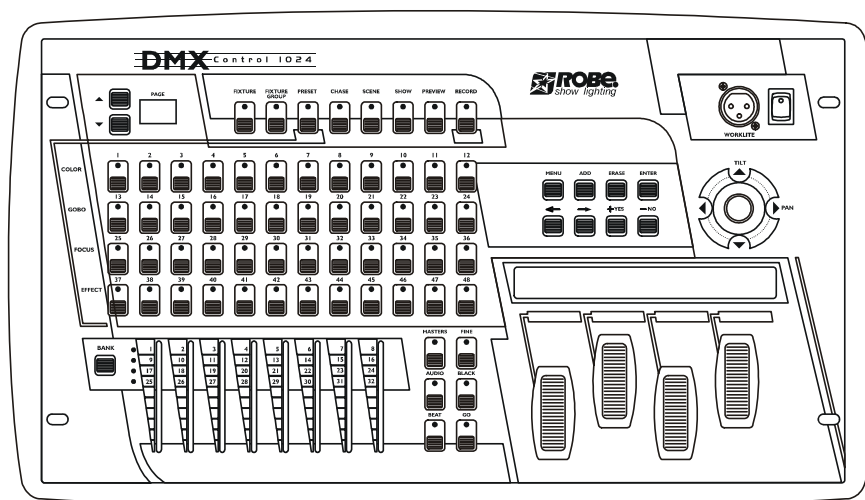


DMX Control 1024



AT series

Uživatelský manuál

Obsah

1. Bezpečnostní informace	4
2. Provozní podmínky.....	4
3.Přehled	6
3.1.Zadní panel	6
3.2.Horní panel.....	6
4.Menu a setup funkce	6
4.1.CHOOSE FIXTURES	6
4.2.PATCH FIXTURES.....	7
4.3.MULTI FIXTURE	7
4.4.MODIFY FIXTURE	8
4.5.COPY FIXTURE	9
4.6.PAN AND TILT INVERT	9
4.7.SET MIDI CHANNEL.....	9
4.8.VIEW MEMORY SIZE	10
4.9.SAVE MEMORY FILE	10
4.10.LOAD MEMORY FILE	10
4.11.LOAD FIXTURE PROFILE	10
4.12.REMOVE FIXTURE PROFILE	10
4.13.UPDATE SOFTWARE.....	10
4.14.LOCK/UNLOCK MEMORY.....	11
4.15.ERASE ALL MEMORY.....	11
5.Popis tlačítek a ovládacích prvků	11
5.1.Tlačítka číslo 1-48	11
5.2.FIXTURE	11
5.3.FIXTURE GROUP	12
5.4.Datové kola	12
5.5.Kanáloví jezdcí	12
5.6.Přepínač banky	12
5.7.JOYSTICK.....	13
5.8.Přepínač FINE	13
5.9.BLACK SWITCH	13
6.Scény	13
6.1.Zaznamenání scény	13
6.2.Vyvolání scén (solo mode)	14
6.3.Vyvolání scén (add mode).....	14
6.4.Vyvolání scén (preview mode)	14
6.5.Vyvolání scén s master faders	14
6.6.Výmaz scény	14
7.PRESETY	15
7.1.Zaznamenání PRESETS.....	15
7.2.Vyvolání PRESETS	16
7.3.Vymazání PRESET	16

7.4.Editování PRESETS.....	16
7.5.Kombinování PRESETS.....	17
8.CHASES.....	17
8.1.Zaznamenávání CHASES.....	17
8.2.Vyvolání CHASE.....	18
8.3.Vymazání CHASE.....	19
8.4.Editování CHASES.....	19
8.5.Tovární CHASES.....	19
8.6.Audio přepínač.....	19
8.7.Beat přepínač.....	19
9.SHOWS.....	20
9.1.Zaznamenávání SHOWS.....	21
9.2.Vyvolání SHOWS.....	21
9.3.Výmaz SHOW.....	21
9.4.Editování SHOWS.....	21
10.PREVIEW.....	22
11.SCENE MASTERS.....	22
11.1.Jak SCENE MASTERS pracuje.....	22
12.MIDI.....	23
13.Použití disketové mechaniky.....	23
13.1.Záloha paměti.....	23
13.2.Obnovení paměti.....	24
13.3.Aktualizace softwaru.....	24
13.4.Aktualizace software pomocí auto load.....	24
13.5.Projektorové profily.....	24
14.Technické údaje.....	25
15.Čištění a údržba.....	26
Dodatek A - Knihovna projektorů.....	26

Zařízení nesmí přijít do vlhkého prostředí a deště

Pro vlastní bezpečnost pročtete pečlivě tento uživatelský manuál před uvedením přístroje do provozu!

1. Bezpečnostní informace

Každá osoba která provádí instalaci a údržbu tohoto přístroje musí:

- mít příslušnou kvalifikaci
- dodržovat pokyny uvedené v tomto manuálu

Upozornění

Nebezpečí elektrického úrazu při dotyku vodičů pod napětím

Za účelem udržení tohoto zařízení v dobrém stavu je nutné dodržovat bezpečnostní instrukce a upozornění uvedené v tomto manuálu.

Důležité:

Výrobce neakceptuje poškození přístroje způsobené nedodržováním instrukcí uvedených v tomto manuálu nebo nepovolenou úpravou.

Poškození přístroje způsobené nedovolenou úpravou nepodléhá záruce.

Zabrante kontaktu přívodní napájecí šňůry s ostatními kabely. Manipulujte s přívodní napájecí šňůrou zvláště opatrně.

Napájecí šnura musí být přístupná po instalaci zařízení.

Po instalaci přístroje ověřte, že napájecí šnura není přiložena nebo poškozena ohybem přes ostrou hranu. Pravidelně kontrolujte stav napájecí šňůry.

Přístroj odpojte od napájení pokud není používán nebo při čištění.

Instalace, opravy a servisování přístroje musí být prováděno kvalifikovaným pracovníkem.

2. Provozní podmínky

Tento přístroj je zkonstruován pouze pro vnitřní použití.

Jestli-že přístroj by vystaven velkým teplotním změnám (např. při transportu), nezapínejte ho okamžitě, protože zkondenzovaná vlhkost může poškodit přístroj. Nechte přístroj chvíli temperovat dokud nedosáhne okolní teploty (teploty místnosti).

Netřepejte přístrojem, nepoužívejte hrubou sílu při instalaci přístroje.

Při instalaci přístroje se ujistěte, že vybrané místo není vystaveno velkému teplu, vlhkosti nebo prachu. Nenechávejte žádné kabely ležet v okolí přístroje.

Provozujte přístroj až po seznámení se všemi jeho funkcemi. Neumožněte nekvalifikovaným osobám pracovat s tímto přístrojem. Většina poškození přístroje vzniká neprofesionální manipulací.

Používejte originální balení pro transport přístroje.

Nestavte žádné nádoby s kapalinou na přístroj nebo v jeho těsné blízkosti. Jestli-že se nějaká tekutina dostala do přístroje, odpojte okamžitě napájení a vyhledejte servisní pomoc před opětovným uvedením zařízení do provozu. Poškození přístroje způsobené vniknutím kapaliny nespadá do záruky!

Neautorizované úpravy přístroje jsou zakázané z bezpečnostních důvodů.

Jestli-že přístroj bude provozován jiným způsobem než je popsáno v tomto manuálu, může se poškodit a záruka na přístroj ztratí platnost.

3.Přehled

Světelný ovládač DMX Control 1024 umožňuje jednoduché programování světelných projektorů, vysokou úroveň ovládání při nízkých nákladech.

48 světelných projektorů ,každý až s 32 kanály lze ovládat pomocí dvou DMX 512 výstupů.Ovládání až 1024 DMX světelných kanálů je možné.Podpora ROBE projektorů a dalších populárních výrobců je zahrnuta v setup menu.

Další profily světelných projektorů mohou být staženy z ROBE web stránky.

Operační systém DMX Control 1024 používá flash paměť, která může být aktualizována z diskety. Software update je dostupný na www.robe.cz.

3.1.Zadní panel

- **Napájecí vstup** pro externí 9V napáječ.Napáječ musí dodávat 9V ss při 500 mA.Po larita zástrčky je + na středu, vnitřní průměr 2.1mm.
- **Dva DMX 512 výstupy** každý s 3 pinovým a 5 pinovým XLR konektorem.Přepínač polarity přepíná piny 2 a 3 v 3 pinovém XLR konektoru. Některé projektory posílají - data na pin 2 a některé na pin 3.Většinou se používají - data na pinu 2 (přepínač je v pravé pozici při pohledu na zadní panel).
- **MIDI vstup výstup** - používá se pro volání scén a automatickou instalaci.
- **9 pinový RS-232 konektor** - používá se pro spojení s PC k aktualizaci software,zálohování paměti pokud není disková jednotka instalována.
- **Keyboard** – používá se pro připojení PC klávesnice (PS2) pro vkládání dat.
- **Audio input** - používá se pro synchronizování "chases" s externím audio zdrojem.Je to " line level" vstup pro připojení k "line" výstupu mixažní konzoly. Nepřipojujte do tohoto vstupu signál z reproduktoru.
- **Disková jednotka** - Používá se pro zálohování paměti ,nahrávání projektorových profilů nebo aktualizaci software použitím standartních 3.5" 1.44 MB floppy disků.

3.2.Horní panel

Horní panel obsahuje rozmanité tlačítka pro programování,osm 60 mm potenciometrů pro přímé ovládání projektorových kanálů a scén,čtyři kola pro ovládání kanálů a vstup dat,joystick pro pan/tilt ovládání a podsvícený displej pro programování.Zde se také nachází 3 pinový XLR konektor pro pracovní osvětlení.

4.Menu a setup funkce

Menu tlačítko je umístěno nad znakovým displejem a používá se ke konfigurování ovládače pro vámi požadované nastavení.Levé a pravé kurzorové tlačítka,tlačítka + a - a datová kola umožňují vybrat nastavení pro různá menu,jež se objeví na displeji. Stiskem menu tlačítka se zobrazí hlášení "Select a menu item then press enter" na horním řádku displeje.Na dolním řádku displeje jsou zobrazeny položky menu.Můžete procházet položkami použitím + a - tlačítek nebo #1 datového kola.Stiskněte "enter" k výběru požadované položky.Po vybrání menu,kurzorové tlačítka umožňují vybrat pole na displeji k editování tlačítka + a - umožňují změnit hodnoty v poli.Podtržený kurzor ukazuje vybrané pole. Můžete také použít jedno ze čtyř datových kol pod polem, které chcete změnit.(Kola nevyžadují vybrat pole pomocí kurzorových tlačítek).Pokud se má změna položky menu uložit,tak je potřeba vždy stisknout "enter".

Některé položky menu jsou skryté k ochraně před neautorizovanými nebo náhodnými změnami v paměti.Funkce "memory lock/unlock" je skryta ,stejně tak funkce "erase all memory".Tyto funkce lze

vyvolat pouze stiskem a držet tlačítka "add" zatímco vybíráte tyto poslední položky z menu. Je to bezpečnostní funkce pro ty kteří si přejí chránit paměť před neautorizovanými operacemi. Různé položky menu jsou vysvětleny v následujících článcích.

4.1. CHOOSE FIXTURES

Volba umožňuje výběr projektoru ze seznamu projektorů v knihovně ovládače. První použijte tlačítka + nebo - nebo #1 datové kolo k výběru projektoru číslo 1 až 48, potom vyberte typ projektoru pomocí #2 datového kola nebo přesuňte kurzor do "fixture type" a použijte tlačítka + nebo -. K uložení výběru musíte stisknout "enter". Můžete také stisknout "erase" k výběru "No fixture". Jestliže auto patch je aktivní, objeví se varování říkající, že některé DMX startovací adresy mohou být změněny. Stiskněte "yes" k potvrzení nebo "no" k ukončení akce. Po stisknutí "yes" hlášení "DONE" se objeví na 1 vteřinu. Jestliže auto patch je umožněna, startovací adresy nad vybraným projektorem budou nastaveny tak, aby vyhovely novému projektoru.

DMX Control 1024 obsahuje seznam projektorů, ze kterého můžete vybírat. Můžete také načíst "fixture profiles", jenž obsahují mnohem detailnější informace o projektorech než je nabídnuto ve vestavěném seznamu projektorů. Fixture profiles jsou malé soubory, které mohou být staženy z WWW.robe.cz a mohou být načteny do DMX Control 1024 pomocí disketové jednotky. Přečtěte si kapitolu o načítání "fixture profiles" pro více informací.

4.2. PATCH FIXTURES

Umožňuje zapnout a vypnout auto patch nebo změnit výstupní port a nastavit DMX startovací adresy pro každý projektor manuálně. Auto patch musí být vypnutý aby šlo změnit startovací adresu nebo port projektoru

Pro zapnutí nebo vypnutí auto patch, umístěte kurzor pod slova "ON" nebo "OFF" pod "AUTO PATCH", potom použijte + nebo - tlačítka k výběru "zapnuto" nebo "vypnuto" nebo použijte datové kolo #4. Musíte stisknout "enter" pro uložení změny. Jestliže zapnete auto patch, objeví se varování, že některé DMX startovací adresy se možná změní. Stiskněte "yes" pro pokračování nebo "no" pro ukončení akce. Auto patch přiřadí adresu ke každému projektoru ve vzestupném pořadí, kde každá DMX adresa navazuje na předchozí poslední kanál projektoru. První projektor bude přiřazen k DMX výstupnímu portu 1 na adrese 1. Po využití všech 512 kanálů na portu 1, DMX výstupní port 2 bude použit pro zbývající projektory.

Pomocí datového kola #1 můžete vybrat projektory 1-48 a vidět jejich startovací adresy a přiřazený port ke každému projektoru. Můžete přesunout kurzor pod kteroukoliv číslici kanálu nebo použít datové kolo #3 k výběru nové startovací adresy pokud je auto patch vypnutý. Pro uložení změny stiskněte "enter"-hlášení "DONE" se objeví na 1 vteřinu.

4.3. MULTI FIXTURE

DMX Control 1024 podporuje inteligentní světelné projektory s až 32 DMX kanály. Protože většina projektorů používá méně než 32 kanálů, DMX Control 1024 umožňuje konfigurovat skupinu projektorů stejného typu pod jediným projektorovým číslem. Například, pro projektor č. 1 je vybrán 4 kanálový scanner, potom můžete nastavit "multi" na 8. Když potom vyberete projektor č. 1, budete schopni používat všech 32 kanálů dostupných pro projektor 1 k ovládní 8 těchto skenerů.

Poznámka: Tato vlastnost se používá pro ovládní velkého množství malých 1, 2, 3 nebo 4 kanálových projektorů. Toto zabraňuje plýtvání čísel projektorů pro skupinu malých projektorů.

Je možné ovládat jednotlivé kanály každého projektoru odděleně pomocí 4 banek o 8 potenciometrech (jezdčích) nebo pomocí datových kol. Pokud používáte joystick, všechny multi fixtures přiřazené k číslu projektoru budou reagovat pokud mají pan a tilt. K individuálnímu oddělenému ovládní pan a tilt budete muset použít jezdce nebo kola.

K naprogramování multi fixture nastavení pro projektorové číslo, přesuňte kurzor na číslo projektoru a použijte + a - tlačítka nebo datové kolo #1 k výběru projektoru. Přesuňte kurzor na multi číslo nebo použijte datové kolo #2 ke zvýšení nebo snížení této hodnoty. Můžete vybírat čísla mezi 1 a maximálním počtem projektorů zapadajících do 32 kanálů. Jestliže je to 4 kanálový projektor, potom multi číslo nemůže být vyšší než 8. Pro uložení změny musíte stisknout "enter". Jestliže auto patch je aktivní, budete upozorněni, že některé adresy mohou být změněny. Stiskněte "yes" k pokračování nebo "no" k ukončení.

4.4. MODIFY FIXTURE

Tato funkce umožňuje modifikovat některé atributy projektoru. Lze ji použít k vytvoření nového projektoru který není v knihovně pomocí modifikace již existujícího projektoru. K tomuto musíte nejdříve vybrat projektor jak je popsáno výše v "Choose Fixture" článku. Pokud se pokoušíte o vytvoření nového projektoru, vyberte některý, který je podobný k tvořenému projektoru nebo použijte "Generic Dimmer", který je první v seznamu projektorů. Později můžete použít funkci "Copy Fixture" jak je popsáno v další sekci k duplikaci nového projektoru.

Existuje 9 projektorových atributů, které lze modifikovat. Tyto atributy jsou: název projektoru, počet kanálů, black kanál, black hodnota, pan kanál, jemný pan kanál, tilt kanál, jemný tilt kanál, crossfade mód. Po vstupu do menu "Modify Fixture" použijte kurzorové tlačítka k pohybu kurzoru na číslo projektoru nebo použijte datové kolo #1 k výběru projektoru, který chcete modifikovat. Potom přesuňte kurzor do pole "atribute", jež je zobrazeno napravo nebo použijte datové kolo #2 k výběru jednoho z 9 projektorových atributů. Potom přesuňte kurzor do řádku "value" nebo použijte datové kolo #3 k výběru hodnoty pro atribut, který chcete změnit. Vždy musíte zmáčkнуть "entry" k uložení změn u každého atributu. Hlášení "DONE" se objeví na displeji když změna byla uložena. Projektorové atributy jsou popsány v následujících odstavcích.

NAME je název projektoru, který se vždy objeví když vybíráte projektor. Možná budete chtít modifikovat tento atribut u všech projektorů k vyjádření jejich účelu nebo umístění, potom musíte umístit kurzor na znak, který chcete editovat nebo použít externí klávesnici k vložení jména projektoru.

CHANNELS je celkový počet kanálů pro projektor. Toto číslo může být od 1 do 32. Když měníte počet kanálů, uvědomte si, že další věci jako projektorové adresy a počet multi fixtures mohou být automaticky změněny, jestliže velmi změníte počet kanálů pro projektor, který je již nastaven a je v užívání. Projektorové atributy jako black kanál, pan nebo tilt budou automaticky vyřazeny, jestliže vyberete číslo, který je nižší než čísla kanálů, které již byly přiřazeny k těmto atributům. Například, jestliže jste již přiřadili pan ke kanálu 8 a nyní redukuje celkový počet kanálů tohoto projektoru na 4, pan se automaticky nastaví na "none". Podobně, pokud zvýšíte počet kanálů z 8 na 9 a měl jste předtím nastavené 4 multi fixtures užívající všech 32 kanálů, multi fixture nastavení bude automaticky resetováno na 1.

BLACK CHANNEL je kanál, který bude ovlivňován když "black" tlačítko je stisknuto. Můžete vybrat kterýkoliv kanál i stejně tak jako "ALL" kdy na všechny kanály bude působit vybraná "black" hodnota.

BLACK VALUE je DMX hodnota, která bude poslána do black kanálu(ů). Tato hodnota přizpůsobí projektory které používají gobové kolo pro blackout a jenž používají hodnotu jinou než 0 k nastavení gobového kola do "černa"(blackout). Možná budete chtít blackoutovat všechny kanály jinou hodnotou než 0 protože ta je použita pro reset některých projektorů. Pro některé projektory hodnota 1 vytváří stejný výsledek jako hodnota 0 pro blackout.

PAN CHANNEL je kanál, který používá projektor pro pan pohyb. Tento kanál může být také nastaven na "none" jestliže projektor nemá pan kanál. Tento kanál je také hrubý pan kanál pro projektory, které používají dva kanály pro ovládání pan pohybu. Kanál směřuje joystick výstup a další pan funkce jako tovární chases.

PAN FINE je pro projektory, které používají 2 kanály k ovládní pan pohybu. Tento kanál se často nazývá jemný pan
Nastavte tuto funkci na "none" jestliže projektor používá pouze 1 kanál pro pan pohyb. Joystick bude ovládat tento kanál se zapnutým "fine" módem

TILT CHANNEL má stejnou funkci jako dříve popsáný "pan channel" ale pro tilt.

TILT FINE má stejnou funkci jako dříve popsáný "pan fine" ale pro jemný tilt.

FADE MODE se používá pro nastavení "crossfade" módu pro každý projektorový kanál. Použijte + a - tlačítka

nebo datové kolo #2 k výběru požadovaného kanálu. Když je kanál vybrán, přesuňte kurzor do hodnoty nebo použijte datové kolo #3 k výběru "crossfade" módu. Volby výběru jsou "crossfade", "snap before fade" and "snap after fade". Nastavený mód u každého kanálu se uloží stiskem "enter".

"Crossfade" způsobí, že kanál bude jemně "fejdovat" z jedné scény do druhé když se mění scény. Crossfade čas se bude měnit od scény ke scéně v závislosti na tom, jak byla scéna naprogramována. Toto nastavení použijte pro kanály, jenž ovládají funkce jako pan a tilt nebo dimrování k dosažení jemné změny od scény ke scéně. Pokud použijete toto nastavení pro kanály s kolorovými nebo gobovými kotouči, kola budou krokovat všechny pozice mezi výchozí a konečnou pozici.

"Snap before fade" způsobí, že kanál skočí přímo do další scénové úrovně jakmile je nová scéna vyvolána. Použijte toto nastavení pro kanály kol, jenž se mají změnit na začátku dlouhých "crossfades". Toto nastavení je obvykle jako výchozí pro "speed" a "mode" kanály.

"Snap after fade" způsobí, že kanál skočí do další scénové úrovně na konci crossfade. Použijte toto nastavení pro kola a efekty u kterých požadujete změnu po ukončení crossfade. Toto nastavení je obvyklé jako výchozí pro barevné efektové kola.

4.5. COPY FIXTURE

Funkce se používá pro kopírování typu projektoru z jednoho projektorového čísla do dalšího. Použijte + a - tlačítka nebo datová kola #1 a #2 k výběru čísla projektoru kopírovaného z a do. Pro potvrzení kopírování stiskněte "enter". Jestliže auto patch je aktivní, budete upozorněni, že některé adresy mohou být změněny. Stiskněte "yes" k pokračování nebo "no" k ukončení. Jestliže nějaký projektor se již nachází v místě "copy to" kopírování, budete dotázáni, jestli chcete kopírovat přes existující projektor, stiskněte "yes" pro kopírování nebo "no" k ukončení akce.

4.6. PAN AND TILT INVERT

Joystick může být použitý pro ovládní pan a tilt jestliže projektor má pan a tilt pohyby. Někdy je projektor orientován takovým způsobem, že jeho pan nebo tilt pohyb je v protikladu pohybu joystickového pohybu. Proto můžete použít tuto funkci k invertování směru pan a tilt pohybu pro každý projektor. Toto nastavení se nebude týkat jezdců nebo kol, které jsou použité pro pan/tilt pohyb. Uvnitř zobrazeného menu použijte + a - tlačítka nebo datové kolo #1 k výběru projektoru, potom datové kola #2 nebo #3 k nastavení invertu pro pan nebo tilt. Stiskněte "enter" k uložení nastavení.

4.7. SET MIDI CHANNEL

Tato funkce umožňuje vybrat MIDI kanál, které bude DMX Control 1024 používat vysílání a příjmu. Vyberte z 1-16 užitím + a - tlačítek nebo použijte datové kolo #1, potom stiskněte "enter". Přečtěte si článek o MODI pro více informací.

4.8.VIEW MEMORY SIZE

Tato funkce umožňuje zobrazit velikost volné paměti pro scény a shows. Displej udává volné místo v kilobajtech. Využití paměti závisí na velikosti a složitosti scén.

4.9.SAVE MEMORY FILE

Tato funkce umožňuje zálohování paměti na floppy disk, hlášení "Press enter to save file to disk" se objeví na horním řádku displeje. Default název souboru se objeví na dolním řádku. Můžete použít datové kolo nebo externí klávesnici k vložení nového jména souboru. Vložte naformátovaný disk do mechaniky a stiskněte "enter". Hlášení

"File has been saved to disk" se objeví po skončení ukládání. Obsah paměti je uložen na disketu včetně nastavení všech menu, scén, presets, chases a shows. Soubor na disketě je binární soubor s příponou .sdm a je kompatibilní s Windows co se týče pravidel pro názvy souborů. Název souboru může být až 8 znaků. Nemusíte psát příponu.

Přečtěte si kapitolu na konci manuálu o použití diskové mechaniky pro více informací.

4.10.LOAD MEMORY FILE

Tato funkce umožňuje obnovit paměť ze zálohy na disketě.

Stiskem "enter" se zobrazí hlášení Select memory file, then press enter" na horním řádku displeje. Název prvního záložního souboru na disku se objeví na dolním řádku displeje. Použijte + nebo - tlačítka nebo datové kolo 1 k výběru požadovaného souboru. Stiskněte "enter" k načtení souboru. **Pozor: aktuální paměť bude přepsána.**

Přečtěte si kapitolu na konci manuálu o použití diskové mechaniky pro více informací.

4.11.LOAD FIXTURE PROFILE

Tato funkce umožňuje načíst projektorové profily z diskety do ovládače. Projektorové profily jsou malé soubory jenž jsou dostupné na Robe web stránce a obsahují detailní informace o světelných projektorech jako název a funkce každého kanálu, názvy a DMX hodnoty jednotlivých položek uvnitř kanálů. Jednou načtený profil může být vybrán ze seznamu projektorů když se vybírají projektory. Projektorové profily jsou užitečné při používání datových kol k programování světelných projektorových kanálů. Displej je schopen ukazovat funkci a aktuální nastavení pro kanál. Datová kola jsou schopna vybírat předprogramované kroky uvnitř kanálu jako např. barvy na barevném kotouči.

Když tato položka menu je vybrána, hlášení "Select fixture file, then press enter" se objeví na horním řádku displeje. Na spodním řádku se objeví první projektorový profil nalezený na disketě, použijte + a - tlačítka nebo datové kolo 1 k výběru profilu (pokud je jich více na disketě) a stiskněte "enter". Profil bude načten do paměti a zde může být vybrán pomocí menu "choose fixtures". Až 256 projektorových profilů může být načteno do paměti.

4.12.REMOVE FIXTURE PROFILE

Tato funkce umožňuje odstranit jednotlivé profily z paměti za účelem uvolnění místa v paměti. Po vstupu do tohoto menu se hlášení "Select profile to remove, press enter" objeví na horním řádku displeje. První profil nalezený v paměti se objeví na spodním řádku, použijte + nebo - tlačítka nebo datové kolo 1 k výběru ze seznamu profiles. Stiskněte "enter" k odstranění profilu.

4.13.UPDATE SOFTWARE

Tato funkce umožňuje aktualizaci software v ovládači z diskety v disketové mechanice.

DMX Control 1024 bude hledat správný soubor na disku, přečtěte si kapitolu na konci manuálu o použití diskové mechaniky pro více informací.

4.14.LOCK/UNLOCK MEMORY

Tato funkce je jednou ze skrytých položek menu a může být vyvolána pouze když stisknete a držíte "add" tlačítko když procházíte menu. Tato funkce umožňuje zamknout paměť a tím zabránit někomu aby měnil nebo vymazal paměťové záznamy. Hlášení MEMORY LOCKED, CAN'T RECORD se objeví, jestliže paměť je zamknuta a někdo zmáčkne record tlačítko. Všechny další položky menu budou také zamknuté za účelem ochrany paměti.

K zamknutí nebo odemknutí paměti z tohoto menu, použijte + a - tlačítka nebo datové kolo #1 k výběru požadovaného stavu, potom stiskněte "enter".

4.15.ERASE ALL MEMORY

Tato funkce je další ze skrytých položek menu, jenž může být vybrána pouze když stisknete a držíte "add" tlačítko při procházení menu. Tato funkce umožňuje úplné vymazání paměti ovládače. Vymaže scény, presets, chases a shows, systémové parametry jako přiřazení projektorů. Hlášení "ARE YOU SURE? HOLD "YES" 5 SEC" se objeví na displeji. Stiskněte a držte "yes" dokud systém nezačne restartovat nebo "no" k ukončení akce.

5. Popis tlačítek a ovládacích prvků

Následující odstavce popisují různá tlačítka, ovládací prvky a jejich funkce.

5.1. Tlačítka číslo 1-48

Velká skupina tlačítek na levé straně panelu označena 1-48 je více účelová. Funkční tlačítka, která jsou umístěna nad nimi určují jejich účel. Pouze jedna funkce může být v daném okamžiku aktivní a LED dioda svítí, když je tlačítko vybrané. Dále je popsána každá funkce.

Funkční tlačítka mohou být aktivována stiskem kláves F1 – F7" na externí klávesnici.

5.2. FIXTURE

Tlačítko umožňuje výběr projektorů pro programování. Svítí-li LED od tlačítka "fixture", tak tlačítka číslo 1-48 se používají k výběru aktivního projektoru. Když je projektor vybrán, může být přímo ovládán pomocí jezdců, kol, joysticku nebo vybráním preset. Projektor nesmí být vybrán aby mohly být ovládány scénami nebo shows. Jestliže projektor není vybrán, bude pouze odpojen od manuálního ovládní, projektor není vypnutý.

Při výběru více projektorů najednou je třeba stisknout a držet "add" tlačítko během výběru. Jestliže žádný projektorový typ nebyl přiřazen k tlačítku, tak nemůže být vybrán. 4 datové kola se mohou použít k nastavování úrovní pro každý kanál.

Když je projektor vybrán, jeho jméno se objeví na LCD displeji následovány prvními 4 kanály projektoru s aktuálními hodnotami těchto kanálů. Jestliže projektorový profil je nainstalován pro tento projektor, na displeji se objeví názvy kanálů a aktuální kanálové hodnoty definované projektorovým profilem. Použijte levé nebo pravé ukazatelové tlačítka k zobrazení dalších 4 projektorových kanálů.

5.3.FIXTURE GROUP

Toto tlačítko umožňuje definovat a vybírat kombinace projektorů. K vytvoření skupiny projektorů stiskněte "record" a potom "fixture group", jejich diody začnou blikat. Dále stiskněte "fixture" k výběru projektorů, které budou zahrnuty ve skupině. Použijte číselná tlačítka k zapnutí nebo vypnutí požadovaných LED diod. Potom stiskněte opět "fixture" k vypnutí jeho LED diody. Pokud chcete skupinu pojmenovat, použijte kurzorové tlačítka k umístění kurzoru pod znak jména a použijte datové kolo k výběru znaků nebo použijte externí klávesnici. Závěrem vyberte číslo skupiny stiskem jednoho tlačítka z 1-48. Po ukončení záznamu, stiskněte "record" k ukončení akce.

Skupiny projektorů se vybírají stiskem "fixture group" a výběrem požadované skupiny 1-48. Pokud chcete aktivovat více než jednu skupinu, musíte při výběru skupin držet stisknuté tlačítko "add".

K editování projektorové skupiny, nejprve vyberte skupinu, potom stiskněte "record" a pokračujte jak je popsáno v předcházejících odstavcích. Proveďte změny ve skupině a uložte je.

5.4.Datové kola

Datové koly se používají k zvyšování nebo snižování hodnot v polích displeje přímo nad každým kolem. Používají se jak k nastavování kanálových hodnot světelných projektorů, tak k programování. Stiskem "fixture" vyvolá displej k ovládní kanálů, pokud některý projektor je vybrán. Z displeje k ovládní kanálů je se dostanete k ke všem kanálům vybraného projektoru použitím pravých a levých směrových tlačítek, které jsou nad displejem. Opětným stiskem levého tlačítka (když nejnižší kanál je zobrazen) uvidíte číslo vybraného projektoru a jeho název. Protože v daném okamžiku může být zobrazen pouze jeden projektor, tak je zobrazen pouze poslední vybraný, pokud je více projektorů aktivních. Jestliže "fixture group" je vybrána, projektor s nejnižším číslem je zobrazen.

Upozornění: Když více než jeden projektor je vybrán, všechny všechny **projektory stejného typu** budou nastavené do úrovně na displeji, kdykoliv se kolo začne pohybovat.

DMX Control 1024 zobrazí názvy kanálů pro některé projektory, které jsou zabudovaná v knihovně. Ne všechny projektory v knihovně podporují tuto vlastnost a tak na displeji se objeví pouze čísla kanálů. Jestliže projektorový profil pro příslušný projektor byl nainstalován, určité kanály budou zobrazovat aktuální nastavení, např. barvu, názvy gob, název kanálu a funkci.

5.5.Kanáloví jezdcí

Pod tlačítky čísel se nachází 8 jezdců (potenciometrů), jenž mohou být použité k individuálnímu ovládní kanálů uvnitř každého projektoru. Můžete adresovat až 32 kanálů/ projektor použitím 4 bank o 8 jezdcích. Přepínač bank na levé straně od jezdců se používá k nastavení rozsahu těchto jezdců. LED dioda nalevo od jezdců signalizuje aktuální banku. Čísla kanálů, které jsou ovládané jezdcí, jsou vytištěna vlevo od každého jezdcce. Například první jezdec může ovládat kanály 1,9,17 nebo 25 v závislosti na tom, která banka je vybrána. Pokud má projektor méně než 32 kanálů, potom některé banky (jezdci) nebudou aktivní. Před tím, než lze pomocí jezdců ovládat projektor, musí být vybrán. Jakýkoliv počet projektorů může být okamžitě ovládn. Například, jestliže všechny projektory jsou aktivní (vybrané), pohyb jezdcce č. 1 z první banky změní hodnoty na 1 kanále pro všechny projektory.

Pokud používáte volbu "multi fixture", kanálové jezdcce je možné použít k ovládní každého kanálu jednotlivých projektorů v multi fixture skupině. Například, pokud jste naprogramoval 8 projektorů, každý po 4 kanálech, jezdcí 1-4 budou ovládat první projektor z multi fixture skupiny, jezdcí 5-8 druhý projektor atd.

5.6.Přepínač banky

Přepínač banky vybírá aktuální banku kanálů, které jsou ovládané příslušnými 8 jezdcí. Tímto lze ovládat až 32 kanálů na projektor (nebo 32 scén v "scene master" módu) pouze pomocí 8 jezdců

(potenciometrů).LED dioda vedle jezdců signalizuje aktuální vybranou banku a čísla natištěna vedle jezdců udávají čísla kanálů nebo číslo scény odpovídající rozsahu banky.

5.7.JOYSTICK

Joystick ovládá pan a tilt pohyby na všech vybraných projektorech,pokud mají pan nebo tilt kanál.Joystick je typu " return to center",ovládá se pohybem do požadovaného směru.Status tlačítka "fine" módu také určuje rychlost pan/tilt pohybu.Jestliže projektor používá 2 kanály pro pan nebo tilt (16bit),na pohyb ,joysticku bude mít vliv zapnutý "fine" mód.Pokud projektor používá pouze jeden kanál pro pan nebo tilt a "fine" mód je zapnutý,tak pohyb bude pomalejší a bude umožňovat přesnější ovládání.

5.8.Přepínač FINE

Přepínač "fine" ovlivňuje pohyb joysticku a chování datových kol.Pokud je "fine" mód zapnutý,pak bude možné zvětšení nebo zmenšení hodnot o nejmenší možnou míru.Pokud je "fine" mód vypnutý,tak je možné zvětšení nebo zmenšení hodnot o větší míru.Pokud je pro daný projektor nainstalovaný profile,tak výběr fine módu způsobí,že na displeji se místo názvů hodnot pro barvy nebo goba objeví čísla hodnot pro kanály.

5.9.BLACK SWITCH

Stisk "black" tlačítka zastaví všechny aktivity a provede "blackout" na všech projektorech.V závislosti na typu projektoru a jeho schopnostech,black pouze vypne kanál ,jenž ovládá světelný výstup lampy, ale pro některé typy projektorů budou nastaveny všechny kanály do 0.Svítící LED dioda u "black" tlačítka indikuje,že blackout byl vyvolán.Opětovným stiskem "black" tlačítka zhasne LED dioda a nastaví se blackoutované kanály do původního nastavení.

Stisk a držení "black" tlačítka na 2 vteřiny způsobí ,že všechny DMX kanály se nastaví na 0 a vyčistí se scénový buffer.Tato funkce je užitečná při programování nové scény.

6.Scény

6.1.Zaznamenání scény

Scéna je kompletní zaznamenání světelných stavů na jevišti. DMX control 1024 uchovává záznamy o všech akcích jenž vykonáváte k vytvoření požadovaného nasvícení jeviště.Všechny tyto akce,ktelé ovlivňují vzhled jeviště ,jako hodnoty kanálů,volání "chase" nebo volání "preset" jsou uloženy ve scénovém bufferu ,takže je můžete později zaznamenat jako scénu.Tento způsob programování také umožňuje vyvolat zaznamenanou scénu,modifikovat ji a znova uložit nebo ji uložit jako jinou scénu.

Jakmile se jednou rozhodnete,že vzhled jeviště uložíte jako scénu,stiskněte tlačítko "record",jeho LED dioda začne blikat.Potom stiskněte tlačítko "scene",jeho dioda bude také blikat.Page(stránkový) displej bude svítit a nějaké číslo umístění, jenž obsahuje scény, bude svítit.Současně můžete vložit jak název scény a tak "crossfade time".Použijte kurzorové tlačítka pro pohyb kurzoru pod každý znak jména ,potom použijte + nebo - tlačítka nebo datové kola #1 nebo #2 k modifikaci znaků.Také můžete použít externí klávesnici k vložení názvu scény.Přesuňte kurzor pod fade time nebo použijte datové kolo #3 ke změně crossfade time pro tuto scénu.

K zaznamenání scény ,vyberte stránku a číslo scény.Použijte page tlačítka k výběru stránky 1-99 a číselné tlačítka 1-48 k uložení až 4752 scén.Pokud vyberete číslo scény,jenž již svítí,objeví se hlášení dotazující se ,zdali chcete přepsat existující scénu.Stiskněte "yes" nebo "no".

Poznámka: Přepsání nebo vymazání scény může trvat až 30 s v závislosti na zaplnění paměti.

Kdykoliv si budete přát opustit záznamový mód bez ukládání, stiskněte tlačítko "record" a tím ukončíte záznamový mód.

6.2. Vyvolání scén (solo mode)

Pokud je již jednou scéna uložena, zapněte "scene" LED diodu a vyberte požadovanou stránku a číslo scény k jejímu přehrání. Přehrávání scén v "solo" módu znamená, že v daném okamžiku může být pouze jedna scéna vyvolána použitím číselných tlačítek. Když je scéna vyvolána, projektorové kanály, které jsou zahrnuté v nové scéně, budou "crossfadovat" používajíc zaznamenaných "fade time" do nových hodnot scény. Chases a presets, jež jsou součástí scény, budou také vyvolány. Kanály, které nejsou zahrnutá ve scéně, budou "fejdovat" do 0. Stiskem

čísla scény, které svítí (scéna je aktivní), se scéna vypne vyvoláním "blackoutu".

6.3. Vyvolání scén (add mode)

Stiskněte a držte "add" tlačítko, když vybíráte číslo scény k přehrání v "add" módu. Kanály v "add" módu, které nejsou součástí nové scény budou ponechány v jejich aktuálních pozicích namísto fejdování do 0 a libovolné chases, jež běží, poběží dále, dokud kanály v chase nebudou anulované novou scénou. Tato metoda přidává scénové hodnoty do existující vyvolané scény. Add mód můžete také zapnout "polotrvale" stiskem a držením "add" když stiskáte "scene" tlačítko. Tímto způsobem nemusíte stále mačkat "add" při každém výběru scény. Pro vypnutí add módu, vypněte "scene" přepínač a opět zapněte bez držení "add" tlačítka. Pokud máte v úmyslu používat add mód po celou dobu, tak budete muset držet "add" přepínač pokaždé, když stisknete "scene" tlačítko při vstupu do módu výběru scény.

Poznámka: V současnosti nemůžete použít add mód ke slučování scén a potom zaznamenat tyto sloučené scény jako novou, větší scénu.

6.4. Vyvolání scén (preview mode)

Preview mód umožňuje vidět název a nastavit fade čas scény před jejím vyvoláním. Ke startu scény se použije "go" tlačítko. Aktivujte preview mód stiskem "preview" tlačítka - rozsvítí se jeho dioda. Navíc, kromě výběru scény pomocí

číselných tlačítek můžete také použít externí klávesnici, + nebo - tlačítka nebo kola k výběru stránky, čísla scény nebo ke změně fade time. Jestliže k výběru scén používáte externí klávesnici, přesunujte kurzor na displeji pomocí směrových kláves (vpravo, vlevo) k výběru stránky, scény nebo fade time. Můžete také vkládat čísla z klávesnice a potom použít Enter klávesu k vyvolání scény. LED dioda tlačítka "go" se rozsvítí, když platné číslo scény bude vybráno.

6.5. Vyvolání scén s master faders

K vyvolání scén lze použít 8 kanálových jezdců (faders). V tomto módu jezdcí umožňují manuální ovládání crossfadingu mezi scénami a také umožňují současný běh 8 scén. Pro použití jezdců k tomuto účelu musí svítit jak LED dioda u "masters" tlačítka, tak LED dioda u "scene" tlačítka. Scény 1 až 32 z aktuální scénové stránky mohou být vyvolány pomocí 4 bank po 8 jezdcích.

6.6. Výmaz scény

K vymazání scény z paměti stiskněte "record" potom "scene" potom "erase". LED diody u číselných tlačítek, které obsahují zaznamenanou scénu, budou svítit. Vyberte číslo scény kterou chcete vymazat. Název scény společně s hlášením "Erase this scene?" se objeví na LCD displeji. Stiskněte "yes"

nebo "no". Při stisku "yes" scéna bude vymazána. Nyní můžete vybrat další scénu pro výmaz nebo stisknout "record" k ukončení record módu.

Poznámka: Výmaz nebo přepsání scény může trvat až 30 vteřin v závislosti na zaplnění paměti.

7.PRESETY

Preset obsahuje kanálová nastavení jednoho projektoru nebo skupiny projektorů. Presety poskytují rychlé a snadné programování scén ,neboť umožňují okamžitý přístup k barvám a paprskovým nastavením bez nutnosti procházet kanály pomocí jezdců nebo datových kol. Presety jsou uloženy v paměti, protože hodně scén se odvolává na stejné presety. Pokud například preset definuje pan a tilt pozici pro několik scén, tak pouze preset musí být editován pro modifikování pan a tilt pozic v všech těchto scénách. Pokud chcete použít stejnou barvu nebo gobo pro skupinu projektorů, použijte preset místo nastavování kanálů každého individualního projektoru pomocí datových kol nebo jezdců. Preset se uloží do scény.

DMX Control 1024 umožňuje zaznamenat až 24 stránek o 48 presetech, celkem tedy 1152 presetů. Pro vaše pohodlí jsou slova "color", "gobo", "focus" and "effect" natištěna v řadě vedle číselných tlačítek. Tyto typy presetů mohou být zaznamenány na odpovídající řádky, pokud je tak požadováno. Na rozdíl od scén, jenž zaznamenávají úplný vzhled jeviště, presety se používají k záznamu pouze několika kanálových hodnot. Toto vám umožňuje zaznamenat pouze takové věci jako barvu nebo gobo nebo pozici paprsku. Presety se mohou vyvolat a navrstvit k tvorbě scény.

Kromě 24 stránek dostupných pro tvoření presetů, jsou ještě 4 stránky značené "F1" až "F4". Tyto stránky jsou pro "factory presets". To jsou presety, které se naprogramovaly při instalaci projektorového profilu. Typicky ovládají barvy, goba, efekty a jejich funkce budou odpovídat označením na levé straně od číselných tlačítek. Podívejte se na kapitolu o projektorových profilech pro více informací jak instalovat a používat profily.

7.1.Zaznamenání PRESETS

Před zaznamenáním presetu nejdříve musíte provést určitou přípravu. Pro to, abyste viděli určité kanály jako barvu nebo goba ,musíte nejdříve nastavit dimrovací úroveň a pan/tilt pozice abyste viděli výběr barev a gob. To uděláte výběrem projektoru nebo projektorů, jež mají být použité v presetu, umístíte světelný paprsek a nastavíte dimrovací úroveň. Tyto věci se neuloží do presetu pokud jsou provedené před stiskem tlačítka "record".

K spuštění záznamu presetu stiskněte "record", jeho LED začne blikat. Dále stiskněte "preset", jeho LED začne také blikat. Stránkový displej ukáže aktuální stránku a číslo umístění (číselné tlačítko), které obsahuje nějaký preset, bude svítit. Nastavte kanál (kanály), který chcete zahrnout do presetu. Tato nastavení budou zaznamenána do presetu, tak si dejte pozor ať nezměníte kanály, které nechcete mít zahrnuté v presetu.

Poznámka: Když vyvoláte preset, můžete zjistit, že obsahuje kanály, které jste nechtěli do presetu zahrnout. To se může stát tak ,že zavádíte o joystick nebo o jezdec a tím se do presetu náhodně dostanou nežádoucí kanály. V takové případě se vraťte zpátky a znovu zaznamenejte preset.

Pokud při záznamu presetu potřebujete projektor aktivovat nebo deaktivovat nebo chcete vidět aktuální kanálové hodnoty, stiskněte "fixture" tlačítko. Použijte číselná tlačítka k aktivaci/deaktivaci projektorů. Stiskem "fixture" na vteřinu se vypne LED a umožní se dokončit záznam presetu.

Kdykoliv při záznamu presetu můžete vložit jeho jméno. Použijte kurzorové tlačítka k pohybu kurzoru na displeji pod každý znak a potom použijte + nebo - tlačítka nebo datové kolo k výběru znaků. Můžete také použít externí klávesnici.

Pro uložení presetu, vyberte jeho stránku a číslo. Pokud vyberete číslo, jenž již svítí, tak se objeví hlášení dotazující se, zda přepsat existující preset. Stiskněte "yes" nebo "no". Také můžete použít stránkové tlačítka k výběru stránky 1 až 24, čímž můžete uložit až 1152 presetů. Nemůžete zaznamenávat nebo editovat factory presets na stránkách F1-F4.

Poznámka: Přepsání nebo vymazání presetu může trvat až 30 s v závislosti na zaplnění paměti.

Record mód po uložení presetu zůstává aktivní a umožňuje vám pokračovat v záznamu dalších presetů. Jakékoliv kanálové změny vzniklé od počátku záznamového procesu budou zahrnuté do některých nových presetů. K startu nového presetu ze zrušeného, vypněte "preset" LED diodu a pak jí znovu zapněte zatímco "record" stále bliká.

K ukončení record (záznamového) módu, stiskněte "record" a všechny LED diody přestanou blikat.

7.2. Vyvolání PRESETS

Pro přehrání presetu nejdříve vyberte projektory, které chcete ovládat pomocí presetu. Tyto projektory ale musely být aktivní při záznamu presetu aby se daly presetem ovlivňovat. Stiskněte "preset" tlačítko, vyberte stránku s požadovaným presetem a použijte číselné tlačítka k výběru presetu. Na rozdíl od scén, můžete mít několik presetů aktivních současně pokud každý preset ovládá rozdílné kanály nebo projektory. Jestliže dva rozdílné presety zkusí ovládat stejný kanál, tak kontrolu nad kanálem bude mít pouze jeden - ten který byl vybrán jako druhý. Jestliže preset byl úplně přepsán jiným, tak bude automaticky vypnut.

Před zapnutím presetu musí být nejdříve vybrán projektor, platí to i pro případ, když projektor byl zahrnutý v presetu při jeho záznamu. Tímto způsobem lze vložit všechny projektory do presetu a pak zvolit vhodné projektory před vyvoláním presetu. Například, můžete vytvořit preset s názvem "Red", jenž nastavuje všechny kolorové kanály každého projektoru na červenou barvu. Potom můžete vybrat jen některé projektory, u kterých požadujete červenou barvu než vyberete "Red" preset. Barva se změní pouze u těchto vybraných projektorů.

7.3. Vymazání PRESET

K vymazání existujícího presetu, stiskněte "record", potom "preset", potom "erase". Všechny diody, jenž obsahují preset budou svítit. Vyberte preset, který chcete vymazat. Jeho jméno se objeví na displeji. Hlášení "Erase this Preset?" se objeví vedle jména presetu. Stiskněte "yes" or "no". Pokud stisknete "yes", preset bude vymazán. Můžete vybrat další preset k vymazání nebo stiskem "record" opustit record mód.

Poznámka: Přepsání nebo vymazání presetu může trvat až 30 s v závislosti na zaplnění paměti.

7.4. Editování PRESETS

K editování již jednou zaznamenaného presetu, stiskněte "record" a potom "preset". Před prováděním změn na kanálech, stiskněte číslo tlačítka odpovídající presetu, který chcete editovat. Na displeji se objeví hlášení "Edit this existing Preset?". Stiskněte "yes" a preset bude vyvolán a můžete jej modifikovat změnami kanálových hodnot. Po provedení změn, můžete preset uložit pod stejným číslem nebo pod novým číslem stiskem příslušného čísla. Tento způsob můžete použít také ke kopírování presetu z jednoho místa na druhé pomocí uložení pod jiným číslem bez provádění změn. **Poznámka:** Nelze editovat factory (tovární) preset

7.5.Kombinování PRESETS

Můžete přidat existující presety do právě tvořeného presetu.Zatímco jste v preset record módu,stiskněte"add" a potom potřebné číslo presetu.Kanálové nastavení tohoto presetu bude přidáno do právě zaznamenávaného presetu.

Můžete přidat tolik presetů,kolik si budete přát.Tímto způsobem můžete vytvořit z několika malých presetů jeden velký.Pokud 2 presety ovládají stejné kanály,Kanálové nastavení posledního vloženého má přednost.**Poznámka:** nelze vkládat factory (tovární) presety.

8.CHASES

DMX Control 1024 umožňuje zaznamenat až 1152 chases a také poskytnout 48 předzaznamenaných chases odpovídající "factory chases".Chase je sekvence kroků,vytvořeného pohybu nebo rychle se opakujících změn na jevišti.Každý chase krok je záznam vybraných kanálových hodnot a(nebo) presetů.Tyto kroky se potom přehrávají ve smyčce předprogramovanou chase rychlostí.

Na rozdíl od scén,chases neovlivňují veškeré jeviště,ale pouze kanály, které jsou zahrnuté v chase.Můžete "chaseovat" barvy,goba,nebo pozice paprsu.Můžete spustit až 8 chases současně a kombinovat je v jedné scéně.

8.1.Zaznamenávání CHASES

Před zaznamenáním chase nejdříve musíte provést určitou přípravu.Pro to,abyste viděli určité kanály jako barvu nebo goba nebo polohu paprsku projektorů,musíte nejdříve nastavit některé kanály do určitých hodnot.To se provede výběrem požadovaných projektorů,jenž budou použité a nastavením potřebných dimrovacích úrovní a otevřením všech potřebných světelných výstupů. Tyto kanálové změny nebudou součástí chase,pokud se provedou před začátkem záznamu.

Ke startu zaznamenávání chase,stiskněte "record",jeho LED dioda začne blikat.Dále stiskněte "chase",jeho LED dioda začne blikat.Page displej bude ukazovat číslo aktuální paměťové stránky a LED u číselných tlačítek, které obsahují chases budou svítit.24 stránek paměti je dostupných.Stránka "FC" je rezervována pro tovární(factory) chases a nelze do ní ukládat.Displej bude ukazovat aktuální krok chase,rychlost ,status fade a speed zámku .

Pro start zaznamenávání prvního kroku chase,nastavte hodnoty na kanálu nebo kanálech pomocí jezdců(faders) nebo joystickem.Jestliže chcete použít k nastavování hodnot datová kola,stiskněte "fixture".Provedená nastavení kanálů budou zaznamenána do tohoto kroku,proto pracujte opatrně a nehýbejte s kanály, které nechcete začlenit do chase.Kdykoliv můžete stisknout projektorové (fixture) tlačítko a zapnout/vypnout projektor během zaznamenávání.Také můžete stisknout preset tlačítko a tím zahrnout požadovaný preset do chase kroku.Při použití presetů- pouze aktuální vybrané projektory budou zahrnuty do kroku.

Po ukončení přidávání kanálů a presetů do kroku,stiskněte "enter".**Poznámka:**LED dioda tlačítka "fixture" musí být vypnutá před stiskem "enter".

Indikátor kroků na displeji se automaticky přesune do dalšího kroku.Zopakováním předchozích akcí lze zaznamenat až 256 kroků.Stiskem "enter" před nastavováním kanálových hodnot vložíte prázdné kroky.Prázdné kroky mohou být použité k prodloužení času mezi kroky nebo můžete později do nich uložit změny.

Zatímco zaznamenáváte kroky ,tak se můžete kdykoliv pohybovat z jednoho kroku na druhý umístěním kurzoru pod číslo kroku a použitím tlačítek + nebo - nebo datového kola #1 lze vybrat nový krok.Tímto způsobem můžete změnit nebo přidat více kanálů do každého zaznamenaného kroku.

Pokud při posledním chase kroku stisknete "enter",přidá se další krok na konec chase.Pokud jste na některém nižší kroku ,tak se stiskem "enter" dostanete do následujícího kroku,stejně tak,když se použije datové kolo #1.

Pokud jste udělal chybu během záznamu chace kroku, stiskněte "erase" a budete dotázáni, zda smazat nebo nesmazat obsah kroku chace. Stiskněte "yes" k vyčištění kroku ode všech kanálů a preset dat. Pokud stisknete "preset" podruhé, budete dotázáni, zda odstranit prázdný krok z chace. Tím by se chace zkrátil o jeden krok.

Kdykoliv při záznamu chace můžete vložit speed hodnotu, fade hodnotu a název pro chace. Použijte kurzorové tlačítka k přesunu kurzoru na displeji pod měněnou položku a použijte + a - tlačítka nebo datové kolo k modifikování položky. Aby jste se dostali do pole pro název, posunujte kurzor doprava kolem speed lock nastavení a na obrazovce se objeví název chace. K editování názvu posuňte kurzor pod každé písmeno a potom použijte + nebo - tlačítka nebo datové kolo k výběru písmen. Můžete také použít externí klávesnici ke vložení znaků.

Vybraná rychlost pro chace bude implicitní pro celý chace, je to rychlost jakou poběží chace při prvním vyvolání. Rychlost (speed) můžete změnit během chace běhu a tato nová rychlost může být uložena jako část scény. Také můžete použít stejné chace v různých scénách, ale s různými rychlostmi v každé scéně.

Fade hodnota je zobrazena v procentech a je stejná pro každý krok chace. Nelze nastavit rozdílné fade time pro každý krok. Jestliže fade time je nastaven na 100%, crossfade time bude roven času mezi každými kroky, což umožňuje jemný plynulý pohyb mezi kroky. Jestliže fade time je nastaven na 0%, tak mezi jednotlivými kroky nebude žádný fade time. Jakékoliv nastavení mezi 0% a 100% umožňuje množství hodnot fade time v závislosti na rychlosti chace. Protože rychlost je implicitní, lze ji změnit přidáním chace do scény.

Vlastnosti **Speed lock** a **unlock** lze použít pro nastavení, zda má chace poslouchat nebo ignorovat audio nebo beat tlačítka když chace běží. Pokud nastavíte "No Beat", chace poběží naprogramovanou rychlostí a nebude ovlivňován audio nebo beat tlačítka. To je užitečné pokud požadujete aby chace běžel vysokou rychlostí pro vytvoření určitého efektu.

Po ukončení záznamu všech kroků chace, nastavte speed, fade a lock statusy, potom uložte chace výběrem požadované stránky a čísla. "fixture" a "preset" LED diody musí být vypnuté. Pokud vyberete číslo chace, jehož dioda již svítí, tak se objeví dotaz, zda chcete přepsat existující chace. Stiskněte "yes" nebo "no". Použijte page tlačítka k výběru stránek 1-24, celkem můžete uložit až 1152 chaces. Stránka "FC" je rezervována pro tovární (factory) chaces.

Poznámka : Přepsání nebo vymazání chace může trvat až 30 s v závislosti na zaplnění paměti.

Po uložení chace, LED diody "record" a "chase" budou pokračovat v blikání, můžete pokračovat v přidávání nebo editování chace. K ukončení record (záznamového) módu stiskněte "record" a LED diody přestanou blikat.

8.2. Vyvolání CHASE

Pro spuštění chace stiskněte "chase" tlačítko, potom požadovanou stránku a číselné tlačítko. Chace začne běžet rychlostí, která byla nastavena během jeho záznamu. Opětvným stiskem stejného tlačítka se chace deaktivuje.

Můžete spustit až 8 chace najednou, ale musí ovlivňovat různé kanály.

Pomocí datového kola #3 můžete nastavit rychlost (speed) a pomocí datového kola #4 nastavit fade úroveň pro běžící chace právě zobrazený na displeji. Pomocí datového kola #1 lze vybírat mezi chace, pokud jich běží více. Provedené změny rychlosti chace budou uloženy, pokud uložíte aktuální scénu. Tímto způsobem můžete používat stejné chace o různých rychlostech v různých scénách. Pokaždé, když chcete vidět chace displej při běhu chaces, stiskněte "chase".

Současně může běžet až 8 chaces. Pokud vyberete nový chace, který kompletně přepíše běžící chace, přepsaný chace bude automaticky vypnutý. Chace je ukončen, když jiný chace, který je vyvolán, ovládá

stejně kanály.Chase nebude ukončen,pokud pouze některé jeho kanály bude přepsané.Nepřepsané kanály budou pokračovat v chase.

8.3.Vymazání CHASE

K vymazání existujícího chase z paměti stiskněte "record",potom "erase".LED diody obsahující zaznamenaný chase budou svítit.Vyberte chase k vymazání.Hlášení "Erase this Chase?" se objeví na displeji jména chase.Stiskněte "yes" nebo "no".Pokud stisknete "yes",chase bude vymazán.

Tento postup funguje pouze pokud žádný chase není editován nebo zaznamenáván.Při editaci chase ,"erase" slouží k vymazání kroku.Mazání chase lze kdykoliv přerušit buď stiskem "no" nebo opuštění record módu stiskem "record" tlačítka.

Poznámka:Přepsání nebo vymazání chase může trvat až 30 s v závislosti na zaplnění paměti.

8.4.Editování CHASES

K editování vytvořeného chase stiskněte "record" ,potom "chase".Před prováděním kanálových změn ,stiskněte číslo chase,jenž chcete měnit.Na displeji se objeví hlášení "Edit this existing Chase?".Stiskněte "yes",chase bude vyvolán a můžete jej modifikovat vybráním kroků a změnou kanálových hodnot.Také můžete použít "erase" tlačítka k odstranění obsahu aktuálního kroku nebo pokud je krok prázdný,k jeho úplnému odstranění.Také můžete

vložit další prázdné kroky k aktuálnímu kroku stiskem "add".Budete dotázáni,zda vložit prázdný chase krok.

Stiskněte "yes" k vložení kroku.Všechny následující chase kroky od aktuálního se posunou o jedno číslo nahoru.

Do takto vloženého prázdného kroku můžete zaznamenávat kanálové hodnoty nebo presety.

Po provedení změn ,můžete chaset uložit pod stejným číslem nebo pod novým číslem stiskem příslušného čísla.Tento způsob můžete použít také ke kopírování chase z jednoho místa na druhé pomocí uložení pod jiným číslem bez provádění změn.

8.5.Tovární CHASES

Při výběru chase paměťové stránky označené "FC"(tovární chase) můžete vybírat ze seznamu 48 předprogramovaných pan a tilt chases,např.kruh a osmičku.Stejně jako u chase,jenž jste naprogramoval sám,musíte nejprve vybrat projektory před aktivací továrního chase.

8.6.Audio přepínač

Audio přepínač umožňuje použít audio vstup jako spouštěč kroků chase.Stiskem "audio" se zapne jeho LED a vždy blikne ,když úderový (beat) signál je detekován na audio vstupu.Kterýkoliv běžící chase bude synchronizován s beat signálem pokud bude rychlost (speed) pro daný chase zablokována.Přečtěte si předchozí článek o záznamu chase,kde naleznete,jak zablokovat chase rychlost.Zapnutí "audio" tlačítka automaticky vypne "beat".Stav audio přepínače se neukládá se scénou.

8.7.Beat přepínač

Beat přepínač umožňuje potlačit tempo nebo beat chasu ťukáním na tento přepínač v době, kdy hraje hudba.

Při ťukání na tento přepínač začne LED dioda blikat v rytmu ťukání.Běžící chase se začnou synchronizovat do tohoto úderového (beat) signálu,pokud rychlost (speed) pro daný chase byla

zablokována..Přečtěte si předchozí článek o záznamu chase,kde naleznete,jak zablokovat chase rychlost.Zapnutí "beat" tlačítka automaticka vypne "audio".

K vypnutí beat,stiskněte a držte jednu vteřinu "beat tlačítka".Stav "beat" tlačítka a beat tempo se neukládají při záznamu scény.

9.SHOWS

Show je sekvence nebo seznam až 255 scén,jenž jsou zaznamenané a přehrávané v předprogramovaných časech nebo přehrávané manuálně stiskem "go" tlačítka pro každou scénu.DMX control 1024 umožňuje zaznamenat až 24 stránek po 48 shows,celkem tedy 1152 shows.

9.1.Zaznamenávání SHOWS

Před zaznamenáváním Show musíte nejprve zaznamenat scény, které budou zahrnuté v show.Přečtěte si předchozí články ,jak postupovat.

Pro start zaznamenávání show stiskněte "record",jeho LED dioda začne blikat.Dále stiskněte "show",jeho dioda opět bude blikat.Page displej bude ukazovat aktuální Show stránku a tlačítka ,jenž již obsahují nějaké scény,budou svítit.

Displej bude ukazovat aktuální krok,,jenž je připraven k záznamu, společně se stránkou scény a číslem scény v tomto kroku.Slovo "Empty" se objeví na pozici scénové stránky a čísla,pokud zde nic nebylo zaznamenáno.Čas trvání (hold time) pro tento krok je zobrazen v minutách a vteřinách.Minuty a vteřiny jsou odděleny dvojtečkou ":" ,vteřiny obsahují desetinou tečku umožňující rozlišení na desetiny vteřiny.

Při prvním startu záznamového procesu,krok 000 a scéna "Start" bude zobrazena.Krok 0 se používá k vytvoření časové prodlevy (při spuštění časované show) před vyvoláním první scény.Žádná scéna nemůže být uložena do kroku 0.Pokud nevyžadujete časovou prodlevu při startu show,nechte hold time na 00:00.0 a přesuňte se na krok č.1 stiskem "+"tlačítka,"enter" tlačítka nebo pomocí datového kola #1.

K zaznamenání kroku show,stiskněte "scene" tlačítka,jeho LED bude svítit.Potom vyberte scénu pro tento krok výběrem stránky a stiskem požadovaného čísla scény.Pokud plánujete,že show poběží sama,vyberte hold time pro tento krok .Pokud plánujete,že budete show krokovat ručně,tak nepotřebujete vkládat hold time.Nastavený hold time je čas,po který bude scéna aktivní,než přijde další krok .Můžete nastavit nový čas pohybem kurzoru na minuty nebo vteřiny a potom použít + nebo - tlačítka nebo použít datové kolo #3 ke změně času.

Po výběru scény a nastavení hold time,stiskněte "enter".Číslo kroku se automaticky přesune do dalšího kroku.Celkem můžete vložit 255 kroků do show.Pokud stisknete "enter" bez výběru scény,krok zůstane prázdný a číslo kroku se zvětší.

Při zaznamenávání show můžete vybrat kterýkoliv krok pohybem kurzoru pod číslo kroku a pomocí + nebo - tlačítek nebo datového kola #1 vybrat nový krok.Tímto způsobem můžete editovat číslo scény nebo hold time pro kterýkoliv krok.Stiskem "enter" u posledního zaznamenaného kroku se přidá další krok na konec show.Pokud stisknete "enter" při kroku,který není poslední,dostanete se do dalšího kroku stejně,,jako by jste použili datové kolo.

Při zaznamenávání show můžete kdykoliv nastavit status smyčky (loop status),vložit název show nebo nastavit show do manuálního módu.Pro nastavení názvu nebo nastavení manuál módu použijte pravé kurzorové tlačítka k pohybu kurzoru na displeji do prava kolem "loop" statusu.Displej začne ukazovat název show a status manuál módu.Editovat název lze umístěním kurzoru pod každý znak a následně použitím + nebo - tlačítek nebo datového kola #1 ke změně znaků.Také můžete použít externí klávesnici ke vkládání znaků.

Nastavte status manuál módu na "on" pokud chcete vyvolávat kroky show pomocí "go" tlačítka místo automatického časovače.

Nastavte loop status na "on" pokud má show běžet kontinuálně ve smyčce nebo nastavte "off" a show se přehraje od začátku do konce a skončí.

Po ukončení záznamu kroků a nastavení show atributů,uložte show výběrem stránky a stiskem požadovaného číselného tlačítka. Ujistěte se,že LED dioda "scene" nesvítí.Pokud vyberete pro show číslo,jenž již svítí,objeví se hlášení dotazující se,zda chcete přepsat existující show.Stiskněte "yes" nebo "no".

Poznámka :Přepsání nebo vymazání show může trvat až 30 s v závislosti na zaplnění paměti.

Po uložení show,DMX Control 1024 zůstává v record módu, umožňující pokračovat v editování show.K ukončení record módu stiskněte "record",LED diody přestanou blikat.

9.2.Vyvolání SHOWS

Ke spuštění show stiskněte "show" tlačítko a vyberte požadovanou stránku a číselné tlačítko.Najednou může běžet pouze jedna show a může volat pouze jednu scénu v jednom okamžiku.Stránka,číslo show a jméno show bude zobrazeno společně s aktuálním krokem,aktuální scénou a hold time.Pokud je show nastavena ,aby běžela v manuálním módu,tak hold time ukazuje "manual".Pokud je show nastavena na běh ve smyčce (loop),tak se běh spustí znovu po uplynutí hold time u posledního kroku nebo stiskem "go" po posledním kroku.Pokud loop je nastavena na "off",show skončí po vyvolání poslední scény.

Stiskněte "black" tlačítko k vytvoření prodlevy a zatemnění výstupů z projektorů.Stiskněte opět "black" tlačítko pro pokračování show a obnovení svět.výstupů z projektorů.Pokud stisknete a podržíte "black" na 1 vteřinu,show se zastaví.Pokud stisknete číselné tlačítko, jehož show právě běží,tak show se zastaví.Pokud vyberete při běhu show novou show,tak dojde k nahrazení původně běžící show.Pokud vyberete při běhu show novou scénu,dojde k zastavení show.

Kdykoliv můžete obnovit displej běžícího show stiskem "show" tlačítka.

Pokud používáte časovač pro běh show,tak stiskem tlačítka "levá šipka" se zastaví běh a stiskem tlačítka "pravá šipka" pokračuje v běhu.Stiskem tlačítka pravá šipka (pokud není běh show v pauze) se posunete na další krok.

Stiskem "go" tlačítka vyvoláte další krok show-také v případě,že nejste v manuál módu.Pomocí tlačítka "levá šipka" lze vypnout cloc a manuálně krokovat show pomocí "go" tlačítka.Clock lze opět zapnout stiskem tlačítka "pravá šipka". Pokud show byla zaznamenána pro manuální mód,tak cloc nelze zapnout.

9.3.Výmaz SHOW

K vymazání existující show,stiskněte "record",potom "erase".Všechny LEDky obsahující nějaké show budou svítit.Dále vyberte show k vymazání,její jméno se objeví na LCD a také dotaz "Erase this Show?".Stiskněte "yes" nebo "no".Pokud stisknete "yes",show bude vymazána.Vymazat show lze pouze pokud žádná show není právě editována.Pokud editujete show,"erase" je použito k vymazání kroku show.Vymazání show můžete kdykoliv přerušit buď stiskem "no" nebo opuštěním record módu stiskem "record "tlačítka.

Poznámka :Přepsání nebo vymazání show může trvat až 30 s v závislosti na zaplnění paměti.

9.4.Editování SHOWS

K editování již zaznamenané show,stiskněte "record",potom "show".Místo vkládání kroků pro novou show,stiskněte číslo show,jenž chcete editovat.Na displeji se objeví hlášení "Edit this existing

Show?". Stiskněte "yes" a show se vyvolá. Nyní můžete editovat show výběrem kroků a měněním jejich hodnot. Použitím "erase" tlačítka můžete vymazat požadovaný krok. Také můžete vkládat další kroky stiskem "add", přitom budete dotázáni, zda vložit prázdný krok. Stiskněte "yes" pro vložení prázdného kroku na místo aktuálního kroku. Všechny následující kroky se posunou o krok nahoru.

Po ukončení editování lze show uložit na stejné místo nebo na novou pozici stiskem příslušného číselného tlačítka. Tímto způsobem lze kopírovat show-vyvoláním k editaci a uložení bez editování. LED dioda "scene" nesmí svítit před uložením show.

10.PREVIEW

Preview mód umožňuje zobrazit název scény, preset, chase nebo show před jejím vyvoláním. Pokud LED dioda "preview" svítí, displej ukazuje stránku, číslo a název vybrané položky. Položka se vyvolá stiskem "go" tlačítka. LED dioda "go" bude svítit po dobu, kdy položka je vybrána.

Máte více možností při vyvolávání scény v preview módu. Kromě číselných tlačítek k výběru scén můžete použít externí klávesnici, + nebo - tlačítka nebo kola k výběru stránky, čísla scény nebo ke změně fade času. Pokud používáte externí klávesnici k výběru scén, tak pomocí levé a pravé šipkové klávesy přesunujete kurzor na displeji za účelem výběru stránky scény nebo fade času. Můžete vkládat čísla z klávesnice a potom použít enter klávesu k vyvolání scény. Pomocí externí klávesnice lze vyvolat pouze scény, nikoliv preset, chases nebo shows.

Na externí klávesnici lze použít klávesy "F1-F7" k vyvolání funkčních tlačítek v horní řadě (fixture, fixture group, preset, atd.)

11.SCENE MASTERS

8 kanálových jezdců lze použít k vyvolání scén. V tomto módu jezdců umožňují manuální ovládání crossfade mezi scénami. Pro tento způsob použití jezdců musí svítit LED dioda "masters" a LED dioda "scene". Scény 1-32 z aktuální scénové stránky mohou být vyvolané užitím 4 banek po 8 jezdcích.

k spuštění scény nejprve přesuňte jezdec na spodní část jeho dráhy k jeho zresetování. Odpovídající scéna bude přiřazena k jezdcovi při pohybu nahoru. Chases, jenž jsou součástí scény, se nyní spustí. Kanály, jenž jsou nastavené k "snap" na začátku fade ("snap before fade") se okamžitě nastaví do scénových úrovní. Kanály, jenž jsou nastavené k snap na konci fade ("snap after fade") se nastaví do scénových úrovní když jezdec dosáhne vrcholu své dráhy.

Všechny kanály nastavené do "crossfade" budou sledovat pohyb jezdce. Použití "scene masters" umožňuje současně spustit 8 scén ovládajících různé kanály.

Při spuštění scény, která bude používat kanály, které již používá jiná současná scéna, dojde k přetažení kanálů k nové scéně.

Poznámka: Pro použití jezdců jako scene masters, "masters" LED a "scene" LED musí svítit. Scéna bude volána z aktuální scénové stránky, jenž je zobrazena na stránkovém displeji. Scéna zůstane připojena k jezdcovi, dokud nebude jezdec zresetován (pohybem do spodní pozice jeho dráhy).

11.1.Jak SCENE MASTERS pracuje

DMX control 1024 je navržen především pro ovládání projektorů, kde každá funkce je "LTP" neboli "latest or last action takes precedence" (nejposlednější nebo poslední akce má přednost). Většinou používané světelné projektory jsou s tímto systémem. Systém "HTP" neboli "highest takes precedence" (nejvyšší má přednost) je nejvhodnější k ovládání dimrů. Při použití LTP, kdykoliv dojde k nové akci, tak kanál, který je ovládán touto akcí je okamžitě aktualizován. Při použití HTP, akce ovlivní kanál pouze v případě, že její

hodnota nebo intenzita je větší než aktuální hodnota na kanálu. Toto je výhodné při ovládní skupiny dimrů s násobnými master faders (jezdci), ale není výhodné při ovládní pohyblivých projektorů, kde se ovládají věci jako kola a zrcadla.

Metoda vybraná pro DMX control 1024 podporuje LTP a umožňuje "stáhnout" jezdce. Některé konzoly používají LTP a umožňují pouze posunovat jezdce dopředu k cíli ale nic se neděje při stahování jezdce zpátky. Pro umožnění "stáhnutí" jezdce, DMX control 1024 zachytává "snap shot" všechny kanálové hodnoty, jenž jsou zahrnuté v běžící scéně a tyto jsou použité k nastavení "back" hodnot. Kanály, které nejsou součástí scény, jsou ignorovány. Pokud zresetujete scénový master jezdce pohybem na spodního okraj dráhy, potom pohybem jezdce nahoru kousek od spodního okraje dráhy přes "spouštěcí bod" se "snap shot" uloží. Po přejití "spouštěcího bodu" se nastartují chases obsažené ve scéně. To znamená, že můžete pohybovat scénovým master jezdce nahoru a dolů a světla se budou pohybovat mezi aktuálními hodnotami a cílovými hodnotami ve scéně vyvolané jezdce.

Toto může vyvolat problémy, pokud zkusíte provozovat scénový master, který ovládá dimmer jako na HTP konzole. Pokud scénový master převezme kontrolu právě aktivního dimmeru, tak vezme "snap shot" aktuální "zapnuté" hodnoty a použije ji jako "stahovací" hodnotu. Pokud stáhnete master, dimmer nepůjde do 0 hodnoty ale do některé startovací hodnoty. K vyřešení tohoto problému se musíte ujistit, že dimmers, které chcete ovládat z master jsou zahrnuté ve scéně. Vždy zahajujte tvorbu scény nejprve tím, že "vyprázdníte" kanály. To se provede stiskem a držením black tlačítka, dokud LED dioda nezhasne a tím dojde k vyčištění scénového bufferu. Potom začněte přidávat dimrovací kanály. Pokud tuto akci neprovedete a zrovna začnete nastavovat dimrovací kanály do 0, tak tyto kanály budou zahrnuté ve scéně s hodnotou 0. To znamená, že při použití scénového master jezdce se nastaví hodnoty těchto kanálů do 0 ačkoliv pohybujete master jezdce nahoru. Uvědomte si, že pokud 2 scénové mastery sdílejí několik stejných dimmer kanálů, tak bude problém při pokusu je použít zároveň.

12.MIDI

DMX Control 1024 umožňuje použít MIDI k vyvolání scén použitím MIDI sekvenceru, čímž lze synchronizovat světelný výstup z MIDI představením. Scénová stránka a číslo je zakódováno v MIDI hlášení, jenž je posíláno do DMX Control 1024 MIDI výstupu když je scéna vybrána pomocí číselných tlačítek nebo "go" tlačítka. Tlačítko "black" také posílá MIDI hlášení umožňující uložit nebo vyvolat blackout. Pokud stejné MIDI hlášení je vráceno do MIDI vstupu, tak scéna bude vyvolána.

Poznámka: MIDI kanál se nastaví použitím "setup" menu.

13.Použití disketové mechaniky

Disketová mechanika se používá pro zálohy paměti a aktualizaci software. Diskety, které čtete a na které zapisujete v DMX Control 1024 se mohou také použít ve vašem počítači k pořizování kopií a stahování softwarových aktualizací z web stránky.

13.1.Záloha paměti

Běžte do menu "save memory file", hlášení "Press enter to save file to disk" se objeví na horní řádku displeje.

Default název souboru se objeví na spodním řádku. Můžete použít datové kolo nebo externí klávesnici k vložení nového názvu souboru. Vložte naformátovanou disketu do mechaniky a stiskněte "enter". Po skončení ukládání se objeví hlášení "File has been saved to disk". Operace může zabrat několik minut, podle toho, jak je zaplněna paměť. Zálohována je celá paměť včetně všech nastavení menu, projektorových

profiles,scén,presets,chases a shows.Soubor na disketě je binární soubor s DOS souborovou příponou .sdm a je kompatibilní s Windows co se týče názvů souborů pro windows.Název souboru může být max.8 znaků.**DMX control 1024 nepodporuje dlouhá jména jako windows (více jak 8 znaků).**

13.2.Obnovení paměti

Vložte disketu do mechaniky a běžte do menu "load memory file". Hlášení "Select memory file, then press enter"

se objeví na horní řádce displeje.Na spodní řádce displeje se objeví název prvního paměťového souboru na disketě.Použijte +nebo - tlačítka nebo datové kolo 1 k výběru požadovaného souboru,pokud na disku je více paměťových souborů.Stiskněte "enter" pro zahájení načítání souboru.**Pozor:aktuální paměť bude přepsána.**

Operace může zabrat několik minut, podle toho,jak je zaplněna paměť.Po načtení souboru se ovládač rebootuje.

13.3.Aktualizace softwaru

Vložte do mechaniky disketu s aktualizacím souborem.Soubor musí mít název SD2Vxxx.txt (xx je číslo verze)

Běžte do menu "update software" a zmáčkněte "enter".Pokud je na disketě nalezen správný soubor,ovládač přejde do update módu a začne číst soubor.Na displeji se objeví hlášení "receiving new program".Aktualizace zabere několik minut.Po úspěšném ukončení aktualizace se ovládač rebootuje s novou nainstalovanou verzí.

Pokud se vyskytne nějaká chybové hlášení , budete muset použít auto load metodu popsanou v dalším článku.

13.4.Aktualizace software pomocí auto load

Metoda auto load při aktualizaci umožňuje načtení nového software do ovládače při jeho zapnutí.Tento způsob je nutný pokud se stále vyskytují problémy při aktualizaci pomocí menu funkce nebo pokud aktualizace byla přerušena výpadkem napájení.DMX control 1024 se automaticky při zapnutí nastaví do auto load módu,pokud program byl nesprávně nainstalován nebo pokud žádný program není instalován.Na displeji se objeví hlášení "Rom empty, reload program".Přepnout ovládač do auto load módu lze stiskem a držením tlačítek "menu " a "erase" tlačítek při zapnutí ovládače.Na displeji se objeví hlášení "download new program".Před zapnutím ovládače musíte vložit do mechaniky disketu s novým softwarem.Soubor musí být přejmenován na "autoload.txt".Disketová mechanika automaticky zkouší načíst soubor s tímto jménem při zapnutí ovládače.

13.5.Projektorové profily

Projektorové profily jsou malé soubory dostupné na robe.cz jenž obsahují detailní informace o světelných projektorech jako např. název a funkce každého kanálu,názvy a DMX hodnoty kroků uvnitř kanálů.Jednou načtený profil může být vybrán ze seznamu projektorů při výběru projektoru.Projektorové profily jsou nejužitečnější při používání datových kol k programování projektorových kanálů.Displej umožňuje zobrazit funkce a aktuální nastavení kanálu.Kola jsou umožňujívybrat předprogramované kroky uvnitř kanálu,např.barvy na barevném kotouči.

Projektorové profily také obsahují "factory presets" umožňující výběr barev,gob nebo efektů použitím číselných tlačítek místo kanálových kol nebo jezdců.Tyto "presets" jsou přístupné ze 4 preset stránek označených "F1" až "F4".Tyto stránky následují za stránkou 24 při použití stránka nahoru/stránka dolů tlačítek.

K načtení projektorového profilu vložte do mechaniky disketu obsahující projektorový profil (profily) , vyberte z menu funkci "Load fixture profile" a stiskněte "enter".Po vybrání této položky menu se objeví na horním řádku displeje hlášení " Select fixture file, then press enter" a na spodní řádku displeje se objeví první projektorový profil nalezený na disketě.Použijte + nebo - tlačítka nebo datové kolo 1 k výběru profilu a potom stiskněte "enter".Profil bude načten do paměti a může být vybrán pomocí menu "choose fixtures".Do paměti může být načteno až 256 projektorových profilů.

Poznámka: Název souboru projektorového profilu končí příponou .sdf a nemůže být delší než 8 znaků (bez přípony)

14.Technické údaje

Celkový počet ovládaných kanálů: 1024
Celkový počet programovatelných chases: 1152
Celkový počet programovatelných scén: 4752
Celkový počet programovatelných show: 1152
Celkový počet programovatelných presets: 1152
Ovládání 48 projektorů,každý až po 32 kanálů
48 Projektorových skupin
8 jezdců umožňuje ovládat 32 projektorových kanálů nebo 32 scén masters
Scene Prewiew s "Go" funkcí

80 Znakový podsvícený LCD Displej
48 Multi function tlačítek
Joystick pro Pan/Tilt pohyb
4 otáčivé kola pro menu a ovládání
8 Jezdců x 4 banky

Disketová jednotka: 3 1/2"
Paměť: 1MB

Napájení: 120/220V pomocí externího zdroje 9 -12V DC
DMX 512 výstupní konektory: dva 3-pinové XLR konektory
dva 5-pinové XLR konektory

2xPolarity Switch na výstup
RCA Audio vstup
PS/2 vstup pro klávesnici
Midi-In,Midi-Out port

XLR patice pro světelný konektor
Battery backup

Rack velikost: 19" rack mountable,6 space
Váha: 4.5 kg
Rozměry (mm): 483x267x102

15.Čištění a údržba

Pozor !

Odpojte ovládač od napětí před každým servisním zásahem

Uvnitř přístroje nejsou pro uživatele žádné servisovatelné části pro obsluhu ovládače. Servisní zásahy musí provádět pouze autorizovaný personál.

Při čištění ovládače nepoužívejte čisticí roztoky nebo agresivní detergenty. Raději použijte vlhký hadřík.

Dodatek A - Knihovna projektorů

NO FIXTURE

GENERIC DIMMER

32 CHANNELS

ROBE SPOT 150XT MODE 1

ROBE SPOT 160XT MODE 1

ROBE SPOT 250XT MODE 1

ROBE SPOT 575XT MODE 1

ROBE MSZOOM 250XT MODE 1

ROBE DJ SCAN 150XT MODE 1

ROBE DJ SCAN 250XT MODE 1

ROBE SCAN 250XT MODE 1

ROBE SCAN 575XT MODE 1

ROBE SCAN 1200XT MODE 1

ROBE BEAM 250XT

ROBE DJ ROLLER 150XT

ROBE DJ ROLLER 250XT

ROBE WASH 150XT MODE 1

ROBE WASH-250XT MODE 1

ROBE WASH-575XT MODE 1

ROBE ECOLOR-250XT

ROBE DOMINATOR 1200XT

ROBE COLOR MIX-150AT PROFILE

ROBE COLOR MIX-150AT WASH

ROBE RECESSED WASH 150

ROBE RECESSED SPOT 170
ROBE COLORSPOT 1200AT MODE 2
ROBE COLOR SPOT-170AT
ROBE COLOR MIX 240AT MODE 1
ROBE COLOR MIX 250AT MODE 1
ROBE COLOR SPOT 250AT MODE 3
ROBE COLOR SPOT 575AT MODE 3