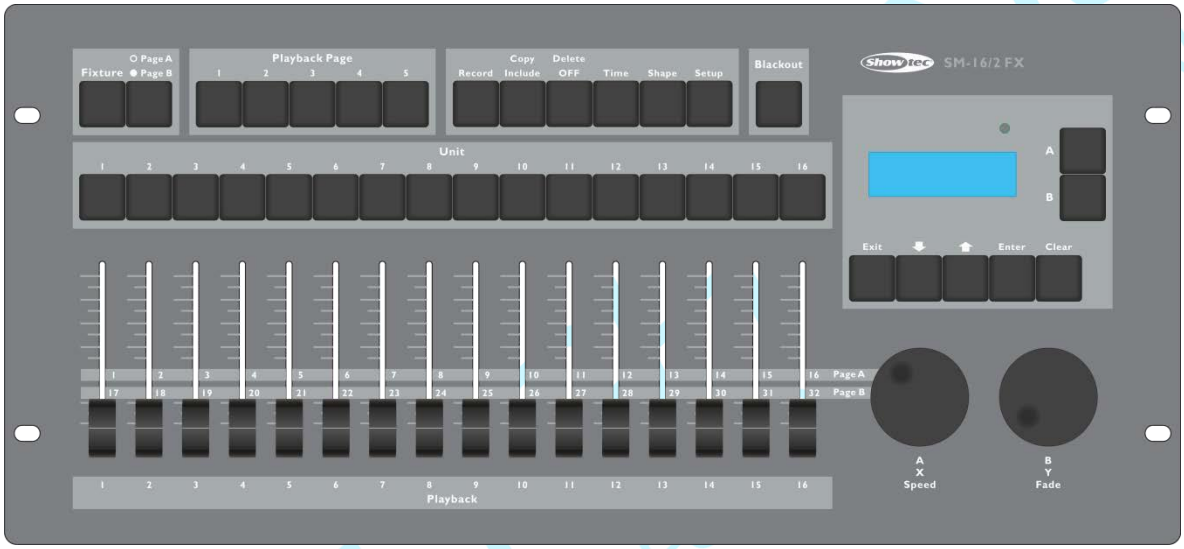
INSTRUKCJA



POLSKI

SM-16/FX V1

Ordercode: 50702

Highlite International B.V. – Vestastraat 2 – 6468 EX – Kerkrade – the Netherlands Pro Lighting Sp. Z o.o. – Polska

Spis treści

Przegląd 2
Dane techniczne 2

Instalacja 3
Wskazówki bezpieczeństwa 3
Podłączenie do zasilania 5

Opis urządzenia 7
Panel przedni 7
Panel tylni 8
Słownik 8

Patchowanie 10
Patchowanie opraw 10
Podgląd patchowania 10

Kontrolowanie opraw 10
Wybór opraw do kontrolowania 10
Zmienianie wartości kanałów wybranych opraw 10
Funkcja 'Off' 10

Generatory (shapes) 11
Używanie generatorów 11
Parametry generatora 11
Zapis działającego generatora na suwak odtwarzania 12
Edytuj działający generator 12
Skasowanie generatora 12
Parametry odtwarzania 12

Scena 13
Tworzenie scen 13
Generatory w scenach 13
Kanały HTP a LTP 13
Odtwarzanie scen 14
Edycja scen 14
Funkcja 'Include' 14
Kopiowanie scen 15
Kasowanie scen 15
Czasy 15

Chase 16
Programowanie chase 16
Wywołanie chase 16
Podłączenie chase do kontroli 16
Ustawianie prędkości i przejścia 16
Dodawanie kroku 17
Ponowne edytowanie chase 17
Skasowanie chase 17
Globalne czasy chase 18
Indywidualne czasy kroków 18
Opcje zaawansowane 19

Ustawienia 19
Patchowanie 19
Wybór języka 19

PRO LIGHTING
SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

Kopie zapasowe i ładowanie danych 19
Wyczyszczenie pamięci 20
Informacje systemowe 20

Aktualizacja 20

Konserwacja 21

Rozwiązywanie problemów 21
Brak światła. 21
Brak reakcji DMX 21

Specyfikacja produktu 22

Wymiary 23

Przegląd

Kontroler SM-16/2 FX DMX może sterować 16 urządzeniami jednocześnie. Jest on wyposażony we wbudowane generatory kształtu koła pan / tilt, tęczy RGB i różne odmiany chase itp. Jednocześnie można odtwarzać 16 playback'ów i 10 wbudowanych kształtów. Suwaków można używać do wyprowadzania scen, pościgów, kształtów i regulacji intensywności kanałów dimmerów w chase.

Dane techniczne

Ilość kanałów DMX512	256
Oprawy	16
Kanały DMX dla oprawy	32
Playback'i	80
Playback'i działające na raz	16
Kroki Chase	100
Kontrola czasowa scen	HTP, LTP
Generatory na scenę	2
Scena i dimmer dla suwaka	Tak
Flash dla sceny	Tak
Generator efektów	Dimmer, Pan/Tilt, RGB and Kolor
Ilość generatorów na raz	10
Blackout	Tak
Regulacja X/Y pokrętłami	Tak
Prędkość chase pokrętłem	Tak
Dimmer pod suwakiem	Tak
Pamięć USB	FAT32

Instalacja

For your own safety, please read this user manual carefully before your initial start-up!

Instrukcja rozpakowywania

Natychmiast po otrzymaniu tego produktu, ostrożnie rozpakuj karton i sprawdź zawartość, aby upewnić się, że wszystkie części są obecne i zostały odebrane w dobrym stanie. Natychmiast powiadom dealera i zachowaj opakowanie do sprawdzenia, czy jakakolwiek część wygląda na uszkodzoną podczas transportu lub sam karton wykazuje oznaki niewłaściwego postępowania. Zachowaj karton i wszystkie materiały do pakowania. W przypadku, gdy urządzenie musi być zwrócone do fabryki, ważne jest, aby urządzenie zostało zwrócone w oryginalnym opakowaniu fabrycznym.

Twoja przesyłka zawiera:

- Showtec SM-16/2 FX
- Kabel zasilający IEC 1,5m
- Instrukcja



Akcesoria opcjonalne:

- D7401 skrzynia transportowa

Instrukcje bezpieczeństwa

CAUTION!
Keep this device away from rain and moisture!
Unplug mains lead before opening the housing!

Każda osoba zaangażowana w instalację, obsługę i konserwację tego urządzenia musi:

- być wykfalifikowana
- postępować zgodnie z instrukcjami zawartymi w tym podręczniku

CAUTION! Be careful with your operations.
With a dangerous voltage you can suffer
a dangerous electric shock when touching the wires!

Przed pierwszym uruchomieniem upewnij się, że nie ma uszkodzeń spowodowanych przez transport. W przypadku jakichkolwiek problemów skonsultuj się ze sprzedawcą i nie korzystaj z urządzenia.

Aby zachować idealny stan i zapewnić bezpieczną pracę, bezwzględnie konieczne jest przestrzeganie instrukcji bezpieczeństwa i wskazówek ostrzegawczych zapisanych w tej instrukcji.

Należy pamiętać, że uszkodzenia spowodowane ręcznymi modyfikacjami urządzenia nie podlegają gwarancji. To urządzenie nie zawiera żadnych części, które mogą być naprawiane przez użytkownika. Skorzystaj z serwisu tylko dla wykwalifikowanych techników.

WAŻNE:

Producent nie będzie ponosił odpowiedzialności za jakiekolwiek szkody wynikające z nieprzestrzegania niniejszej instrukcji lub jakiejkolwiek nieautoryzowanej modyfikacji urządzenia.

- Nigdy nie dopuszczaj do kontaktu przewodu zasilającego z innymi kablami! Obchodź się z przewodem zasilającym i wszystkimi połączeniami z siecią zasilającą ze szczególną ostrożnością!
- Nigdy nie usuwaj ostrzeżeń lub etykiet informacyjnych z urządzenia.
- Nie otwieraj i nie modyfikuj urządzenia.
- Nigdy nie używaj niczego, aby zakryć kontakt z podłożem.
- Nigdy nie pozostawiaj żadnych kabli leżących w pobliżu.
- Nie wkładaj przedmiotów do otworów wentylacyjnych.
- Nie podłączaj tego urządzenia do dimmerpaka.
- Nie należy włączać i wyłączać urządzenia w krótkich odstępach czasu, ponieważ może to skrócić żywotność urządzenia.
- Nie wstrząsaj urządzeniem. Podczas instalowania lub obsługi urządzenia należy unikać brutalnej siły. Nigdy nie używaj urządzenia podczas burzy, natychmiast odłącz urządzenie od zasilania.
- Używaj urządzenia tylko wewnątrz, unikaj kontaktu z wodą lub innymi płynami.
- Obsługuj urządzenie tylko po zapoznaniu się z jego funkcjami.
- Unikaj płomieni i nie zbliżaj się do łatwopalnych cieczy lub gazów.
- Zawsze przechowuj obudowę zamkniętą podczas pracy.
- Zawsze należy zapewniać swobodną przestrzeń powietrzną co najmniej 50 cm wokół urządzenia do wentylacji.
- Zawsze odłączaj zasilanie z sieci, gdy urządzenie nie jest używane lub przed czyszczeniem! Obsługuj przewód zasilający tylko za wtyczkę. Nigdy nie wyciągaj wtyczki, ciągnąc za przewód zasilający.
- Upewnij się, że urządzenie nie jest narażone na działanie wysokich temperatur, wilgoci lub kurzu.
- Upewnij się, że dostępne napięcie nie jest wyższe niż podane na panelu tylnym.
- Upewnij się, że przewód zasilający nie jest zaciśnięty ani uszkodzony. Od czasu do czasu sprawdzaj urządzenie i przewód zasilający.
- Jeśli kabel zewnętrzny jest uszkodzony, musi zostać wymieniony przez wykwalifikowanego technika.
- Jeśli urządzenie zostanie upuszczone lub uderzone, natychmiast odłącz zasilanie sieciowe. Przed przystąpieniem do pracy wykwalifikowany inżynier powinien sprawdzić bezpieczeństwo.
- Jeśli urządzenie zostało wystawione na gwałtowne zmiany temperatury (np. po transporcie), nie włączaj go natychmiast. Powstająca woda kondensacyjna może uszkodzić twoje urządzenie. Pozostaw urządzenie wyłączone, aż osiągnie temperaturę pokojową.
- Jeśli twoje urządzenie Showtec nie działa poprawnie, natychmiast zaprzestań używania. Zapakuj urządzenie bezpiecznie (najlepiej w oryginalne opakowanie) i odeślij je do dealera Showtec w celu naprawy.
- Tylko dla dorosłych. Zainstalować w miejscu niedostępnym dla dzieci. Nigdy nie pozostawiaj urządzenia bez nadzoru.
- W celu wymiany bezpieczników stosować ten sam typ.
- Odczekaj, aż ostygnie, przed wymianą lampy.
- Użytkownik jest odpowiedzialny za prawidłowe ustawienie i obsługę SM-16/2 FX. Producent nie ponosi odpowiedzialności za szkody spowodowane niewłaściwym użyciem lub nieprawidłową instalacją tego urządzenia.
- To urządzenie należy do klasy ochronności I. Dlatego konieczne jest podłączenie przewodu żółto / zielonego do uziemienia.
- Podczas początkowego uruchomienia może pojawić się dym lub zapach. Jest to normalny proces i niekoniecznie oznacza, że urządzenie jest wadliwe.
- Naprawy, serwisowanie i podłączenie elektryczne muszą być wykonywane przez wykwalifikowanego technika.
- GWARANCJA: Według obowiązujących przepisów.

Oznaczenia operacyjne

- To urządzenie nie jest przeznaczone do ciągłej pracy. Spójne przerwy w działaniu zapewnią, że urządzenie będzie służyć przez długi czas bez wad.
- Maksymalna temperatura otoczenia ta = 45 ° C nie może zostać przekroczona.
- Wilgotność względna nie może przekraczać 50% przy temperaturze otoczenia 45° C.
- Jeśli to urządzenie jest użytkowane w inny sposób niż opisany w niniejszej instrukcji, produkt może ulec uszkodzeniu, a gwarancja traci ważność.

- Każda inna operacja może prowadzić do niebezpieczeństw, takich jak zwarcie, oparzenia, porażenie prądem, wypadek itp.

Odpowiadasz za swoje bezpieczeństwo i bezpieczeństwo innych!

Niewłaściwa instalacja może spowodować poważne szkody dla ludzi i mienia!

Połączenie z siecią zasilającą

Podłącz urządzenie do sieci elektrycznej za pomocą wtyczki sieciowej.
Zawsze zwracaj uwagę, że odpowiedni kabel koloru jest podłączony we właściwe miejsce.

Międzynarodowy	EU	UK	US	Pin
L	BRĄZOWY	CZERWONY	ŻÓŁTY/ MIEDZIANY	FAZA
N	NIEBIESKI	CZARNY	SREBRNY	NEUTRAL
⏚	ŻÓŁTO/ZIELONY	ZIELONY	ZIELONY	MASA OCHRONNA

Upewnij się, że urządzenie jest zawsze prawidłowo podłączone do uziemienia!

Niewłaściwa instalacja może spowodować poważne szkody dla ludzi i mienia!

PRO LIGHTING
SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

⚠ Procedura zwrotu ⚠

Zwracany towar musi zostać przesłany z góry, a w oryginalnym opakowaniu. Zgłoszenie powinno mieć formę pisemną. Opakowanie musi być wyraźnie oznakowane za pomocą numeru autoryzacji zwrotu (numeru RMA). Produkty zwrócone bez numeru RMA zostaną odrzucone. Highlite nie przyjmie zwróconego towaru ani żadnej odpowiedzialności. Zadzwoń do Highlite 0031-455667723 lub wyślij e-mail na adres aftersales@highlite.nl i poproś o RMA przed wysłaniem urządzenia. Przygotuj się na podanie numeru modelu, numeru seryjnego i krótkiego opisu przyczyny zwrotu. Pamiętaj, aby prawidłowo zapakować urządzenie, wszelkie uszkodzenia spowodowane nieodpowiednim pakowaniem są odpowiedzialnością klienta. Highlite zastrzega sobie prawo do wykorzystania własnego uznania w celu naprawy lub wymiany produktu(-ów). Sugerujemy, że właściwe opakowanie to karton UPS lub podwójne opakowanie.

Uwaga: Jeśli otrzymasz numer RMA, proszę umieścić następujące informacje na kartce papieru w pudełku:

01) Twoje imię i nazwisko
02) Adres
03) Nr telefonu
04) Krótki opis objawów/usterki

Roszczenia

Klient jest zobowiązany do sprawdzenia dostarczonego towaru natychmiast po dostawie pod kątem wszelkich braków i / lub widocznych wad lub wykonania tej kontroli po naszym ogłoszeniu, że towary są do ich dyspozycji. Szkody powstałe w transporcie należą do obowiązków spedytora; dlatego szkodę należy zgłosić przewoźnikowi po otrzymaniu towaru.
Obowiązkiem klienta jest powiadomienie i przesłanie reklamacji do spedytora w przypadku uszkodzenia urządzenia z powodu wysyłki. Szkody transportowe należy zgłaszać do nas w ciągu jednego dnia po otrzymaniu przesyłki.
Każda przesyłka zwrotna musi być zawsze opłacana z dołu. Do przesyłek zwrotnych należy dołączyć list określający powód wysyłki zwrotnej. Nieopłacone powrotne przesyłki zostaną odrzucone, chyba że uzgodniono inaczej na piśmie.
Reklamacje przeciwko nam należy zgłosić pisemnie lub faksem w ciągu 10 dni roboczych od otrzymania faktury. Po tym okresie skargi nie będą już rozpatrywane.
Reklamacje będą wówczas rozpatrywane tylko wtedy, gdy klient do tej pory przestrzegał wszystkich części umowy, niezależnie od umowy, z której wynika zobowiązanie.

Opis urządzenia

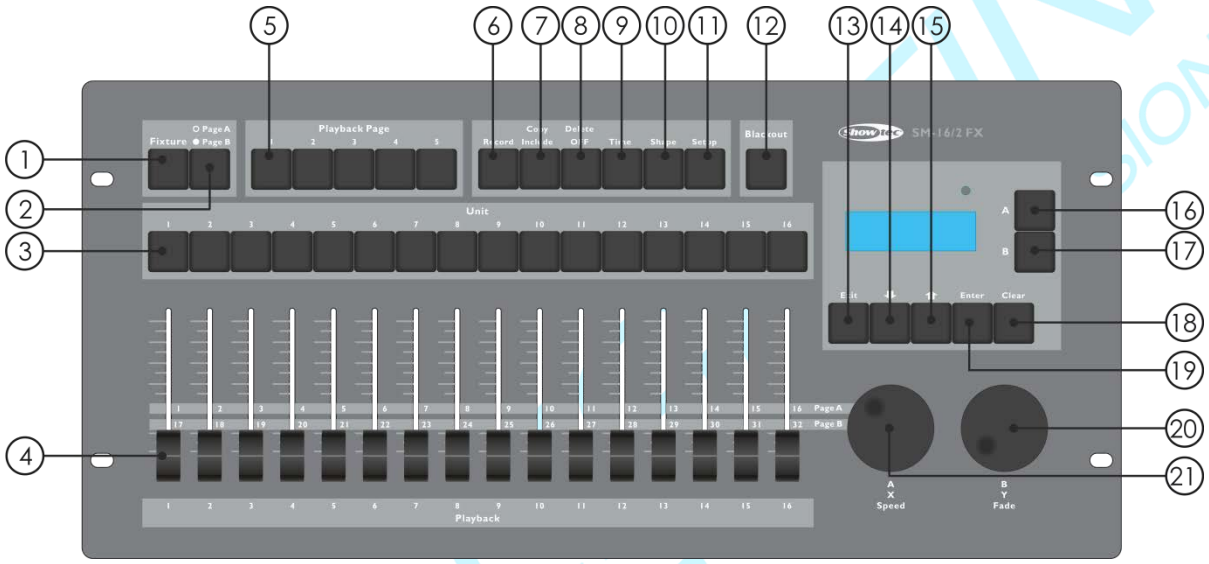
Cechy

Model 50702 SM-16/2 FX to kontroler świateł marki Showtec.

- Inteligentny kontroler światła DMX
- DMX512
- Patchowanie kanałów dla każdej oprawy
- Gotowy do użycia generator efektów
- Kopia zapasowa na dysku flash USB (obsługiwany FAT32)
- Zasilanie: 230VAC (50Hz)
- Oprawy: 16 (każda max 32 kanały)
- 16 odtworzeń do uruchomienia jednocześnie
- Kontrola czasu sceny w HTP i LTP
- 2 generatory dla każdej sceny
- Obsługuj scenę, chase i dimmer za pomocą suwaka
- Flash dla sceny
- Generator kształtów (Dimmer, Pan / Tilt, RGB i Color)
- 10 kształtów do jednoczesnego działania

- Blackout w czasie rzeczywistym
- Wartość X / Y na pokrętłach
- Prędkości chase regulowane pokrętłami
- Sceny: 80 (5 banków)
- Chase'y: 80 (5 banków)
- Suma kroków chase: 100
- Tryb pracy: automatyczny, ręczny
- Tryb Patch: każde urządzenie umożliwia przypisanie dowolnych kanałów
- Wyjście: standard DMX-512
- Złącze wyjściowe: żeńskie XLR 3 i 5-biegunowe
- Wymiary: 483 x 220 x 75 mm (DxSxW)
- Waga: 3,8 kg

Przedni panel

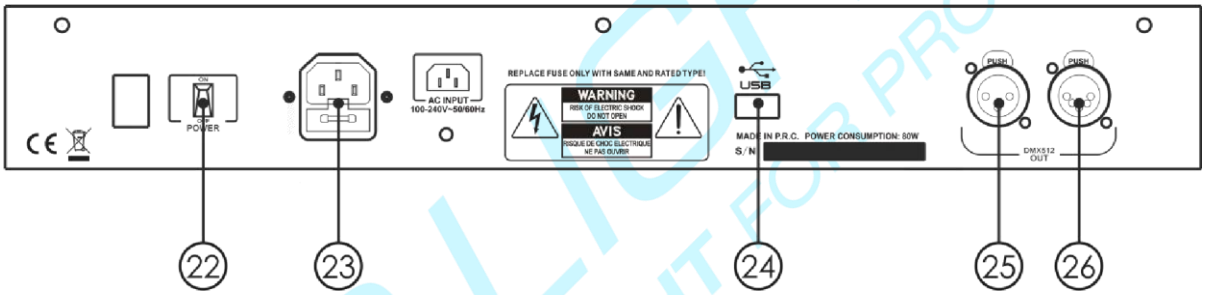


Rys. 01

01) Przycisk Fixture: Gdy świeci się wskaźnik <Fixture>, możesz wybierać urządzenia 1-16 za pomocą przycisków Unit.
02) Strona kanału: Aby wybrać stronę 1 (kanał 1-16) lub stronę 2 (kanał 17-32). Wskaźnik świeci się, gdy wybrano stronę 2.
03) Przyciski Unit: Aby wybrać urządzenia lub playback. Wskaźnik <Unit> zaświeci się na wybranych urządzeniach lub odtwarzaniach. Przyciski Unit służą również do programowania sceny lub chase.
04) Suwak kanał lub playback: Aby sterować różnymi kanałami za pomocą suwaków. Gdy wskaźnik sceny lub przycisk sekwencji jest włączony, suwaki są używane do sterowania odtwarzaniem.
05) Strona odtwarzania: Gdy wskaźnik przycisku strony odtwarzania jest włączony, przyciski urządzenia służą do sterowania odtwarzaniem. Przyciski strony odtwarzania służą również do przewijania w górę / w dół odtwarzania.
06) Record: Za pomocą tego przycisku możesz zapisać kształt, scenę lub chase.
07) Copy/include: Za pomocą funkcji Kopiuj / Dołącz możesz załadować wybrane części sceny z powrotem do programatora, skopiować scenę lub skopiować krok z chase.
08) Delete/ OFF: Ten przycisk służy do usuwania wybranego kształtu, sceny lub chase. Przycisk służy również do opuszczenia wybranego urządzenia lub kanału z programatora.
09) Time: Za pomocą tego przycisku menu można ustawić czas pojawiania się i zanikania sceny lub globalnego czasu trwania chase.
10) Shape: Za pomocą tego przycisku można kontrolować kształty urządzenia. Uwaga: oprawy muszą być najpierw spatchowane.
11) Setup: Aby kontrolować kilka funkcji, takich jak patch, wybór języka, kopia zapasowa danych, czyszczenie i wczytywanie oraz informacje o systemie.

12) Blackout: Za pomocą tego przycisku możesz wyłączyć wszystkie oprawy. Kiedy <Blackout> jest aktywny, wskaźnik będzie migał.
13) Exit: Jeśli naciśniesz ten przycisk, możesz wyjść z każdej opcji kontrolera.
14) Page down: Naciśnij ten przycisk, aby przewinąć w dół w kilku funkcjach menu.
15) Page up: Naciśnij ten przycisk, aby przewinąć w górę w kilku funkcjach menu.
16) Obsługa menu przycisk A: Za pomocą tego przycisku możesz wybrać kilka funkcji menu sterownika. Wyświetlacz obok przycisków pokazuje, co każdy przycisk zrobi.
17) Obsługa menu przycisk B: Za pomocą tego przycisku można wybrać kilka funkcji menu sterownika. Wyświetlacz obok przycisków pokazuje, co każdy przycisk zrobi.
18) Clear: Za pomocą tego przycisku można odznaczyć urządzenia, wszystkie urządzenia są usuwane z programatora. Parametry wybranych kanałów, które można zobaczyć na wyświetlaczu, zostaną odznaczone. Wszystkie wartości HTP będą ustawione na 000.
19) Enter: Ten przycisk będzie potrzebny do potwierdzenia kilku opcji menu.
20) Jogwheel A: Za pomocą tego pokrętła można ustawić kilka funkcji przycisku obsługi menu A. Jogwheel A będzie obsługiwał funkcję panoramowania spatchowanych opraw. Również to koło obrotowe jest potrzebne do ustawienia prędkości chase. Na koniec musisz użyć tego pokrętła, aby dostosować opcje patchowania.
21) Jogwheel B: Za pomocą tego pokrętła można ustawić kilka funkcji przycisku obsługi menu B. Jogwheel B będzie sterował funkcją pochylania spatchowanych opraw. Również to koło obrotowe jest potrzebne, aby ustawić numer kanału urządzenia i ustawić zanikanie w / zejście ze sceny. Na koniec musisz użyć tego pokrętła, aby dostosować opcje patchowania.

Panel tylny



Rys. 02

22) Włączenie / wyłączenie zasilania
23) Złącze zasilania IEC i bezpiecznik
24) Złącze USB
25) Złącze sygnału DMX (OUT) 3-stykowe
26) Złącze sygnału DMX (OUT) 5-stykowe

Słownik

- Scena: Dane sceny zapisanej w playback'u.
- Chase: Dane z serii scen zapisanych w playback'u.
- HTP: typ kanałów o najwyższej wartości wyjściowej (najwyższy ma pierwszeństwo), zwykle dla kanałów dimmera.
- LTP: rodzaj kanałów z najnowszymi wyjściami (najnowszy ma pierwszeństwo) dla kanałów nie-dimmera.
- Fade in: intensywność światła zmienia się z ciemnego na najjaśniejszy.
- Fade out: intensywność światła zmienia się z jasnego na najciemniejszy.
- Record by fixture: Jest to normalny tryb Showtec SM-16/2 FX. Oznacza to, że podczas nagrywania sceny wszystkie atrybuty każdego wybranego urządzenia są zapisywane w scenie. Tak więc, jeśli zmienisz tylko położenie urządzenia, kolor, gobo, intensywność i wszystkie inne cechy tego urządzenia, zostaną one również zarejestrowane. Jest to przydatne, ponieważ wiesz, że po przywołaniu sceny będzie wyglądać dokładnie tak, jak podczas zapisywania. Może jednak być nieco nieelastyczny, jeśli chcesz łączyć sceny.

- Record by channel: Oznacza to, że tylko zmienione atrybuty są zapisywane w scenie. Jeśli zmienisz pozycję urządzenia, nagrana zostanie tylko pozycja. Po przywołaniu sceny kolor, gobo itp. Pozostaną niezmienione od ostatniego ustawienia. Oznacza to, że możesz użyć sceny, aby zmienić położenie niektórych urządzeń, podczas gdy kolor z poprzedniej sceny jest taki sam.
Oznacza to, że będziesz mieć więcej możliwości podczas prowadzenia pokazu. Jest to potężna funkcja, ale możesz łatwo popełnić błąd używając jej nierozważnie. Musisz więc mieć pewność, które cechy musisz zarejestrować, a które nie. Kiedy się uczysz, dobrze jest mieć sceny "nagrane przez urządzenie", które włączają urządzenia w znanym stanie. Następnie możesz zrobić sceny kolorów, modyfikując tylko kolor lub niektóre sceny gobo, aby ustawić gobo, lub zmienić inne atrybuty.

PRO LIGHTING
SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

Patchowanie

SM-16/2 FX może obsługiwać urządzenia bezpośrednio bez patchowania. Domyślna ilość kanałów to 16 dla każdego urządzenia. Jednakże, jeśli urządzenia są spatchowane, można użyć wbudowanych generatorów kształtu.

Patchowanie

01) Aktywuj <Fixture>
02) Naciśnij <Setup> w menu początkowym.
03) Naciśnij <A>.
04) Dostosuj numer kanału za pomocą <Kółka B>, aby dopasować podłączone urządzenie.
05) Wybierz urządzenie. Załaduj informacje o wybranym urządzeniu do menu patch za pomocą koła A i koła B.
06) Naciśnij <Up>/<Down> w obszarze obsługi menu, aby przeglądać dostępne kanały. Wybierz żądaną opcję za pomocą przycisku A lub B i użyj <Kółko A> i / lub <Kółko B>, aby zmienić typ kanału.
07) Naciśnij <Enter>, aby zapisać.
08) Przejdź do kroku 4, aby spatchować inne urządzenia lub naciśnij dwa razy <Exit> aby opuścić menu.

Przegląd patchowania

Aktywuj <Fixture> i naciśnij i przytrzymaj przycisk Unit, pokaże kod adresu i numer kanału urządzenia.

Kontrolowanie urządzeń

Wybór urządzeń do sterowania

Użyj przycisków Unit, aby wybrać urządzenia, które chcesz kontrolować. Możesz wybrać urządzenia indywidualnie lub kilka naraz.

01) Aktywuj <Fixture> i naciśnij żądane przyciski Unit. Po wybraniu urządzenia zapali się wskaźnik.
02) Aby wybrać zakres urządzeń z rzędu, przytrzymaj przycisk Unit dla pierwszego urządzenia, następnie naciśnij przycisk Unit dla ostatniego urządzenia.
03) Aby losowo wybrać zakres urządzeń, możesz je wybrać, naciskając przyciski Unit w żądanej kolejności.

    Oto kilka innych rzeczy, które warto wiedzieć:
    • Możesz odznaczyć urządzenie, ponownie naciskając przycisk Unit.
    • Po zmianie dowolnego kanału urządzenia naciśnięcie przycisku Unit anuluje wybór wszystkich urządzeń..

Zmienianie wartości kanałów wybranych urządzeń

Aby zmienić wartości kanału urządzenia, należy postępować zgodnie z poniższymi instrukcjami.

01) Po wybraniu urządzeń przesuń pożądany tłumik kanału.
02) Jeśli pan / tilt są przypisane do kół (gdy urządzenie jest spatchowane), możesz użyć <Koła A / B>, aby sterować ruchem / pochyleniem urządzeń.
03) Powtórz Krok 1, aby zmienić kolejny kanał.

Gdy włączona jest opcja <Fixture>, w menu początkowym naciśnij <Up> / <Down> w obszarze obsługi menu, możesz wyświetlić wartość kanału i status. Podświetlona wartość oznacza, że kanał został edytowany i aktywowany w Programmerze.

Funkcja Off

Jeśli podniesiesz niewłaściwy kanał lub niewłaściwe urządzenie, możesz je usunąć z programatora.

01) Aktywuj <Fixture> i naciśnij przycisk Unit, który chcesz anulować.

02) Naciśnij <Delete / OFF>, aby wejść do menu.
03) Naciśnij <A> [Off selected fixture] aby anulować wszystkie dane wybranego urządzenia.
04) Naciśnij <B> [Off channel] aby anulować dane kanału. W tym momencie przyciski Unit edytowanych kanałów będą nadal migać, a przyciski kanałów nieedytowanych będą wyłączone. Naciśnij żądany przycisk urządzenia, aby anulować jego edycję.

Generator efektów (Shapes)

Kształt jest po prostu ciągiem wartości, które można zastosować do dowolnego atrybutu urządzenia. Na przykład kształt "koła", zastosowany do atrybutów panoramy i tiltu, spowoduje, że urządzenie będzie przesuwać swoją wiązkę wokół siebie w układzie kołowym. Możesz ustawić środkowy punkt koła, rozmiar koła i prędkość ruchu koła. Kształty są zdefiniowane dla poszczególnych atrybutów, takich jak pan / tilt, dimmer, RGB i kolor. Niektóre kształty nie będą działać z niektórymi urządzeniami. Efekt tęczy można na przykład zastosować tylko do opraw LED lub urządzeń CMY.
Kiedy używasz kształtu z więcej niż jednym urządzeniem, możesz wybrać zastosowanie kształtu identycznie do wszystkich urządzeń lub przesunąć je tak, aby kształt przebiegał wzdłuż urządzeń, tworząc efekty typu "fala" lub "ballyhoo". Nazywa się to rozprzestrzenianiem (spread) się kształtu.

Używanie shapes

Po wybraniu kształtu zostanie on zastosowany do wszystkich wybranych urządzeń.
01) Wybierz urządzenia, do których ma zostać zastosowany kształt.
02) W początkowym menu naciśnij <Shape>.
03) Naciśnij <A> [Playback a Shape].
04) Wybierz typ kształtu: Pan/Tilt shape, dimmer shape, RGB shape lub Color shape.
05) Naciśnij <Up> / <Down>, aby przeglądać i potwierdzić za pomocą <A> lub <B>.

- Większość kształtów opiera się na bieżących ustawieniach urządzenia, więc koło porusza się wokół aktualnej pozycji pan-tilt urządzenia.
- Możesz zmienić wartość bazową kształtu (np. środka okręgu), zmieniając kanały. Można to osiągnąć za pomocą tłumików w zwykły sposób. Możesz zmniejszyć rozmiar do 0 (patrz następna sekcja), aby zobaczyć, jaka jest wartość bazowa.
- Możesz uruchomić maksymalnie 2 kształty naraz, powtarzając powyższą procedurę. Model SM-16/2 FX obsługuje do 10 kształtów jednocześnie.
- W menu Kształt naciśnij <A> [Edytuj kształty], aby wyświetlić status pracy kształtów.
- Aby zastosować te same kształty do dwóch różnych grup urządzeń, kształty zostaną pokazane dwa razy na liście. Możesz dopasować "dwa" kształty indywidualnie.
- Aby usunąć kształt, naciśnij klawisz <Shape>, naciśnij klawisz <Delete>, wybierz żądany kształt, a następnie naciśnij klawisz <Enter>, aby usunąć.
- Każdy kształt będzie działał tylko na określonych atrybutach. Jeśli dany atrybut nie jest dostępny w urządzeniu, powiązane kształty nie będą działać.

Parametry shape

Zmiana kształtu i prędkości po wybraniu kształtu jest dość łatwa.
01) Naciśnij <Shape> w menu początkowym.
02) Naciśnij <B> [Shape Parameters].
03) Podświetl żądany kształt za pomocą <A> lub <B>. Następnie wyreguluj wartość parametru za pomocą kół A i B.

Jeśli działa więcej niż jeden kształt, operacja zostanie zastosowana tylko do bieżącego kształtu. W [Shape Parameters] można edytować parametry dowolnych przebiegów. Istnieją 2 strony parametrów kształtu, naciśnij przycisk <W górę> / <W dół>, aby przewinąć. Użyj kółek, aby dostosować parametry. Parametry są następujące:

- **Size:** Zakres danych kanału. Gdy wartość wynosi 0, kształt zostanie wstrzymany.

- **Speed:** prędkość działania kształtu. Gdy wartość wynosi 0, kształt zostanie wstrzymany.
- **Repeat (Dgr.):** Okres kształtu wynosi 360 °. Jest to kąt interwału między dwoma urządzeniami w pobliżu.
- **Spread:** oznacza całkowity numer urządzeń (bez pierwszego urządzenia) w okresie kształtu.
  Gdy wartość = none, wszystkie urządzenia wykonają te same kształty;
  Gdy wartość = 1, pierwsze urządzenie i trzecie urządzenie wykonają te same kształty.
  Gdy wartość = 2, pierwsze urządzenie i czwarte urządzenie wykonają te same kształty.
  Gdy wartość = even, okres kształtu wybranych urządzeń zostanie równomiernie rozłożony, aby utworzyć równomierną falę.
- **Direction:** określa kierunek kształtu, istnieją cztery kierunki kształtów. Możesz wybrać "<-", "->", "<-->" i "->><-".

Zapisz działający kształt na suwak odtwarzania

Ta funkcja służy do odtwarzania kształtu przy użyciu suwaka playback.

01) Naciśnij 'Record'.
02) Naciśnij <A> aby zapisać scenę.
03) Wybierz żądany tryb (record by fixture/channel, mode 0, 1, 2 lub 3). Więcej informacji na str. 13-16.
04) Naciśnij żądany przycisk Unit, aby potwierdzić.
05) Naciśnij przycisk <Clear> aby wyjść z kształtu w Programmerze

Edytuj działający kształt

[Edit Shapes] w menu kształtu można wykorzystać do edycji bieżącego kształtu. Można edytować tylko wybrane kształty. Kształty w Scenie nie mogą być tu edytowane.

01) Naciśnij <Shape> w menu początkowym.
02) Naciśnij <A> [Edit Shapes].
03) Ekran pokazuje kształty, które można edytować.
04) Naciśnij <A> lub <B>, aby podświetlić (wybrać) kształt.
05) Naciśnij Exit a następnie edytuj parametry kształtu.

Usuń kształt

Jeśli nie jesteś zadowolony z kształtu, możesz usunąć kształt, wykonując poniższe czynności.

01) Naciśnij <Shape> w menu początkowym.
02) Naciśnij <Delete/Off>.
03) Naciśnij <A> lub <B>, aby podświetlić (wybrać) żądany kształt.
04) Naciśnij <Enter>, aby usunąć.

Parametry odtwarzania

Ta opcja umożliwia ustawienie parametrów kształtu zapisanego w playback'u / scenie. Możesz wybrać rozmiar (statyczny lub czasowy) i prędkość (statyczna lub czasowa). Gdy scena zanika, kształt może zacząć się natychmiast od pełnego rozmiaru i prędkości (oba parametry ustawione są na statyczne) lub prędkość i rozmiar kształtu również powinny się rozjaśnić (oba parametry ustawione są na czas).

01) W menu Shape przewiń w dół i naciśnij <B> [Playback Parameters].
02) Naciśnij przycisk Unit odtwarzania, dla którego chcesz ustawić parametry.
03) Naciśnij <A>, aby ustawić rozmiar na Static (statyczny) lub Time (czasowy).
04) Naciśnij <B>, aby ustawić prędkość na Static (statyczną) lub Time (czasową).

Wskazówka: Jeśli chcesz mieć regulowany rozmiar kształtu na suwaku: ustaw Size = Time, Speed = Static.
Jeśli chcesz mieć regulowaną prędkość kształtu na suwaku: ustaw Size = Static, Speed = Time.
Powyższe ustawienia działają tylko jeśli tryb zapisu sceny jest ustawiony na 'Mode 2'

PRO LIGHTING SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

Scena

Istnieje wiele funkcji tego kontrolera, aby stworzyć skomplikowany efekt oświetleniowy. Najbardziej fundamentalną częścią jest scena, w której możesz zapisać "wygląd", który stworzyłeś używając swoich opraw. Jest 16 przycisków scen na 5 stronach. Można zapisać 80 scen.

Tworzenie sceny

Ta konsola ma specjalną scenę wewnętrzną o nazwie "Programmer". Za każdym razem, gdy zmieniasz kanał urządzenia, zmiany są zapisywane w Programmerze. Podczas nagrywania sceny zawartość programatora jest zapisana w scenie. Nic więcej z pamięci konsoli nie jest przechowywane.
Ta konsola ma dwa tryby zapisywania: "Record by Fixture" (tryb normalny) i "Record by Channel". Możesz zmienić tryb, naciskając <A> podczas zapisywania sceny. Różnice między tymi dwoma trybami są następujące:

- **Record by Fixture (Nagrywanie przez urządzenie):** Gdy zmienisz dowolny kanał urządzenia, wszystkie inne kanały zostaną również umieszczone w Programmerze. Otrzymasz dokładnie taki efekt, jakiego oczekiwałeś, gdy wywołasz zapisaną scenę. Ale nie można łączyć scen zawierających te same urządzenia, ponieważ nowa scena zastąpi poprzednią.
- **Record by Channel (Nagrywanie według kanału):** tylko ten kanał, który zmienisz, jest zapisany w programerze. Oznacza to, że można zapisywać sceny zawierające tylko określone informacje, a następnie przywoływać je innymi scenami, aby ustawić kolory, gobo itp. Jest to o wiele bardziej elastyczne, ale początkowo wymaga więcej programowania, ponieważ do uzyskania wyniku potrzeba kilku scen. Może to powodować problemy, jeśli nie będziesz mieć notatek na temat tego, co robisz. (Jest to tak zwany tryb śledzenia (tracking) na innych konsolach).

Po naciśnięciu przycisku <Clear> wszystkie urządzenia zostaną usunięte z programatora. Aby rozpocząć programowanie sceny, należy rozpocząć za każdym razem, naciskając przycisk <Clear>. Jeśli tego nie zrobisz, możliwe jest nagrywanie urządzeń, których nie chcesz. Trzeba również nacisnąć <Clear> po zakończeniu programowania, ponieważ dowolna wartość w programerze zastąpi playback. Włączenie sceny nie powoduje umieszczenia wartości ze sceny w programatorze (funkcja Include pozwala to zrobić).
Wskazówka: Naciśnij przycisk <Clear>, aby wyczyścić programator. Zapewnia to, że zaczynasz od czystej karty.

01) Ustaw efekty na scenie za pomocą urządzeń. Możesz uwzględnić kształty w scenie. Pamiętaj, że tylko te urządzenia, które zmieniłeś, będą zawarte w scenie.
02) Naciśnij <Record>.
03) Wybierz <A> [Record Scene].
04) Wybierz żądany tryb (record by fixture/channel, mode 0, 1, 2 lub 3). Więcej informacji na str. 15-16.
05) W tym momencie zaczną migać wskaźniki pustych playback'ów.
06) Naciśnij migający przycisk Unit, aby zapisać dane. (Najpierw wybierz nową stronę (bank), jeśli chcesz użyć innej strony).
07) Naciśnij przycisk <Clear>, aby wyczyścić programator. Wróć do kroku 01, aby zaprogramować więcej scen.

Używanie kształtów w scenach

Wszystkie aktualnie użyte kształty zostaną zapisane jako część sceny. Jeśli podstawowa wartość kształtu nie znajduje się w programatorze (na przykład centralna pozycja pan / tilt, dla okręgu), a kształt jest typem "User", wówczas scena będzie zawierać "względny" kształt. Po przywołaniu sceny rozpoczyna się kształt w zależności od aktualnej pozycji urządzenia. Pozwala to na tworzenie wielu różnych efektów poprzez nakładanie kilku różnych scen, jednej dla kształtu i drugiej dla pozycji podstawowej. Możesz użyć trybu "Record by channel" i nie ustawić pozycji lub użyć funkcji "Off", aby uzyskać ten efekt.

Kanały HTP i LTP

SM-16/2 FX może traktować kanały sterowania na trzy sposoby:

- Kanały dimmera lub intensywności działają na zasadzie "najwyższy priorytet" (HTP). Jeśli kanał HTP zostanie włączony na różnych poziomach w kilku scenach, zostanie wyświetlony najwyższy poziom. Po zaniknięciu sceny kanały HTP znikają wraz z nią.
- Kanały świetlne w urządzeniach ruchomych działają zgodnie z zasadą "najnowszy priorytet" (LTP). Ostatnia zmiana przejmuje inną wartość. Tak więc ostatnia scena do włączenia to ta, która ma wyjście. Kiedy znika scena, kanały LTP zwykle nie znikają (choć możesz je zrobić, jeśli chcesz, z wyjątkiem kanałów ustawionych na 'Instant').
- Funkcja patch informuje konsolę, które kanały urządzenia to HTP i które są LTP. Zwykle tylko dimmery są HTP, a wszystko inne to LTP. Jeśli urządzenie nie ma kanału kontroli intensywności, kanał Gobo jest zdefiniowany jako HTP, aby upewnić się, że urządzenie nie świeci, gdy scena jest wyłączona.

Odtwórz scenę

Aby odtworzyć scenę, po prostu przesuń suwak odtwarzania lub naciśnij przycisk odtwarzania. (Upewnij się, że programmer nie ma żadnych wartości, ponieważ wszystko w programatorze zastąpi odtwarzanie). Wymaż programator, naciskając przycisk <Clear>.

- Możesz aktywować więcej niż jedną scenę naraz (maksymalnie 10).
- Zanikanie / wyłączanie wszystkich efektów HTP (intensywność) scen zostanie uaktywnione, gdy suwak zostanie przesunięty w górę / w dół. Kanały LTP (ruchu) zostaną uruchomione natychmiast po przekroczeniu wartości fadera powyżej 0. (Kanały LTP działają również w ten sposób, gdy sceny są w Mode 1 lub Mode 2, chyba że kanały są ustawione bez funkcji zanikania w bibliotece urządzeń).

Edytowanie sceny

Możesz edytować dowolną część zapisanej sceny:

01) Naciśnij przycisk <Clear>, aby wyczyścić programator.
02) Wybierz scenę, którą chcesz edytować. Wyłącz wszystkie pozostałe sceny, aby uniknąć nieporozumień.
03) Wybierz urządzenia, które chcesz edytować i zmień scenę.
04) Naciśnij przycisk <Record> i naciśnij <A> [Record Scene].
05) Naciśnij bieżący przycisk Unit edytowanego urządzenia.
06) Naciśnij <A> [Merge Scene] aby zmienić istniejącą scenę. Niezmieniane informacje pozostają bez zmian.

- W trybie "Record by fixture", wszystkie atrybuty dowolnego zmienionego urządzenia zostaną zapisane w scenie z ich bieżącymi ustawieniami. Jeśli chcesz tylko zapisać pewne atrybuty urządzenia, użyj trybu “Record by channel”.
- Możesz całkowicie zastąpić istniejącą scenę, używając <B> [Replace Scene]. Spowoduje to skasowanie odtwarzania i zapisanie bieżącego programatora jako nowej sceny.
- Jeśli scena zawiera kształty i musisz edytować nowe kształty, pojawi się ostrzeżenie. Jeśli naciśniesz "yes", oryginalne kształty sceny zostaną usunięte po ostrzeżeniu. Aby to osiągnąć, musisz użyć trybu "Include" na oryginalnej scenie (patrz następna sekcja), aby załadować kształty do programatora. Upewnij się, że suwak odtwarzania dla sceny ma wartość 0 (to znaczy, że kształt nie jest aktywny), jeśli jesteś w trybie "Include".

Funkcja dołącz (Include)

Dzięki funkcji dołączania możesz załadować wybrane części sceny z powrotem do programatora. (Normalnie tylko zmiany ręczne w urządzeniach są zapisywane w programatorze). Możesz użyć tego, aby stworzyć nową scenę. Jest to przydatne, jeśli chcesz stworzyć scenę podobną do sceny, którą już posiadasz. Aby dołączyć scenę:

01) Naciśnij <Copy/Include>.
02) Naciśnij przycisk <Unit> wybranej sceny.
03) Naciśnij <Enter>, aby dołączyć dane.

Skopiuj scenę

Dzięki tej funkcji możesz skopiować wybraną scenę.

01) Naciśnij <Copy/Include>.
02) Naciśnij przycisk Unit, który przechowuje scenę.
03) Naciśnij pusty przycisk Unit, aby skopiować.

Usuń scenę

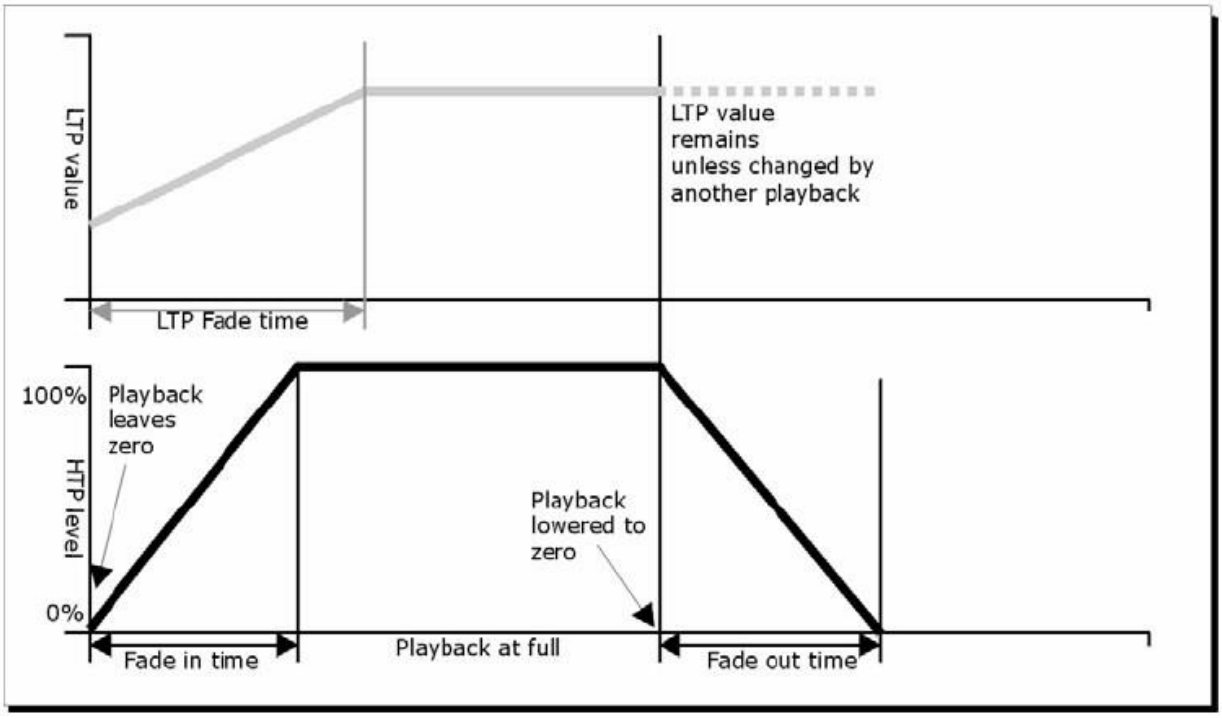
Dzięki tej funkcji możesz usunąć wybraną scenę.

01) Aktywuj stronę sceny.
02) Naciśnij przycisk <Delete>.
03) Naciśnij żądany przycisk Unit.
04) Naciśnij ponownie ten sam przycisk Unit, aby usunąć.

Czas

Możesz niezależnie ustawić czas pojawiania się i zanikania dla każdej sceny. Wpłynie tylko na zaniki z kanałami HTP (intensywność). Istnieje oddzielny licznik LTP, który pozwala ustawić czasy ruchu. Kanały LTP, które są ustawione na "natychmiastowe" podczas patchowania, zignorują czasy przejścia LTP.

01) Naciśnij przycisk <Time>.
02) Naciśnij przycisk Unit sceny, w której chcesz dodać czas pojawiania się i zanikania.
03) W menu są dwie strony. Za pomocą przycisku <W górę> lub <W dół> można przeglądać. Wybierz żądaną opcję i zmodyfikuj dane za pomocą pokrętła B.
04) Naciśnij dwukrotnie <Enter>, aby zapisać i wyjść lub dwukrotnie naciśnij <Exit>, aby zakończyć bez zapisywania.



Rys. 03

Parametry czasu obejmują:

- **HW:** czas oczekiwania dla kanału HTP.
- **HF:** czas przenikania kanału HTP.
- **LW:** czas oczekiwania dla kanał LTP.
- **LF:** czas przenikania kanału LTP.

Wpływ wielu parametrów czasowych przedstawiono na rysunku 03.

Wybrane parametry czasu będą również zależały od trybu sceny:

- **Mode 0** – Brak parametru czasowego. Kanały HTP wygasają wraz z suwakami odtwarzania.
- **Mode 1** – Kanały będą blednąć, które są ustawiane przez parametry zanikania HTP i LTP (z wyjątkiem kanałów Instant LTP Jeśli ustawisz parametr czasu dla sceny w **Mode 0**, automatycznie zmieni się on w **Mode 1**. Jeśli czasy HTP są ustawione na 0, poziomy HTP znikną wraz z suwakiem.
- **Mode 2** – Kanały HTP będą gasnąć, jeżeli są ustawione za pomocą parametrów czasu HTP, lub za pomocą suwaka, jeśli parametry czasu są ustawione na 0. Kanały LTP są sterowane przez położenie suwaka (z wyjątkiem kanałów Instant). Początkowe dane LTP to dane przed przesunięciem suwaka. Ustaw czas przejścia LTP na 0, aby użyć tego trybu.
- **Mode 3** – Kanały HTP gasną zgodnie z ustawieniami czasu HTP lub z suwakiem, jeśli czasy są ustawione na 0. Kanały LTP są sterowane przez położenie suwaka (z wyjątkiem kanałów Instant). Początkowa wartość LTP wynosi 0. Ustaw czas przejścia LTP na 0, aby użyć tego trybu.

Chase

Dzięki kontrolerowi SM-16/2 FX możesz edytować jeden chase z maksymalnie 100 krokami. Do dyspozycji jest 16 przycisków chase na 5 stronach (bankach). W sumie można zapisać 80 chase'ów.

Programowanie chase

Aby zaprogramować chase, musisz zmienić ustawienia oprawy dla każdego kroku chase. Zawartość programatora jest zapisywana jako krok.
Możesz zaprogramować wszystkie urządzenia ręcznie dla każdego kroku lub możesz użyć przycisku "Include", aby załadować informacje ze scen, które już nagrałeś.
Nie możesz użyć istniejącej sceny jako kroku chase, po prostu go włączając. Musisz użyć przycisku "Include", aby załadować scenę do programatora.

01) Naciśnij <Record>
02) Naciśnij <B> [Record Chase].
03) Naciśnij przycisk Unit dla chase.
04) Ustaw oświetlenie dla pierwszego kroku, ręcznie lub za pomocą przycisku "Include" dla istniejących scen.
05) Naciśnij <Enter>, aby zapisać zawartość programatora jako krok 1 chase.
06) Naciśnij <Clear> - jeśli kontynuujesz ustawienia tego samego urządzenia można ten krok pominąć.
07) Powtórz od kroku 01.
08) Po zakończeniu programowania chase naciśnij <Record>, aby wyjść.
09) Naciśnij <Clear> po zapisaniu chase. W przeciwnym razie, gdy spróbujesz go odtworzyć, programator zastąpi chase i nie zobaczysz poprawnie chase.

- Aktualny numer kroku jest wyświetlany w linii zachęty.
- Możesz programować kształty w chase. Jeśli ten sam kształt zostanie zapisany w kolejnych krokach, będzie kontynuowany od kroku do kroku. Jeśli nie, zatrzyma się pod koniec kroku. Konsola uważa, że kształt jest taki sam, jeśli po poprzednim kroku nie naciśniesz przycisku <Clear>. Również konsola uważa, że kształt jest taki sam, jeśli nie zmienisz prędkości, rozmiaru ani rozłożenia kształtu z poprzedniego kroku. Lub jeśli zdecydujesz się dołączyć kształt z poprzedniego kroku i nie zmieniaj go.
- Maks. 100 kroków można edytować w chase.

Uruchamianie chase

Aby uruchomić chase, naciśnij żądany przycisk strony odtwarzania (05) i przesuń w górę odpowiedni suwak lub naciśnij przycisk Unit (chase) (03).

- Dwa lub więcej chase może być uruchomionych jednocześnie.
- Wszystkie kanały HTP (jasności) są kontrolowane przez suwaki. Kanały LTP (ruchowe) będą śledzić przebieg po ustawieniu czasu przejścia.

Łączenie chase z kontrolkami

Po uruchomieniu chase kontrola odtwarzania zostanie automatycznie połączona z chase. Po uruchomieniu drugiego chase kontrola odtwarzania zostanie połączona z nowym chase.
Po naciśnięciu odpowiedniego przycisku urządzenia można ustawić, który chase jest podłączony do sterowania odtwarzaniem.

Ustawianie prędkości i płynności

Możesz użyć kółek, aby dostosować prędkość i czas przejścia chase, gdy wybierzesz chase.

- **Speed (S):** odstęp czasu między dwoma krokami. W przypadku zmiany czasu globalnego odstępy czasu między krokami również ulegną zmianie.
- **Crossfade:** Oznacza stosunek czasu oczekiwania do czasu przejścia w przedziale czasowym między dwoma krokami. Dwie wartości na ekranie to stosunek nachylenia HTP i współczynnik nachylenia LTP. FF oznacza całkowity czas to czas nachylenia, czas oczekiwania wynosi 0. Gdy wartość wynosi 70, oznacza to, że 70% całkowitego czasu to czas nachylenia, a reszta to czas oczekiwania. Użyj <Kółka B>, aby wyregulować tę wartość.
- **Wait Time:** Na przykład urządzenie przesuwa się z punktu A do punktu B. Czas oczekiwania jest ustawiony na 3 sekundy. Urządzenie zatrzymuje się w punkcie A na 3 sekundy i po 3 sekundach urządzenie zacznie się poruszać.
- **Fade Time:** Na przykład urządzenie przesuwa się z punktu A do punktu B. Czas przejścia jest ustawiony na 3 sekundy, ruch urządzenia z punktu A do punktu B będzie trwał 3 sekundy.

Gdy prędkość chase zostanie zapisana, będzie działać z tą prędkością w całym przyszłym odtwarzaniu:
01) Aktywuj przycisk Chase w menu początkowym.
02) Użyj <Koło A>, aby wyregulować prędkość.
03) Naciśnij <A> [Chase XXX Parameters].
04) Naciśnij <A>[Save Speed].

Aby ustawić prędkość chase w czasie edycji, włącz przycisk Chase i naciśnij klawisz <B> w menu początkowym.

Dodaj krok

Dodawanie kroku jest podobne do edycji kroku.
01) Naciśnij <Record>.
02) Naciśnij <B> <Record Chase>.
03) Naciśnij przycisk Unit w chase.
04) Ustaw oświetlenie dla nowego kroku.
05) Naciśnij <Enter>, aby zachować zawartość programatora.
06) Po zakończeniu programowania chase naciśnij <Record>, aby wyjść.

Ponownie edytuj chase

Możesz również ponownie edytować chase, używając następujących przycisków:
01) Naciśnij <Record>.
02) Wybierz <B>[Record Chase]
03) Naciśnij przycisk Chase, który chcesz ponownie edytować.
04) Możesz edytować chase za pomocą poniższych opcji.
    Edytuj krok: naciśnij przycisk <Clear>, aby wyczyścić programator.
    Naciśnij <Up> / <Down>, aby wybrać krok do edycji.
    Naciśnij <Copy / Include>, aby dołączyć dane kroku do programatora.
    Edytuj krok. Naciśnij klawisz <Enter>.
    Możesz wybrać między "Merge", "Overwrite" lub "Insert".

- Aby wstawić nowy krok, najpierw musisz ustawić parametry nowego kroku. Naciśnij <Up> / <Down>, aby wybrać krok, który chcesz edytować.
  Naciśnij <Enter>.
  Naciśnij <A> [Insert a Step].
  Nowy krok zostanie wstawiony, a kolejne kroki zostaną cofnięte o jeden krok.
- Aby usunąć krok: naciśnij <Up> / <Down>, aby wybrać krok, który chcesz usunąć.

Naciśnij <Delete Off>.
Naciśnij <B> [Delete Step Confirm] aby potwierdzić.

- Aby skopiować krok: naciśnij przycisk <Clear>, aby wyczyścić programator. Naciśnij <W górę> / <W dół>, aby wybrać krok, który chcesz skopiować.
  Naciśnij <Copy/Include> aby dołączyć dane do programatora.
  Naciśnij Enter, aby zapisać krok.
- Możesz dodać kształt w chase, naciskając <Shape>.

Następnie możesz utworzyć kształt za pomocą funkcji wyjaśnionych w rozdziale Shapes.

- Naciśnij <Record>, aby opuścić tryb edycji.

Usuń chase

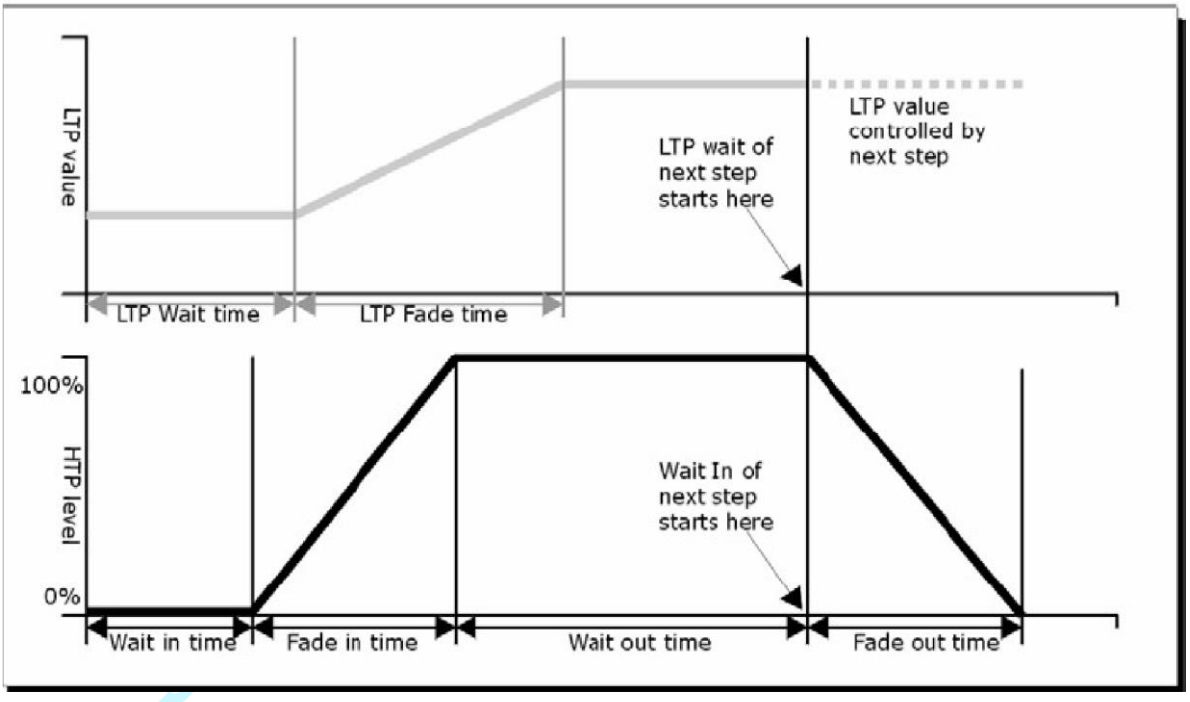
Usunięcie chase jest takie samo, jak usunięcie sceny:

01) Wybierz żądany chase.
02) Naciśnij <Delete>.
03) Naciśnij dwukrotnie żądany przycisk Unit.

Globalny czas chase

Dzięki tej funkcji możesz ustawić czas globalny chase:

01) Naciśnij <Time>.
02) Naciśnij przycisk Chase.
03) Naciśnij <Up>/<Down> aby przewracać strony.
04) Naciśnij <A>/<B> aby wybrać opcję.
05) Użyj kółek, aby dostosować wartość.
06) Istnieje opcja "Link" na stronie 2 menu Time. Jeśli "Link" jest ustawiony na ON, chase uruchomi się krok po kroku automatycznie. Jeśli "Link" jest ustawiony na OFF, musisz nacisnąć odpowiednie przyciski Unit, aby uruchamiać kroki jeden po drugim.
07) Naciśnij dwukrotnie <Enter>, aby zapisać i wyjść lub naciśnij <Exit>, aby zakończyć bez zapisywania.



Rys. 04

Funkcje czasów (zobacz rys. 04):

- **HW:** czas oczekiwania dla kanału HTP.
- **HF:** czas przenikania kanału HTP.
- **LW:** czas oczekiwania dla kanał LTP.
- **LF:** czas przenikania kanału LTP.

- **Link:** Jeśli Link jest ustawiony na Off, chase na tym etapie się zatrzyma. Musisz nacisnąć przyciski Unit, aby odtworzyć odpowiednie kroki.

Ustaw oddzielny czas dla kroku

Czas HTP i czas LTP można ustawić oddzielnie dla każdego kroku. Krok chase z osobnym czasem nazywany jest złożonym krokiem. Jeśli używa czasu globalnego, jest to prosty krok. Aby ustawić oddzielny czas dla każdego kroku, możesz rozwinąć chase w celu ułatwienia operacji.

01) Naciśnij <Record>.
02) Wybierz <B> [Record Chase].
03) Naciśnij przycisk Unit chase'a.
04) Naciśnij <Up>/<Down> aby wybrać krok dla ustawienia czasu.
05) Naciśnij <Time>.
06) Naciśnij <Up>/<Down> aby przewracać strony.
07) Naciśnij <A> / <B>, aby wybrać opcję. Za pomocą kółek wyreguluj wartość.
08) Naciśnij dwukrotnie <Enter>, aby zapisać.

- Każda modyfikacja zamieni krok w złożony krok.
- Aby cofnąć skomplikowany krok do prostego kroku, możesz przejść do strony 2 i zmienić go w opcji <B>.

Zaawansowane opcje

Każdy chase ma kilka opcji wpływających na parametry chase'a. Wybierz żądany chase, naciskając przycisk Unit w chase. Wybierz <A> [Chase Parameters], aby zmienić parametry chase. Możesz przewijać opcje za pomocą przycisków <Up>/<Down> dostępne są następujące opcje:

- [Save Speed]: Za pomocą kół A / B można ustawić bieżącą prędkość chase.
- [Loop Playback/Stop on final step]: Przy tej opcji po zakończeniu ostatniego kroku chase zatrzymuje się. Jeśli chase zatrzymuje się, musisz nacisnąć odpowiednie przyciski Unit, aby aktywować kroki.
- [Skip first wait time/Skip first W/F time/Wait and fade for all steps]: Umożliwia pominięcie pierwszego czasu oczekiwania i / lub zanikania chase'a. Często chcesz to zrobić, aby chase zaczął się zaraz po przesunięciu suwaka.
- Skip first wait time: czas oczekiwania jest ustawiony na 0, gdy po raz pierwszy uruchamiany jest chase.
- Skip W/F time: Wszystkie czasy są ustawione na 0, gdy po raz pierwszy włączono chase.
- Wait and Fade for all steps Wszystkie czasy zostaną zaimplementowane po włączeniu chase'a.

Ustawienia

Naciśnij przycisk <Setup>, aby wejść do menu Setup. W menu Setup możesz wybierać między funkcjami, patchowaniem, wyborem języka, tworzeniem kopii zapasowych danych, czyszczeniem i ładowaniem oraz informacjami o systemie.

Patchowanie

Aby zapoznać się z opcją opcji, patrz strona 10 (Patchowanie, aby uzyskać więcej informacji).

Wybór języka

Dostępne języki to chiński i angielski.

Kopie zapasowe i ładowanie danych

- **Data Backup (USB input):** Wybierz to menu. Zmodyfikuj tekst za pomocą kółka B. Przesuń kursor za pomocą <W górę> / <W dół>, aby wybrać tekst do usunięcia (naciśnij klawisz <Usuń>) lub wykonaj kopię zapasową danych (naciśnij klawisz <Enter>).

- **Data Loading (USB input):** Wybierz żądane dane do załadowania, naciśnij <Enter>, aby rozpocząć ładowanie.

Wipe

Ta opcja może być używana do kasowania wszystkich danych w kontrolerze (<A>) lub usuwania tylko danych odtwarzania <B>.

System information

Dzięki tej funkcji możesz zobaczyć aktualne informacje o wersji.

Aktualizacja

Dzięki tej funkcji możesz zaktualizować kontroler.
Aby zaktualizować kontroler, wykonaj następujące czynności:

01) Wyłącz zasilanie.
02) Skopiuj zaktualizowany plik na napęd flash USB i włóż go do portu USB kontrolera.
03) Włącz zasilanie. Rozpoczyna wyszukiwanie oprogramowania układowego na napędzie flash USB. Po wykryciu, monituje o aktualizację lub nie.
04) Naciśnij <Enter>, aby zaktualizować. Po aktualizacji kontroler uruchamia się automatycznie.

PRO LIGHTING SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

Konserwacja

Operator musi upewnić się, że instalacje związane z bezpieczeństwem i urządzenia techniczne będą kontrolowane przez eksperta po każdym roku w trakcie testu akceptacyjnego.
Operator musi upewnić się, że raz na rok wykwalifikowana osoba będzie kontrolować instalacje związane z bezpieczeństwem i maszyny.

Podczas inspekcji należy uwzględnić następujące punkty:
01) Wszystkie śruby używane do instalacji urządzenia lub jego części muszą być szczelnie połączone i nie mogą być skorodowane.
02) Nie mogą występować żadne odkształcenia na obudowach, fiksacjach i miejscach instalacji..
03) Mechanicznie poruszające się części, takie jak osie, oczy i inne, mogą nie wykazywać żadnych śladów zużycia.
04) Kable zasilające nie mogą wykazywać żadnych uszkodzeń ani zmęczenia materiału.

Showtec SM-16/2 FX praktycznie nie wymaga konserwacji. Jednak urządzenie powinno być czyste. Odłącz zasilanie sieciowe, a następnie przetrzyj obudowę wilgotną ściereczką. Nie zanurzać w cieczy. Nie używaj alkoholu ani rozpuszczalników.
Utrzymuj połączenia w czystości. Odłącz zasilanie elektryczne, a następnie przetrzyj połączenia DMX i audio wilgotną ściereczką. Upewnij się, że połączenia są całkowicie suche przed podłączeniem sprzętu lub dostarczeniem energii elektrycznej.

Rozwiązywanie problemów

Brak światła

Niniejszy przewodnik rozwiązywania problemów ma pomóc rozwiązać proste problemy.
Jeśli wystąpi problem, wykonaj poniższe kroki w kolejności, aż do znalezienia rozwiązania. Po prawidłowym działaniu urządzenia nie wykonuj następujących czynności.
Jeśli SM-16/2 FX nie działa prawidłowo, należy skontaktować się z serwisantem.
Odpowiedź: Podejrzewa się dwa potencjalne obszary problemowe: zasilanie, oprawy.

01) Zasilanie. Sprawdź, czy urządzenie jest podłączone do odpowiedniego źródła zasilania.
02) Zwróć SM-16/2 FX do swojego dealera Showtec.
03) Urządzenie nie reaguje na SM-16/2 FX: Sprawdź adres DMX urządzenia i kontrolera. Upewnij się, że pasują. Upewnij się, że połączenia są prawidłowe. Sprawdź, czy blackout jest wyłączony.
04) Jeśli wszystkie powyższe elementy wyglądają jak O.K., podłącz ponownie urządzenie.
05) Jeśli po 30 sekundach nic się nie dzieje, odłącz urządzenie.
06) Jeśli nie jesteś w stanie określić przyczyny problemu, nie otwieraj SM-16/2 FX, ponieważ może to spowodować uszkodzenie urządzenia, a gwarancja straci ważność.
07) Zwróć urządzenie do dealera Showtec.

Brak odpowiedzi na DMX

Odpowiedź: podejrzewasz, że kabel lub złącza DMX, awaria kontrolera, awaria karty DMX.

01) Sprawdź ustawienie DMX. Upewnij się, że adresy DMX są poprawne.
02) Sprawdź kabel DMX: Odłącz urządzenie; zmienić kabel DMX; następnie podłącz ponownie do zasilania elektrycznego. Spróbuj ponownie sterowania DMX.
03) Ustal, czy kontroler lub efekt świetlny jest uszkodzony. Czy sterownik działa poprawnie z innymi produktami DMX? Jeśli nie, weź sterownik do naprawy. Jeśli tak, weź kabel DMX i efekt świetlny do wykwalifikowanego technika.

Specyfikacja produktu

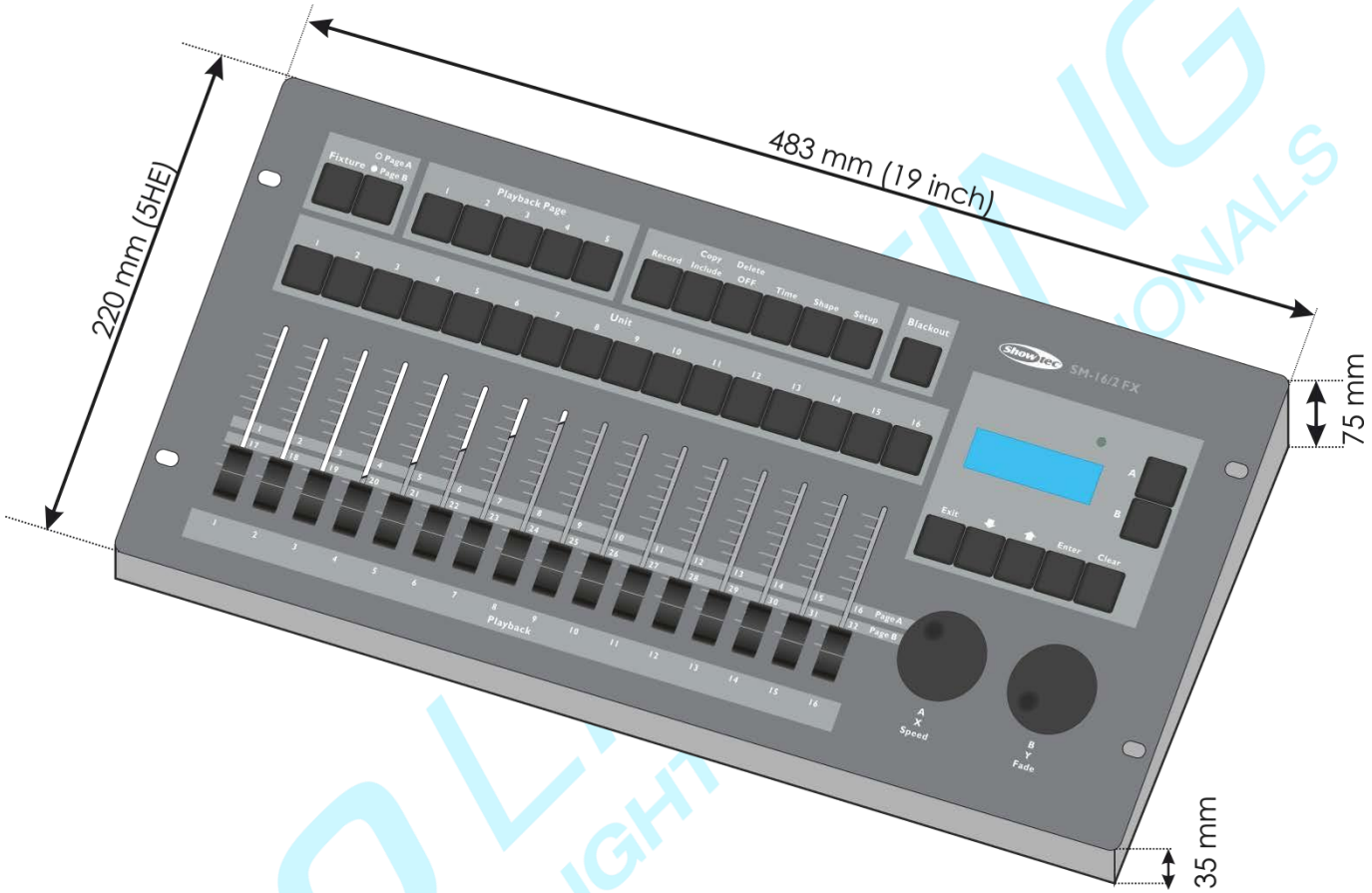
Model:	Showtec SM-16/2 FX
Zasilanie:	230VAC (50Hz)
Oprawy:	16 (każda max 32 kanały)
Sceny:	80 (5 banków)
Chase'y:	80 (5 banków)
Ilość kroków w chase:	100
Tryby działania:	Auto, Manual
Patchowanie:	Przypisanie dowolnych kanałów
Wyjście:	DMX-512 standard
Złącza wyjściowe:	3 i 5 pole XLR gniazdo
Wymiary:	483 x 220 x 75 mm (DxSxW)
Waga:	3,8 kg

Projekt i specyfikacje produktów mogą ulec zmianie bez wcześniejszego powiadomienia.

CE

Website: www.Showtec.info
www.prosklep.pl
Email: service@highlite.nl

Wymiary



PRO LIGHTING
SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

©2015 Showtec