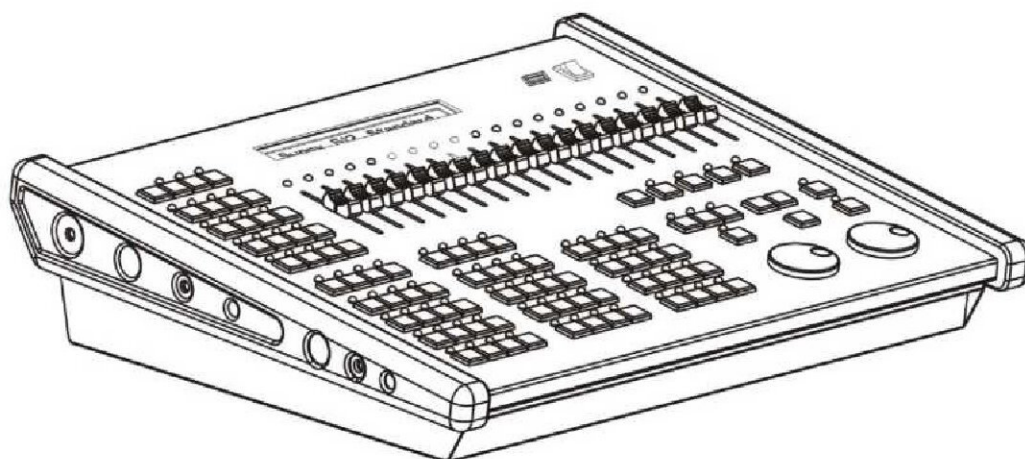
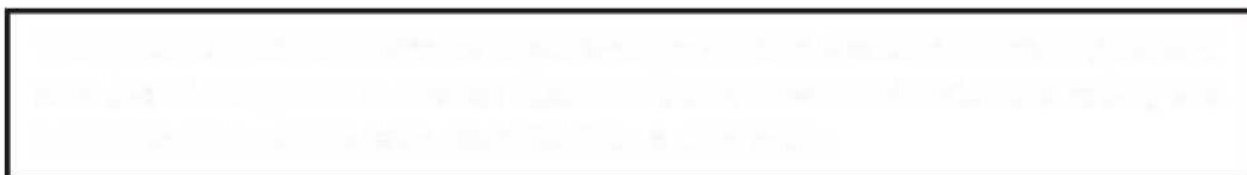


DMX 512 CONTROLLER SERIES



Руководство пользователя

Version: 1.1 12MAR2015



Общая информация

Консоль DMX 512 специально разработана для управления различными осветительными приборами. Двойной процессор работает согласованно. Высокоскоростной МСРU обеспечивает точное управление для достижения 16-битного X / Y движения. До 32 светильников с максимум 16 каналами каждый. Можно одновременно управлять несколькими сценами и несколькими программами преследования, и одновременно можно выбрать 32 осветительных прибора. Он разработан с двумя группами сигналов DMX 512 и адаптирован для широкого диапазона входного напряжения питания. Режим редактирования и режим работы консоли удобны и гибки. Таким образом, это легко редактировать и обрабатывать. DMX 512 - лучший костюм для арт-шоу, театра, танцев и актерского мастерства.

Особенности:

Стандарт DMX512 / 1990, 512 каналов DMX

4 отдельных оптических защитных выхода. Независимую структуру слотов легко изменить. До 32 светильников с максимум 16 каналами каждый.

Большой ЖК-дисплей для отображения параметров работы.

16 фейдеров для канала, 1 фейдер для контроля скорости и кросса.

1600 шагов CHASE, 48 SPEED, до 100 шагов каждая. Каждый шаг содержит свою скорость и время пересечения, могут быть установлены соответственно. Музыка / ручное управление.

В сочетании с фейдером Chase SPEED & CROSS время шага программы можно изменить с 0,01 до 25,5 с.

Скорость работы будет равна фейдеру SPEED & CROSS.

48 сцен освещения могут быть использованы напрямую.

8 чейза и 48 сцен могут работать одновременно. Максимум 32 светильника могут быть выбраны одновременно.

До 50 генераторов SHAPE. Управление треком SHAPE позволяет контролировать такие эффекты, как круги, линии и формы, например, 8 и т. Д.

Каналы X / Y различных осветительных приборов могут управляться колесом модуляции.

16-битное управление для тонкого движения.

15 программ окружения для вывода комбинации составлены из разных сцен

Источник музыкального триггера может быть выбран между аудиовходом и внутренним микрофоном.

Легко редактировать и обрабатывать.

Данные автоматически сохраняются.

Высокопроизводительный импульсный источник питания с чрезвычайно низким гармоническим искажением мощности и широким диапазоном напряжения.

Предупреждение

Внимание: не открывайте оборудование. Там нет какой-либо части могут быть отремонтированы пользователем. Адаптер питания должен быть подключен к линии заземления для обеспечения безопасности во время работа этого светильника.

Когда консоль и осветительная арматура работают, не подключайте и не отсоединяйте кабель передачи данных DMX 512 при включенном питании, чтобы не повредить электрические части рядом с выходом данных.

Это разрушит портовые электрические компоненты консоли.

Не брызгайте жидкостью на консоль осветительного прибора. Это ломает внутренние компоненты консоли и вызвать сбой в работе.

Светильник консольный является точным электрооборудованием. Пожалуйста, обратите внимание на-защиту от влаги и пыли. И, пожалуйста, очищайте панель управления в соответствии с графиком не химическим чистящим средством.

Содержание упаковки:

DMX 512 консоль 1 шт

Руководство пользователя на англ. 1 шт

Блок питания 1 шт

Подключение световых приборов

Консоль DMX 512 имеет 2 оптически изолированных устройства независимого от сигналов привода DMX 512. Итак, есть 2 DMX 512 XLR-D3F. Подключение выходного разъема и кабеля для передачи данных осуществляется следующим образом:

Пин No.	Кабель
1	Щит/Земля
2	-
3	+

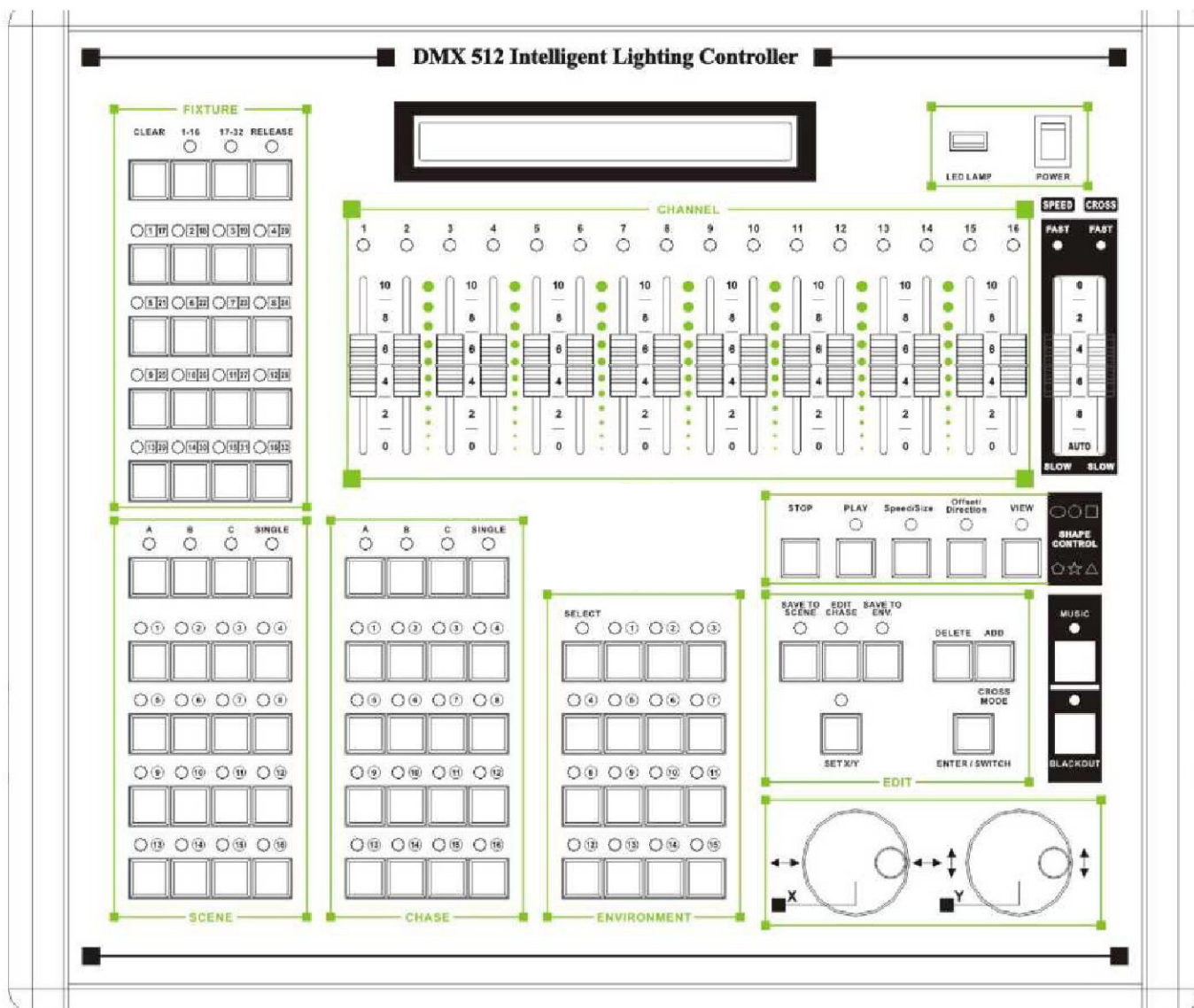
В конце кабеля данных DMX 512 резистор 120 Ом должен быть подключен к +, - концу кабеля, чтобы улучшить качество передачи сигнала.

Набор адресов светильника

Консоль DMX 512 распределяет адрес DMX 512 различных осветительных приборов с фиксированным пространством из 16 каналов. Смотрите ниже:

№. сканера	Значение	Значение переключателя
1	1	1 ВКЛ
2	17	1,5 ВКЛ
3	33	1,6 ВКЛ
4	49	1,5,6 ВКЛ
5	65	1,7 ВКЛ
6	81	1,5,7 ВКЛ
7	97	1,6,7 ВКЛ
8	113	1,5,6,7 ВКЛ
9	129	1,8 ВКЛ
10	145	1,5,8 ВКЛ
11	161	1,6,8 ВКЛ
12	177	1,5,6,8 ВКЛ
13	193	1,7,8 ВКЛ
14	209	1,5,7,8 ВКЛ
15	225	1,6,7,8 ВКЛ
16	241	1,5,6,7,8 ВКЛ
17	257	1,9 ВКЛ
18	273	1,5,9 ВКЛ
19	289	1,6,9 ВКЛ
20	305	1,5,6,9 ВКЛ
21	321	1,7,9 ВКЛ
22	337	1,5,7,9 ВКЛ
23	353	1,6,7,9 ВКЛ
24	369	1,5,6,7,9 ВКЛ
25	385	1,8,9 ВКЛ
26	401	1,5,8,9 ВКЛ
27	417	1,6,8,9 ВКЛ
28	433	1,5,6,8,9 ВКЛ
29	449	1,7,8,9 ВКЛ
30	465	1,5,7,8,9 ВКЛ
31	481	1,6,7,8,9 ВКЛ
32	497	1,5,6,7,8,9 ВКЛ

Описание передней панели консоли



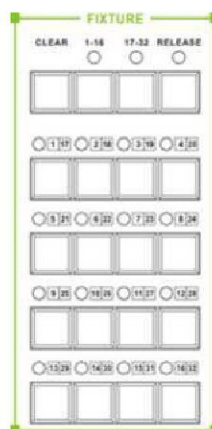
Световык приборы

Кнопка CLEAR

Очистите все установки, выбранные клавишами осветительных приборов, и выйдите из режима ручного управления.

1-16 Кнопка выбора

Когда световой индикатор включен, от цифровой клавиатуры можно выбрать 1-16 осветительных приборов.



17-32 Кнопка выбора

Когда световой индикатор включен, 17-32 осветительных приборов можно выбрать с помощью цифровой клавиатуры.

RELEASE Кнопка Release

Когда индикатор светится в ручном режиме, переместите ползунок или колесико X / Y, отпустите этот канал, который не будет управляться вручную, и запустятся как предустановленные данные автоматически.

1 ~ 16 Цифровые клавиши:

Нажмите эти клавиши, соответствующие световые индикаторы включены и указывают, что светильники находятся в ручном режиме работы.

КАНАЛЫ

В ручном режиме 16 канальных слайдов могут установить значение канала выбранного сканера. КАНАЛ должен быть подключён к светильнику.

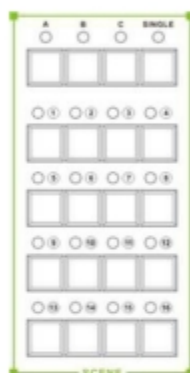


Сцена

Консоль DMX 512 может сохранить 48 сцен в 3 секциях сохранения по 16 сцен в каждой.

A / B / C Кнопка выбора сцены

Когда клавиша нажата, соответствующий индикатор включается, чтобы указать, что это текущий раздел. Если текущим разделом является А, нажмите клавишу с номером сцены, и сцена А01-А16 может использоваться. Если световой индикатор другого раздела включен, это означает, что в этом разделе запущены сцены.



SINGLE кнопка Single

Установите для каждого раздела соответственно. Кнопка используется для переключения:

- * Когда индикатор SINGLE включен, может работать только одна сцена текущего раздела.
- * Когда индикатор SINGLE выключен, текущий раздел может одновременно запускать несколько сцен.

1 ~ 16 Кнопка номера сцены

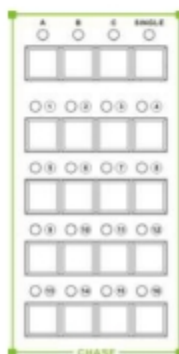
Работая с клавишей выбора сцены, 16 клавиш сцены могут управлять А01-А16, В01-В16, С01-С16 (48 сцен). Использование одиночной клавиши для одной или нескольких сцен.

CHASE

Консоль DMX 512 может сохранять 48 чейзов в 3-х секциях сохранения по 16 чейзов в каждой 8 чейзов могут быть запущены одновременно.

A / B / C Кнопки выбора сцены

Когда клавиша нажата, соответствующий индикатор включается, чтобы указать, что это текущий раздел. Если текущим разделом является А, нажмите клавишу с номером сцены, и сцена А01-А16 может использоваться. Если индикатор не текущего раздела включен, это означает, что в этом разделе есть бегущие сцены.



SINGLE] Кнопка Single chase

используется для переключения :* Когда горит индикатор SINGLE, только текущий раздел может преследовать.* Когда индикатор SINGLE выключен, текущая секция может одновременно выполнять до 8 чейзов.

1 ~ 16 [Кнопка номера Chase

Работая с кнопками секции чейза, 16 кнопок чейза могут управлять A01-A16, B01-B16, C01-C16, (48 чейзов).

Используя клавишу SINGLE], можно управлять одним или несколькими чейзами.

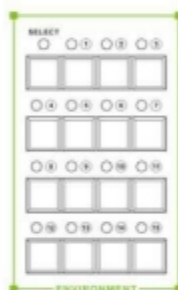
ENVIRONMENT

SELECT] Environment кнопка

Сначала нажмите клавишу, затем нажмите цифровую клавишу среды, среду можно запустить или остановить.

1 ~ 15] Environment кнопки

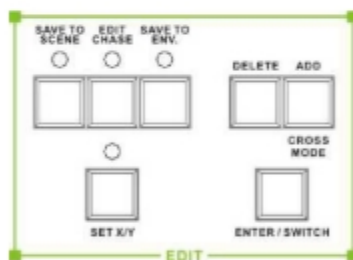
Одновременно можно выбрать одну кнопку



EDIT

SAVE TO SCENE] Кнопка сохранения сцен

Сохраните текущие значения канала сканеров в сцену с числовым кодом. Установите значения каналов различных сканеров с ручным управлением или добавьте несколько сцен, затем сначала нажмите клавишу, а затем нажмите клавишу раздела сцены и клавишу номера сцены. Текущие значения канала сканеров сохраняются под номером этого раздела.



EDIT CHASE] Кнопка редактора Chase

Нажмите клавишу, индикатор мигает. Включается редактирование.

Нажмите кнопку еще раз, индикатор выключен. Результат редактирования сохраняется.

SAVE TO ENV.] Environment кнопка сохранения

Нажмите клавишу, затем нажмите клавишу с номером среды, среда будет сохранена с номером, далее выйдите из режима редактирования.

SET X/Y X/Y кнопки

Отредактируйте номер канала управления X / Y различных осветительных приборов на консоли, затем используйте колесо модуляции для управления положением различных осветительных приборов.

DELETE Кнопка удаления

Когда чейз редактируется, нажмите клавишу, чтобы удалить текущий шаг чейза, или удерживайте ее в течение 2 секунд, чтобы удалить все шаги чейза.

ADD кнопка добавления

Когда чейз редактируется, нажмите клавишу, чтобы добавить новый шаг чейза после текущего. Если текущий шаг чейза является последним из этапа чейза, параметры текущего шага чейза будут автоматически скопированы в новый добавленный шаг чейза.

CROSS MODE настройка cross режима режим или режим канала X / Y только с перекрестным временем (устанавливается с помощью CROSS Установите все ползунки канала).

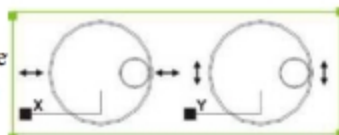
ENTER / SWITCH Кнопка Enter/Switch

В редактировании сцены и редактировании среды ENTER это кнопка подтверждения. В чейз-редактировании это клавиша SWITCH. (Переключение данных между редактированием чейза и слайдером)



Колесо модуляции В редактировании чейз используйте для изменения правки.параметры. В ручном режиме работы «используется для установки положения X осветительного прибора, t для установки положения Y.

При редактировании форм, колесо модуляции используется для регулировки параметров формы



MUSIC Кнопка Music trigger

Когда световой индикатор включен, Чейз следует ритму музыки. Когда индикатор не горит, погоня следует за предварительно установленным временем и ползунком SPEED И CROSS.

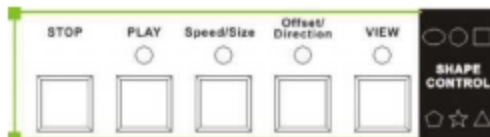


BLACKOUT Кнопка Blackout

Когда индикатор мигает, консоль автоматически запускает одну внутреннюю темную сцену. Когда индикатор выключен, консоль находится в нормальном рабочем состоянии.

КНОПКИ SHAPES

• Нажмите клавишу STOP, чтобы выйти из режима работы или отредактировать состояние SHAPE.



- Нажмите кнопку «PLAY» один раз, пока не загорится индикатор «ON», чтобы запустить предустановленные фигуры; Нажмите PLAY два раза, пока не появится индикатор, продолжайте мигать, чтобы редактировать фигуры.
- В режиме редактирования SHAPE нажмите кнопку «Скорость / Размер», чтобы установить скорость (0-100) для заданных форм с помощью колеса X и размер с помощью колеса Y.

В режиме редактирования SHAPE нажмите «Смещение / Направление», чтобы отрегулировать положение фигур с помощью колеса X и задать направление перемещения фигур с помощью колеса Y (> <)

Нажмите VIEW для просмотра текущего, используя номер фигуры (если отображается «01> 12> 4 5», это означает, что используются фигуры № 1, 12, 4, 5)

SPEED & CROSS | слайдер скорости и кросса

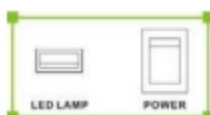
SPEED slider: Отрегулируйте скорость прогона и используйте ее во время редактирования и запуска программы.

CROSS slider: Отрегулируйте время чейза и используйте его во время редактирования и запуска программы. Нижняя часть представляет собой зону AUTO, и погоня будет работать в течение заданного времени, а верхняя часть - свободная зона регулировки для времени пробега и пересечения.



LAMP: USB разъём для светодиодной лампы

POWER: Выключатель питания



Описание задней панели



Заметки:

* Имеется 4 оптически изолированных выходных гнезда DMX512, которые выдают одинаковый сигнал.

* Входной аудиосигнал представляет собой монофонический разъем% "с входным уровнем 0 дБ. Когда штекер подключен, сигнал запуска музыки поступает от входного аудиосигнала. Когда штекер отключен, аудио сигнал запуска поступает внутренний микрофон.

* Продолжайте нажимать кнопку RESET и включите консоль. Отпустите кнопку RESET, ** справа внизу дисплея. Это означает, что консоль была сброшена до заводских настроек по умолчанию.

Настройка X/Y каналов

Консоль DMX 512 может управлять осветительными приборами с разрешением 8 или 16 бит X / Y. Прежде чем использовать колесо модуляции для управления положением X / Y любого стандартного осветительного прибора DMX512, необходимо установить адрес каждого осветительного прибора и установить номер канала управления каждого осветительного прибора по порядку.

Позиции X и Y осветительного прибора с разрешением 16 бит контролируются двумя DMX-каналами по отдельности. Таким образом, средние позиции X и Y контролируются в общей сложности 4 каналами DMX: грубый канал X (высокий 8-битный), точный канал X (низкий 8-битный), грубый канал Y (высокий 8-битный) и точный канал оси Y (низкий 8-битный). Для осветительного прибора с разрешением 8Bit положение X и Y контролируется двумя DMX-каналами: грубый канал оси X и грубый канал оси Y. Инструкции по отображению см. В таблице добавления 1.

Настройка работы X/Y:

Руководство пользователя осветительного прибора укажет, что это 8-битный X / Y или 16-битный X / Y и атрибут соответствующего канала.

1. Нажмите кнопку SET X / Y, индикатор включится, чтобы войти в состояние установки X / Y.
2. Используйте номерной знак светильника для выбора светильника, в противном случае настройка будет действительна для всех 32 групп светильников.
3. Используйте колесо модуляции ~, чтобы выбрать целевой элемент редактирования.
4. С помощью колесика модуляции t выбрать значение соответствующего канала, диапазон: 1-16
5. Повторите шаги 2-4, чтобы установить X / Y другого осветительного прибора.
6. Нажмите кнопку SET X / Y, чтобы выйти из режима редактирования.

Пример:

8 Bit
светильник
X=5, Y=7

Канал	DMX значение
X-H	5
X-L	по
Y-H	7
Y-L	по

16Bit светильник

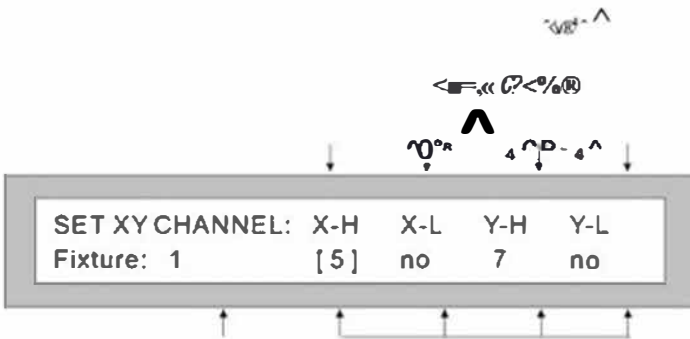
X coarse канал=5, X
fine канал =6,
Y coarse канал=7,
Y fine канал=8.

Канал	DMX значение
X-H	5
X-L	6
Y-H	7
Y-L	8

Настройка 16 Bit светильника:



Настройка 8Bit светильника:



Для 16-битного сканера, если установлены значения X-H, Y-H и значения X-L, Y-L установлены на [нет], 16-битный сканер будет работать с разрешением 8-битного X / Y. Это приведет к потере некоторых характеристик 16-битного сканера, таких как высокая точность ориентации X / Y и плавность движущейся дорожки.

Проверка X/Y настроек:

1. Нажмите кнопку | SET X / Y, чтобы загорелся индикатор, чтобы войти в состояние настройки X / Y.
2. Используйте номерной знак прибора, чтобы выбрать осветительный прибор, чтобы проверить настройку X / Y.
3. Повторите шаг 2, чтобы проверить настройки X / Y для всех осветительных приборов.
4. Нажмите кнопку SET X / Y, чтобы выйти из режима редактирования.

Ручной режим

Значения канала прибора, такие как интенсивность, гобо, X / Y, рисунок и цвет, могут быть установлены вручную.

Как правило, содержимое управления каждым каналом различных осветительных приборов различно. С Особым пониманием содержимого каждого канала различных осветительных приборов можно управлять осветительными приборами, подключенными к этой консоли. Содержание контроля каждого канала обычных осветительных приборов можно увидеть в таблицах дополнений.

В состоянии редактирования или в рабочем состоянии им можно управлять вручную.

Ручное управление является операцией с наивысшим приоритетом. Выбранный светильник будет разведен из беговой сцены, погоня и окружающей среды автоматически. Ручное управление является основной операцией. Ручное управление, особенно ручное управление несколькими осветительными приборами, может быть сохранено как эталпы редактирования. В сочетании с клавишами 1-16 и 17-32 клавиши 1 ~ [Гб] номерного знака позволяют выбрать до 32 осветительных приборов.

КАНАЛЫ 1-16 каналный слайдер и колесо модуляции

Каждое значение канала осветительного прибора будет устанавливаться с помощью ползунок 1 ~ 16 каналов. Канал X осветительного прибора задается колесом модуляции. Y канал задается колесом модуляции 1. Диапазон установки ползунок составляет 0-255. Будь то 8-битный или 16-битный осветительный прибор X / Y, установленный диапазон колеса модуляции составляет 0-999. Он представляет диапазон перемещения оси X или оси Y. Для 16-битного осветительного прибора колесо модуляции ^ одновременно управляет X-H и X-L.

Колесо модуляции t управляет Y-H и Y-L вместе. Для 8-битного осветительного прибора колесо модуляции * - * управляет только X-H. Колесо модуляции t управляет только Y-H.

В ручном режиме осветительного прибора, ползунок и колесика модуляции может изменить значение соответствующего канала. На ЖК-дисплее отображается значение этих каналов.

При нажатии клавиши осветительной арматуры в правой части экрана появляются текущие статические изображения X / Y. Переместите колесо модуляции, значения X / Y будут изменены.

Переместите 1-8 ползунков, ЖК-дисплей покажет правильное изображение.

CH	1	2	3	4	5	6	7	8	X:120
	123	58	204	32	12	0	0	0	Y:891

Переместите 9-16 ползунков, ЖК-дисплей покажет правильное изображение.

CH	9	10	11	12	13	14	15	16	X:120
	0	0	14	128	0	0	0	0	Y:891

Примечания: значения канала и X / Y зависят от положения слайда и значения колеса модуляции X / Y. Если ползунки перестают двигаться на некоторое время, отображаемое значение исчезнет до следующего перемещения.

Ручное управление одиночным светильником

1. Выберите осветительный прибор: нажмите цифровую клавишу осветительной арматуры (1-16 и 17-32), индикатор включится.
2. Используйте ползунки CHANNEL для установки значений канала, использования модуляции и регулировки положения оси X / Y.

Ручное управление мульти светильниками той же серии

1. Выберите осветительный прибор: выполните шаг 1 ручного управления одним осветительным прибором, чтобы выбрать несколько осветительных приборов. (Примечание. Одновременно могут быть выбраны только те осветительные приборы с одинаковым каналом X / Y).
2. Используйте ползунки каналов для установки значений каналов DMX. Используйте колесо модуляции ^, чтобы отрегулировать положение X. Используйте колесо модуляции t для регулировки положения Y. И отрегулированные значения канала устанавливаются для всех выбранных осветительных приборов одновременно.

Ручное управление различными сериями мульти осветительных приборов

Для ручного управления различными сериями осветительных приборов сначала установите один вид осветительных приборов, а другие осветительные приборы переведите в состояние удержания. Затем выберите другой вид светильников для установки. Это обычный метод операции для установки одной сцены.

Осветительное устройство в состоянии удержания можно изменить на выбранное состояние, нажав его клавишу, чтобы включить световой индикатор.

1. Выберите осветительный прибор: выполните шаг 1 ручного управления одним осветительным прибором, чтобы выбрать несколько осветительных приборов. (Примечание. Одновременно могут быть выбраны только те осветительные приборы с одинаковым каналом X / Y).
2. Используйте ползунки каналов для установки значений каналов DMX. Используйте колесо модуляции «. отрегулировать положение X. Используйте колесо модуляции I для регулировки положения Y.
3. Нажмите цифровую кнопку выбранного осветительного прибора, чтобы перевести все значения DMX в состояние HOLD.
4. Повторите 1-3 шага, чтобы установить другие осветительные приборы вручную.

Отмените ручную настройку освещения

Нажмите клавишу [CLEAR], настройка ручного управления будет отменена, а установленные значения осветительных приборов не будут сохранены.

Генератор дорожек формы

Генератор может создавать различные формы, различных размеров и скоростей для интеллектуальных приборов. Контроллер имеет несколько отдельных генераторов, которые могут работать в одиночку и одновременно. Каждый генератор может работать с несколькими интеллектуальными приборами, создавая эффект схемы нескольких огней фазовой экскурсии. Текущая версия программного обеспечения системы предлагает 50 генераторов следующим образом:

- 12 кругов
- 8 цикл затухания
- 5 форм клевера
- 5 8-форм
- 5 X линий
- 5 Y линий
- 5 квадратов
- 5 треугольников

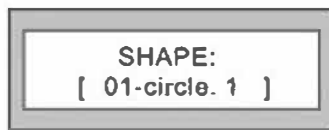


Совсты

Механическое различие интеллектуальных приспособлений может вызвать изменение формы, когда приспособление выполняет вертикальное движение. Скорость отклика некоторых интеллектуальных приборов низкая, поэтому они не могут идеально отображать формы. Интеллектуальное приспособление с более высокой скоростью отклика может улучшить форму.

Редактор форм

1. Выберите целевой интеллектуальный прибор в ручном режиме.
2. Установите исходную позицию X / Y (положение центра формы) каждого интеллектуального прибора.



↑
Название генератора форм

3. Нажмите кнопку PLAY два раза в режиме редактирования формы, чтобы активировать состояние EDOT формы, светодиод мигает (Затем с помощью колесика X / Y выберите целевой генератор формы. Когда имя генератора Shape равно 0 - NULL, это пустая настройка Shape. Это можно использовать для удаления других установленных Shapes).

4. Нажимайте Скорость / Размер, пока не загорится светодиод.

- Используйте колесо X для регулировки скорости%, колесо Y для регулировки размера%
- Speed% - скорость бега фигур. Чем выше значение, тем выше скорость.

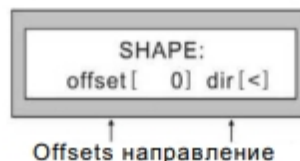
- Размер% - это размер фигуры, например: насколько большой круг; как далеко должен двигаться луч и т. д.



↑ ↑
Скорость% Размер%

Нажимайте Offset / Dir, пока не загорится светодиодный индикатор.

- Используйте колесо X для изменения смещения%, колесо Y для изменения направления



- Offset - это смещение фигуры для установки различных позиций разных интеллектуальных приборов. Например, когда установлен круг со смещением 50%, Fixture 1 будет новичком, Fixture 2 будет в полукруге позади него, а Fixture 3 будет в положении Fixture 1. Когда круг установлен со смещением 25%, прибор 1 будет начинающим, прибор 2 в круге за ним, прибор 3 в круге за прибором 2, прибор 4 за прибором 3 и прибор 5 в положении прибора 1 и т. д.

- DIR - направление движения фигур

6. Повторите шаги 1-5 для редактирования другого интеллектуального прибора.

7. Нажмите PLAY, чтобы выйти из состояния редактирования формы, отредактированные формы будут сохранены и запущены непрерывно. Индикатор PLAY ON (Примечание: нажмите кнопку STOP, чтобы выйти из режима Shapes all).

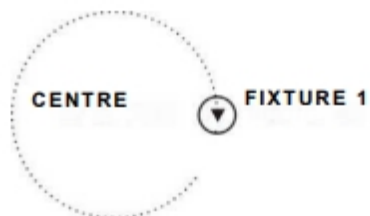
Советы:

- Использование фигур должно сначала установить X / Y выбранного прибора на колесо X / Y, иначе Shapes не будет действительным.
- Редактирование форм, таких как настройка скорости или размеров, повлияет на все приборы, которые будут установлены с одинаковыми формами, независимо от того, выбран прибор или нет. Если вы хотите использовать новый генератор кругов, когда другие приборы работают с другим направлением или скоростью, вы должны установить новую форму для каждого изменения и использовать ее в соответствующих приборах.
- Выберите 0.Null shape generator, чтобы удалить выбранный генератор формы осветительного прибора.

Навыки использования форм

Пример 1: Используйте интеллектуального прибора 1 для запуска круга.

1. Выберите Fixture 1 в ручном режиме.
2. Установите исходную позицию X / Y (положение центра круга).
3. Нажмите PLAY, чтобы войти в состояние редактирования формы, обозначив мигание светодиода.



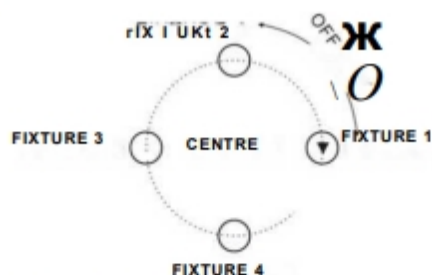
4. Используйте колесо X / Y, чтобы выбрать форму 01-круг1
5. Нажмите клавишу скорости / размера.
 - Используйте колесо X, чтобы изменить значение скорости%, например, 40%;
 - Используйте колесо Y для изменения значения размера%, например, 25%;
6. Нажмите клавишу Offset / Dir.
 - Используйте колесо X для изменения смещения%: смещение% = 0;
 - Используйте направление вращения колеса Y;
7. Нажмите PLAY, чтобы выйти из режима редактирования формы. (Нажмите STOP, чтобы выйти из всех состояний Shape.)

Пример 2: Используйте 4 интеллектуальных прибора, чтобы нарисовать круг.

1. Выберите четыре интеллектуальных прибора в ручном режиме (нет необходимости выбирать непрерывные числа, но направление установки прибора должно быть одинаковым).

2. Установите X / Y выбранных приборов, сделайте так, чтобы все светящиеся пятна были в одинаковом положении. (Круг центр)

3. Дважды нажмите кнопку «PLAY», чтобы войти в состояние



4. Используйте колесо X / Y, чтобы выбрать форму [02.circle.2].

5. Нажмите клавишу скорости / размера.

- Используйте колесо X, чтобы изменить значение скорости%, например, 40%;

- Используйте колесо Y для изменения значения размера%, например, 25%;

6. Нажмите клавишу Offset / Dir.

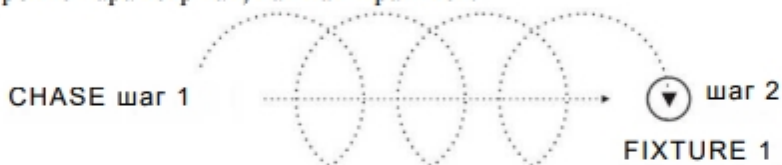
- Используйте колесо X для изменения смещения%: смещение% = 25;

- Используйте колесо Y для выбора DIR;

7. Нажмите PLAY, чтобы выйти из статуса Shape EDIT (Примечание: нажмите кнопку STOP, чтобы выйти из всех состояний Shape).

Пример 3. Перемещение при рисовании круга.

Выберите Shapes in Chase, чтобы реализовать этот эффект. Используйте 2 шага, чтобы переместить центр круга, затем отредактируйте тот же генератор круга в 2 шагах и настройте параметр так, как вам нравится.



Пример 4: Используйте несколько интеллектуальных приборов для создания эффекта волнообразного движения вверх / вниз.

1. Выберите девять интеллектуальных приборов в ручном режиме (нет необходимости выбирать непрерывные числа, но направление установки прибора должно быть одинаковым).

2. Установите X / Y выбранного прибора, расположите световые пятна на линии.

3. Дважды нажмите кнопку PLAY, чтобы войти в состояние редактирования формы, индикатор мигает.

4. Используйте колесо X / Y, чтобы выбрать форму [36.Yline.1].

5. Нажмите кнопку скорости / размера.

- Используйте колесо X, чтобы изменить значение скорости%, например, 40%;

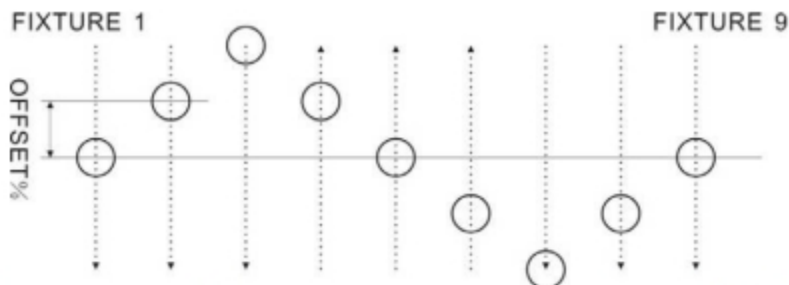
- Используйте колесо Y, чтобы изменить значение размера%, например, 60%;

6. Нажмите клавишу Offset / Dir.

- Используйте колесо X для изменения смещения%: смещение% = 25;

- Используйте колесо Y для выбора DIR;

7. Нажмите PLAY, чтобы выйти из Shape EDIT (Примечание: нажмите кнопку STOP, чтобы выйти из всех состояний Shape).



Советы: Если установить Shape как горизонтальную линию (линия X), будет получен эффект движения источников света влево-вправо.

Редактирование сцен

Соответствующие значения каналов (такие как цвет, интенсивность, рисунок, X / Y и т. Д.) Различных осветительных приборов могут создать необходимый образец светового искусства в пространстве. Каждая сцена представляет собой совокупность установленных каналов различных осветительных приборов. Консоль Sunny512 может сохранить 48 сцен освещения. Сохраненные сцены могут быть запущены свободно.

Важные советы

При одновременном запуске нескольких сцен и нескольких чейзов различные значения одного и того же канала, произведенные в одно и то же время, будут обрабатываться методом НТР Technique (следуйте наибольшему значению). Итак, предлагается следующая настройка:

1. Для всех сцен просто включите элементы управления эффектом рисунка, такие как цвет, рисунок и т. Д. Значения X / Y, интенсивность и т. Д. Установлены на 0.
2. Если чейз включает такие настройки, как X / Y, интенсивность и т. Д., Значения других каналов устанавливаются на 0.

Шаги редактирования сцены:

1. Нажмите клавишу [SAVE TO SCENE], войдите в режим редактирования сцены.
2. Нажмите клавишу сцены и клавишу номера сцены, выберите осветительный прибор и установите различные значения каналов и положение X / Y.
3. © Переместите ползунки CH1-16, чтобы получить относительное значение DMX, чтобы выбрать подходящий целевой эффект осветительного прибора (если скопировать данные X / Y на колесо, колесо можно использовать для получения данных).
- ® Если вы хотите использовать генератор дорожек формы, обратитесь к редактированию фигур.
4. Нажмите клавишу ВВОД / ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ, чтобы подтвердить сохранение.
5. Повторите 2-4 шага для редактирования другой сцены.

Пример:

Если вы хотите сохранить текущие состояния работы осветительного прибора в сцене A13, нажмите клавишу [SAVE TO SCENE], затем нажмите клавишу A в SCENE и нажмите клавишу 13. Затем нажмите] ENTER SWITCH].

Советы:

Редактирование сцены может быть сделано в любое время без редакции. После различных настроек для нескольких осветительных приборов, если вы хотите использовать художественный рисунок, повторите выше шаг 2. Состояния работы всех осветительных приборов можно сохранить под одним и тем же номером сцены. Например, используя одновременно запущенную сцену B02 и C07 в качестве базовой, выберите 3 осветительных прибора вручную и установите луч света в одну позицию, затем сохраните комбинацию в сцену C01. Тогда C01 снова может легко появиться в этой комбинации светового искусства.

Копирование сцен

Example: Copy scene A01 to scene C10.

1. Нажмите клавишу A в области СЦЕНЫ, затем нажмите клавишу 1. Консоль будет запускать сцену A01.
2. Нажмите клавишу SAVE TO SCENE, нажмите клавишу C в области SCENE, затем нажмите [Trkey и ENTER / SWITCH]

Chase редактор

Консоль DMX 512 может сохранить 48 чейзов.

Погоня строится с несколькими шагами чейза. Понятие шага чейза очень похоже на сцену.

Шаг чейза состоит из совокупности значений каждого канала различных осветительных приборов, времени шага и времени кресса.

Общая способность шага чейза составляет 1600. Каждый чейз может иметь до 100 шагов. На каждом этапе чейза время шага и время пересечения могут быть установлены независимо. Стандартная рабочая скорость чейза определяется временем шага и постепенным изменением параметра креста шага. Если ползунок СКОРОСТЬ / КРЕСТ на АВТОМАТИЧЕСКОМ, погоня будет запущена в заданное время. Ползунок в верхней части AUTO может свободно изменять время работы.

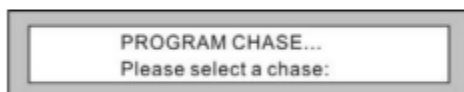
Шаг времени

Значение определяет интервал времени между текущим и следующим шагом.

Единица времени составляет 0,1 с. Изменяемый диапазон времени составляет 1-25,5. Это означает, что минимальное время шага составляет 0,1 с, а максимальное - 25,5 с.

Редактор шага Chase

1. Нажмите EDIT CHASE



2. Выберите номер чейза который будет редактироваться. Например, если вы хотите отредактировать чейз C15, нажмите клавишу C в области CHASE, а затем нажмите клавишу 15.

Current step Cross value				
1 1				
Pchase	Total-Step	Step	Time	Cross ->
C15	0	[1 *]	00.5	00.0

t I I

Currentedit Current edit step Default=0 number *

is last step

Default=0.05s

3. Нажмите осветительный прибор с номером 1/17 - 16/32, чтобы выбрать целевой осветительный прибор, и он показывает, что светодиод горит. Если индикатор выключен, он не будет выбран и не будет выполнен на шаге 4.

4. Переместите ползунки CH1-16, чтобы получить относительное значение DMX, чтобы выбрать подходящий целевой эффект осветительного прибора (если вы копируете данные X / Y на колесо, колесо можно использовать для получения данных).

5. Если вы хотите использовать генератор дорожек Shape, пожалуйста, обратитесь к редактированию Shapes.

6. Повторите шаги 3 и 4 для настройки других осветительных приборов, чтобы получить целевой эффект.

7. Переместите ползунок SPEED & CROSS, чтобы отрегулировать скорость движения и поперечную скорость.

8. Нажмите кнопку ADD, чтобы сохранить сцену, и введите следующую редакцию сцены (нажмите клавишу DELETE, чтобы удалить текущую сцену; повторите шаги 3, 4, 5 и 6, чтобы отредактировать эффект новой сцены, а затем нажмите ADD, чтобы сохранить).

9. Повторите шаги 3-8 для редактирования других шагов чейза.
10. Повторите шаги 2-9, чтобы отредактировать другие

Советы:

Когда нажимается кнопка ADD для добавления нового шага чейза, параметры последнего шага и TIME & CROSS] устанавливаются значения для автоматического копирования на новый добавленный шаг чейза. Затем просто измените некоторые параметры, чтобы легко создать новый шаг чейза. Если текущий шаг чейза пуст, все значения канала нового шага чата будут установлены на 0.

В состоянии редактирования используйте клавишу [ENTER / SWITCH], чтобы переключаться между настройкой чейза и состоянием ручной настройки, которые устанавливают различные значения канала и значения X / Y осветительного прибора. В другом состоянии объект управления колесом отличается. В режиме настройки чейза используйте колесо для изменения текущего шага. Это позволяет немедленно проверить эффект пространственного шаблона каждого шага погоня и значения каналов некоторых осветительных приборов на текущем шаге погоня.

Нажмите клавишу DELETE, чтобы удалить текущий шаг чейза.

Редактор среды

Текущее ручное рабочее состояние, рабочее состояние сцены и рабочее состояние чейза являются рабочей средой. Если текущая среда сохранена, ее очень удобно использовать повторно.

Сложная среда, такая как среда + некоторые погоня + некоторые сцены + некоторые ручные операции, может быть сохранена как среда. Его можно сохранить для покрытия неходного номера среды или сохранить как другой номер среды.

Консоль DMX 512 может сохранить 15 сред. Среда может быть выбрана клавиатура напрямую. Чтобы избежать ошибки при случайном прикосновении к клавиатуре, сначала необходимо набрать, а затем нажать цифровую клавишу среды, чтобы выбрать среду.

Изменить шаги:

1. Исходя из необходимости выбрать следующий режим работы:
 - а) Ручной светильник.
 - б) Работа со сценой (несколько сцен одновременно)
 - в) Чейз-операция (до 8 чейсов, работающих одновременно)

2. Нажмите SAVE TO ENV



3. Нажмите 1 ~ 15

4. Нажмите ENTER/ SWITCH для подтверждения

Пример сцены 1:

Запустите одну сцену A01.

1. Закройте зону В бегущей сцены и зону С одну за другой.

2. Нажмите клавишу, чтобы выбрать А в качестве текущего района.

3. Нажмите | SINGLE | ключ, чтобы сделать | ЕДИНСТВЕННЫЙ | световой индикатор включен. Зона А находится в режиме бега одной сцены.

4. Нажмите клавишу [Т], чтобы запустить сцену А01.

Пример 2:

Запустите сцены А02, А10, В15, С07 одновременно.

1. Нажмите клавишу Scene А], чтобы выбрать А в качестве текущей области.

2. Нажмите [SINGLE [ключ, чтобы сделать | ОДИНАРНЫЙ [индикатор выключен. Находитесь в режиме мульти сцены.

3. Нажмите 2], чтобы запустить сцену А02.

4. Нажмите клавишу «Ю», чтобы запустить сцену А10.

5. Нажмите клавишу [В], клавишу [15], чтобы запустить сцену В15.

6. Нажмите клавишу С], клавишу [7], чтобы запустить сцену С07.

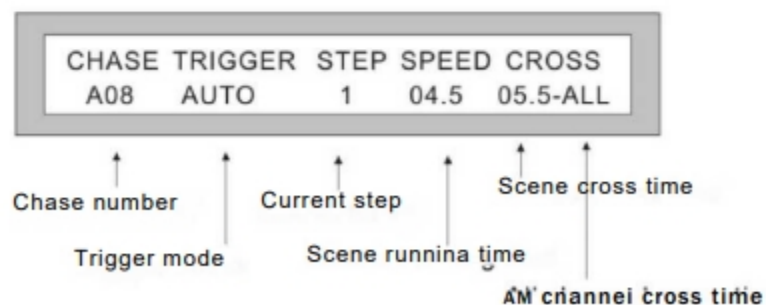
Теперь вышеперечисленные сцены работают одновременно.

Советы:

На шаге 3 примера 2, если нажать кнопку SINGLE, чтобы загорелся индикатор SINGLE, выполните шаг 4, чтобы запустить сцену А10, и сцена А02 закроется автоматически.

Бегущая погоня

После запуска, на ЖК-дисплее отобразится:



Отрегулируйте скорость чейза

Переместите ползунок SPEED & CROSS, чтобы изменить время бега и скорость кросса. Если ползунок находится в зоне AUTO, сцена будет работать с заданным временем и поперечной скоростью.

Музыкальный триггер погони

Нажмите кнопку MUSIC, и индикатор MUSIC загорится. Это указывает на то, что текущая погоня будет вызвана музыкой. В этом состоянии время погони не будет влиять, но CROSS может просто изменить время пересечения.

Нажмите кнопку CROSS MODE, чтобы установить режим всех каналов или режим каналов X / Y только с перекрестным временем.

Run Environment

Нажмите клавишу SELECT, затем нажмите цифровую клавишу 1-15, чтобы включить соответствующий индикатор.

Погоня, сцена и ручное управление, включенные в эту среду, появятся снова.

Каждый соответствующий индикатор будет включен.

Пример 5

Запустите среду 1.

1. Нажмите клавишу ВЫБОР.
2. Нажмите 1 цифровую клавишу.

Советы:

Нажмите CROSS MODE, чтобы установить режим всех каналов или режим каналов X / Y только с перекрестным временем. Нажмите клавишу SELECT еще раз и нажмите цифровую клавишу, которая горит. Соответствующая среда будет закрыта. Затем новая добавленная сцена продолжит работу.

Новая функция:

- Время выполнения и время пересечения можно свободно изменять в течение периода работы программы или напрямую в качестве заданного времени.
- Время пересечения всех каналов или режим «только канал X / Y» можно легко переключать во время работы программы.
- Ручной, сюжет, погоня, может в любое время установить компьютерную лампу X / Y канала, формы и специальные.

Приложение

Таблица 1:

Инструкция по содержанию LCD экрана

Содержание дисплея	Описание
Fixture	Световой прибор
X-H	X канал оси (высокий 8-битный канал)
X-L	X ось точного канала (низкий 8-битный канал)
Y-H	Y канал оси (высокий 8-битный канал)
Y-L	Y ось точного канала (низкий 8-битный канал)
NO	Для 8-битного сканера используется только грубыканал X / Y. Поэтому точный канал X / Y должен быть установлен
CH	Аббревиатура КАНАЛА
*	шаг чейза
->	Используйте клавишу ENTER / SWITCH, чтобы переключать содержимое дисплея.
[]	Параметр в [] является текущим настраиваемым элементом. Его значение можно изменить с помощью колесика модуляции.
PROGRAM CHASE...	Редактор чейза
CHASE: xxx Step is empty!	Чейз с этим номером пуст! (Номер Чейза заменен на xxx)
MEMORYIS	Не хватает памяти

ПЕРЕПОЛНЕН!!	
0--NULL	Пустой
SHAPE	Редактирование форм

Спецификация

Цифровой режим управление	DMX 512/1990
Количество DMX каналов	512
Количество сканеров управления	32
Каналы управления распределения скаеров	16
Контроль разрешения сканера	16bit
Оптический изолированный независимый модуль цифрового выхода	4
Электрическая изоляция оптически изолированного независимого цифрового выходного модуля привода	2000VDC
LCD экран	40 character x 2 row
BLACKOUT функция	√
Функция ручного управления	√
Возможность одновременного ручного управления	32
Сканер сцен	48
Количество сцен одновременного запуска сканеров	48
Сканер чейз	48
Макс. шаг на каждый чейз	100
Время работы чейза	0.1с~25.5с
Время чейз-кросса	0.00с~25.5с
Масимальный шаг	1600
Одновременная работа чейзов	8
Аудио триггер	Вход 0db / внутренний микрофон

Генератор форм	50
Слайдер каналов	16
Слайдер регулировки скорости Chase	1
Слайдеры Chase cross speed	1
Колесо модуляции	2
Среда	15
Копирование сцен	√
X/Y колесо	√
Выкл питания, сохранение данных	√
DMX выход	XLR - D3F x 2
Аудио вход	1/4" МОНО
Питание	АС 100В-240В, 50-60 Гц, 9 В 1000 mA
Мощность	5Вт
Рабочая температура	0-40 c
Рабочая среда	Без воды и пыли
Размеры	483мм x 400мм x105мм
Вес	8кг