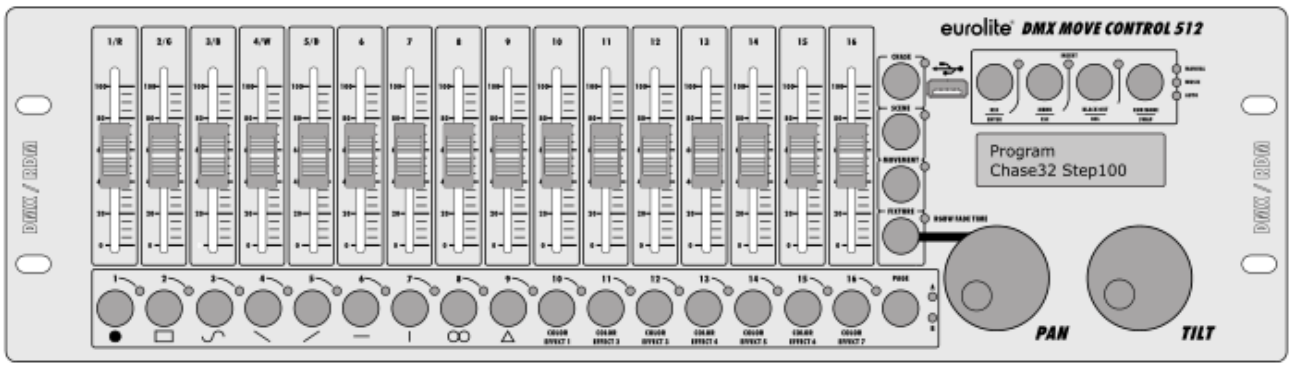
INSTRUKCJA OBSŁUGI

DMX MOVE CONTROL 512

DMX CONTROLLER



PRO SOUND AND LIGHTS

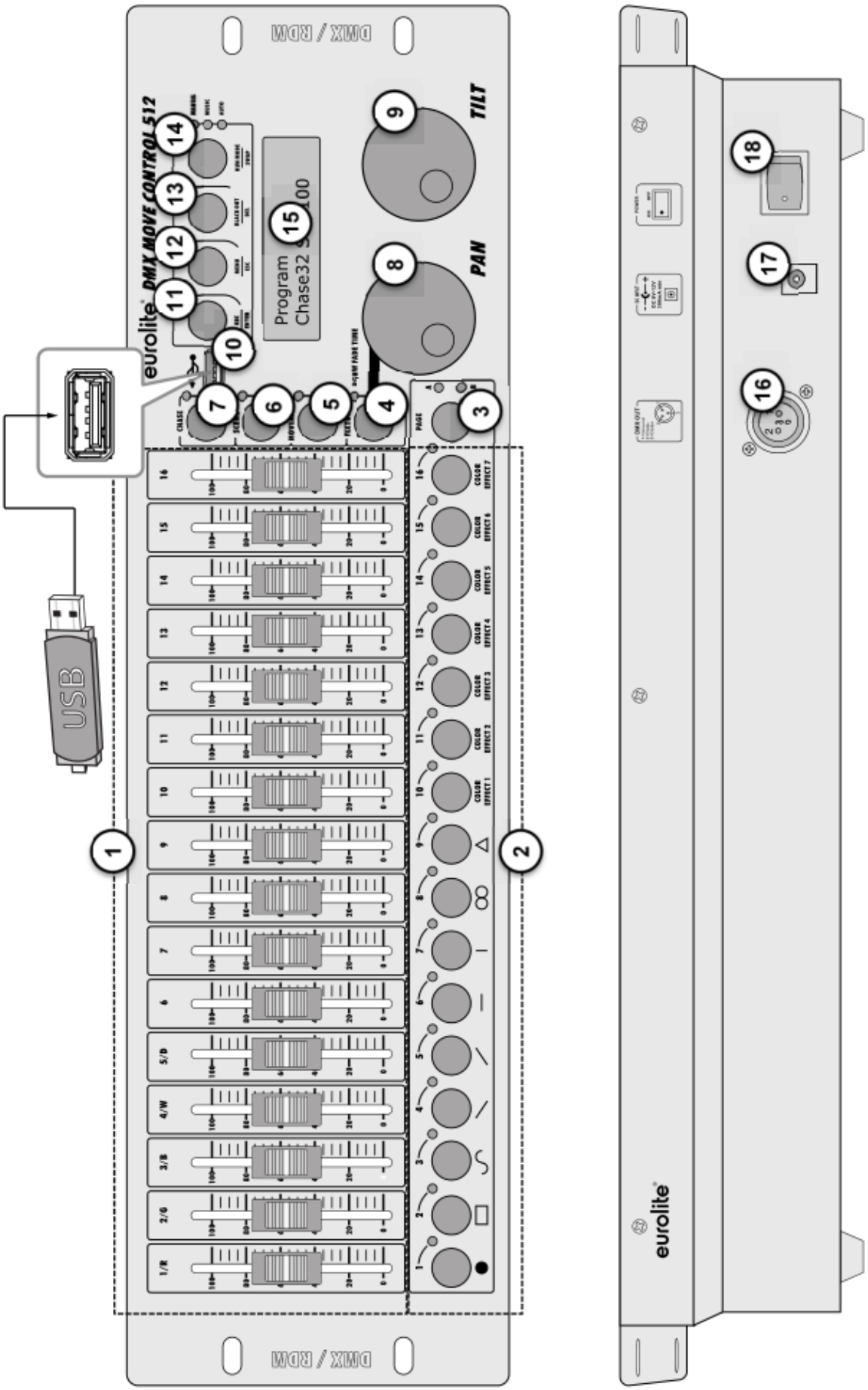
Pro Lighting Sp. z o.o.

www.prosklep.pl

CE

Proszę zachować instrukcję do dalszej konsultacji!

© Copyright
Kopiowanie zabronione!


DMX / RDM
eurolite DMX MOVE CONTROL 512
Program
Chase32
TILT
PAN
USB
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
eurolite

INSTRUKCJA OBSŁUGI

SPIS TREŚCI:

1. WPROWADZENIE 4

2. WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE BHP 4

3. UŻYTKOWANIE ZGODNE Z PRZEZNACZENIEM 5

4. OPIS URZĄDZENIA 6

5. INSTALACJA 8

6. KONFIGURACJA 9

7. OBSŁUGA 13

8. USTAWIENIA SYSTEMOWE 19

9. AKTUALIZACJA OPROGRAMOWANIA 21

10. CZYSZCZENIE I KONSERWACJA 22

11. DANE TECHNICZNE 22

PRO LIGHTING SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

INSTRUKCJA OBSŁUGI

DMX Move Control

UWAGA!
Urządzenie chronić przed deszczem i wilgocią!
Przed otwarciem obudowy odłączyć od zasilania!

Dla zapewnienia bezpiecznej pracy przed pierwszym uruchomieniem urządzenia należy dokładnie zapoznać się z instrukcją obsługi!

Wszystkie osoby mające do czynienia z instalacją, uruchomieniem, obsługą i konserwacją tego urządzenia powinny:

- posiadać odpowiednie kwalifikacje,
- postępować zgodnie z instrukcją obsługi,
- traktować instrukcję obsługi jako integralną część urządzenia,
- przechowywać instrukcję obsługi przez cały okres użytkowania urządzenia,
- przekazać instrukcję obsługi wraz z urządzeniem jego ewentualnemu nowemu posiadaczowi,
- zaopatrzyć się poprzez Internet w najnowszą wersję instrukcji użytkownika.

1. WPROWADZENIE

Dziękujemy za wybranie naszego urządzenia EUROLITE DMX Move Control. Jeśli będą Państwo postępować zgodnie ze wskazówkami zawartymi w tej instrukcji to cieszyć się będą Państwo przez długi okres czasu z doskonałej pracy urządzenia.

Proszę wyjąć Państwa sterownik DMX Move Control z opakowania.
W pierwszej kolejności warto sprawdzić czy nie nosi ono śladów uszkodzeń powstałych podczas transportu. W przypadku odkrycia śladów uszkodzeń urządzenia nie wolno uruchamiać i należy skontaktować się ze sprzedawcą.

2. WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE BHP

Urządzenie to opuściło zakład produkcyjny w nienagannym stanie technicznym. Aby zachować ten stan i zapewnić bezpieczną pracę z urządzeniem należy postępować zgodnie z zawartymi w instrukcji obsługi wskazówkami i ostrzeżeniami.

Uwaga:
W przypadku szkód powstałych w wyniku nieprzestrzegania zaleceń instrukcji obsługi gwarancja na urządzenie traci ważność, a za wynikłe szkody producent nie ponosi żadnej odpowiedzialności.

Zasilacz urządzenia należy podłączać do gniazdka sieciowego w ostatniej kolejności.

Urządzenie należy trzymać z dala od źródeł ciepła takich jak: kaloryfery, grzejniki itp..

W przypadku przeniesienia urządzenia z zimnego do ciepłego pomieszczenia nie wolno od razu włączać urządzenia. Kondensująca się w tych warunkach woda z powietrza może doprowadzić nawet do zniszczenia urządzenia. Należy urządzenie pozostawić nie podłączone do momentu aż ogrzeje się ono do temperatury pokojowej!

Urządzenie odpowiada klasie ochrony III. Urządzenia nie wolno używać bez odpowiedniego transformatorowego zasilacza.

W przypadku gdy urządzenie nie jest używane lub przed jego czyszczeniem należy zasilacz urządzenia odłączyć od sieci.

Wszelkie szkody powstałe na skutek ingerencji lub zmian dokonanych w urządzeniu są wyłączone z gwarancji i jednocześnie powodują automatycznie jej wygaśnięcie.

Trzymać z dala od dostępu dzieci i postronnych osób.

Wewnątrz urządzenie nie ma żadnych elementów wymagających serwisowaniu przez użytkownika. Ewentualne prace serwisowe mogą być wykonywane tylko przez autoryzowany personel techniczny.

3. UŻYTKOWANIE ZGODNE Z PRZEZNACZENIEM

Urządzenie to jest sterownikiem efektów świetlnych DMX. Przy jego pomocy można sterować w standardzie DMX pracą urządzeń, takich jak np. reflektory na scenach, w dyskotekach itp. Może być ono zasilane poprzez zewnętrzny zasilacz prądem stałym o napięciu 9-12 V, 300 mA. Zostało ono zaprojektowane tylko do pracy wewnątrz pomieszczeń.

Należy unikać wstrząsów i wszelkiego użycia siły podczas instalacji lub uruchamiania urządzenia.

Przy wyborze miejsca montażu należy zwrócić uwagę aby urządzenie nie pracowało w warunkach wysokiej temperatury, wilgotności czy zapylenia.
Należy zwrócić uwagę by dookoła nie leżały luźne kable. Może to zagrażać bezpieczeństwu Państwa jak i osób trzecich.

Urządzenie nie może być użytkowane ani przechowywane w otoczeniu w którym może występować: możliwość zachlapania, deszcz, wilgoć, wysoka wilgotność lub mgła. Wilgoć lub wysoka wilgotność powietrza może powodować zmniejszenie skuteczności izolacji i prowadzić do śmiertelnego porażenia prądem. Przy stosowaniu wytwornic dymu należy zwrócić uwagę aby urządzenie nigdy nie znajdowało się bezpośrednio w strumieniu dymu i pracowało w odległości min. 0,5 m od wytwornic dymu. Pomieszczenie może być nasycone dymem tylko do tego stopnia by zapewnić dobrą widoczność na min. 10 m.

Temperatura otoczenia musi się zawierać w przedziale od -5° C do +45° C. Urządzenie należy chronić przed bezpośrednim nasłonecznieniem (również podczas transportu w zamkniętym samochodzie) oraz z dala od grzejników.

Względna wilgotność powietrza przy temperaturze otoczenia +45° C nie może przekraczać 50%.

Urządzenie może pracować na wysokościach od -20 do 2000 m licząc od poziomu morza.

Urządzenie nie może być używane podczas burzy. Ewentualne przepięcia mogą prowadzić do zniszczenia urządzenia. Podczas burzy należy urządzenie odłączyć od zasilanie (np. poprzez wyjęcie wtyczki zasilacza z gniazda sieciowego).

Nie należy użytkować urządzenia zanim nie zapoznamy się dokładnie z jego obsługą. Nie wolno dopuszczać do sterowania urządzeniem osób nie zaznajomionych z jego funkcjonowaniem. Nieprawidłowa praca urządzenia najczęściej spowodowana jest jego nieprawidłową obsługą.

Do celów transportowych w celu uniknięcia uszkodzeń transportowych należy najlepiej stosować oryginalne opakowanie urządzenia.

Należy zwrócić uwagę, że ze względów bezpieczeństwa nie wolno w urządzeniu dokonywać żadnych zmian.

W przypadku użytkowania urządzenia w odmienny od opisanego w niniejszej instrukcji sposób w wyniku którego może dojść do uszkodzenia urządzenia, to tego typu użytkowanie powoduje wygaśnięcie gwarancji. Dodatkowo takie postępowanie może spowodować zagrożenia takie jak np.: zwarcia, pożar, porażenie prądem itp..

4. OPIS URZĄDZENIA

Podstawowe cechy:

Kompaktowy sterownik DMX z wbudowanym generatorem efektów świetlnych

- Uniwersalny sterownik DMX do urządzeń ruchomych jak głowice i skanery oraz reflektorów LED z paletą RGBW
- 512 kanałów DMX można dowolnie przypisać do urządzeń a także dokonać odwrócenia (revers)
- Szybkie programowanie dzięki 9 wbudowanym efektom ruchu oraz 7 efektom koloru
- Pamięć 32 sekwencji po 100 kroków każda
- Odtwarzanie sekwencji w trybie: ręcznym, z kontrolą czasem lub dźwiękiem
- Szybki dostęp do 32 scen
- 16 suwaków kanałów DMX
- 2 pokrętła pan/tilt
- Przycisk Blackout
- Sterowanie dźwiękiem odbywa się przez wbudowany mikrofon
- Podświetlany wyświetlacz LCD (2 linie po 16 znaków)
- Wsparcie RDM (remote device management)

Wygląd urządzenia

1) **Suwaki (fader) nastaw wartości DMX**
2) **Przyciski numeryczne 1 do 16 ze wskaźnikiem LED**
   Przyciski te służą do sterowanie różnymi funkcjami w zależności od wybranego trybu i mają podwójne działanie; przycisk PAGE pozwala na przełączenie grup pomiędzy 1÷16 a 17÷32
3) **Przycisk PAGE ze wskaźnikiem**
   Wciskając ten przycisk zmieniamy grupę dla przycisków numerycznych. Dioda A sygnalizuje pracę w zakresie 1÷16, dioda B pracę w zakresie 17÷32
4) **Przycisk wyboru urządzenia (FIXTURE) ze wskaźnikiem**
   - po przyciśnięciu tego przycisku za pomocą przycisków numerycznych dokonujemy wybory sterowanego urządzenia
   - do ustawienia czasu przejścia dla efektów RGBW (razem z pokrętłem PAN)
5) **Przycisk ruchu (MOVEMENT) ze wskaźnikiem**
   Po wciśnięciu przycisku za pomocą przycisków numerycznych aktywujemy lub deaktywujemy generatory ruchu lub koloru.
6) **Przycisk sceny (SCENE) ze wskaźnikiem**
   Po wciśnięciu tego przycisku za pomocą przycisków numerycznych włączamy lub wyłączamy wcześniej zaprogramowane sceny.
7) **Przycisk sekwencji (CHASE)**
   Po wciśnięciu tego przycisku za pomocą przycisków numerycznych włączamy lub wyłączamy wcześniej zaprogramowane sekwencje.
8) **Pokrętło danych PAN**
   Do sterowania ruchu poziomego i programowania innych ustawień.
9) **Pokrętło danych TILT**
   Do sterowania ruchu pionowego i programowania innych ustawień.
10) **Port USB**
    Do podłączenia pendrive'a w celu zapamiętywania programów, ustawień oraz wgrywania aktualizacji oprogramowania.
11) **Przycisk REC/ENTER ze wskaźnikiem**
    - długie wciśnięcie: włącza/wyłącza tryb programowania
    - krótkie wciśnięcie: zapamiętuje indywidualne sceny lub sekwencje; potwierdza różne opcje/ustawienia
12) **Przycisk MENU/ESC ze wskaźnikiem**
    - długie wciśnięcie: wejście/wyjście w menu systemowe
    - krótkie wciśnięcie: przerwanie procedury i powrót do poprzedniego (wyższego) menu
13) **Przycisk BLACKOUT/DEL ze wskaźnikiem**
    - ustawienie zerowego poziomu wszystkich kanałów DMX na czas wciśnięcia przycisku
    - usunięcie sceny lub sekwencji
    - wstawienie sceny do sekwencji
14) **Przycisk RUN MODE/SWAP ze wskaźnikiem**
    - do ustawienia trybu pracy sekwencji. Krótkie wciśnięcie przełącza pomiędzy trybem ręcznym, sterowanym dźwiękiem lub automatycznym. LED obok przycisku wskazuje aktualne ustawienie.
    - do przełączania się między parametrami podczas edycji parametrów generatora.
15) **Wyświetlacz**
16) **Wyjście DMX XLR 3 pin**
17) **Wejście zasilania**
18) **Włącznik zasilania**

PRO LIGHTING
LIGHTING FOR PROFESSIONALS

5. INSTALACJA

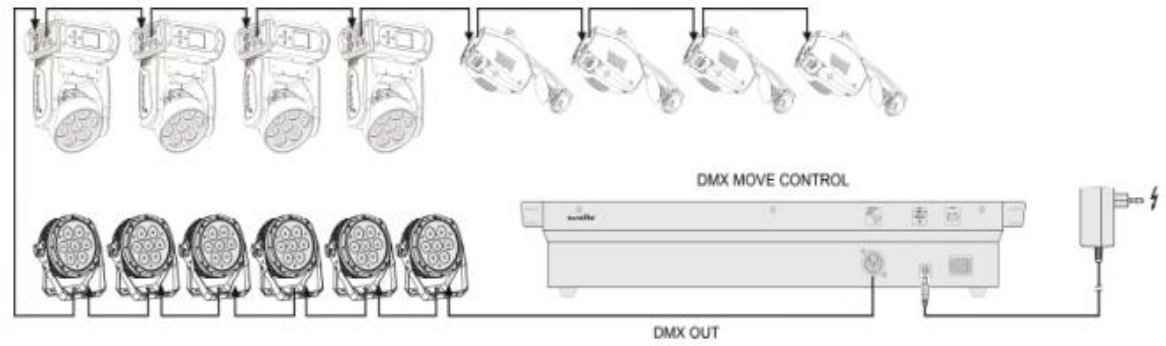
Montaż

Urządzenie należy ustawić na stabilnej i równej powierzchni lub zamontować w skrzyni transportowej. Przed podłączaniem urządzeń lub dokonywaniem zmian w instalacji DMX zawsze wyłącz zasilanie sterownika.

Montaż w racku: urządzenie to zostało zaprojektowane do montażu w 19” racku (483 mm). Rack powinien być typu „Double-Door” w którym można otworzyć zarówno przednią jak i tylną ściankę. Rack powinien być wyposażony w wentylator do chłodzenia. Przy wyborze miejsca montażu sterownika należy zapewnić prawidłowe odprowadzanie z racku ogrzanego powietrza jak i odpowiedni odstęp od innych urządzeń. Długotrwałe przegrzanie może prowadzić do uszkodzenia urządzenia.
Sterownik można przykręcić w racku przy pomocy czterech śrub M6

Po montażu wtyk kabla z prądem stałym zasilacza sieciowego należy włożyć do gniazda DC urządzenia, a wtyczkę zasilacza do gniazdka sieciowego.

Podłączenie sterownika do projektorów



Należy zwrócić uwagę by żyły kabli sygnałowych w żadnym punkcie nie stykały się ze sobą. W przeciwnym razie urządzenia nie będą pracowały lub będą pracowały nieprawidłowo.

Połączenia między sterownikiem a projektorem jak i pomiędzy poszczególnymi urządzeniami muszą być realizowane przy pomocy ekranowanego kabla stereo i 3 pinowych gniazd - wtyczek XLR.

Budowa łańcucha urządzeń DMX

Połącz wyjście DMX sterownika DMX Move Control z wejściem najbliższego projektora. Należy zawsze łączyć wyjście z wejściem następnego urządzenia aż do podłączenia wszystkich urządzeń łańcucha.
Uwaga: do wyjścia ostatniego urządzenia DMX powinien być podłączony terminator linii DMX. W terminatorze przewody sygnałowe sygnał(-) i sygnał (+) zwarte są wlutowanym opornikiem 120 Ω. Podłączamy go do gniazda wyjściowego DMX ostatniego urządzenia łańcucha urządzeń DMX.



6. KONFIGURACJA

Ustawianie adresów startowych na projektorach

Należy zwrócić uwagę, że DMX Move Control przypisuje adresy startowe DMX z krokiem co 18 kanałów. Na projektorach należy ustawić odpowiednie adresy w przeciwnym razie przypisane adresy nie będą się zgadzały. Wszystkie projektory o takich samych adresach startowych będą pracowały synchronicznie.

Projektor	Adres startowy	Projektor	Adres startowy	Projektor	Adres startowy
Projektor 1	**1**	Projektor 11	**181**	Projektor 21	**361**
Projektor 2	**19**	Projektor 12	**199**	Projektor 22	**379**
Projektor 3	**37**	Projektor 13	**217**	Projektor 23	**397**
Projektor 4	**55**	Projektor 14	**235**	Projektor 24	**415**
Projektor 5	**73**	Projektor 15	**253**	Projektor 25	**433**
Projektor 6	**91**	Projektor 16	**271**	Projektor 26	**451**
Projektor 7	**109**	Projektor 17	**289**	Projektor 27	**469**
Projektor 8	**127**	Projektor 18	**307**	Projektor 28	**487**
Projektor 9	**145**	Projektor 19	**325**	Projektor 29	**505**
Projektor 10	**163**	Projektor 20	**343**		

Ręczne przypisanie adresu startowego

Istnieje możliwość ręcznego przypisania adresu startowego w sterowniku. Ustawienia tego można dokonać w menu systemowym.

1. Włącz sterownik przełącznikiem z tyłu obudowy. Urządzenie uruchomi się w trybie sterowania ręcznego, co zostanie zasygnalizowane napisem „Manual” w górnej linii wyświetlacza.
2. Wciśnij przycisk **MENU** nie krócej niż 2 sekundy aby wejść do menu ustawień systemowych.
3. Wyświetlacz pokazuje pierwszą pozycję menu „01.Patch fixture” (jeśli nie, kręć pokrętłem PAN dopóki nie zobaczysz tego napisu) Wciśnij przycisk **ENTER** aby rozpocząć konfigurację. Wyświetlacz pokazuje „PLEASE SELECT FIXTURE” (proszę wybrać urządzenie).
4. Za pomocą **przycisków numerycznych 1÷16** wybierz urządzenie, którego adres chcesz ustawić.
5. Ta pozycja menu umożliwia również dokonywanie dalszych ustawień. Użyj przycisku **SWAP** do przełączania między opcjami.
6. Wybierz opcję **DMX START ADDR** do przypisania adresu startowego. Jeśli nie dokonano jeszcze żadnych ustawień wyświetlacz pokazuje „NO PATCH ADDRESS” w przeciwnym razie pokaże „ADDR: 001”.



7. Za pomocą **pokrętła PAN** dokonasz zmiany adresu. Adresy już zajęte poprzedzone są znakiem „!” na wyświetlaczu.
8. Naciśnij przycisk **ENTER** do zapamiętania ustawień.
   Potwierdzeniem poprawnego zapamiętania jest trzykrotne mrugnięcie wszystkich wskaźników LED na sterowniku.
9. Powtórz kroki 4, 7 i 8 do przypisania adresów do kolejnych urządzeń.
10. Po dokonaniu wszystkich ustawień opuść menu systemowe. W tym celu naciśnij przycisk MENU nie krócej niż 2 sekundy.

Ręczne przypisanie kanałów DMX (patch)

Istnieje możliwość ręcznego przypisania kanałów DMX podłączonego urządzenia świetlnego do elementów kontrolnych sterownika (tzw. softpatch). Jednak należy mieć na uwadze, że niektóre kanały DMX muszą być przypisane na sztywno aby poprawnie działały generatory ruchu, efektów kolorystycznych czy płynnych przejść.
Do generowania ruchów dla ruchomych głów lub skanerów odpowiednie kanały ruchów pan/tilt muszą zostać przypisane do pokręteł pan/tilt; do generowania efektów koloru kanały sterujące kolorami czerwony (R), zielony (G), niebieski (B), biały (W) i dimmer muszą zostać przypisane do suwaków 1÷5. Ustawień tych należy dokonać w menu ustawień systemowych.

1. Wciśnij przycisk **MENU** nie krócej niż 2 sekundy aby wejść do menu ustawień systemowych.
2. Wyświetlacz pokazuje pierwszą pozycję menu „01.Patch fixture” (jeśli nie, kręć pokrętłem PAN dopóki nie zobaczysz tego napisu) Wciśnij przycisk **ENTER** aby rozpocząć konfigurację. Wyświetlacz pokazuje „PLEASE SELECT FIXTURE” (proszę wybrać urządzenie).
3. Za pomocą **przycisków numerycznych 1÷16** wybierz urządzenie, którego adres chcesz ustawić.
4. Za pomocą przycisku **SWAP** wybierz opcję **FADER CHANL** aby przypisać kanały DMX do elementów sterujących. Wyświetlacz pokazuje programowany element kontrolny w górnej linii, tj. „Fader CHANL: 1/R” a przypisany mu adres DMX w dolnej linii wyświetlacza, tj. „DMX channel:01”



5. Za pomocą **pokrętła PAN** wybierz pierwszy element kontrolny, np. 1/R = suwak sterujący 1 a za pomocą **pokrętła TILT** ustaw dla niego odpowiedni adres DMX.

Control	DMX channel	Control	DMX channel
1/red	1	10	10
2/green	2	11	11
3/blue	3	12	12
4/white	4	13	13
5/dimmer	5	14	14
6	6	15	15
7	7	16	16
8	8	PAN	17
9	9	TILT	18

Ilustracja 1: Standardowe przypisane kanałów DMX do suwaków

6. Naciśnij przycisk **ENTER** do zapamiętania ustawień.
   Potwierdzeniem poprawnego zapamiętania jest trzykrotne mrugnięcie wszystkich wskaźników LED na sterowniku.
7. Powtórz kroki 5 i 6 do przypisania kanałów dla kolejnych elementów sterujących.
8. W celu skasowania przypisania kanału DMX naciśnij przycisk DEL (wyświetlacz pokaże „NULL”).

Potwierdzeniem poprawnego usunięcia jest trzykrotne mrugnięcie wszystkich wskaźników LED na sterowniku.

9. Po dokonaniu wszystkich ustawień opuść menu systemowe. W tym celu naciśnij przycisk MENU nie krócej niż 2 sekundy.

Odwrócenie wartości kanału wyjściowego

Za pomocą tej funkcji można dokonać odwrócenia (revers) wybranego kanału. Funkcja ta może być przydatna do ustawienia lustrzanego odbicia skanera/głowicy. Ustawień tych należy dokonać w menu ustawień systemowych.

1. Wciśnij przycisk **MENU** nie krócej niż 2 sekundy aby wejść do menu ustawień systemowych.
2. Wyświetlacz pokazuje pierwszą pozycję menu „01.Patch fixture” (jeśli nie, kręć pokrętłem PAN dopóki nie zobaczysz tego napisu) Wciśnij przycisk **ENTER** aby rozpocząć konfigurację. Wyświetlacz pokazuje „PLEASE SELECT FIXTURE” (proszę wybrać urządzenie).
3. Za pomocą przycisków numerycznych 1÷16 wybierz urządzenia, w których odwrócone mają zostać kanały.
4. Za pomocą przycisku **SWAP** wybierz opcję FADER REVERSE. Wyświetlacz pokazuje programowany element kontrolny w górnej linii, np. „Fader CHANL: 1/R” a przypisane mu aktualne ustawienie w dolnej linii, tj. „REVERSE: NO”



5. Za pomocą **pokrętła PAN** wybierz pierwszy element kontrolny, a za pomocą **pokrętła TILT** ustaw dla niego odwrócenie (REVERSE: YES) lub brak odwrócenia (REVERSE: NO). Po aktywowaniu odwrócenia w dolnej pozycji suwaka sterującego sterownik wysyła w linie DMX wartość 255 a w górnej pozycji wartość 0.
6. Naciśnij przycisk **ENTER** do zapamiętania ustawień.
Potwierdzeniem poprawnego zapamiętania jest trzykrotne mrugnięcie wszystkich wskaźników LED na sterowniku.
7. Powtórz kroki 5 i 6 do przypisania kanałów dla kolejnych elementów sterujących.
8. Powtórz kroki 3, 5 i 6 dla kolejnych urządzeń.
9. Po dokonaniu wszystkich ustawień opuść menu systemowe. W tym celu naciśnij przycisk MENU nie krócej niż 2 sekundy.

Przypisanie funkcji płynnego przejścia

Funkcja płynnego przechodzenia dla kanałów kolorów 1÷4 i kanału dimmera może być indywidualnie ustawiona dla każdego urządzenia. Ustawienia tego należy dokonać w menu ustawień systemowych.

1. Wciśnij przycisk **MENU** nie krócej niż 2 sekundy aby wejść do menu ustawień systemowych.
2. Wyświetlacz pokazuje pierwszą pozycję menu „01.Patch fixture” (jeśli nie, kręć pokrętłem PAN dopóki nie zobaczysz tego napisu) Wciśnij przycisk **ENTER** aby rozpocząć konfigurację. Wyświetlacz pokazuje „PLEASE SELECT FIXTURE” (proszę wybrać urządzenie).
3. Za pomocą przycisków numerycznych 1÷16 wybierz urządzenia, które chcesz skonfigurować (wskaźnik LED świeci).
4. Za pomocą przycisku **SWAP** wybierz opcję **COLOR FADE**.

5. Ustawiając **pokrętłem TILT** opcję **YES** płynne przejścia zostaną włączone, wybierając opcję **NO** będą nieaktywne. Przy aktywnej opcji YES sterownik automatycznie utworzy niezbędne pośrednie wartości DMX.
6. Naciśnij przycisk **ENTER** do zapamiętania ustawień.
   Potwierdzeniem poprawnego zapamiętania jest trzykrotne mrugnięcie wszystkich wskaźników LED na sterowniku.
7. Powtórz kroki 3, 5 i 6 dla kolejnych urządzeń.
8. Po dokonaniu wszystkich ustawień opuść menu systemowe. W tym celu naciśnij przycisk MENU nie krócej niż 2 sekundy.

Kopiowanie ustawień (patch) urządzenia

Sterownik umożliwia kopiowanie pomiędzy urządzeniami wszystkich ustawionych wartości DMX. Ustawienia tego należy dokonać w menu ustawień systemowych.

1. Wciśnij przycisk MENU nie krócej niż 2 sekundy aby wejść do menu ustawień systemowych.

Wyświetlacz pokazuje pierwszą pozycję menu „01.Patch fixture” (jeśli nie, kręć pokrętłem PAN dopóki nie zobaczysz tego napisu) Wciśnij przycisk **ENTER** aby rozpocząć konfigurację. Wyświetlacz pokazuje „PLEASE SELECT FIXTURE” (proszę wybrać urządzenie).

2. Trzymaj wciśnięty **numeryczny przycisk** urządzenia którego ustawienia chcesz skopiować na inne urządzenie.
3. Wciśnij **numeryczny przycisk** urządzenia do którego kopiujesz ustawienia. Wyświetlacz potwierdzi operację krótki napisem „COPY”.



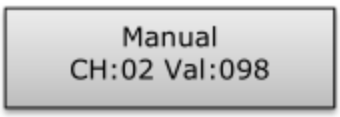
7. OBSŁUGA

Włącz sterownik włącznikiem zasilania na tylnej ściance obudowy. Uruchamia się on w trybie sterowania ręcznego, wyświetlacz pokazuje w górnej linii „Manual".

Ręczne zaprogramowanie sceny

Scena zawiera ustawienia kanałów sterujących łącznie z ustawieniami położenia pan i tilt dla wszystkich podłączonych do sterownika urządzeń.

1. Naciśnij przycisk **FIXTURE** (wskaźnik LED zapala się).
2. Za pomocą **przycisków numerycznych 1÷16** wybierz obsługiwane urządzenie
    - *Odpowiedni wskaźnik zaczyna świecić*
    - *Jeśli przycisk numeryczny zostanie wciśnięty ponownie wybór urządzenia zostaje anulowany*
    - *Zamiast wyboru indywidualnego można zaznaczyć kilka urządzeń naraz, o ile mają narastające przyporządkowanie do przycisków. W tym celu należy nacisnąć równocześnie przycisk numeryczny pierwszego i ostatniego urządzenia*



3. Ustaw pożądane wartości DMX (0÷255) używając **suwaków kanałów** i, w razie potrzeby, **pokręteł pan i tilt**.
    - *Po przesunięciu suwaka na wyświetlaczu w dolnej linii pojawi się numer regulowanego kanału DMX z ustawioną wartością poziomu sygnału.*
4. Łączna liczba 32 obsługiwanych przez sterownik urządzeń została podzielona na 2 grupy (strony) po 16 kanałów każda. W razie potrzeby, za pomocą przycisku **PAGE** można przełączyć grupę kanałów między 1÷16 (świeci wskaźnik A) i 17÷32 (świeci wskaźnik B) i powtórzyć kroki 2 i 3 aby oprogramować wszystkie pożądane kanały sterujące.

Programowanie sceny z wykorzystaniem generatora efektów

Wbudowany generator efektów umożliwia stworzenie 9 różnych wzorów ruchu dla ruchomych urządzeń posiadających kanały pan i tilt oraz 7 efektów kolorów dla urządzeń LED RGB(W). Co ważne efekty te można zapisać w danej scenie (ale tylko jednego generatora na raz). Bardzo ułatwia to programowanie ciekawych efektów i wykorzystanie wszystkich możliwości zakupionych urządzeń świetlnych.

1. Naciśnij przycisk **FIXTURE** (wskaźnik LED zapala się) i za pomocą przycisków numerycznych wybierz urządzenia, które ma objąć generator.
    - *W razie potrzeby za pomocą przycisku PAGE można przełączyć grupy kanałów między wartościami 1÷16 lub 17÷32.*
2. Aby uruchomić generator wciśnij przycisk **MOVEMENT**, odpowiedni wskaźnik LED zapala się.
3. Za pomocą przycisków numerycznych 1÷16 wybierz pożądany wzór do generacji
    - *Wybrane urządzenia zaczynają wykonywać wybrany wzór ruchu lub efekt koloru.*
    - Generatory pod przyciskami **1÷9** obejmuje wzory ruchów dla głowic lub skanerów.

- Generatory pod przyciskami **10÷16** tworzy efekty kolorów dla wszelkich urządzeń LED RGB(W).
- *Najlepszy efekt dla generatorów 15 i 16 uzyska się jeśli podłączymy przynajmniej 8 urządzeń LED RGB(W).*

4. Parametry generowanych ruchów lub efektów koloru mogą być edytowane w celu dostosowania do wielkości sali, zakresu ruchu, prędkości, itp.



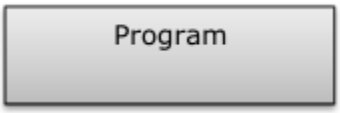
- **Wzory ruchu 1÷9**: naciśnij przycisk **SWAP** aby przełączyć między dostępnymi opcjami, użyj **pokręteł PAN / TILT** do ustawienia parametrów.
- MOVEMENT RANGE: zakres (amplituda) ruchów pan/tilt można ustawić w zakresie 1 do 100%.
- MOVEMENT OFFSET: ustala położenie „referencyjne" wokół którego odbywa się ruch.
- MOVEMENT SPEED: prędkość ruchu można regulować w zakresie 1 do 100%.
- DELAY LEVEL: w przypadku pracy kilku urządzeń można im ustawić zakres opóźnienia w zakresie 0 do 25 (0 to brak opóźnienia), aby ustawienie to zadziałało należy wyłączyć i ponownie włączyć wybrany wzorzec ruchu.



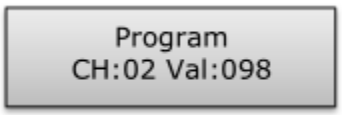
- Efekty kolorów 10÷16: prędkość działania można ustalić w zakresie 1 do 100% (wyświetlacz pokazuje „MOVEMENT SPEED")

Zapisywanie scen do pamięci

Do dyspozycji mamy 32 banki pamięci scen oświetleniowych. Każda scena zawiera wartości wszystkich poustawianych kanałów DMX dla podłączonych urządzeń jak również zapamiętuje wykorzystany generator efektów z indywidualnymi parametrami.



1. Wejdź w tryb programowania. Naciśnij przycisk **REC** tak długo aż wskaźnik LED zapali się.
2. Naciśnij przycisk **FIXTURE** (wskaźnik LED zapala się)
3. Za pomocą **przycisków numerycznych 1÷16** wybierz obsługiwane urządzenie
   - *Odpowiedni wskaźnik zaczyna świecić*
   - *Jeśli przycisk numeryczny zostanie wciśnięty ponownie wybór urządzenia zostaje anulowany*



4. Ustaw pożądane wartości DMX (0÷255) używając **suwaków kanałów** i, w razie potrzeby, **pokręteł pan i tilt**.
    - *Po przesunięciu suwaka na wyświetlaczu w dolnej linii pojawi się numer regulowanego kanału DMX z ustawioną wartością poziomu sygnału.*
5. Jeśli trzeba, scena może zachować wzory ruchów lub efektów koloru. W tym celu naciśnij przycisk **MOVEMENT**, wybierz żądany efekt przyciskami numerycznymi. Wyłączenie efektora następują po naciśnięciu przycisku **FIXTURE**.
6. Jeśli potrzeba, za pomocą przycisku **PAGE** przełączaj się pomiędzy grupami kanałów 1-16 i 17-32 i powtarzaj kroki 3 i 5 aby oprogramować wszystkie potrzebne kanały DMX.
7. Anuluj wybór urządzeń **przyciskami numerycznymi 1÷16**.
8. Powtórz kroki 3 do 5 dla pozostałych urządzeń, które mają być zawarte w scenie.
9. Naciśnij przycisk **SCENE** a po nim przycisk **REC** aby zapisać scenę w pamięci.
10. Za pomocą przycisków numerycznych wybierz numer banku do zapisania.
    - *W razie potrzeby użyj przycisku **PAGE** aby przełączyć banki między zakresami 1-16 a 17-32*
    - *Potwierdzeniem poprawnego zapamiętania jest trzykrotne mrugnięcie wszystkich wskaźników LED na sterowniku*
11. Powtórz kroki 2 do 10 aby zapisać inne sceny.
12. Po zakończeniu programowania scen wyjdź z trybu programowania. W tym celu naciśnij długo przycisk **REC** dopóki nie zgaśnie jego wskaźnik LED.

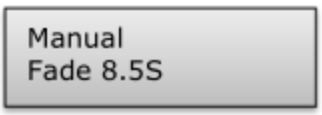
Wywołanie scen oświetleniowych

Statyczne sceny z pamięci mogą być wywołane tylko w ręcznym trybie pracy sterownika.

1. Żadne urządzenie nie powinno być zaznaczone. Jeśli jakikolwiek wskaźnik nad **przyciskami numerycznymi 1÷16** świeci się, wciśnij odpowiedni przycisk w celu odznaczenia wyboru.
2. Naciśnij przycisk **SCENE** (wskaźnik LED zapala się)
3. Przywołaj pożądaną scenę za pomocą **przycisku numerycznego 1÷16**. W razie potrzeby używając przycisku PAGE przełączamy grupę przycisków numerycznych na zakres 17÷32.

Ustawienie czasu przejść dla kanałów kolorów

Dla urządzeń posiadających kolory RGB(W) i kanał dimmera możemy dokonać ustawienia tzw. czasu przejścia (fade in) dla zaprogramowanych scen. Podczas operowania suwakiem odpowiadający mu kanał DMX zmienia wartości powoli i dochodzi stopniowo do ustawionej wartości docelowej. Sterownik automatycznie tworzy potrzebne wartości pośrednie. Naciśnij i trzymaj przycisk **FIXTURE**, obracając **pokrętłem PAN** można ustawić czas w zakresie 0÷30 sekund. W momencie rozpoczęcia obrotu pokrętła wyświetlacz pokaże w dolnej linii ustawioną wartość czasu np. 8,5 sek.

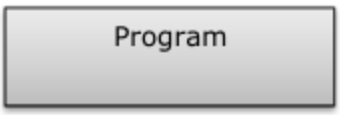


Usuwanie scen

1. Wejdź w tryb programowania. Naciśnij długo przycisk **REC** aż wskaźnik LED zacznie świecić.
2. Naciśnij przycisk **SCENE** (wskaźnik LED zapala się)
3. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **DEL**, za pomocą **przycisków numerycznych 1÷16** wybierz scenę do skasowania
    - *Wskaźniki zaprogramowanych scen świecą się.*
    - *Jeśli to potrzebne, przyciskiem PAGE można przełączyć grupę scen między 1÷16 a 17÷32.*
    - *Potwierdzeniem poprawnego usunięcia jest trzykrotne mrugnięcie wszystkich wskaźników LED na sterowniku*
4. Po skasowaniu niepotrzebnych scen wyjdź z trybu programowania. Naciśnij długo przycisk **REC** dopóki wskaźnik LED nie zgaśnie.

Programowanie i zapamiętywanie sekwencji (chase)

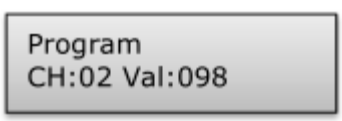
Do zapisania sekwencji scen (kroków) mamy 32 banki pamięci każdy po max 100 scen. Sceny poprzednio utworzone mogą zostać wkomponowane do sekwencji w dowolnej kolejności. Sekwencje można odtwarzać w trybie ręcznym, automatycznym lub w rytm muzyki.



1. Wejdź w tryb programowania. Naciśnij długo przycisk **REC** aż wskaźnik LED zacznie świecić.
2. Naciśnij przycisk **CHASE** (wskaźnik LED zapala się).
3. Za pomocą **przycisków numerycznych 1÷16** wybierz bank pamięci
    - *Przyciskiem PAGE można przełączać grupy banków pamięci między 1÷16 a 17÷32*
    - *Wyświetlacz pokazuje nr sekwencji i kroku w dolnej linii (dla pustego CHASE pokaże Step000)*



4. Naciśnij przycisk **FIXTURE** (wskaźnik LED zapala się).
5. Za pomocą **przycisków numerycznych 1÷16** wybierz obsługiwane urządzenie
    - *Przyciskiem PAGE można przełączać grupy kanałów między 1÷16 a 17÷32*
6. Ustaw parametry pierwszej sceny używając suwaków kanałów oraz pokrętełpan i tilt.



7. Można także wywołać uprzednio zapisaną scenę lub efekt z generatora i wstawić do sekwencji. W tym celu wywołaj scenę lub efekt odpowiednimi przyciskami **SCENE** lub **MOVEMENT** i wybierz je za pomocą **przycisku numerycznego.**
8. Naciśnij przycisk **REC** w celu zapisania sceny.

- *Potwierdzeniem poprawnego zapisania jest trzykrotne mrugnięcie wszystkich wskaźników LED na sterowniku*
- *Wskazanie na wyświetlaczu zmieni się z „Step001" na „Step002" i możesz dokonać ustawień kolejnej sceny.*

9. Powtórz kroki 6 do 8 aby ustawić i zapisać kolejne sceny sekwencji (max 100).
10. Po zakończeniu programowania sekwencji wyjdź z trybu programowania. W tym celu naciśnij długo przycisk **ENTER** dopóki na wyświetlaczu nie pojawi się napis „Manual".

Wstawienie sceny do sekwencji

1. Wejdź w tryb programowania. Naciśnij długo przycisk **REC** aż wskaźnik LED zacznie świecić.
2. Naciśnij przycisk **CHASE** (wskaźnik LED zapala się).
3. Za pomocą **przycisku numerycznego 1÷16** wybierz sekwencję do przeprogramowania
   - *Wskaźnik LED sekwencji zapala się a wyświetlacz pokazuje numer sekwencji i kroku*
   - *W razie potrzeby przyciskiem PAGE można przełączać grupy banków pamięci między 1÷16 a 17÷32*
4. Za pomocą **pokrętła pan** wybierz scenę, po której chcesz dodać nową.
5. Naciśnij przycisk **MENU** (wskaźnik LED INSERT powyżej przycisku zapala się).
6. Teraz można wstawić scenę. W tym celu wybierz odpowiednią scenę za pomocą przycisków **SCENE** a potem numer sceny **przyciskiem numerycznym**.
7. Naciśnij przycisk REC aby zapamiętać edytowaną sekwencję.
   - *Potwierdzeniem poprawnego zapisania jest trzykrotne mrugnięcie wszystkich wskaźników LED na sterowniku*
8. Powtórz kroki 4 do 7 jeśli chcesz wstawić kolejne sceny do sekwencji.
9. Po zakończeniu edycji sekwencji opuść tryb programowania. W tym celu naciśnij długo przycisk **ENTER** dopóki na wyświetlaczu nie pojawi się napis „Manual".

Odtwarzanie sekwencji

Zaprogramowane sekwencje mogą być odtwarzane w trybie ręcznym, sterowanym czasem lub dźwiękiem. Podstawowym trybem odtwarzania jest tryb ręczny. Odpowiedni wskaźnik (MANUAL, MUSIC, AUTO) przy przycisku wskazuje aktualny tryb pracy.

1. Sprawdź czy nie jest wybrana żadna scena bądź urządzenie. Jeśli jakikolwiek wskaźnik LED nad **przyciskiem numerycznym** świeci, wciśnij przycisk pod nim aby anulować wybór.
2. Naciśnij przycisk **CHASE** (wskaźnik LED zapala się).
3. Za pomocą **przycisków numerycznych 1÷16** wybierz żądaną sekwencję
   - *Wskaźnik LED mruga*
   - *W razie potrzeby przyciskiem PAGE można przełączać grupy banków pamięci między 1÷16 a 17÷32*
   - *Równocześnie można wybrać max 5 sekwencji. Sekwencje są odtwarzane w kolejności wciśnięcia przycisków jedna po drugiej. Wskaźnik aktualnie odtwarzanej sekwencji mruga, pozostałe świecą na stałe.*
   - *Wyświetlacz pokazuje aktualnie odtwarzane sekwencje i sceny.*
4. Przyciskiem **RUN MODE** ustalasz tryb odtwarzania. Jest ona wskazywany wskaźnikiem LED obok przycisku.

- **MANUAL**: tryb ręczny, w którym za pomocą **pokrętła pan** przełączasz kolejne kroki



- **MUSIC**: poszczególne kroki sekwencji wyzwalane są w rytm muzyki pobieranej z wbudowanego w sterownik mikrofonu. Czułość mikrofonu można regulować. W tym celu wciśnij i trzymaj przycisk **RUN MODE** a **pokrętłem tilt** ustaw pożądaną czułość w zakresie 0÷100%. Im większa wartość tym mikrofon jest czulszy.

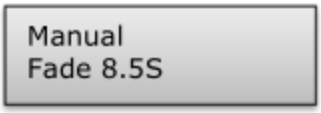


- **AUTO**: poszczególne kroki sekwencji wyzwalane są wg regulowanego czasu trwania i przejścia
  Pokrętłem pan ustala się czas trwania sceny (na wyświetlaczu napis „Wait”)
  Pokrętłem tilt można ustalić czas przejścia od sceny do sceny (napis „Fade” na wyświetlaczu)
  Parametry czasowe są zapamiętywane, dopóki się ich nie zmieni.

5. Sekwencja, której czasy możemy regulować to ta, nad którą wskaźnik LED aktualnie mruga. Dotyczy to sytuacji, gdy wybraliśmy kilka sekwencji do odtwarzania. Aby ustawić parametry czasowe innej sekwencji trzymaj wciśnięty **numeryczny przycisk** odpowiedniej sekwencji dopóki jej wskaźnik nie zacznie mrugać.
6. Zatrzymanie odtwarzania sekwencji następuje po naciśnięciu skojarzonego z nią **przycisku numerycznego**. Wskaźnik LED nad przyciskiem gaśnie.

Ustawienie czasu przejść dla kanałów kolorów

Dla urządzeń posiadających kolory RGB(W) i kanał dimmera możemy dokonać ustawienia tzw. czasu przejścia (fade in) dla zaprogramowanych scen. Sterownik automatycznie tworzy potrzebne wartości pośrednie. Naciśnij i trzymaj przycisk **FIXTURE**, obracając **pokrętłem PAN** można ustawić czas w zakresie 0÷30 sekund. W momencie rozpoczęcia obrotu pokrętła wyświetlacz pokaże w dolnej linii ustawioną wartość czasu np. 8,5 sek.



Ręczne sterowanie kanałami – tryb manual

Podczas odtwarzanie sekwencji możliwe jest nadpisanie zapisanych wartości DMX przy użyciu elementów kontrolnych sterownika. Pozwala to na dokonanie drobnych zmian w programie bez konieczności przeprogramowania scen, jest to tzw. tryb „live”.

1. Za pomocą **przycisków numerycznych 1÷16** wybierz urządzenie, którym chcesz sterować ręcznie.
2. Przy pomocy **suwaków kanałów** i **pokręteł pan** i **tilt** ustaw pożądane wartości kanałów DMX.
3. W razie potrzeby przyciskiem **PAGE** przełącz grupy kanałów sterujących między 1÷16 a 17÷32 i ustaw wartości DMX dla drugiego zakresu kanałów.

Usunięcie sekwencji

1. Wejdź w tryb programowania. Naciśnij długo przycisk **REC** dopóki wskaźnik LED nie zacznie świecić.
2. Naciśnij przycisk **CHASE** (wskaźnik LED zapala się).
3. Naciśnij i trzymaj przycisk **DEL**, za pomocą **przycisków numerycznych 1÷16** wybierz sekwencję do usunięcia.
    - *Wskaźniki już zaprogramowanych sekwencji świecą się.*
    - *Jeśli to potrzebne, przyciskiem PAGE można przełączyć grupę scen między 1÷16 a 17÷32.*
    - *Potwierdzeniem poprawnego usunięcia jest trzykrotne mrugnięcie wszystkich wskaźników LED na sterowniku*
4. Po usunięciu sekwencji opuść tryb programowania. W tym celu naciśnij długo przycisk **REC** dopóki wskaźnik LED przy nim nie zgaśnie.

Funkcja Blackout

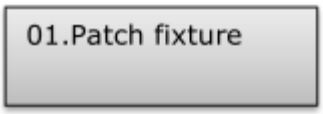
Dzięki tej funkcji można kompletnie wyłączyć/zaciemnić uruchomione sceny bądź sekwencje. Aktualnie odtwarzane programy kontynuują swoje działanie „w ciemności”. Włączanie / wyłączanie funkcji odbywa się przyciskiem **BLACK OUT/DEL.**
W ustawieniach systemowych sterownika można zdefiniować czy blackout dotyczy wszystkich kanałów sterujących czy tylko tych, zdefiniowanych jako dimmer.

8. USTAWIENIA SYSTEMOWE

Tryb ten obejmuje ważne ustawienia wpływające na pracę sterownika.

Wejście w menu ustawień systemowych

1. Wciśnij przycisk **MENU** nie krócej niż 2 sekundy aby wejść do menu ustawień systemowych (wyświetlacz pokaże pierwszą pozycję menu „01.Patch fixture”)



2. Kręcąc **pokrętłem PAN** przewija się poszczególne pozycje menu.
3. Wciśnij przycisk **ENTER** aby wejść do wybranego menu.
4. Kręć **pokrętłem PAN** aby przewijać dostępne opcje, zatwierdzenie następuje przyciskiem **ENTER**.
5. Krótkie wciśnięcie przycisku **ESC** powoduje przerwanie wyboru opcji i wyjście do głównego poziomu menu.
6. Aby zapamiętać dokonane ustawienia wciśnij przycisk **MENU** nie krócej niż 2 sekundy.

Opis menu systemowego

Wskazanie na wyświetlaczu	Funkcja
01. Patch fixture	Konfiguracja urządzeń DMX (opisana w rozdz. 6)
02. Reset factory	Przywrócenie sterownika do ustawień fabrycznych
03. Delete all fixture patch	Skasowanie przyporządkowania adresów DMX do urządzeń i suwaków
04. Fade mode	Ustawienia funkcji fade (przejścia)
05. RDM DMX Address setup	Zdalne przypisanie adresów DMX poprzez RDM
06. Data backup	Kopia bezpieczeństwa ustawień na pendrive
07. Data load	Import danych z pendrive
08. Send fixture Update file	*Funkcja jeszcze nie działa*
09. Black-out mode	Ustawienia funkcji Blackout

Tryb fade (łagodne przejścia)

Funkcję łagodnych przejść można przypisać do wszystkich kanałów lub tylko do kanałów odpowiedzialnych za ruch pan i tilt.

1. Wyszukaj **pokrętłem PAN** odpowiednie menu i potwierdź je przyciskiem **ENTER**.
2. Kręcąc **pokrętłem PAN** wybierz opcję [ALL CHANNELS] jeśli fade ma obejmować wszystkie kanały lub [ONLY PAN/TILT] jeśli łagodne przejścia mają dotyczyć tylko kanałów z przypisanym typem pan/tilt.
3. Potwierdź przyciskiem **ENTER** (*na wyświetlaczu pojawi się krótki napis „SAVE OK" potwierdzający zapisanie ustawień i sterownik wróci do głównego menu).*

Funkcja Black-out

W sterowniku można zdefiniować czy wyłączenie (zaciemnienie) pracujących urządzeń dotyczy wszystkich kanałów czy tylko kanału dimmera.

1. Wyszukaj **pokrętłem PAN** odpowiednie menu i potwierdź je przyciskiem **ENTER**.
2. Kręcąc **pokrętłem PAN** wybierz opcję [ALL CHANNELS] jeśli blackout ma obejmować wszystkie kanały lub [ONLY DIMMER] jeśli blackout ma dotyczyć tylko kanałów z przypisanym typem dimmer.
3. Potwierdź przyciskiem **ENTER** (*na wyświetlaczu pojawi się krótki napis „SAVE OK" potwierdzający zapisanie ustawień i sterownik wróci do głównego menu*).

9. AKTUALIZACJA OPROGRAMOWANIA

Wewnętrzne oprogramowanie sterownika (firmware) ma możliwość aktualizacji. Aktualne oprogramowanie można znaleźć na stronie www.eurolite.de

Proces aktualizacji odbywa się jako poniżej

1. Pobierz aktualne oprogramowanie z internetu (sekcja Download w opisie produktu)
2. W głównym katalogu pamięci masowej USB utwórz folder o nazwie „DMX Move Control 512”
3. Skopiuj i rozpakuj z pliku ZIP oprogramowanie do w/w folderu.
4. Podłącz pamięć USB do sterownika.
5. Wyłącz zasilanie sterownika.
6. Naciśnij i trzymaj przyciski **REC, BLACK OUT, RUN MODE**.
7. Włącz zasilanie sterownika. Po około 3 sekundach wyświetlacz pokaże „PRESS ANY BUTTON TO UPDATE”



8. Zwolnij przyciski **REC, BLACK OUT, RUN MODE**.
9. Naciśnij dowolny przycisk aby rozpocząć aktualizację.
10. Wyłącz zasilanie i włącz po 2÷3 sekundach ponownie. Oprogramowanie powinno zostać zaktualizowane. Możesz odłączyć pamięć masową USB.

PRO LIGHTING
SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS

10. CZYSZCZENIE I KONSERWACJA



Uwaga: zagrożenie życia!
Przed przystąpieniem do czyszczenia lub przeglądu należy urządzenie odłączyć od zasilania!

Urządzenie należy regularnie czyścić z zanieczyszczeń takich jak kurz itp. Należy do tego używać czystej lekko zwilżonej nie kłaczącej szmatki. Do czyszczenia nie wolno stosować alkoholu i innych rozpuszczalników!

Wewnątrz urządzenia nie znajdują się żadne części wymagające serwisowania przez użytkownika. Prace naprawcze i serwisowe mogą być wykonywane tylko przez fachowy personel.

W przypadku konieczności wymiany części należy stosować tylko oryginalne części zamienne.

W przypadku dalszych pytań nasi przedstawiciele handlowi pozostają do Państwa dyspozycji.

11. DANE TECHNICZNE

Zasilanie:	230 V AC, 50 Hz ≈ przez dołączony zasilacz
Pobór mocy:	2,7 W
Liczba kanałów sterujących:	512
Ilość scen do zapisania:	32
Ilość sekwencji:	32 po 100 scen (kroków) każda
Sterowanie dźwiękiem:	poprzez wbudowany mikrofon
Wyjście DMX512/RDM:	3 pinowe gniazdo XLR
Pamięć zewnętrzna:	USB sformatowane w FAT32
Wymiary (dł. x szer. x wys.):	483 x 132 x 80 mm zajmuje 3U w racku
Waga:	2,5 kg

Uwaga: zastrzegamy sobie prawo do dokonywania zmian w instrukcji i danych technicznych bez wcześniejszego powiadomienia. 14.02.2014 r. ©

PRO LIGHTING SOUND AND LIGHTING PROFESSIONALS

Tabela programowania – może być przydatna do zanotowania zaprogramowanych funkcji.

PRZYCISK	SCENA	CHASE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17 (1)		
18 (2)		
19 (3)		
20 (4)		
21 (5)		
22 (6)		
23 (7)		
24 (8)		
25 (9)		
26 (10)		
27 (11)		
28 (12)		
29 (13)		
30 (14)		
31 (15)		
32 (16)		

PRO LIGHTING SOUND AND LIGHT FOR PROFESSIONALS