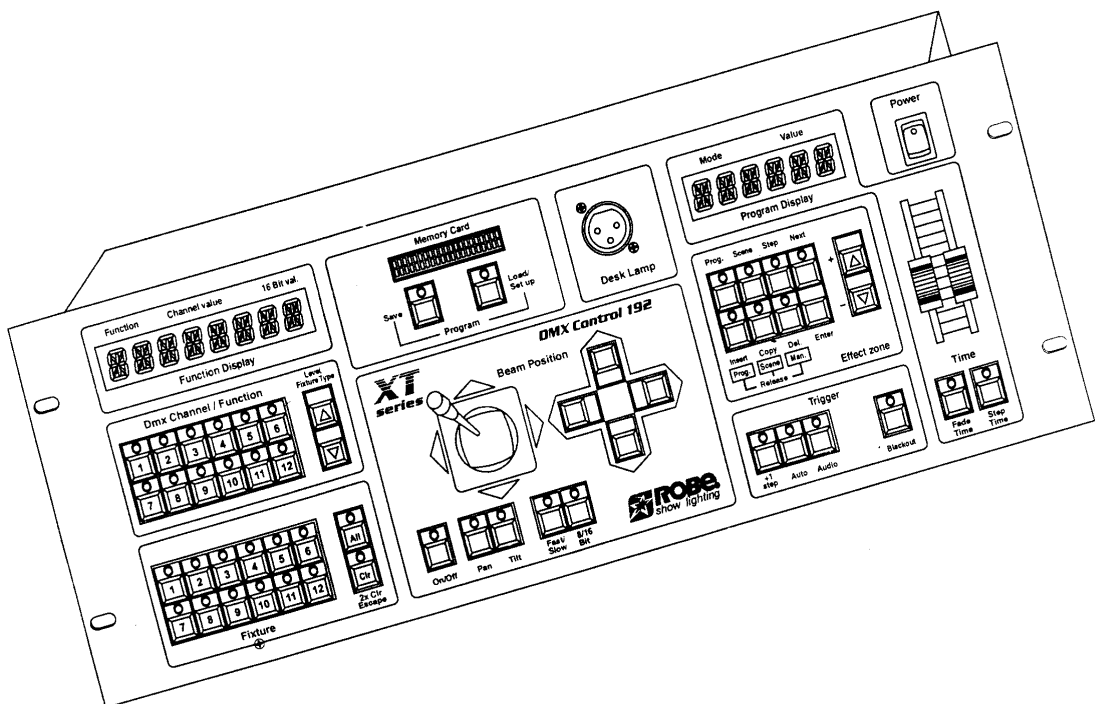




DMX Control 192



UŽIVATELSKÝ MANUÁL

XT series

ROBE.
show lighting



www.robe.cz

Obsah

1. Bezpečnostní pokyny	3
2. Provozní předpisy	3
3. Přehled ovládacích prvků	4
4. Nastavení	6
4.1 Ovládání zvukovým signálem.....	6
4.2 Připojení ovladače k projektorům.....	7
4.3 Adresování.....	7
4.4 Připojení k síti.....	7
4.5 Příslušenství dodávané spolu s výrobkem.....	7
4.6 Stolní lampa.....	8
5. Přiřazení požadovaných projektorů	8
5.1 Nastavení projektorů definovaných v knihovně DMX Control 192.....	9
5.1 Nastavení projektorů které nejsou definované v knihovně DMX Control 192.....	9
6. Ruční ovládání projektorů	10
6.1 Odečítání funkcí a hodnot DMX.....	10
6.2 Nastavení hodnot DMX.....	11
6.3 Odečítání hodnot Pan a Tilt.....	11
6.4 Nastavení pozice zrcadla prostřednictvím joysticku.....	11
6.5 Nastavení pozice zrcadla pomocí směrovacích tlačítek.....	11
6.6 Nastavení citlivosti pohybu zrcadla.....	11
6.7 Nastavení rychlosti pohybu zrcadla.....	11
7. Programování	12
7.1 Vytváření a upravování světelných scén.....	12
7.2 Nahrávání programů a programových kroků.....	12
8. Režim vyvolání a spuštění	13
8.1 Vyvolání scén.....	13
8.1 Vyvolání programů.....	13
9. Manuální řízení světelných efektů během chodu programu nebo scény	14
10. Upravování vytvořených programů	15
11. Obsluha paměťové karty	15
11.1 Ukládání dat na paměťovou kartu.....	15
11.2 Nahrávání dat z paměťové karty na pracovní paměť.....	16
12. Zpětný návrat na prvotní nastavení z výrobního závodu	16
13. Technické údaje	16

14. Údržba a čištění.....	16
15. Dodatek.....	17

POZOR !
Přístroj chránit před vlhkostí a mokrem !
Před otevřením krytu přístroje vytáhněte síťovou šňůru !

Před prvním uvedením do provozu si v zájmu vlastní bezpečnosti přečtěte tento návod na obsluhu !

1. Bezpečnost

Všechny osoby, které provádějí instalaci, uvádějí přístroj do provozu, obsluhují a udržují přístroj v činnosti musí:

- být potřebným způsobem kvalifikované
- dbát přesně pokynů podle tohoto návodu

POZOR !
Bud'te zvláště opatrní při zacházení se síťovým napětím 230 V. U tohoto napětí je možnost životu nebezpečného elektrického úrazu.

Ve výrobním závodě byl tento přístroj uveden do technicky bezvadného stavu. Aby se tento stav zachoval a aby byl zajištěn jeho bezpečný provoz, musí uživatel bezpodmínečně dodržovat pokyny pro bezpečnost a všechna varovná upozornění, které jsou uvedeny v této uživatelské příručce.

Důležité:

Při škodách, které budou způsobeny nedodržováním návodu, zaniká nárok na záruku. Za následné škody, které z toho vyplynou, nepřebírá výrobce žádnou odpovědnost.

Uvědomte si, prosím, že škody způsobené manuálními zásahy do tohoto přístroje nepodléhají nároku na garance.

Síťový kabel připojujte vždy jako poslední. Před připojením přístroje do elektrické sítě musí být hlavní vypínač ve vypnuté pozici.

Pravidelně kontrolujte stav síťové šňůry.

Před čištěním, nebo pokud není přístroj delší dobu v provozu, vždy odpojte zařízení od elektrické sítě.

Konstrukce odpovídá bezpečnostní třídě I.

Podle předpisů zde musí být zapojen ochranný vodič (žluto/zelený drát).

Elektrické připojení a opravářské a údržbářské práce mohou být prováděny pouze kvalifikovanými odbornými silami.

2. Provozní předpisy

Tento přístroj je konstruován pouze pro použití v uzavřených místnostech. Schváleno je připojení ke střídavému proudu 230V, 50Hz.

Jestliže byl přístroj během transportu vystaven velkým teplotním rozdílům, nezapínejte ho okamžitě. Vznikající zkondenzovaná voda může za určitých okolností váš přístroj zničit. Ponechte přístroj nezapnutý tak dlouho, až se vyhřeje na pokojovou teplotu !

Při instalaci a uvádění přístroje do provozu se vyvarujte otřesů nebo jakékoliv násilné manipulace.

Z důvodu bezpečnosti by v okolí přístroje neměli být žádné volně ležící kabely.

Pokud uvádíte přístroj do provozu poprvé, seznámte se důkladně s jeho funkcemi. Nenechte obsluhovat přístroj osobám, které nejsou důkladně seznámené s jeho obsluhou. Když přístroj nefunguje, bývá to ve většině případů způsobeno neodbornou obsluhou !

Při transportu přístroje používejte originální obal.

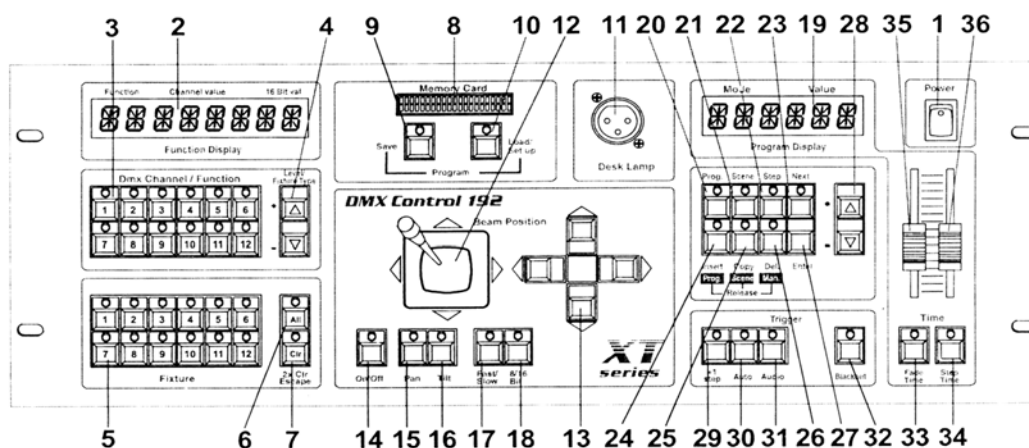
Zabraňte vniknutí jakékoliv kapaliny na povrch a nebo dovnitř přístroje. V případě, že do přístroje vnikla voda je nutné okamžitě odpojit přístroj od elektrické sítě a nechat jej před opětovným uvedením do provozu zkontrolovat kvalifikovaným odborným pracovníkem. Jakékoliv poškození vzniklé vniknutím vody dovnitř přístroje nepodléhá nároku na záruční opravu!

Svévolné úpravy a změny přístroje jsou z bezpečnostních důvodů zakázány !

Neodstraňujte sériové číslo z přístroje.

Při používání přístroje jiným způsobem než je popsáno v tomto manuálu , nebude při jeho poškození uznána záruka a může také vést ke vzniku zranění (elektrický šok, zkrat...).

3. Přehled ovládacích prvků



1 Síťový vypínač

2 Funkční displej

Tento displej má více funkcí. Viz pokyny uvedené pod „Obsluha“.

3 DMX – Kanál/Tlačítka funkcí 1-12

Každé funkční tlačítko odpovídá jednomu kanálu DMX příslušného přístroje a může být obsazováno individuálně. Rozložení kanálů DMX příslušného přístroje si prosím zjistíte v návodu na obsluhu příslušného projektoru.

4 Funkční tlačítka nahoru/dolů (+/-)

Stlačením příslušného tlačítka měníte krokově nastavení. Pokud tlačítko držíte, běží indikátor nahoru nebo dolů.

5 Tlačítka pro volbu projektoru

Výběr požadovaného projektoru.

6 Tlačítko „všechno“ (ALL)

Tlačítko All má více funkcí. Viz pokyny uvedené pod „Nastavení hodnot DMX“.

7 Mazací tlačítko (CLEAR)

Po stisku tohoto tlačítka dojde k vynulování všech nastavení provedených tl. FIXTURE TYPE (+/-).

LED kontrolky příslušných projektorů zhasnou.

Funkce CLEAR/CLEAR- umožňuje návrat k původnímu nastavení ovladače. Při zapnutí této funkce dojde k vynulování všech displejů bez ohledu na funkci která je právě používána. Pro spuštění této funkce stiskněte tl. CLEAR 2x rychle za sebou. Na všech displejích se zobrazí hlášení "-----".

8 Připojovací konektor paměťové karty.

Zde zasuněte dodanou paměťovou kartu.

9 Tlačítko uložení (SAVE)

Tlačítko uložení poskytuje následující funkce:

- 'Uložení dat' pro zabezpečení nastavení programů na paměťovou kartu. Dbejte, prosím, pokynů které jsou uvedeny pod "Obsluha paměťové karty".

- "Nastavení stolní lampy" pro stupňovitou regulaci intenzity osvětlení pultu. Dodržujte, prosím, pokyny které jsou uvedeny pod "Uvedení do provozu".

10 Tlačítko pro načítání dat (LOAD/SET UP)

Toto tlačítko poskytuje následující funkce:

- "Načítání dat" - pro převod dat z paměťové karty do pracovní paměti DMX Control 192.

- "Změna přístroje" - pro určení projektoru, který má být použit včetně 3 přístrojů které nejsou zahrnuty v knihovně.

- Vyvolání výrobního nastavení - pro zpětný návrat ovladače na prvotní nastavení z výrobního závodu.

Pozor: všechna neuložená data v ovladači se ztratí!

11 Připojovací objímka stolní lampy

Montážní objímka XLR pro zasunutí vhodného pultového světla (12V).

12 Joystick

Pro manuální ovládání horizontálního a vertikálního pohybu zrcadla. Joystick se musí aktivovat prostřednictvím tlačítka „ON/OFF“ (zapnuto/vypnuto), tlačítka „PAN“ a tlačítka „TILT“. V opačném případě nemá žádnou funkci.

13 Směrovací tlačítka

Pro manuální ovládání vychylovacího zrcadla. Tato tlačítka slouží pro jemné nastavování vychylovacího zrcadla a jsou okamžitě připravena k provozu. Pro jemné nastavování v 16-bitovém režimu se musí stlačit tlačítko 8/16 Bit (LED svítí).

14 Tlačítko zapnuto/vypnuto (ON/OFF)

Pro aktivaci joysticku.

15 Tlačítko „PAN“

Pro aktivaci pohybu joysticku v horizontálního směru.

16 Tlačítko „TILT“

Pro aktivaci pohybu joysticku ve vertikálním směru.

17 Tlačítko rychle/pomalou (FAST/SLOW)

Volba rychlosti pohybu.

18 Tlačítko 8/16 BIT

Pro přestavení citlivosti pohybu zrcadla z 8 na 16 bitů.

19 Indikace programu (PROGRAM-DISPLAY)

20 Tlačítko programů (PROGRAM)

4.2 Připojení ovladače k projektorům

POZOR !

Uvědomte si, že nesmí docházet ke zkratům na žádných místech vedení. Přístroje v takových případech nefungují nebo fungují nesprávně.

DMX Control 192 je vybaven dvěma DMX-výstupy, které umožňují snadné připojení světelných efektů.

Zapojení sériového DMX řetězce:

DMX-výstup DMX Control 192 propojte s DMX-vstupem nejbližšího projektoru.

Dělení datového kabelu není možné. Vždy propojte výstup se vstupem dalšího přístroje dokud nejsou propojeny všechny přístroje. Pro spojení mezi ovladačem a přístrojem a mezi přístroji navzájem používejte kabel vhodný pro RS-485, který odpovídá přenosu dat 250Kbaud, nebo kvalitativně lepší dvouzilový stíněný kabel. Jako konektorové kontakty používejte ¼" stereo jack nebo 3-pólové spojky XLR.

Zapojení konektorů:

Špička : signál +	PIN 1 : GND (zem)
Kroužek : signál –	PIN 2 : signál –
Objímka : GND (zem)	PIN 3 : signál +

Pozor: Na posledním přístroji se musí vedení DMX ukončit zakončovacím konektorem. Za tímto účelem je v jednom konektoru XLR mezi kontakty Signál + a Signál – zaletován odpor 120 Ohmů . Tento konektor je nutno zasunout do výstupu DMX posledního přístroje.

4.3 Adresování

Startovací adresa DMX je definovaná jako první kanál, na který bude připojený přístroj reagovat při signálech od ovladače. DMX Control 192 přiřazuje startovací adresu po 16 krocích. Každý přístroj připojený k tomuto ovladači by měl mít svoji startovací adresu.

Pokud je na jedné adrese definováno více přístrojů, pracují pak tyto synchronně.

Projektor	Startovací adresa	Projektor	Startovací adresa
Projektor 1	1	Projektor 7	97
Projektor 2	17	Projektor 8	113
Projektor 3	33	Projektor 9	129
Projektor 4	49	Projektor 10	145
Projektor 5	65	Projektor 11	161
Projektor 6	81	Projektor 12	177

4.4 Připojení k síti

Přístroj připojte k síti neporušenou síťovou šňůrou přes neporušenou zástrčku.

Zapojení síťové šňůry:

Barva drátu	Význam	Označení
Hnědá	Živý vodič	L
Modrá	Nulový vodič	N
Žlutá / Zelená	Zemnicí vodič	

Zemnicí vodič musí být připojen!

4.5 Příslušenství dodávané spolu s výrobkem

Dodávka obsahuje 1 ovladač a 1 paměťovou kartu. Paměťová karta slouží k tomu, aby bylo možno přepírovat interní paměť DMX Control 192 na tuto paměťovou kartu a slouží také k externímu ukládání různých nastavení a programů (zabezpečení dat). Ovladač je také připraven k provozu bez zasunuté paměťové karty.

Paměťovou kartu vkládejte do ovladače jen v případě potřeby.

Upozornění: Při zapnutí je ovladač v režimu zatemnění BLACKOUT (svítí LED u tlačítka BLACKOUT)!

4.6 Stolní lampa

V případě potřeby připojte vhodnou stolní lampu (12DC) do k tomu určené vstupní zdířky XLR na čelní desce přístroje. Intenzitu osvětlení lze nastavovat v rozmezí 0-100 % (z výroby je nastavena na 50%).

Zapojení konektoru XLR3: PIN 1 : není zapojen
PIN 2 : +12V DC (nastavitelné)
PIN 3 : 0V DC

Stlačte 2x tlačítko „SAVE“ až se na displejích FUNCTION a PROGRAM objeví hlášení “set desk lamp”. Stlačte tlačítko “ENTER“ a pomocí tahového potenciometru FADE TIME nastavte intenzitu osvětlení. Pro potvrzení vašeho nastavení stlačte tlačítko „ENTER“.

5. Přiřazení požadovaných projektorů

Z výrobního závodu jsou všechna tlačítka přístrojů “FIXTURE“ přiřazena pro SPOT 250XT. Toto nastavení může být individuálně měněno.

Výběr XT- projektorů

1. Stiskněte načítací tlačítko „LOAD/SET UP“ pod paměťovou kartou, až se na displeji zobrazí „SET DMX LINE”.
2. Stiskněte tlačítko „ENTER“. LED u tlačítka volby projektoru 1 začne svítit a na funkčním displeji se objeví aktuální projektor.
3. Zvolte požadovaný FUTURELIGHT-projektor, a to pomocí tlačítka „LEVEL/FIXTURE TYPE“ (nahoru/dolů).

Přehled projektorů FUTURELIGHT které jsou k dispozici:

TYP	ZOBRAZENÍ	TYP	ZOBRAZENÍ
Spot 150XT	SPOT 150XT	DJ Scan 250XT	DJ SC.250
Wash 150XT	WASH 150XT	Scan 250XT	SCAN 250
Spot 160XT	SPOT 160XT	Scan 575XT	SCAN 575
Spot 250XT	SPOT 250XT	Scan 1200XT	SCAN 1200
Wash 250XT	WASH 250XT	Ecolor 250XT	ECOL.250
MSZoom 250XT	MSZom.250	Beam 250XT	BEAM 250
Spot 575XT	SPOT 575	Uživatelsky definovaný	SPOT 1
Wash 575XT	WASH 575	Uživatelsky definovaný	SPOT 2
DJ Scan 150XT	DJ SC.150	Uživatelsky definovaný	SPOT 3

4. Volbu potvrďte tlačítkem „ENTER“.
LED bude svítit u tlačítka “FIXTURE“ 2 a na funkčním displeji se zobrazí stávající projektor.
5. Opakujte kroky 3-4 pro přiřazení projektorů 3-12.
6. Stlačte tlačítko „LOAD/SET UP“ pro zakončení tohoto procesu. Displeje Funkce a Programu zobrazí hlášení “- - - -”.

Upozornění: Pokud chcete přiřadit projektor, který není v knihovně přístroje, použijte uživatelské pozice označené jako SPOT1, SPOT2 a SPOT3, přiřadte DMX adresu a potom definujte požadované přístroje tak, jak je popsáno v kapitole “přiřazení projektorů, které nejsou definované v knihovně DMX Control 192”.

5.1 Nastavení projektorů definovaných v knihovně DMX Control 192

1. Stiskněte tlačítko „LOAD/SET UP“ až se na displeji zobrazí „CHANGE DEVICE“ (změna zařízení).
2. Stiskněte tlačítko „ENTER“. Tlačítka „LEVEL/FIXTURE TYPE“ (nahoru/dolů) vyberte požadovaný přístroj, který bude zobrazen na displeji FUNKCION (displej funkce).
3. Stiskněte tlačítko „ENTER“. Na funkčním displeji se nyní objeví funkce prvního kanálu. Na programovém displeji se objeví číslo kanálu „CHAN.O1“. Vyberte funkci kanálu 1 pomocí funkčních tlačítek „nahoru/dolů“. Na displeji se zobrazí číslo kanálu a zkráceně jeho funkce. Pokud je pro funkci vyvolaného kanálu přiřazeno nějaké funkční tlačítko, potom svítí příslušná dioda LED nad příslušným funkčním tlačítkem.

Upozornění: Dbejte prosím na to, že musí být také definováno, který kanál má reagovat na zatemnění (Blackout), na čas přeběhu (Fade-Time), dobu kroku (Step-Time) a změnu Pan, Tilt, Pan/Tilt fine.

Příklad pro obsazení funkčních tlačítek (SPOT-250XT):

Funkční tlačítko	Funkce	Řídící kanál DMX
Pan	Pohyb Pan	1
Tilt	Pohyb Tilt	2
Pan + 8/16 Bit	Pan 16 Bit	3
Tilt + 8/16 Bit	Tilt 16 Bit	4

Funkční tlačítko	Funkce	Řídící kanál	Funkční tlačítko	Funkce	Řídící kanál
F1	Rychlost	5	F7	Rotační Gobo	11
F2	Výkon	6	F8	Gobo rotace	12
F3	Barva	7	F9	Bez funkce	13
F4	Bez funkce	8	F10	Ostření	14
F5	Efektové kolo	9	F11+blackout	Clona	15
F6	Rotace prizmy	10	F12+blackout +fade time	Stmívač	16

Stlačením tlačítka „CLEAR“ 2x rychle za sebou se provede navrácení nastavení ovladače do původního stavu.

Pokud obsazení kanálů souhlasí a funkční tlačítka jsou správně obsazena, stiskněte tlačítko „ENTER“. Potom stiskněte tlačítko „LEVEL/FIXTURE TYPE“ (nahoru/dolů) pro volbu projektoru a nastavujte další projektor.

5.2 Nastavení projektorů které nejsou definované v knihovně DMX Control 192

1. Stiskněte tlačítko „LOAD/SET UP“ až se na displeji zobrazí „CHANGE DEVICE“ (změna zařízení).
2. Stiskněte tlačítko „ENTER“. Tlačítka „LEVEL/FIXTURE TYPE“ (nahoru/dolů) vyberte hlášení „SPOT1 GENERIC“ které bude zobrazeno na programovém a funkčním displeji.
3. Stiskněte tlačítko „ENTER“. Na funkčním displeji se nyní objeví funkce prvního kanálu. Na programovém displeji se objeví číslo aktuálního kanálu „CHAN.O1“.
4. Nyní musíte přiřadit ke každému ze šestnácti ovládacích kanálů funkci kterou bude ovládat a příslušná tlačítka a potenciometry, kterými se budou příslušné funkce nastavovat:

Tlačítkem „EFFECT“ (nahoru/dolů) se vybírají čísla kanálů, kterým budou jednotlivé efekty přiřazeny.

Tlačítkem „LEVEL/FIXTURE TYPE“ (nahoru/dolů) se vybírá jméno funkce.

Tlačítkem „DMX CHANNEL/FUNCTION“ se přiřazuje 12 DMX kanálů 12 funkcím projektoru.

Tlačítkem „PAN“ se zapíná ovládání horizontálního pohybu projektoru pomocí joysticku.

Tlačítkem „**8/16 BIT**“ se volí 16 bit rozlišení horizontálního/vertikálního pohybu projektoru pomocí joysticku.

Tlačítkem „**TILT**“ se zapíná ovládání vertikálního pohybu projektoru pomocí joysticku.

Seznam zkratk používaných pro popis funkcí projektoru:

PAN = hor. pohyb	R.G2.	SHU. = blackout	Y1.
TILT = vert. pohyb	RG3.	STR. = strobo	Y2.
F.PA. = jemný hor. pohyb	R.PR	IRI. = iris	Y3.
F.TIL. = jemný vert. pohyb	R.CO.	ZOM. = přiblížení	Y4.
COL. = barva	ROT. = rotace	FOC. = ostření	Y5.
CO.1. = barva 1	RO.1.	DIM. = stmívač	Y6.
CO.2. = barva 2	RO.2	SPD. = rychlost	F1.
CO.3. = barva 3	RO.3.	TIM.	F2.
C.-G = barva/gobo	G.RO. = rotace gob	PWR.	F3.
GOB. = gobo	P.RO. = rotace prizma	FAN. = ventilátor	F4.
S.GO = výběr stat. goba	E.RO = rotace efektů	X1	F5.
S.G1.	C.RO. = rotace barev	X2.	F6.
S.G2	EFF = efekty	X3.	F7.
S.G3	EF1 = efekty 1	X4.	F8.
R.GO = rotační gobo	EF2 = efekty 2	X5.	F9.
R.G1	EF3 = efekty 3	X6.	F10.
F11.	BEA. = paprsek	G.SP. = rychlost goba	
F12.	FILT. = filtr	E.SP = rychlost efektů	
FNC. = speciální funkce	B.OU. = blackout	P.SP.	
CYA. = modrozelená	GAM. = výběr programu	X.SP. = rychlost v ose X	
MAG. = fialová	TRIG. = spouštěč	Y.SP. = rychlost v ose Y	
YEL. = žlutá	RES. = reset	Z.SP	
FROST. = rozptylový filtr	MAC. = makra	FLA.	
M.T.S. = rychlost motoru	C.SP. = rychlost barev	FREE = bez funkce	

6. Ruční ovládání projektorů

V režimu MANUAL můžete ručně ovládat funkce libovolného projektoru připojeného k ovladači. V případě ovládání více projektorů najednou je bezpodmínečně nutné vědět jaké funkce jsou ovládané jednotlivými kanály u každého projektoru zvlášť. Tyto údaje jsou uvedeny v servisních manuálech jednotlivých projektorů.

6.1 Odečítání funkcí a hodnot DMX

Funkční displej obsahuje tři oblasti: funkce, 8 bitová hodnota a 16 bitová hodnota.

Pokud se objeví zobrazení „-----“ ve všech třech polích, potom je displej prázdný a žádný režim není aktivní. Jakmile se stlačí funkční tlačítko, objeví se na místě funkce zvolená funkce, na místě 8 bitové hodnoty aktuální hodnota DMX a na místě 16 bitové hodnoty se objeví „--“.

6.2 Nastavení hodnot DMX

Stiskněte funkční tlačítko požadovaného řídicího kanálu. Na displeji se objeví aktuální hodnota DMX. Nastavte požadovanou hodnotu pomocí funkčních tlačítek „**LEVEL/FIXTURE TYPE**“ (nahoru/dolů). Pokud se drží stisknuté tlačítko „**nahoru**“, zvyšuje se hodnota DMX, pokud je stisknuté tlačítko „**dolů**“ tato hodnota se zmenšuje. Držením odpovídajícího tlačítka můžete tyto hodnoty rychle měnit.

Upozornění:

Současným stlačením tlačítek „+“ a „-“, : zobrazené hodnoty se zvýší na 128

Stlačením a přidržením tlačítka „+“ a stlačením tlačítka „-“,: zobrazené hodnoty se zvýší na 255 (maximum)

Stlačením a přidržením tlačítka „-“, a stlačením tlačítka „+“: zobrazené hodnoty se sníží na 0 (minimum)

Obsazování kanálů DMX provádějte prosím podle návodu na obsluhu pro příslušný projektor.

6.3 Odečítání hodnot Pan a Tilt

Aktuální pozice zrcadla se může odečítat na funkčním displeji následovně:

Jakmile se tlačítko „**PAN**“ nebo jedno ze směrových tlačítek stlačí doprava nebo doleva, objeví se v místě pro funkci „**PAN**“, v místě pro hodnotu 8 Bit aktuální hodnota DMX a v místě pro hodnotu 16 Bit aktuální 16 bitová hodnota DMX.

Jakmile se tlačítko „**TILT**“ nebo jedno ze směrových tlačítek stlačí nahoru nebo dolů, objeví se v místě pro funkci „**TILT**“, v místě pro hodnotu 8 Bit aktuální hodnota DMX a v místě pro hodnotu 16 Bit aktuální 16 bitová hodnota DMX.

Jakmile se stiskne tlačítko „**PAN**“ spolu s tlačítkem „**TILT**“ nebo s jedním ze směrových tlačítek doprava nebo doleva a nahoru nebo dolů, objeví se na displeji například „P.131 T.128“, tj. zobrazuje se jen aktuální 8 bitová hodnota DMX.

6.4 Nastavení pozice zrcadla prostřednictvím joysticku

Provedte aktivaci joysticku tak, že stlačíte tlačítko „**ON/OFF**“ (zapnuto/vypnuto) (dioda LED svítí). Stiskněte tlačítko „**PAN**“ a tlačítko „**TILT**“ a oba pohyby je možno kontrolovat.

Nastavte nyní požadovanou pozici pomocí joysticku. Na indikátoru se zobrazí aktuální 8 bitová hodnota DMX.

6.5 Nastavení pozice zrcadla pomocí směrovacích tlačítek

Tisknutím potřebného směrovacího tlačítka můžete krokově měnit pozici zrcadla. Držením příslušných tlačítek je možno provádět plynulý pohyb zrcadla.

6.6 Nastavení citlivosti pohybu zrcadla

Pomocí tlačítka „**8/16BIT**“ můžete nastavovat citlivost pohybu zrcadla a volit mezi nastavením 8 Bit a 16 Bit. Při stlačení tlačítka se ovladač nachází v 16 bitovém módu (vysoká citlivost). V tomto režimu je možné provádět mimořádně precizně umístění zrcadla.

6.7 Nastavení rychlosti pohybu zrcadla

Pomocí tlačítka „**FAST/SLOW**“ (rychle/pomalou) je možno nastavovat rychlost pohybu zrcadla. Pokud je dioda LED vypnutá, mění se pozice zrcadla rychle, pokud LED svítí, mění se pozice zrcadla pomalu. Tato funkce je k dispozici pouze pro směrovací tlačítka.

Možnost 1:

Tlačítko „**FAST/SLOW**“ (rychle/pomalou) není stlačeno, LED nesvítí (rychlý režim). Tlačítko „**8Bit/16Bit**“ není stlačeno, LED nesvítí (8 bitový režim).

Poloha zrcadla se mění po deseti krocích (například 131, 141, 151, atd.).

Možnost 2:

Tlačítko „**FAST/SLOW**“ (rychle/pomalou) je stlačeno, LED svítí (pomalý režim). Tlačítko „**8Bit/16Bit**“ není stlačeno, LED nesvítí (8 bitový režim).

Poloha zrcadla se mění po jednom kroku (například 131, 132, 133, atd.).

Možnost 3:

Tlačítko „FAST/SLOW“ (rychle/pomalů) není stlačeno, LED nesvítí (rychlý režim). Tlačítko „8Bit/16Bit“ je stlačeno, LED svítí (16 bitový režim).

Poloha zrcadla se mění po kroku 0,5 (například 131; 131,5; 132; atd.).

Možnost 4:

Tlačítko „FAST/SLOW“ (rychle/pomalů) je stlačeno, LED svítí (pomalý režim). Tlačítko „8Bit/16Bit“ je stlačeno, LED svítí (16 bitový režim).

Poloha zrcadla se mění po kroku 0,01 (například 131; 131,01; 131,02; atd.).

7. Programování

DMX CONTROL 192 je programovatelný ovladač. Pro ovládání připojených projektorů nabízí dva provozní režimy - ruční a běh podle programu.

Při programování ovladače je nejprve nutné vytvořit statické scény a ty potom uspořádat do programu.

7.1 Vytváření a upravování světelných scén

Scény jsou základními stavebními prvky pro tvorbu programů.

Vytvořit scénu znamená nahrát pozici a požadovaný efekt, který chceme aby projektor vykonal. Jednou nahranou scénu můžeme použít buďto samostatně a nebo ji použít spolu s ostatními scénami v programu.

DMX CONTROL 192 umožňuje vytvořit až 500 statických scén.

Upozornění: Pokud je ve scéně lampa zapnuta, měli by jste se přesvědčit, že i v následujících scénách bude lampa zapnuta, aby nedocházelo k takovým problémům jako poškození lampy (opětovné zapalování) a nebo resetování projektoru.

1. Stiskněte tlačítko „CLEAR“ až se na funkčním displeji objeví hlášení “-----”.
2. Současně stlačte tlačítka „LOAD/SET UP“ a „SAVE“, LED nad oběma tlačítky začnou blikat a budou tak indikovat, že je ovladač v programovacím režimu.
3. Stlačte tlačítko „SCENE“. Na displeji se zobrazí hlášení “SELECT SCN.”.
4. Stlačte tlačítko “+”, a na displeji se objeví nápis “SELECT SCN.001”. Pokud nápis “001” bliká současně s hlášením “EMP” znamená to, že je tato scéna prázdná. Pomocí tlačítek “+“ a „-“, vyberte číslo scény 1-500.
5. Stlačte tlačítko „ENTER“, hlášení “SCENE” zmizí a scéna je vybraná.
6. Stlačte tlačítko „FIXTURE“ (1-12) a vyberte, které projektory chcete použít ve vaší scéně.
7. Stlačněním tlačítka „DMX CHANNEL/FUNCTION“ (1-12) vyberte požadované funkce a tlačítkem „LEVEL/FIXTURE TYPE“ (nahoru/dolů) změňte (pokud si to přejete) jejich hodnoty.
8. Stlačněním tlačítka „COPY“ se přesunete do další scény. Displeje budou zobrazovat hlášení “SELECT SCN.002”. Pokud nápis “002” bliká současně s hlášením “EMP” znamená to, že je tato scéna prázdná. Pomocí tlačítek „+“ a „-“, vyberte další scénu.
9. Stiskněte tlačítko „ENTER“ a vytvořená scéna se nahraje.
10. Pro vytvoření až 500 scén opakujte kroky 6-9.
11. Současně stlačte tlačítka „LOAD/SET UP“ a „SAVE“, LED nad těmito tlačítky zhasnou a budou tak indikovat, že ovladač není v programovacím režimu.

7.2 Nahrání programů a programových kroků

Můžete vytvořit až 40 programů, každý s max. 99 kroky. Každý krok se skládá s předtím nahraných scén.

Vytváření programu je velice jednoduché, spočívá v přiřazování jednotlivých kroků číslům předtím nahraných scén.

Každý program má dynamickou složku (fade time – doba přeběhu) a statickou složku (step time – doba kroku). Doba přeběhu – doba během které se efekty přemístí do předprogramovaných pozic.

Doba kroku – doba po kterou efekty setrvávají ve stávajícím kroku.

1. Stiskněte tlačítko „CLEAR“ až se na funkčním displeji objeví hlášení “-----”.
2. Současně stlačte tlačítka „LOAD/SET UP“ a „SAVE“, LED nad oběma tlačítky začnou blikat a budou tak indikovat, že je ovladač v programovacím režimu.
3. Stlačte tlačítko „PROGRAM“. Na displeji se zobrazí hlášení “SELECT PROG.01.”.
4. Tlačítky “+“ a „-“, vyberte číslo programu který si přejete tvořit.

5. Stlačte tlačítko „**ENTER**“, displej zobrazí hlášení „select step 01“. Pokud současně spolu s nápisem „01“ svítí „---E“, tento krok je prázdný a není s ním spojena žádná scéna.
6. Stlačte tlačítko „**ENTER**“, na displeji se zobrazí hlášení „SELECT SCN.---“.
7. Pomocí tlačítek „+“ a „-“, vyberte číslo scény (1-500), kterou si přejete spojit s tímto programovým krokem.
8. Stlačte tlačítko „**ENTER**“ pro potvrzení vašeho výběru. Na displeji se objeví nápis „SELECT TIME“.
9. Stlačte „**FADE TIME**“ (doba přeběhu), LED svítí, a pomocí potenciometru FADE TIME nastavte požadovanou dobu přeběhu (0,1 – 9,9 s).
10. Stlačte „**STEP TIME**“ (doba kroku), LED svítí, a pomocí potenciometru STEP TIME nastavte požadovanou dobu kroku (0,1 – 9,9 s).
11. Tlačítkem „**ENTER**“ potvrďte váš výběr.
12. Pro nahrání dalších programových kroků opakujte body 5 – 11. V případech, kdy nebudete chtít použít všech 99 kroků ve smyčce, můžete současným stlačením tlačítek „+“ a „-“, program ukončit. Na programovém displeji se v tomto případě objeví hlášení „E“ (konec programu).
13. Opakujte body 2-12 pro každý program, který vytváříte. Současně stlačte tlačítka „**LOAD/SET UP**“ a „**SAVE**“, LED nad těmito tlačítky zhasnou a budou tak indikovat, že ovladač není v programovacím režimu.

8. Režim vyvolání a spuštění

Následující instrukce jsou nutné k vyvolání a spuštění nahraných scén a programů.

8.1 Vyvolání scén

1. Stiskněte tlačítko „**CLEAR**“ až se na funkčním displeji objeví hlášení „-----“.
2. Stiskněte tlačítko „**SCENE**“. Na displeji se objeví hlášení „SELECT R.SC.--“.
3. Pomocí tlačítek „+“ a „-“, v efektové sekci vyberte scénu kterou chcete změnit (např. R.SC.003).
4. Pomocí tlačítka „**FIXTURE**“ (1-12) vyberte projektory které si přejete použít v nové scéně.
5. Stiskněte tlačítko „**ENTER**“, z displeji zmizí hlášení „SELECT“.
6. Stiskněte tlačítko pro dobu přeběhu „**FADE-TIME**“, aby se aktivoval regulátor doby přeběhu. Pomocí regulátoru nastavte požadovanou dobu přeběhu (0,1-9,9s).
7. Pro potvrzení volby scény stiskněte tlačítko „**ENTER**“. Na programovém displeji se objeví hlášení „R.SC.003“ (písmeno R bliká).
Všimněte si svítící LED nad tlačítkem „**BLACKOUT**“, která indikuje, že po stlačení tohoto tlačítka přejdou všechny aktivní projektory do zatemněného režimu.
8. Stlačením tlačítka „**SCENE RELEASE**“ (jeho LED bliká pokud je scéna aktivní) ukončete vybranou scénu.

Tlačítko „**NEXT**“

Toto tlačítko slouží změnu aktivní scény. Opakujte kroky 1-7 pro aktivaci scény vašich nynějších projektorů.

8. Stlačte tlačítko „**NEXT**“ v efektové sekci. Jeho LED se rozsvítí a na displeji se objeví hlášení „SEL. PROG. OR SCN.“
Stlačte tlačítko „**SCENE**“ pokud chcete zobrazit jinou scénu.
 9. Pomocí tlačítek „+“ a „-“, v efektové sekci vyberte scénu, kterou chcete nahradit stávající aktivní scénu (např. R.SC.006).
 10. Pomocí tlačítka „**FIXTURE**“ (1-12) vyberte projektory (můžete použít tlačítko „**ALL**“ nebo „**CRL**“) které si přejete použít ve vybrané scéně.
 11. Stiskněte tlačítko „**ENTER**“, z displeje zmizí hlášení „SELECT“.
 12. Stiskněte tlačítko pro dobu přeběhu „**FADE-TIME**“, aby se aktivoval regulátor doby přeběhu nebo aktivoval stmívač. Pomocí regulátoru nastavte požadovanou dobu přeběhu (0,1-9,9s).
 13. Pro potvrzení volby scény stiskněte tlačítko „**ENTER**“. Na programovém displeji se objeví hlášení „R.SC.006“ (písmeno R bliká).
- Opakujte kroky 8-14 pro vytvoření požadovaného počtu scén.

8.2 Vyvolání programů

1. Stiskněte tlačítko „**CLEAR**“ až se na funkčním displeji objeví hlášení „-----“.
2. Stiskněte tlačítko „**PROG**“ v efektové sekci. Na displeji se objeví hlášení „SELECT R.PRG.--“.
3. Pomocí tlačítek „+“ a „-“, v efektové sekci vyberte program který chcete vyvolat (např. P.PRG.008).
4. Pomocí tlačítka „**FIXTURE**“ (1-12) vyberte projektory (můžete použít tlačítko „**ALL**“ nebo „**CRL**“) které si přejete použít ve vybrané scéně. LED u vybraných tlačítek začnou blikat.

5. Stiskněte tlačítko **“ENTER”**, z displeje zmizí hlášení **“SELECT”**, LED u tlačítka **“STEP”** svítí. Na programovém displeji se objeví hlášení **“STEP.01”**. Pokud toto hlášení bliká současně s **“—E”** znamená to, že je tento krok prázdný a že s ním není asociovaná žádná scéna.
6. Pomocí tlačítek **“+”** a **“-”**, v efektové sekci vyberte počáteční krok vašeho programu (např. STEP.03).
7. Stiskněte tlačítko pro dobu přeběhu **„FADE-TIME“**, aby se aktivoval regulátor doby přeběhu. Pomocí regulátoru nastavte požadovanou dobu přeběhu, můžete také nechat rychlost, která byla nastavena při vytvoření programu.
8. Stlačte **„STEP TIME“** (doba kroku), LED svítí, a pomocí potenciometru STEP TIME nastavte požadovanou dobu kroku, můžete také nechat rychlost, která byla nastavena při vytvoření programu.
9. Vyberte druh spouštění pro váš program v sekci TRIGGER. Můžete vybrat:
 - tlačítko **„+ 1 STEP“** – ruční spouštění při každém stisku tohoto tlačítka
 - tlačítko **„AUTO“** – automatické spouštění podle časovače programu
 - tlačítko **„AUDIO“** – běh programu podle basové složky hudby, tlačítko **„FADE-TIME“** (doba přeběhu) je aktivní
10. Pro potvrzení volby režimu spouštění stiskněte tlačítko **“ENTER”**. Na programovém displeji se objeví hlášení **“R.PRG.008”** (písmeno R bliká).

Všimněte si svítící LED nad tlačítkem **“BLACKOUT”**, která indikuje, že po stlačení tohoto tlačítka přejdou všechny aktivní projektory do zatemněného režimu. Pokud si to přejete, můžete změnit dobu kroku a přeběhu.

11. Stiskněte tlačítko pro dobu přeběhu **„FADE-TIME“**, aby se aktivoval regulátor doby přeběhu. Pomocí regulátoru nastavte požadovanou dobu přeběhu (0,1-9,9s).
12. Stlačte **„STEP TIME“** (doba kroku), LED svítí, a pomocí potenciometru STEP TIME nastavte požadovanou dobu kroku (0,1-9,9s).
13. Můžete také změnit režim spouštění programu (tlačítka **„+ 1 STEP“**, **„AUTO“**, **„AUDIO“**).
14. Stlačení tlačítka **“SCENE RELEASE”** (jeho LED bliká pokud je scéna aktivní) ukončete právě běžící program.

Tlačítko “NEXT”

Tlačítkem lze změnit aktivní program, nebo přechodně vložit scénu do současného stavu. Opakujte kroky 1-13 pro aktivaci programu připojených projektorů.

14. Stlačte tlačítko **“NEXT”** v efektové sekci. Jeho LED začne blikat a na displeji se objeví hlášení **“SEL. PROG. OR SCN.”**
15. Stlačte tlačítko **“SCENE”** pokud chcete použít scénu, nebo tlačítko **“PROGRAM”** pokud chcete měnit program. Vybrané scény mohou být přiřazeny projektorům které nejsou zahrnuty v probíhajícímu programu. Efekty lze přenést do probíhajícího programu
16. Pomocí tlačítek **“+”** a **“-”**, v efektové sekci vyberte scénu nebo program, které chcete právě použít nebo kterými chcete nahradit aktivní (např. R.PG.010).
17. Pomocí tlačítka **“FIXTURE”** (1-12) vyberte projektory (můžete použít tlačítko **“ALL”** nebo **„CRL“**) které si přejete použít v příští scéně a nebo programu. LED u vybraných tlačítek začnou svítit.
18. Stiskněte tlačítko **“ENTER”**, z displeje zmizí hlášení **“SELECT”**.
19. Stiskněte tlačítko pro dobu přeběhu **„FADE-TIME“**, aby se aktivoval regulátor doby přeběhu nebo aktivoval stmívač. Pomocí regulátoru nastavte požadovanou dobu přeběhu.
20. Pro potvrzení volby scény stiskněte tlačítko **“ENTER”**. Na programovém displeji se objeví hlášení **“R.PRG.010”** (písmeno R bliká).

Opakujte kroky 13-20 kolikrát je třeba.

Všimněte si, že pokud je scéna i program aktivní, LED nad příslušnými tlačítky **“PROGRAM RELEASE”** a **„SCENE RELEASE“** blikají a je možné je nezávisle na sobě ukončit.

9. Manuální řízení světelných efektů během chodu programu nebo scény

Ručně řízený běh chodu programu nebo scény může být kterýkoliv projektor.

Pokud běží program nebo scéna, stlačení tlačítka **“FIXTURE”** (1-12) vyberte přístroj který chcete ručně ovládat a pokračujte tak, jak je popsáno v sekci **“Manuální ovládání projektorů”**.

Vybraný přístroj bude reagovat na změny pohybu z ovladače, a bude také měnit další funkce podle programu. Při ručním ovládání bude u zvoleného projektoru blikat LED.

Ruční ovládání zrušíme stlačení tlačítka **“MANUAL RELEASE”**.

10. Upravování vytvořených programů

Pomocí tlačítek „INSERT“ a „DELETE“ lze upravovat nahrané scény nebo programy.

Tlačítko „INSERT“ (vkládání)

Pomocí tohoto tlačítka lze vkládat krok do předtím nahraného programu.

1. Stiskněte tlačítko „CLEAR“ dokud se na displeji neobjeví hlášení „-----“.
2. Současně stlačte tlačítka „LOAD/SET UP“ a „SAVE“, LED nad těmito tlačítky začnou blikat a budou tak indikovat, že je ovladač v programovacím režimu.
3. Stiskněte tlačítko „PROGRAM“. Na displeji se objeví hlášení „SELECT PROG.01“.
4. Pomocí tlačítek „+“ a „-“, v efektové sekci vyberte program který chcete změnit (např. SELECT PRO.04).
5. Stiskněte tlačítko „ENTER“, na displeji se objeví hlášení „SELECT STEP.01“.
6. Pomocí tlačítek „+“ a „-“, v programové sekci vyberte krok který předchází místu kam chcete vložit váš nový krok (např. SELECT STEP.05 – původně krok č.5 se stane krokem č.6).
7. Stiskněte tlačítko „INSERT“ (jeho LED se rozsvítí).
8. Stiskněte tlačítko „ENTER“.
9. Pomocí tlačítka „SCENE“ vyberte scénu kterou si přejete asociovat s novým krokem (její LED se rozsvítí).
10. Pomocí tlačítek „+“ a „-“, v efektové sekci vyberte scénu který chcete vložit (např. SELECT SCN.005).
11. Stiskněte tlačítko „ENTER“. Na displeji se objeví hlášení „SELECT TIME“.
12. Stiskněte tlačítko pro dobu přeběhu „FADE-TIME“, aby se aktivoval regulátor doby přeběhu. Pomocí regulátoru nastavte požadovanou dobu přeběhu.
13. Stiskněte tlačítko pro dobu kroku „STEP-TIME“, aby se aktivoval regulátor doby kroku. Pomocí regulátoru nastavte požadovanou dobu nového kroku.
14. Stiskněte tlačítko „ENTER“. Nový krok bude vložen do programu.
15. Pro ukončení programovacího režimu současně stlačte tlačítka „LOAD/SET UP“ a „SAVE“.

Tlačítko „DELETE“ (mazání)

Pomocí tohoto tlačítka lze vymazat krok z programu

1. Stiskněte tlačítko „DELETE“ dokud se na displeji neobjeví hlášení „-----“.
2. Současně stlačte tlačítka „LOAD/SET UP“ a „SAVE“, LED nad těmito tlačítky začnou blikat a budou tak indikovat, že je ovladač v programovacím režimu.
3. Stiskněte tlačítko „PROGRAM“. Na displeji se objeví hlášení „SELECT PROG.01“.
4. Pomocí tlačítek „+“ a „-“, v efektové sekci vyberte program který chcete změnit (např. SELECT PRO.04).
5. Stiskněte tlačítko „ENTER“, na displeji se objeví hlášení „SELECT STEP.01“.
6. Pomocí tlačítek „+“ a „-“, v programové sekci vyberte krok který chcete změnit (např. SELECT STEP.05).
7. Stiskněte tlačítko „DELETE“ (jeho LED se rozsvítí).
8. Stiskněte tlačítko „ENTER“. Tento programový krok je vymazán.
9. Pro ukončení programovacího režimu současně stlačte tlačítka „LOAD/SET UP“ a „SAVE“.

11. Obsluha paměťové karty

Vybalte paměťovou kartu a zasuňte ji do příslušného vstupního portu na čelní desce přístroje.

Důležité obrázky je nutné vždy uložit na paměťovou kartu. Jen tak můžete zabránit tomu, aby se data při chybné obsluze nebo při náhodném vymazání neztratila. Kapacita paměti (1 Mb) je dostatečná k tomu, aby se uložilo všech 500 scén a vámi vyrobené programy.

11.1 Ukládání dat na paměťovou kartu

Pozor: Pokud ukládáte data na paměťovou kartu, ztrácí se nezvratně všechna data, která byla na kartu uložena předtím!

1. Stiskněte tlačítko „SAVE“ (uložení), až se na indikátoru objeví „Save Data“.
2. Stiskněte tlačítko „ENTER“ a držte toto tlačítko po dobu 5 sekund stlačené. Ovladač uloží data na paměťovou kartu, LED u tlačítka „SAVE“ bude svítit a displeje budou prázdné.

Tento proces trvá asi 10-15 sekund.

11.2 Nahrávání dat z paměťové karty na pracovní paměť

Pozor: Když převádíte data do pracovní paměti ovladače, ztrácí se nevratně všechna data (kromě prvotních nastavení z výrobního závodu), která byla dosud v pracovní paměti!

1. Stiskněte tlačítko „LOAD/SET UP“ (načtení), až se na displeji objeví „LOAD DATA“.
2. Stiskněte tlačítko „ENTER“ a držte toto tlačítko po dobu 5 sekund stlačené. Ovladač uloží data do pracovní paměti ovladače. Displeje budou prázdné.
Tento proces trvá asi 10-15 sekund.

12. Zpětný návrat na prvotní nastavení z výrobního závodu

Pozor: Operace která bude níže popsána provede nenávratné vymazání všech vašich nastavení, která jste předtím vytvořili a uložili do paměti ovladače.

Doporučujeme Vám vždy ukládat (zálohovat) všechny důležitá data, nastavení a obrazy na paměťovou kartu (bezpečnostní kopie).

1. Stiskněte tlačítko „LOAD/SET UP“, až se na funkčním displeji objeví „LOAD FAC.SETUP“.
2. Stiskněte tlačítko „ENTER“ a držte toto tlačítko po dobu 5 sekund stlačené, dokud nedojde k vymazání paměti.

13. Technické údaje

Napájecí napětí	115V, 200-230V AC, 50/60Hz
Pojistka	0,063A @230V
Pojistka	0,120A @120V
Příkon	15VA
Počet ovládacích kanálů	192
Zvukový vstup	¼" mono jack
Citlivost	0,5 – 2V
DMX 512-výstup	3-pin XLR konektor
Počet nahratelných programů	40, každý s 99 kroky
Počet nahratelných scén	500
Pracovní paměť	1Mb
Paměťová karta	1Mb
Rozměry (D x Š x V)	483 x 176 x 70 mm
Váha:	2 kg

14. Údržba a čištění

Uvnitř přístroje se nenachází žádné díly, které vyžadují údržbu. Údržbářské a servisní práce jsou výlučně vyhrazeny autorizovaným firmám!

POZOR!

Před údržbářskými pracemi bezpodmínečně vytáhněte síťovou šňůru!

K čištění používejte bezvláknitou utěrku navlhčenou v kvalitním čisticím prostředku, v žádném případě nepoužívejte alkohol nebo jakákoliv rozpouštědla!

Údržbu a servis přístroje smí provádět pouze autorizovaný servis.

Poškozená síťová šňůra, smí být vyměněná pouze autorizovaným servisem.

15. Dodatek

Přejeme vám s vaším přístrojem DMX CONTROL 192 hodně příjemných chvil. Pokud dodržíte instrukce uvedené v tomto návodu na obsluhu, zaručíme vám, že přístroj bude fungovat k vaší spokojenosti. Pokud máte ještě nějaké dotazy, naši odborníci a obchodní zástupci jsou vám k dispozici.