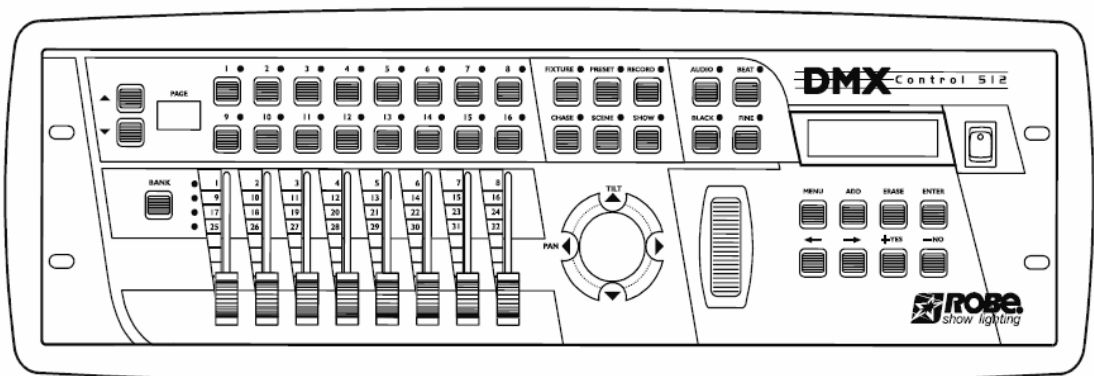


DMX Control 512



AT SERIES

Руководство пользователя

Руководство пользователя

DMX CONTROL 512

Оглавление

1. Меры безопасности.	4
2. Правила использования.	4
3. Обзор пульта.	5
3.1 Задняя панель.	5
3.2 Передняя панель.	5
4. Меню и настройки пульта.	5
4.1 Выбор приборов.	6
4.2 Адресация приборов.	6
4.3 Совмещение приборов.	6
4.4 Изменение прибора.	7
4.5 Копирование прибора.	8
4.6 Инвертирование движения PAN и TILT.	8
4.7 Назначение канала MIDI.	8
4.8 Просмотр размера памяти.	9
4.9 Сохранение файла памяти.	9
4.10 Загрузка файла памяти.	9
4.11 Обновление программного обеспечения.	9
4.12 Установка защиты памяти.	9
4.13 Стирание всего содержимого памяти.	9
5. Кнопки и другие органы управления.	10
5.1 Кнопки под номерами 1 - 16.	10
5.2 Кнопка FIXTURE.	10
5.3 Фейдеры каналов.	10
5.4 Кнопка BANK.	11
5.5 Джойстик.	11
5.6 Кнопка точной настройки FINE.	11
5.7 TRACKBALL.	11
5.8 Кнопка блэкаут BLACK.	11
6. Сцены (SCENES).	12
6.1 Запись сцены.	12
6.2 Воспроизведение сцены.	12
6.3 Стирание сцены.	12
7. Пресеты (PRESETS).	12
7.1 Запись пресета.	13
7.2 Воспроизведение (вызов) пресета.	13
7.3 Стирание пресета.	14
7.4 Редактирование пресета.	14
7.5 Комбинирование пресетов.	14

8. Чейзы (CHASES).	14
8.1 Запись чейза.	14
8.2 Воспроизведение чейза.	15
8.3 Стирание чейза.	16
8.4 Редактирование чейза.	16
8.5 Заводские чейзы (препрограммированные).	16
8.6 Синхронизация с аудио сигналом.	16
8.7 Синхронизация по нажатию кнопки BEAT (ритм).	16
9. Шоу (SHOWS).	17
9.1 Запись шоу.	17
9.2 Воспроизведение шоу.	17
9.3 Стирание шоу.	18
9.4 Редактирование шоу.	18
10. MIDI.	18
10.1 Резервное копирование памяти по MIDI.	19
10.2 Восстановление памяти из резервной копии MIDI.	19
11. Использование Компьютерного порта.	19
11.1 Настройка компьютера	19
11.2 Резервное копирование памяти.	21
11.3 Восстановление памяти.	21
11.4 Обновление программного обеспечения.	21
12. Технические характеристики.	22
13. Чистка и обслуживание.	22

**Не допускайте попадания влаги на прибор.
Отсоедините сетевой шнур перед открыванием корпуса.**

**ДЛЯ ВАШЕЙ БЕЗОПАСНОСТИ –
ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ ДАННОЕ РУКОВОДСТВО
ПЕРЕД НАЧАЛОМ ЭКСПЛУАТАЦИИ ПРИБОРА!**

1. Меры безопасности.

Каждый человек связанный с эксплуатацией и обслуживанием этого устройства должен:

- обладать соответствующей квалификацией;
- соблюдать инструкции данного руководства.

ВНИМАНИЕ!

Будьте осторожны, в приборе есть цепи находящиеся под высоким напряжением. Возможно поражение электрическим током при касании оголенных контактов.

Помещение, в котором будет эксплуатироваться прибор, должно хорошо проветриваться и обеспечивать возможность безопасной эксплуатации. Оператор обязан соблюдать инструкции данного руководства в области работы и безопасности.

Важно:

- ✓ Производитель не несёт ответственности за ущерб, нанесённый в результате несоблюдения данного руководства или при любой модификации прибора.
- ✓ Не пытайтесь модифицировать прибор или использовать запасные детали третьих производителей – это аннулирует Вашу гарантию на прибор.
- ✓ Не допускайте переплетения сетевого кабеля с другими кабелями.
- ✓ Подключение к электрической цепи производится только после завершения монтажа прибора, сетевая вилка прибора должна быть легко доступна после окончания монтажа.
- ✓ Кабель питания прибора не должен иметь повреждений и порезов. Периодически проверяйте внешнюю целостность кабеля во время эксплуатации.
- ✓ Всегда отсоединяйте от электрической сети, когда прибор не используется или перед профилактическими работами.
- ✓ Прибор должен подключаться только к 3-х проводной электросети с отдельным проводом заземления.
- ✓ Электрические подключения, ремонт и обслуживание должны производиться квалифицированным персоналом с соблюдением действующих норм и правил.

2. Правила использования.

- Этот прибор разработан для эксплуатации внутри помещений.
- Если прибор (например, во время доставки) подвергался значительным перепадам температур, то его необходимо выдержать при температуре эксплуатации (как правило, комнатной) во избежание появления конденсата на внутренних частях прибора и только затем включать в электросеть.
- Не допускайте вибраций прибора. Не прикладывайте усилий при монтаже и эксплуатации прибора.
- При выборе места установки пульта пожалуйста удостоверьтесь, что прибор не будет подвергаться действию высоких температур, влажности и пыли. Нет кабелей, проходящих рядом с прибором. Это подвергает опасности Вас и окружающих.
- Приступайте к эксплуатации пульта только после ознакомления с его возможностями. Не разрешайте эксплуатировать пульт лицам, не имеющим надлежащих навыков. Большинство повреждений – результат непрофессиональных действий!
- Для транспортировки прибора используйте заводскую упаковку.
- Не располагайте ёмкости с жидкостями в непосредственной близости от прибора и на приборе. При попадании жидкости в прибор немедленно отключите его от электросети. Прежде чем возобновить эксплуатацию прибора, предоставьте возможность квалифицированному

специалисту проверить его. Любые повреждения, вызванные попаданием влаги в прибор, не подлежат гарантийному ремонту.

- Модификация прибора не допускается по соображениям безопасности.
- Нарушение правил эксплуатации, описанных в данном руководстве, приводит к выходу прибора из строя и не подлежит гарантийному ремонту. Кроме того, подвергает опасности поражения электрическим током и т. д.

3. Обзор пульта.

DMX Control 512 является контроллером для управления интеллектуальными световыми приборами. Главным преимуществом этого контроллера является простой процесс программирования при сохранении всех возможностей управления приборами.

Контроллер может управлять 16 приборами с числом каналов для каждого до 32. Один стандартный выход DMX обеспечивает 512 каналов управления. Контроллер поддерживает все приборы ROBE и большинство из других известных марок.

Операционная система контроллера использует флэш-память, поэтому программное обеспечение можно обновлять с компьютера. Обновления программного обеспечения можно найти в Интернете по адресу www.robe.cz.

3.1 Задняя панель.

POWER – вход для питания 9 Вольт. Пользуйтесь блоком питания из комплекта поставки пульта.

AUDIO IN – разъем для подачи звукового сигнала для синхронизации работы чейзов с ритмом музыки. Разъем предназначен для подачи линейного сигнала со звукового микшерного пульта. Не подавайте сигнал для акустических систем!

SERIAL INTERFACE RS-232 – используется для соединения с компьютером в целях резервного копирования памяти и обновления программного обеспечения. Также может использоваться для подключения мыши или трекбола.

MIDI IN – OUT – разъемы сигнала MIDI. Используются для воспроизведения сцен в автоматическом режиме.

DMX OUT – разъем подключения цепи управления световых приборов. Оборудован 3-х контактным разъемом. Выход снабжен переключателем полярности контактов, т.к. некоторые приборы получают сигнал “Data–“ на контакт 2, а “Data+“ на контакт 3 (нестандартное подключение DMX512). Используйте переключатель рядом с разъемами.

3.2 Передняя панель.

Передняя панель предлагает набор органов управления для программирования, восемь 60-мм фейдеров для управления каналами приборов, колесо энкодера для ввода данных, джойстик для управления лучом прибора, а также дисплей.

4. Меню и настройки пульта.

Кнопка **МЕНЮ (MENU)** находится под дисплеем и используется для настроек пульта в соответствие с Вашим парком световых приборов.

Кнопки стрелок курсора (вправо и влево), кнопки (+) и (-) и колесо энкодера позволяют Вам выбирать или вводить необходимые значения в разные поля меню, появляющихся на дисплее. Нажатие кнопки **МЕНЮ** вызывает сообщение на дисплее **“Select a menu item then press enter”** (Выберите пункт меню и нажмите ENTER) на верхней строчке дисплея. Нижняя строчка дисплея отражает пункты меню, которые перелистываются колесом или кнопками (+) и (-). Нажмите ВВОД (ENTER) для входа в нужный пункт меню. После этого откроется подменю, в каждом случае своё. Для перемещения по полям подменю можно использовать кнопки курсора, а для ввода и изменения значения полей можно использовать кнопки (+) и (-). Мигающая полоса покажет Вам положение курсора в поле подменю. По окончании работы в подменю для сохранения введенных или измененных данных обязательно нужно нажать кнопку ВВОД (ENTER) – только в этом случае изменения сохраняются (запишутся в память). Для выхода из подменю без сохранения изменений нужно нажать кнопку **МЕНЮ (MENU)**.

В структуре меню находится несколько скрытых пунктов для предотвращения случайного доступа к ним. Функция блокирования (защиты) памяти от изменений “memory lock/unlock” и функция стирания всей памяти “erase all memory” являются скрытыми пунктами главного меню. Доступ к этим пунктам меню открывается только при переборе пунктов меню при удерживании нажатой кнопки **ДОБАВИТЬ (ADD)**.

Функции всех появляющихся пунктов меню объясняются далее в этой главе.

4.1 Выбор приборов (Choose Fixtures).

Для выбора приборов из списка в этом подменю используйте кнопки (+) и (-) или колесо энкодера для выбора сначала номера прибора, который соответствует номеру кнопки активации прибора на пульте. Затем передвиньте курсор на обозначение имени прибора (кнопками со стрелками) и используя кнопки (+) и (-) или колесо энкодера выберите название прибора. Для подтверждения выбора нажмите кнопку ВВОД (ENTER). Для стирания выбранного прибора нажмите ERASE – дисплей покажет No Fixture. При включенном (по умолчанию) режиме автоадресации пульт предложит назначить адрес автоматически (сообщение на дисплее May Change Some Addresses, OK?), для подтверждения нажмите ДА (YES) для отмены НЕТ (NO). После нажатия кнопки ДА появится сообщение ВЫПОЛНЕНО (DONE). При автоадресации стартовый DMX адрес будет назначен автоматически следующим после занятых адресов и в соответствие с количествами каналов приборов.

В конце данного Руководства приведен полный список приборов, имеющихся в библиотеке пульта. Если Ваш прибор не перечислен в этом списке, то Вы можете выбрать прибор близкий по параметрам и количеству каналов к нужному Вам и отредактировать его описание в библиотеке приборов, используя функцию Изменение прибора (Modify Fixture).

4.2 Адресация приборов (Patch Fixtures).

Эта функция позволяет включать и выключать режим автоадресации, а также назначать ручную адрес для каждого прибора. Для назначения или изменения адресов приборов вручную функция автоадресации должна быть выключена. Для выключения этой функции передвиньте курсор на слово ON под индикацией AUTOPATCH и используя кнопки (+) и (-) или колесо энкодера выберите значение ВКЛ (ON) или ВЫКЛ (OFF). Для подтверждения выбора нажмите кнопку ВВОД (ENTER). При включении автоадресации пульт выдаст на дисплей предупреждение об изменении некоторых адресов (сообщение на дисплее May Change Some Addresses, OK?), для подтверждения нажмите ДА (YES) для отмены НЕТ (NO). После нажатия кнопки ДА появится сообщение ВЫПОЛНЕНО (DONE).

Автоадресация изменит адреса таким образом, что адреса всех приборов будут начинаться на первом свободном канале после каналов, занятых предыдущим прибором. Вы можете пролистать все приборы с 1 по 16 и увидеть назначенные для них стартовые адреса. Кнопками стрелок курсора можно подвести курсор к любой из цифр адреса и изменить ее, но при включенной автоадресации изменить адрес не удастся.

Для подтверждения выбора нажмите кнопку ВВОД (ENTER) - появится сообщение ВЫПОЛНЕНО (DONE).

4.3 Совмещение приборов (Multi Fixture).

DMX Control 512 осуществляет управление интеллектуальными световыми приборами, использующими до 32 каналов управления DMX. Поскольку большинство приборов использует менее 32 каналов управления, то пульт позволяет назначить целую группу приборов одного и того же типа на одну кнопку активации прибора (т.е. записать несколько приборов на позицию, предназначенную для одного прибора). Например, если у Вас есть сканер на 4 канала DMX назначенный на кнопку 1, то Вы можете «умножить» его на 8, заняв все 32 канала, отведенные для этой позиции и таким образом активируя кнопкой 1 целых 8 приборов.

ВНИМАНИЕ: эта функция предназначена для активации одной кнопкой всех назначенных на нее приборов, соответственно Вам необходимо установить адреса с шагом по количеству каналов прибора, но при этом Вы не сможете активировать только один из этих приборов – только все вместе, т.е. группой.

Вы можете управлять каждым из каналов этих приборов с помощью Фейдеров, переключая диапазон каналов кнопкой БАНК (BANK). При использовании джойстика приборы могут реагировать на него не совсем правильно, поэтому рекомендуется использовать соответствующие фейдеры вместо джойстика.

Для осуществления функции совмещения приборов передвиньте курсор на номер нужного прибора и выберите номер прибора, используя кнопки (+) и (-) или колесо энкодера. Затем переместите курсор на позицию MULTI и установите множитель. Пульт автоматически определит количество приборов, умещающихся в 32 канала и не покажет множитель более допустимого числа (в случае 4-х канального прибора множитель не будет более 8). Для подтверждения выбора нажмите кнопку ВВОД (ENTER). При включенной автоадресации пульт выдаст на дисплей предупреждение об изменении некоторых адресов (сообщение на дисплее May Change Some Addresses, OK?), для подтверждения нажмите ДА (YES) для отмены НЕТ (NO). После нажатия кнопки ДА появится сообщение ВЫПОЛНЕНО (DONE).

4.4 Изменение прибора (Modify Fixture).

Данная функция позволяет модифицировать каналы приборов, содержащихся в библиотеке пульта. Вы можете также создать и совершенно новый прибор, не содержащийся в библиотеке приборов.

Для начала Вам нужно выбрать и назначить прибор, как описано в параграфе *Выбор приборов (Choose Fixtures)*. Для создания нового прибора выберите из библиотеки максимально похожий на создаваемый или выберите Generic Dimmer – первый в списке приборов. Вы можете позднее воспользоваться функцией *Копирования прибора (Copy Fixture)*, как описано далее в соответствующем параграфе.

Вы можете изменять 9 параметров прибора. Этими параметрами являются:

Имя прибора (Fixture Name),
Количество каналов (Number of Channels),
Канал Блэкаута (Black Channel),
Значение Блэкаута (Black Value),
Канал Поворота (Pan Channel),
Канал Поворота – Точно (Pan Fine Channel),
Канал Наклона (Tilt Channel),
Канал Наклона – Точно (Tilt Fine Channel),
Режим Перехода (Crossfade Mode).

После выбора подменю Изменение прибора переместите курсор кнопками стрелок к номеру прибора и выберите тот, который будете модифицировать. Затем переместите курсор к позиции FEATURE, которая расположена правее номера прибора и позволяет выбрать один из 9 параметров. После этого переместите курсор еще правее к позиции VALUE для ввода значения выбранного параметра. Вы должны нажимать ВВОД (ENTER) каждый раз по окончании изменений (модификаций) для записи этих изменений в памяти - появится сообщение ВЫПОЛНЕНО (DONE).

Описание параметров приведено далее.

Имя прибора (Fixt Name) – название прибора, которое появляется на дисплее пульта всякий раз, когда Вы активируете прибор. Вы можете изменять название прибора в случае, если Вам надо обозначить его местоположение или назначение. Для изменения названия необходимо подвести курсор к нужной букве позиции VALUE и изменить букву используя кнопки (+) и (-) или колесо энкодера.

Количество каналов (Channels) – общее количество DMX каналов управления прибора. Может быть от 1 до 32. Будьте внимательны, поскольку при изменении количества каналов другие параметры прибора и пульта, такие как адрес прибора или множитель режима Multi Fixture могут быть автоматически изменены для прибора, который уже содержится в памяти пульта и записан в его программах. В случае, если Вы установите общее число каналов меньше, чем использует прибор, то могут быть автоматически удалены каналы, которые отвечают за движение, диммирование и т.п. Например, если Вы уже определили для параметра поворота канал 8, а затем установили общее число каналов прибора 4, то функция поворота будет недоступна для управления. Или если вы установите для прибора с 8 каналами множитель 4 (чтобы занять все 32 канала), а затем измените общее число каналов прибора на 9, то множитель будет сброшен на значение 1.

Канал Блэкаута (Black Chnl) – это канал, который реагирует на нажатие кнопки Блэкаут (Black), т.е. на команду перекрытия светового выхода. Обычно это канал диммера или световой заслонки. Вы можете выбрать один определенный канал, который будет реагировать на команду, или все каналы прибора (ALL), что приведет к сбросу на установленное значение всех каналов прибора при подаче команды - нажатии кнопки Блэкаут (Black).

Значение Блэкаута (Black Val) – значение DMX, которое будет послано на выбранный канал или каналы прибора при нажатии кнопки Блэкаут (Black). Вы можете установить любое значение, нужное Вам, приняв во внимание каналы и значения, которые используются для перезапуска прибора, поджига лампы и т.д. Стоит отметить, что для многих приборов значение DMX «001» является идентичным значению «000».

Канал Поворота (Pan Chnl) - канал управления поворотом луча прибора по горизонтали. Значение этого канала может быть установлено как Нет (NON), если у прибора нет движения луча. Для приборов, которые имеют два канала управления поворотом (16 бит), этот канал является каналом грубого позиционирования. Это канал автоматически определяется пультом как назначаемый на джойстик.

Канал Поворота – Точно (Pan Fine) – предназначен для приборов, которые имеют два канала управления поворотом (16 бит), этот канал является каналом точного позиционирования. Значение этого канала может быть установлено как Нет (NON), если у прибора нет этого канала (режима 16 бит). Джойстик управляет этим каналом при нажатии кнопки Точно (FINE).

Канал Наклона (Tilt Chnl) – то же самое, что и PAN, но управляет наклоном луча прибора по вертикали.

Канал Наклона – Точно (Tilt Fine) - то же самое, что и PAN FINE, но управляет наклоном луча прибора по вертикали.

Режим Перехода (Fade Mode) – это параметр, назначаемый последовательно для каждого из каналов прибора и он определяет то, каким образом ведет себя конкретный канал при переходе от одного шага к другому в записанной программе.

Кнопками стрелок переведите курсор в поле Feature, выберите нужный канал кнопками (+) и (-) или колесом энкодера, затем переместите курсор в поле Value и установите режим перехода. Доступный выбор – “crossfade”, “snap before fade” и “snap after fade”. После выбора режима для каждого канала в обязательном порядке нажмите ВВОД (ENTER) для записи изменений.

“CROSSFADE” – ПЛАВНО ИЗМЕНИТЬ - осуществляет плавную и равномерную смену значений канала при переходе от одного шага к другому. Время перехода может быть различным, но оно всегда соответствует времени перехода, записанного для прибора в конкретной программе. Эту установку режима необходимо использовать для каналов движения луча и диммера для обеспечения плавной работы этих каналов при смене шагов. Если Вы примените этот режим для канала, например, гобо, то при смене шагов колесо гобо будет плавно проходить через все гобо, находящиеся между значениями предыдущего и последующего шага.

Применяйте этот режим для каналов движения луча и диммера.

“SNAP BEFORE FADE” – ПЕРЕКЛЮЧИТЬ ПЕРЕД НАЧАЛОМ ПЕРЕХОДА – осуществляет мгновенное переключение значения канала в момент начала перехода к следующему шагу. Эту установку режима рекомендуется использовать для каналов скорости движения (луча, колеса гобо и т.п.) с тем, чтобы движение происходило с нужной Вам скоростью.

Рекомендуется применять этот режим для каналов скорости движения, режимов (Mode) и т.п.

“SNAP AFTER FADE” – ПЕРЕКЛЮЧИТЬ ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ ПЕРЕХОДА – осуществляет мгновенное переключение значения канала в момент завершения перехода к следующему шагу. Эту установку режима рекомендуется использовать для каналов колес гобо, цвета, эффектов с тем, чтобы нужная картина появилась после окончания перехода.

Рекомендуется применять этот режим для каналов для каналов колес гобо, цвета, эффектов и т.п.

4.5 Копирование прибора (Copy Fixture).

Данная функция используется для копирования типа прибора, назначенного на какую-либо кнопку активации на другую кнопку. Это может сэкономить время, затрачиваемое на выбор приборов из списка при их назначении, применив простое копирование приборов с одной кнопки активации на другую. Выберите номер кнопки прибора, который будет копироваться и номер кнопки, куда будет копироваться (Fixture XX TO FIXTURE XX). Для подтверждения копирования нажмите кнопку ВВОД (ENTER).

При включенной автоадресации пульт выдаст на дисплей предупреждение об изменении некоторых адресов (сообщение на дисплее May Change Some Addresses, OK?), для подтверждения нажмите ДА (YES) для отмены НЕТ (NO). Если на кнопку, куда предполагается копировать, уже назначен прибор, то на дисплее появится вопрос о стирании существующего назначения (вида There is already a fixture here/ Do you want to copy over it?). Нажмите ДА (YES) для подтверждения или НЕТ (NO) для отмены.

4.6 Инвертирование движения PAN и TILT (Pan and Tilt Invert).

Для управления по каналам PAN / TILT используется джойстик пульта. Но иногда приборы располагаются так, что движение джойстика вперед приводит к движению луча назад, в обратном направлении. Для Вашего удобства можно согласовать движения джойстика и луча для каждого отдельного прибора, применив эту функцию. Установки инвертирования движения влияют только на работу джойстика и не влияют на работу Фейдеров. Выберите номер нужного прибора, затем параметр PAN или TILT и укажите для них “Normal” (нормальное направление) или “Invert” (обратное направление движения).

4.7 Назначение канала MIDI (Set MIDI Channel).

Эта функция позволяет назначить канал, по которому пульт будет посылать или принимать сигналы MIDI. Выберите значение от 1 до 16 и нажмите ВВОД (ENTER). На нижней строке дисплея Вы можете также назначить дополнительный канал MIDI со значением от 0 до 9. Дополнительный канал может понадобиться в случае вызова большого количества сцен и шоу. Если значение дополнительного канала установить на 0, то будет работать только основной канал MIDI, а при установке на 1 и более могут посылаться команды не только по этому каналу, но и по следующим за ним. Подробнее см. в главе 12 – MIDI.

4.8 Просмотр размера памяти (View Memory Size).

Позволяет посмотреть размер памяти, оставшийся доступным для записи сцен и шоу. Показывается в килобайтах. Размер использованной памяти зависит от размера и состава сцен.

4.9 Сохранение файла памяти (Save Memory File).

Позволяет делать резервную копию памяти на компьютере типа PC при помощи порта RS-232 или устройства MIDI. Нажатие кнопки ВВОД (ENTER) приводит в следующее меню, предлагающее выбрать Com Port (RS-232) или MIDI Port для копирования файла. См. главы 10 – 11 для более полной информации.

4.10 Загрузка файла памяти (Load Memory File).

Позволяет загрузить в пульт резервную копию памяти, сохраненную на компьютере типа PC при помощи порта RS-232. Нажатие кнопки ВВОД (ENTER) приводит в следующее меню, переключающее порт RS-232 в режим ожидания приема файла, который должен быть послан с компьютера. См. главы 10 – 11 для более полной информации по сохранению и загрузке файла. Выход из этого подменю осуществляется только выключением и повторным включением пульта.

ВНИМАНИЕ! При загрузке файла памяти существующее содержимое памяти пульта будет стерто!

4.11 Обновление программного обеспечения (Update Software).

Позволяет обновлять программное обеспечение при помощи компьютера типа PC, соединенного с портом RS-232 пульта. После нажатия кнопки (ENTER) дисплей покажет сообщение «Загружаю новую программу» (Download New Program) и пульт будет ожидать посылки файла с компьютера.

Когда компьютер начнет посылать новую программу через порт RS-232 на дисплее появится сообщение о ее приеме пультом (Receiving New Program). После окончания приема файла пульт должен автоматически перезапуститься. Выход из этого подменю осуществляется только выключением и повторным включением пульта.

Вы можете также выйти в это меню сразу при включении пульта, если удерживая нажатыми кнопки МЕНЮ (MENU) и СТЕПЕТЬ (ERASE) вместе одновременно включить питание пульта. Подробное описание см. в главе 11.

Файлы обновления программного обеспечения доступны на сайте www.robe.cz.

4.12 Установка защиты памяти (LOCK/UNLOCK Memory).

В структуре меню находится скрытый пункт - функция блокирования (защиты) памяти от изменений "memory lock/unlock". Доступ к этому пункту меню открывается только при переборе пунктов меню при удерживании нажатой кнопки ДОБАВИТЬ (ADD).

Эта функция закрывает доступ к записи в память полностью и не позволяет изменять настройки, сделанные в меню пульта, а также записывать и удалять шаги и программы. При попытке сделать это появляется надпись «Память заблокирована, запись невозможна» (Memory Locked, Can't Record).

Для включения и выключения функции войдите в подменю нажатием кнопки ВВОД (ENTER), подведите курсор в поле установки и выберите Заблокировать (LOCKED) или Разблокировать (UNLOCKED).

4.13 Стирание всего содержимого памяти (Erase All Memory).

Это еще один скрытый пункт меню. Доступ к этому пункту меню открывается только при переборе пунктов меню при удерживании нажатой кнопки ДОБАВИТЬ (ADD).

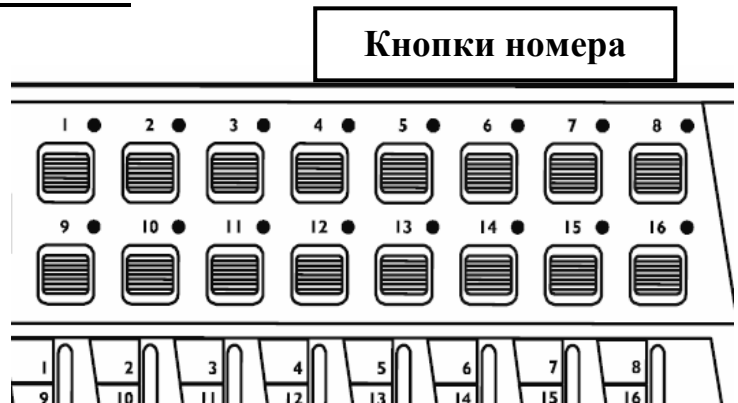
Эта функция позволяет стереть все содержимое памяти пульта. Программная часть, которая обеспечивает работоспособность пульта, при этом не стирается, но уничтожаются содержащиеся в памяти сцены, шоу, пресеты, чейзы и все установки в меню пульта, включая назначения приборов и их адреса.

Для стирания памяти войдите в подменю нажатием кнопки ВВОД (ENTER), появится запрос на подтверждение стирания (To erase hold YES for 5 seconds), для стирания нажмите кнопку ДА (YES) на время не менее 5 секунд, после чего пульт перезагрузится. Для отмены и выхода нажмите НЕТ (NO).

5. Кнопки и другие органы управления.

5.1 Кнопки под номерами 1 - 16.

Кнопки под номерами 1 – 16, расположенные с левой стороны лицевой панели, имеют несколько функций. Их функция в конкретный момент определяется кнопками включения режимов, расположенных правее. В один момент времени может быть включен только один режим (соответствующий светодиод кнопки горит, обозначая включение режима). Далее приводится описание режимов.



5.2 Кнопка FIXTURE.

Включает режим активации (выбора) приборов при записи сцен и других программ. В этом режиме нажатие на кнопку с номером 1 – 16 позволяет управлять каналами прибора при помощи Фейдеров и джойстика. Активированный прибор также может принять значения из Пресетов (Preset).

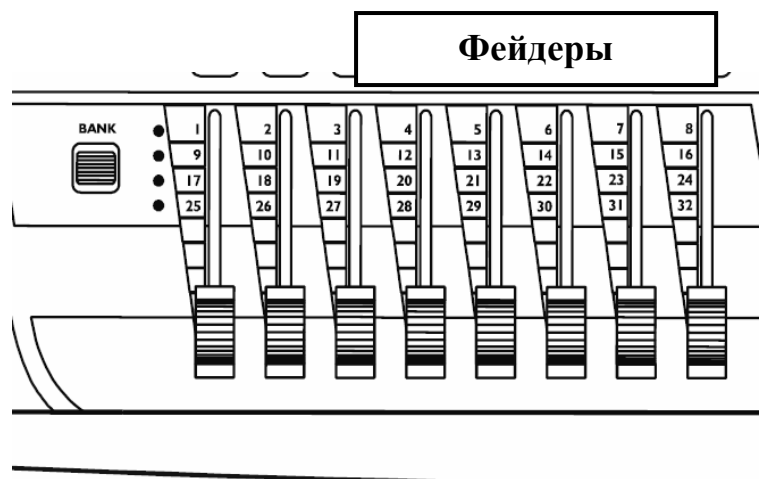
Активации прибора не требуется при воспроизведении сцен и шоу. Если прибор не активирован - это означает, что недоступно только управление им вручную – управление по программе будет происходить.

При активации (выборе прибора кнопкой 1 – 16) на дисплее пульта появится название прибора. Если на кнопку не назначено прибора, то эта кнопка не работает. Нажатие и удерживание одной из кнопок 1-16 включает режим СОЛО (SOLO) для данного прибора.



5.3 Фейдеры каналов.

Под кнопками 1 – 16 находятся 8 фейдеров индивидуального управления каналами прибора. Для управления всеми 32 каналами отдельного прибора нужно переключать диапазон Фейдеров кнопкой БАНК (BANK). Светодиоды слева от Фейдеров показывают текущий диапазон каналов Фейдеров, включенных нажатием кнопки БАНК (BANK). Каналы, которыми может управлять конкретный фейдер, обозначены слева от него. К примеру, фейдер номер 1 может управлять каналами 1, 9, 17 и 25 в зависимости от того, какой диапазон (БАНК) включен.



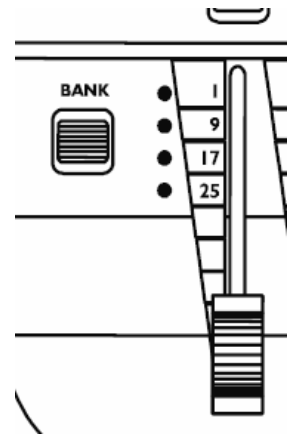
Некоторые фейдеры и диапазоны могут не работать в случае, если управляемый прибор имеет меньше 32 каналов управления. Для того, чтобы вручную управлять каналами прибора этот прибор должен быть активирован. Можно управлять и несколькими приборами одновременно, последовательно активировав их. В этом случае фейдер 1 в банке 1 будет управлять 1-м каналом всех активированных приборов.

Если Вы использовали функцию Совмещения приборов (Multi Fixture), то фейдеры управляют каналами всех приборов, включенных в эту группу под одним номером. Например, если под номером прибора у Вас назначено 8 приборов по 4 канала, то фейдеры 1-4 управляют 1-м прибором, фейдеры 5-8 управляют 2-м прибором и так далее.

5.4 Кнопка BANK.

Кнопка BANK (BANK) переключает диапазон каналов, который используют фейдеры для управления прибором. Таким образом, все 32 канала могут управляться только 8-ю фейдерами. Светодиоды слева от Фейдеров показывают текущий диапазон каналов Фейдеров, включенных нажатием кнопки BANK (BANK). Каналы, которыми может управлять конкретный фейдер, обозначены слева от него.

Кнопка BANK (BANK) будет переключать столько диапазонов каналов, сколько существует у активированного прибора (в случае 16 каналов это 2 диапазона, при 18 каналах – 3 переключения диапазонов).



5.5 Джойстик.

Джойстиком управляются каналы движения луча прибора (PAN и TILT). Для перемещения луча надо двинуть джойстик в нужном направлении – в центральное положение он вернется сам. Чем больше отклонить джойстик, тем быстрее будет перемещаться луч. Включение или выключение кнопки FINE будет влиять на скорость луча. Если прибор использует 4 канала для позиционирования луча (режим 16 бит) включение кнопки FINE включает режим точного позиционирования луча. Если прибор использует 4 канала для позиционирования луча (режим 16 бит) включение кнопки FINE включает режим точного позиционирования луча. Если же прибор использует только 2 канала для движений PAN и TILT (8 бит), то включение кнопки FINE означает режим более медленного движения, то есть более точного позиционирования луча.

5.6 Кнопка точной настройки FINE.

Включение или выключение кнопки FINE влияет на работу джойстика (скорость луча). Включение кнопки FINE означает режим более медленного движения, то есть более точного позиционирования луча. Выключение заставляет луч перемещаться значительно быстрее, но в этом случае трудно «поймать» точную позицию луча.



5.7 TRACKBALL (Трэкбол).

Для управления движением луча помимо джойстика можно использовать компьютерную мышь, трэкбол и т.п. Это устройство подключается к последовательному порту RS-232 и должно быть Microsoft или Logitech совместимым. Как и в случае с джойстиком управлять можно только каналами движения активированных приборов. Левая кнопка мыши или трэкбола выбирает и активирует прибор на соседней кнопке слева (с 11 на 10, например), а правая кнопка – на соседней справа (с 11 на 12, например). Logitech совместимые мыши и трэкболы своей средней кнопкой включают и выключают режим FINE при каждом нажатии.

5.8 Кнопка блэкаут BLACK.

Нажатие кнопки Блэкаут (BLACK) остановит выполнение всех программ и перекроет световой выход всех приборов. В зависимости от типа прибора и особенностей его описания в библиотеке приборов пульта нажатие кнопки Блэкаут (BLACK) перекроет либо только световой выход, либо установит значение всех каналов прибора на 0. Светодиод кнопки горит, когда Блэкаут включен. Повторное нажатие кнопки Блэкаут (светодиод гаснет) откроет световой выход всех приборов и вернет каналы на те значения, которые были у них перед включением Блэкаута.

Нажатие и удерживание кнопки Блэкаут в течение 2-х и более секунд приведет к сбросу всех DMX значений каналов управления на 0 очищению буфера памяти текущей сцены. Эта особенность может оказаться очень полезной при записи программ.



6. Сцены.

6.1 Запись сцен.

Сцена – это запись статичной световой картины, наблюдаемой в настоящий момент. Пульт держит в своей буферной памяти все изменения, производимые Вами в текущей картине, включая изменение уровня каналов, применение пресетов и т.д. для того, чтобы после завершения формирования полной картины Вы смогли записать ее в качестве сцены. Это позволяет Вам также вызвать сцену для воспроизведения, произвести какие-либо изменения (отредактировать сцену) и перезаписать ее в новом виде.

После того, как световая картина полностью сформирована Вам необходимо нажать кнопку режима Запись (RECORD), ее светодиод мигает. Затем нажмите кнопку Сцена (SCENE), ее светодиод начнет мигать. Дисплей слева вверху покажет номер текущей страницы сцен, а кнопки номеров сцен, которые уже записаны (заняты) будут светиться. На этой стадии вы можете ввести название сцены на дисплее и установить время перехода. Для ввода названия сцены используйте кнопки стрелок курсора и кнопки + и - или колесо. Для установки времени перехода подведите курсор в поле Fade Time и кнопками + и – или колесом установите нужное значение.

Для завершения записи сцены выберите страницу и номер сцены и нажмите ее кнопку. Вы можете выбрать страницы с 1 по 64 и номер сцены на каждой странице с 1 по 16, что в результате даст Вам 1024 сцены. Если Вы выберете для записи сцены уже занятую кнопку (ее светодиод горит), то на дисплее появится запрос на стирание и запись новой сцены. Нажмите ДА (YES) для подтверждения или НЕТ (NO) для отмены.

ВНИМАНИЕ! Для стирания и последующей записи сцены может потребоваться до 30 секунд в зависимости от состава световой картины и заполнения текущей ячейки стираемой памяти.

Вы можете в любой момент выйти из режима записи, не производя никаких изменений, просто еще раз нажав кнопку Запись (RECORD) – ее светодиод погаснет.

6.2 Воспроизведение сцены.

После того, как сцена записана, ее можно воспроизвести. Для этого нажмите кнопку режима Сцена (SCENE), выберите нужную страницу и кнопку сцены – записанная на этой позиции сцена будет воспроизведена. Только одна сцена в один момент может быть воспроизведена с использованием кнопок. Для выключения сцены нужно нажать ее светящуюся кнопку еще раз.

6.3 Стирание сцены.

Для стирания сцены из памяти пульта нажмите кнопку режима Запись (RECORD), затем кнопку Сцена (SCENE), затем кнопку Стереть (ERASE). Все кнопки, на которые записаны сцены, будут светиться. Выберите нужную страницу и кнопку с номером сцены для стирания, нажмите ее. На дисплее появится название сцены и вопрос «Стирать?» (Erase This?). Нажмите ДА (YES) для подтверждения или НЕТ (NO) для отмены. После нажатия ДА (YES) сцена будет стерта. После этого вы можете выбрать другие сцены для стирания или выйти из режима стирания сцен, нажав кнопку Запись (RECORD).

ВНИМАНИЕ! Для стирания сцены может потребоваться до 30 секунд в зависимости от состава световой картины и заполнения текущей ячейки стираемой памяти.

7. Пресеты (PRESETS).

Пресеты представляют собой значения каналов для одного или группы приборов. Пресеты предоставляют Вам быстрый и удобный способ программирования путем прямого доступа к цвету и движению луча без необходимости поиска нужных каналов приборов фейдерами. Они также экономно используют память, поскольку сцены обращаются к значениям пресетов, не записывая в память свои собственные. Например, если один пресет определяет позицию лучей для нескольких сцен, то для изменения позиции луча в этих сценах нет необходимости редактировать их все, нужно отредактировать только один пресет. Если вы хотите записать один и тот же цвет или гобо для группы приборов, то мы настоятельно рекомендуем использовать пресет вместо того, чтобы записывать индивидуальные значения для каждого из приборов при помощи Фейдеров каналов. Это ускорит программирование и сохранит большой объем памяти для других программ.

Пульт позволяет записать до 32 страниц пресетов по 16 на каждой, общим числом до 512 пресетов. В отличие от записи сцен, где запоминаются все значения всех каналов пресеты записывают в память значения только некоторых каналов. Это позволяет записывать только значения цвета, гобо или позиции луча приборов. Впоследствии пресеты могут быть вызваны для наложения (применения) в текущей сцене.

В дополнение к 32 страницам пресетов, которые Вы можете создавать самостоятельно, существуют 2 страницы, обозначенные как F1 и F2 – это пресеты, запрограммированные фабрично. Их содержание будет соответствовать тому (и зависит от того), какие приборы будут назначены на кнопки активации. Страница F1 содержит пресеты для цвета, страница F2 содержит пресеты гобо и другие свойства луча.

ВАЖНО ! Примите во внимание, что не все типы приборов могут поддерживаться фабричными пресетами.

7.1 Запись пресета.

Перед записью пресета Вы должны провести некоторую подготовку. Для того, чтобы видеть, какие установки Вы производите, необходимо открыть диммер на 100% и установить луч в позицию, где Вы будете хорошо видеть цвет луча, гобо и т.п. Это необходимо сделать со всеми приборами, которые будут записаны в пресет. Выполнить эту несложную операцию необходимо до нажатия кнопки Запись (RECORD), в этом случае значения позиции луча и диммера не будут записаны в пресет.

Для начала записи нажмите кнопку режима Запись (RECORD), светодиод замигает. Затем нажмите кнопку Пресет (PRESET), ее светодиод начнет мигать. Дисплей слева вверху покажет номер текущей страницы пресетов, а кнопки номеров пресетов, которые уже записаны (заняты) будут светиться. Установите нужные каналы тех приборов, которые будут записаны в пресет на нужные значения. Примите во внимание, что каналы, которым Вы изменяли значения, будут записаны в пресет, поэтому не трогайте фейдеры тех каналов, которые Вы не будете записывать в пресет.

ВНИМАНИЕ ! Если во время вызова (воспроизведения) пресета Вы обнаружите, что в пресете задействованы дополнительные каналы, которые не должны были быть в них записаны, то очень высока вероятность того, что во время записи пресета был случайно (по ошибке) двинут фейдер или джойстик. В этом случае целесообразно заново переписать ошибочный пресет.

Во время записи пресета (при включенном режиме записи) Вы можете свободно активировать и деактивировать приборы в любой последовательности для установки значений каналов. После завершения деактивируйте все приборы и нажмите кнопку Приборы (FIXTURE) второй раз с тем, чтобы ее светодиод погас – это даст Вам возможность записать пресет в память.

Во время записи пресета (при включенном режиме записи) Вы можете ввести название для пресета на дисплее (используйте кнопки стрелок курсора и колесо или кнопки + и -). Для этого подведите курсор в нужное поле и к нужной букве и кнопками + или – установите нужное значение.

Для записи пресета в память выберите нужную страницу и номер пресета на этой странице. Если Вы выберете для записи пресета уже занятую кнопку (ее светодиод горит), то на дисплее появится запрос на стирание и запись нового пресета. Нажмите ДА (YES) для подтверждения или НЕТ (NO) для отмены. Вы можете выбрать страницы с 1 по 32 и номер пресета на каждой странице с 1 по 16, что в результате даст Вам 512 пресетов. Вы не сможете перезаписать фабричные пресеты на страницах F1 и F2.

ВНИМАНИЕ! Для стирания и последующей записи пресета может потребоваться до 30 секунд в зависимости от состава световой картины и заполнения текущей ячейки стираемой памяти.

После записи текущего пресета в память пульта кнопка режима Пресет (PRESET) остается светящейся, что означает возможность продолжения записи других пресетов. Все изменения значений каналов, сделанные во время программирования предыдущего пресета, сохраняются в буфере памяти и будут записаны в следующие пресеты. Чтобы этого избежать и очистить буферную память от всех значений просто выключите и снова включите кнопку режима Пресет (PRESET), светодиод кнопки должен погаснуть и снова начать мигать. При этом не выключайте кнопку режима Запись (RECORD), ее светодиод должен продолжать мигать.

Вы можете в любой момент выйти из режима записи, не производя никаких изменений, просто еще раз нажав кнопку Запись (RECORD) – ее светодиод погаснет.

7.2 Воспроизведение (вызов) пресета.

Для вызова или воспроизведения пресета нужно, прежде всего, активировать те приборы, которые будут выполнять значения, записанные в пресете. Для выбранных приборов должны иметься данные в вызываемом пресете, иначе ничего не произойдет. Затем нажмите кнопку Пресет (PRESET), светодиод кнопки должен загореться, выберите нужную страницу, номер пресета на этой странице и нажмите его кнопку. В отличие от сцен, вы можете вызывать несколько пресетов в одно и то же время. Если один или несколько вызванных пресетов конфликтуют между собой (т.е. в них записана информация для одних и тех же каналов), то выполняются значения последнего по времени вызванного пресета. При полном совпадении задействованных каналов в пресетах последний вызванный отменяет предыдущий вызванный.

Если прибор не активирован перед вызовом пресета, то он не будет выполнять команды пресета, несмотря на то, что каналы данного прибора были записаны в пресет. Это позволяет записывать в пресеты буквально все приборы, но выполнять команды вызванного пресета будут только те приборы, которые Вы выберете и активируете. Например, Вы можете создать пресет с красным фильтром (красный луч) для всех имеющихся приборов, то есть в пресете будет записано значение красного цвета для канала цвета для всех приборов. В последствие для окрашивания луча в красный цвет Вам нужно будет только активировать нужные Вам приборы и вызвать для исполнения этот пресет.

7.3 Стирание пресета.

Для стирания пресета из памяти пульта нажмите кнопку режима Запись (RECORD), затем кнопку Пресет (PRESET), затем кнопку Стереть (ERASE). Все кнопки, на которые записаны пресеты, будут светиться. Выберите нужную страницу и кнопку с номером пресета для стирания, нажмите ее. На дисплее появится название пресета и вопрос «Стирать?» (Erase This?). Нажмите ДА (YES) для подтверждения или НЕТ (NO) для отмены. После нажатия ДА (YES) пресет будет стерт. После этого вы можете выбрать другие пресеты для стирания или выйти из режима стирания пресетов, повторно нажав кнопку Запись (RECORD).

ВНИМАНИЕ! Для стирания пресета может потребоваться до 30 секунд в зависимости от состава световой картины и заполнения текущей ячейки стираемой памяти.

7.4 Редактирование пресета.

Для редактирования существующего пресета нажмите кнопку режима Запись (RECORD), а затем кнопку Пресет (PRESET). Затем нужно выбрать страницу и пресет, который Вы будете редактировать. После нажатия кнопки номера пресета на дисплее появится запрос на подтверждение редактирования вида (Edit this existing Preset?). После нажатия ДА (YES) пресет будет вызван и Вы можете добавлять или изменять значения каналов. После завершения редактирования Вы можете сохранить все сделанные изменения и дополнения простым нажатием на кнопку с номером этого пресета или любого другого. Вы можете использовать этот метод также для копирования пресета на другую кнопку с внесением или без внесения изменений.

7.5 Комбинирование пресетов.

Вы можете добавлять любой из уже записанных пресетов к тому, который программируется в данный момент. Когда Вы находитесь в режиме записи пресета (нажаты Запись (RECORD) + Пресет (PRESET)), нажмите кнопку Добавить (ADD) и затем кнопку номера пресета. Данные каналов этого пресета будут добавлены к значениям программируемого пресета. Вы можете комбинировать (добавлять) столько пресетов, сколько Вам нужно. Можно использовать данную функцию как инструмент комбинирования нескольких маленьких пресетов в один большой. Если добавляемые пресеты имеют данные для одних и тех же каналов, то в итоге добавляются значения последнего по времени вызванного (добавленного) пресета.

8. Чейзы (CHASES).

Пульт позволяет записать до 256 чейзов, а также имеет 48 чейзов, записанных фабрично. Чейз представляет собой последовательность шагов, осуществляющуюся посредством их смены с движением лучей. Каждый шаг Чейза это запись значений определенных каналов приборов и/или пресетов. При воспроизведении Чейза шаги выполняются последовательно по бесконечному циклу с запрограммированной скоростью.

При воспроизведении Чейза посылаются команды для работы только тех каналов управления приборами, которые записаны в составе шагов Чейза. Это дает возможность создавать и записывать Чейзы для отдельных функций приборов (движения луча, цвета, гобо или эффектов) и затем комбинировать их, включая на воспроизведение несколько Чейзов одновременно. Пульт допускает одновременное воспроизведение до 8 чейзов.

8.1 Запись чейза.

Перед записью чейза Вы должны провести некоторую подготовку. Для того, чтобы видеть, какие установки Вы производите, необходимо открыть диммер на 100% и установить луч в позицию, где Вы будете хорошо видеть цвет луча, гобо и т.п. Это необходимо сделать со всеми приборами, которые будут записаны в чейзе. Выполнить эту несложную операцию необходимо до нажатия кнопки Запись (RECORD), в этом случае значения позиции луча и диммера не будут записаны в чейз.

Для начала записи нажмите кнопку режима Запись (RECORD), светодиод замигает. Затем нажмите кнопку Чейз (CHASE), ее светодиод начнет мигать. Дисплей слева вверху покажет номер текущей страницы чейзов, а кнопки номеров чейзов, которые уже записаны (заняты) будут светиться. Пульт позволяет записать до 16 страниц чейзов. В дополнение к этим страницам существуют еще 3 страницы, обозначенные как F1, F2 и F3 – это страницы чейзов, запрограммированные фабрично. Запись на эти страницы невозможна. При включении режима дисплей покажет текущий шаг Чейза, скорость и время перехода между шагами. Установите нужные фейдеры (джойстик) тех приборов, которые будут записаны в чейз на нужные значения. Примите во внимание, что каналы, которым Вы изменяли значения, будут записаны в чейз, поэтому не трогайте фейдеры тех каналов, которые Вы не будете записывать в чейз. Во время записи чейза (при включенном режиме записи) Вы можете свободно активировать и деактивировать приборы в любой последовательности для установки значений каналов. Вы можете также вызывать пресеты – помните, что команды пресетов будут выполняться только активными

(активированными) приборами. После завершения составления картинка шага нажмите кнопку ВВОД (ENTER).

ВНИМАНИЕ ! Во время записи шага (при включенном режиме записи) Вы можете свободно активировать и деактивировать приборы в любой последовательности для установки значений каналов. После завершения деактивируйте все приборы и нажмите кнопку Приборы (FIXTURE) второй раз с тем, чтобы ее светодиод погас – это даст Вам возможность записать шаг чейза в память.

После этого номер шага на дисплее автоматически изменится на 1. Повторите описанную выше процедуру для записи нужного Вам количества шагов в Чейзе (не более 256). В процессе записи шагов Вы можете оставлять «пустые» шаги, записывая их нажатием кнопки ВВОД (ENTER), не трогая фейдеры и джойстик после записи предыдущего шага (в шаге не будет записано никаких значений для всех каналов DMX). Пустые шаги можно использовать для увеличения времени между шагами. Позже в эти шаги можно что-то записать в случае необходимости. В любой момент во время записи Вы можете вернуться к любым из записанных шагов, внести в них изменения и т.п. Для этого просто поместите курсор в поле номера шага и кнопками + и – или колесом выберите нужный шаг. Вы можете свободно перемещаться по шагам вперед и назад.

Нажатие кнопки ВВОД (ENTER) автоматически добавляет к Чейзу еще один шаг. Если Вы сделали ошибку при записи шага просто нажмите кнопку Стереть (ERASE). На дисплее появится запрос подтверждения стирания данных каналов в текущем шаге (нажмите кнопку ДА или НЕТ), а если Вы нажмете кнопку Стереть (ERASE) еще раз, на дисплее появится запрос подтверждения удаления текущего шага (нажмите кнопку ДА или НЕТ), после удаления Чейз станет на один шаг короче.

В любое время записи Чейза Вы можете устанавливать скорость и время перехода, а также название Чейза. Для этого подведите курсор в нужное поле и кнопками + или – (колесом) установите нужное значение. Для ввода названия Чейза двигайте курсор направо до упора, пройдите установку времени перехода и дисплей покажет экран с полями названия и блокировки скорости Чейза.

Скорость выполнения Чейза указывается в ударах в минуту и применяется ко всему Чейзу сразу. При включении воспроизведения Чейза в первый раз он начнет выполняться с заданной здесь скоростью. Уже в процессе воспроизведения Вы можете изменять скорость Чейза, и это новое значение скорости Чейза может быть записано в Сцену. Это позволяет включать один и тот же Чейз в разные сцены, но с разной скоростью воспроизведения.

Время перехода указывается в процентах и применяется ко всем шагам текущего Чейза. Вы не можете задать индивидуальное время для разных шагов. Процент времени перехода означает тот процент от общего времени шага, который будет занимать переход. Если установить его на 100%, то Вы получите плавное движение лучей без остановок. Если установить его на 0%, то сцены будут меняться скачком, без перехода между ними. Время перехода также может изменяться во время воспроизведения и быть записанным в разные сцены с разными значениями.

Блокировка скорости Чейза (Speed Lock) позволяет включать игнорирование данным Чейзом команд управления скоростью, поступающих со входа Аудио или кнопки Ритм (BEAT). При выборе установки NO BEAT Чейз будет воспроизводиться только с запрограммированной скоростью, не реагируя на сигналы от Аудио или кнопки Ритм (BEAT). Это полезно применять, когда Вам необходимо воспроизведение Чейза с высокой и постоянной скоростью вне зависимости от команд изменения скорости, поступаемых для других воспроизводимых Чейзов.

По окончании записи всех шагов Чейза, установки скорости, перехода, блокировки скорости и ввода названия сохраните чейз, выбрав нужную страницу и номер Чейза и нажав на кнопку с этим номером. Кнопки активации приборов (FIXTURE) и вызова Пресетов (PRESETS) должны быть выключены (светодиоды не горят). Если Вы выберете для записи чейза уже занятую кнопку (ее светодиод горит), то на дисплее появится запрос на стирание и запись нового чейза. Нажмите ДА (YES) для подтверждения или НЕТ (NO) для отмены. Вы можете выбрать страницы с 1 по 16 и номер чейза на каждой странице с 1 по 16, что в результате даст Вам 256 чейзов. Вы не сможете перезаписать фабричные чейзы на страницах F1, F2 и F3.

ВНИМАНИЕ! Для стирания и последующей записи чейза может потребоваться до 30 секунд в зависимости от состава световой картины и заполнения текущей ячейки стираемой памяти.

После записи текущего чейза в память пульта светодиода кнопок режима Чейз (CHASE) и Запись (RECORD) продолжают мигать, что означает возможность продолжения записи или редактирования других чейзов. Вы можете в любой момент выйти из режима записи, даже не производя никаких изменений, просто еще раз нажав кнопку Запись (RECORD) – ее светодиод погаснет.

8.2 Воспроизведение чейза.

Для воспроизведения Чейза нажмите кнопку Чейз (CHASE), ее светодиод загорится, затем выберите нужную страницу и нажмите кнопку номера Чейза. Он начнет воспроизводиться со скоростью, заданной при программировании. Повторное нажатие кнопки номера Чейза выключит его воспроизведение. Вы можете воспроизводить одновременно до 8 чейзов при условии, что в них запрограммированы разные каналы (приборы).

Вы можете изменить скорость воспроизведения Чейза или время перехода, отображаемые на дисплее, прямо во время воспроизведения. Для этого подведите курсор в нужное поле и кнопками + или – (колесом) установите нужное значение. Если воспроизводится более одного Чейза, то поместите курсор под название Чейза и переключайтесь между выполняемыми Чейзами для задания индивидуальных изменений для каждого. Все сделанные изменения скорости и времени перехода будут сохранены в памяти, если Вы запишете воспроизводимый Чейз в Сцену. Это позволяет включать один и тот же Чейз в разные сцены, но с разной скоростью воспроизведения. При воспроизведении сцены Вы можете нажимать кнопку Чейз (CHASE) для того, чтобы видеть какие Чейзы воспроизводятся в данной сцене.

Вы можете воспроизводить одновременно до 8 чейзов при условии, что в них запрограммированы разные каналы (приборы). Если же Вы включаете воспроизведение Чейза, в котором записаны полностью те же каналы, что и в уже воспроизводящемся, то предыдущий Чейз выключится, а воспроизводиться будет последний по времени включенный Чейз. Если же в новом включенном Чейзе записана лишь часть каналов из уже воспроизводящегося, то эти каналы будут выполнять команды последнего Чейза, а оставшиеся по прежнему находиться под управлением прежнего Чейза.

8.3 Стирание чейза.

Для стирания Чейза из памяти пульта нажмите кнопку режима Запись (RECORD), затем кнопку Чейз (CHASE), затем кнопку Стереть (ERASE). Все кнопки, на которые записаны чейзы, будут светиться. Выберите нужную страницу и кнопку с номером чейза для стирания, нажмите ее. На дисплее появится название чейза и вопрос «Стирать?» (Erase This?). Нажмите ДА (YES) для подтверждения или НЕТ (NO) для отмены. После нажатия ДА (YES) чейз будет стерт. Если Вы выполняете эту операцию в режиме записи или редактирования Чейза, то стираться будут только отдельные шаги, а не Чейз целиком. После этого вы можете выйти из режима стирания, повторно нажав кнопку Запись (RECORD).

ВНИМАНИЕ! Для стирания чейза может потребоваться до 30 секунд в зависимости от состава световой картины и заполнения текущей ячейки стираемой памяти.

8.4 Редактирование чейза.

Для редактирования существующего чейза нажмите кнопку режима Запись (RECORD), а затем кнопку Чейз (CHASE). Затем нужно выбрать страницу и чейз, который Вы будете редактировать. После нажатия кнопки номера чейза на дисплее появится запрос на подтверждение редактирования вида (Edit this existing Chase?). После нажатия ДА (YES) чейз будет вызван и Вы можете добавлять или изменять значения каналов. Вы также можете использовать кнопку Стереть (ERASE) для удаления значений каналов из шага или, если шаг пустой, для удаления самого шага. Можно добавлять шаги в Чейз, используя кнопку Добавить (ADD) – после ее нажатия на дисплее появится вопрос добавлять или нет шаг (нажмите ДА (YES) для подтверждения или НЕТ (NO) для отмены) – и после текущего шага будет создан новый пустой шаг, все последующие шаги сдвинутся на один номер вперед. После создания нового шага Вы можете задать значения каналов или изменить пресеты для каналов этого шага.

После завершения редактирования Вы можете сохранить все сделанные изменения и дополнения простым нажатием на кнопку с номером этого чейза или любого другого. Вы можете использовать этот метод также для копирования чейза на другую кнопку с внесением или без внесения изменений.

8.5 Заводские чейзы (препрограммированные).

Выбрав страницы F1, F2 или F3 при воспроизведении Чейзов Вы обнаружите запрограммированные фабрично Чейзы для движений луча (круги, восьмерки и т.п.) – всего 48 чейзов. В отличие от воспроизведения Чейзов, записанных Вами, здесь необходимо сначала активировать приборы, которые будут выполнять команды фабричных Чейзов, а затем включить воспроизведение Чейза со страниц F1, F2 или F3.

8.6 Синхронизация с аудио сигналом.

Включение кнопки AUDIO (светодиод загорается) включает режим синхронизации скорости Чейза с сигналом, поступающим на вход Audio. При поступлении сигнала ритма с аудио входа светодиод на короткое время гаснет. Все Чейзы (кроме Чейзов с блокировкой скорости), воспроизводимые в данный момент, синхронизируют свою скорость с ритмом аудио сигнала. Включение кнопки AUDIO отменяет нажатие кнопки BEAT (Синхронизация по нажатию кнопки BEAT (ритм)). Этот режим не сохраняется в памяти при записи сцены.

8.7 Синхронизация по нажатию кнопки BEAT (ритм).

Нажатие кнопки BEAT позволяет Вам задавать темп (скорость) воспроизведения текущих Чейзов. Светодиод кнопки мигает с заданным Вами темпом. Все Чейзы (кроме Чейзов с блокировкой скорости), воспроизводимые в данный момент, синхронизируют свою скорость с заданным ритмом. Включение кнопки BEAT отменяет нажатие кнопки AUDIO (Синхронизация с аудио сигналом). Этот режим и заданный ритм не сохраняется в памяти при записи сцены. Для отмены ритма задайте новый или выключите его, удерживая нажатой кнопку BEAT более 1 секунды.

9. Шоу (SHOWS).

Шоу представляет собой последовательность сцен записанных и воспроизводимых в определенном порядке с заданными временными параметрами. Пульт позволяет Вам записать до 16 страниц по 16 шоу на каждой, что в сумме составляет 256 шоу.

9.1 Запись шоу.

Перед записью шоу Вам необходимо сначала запрограммировать сцены, которые будут включены в его состав. Описание записи сцен находится в предыдущих главах.

Для начала записи шоу нажмите кнопку режима Запись (RECORD), ее светодиод замигает. Затем нажмите кнопку Шоу (SHOW), ее светодиод тоже начнет мигать. Дисплей слева сверху покажет номер текущей страницы шоу, а кнопки номеров шоу, которые уже записаны (заняты) будут светиться. Дисплей покажет текущий шаг шоу готовый к записи с индикацией номера сцены и страницы сцен. Если в текущем шаге ничего не записано, то на дисплее будет надпись Пусто (EMPTY) на месте номера сцены и номера страницы. Время шага отображается на дисплее в формате часы-минуты-секунды, разделенные двоеточием (:), секунды имеют значение десятых долей секунды, отделенные точкой.

Если Вы записываете шоу в первый раз, то на дисплее будет показан шаг 000 (нулевой) и название сцены START. Нулевой шаг используется при необходимости формирования небольшой задержки при вызове шоу перед воспроизведением первой сцены. В нулевой шаг нельзя ничего записать, только время. Если задержка не нужна, то оставьте время нулевого шага в виде 0:00:00.0 и переходите к первому шагу кнопками «+», ENTER или вращая колесо.

Для записи шага шоу нажмите кнопку режима Сцена (SCENE) – ее светодиод загорится, затем выберите страницу сцен и сцену, нажмите ее кнопку. Затем установите на дисплее время шага – это общее время шага от его начала до перехода к следующему шагу. Устанавливать значения времени нужно как обычно – подводя курсор к нужному полю (значению) и устанавливая значение колесом или кнопками «+» и «-».

После выбора и вызова сцены и ввода времени нажмите Ввод (ENTER). Шоу перескочит на следующий шаг и дисплей покажет его номер. Вы можете записать до 255 шагов в каждом шоу. Если Вы нажмете Ввод (ENTER), не вызвав предварительно сцену, то шаг запишется в пустом виде и номер шага все равно изменится на следующий.

В процессе записи шоу Вы можете свободно перемещаться между записанными шагами (просто поместите курсор под номером шага и выберите нужный номер), что позволит перезаписать шаг с новой сценой и изменить время шага. Нажимая кнопку Ввод (ENTER) Вы сохраняете изменения этого шага и переходите на следующий, но если вы редактируете последний шаг шоу, то при нажатии Ввод (ENTER) Вы добавляете еще один шаг к шоу.

В процессе записи шоу в любой момент Вы можете ввести название для него. Для этого двигайте курсор вправо по дисплею, после прохождения установки времени появится еще один экран, где будет указано имя шоу (Show Name) и тип повторения шоу (Loop). Введите имя, помещая курсор под буквы и вводя нужную колесом или кнопками «+» и «-».

Тип повторения позволяет установить два значения – ON при котором шоу будет повторяться бесконечно по кругу, и OFF – при котором шоу выполняется один раз и останавливается.

По окончании записи всех шагов Шоу сохраните его, выбрав нужную страницу и номер Шоу и нажав на кнопку с этим номером. Кнопка режима вызова Сцен (SCENE) должна быть выключена (светодиод не горит). Если Вы выберете для записи Шоу уже занятую кнопку (ее светодиод горит), то на дисплее появится запрос на стирание и запись нового Шоу.

ВНИМАНИЕ! Для стирания и последующей записи Шоу может потребоваться до 30 секунд в зависимости от состава световой картины и заполнения текущей ячейки стираемой памяти.

После записи текущего Шоу в память пульта кнопка режима Шоу (SHOW) остается светящейся, что означает возможность продолжения записи других Шоу. Для выхода из режима записи нажмите кнопку Запись (RECORD) – ее светодиод погаснет.

9.2 Воспроизведение шоу.

Для воспроизведения Шоу нажмите кнопку режима Шоу (SHOW), ее светодиод загорится, затем выберите нужную страницу и нажмите кнопку номера Шоу. Вы можете воспроизводить только одно шоу в один и тот же момент времени, и это шоу может воспроизводить только одну сцену в один и тот же момент времени. Название шоу будет показано на дисплее вместе с номером сцены текущего шага и временем шага. Если тип повторения шоу установлен на ON, то шоу будет повторяться бесконечно по кругу, если же на OFF – то шоу выполняется один раз и останавливается.

Для приостановки шоу (паузы) нажмите кнопку Блэкаут (BLACK) – это приостановит выполнение шоу и перекроет световой выход всех приборов. Повторное нажатие кнопки Блэкаут (светодиод гаснет) откроет световой выход всех приборов и продолжит воспроизведение Шоу. Нажатие и удерживание кнопки Блэкаут в течение 1 и более секунд приведет к выключению воспроизводимого Шоу.

Повторное нажатие кнопки номера Шоу приведет также к выключению воспроизводимого Шоу. Если во время воспроизведения одного Шоу Вы нажмете кнопку вызова другого Шоу, то предыдущее шоу выключится и будет воспроизводиться последнее вызванное. Если во время воспроизведения Шоу Вы нажмете кнопку вызова Сцены, то шоу также выключится и будет воспроизводиться Сцена. Если Вам в любое время необходимо увидеть, какое Шоу воспроизводится в данный момент, то нужно нажать кнопку режима Шоу (SHOW), кнопка номера текущего Шоу будет светиться, а дисплей покажет информацию о названии Шоу и шаге.

Вы можете приостановить воспроизведение Шоу нажатием на кнопку со стрелкой налево «←» без перекрытия светового выхода приборов. Для продолжения воспроизведения нажмите стрелку направо «→». Также кнопку стрелки направо можно использовать для принудительного (вручную) перехода к следующему шагу Шоу.

9.3 Стирание шоу.

Для стирания Шоу из памяти пульта нажмите кнопку режима Запись (RECORD), затем кнопку Шоу (SHOW), затем кнопку Стереть (ERASE). Все кнопки, на которые записаны Шоу, будут светиться. Выберите нужную страницу и кнопку с номером Шоу для стирания, нажмите ее. На дисплее появится название Шоу и вопрос «Стирать?» (Erase This?). Нажмите ДА (YES) для подтверждения или НЕТ (NO) для отмены. После нажатия ДА (YES) Шоу будет стерто. Если Вы выполняете эту операцию в режиме редактирования Шоу, то стираться будут только отдельные шаги, а не Шоу целиком. После этого вы можете выйти из режима стирания, повторно нажав кнопку Запись (RECORD).

ВНИМАНИЕ! Для стирания Шоу может потребоваться до 30 секунд в зависимости от состава световой картины и заполнения текущей ячейки стираемой памяти.

Вы можете в любой момент выйти из режима стирания, нажав кнопку Запись (RECORD) – ее светодиод погаснет.

9.4 Редактирование шоу.

Для редактирования существующего Шоу нажмите кнопку режима Запись (RECORD), а затем кнопку Шоу (SHOW). Затем нужно выбрать страницу и Шоу, которое Вы будете редактировать. После нажатия кнопки номера Шоу на дисплее появится запрос на подтверждение редактирования вида (Edit this existing Show?). После нажатия ДА (YES) Шоу будет вызвано и Вы можете добавлять шаги или изменять значения каналов. Вы также можете использовать кнопку Стереть (ERASE) для удаления шага. Можно добавлять шаги в Шоу, используя кнопку Добавить (ADD) – после ее нажатия на дисплее появится вопрос добавлять или нет шаг (нажмите ДА (YES) для подтверждения или НЕТ (NO) для отмены) – и после текущего шага будет создан новый пустой шаг, все последующие шаги сдвинутся на один номер вперед. После создания нового шага Вы можете задать значения каналов для этого шага.

После завершения редактирования Вы можете сохранить все сделанные изменения и дополнения простым нажатием на кнопку с номером этого же Шоу или любого другого. При сохранении Шоу режим вызова Сцен должен быть выключен (светодиод кнопки режима SCENE не светится)! Вы можете использовать этот метод также для копирования Шоу на другую кнопку с внесением или без внесения изменений.

10. MIDI.

Данный пульт позволяет использовать команды MIDI для включения на воспроизведение Сцен и Шоу, используя MIDI секвенсер или клавиатуру, синхронизируя музыкальную часть со световой. Шесть страниц сцен и одна страница шоу могут управляться по одному каналу MIDI. Это дает доступ к 96 сценам и 16 шоу по одному каналу MIDI. Ноты MIDI с номерами 0-95 используются для вызова сцен и ноты с номерами 96-111 используются для вызова шоу. Протокол MIDI предоставляет только 128 нот по одному каналу, поэтому присутствует ограничение по количеству вызываемых сцен и шоу. Пульт должен быть установлен на тот же канал MIDI, что и устройство, к которому он подключен.

Пульт также посылает команды в виде нот MIDI каждый раз, когда нажимается кнопка воспроизведения сцены или шоу на передней панели пульта. Это позволяет использовать пульт в качестве командного устройства при записи программы MIDI.

Вы можете вызывать более 96 сцен, используя дополнительные каналы MIDI (Extra MIDI channels). Когда в настройках пульта Вы указываете канал MIDI, то можете указать также и дополнительные каналы MIDI, установив значение “Extra Channels” от 1 до 9. При установке значения 0 Вы будете получать команды MIDI только по основному каналу MIDI, дополнительные каналы не будут использоваться. При установке значения 1 будет использоваться 1-й дополнительный канал и следующие за ним (до 9 каналов). Каждый из дополнительных каналов позволяет вызывать еще по 6 страниц сцен. Например, если Вы используете MIDI канал №1 и назначаете еще 2 дополнительных канала, то по каналу 1 вызываются страницы сцен с 1 по 6, по каналу 2 вызываются страницы сцен с 7 по 12 и по каналу 3 вызываются страницы сцен с 13 по 18. Каждый из каналов использует для вызова сцен ноты 0-95.

Когда пульт получает команду в виде ноты MIDI, то включается воспроизведение сцены или шоу, соответствующего номеру полученной ноты. Получение команды с той же самой нотой выключает воспроизведение сцены или шоу. Получение команды с другой нотой выключает воспроизведение текущей сцены или шоу и включает воспроизведение новой.

10.1 Резервное копирование памяти по MIDI.

Вы можете использовать MIDI для резервного копирования всей памяти пульта на устройстве, обладающем возможностью приема и записи сообщений специального вида (MIDI system exclusive messages). Большинство секвенсоров на основе компьютеров PC обладают этой функцией. Обратитесь к Руководству по эксплуатации Вашего MIDI устройства для того, чтобы узнать как записать сообщение специального вида с содержимым памяти (system exclusive memory dump). После того, как зыписывающее MIDI устройство переведено в режим записи, перейдите в подменю пульта «Посылка файла памяти» (send memory file). Используя кнопку «+» выберите пункт «Послать файл памяти через порт MIDI» (send memory file to MIDI port). Далее нажмите Ввод (ENTER) для начала передачи файла. Закодированный файл со всем содержимым памяти будет послан на выход MIDI порта. Время, необходимое для передачи файла, будет зависеть от размера файла, который определяется содержимым памяти пульта.

В результате Вы отправите на MIDI устройство файл, содержащий все установки меню, приборов, сцен и шоу со всеми их составляющими компонентами.

10.2 Восстановление памяти из резервной копии MIDI.

Для восстановления содержимого памяти переключите устройство MIDI, на котором сохранен файл памяти на воспроизведение сообщений специального вида (MIDI system exclusive messages) и подключите его к MIDI входу пульта. Порт MIDI пульта всегда находится в режиме приема команд и сообщений MIDI (если не включен режим Записи RECORD, о чем говорит светящийся индикатор режима). Как только пульт начнет принимать файл на дисплее появится надпись «Принимаю файл» (RECEIVING FILE). Время, затраченное на прием файла и обновление содержимого памяти, зависит от размера файла, который определяется содержимым памяти пульта на момент создания этого файла.

Если в процессе приема файла произойдет сбой, то пульт предложит повторить попытку. Проверьте надежность соединений кабелей и повторите попытку.

Вы можете использовать этот способ для перекачки памяти из одного пульта в другой.

11. Использование Компьютерного порта.

Имеющийся на задней панели пульта компьютерный порт RS-232 можно соединить с компьютером типа PC для резервного копирования памяти и обновления программного обеспечения. Его также можно использовать для подключения мыши или трекбола.

Для подключения Вам нужен кабель последовательного порта, также известный под названием нуль-модемного кабеля. Этот кабель обычно используется для прямого соединения двух компьютеров. Стандартный кабель RS-232 не годится и не будет работать с данным пультом. Соедините порт RS-232 Вашего пульта с любым из имеющихся COM-портов Вашего компьютера. Порт на компьютере может иметь как 9 контактов, так и 25 контактов – используйте соответствующий случаю кабель.

После подключения Вы можете использовать Ваш PC под управлением Windows для сохранения или восстановления содержимого памяти пульта, а также для обновления программного обеспечения. Новейшие файлы обновления программного обеспечения доступны на сайте www.robe.cz.

11.1 Настройка компьютера.

Компания ROBE предлагает программу “SD Backup”, доступную для загрузки с сайта www.robe.cz, которая организует и управляет соединением Вашего пульта с компьютером. Вы можете также использовать входящую в комплект Windows программу “Hyper Terminal”. Определите свободный COM-порт на Вашем компьютере и соедините его с пультом (подробное описание – в предыдущей главе). Порт COM1 часто используется для подключения мыши, поэтому Вам может понадобиться порт COM2.

Если Вы установили программу “SD Backup”, то просто следуйте инструкциям help-файла, включенного в программу. При использовании программы “Hyper Terminal” Вам прежде всего надо настроить программу для работы с пультом. Запустите программу в дереве

СТАРТ→ПРОГРАММЫ→СТАНДАРТНЫЕ→СВЯЗЬ→HyperTerminal

или

START→PROGRAMS→ACCESSORIES→COMMUNICATIONS→HyperTerminal

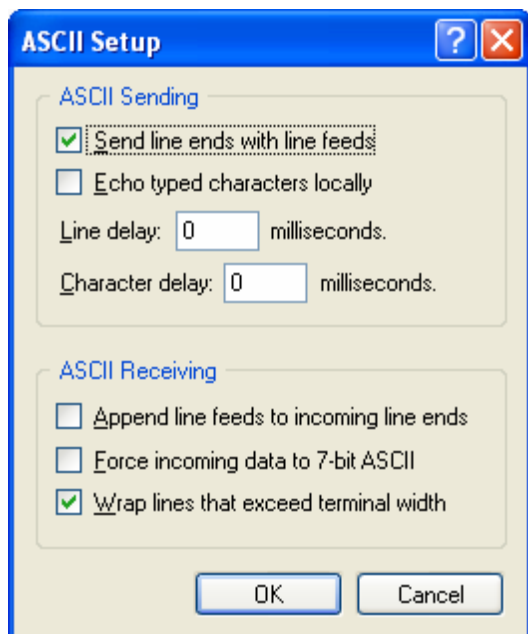
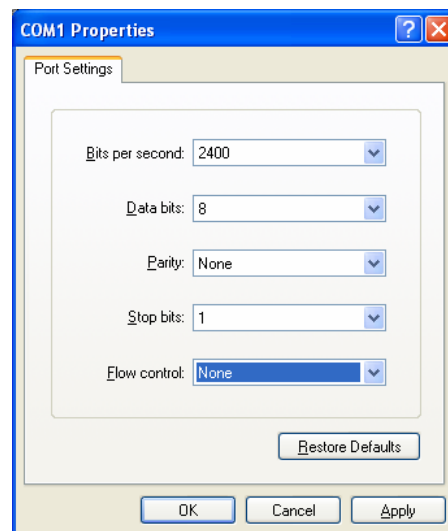
Если программы нет в Вашей системе, то ее понадобится установить с дистрибутивного диска Windows.

После открытия окна программы “Hyper Terminal” Вам предложат выбрать название и иконку для ярлыка нового соединения. Назовите его «DMX Control 512», выберите иконку и нажмите ОК.

В следующем окне в нижней строчке выберите COM1 или COM2. Не заполняйте поля телефонного номера и другие, затем нажмите ОК.

В следующем окне установите скорость - 19200 (верхняя строчка), биты данных - 8 (вторая строчка), проверка четности - NONE (третья строчка), стоп бит - 1 (четвертая строчка) и управление потоком – NONE (пятая строчка).

Нажмите ОК. Запустится программа “Hyper Terminal”.

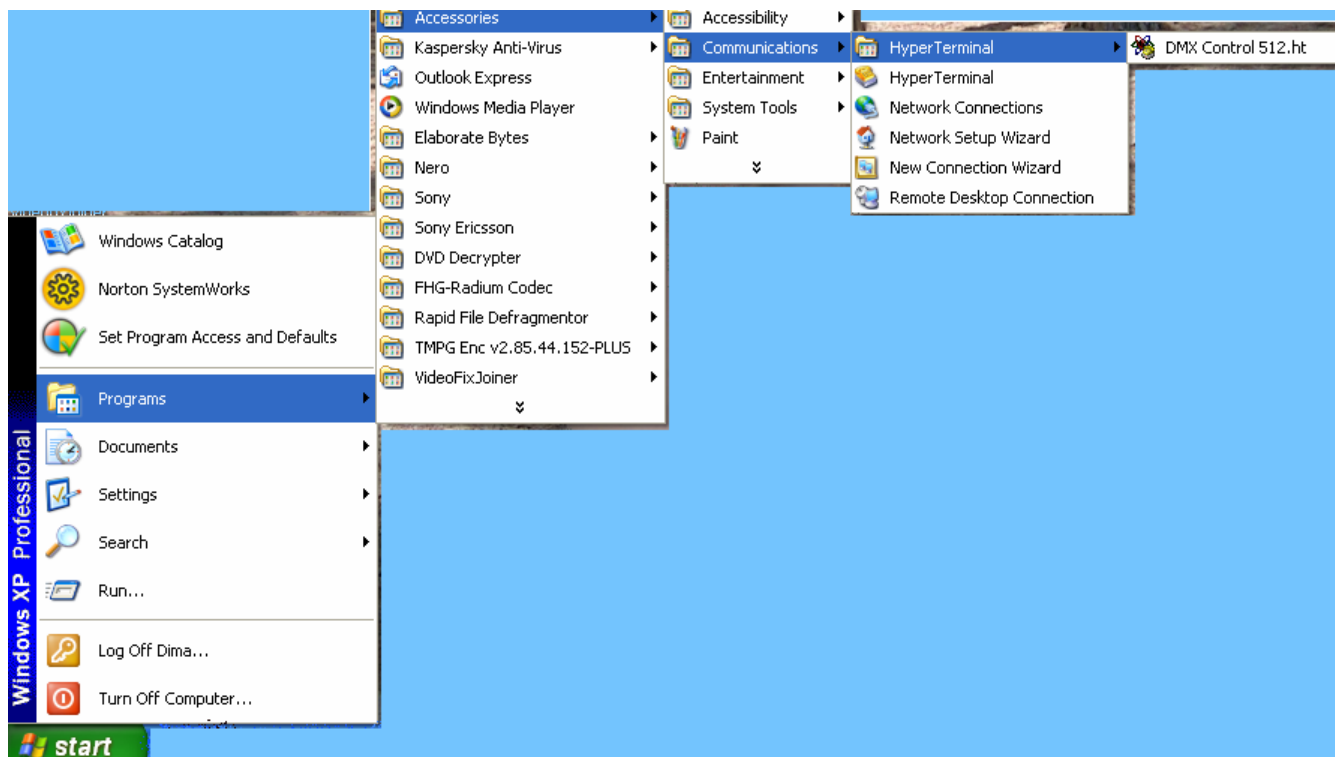


Последние настройки надо сделать, открыв меню “File” в левом верхнем углу окна программы, выбрав “Properties” и кликнув по закладке “Settings”. На экране этого окна найдите и нажмите кнопку “ASCII Setup”. В открывшемся новом диалоговом окне строка «send line ends with line feeds» должна быть помечена галочкой, строка «wrap lines» тоже может остаться с галочкой, остальные строки должны остаться пустыми.

Нажмите ОК – настройка программы закончена.

Закройте все диалоговые окна и окно программы “Hyper Terminal”. Перед закрытием программы Вам будет предложено сохранить настройки для нового соединения – сохраните их.

Теперь в папке программы содержится значок для запуска соединения с Вашим пультом. Вы можете запускать программу прямо из папки или создать ярлык на рабочем столе. Для установки соединения с пультом Вам понадобится кликнуть на ярлыке программы.



11.2 Резервное копирование памяти.

Настроив на компьютере работу программ “SD Backup” или “Hyper Terminal” Вы можете использовать их для резервного копирования (сохранения) файла памяти пульта на жестком диске Вашего PC. Для этого Вам надо соединить пульт с компьютером способом, описанным в предыдущих главах.

При использовании программы “SD Backup” следуйте инструкциям раздела “Receive File”. При использовании программы “Hyper Terminal” кликните на значок созданного соединения (см. предыдущую главу). Кликните на пункте меню “Transfer” и выберите “Capture Text”. Появится диалоговое окно для выбора папки сохранения и имени сохраняемого файла. Введите имя файла и нажмите кнопку “Start”. Программа готова получать данные из пульта.

Теперь на пульте зайдите в главное меню, выберите “Save Memory File” и нажмите Ввод (ENTER). На дисплее появится сообщение «Сохранение файла памяти через компьютерный порт» (Save memory file to computer port). Далее нажмите Ввод (ENTER) для начала передачи файла. Закодированный файл со всем содержимым памяти будет послан на выход порта RS-232. Время, необходимое для передачи файла, будет зависеть от размера файла, который определяется содержимым памяти пульта. После окончания передачи данных дисплей пульта вернется в свое обычное состояние и цифры в окне терминала программы “Hyper Terminal” перестанут бежать. Вы можете просто закрыть окно программы или вернуться в выпадающее меню “Capture Text” и нажать “Stop” – файл будет сохранен автоматически.

ВНИМАНИЕ! Если Вы храните на компьютере несколько файлов содержимого памяти пульта, то задавайте новое имя для каждого нового файла. Программа “Hyper Terminal” работает таким образом, что не переписывает файл с повторяющимся именем целиком, а добавляет к имеющимся данным новые. Таким образом, в одном файле могут совместиться несколько образов памяти пульта, что сделает данный файл просто мусорной свалкой в смысле ценности содержащейся в нем информации.

11.3 Восстановление памяти.

Для копирования файла памяти с компьютера в Ваш пульт необходимо для начала войти в меню пульта и выбрать пункт «load memory file». Нажмите Ввод (ENTER), на дисплее появится надпись «Ожидая принятия файла через COM порт» (.Waiting for file from COM port). Теперь пульт готов к принятию файла с компьютера.

При использовании программы “SD Backup” следуйте инструкциям раздела “Send File”. При использовании программы “Hyper Terminal” кликните на значок созданного соединения (см. главу выше). Кликните на пункте меню “Transfer” и выберите “Send Text File”. Появится диалоговое окно выбора имени сохраненного файла для отправки в пульт. Найдите нужный диск, папку и имя файла и нажмите кнопку “Open”. Программа начнет посылать данные в пульт и дисплей пульта высветит сообщение «Получаю файл» (receiving file). После окончания передачи файла пульт перезапустится, дисплей вернется в свое обычное состояние при включении.

Если в процессе приема файла произойдет сбой, то пульт предложит повторить попытку. Проверьте надежность соединений кабелей и повторите попытку. Время, затраченное на прием файла и обновление содержимого памяти, зависит от размера файла, который определяется содержимым памяти пульта на момент создания этого файла.

11.4 Обновление программного обеспечения.

Программное обеспечение, управляющее работой пульта, может обновляться новыми версиями, доступными на сайте компании ROBE по адресу www.robe.cz. Новые версии программного обеспечения могут включать в себя новые возможности и новые библиотеки приборов.

Для копирования файла программного обеспечения с компьютера в Ваш пульт необходимо для начала войти в меню пульта и выбрать пункт «update software». Нажмите Ввод (ENTER), на дисплее появится надпись «Загрузка новой программы» (Download new program). Теперь пульт готов к принятию файла с компьютера.

При использовании программы “SD Backup” следуйте инструкциям раздела “Send File”. При использовании программы “Hyper Terminal” кликните на значок созданного соединения (см. главу выше). Кликните на пункте меню “Transfer” и выберите “Send Text File”. Появится диалоговое окно выбора имени файла для отправки в пульт. Найдите нужный диск, папку и имя файла, загруженного с веб-сайта.

ВНИМАНИЕ! Файл должен быть **разархивирован, т.е. заканчиваться «.txt», а не «.zip»!!!** Нажмите кнопку “Open”. Программа начнет посылать данные в пульт и дисплей пульта высветит сообщение «Получаю новую программу» (receiving new program). После окончания передачи файла пульт перезапустится, дисплей вернется в свое обычное состояние, как при включении. Время, затраченное на прием файла может составить несколько минут.

12. Технические характеристики.

Общее количество каналов управления	512
Максимальное количество Чейзов	256
Максимальное количество Сцен	1024
Максимальное количество Шоу	256
Максимальное количество Пресетов	512

Управление 16 приборами по 32 канала каждый.
Дисплей на 32 знака для отображения буквенной информации.
Джойстик для управления движением луча.
Большое колесо для ввода данных.
8 фейдеров.
Порт RS-232 для подключения компьютера или мыши.
Вход аудио сигнала.
Порты MIDI-In, MIDI-Out

Напряжение питания	120/230 Вольт (через внешний адаптер 9В/500мА)
Выход DMX	3-х контактный разъем с переключением полярности.
Монтаж в рэк	19", 3-х высотный
Общие габариты	483 x 133 x 120
Вес	3.2 кг

13. Чистка и обслуживание.

**Отсоедините сетевой шнур
перед любыми работами по чистке и обслуживанию!**

В пульте нет механизмов, нуждающихся в обслуживании покупателем. Доступ внутрь пульта для проведения работ разрешен только авторизованному персоналу сервис-центра.

При очистке пульта от загрязнений с внешней стороны не используйте специальных чистящих средств из магазина и не используйте агрессивные жидкости, которые могут повредить пульт. Рекомендуется использовать мягкую собирающую грязь ткань.

ПРИЛОЖЕНИЕ.

Список приборов в библиотеке пульта, версия программы 3.08

Generic Dimmer (1 Channel)
32 DMX Channels

Robe:

ROBE CLUBSCAN 150 CT
ROBE CLUBSCAN 250 CT
ROBE CLUBSPOT 250 CT
ROBE CLUBWASH 250 CT
ROBE COLOR MIX-150 WASH
ROBE COLOR MIX-150 PROFILE
ROBE COLOR MIX 240 AT MODE 2
ROBE COLOR MIX 250AT
ROBE COLOR SPOT 170AT
ROBE COLOR SPOT 250AT MODE 1
ROBE COLOR SPOT 250AT MODE 2
ROBE COLOR SPOT 250AT MODE 3
ROBE COLOR SPOT 250AT MODE 4
ROBE COLOR SPOT 575AT MODE 1
ROBE COLOR SPOT 575AT MODE 2
ROBE COLOR SPOT 575AT MODE 3
ROBE COLOR SPOT 575AT MODE 4
ROBE COLOR SPOT 1200AT MODE 1
ROBE COLOR SPOT 1200AT MODE 2
ROBE COLORWASH 575 AT MODE 3
ROBE COLORWASH 1200E AT MODE 4
ROBE DJ SCAN 150 XT
ROBE DJ SCAN-250XT
ROBE DJ ROLLER 150 XT
ROBE DJ ROLLER 250 XT

ROBE DOMINATOR 1200 XT
ROBE ECOLOR-250XT
ROBE FUNKY
ROBE FUSION
ROBE MSZoom-250XT
ROBE SCAN-250XT MODE 1
ROBE SCAN-250XT MODE 2
ROBE SCAN-575XT MODE 1
ROBE SCAN-575XT MODE 2
ROBE SCAN-1200XT MODE 1
ROBE SCAN-1200XT MODE 2
ROBE SPOT-150XT
ROBE SPOT-160XT
ROBE SPOT-250XT MODE 1
ROBE SPOT-250XT MODE 2
ROBE SPOT-575XT MODE 1
ROBE SPOT-575XT MODE 2
ROBE WASH-250XT MODE 1
ROBE WASH-250XT MODE 2
ROBE WASH-575XT MODE 1
ROBE WASH-575XT MODE 2

Elation:

ACTIVE SCAN/WAVE
CMY ZOOM 250
EASY COLOR 7 CHANNEL
EASY COLOR 9 CHANNEL
FOCUS SPOT 250
MINI PATEND 150
POWER SPOT 250
POWER SPOT 575
POWER WASH 250
STAGE COLOR
WATERFALL

American DJ:

ACCUSPOT 250
AUTO SPOT 150
COLOR-150/DMX
CONCEPT 1 AND 2
DP-DMX20 DIMMER PACK
PP-DMX20 SWITCH PACK
MEGA-STROBE/DMX
MIGHTY SCAN
POCKET SCAN
RAINBOW-250
ROLLERTRON AND SCANTRON
SNAP SHOT DMX
TEMPEST II
XP-3

GLP:

GLP YPOC 250
GLP YPOC COLOR
GLP JUNIOR SCAN 1 AND 2

HIGH END:

HIGH END COLOR PRO
HIGH END CYBERLIGHT 20 CHANNEL MODE
HIGH END INTELLABEAM 13 CHANNEL
HIGH END STUDIO BEAM
HIGH END STUDIO COLOR 250
HIGH END STUDIO COLOR 575
HIGH END STUDIO SPOT 250
HIGH END STUDIO SPOT 575
HIGH END STUDIO SPOT CMY
HIGH END TECHNOBEAM 18 CHANNEL MODE
HIGH END TECHNORAY 14 CHANNEL MODE
HIGH END TECHNOPRO 12 CHANNEL MODE
HIGH END TRACKSPOT

Martin:

MARTIN ACROBAT
MARTIN CX2
MARTIN CX10
MARTIN ENTOUR MODE 1
MARTIN ENTOUR MODE 2
MARTIN IMAGESCAN MODE 2
KRYPTON MODE 1
KRYPTON MODE 2
MARTIN MAC 250 MODE 4
MARTIN MAC 300 MODE 4
MARTIN MAC 500 MODE 4
MAC 550 MODE 1
MAC 550 MODE 2
MARTIN MAC 600 MODE 4

MARTIN MAC 600 NT MODE 4
MARTIN MAC 1200 MODE 4
MARTIN MAC 2000
MARTIN MINIMAC PROFILE
MARTIN MINIMAC WASH
MARTIN MX-1, MX-4
MARTIN MX10
MARTIN P-812 7 CHANNEL MODE
MARTIN P-518 MODE 3
MARTIN P-218 MODE 3
MARTIN PAL 1200 MODE 4
MARTIN PAL 1200FX MODE 4
MARTIN PRO 1220 CMYR MODE 4
MARTIN PRO 1220 XR MODE 4
MARTIN PRO 1220 RPR MODE 4
MARTIN PRO 918 MODE 4
MARTIN PUNISHER X250
MARTIN ROBOZAP
MARTIN ROBOZAP MSR 1200
MARTIN ROBOCOLOR II
MARTIN ROBOCOLOR MSD
MARTIN ROBOCOLOR PRO 400
MARTIN ROBOSCAN 1004
MARTIN ROBOSCAN XR1
MARTIN ROBOSCAN XR2
MARTIN ROBOSCAN XR3
MARTIN ROBOSCAN XR4
MARTIN WIZARD

CLAY PAKY:

CLAY PAKY ASTROSCAN
CLAY PAKY GOLDEN SCAN
CLAY PAKY GOLDEN SCAN HPE
CLAY PAKY MINI SCAN
CLAY PAKY MINI SCAN HPE
CLAY PAKY STAGE COLOR 300
CLAY PAKY STAGE COLOR 1000
CLAY PAKY STAGE COLOR 1200
CLAY PAKY STAGE LIGHT 300
CLAY PAKY STAGE SCAN
CLAY PAKY STAGE ZOOM
CLAY PAKY SUPER SCAN ZOOM 16 CHANNEL MODE
CLAY PAKY PIN

Coemar:

COEMAR CF 1200 SP
COEMAR CF 1200 HARD EDGE
COEMAR CF 1200 Hard Edge Compact
COEMAR CF7 HE
COEMAR CF7 WZ
COEMAR COMET
COEMAR COMPACTSCAN
COEMAR ISPOT 150
COEMAR ISPOT 575
COEMAR ISPOT 575 EB
COEMAR ISPOT FLEX
COEMAR IWASH 575 EB
COEMAR IWASH FLEX
COEMAR NATTMM1200
COEMAR NAT ZOOM 4000 20 CHANNEL
COEMAR NAT ZOOM 2500 20 CHANNEL
COEMAR PANORAMA CYC POWER
COEMAR PANORAMA CYC TOURING
COEMAR PC 1000
COEMAR PC 1200 HMI