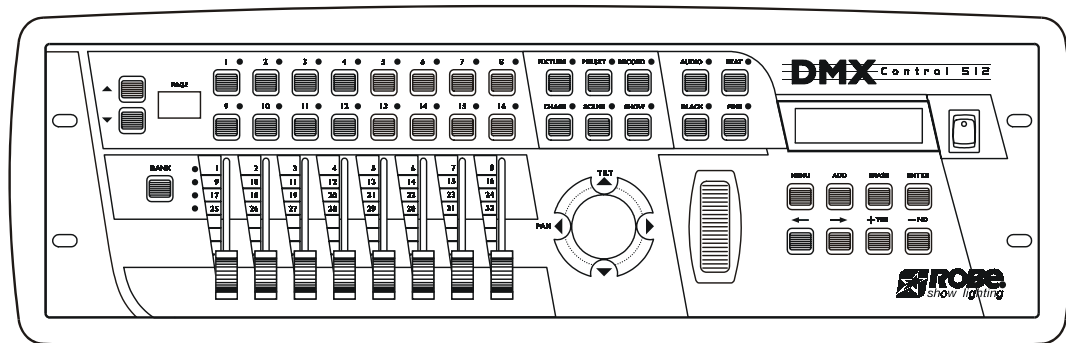


DMX Control 512



AT SERIES

NÁVOD K OBSLUZE

OBSAH

1.	BEZPEČNOSTNÍ POKYNY	4
2.	PROVOZNÍ PŘEDPISY	4
3	PŘEDSTAVENÍ OVLADAČE	6
	3.1. Zadní panel.....	6
	3.2. Přední panel.....	6
4.	MENU	6
	4.1. Výběr přístrojů.....	6
	4.2. Oprava adres přístrojů.....	7
	4.3. Seskupování přístrojů.....	7
	4.4. Úpravy přístrojů.....	7
	4.5. Kopírování přístrojů.....	8
	4.6. Převrácení Pan/Tilt pohybu.....	9
	4.7. Výběr MIDI kanálu.....	9
	4.8. Údaj o velikosti paměti.....	9
	4.9. Uložení paměťového souboru.....	9
	4.10. Načtení paměťového souboru.....	9
	4.11. Aktualizace softwaru.....	9
	4.12. Blokování/Odblokování paměti.....	9
	4.13. Vymazání paměti.....	9
5.	POPIS OVLÁDACÍCH PRVKŮ	10
	5.1. Multifunkční TLAČÍTKA 1-16.....	10
	5.2. Tlačítko FIXTURE.....	10
	5.3. Kanálové FADERY.....	10
	5.4. Tlačítko BANK.....	10
	5.5. JOYSTICK.....	10
	5.6. Tlačítko FINE.....	11
	5.7. Kuličkový ovladač.....	11
	5.8. Tlačítko BLACK.....	11
6.	SCÉNY	11
	6.1. Nahrávání scén.....	11
	6.2. Vyvolávání scén.....	11
	6.3. Vymazávání scény.....	11
7.	PŘEDVOLBY	12
	7.1. Nahrávání předvoleb.....	12
	7.2. Vyvolávání předvoleb.....	13
	7.3. Vymazávání předvoleb.....	13
	7.4. Editace předvoleb.....	13
	7.5. Kombinování předvoleb.....	13
8.	CHASE PROGRAMY	13
	8.1. Nahrávání chase programů.....	13
	8.2. Vyvolávání chase programů.....	15
	8.3. Vymazávání chase programů.....	15
	8.4. Editace chase programů.....	15
	8.5. Tovární chase programy.....	15
	8.6. Tlačítko AUDIO.....	15
	8.7. Tlačítko BEAT.....	16

9.	SHOW	16
	9.1. Nahrávání show.....	16
	9.2. Vyvolávání show.....	16
	9.3. Vymazávání show.....	17
	9.4. Editace show.....	17
10.	MIDI	17
	10.1. Zálohování paměti pomocí MIDI.....	18
	10.2. Obnova paměti pomocí MIDI.....	18
11.	POUŽITÍ PC PORTU	18
	11.1. Konfigurace PC.....	18
	11.2. Zálohování paměti přes PC port.....	19
	11.3. Obnova paměti přes PC port.....	19
	11.4. Aktualizace softwaru.....	19
12.	TECHNICKÉ ÚDAJE	21
13.	ÚDRŽBA A ČIŠTĚNÍ	21
	PŘÍLOHA A – Knihovna ovladače	22

POZOR!
Přístroj chraňte před vlhkostí a mokrem!
Před otevřením krytu přístroje odpojte síťovou šňůru od elektrické sítě!

V ZÁJMU VLASTNÍ BEZPEČNOSTI SI PŘED PRVNÍM UVEDENÍM PŘÍSTROJE DO PROVOZU PŘEČTĚTE TENTO NÁVOD NA OBSLUHU!

1. Bezpečnostní pokyny

Všechny osoby provádějící instalaci a údržbu přístroje musí:

- být potřebným způsobem kvalifikované
- dbát přesně pokynů tohoto návodu

POZOR!
Bud'te zvlášt'e 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 uvedené v tomto návodu k obsluze.

Důležité:

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

Síťovou šňůru ved'te mimo ostatní kabely! Se síťovou šňůrou a všemi přípojkami k elektrické síti zacházejte se zvláštní opatrností!

Uvědomte si, prosím, že škody způsobené nedodržováním návodu a manuálními zásahy do tohoto přístroje, nepodléhají nároku na garanci.

Síťový kabel přístroje chraňte před poškozením. Neved'te kabel přes ostré hrany. Na kabel nešlapte a nepokládejte těžké předměty. Pravidelně kontrolujte stav přístroje, kabelu a jeho vidlice.

Síťová zásuvka musí být přístupná i po instalaci přístroje.

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

Elektrické zapojení, opravářské a údržbářské práce mohou být prováděné pouze kvalifikovanými odbornými silami.

2. Provozní předpisy

Přístroj je určený pouze pro použití v uzavřených místnostech.

Jestliže byl přístroj vystaven velkým teplotním rozdílům (např. během transportu), nezapínejte ho okamžitě. Vznikající zkondenzovaná voda může za určitých okolností Váš přístroj zničit. Přístroj nechejte vypnutý tak dlouho, až se ohřeje na pokojovou teplotu!

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

Při instalaci přístroje dbejte na to, aby nebyl vystavený extrémnímu teplu, vlhkosti nebo prachu. Přístroj instalujte podle platných předpisů, zvlášt'e dejte pozor na případné volně ležící kabely v okolí. Neohrožujte sebe a chraňte bezpečnost ostatních!

Pokud uvádíte přístroj do provozu poprvé, seznamte se důkladně s jeho funkcemi. Nedovolte obsluhovat přístroj osobám, které nejsou důkladně seznámené s jeho obsluhou. Pokud přístroj nefunguje, je to ve většině případů způsobeno neodbornou obsluhou!

Při transportu přístroje používejte originální obal.

Nikdy nepokládejte jakoukoliv kapalinu na přístroj nebo do jeho těsné blízkosti. Pokud i přesto dojde ke vniknutí kapaliny do vnitřku přístroje, okamžitě jej odpojte od elektrické sítě. Před opětovným uvedením do provozu, prosím, nechejte přístroj zkontrolovat kvalifikovaným servisním technikem. Na jakékoliv škody způsobené vniknutím kapaliny do vnitřku přístroje se záruka nevztahuje!

Svévolné úpravy a změny přístroje jsou z bezpečnostních důvodů zakázány!

Při používání přístroje jiným způsobem než je popsáno v tomto návodu, nebude při jeho poškození uznána záruka. Kromě toho může dojít k mnoha nebezpečným situacím, jako je např. elektrický zkrat, elektrický šok atd.

3. PŘEDSTAVENÍ OVLADAČE

DMX CONTROL 512 je ovladač světelných efektů. Z výstupu ovladače DMX CONTROL 512 lze ovládat 16 světelných efektů, každé až s 32 ovládacími kanály. Celkem je možné ovládat 512 kanálů. V menu ovladače je uložena podpora pro přístroje ROBE a další známé značky.

Operační systém ovladače používá Flash paměť, která umožňuje aktualizaci pomocí počítače.

Aktualizace softwaru budou k dispozici na webových stránkách firmy ROBE: www.robe.cz

3.1 ZADNÍ PANEL

- Vstup pro připojení externího 9V napáječe. Schváleno je připojení k napáječi s výstupem 9V DC, 500mA. Zásuvka v přístroji má vnitřní průměr 2,1mm, *polarita+* je ve středu.
- Výstup s 3pin XLR konektorem. Obsahuje přepínač polarit mezi piny 2 a 3. Některé světelné efekty přijímají *data-* pinem 2 a jiné pinem 3. Rozšířenější je zapojení *data-* na pinu 2 (přepínač je v poloze vpravo při pohledu na zadní panel ovladače).
- MIDI in a out – Použití pro vyvolávání scén při automatické instalaci.
- 9pin RS-232 konektor – Pro připojení PC během aktualizace softwaru nebo zálohování paměti. Také lze připojit ovládací myš nebo kuličkový ovladač.
- AUDIO vstup – Používá se pro synchronizaci Chase programů s externím zvukovým zdrojem. Jedná se o vstup pro signál s linkovou úrovní a lze jej propojit s linkovým výstupem mixovacího pultu. Do tohoto vstupu nepřipojujte signál s reproduktorovou úrovní.

3.2 PŘEDNÍ PANEL

Přední panel ovladače obsahuje nejrůznější tlačítka pro programování, osm 60mm tahových potenciometrů (faderů) pro přímé ovládání kanálů připojených světelných efektů, kolečko pro zadávání dat, joystick pro ovládání Pan/Tilt pohybu a podsvícený displej usnadňující programování.

4. MENU

Tlačítko [MENU] se používá ke konfiguraci ovladače DMX CONTROL 512 pro Vaše rozvržení světelných efektů. Pro jednotlivá nastavení se používají tlačítka [←], [→], [+], [-] a datové kolečko. Po stisku tlačítka [MENU] se na horním řádku displeje objeví hlášení "**Press enter to**". Na spodním řádku displeje se zobrazí možnosti k výběru. Mezi zobrazenými možnostmi se můžete pohybovat pomocí tlačítek [+], [-] nebo datovým kolečkem. Pro potvrzení vybrané položky menu stiskněte [ENTER]. Po výběru z menu lze tlačítky [←], [→] vybrat na displeji položku a tlačítky [+], [-], nebo datovým kolečkem měnit její hodnoty. Vybraná položka je indikována podtržením. Pro trvalé provedení změny musí být vždy stisknuto tlačítko [ENTER]. Toto umožňuje prohlédnutí všech možností před provedením změn. Několik položek menu je skrytých z důvodu provedení neautorizovaných nebo nechtěných změn v paměti přístroje, např. "**Memory lock/unlock**" a "**Erase all memory**". Tyto funkce lze vybrat, pouze tehdy, pokud je při jejich výběru z menu současně stisknuto a přidrženo tlačítko [ADD]. Jedná se o bezpečnostní opatření, které je výhodné pro uživatele z důvodu ochrany paměti přístroje před neautorizovanou manipulací.

Jednotlivé položky menu budou objasněné v následujících odstavcích.

4.1. CHOOSE FIXTURES (VÝBĚR PŘÍSTROJŮ)

Pro výběr přístroje ze seznamu v knihovně, nejdříve vyberte tlačítky [+], [-] nebo datovým kolečkem počet přístrojů (od1do16). Dále tlačítkem [→] vyberte značku přístroje (bude indikována podtržením) a poté tlačítky [+], [-] nebo datovým kolečkem proveďte výběr typu. Pro nahrání změny musíte stisknout [ENTER]. Stiskem tlačítka [ERASE] lze vybrat ze seznamu možnost "**No Fixture**". Pokud je povolena automatická oprava, objeví se varování, že mohlo dojít ke změně některé DMX adresy. Pro potvrzení stiskněte [YES], pro odchod bez změny [NO]. Po stisku tlačítka [YES] se na displeji po dobu 1s objeví hlášení [DONE].

4.2. PATCH FIXTURES (OPRAVA ADRES PŘÍSTROJŮ)

Funkce umožňuje zapnutí/vypnutí automatické opravy, a také nastavení DMX adresy pro každý projektor. Během změn DMX adres musí být automatická oprava vypnutá. Zapnutí/vypnutí automatické opravy se provádí tak, že se tlačítka [←], [→] přesune kurzor pod volbu "On" (zapnuto) nebo „Off“ (vypnuto), obě se nachází vedle položky menu "AUTO PATCH" (automatická oprava) a tlačítka [+], [-] nebo datovým kolečkem se provede požadovaná volba. Provedené změny se musí potvrdit tlačítkem [ENTER]. Po zapnutí automatické opravy se objeví upozornění, že mohlo dojít ke změně některých DMX adres. Pro pokračování stiskněte [YES], pro odchod beze změny [NO]. Automatická oprava přiřadí (vzestupně) každému přístroji DMX adresu, a to tak, že adresa následujícího přístroje bude přiřazená ihned po posledním kanálu předcházejícího přístroje. Můžete si vybrat libovolný projektor (1-16) a u každého z nich zkontrolovat DMX adresu. Potom můžete kurzor přemístit pod libovolnou ze tří číslic označujících kanál a vybrat novou startovací DMX adresu. DMX adresu nelze měnit, pokud je zapnutá automatická oprava. Pro zapsání jakékoliv změny je třeba stisknout tlačítko [ENTER]. Po potvrzení změny se na displeji po dobu 1s objeví hlášení "DONE" (provedeno).

4.3. MULTI FIXTURES (SESKUPOVÁNÍ PŘÍSTROJŮ)

Ovladač DMX CONTROL 512 podporuje inteligentní světelné projektory, které používají až 32 ovládacích kanálů. Vzhledem k tomu, že většina světelných projektorů využívá méně než 32 kanálů, umožňuje tento ovladač seskupení projektorů stejného typu pod jedno tlačítko [1-16]. Např. pokud jste k tlačítku [1] přiřadili 4-kanálový scanner, lze použít volbu "multi" a nastavit její hodnotu na 8. Pokud nyní vyberete tlačítko přístroje [1] můžete využít všech 32 kanálů dostupných přístroji [1] pro ovládání osmi takových scannerů.

Upozornění: Tato funkce umožňuje ovládání velkého počtu malých 1, 2, 3 nebo 4-kanálových přístrojů, takže nedochází k zaplnění multifunkčních tlačítek [1-16] malými projektory.

Použitím 4 bank osmi faderů je možné ovládat zvlášť jednotlivé kanály každého z přístrojů. Při použití joysticku budou na změnu Pan/Tilt polohy reagovat všechny seskupené přístroje (pokud podporují Pan/Tilt pohyb). Pro individuální ovládání jednotlivých Pan/Tilt hodnot je třeba použít fadery. Při programování seskupených přístrojů přesuňte kurzor pod číslo přístroje a tlačítka [+], [-] nebo datovým kolečkem vyberte číslo projektoru. Přesuňte kurzor na hodnotu multi (doprava od "X") a zvyšte nebo snižte tuto hodnotu. Lze zvolit číslo v rozmezí 1 až max. počtem přístrojů, které zaplní všech 32 kanálů. Pokud se jedná např. o 4-kanálové projektory, může být tato hodnota max. 8. Pro zapsání změny musíte stisknout tlačítko [ENTER]. Pokud je povolena automatická oprava, objeví se varování, že mohlo dojít ke změně některých DMX adres.

Pro pokračování stiskněte [YES], pro odchod beze změny [NO].

4.4. MODIFY FIXTURE (ÚPRAVY PŘÍSTROJE)

Tato volba umožňuje úpravy kanálů přiřazených vlastnostem přístroje. Také lze vytvořit přístroj nový, který se v knihovně nevyskytuje. Nejprve je nutno vybrat přístroj, tak jak je popsán v kapitole 4.1. Pokud vytváříte nový přístroj, vyberte si projektor, který se podobá nově vytvářenému, nebo použijte funkci "Generic Dimmer", která je první volbou v seznamu. Později lze použít funkci "Copy Fixture", která bude popsána v následující kapitole a vytvořit tak kopii nového projektoru. Existuje celkem 9 vlastností, které lze měnit. Mezi tyto vlastnosti patří: jméno přístroje, počet kanálů, black kanál, black hodnota, kanál Pan, kanál jemný Pan, kanál Tilt, kanál jemný Tilt a režim přechodu. Po volbě "Modify Fixture" (upravit přístroj) kurzorovými tlačítky [←], [→] přesuňte znak podtržení pod číslo přístroje a vyberte číslo projektoru, jehož vlastnosti chcete měnit. Poté přesuňte kurzor na "Attribute" (vlastnost), který se zobrazí ihned napravo od čísla přístroje a vyberte jednu z devíti vlastností. Dále se kurzorem přesuňte na spodní řádek displeje, kde vyberte novou hodnotu právě měněné vlastnosti. Pro zapsání změny vlastnosti musíte stisknout tlačítko [ENTER]. Vlastnosti přístroje budou popsány v následujících odstavcích.

NAME (jméno) je označení přístroje, které se objeví při volbě nebo zrušení volby přístroje. Pro znázornění účelu nebo umístění je možné měnit jméno každého přístroje. Pro změnu je nutné přemísťovat kurzor pod písmena, které chcete měnit a tlačítka [+], [-] nebo datovým kolečkem vybrat písmena nová.

CHANNELS (kanály) je celkový počet ovládacích kanálů pro světelný projektor. Toto číslo může být v rozmezí 1-32. Dbejte opatrnosti, při drastické změně počtu kanálů přístroje, který byl již dříve nastavený a je v provozu, může dojít k automatické změně ostatních položek, jako jsou DMX adresy nebo počet multi přístrojů. Vlastnosti projektoru jako např. black kanál, Pan nebo Tilt budou automaticky deaktivované, pokud vyberete číslo menší, než je počet kanálů přiřazených pro tyto vlastnosti. Např. pokud je Pan přiřazený kanálu 8 a Vy snížíte počet kanálů přístroje na 4, bude volba Pan automaticky nastavena na **“None”**. Podobně, pokud zvýšíte počet kanálů z 8 na 9 a dříve byli nastavené 4 multi přístroje využívající všech 32 kanálů, bude hodnota **“multi”** nastavená zpět na 1.

BLACK CHANNEL je kanál, který bude aktivní po stisku tlačítka [BLACK]. Lze zvolit libovolný kanál přístroje, při volbě **“All”** budou jako black vybrané všechny kanály.

BLACK VALUE je DMX hodnota, která bude vyslaná do zvolených kanálů. Je výhodná pro ty projektory, které blackout provádějí gobo kotoučem a užívají při tom hodnoty DMX mimo 0. Používá se také v případech, kdy chcete nastavit všechny kanály na blackout a hodnota 0 již byla použita pro Reset některého z přístrojů. U některých projektorů má DMX hodnota 1 stejný význam jako 0 pro blackout.

PAN CHANNEL je kanál, který je používán pro ovládání pohybu přístroje ve směru Pan. Pokud přístroj tento pohyb neumožňuje, může být nastavený jako **“None”**. Jestliže přístroj pro pohyb Pan používá dva kanály, rozlišujeme hrubý a jemný Pan kanál. Pro ovládání tohoto pohybu je možno využít joystick.

PAN FINE je kanál u přístroje, který používá dva kanály pro Pan pohyb. Někdy se také označuje jako **“low byte”** kanál. Pokud má přístroj pouze jeden kanál pro Pan pohyb, nastavte tuto volbu jako **“None”**. Kanál lze ovládat joystickem, pokud je aktivované tlačítko [FINE].

TILT CHANNEL obdobně jako u Pan channel kromě toho, že je ovládaný pohyb ve směru Tilt.

TILT FINE obdobně jako u Pan fine s tím rozdílem, že je ovládaný pohyb ve směru Tilt.

FADE MODE (režim přechodu) se používá pro nastavení režimu přechodu každého DMX kanálu. Tlačítka [+], [-] nebo datovým kolečkem vyberte požadovaný kanál, poté přesuňte kurzor na hodnotu odpovídající zvolenému režimu přechodu. Na výběr jsou režimy **“crossfade”**, **“snap before fade”** a **“snap after fade”**. Pro zapsání změny režimu přechodu musíte stisknout tlačítko [ENTER]. **“crossfade”** znamená hladké prolínání z jednoho nastavení do dalšího během změny scény. Čas prolínání bude pro každou scénu různý, v závislosti na tom, jak byla jednotlivá scéna naprogramována. Tento režim je vhodný pro kanály ovládací funkce jako Pan, Tilt nebo stmívání z důvodu hladkých přechodů mezi scénami. Pokud je tento režim použitý pro kanály Gobo nebo kotouče barev, má za následek pohyb těchto kotoučů po jednotlivých krocích všemi pozicemi mezi počáteční a koncovou pozicí, tzn. dlouhé přechody. Tato metoda je obvykle nastavená jako standardní pro kanály ovládací Pan, Tilt a stmívání.

“snap before fade” má za následek přeskok hodnoty kanálu do hodnoty odpovídající následující scéně ihned při jejím vyvolání. Toto nastavení se používá pro kanály ovládací rychlost motoru, aby byla změna Pan/Tilt polohy provedená správnou rychlostí během přechodu. Lze jej také využít pro kanály kotoučů, aby byla jejich změna provedená na počátku dlouhého přechodu. Obvykle je tato metoda nastavená jako standardní pro kanály ovládací rychlosti a režimy.

“snap after fade” způsobí přeskok hodnoty kanálu do hodnoty odpovídající následující scéně na konci přechodu. Tuto možnost použijte pro kotouče a efekty, které chcete aktivovat po ukončení dlouhého prolínání. Jedná se o standardní nastavení pro kotouče barev a efektů.

4.5. COPY FIXTURE (KOPÍROVÁNÍ PŘÍSTROJE)

Funkce se používá pro kopírování typu přístroje z jednoho čísla do dalšího. Šetří čas tím, že umožňuje kopírování nastavení přístroje a Vy nemusíte při seskupování projektorů stejného typu listovat seznamem všech přístrojů. Vyberte, které číslo přístroje a kam budete kopírovat. Pro ukončení kopírování stiskněte tlačítko [ENTER]. Pokud je povolena automatická oprava, objeví se varování, že mohlo dojít ke změně některých DMX adres. Pro potvrzení stiskněte [YES], pro odchod beze změny [NO]. Pokud je v lokalitě nastavené jako **“Copy to”** (kopírovat do) již nějaký přístroj uložený, objeví se hlášení, zda si opravdu přejete překopírování existujícího přístroje. Pro potvrzení kopírování stiskněte [YES], pro odchod beze změny použijte tlačítko [NO].

4.6. PAN A TILT INVERT (PŘEVŘÁCENÍ PAN A TILT POHYBU)

Pokud přístroj tyto pohyby umožňuje, lze jeho Pan a Tilt pohyb ovládat joystickem. V některých případech mohou být přístroje orientované tak, že jejich Pan a Tilt pohyby jsou opačné vůči pohybu joysticku. Aktivací této funkce můžete převrátit Pan/Tilt pohyby přístrojů, které pak budou shodné s pohyby joysticku. Funkce nemá vliv, pokud jsou tyto pohyby ovládané pomocí faderů. Vyberte požadovaný přístroj, zvolte **“Normal”** (beze změny) nebo **“Inverted”** (převrácení pohybu) a pro potvrzení volby stiskněte [ENTER].

4.7. SET MIDI CHANNEL (VÝBĚR MIDI KANÁLU)

Funkce umožňuje výběr DMX kanálu, který bude ovladač DMX CONTROL 512 používat pro vysílání a přijímání MIDI povelů. Vyberte číslo kanálu z rozsahu 1-16 a stiskněte [ENTER]. Je také možné aktivovat extra MIDI kanály výběrem čísla z rozsahu 0-9 na spodním řádku displeje. Extra MIDI kanály umožňují využít pro vyvolání většího počtu scén a obrazů více než jeden MIDI kanál. Pokud má položka extra hodnotu 0, bude používán pouze vybraný MIDI kanál. Pokud je hodnota položky extra 1 a vyšší, budou pro přenos povelů využívány také následující extra MIDI kanály. Více informací v kapitole MIDI.

4.8. VIEW MEMORY SIZE (ÚDAJ O VELIKOSTI PAMĚTI)

Udává zbývající kapacitu paměti, kterou lze využít pro uložení scén a show. Je udávána zbývající kapacita v kByt. Zaplnění paměti závisí na velikosti a složitosti scén.

4.9. SAVE MEMORY FILE (ULOŽENÍ PAMĚŤOVÉHO SOUBORU)

Funkce umožňuje zálohování paměti přes port RS-232 do PC nebo do MIDI zařízení. Po stisku tlačítka [ENTER] se zpřístupní druhé menu, které Vám umožní zvolit buďto PC nebo MIDI port a odeslat přes něj soubory uložené v paměti. Pro další informace, prosím, čtěte kapitolu zálohování paměti, která je na konci tohoto návodu.

4.10. LOAD MEMORY FILE (NAČTENÍ PAMĚŤOVÉHO SOUBORU)

Umožňuje obnovu paměti ze zálohy, která byla vytvořena pomocí portu RS-232 a PC. Stisknutí tlačítka [ENTER] nakonfiguruje port RS-232 pro čtení paměťových souborů a ovladač čeká na data poslané z PC. Čtěte, prosím, kapitolu o PC portu (na konci tohoto návodu), kde najdete podrobnosti o zálohování a obnově paměti. Pro odchod z tohoto menu je nutné ovladač vypnout.

Upozornění: Stávající paměť bude přepsaná.

4.11. UPDATE SOFTWARE (AKTUALIZACE SOFTWARE)

Funkce je určena pro aktualizaci softwaru ovladače DMX CONTROL 512 z PC připojeného přes port RS-232. Po stisku tlačítka [ENTER] se na displeji objeví hlášení **“Download new program”** (načítání nového programu). Ovladač nyní čeká na data poslaná z PC přes port RS-232.

Po zahájení příjmu nového software z PC se na displeji ovladače objeví hlášení **“Receiving new program”** (příjem nového programu). Po ukončení přenosu se systém ovladače restartuje. Odchod z tohoto menu je možný pouze vypnutím ovladače. Vyvolání této nabídky je také možné při zapnutí ovladače, pokud jsou současně stisknutá a přidržena tlačítka [MENU] a [ERASE]. Více informací naleznete v kapitole **“Použití PC portu”**, která je na konci tohoto návodu.

Aktualizace softwaru budou k dispozici na webových stránkách firmy ROBE: www.robe.cz

4.12. LOCK/UNLOCK MEMORY (BLOKOVÁNÍ/ODBLOKOVÁNÍ PAMĚTI)

Je to jedna ze skrytých položek menu, kterou lze zpřístupnit, pokud je při listování v menu stisknuto a přidrženo tlačítko [ADD]. Umožňuje zablokování paměti a chránit ji tím před neautorizovanými změnami nebo vymazáním. Pokud je paměť zablokována, objeví se po stisku nahrávacího tlačítka hlášení **“Memory locked, can't record”** (paměť blokována, nelze nahrávat). Také ostatní položky menu, které nejsou skryté, budou zablokovány za účelem ochrany paměti. Pro zablokování paměti vyberte tlačítka [+], [-] nebo datovým kolečkem odpovídající položku v menu a tlačítkem [ENTER] volbu potvrďte.

4.13. ERASE ALL MEMORY (VYMAZÁVÁNÍ PAMĚTI)

Toto je další skrytá položka v menu, kterou lze zpřístupnit během pohybu v menu stisknutím a přidržením tlačítka [ADD]. Funkce umožňuje úplné vymazání paměti ovladače DMX CONTROL 512.

Po její aktivaci zůstane zachovaný pouze systémový software, vše ostatní jako např. scény, nastavení, chace programy, show a přiřazení projektorů bude vymazané. Před provedením vymazání se na displeji objeví hlášení **“Are you sure? Hold “Yes” 5 sec”**. Stiskněte a přidržte tlačítko [YES], dokud nedojde k restartování systému, nebo stiskněte [NO] pro odchod.

5. POPIS OVLÁDACÍCH PRVKŮ

Následující kapitola Vám poskytne přehled o všech ovládacích prvcích ovladače a jejich funkcích.

5.1. MULTIFUNKČNÍ TLAČÍTKA 1-16

Nachází se na levé straně ovládacího panelu, jsou označené čísly 1-16 a jsou multifunkční. Jejich funkce je daná funkčními tlačítky, která jsou napravo od nich. V jednom okamžiku může být vybraná pouze jedna funkce. Zvolená funkce je indikovaná rozsvícením LED nad příslušným tlačítkem. Následovat bude popis jednotlivých funkcí.

5.2. TLAČÍTKO FIXTURE

Tlačítko pro volbu světelných projektorů, které budou programované. Po stisku se u tohoto tlačítka rozsvítí LED a Vy můžete tlačítky [1]-[16] vybrat aktivní projektory. Pokud je projektor vybraný, je možno ovládat jeho pohyby přímo pomocí faderů nebo joysticku. Vybraný projektor lze také ovládat pomocí předvolby. Projektor nemusí být zvolený jako aktivní, pokud bude ovládaný scénami nebo show. Pokud projektor není vybraný, znamená to pouze, že ho není možno ovládat manuálně, nikoliv, že je vypnutý.

Po aktivaci projektoru se na displeji objeví jeho jméno. Tlačítko nejde aktivovat, pokud k němu nebyl přiřazen typ projektoru. Po stlačení a přidržení jednoho z tlačítek [1]-[16] bude přístroj k němu přiřazený běžet sólově.

5.3. KANÁLOVÉ FADERY

Přímo pod tlačítky [1]-[16] se nachází 8 faderů, které lze použít pro ovládání jednotlivých kanálů každého s připojených projektorů. Pomocí těchto 8 faderů a jejich 4 bank můžete ovládat až 32 kanálů. Tlačítko [BANK] nalevo od faderů určuje, která ze 4 bank je právě aktivní. Každý fader má na své levé straně natištěný seznam kanálů, které jím mohou být ovládané. Např. první fader, v závislosti na tom, jaká banka je zvolená, může ovládat kanály 1, 9, 17 nebo 25. Pokud má projektor méně než 32 kanálů, nebudou některé banky a fadery využité. Před zahájením ovládání pomocí faderů je třeba zvolit číslo projektoru. V jednom okamžiku lze ovládat libovolný počet projektorů. Např. pokud jsou aktivní všechny projektory, pohyb faderu 1 při aktivní bance 1, změní kanál 1 u všech projektorů. Při použití funkce **“Multi Fixture”** je možno ovládat jednotlivé kanály všech multi projektorů v jedné skupině. Např. pokud je ve skupině naprogramováno 8 projektorů (každý se 4 kanály), budou fadery 1-4 ovládat první projektor, fadery 5-8 druhý atd.

5.4. TLAČÍTKO BANK

Tlačítko určuje, která kanálová banka je právě ovládaná pomocí 8 faderů. Umožňuje ovládání až 32 kanálů pouze 8 fadery. Zvolená banka je indikovaná rozsvícenou LED. Čísla vedle každého faderu, která jsou v úrovni rozsvícené LED určují, který kanál nebo scénu lze jednotlivým faderem právě ovládat. Výhodou je, že nelze vybrat vyšší banku, než je třeba k ovládání aktuálně vybraných projektorů.

5.5. JOYSTICK

Ovládací páka je určena pro ovládání Pan/Tilt pohybu aktivního světelného projektoru. Joystick je typu “return to center”, tzn. že funguje na základě vychýlení do požadovaného směru. Čím větší je jeho vychýlení, tím rychlejší je Pan/Tilt pohyb projektoru. Tlačítko [FINE] slouží pro volbu 16bit rozlišení pohybu v případě, že projektor používá 2 kanály pro Pan nebo Tilt pohyb (joystick bude mít vliv na kanál Fine, pokud bude aktivní tlačítko [FINE]). V případě, že projektor používá pouze 1 kanál pro Pan nebo Tilt pohyb, bude se pohybovat menší rychlostí umožňující přesnější ovládání, pokud bude tlačítko [FINE] aktivní.

5.6. TLAČÍTKO FINE

Tlačítko [FINE] má vliv na chod joysticku. Při aktivním tlačítku [FINE] se bude joystick pohybovat po nejmenších možných krocích. Pokud tlačítko nebude aktivní, pohyb joysticku bude po větších krocích.

5.7. KULIČKOVÝ OVLADAČ

Pro kontrolu Pan a Tilt pohybu lze také použít další zařízení jako např. ovládací myš nebo kuličkový ovladač. Zařízení musí umožňovat sériové připojení a musí být kompatibilní se značkou Microsoft nebo Logitech. Zapojují se k 9pin konektoru RS 232 na zadním panelu ovladače DMX CONTROL 512. Obdobně jako u joysticku, i těmito zařízeními lze ovládat pouze aktivní projektory. Levým tlačítkem kuličkového ovladače nebo ovládací myši se budete při výběru aktuálního projektoru pohybovat doleva, pravým tlačítkem doprava. Pokud tlačítko přidržíte, budete se pohybovat plynule zvoleným směrem, až do okamžiku, kdy tlačítko uvolníte. U výrobku kompatibilního se značkou Logitech, má prostřední tlačítko význam jako tlačítko [FINE].

5.8. TLAČÍTKO BLACK

Aktivace tlačítka [BLACK] má za následek ukončení všech činností a blackout na výstupu všech projektorů. V závislosti na typu a vlastnostech projektoru má toto tlačítko vliv pouze na kanál ovládající světelný výstup z lampy. U některých typů projektorů nastaví na "0" všechny kanály. Aktivace funkce je indikovaná svítící LED nad tlačítkem [BLACK]. Druhým stlačením tlačítka [BLACK] dojde k deaktivaci funkce a všechny kanály se vrátí do předcházejících nastavení.

Stisknutí a přidržení tlačítka [BLACK] po dobu 2s uvede všechny DMX kanály do „0“ a vymaže vyrovnávací paměť pro scény. Tato funkce je užitečná během programování nové scény.

6. SCÉNY

6.1. NAHRÁVÁNÍ SCÉN

Scéna je nahraný stav nasvícení celého stage. Všechny akce, které mají vliv na nasvícení stage, jako např. změny kanálových hodnot, vyvolávání chase programů a předvoleb jsou uloženy ve vyrovnávací paměti scény a lze je později uložit jako scénu. Tato metoda programování Vám umožňuje zpětné vyvolání scény, její úpravu a uložení do nové pozice, nebo přehrání stávající.

Jakmile Vám vzhled nasvícení stage vyhovuje, stiskněte tlačítko [RECORD] (jeho LED bliká). Dále stiskněte tlačítko [SCENE], LED u tohoto tlačítka také začne blikat. "Stránkový" displej bude svítit stejně tak, jako LED u multifunkčních tlačítek, která obsahují již dříve vytvořené scény. V tomto okamžiku je možné zadat jméno scény a dobu přechodu. Tlačítka [←], [→] se přesunují postupně pod jednotlivá písmena tvořící jméno scény a tlačítka [+], [-] nebo datovým kolečkem zvolte nové jméno. Potom přesuňte kurzor pod dobu přechodu a tlačítka [+], [-] nebo datovým kolečkem nastavte novou hodnotu pro tuto scénu.

Pro nahrání scény je dále nutné zvolit stránku a číslo scény. Je možné použít tlačítka výběru stránky [↑]a[↓] a vybrat číslo stránky z rozsahu 1-64 a zvolit multifunkční tlačítko [1]-[16] a uložit tak až 1024 scén. Pokud vyberete tlačítko, které již obsahuje scénu, objeví se hlášení zda opravdu chcete přepsat existující scénu. Stiskněte [YES] nebo [NO].

Upozornění: Přepsání nebo vymazání scény může trvat až 30s, v závislosti na tom, jak je v daném okamžiku paměť zaplněná.

V libovolném okamžiku je možno stiskem tlačítka [RECORD] opustit režim nahrávání bez provedení jakékoliv změny.

6.2. VYVOLÁVÁNÍ SCÉN

Pokud je scéna nahraná, lze ji stiskem tlačítka [SCENE] a výběrem požadované strany a čísla scény opět vyvolat a spustit. V jednom okamžiku lze výběrem tlačítka [1]-[16] spustit pouze jednu scénu. Při volbě tlačítka, které je již aktivní, dojde k vypnutí probíhající scény a na výstupu se nastaví blackout.

6.3. VYMAZÁVÁNÍ SCÉNY

Pro vymazání scény stiskněte tlačítka v tomto pořadí [RECORD]→ [SCENE] →[ERASE]. U všech tlačítek, které obsahují scény, budou svítit jejich LED. Nyní vyberte číslo scény, kterou chcete vymazat. Jméno zvolené scény se zobrazí na displeji spolu s otázkou "Erase this?". Stiskněte [YES]

nebo [NO]. Při volbě [YES] dojde k vymazání scény. Nyní můžete zvolit další scénu k vymazání, nebo stisknout tlačítko [RECORD] pro odchod z tohoto režimu.

Upozornění: Přepsání nebo vymazání scény může trvat až 30s, v závislosti na tom, jak je v daném okamžiku paměť zaplněná.

7. PŘEDVOLBY

Předvolby urychlují a usnadňují programování scén tím, že umožňují okamžitý přístup k volbě barvy a nastavení paprsku, aniž by bylo nutné jejich zdlouhavé vyhledávání fadery přes DMX kanály. Šetří také paměť ovladače, protože jedné předvolbě může odpovídat několik scén. Např. pokud je pod jednou předvolbou uložena Pan/Tilt poloha pro několik scén, bude při změnách poloh těchto scén nutno měnit pouze nastavení Pan/Tilt u předvolby. Pokud si přejete použít stejnou barvu nebo gobo pro skupinu projektorů, je výhodnější použít předvolbu, než nastavovat kanály pro jednotlivé projektory přes fadery. Tento postup šetří paměť scény.

Ovladač DMX CONTROL 512 umožňuje nahrát až 32 stránek s 16 předvolbami, což je celkem 512 předvoleb. Narozdíl od scény, která slouží k nahrání nasvícení celého stage, předvolby jsou určeny k nahrání pouze několika kanálů mající spíše informační hodnotu, jako např. barva, gobo nebo pozice paprsku. Předvolby lze později vyvolat a přepisovat za účelem vytvoření scény.

Kromě 32 stránek s předvolbami, které lze upravovat, jsou k dispozici také dvě stránky označené jako „F1“ a „F2“. Tyto stránky jsou určeny pro „tovární nastavení“, jsou předprogramované a slouží během instalace projektorů. Stránka „F1“ obsahuje barvy a na stránce „F2“ jsou uloženy goba a efekty paprsku. Uvědomte si, prosím, že ne všechny světelné projektory podporují tovární předvolby.

7.1. NAHRÁVÁNÍ PŘEDVOLEB

Před nahráním předvolby je nejprve nutné vykonat několik úkonů. Je třeba nastavit stmívač a Pan/Tilt pozici, aby byli během nastavování předvolby patrné změny kanálů barev a gobo. Vyberte všechny projektory, které budou použity v předvolbě, nastavte pozici paprsku a zvyšte hodnoty stmívače. Tyto úpravy nebudou do předvolby nahrány, pokud jsou provedené před stiskem tlačítka [RECORD].

Pro zahájení nahrávání stiskněte tlačítko [RECORD], jeho LED začne blikat. Dále stiskněte [PRESET], jeho LED také začne blikat. Na „stránkovém“ displeji se zobrazí číslo aktuální stránky a u všech tlačítek obsahujících předvolby se rozsvítí jejich LED. Nastavte kanál nebo kanály, které chcete uložit do předvolby. Tyto nastavení budou nahrány do předvolby, vyhněte se proto změnám kanálů, které nechcete v předvolbě použít.

Upozornění: Pokud během nahrávání předvolby došlo k nechtěné změně některého kanálu, který nebyl určen pro použití v předvolbě (např. náhodným dotykem joysticku nebo faderu), vraťte se zpět a celý postup opakujte.

Během nahrávání scény lze libovolný projektor zapnout nebo vypnout stiskem odpovídajícího multifunkčního tlačítka [1]-[16]. Druhým stisknutím tohoto multifunkčního tlačítka dojde ke zhasnutí jeho LED a je možné dokončit nahrávání předvolby.

Během nahrávání lze kdykoliv zadat jméno pro předvolbu. Tlačítka [←], [→] se přesunují postupně pod jednotlivá písmena tvořící jméno scény a tlačítka [+], [-] nebo datovým kolečkem zvolte nové jméno.

Pro uložení předvolby vyberte stránku a číslo tlačítka, kam chcete předvolbu uložit. Pokud vyberete číslo tlačítka jehož LED svítí, objeví se hlášení zda opravdu chcete přepsat existující předvolbu. Stiskněte [YES] nebo [NO]. Tlačítka výběru stránky [↑] a [↓] lze vybrat mezi stránkami 1-32, které Vám umožňují uložit až 512 předvoleb. Stránky „F1“ a „F2“ nelze upravovat.

Upozornění: Přepsání nebo vymazání předvolby může trvat až 30s, v závislosti na tom, jak je v daném okamžiku paměť zaplněná.

Po uložení předvolby zůstává u tlačítka [RECORD] svítit LED, což znamená, že můžete pokračovat v nahrávání dalších předvoleb. Jakákoliv změna libovolného kanálu, která byla provedena po zahájení nahrávání, bude uložena v jakémkoliv nové předvolbě. Pokud došlo k nechtěné změně libovolného kanálu, stiskem tlačítka [PRESET] zhasněte jeho LED a poté opět rozsviňte, zatímco LED u tlačítka [RECORD] stále bliká. Tímto postupem dojde k vymazání vyrovnávací paměti.

Pro opuštění nahrávacího režimu stiskněte tlačítko [RECORD] (všechny LED přestanou blikat).

7.2. VYVOLÁVÁNÍ PŘEDVOLEB

Před vyvoláním předvolby nejprve zvolte projektory, které mají být předvolbou ovládané. Musí být vybrané pouze ty projektory, které byly zvolené během nahrávání dané předvolby. Dále stiskněte tlačítko [PRESET] a zvolte stránku a číslo předvolby, kterou chcete vyvolat. Narozdíl od scén je možné mít v jednom okamžiku aktivních více předvoleb, a to tak dlouho, dokud každá předvolba ovládá různé kanály projektorů. V případě, že se jeden kanál pokusí ovládat dvě různé předvolby, zůstane pro ovládání tohoto kanálu aktivní poslední vybraná předvolba. Pokud je předvolba zcela překrytá jinou, je automaticky vypnutá.

Požadované projektory musí být vybrány před vyvoláním předvolby, a to i v tom případě, že byly vybrané při nahrávání předvolby. Toto umožňuje, že i když budou vybrané všechny projektory, tak ve zvolené předvolbě budou aktivní pouze ty, pro které byla vytvořena. Např. vytvořili jste předvolbu "Red", která nastaví barevné kanály všech projektorů na červenou barvu. Potom při vyvolání této předvolby dojde ke změně barvy pouze požadovaných projektorů

7.3. VYMAZÁVÁNÍ PŘEDVOLBY

Pro vymazání existující předvolby stiskněte tlačítka v pořadí [RECORD]→[PRESET]→[ERASE]. Obdobně jako při nahrávání předvolby, i v tomto případě budou svítit LED u všech tlačítek obsahujících předvolby. Dále vyberte předvolbu, kterou chcete vymazat. Na displeji se objeví jméno zvolené předvolby spolu s hlášením "Erase this?" (vymazat tuto?). Stiskněte [YES] nebo [NO]. Při volbě [YES] dojde k vymazání vybrané předvolby. Potom je možné vybrat další předvolbu k vymazání, nebo opětovným stiskem tlačítka [RECORD] opustit nahrávací režim.

Upozornění: Přepsání nebo vymazání předvolby může trvat až 30s, v závislosti na tom, jak je v daném okamžiku paměť zaplněná.

7.4. EDITACE PŘEDVOLEB

Pro editaci dříve uložené předvolby stiskněte tlačítka v pořadí [RECORD]→[PRESET]. Před provedením jakékoliv změny libovolného kanálu je třeba zvolit číslo předvolby, kterou chcete editovat. Na displeji se objeví hlášení "Edit this existing preset?" (upravovat tuto předvolbu?). Po stisku tlačítka [YES] dojde k vyvolání předvolby. Nyní je možné vybranou předvolbu libovolně upravovat. Provedené změny lze uložit do stávající nebo nové předvolby (po stisku tlačítka s odpovídajícím novým číslem). Tento postup lze také použít pro kopírování předvolby do jiné pozice bez provedení jakékoliv změny.

7.5. KOMBINOVÁNÍ PŘEDVOLEB

Existující předvolbu je možné přidat do předvolby, na které aktuálně pracujete. V režimu nahrávání předvolby stiskněte tlačítko [ADD] a vyberte číslo předvolby. Nastavení kanálů uložené ve vybrané předvolbě budou vloženy do předvolby, na které právě pracujete. Přidávat lze libovolné množství předvoleb. Tento postup lze využít pro kombinaci několika malých předvoleb do jedné velké. Pokud dvě předvolby ovládají stejné kanály, má přednost poslední vložená předvolba.

8. CHASE PROGRAMY

Ovladač DMX CONTROL 512 umožňuje vytvořit až 256 chase programů. Kromě toho také nabízí 48 předprogramovaných programů nazvaných jako "factory chases". Chase je posloupnost kroků vytvářejících pohyb nebo rychle opakující se změny v nasvícení stage. Každý chase krok jsou nahrané hodnoty vybraných kanálů nebo předvoleb. Kroky jsou potom přehrávané v plynulé smyčce naprogramovanou rychlostí. Narozdíl od scén, chase programy netvoří efekty na celé ploše, ale mají vliv pouze na kanály obsažené v chase programu. Toto Vám umožňuje "chase" efekty jako jsou barva, gobo nebo pozice paprsku. V jednom okamžiku může být aktivních až 8 chase programů, což umožňuje jejich kombinaci do jedné scény.

8.1. NAHRÁVÁNÍ CHASE PROGRAMŮ

Před nahráváním chase programu je nejprve nutné vykonat několik úkonů. Je třeba nastavit stmívač a Pan/Tilt pozici, aby byli během nastavování chase programu patrné změny kanálů s barvami a gobosy. Vyberte projektory, které budou použité v chase programu, nastavte pozici paprsku a zvýšte hodnoty stmívače, nebo dle potřeby otevřete clonu. Tyto úpravy nebudou nahrané do chase programu, pokud jsou provedené před stiskem tlačítka [RECORD].

Pro zahájení nahrávání stiskněte tlačítko [RECORD] (jeho LED začne blikat). Dále stiskněte [CHASE], LED u tohoto tlačítka také začne blikat. Na "stránkovém" displeji se zobrazí číslo aktuální chase stránky a u všech tlačítek obsahujících chase programy se rozsvítí LED. K dispozici je 16 paměťových stránek. Stránky "F1", "F2" a "F3" jsou rezervované pro tovární nastavení a nelze do nich nahrávat. Na displeji se objeví aktuální chase krok, rychlost a doba přechodu. Pro začátek nahrávání prvního chase kroku nastavte kanál nebo kanály do požadované pozice pomocí faderů nebo joysticku. Tyto nastavení budou nahrány do kroku, proto je nutné se vyhnout nechtěným změnám. V libovolném okamžiku během nahrávání chase kroku lze stiskem odpovídajícího tlačítka [1]-[16] zvolený projektor zapnout nebo vypnout. Stiskem tlačítka [PRESET] lze také do chase kroku zařadit předvolby. Při zařazení předvoleb v nich budou aktivní pouze projektory, které jsou aktuálně vybrané.

Po ukončení vkládání kanálů nebo předvoleb do chase kroku stiskněte [ENTER].

Upozornění: LED u multifunkčních tlačítek musí být před stiskem tlačítka [ENTER] zhasnuté.

Ukazatel chase kroku bude automaticky přecházet do následujícího kroku. Tento postup opakujte pro vytvoření až 256 kroků. Stisknutím tlačítka [ENTER] před provedením jakékoliv změny lze uložit prázdné kroky. Tyto prázdné kroky mohou být využité pro prodloužení doby mezi kroky. Později do nich lze také nahrávat. Během nahrávání se můžete mezi jednotlivými kroky pohybovat, a to tak, že se kurzorem přemístíte pod číslo kroku a tlačítka [+], [-] nebo datovým kolečkem zvolíte číslo požadovaného kroku. Tímto způsobem lze měnit nebo přidat několik kanálů do nahrávaného kroku. Stiskem [ENTER] po nahrání chase kroku dojde (pokud není počet kroků vyčerpaný) k přidání dalšího kroku na konec programu. Pokud se během nahrávání chase kroku spletete, stiskněte [ERASE]. Na displeji se objeví hlášení, zda opravdu chcete vymazat obsah kroku. Stiskněte [YES] nebo [NO]. Po stisku [YES] dojde k vymazání obsahu kroku. Po druhém stisku [ERASE] se objeví hlášení, zda opravdu chcete vymazat prázdný krok z chase programu. Stisknutím [YES] dojde ke zkrácení programu o jeden krok.

Během nahrávání chase programu můžete kdykoliv zadat rychlost, dobu přeběhu a jméno chase programu. Tlačítka [←], [→] se přesunujte postupně pod jednotlivé položky a tlačítka [+], [-] nebo datovým kolečkem je upravujte. Při zadávání jména se pohybujte kurzorem doprava, až se po údaji o době přeběhu zobrazí jméno a stav zámku rychlosti. Tlačítka [←], [→] se přesunujte postupně pod jednotlivá písmena tvořící jméno chase programu a tlačítka [+], [-] nebo datovým kolečkem zvolte nové jméno. Chase rychlost (v BPM) bude pro jednotlivé programy nastavená jako standardní. To znamená, že při prvním vyvolání chase programu bude zvolený program běžet touto rychlostí. Lze ji během chodu chase programu měnit a nová rychlost může být nahrána jako část scény. Toto umožňuje použít stejný chase program v několika scénách, v každé scéně je možné nastavit jinou rychlost.

Doba přechodu je zobrazená v procentech a je stejná pro každý krok v chase programu. Není možné nastavit pro každý krok jinou dobu přechodu. Udává dobu přechodu ("prolínání") mezi jednotlivými kroky chase programu. Pokud je nastavená na 100% bude doba přechodu mezi jednotlivými kroky odpovídat jemnému plynulému přechodu. Při nastavení na 0% budou kroky následovat přímo za sebou bez postupného přechodu. Nastavení v rozsahu 0-100% umožňuje velké množství typů přechodů, a to v závislosti na rychlosti chase programu. Stejně tak jako u rychlosti, i zde se jedná o standardní hodnotu, kterou lze v průběhu chase programu měnit.

Funkce uzamčení rychlosti, která je zobrazená pod jménem chase programu udává, zda je během chodu chase programu možné měnit rychlost tlačítka [AUDIO] nebo [BEAT]. Při nastavení "No beat" bude chase program běžet pouze naprogramovanou rychlostí a nebude možné ji tlačítka [AUDIO] nebo [BEAT] měnit. Toto je výhodné v případě, že potřebujete vytvořit chase program, který musí pro vytvoření určitého efektu běžet vysokou rychlostí.

Po ukončení nahrávání všech chase kroků nastavte rychlost, dobu přeběhu, stav zámku rychlosti a poté volbou stránky a multifunkčního tlačítka chase programu uložte. LED u tlačítek [FIXTURE] a [PRESET] musí být zhasnuté. Pokud vyberete číslo tlačítka jehož LED svítí, objeví se hlášení, zda opravdu chcete přepsat existující chase program. Stiskněte [YES] nebo [NO]. Lze vybrat mezi stránkami "1"-,"16", které Vám umožňují uložit až 256 chase programů. Stránky "F1"-,"F3" nelze upravovat, jsou rezervované pro tovární nastavení.

Upozornění: Přepsání nebo vymazání chase programu může trvat až 30s, v závislosti na tom, jak je v daném okamžiku paměť zaplněná.

Po uložení chase programu zůstávají u tlačítek [RECORD] a [CHASE] blikat LED, což znamená, že můžete pokračovat v nahrávání nebo editaci dalších chase programů. Pro opuštění tohoto menu stiskněte tlačítko [RECORD] (LED u tlačítek přestanou blikat).

8.2. VYVOLÁVÁNÍ CHASE PROGRAMŮ

Pro vyvolání chase programu nejprve stiskněte tlačítko [CHASE] a potom zvolte stránku a tlačítko odpovídající požadovanému programu. Zvolený chase program začne běžet rychlostí, která byla nastavená během jeho nahrávání. Opětvým stisknutím stejného tlačítka dojde k vypnutí tohoto chase programu. Najednou lze spustit až 8 chase programů, a to po dobu, kdy ovládají různé kanály. Lze měnit rychlost nebo dobu přechodu chase programu, který je aktuálně zobrazený na displeji. Tlačítka [←], [→] se přesunují postupně pod jednotlivé položky, které chcete editovat a tlačítka [+], [-] nebo datovým kolečkem nastavte jejich nové hodnoty. Pokud v jednom okamžiku běží více než jeden chase program, nejdříve se kurzorem přesuňte pod jméno programu a vyberte program, jehož položky chcete měnit. Každá provedená změna rychlosti bude uložena, pokud nahrajete aktuální scénu. Toto umožňuje použít stejné chase programy v různých scénách s různými rychlostmi. Pokud běží chase programy, stiskem tlačítka [CHASE] dojde k zobrazení jmen aktuálně běžících. Současně může běžet až 8 chase programů. Pokud zvolíte program, který zcela překryje již běžící, bude překrytý program automaticky vypnutý. Chase program je vypnutý v případě, že nově vyvolaný program ovládá stejné kanály. Pokud se překrývají pouze některé kanály, k vypnutí programu nedojde. V programu budou pokračovat pouze kanály, které se nepřekrývají.

8.3. VYMAZÁVÁNÍ CHASE PROGRAMŮ

Pro vymazání existujícího chase programu stiskněte tlačítka [RECORD] → [CHASE] → [ERASE]. Obdobně jako při nahrávání chase programu, i v tomto případě budou svítit LED u všech multifunkčních tlačítek obsahujících programy. Dále vyberte program, který chcete vymazat. Na displeji se objeví jméno zvoleného programu spolu s hlášením **“Erase this?”** (vymazat tento?). Stiskněte [YES] nebo [NO]. Při volbě [YES] dojde k vymazání vybraného programu. Toto je možné pouze pokud současně není editovaný nebo nahráván jakýkoliv jiný chase program. V libovolném okamžiku lze přerušit mazání stiskem tlačítka [NO] nebo probíhající nahrávací režim tlačítkem [RECORD].

Upozornění: Přepsání nebo vymazání chase programu může trvat až 30s, v závislosti na tom, jak je v daném okamžiku paměť zaplněná.

8.4. EDITACE CHASE PROGRAMŮ

Při úpravě dříve nahraných chase programů stiskněte nejprve tlačítko [RECORD] a potom [CHASE]. Před provedením změny hodnoty libovolného kanálu je nutné nejdříve zvolit číslo chase programu, který si přejete editovat. Na displeji se objeví hlášení **“Edit this existing chase?”** (upravovat tento chase?). Po stisknutí tlačítka [YES] dojde k vyvolání zvoleného programu. Nyní jsou možné jeho úpravy výběrem kroků a změnou hodnot libovolných kanálů. Stiskem tlačítka [ERASE] lze vymazat obsah aktuálního kroku, a nebo, pokud je krok prázdný, vymazat krok celý. Tlačítkem [ADD] lze vkládat prázdné kroky do aktuálního. Na displeji se objeví hlášení, zda opravdu chcete na tomto místě vložit prázdný chase krok. Pokud chcete do aktuálního kroku vložit krok, stiskněte tlačítko [YES]. Číslo všech následujících kroků se automaticky zvýší směrem nahoru o hodnotu 1. Pokud je nový krok vložený, lze do něj nyní nahrát hodnoty kanálů, nebo vložit předvolby.

Po provedení požadovaných změn lze program uložit na stejnou pozici v paměti, nebo po výběru stránky a čísla multifunkčního tlačítka, ho lze uložit na pozici novou. Tento postup lze také využít při kopírování chase programu do jiné pozice, pokud na programu nejsou provedené žádné změny.

8.5. TOVÁRNÍ CHASE PROGRAMY

Při volbě paměťových stránek **“F1”-„F3”** (factory chases) lze vybírat z celkem 48 předprogramovaných Pan a Tilt chase programů. Kromě jiného zde naleznete některé hůře programovatelné pohyby, jako např. kruhy a “osmičky”. Narozdíl od programování, které provádíte sami, musíte v tomto případě nejdříve zvolit projektory a teprve poté spustit chase program.

8.6. TLAČÍTKO AUDIO

Stiskem tlačítka [AUDIO] dojde k aktivaci audio vstupu pro spouštění chase kroků. Po stisknutí se rozsvítí jeho LED, která bude po detekci zvukového signálu na audio vstupu krátce blikat. Libovolný běžící chase program, pokud není jeho rychlost uzamčená, bude s tímto signálem synchronizovaný. Pro informace o uzamčení rychlosti chase programu čtěte, prosím, předchozí odstavec o nahrávání chase programů. Stisknutí tlačítka [AUDIO] automaticky deaktivuje tlačítko [BEAT]. Stav tlačítka [AUDIO] nelze uložit spolu se scénou.

8.7. TLAČÍTKO BEAT

Tlačítko [BEAT] umožňuje poklepáním upravit rychlost chase programu v reálném čase pro přizpůsobení k libovolné přehrávané skladbě. LED u tlačítka bude při poklepávání blikat ve stejném rytmu. Libovolný běžící chase program, pokud není jeho rychlost uzamčená, bude s tímto rytmem synchronizovaný. Stisknutí tlačítka [BEAT] automaticky deaktivuje tlačítko [AUDIO]. Pro zrušení tohoto režimu přidržte tlačítko [BEAT] stisknuté po dobu 1s. Během nahrávání scény nejsou stav tlačítka [BEAT] a tempo úderů uloženy.

9. SHOW

Show je sekvence scén, které jsou nahrané a přehrávané v přeprogramovaných časech. Ovladač DMX CONTROL 512 umožňuje nahrát až 16 stránek po 16 show, což je celkem 512 show.

9.1. NAHRÁVÁNÍ SHOW

Před nahráváním show nejprve musíte nahrát scény, které budou v této show obsaženy. Pro informace o nahrávání scén čtěte, prosím, předcházející odstavce.

Pro zahájení nahrávání show stiskněte tlačítko [RECORD], jeho LED bude blikat. Dále stiskněte tlačítko [SHOW], i jeho LED začne blikat. Na "stránkovém" displeji se zobrazí číslo aktuální Show stránky a rozsvítí se LED u všech tlačítek obsahujících show. Na displeji se zobrazí aktuální krok, který je připravený pro nahrávání spolu se stránkou scény a počtem scén v tomto kroku. Pokud je tento krok prázdný, zobrazí se místo stránky a počtu scén hlášení **'Empty'** (prázdný). Doba setrvání v kroku je udávána ve tvaru - hodiny: minuty: sekundy. Jednotlivé číselné údaje jsou oddělené znakem ":", sekundový údaj s desetinným místem má místo desetinné čárky tečku.

Při prvním zahájení nahrávacího procesu se na displeji objeví hlášení **"step 000, sceneStart"**. Krok 0 se používá pro připojení zpoždění na začátku show před vyvoláním první scény. Do kroku 0 nelze nahrát žádnou scénu. Pokud na začátku show nechcete žádné zpoždění, ponechte dobu setrvání na 00:00:00.0 a pomocí tlačítek [+], [ENTER] nebo datovým kolečkem se přesuňte na krok 1.

Pro nahrání kroku show stiskněte tlačítko [SCENE], jeho LED bude svítit. Dále vyberte stránku a číslo multifunkčního tlačítka pro novou scénu tohoto kroku. Potom zvolte dobu setrvání v tomto kroku. Doba kterou zvolíte je čas, po který bude scéna trvat, než dojde k vyvolání následujícího kroku. Nový čas můžete zadat tak, že se kurzorem budete pohybovat mezi údaji pro hodiny, minuty a sekundy a pomocí tlačítek [+], [-] nebo datovým kolečkem zadáte jejich nové hodnoty.

Po vybrání scény a doby setrvání stiskněte tlačítko [ENTER]. Číslo kroku automaticky přeskočí na následující. V show lze zadat až 255 kroků. Při stisku tlačítka [ENTER] aniž je zadána scéna, číslo kroku přeskočí na následující, přičemž stávající krok je uložen jako prázdný.

Krok lze během nahrávání show vybrat tak, že přesunete kurzor pod číslo kroku a tlačítka [+], [-] nebo datovým kolečkem zadáte jeho novou hodnotu. Číslo scény nebo dobu setrvání je možné měnit pro libovolný nahraný krok. Stisknutím tlačítka [ENTER] po posledním nahraném kroku bude na konec show vložen další krok. Pokud stisknete [ENTER] a počet kroků není konečný, bude číslo následujícího kroku stejné, jako kdyby jste použili ke zvýšení datové kolečko.

V libovolném okamžiku nahrávání je pro vytváření show možné zadat jméno. Tlačítkem [→] přesuňte kurzor doprava vedle údaje doby setrvání. Obraz na displeji se změní, na horním řádku se objeví jméno show a na spodním řádku se objeví stav nastavení smyčky. Pohybuje se kurzorem pod písmeny jména scény a tlačítka [+], [-] nebo datovým kolečkem zadejte jméno nové.

Nastavením smyčky lze naprogramovat běh show v plynule opakující se smyčce nebo jedenkrát dokola. Po ukončení nahrávání kroků novou show zadáním čísla stránky a multifunkčního tlačítka uložte. Přesvědčte se, že LED u tlačítka [SCENE] nesvítí. Pokud při ukládání show zvolíte tlačítko u kterého svítí LED, objeví se hlášení, zda opravdu chcete přepsat existující show. Stiskněte [YES] nebo [NO].

Upozornění: Přepsání nebo vymazání show může trvat až 30s, v závislosti na tom, jak je v daném okamžiku paměť zaplněna.

Po uložení show se ovladač DMX CONTROL 512 vrátí zpět do nahrávacího režimu, aby bylo možné pokračovat v editaci nové show. Pro odchod z nahrávacího režimu stiskněte [RECORD]. LED u tohoto tlačítka přestane blikat.

9.2. VYVOLÁVÁNÍ SHOW

Pro spuštění show nejprve stiskněte tlačítko [SHOW] a poté zadejte číslo požadované stránky a multifunkčního tlačítka. Najednou lze spustit pouze jednu show, která může v jednom okamžiku

vyvolávat jen jednu scénu. Na displeji bude zobrazené jméno show spolu s aktuálním krokem scény a dobou setrvání. Pokud je nastavená smyčka, začne se show opakovat po uplynutí doby setrvání posledního kroku. Pokud je stav smyčky nastavený na **“Off”** (vypnuto), dojde po vyvolání poslední scény k ukončení show.

Pokud chcete vložit do show pauzu, stiskněte tlačítko [BLACK] a projektoři se nastaví na blackout. Dalším stisknutím tlačítka [BLACK] dojde k opětovnému vyvolání show a u projektorů dojde k deaktivaci blackout. Pokud tlačítko [BLACK] stisknete a přidržíte po dobu 1s dojde k vypnutí show. Stisknutím multifunkčního tlačítka aktuálně běžící show dojde k jejímu vypnutí. K vypnutí show také dojde, pokud při běhu show zvolíte novou show, která pak nahradí původně běžící. V libovolném okamžiku lze stisknutím tlačítka [SHOW] vrátit aktuálně běžící show na začátek. Stisknutím tlačítka [←] uvedete show do pauzy, tlačítkem [→] bude show opět běžet. Pokud show není v režimu pauza, dojde po stisknutí tlačítka [→] k přeskočení do dalšího kroku.

9.3. VYMAZÁVÁNÍ SHOW

Pro vymazání existující show stiskněte tlačítka v pořadí [RECORD]→[SHOW]→[ERASE]. Obdobně jako při nahrávání show, i v tomto případě budou svítit LED všech tlačítek obsahující show. Dále vyberte show, kterou chcete vymazat. Na displeji se objeví jméno zvolené show spolu s hlášením **“Erase this?”** (vymazat tuto?). Stiskněte [YES] nebo [NO]. Při volbě [YES] dojde k vymazání vybrané show. Mazání je možné pouze v okamžiku, kdy není editovaná žádná jiná show, jinak dojde při volbě [ERASE] k vymazání jejich kroků. V libovolném okamžiku je možné stiskem [NO] přerušit mazání, nebo tlačítkem [RECORD] opustit nahrávací režim.

Upozornění: Přepsání nebo vymazání show může trvat až 30s, v závislosti na tom, jak je v daném okamžiku paměť zaplněná.

9.4. EDITACE SHOW

Při úpravě dříve nahraných show stiskněte nejprve tlačítko [RECORD] a poté [SHOW]. Před zadáním kroků pro novou show je nutné nejdříve zvolit číslo show, kterou si přejete editovat. Na displeji se objeví hlášení **“Edit this existing show?”** (upravovat tuto show?). Po stisknutí tlačítka [YES] dojde k vyvolání zvolené show a nyní jsou možné její úpravy výběrem kroků a změnou hodnot libovolných kanálů. Stiskem tlačítka [ERASE] lze vymazat obsah aktuálního kroku. Tlačítkem [ADD] lze také vkládat další kroky. Na displeji se objeví hlášení, zda opravdu chcete na tomto místě vložit prázdný krok. Pokud chcete v aktuálním kroku vložit prázdný krok, stiskněte tlačítko [YES]. Číslo všech následujících kroků se automaticky zvýší směrem nahoru o hodnotu 1. Pokud je nový krok vložený, lze do něj nyní nahrát scénu a nebo vložit hodnoty časů.

Po provedení požadovaných změn lze show uložit na stejnou pozici v paměti, nebo po výběru stránky a čísla multifunkčního tlačítka ji lze uložit na pozici novou. Tento postup lze také využít při kopírování show do jiné pozice, pokud na show nejsou provedené žádné změny.

10. MIDI

Ovladač DMX CONTROL 512 umožňuje využít k vyvolání scén a show příkazy ve formátu MIDI, které lze vysílat MIDI sequencerem nebo MIDI keyboardem. MIDI příkazy lze přes kterýkoliv MIDI kanál vyvolat 6 stran se scénami a 1 stranu se show. Celkem je přes MIDI kanál k dispozici 96 scén a 16 show. MIDI příkazy číslo 0-95 slouží k vyvolávání scén, příkazy číslo 96-111 ovládají show. MIDI kanál obsahuje pouze 128 příkazů, což znamená, že je omezený celkový počet scén a show, který lze přes 1 MIDI kanál vyvolávat. Ovladač DMX CONTROL 512 musí být nastavený na stejný kanál jako MIDI přístroj, ke kterému je připojený.

Ovladač DMX CONTROL 512 bude vysílat MIDI příkazy, kdykoliv se k vyvolání scény nebo show použije tlačítko z jeho ovládacího panelu. Toto umožňuje během nahrávání MIDI představení využít tento ovladač jako zdroj MIDI příkazů.

MIDI příkazy lze přes extra MIDI kanály vyvolávat více než 96 scén. Během nastavování MIDI kanálu v ovládacím menu lze přes nabídku **“Extra Channels”** volbou hodnoty **“1“-„9”** zpřístupnit extra MIDI kanály. Pokud je v nabídce **“Extra Channels”** zvolená hodnota **“0”** znamená to, že MIDI příkazy budou přijímané pouze přes zvolený MIDI kanál. Při volbě **„1“** jsou MIDI příkazy přijímané zvoleným i extra MIDI kanálem. Celkem lze použít až 9 extra MIDI kanálů. Každý kanál ovládá 6 extra stránek se scénami. Např. pokud je zvolený MIDI kanál 1 a nastavené jsou 2 extra kanály, budou MIDI kanálem 1 ovládané stránky 1-6, stránky 7-12 budou přístupné přes kanál 2 a kanál 3 zpřístupní stránky 13-18. Každý MIDI kanál bude používat příkazy číslo 0-95.

Po přijetí MIDI příkazu dojde k vyvolání té scény nebo startu té show, která odpovídá číslu tohoto příkazu. Pokud je poté opět přijaté stejné číslo příkazu, dojde k vypnutí této scény nebo show. V případě, že je přijaté jiné číslo příkazu, odpovídající nová scéna nebo show nahradí stávající.

10.1. ZÁLOHOVÁNÍ PAMĚTI POMOCÍ MIDI

Paměť ovladače lze zálohovat přes MIDI do paměti vhodného MIDI rekordéru. Většina PC MIDI přístrojů tuto funkci umožňuje. Pro informace o nahrávání čtete, prosím, instrukce uvedené v návodu k obsluze Vašeho MIDI rekordéru. V okamžiku, kdy je MIDI rekordér připravený k nahrávání, zvolte v menu ovladače nabídku **“Send memory file”** (odeslat paměťový soubor). Tlačítkem [+] zvolte možnost **“Send memory file to MIDI port”** (odeslat paměťový soubor přes MIDI port). Po stisku tlačítka [ENTER] začne přenos dat. Zakódovaná kopie obsahu paměti bude přenášena přes **“MIDI out”** port. Doba přenosu závisí na tom, jak je v daném okamžiku paměť používána. Tímto způsobem bude přenesená kopie celé paměti, včetně nastavení projektorů, scén, show a všech jejich součástí.

10.2. OBNOVA PAMĚTI POMOCÍ MIDI

Při obnově paměti přes MIDI nejdříve nastavte Váš MIDI rekordér do režimu přehrávání a připojte jej k **“MIDI in”** portu ovladače DMX CONTROL 512. Pokud není ovladač v režimu nahrávání (LED tlačítka [RECORD] neblíká), je **„MIDI“** port vždy připravený přijímat MIDI příkazy. V okamžiku, kdy začnou být přijímaná data, se na displeji objeví hlášení **“Receiving file”** (přijem souboru). Doba přenosu závisí na tom, jak byla v okamžiku nahrávání paměť používána. Pro příjem dat není nutné zvolit žádnou funkci z menu ovladače DMX CONTROL 512. Pokud je během přenosu detekovaná chyba, budete vyzváni k opakování celého procesu. Zkontrolujte připojení a celý proces opakujte. MIDI přenosu lze také využít k přenosu obsahu paměti z jednoho ovladače DMX CONTROL 512 do druhého.

11. POUŽITÍ PC PORTU

Přes RS-232 port ovladače DMX CONTROL 512 lze připojit PC za účelem zálohování dat nebo aktualizace softwaru. Může být také využitý k připojení ovládací myši nebo kuličkového ovladače, kterými lze ovládat Pan/Tilt pohyb.

K připojení PC k ovladači budete potřebovat kabel se sériovým konektorem (**“null modem”** kabel), který je k dostání v obchodech s počítačovou technikou. Tento **„lap link“** kabel se běžně používá pro připojení přenosného počítače ke stolnímu, nebo pro spojení mezi počítači navzájem.

Standardní RS-232 kabel nelze použít. Propojte port RS-232 ovladače s jedním ze sériových **“Com”** portů Vašeho PC. Některé počítačové porty používají 25pin a některé 9pin konektory.

Většina **„lap link“** kabelů pracuje s oběma typy těchto konektorů. Po spojení lze použít PC pracující pod systémem Windows k záloze paměti nebo aktualizaci softwaru. Aktualizace softwaru s nejnovějšími funkcemi pro ovladač DMX CONTROL 512 jsou dostupné na webových stránkách firmy ROBE: www.robe.cz.

11.1. KONFIGURACE PC

Na webových stránkách ROBE: www.robe.cz je k dispozici ke stáhnutí program **“SD Backup”**, který umožňuje komunikaci mezi Vaším PC a ovladačem DMX CONTROL 512. Pro komunikaci lze také použít program **“Hyper Terminal”** z příslušenství Windows. Rozhodněte, který **„COM”** port Vašeho PC je k dispozici a propojte jej s RS-232 portem ovladače tak, jak bylo popsáno v předcházející kapitole. Port **„COM1”** bývá určený k připojení ovládací myši k PC, takže pro připojení k ovladači zřejmě použijete port **„COM2”**.

Pokud máte program **„SD Backup”** nainstalovaný, postupujte dle instrukcí nápovědy obsažené v tomto programu. Pokud chcete použít program **„Hyper Terminal”**, je nutné jeho nastavení pro komunikaci s ovladačem. Program **“Hyper Terminal”** spusťte v systému Windows volbou Start→Programy→Příslušenství→Hyper Terminal. Pokud není z nějakého důvodu **„Hyper Terminal”** nainstalovaný, proveďte jeho instalaci z instalačního CD Windows. Z ovládacího panelu zvolte **Vložit/Odstranit programy→Nastavení Windows→Komunikace**. Dále postupujte dle instrukcí programu.

Pokud máte otevřenou složku s tímto programem, dvakrát klikněte na soubor **“Hyper terminal.exe”** nebo **“Hypertrm”**. Dojde ke spuštění programu. Objeví se dotaz na jméno a ikonu programu. Program pojmenujte jako **DMX CONTROL 512**, zvolte libovolnou ikonu a potvrďte kliknutím na OK. Dále se

přesuňte na spodní okraj dialogového okna a vyberte v nabídce "Připojit k" možnost "COM2". Ignorujte zadání telefonního čísla a další nastavení v této nabídce a klikněte na OK. V dalším dialogovém okně nastavte: Bity za sekundu: 19200bit/s, Datové bity: 8, Parita: žádná, Počet stop-bitů: 1, Řízení toku: žádná a klikněte na OK. Nyní již bude možné program spustit. Poslední položku, kterou je třeba nastavit, zpřístupníte kliknutím na "Soubor" v horním levém rohu okna, dále zvolíte "Vlastnosti", „Nastavení“. V nastavovací tabulce klikněte na "Nastavení ASCII". V dialogovém okně, které se otevře, zkontrolujte zatržení nabídek "Odesílat znaky konce řádků s kódem odřádkování" a "Zalamovat řádky přesahující šířku terminálu". Ostatní nabídky ponechejte nezatržené. Kliknutím na OK ukončíte nastavení. Uzavřete Hyper Terminal a bude vyzváni k uložení nastavení. Kliknutím na YES se dostanete opět do složky Hyper Terminal. V této složce by nyní měl být program označený jako "DMX control 512.ht" nebo "DMX control 512". Pokud budete tento program používat často, můžete si na ploše obrazovky vytvořit zástupce pro jeho rychlé spuštění. Z tohoto místa potom budete program Hyper Terminal spouštět.

11.2. ZÁLOHOVÁNÍ PAMĚTI PŘES PC PORT

Pokud jsou nakonfigurované, lze program SD Backup nebo Hyper Terminal použít k zálohování paměti ovladače DMX CONTROL 512 na hard disk. Propojte ovladač DMX CONTROL 512 s Vaším PC tak, jak bylo popsáno v předcházejících odstavcích.

Pokud pro zálohování použijete SD Backup, postupujte dle instrukcí "Příjem souboru". Při použití Hyper Terminalu spusťte verzi programu, kterou jste instalovali dle instrukcí v předcházejícím odstavci. Klikněte na volbu "Přenos" v horní liště a zvolte "Zachytávat text". Objeví se dialogové okno, ve kterém vyberete složku a jméno pro zálohový soubor. Zvolte jméno jako např. "SD2 backup1.txt". Kliknutím na "start" bude Hyper Terminal připravený pro příjem dat z ovladače.

Dále v menu ovladače DMX CONTROL 512 vyberte volbu "**Save memory file**" (uložit paměťový soubor) a stiskněte tlačítko [ENTER]. Na displeji se objeví hlášení "**Save memory file to computer port**" (uložit paměťový soubor přes PC port). Po stisku tlačítka [ENTER] bude zahájen přenos dat. Zakódovaná kopie obsahu paměti bude přenášena do Vašeho PC. Doba přenosu závisí na tom, jak je v daném okamžiku paměť používána. Po ukončení přenosu se displej ovladače vrátí do úvodního menu a na obrazovce Hyper Terminalu přestanou rolovat číslice znázorňující přenos dat. Nyní můžete buďto zavřít Hyper Terminal, nebo se vrátit do "Zachytávat text", zrušit toto menu a vybrat "Stop" a soubor se automaticky uloží.

Upozornění: Pokud vytváříte zálohu, použijte vždy soubor s novým jménem. Hyper Terminal nepřepisuje staré soubory obsahující data, ale pouze přidává nová data, takže v jednom souboru se potom vyskytuje více záloh.

11.3. OBNOVA PAMĚTI PŘES PC PORT

Pro kopírování paměťových souborů z Vašeho PC zpět do ovladače DMX CONTROL 512 nejprve zvolte v menu ovladače nabídku "**Load memory file**" (načtení paměťového souboru). Po stisknutí [ENTER] se na displeji zobrazí hlášení "**Waiting for file from COM port**" (čekání na soubor z COM portu). Ovladač je nyní připravený pro příjem dat z Vašeho PC.

Pokud použijete SD Backup, postupujte dle instrukcí "Poslat soubor". Při použití Hyper Terminalu spusťte verzi programu, kterou jste instalovali pro DMX CONTROL 512. Objeví se dialogové okno, ve kterém vyberete soubor, který jste vytvořili při zálohování paměti DMX CONTROL 512. Najděte disk a soubor, ve kterém jsou zálohovaná data (pokud nejsou v aktuálním okně) a klikněte na "Otevřít". Hyper Terminal začne přenášet data. Na displeji ovladače se objeví hlášení "**Receiving file**" (příjem souboru). Po ukončení přenosu dat dojde k restartování ovladače a na jeho displeji se zobrazí úvodní menu. Pokud je během přenosu detekovaná chyba, budete ovladačem vyzváni k opakování celého procesu. Zkontrolujte připojení a proces postup opakujte. Doba přenosu závisí na tom, jak byla v okamžiku nahrání paměť používána.

11.4. AKTUALIZACE SOFTWARE

Aktualizace softwaru pro ovladač DMX CONTROL 512 jsou dostupné na webových stránkách ROBE: www.robe.cz. Nový software bude obsahovat kromě nových funkcí také aktualizace knihovny. Ke stáhnutí budou také k dispozici aktualizované verze tohoto návodu k obsluze ve formátu MS Word. Pro zahájení kopírování nového softwaru z Vašeho PC do ovladače je nejdříve nutné v menu ovladače vybrat volbu "**Update software**". Po stisknutí [ENTER] se na displeji ovladače objeví hlášení "**Download new program**" (načtení nového programu). Ovladač je nyní připravený pro příjem dat z Vašeho PC. Toto menu lze také zpřístupnit, pokud při zapnutí ovladače stisknete a přidržíte

tlačítka [MENU] a [ERASE]. Pokud použijete program SD Backup, postupujte dle instrukcí volby "Poslat soubor".

Při použití programu Hyper Terminal spusťte verzi programu, kterou jste instalovali pro ovladač DMX CONTROL 512. Najděte disk a soubor, ve kterém jsou zálohovaná data, pokud nejsou v aktuálním okně a klikněte na "Otevřít". V horním liště menu klikněte na "Přenos" a vyberte „Poslat textový soubor“. Hyper Terminal začne přenášet data. Na displeji ovladače se objeví hlášení "**Receiving new program**" (příjem nového programu). Po ukončení přenosu dat dojde k restartování ovladače a na jeho displeji se zobrazí úvodní menu. Pokud je během přenosu detekovaná chyba, budete ovladačem vyzváni k opakování celého procesu. Zkontrolujte připojení a proces postup opakujte. Přenos dat bude trvat několik minut.

12. TECHNICKÉ ÚDAJE

Celkový počet ovládacích kanálů: 512
Max. počet chase programů: 256
Max. počet scén: 1024
Max. počet show: 256
Max. počet předvoleb: 512
Lze ovládat 16 přístrojů, každý až s 32 kanály

32-znakový displej se zadním podsvícením pro snadné programování
Joystick pro ovládání Pan/Tilt pohybu
Velký rotační kotouček pro zadávání dat
8 faderů

Napájecí napětí: 120/230V přes externí napáječ 9V DC/500mA

DMX 512 výstup: 3pin XLR konektory
Přepínač polarity

RS-232 port pro připojení PC nebo kuličkového ovladače
RCA Audio vstup
Midi-In, Midi-Out porty

Velikost racku: 19" rack, velikost 3U
Hmotnost: 3,2kg
Rozměry DxŠxV (mm): 483x133x120

13. ÚDRŽBA A ČIŠTĚNÍ

POZOR!

Před zahájením čištění nebo údržby, odpojte přístroj od elektrické sítě

Uvnitř přístroje nejsou žádné uživatelem opravitelné nebo seřiditelné součástky. Údržba a čištění by měli být prováděné pouze kvalifikovanou osobou.
Během čištění ovladače nepoužívejte čisticí roztoky nebo agresivní saponáty, které mohou poškodit jeho povrch! Raději používejte navhčenou měkkou látku.

Změny designu a technických údajů vyhrazeny bez předchozího oznámení.
Omyly a chyby v překladu vyhrazeny.

PŘÍLOHA A – KNIHOVNA OVLADAČE

Následuje seznam světelných projektorů “vestavěných” v knihovně ovladače DMX CONTROL 512.

* označení pro “včetně tovární nastavení”

ROBE Spot 150 XT Mode1
ROBE Spot 160 XT Mode1
ROBE Spot 250 XT Mode1
ROBE Spot 575 XT Mode1
ROBE MSZOOM 250 Mode1
ROBE DJ Scan 150 XT
ROBE DJ Scan 250 XT
ROBE Scan 250 XT Mode1
ROBE Scan 575 XT Mode1
ROBE Scan 1200 XT Mode1
ROBE Beam 250 XT
ROBE DJ Roller 150 XT
ROBE Wash 150 XT Mode1
ROBE Wash 250 XT Mode1
ROBE Wash 575 XT Mode1
ROBE Ecolor 250 XT
ROBE Dominator 1200 XT
ROBE Color Mix 150 AT Profile Mode1
ROBE Color Mix 150 AT Wash Mode1
ROBE Recessed Wash 150 Mode1
ROBE Recessed Spot 170 Mode1
ROBE Color Spot 1200 AT Mode2
ROBE Color Spot 170 AT Mode1
ROBE Color Mix 240 AT Mode1
ROBE Color Mix 250 AT Mode1

Generic Dimmer (1 channel)
32 DMX channels

Elation aktive Scan/Wave*
Elation Color Spot 150s (Mode2)*
Elation Color Spot 150r (Mode2)*
Elation Color Spot 250 Mode1*
Elation Color Spot 250 Mode2*
Elation Color Spot 575 Mode1*
Elation Color Spot 575 Mode2*
Elation Color Spot 1200 Mode1
Elation Color Spot 1200 Mode2
Elation Color Wash 250 Mode1*
Elation Color Wash 250 Mode2*
Elation Color Wash 575 Mode1*
Elation Color Wash 575 Mode2*
Elation Barrel-Tech
Elation DP-619
Elation FS-150SCI
Elation Joy-150*
Elation Joy-300*
Elation MB-1500
Elation MDP-1219
Elation Mini Patend 150*
Elation Power Spot 250*
Elation Power Spot 575*
Elation Stage Color
Elation Vision 250 Režim1*
Elation Vision 250 Režim2*

Elation Vision 575 Mode1*
Elation Vision 575 Mode2*
Elation Vision 1200 Mode1*
Elation Vision 1200 Mode2*
Elation Waterfall
Elation X-Calibur/SC

American DJ Accu Spot 250*
American DJ Accu Spot 150*
American DJ Color-150/DMX
American DJ Concept 1 and 2*
American DJ DP-DMX20 Dimmer pack
American DJ PP-DMX20 Switch pack
American DJ Marvel
American DJ Matrix Spot
American DJ Max*
American DJ Mega-Strobe/DMX
American DJ Midi-Pak
American DJ MightyScan*
American DJ Onyx II
American DJ Patend-1200*
American DJ PocketScan
American DJ Radd
American DJ Rainbow-250
American DJ Rampage
American DJ Rollertron and Scantron*
American DJ S-1500/DMX
American DJ S-150/DMX
American DJ Snap Shot DMX
American DJ SonicBeam
American DJ DJ Spin-Out
American DJ Spiral Scan
American DJ Swivel Beam
American DJ Tempest II
American DJ Ultra Scan 250*
American DJ Virtual Beam VR8*
American DJ XP-3*
GLP Ypoc 250*
GLP Ypoc Color
GLP Junior Scan 1 and 2*

HIGH END ColorPro
HIGH END Cyberlight 20 Channel
HIGH END Intellabeam 13 Channel
HIGH END Studio Beam
HIGH END Studio Color 250
HIGH END Studio Color 575
HIGH END Studio Spot 250
HIGH END Studio Spot 575
HIGH END Studio Spot CMY
HIGH END Technobeam 18 Channel Mode
HIGH END Technoray 14 Channel Mode
HIGH END Technopro 12 Channel Mode
HIGH END Trackspot

Martin Acrobat
Martin CX10
Martin Imagescan Mode2
Martin Mac 250 Mode4
Martin Mac 300 Mode4

Martin Mac 500 Mode4
Martin Mac 600 Mode4
Martin Mac 600 Nt Mode4
Martin Mac 1200 Mode4
Martin Minimac Profile
Martin Mac 2000
Martin Minimac Wash
Martin MX-1, MX-4
Martin P-812 7 Channel Mode
Martin P-518 Mode3
Martin P-218 Mode3
Martin Pal 1200 Mode4
Martin Pal 1200 FX Mode4
Martin Pro 1220 CMYR Mode4
Martin Pro 1220 XR Mode4
Martin Pro 1220 RPR Mode4
Martin Pro 918 Mode4
Martin Punisher X250
Martin Robozap
Martin Robozap MSR 1200
Martin Robocolor II
Martin Robocolor MSD
Martin Robocolor Pro 400
Martin Roboscan 1004
Martin Roboscan XR1
Martin Roboscan XR2
Martin Roboscan XR3
Martin Roboscan XR4

Clay Paky Astroscan
Clay Paky Golden Scan
Clay Paky Golden Scan HPE
Clay Paky Mini Scan
Clay Paky Mini Scan HPE
Clay Paky Stage Color 300
Clay Paky Stage Color 1000
Clay Paky Stage Color 1200
Clay Paky Stage Light 300
Clay Paky Stage Scan
Clay Paky Stage Zoom
Clay Paky Super Scan Zoom 16 Channel Mode
Clay Paky Pin Scan

Coemar CF 1200 SP
Coemar CF 1200 Hard Edge
Coemar CF 1200 Hard Edge Compact
Coemar CF7 HE
Coemar CF7 WZ
Coemar Comet
Coemar Compactscan
Coemar Ispot 150
Coemar Nat TMM 1200
Coemar Nat Zoom 4000 20 Channel
Coemar Nat Zoom 2500 20 Channel
Coemar Panorama CYC Power
Coemar Panorama CYC Touring
Coemar PC 1000
Coemar PC 1200 HMI
Coemar Prowash
Coemar Prospot

Coemar Super CYC
Coemar TX 360

Vari*Lite VL5 and VL6
Vari*Lite AR500
Vari*Lite AR5 Low Res
Vari*Lite AR5 High Res
Varilite VLM

Microh Arena Profile Spot
Microh Arena Colour Wash

Genius Nexus
Genius Nexus 2
Genius Nexus 3
Genius Motor Spot
Genius Micromega
Genius Omega
Genius Omega 2
Genius Mizar
Genius Mizar 2
Genius Quasar
Genius Mammut
Genius Micro Scan
Genius Spectra
Genius Micro Roller
Genius Color Pro
Genius Color Eco
Genius Super Quark
Genius Motor Show
Genius Motor Color