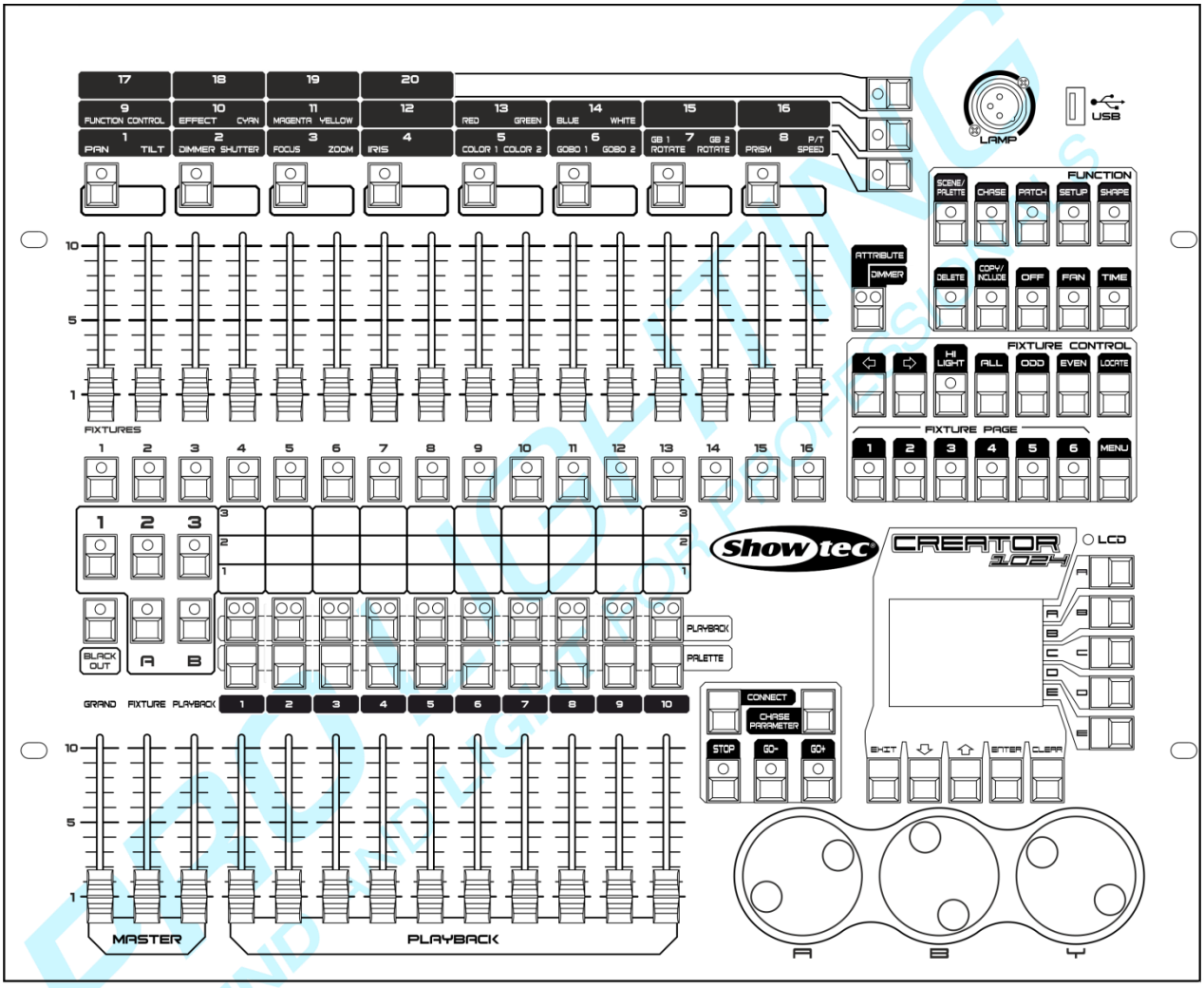
INSTRUKCJA



POLSKI

Creator 1024

Kod: 50730

Spis treści

1. **Przegląd** 3
   1.1 Specyfikacja 3
2. **Instalacja** 4
   2.1 Rozpakowanie 4
   2.2 Zalecenia i ostrzeżenia 4
3 **Obsługa** 8
   3.1 Panel frontowy 8
   3.2 Obszar wyboru urządzenia 9
   3.3 Obszar odtwarzania (Playback) 9
   3.4 Obszar atrybutów 10
   3.5 Obszar sterowania odtwarzaniem (Playback) 10
   3.6 Obszar przycisków funkcyjnych 10
   3.7 Obszar sterowania urządzeniami 10
   3.8 Obszar wyświetlacza LCD 11
   3.9 Obszar pokręteł 11
   3.10 Słownik 11
4 **Adresowanie** (patch) 12
   4.1 Przypisywanie 12
      4.1.1 Adresowanie dimerów 12
      4.1.2 Adresowanie urządzeń inteligentnych (ruchomych, RGB, itp.) 12
      4.1.3 Przegląd adresacji urządzeń 12
   4.2 Edycja 12
      4.2.1 Zmiana adresu DMX 12
      4.2.2 Kasowanie adresacji urządzenia 13
      4.2.3 Narzędzia menu adresowania 13
5 **Kontrola urządzeń** 14
   5.1 Wybór urządzenia 14
   5.2 Zmiana wartości atrybutu 14
   5.3 Opcje zaawansowane 14
   5.4 Tryb Fan 15
   5.5 Wyczyszczenie programatora 15
6 **Paleta** 16
   6.1 Paleta współdzielona i indywidualna 16
   6.2 Atrybuty zapamiętywane w palecie 16
   6.3 Zapisywanie palety 16
   6.4 Przywołanie palety 16
   6.5 Kasowanie palety 17
7 **Figury** (**generator wzorów**) 17

PRO LIGHTING SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

7.1 Wybór figury (generatora) 17
7.2 Edycja figury 17
7.3 Kasowanie figury 17
8 **Scena** 18
8.1 Tworzenie 18
8.2 Dołączenie 18
8.3 Kopiowanie 18
8.4 Kasowanie 18
8.5 Czasy 19
8.6 Odtwarzanie scen 19
9 **Sekwencja** 20
9.1 Tworzenie 20
9.2 Kasowanie kroku 20
9.3 Czas kroku 20
9.4 Dołączanie kroków 20
9.5 Czas globalny 20
9.6 Kasowanie sceny 21
9.7 Kopiowanie sceny 21
9.8 Odtwarzanie sekwencji 21
9.9 Łączenie 21
10 **Ustawienia sterownika** 21
10.1 Manage USB memory 21
10.2 Wipe data 21
10.3 Wybór języka 21
10.4 Zarządzanie biblioteką urządzeń 21
11 **Personality Builder** 22
11.1 Interfejs programu Personality Builder 22
11.2 How to create a new Personality (Library) 22
12 **Konserwacja** 23
13 **Rozwiązywanie problemów** 23
13.1 Brak światła 23
13.2 Brak reakcji na sygnał DMX 23

PROLIGHTING
SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

1. Przegląd

Sterownik DMX Showtec Creator 1024 może kontrolować do 96 urządzeń. Biblioteka urządzeń jest kompatybilna z formatem Avolite Pearl R20. Sterownik wyposażono w generator efektów ruchów pan/tilt, kolorów RGB, promieni, dimera itd. Równocześnie można odtwarzać 10 scen i 5 efektów z generatorów. Suwakami można wywoływać sceny jak i regulować ich intensywność (kanał dimera).

1.1 Specyfikacja

Ilość kanałów DMX	1024
Ilość urządzeń	96
Kanałów na urządzenie	40 podstawowych + 40 z płynnym sterowaniem
Biblioteka	Avolite Pearl R20
Zmiana adresu urządzenia	Tak
Zamiana Pan/Tilt	Tak
Odwrócenie kanału	Tak
Zmiana czasów przejść	Tak
Ilość scen	60
Liczba playbacków	10
Ilość scen w sekwencji	600
Pojemność wew. biblioteki urządzeń (fixtures)	32
Kontrola czasu w scenie	Fade in/out, czasy LTP
Ilość efektów z generatora w scenie	5
Wywołanie sceny z regulacją dimera	Tak
Zablokowanie sceny	Tak
Scena sterowana przyciskiem	Tak
Generator efektów	Dimer, pan/tilt, RGB, CMY, kolor, gobo, irys i fokus
Max ilość równolegle odtwarzanych generatorów	5
Suwaki master	Global, playback, fixture
Blackout w czasie rzeczywistym	Tak
Wartość kanału regulowana pokrętłem	Tak
Wartość kanału regulowana suwakiem	Tak
Dimer regulowany suwakiem	Tak
Pamięć USB	FAT32

PRO LIGHTING SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

2. Instalacja

DLA WŁASNEGO BEZPIECZEŃSTWA UWAŻNIE PRZECZYTAJ INSTRUKCJĘ ZANIM ZACZNIESZ UŻYWAĆ STEROWNIKA!

2.1 Rozpakowanie

Po otrzymaniu produktu, należy go ostrożnie rozpakować i sprawdzić czy zawartość zgadza się ze specyfikacją i nie jest uszkodzona. W przypadku stwierdzenia jakichkolwiek uszkodzeń zawartości czy opakowania należy o tym natychmiast powiadomić sprzedawcę i zachować opakowanie w celu umożliwienia dokonania inspekcji. Zachowaj opakowanie i wypełniacze ochronne. W przypadku konieczności zwrotu produktu, ważne jest, aby wróciło ono w oryginalnym opakowaniu.

Zawartość opakowania:
- Sterownik Creator 1024
- Przewód zasilający
- Instrukcja obsługi

Akcesoria opcjonalne

- Lampka podświetlająca z gęsią szyją (kod: 60722)
- Skrzynia transportowa (kod: D7573)

2.2 Zalecenia i ostrzeżenia

UWAGA!
Urządzenie chronić przed wilgocią i zachlapaniem!
Odłącz przewód zasilający przed otwarciem obudowy!

Wszystkie osoby związane z instalacją, obsługą i konserwacją tego urządzenia muszą:
- posiadać odpowiednie kwalifikacje,
- postępować zgodnie z niniejszą instrukcją.

UWAGA! Należy postępować z ostrożnością.
W urządzeniu występuje niebezpieczne napięcie. Dotknięcie Przewodów może prowadzić do gorźnego dla zdrowia i życia porażenia prądem.

Przed przystąpieniem do uruchomienia urządzenia, należy upewnić się czy nie uległo ono uszkodzeniu podczas transportu. W przypadku stwierdzenia uszkodzeń, urządzenia nie wolno używać i należy skontaktować się ze sprzedawcą.

Aby zapewnić właściwe warunki pracy i bezpieczeństwa należy zawsze postępować zgodnie z zawartymi w tej instrukcji wskazówkami oraz zwracać uwagę na zawarte w niej ostrzeżenia.

Wszelkie szkody wynikłe z ingerencji nieautoryzowanego serwisu, samowolnych napraw czy przeróbek SA wyłączone z gwarancji.

Urządzenie nie posiada żadnych części podlegających samodzielnemu serwisowaniu. Serwisowanie należy zlecić fachowemu personelowi.

WAŻNE UWAGI:

Producent nie odpowiada za szkody powstałe w wyniku nieprzestrzegania zaleceń instrukcji obsługi lub na skutek (nieautoryzowanych) zmian dokonanych w urządzeniu.

- Nie pozwól, aby przewód zasilający stykał się z innymi przewodami! Z przewodem zasilającym i wszystkimi połączeniami z zasilaniem należy obchodzić się ze szczególną ostrożnością!
- Nigdy nie usuwaj nalepek ostrzegających i informacyjnych z urządzenia.
- Nie otwieraj urządzenia ani nie dokonuj w nim modyfikacji.
- Nigdy nie używaj niczego do pokrycia kontaktu z podłożem.
- Nie pozostawiaj leżących wokół kabli.
- Nie wkładaj żadnych przedmiotów do otworów wentylacyjnych.
- Nie podłączaj urządzenia do zasilania z dimera.
- Unikaj załączania i wyłączania zasilania w krótkich odstępach czasu, gdyż może to w znacznym stopniu skrócić żywotność.
- Nie wstrząsaj urządzeniem. Unikaj użycia siły podczas instalacji czy użytkowania urządzenia. Nigdy nie używaj sterownika podczas burzy, odłącz wtedy natychmiast zasilanie.
- Używaj tylko wewnątrz pomieszczeń. Należy unikać kontaktu z wodą lub innymi płynami.
- Urządzenie można używać dopiero po zapoznaniu się z jego funkcjami.
- Trzymać z dala od ognia oraz palnych cieczy i gazów.
- Pozostaw wolne 50cm miejsca wokół urządzenia dla zapewnienia wentylacji.
- Zawsze odłącz zasilanie, jeśli urządzenie nie jest używane lub przed przystąpieniem do czyszczenia! Zasilanie odłączaj poprzez wyciągnięcie wtyczki, nie ciągnij za kabel.
- Urządzenie należy chronić przed: zbyt wysoką temperaturą, wilgocią, zapyleniem.
- Przed włączeniem należy upewnić się czy napięcie zasilania jest zgodne z napięciem opisanym na tylnej ściance.
- Upewnij się czy przewód zasilający nie jest poskręcany lub uszkodzony. Kontroli takiej dokonuj okresowo. W przypadku uszkodzenia kabla należy natychmiast go wymienić na nowy, sprawny.
- Jeśli urządzenie zostało upuszczone lub uderzone, aby zapewnić jego dalsze bezpieczne użytkowanie, należy natychmiast odłączyć je od zasilania i oddać do przeglądu przez fachowy personel.
- Jeśli urządzenie było wystawione na duże wahania temperatur (np. podczas transportu) to nie wolno załączać go bezpośrednio po wniesieniu do pomieszczenia. Skroplona para wodna może doprowadzić do jego poważnego uszkodzenia. Urządzenie należy załączać dopiero, gdy jego temperatura osiągnie temperaturę otoczenia (może to trwać ok. 20 minut).
- Jeśli zakupione urządzenie Showtec zaczyna działać nieprawidłowo należy natychmiast przerwać jego użytkowanie, bezpiecznie spakować (najlepiej w oryginalne opakowanie) i przesłać do serwisu lub sprzedawcy.
- Użytkowanie dozwolone jest tylko osobom dorosłym. Efekty oświetleniowe instalować poza zasięgiem dzieci. Nigdy nie pozostawiać bez nadzoru.
- Przepalone bezpieczniki wymieniaj tylko na tego samego typu i o tych samych parametrach.
- Za prawidłową instalację i użytkowanie odpowiedzialny jest Użytkownik. Producent nie przyjmuje roszczeń za szkody spowodowane nieprawidłową instalacją lub użytkowaniem tego urządzenia.
- Creator 1024 jest urządzeniem w klasie ochrony Class 1. Z tego powodu żółto/zielony przewód ochronny kabla zasilającego musi być połączony z uziemieniem.
- Naprawy, serwisowanie i podłączenia elektryczne mogą być wykonywane tylko przez wykwalifikowanego technika.
- Gwarancja: zgodnie z przepisami polskiego prawa.

Zalecenia dotyczące eksploatacji

- Urządzenie to nie jest przeznaczone do pracy ciągłej. Okresowe przerwy w pracy zapewnią długotrwałą bezawaryjną pracę.
- Nie należy dopuszczać do pracy w temperaturze otoczenia przekraczającej 45°C.
- Wilgotność względna nie może przekraczać 50 % przy temperaturze otoczenia 45° C.
- Jeżeli urządzenie jest używane w sposób niezgodny z zaleceniami zawartymi w instrukcji obsługi może to prowadzić do jego uszkodzenia i utraty gwarancji.
- Nieprawidłowa eksploatacja może spowodować zagrożenia takie jak zwarcia, oparzenia, porażenie prądem elektrycznym itd.

Odpowiadasz za bezpieczeństwo swoje i innych!

Nieprawidłowy montaż może wywołać poważne szkody dla ludzi i mienia!

Podłączenie do sieci zasilającej

Podłącz urządzenie do sieci zasilającej za pomocą dostarczonego kabla zasilającego.
Zawsze zwróć uwagę na prawidłowe połączenia elektryczne.

International	EU Cable	Pin
L	BROWN	FASE
N	BLUE	NUL
⏚	YELLOW/GREEN	EARTH

Nieprawidłowy montaż może wywołać poważne szkody dla ludzi i mienia!

PRO LIGHTING
SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

Procedura reklamacji

W przypadku konieczności odesłania sprzętu do naprawy prosimy postępować zgodnie z obowiązującymi w Polsce przepisami. Sprzęt należy dobrze zabezpieczyć na czas transportu – najlepiej w fabryczne opakowanie i odesłać do Sprzedawcy. W rozpatrywaniu reklamacji bardzo pomocne są poniższe informacje:

1) Imię i nazwisko Zgłaszającego
2) Adres i nr telefonu
3) Zwięzły opis usterki ew. warunków w jakich się pojawia

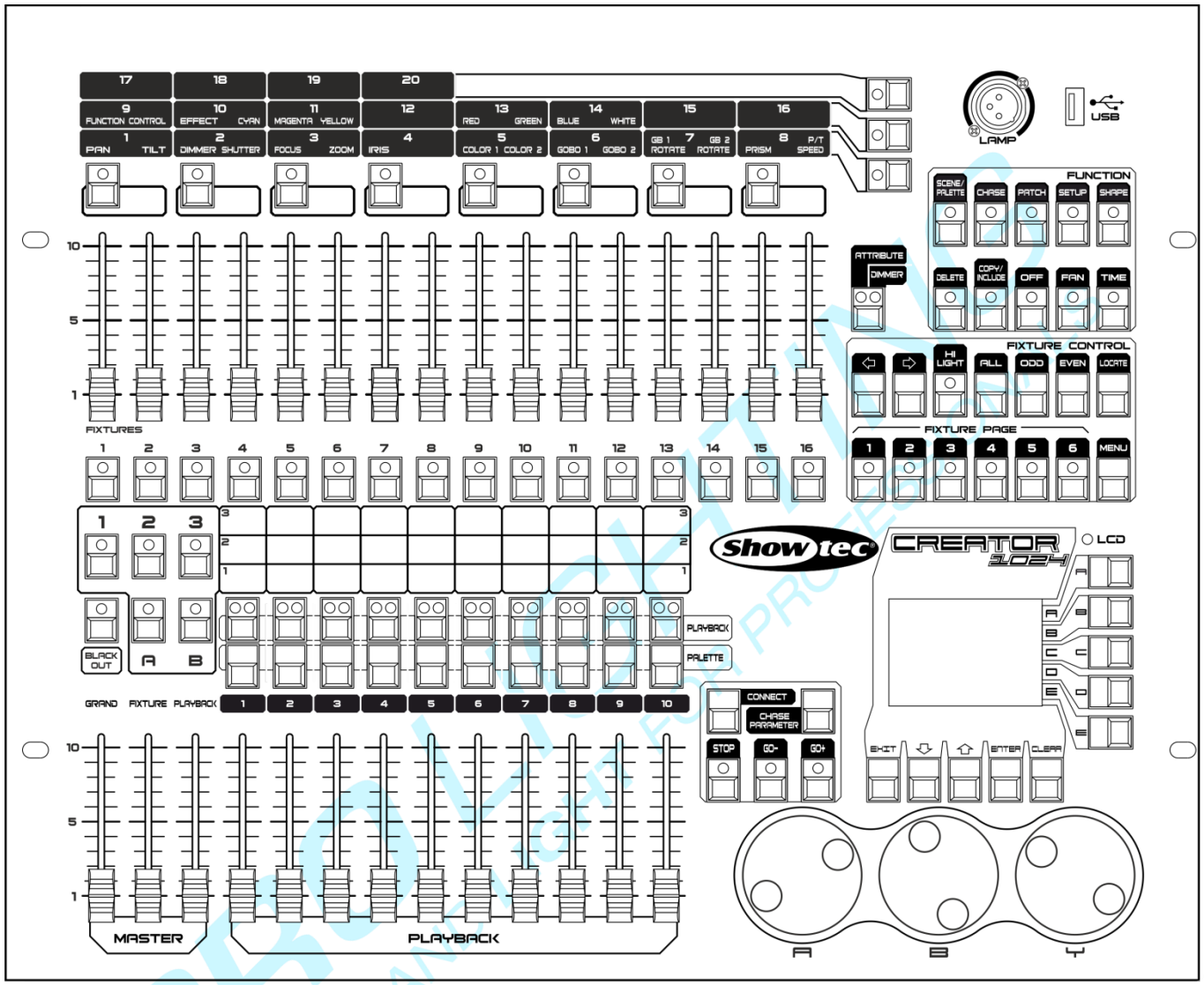
Roszczenia

Kwestie roszczeń regulują stosowne przepisy polskiego prawa.
Klient zobowiązany jest do sprawdzenia otrzymanego towaru pod kątem widocznych uszkodzeń natychmiast po dostarczeniu dostawy. Uszkodzenia powstałe z winy Spedytora należy zgłaszać do niego. Zwroty towaru wysłane za pobraniem na koszt Odbiorcy nie będą odbierane. Nadawca zobowiązany jest do pisemnego powiadomienia Odbiorcy o fakcie i przyczynie zwrotu.

PRO LIGHTING
SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

3 Obsługa

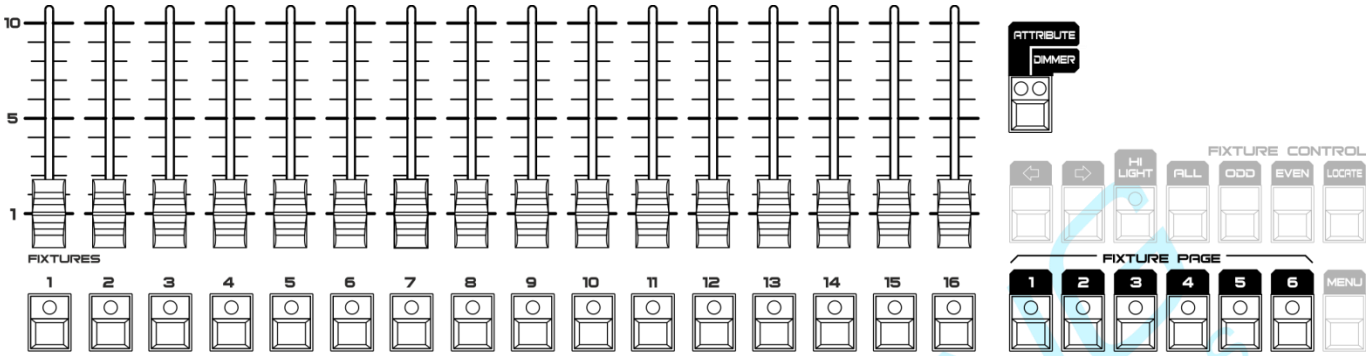
3.1 Panel frontowy



Panel frontowy składa się z kilku obszarów:

3.2 Obszar wyboru urządzenia

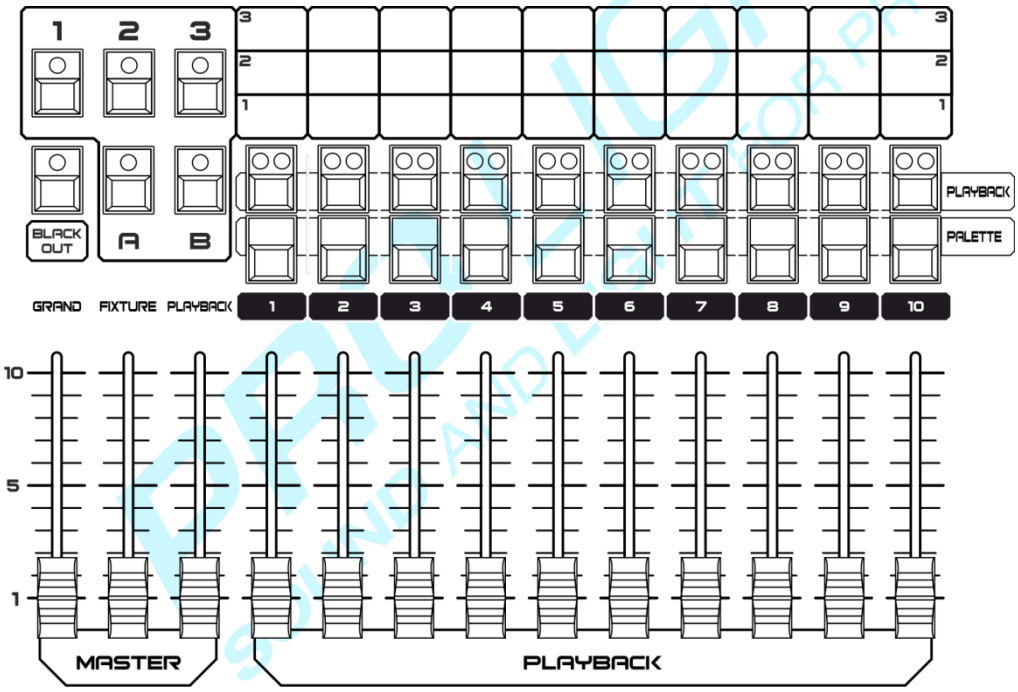
Zawiera 16 przycisków wyboru urządzenia <Fixture>, 16 suwaków i 6 przycisków wyboru strony <Page>.



Przyciski wyboru urządzenia podzielono na 6 stron, co umożliwia obsługę do 96 urządzeń. Przycisk <Attribute/Dimmer> z dwoma wskaźnikami może być użyty do przełączenia funkcji 16 suwaków. Przy aktywnej opcji <Attribute> suwaki służą do ustawiania wartości atrybutów opisanych nad suwakami; gdy aktywny jest <Dimmer> suwaki służą do ustawienia intensywności świecenia urządzeń.

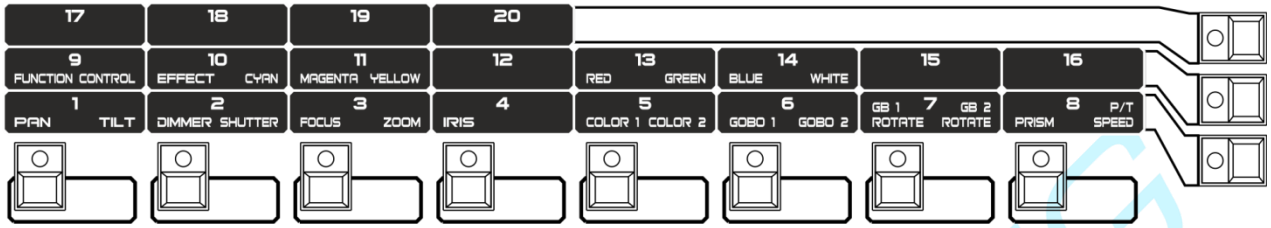
3.3 Obszar odtwarzania (Playback)

Zawiera 10 przycisków dwufunkcyjnych <Playback>, 10 przycisków chwilowych <Palette>, 10 suwaków odtwarzania, 3 przyciski wyboru strony <Page>, 1 przycisk <Blackout> i 2 przyciski podstrony <A , B>



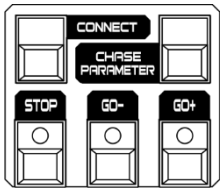
3.4 Obszar atrybutów

Zawiera 8 przycisków wyboru atrybutu i 3 przyciski wyboru banku (poziomu) atrybutu. Każdy przycisk atrybutu obsługuje zmianę wartości dwóch atrybutów regulowanych odpowiednio pokrętłami < A > i < B >. Jeśli przycisk <Attribute/Dimmer> jest aktywny po stronie <Attribute>, wtedy suwaki w obszarze urządzeń mogą być używane do kontrolowania odpowiednich atrybutów.



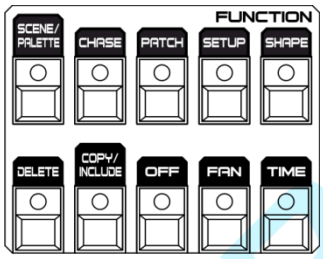
3.5 Obszar sterowania odtwarzaniem (Playback)

Zawiera 5 przycisków sterowania odtwarzaniem: <Connect> (*połącz*), <Stop>, <Go-> *(poprzedni krok)*, <Go+> *(następny krok)* i <Chase Parameters> *(parametry sekwencji)*.



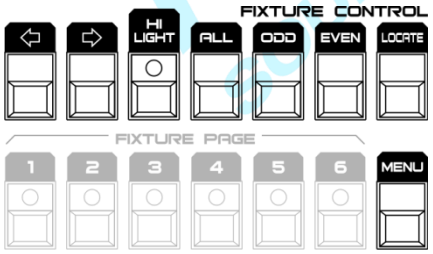
3.6 Obszar przycisków funkcyjnych

Operacje związane z zapamiętywaniem i kopiowaniem scen lub adresowaniem urządzeń zaimplementowano w tym obszarze. Każdy przycisk posiada wskaźnik LED sygnalizujący stan przycisku.



3.7 Obszar sterowania urządzeniami

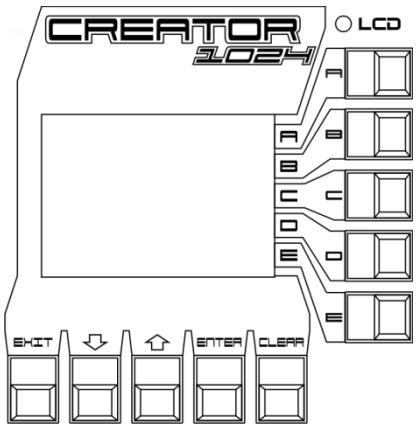
Zawiera przyciski <←> (*poprzedni*), <→> (*następny*) , <HiLigh> (*zaznacz*), <All> (*wszystkie*), <Odd> (*nieparzyste*), <Even> (*parzyste*), <Locate> (*zlokalizuj*) i <Menu>, służące do wyboru urządzeń.



PRO LIGHTING
SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

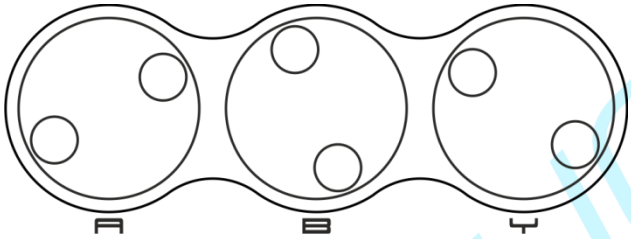
3.8 Obszar wyświetlacza LCD

Obszar wyświetlacza zawiera sam wyświetlacz obrazujący co się dzieje ze sterownikiem, przyciski obsługi menu oraz przycisk czyszczenia programowania.



3.9 Obszar pokręteł

Zawiera 3 pokrętła <A> i <B> do kontroli atrybutów i czasów w sekwencji oraz <Y> do ustawiania wartości różnych parametrów pokazanych na wyświetlaczu.



3.10 Słownik

- Scena: dane sceny oświetleniowej zapisane w pamięci (playback'u).
- Chase (*sekwencja*): dane serii kroków (scen) zapisane w pamięci (playback'u).
- HTP: typ kanału, gdzie najwyższa wartość jest aktualnie wysyłana, typowe zastosowanie to kanały regulacji jasności - dimer.
- LTP: typ kanału, gdzie ostatnio użyta wartość kanału DMX zostaje, ten typ ma zastosowanie do większości kanałów niebędących dimerami.
- Fade in: Zmiana intensywności oświetlenia z ciemnej do jasnej.
- Fade out: Zmiana intensywności oświetlenia z jasnej do ciemnej.
- Record by fixture (*zapis wg urządzenia*): To normalny tryb używany w sterowniku Creator 1024. Oznacza on, że w scenie zapamiętane są wszystkie ustawione atrybuty każdego programowanego urządzenia. Jeśli więc zmianie ulega tylko pozycja urządzenia pozostałe atrybuty jak kolor, gobo i wszystkie pozostałe są również zapisywane. Jest to o tyle przydatne, że w momencie wywołania danej sceny (playback'u) wygląda ona dokładnie tak, jak zaprogramowano. Jednak może to być nieco mało przydatne w przypadku, jeśli chcesz odtwarzać/miksować kilka scen (playback'ów) na raz.
- Record by Chanel (*zapis wg kanału*): Oznacza, że zapisywane są tylko te kanały, na których dokonano jakichkolwiek ustawień/zmian. Jeśli więc dokonano zmiany pozycji urządzenia, tylko zmiana pozycji jest zapisywana. W momencie wywołania sceny (playback'u) pozostałe atrybuty pozostają takie, jakie były odtwarzane ostatnio. Oznacza to, że możesz użyć tego typu zapamiętywania do zaprogramowania zmiany pozycji kilku urządzeń, podczas gdy pozostałe atrybuty pozostaną niezmienione lub przyjmą wartości ustalone z innej wywołanej sceny. Tryb ten jest bardziej elastyczny podczas obsługi show i daje ogromne możliwości, lecz bardzo łatwo można stracić kontrolę i rozeznanie, co dokładnie się dzieje ze światłami. Musisz więc dokładnie wiedzieć,

które atrybuty chcesz mieć zaprogramowane, a którymi będziesz sterował improwizując. Jeśli dopiero uczysz się obsługi tego sterownika najlepiej jest zaprogramować kilka scen wg zasady „wg urządzenia", które odtworzą dokładnie to, co zaprogramowane i kilka scen modyfikujących tylko kolor lub gobo lub inny potrzebny atrybut.

4 Adresowanie (patch)

4.1 Przypisywanie

4.1.1 Adresowanie dimerów

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk <Patch>, następnie naciśnij <A>[Patch Dimmer] obok wyświetlacza.
2) W drugiej linii wyświetlacza zostanie wyświetlony adres DMX. Kręcąc pokrętłem <Y> zmieniasz wartość adresu; po naciśnięciu <D>[Auto calculate Addr.] sterownik automatycznie znajdzie pierwszy wolny możliwy do użycia adres.
3) Aby zaadresować pojedynczy dimer naciśnij przycisk obszarze wyboru urządzenia (fixture). Aby zaadresować większy zakres dimerów naciśnij i przytrzymaj przycisk dla pierwszego dimera następnie naciśnij przycisk dla ostatniego dimera. Adresy DMX dla szeregu dimerów zostaną przypisane rosnąco po kolei.
4) W celu przypisania dimera do tego samego przycisku urządzenia, ustal pokrętłem wartości nowy adres DMX i naciśnij ten sam przycisk urządzenia.

4.1.2 Adresowanie urządzeń inteligentnych (ruchomych, RGB, itp.)

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk <Patch>, następnie naciśnij <B> [Patch Fixtures].
2) Wybierz bibliotekę urządzeń z pamięci sterownika lub podłączonej pamięci USB.
3) Do przeglądanie biblioteki służą przyciski strzałek (w górę i w dół); wyboru danego pliku biblioteki dokonujemy przyciskami po prawej stronie wyświetlacza. Jeśli skorzystamy z biblioteki z pamięci USB wybrane pliki urządzeń zostaną dodane do pamięci sterownika.
4) W drugiej linii wyświetlacza zostanie wyświetlony adres DMX. Kręcąc pokrętłem <Y> zmieniasz wartość adresu; po naciśnięciu <D>[Auto calculate Addr.] sterownik automatycznie znajdzie pierwszy wolny możliwy do użycia adres.
5) Naciśnij żądany przycisk wyboru urządzenia aby przypisać mu zaadresowane urządzenie inteligentne. Podobnie jak w przypadku dimerów możesz zaadresować zakres urządzeń wciskając pierwszy i ostatnio przycisk wyboru urządzenia. Inaczej jednak niż w przypadku dimerów nie możesz do jednego przycisku urządzenia przypisać kilku urządzeń fizycznych. Próba przypisania urządzenia do zajętego przycisku zakończy się niepowodzeniem. Użyj innego, wolnego przycisku lub skasuj przypisanie, jeśli nie jest ci już pod tym przyciskiem potrzebne.

4.1.3 Przegląd adresacji urządzeń

Naciśnij <E>[Patch Information] w celu wylistowania przypisania adresów do urządzeń.

4.2 Edycja

4.2.1 Zmiana adresu DMX

Możesz dokonać zmiany przypisania adresu DMX do urządzenia lub wyjściowej linii DMX. Programy dotyczące tego urządzenia zostaną zachowane.

1) Jeśli nie jesteś w menu adresowanie (Patch) naciśnij stosowny przycisk.
2) Naciśnij przycisk <C> [Re-patch Fixture] po prawej stronie wyświetlacza.
3) W drugiej linii wyświetlacza zostanie wyświetlony adres DMX. Kręcąc pokrętłem <Y> zmieniasz wartość adresu.
4) Po ustawieniu żądanego (nowego) adresu naciśnij przycisk wyboru urządzenia aby dokonać przypisania.

5) Naciśnij przycisk <Enter> do potwierdzenia operacji.

4.2.2 Kasowanie adresacji urządzenia

1) Jeśli nie jesteś w menu adresowanie (Patch) naciśnij stosowny przycisk.
2) Naciśnij przycisk <Delete> (*kasowanie*).
3) Naciśnij przycisk wyboru urządzenia aby skasować adresację tego urządzenia lub pokrętłem zmiany wartości <Y> wybierz żądany adres. Naciśnij <Enter> aby potwierdzić kasowanie.

4.2.3 Narzędzia menu adresowania

Odwrócenie (Invert)

Pozwala odwrócić atrybut urządzenia – kiedy ustawisz wartość zerową urządzenie otrzymuje wartość maksymalną. Niektórych atrybutów nie da się odwrócić.

1) Jeśli nie jesteś w menu adresowanie (Patch) naciśnij stosowny przycisk.
2) Naciśnij <D>[Patch Utilities], następnie naciśnij <B>[Set Invert].
3) Wybierz urządzenie potem atrybut. Następnie naciśnij <C> lub <D> aby dokonać modyfikacji.

Ustawienie/przywrócenie trybu natychmiastowego

Przy zmianach wartości atrybutów dla kanałów LTP (ruchy) zmiany te normalnie następują płynnie. Możesz jednak ustawić tryb zmiany na natychmiastowy co pozwoli na zmiany wartości atrybutów natychmiast, bez łagodnych przejść.

1) Jeśli nie jesteś w menu adresowanie (Patch) naciśnij stosowny przycisk.
2) Naciśnij <D>[Patch Utilities] następnie <C> [Set Instant Mode].
3) Wybierz urządzenie potem atrybut. Następnie naciśnij <C> lub <D> aby dokonać modyfikacji.

Zamiana pan i tilt

Jeśli masz urządzenia zamontowane po przeciwnych bokach przydatna może być zamiana kanałów ruchu pan i tilt. Uzyskasz dzięki temu tzw. „odbicie lustrzane".

1) Jeśli nie jesteś w menu adresowanie (Patch) naciśnij stosowny przycisk.
2) Naciśnij <D>[Patch Utilities] następnie <D> [Swop P/T].
3) Naciśnij przyciski <↑> lub <↓> aby zobaczyć aktualne ustawienia zamiany pan/tilt. Naciśnij przycisk obok wyświetlacza aby dokonać zmiany.

PROLIGHTING SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

5 Kontrola urządzeń

5.1 Wybór urządzenia

- **Wybór pojedynczego urządzenia**:

Naciśnij przycisk wyboru urządzeń, które chcesz obsługiwać. Wskaźniki LED nad wybranymi urządzeniami zaświecą się.

- **Wybór zakresu urządzeń**:

Aby wybrać kilka urządzeń w szeregu naciśnij i przytrzymaj przycisk wyboru pierwszego urządzenia a następnie naciśnij przycisk wyboru ostatniego urządzenia.

- **Wybór jednego urządzenia z zaznaczonego zakresu**:

Jeśli dokonałeś wyboru zakresu urządzeń nasza konsola ma możliwość krokowego zaznaczania pojedynczego urządzenia z zakresu. Ułatwia to programowanie zakresu urządzeń ponieważ nie ma potrzeby zaznaczania ręcznego. Naciskając przyciski <←> lub <→> w „obszarze wyboru urządzenia" dokonasz pojedynczego zaznaczenia z zakresu. Przy aktywnym przycisku <HiLight> wskaźnik wybranego z zakresu urządzenia włączy się a pozostałe zgasną.

- **Przywrócenie poprzedniego wyboru**:

Aby dokonać aktywacji wszystkich poprzednio wybranych urządzeń użyj przycisku <All> w „obszarze wyboru urządzenia".

- **Wybór urządzeń nieparzystych**:

Naciśnij przycisk <Odd>, wszystkie urządzenia na pozycjach nieparzystych pozostaną zaznaczone, natomiast wybór tych na pozycjach parzystych zostanie anulowany. Odnosi się to do wyboru zakresu podjętego przed wciśnięciem <Odd>.

- **Wybór urządzeń parzystych**:

Naciśnij przycisk <Even>, wszystkie urządzenia na pozycjach parzystych pozostaną zaznaczone, natomiast wybór tych na pozycjach nieparzystych zostanie anulowany. Odnosi się to do wyboru zakresu podjętego przed wciśnięciem <Even>.

5.2 Zmiana wartości atrybutu

1) Wybierz urządzenie.
2) Wybierz atrybut. Teraz, używając pokręteł < A > i < B > można ustawiać wartości wybranych atrybutów. Przełączając się w tryb ustawiania atrybutów można zmieniać wartości atrybutów za pomocą suwaków.
3) Aby zobaczyć wartości wyjściowe naciśnij przycisk <Output>.

5.3 Opcje zaawansowane

- **Zlokalizuj urządzenia**:
  Wybierz urządzenia; naciśnij <Locate> w „obszarze sterowania urządzeniami" aby zlokalizować fizyczne położenie urządzeń. Funkcja ta musi być zdefiniowana w szablonie urządzenia, typowo funkcja ta włącza kanały urządzenia DMX w tzw. stan „default".

- **Wyrównaj urządzenia**:
  Wybierz urządzenia; naciśnij <Menu?> w „obszarze sterowania urządzeniami" następnie przycisk <A>, wszystkie wartości atrybutów dla wszystkich wybranych urządzeń zostaną wyrównane do pierwszego urządzenie.

- **Wyrównaj atrybuty**:

PRO LIGHTING SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

Wybierz urządzenia i wybierz atrybuty; naciśnij <Menu?> w „obszarze sterowania urządzeniami" następnie przycisk <B>, aktualnie wybrane wartości atrybutów wszystkich wybranych urządzeń zostaną dostosowane do wartości pierwszego urządzenia.

5.4 Tryb Fan

Tryb fan automatycznie rozkłada wartości w wybranym zakresie urządzeń. Użyty dla atrybutów pan i/lub tilt tworzy wachlarz z promieni świateł. Funkcja ta najbardziej wpływa na pierwsze i ostatnie urządzenie w zakresie, a najmniej na urządzenia znajdujące się w środku. Parametry trybu fan można ustalić pokrętłami. Tak jak w przypadku generatora efektów kolejność wyboru urządzeń wpływa na uzyskany efekt wizualny. Urządzenia wybrane jako pierwsze i ostatnie będą tymi, których ustawienia fan zostaną zmienione najmocniej. Jeśli do wyboru urządzeń używasz grupy, kolejność zostanie ustalona wg kolejności dodawania urządzeń do grupy. Tryb fan używany jest najczęściej dla atrybutów pan i tilt, można go jednak użyć dla dowolnego innego atrybutu.

1) Wybierz urządzenia.
2) Wybierz atrybuty.
3) Naciśnij przycisk <Fan> w „obszarze przycisków funkcyjnych" (wskaźnik włącza się).
4) Ustaw parametry trybu fan za pomocą pokręteł.
5) Naciśnij ponownie przycisk <Fan> w „obszarze przycisków funkcyjnych" (wskaźnik wyłącza się) aby zakończyć tryb fan.

5.5 Wyczyszczenie programatora

- **Wyczyszczenie ustawień trybu programowania**:
  Naciśnij przycisk <Clear> w „obszarze wyświetlacza LCD".

- **Wyczyszczenie konkretnego atrybutu wybranego urządzenia z programatora**:
  Wybierz żądane urządzenie. Naciśnij przycisk <Off> w „obszarze przycisków funkcyjnych" następnie <B>[OFF Selected Fixtures] aby usunąć ustawienia programatora dla danego urządzenia lub naciśnij <OFF> następnie <C>/<D> aby skasować konkretne atrybuty urządzenia z programatora.

PRO LIGHTING
SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

6 Paleta

W trakcie programowania można zaobserwować, że pewne ustawienia, kolory są używane częściej niż inne. Sterownik ten pozwala na zapamiętanie często używanych danych tak, jak malarz używa swojej palety. W ten sposób, po naciśnięciu pojedynczego przycisku, można przywołać taki zestaw danych. Konsola ta przechowuje 20x3 (?) strony palet.

6.1 Paleta współdzielona i indywidualna

Wpisy dotyczące palet mogą być wspólne lub indywidualne.

- Wspólne: Jeśli podczas zapisywania palety włączone było programowanie tylko jednego urządzenia, wtedy palety można używać do wszystkich urządzeń tego samego typu. W ten sposób można np. zaprogramować, aby pierwsza ruchoma głowica świeciła na czerwono i użyć tego ustawienia dla wszystkich pozostałych głowic tego samego typu. Taka wspólna paleta jest przydatna dla atrybutów, które są takie same dla wszystkich urządzeń jednego typu, jak kolor, gobo, pryzmat itd. Wszystkie preprogramowane palety są wspólne.
- Indywidualne: Jeśli podczas zapisywania palety włączone było programowanie kilku urządzeń, dokonane ustawienia są zapisywane indywidualnie dla każdego urządzenia. W ten sposób po zapisaniu, że np. 4 centralne głowice skierowane są w określone miejsca, po przywołaniu palety obejmie ona tylko te właśnie 4 głowice. Możesz później ustawić atrybuty dla innych urządzeń; urządzenia których atrybutów nie zapisano, nie zmienią wartości po przywołaniu palety. To jest indywidualna paleta, przydatna dla wartości, które różnią się dla każdego urządzenia, jak np. pan, tilt i fokus.

6.2 Atrybuty zapamiętywane w palecie

Paleta przechowuje dowolny lub wszystkie atrybuty urządzenia, tak więc można zapisać pozycję, kolor, gobo w tej samej palecie. Jednakże w praktyce lepiej jest używać palet przechowujących tylko pozycji, innych palet do kolorów, innych do gobo itd. Mając do dyspozycji 60 palet nie ma potrzeby ich mieszania.

6.3 Zapisywanie palety

1) Naciśnij przycisk <Clear> aby wyczyścić tryb programowania.
2) Wybierz urządzenia dla których chcesz zachować paletę ustawień. Wybierz tylko jedno urządzenie w celu zachowania palety wspólnej.
3) Za pomocą przycisków, suwaków i pokręteł ustaw wartości atrybutów, które chcesz zachować w palecie. Można zachować dowolne lub wszystkie atrybuty urządzenia w palecie. Zachowane zostają tylko te atrybuty, których wartości były zmieniane.
4) Naciśnij przycisk atrybutu dla atrybutów, które chcesz zachować (przycisk dimera zachowuje wszystkie atrybuty). Wskaźniki LED włączają się przy tych atrybutach, które zostaną zachowane. Jak wcześniej wspominano dobrą praktyką jest zachowywanie tylko jednego typu atrybutu w palecie (np. tylko pan/tilt, tylko kolor itd.)
5) Naciśnij <Save Palette> (*zachowaj paletę*) następnie wybierz odpowiedni przycisk palety, pod którym paleta zostanie zapisana.

6.4 Przywołanie palety

1) Wybierz urządzenia, którym chcesz ustawić parametry. Wspólnych palet można użyć do ustawienia parametrów dowolnych urządzeń tego samego typu. Palety indywidualne ustalają parametry urządzeń wcześniej wybranych i oprogramowanych w palecie.
2) Wybierz atrybuty, które chcesz przywołać z palety. Przycisk atrybutu dimera przywoła wszystko, co zapisano w palecie (wskaźniki LED nad przyciskami pokażą aktywne atrybuty)
3) Naciśnij odpowiedni przycisk palety aby ją przywołać.

- Najprościej jest, jeśli w palecie zachowasz tylko jeden typ atrybutu (np. pozycje pan/tilt), wtedy możesz pozostawić aktywowany przycisk atrybutu dimera, kiedy wywołujesz paletę. Jeśli zachowujesz różne atrybuty, zawsze musisz się upewnić, czy zaznaczyłeś prawidłowe atrybuty, kiedy przywołujesz paletę, jest to dodatkowy krok, którego można sobie oszczędzić.

6.5 Kasowanie palety

Naciśnij przycisk <Delete>, następnie wciśnij przycisk palety, którą chcesz skasować.

7 Figury (generator wzorów)

Figura to po prostu sekwencja wartości, które można przypisać do dowolnego atrybutu urządzenia. Figura „koła" dotyczy np. atrybutów wpływających na pozycję, czyli pan i tilt, co w efekcie powoduje, że promień światła kreśli kształt koła. Możesz ustawić centralny punkt tego koła, jego rozmiar i prędkość kreślenia kształtu.
Poza figurami odnoszącymi się do ruchów w sterowniku zawarto dużą ilość innych generatorów wzorów. Generatory mogą tworzyć efekty dla takich atrybutów jak kolor, dimer, fokus itd. Niektóre generatory nie mają zastosowania dla niektórych urządzeń np. efekty fokus mają zastosowanie tylko dla głowic wyposażonych w zmotoryzowany fokus sterowany DMX.
Jeśli generujemy efekt dla więcej niż jednego urządzenia można wybrać, czy wszystkie wykonują dokładnie to samo, czy wprowadzamy przesunięcie fazowe dające ciekawe efekty wizualne. Jest to określane mianem „spread".
W sterowniku Creator 1024 równocześnie może działać 5 generatorów figur, lecz tylko 1 można edytować.

7.1 Wybór figury (generatora)

1) Wybierz urządzenia.
2) Naciśnij <Shape> w „obszarze sterowania funkcjami".
3) Naciśnij <A> [Playback a shape].
4) Przyciskami strzałek góra/dół wybierz typ generatora i potwierdź wybór przyciskiem po prawej stronie wyświetlacza.
5) Przyciskami strzałek góra/dół wybierz generator i potwierdź wybór przyciskiem po prawej stronie wyświetlacza.

7.2 Edycja figury

1) Naciśnij <Shape> w „obszarze sterowania funkcjami".
2) Naciśnij <B> [Edit a shape];
3) Zaznacz generator, który chcesz edytować przyciskiem po prawej stronie wyświetlacza następnie naciśnij <Exit> aby opuścić to menu.
4) Naciśnij <C> [Shape Parameters];
5) Zaznacz parametr, który chcesz modyfikować przyciskiem po prawej stronie wyświetlacza; następnie dokonaj zmiany wartości pokrętłem < Y >.
   - Size: amplituda.
   - Speed: prędkość przebiegu figury.
   - Repeat: powtórz wzór po powtórzeniu liczby urządzeń.
   - Spread: jak przesunięte fazowo jest kreślenie wzoru, 0=synchroniczna praca urządzeń.

7.3 Kasowanie figury

1) Naciśnij <Shape> w „obszarze sterowania funkcjami".
2) Naciśnij <Delete> w „obszarze sterowania funkcjami".
3) Zaznacz figurę, którą chcesz skasować.
4) Naciśnij <Enter> aby potwierdzić.

PRO LIGHTING SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

8 Scena

Sterownik posiada wiele funkcji do tworzenia skomplikowanych efektów, najbardziej podstawowym elementem jest scena, w której możesz zachować taki „wygląd" jaki za pomocą sterownika utworzyłeś. Do dyspozycji mamy 60 tzw. playback'ów na 5 stronach, na każdej stronie 12, które mogą być użyte do zapamiętania scen i sekwencji. W trybie odtwarzania suwaki i przyciski playback służą do kontroli odtwarzania programów; w trybie programowania przyciski w obszarze odtwarzania służą do edycji.

8.1 Tworzenie

1) Wyczyść tryb programowania, następnie oprogramuj swoje urządzenia.
2) Zaprogramuj parametry potrzebnych urządzeń; figury z generatora mogą też być zastosowane. W jednej scenie można zapisać do 5 efektów z generatora. Tylko urządzenia, których parametry zmienialiśmy zostaną zachowane w programie.
3) Naciśnij przycisk <Scene>. W tym momencie wskaźniki LED wolnych, nieoprogramowanych przycisków w „obszarze odtwarzania" będą mrugać. Przyciski z już zaprogramowaną sceną będą świecić stale te z przypisaną sekwencją zostaną wygaszone
4) Naciśnij <C> aby wybrać sposób zapamiętania (wg urządzenia lub wg kanału). Jeśli to potrzebne naciśnij <B> aby zaznaczyć [Stage]. Sposób zapamiętania opisano w słowniku w rozdziale 3.10
5) Wybierz tryb (szczegóły w rozdziale 8.5).
6) Naciśnij wolny przycisk w „obszarze odtwarzania" pod którym chcesz zapisać scenę. Jeśli wybierzesz przycisk ze sceną zawierającą jeden krok możesz go wybrać i nadpisać potwierdzając przyciskiem <Enter>.

8.2 Dołączenie

1) Naciśnij <Copy>.
2) Naciśnij żądany przycisk zawierający scenę.
3) Naciśnij <Enter> aby potwierdzić.

8.3 Kopiowanie

1) Naciśnij <Copy >, następnie naciśnij żądany przycisk zawierający scenę.
2) Naciśnij wolny przycisk playback, pod który chcesz skopiować scenę.

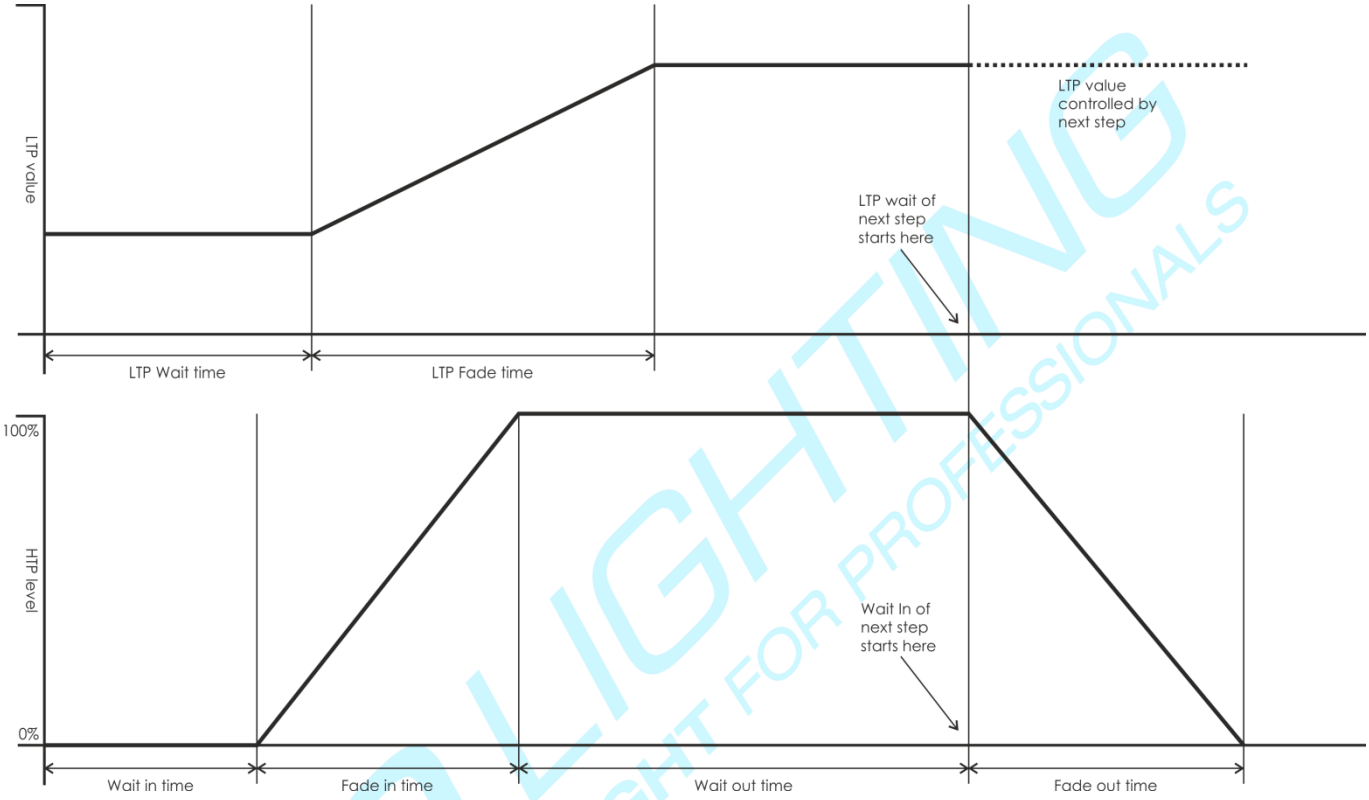
8.4 Kasowanie

1) Naciśnij <Delete>.
2) Naciśnij żądany przycisk zawierający scenę do skasowania; naciśnij jeszcze raz w celu potwierdzenia skasowania.

PRO LIGHTING SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

8.5 Czasy

Naciśnij <Time>, następnie przycisk żądanego „playback'u", którego czasy chcesz ustawić. Czasy 'rozpoczęcia' (fade In) i 'zakończenia' (fade out) można ustawić niezależnie dla każdego banku pamięci. Czasy przejścia „playback'u" dotyczą tylko kanałów HTP (intensywność/dimer). Oddzielny timer dotyczy kanałów LTP, co pozwala na niezależne ustawienia czasów dla ruchów. Kanały LTP , którym ustawiono "I" (instant) podczas adresowania ignorują czasy przejść dla LTP. Na poniższym wykresie przedstawiono dokładnie jak działają poszczególne parametry czasowe.



Na ustawione czasy wpływ ma również tryb zapisu sceny:

- Mode 0 – Bez parametrów czasowych. Ustawienie jasności kanałów HTP odpowiada pozycji suwaka „playback'u".
- Mode 1 – Zmiany czasów na kanałach HTP i LTP zgodne z ustawionymi czasami przejść (za wyjątkiem kanałów LTP ustawionych na 'instant'). Jeśli ustawisz parametry czasowe dla „playback'u" zapisanego w trybie '0', jego tryb automatycznie zmieni się na '1'. Jeśli czasy kanałów HTP mają wartości zerowe ich odtwarzana wartość będzie zależała od ustawienia suwaka „playback'u".
- Mode 2 – Czasy dla kanałów HTP wg ustawień ich czasów lub zgodne z poziomem suwaka „playback'u" jeśli czas ustawiony na zero. Wartości kanałów LTP ustalane suwakiem „playback'u" (za wyjątkiem kanałów LTP ustawionych na 'instant'). Aby użyć tego trybu, należy czas przejścia LTP (LTP fade time) ustawić na zero.

8.6 Odtwarzanie scen

Uruchom tryb odtwarzania (live) jak aktywny tryb sterownika. Przesuń suwak „playback'u" – przypisana mu scena zostanie odtworzona. Naciśnij przycisk „playback'u", wybrana scena będzie odtwarzana a odtwarzanie pozostałych zakończone. Aktualnie odtwarzane sceny pokazane są na wyświetlaczu z literą „S", odtwarzane sekwencje – z literą „C" (chase).

9 Sekwencja

Sekwencja zawiera jeden lub więcej wcześniej zaprogramowanych w menu CHASE kroków. Może być odtwarzana automatycznie jeśli to potrzebne. Czasami określana jako SEQUENCE, STACK lub Linked Cues. Sekwencja w tym sterowniku może zawierać do 600 kroków.

9.1 Tworzenie

1) Naciśnij <Chase>. Wskaźniki LED przycisków w „obszarze odtwarzania" bez zapisanej sceny będą mrugać, te z przypisaną sekwencją będą świecić stale, a przyciski z zapisaną sceną zostaną wygaszone.
2) Naciśnij przycisk, aby wejść w tryb programowania sekwencji. W tym momencie wyświetlacz LCD będzie pokazywał numer aktualnej strony i całkowitą liczbę kroków w sekwencji z ich większą ilością. Przyciskami strzałek w górę/dół można przełączać się między stronami.
3) Po dokonaniu ustawień urządzeń naciśnij <C> [Record] aby wejść w menu zapisu.
4) Naciśnij <B>/<C> aby wybrać tryb zapisu.
5) Jeśli to już ostatni krok sekwencji, naciśnij <D>[Record Ad Final Step] aby potwierdzić zapis ostatniego kroku lub naciśnij przycisk, pod którym sekwencja zostanie zapamiętana. Aby wstawić lub nadpisać krok, wybierz żądaną pozycję, następnie naciśnij <B> aby nadpisać lub <C> aby wstawić krok przed aktualnie wybranym.

9.2 Kasowanie kroku

Będąc w menu 'Chase' naciśnij <Delete> aby uruchomić tryb kasowania; teraz wciśnij odpowiedni (jaki?) przycisk aby skasować krok.

9.3 Czas kroku

Będąc w menu 'Chase' naciśnij <Time> następnie wybrany do edycji przycisk <Swop> aby wejść w menu ustawiania czasów. Przyciskami strzałek góra/dół przełączasz strony menu, przyciskami z prawej strony wyświetlacza wybierasz opcje do edycji, pokrętłem < Y > ustalasz wartości parametrów. Przycisk <Enter> służy do zatwierdzenia ustawień.
Opcje czasów opisano poniżej (zobacz też wykres na poprzedniej stronie):

[**Wait Fade In**] – czas oczekiwania przed rozpoczęciem zwiększania poziomu kanału HTP
[**Wait Fade Out**] – czas oczekiwania przed rozpoczęciem zmniejszania poziomu kanału HTP
[**Fade In**] – czas zmiany wartości kanału HTP z niższej na wyższą
[**Fade Out**] – czas zmiany wartości kanału HTP z wyższej na niższą
[**LTP Slope**] – czas zmiany wartości kanału LTP
[**LTP Wait**] – czas oczekiwania przed zmiana wartości kanału LTP
[**Connect**] – jeśli połączenie zostało zamknięte, działające scena zostanie wstrzymana na tym kroku dopóki nie zostanie wciśnięty przycisk <Go+> lub <Go->
[**Simple Step**] – globalny czas trwania sceny w sekwencji z wieloma krokami
[**Complex Step**] – specjalny czas dla siebie samego

9.4 Dołączanie kroków

W menu edycji 'Chase' naciśnij żądany przycisk <Swop> danego kroku, nastąpi zaimportowanie danych sceny.

9.5 Czas globalny

1) W najwyższym poziomie menu naciśnij <Time>.
2) Naciśnij przycisk żądanej sceny. Przyciskami strzałek góra/dół przełączasz strony menu, przyciskami z prawej strony wyświetlacza wybierasz opcje do edycji, pokrętłem < Y > ustalasz wartości parametrów. Przycisk <Enter> służy do zatwierdzenia ustawień.

9.6 Kasowanie sceny

1) W najwyższym poziomie menu naciśnij <Delete>.
2) Naciśnij niepotrzebny przycisk kroku dwukrotnie aby go skasować.

9.7 Kopiowanie sceny

1) W najwyższym poziomie menu naciśnij przycisk żądanej sceny.
2) Naciśnij przycisk nowej sceny. Scena źródłowa zostanie skopiowana do docelowej.

9.8 Odtwarzanie sekwencji

Przesuń suwak „playback'u" – przypisana mu sekwencja z danej strony zostanie odtworzona. Naciśnij przycisk „playback'u", wybrana sekwencja będzie odtwarzana a odtwarzanie pozostałych zakończone. Naciśnij <Flash>, tym sposobem możesz 'błysnąć' urządzeniami. (?)

9.9 Łączenie

- Kiedy sekwencja zostanie wybrana do odtwarzania, jest automatycznie 'podłączana'.
- Jeśli aktualnie podłączona sekwencja nie jest tą, którą chcesz, naciśnij przycisk <Connect> następnie wybierz przycisk żądanej sekwencji.
- Jeśli chcesz usunąć wszystkie podłączone sekwencje naciśnij przycisk <Connect> dwukrotnie.
- Podłączone sekwencje mogą być kontrolowane przyciskami <Stop>, <Go+> i <Go->. Przyciski <Go+> i <Go-> służą do sterowania kierunkiem przebiegu sekwencji. Aby zapisać prędkość działania naciśnij <Playback Parameters> następnie <B>[Save Speed & Dir].
- Kiedy dołączysz nową sekwencję za pomocą pokrętła < A > możesz ustawić prędkość, a pokrętłem < B > czas przejścia. Jest to możliwe tylko wtedy, kiedy w trybie programowania nie ustalono żadnych parametrów czasowych. Jeśli parametry czasowe były zmieniane, to po naciśnięciu <Connect> naciśnij <E>[Change Wh A/B Mode] aby włączyć możliwość ustalanie parametrów czasowych scen pokrętłami. Parametry czasowe ustawione pokrętłami <A> i <B> są tymczasowe, aby je zapisać naciśnij <Playback Parameters> następnie <B> [Save Speed & Dir]. Aby przywrócić poprzednią prędkość naciśnij <Connect> następnie <E> co wyczyści tymczasowo ustawione parametry czasowe. Kiedy prędkość zostanie już zapisana, nie można przywrócić poprzedniej.

10 Ustawienia sterownika

10.1 Manage USB memory

Zapisanie lub odtworzenie z pamięci USB konfiguracji i programów.

10.2 Wipe data

Wyczyszczenie wszystkich danych sterownika lub tylko danych dotyczących programów.

10.3 Wybór języka

Naciśnij <Setup>. Wyświetlacz pokaże "EN/DE/FR". Odpowiednim przyciskiem dokonuje się wyboru języka.

10.4 Zarządzanie biblioteką urządzeń

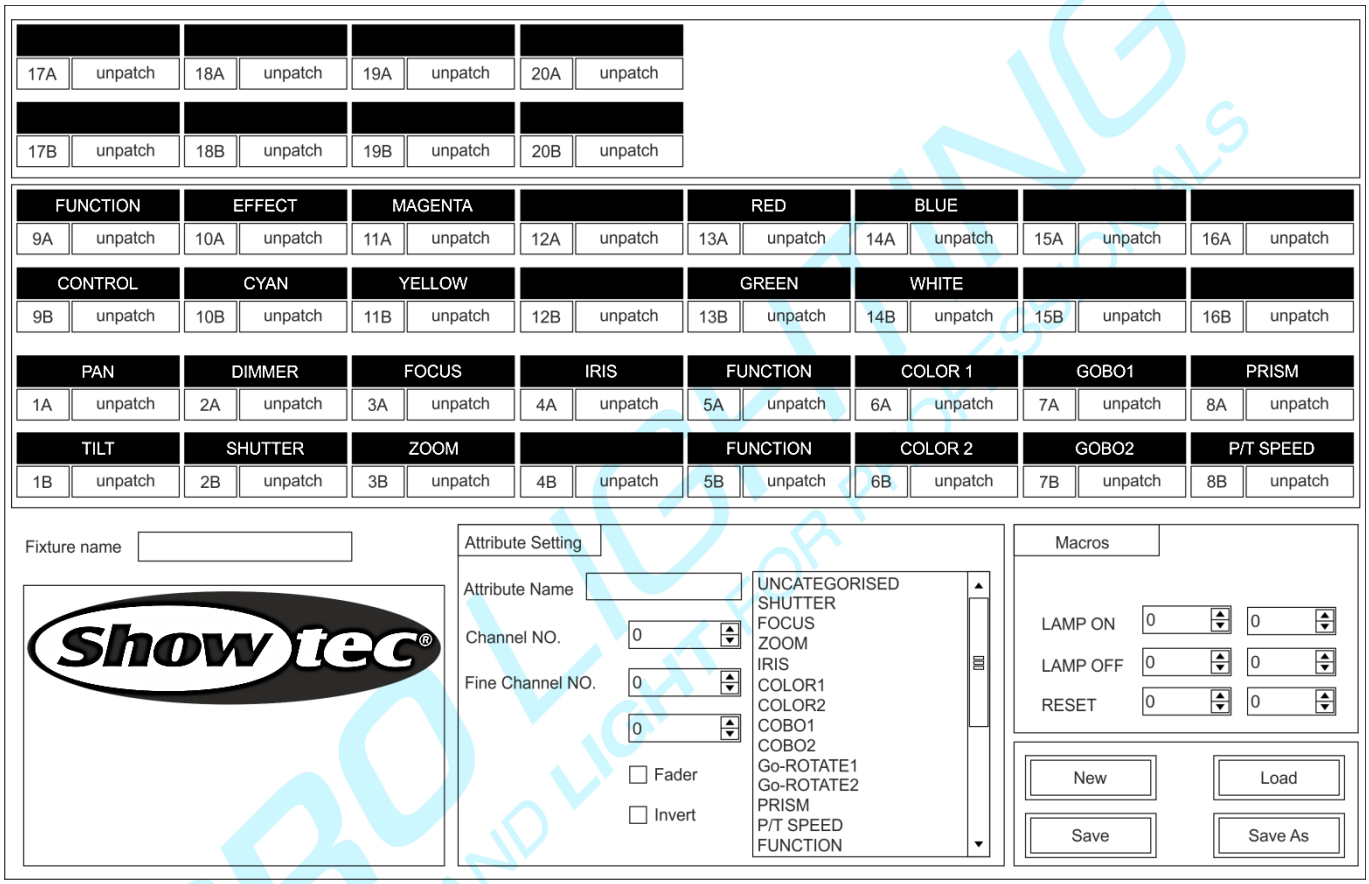
Kasowanie lub aktualizacja biblioteki urządzeń w sterowniku.

PROLIGHTING SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

11 Personality Builder

Personality Builder to program do tworzenia i edycji biblioteki urządzeń. Pliki bibliotek muszą być umieszczone w głównym folderze pamięci USB sformatowanej w FAT32.
Uwaga! Przed wgrywaniem własnych bibliotek może istnieć konieczność wykasowania z pamięci fabrycznie wgranych firmowych bibliotek Showtec. Wewnętrzna biblioteka ma pojemność max 32 urządzeń.
Bogata biblioteka gotowych szablonów urządzeń znajduje się pod adresem http://personalities.avolites.com/ (jako 'desk' należy wybrać „Pearl 2000/2004 (.R20)"

11.1 Interfejs programu Personality Builder



11.2 How to create a new Personality (Library)

1) Select your language.
2) Press [New] to create a new personality or press [load] to load an existing personality.
3) Enter the name of the personality.
4) Select the tags with blue background.
5) Enter the channel value in Attribute Setting column.
6) Select the channel type in the scroll-down menu of Attribute Setting.
7) Change the attribute name as you wish.
8) Enter the fine value in the fine channels, if any.
9) Enter the value for the Locate function.
10) Setup the slope and invert. (Normally, keep it intact.)
11) Repeat Step 4-10 to setup another attribute.
12) Save the personality.

12 Konserwacja

Operator sterownika musi mieć pewność, że obsługiwane urządzenie podlega przeglądom w zakresie przepisów bezpieczeństwa jak też i tych dotyczących bezpieczeństwa techniczno-materiałowego. Urządzenie powinno być raz w roku poddane przeglądowi przez specjalistę.

Poniższe punkty muszą zostać wzięte pod uwagę podczas kontroli:

1. Wszystkie wkręty montażowe są dokręcone i nie noszą śladów korozji.
2. Obudowa i punkty mocowań nie noszą śladów odkształceń.
3. Ruchome elementy mechaniczne nie noszą śladów całkowitego zużycia.
4. Połączenia elektryczne, przewody nie mają żadnych śladów uszkodzeń.

Showtec Creator 1024 praktycznie nie wymaga konserwacji, wymaga jednak utrzymywania w czystości.

Odłącz sterownik od zasilania i wyczyść miękką, lekką zwilżoną szmatką. Nie zanurzaj w cieszy. Do czyszczenia nie wolno używać alkoholu ani rozpuszczalników.

Połączenia kablowe należy również utrzymywać w czystości. PO odłączeniu zasilania i wszelkich przewodów należy miękką wilgotną szmatką oczyścić przewody DMX. Ponownych połączeń można dokonać po całkowitym wyschnięciu czyszczonych elementów.

13 Rozwiązywanie problemów

13.1 Brak światła

Poniższe wskazówki powinny pomóc w rozwiązaniu prostych problemów związanych z pracą. Gdy pojawi się problem należy postępować po kolei zgodnie z punktami, aż zostanie znalezione rozwiązanie. Jeśli urządzenie dalej nie działa prawidłowo należy je odesłać do serwisu. Generalnie istnieją dwa główne obszary szukania usterek: zasilanie i urządzenia efektowe.

1. Brak zasilania. Sprawdź czy sterownik jest podłączony do prawidłowego źródła zasilania.
2. Dokonaj zwrotu sterownika do Sprzedawcy.
3. Urządzenie efektowe nie reaguje na sterowanie: sprawdź adres DMX w sterowniku i urządzeniu. Upewnij się, że są one takie same. Upewnij się, że połączenia kablowe są poprawne. Sprawdź czy suwaki Master są ustawione na maximum oraz czy Blackout jest wyłączony.
4. Jeśli wszystko powyższe jest w porządku podłącz sterownik ponownie.
5. Jeśli po 30 sekundach wciąż nic się nie dzieje odłącz wszystkie kable.
6. Jeśli nie jesteś w stanie znaleźć źródła problemu nie otwieraj obudowy sterownika. Może to spowodować uszkodzenia wewnątrz i utratę gwarancji.
7. Dokonaj zwrotu sterownika do Sprzedawcy.

13.2 Brak reakcji na sygnał DMX

Możliwe przyczyny: przewody i złącza DMX, złe działanie sterownika, problemy z obsługą DMX w urządzeniu efektowym.

1. Sprawdź adresowanie DMX. Upewnij się, że adresy w urządzeniu i sterowniku są takie same.
2. Sprawdź przewody DMX: Wyłącz sterownik, zamień przewody DMX, włącz zasilanie. Sprawdź ponownie oprawność sterowania..
3. Spróbuj określić czy usterka jest po stronie sterownika czy urządzenia. Czy sterownik poprawnie działa z innymi podłączonymi urządzeniami? Jeśli nie – należy go odesłać do naprawy. Jeśli tak – do serwisu należy oddać okablowanie i urządzenie efektowe.

PRO LIGHTING
SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

© 2014 Showtec.