

Руководство пользователя

DMX CONTROL 480



Руководство пользователя

DMX CONTROL 480

Оглавление

1. Меры безопасности.	4
2. Правила использования.	4
3. Первоначальные действия.	5
3.1 Подключение.	5
3.2 Звуковая синхронизация.	5
3.3 Соединение устройств в цепь управления.	5
3.4 Подключение персонального компьютера.	5
3.5 Адресация световых приборов.	6
4. Элементы управления контроллера.	6
5. Работа с контроллером.	8
5.1 Принципы работы с меню пульта.	8
5.2 Структура меню.	9
5.3 Назначение приборов на соответствующие кнопки.	9
5.4 Объединение приборов в группы.	9
6. Библиотека приборов.	10
6.1 Создание новых приборов в библиотеке приборов контроллера.	10
6.2 Копирование приборов в пределах библиотеки приборов.	12
6.3 Удаление приборов из библиотеки приборов.	13
6.4 Создание/редактирование названий эффектов.	13
7. Специальные установки.	14
7.1 Настройка LCD дисплея.	14
7.2 Пользовательские установки.	14
7.3 Изменение пароля.	15
8. Дистанционный доступ к меню приборов.	16
9. Загрузка программы из контроллера в память приборов.	17
10. Работа с картой памяти.	18
10.1 Сохранение данных на карту памяти.	18
10.2 Загрузка данных в контроллер из карты памяти.	19
11. Ручной режим управления.	19
11.1 Ручное управление приборами.	20
11.2 Управление движением PAN/TILT при помощи колёс.	20
11.3 Редактирование и создание чейзера.	21
11.4 Копирование чейзера.	22
11.5 Воспроизведение чейзера.	22
11.6 Задание макрокоманды (макрос).	23
11.7 Воспроизведение макрокоманды (макрос).	24

12. Режим программирования.	24
12.1 Создание сцен.	24
12.2 Удаление сцен.	26
12.3 Копирование сцен.	26
12.4 Создание программ.	27
12.5 Удаление программ.	29
12.6 Копирование программ.	29
12.7 Создание записи.	30
12.8 Удаление записи.	32
12.9 Копирование записи.	33
13. Режим воспроизведение.	33
13.1 Воспроизведение сцены.	33
13.2 Воспроизведение программы.	34
13.3 Воспроизведение записи.	36
14. Первоначальные заводские установки.	38
15. Технические характеристики.	38
16. Чистка и обслуживание.	39

**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 допускаются 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. Первоначальные действия.

3.1 Подключение.

Перед включением проверьте установки напряжения питающей сети на задней панели контроллера. Производителем могут быть установлены значения 115В или 220В, 50/60Гц. При необходимости установите соответствующее значение.

При переключении параметров питающей сети, прибор необходимо отключить от электросети.

Подсоедините кабель питания к электросети.

Полярность подключения жил сетевого кабеля соответствует текущим международным стандартам. Если Вам необходимо заменить кабель питания, подключите его в следующем соответствии.

Европа	Америка	Полярность	Международный
коричневый	чёрный	фазный	L
голубой	белый	нейтральный	N
жёлто-зелёный	зелёный	заземление	

3.2 Звуковая синхронизация.

При необходимости синхронизировать работу DMX CONTROL 480 со звуковым сигналом, соедините гнездо аудиовхода контроллера (стерео Джек) с выходом звукового носителя или микшерного пульта.

Центральный контакт: сигнал (+)
Корпус: земля

При нажатии кнопки **AUDIO**, контроллер будет принимать ритм сигнала поданного на аудиовход.
Внимание: Никогда не соединяйте между собой аудиовход и выход DMX.

3.3 Соединение устройств в цепь управления.

Для удобства подключения световых приборов, в контроллере DMX CONTROL 480 предусмотрены два DMX выхода (3pin XLR, мама).

Соедините DMX-вход DMX CONTROL 480 с DMX-входом светового прибора, ближайшего к контроллеру. DMX-выход этого светового прибора соедините с DMX-входом следующего прибора.

Используйте только специальный экранированный RS-485 кабель, и 3-х контактные соединительные разъёмы XLR.

Конт. 1 – заземление
Конт. 2 – данные (-)
Конт. 3 – данные (+)

Внимание: DMX-линия должна заканчиваться нагрузочным резистором сопротивлением 120 Ом. Необходимо впаять в XLR-разъём резистор сопротивлением 120 Ом к контактам 2 и 3, и подключить его к DMX-выходу последнего светового прибора.

3.4 Подключение персонального компьютера.

Соедините 9-ти контактный разъём расположенный на задней панели контроллера с персональным компьютером через RS-232 интерфейс.

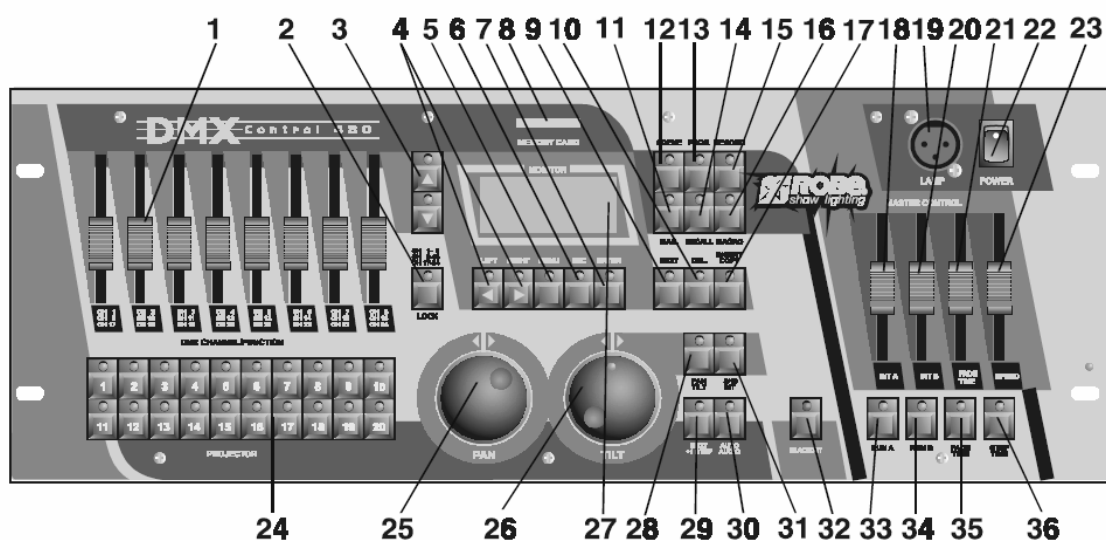
3.5 Адресация световых приборов.

DMX CONTROL 480 назначает для каждого светового прибора 24 DMX-адреса. Установите на каждом световом приборе соответствующий стартовый DMX-адрес. Световые приборы с одинаковым DMX-адресом будут работать синхронно.

Световой прибор	Стартовый адрес	Световой прибор	Стартовый адрес
Прибор 1	1	Прибор 11	241
Прибор 2	25	Прибор 12	265
Прибор 3	49	Прибор 13	289
Прибор 4	73	Прибор 14	313
Прибор 5	97	Прибор 15	337
Прибор 6	121	Прибор 16	361
Прибор 7	145	Прибор 17	385
Прибор 8	169	Прибор 18	409
Прибор 9	193	Прибор 19	433
Прибор 10	217	Прибор 20	457

4. Элементы управления контроллера.

Передняя панель:



1- DMX CHANNEL / FUNCTION - фейдеры канала /функции

каждый фейдер представляет DMX-канал соответствующего светового прибора и может быть индивидуально назначен. Назначение DMX-каналов производится в соответствии с руководством на световой прибор.

2 - CHANNEL RANGE/LOCK - кнопка выбора диапазона фейдеров / блокировка пульта

кнопка выбора диапазона каналов для регулировки фейдерами или для блокировки пульта

3 – UP/DOWN - кнопки выбора

этими кнопками вы выставляете необходимые вам значения на дисплее (вверх/вниз).

4 – LEFT/RIGHT - кнопки выбора

эти кнопки позволяют Вам выбирать редактируемые пункты на дисплее (вправо/влево).

5 – MENU - кнопка меню

кнопка доступа к главному меню.

6 – ESCAPE - кнопка отмены

для возвращения к главному меню или назад в подменю.

7 – ENTER - кнопка ввод

кнопка подтверждения.

8 – MEMORY CARD - разъем для карты памяти

9 – NEXT/GROUP - кнопка далее/группа

функция зависит от того меню, в котором эта кнопка используется.

10 – INSERT/COPY - кнопка вставить/копировать

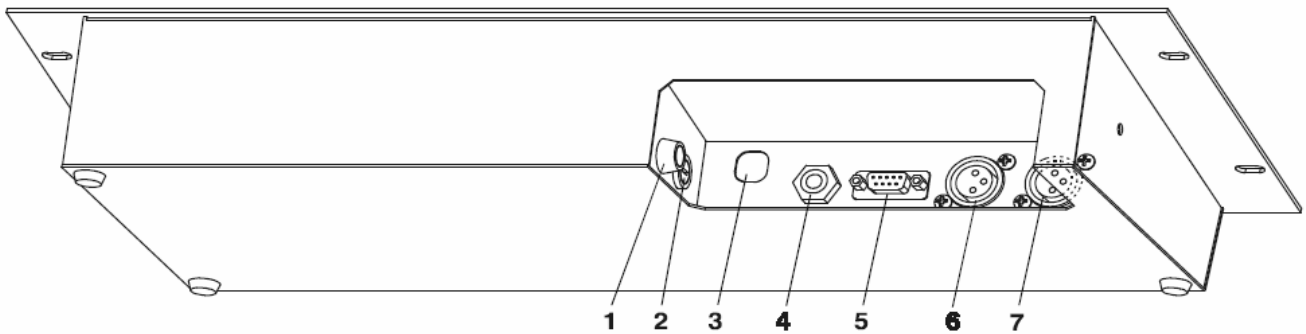
функция зависит от того меню, в котором эта кнопка используется.

11 – MANUAL - кнопка ручного управления

включает ручной режим управления выбранным световым прибором.

- 12 – SCENE - кнопка сцена**
кнопка воспроизведения сцен
- 13 – PROGRAM - кнопка программа**
кнопка воспроизведения программы
- 14 – RECALL - кнопка вызова/повтора**
функция зависит от того меню, в котором эта кнопка используется.
- 15 – RECORD - кнопка воспроизведения записи**
функция зависит от того меню, в котором эта кнопка используется
- 16 – MACRO - кнопка макро**
- 17 – DELETE/CHASER - кнопка удаление/чейзер**
функция зависит от того меню, в котором эта кнопка используется.
- 18 – INT A - мастер А**
субмастер программы (сцены, записи) А
- 19 – DESK LAMP - разъем подключения лампы подсветки**
для подключения лампы подсветки пульта (12 Вольт), 3pin XLR:
1 контакт не используется
2 контакт - +12Вольт
3 контакт - 0Вольт
- 20 – INT B - мастер В**
субмастер программы (сцены, записи) В
- 21 – FADE TIME - фейдер перехода**
фейдер устанавливает время перехода.
- 22 –. POWER - выключатель питания.**
- 23 – STEP TIME - фейдер шага**
фейдер устанавливает время шага -
- 24 – PROJECTOR SELECT - выбор прибора**
кнопка выбора прибора (приборов)
- 25 – PAN encoder wheel**
колесо панорамы
- 26 – TILT encoder wheel**
колесо наклона
- 27 – LCD display - ЖК индикатор**
- 28 – PAN/TILT**
кнопка активирует (деактивирует) управление PAN/TILT колёсами.
- 29 – NEXT/+1STEP button**
эта кнопка позволяет переходить от одного шага к другому.
Внимание: кнопка работает только в режиме воспроизведения
- 30 – AUTO/AUDIO - кнопка переключения режимов воспроизведения**
Светодиод не светится – автоматический режим без звуковой синхронизации,
светодиод светится – режим звуковой синхронизации (на аудио вход должен быть подан звуковой сигнал).
- 31 – 8/16 BIT - кнопка переключения режима 8/16 BIT**
кнопка переключения разрешения от 8/16 бит для движения PAN/TILT.
- 32 – BLACKOUT - кнопка блэкаут**
при активации этой функции, заслонка во всех подключённых к контроллеру световых приборах перекрывает световой луч, все остальные функции продолжают выполняться приборами, воспроизведение также продолжается.
- 33 – RUN A кнопка**
кнопка активирует программу (сцену, запись) А.
- 34 – RUN B кнопка**
кнопка активирует программу (сцену, запись) В.
- 35 – FADE TIME кнопка**
эта кнопка активирует FADE TIME фейдер.
- 36 – STEP TIME кнопка**
эта кнопка активирует STEP TIME фейдер.

Задняя панель:

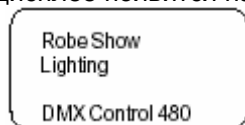


- 1 – Держатель предохранителя
- 2 – Переключатель напряжения питания - позволяет выбрать напряжение питающей сети 220В/50-60Гц или 115В/50-60Гц.
- 3 – Кабель сетевой
- 4 – AUDIO INPUT разъем аудио входа
- 5 – Разъем для подключения компьютера - 9-ти контактное гнездо для подключения персонального компьютера.
- 6 – DMX выход №2
- 7 – DMX выход №1

5. Работа с контроллером.

5.1 Принципы работы с меню пульта.

К контроллеру DMX CONTROL 480 можно подключить 20 независимых световых приборов работающих с протоколом DMX512 и максимальным количеством каналов управления 24 для каждого. Подключите DMX линию к выходу контроллера. Подключите контроллер к электросети и включите сетевой выключатель, на дисплее появится надпись – начальное меню:



Теперь нажмите кнопку MENU, Вы получите доступ к главному меню, где возможен переход к необходимому подменю.

Активные кнопки и их основные функции:

- | | |
|-----------------------|---|
| <UP>,<Down> | - кнопки для просмотра меню и редактирования значений. |
| <LEFT>,<RIGHT> | - кнопки перехода между редактируемыми пунктами. |
| <ENTER> | - кнопка подтверждения (сохранение сделанных Вами изменений). |
| <ESC> | - кнопка отмены (возвращает к предыдущему меню, без сохранения сделанных Вами изменений). |
| <MENU> | - кнопка доступа к главному меню. |
| PAN wheel, TILT wheel | - вращая колёса энкодеров, выставляйте необходимые значения. |

Специальные кнопки и их функции будут описаны в соответствующих пунктах.

Внимание: При включении питания контроллер находится в режиме BLACKOUT (светодиод светится). Нажатием кнопки CHANNEL RANGE/LOCK контроллер может быть заблокирован. Вы можете изменить пароль, тем самым исключить доступ посторонних лиц к вашим программам и управлению световыми приборами.

Активными являются только те кнопки, светодиоды которых светятся или мигают. Если нажата не активная кнопка, ни каких изменений не произойдёт.

5.2 Структура меню.

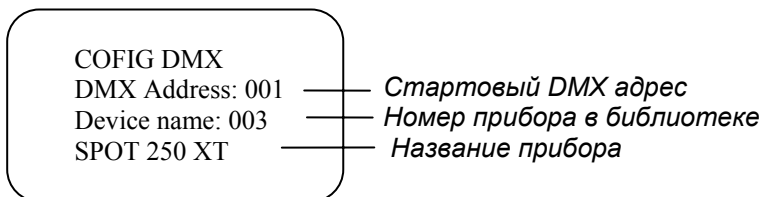
Создание сцены
Создание программы
Создание записи
Создание Чейза
Создание группы
Установки

Конфигурация приборов
Конфигурация адресов DMX
Переименовать эффект
Установки дисплея
Меню карты памяти
- Чтение данных
- Запись данных
Установки DMX1
- Дистанционный доступ к меню прожекторов
- Загрузка программы из контроллера в память прожектора
Установки DMX1
- Дистанционный доступ к меню прожекторов
- Загрузка программы из контроллера в память прожектора
Подключение персонального компьютера
Пользовательские установки
Установка пароля
Заводские установки

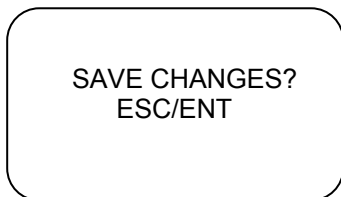
5.3 Назначение приборов на соответствующие кнопки.

Для начала работы Вам необходимо выбрать световые приборы, которыми Вам предстоит управлять. Вы можете воспользоваться библиотекой приборов DMX CONTROL 480, либо создать новые приборы.

1. Нажмите <ESC> несколько раз, до появления на дисплее начального меню.
2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "Config DMX" ("Setup" → <ENTER> → "Config DMX" → <ENTER>). На дисплее появится следующая надпись:



3. Нажатием кнопок PROJECTOR SELECT <1>, <2>.....<20>, проверяем соответствие кнопок приборам. Если Вам необходимо назначить другие приборы на кнопки <1>, <2>.....<20>:
 1. Нажмите <1> (светодиод светится), кнопками <UP> или <DOWN> выберите необходимый прибор из библиотеки приборов.
 2. Нажмите <2> и выберите другой прибор. Назначте все необходимые приборы на кнопки <1>, <2>.....<20>.
 3. Нажмите <ENTER>. На дисплее появится вопрос:



4. Нажмите <ENTER> чтобы сохранить назначенные приборы кнопкам PROJECTOR SELECT, или <ESC> чтобы оставить меню без изменений.

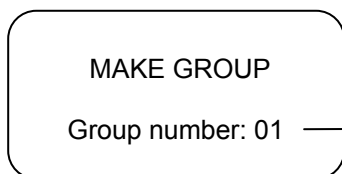
Внимание: Если Вы не нашли нужный Вам прибор в библиотеке приборов, необходимо обратиться к главе «Библиотека приборов».

5.4 Объединение приборов в группы.

Для удобства работы с приборами очень полезно определить группы приборов. Например: первая группа – приборы, стоящие на сцене, вторая группа – приборы подвешенные. Процесс создания программ и сцен становится более простым.

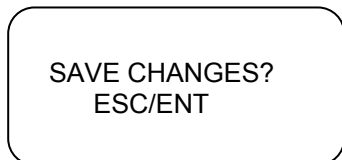
Для создания группы Вам необходимо:

1. Нажмите <ESC> несколько раз, до появления на дисплее начального меню.
2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "Make group" и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующая надпись:



— *Порядковый номер группы (1-20)*

3. Используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите необходимый номер группы, кнопками PROJECTOR SELECT <1>, <2>.....<20> назначить приборы в текущую группу. Светодиодные индикаторы выбранных приборов должны светиться.
4. Нажмите <ENTER>. На дисплее появится вопрос:



5. Нажмите <ENTER>, чтобы подтвердить приборы в текущей группе или <ESC>, чтобы оставить это меню без изменения.

6. Библиотека приборов.

Библиотека приборов содержит 100 позиций. Позиции приборов №1-50 отведены для приборов компании ROBE, их нельзя редактировать, удалять и копировать.

Внимание: Копирование приборов позиций №1-50 возможно только в позиции №51-100. Таким образом, Вы можете создать копию прибора с возможностью последующего её редактирования. Этот прибор сохранит все функциональные возможности оригинала (Вы можете использовать специальные функции описанные в главе: «Дистанционный доступ к меню прожекторов» и «Загрузка программы в прожектор»)

Все приборы ROBE, включённые в библиотеку контролера, определены в 1-м режиме DMX-каналов (Mode 1).

Пример:

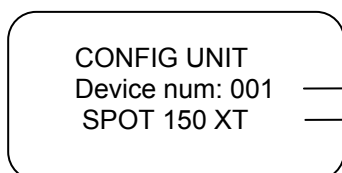
Spot 160 XT, имеет 4 режима DMX-каналов:

Channel	Mode 1	Mode 2	Mode 3	Mode 4
1	Pan	Pan	Pan	Pan
2	Tilt	Fine Pan	Tilt	Tilt
3	Fine Pan	Tilt	Speed	Colours
4	Fine Tilt	Fine Tilt	Colours	R.gobos
5	Speed	Speed	R.gobos	Gobo rotation
6	Colours	Colours	Gobo rotation	Dimmer
7	R. gobos	R.gobos	Dimmer	
8	Gobo rotation	Gobo rotation		
9	Dimmer	Dimmer		

Этот прибор определён в библиотеке приборов в режиме 1 (Mode 1). Если Вам необходим 2-ой режим, необходимо сделать копию ROBE Spot 160 XT в позицию №51 (назовите его например Spot 160 XT M2) и установите соответствующий порядок каналов (см. ниже).

6.1 Создание новых приборов в библиотеке приборов контролера.

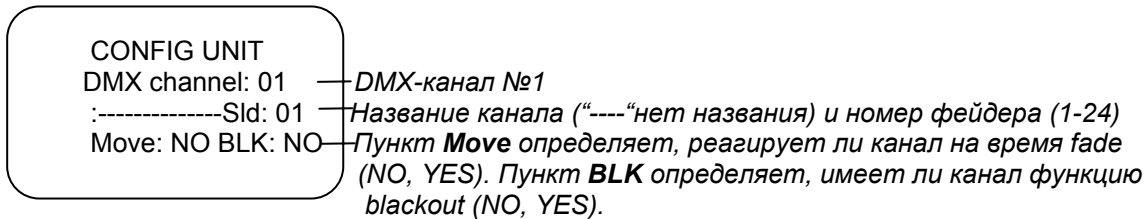
1. Нажмите <ESC> несколько раз, до появления на дисплее начального меню.
2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "Config unit" ("Setup" → <ENTER> → "Config unit" → <ENTER>). На дисплее появится следующая надпись:



— *Порядковый номер устройства в библиотеке приборов*

— *Название прибора*

- Используя кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT выберите свободную позицию (на 3-ей строке дисплея должна быть надпись "NO DEVICE") и нажмите <ENTER>. Выбранная позиция должна быть в пределах: №51...№100.
- Введите название нового устройства (максимально 16 знаков). Кнопки, используемые для ввода, и их функции:
<UP>, <DOWN>, TILT колесо – выбор знаков
<LEFT>, <RIGHT> - перемещение курсора влево и вправо
 - удаление знака.
- Нажмите <ENTER>. На дисплее появится надпись:



Назначение DMX каналов прибора Вы можете найти в руководстве пользователя на этот прибор. Введите установки для всех DMX-каналов этого прибора. Необходимые кнопки и их функции:

- <UP>, <DOWN> выбор DMX-канала, эффекта или фейдера.
- <LEFT>, <RIGHT> перемещение курсора между редактируемыми пунктами.
- <TILT> колесо выбора эффекта.

Вы должны определить, какой канал будет иметь функцию blackout (например канал shutter), а также каналы работающие с fade-time (например канал zoom, focus, и dimmer канал).

Чтобы активировать эти функции, необходимо нажать соответствующую кнопку <BLACKOUT> или <FADE TIME> для нужных каналов. Функция <FADE TIME> будет активирована автоматически если Вы используете стандартную аббревиатуру в названиях эффектов (например PAN, TILT, PANFINE, TILTFINE), из существующего списка названий каналов. Это важно для дальнейшей правильной работы со скоростью каналов движения.

Список стандартных аббревиатур для названий каналов (эффектов):

PAN=грубо PAN	PRIS.RO.=вращ.приз.	Y5	MACRO=макрос
TILT=грубо TILT	EFFE.RO.=вращ.эфф.	Y6	COLO.SPD=цвет скор.
PANFINE=точно PAN	COLO.RO.=вр.цвет	FUNCTI.1	GOBO.SPD=гобо скор.
TILTFINE=точно TILT	EFFECT=эффекты	FUNCTI.2	EFFE.SPD.=эфф.скор.
DIMMER=диммер	EFFECT1=эффект1	FUNCTI.3	PRIS.SPD=призма скор.
COLOR=цвет	EFFECT2=эффект2	FUNCTI.4	X.SPEED=скор.осьX
GOBO=гобо	EFFECT3=эффект3	FUNCTI.5	Y.SPEED=скор.осьY
COLOR1=цвет1	SHUTTER=заслонка	FUNCTI.6	Z.SPEED=скор.осьZ
COLOR2=цвет2	STROBE=строб.	FUNCTI.7	D.SPEED
COLOR3=цвет3	IRIS=ирис	FUNCTI.8	FLSH RAT
COL-GOBO=цвет/гобо	ZOOM=зум	FUNCTI.9	LAMP RGT
S.GOBO=статич.гобо	FOCUS=фокус	FUNCTI.10	LAMP LFT
S.GOBO1=статич.гобо1	SPEED=скорость	FUNCTI.11	MOV.SPEED
S.GOBO2=статич.гобо2	TIME=время	FUNCTI.12	GOBO POS.
S.GOBO3=статич.гобо3	POWER=включ.	FUNCTION=функц.	GOBO SAK.
R.GOBO=вращ.гобо	FAN SPD.=ск.вент.	CYAN	L.R.S.
R.GOBO1=вращ.гобо1	X1	MAGENTA	CTO
R.GOBO2=вращ.гобо2	X2	YELLOW	CTB
R.GOBO3=вращ.гобо3	X3	FROST=фрост	FOC-ZOOM
R.PRISM=вращ.призма	X4	M.T.S.=ск.мотора.	DRUM.RO.=вращ.бараб.
R.COLOR	X5	BEAM=луч	RESERVED
ROTATION=вращение	X6	FILTER	RESERVED
ROTAT.1	Y1	BLACKOUT	:
ROTAT.2	Y2	GAME=пер.прогр.	:
ROTAT.3	Y3	TRIGGER=триггер	RESERVED
GOBO RO.=вращ.гобо	Y4	RESET	FREE=нет функц.

Важно:

Аббревиатура эффектов, которые используются в специальных функциях:

- PAN.....используемый в ручном режиме
- TILT.....используемый в ручном режиме
- PANFINE.....используемый в ручном режиме
- TILTFINE.....используемый в ручном режиме

5.DIMMER..... должен использоваться на канале с функцией диммера(для правильной работы фейдеров INT A, INT B)

6.COLOR..... используемый в ручном режиме

7.GOBO..... используемый в ручном режиме

Если Вы хотите использовать специальные функции контроллера, Вам необходимо при создании новых приборов использовать стандартную аббревиатуру эффектов.

Если Ваш прибор имеет два колеса цветов, назовите один из них в макро функции как COLOR.

Если Ваш прибор имеет два колеса гобо (со статическими или вращающимися гобо), назовите один из них в макро функции как GOBO.

Рекомендуется назначать функции PAN, TILT, FINE PAN, FINE TILT на фейдера №13, №14, №15, №16, аналогично приборам ROBE.

Вы можете создавать Ваши персональные аббревиатуры, см. главу **Редактируемые названия эффектов**.

- После настройки всех DMX каналов, нажмите <ENTER>. Контроллер предложит Вам установить диапазон регулирования диммерного канала, на экране высветится:

Dimmer range:

Min.:000 Max.:255

Blackout:000

DMX уровень соответствующий мин. и макс. световому выходу

DMX уровень канала shutter, при котором заслонка полностью перекрывает световой поток.

Используя кнопки <UP>,<DOWN> или колесо TILT для установки DMX уровней диммера, нажмите <RIGHT> и установите DMX уровень канала shutter.

Пример: прибор имеет следующие установки канала:

<u>Канал</u>	<u>DMX уровень</u>	<u>Функция</u>
8	0-63	Диммирование от 0 до 100%
	64-95	Заслонка полностью открыта
	96-127	Эффект стробирования от меленного до быстрого (макс. 8 всп./сек.)
	128-139	Reset
	140-159	Заслонка полностью закрыта
	160-175	Пульсирующий эффект с увеличивающейся скоростью
	176-191	Пульсирующий эффект с уменьшающейся скоростью
	192-223	Случайное стробирование с увеличивающейся скоростью
	224-255	Заслонка полностью открыта

Вам необходимо установить:

Dimmer range:

Min.:000 Max.:63

Blackout:000

Также возможно установить значения Blackout из диапазона 140-159

Диапазон регулирования диммерного канала необходим для правильной работы функций фейдеров INT A и INT B. Уровень закрытого состояния заслонки необходим для правильной работы кнопки blackout.

- Нажмите <ENTER>. На дисплее появится вопрос:

SAVE CHANGES ?
ESC/ENT

- Нажмите <ENTER>, чтобы подтвердить приборы в текущей группе или <ESC>, чтобы оставить это меню без изменения.

6.2 Копирование приборов в пределах библиотеки приборов.

Приборы, расположенные в позициях №1 – 50 могут быть скопированы только в позиции №51 – 100. Копирование в пределах №1 – 50 не возможно.

- Нажмите <ESC> несколько раз, до появления на дисплее начального меню.
- Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>,<DOWN> выберите пункт меню "Config unit" ("Setup" → <ENTER> → "Config unit" → <ENTER>). На дисплее появится следующая надпись:

CONFIG UNIT
Device num: 001
SPOT 150 XT

Порядковый номер устройства в библиотеке приборов

3. Используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите свободный номер, куда Вы хотели бы скопировать прибор (например № 051).

4. Нажмите <INSERT/COPY>, на дисплее появится следующая надпись:

COPY UNIT
From:001 To:051
NO DEVICE

Номер позиции копирования откуда-куда:001-051

Скопированный прибор

Используя кнопки <UP>, <DOWN>, выберите прибор, который Вы хотите скопировать и нажмите <ENTER>. На дисплее появиться вопрос:

SAVE CHANGES ?
ESC/ENT

5. Нажмите <ENTER>, чтобы подтвердить положение нового прибора, или <ESC> для отмены сделанных изменений.

Обратите внимание: Если выбранная позиция уже содержит прибор, то она будет переписана.

6.3 Удаление приборов из библиотеки приборов.

Приборы, расположенные в позициях №1 – 50 не могут быть удалены.

1. Нажмите <ESC> несколько раз, до появления на дисплее начального меню.

2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "Config unit" ("Setup" → <ENTER> → "Config unit" → <ENTER>). На дисплее появится следующая надпись:

CONFIG UNIT
Device num: 001
SPOT 150 XT

Порядковый номер устройства в библиотеке приборов

3. Используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите прибор, который Вы хотели бы удалить из библиотеки приборов (удалим, например, прибор №52)

4. Нажмите . На дисплее появится вопрос:

Delete unit?
ESC/ENT

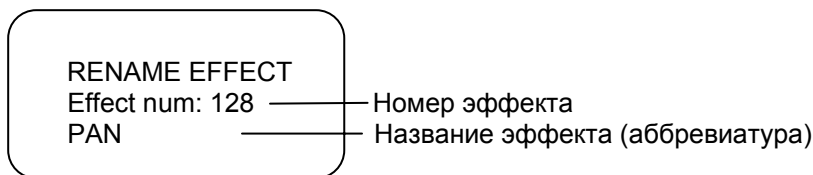
5. Нажмите <ENTER> для подтверждения удаления прибора, или <ESC> чтобы оставить это меню без изменений. После нажатия <ENTER> на дисплее появится:

CONFIG UNIT
Device num: 052
NO DEVICE

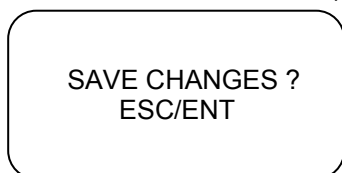
6.4 Создание / редактирование названий эффектов.

Имеется 255 позиций для названий эффектов, 127 из них заняты заводскими названиями, остальные свободны для редактирования.

1. Нажмите <ESC> несколько раз, до появления на дисплее начального меню.
2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "Rename effect" ("Setup" → <ENTER> → "Rename effect" → <ENTER>). На дисплее появится следующая надпись:



3. Используя кнопки <UP>, <DOWN> или колесо <TILT>, выберите необходимую позицию (128-255) для создания нового эффекта и нажмите <ENTER>
4. Наберите название нового эффекта (макс. 8 знаков). Кнопки для набора и их функции:
<UP>, <DOWN>, колесо TILT – выбор знаков
<LEFT>, <RIGHT> - перемещение курсора влево и вправо
 - удаление знаков
5. Нажмите <ENTER>. На дисплее появится вопрос:

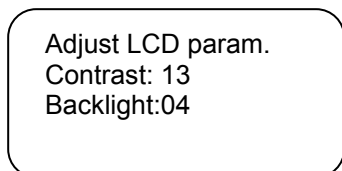


6. Нажмите <ENTER>, чтобы подтвердить создание нового эффекта, или <ESC> для отмены сделанных изменений.

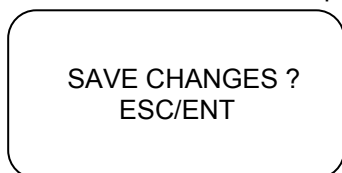
7. Специальные установки

7.1. Настройка LCD дисплея

1. Нажмите <ESC> несколько раз, до появления на дисплее начального меню.
2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "LCD adjust" ("Setup" → <ENTER> → "LCD adjust" → <ENTER>). На дисплее появится следующая надпись:



3. Кнопками <UP>, <DOWN> установите желаемую контрастность дисплея (0-15) и нажмите <RIGHT>
 4. Кнопками <UP>, <DOWN> установите желаемую яркость подсветки дисплея (0-15) и нажмите <ENTER>.
- На дисплее появится вопрос:



5. Нажмите <ENTER>, чтобы сохранить сделанные настройки, или <ESC> для отмены.

7.2. Пользовательские установки

Есть 3 пункта, которые необходимо определить оператору, работающему с пультом: Start Val; S.Blackout; S.Lock.

"Start Val" – определяет положение фейдера, в котором стартует программа/запись
Крайние уровни: 0 – нижнее положение фейдера;
255 – верхнее положение фейдера.

Настроенные уровни распространяются на фейдеры INT A и INT B.

Пример:

"Start Val." = 128

Сцена/программа/запись стартует, когда фейдер INT A (INT B) находится в среднем положении.

“**S.Blackout**” (**Start Blackout**) – определяет, является ли режим blackout активным после включения контроллера («Да» = кнопка STROBE включена, «Нет» = кнопка STROBE выключена).

“**S.Lock**” (**Start Lock**) – определяет, необходимо ли вводить пароль при включении контроллера. Установка вышеперечисленных пунктов:

1. Нажмите <ESC> несколько раз, до появления на дисплее начального меню.
2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню “User setting” (“Setup” → <ENTER> → “User setting” → <ENTER>). На дисплее появится следующая надпись:

USER SETTING
Start Val.: 100
S.Blackout: YES
S.Lock: NO

3. Кнопками <UP>, <Down> или колесом TILT установите необходимый уровень “Start Val” (1-255), нажмите <RIGHT> и установите значение “S.Blackout” (YES, NO) кнопками <UP>, <DOWN>, затем, нажав <RIGHT>, установите значение “S.Lock” (YES, NO) кнопками <UP>, <DOWN>.
4. Нажмите <ENTER>. На дисплее появится вопрос:

SAVE CHANGES ?
ESC/ENT

5. Нажмите <ENTER>, чтобы сохранить сделанные настройки, или <ESC> для отмены изменений.

7.3. Изменение пароля.

При помощи персонального пароля, содержащего комбинацию из 4-кнопок PROJECTOR SELECT <1>, <2>...<20>, Вы имеете возможность предотвратить включение контроллера посторонними лицами. Пароль установленный на заводе: <1>, <2>, <3>, <4>. Пароль будет активирован, если в пункте “S.Lock” пользовательских установок установить значение **YES**. Вы также можете заблокировать работу контроллера, нажав кнопку CHANNEL RANGE/LOCK (на дисплее начальный вид).

Изменить пароль:

1. Нажмите <ESC> несколько раз, до появления на дисплее начального меню.
2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню “Set password” (“Setup” → <ENTER> → “Set password” → <ENTER>). На дисплее появится следующая надпись:

SET PASSWORD
Please enter
Old password

3. Введите старый пароль, нажав соответствующие кнопки PROJECTOR SELECT, на дисплее появится надпись, предлагающая Вам ввести новый пароль:

SET PASSWORD
Please enter
new password

4. Введите новый пароль (любая комбинация из 4-х кнопок PROJECTOR SELECT), нажав соответствующие кнопки. На дисплее появится следующая надпись:

SET PASSWORD
Please verify
new password

5. Введите новый пароль снова, и, как подтверждение, на экране появится надпись:

SAVE CHANGES ?
ESC/ENT

6. Нажмите <ENTER>, чтобы сохранить новый пароль. Работа контроллера блокируется нажатием кнопки CHANNEL RANGE/LOCK (на дисплее начального меню).

ВНИМАНИЕ! Если вы изменили пароль, сделайте пометки и не допустите его утери.

8. Дистанционный доступ к меню приборов.

Контроллер позволяет производить настройку приборов – показания дисплея прибора индицируются на дисплее контроллера, и кнопками <UP>, <DOWN>, <ESC>, <ENTER> Вы можете устанавливать необходимые функции прибора.

Приборы должны быть ROBE XT-серии или AT-серии и иметь режим master/slave. В приборах должен быть включён режим управления контроллером (не master/slave режим), чтобы гарантировать корректную настройку приборов.

Перед началом настройки определите приборы подключённые к DMX-выходу №1 (используйте функцию "Rconfig DMX1") и приборы подключённые к DMX-выходу №2 (используйте функцию "Rconfig DMX2").

1. Нажмите <ESC> несколько раз, до появления на дисплее начального меню.

2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "Rconfig DMX1" ("Setup" → <ENTER> → "Rconfig DMX1" ("Rconfig DMX2") → <ENTER>). На дисплее появится следующая надпись:

SEARCHING
DEVICES
Wait a minute

Далее появится следующая надпись (например):

SELECT DEVICE
Device No.: 01/05
Device ID: FFFF

— Порядковый номер прибора/ общее количество найденных приборов.
— ID (идентификационный номер) найденного прибора.

Вы должны знать идентификационные (ID) номера всех приборов, подключённых к DMX-линии №1 (№2). Этот номер можно посмотреть в меню прибора: A001 → SPEC → Code. Приборы должны быть ROBE XT-серии или AT-серии и иметь режим master/slave.

3. Кнопками <UP>, <DOWN> выберите необходимый прибор (согласно его ID) и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующая надпись:

SELECT FUNCTION
Remote config.
Upload program

— Доступ к меню выбранного прибора.
— Меню для загрузки программы в выбранный прибор.

4. Кнопками <UP>, <DOWN> выберите меню "Remote config" и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующая надпись:

REMOTE CTRL UNIT
Device ID: FFFF
Display: A001

— ID (идентификационный номер) прибора.
— Индикация на дисплее прибора.

Используя кнопки <UP>, <DOWN>, <ESC>, <ENTER>, Вы можете настраивать прибор.

5. Нажмите <MENU> для выхода. Меню на дисплее прибора, не будет изменяться.

9. Загрузка программы из контроллера в память прибора.

Эта функция позволяет копировать предварительно созданные программы в прибор. Приборы должны быть ROBE XT-серии или AT-серии и иметь режим master/slave. В приборах должен быть включён режим управления контроллером (не master/slave режим), чтобы гарантировать корректную работу данной функции.

Перед началом настройки определите приборы, подключённые к DMX-выходу №1 (используйте функцию "Rconfig DMX1") и приборы подключённые к DMX-выходу №2 (используйте функцию "Rconfig DMX2").

1. Нажмите <ESC> несколько раз, до появления на дисплее начального меню.

2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "Rconfig DMX1" ("Setup" → <ENTER> → "Rconfig DMX1" (" Rconfig DMX1") → <ENTER>). На дисплее появится следующая надпись:

```
SEARCHING
DEVICES
Wait a minute
*****
```

Далее появится следующая надпись (например):

```
SELECT DEVICE
Device No.:01/05
Device ID: FFFF
```

— Порядковый номер прибора/ общее количество найденных приборов.
— ID (идентификационный номер) найденного прибора.

Вы должны знать идентификационные (ID) номера всех приборов, подключённых к DMX-линией №1 (№2). Этот номер можно посмотреть в меню прибора: A001 → SPEC → Code. Приборы должны быть ROBE XT-серии или AT-серии и иметь режим master/slave.

3. Кнопками <UP>, <DOWN> выберите необходимый прибор (согласно его ID), в который необходимо копировать программы и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующая надпись

```
SELECT FUNCTION
Remote config.
Upload program
```

— Доступ к меню выбранного прибора.
— Меню для загрузки программы в выбранный прибор.

4. Кнопками <UP>, <DOWN> выберите меню "Upload program" и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующая надпись:

```
UPLOAD PROGRAMM
Source prog.: 001
Target prog.: 001
```

— Номер программы (макс. 50 шагов) в контроллере, которая будет загружена в память прибора.
— Номер программы в приборе, которая будет переписана.

Кнопками <UP>, <DOWN> или колесом TILT выберите программу в контроллере, предназначенную для загрузки в прожектор (если программа содержит команду повторения, то загружены будут шаги с первого и до того шага, в поле «Sce» которого содержится команда повторения «Loop»). Далее нажмите <LEFT> и при помощи кнопок <UP>, <Down> выберите номер программы в прожекторе (№1 - №3), которая будет переписана, и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующая надпись:

```
Select device
from upload
```

Этот экран позволяет Вам определить прибор, участвующий в программе контроллера, программные данные которого будут загружены в память прожектора. Например, Вы выбрали программу №10 контроллера. В этой программе записаны данные для 5 приборов и Вы хотите загрузить данные для прибора №3 в память прожектора, выбранного Вами в качестве цели загрузки.

5. Нажмите кнопку выбора того прибора, данные которого будут загружены и процесс передачи данных начнется автоматически. Сообщение «UPLOADING PROGRAM» будет показываться на дисплее во время передачи данных. После завершения передачи появится сообщение:

Program uploaded

Нажмите <ENTER>.

10. Работа с картой памяти.

Важные шоу должны сохраняться в виде резервной копии на карте памяти. Только в этом случае Вы будете застрахованы от потери данных в результате случайного удаления или сбоя. Контроллер использует для резервного копирования МультиМедиа карту (MMC). Емкость карт бывает 16, 32, 64, 128 МБ. Данные хранятся в банках данных карты. Количество банков данных зависит от емкости карты, к примеру карта на 32МБ содержит 60 банков, что достаточно для хранения 60 различных комбинаций сцен/ программ/ записей/ чейзеров.

10.1 Сохранение данных на карту памяти.

1. Нажмите <ESC> несколько раз, до появления на дисплее начального меню.

2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню “MM Card Menu” (“Setup” → <ENTER> → “MM Card Menu” → <ENTER>). На дисплее появится следующая надпись:

MM Card Menu
Insert MM Card
Press Enter

Вставьте карту в предназначенную для нее прорезь.

Вставляя карту памяти, следите чтобы край карты со скосом был обращён к выключателю питания.

Емкость памяти используемой карты не должна превышать 128 МБ – больший формат не поддерживается.

Нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующая надпись:

MM Card Menu
Load data
Save data

3. Используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт «Save data» и нажмите <ENTER>. На дисплее появится экран выбора банка памяти:

MMC Save Data
Select bank: 10

Индикация номера банка памяти (0-60 для карты 32 МБ) в который будут записаны данные.

4. Кнопками <UP>, <DOWN> или колесом TILT выберите банк памяти и нажмите <ENTER> (если в данном банке памяти уже содержится информация – она будет переписана без предупреждения). Контроллер сохранит данные в указанном банке на карте. После сохранения появится следующее сообщение:

Data successfully
saved!
Press Enter

Нажмите <ENTER> для возврата в меню.

10.2 Загрузка данных в контроллер из карты памяти.

1. Нажмите <ESC> несколько раз, до появления на дисплее начального меню.
2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "MM Card Menu" ("Setup" → <ENTER> → "MM Card Menu" → <ENTER>). На дисплее появится следующая надпись:

MM Card Menu
Insert MM Card
Press Enter

Вставьте карту в предназначенную для нее прорезь. И нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующая надпись:

MM Card Menu
Load data
Save data

3. Используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт «Load data» и нажмите <ENTER>. На дисплее появится экран выбора банка памяти:

MMC Load Data
Select bank: 10

Индикация номера банка памяти (0-60 для карты 32 МБ) из которого будут загружены данные.

4. Кнопками <UP>, <DOWN> или колесом TILT выберите банк памяти и нажмите <ENTER>. Контроллер начнет загружать данные из указанного банка карты. После окончания загрузки появится следующее сообщение:

Data successfully
loaded!
Press Enter

5. Нажмите <ENTER> для возврата в меню.

ВНИМАНИЕ. Сообщение на дисплее «Format data error!» означает что выбранный банк пуст или не содержит данных в формате, понятном для контроллера.

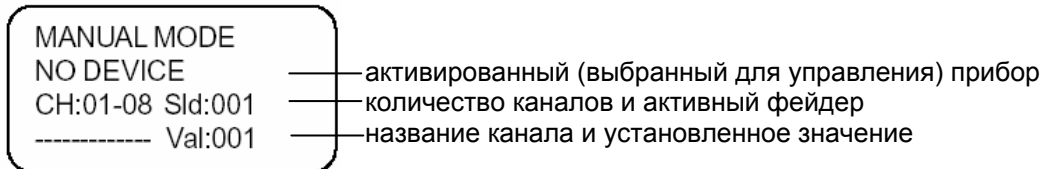
11. Ручной режим управления.

Ручной режим позволяет Вам непосредственно управлять любыми параметрами любого прибора, подключенного к контроллеру. Для управления Вам необходимо иметь представление о каналах управления прибора – такая информация обязана быть в Инструкциях по эксплуатации, прилагаемых к прибору. Ниже приведен список органов управления, активных в режиме ручного управления:

- | | |
|------------------------|--|
| <UP>, <Down> | - кнопки для установки значений каналов. |
| <LEFT>, <RIGHT> | - кнопки выбора каналов / эффектов. |
| <CH 1-8> | - переключение диапазона каналов фейдеров. |
| <MAN> | - кнопка передачи управления канала в программный режим |
| <RECALL> | - кнопка передачи управления всех каналов в программный режим |
| <PAN/TILT> | - кнопка включения колес энкодеров PAN и TILT |
| <8/16BIT> | - кнопка включения точности движения 16 бит |
| <AUTO/AUDIO> | - кнопка переключения режимов воспроизведения AUTO и AUDIO |
| <MACRO> | - кнопка доступа к макрокомандам цвета / гобо |
| <ENTER> | - кнопка подтверждения (сохранение сделанных Вами изменений). |
| <ESC> | - отмена (возвращает к предыдущему меню без сохранения изменений). |
| <MENU> | - кнопка доступа к главному меню. |
| <DMX CHANNEL/FUNCTION> | - фейдеры управления каналами приборов |
| <PAN/TILT> энкодеры | - колеса выбора каналов, установки значений, управления движением |

11.1 Ручное управление приборами.

1. Для включения режима ручного управления нажмите кнопку <MAN>, появится следующее сообщение:



2. Активируйте (выберите) желаемый прибор нажатием кнопки выбора приборов (1-24), соответствующий прибору светодиод зажжется. Вы можете активировать более одного прибора – в этом случае активные приборы будут управляться одновременно и вместе, а строка названия прибора будет мигать, если приборы не одинаковые. Показываться будет название прибора и канала, имеющего наивысший адрес.

Если Вы создали группы приборов, то можно использовать кнопку <NEXT/GROUP> и кнопки выбора приборов (1-24) для активации групп приборов.

3. Выберите нужный канал управления прибора:

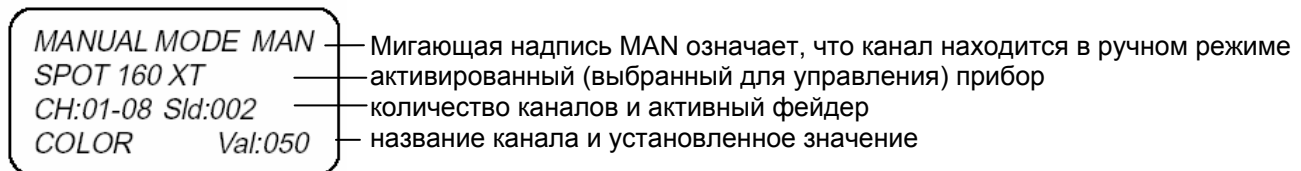
- нажимая <LEFT>, <RIGHT>
- двигая соответствующий каналу фейдер
- вращая колесо PAN (светодиод кнопки <PAN/TILT> должен светиться)

4. Установите значение выбранного канала прибора:

- нажимая <UP>, <Down>
- двигая соответствующий фейдер
- вращая колесо TILT (светодиод кнопки <PAN/TILT> должен светиться)

Мигающая надпись MAN присутствует в верхнем правом углу дисплея.

Пример:



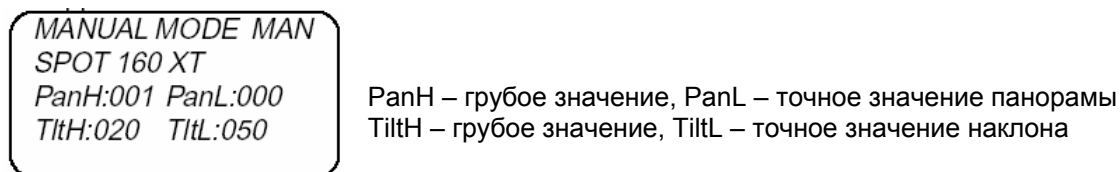
Если какая-то из кнопок (1-24) выбора приборов мигает светодиодом, это означает, что один или более каналов данного прибора остался в режиме ручного управления. Для непосредственного управления этим прибором необходимо снова нажать на кнопку его выбора (светодиод горит постоянно).

5. Для отмены ручного управления и передачи управления активным в данный момент каналом в программный режим, т.е. под управление выполняемой сцены/ программы/ записи необходимо нажать кнопку <MAN>. Для отмены ручного управления всех каналов и всех приборов нажмите кнопку <RECALL> - все приборы перейдут под управление выполняемой сцены/ программы/ записи.

6. Для возврата в предыдущий экран меню нажмите <ESC>.

11.2 Управление движением PAN / TILT при помощи колес.

Войдите в режим ручного управления, нажмите кнопку <PAN/TILT> (светодиод кнопки начнет мигать) – теперь Вы можете управлять движением прибора по панораме и наклону используя колеса PAN и TILT. Если Вы, к примеру, повернете одно из колес появится следующая индикация на дисплее:



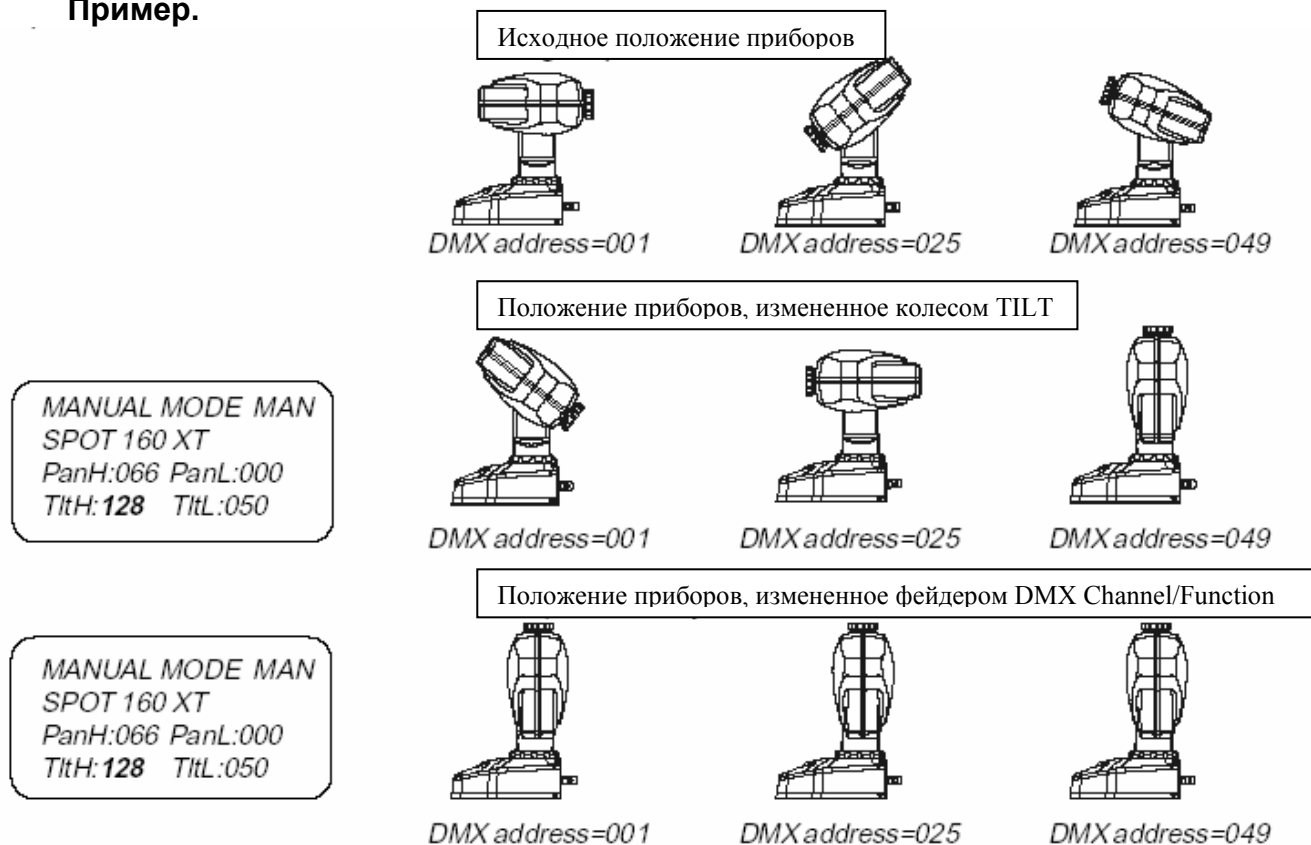
Для управления движением с максимальным разрешением (16 бит) нажмите кнопку <8/16BIT> - светодиод кнопки должен начать мигать. Для прекращения управления движением при помощи колес нажмите кнопку <PAN/TILT> (светодиод кнопки перестанет мигать).

ВНИМАНИЕ !

Если Вы установите для приборов в режиме ручного управления значения позиции Pan/Tilt при помощи фейдеров или кнопок <UP>, <Down>, то все активированные приборы будут иметь одинаковые значения этих каналов, соответствующие индикации на дисплее.

Если Вы установите для приборов в режиме ручного управления значения позиции Pan/Tilt при помощи колес PAN и TILT, то только прибор с наивысшим адресом DMX из числа активированных будет иметь значения этих каналов, соответствующие индикации на дисплее. Остальные активированные приборы также изменят координаты пропорционально заданному смещению, но относительно своих исходных позиций.

Пример.

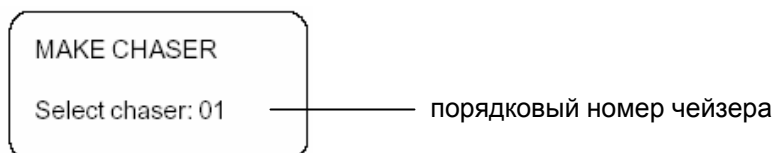


11.3 Редактирование и создание чейзера.

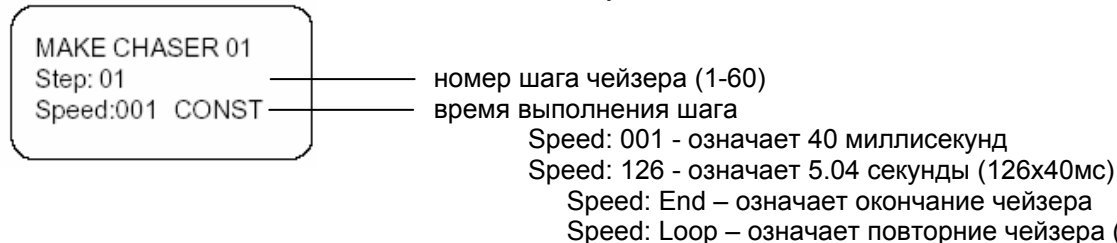
В контроллере предварительно созданы 20 чейзеров с количеством шагов для каждого до 60. Время каждого шага может быть установлено в диапазоне от 40 миллисекунд до 5.04 секунд, а также может быть увеличено до 10.12 секунд в процессе воспроизведения чейзера. Если ни один из предварительно заложенных в контроллер чейзеров не удовлетворяет Вашим требованиям, то Вы можете отредактировать его в соответствии с Вашими требованиями.

1. Нажмите <ESC> несколько раз до появления на дисплее начального меню.

2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "Make chaser" и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующая индикация:



3. Используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите нужный порядковый номер чейзера (например №1) и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующая индикация:



Количество шагов чейзера определяется номером шага, который будет обозначен End. Обозначение последнего шага Loop (вместо End) будет означать бесконечное воспроизведение чейзера по кругу.

4. Используя кнопки <UP>, <DOWN> можно последовательно передвигаться по шагам чейзера (светодиоды используемых приборов будут загораться на кнопках выбора приборов 1-24). Используя кнопку <RIGHT> для перемещения на строку Speed можно изменить время шага и изменить параметр CONST / ADJUST кнопками <UP>, <DOWN> или вращением колеса TILT. Назначать приборы, задействованные в шагах чейзера, можно нажатием кнопок выбора приборов (1-24) – светодиоды активных приборов загораются.

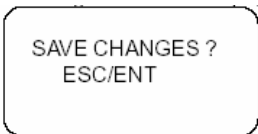
Нажатием кнопки <NEXT/GROUP> можно скопировать текущий шаг чейзера в следующий.

Примечание.

Аббревиатура CONST (constantly) означает, что время шага не может быть изменено в процессе воспроизведения чейзера.

Аббревиатура ADJUST (adjustable) означает, что время шага может быть изменено в процессе воспроизведения чейзера.

После окончания редактирования шагов чейзера нажмите <ENTER>. На дисплее появится запрос следующего вида:

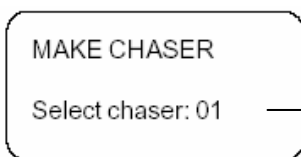


4. Нажмите <ENTER> для сохранения чейзера или <ESC> для выхода в меню без сохранения.

11.4 Копирование чейзера.

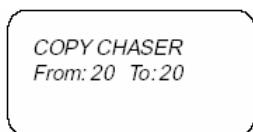
1. Нажмите <ESC> несколько раз до появления на дисплее начального меню.

2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "Make chaser" и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующая индикация:

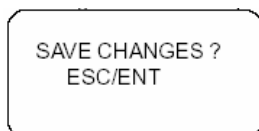


— порядковый номер чейзера

3. Используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите чейзер (например №20) в который Вы хотите скопировать содержимое другого чейзера и нажмите кнопку <INSERT/COPY>. Дисплей покажет:



4. Используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите чейзер, который Вы хотите скопировать в выбранный в предыдущем шаге и нажмите кнопку <INSERT/COPY>. На дисплее появится запрос:

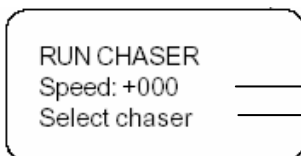


5. Нажмите <ENTER> для сохранения чейзера или <ESC> для выхода в меню без сохранения.

11.5 Воспроизведение чейзера.

Чейзер может воспроизводиться одновременно с воспроизведением сцен/ программ/ записей, а также с ручным управлением прожекторами. Созданные чейзеры (1-20) жестко назначены на кнопки выбора приборов (1, 2, 3 ... 20). Не забудьте, что все остальные функции приборов при воспроизведении чейзеров остаются под управлением воспроизводимых сцен/ программ/ записей.

1. Нажмите кнопку <DEL./CHASER> (светодиод кнопки начнет мигать) – на дисплее появится экран воспроизведения чейзера:



— Скорость выполнения шагов, от -128 до +127, единица = 40 мс

— Порядковый номер чейзера

2. Отрегулируйте скорость чейзера при помощи кнопок <UP>, <DOWN> или вращением колеса TILT. Скорость чейзера можно регулировать и в процессе его воспроизведения (на дисплее должна быть индикация воспроизведения чейзера).

3. Выберите для воспроизведения чейзер при помощи кнопок выбора приборов (1-20), при нажатии на кнопку чейзер начнет воспроизводиться. Для возврата в предыдущий экран меню нажмите <ESC>.

Примечание.

Регулировка скорости при воспроизведении чейзера применяется только к тем шагам, которые имеют параметр "ADJUST".

Пример.

Adjust time: +000	- чейзер воспроизводится со скоростью, определенной при создании.
Adjust time: +001	- все шаги, помеченные «ADJUST», увеличиваются на 40 миллисекунд
Adjust time: +127	- все шаги, помеченные «ADJUST», увеличиваются на 5.08 секунд (127x40)
Adjust time: -001	- все шаги, помеченные «ADJUST», уменьшаются на 40 миллисекунд
Adjust time: -128	- все шаги, помеченные «ADJUST», уменьшаются на 5.12 секунд (128x40)

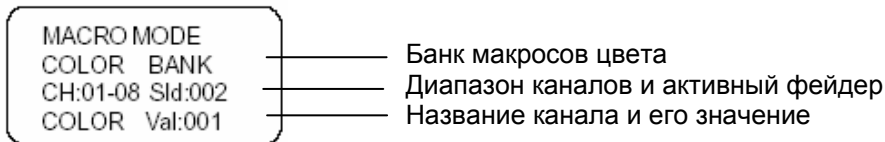
4. Для остановки воспроизведения чейзера нажмите кнопку <DEL./CHASER> (на дисплее должна быть индикация воспроизведения чейзера).

11.6 Задание макрокоманды (макрос).

В режиме макро Вы можете задать до 20 команд по выбору цвета и гобо для одного или всех прожекторов для облегчения последующего программирования.

1. Войдите в ручной режим нажатием кнопки <MAN> и активируйте желаемый прожектор или прожекторы (например SPOT 160 XT), как описано в главе «Ручное управление приборами».

2. Нажмите <MACRO>, светодиод кнопки начнет мигать и на дисплее появится следующая надпись:



3. Выберите "COLOR" в строке эффектов:

- нажав кнопки <LEFT>, <RIGHT>
- вращая колесо PAN (светодиод кнопки PAN/TILT должен светиться)
- двигая соответствующий каналу фейдер

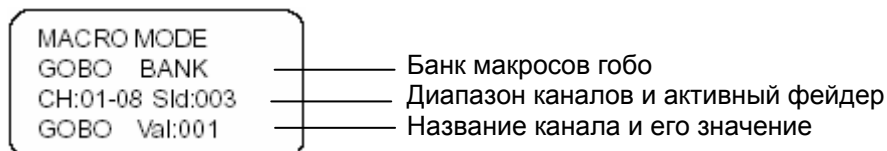
4. Нажмите кнопку PROJECTOR SELECT №1 и установите необходимое значение DMX для канала "COLORS":

- нажав кнопки <LEFT>, <RIGHT>
- вращая колесо PAN (светодиод кнопки PAN/TILT должен светиться)
- двигая соответствующий каналу фейдер

5. Нажмите "ENTER" для записи макроса и назначения его на кнопку PROJECTOR SELECT №1.

6. Повторите шаги 4 -5 для настройки канала "COLORS" на кнопку PROJECTOR SELECT №2. Таким же образом назначьте желаемые цвета на кнопки №3-20.

7. Нажмите <MACRO> снова. На дисплее появится банк макросов гобо:

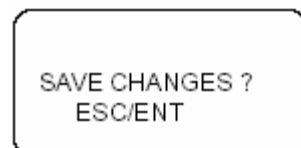


8. Выберите "GOBO" в строке эффектов:

- нажав кнопки <LEFT>, <RIGHT>
- вращая колесо PAN (светодиод кнопки PAN/TILT должен светиться)
- двигая соответствующий каналу фейдер

9. Назначьте гобо-макросы на кнопки PROJECTOR SELECT №1-20 по аналогии с макросами цвета.

10. Чтобы сохранить макросы нажмите <ESCAPE>. На дисплее появится вопрос:



11. Нажмите <ENTER> для сохранения макроса или <ESC> для выхода в меню без сохранения.

Примечание: Вы можете выбрать больше, чем один прибор – в этом случае в макрос будут включены все выбранные приборы. Приборы должны быть одного типа.

Режим макрос будет работать корректно только с именами эффектов "COLOR" и "GOBO"

11.7 Воспроизведение макрокоманды (макрос).

1. Войдите в ручной режим нажатием кнопки <MAN>, выберите прибор(ы), которые Вы желаете использовать в макросе.
2. Войдите в режим макрос, нажав кнопку <MACRO>, нажимая кнопки PROJECTOR SELECT №1-20 Вы сможете активизировать предварительно созданный макрос цветов.
3. Используйте кнопку <MACRO> для переключения между макросами COLORS и GOBO.

Примечание: Colors/Gobo макросы согласованы с кнопками PROJECTOR SELECT №1-20. Если Вы изменяете прибор, назначая на кнопки PROJECTOR SELECT, Вы будете должны сделать новый макрос.

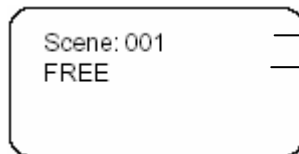
4. Для завершения работы с макросами нажмите <ESC>.

12. Режим программирования.

12.1 Создание сцен.

Сцена состоит из различных эффектов, создаваемых приборами (цвета, фигуры, позиция луча и т.п.). Вы можете записать до 750 сцен.

1. Нажмите <ESC> несколько раз до появления на дисплее начального меню.
2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "Make Scene" и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующее сообщение:



Номер сцены (1-750)

Статус сцены: FREE или USED

FREE..Сцена не была записана (содержит данные сцены №000)

USED..Сцена была записана.

Сцена 000 (все каналы DMX установлены на 0, Вы можете их редактировать, сцена включает максимум назначенных приборов, сцена не может быть перезаписана и статус сцены – всегда FREE) используется в следующих случаях:

- После включения контроллера (данные сцены 000 передаются на DMX-выход контроллера).
- После удаления текущей сцены (данные сцены 000 копируются в удалённую сцену).

3. Используя кнопки <UP>, <DOWN> или колесо PAN выберите желаемую свободную сцену. Все светодиоды кнопок PROJECTOR SELECT, на которые были назначены приборы, светятся.

Теперь Вы должны определить приборы, которые будут использоваться в сцене. Нажмите кнопки PROJECTOR SELECT тех приборов, которые не будут использоваться в данной сцене (их светодиоды погаснут). В сцене остаются активными только те приборы, светодиоды кнопок PROJECTOR SELECT которых светятся.

Если Вы хотите создать сцену для ранее созданной группы приборов, нажмите <NEXT/GROUP>, выберите желаемую группу (1-20), нажав соответствующую кнопку PROJECTOR SELECT. Если Вы выбираете больше чем одну группу, активной будет только последняя выбранная группа. Выбранная группа приборов может быть расширена/сокращена, нажатием соответствующих кнопок PROJECTOR SELECT.

Совет: Сцена должна быть создана с максимумом активных приборов (в режиме воспроизведения Вы можете просто уменьшать число активных приборов).

Нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующее сообщение:



Номер сцены (1-750)

4. Нажмите кнопку PROJECTOR SELECT первого прибора, который выбран для участия в сцене и установите уровни DMX для всех каналов прожектора. Это

можно сделать тремя способами:

- Фейдер DMX CHANEL/FUNCTION:
После перемещения любого фейдера название канала и его DMX уровень появляется в 4-ой строке дисплея. Кнопкой CHANNEL RANGE Вы можете переключать диапазоны каналов (1-8, 9-16, 17-24) для фейдеров.
- Кнопками UP/DOWN и кнопками LEFT/RIGHT:
<UP>, <DOWN> - кнопки для редактирования DMX уровня
<LEFT>, <RIGHT> - кнопки для выбора каналов/эффектов
CHANNEL RANGE - кнопка для изменения диапазона каналов
- Колёса (светодиод кнопки PAN/TILT должен светиться)
PAN колесо – для выбора канала/эффекта
TILT колесо – для редактирования DMX уровня

Внимание:

Вы можете выбирать больше чем один прибор – в этом случае выбранные приборы управляются вместе, название прибора на дисплее мигает, если Вы выбрали приборы разных типов. Название прибора канал на дисплее показывает состояние только прожектора с наивысшим DMX адресом из группы активированных приборов.

Если Вы устанавливаете DMX уровень для канала диммера и хотите использовать функцию диммирования без ошибок при последующем воспроизведении, убедитесь что значение канала диммера находятся в диапазоне определенном меню "Config unit" для фейдеров INT A и INT B. Если установленное значение находится вне разрешенного диапазона, то надпись "DIMMER" мигает.

Пример:

```
MAKE SCENE: 001
SPOT 150 XT
CH: 01-08 Sld:004
DIMMER Val:094
```

Надпись "DIMMER" мигает, поскольку значение канала диммера должно находиться в пределах 0-64, так как регулирование светового потока для SPOT 150 XT определено в меню "Config unit" следующим образом: Intensity:000 Max:64

Установки канала для SPOT 150 XT (Mode 1):

Канал	DMX уровень	Функция
8	0 – 63	Диммирование от 0 до 100%
	64 – 95	Заслонка полностью открыта
	96 - 127	Эффект стробирования (до 8 вспышек в сек.)
	128 – 139	Перезапуск прибора
	140 – 159	Заслонка полностью закрыта
	160 – 175	Пульсирующий эффект с увеличивающейся скоростью
	176 – 191	Пульсирующий эффект с уменьшающейся скоростью
	192 – 223	Случайное стробирование с увеличивающейся скоростью
	224 – 255	Заслонка полностью открыта

Если Вы устанавливаете например DIMMER=30, Вы изменяете уровень DMX канала диммера от 0 до 30 фейдерами INT A или INT B. В этом случае Вы не сможете использовать полный диапазон регулировки диммера (100% диммера = 64)!

Для управления движением pan/tilt Вы можете активировать колёса PAN и TILT:

1. нажмите кнопку <PAN/TILT> (её светодиод должен мигать) для грубого позиционирования
2. нажмите кнопки <PAN/TILT> и <8/16BIT> (их светодиоды должны мигать) для точного позиционирования.

Например, на экране появится надпись:

```
MAKE SCENE: 001
SPOT 150 XT
PanH:107 PanL:041
TiltH :037 TiltL:255
```

Номер сцены (1-750)

5. Повторите шаг 4 для всех приборов в.
6. Нажмите <ENTER>. На дисплее появится вопрос:

```
SAVE CHANGES ?
ESC/ENT
```

7. Нажмите <ENTER> для сохранения сцены или <ESC> чтобы оставить это меню без изменений.

Примечание 1:

Нажав кнопку <RECALL> во время создания сцены Вы можете вернуться к ранее записанной сцене.

Пример:

```
MAKE SCENE: 004
SPOT 250 XT
CH: 01-08 Sld:003
COLOR Val:064
```

Текущая сцена №4

Нажмите кнопку <RECALL>, её светодиод начнет мигать, и на дисплее появится следующая надпись

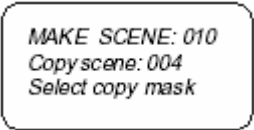
```
MAKE SCENE: 004
SHOW SCENE: 004
```

Активная сцена

Используйте кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, чтобы выбрать предварительно созданную сцену. Чтобы вернуться к текущей сцене №4, нажмите снова <RECALL>

Примечание 2:

Возможно произвести «копирование» приборов из ранее созданных сцен в текущую сцену: Нажмите кнопку <INSERT/COPY> (её светодиод начинает мигать) и на дисплее появляется следующая надпись, например:

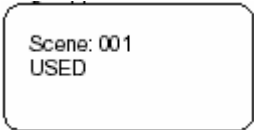


MAKE SCENE: 010
Copy scene: 004
Select copy mask

Выберите приборы, которые Вы желаете копировать из предварительно созданной сцены, нажимая кнопки PROJECTOR SELECT. Выберите желаемую сцену кнопками <UP>, <DOWN> или колесом TILT и нажмите <ENTER>. Все DMX уровни выбранных приборов из выбранной сцены скопированы в текущую сцену. Эти уровни сохраняются на выходе DMX после выхода из текущей сцены при нажатии <ENTER>.

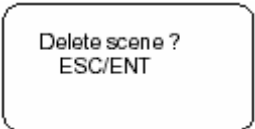
12.2 Удаление сцен.

1. Нажмите <ESC> несколько раз до появления на дисплее начального меню.
2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "Make Scene" и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующее сообщение:



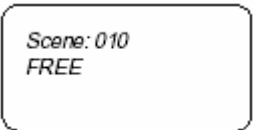
Scene: 001
USED

3. Используя кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, выберите сцену, которую Вы хотели бы удалить (например 010) и нажмите . На дисплее появится вопрос:



Delete scene?
ESC/ENT

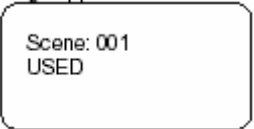
4. Нажмите <ENTER>, чтобы подтвердить удаление сцены. Значения каналов сцены 000 будут установлены в текущей сцене.



Scene: 010
FREE

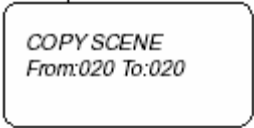
12.3 Копирование сцен.

1. Нажмите <ESC> несколько раз до появления на дисплее начального меню.
2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "Make Scene" и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующее сообщение:



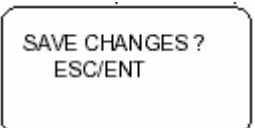
Scene: 001
USED

3. Используя кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, выберите сцену (например 020), в которую Вы хотели бы скопировать другую сцену и нажмите <INSERT/COPY>. На дисплее появится вопрос:



COPY SCENE
From:020 To:020

4. Используя кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, выберите сцену (например 015), значения из которой Вы хотели бы скопировать в ранее выбранную сцену (020) и нажмите <ENTER>. На дисплее появится вопрос:



SAVE CHANGES?
ESC/ENT

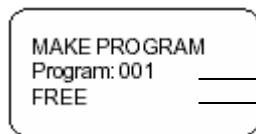
Нажмите <ENTER>, чтобы подтвердить это действие.

12.4 Создание программ.

Создание программы – это назначение предварительно записанных сцен в шаги программы. Вы можете создавать до 255 программ, по 50 шагов в каждой.

1. Нажмите <ESC> несколько раз до появления на дисплее начального меню.

2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню “Make Program” и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующее сообщение:



Программа №1
Статус программы: FREE или USED
FREE...программа не записана (свободна)
USED...программа имеет шаги сцен

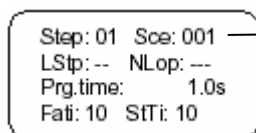
3. Используя кнопки <UP>, <DOWN> или колесо PAN выберите желаемую свободную программу. Все светодиоды кнопок PROJECTOR SELECT, на которых есть назначенные приборы, светятся.

Теперь Вы должны определить приборы, которые будут использоваться в программе – так называемую **маску**. Нажмите кнопки PROJECTOR SELECT тех приборов, которые не будут использоваться в данной программе (их светодиоды погаснут). В программе остаются активными только те приборы, светодиоды кнопок PROJECTOR SELECT которых светятся.

Если Вы хотите создать программу для группы приборов (группа должна быть предварительно создана), нажмите <NEXT/GROUP>, выберите желаемую группу (1-20), нажав соответствующую кнопку PROJECTOR SELECT. Если Вы выбираете больше чем одну группу, активной будет только последняя выбранная группа. Выбранная группа приборов может быть расширена/сокращена, нажатием соответствующих кнопок PROJECTOR SELECT.

Внимание: Программа должна быть создана с максимумом активных приборов (в режиме воспроизведения Вы можете просто уменьшать число активных приборов).

Нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующее сообщение:



Шаг программы (1-50) и соответствующая сцена (1-750, End, Loop)
Fati=время fade(0,1s-9,9s), StTi=время шага(0,1s-9,9s)
Внимание: 01 соответствует 0,1с, 99 соответственно 9,9с.

Внимание: Приборы, используемые в программе, должны использоваться в сценах, которые Вы используете.

Пример:

Приборы используемые
в созданной программе:

Прибор №1

Прибор №2

Прибор №3

Прибор №10

Приборы используемые
в созданной сцене №1:

Прибор №1

Прибор №2

Прибор №3

Прибор №10

**Эти приборы не будут
воспроизводиться при
воспроизведении
программы:**

Приборы используемые
в созданной сцене №2:

Прибор №1

Прибор №2

Прибор №6

Прибор №15

4. Заполните пункты на экране:

1. Кнопками <UP>, <DOWN> выберите шаг программы.
2. Нажмите <RIGHT>, и используя кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT выберите сцену (1-750). Если Вы желаете просмотреть эффекты выбранных сцен, нажмите <RECALL> (фейдер INT A должен быть в верхнем положении.)
3. Нажмите <FADE TIME> (светодиод светится) и фейдером FADE TIME установите необходимое значение времени fade (0,1с – 9,9с).
4. Нажмите кнопку <STEP TIME> и фейдером STEP TIME установите необходимое значение времени шага (0,1с – 9,9с).
5. Нажмите <LEFT> и кнопками <UP>, <DOWN> выберите следующий шаг программы и повторите шаги 1-5.

Внимание: Нажатием кнопки <NEXT/GROUP> текущий шаг программы копируется в следующий шаг.

Максимальный показываемый диапазон времени программы “Prg. Time” 9999,9с (167 мин), но фактически полное время программы может быть более длинным. Во многих случаях, если Вы не хотите использовать все 50 шагов программы, выберите **End** в поле “Sce”. Количество шагов в Вашей программе будет определено положением шага, в котором Вы установили маркер **End**.

Пример:

Вы хотели бы закончить программу №5 на шаге 30:

```
Step: 30 Sce: 130
LStp: -- N Lop: --
Prg.time: 65.5s
Fati: 10 StTi: 20
```

```
Step: 31 Sce: End
LStp: -- N Lop: --
Prg.time: 65.5s
Fati: -- StTi: --
```

Если Вы не выберете **End** в поле “Sce”, шаги №31-№50 будут выполнены программой.
Если Вы желаете, чтобы программа выполняла все 50 шагов, не вставляйте **End** в поле “Sce” последнего шага №50.

```
Step: 50 Sce: 005
LStp: -- N Lop: --
Prg.time: 150.5s
Fati: 18 StTi: 25
```

Если Вы хотите связать некоторые шаги в петлю (повторение), выберите Loop в поле “Sce”.
Кнопкой <RIGHT> перейдите в поле “LStp”, и кнопками <UP>, <DOWN> выберите стартовый шаг повторения, нажмите <RIGHT> и кнопками <UP>, <DOWN> выберите количество повторений.

Пример:

Вы хотели бы повторить шаги от №20 до №25 три раза:

```
Step: 25 Sce: 124
LStp: -- N Lop: --
Prg.time: 320.0s
Fati: 10 StTi: 20
```

```
Step: 26 Sce: Loop
LStp: 20 N Lop: 003
Prg.time: 425.0s
Fati: -- StTi: --
```

Вы хотели бы повторить шаг №25 десять раз:

```
Step: 26 Sce: Loop
LStp: 25 N Lop: 010
Prg.time: 439.0s
Fati: -- StTi: --
```

Эта установка повторяет шаги от №20 до №25 бесконечно:

```
Step: 26 Sce: Loop
LStp: 20 N Lop: --
Prg.time: 99999.9s
Fati: -- StTi: --
```

Фейдеры FADE TIME и STEP TIME не активны в этих экранах (там где присутствует маркер “Loop”).
Во время работы повторений, время fade и время шага устанавливаются те же, что были предварительно установлены в каждом шаге программы.

5. Чтобы сохранить созданную программу, нажмите <ENTER>, на дисплее появится вопрос:

```
Save changes ?
ESC/ENTER
```

6. Нажмите <ENTER> для сохранения программы, <ESC> чтобы оставить это меню без изменения.

Удаление шага программы

1. Используйте кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, чтобы выбрать шаг программы, который Вы хотели бы удалить.

2. Нажмите , и на дисплее появится вопрос:

```
Delete step ?
ESC/ENTER
```

3. Нажмите <ENTER>, чтобы подтвердить удаление шага или <ESC>, если Вы не хотите его удалить.

Пример: Вы хотите удалить шаг №6.

Step: 05 Sce: 011 LStp: -- N Lop: -- Prg.time: 40.0s Fati: 10 StTi: 30	Step: 06 Sce: 012 LStp: -- N Lop: -- Prg.time: 46.0s Fati: 15 StTi: 60	Step: 07 Sce: 013 LStp: -- N Lop: -- Prg.time: 52.0s Fati: 20 StTi: 60	Step: 08 Sce: 014 LStp: -- N Lop: -- Prg.time: 58.0s Fati: 25 StTi: 60
---	---	---	---

Нажмите в шаге 6, последовательность шага изменится (следующий шаг 7 становится шагом 6).

Step: 05 Sce: 011 LStp: -- N Lop: -- Prg.time: 40.0s Fati: 10 StTi: 60	Step: 06 Sce: 013 LStp: -- N Lop: -- Prg.time: 46.0s Fati: 20 StTi: 60	Step: 07 Sce: 014 LStp: -- N Lop: -- Prg.time: 52.0s Fati: 25 StTi: 60	Step: 08 Sce: 015 LStp: -- N Lop: -- Prg.time: 60.0s Fati: 30 StTi: 80
---	---	---	---

Вставка шага программы

1. Используйте кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, пока не достигните шага предшествующего тому, в который Вы хотели бы вставить новый шаг. Вставленный шаг будет содержать те же данные, что и показанный шаг.

2. Нажмите <INSERT/COPY>. Появится вопрос:

Insert step ?
ESC/ENT

3. Нажмите <ENTER>, чтобы вставить новый шаг программы или <ESC>, если Вы не хотите вставить этот шаг.

Пример: Вы хотели бы вставить шаг перед шагом №4

Step: 02 Sce: 011 LStp: -- N Lop: -- Prg.time: 10.0s Fati: 10 StTi: 60	Step: 03 Sce: 012 LStp: -- N Lop: -- Prg.time: 16.0s Fati: 15 StTi: 60	Step: 04 Sce: 013 LStp: -- N Lop: -- Prg.time: 22.0s Fati: 20 StTi: 60	Step: 05 Sce: 014 LStp: -- N Lop: -- Prg.time: 28.0s Fati: 25 StTi: 60
---	---	---	---

Нажмите <INSERT/COPY>, последовательность шагов изменится (следующий шаг 4 становится шагом 5).

Step: 02 Sce: 011 LStp: -- N Lop: -- Prg.time: 10.0s Fati: 10 StTi: 60	Step: 03 Sce: 012 LStp: -- N Lop: -- Prg.time: 16.0s Fati: 15 StTi: 60	Step: 04 Sce: 012 LStp: -- N Lop: -- Prg.time: 22.0s Fati: 15 StTi: 60	Step: 05 Sce: 013 LStp: -- N Lop: -- Prg.time: 28.0s Fati: 20 StTi: 60
---	---	---	---

12.5 Удаление программ.

1. Нажмите <ESC> несколько раз до появления на дисплее начального меню.

2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "Make Program" и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующее сообщение:

MAKE PROGRAM
Record: 001
USED

3. Используйте кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, чтобы выбрать программу, которую Вы хотели бы удалить и нажмите . Появится вопрос:

Delete program ?
ESC/ENT

4. Нажмите <ENTER>, чтобы подтвердить удаление.

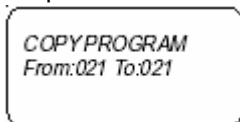
12.6 Копирование программ.

1. Нажмите <ESC> несколько раз до появления на дисплее начального меню.

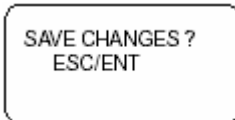
2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "Make Program" и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующее сообщение:

MAKE PROGRAM
Program: 001
USED

3. Используйте кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, чтобы выбрать программу (например 21), в которую Вы хотели бы скопировать другую программу и нажмите <INSERT/COPY>. На экране появится вопрос:



4. Используйте кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, чтобы выбрать программу, которую Вы хотели бы скопировать в предварительно выбранную программу и нажмите <ENTER>. На экране появится вопрос:



5. Нажмите <ENTER>, чтобы подтвердить копирование.

12.7 Создание записи.

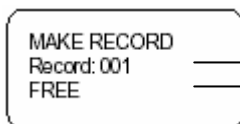
Записи состоят из последовательности программ.

Вы можете создавать до 100 записей с максимум 50 программ в каждой.

Создание записи - это формирование шагов смены предварительно записанных номеров программ.

1. Нажмите <ESC> несколько раз до появления на дисплее начального меню.

2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "Make Record" и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующее сообщение:



Запись №1
Статус записи: FREE или USED
FREE...запись не редактирована
USED...программа имеет шаги программ

3. Используйте кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, чтобы выбрать свободную запись.

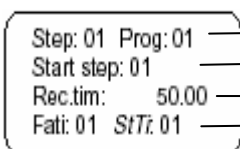
Светодиоды всех кнопок PROJECTOR SELECT, на которые были назначены приборы, должны светиться. Теперь Вы должны определить приборы, которые будут использоваться в записи – маску. Нажмите кнопки PROJECTOR SELECT тех приборов, которые Вы не будете использовать в записи (их светодиоды погаснут).

Только те приборы будут активными в записи, светодиоды кнопок PROJECTOR SELECT которых светятся.

Если Вы хотите создать запись для ранее созданной группы приборов, нажмите <NEXT/GROUP>, выберите желаемую группу (1-20), нажав соответствующую кнопку PROJECTOR SELECT. Если Вы выбираете больше чем одну группу, активной будет только последняя выбранная группа. Выбранная группа приборов может быть расширена/сокращена нажатием соответствующих кнопок PROJECTOR SELECT.

Внимание: Программа должна быть создана с максимумом активных приборов (в режиме воспроизведения Вы можете просто уменьшать число активных приборов).

Нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующее сообщение:



Записываемый шаг и назначенная программа (1-50, End)
Шаг, с которого назначенная программа воспроизводится
Полное время записи (в секундах) от первого шага до текущего шага (включая его)
Fati=время fade (0, 1-9, 9), StTi=время шага (0, 1-9, 9)
Внимание: 01 означает 0, 1; 99 означает 9, 9

Внимание: Приборы, используемые в данной записи, должны использоваться в программах, которые Вы назначаете:

Пример:

Приборы используемые
в созданной записи:

Прибор №1

Прибор №2

Прибор №3

Прибор №10

Приборы используемые
в программе №1:

Прибор №1

Прибор №2

Прибор №3

Прибор №10

**Эти приборы не будут активны
при воспроизведении записи:**

Приборы используемые
в программе №2:

Прибор №1

Прибор №2

Прибор №6

Прибор №15

4. Заполните пункты на экране:

1. Кнопками <UP>,<DOWN> выберите шаг записи.
2. Нажмите <RIGHT>, и используя кнопки <UP>,<DOWN> или колесо TILT выберите программу (1-50).
3. Нажмите <RIGHT>, и используя кнопки <UP>,<DOWN> выберите стартовый шаг программы.
4. Нажмите <FADE TIME> (светодиод светится) и фейдером FADE TIME установите необходимое значение коэффициента времени fade (0,1 – 9,9). Нажмите <FADE TIME> снова (светодиод погаснет)
5. Нажмите кнопку <STEP TIME> и фейдером STEP TIME установите необходимое значение коэффициента времени шага (0,1 – 9,9). Нажмите кнопку <STEP TIME> снова.

Например: Если Вы установили время fade=5, то вставленная программа будет иметь время fade для всех своих шагов в 5 раз больше.

Если Вы установили время шага=3, то вставленная программа будет иметь время шагов для всех своих шагов в 3 раз больше.

6. Нажмите <LEFT> и кнопками <UP>,<DOWN> выберите следующий шаг записи и повторите шаги 1-5.

Внимание: Нажатием кнопки <NEXT/GROUP> текущий шаг записи копируется в следующий шаг. Максимальный видимый диапазон времени программы "Rec. Time" 99999,9с (1667 мин), но фактически полное время программы может быть более длинным.

В некоторых случаях, если Вы не хотите использовать все 50 шагов, выберите **End** в поле "Prog". Количество шагов в Вашей программе будет определено положением шага, в котором Вы установили маркер **End**.

Пример:

Вы хотели бы закончить запись на шаге 30:

Step: 30 Prog.: 30
Start step: 01
Rec.tim: 650.00
Fati: 10 StTi: 20

Step: 31 Prog.: End
Start step: 01
Rec.tim: 650.00
Fati: 10 StTi: 20

Если Вы не выберете **End** в поле "Prog", шаги №31-№50 будут выполнены.

Если Вы желаете, чтобы выполнялись все 50 шагов, не вставляйте **End** в поле "Prog" последнего шага №50.

Step: 50 Prog.: 30
Start step: 01
Rec.tim: 820.00
Fati: 10 StTi: 20

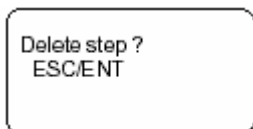
5. Чтобы сохранить созданную запись, нажмите <ENTER>, и на дисплее появится вопрос:

Save changes ?
ESC/ENT

6. Нажмите <ENTER> для сохранения записи, <ESC> чтобы оставить это меню без изменения.

Удаление шага записи

1. Используйте кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, чтобы выбрать шаг записи, который Вы хотели бы удалить.
2. Нажмите , и на дисплее появится вопрос:



3. Нажмите <ENTER>, чтобы подтвердить удаление шага или <ESC>, если Вы не хотите его удалять.

Пример: Вы хотите удалить шаг №6.

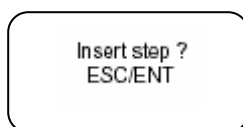
Step: 05 Prog.: 011 Start step: 01 Rec.tim: 240.00 Fat: 10 StTi: 60	Step: 06 Prog.: 012 Start step: 01 Rec.tim: 560.00 Fat: 15 StTi: 20	Step: 07 Prog.: 013 Start step: 01 Rec.tim: 1320.00 Fat: 20 StTi: 30	Step: 08 Prog.: 014 Start step: 05 Rec.tim: 1560.00 Fat: 20 StTi: 15
--	--	---	---

Нажмите в шаге 6, последовательность шага изменится (следующий шаг 7 становится шагом 6).

Step: 05 Prog.: 011 Start step: 01 Rec.tim: 240.00 Fat: 10 StTi: 60	Step: 06 Prog.: 013 Start step: 01 Rec.tim: 760.00 Fat: 20 StTi: 30	Step: 07 Prog.: 014 Start step: 05 Rec.tim: 1000.00 Fat: 20 StTi: 15	Step: 08 Prog.: 015 Start step: 02 Rec.tim: 1230.00 Fat: 10 StTi: 10
--	--	---	---

Вставка шага записи

1. Используйте кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, пока не достигните шага предшествующего тому, в который Вы хотели бы вставить новый шаг. Вставленный шаг будет содержать те же данные, что и показанный шаг.
2. Нажмите <INSERT/COPY>. Появится вопрос:



3. Нажмите <ENTER>, чтобы вставить новый шаг программы или <ESC>, если Вы не хотите вставить этот шаг.

Пример: Вы хотели бы вставить шаг перед шагом №4

Step: 02 Prog.: 011 Start step: 01 Rec.tim: 800.00 Fat: 10 StTi: 20	Step: 03 Prog.: 012 Start step: 01 Rec.tim: 1200.00 Fat: 15 StTi: 60	Step: 04 Prog.: 013 Start step: 01 Rec.tim: 1800.00 Fat: 20 StTi: 20	Step: 05 Prog.: 014 Start step: 01 Rec.tim: 3200.00 Fat: 25 StTi: 20
--	---	---	---

Нажмите <INSERT/COPY>, последовательность шага изменится (следующий шаг 4 становится шагом 5).

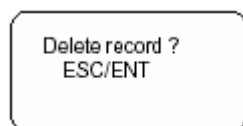
Step: 02 Prog.: 011 Start step: 01 Rec.tim: 800.00 Fat: 10 StTi: 20	Step: 03 Prog.: 012 Start step: 01 Rec.tim: 1200.00 Fat: 15 StTi: 60	Step: 04 Prog.: 012 Start step: 01 Rec.tim: 1600.00 Fat: 15 StTi: 60	Step: 05 Prog.: 013 Start step: 01 Rec.tim: 2200.00 Fat: 20 StTi: 20
--	---	---	---

12.8 Удаление записи.

1. Нажмите <ESC> несколько раз до появления на дисплее начального меню.
2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "Make Record" и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующее сообщение:



3. Используйте кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, чтобы выбрать запись, которую Вы хотели бы удалить и нажмите . Появится вопрос:



4. Нажмите <ENTER>, чтобы подтвердить удаление.

12.9 Копирование записи.

1. Нажмите <ESC> несколько раз до появления на дисплее начального меню.
2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>, <DOWN> выберите пункт меню "Make Record" и нажмите <ENTER>. На дисплее появится следующее сообщение:

```
MAKE RECORD
Record: 001
USED
```

3. Используйте кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, чтобы выбрать запись (например 021), в которую Вы хотели бы скопировать другую запись и нажмите <INSERT/COPY>. На экране появится вопрос:

```
COPY RECORD
From: 021 To: 021
```

4. Используйте кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, чтобы выбрать запись, которую Вы хотели бы скопировать в предварительно выбранную запись и нажмите <ENTER>. На экране появится вопрос:

```
SAVE CHANGES?
ESC/ENT
```

5. Нажмите <ENTER>, чтобы подтвердить копирование.

13. Режим воспроизведения.

Следующие инструкции необходимы для выбора и запуска предварительно созданных сцен, программ и записей. Вы можете запускать 2 сцены, программы или записи одновременно (кнопки RUN A, RUN B). Возможны комбинации сцена-программа, сцена-запись или программа-запись.

13.1 Воспроизведение сцены.

1. Нажмите <ESC> несколько раз до появления на дисплее начального меню.
2. Нажмите <SCENE>. На дисплее появится следующая надпись:

```
RUN SCENE
Select Scene
Scene num: 001
USED
```

Текущая сцена
FREE.....сцена не была отредактирована (содержит данные от сцены №000)
USED.....сцена была отредактирована

3. Используйте кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, чтобы выбрать № сцены, которую Вы желаете воспроизвести.

4. Проверьте маску воспроизводимой сцены (т.е. приборы, используемые в воспроизводимой сцене) и нажмите кнопки PROJECTOR SELECT, с назначенными приборами, которые Вы не хотели бы задействовать в воспроизводимой сцене (их светодиоды погаснут). В воспроизводимой сцене будут активны только те приборы, светодиоды кнопок PROJECTOR SELECT которых светятся.

Если Вы желаете воспроизвести сцену для созданной группы приборов, нажмите <NEXT/GROUP> и выберите необходимую группу (1-20), нажав соответствующую кнопку PROJECTOR SELECT. Выбранная группа приборов может быть расширена или уменьшена, нажав соответствующие кнопки PROJECTOR SELECT.

5. Нажмите <RUN A> (её светодиод светится) и сцена готова к воспроизведению.
6. Нажмите <RUN A> снова (светодиод мигает), сцена запущена (диммирование активных приборов осуществляется фейдером INT A):

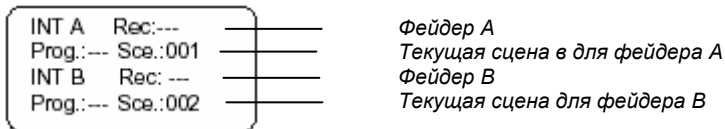
```
INTENSITY A
Rec.: -- Step:--
Prog.: -- Step:--
Scene: 001
```

Текущая воспроизводимая сцена.

7. Нажмите <RUN A>, чтобы остановить воспроизведение сцены.

8. Если Вы желаете воспроизвести две сцены одновременно, повторите шаги 1-6, чтобы запустить сцену А.

9. Нажмите <SCENE>, чтобы выбрать сцену В. Повторите шаги для фейдера INT В. На дисплее появится следующая надпись:



Внимание: Запущенная для воспроизведения сцена В перехватывает управление приборами, участвующими в сцене А и наоборот. Т.е. приоритет имеет последняя по времени запущенная на воспроизведение сцена.

Пример:

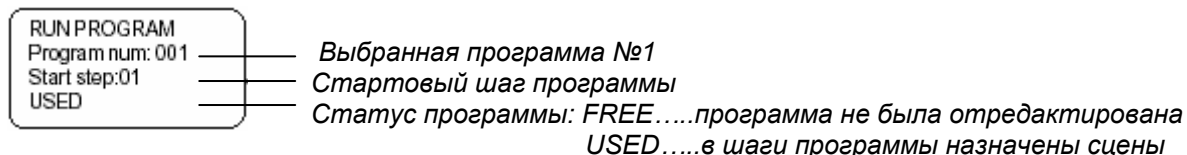
	назначенные № приборов	активные приборы воспроизводимой сцены
Воспр. сцена А	1, 2, 5, 10, 15	5, 10
Воспр. сцена В	1, 2, 15, 16	1, 2, 15, 16

Для правильного воспроизведения сцены, маска (состав активных приборов) воспроизводимой сцены должна быть такая же, как и маска сцены в памяти.

10. Чтобы остановить воспроизведение сцены А или В нажмите <RUN А> или <RUN В>.

13.2 Воспроизведение программы.

1. Нажмите <ESC> несколько раз до появления на дисплее начального меню.
2. Нажмите <PROG>. На дисплее появится следующая надпись:



3. Используйте кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, чтобы выбрать № программы, которую Вы желаете запустить.

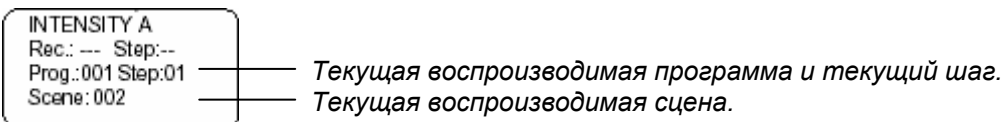
4. Нажмите <LEFT> и используя <UP>, <DOWN> выберите стартовый шаг программы.

5. Проверьте маску воспроизводимой программы (приборы, используемые в воспроизводимой программе) и нажмите кнопки PROJECTOR SELECT тех приборов, которые Вы не хотели бы задействовать в воспроизводимой программе (их светодиоды погаснут).

В воспроизводимой программе будут активны только те приборы, светодиоды кнопок PROJECTOR SELECT которых светятся.

Если Вы желаете воспроизвести программу для созданной группы приборов, нажмите <NEXT/GROUP> и выберите необходимую группу (1-20), нажав соответствующую кнопку PROJECTOR SELECT. Выбранная группа приборов может быть расширена или уменьшена, нажатием соответствующих кнопок PROJECTOR SELECT.

6. Нажмите <RUN А> (светодиод кнопки светится) и программа готова к воспроизведению (приборы находятся в состоянии первого шага).



7. Теперь Вы можете сделать установки воспроизведения программы: установить значения коэффициента (множителя) времени fade и времени шага. Для этого нажмите <FADE TIME> (светодиод светится) и выставите необходимое значение коэффициента времени fade фейдером FADE TIME (от 0,1 до 9,9). Нажмите <STEP TIME> (светодиод светится) и выставите необходимое значение коэффициента времени шага фейдером STEP TIME (от 0,1 до 9,9).

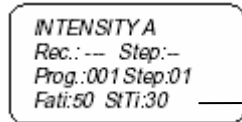
Пример:

Если Вы в программе установили значение коэффициента времени fade=5, то выбранная программа будет иметь время fade для всех шагов в 5 раз больше.

Если Вы в программе установили значение коэффициента времени шага=3, то выбранная программа будет иметь время шага для всех шагов в 3 раз больше. Если <STEP TIME> и <FADE TIME> не активны, то коэффициент времени шага =1 и времени fade =1.

	коэффициент времени fade=5 коэффициент времени шага=3	
Оригинальная программа №1		Воспроизводимая программа №1
шаг 1	время fade=2с время шага=4с	шаг 1 время fade=10с (5x2с) время шага=12с (3x4с)
шаг 2	время fade=2,5с время шага=5с	шаг 2 время fade=12,5с (5x2,5с) время шага=15с (3x5с)
шаг 3	время fade=3с время шага=6с	шаг 2 время fade=15с (5x3с) время шага=18с (3x6с)

На дисплее следующая надпись:



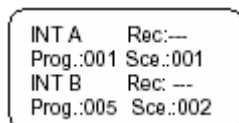
Fati= коэффициент времени fade программы (5), StTi= коэффициент времени шага (3)
Внимание: 01 соответствует 0,1; 99 соответствует 9,9.

8. Нажмите <RUN A> снова (светодиод мигает) и программа будет запущена (фейдер INT A должен быть в верхнем положении, если Start Val=100 в "User setting"), и перемещая фейдер INT A от нижнего положения до верхнего Вы имеете возможность плавно диммировать приборы от минимума до максимума.

9. Воспроизведение длинной программы или программы с бесконечным повторением может быть остановлено нажатием <RUN A>

10. Если Вы желаете управлять двумя программами одновременно, повторите шаги 1-8, чтобы запустить программу В.

11. Нажмите <PROG>, чтобы выбрать программу В. Повторите шаги 2-8 для фейдера INT В. (Если Вы сделали настройки коэффициентов времени fade и времени шага, они также будут использоваться для воспроизводимой программы А). На дисплее появится следующая надпись:



Воспроизводимая программа А
Выбранная программа и воспроизводимая сцена
Воспроизводимая программа В
Выбранная программа и воспроизводимая сцена

Внимание: Запущенная для воспроизведения программа В перехватывает управление приборами, участвующими в программе А и наоборот. Т.е. приоритет имеет последняя по времени запущенная на воспроизведение программа.

Пример:

	назначенные № приборов	активные приборы воспроизводимой программы
Воспр. программы А	1, 2, 5, 10, 15	5, 10
Воспр. программы В	1, 2, 15, 16	1, 2, 15, 16

После начала воспроизведения программы В, приборы №1 и №2, со 2-го шага синхронизируются с приборами №15 и №16, которые были подготовлены во время 1-го шага воспроизведения программы В.

Настройки коэффициентов времени fade и времени шага используются для обеих воспроизводимых программ А и В.

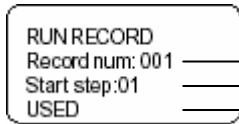
Для правильного воспроизведения программы ее маска (состав активных приборов воспроизводимой программы) должна быть такая же, как и маска программы в памяти.

12. Чтобы остановить воспроизведение программы А или В нажмите <RUN A> или <RUN B>.

Внимание: Нажатием кнопки AUTO/AUDIO (её светодиод мигает) воспроизведение будет синхронизировано с музыкой. Нажатием кнопки NEXT/+1STEP (светодиод светится) Вы переходите к следующему шагу воспроизводимой программы.

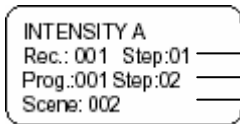
13.3 Воспроизведение записи.

1. Нажмите <ESC> несколько раз до появления на дисплее начального меню.
2. Нажмите <RECORD>. На дисплее появится следующая надпись:



Выбранная запись №1
 Стартовый шаг выбранной записи
 Статус программы: FREE.....запись не была отредактирована
 USED.....в шагах записи назначены программы

3. Используйте кнопки <UP>, <DOWN> или колесо TILT, чтобы выбрать № записи, которую Вы желаете запустить.
4. Нажмите <LEFT> и используя <UP>, <DOWN> выберите стартовый шаг записи.
5. Проверьте маску воспроизводимой записи (приборы, используемые в воспроизводимой записи) и нажмите кнопки PROJECTOR SELECT, с назначенными приборами, которые Вы не хотели бы задействовать в воспроизводимой записи (их светодиоды погаснут). В воспроизводимой записи будут активны только те приборы, светодиоды кнопок PROJECTOR SELECT которых светятся. Если Вы желаете воспроизвести запись для созданной группы приборов, нажмите <NEXT/GROUP> и выберите необходимую группу (1-20), нажав соответствующую кнопку PROJECTOR SELECT. Выбранная группа приборов может быть расширена или уменьшена нажатием соответствующих кнопок PROJECTOR SELECT.
6. Нажмите кнопку <RUN A> (её светодиод светится) - запись готова к воспроизведению (приборы находятся в состоянии первого шага).



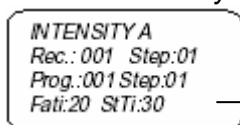
Текущая воспроизводимая запись и её текущий шаг
 Текущая воспроизводимая программа и её текущий шаг.
 Текущая воспроизводимая сцена программы.

7. Теперь Вы можете сделать установки воспроизведения записи: установить значения коэффициента времени fade и множитель времени шага. Для этого нажмите <FADE TIME> (светодиод светится) и выставите необходимое значение коэффициента времени fade для записи фейдером FADE TIME (от 0,1 до 9,9). Это значение будет использоваться для воспроизводимой записи вместо коэффициента времени fade, установленного во время создания записи. Нажмите <STEP TIME> (светодиод светится) и выставите необходимое значение коэффициента времени шага фейдером STEP TIME (от 0,1 до 9,9). Это значение будет использоваться для воспроизводимой записи вместо коэффициента времени шага, установленного во время создания записи. Если <STEP TIME> и <FADE TIME> не активны, то коэффициент времени шага и времени fade принимают значения, установленные во время создания записи.

Пример 1 (запись только с одним шагом):

	<u>Оригинальная запись 1</u>	<u>коэфф. времени fade записи=3</u> <u>коэфф. времени шага записи=4</u>	<u>Воспроизводимая запись 1</u>
Значения установленных во время создания записи коэфф. времени fade=2 коэфф. времени шага=3	шаг 1	время fade=2с время шага=4с	шаг 1
	шаг 2	время fade=1,5с время шага=3с	шаг 2
	шаг 3	время fade=3с время шага=5с	шаг 3
Значения установленных во время создания записи коэфф. времени fade=2 коэфф. времени шага=3			шаг 1
			шаг 2
			шаг 3

На дисплее следующая надпись:



FatI= коэфф. времени fade записи (2), StTi= коэфф. времени шага (3)
 Внимание: 01 соответствует 0,1; 99 соответствует 9,9.

Пример 2 (запись только с одним шагом):

	<u>Оригинальная запись 1</u>	<u>Кнопка FADE TIME не активирована</u> <u>Кнопка STEP TIME не активирована</u>	<u>Воспроизводимая запись 1</u>
Шаг 1-Программа 1	Шаг 1-Программа 1	Шаг 1-Программа 1	Шаг 1-Программа 1
Значения установленные во время создания записи коэфф. времени fade=2 коэфф. времени шага=3	шаг 1 время fade=2с время шага=4с	Значения установленные во время создания записи коэфф. времени fade=2 коэфф. времени шага=3	шаг 1 время fade=4с (2x2с) время шага=12с (3x4с)
	шаг 2 время fade=1,5с время шага=3с		шаг 2 время fade=3с (2x1,5с) время шага=9с (3x3с)
	шаг 3 время fade=3с время шага=5с		шаг 3 время fade=6с (2x3с) время шага=15с (3x5с)

8. Нажмите <RUN A> снова (светодиод мигает) и запись будет запущена (фейдер INT A должен быть в верхнем положении, если Start Val=100 в "User setting"), и перемещая фейдер INT A от нижнего положения до верхнего Вы имеете возможность плавно диммировать приборы от минимума до максимума. Если вы хотите сделать паузу в воспроизведении записи, установите фейдер в нижнее положение (заслонки приборов закроются). После окончания воспроизведения записи на дисплее появится начальное окно.

9. Воспроизведение длинной записи может быть остановлено нажатием <RUN A>

10. Если Вы желаете управлять двумя записями одновременно, повторите шаги 1-8, чтобы запустить программу В.

11. Нажмите <RECORD>, чтобы выбрать программу В. Повторите шаги 2-8 для фейдера INT B. (Если Вы сделали настройки коэфф. времени fade и времени шага, они также будут использоваться для воспроизводимой программы А). На дисплее появится следующая надпись:

INT A	Rec:001-	—	Воспроизводимая запись А
Prog.:001	Scn.:001	—	Выбранная программа и воспроизводимая сцена
INT B	Rec: 002	—	Воспроизводимая запись В
Prog.:005	Scn.:003	—	Выбранная программа и воспроизводимая сцена

Внимание: Запущенная для воспроизведения запись В перехватывает управление приборами, участвующими в записи А и наоборот. Т.е. приоритет имеет последняя по времени запущенная на воспроизведение запись.

Пример:

	<i>назначенные № приборов</i>	<i>активные приборы воспроизводимой записи</i>
Воспр. запись А	1, 2, 5, 10, 15	5, 10
Воспр. запись В	1, 2, 15, 16	1, 2, 15, 16

После начала воспроизведения записи В, приборы №1 и №2, со 2-го шага синхронизируются с приборами №15 и №16, которые были подготовлены во время 1-го шага воспроизведения записи В.

Настройки коэффициентов времени fade и времени шага используются для обеих воспроизводимых записей А и В.

Для правильного воспроизведения записи ее маска (состав активных приборов воспроизводимой записи) должна быть такая же, как и маска записи в памяти.

12. Чтобы остановить воспроизведение записи А или В нажмите <RUN A> или <RUN B>.

Внимание: Нажатием кнопки AUTO/AUDIO (её светодиод мигает) воспроизведение будет синхронизировано с музыкой. Нажатием кнопки NEXT/+1STEP (светодиод светится) Вы переходите к следующему шагу воспроизводимой записи.

14. Первоначальные заводские установки.

DMX CONTROLLER 480 позволяет Вам в любой момент восстанавливать первоначальное содержание памяти контроллера. **ВНИМАНИЕ!** Описанное ниже действие будет безвозвратно удалять: сцены, программы, записи, вновь созданные в библиотеке приборы №51-100, названия эффектов в библиотеке №128-255, группы приборов, назначения приборов на кнопки PROJECTOR SELECT.

Мы настоятельно рекомендуем перед возвратом к первоначальным заводским установкам, сохранить информацию на карту памяти.

Первоначальные уровни для пунктов:

Уровень контрастности для LCD дисплея = 13
Уровень подсветки LCD дисплея = 04
Пункты в меню "User settings": "Start Val." = 100
"S.Blackout = YES
"S.Lock" = NO
Пароль = <1>,<2>,<3>,<4>.

Восстановление первоначальных заводских установок.

1. Нажмите <ESC> несколько раз до появления на дисплее начального меню.
2. Нажмите <MENU> и используя кнопки <UP>,<DOWN> выберите строку "Factory setting" и нажмите <ENTER> ("Setup" → <ENTER> → "Factory setting" → <ENTER>). На дисплее появится следующее сообщение:

Really load
factory setting ?
ESC/ENT

3. Нажмите <ENTER>, чтобы начать загрузку первоначальных заводских установок.

Loading factory
setting
Wait a minute !

После загрузки первоначальных заводских установок индикация на дисплее возвращается к линии "Factory setting".

15. Технические характеристики.

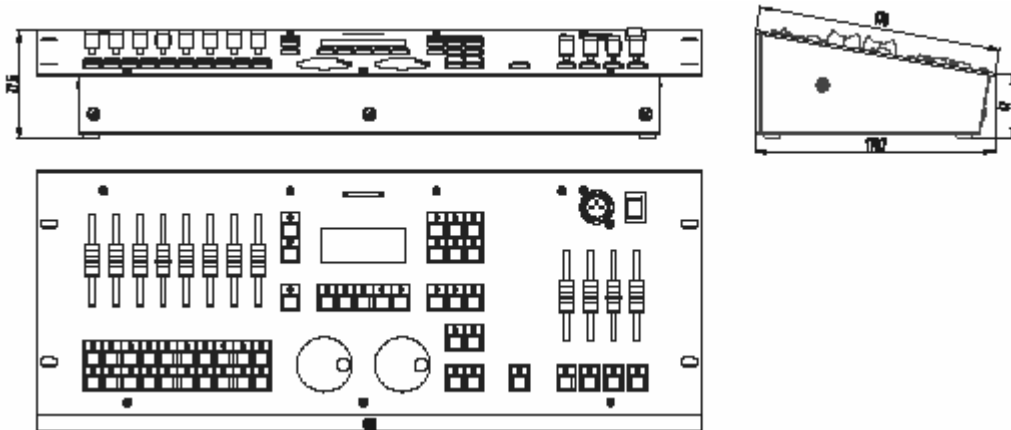
Количество каналов управления:	480
Максимальное количество программ:	255 (до 50 шагов в каждой)
Максимальное количество записей:	100 (до 50 шагов в каждой)
Максимальное количество сцен:	750
Максимальное количество сцен в программе:	50
Максимальное количество программ в записи:	50
Память:	512 кВ
Карта памяти:	MultiMedia Card (32-128 MB max)
Напряжение питания:	230В или 115В, 50-60 Гц.
Максимальная потребляемая мощность:	10ВА
Предохранитель защиты:	T63mA@230В, T12,5mA@115В
Максимальное количество каналов в приборе:	24
Максимальное количество индивидуальных приборов:	20
Максимальное количество приборов в библиотеке приборов:	100
Сигнал на аудио входе	400мВ
Разъём аудио входа	стерео Джек ¼"
Разъём DMX выхода	два 3-х конт. XLR (мама)
Разъём соединения с компьютером	9-ти конт. разъём RS-232 порта (мама)
Гнездо для лампы подсветки	3-х конт. XLR (12В, 3Вт)

Аксессуары, включённые в комплект поставки:

MultiMedia card 32MB..... 1шт.
 Руководство пользователя..... 1шт.

Диапазон рабочих температур: 5 - 35°C
 Размеры для установки в РЭК 19"; 4U
 Вес 3кг.

Габаритные размеры:



16. Чистка и обслуживание.

ВНИМАНИЕ!
Отключите кабель питания перед началом проведения работ по обслуживанию контроллера.

Внутри контроллера нет элементов требующих обслуживания. Обслуживание контроллера должно выполняться только уполномоченным персоналом. Не используйте для чистки контроллера агрессивные моющие средства, которые могут повредить поверхность! Используйте мягкую впитывающую ткань.

Приложение А – Приборы в библиотеке.

№	Производитель	Название	Имя в контроллере	Максимальное кол-во каналов
1	ROBE show lighting	Spot 150 XT	SPOT 150XT	8
2	ROBE show lighting	Spot 160 XT	SPOT160XT	9
3	ROBE show lighting	Spot 250 XT	SPOT250XT	16
4	ROBE show lighting	Spot 575 XT	SPOT575XT	16
5	ROBE show lighting	MSZOOM 250 XT	MSZOOM 250XT	16
6	ROBE show lighting	DJ Scan 150 XT	DJ SCAN 150XT	4
7	ROBE show lighting	DJ Scan 250 XT	DJ SCAN 250XT	6
8	ROBE show lighting	Scan 250 XT	SCAN 250XT	16
9	ROBE show lighting	Scan 575 XT	SCAN 575XT	16
10	ROBE show lighting	Scan 1200 XT	SCAN 1200XT	16
11	ROBE show lighting	Beam 250 XT	BEAM 250XT	4
12	ROBE show lighting	DJ Roller 150 XT	DJ ROLLER 150 XT	4
13	ROBE show lighting	Wash 150 XT	WASH 150XT	8
14	ROBE show lighting	Wash 250 XT	WASH 250XT	16
15	ROBE show lighting	Wash 575 XT	WASH 575XT	16
16	ROBE show lighting	Ecolor 250 XT	ECOLOR 250XT	6
17	ROBE show lighting	ColorSpot 170 AT	COLORSPOT 170AT	12
18	ROBE show lighting	ColorMix150 AT Wash	COLORMIX150 WASH	3
19	ROBE show lighting	ColorMix150 AT Profile	COLORMIX150 PROF	4
20	ROBE show lighting	ColorMix 240 AT	COLORMIX 240AT	11
21	ROBE show lighting	ColorMix 250 AT	COLORMIX 250AT	11
22	ROBE show lighting	Recessed Wash 150	RECESSED WASH150	8
23	ROBE show lighting	Recessed Spot 170	RECESSED SPOT170	12