

Руководство пользователя



Easy Touch 192 J





1. ФУНКЦИИ

- 192 канала DMX512. Стандартный сигнал DMX512;
- Управление 12 приборами по 16 каналов каждый;
- 30 банков по 8 программируемых сцен;
- 6 чейзов, 240 программируемых сцен из банков памяти;
- ЖК-дисплей для отображения данных;
- Отображение данных DMX в процентном и цифровом виде;
- Управление по Pan и Tilt с помощью джойстика;
- Выбор полярности DMX;
- Автономная память (в случае внезапного отключения питания);
- Возможность копирования данных на диск USB;
- Поддержка FAT 16/32.

2. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Пожалуйста, внимательно прочитайте руководство пользователя, т.к. в нем содержится важная информация об эксплуатации, содержании и технических характеристиках данного контроллера. Сохраните руководство для последующих обращений в случае необходимости.

ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЯ

-  Не допускайте попадания воспламеняющихся жидкостей, воды и металлических предметов внутрь устройства.
-  В случае попадания жидкости на прибор, немедленно отсоедините его от сети питания.
-  Прекратите использовать контроллер в случае обнаружения серьезных проблем в эксплуатации. Обратитесь к своему продавцу или дилеру.
-  Не открывайте прибор самостоятельно.

1. **Кнопки SCANNERS (1-12).**

12 сканеров по 16 каналов (ручное управление):

Сканеры	Каналы DMX	Ручное управление (фейдеры)	LED
1	1-16	Off	Off
2	17-32	Off	Off
3	33-48	Off	Off
4	49-64	Off	Off
5	65-80	Off	Off
6	81-96	Off	Off
7	97-112	Off	Off
8	113-128	Off	Off
9	129-144	Off	Off
10	145-160	Off	Off
11	161-176	Off	Off
12	177-192	Off	Off

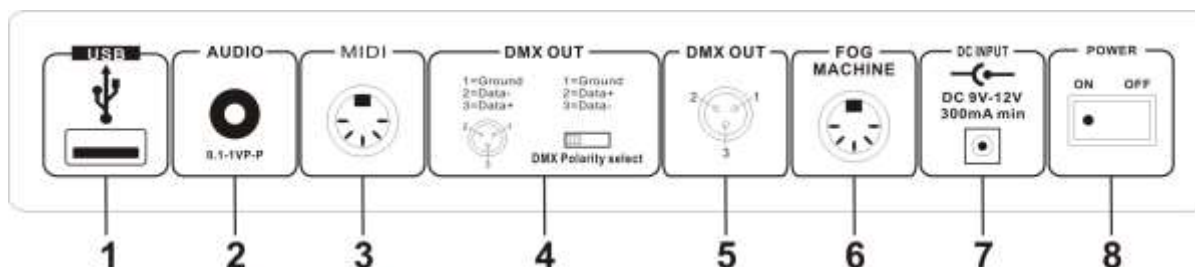
Сканеры	Каналы DMX	Ручное управление (фейдеры)	LED
1	1-16	On	On
2	17-32	On	On
3	33-48	On	On
4	49-64	On	On
5	65-80	On	On
6	81-96	On	On
7	97-112	On	On
8	113-128	On	On
9	129-144	On	On
10	145-160	On	On
11	161-176	On	On
12	177-192	On	On

Нажмите кнопку SCANNERS (1-12) для того чтобы включить ручной режим управления. Нажмите кнопку SCANNERS (1-12) еще раз для того чтобы отключить ручной режим управления. Светодиод, расположенный возле кнопки служит индикатором активации режима;

2. **Кнопки SCENES.** Предназначены для воспроизведения и записи сцен, максимум 240;
3. **Фейдеры каналов.** Фейдеры каналов предназначены для изменения интенсивности значений на каналах 1-8 или 9-16, в зависимости от выбранной страницы;

4. **Кнопка MIDI/REC.** Предназначена для управления через MIDI и для записи программ;
5. **Кнопка FOG MACHINE.** Предназначена для активации генератора дыма;
6. **Фейдер WAIT TIME.** Предназначен для настройки скорости чейза в диапазоне от 0.1 сек. до 10 мин.;
7. **Фейдер FADE TIME.** Предназначен для настройки времени перехода от одной сцены к другой в диапазоне от 0 до 30 сек.;
8. **ЖК-дисплей.** Показывает текущий статус или состояние программы;
9. **Джойстик PAN.** Предназначен для точного управления движением по Pan;
10. **Джойстик TILT.** Предназначен для точного управления движением по Tilt;
11. **Кнопка PROGRAM.** Активирует режим программирования;
12. **Кнопка PAGE SELECT.** Предназначена для выбора страниц А (1-8) или В (9-16);
13. **Кнопка AUTO/DEL.** Предназначена для активации автоматического режима (Auto) или для удаления сцен и чейзов;
14. **Кнопка MUSIC/BANK COPY.** Предназначена для активации режима звуковой анимации или для копирования банка сцен;
15. **Кнопки BANK UP/DOWN.** Нажимайте кнопки Up/Down для выбора одного из 30 банков;
16. **Кнопка TAP/DISPLAY.** Предназначена для установки интервала времени или для выбора режима отображения между процентным (%) и числовым (0-255);
17. **Кнопка BLACKOUT.** Короткое нажатие кнопки BLACKOUT приводит к полной остановке воспроизведения, долгое нажатие позволяет войти в автономный режим;
18. **Кнопки CHASE (1-6).** Кнопки CHASE предназначены для активации чейзов из запрограммированных сцен;
19. **Кнопка FINE.** При нажатии кнопки Fine, джойстик Pan и Tilt работает с большей точностью;
20. **Кнопка MODE.** Нажатие кнопки MODE активирует режимы назначения и реверса каналов;

3.2. Задняя панель



- | | | |
|----|-----------------|-----------|
| 1. | USB | Вход USB |
| 2. | AUDIO IN | 0,1~1Vp-p |
| 3. | MIDI IN | Вход MIDI |

4.	DMX Polarity Select	Выбор полярности DMX
5.	DMX OUT	Выход DMX
6.	FOG MACHINE	Вход для генератора дыма
7.	DC INPUT	Вход питания, DC 9 -12В, 300mA min
8.	POWER	Кнопка питания ВКЛ/ВЫКЛ

4. ЭКСПЛУАТАЦИЯ

Дисплей

ЖК-дисплей содержит максимум 2x8 символов

ЖК-дисплей	Сообщение
CHASE5	Активирован чейз 5
STEP006	6-й шаг чейза
DATA 168	Цифровое значение DMX (000-255)
WT: 2M18S	Текущее время ожидания (Wait Time) - 2 минуты 18 секунд
TP: 5.58S	Время последнего такта 5.58 секунд
FT: 11.6S	Время перехода: 11,6 секунды
ASS 07 08	Назначение каналов DMX 7 и 8
RES 02 03	Реверс каналов DMX 2 и 3
SN6	Сцена 6
BK 08	Банк 08

4.1. Режим программирования.



Нажмите кнопку PROGRAM и удерживайте 3 секунды для активации режима программирования. Светодиод рядом с кнопкой загорится, подтверждая вход в режим программирования.

4.2. Создание сцен.



1. Войдите в режим программирования;
2. Нажмите кнопку SCANNERS (1-12), загорится соответствующий светодиодный индикатор;



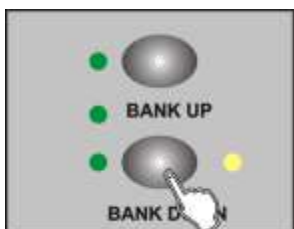
3. С помощью фейдеров установите нужную интенсивность, вы можете также использовать джойстик Pan & Tilt для управления движением сканера;



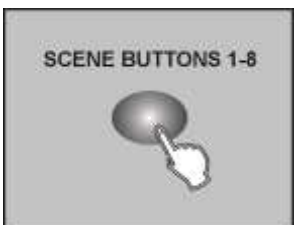
4. С помощью кнопки PAGE SELECT выберете страницу каналов DMX с 1 по 8 (PAGE A), или с 9 по 16 (PAGE B);



5. Для того чтобы записать сцену в банк памяти нажмите кнопку MIDI/REC;



6. С помощью кнопок BANK UP/DOWN выберите банк, в который вы хотите записать вашу сцену;



7. Нажмите кнопку SCENES (1-8) для сохранения вашей сцены в нужное место, повторите шаги 3-7 для редактирования других сцен;



8. Если вы закончили программирование, нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM в течение 3 секунд для выхода из режима программирования.

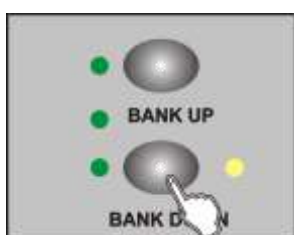
ПРИМЕР: Создайте 8 сцен на каналах 1-8 последовательно в банке 3 и назначьте их для 1 прибора.

1. Войдите в режим программирования;
2. Выберете SCANNERS (1), активируя его управление с помощью фейдеров;
3. Выберете нужную страницу каналов DMX (1-8) с помощью кнопки PAGE SELECT, и

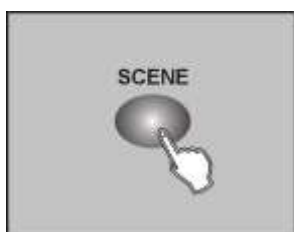
создайте сцену;

4. Нажмите кнопку MIDI/REC;
5. Выберите банк 3 с помощью кнопок BANK UP/DOWN;
6. Нажмите кнопку SCENE 1-8 и запишите сцену;
7. Повторите шаги с 3 по 6 и сохраните еще 7 сцен;
8. Нажмите кнопку SCANNERS (1) еще раз для того чтобы выйти из режима управления фейдерами;
9. Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM в течение 3 секунд, чтобы выйти из режима программирования.

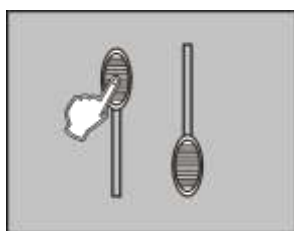
4.2.1. Редактирование сцен



1. Войдите в режим программирования;
2. С помощью кнопок BANK UP/DOWN выберите банк, в котором находится сцена, которую вы хотите изменить;



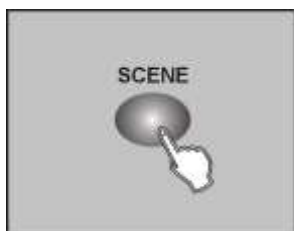
3. С помощью кнопки SCENES выберите сцену, которую вы хотите изменить;



4. Используйте фейдеры или джойстик для того чтобы произвести нужные изменения;



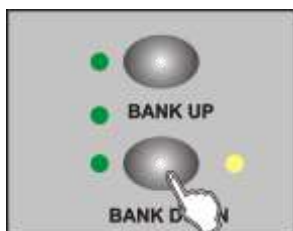
5. После того как изменения сделаны, нажмите кнопку MIDI/REC;



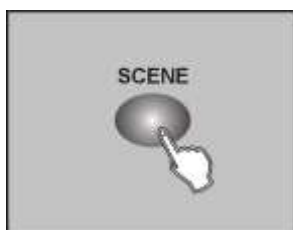
6. Нажмите кнопку SCENES, которая соответствует редактируемой сцене. Предыдущая версия сцены заменится на новую только что созданную.

ПРИМЕЧАНИЕ:

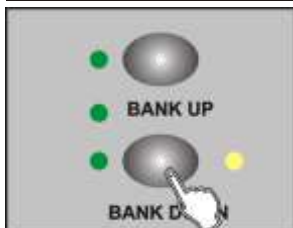
Необходимо выбрать одну и ту же сцену в ходе шагов 3-6, иначе вы можете случайно переписать не ту сцену.

4.2.2. Копирование сцены

Войдите в режим программирования, с помощью кнопок BANK UP/DOWN выберите банк, в котором находится сцена;



Выберете сцену, которую хотите скопировать;



Выберете банк, куда вы хотите скопировать сцену с помощью BANK UP/DOWN;



Нажмите MIDI/REC для сохранения скопированной сцены;

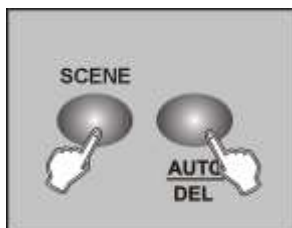


Выберете сцену, на место которой вы хотите поместить скопированную сцену.

4.2.3 Удаление сцен.

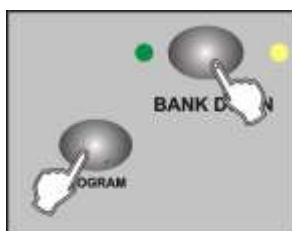
1) Удаление одной сцены.

Войдите в режим программирования, с помощью кнопок BANK UP/DOWN выберите банк, в котором находится сцена, нажмите и удерживайте кнопку AUTO/DEL, нажмите соответствующую кнопку SCENE, загорится индикатор, сцена удалена.

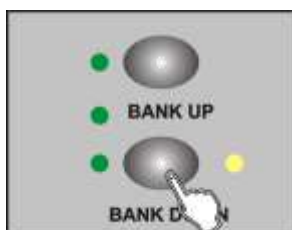


2) Удаление всех сцен.

Отключите питание контроллера, одновременно нажмите и удерживайте кнопки PROGRAM и BANK DOWN, включите контроллер, подождите 2 секунды, замигает индикатор, после того как он перестанет мигать, все сцены будут стерты.



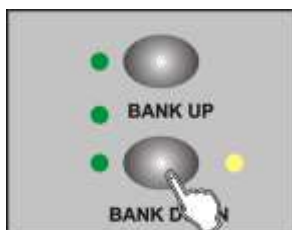
4.2.4. Копирование банка.



1. Войдите в режим программирования;
2. С помощью кнопок BANK UP/DOWN выберите банк, который необходимо скопировать;



3. Нажмите кнопку MIDI/REC;



4. С помощью кнопок BANK UP/DOWN выберите место, в которое нужно скопировать банк;
5. Нажмите кнопку MUSIC/BANK COPY, светодиоды замигают, копирование завершено;



6. Для выхода из режима программирования нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM в течение 3 секунд.

4.3. Редактирование чейза.

Сначала создайте сцены и сохраните в банках, затем выберите сцены и создайте чейзы, каждый максимум 240 шагов;



Войдите в режим программирования, нажмите одну из шести кнопок CHASE 1-6, выберите одну сцену из банка;

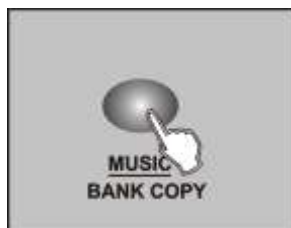


Нажмите кнопку MIDI/REC, загорится индикатор, сцена добавлена в чейз, повторите вышеописанные действия, максимум может быть добавлено 240 шагов. Для выхода из режима программирования нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM 3 секунды.

4.3.1. Добавление сцен к чейзу.



Войдите в режим программирования, нажмите одну из шести кнопок CHASE 1-6, с помощью кнопок BANK UP/DOWN выберите банк;



Нажмите MUSIC/BANK COPY

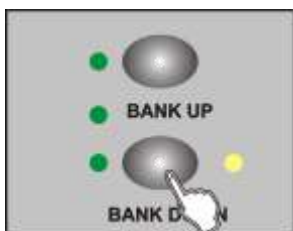


Нажмите кнопку MIDI/REC, замигает индикатор, 8 сцен будет добавлено к чейзу (пустая сцена не может быть добавлена);

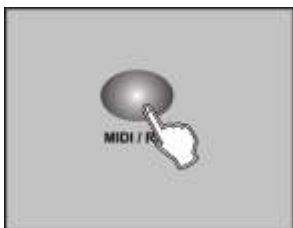
4.3.2. Добавление шага.



Войдите в режим программирования, выберите чейз, нажмите кнопку TAP/DISPLAY, текущий шаг отобразится на дисплее;



С помощью кнопок BANK UP/DOWN выберите банк, в котором будет добавлен шаг;



Для подтверждения шага, нажмите кнопку MIDI/REC;



Нажмите кнопку TAP/DISPLAY еще раз, банк и сцена отобразятся на дисплее, с помощью кнопок BANK UP/DOWN выберите сцену для добавления;



Нажмите кнопку MIDI/REC, замигает индикатор, выбранная сцена добавлена в банк;

NB: если вы хотите вставить один шаг между 3-м и 4-м шагами, поставьте шаг 3, нажмите кнопку MIDI/REC, на дисплее отобразится STEP 004; кодировка может меняться с помощью кнопки TAP/DISPLAY.

4.3.3. Удаление шага.



Войдите в режим программирования, выберите чейз, из которого вы собираетесь удалить один шаг, нажмите кнопку TAP/DISPLAY, с помощью кнопок BANK UP/DOWN выберите шаг для удаления;

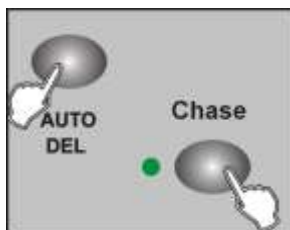


Нажмите кнопку AUTO/DEL, замигает индикатор, шаг удален.

4.3.4. Удаление чейза.



Войдите в режим программирования, подтвердите чейз, который вы собираетесь удалить;



Нажмите и удерживайте кнопку AUTO/DEL, нажмите соответствующую кнопку чейза, замигает индикатор, чейз удален.

4.3.5. Удаление всех чейзов.

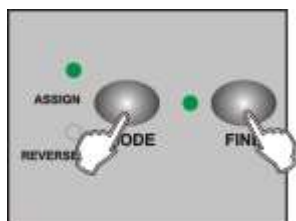


Отключите питание контроллера, одновременно нажмите и удерживайте кнопки AUTO/DEL и BANK DOWN, включите контроллер, подождите 2 секунды, после того как светодиоды перестанут мигать, все чейзы будут стерты.

4.4. Назначение и реверс каналов.

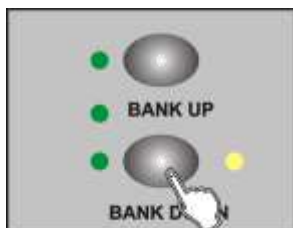
Для входа в режим назначения и реверса каналов необходимо одновременно нажать кнопки MODE и FINE.

4.4.1. Назначение каналов.



индикатор Assign;

Войдите в режим программирования, одновременно нажмите и удерживайте кнопки MODE и FINE, загорится индикатор Reverse, нажмите и удерживайте кнопки MODE и FINE еще раз, загорится



С помощью BANK UP/DOWN подтвердите назначение Pan или Tilt, загорится соответствующий индикатор;



Выберете нужный прибор с помощью Scanners 1-12;



Выберете 8 канальный или 16 канальный режим с помощью TAP/DISPLAY;

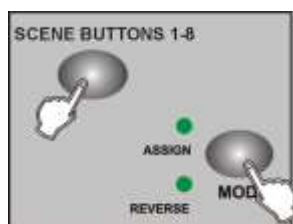
ASSXX XX
X/Y 08CH



ASSXX XX
X/Y 16CH



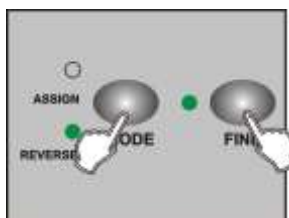
Выберете страницу, где находится данный канал;



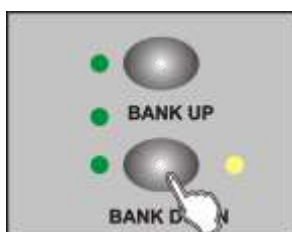
Нажмите и удерживайте кнопку MODE, нажмите кнопку SCENE 1-8, которой соответствует канал, индикатор мигает, назначение завершено (теперь сцена 1 соответствует каналу 1, сцена 2 каналу 2 и т.д.). Повторите процедуру в отношении других приборов, в

8-канальном режиме можно назначить 12 приборов максимум 48 каналов DMX, в 16-канальном режиме – 12 приборов с 24 каналами.

4.4.2. Реверс каналов.



Войдите в режим программирования, одновременно нажмите и удерживайте кнопки MODE и FINE, загорится индикатор Reverse;



С помощью BANK UP/DOWN подтвердите реверс Pan или Tilt, загорится соответствующий индикатор;



Выберете нужный прибор с помощью Scanners 1-12;



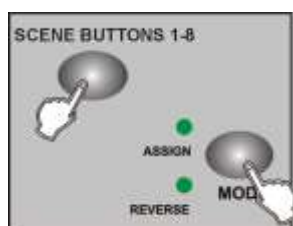
Выберете 8 канальный или 16 канальный режим;

RECXX XX
X/Y 08CH

RECXX XX
X/Y 16CH



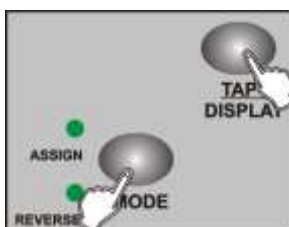
Выберете страницу, где находится данный канал;



Нажмите и удерживайте кнопку MODE, нажмите кнопку SCENE 1-8, которой соответствует канал, индикатор замигает, назначение завершено (теперь сцена 1 соответствует каналу 1,

сцена 2 каналу 2 и т.д.). Повторите процедуру в отношении других приборов, в 8-канальном режиме можно назначить 12 приборов максимум 48 каналов DMX, в 16-канальном режиме – 12 приборов с 24 каналами.

4.4.3. Режимы времени перехода.



Отключите питание, одновременно нажмите и удерживайте кнопки MODE и TAP/DISPLAY, включите питание, подождите 2 секунды;



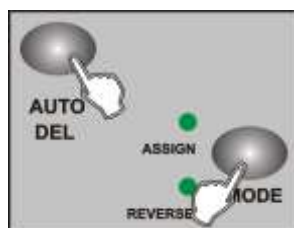
Для изменения режима времени перехода нажмите TAP/DISPLAY (для всех каналов DMX или только для X/Y);

ALL CH
FD TIME

ONLY X/Y
FD TIME

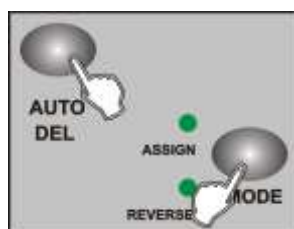
Одновременно нажмите и удерживайте кнопки MODE и TAP/DISPLAY, замигает индикатор, режим сохранен, контроллер автоматически перезапустится.

4.4.4. Обнуление назначения и реверса каналов DMX на приборе.



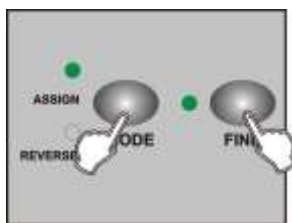
Войдите в режим программирования, одновременно нажмите кнопки MODE и FINE для подтверждения назначения или реверса, нажмите кнопку 1-12 для выбора прибора, нажмите и удерживайте кнопку AUTO/DEL, нажмите кнопку MODE, назначение или реверс канала DMX обнулено;

4.4.5. Обнуление назначения и реверса каналов DMX на всех приборах.

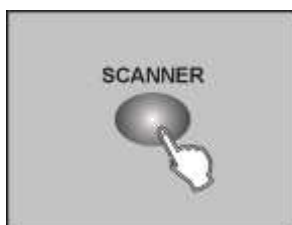


Отключите питание, нажмите и удерживайте кнопки AUTO/DEL и MODE, включите контроллер, подождите 2 секунды, после того как светодиоды перестанут мигать, контроллер автоматически перезапустится.

4.4.6. Проверка назначения и реверса.

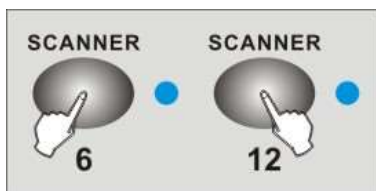


Для проверки назначения одновременно нажмите кнопки MODE и FINE, для проверки реверса нажмите кнопки MODE и FINE еще раз;

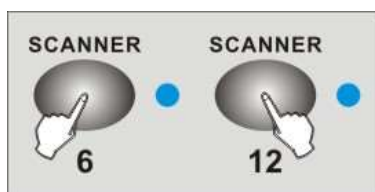
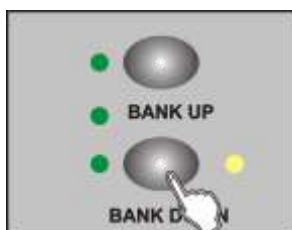


Выберете прибор, который хотите проверить, с помощью кнопок SCANNERS 1-12, на дисплее отобразится REVERSE или ASSIGN.

4.4.7. Установки дисплея.



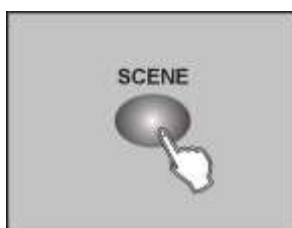
Отключите питание, одновременно нажмите и удерживайте кнопки выбора приборов 6 и 12, включите питание, подождите 2 секунды, загорятся соответствующие индикаторы. Нажмите кнопки 6 и 12 для настройки отображения данных на дисплее;



Выберете данные с помощью кнопок BANK UP/DOWN, повторите вышеописанные действия, нажмите и удерживайте кнопки 6 и 12, индикатор мигает, установки сохранены, контроллер перезапустится автоматически.

4.5 Воспроизведение сцен.

4.5.1. Ручное управление.



При включении контроллера, он по умолчанию переходит в ручной режим управления, загорается соответствующий индикатор, с помощью кнопок BANK UP/DOWN откройте банк, в котором

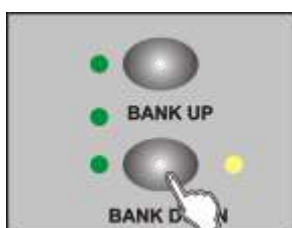
находится сцена, откройте сцену с помощью кнопок выбора сцены 1-8.

4.5.2. Автоматический режим.

В автоматическом режиме сцены из банка проигрываются одна за другой по кругу.



Нажмите кнопку AUTO/DEL, загорится соответствующий индикатор, контроллер работает в автоматическом режиме;



Для выбора банка используйте кнопки BANK UP/DOWN, выберете нужную сцену;



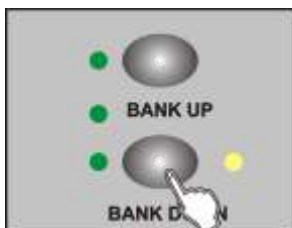
Настройте скорость с помощью фейдера WAIT TIME или кнопки TAP/DISPLAY, и время перехода с помощью фейдера FADE TIME. Нажмите еще раз кнопку AUTO/DEL для выхода из автоматического режима, индикатор погаснет, контроллер перейдет в ручной режим.

NB: интервал времени между двумя нажатиями кнопки TAP/DISPLAY будет соответствовать времени воспроизведения сцен.

4.5.3. Звуковая анимация.



Для перехода в режим работы от звука, нажмите кнопку MUSIC/BANK COPY, загорится соответствующий индикатор;



Чувствительность микрофона может регулироваться с помощью нажатия и удерживания кнопки MUSIC/BANK COPY и кнопок BANK UP/DOWN (на дисплее отображается уровень чувствительности в процентах);

Время перехода настраивается с помощью фейдера FADE TIME, нажмите кнопку MUSIC/BANK COPY для выхода из режима звуковой анимации.

4.6. Воспроизведение чейзов.

Перед запуском, чейзы необходимо запрограммировать

4.6.1. Ручное управление.

При включении контроллер по умолчанию переходит в режим ручного управления. Откройте чейз, который вы хотите запустить, время перехода может настраиваться с помощью соответствующего фейдера. Для подтверждения предыдущего и последующего шагов текущего чейза используйте кнопки BANK UP/DOWN.

4.6.2. Автоматический режим.



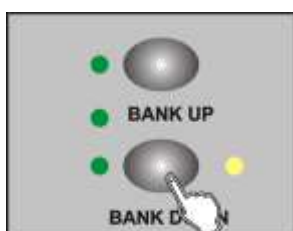
Нажмите кнопку AUTO/DEL, загорится индикатор;



С помощью кнопки выбора чейзов 1-6 выберете чейз, который вы хотите запустить;



Настройте скорость с помощью фейдера WAIT TIME или кнопки TAP/DISPLAY, и время перехода с помощью фейдера FADE TIME;

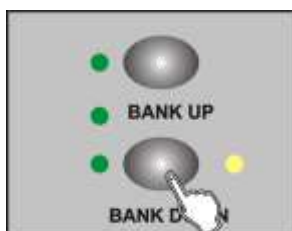


При воспроизведении чейзов горят соответствующие индикаторы, количество циклов настраивается с помощью кнопок BANK UP/DOWN (максимум 20). Для выхода из автоматического режима нажмите AUTO/DEL.

4.6.3. Звуковая анимация.



Нажмите кнопку MUSIC/BANK COPY, загорится индикатор режима звуковой анимации;



Чувствительность микрофона может регулироваться с помощью нажатия и удерживания кнопки MUSIC/BANK COPY и кнопок BANK UP/DOWN (на дисплее отображается уровень чувствительности в процентах);

Время перехода регулируется соответствующим фейдером. Чейзы могут запускаться в порядке их открытия. Для выхода из автоматического режима нажмите AUTO/DEL.

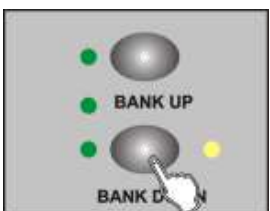
4.7. MIDI-интерфейс.

4.7.1. Установка MIDI-канала.



Нажмите и удерживайте кнопку MIDI/REC 3 секунды, на дисплее отобразится следующее:

MIDI 01
XX XX



Установите адрес MIDI с помощью BANK UP/DOWN;



Для сохранения установок и выхода, нажмите и удерживайте кнопку MIDI/REC.

4.7.2. Схема управления по MIDI-протоколу.

15 банков (1-8 сцен), 6 чейзов могут запускаться через MIDI-интерфейс. Также может

активироваться функция Blackout.

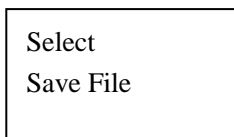
Банк или чейз	Номер	ВКЛ. или ВЫКЛ.
Банк 1	00 to 07	ВКЛ. или ВЫКЛ. сцены 1-8 из банка 1
Банк 2	08 to 15	ВКЛ. или ВЫКЛ. сцены 1-8 из банка 2
Банк 3	16 to 23	ВКЛ. или ВЫКЛ. сцены 1-8 из банка 3
.....
Банк 14	104 to 111	ВКЛ или ВЫКЛ. сцены 1-8 из банка 14
Банк 15	112 to 119	ВКЛ. или ВЫКЛ. сцены 1-8 из банка 15
Чейз 1	120	ВКЛ. или ВЫКЛ. чейз 1
Чейз 2	121	ВКЛ. или ВЫКЛ. чейз 2
Чейз 3	122	ВКЛ. или ВЫКЛ. чейз 3
Чейз 4	123	ВКЛ. или ВЫКЛ. чейз 4
Чейз 5	124	ВКЛ. или ВЫКЛ. чейз 5
Чейз 6	125	ВКЛ. или ВЫКЛ. чейз 6
Blackout	126	

4.8. Функция USB.

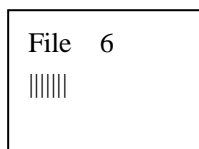
4.8.1. Сохранение данных на диск USB.

Кнопки выбора приборов 1-12 отвечают за файлы 1-12 соответственно.

Вставьте диск USB в соответствующий разъем контроллера. Нажмите и удерживайте кнопку AUTO/DEL, нажмите кнопку BANK UP, на дисплее отобразится:



Нажмите на кнопку выбора прибора 1-12, который вы хотите сохранить, на дисплее отобразится имя файла и индикация процесса сохранения;



В случае успешного завершения сохранения, на дисплее отобразится FILE SAVE OK, если произошел сбой записи, отобразится WRITE FAIL, контроллер автоматически выйдет из режима сохранения.

NB: если диск не подключен, на дисплее отобразится NO USB DISC; при работе с USB может потребоваться обновление ПО; не отключайте питание и не вынимайте диск USB во

время сохранения, иначе информация, содержащаяся на диске может быть повреждена.

4.8.2. Считывание данных с диска USB.

Вставьте диск USB в соответствующий разъем контроллера. Нажмите и удерживайте кнопку AUTO/DEL, нажмите кнопку BANK DOWN, на дисплее отобразится:

Select
Read File

С помощью кнопок 1-12 выберете файл, который вы хотите считать, на дисплее отобразится имя файла и индикация процесса считывания:

File 6
||||||

В случае успешного завершения считывания, на дисплее отобразится FILE READ OK, в случае сбоя отобразится READ FAIL, INIT MEM; контроллер автоматически выйдет из режима считывания.

NB: если диск не подключен, на дисплее отобразится NO USB DISC; при работе с USB может потребоваться обновление ПО; не отключайте питание и не вынимайте диск USB во время сохранения, иначе информация, содержащаяся на диске может быть повреждена.

4.8.3. Обновление ПО.

В первую очередь получите файл обновления у вашего продавца или дилера, сохраните его на диске USB в папке in EASY TOUCH 192J, подключите диск USB к контроллеру. Нажмите и удерживайте кнопки выбора приборов 1,2,3, включите питание, на дисплее отобразится ANY KEY UPDATE, если диск не подключен, на дисплее появится NO USB DISC, в таком случае подключите диск, нажмите любую кнопку, в случае успешного завершения обновления на дисплее отобразится UPDATE OK. Перезапустите контроллер.

4.9. RDM-протокол.

Перед использованием, убедитесь, что ваши приборы работают по RDM-протоколу.



Нажмите и удерживайте кнопку AUTO/DEL, нажмите PROGRAM, контроллер войдет в режим сканирования приборов, на дисплее отобразится:

DISCOVER
xxxxxxxx

В случае успешного сканирования, на дисплее отобразится количество приборов (максимум 100 шт. за 1 раз);

DISCOVER Count001	DISCOVER Count002	DISCOVER Count.....	DISCOVER Count100
----------------------	----------------------	------------------------	----------------------

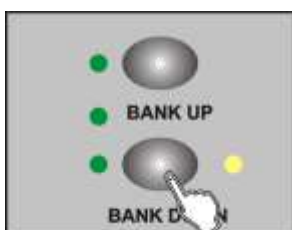
В противном случае на дисплее появится сообщение, NO FOND, FIXTURE, контроллер автоматически выйдет из режима сканирования;

NO FOND FIXTURE

После завершения сканирования, контроллер автоматически выберет один прибор и приступит к его верификации, на дисплее отобразится текущий адрес и новый DMX-адрес выбранного прибора;

ADD: 001 NEW: 009

Для выбора прибора, для которого необходимо установить адрес DMX, используйте джойстик Pan/Tilt;



С помощью кнопок BANK UP/DOWN выберете новый адрес DMX, либо установите автоматически с помощью кнопок 1-12 и кнопки PAGE;



Кнопки выбора приборов 1-12	Страница A/B	Адрес DMX
SCANNER1	PAGE A	DMX001
	PAGE B	DMX009
SCANNER 2	PAGE A	DMX017
	PAGE B	DMX025
SCANNER 3	PAGE A	DMX033
	PAGE B	DMX041
SCANNER 4	PAGE A	DMX049
	PAGE B	DMX057
SCANNER 5	PAGE A	DMX065
	PAGE B	DMX073
SCANNER 6	PAGE A	DMX081
	PAGE B	DMX089
SCANNER 7	PAGE A	DMX097
	PAGE B	DMX105
SCANNER 8	PAGE A	DMX113
	PAGE B	DMX121
SCANNER 9	PAGE A	DMX129
	PAGE B	DMX137
SCANNER 10	PAGE A	DMX145
	PAGE B	DMX153
SCANNER 11	PAGE A	DMX161
	PAGE B	DMX169
SCANNER 12	PAGE A	DMX177
	PAGE B	DMX185

После завершения адресации, нажмите кнопку MIDI/REC для сохранения;



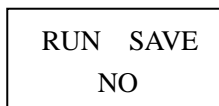
Повторите вышеописанные операции для установки других адресов DMX, нажмите и удерживайте кнопку AUTO/DEL, нажмите кнопку PROGRAM, контроллер выйдет из режима RDM.



4.10 Функция восстановления сцены после отключения питания.

Эта функция помогает сохранить текущую сцену или чейз после отключения питания и восстановить ее (его) после включения контроллера (функция не работает в ручном режиме).

Нажмите и удерживайте кнопку AUTO и SCENE 8, включите питание, на дисплее отобразится RUN SAVE;



С помощью кнопки TAP выберете YES or NO, при нажатии кнопки BLACKOUT настройки не будут сохранены, нажмите и удерживайте кнопки AUTO/SCENE 8, индикаторы замигают, установки сохранены успешно.

NB: данная функция работает только в случае если длительность сцены или чейза не менее 7 секунд, в противном случае сцена или чейз не сохраняются.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Питание: 220V 50Гц;

DMX-512: XLR 3-pin;

Диск USB-A;

Вход 5-pin midi;

Звуковая анимация;

Габариты: 482x134x73 мм;

Вес нетто: 2 кг.

Внимание: любая информация может быть изменена без предварительного предупреждения.