

MasterFade



USER MANUAL

1.before НАЧАЛО

WHAT ВХОДИТ В MASTER FADE ПАКЕТ:

- ▶ MasterFade консоль
- ▶ Шнур питания
- ▶ карта памяти SD
- ▶ Гарантийный талон
- ▶ Руководство пользователя

UNPACKING INSTRUCTIONS

Сразу же после получения приспособления, аккуратно распакуйте коробку, проверьте содержимое, чтобы убедиться, что все детали присутствуют, и были получены в хорошем состоянии. Уведомлять грузоотправитель немедленно и сохранить упаковочный материал для осмотра, если какие-либо части повреждены при транспортировке или сама коробка показывает признаки неправильного обращения. Сохраните коробку и все упаковочные материалы. В том случае, если прибор должен быть возвращен на завод, это очень важно, что прибор будет возвращен в оригинальной заводской упаковке и упаковке.

AC POWER

Перед включением устройства убедитесь, что напряжение линии вы подаете находится в пределах диапазона принимаемых напряжений. Это приспособление будет вмещать 100 - 240 В переменного тока, 48/62 Гц. Все приборы должны получать питание непосредственно от коммутируемой цепи и не может работать от реостата (переменный резистор) или диммера цепи, даже если реостат или диммер канала используются исключительно для 0% до 100% переключателя.

С о н т а к т С Ш А

Общая информация Компания Н.А.

**9 Lambertu улица Марупе,
 LV-2167, Латвия**

Телефон: +371 6780 111 Факс:

+ 371 6755 6505

электронная почта: na@na.lv

веб-сайт: www.na.lv

Правила техники безопасности



Пожалуйста, внимательно прочитайте эти инструкции, которая содержит важную информацию о установке, эксплуатации и техническом обслуживании данного продукта.



- Сохраните это руководство пользователя для консультаций в будущем. Если вы продаете устройство к другому пользователю, убедитесь, что они также получают эту инструкцию.
- Всегда убедитесь, что вы подключаетесь к правильному напряжению, и что линия напряжения вы подключаетесь не выше, чем указано на наклейке или задней панели прибора.
- Убедитесь, что нет легковоспламеняющихся материалов близко к единице во время работы.
- Всегда отключайте устройство от источника питания перед обслуживанием или заменой предохранителя и обязательно заменить одного источника предохранителей.
- Максимальная температура окружающей среды (T_a) является (40°C). Не используйте прибор при температурах выше, чем это.
- В случае серьезной операционной проблемы, прекратите использование устройства сразу. Никогда не пытайтесь отремонтировать прибор самостоятельно. Ремонт, проведенные неквалифицированными людьми может привести к повреждению или поломке. Пожалуйста, обратитесь в ближайший авторизованный центр технической помощи. Всегда используйте запасные части того же типа.
- Не подключайте устройство к диммерам.
- Убедитесь, что шнур питания никогда не гофрированные или поврежден.
- Никогда не отключайте кабель питания, потянув или дергая за шнур.

Внимание! Там нет деталей, обслуживаемых пользователем внутри блока. Не открывайте корпус и не пытайтесь ремонт самостоятельно. В маловероятном случае устройство может потребовать обслуживания обращайтесь, пожалуйста: «Компания NA» по адресу: +37167801110.

2. ОПИСАНИЕ

DEVICE ОПИСАНИЕ

MasterFade это уникальное устройство управления системы освещения для небольшой мки. Он сочетает в себе 6 фейдерах живого освещения консоли с DMX магнитофоном. Устройство работает с 1 universe 512 каналов DMX. Пользователь имеет возможность залатать любые значения канала DMX 6 фейдеров или записывать какие-либо воспоминания на этих фейдеры с несколькими страницами, где функциональность фейдерам управляются с сенсорного экрана.

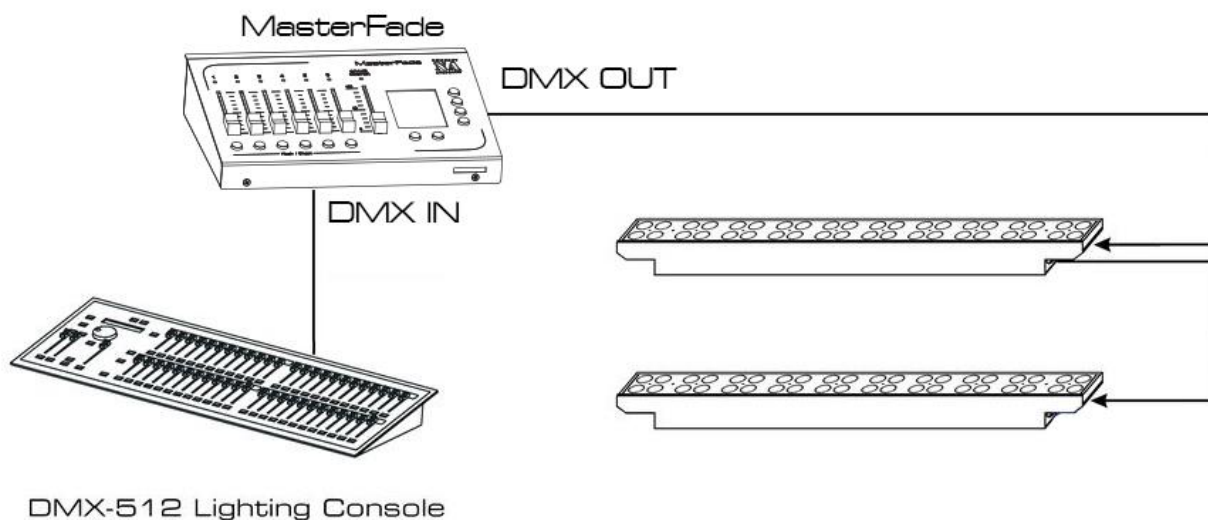
Другим вариантом является возможность для записи статических или динамических сцен, из другого источника DMX (консоли), управляемый с помощью четырех кнопок и сенсорного экрана, а также. Существует гарантированную динамическую длину записей 10 * часов в общей сложности для всех воспоминаний. MasterFade сливается входящий сигнал DMX и свою собственную запись и воспроизведение сигнала по предварительно заданному правилу: НТР (наивысший имеет преимущество). Это означает, что окончательное значение атрибута будет максимальное значение входного сигнала.

Кроме того, этот контроллер поддерживает протокол RDM и имеет доступность к изменению светильников DMX-адрес, режим DMX, настройки проверки лампы, светильники зрения Датчик статусы, местонахождение device и сбросить его с помощью опции протокола RDM.

* Фактическая длина записи зависит от скорости входного DMX.

DEVICE ССЫЛКИ

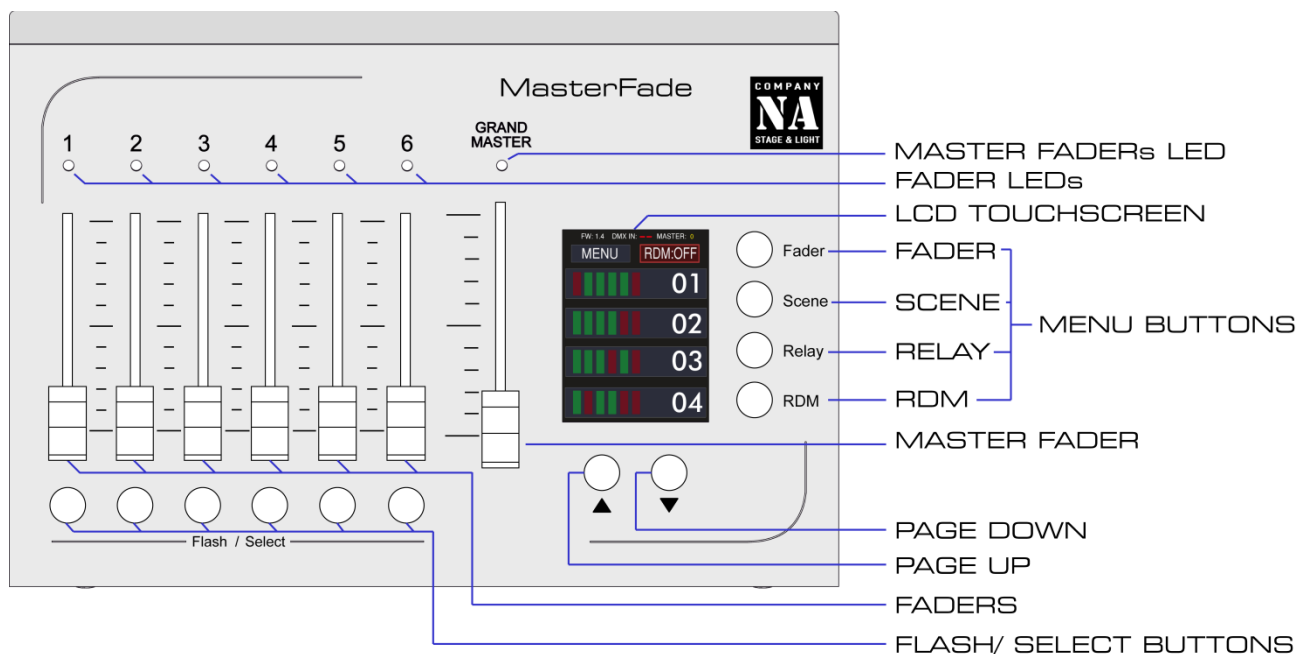
MasterFade создан для использования в основном в качестве резервной системы, где вы в основном записывать свой статический или динамический сигнал DMX, который исходит от вашего DMX512 освещения консоли. В цепочке данных DMX вы должны найти MasterFade напрямую



НТР КОНТРОЛЬ ПРАВИЛ

MasterFade консоль использует Самые высокие принимает приоритетную систему (ПВТ). Это означает, что если интенсивность выводится из более чем одного фейдера, самый высокий уровень будет результирующий выходной сигнал.

OVERVIEW



светодиоды фейдеров и Мастер фейдеры LED- эти светодиоды показаны положение дел фейдеров. Если фейдер установлен на 0 значение, светодиоды не имеют выхода. Если фейдеры areset до максимальных valueLEDs будет иметь максимальную светоотдачу. Чем ярче фейдер LED IS-тем больше значения придается фейдер.

LCD touchscreen- сенсорный экран является основным устройством ввода для MasterFade.

Меню производится кнопками При помощи этих кнопок вы можете перемещаться по **Fader, Сцена, реле** или **RDM** меню. Кнопка меню RDM также используется в качестве **обновление** Кнопка для списка RDM устройств.

Мастер fader- с помощью этого фейдера вы можете установить интенсивность исходящего сигнала DMX.

Page UP / ВНИЗ При помощи этих кнопок вы можете перемещаться по разделам меню.

Faders- фейдеры используются для установки интенсивности выходного сигнала воспроизведения каждой записи (0-100%) и для установки значения DMX адреса при редактировании статических записей.

3.

ЧАС ОЖИДАНИЯ ПЕРЕД ВКЛЮЧЕНИЕМ МАСТЕРФАДА.

Просто подключите кабель питания к разъему PowerCon и переключить выключатель питания в положительную сторону.

ЧАС ОЖИДАНИЯ ОБНОВЛЕНИЯ УСТРОЙСТВА ПРОШИВКИ?

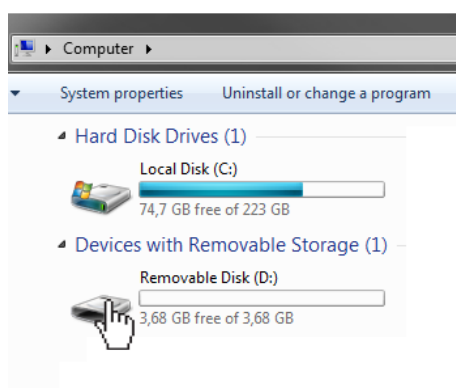
Для обновления прошивки до новой версии, выполните следующие действия: Скачать новейшую версию микропрограммы на веб-сайте компании NA (...)

КОМПЬЮТЕР ЧАСТЬ (Windows 7 пример)

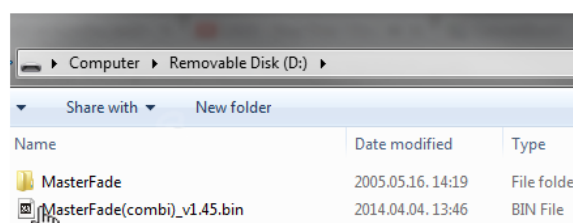
1. Вставить SD Card в устройстве чтения, которое соединено к компьютеру.
2. Открыть **Мой компьютер**
3. Откройте MasterFades папку карты памяти.
4. Удалите старую прошивку» **MasterFade (комби)_v*. **. Бен»**
5. Установите новую прошивку в папку карты памяти (то же самое место, где был старый файл расположен).

6. Выброс карты памяти с компьютера.

Step 1



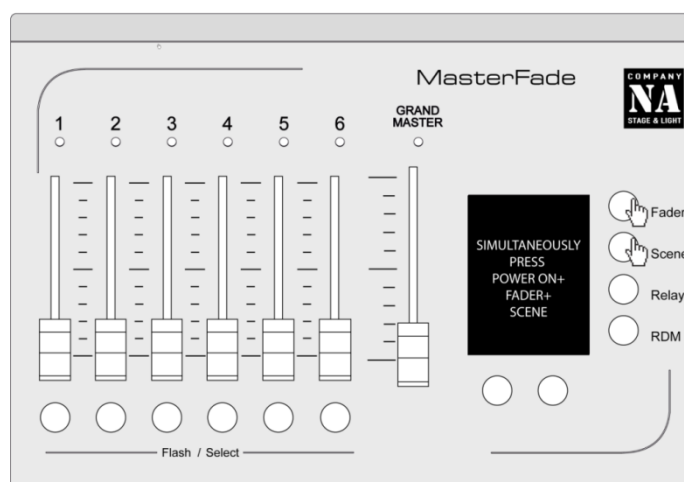
Step 2



MASTERFADE ЧАСТЬ

7. Вставьте карту памяти в MasterFade.
8. При переключении переключателя питания в положение **Положительная сторона**, одновременно нажать кнопки, которые помечены как **"Fader"** и **"Сцена"**. появится экран Firmware модернизации. Он будет показывать **"Slave обновить"** + **полоса загрузки** и **"Мастер обновления"** + **полоса загрузки**. При загрузке бары заполнены, прошивка обновляется и устройство готово к запуску.

Firmware upgrade

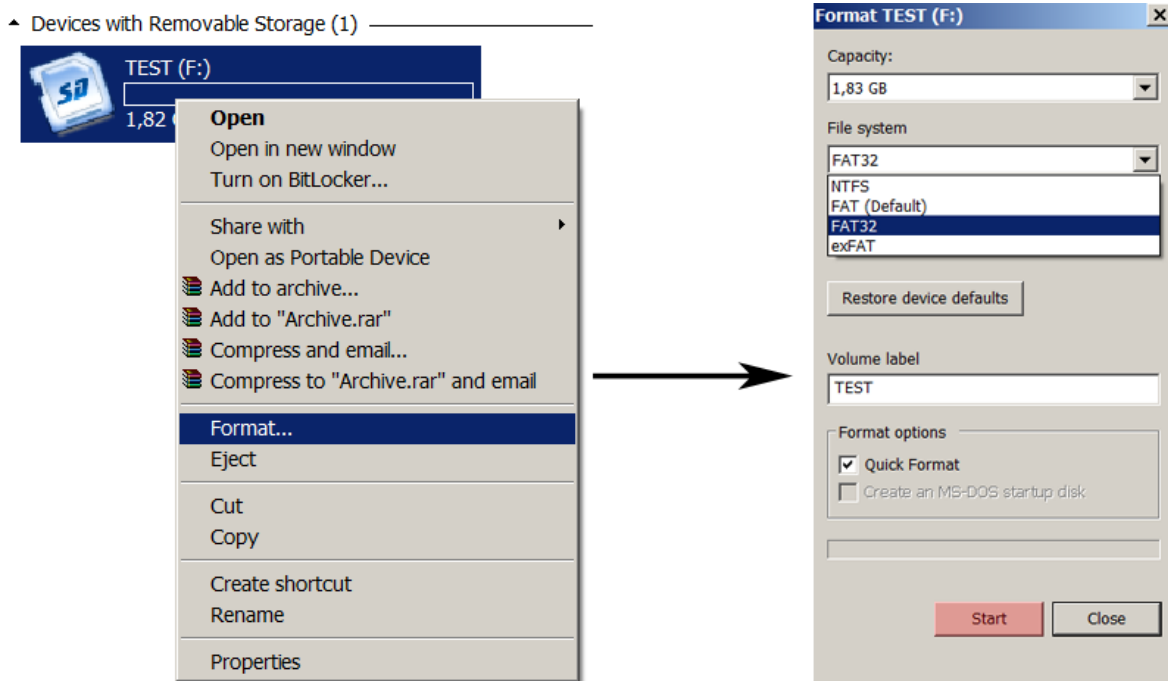


ЧАС ОВ ГОТОВИТЬ SD КАРТОЧКА ДЛЯ M ASTER F ADE?

Мы используем FAT32 файловая система для наших карт памяти. Большинство oftenly SD карты отформатированы в файловой системе FAT32 непосредственно от производителя, но в случае, если это не так, вы должны отформатировать карту SD в файловой системе FAT32.

Чтобы скопировать файлы на компьютер или в формат SD карты вы собираетесь нуждаться в SD карт-ридер. Если у вас есть ноутбук, большинство Probably у вас есть встроенный считыватель SD карт, которые вы можете использовать.

Демонстрация, как отформатировать карту памяти на Microsoft Windows7.



Форматирование SD-карты будут удалены любую информацию, хранящуюся на карте. Не забудьте удалить все важные файлы с карты
Перед форматированием.



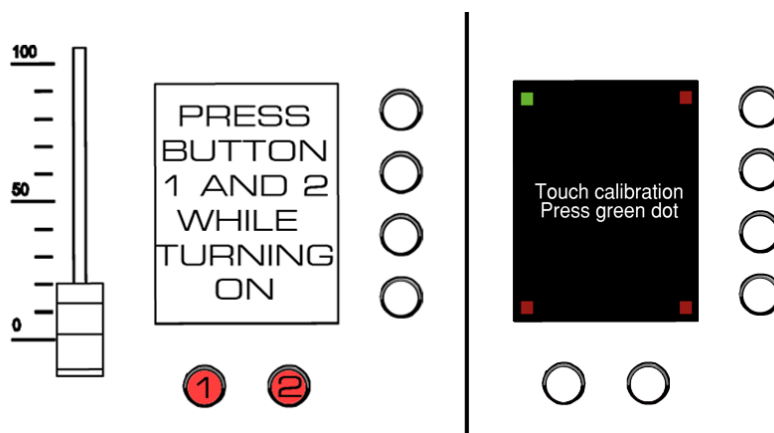
1. Вставить SD Card в устройстве чтения, которое соединено к компьютеру.
2. Открыть **Мой компьютер**
3. Вы должны увидеть карту памяти в качестве нового устройства со съемными носителями. Щелкните правой кнопкой мыши на папку карты памяти (значок) и нажмите **Формат** как показано на рисунке.
4. Форматирование окно будет всплывающее. выбрать **FAT32** файловая система, вставить любую информацию, метку тома и нажмите **Начало**.
5. Вы успешно отформатировали карту, и она готова использовать с MasterFade.

W НАТ ТИП ПАМЯТИ карты можно использовать?

Вы можете использовать любую SD-карту, но мы не можем гарантировать, что карта будет работать должным образом. Мы рекомендуем использовать SanDisk карты памяти SD высокой скорости.

ЧАС OW К КАЛИБРОВАТЬ TOUCHSCREEN?

При повороте устройства на одновременно нажмите на страницу вверх и вниз страницы кнопок, которые расположены под ЖК сенсорным экраном. Вы получите направлен на сенсорный экран меню калибровки, где вам нужно нажать 4 сенсорный экран точек калибровки, один за другим, как можно точнее, чтобы обеспечить правильную калибровку сенсорного экрана.



После этой процедуры, сенсорный экран MasterFade должен быть откалиброван.

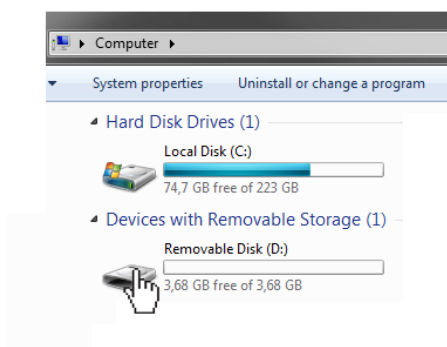
ЧАС OW для передачи (BACKUP) МАСТЕР ЖАДЕ файлы на компьютер?

Точно так же, как "Как подготовить SD карту для MasterFade?» ты должен:

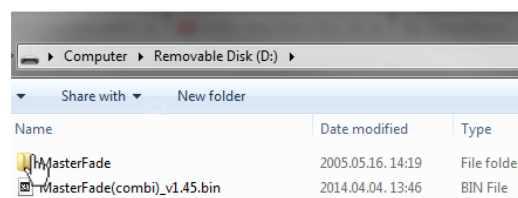
Вставить SD Card в устройстве чтения, которое соединено к компьютеру.

1. Открыть **Мой компьютер**
2. Внутри списка «Устройства со съемными носителями», найти карту памяти, которую вы только что подключен.
3. Скопируйте папку " **MasterFade»** в безопасное место, где вы хотите его хранить.

Step 2



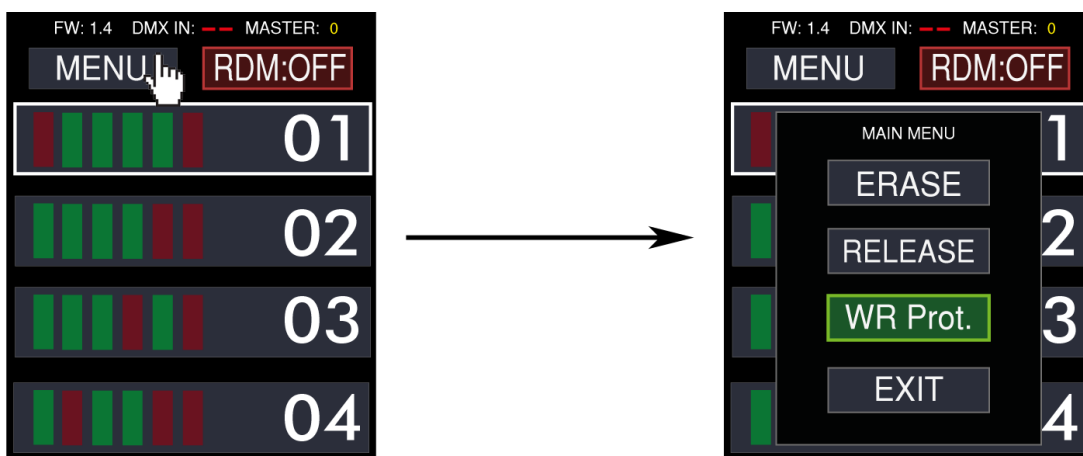
Step 3



4. ВСТУПЛЕНИЕ

MAIN МЕНЮ.

Для того, чтобы попасть в главное меню, вы должны нажать кнопку "МЕНЮ" кнопка, которая находится в правом верхнем углу.



Там вы будете иметь следующие параметры:

E RASE; p ELEASE; W ОБРЯД ЗАЩИТЫ

(ВКЛ / ОФ); ВЫХОД.

E RASE.

Под "ERASE" меню вы можете найти варианты для удаления страниц, сцен и реле по отдельности или все вместе.

Для удаления страниц, сцен или реле, необходимо выполнить следующие действия:

Шаг 1: В главном меню нажмите кнопку "ERASE". Это приведет вас к стиранию меню.

Шаг 2: Выберите память стереть. Например, мы выбрали страницы и реле. После выбора их, они желтеют.

Шаг 3: Длительное нажатие "ПОДТВЕРДИТЬ" кнопка. Это удалит выбранные воспоминания (желтый цвет).

РЕЗУЛЬТАТ: Удаленные названия памяти почернеет. Это означает, что они полностью пусты.



ВЫПУСК:

Под "ВЫПУСК" меню вы можете найти варианты в ноль (релиз / выключить / выключить) активированные фейдеры, нулевые активированные сцены или ноль активировано реле.

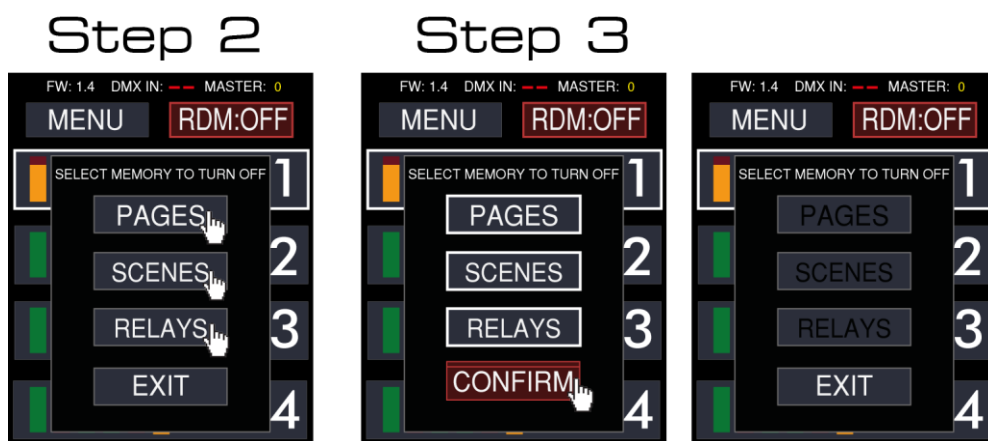
Это полезно, когда у вас есть много активированных воспоминаний и деактивировать их один за другим будет потреблять много времени.

к выпуск активированные воспоминания, вы должны выполнить следующие действия:

Шаг 1: Нажмите "ВЫПУСК" кнопка в главное меню. **Шаг 2:** Выберите воспоминания, которые вы хотите освободить. Например, мы приняли все 3 воспоминание. Кнопка подтверждения появится после выбора по крайней мере 1.

Шаг 3: Длительное нажатие "ПОДТВЕРДИТЬ» кнопка. Это будет отключить текущее положение фейдера / активированные сцены или реле.

Результат: сцены и реле запись повернет неактивной



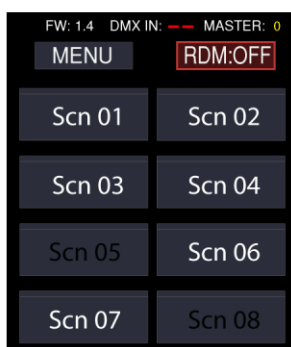
SCENE

Before



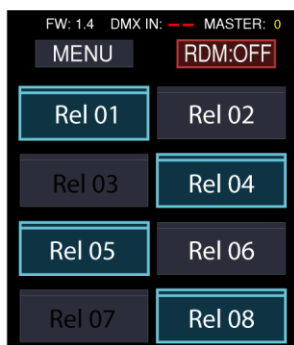
Результаты в странице **.

After

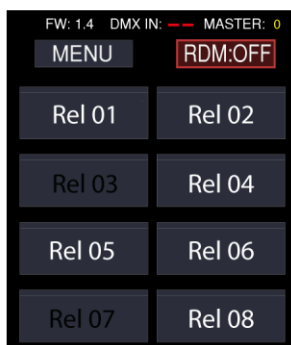


RELAY

Before

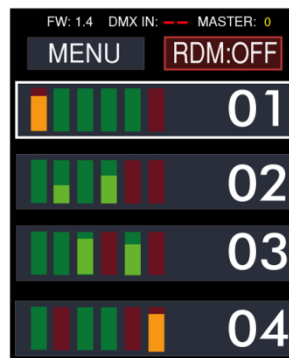


After

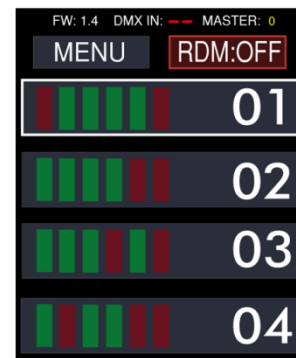


ФЕЙДЕРА

Before



After



W ОБРЯД ЗАЩИТЫ (ON / OF)

Когда устройство включено, защита от записи **автоматически включается**, чтобы избежать случайного изменения файлов или потерю.

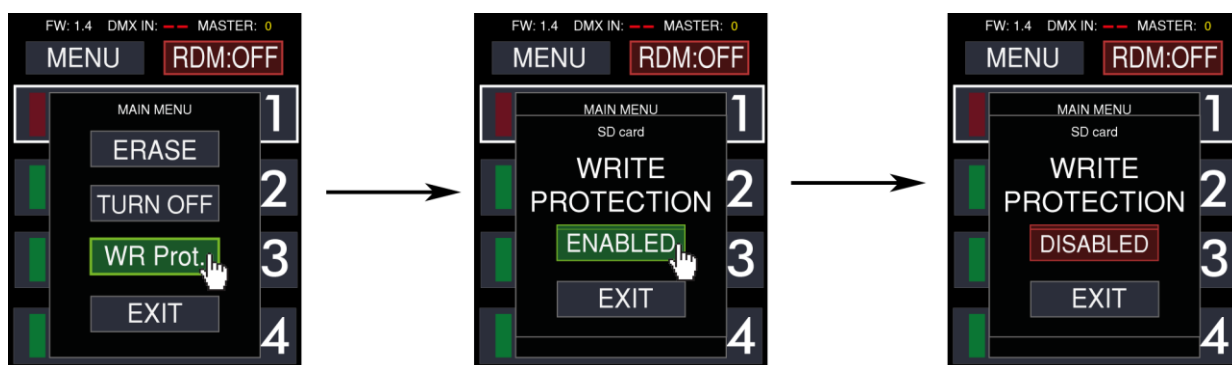
Для того, чтобы отключить защиту от записи:

Шаг 1: Хит "МЕНЮ" кнопка, которая находится в верхнем левом углу. Главное меню откроется.

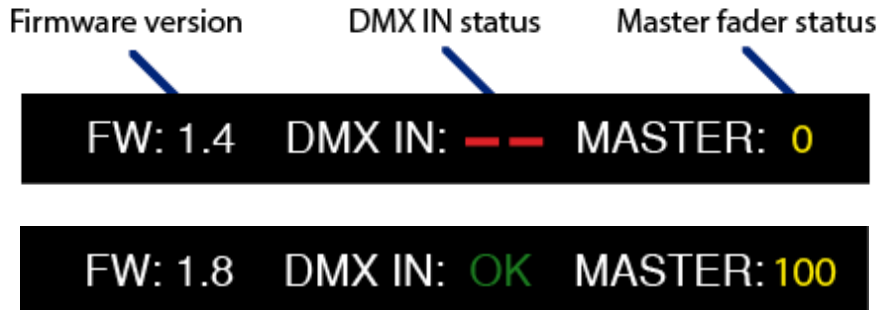
Шаг 2: Нажмите "Wr. Prot «. кнопка. Меню защиты SD карты появится.

Шаг 3: Нажмите и удерживайте "ВКЛЮЧЕНО" кнопка. Защита от записи выключится.

Шаг 4: Нажмите "ВЫХОД" для выхода из режима SD карты написать меню защиты.



Верхняя панель информации состояния:



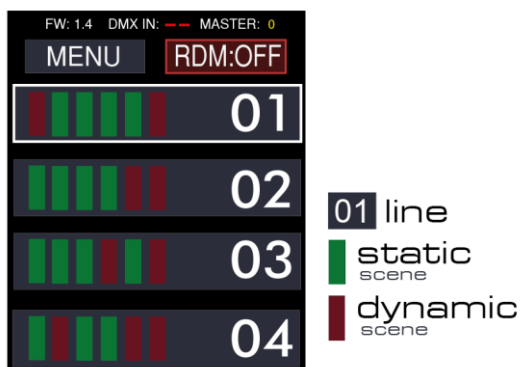
FW: показывает текущую версию прошивки на MasterFade. Мы всегда рекомендуем использовать новейшую доступную прошивку, доступную в нашей домашней странице загрузки раздела.

DMX IN: показывает состояние сигнала DMX IN. **красный** Линия для отсутствия сигнала DMX-IN, **зеленый** линия для сигнала DMX-IN.

МАСТЕР: показывает текущее состояние мастеркфейдером (значение) от 0 - 100%.

FADER МЕНЮ

При включении устройства, вы автоматически получаете в "Fader" Появится меню и этот экран. В начале все воспоминания будут пустыми (серый прямоугольники). Если запись статической сцены или динамическую сцену, они будут появляться в виде зеленых или красных прямоугольников (зеленый для статических сцен и красный для динамических сцен). Кроме того, вы будете иметь возможность выбрать из 8 линий, каждая из них contains один набор фейдер памяти, (6 фейдеров воспоминания в общей сложности), в результате чего общее количество 48 записываемых фейдерных сцен.



ACCESSING DIRECT FADER-TO-DMX OUTPUT MODE:

Кнопка Холдинг «Затемнение» будет принимать вас в прямом режиме вывода DMX, который может быть использован для целей testing - Вы Ассес на все 512 каналов разделены на страницы с 6 каналами каждый.



ЧАС OW ДЛЯ ЗАПИСИ ПАМЯТИ ПОД ФЕЙДЕРА МЕНЮ?

Под меню **Fader** у вас есть 8 страниц фейдеров воспоминаний. В каждом из них можно записать 6 memories- **статический** или **динамический** из них. Длина каждой динамической памяти ограничена до 10 часов, но общая длина записи зависит от размера карты памяти SD.

Помнить: **динамический** воспоминания не имеет возможности копировать и вставлять их из-за аппаратные ресурсы.

к запись память в меню фейдера, в одном из 8 страниц, вы должны выполнить следующие шаги:

Шаг 1: Нажмите "**Fader**" кнопка, которая находится в правой части сенсорного экрана.

Шаг 2: Long- нажмите одну из 8 кнопок страниц с погрузочной решеткой сверху. Откроется всплывающее окно.

Шаг 3: Нажмите один из 6 выбранных ключей (находится под фейдерами). Там вы можете увидеть, если это пустая память (серый) Или она содержит **статический** или **динамический** запись. Кроме того, вы можете увидеть его с помощью отдельных кнопок индикатора LED. Если это **зеленый** - она содержит записанные **статический** памяти, если это **апельсин** - **динамический** память записывается на него.

Шаг 4: Нажмите "**Запись**" Кнопка для записи в память. Если есть активный сигнал DMX, он будет записывать его по мере необходимости (как статический или динамический). Если нет активного входного сигнала DMX, устройство будет записывать все 512 значений DMX как ноль.

Шаг 5: Выберите из статической и динамической памяти для записи. Нажмите требуемый тип памяти, а затем нажмите кнопку "**Запись**". **Шаг 5.1: "Static": "Запись"** Кнопка будет поменять на "**Подождите...**" Кнопка на мгновение. Вы успешно записали статическую память.

Шаг 5.2: "Dynamic": "Запись" Кнопка превратится в секундомер, который показывает время динамической записи. После завершения изменения входных сигналов, нажмите кнопку "**СТОП**". Вы успешно записали динамическую память.

В НАТ РАЗНИЦА МЕЖДУ статическую и динамическую запись?

Динамическая запись представляет собой запись, которая используется для достижения динамичного внешнего вида, с 40 кадров в секунду. Длина записи ограничена емкостью SD карты.

Статическая запись это один кадр снимок (сцены).

ЧАС OW TO EDIT Статическом ПАМЯТЬ ПОД СЦЕНА / РЕЛЕ ИЛИ ФЕЙДЕРА МЕНЮ?

Редактирование памяти под фейдером / меню на сцены **точно так же**.

Чтобы редактировать память под **Сцена или реле** меню, выполните следующие следующие действия:

Шаг 1: Долго- пресс активный **Rel / Scn** Кнопка на сенсорном экране, как показано на рисунке.

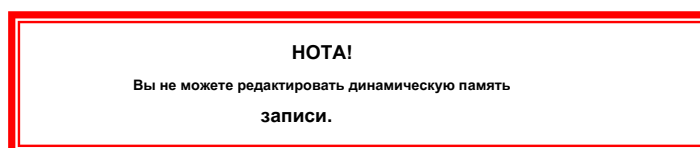
Шаг 2: Нажмите "**РЕДАКТИРОВАТЬ**" кнопка. Это приведет вас к окну редактирования DMX сигнала.

Шаг 3: Нажмите на ячейку, которую вы хотите редактировать. Рамка ячейки будет желтеть.

Шаг 4: Измените значение, как вы хотите с помощью 6 фейдеров. Значение, если фейдер на 100% будет 255. Помните: **DMX** редактирование значения не является чувствительным к мастеркфейдер. После завершения редактирования, нажмите кнопку "**ВЫХОД**". Это приведет вас к окну подтверждения.

Шаг 5: Если вы хотите сохранить, нажмите кнопку "**ДА**" кнопка. Если вы хотите отменить изменения, внесенные в DMX ценности, Нажмите "**НЕТ**".

страница память фейдеров имеет немного разные варианты записи и доступ, но идентичное редактирование статической памяти.



к **редактировать** память в меню фейдера, в одном из 8 страниц, вы должны выполнить следующие шаги:

Шаг 1: Нажмите "**Fader»** кнопка, которая находится в правой части сенсорного экрана.

Шаг 2: Нажмите и удерживайте одну из 8 страниц кнопок с погрузочной решеткой сверху. Окно будет всплывающее.

Шаг 3: Выберите тип памяти, который вы хотите редактировать (редактирование значения DMX только для **статический** воспоминания!). Окно будет всплывающее.

Шаг 4: Нажмите **РЕДАКТИРОВАТЬ**. Окно со всеми 512 значений DMX (бар) будет всплывающее.

Шаг 5: Редактирование **DMX** значения по мере необходимости, используя 6 фейдеров и нажмите кнопку "**ВЫХОД**" на правом верхнем углу.

Шаг 5.1: Вы можете нажать кнопку MENU и изменить значение DMX на **+ 5% (ALL + 5%)** или **- 5% (ALL -5%)**.

Кроме того, можно **ЗНАЧЕНИЕ NULL** все значения, нажав "**ВСЕ НОЛЬ»** кнопка.

НОТА: Клетки с пустыми значениями не будут иметь каких-либо изменений после нажатия кнопки +/- 5% presses.

Шаг 6: Если вы хотите, чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку "**ДА**" кнопка.

Результат: Fader СИД начнет мигать, если значения фейдера не будет совпадать с входными значениями в ячейке. Все изменения значения DMX будут сохранены, если вы нажали "**ДА**" на шаге 6.

ЧАЕВЫЕ: при редактировании ячейки памяти, используйте "**Flash / Chase»** Кнопки для удаления уровней состояния фейдера быстрее

СЦЕНА / РЕЛЕ Статическая память РЕДАКТИРОВАНИЕ

<p>Step 1</p>	<p>Step 2</p>	<p>Step 3</p>	<p>Faders</p>
	<p>Step 5</p>	<p>Step 4</p>	

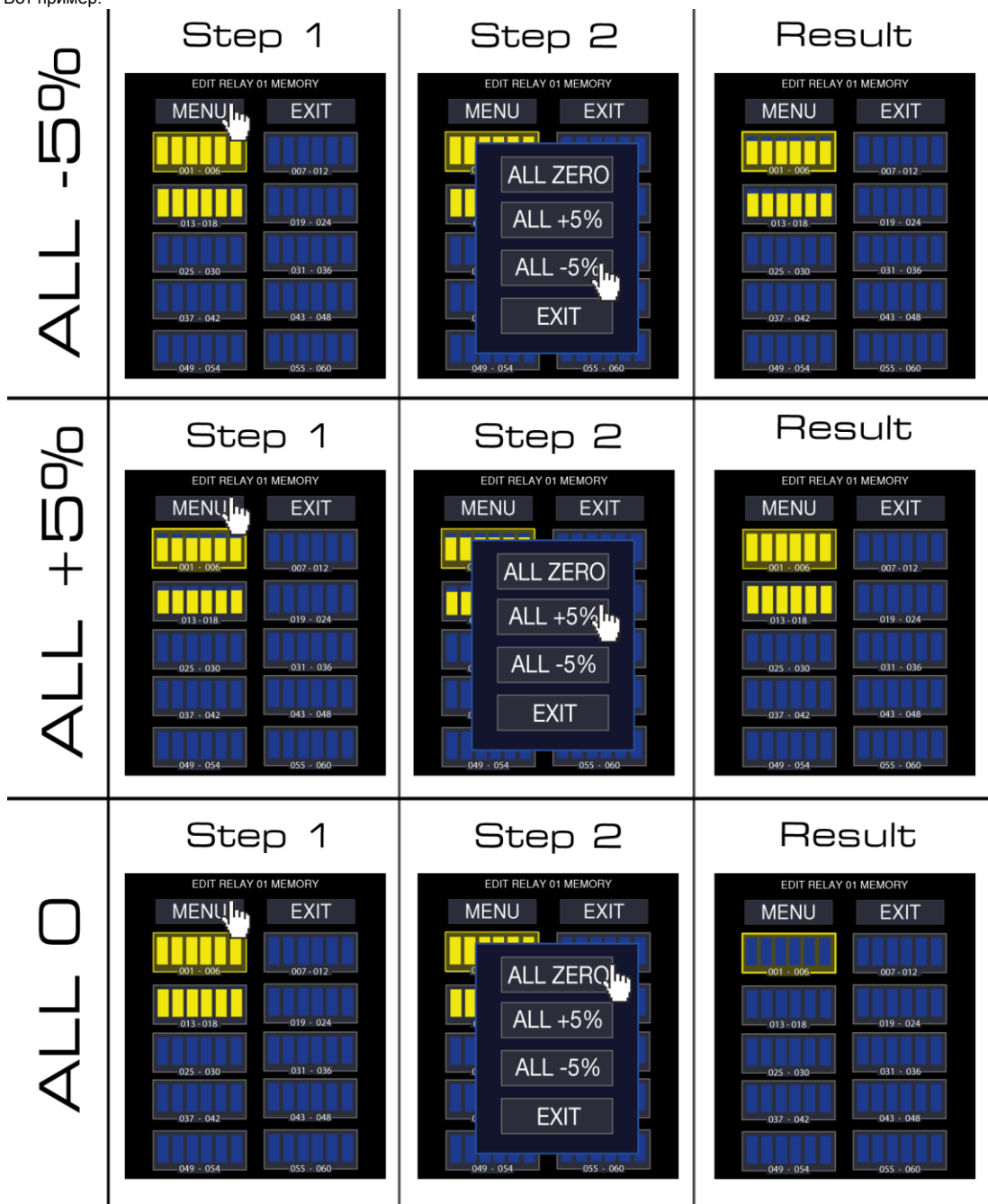
ФЕЙДЕРА PAGE статическую память РЕДАКТИРОВАНИЕ

<p>Step 1</p>	<p>Step 2</p>	<p>Step 3</p>	<p>Step 4</p>
	<p>Step 7</p>	<p>Step 6</p>	<p>Step 5</p>

М Гумилева ПОД РЕД ОКНО.

Редактирование меню приносит несколько новых возможностей, чтобы сделать редактирование проще. В этом меню есть варианты **увеличение** все значения на **5%**, **снижение на 5%**, и набор **все ценности 0**.

Вот пример:



Шаг 1: Нажмите "МЕНЮ" Кнопка в меню редактирования памяти.

ВСЕ -5% Шаг 2: За убывающий все значения по 5%, Нажмите "ВСЕ -5%".

В результате вы будете иметь **снизились** все активные (если) значение с помощью 5%

Пример в картинке показывает вам, что происходит, когда вы нажимаете его 3 раза (- 15%). **ALL + 5%** Шаг 2: За **повышение** все значения по 5%, прес "ALL + 5%".

В результате вы будете иметь **increased** все активные (если) значение с помощью 5%.

Пример в картинке показывает вам, что происходит, когда вы нажимаете его 3 раза (+ 15%). **ALL ZERO** Шаг 2: Для установки всех значений **нуль**, Нажмите "ALL 0".

В результате вы поставили все значения **0**.

ЧАС OW для записи СЦЕНА / RELAY?

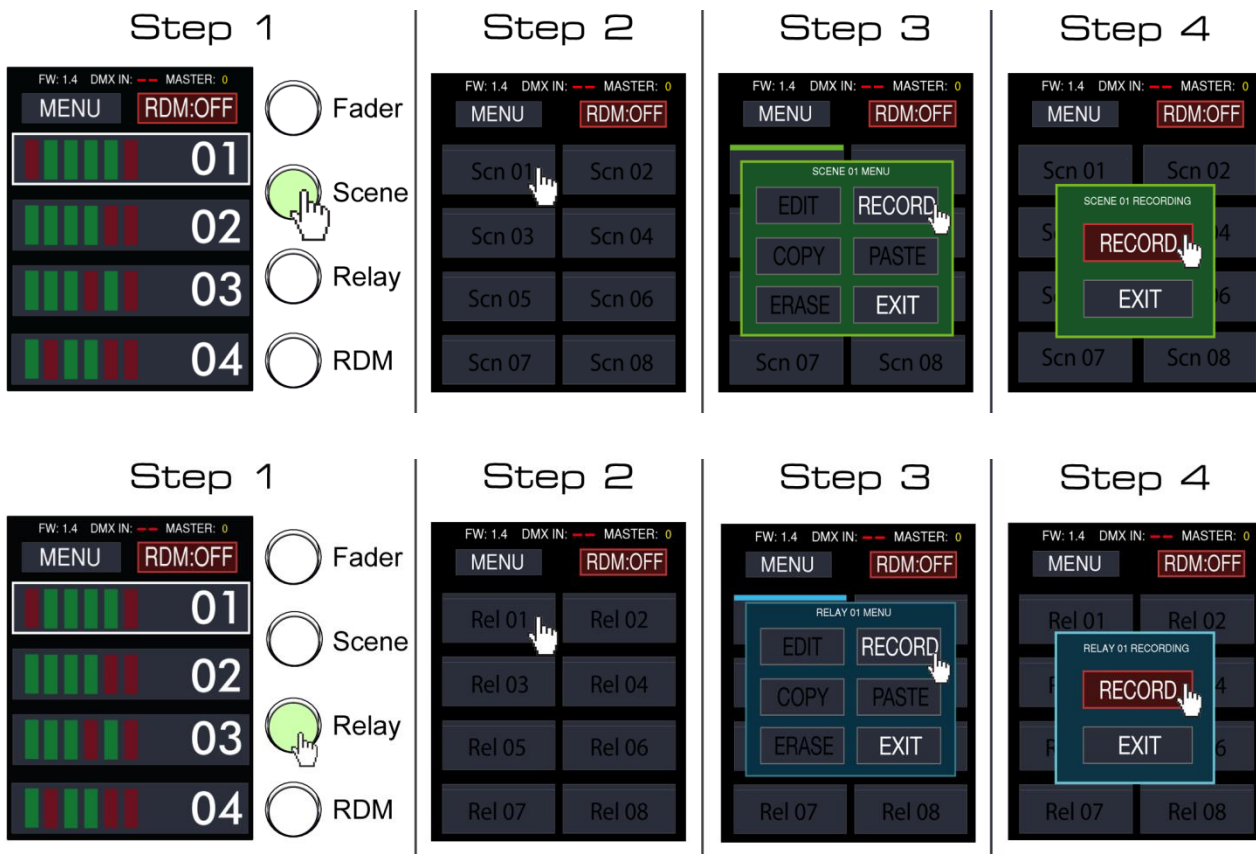
Для записи сцена / реле, Вы должны выполнить следующие действия:

Шаг 1: Нажмите "Сцена"/"Реле" кнопка, которая находится в правой части сенсорного экрана.

Шаг 2: Выберите сцена / реле который вы хотите записать (Scn 01 в Scn 16) и longpress выбран значок сцены. Сцена / реле 01 - 16 Меню появится во всплывающем меню.

Шаг 3: Нажмите кнопку записи. Запись диалог будет всплывающим.

Шаг 4: Когда вы настроили фейдеры, как вы хотите, нажмите кнопку "RECORD» кнопка. Сцена или реле будет записано.



В ЧЕМ РАЗНИЦА МЕЖДУ СЦЕНЫ И РЕЛЕ RECORDS?

Реле запись является более безопасной из-за ограничения воспроизведения. Для воспроизведения и остановки реле нужно нажать на кнопку 2 кнопки (1 физическое и 1 на сенсорном экране), а не только 1 сенсорный экран нажатием кнопки требуется в меню сцены. Кроме того, реле записи не чувствительны к изменениям фейдера «Гранд Мастер».

ЧАС OW Стирание СЦЕНА / RELAY * RECORD?

* Сцена / реле запись стирание точно так же, так только один показан с фотографиями.

к стирание сцена / реле записи, выполните следующие действия:

Шаг 1: открыто Реле / Scene меню.

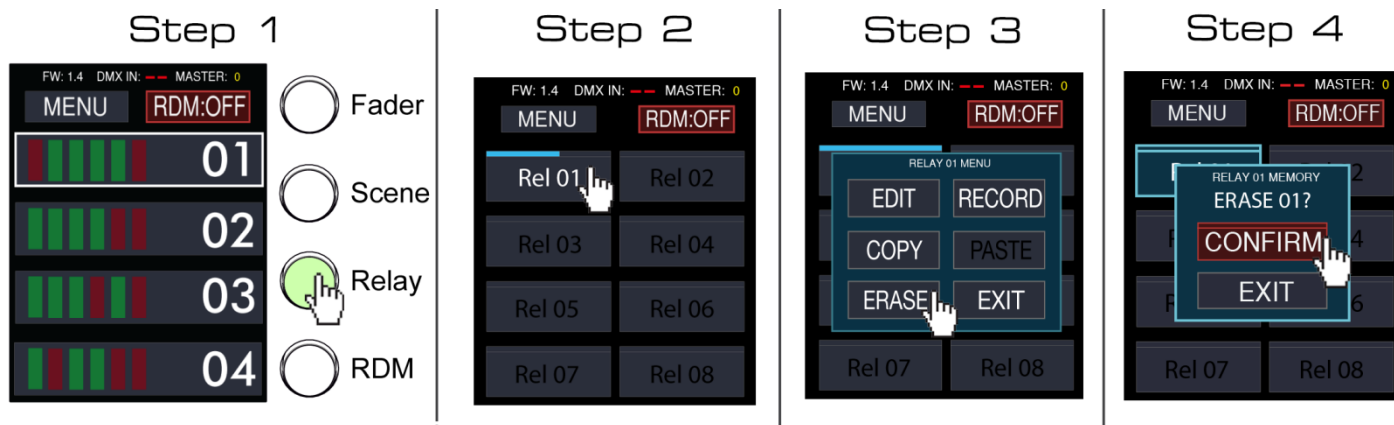
Шаг 2: Выберите сцена / реле Вы хотите удалять. **Шаг 3:** Нажмите "ERASE» кнопка.

Шаг 4: Нажмите " ПОДТВЕРДИТЬ» кнопка, если вы хотите, чтобы навсегда стереть записанную сцену реле / запись.

Предупреждение: это приведет к удалению всех данных, записанных внутри ячейки сцены / реле.

Шаг 5: Нажмите " ОК" кнопка.

Результат: Вы успешно удалили сцену или реле.



ЧАС OW K ACCESS ФЕЙДЕРА RECORD МЕНЮ?

Для того, чтобы стереть память фейдера страницы, выполните следующие действия:

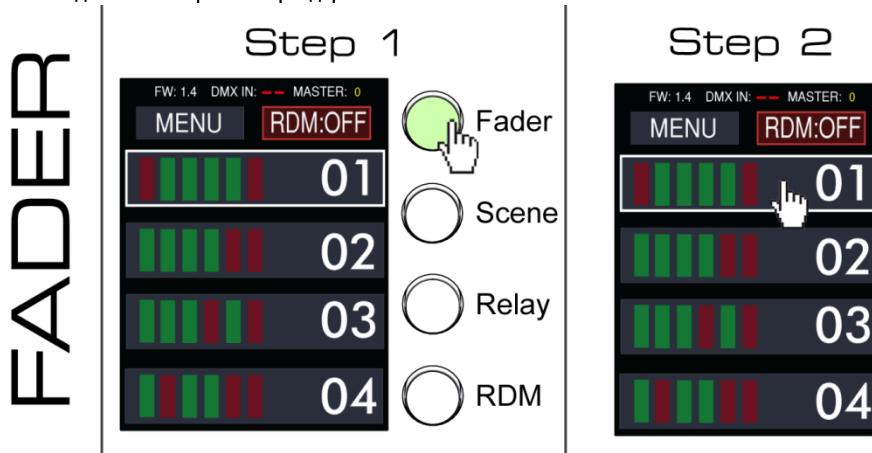
Шаг 1: Нажмите " Fader» кнопка, которая находится в правой части сенсорного экрана. Эта даст вам доступ к " Fader» меню.

Шаг 2: Long- нажмите одну из 8 кнопок страниц с погрузочной решеткой сверху. Окно будет всплывающем вверх.

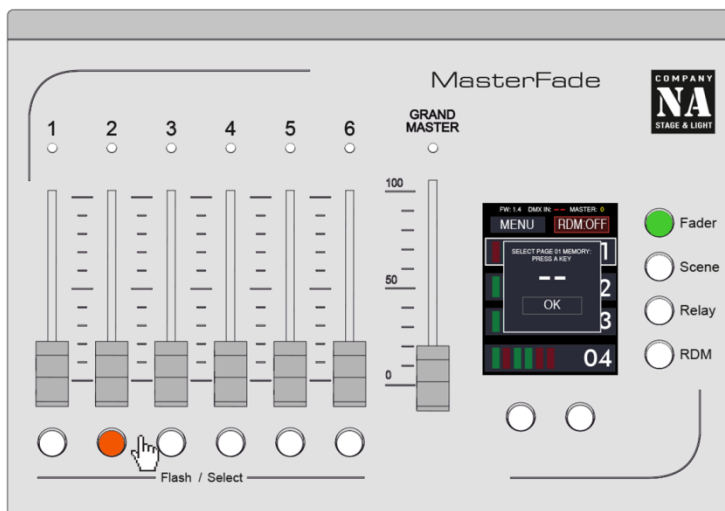
Шаг 3: Нажмите один из 6 выбранных ключей (находится под фейдерами). Там вы можете увидеть, если это пустая память (серый) Или она содержит **статический** или **динамический** запись. Кроме того, вы можете увидеть его с помощью отдельных кнопок индикатора LED. Если это **зеленый** - она содержит записанные **статический** памяти, если это **апельсин** - **динамический** память записывается на него.

Шаг 4: Нажмите кнопку ОК, чтобы подтвердить выбор памяти или выбрать другую память.

Шаг 5: Вы достигли выбранного фейдера записи в меню памяти.



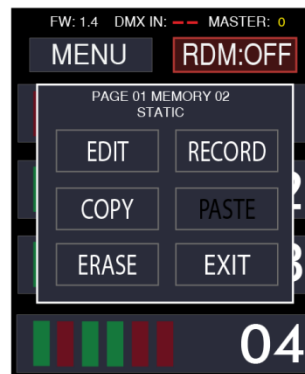
Step 3



Step 4



Step 5



ЧАС OW Стирание ФЕЙДЕРА страничной памяти?

Для того, чтобы стереть память фейдера страницы, выполните следующие действия:

Откройте меню записи, которую вы хотите удалить (как описано в предыдущей странице).

Шаг 1: Нажмите "ERASE» кнопка.

Шаг 2: Нажмите и удерживайте " ПОДТВЕРДИТЬ» Кнопка для подтверждения стирания. Нажмите Выход, чтобы вернуться

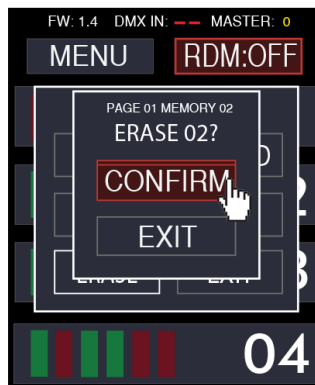
Шаг 3: Нажмите " ВЫХОД" для возврата в режим меню.

Шаг 4: Вы успешно стерта память вы выбрали. Вы можете записать новый или вернуться в главное состояние, нажав кнопку " ВЫХОД" кнопка.

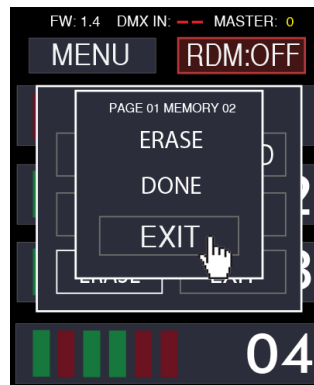
Step 1



Step 2



Step 3



Step 4



ЧАС OW копировать и вставлять статическую страницу RECORDS *?

* Помните: вы не можете копировать и вставлять **динамический** запись!

Вы можете скопировать все 3 вида статических реле записей журнала инструктаж, запись сцены и фейдер статических записей.

Чтобы скопировать и вставить **статический** записи, выполните следующие действия: Откройте страницу, где запись, которую требуется скопировать находится.

Шаг 1: Нажмите " **КОПИ** » кнопку, чтобы скопировать запись.

Перейти на страницу, где вы хотите вставить запись.

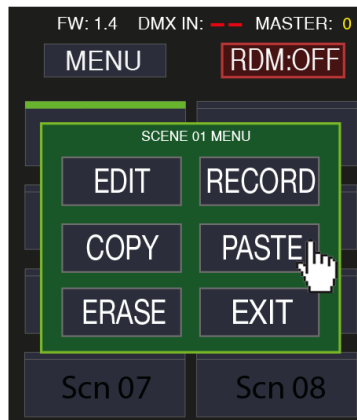
Шаг 2: Нажмите " **ВСТАВИТЬ** " кнопку, чтобы вставить запись, которую скопировали.

Результат: там будет новый recordng.

Step 1



Step 2



В НАТ ЛИ RDM СПОСОБЫ?

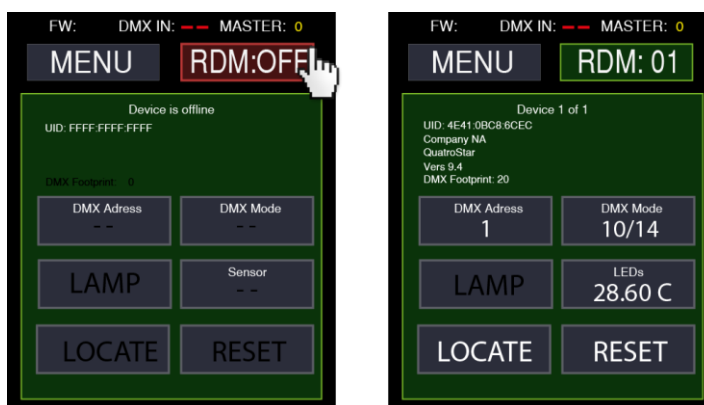
RDM (Для удаленного управления устройствами) является повышение протокола к протоколу DMX512. Это позволяет не только передавать данные, но и получить его. РДЙ позволяет двунаправленную связь между освещением или системным контроллером и устройствами, совместимыми с приложенным RDM над стандартным DMX линией. Этот протокол позволяет конфигурировать, контроль состояния и управление этими устройствами таким образом, чтобы не нарушить нормальную работу стандартных DMX512 устройств, которые не распознают протокол RDM.

Он может обеспечить:

- Идентификация и классификация подключенных устройств (светильники, диммеры, разветвители, и т.д ...)
- Адресация устройств, контролируемых DMX512
- отчеты о состоянии приборов или других подключенных устройств
- Конфигурация светильников и других устройств DMX

ЧАС OW TO ACTIVATE RDM MENU ON M ASTER F ADE?

Состояние RDM в правом верхнем углу должен быть зеленым цветом. Чтобы достичь этого состояния, нажмите красный "RDM: OFF» кнопка.

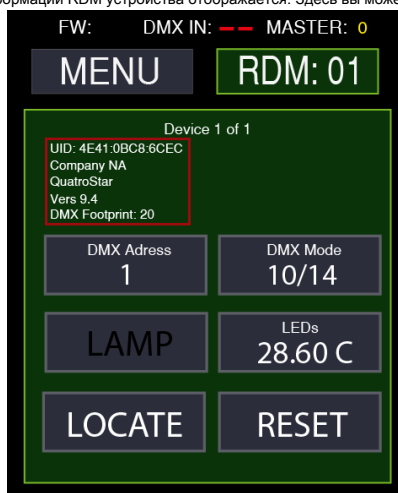


Если РДЙ включен на- он будет показывать подключенный счетчик РДМ устройства (в данном случае это показывает 01, что означает, что 1 РДЕ совместимое устройство распознается).

ЧАС OW TO VIEW RDM ИНФОРМАЦИЯ?

RDM страница организована для отображения или редактирования только один RDM устройства во время. Но вы можете легко переключаться между устройствами с кнопками UP / DOWN (расположенных под LCD).

В верхней части окна RDM фактической информации RDM устройства отображается. Здесь вы можете найти:



В настоящее время выбран номер устройства и общие устройства RDM нашли подсчет. Пример: «3 из 6» означает, что вы выбрали устройство 3 из 6 целого обнаружено

UID (уникальный идентификатор) 48bit (6byte) длиной РДМ идентификатор устройства представлении в Hex. Пример: " UID: **4E41: 0BC8: 6CEC** »

UID состоит из 16-битного ЭСТА присваивается идентификатор изготовителя (в данном случае « **4E41** «) С ID 32bit устройства (в данном случае« **0BC8: 6CEC** «)

Этикетка производителя.

Пример: " **Компания Н.А.** »

Описание модели.

Пример: " **QuatroStar** »

Программное обеспечение версии строка.

Пример: " **Vers 9.4** »

DMX след. Это поле указывает DMX512 след (число последовательных временных интервалов DMX512 требуется). Пример: " **DMX след: 20** »

После области Info Есть шесть кнопок с метками:

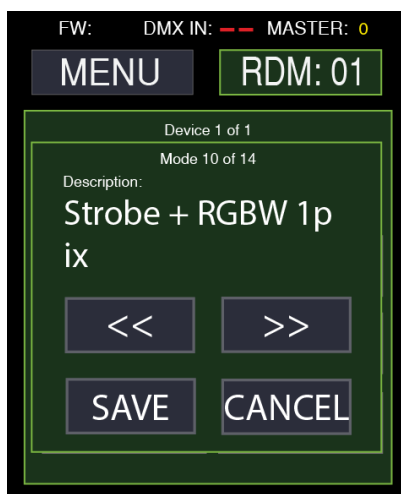
DMX АДРЕС:

он отображает DMX-начальный адрес текущего устройства. При нажатии на эту кнопку, окно выбора нового адреса появляется там, где вы можете изменить его значение и сохранить его, если necessary. То редактировать адрес DMX, нажмите одну из 4 кнопок (- 1; +1; -10; +10) чтобы получить необходимый DMX адрес (1-512). Пример: " **DMX адрес 1**"



DMX РЕЖИМ:

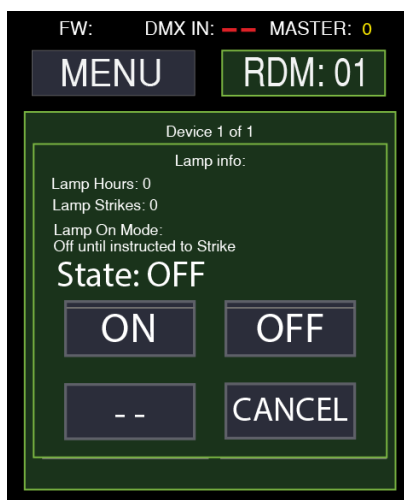
отображаются текущее устройство отображение (личность) количество и общие режимы доступны. При нажатии на эту кнопку появится окно выбора режима. Здесь вы можете переключаться между доступными режимами и сохранить новый режим, если это необходимо. Пример: " **Режим 10 из 14**" который описан как " **Strobe + RGBW 1p ix**".



L AMP:

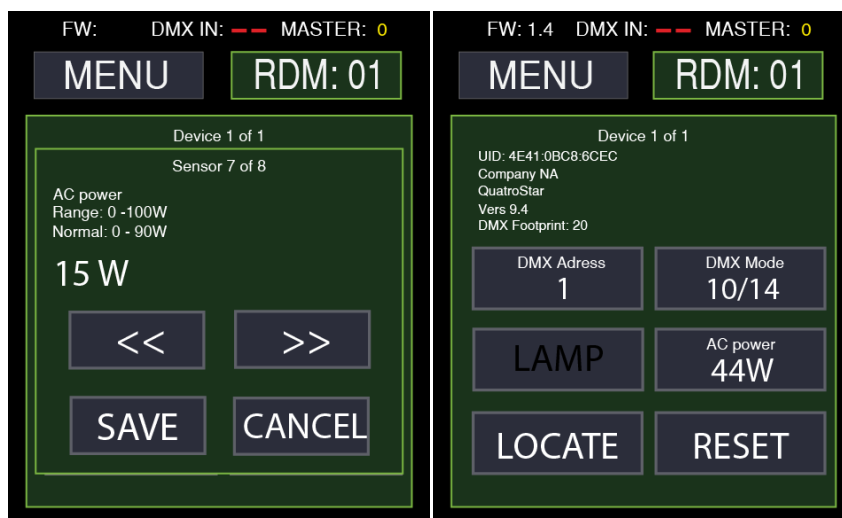
Эта кнопка активна только если устройство поддерживает контроль лампы. Если он поддерживает, при нажатии заново «окно управления Lamp» появится. Там вы можете просмотреть «лампы счетчик часов», «Лампа ударяет счетчик» и «Включить режим» описание полей. Кроме того, можно включить лампу включения или выключения при долговременном нажатии кнопки хотели состояние.

Пример: " Лампа ВЫКЛ"(Светодиодный светильник)



S Энсор:

Эта кнопка этикетка и значение в зависимости от выбранного количества датчиков. Метка выбрана POE описание датчика строка, а значение в настоящее время датчика читает значение измерения с соответствующим символом блока на конце. Это значение автоматически обновляется каждые 3 секунды.



НОТА! Датчики идентифицируются своим порядковым номером в текущем устройстве. Если выбран один датчик устройства с номером 3, позволяет сказать, « температура СИД », А затем, если переключиться на другое устройство с другим списком датчиков - новое устройство, соответствующее датчик с номером 3 будет выбран и отображается, но это может быть любой другой тип датчика.

Если значение датчика считывания находится за пределами его нормального диапазона, то кнопка будет отмечен красным цветом. Это помогает быстро указать любое ненормальное состояние.

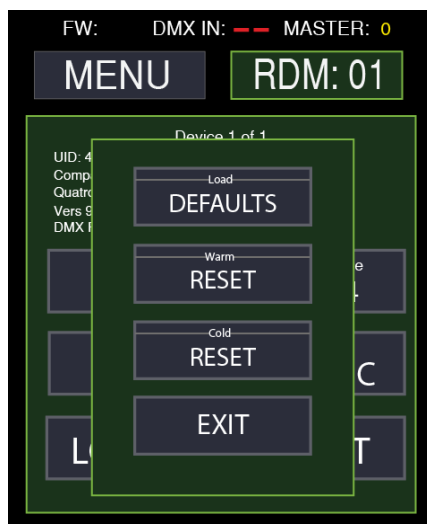
Если устройство в данный момент выбран номер датчика нет, то «-» появится вместо значения. Это указывает на то, что текущее устройство не имеет такого числа в списке датчиков. При нажатии на эту кнопку появится окно выбора датчика. Здесь вы можете переключаться между доступными датчиками и сохранить вновь выбраны в случае необходимости.

LOCATE:

Эта кнопка используется для пользователя, чтобы физически идентифицировать устройство, выбранное в данный момент. Ответчик (устройство) должен физически идентифицировать себя с помощью визуального или звукового действия. Например, стробирование легкой туман или рилизинг из машины тумана.

RESET:

Откроется новое окно с тремя новыми подменю:



» **Загрузка значений по умолчанию** «- продолжительное нажатие на defaults. This нагрузочного устройства используется для указания устройства, чтобы вернуться к заводскому пользовательским настройкам onconfiguration, как определено изготовителем.

« **Теплый сброс** «- нажмите и удерживайте эту кнопку для сброса теплой. Это используется, чтобы инструктировать устройство для сброса себя. Эта команда должна также сбросить флаг Discovery Mute.

» **Cold Reset** «- продолжительное нажатие холодной перезагрузки. Холодный сброс является эквивалентом удаления и повторной подачи питания на устройство.

FIXTURE DMX L начертателя

Вам понадобится канал передачи данных DMX для запуска световых шоу одного или нескольких светильников с помощью консоли DMX512 освещения. Суммарное число каналов, требуемых все арматуры на линии передачи данных DMX определяет количество светильников канал передачи данных DMX может поддержать.

Важно: Светильники на линии передачи данных DMX должны быть подключены прикован в одной строке. Точно так же стандарт EIA-485 не более 32 устройств должна связанной, на одной линии передачи данных. Подключение более 32 приборов на одной линии последовательной передачи данных без использования DMX оптически изолированного сплиттера может привести к ухудшению цифрового сигнала DMX.

Максимальное рекомендуемое данные DMX связать расстояние между светильниками: (. 984 футов) 300 метров

DMX ДАННЫЕ КАБЕЛЬ

Используйте Belden © 9841 или эквивалентный кабель, который соответствует спецификациям для приложений EIA RS485. Стандартные микрофонные кабели не могут передавать данные DMX надежно на большие расстояния. Кабель будет иметь следующие характеристики:

2-проводная витая пара плюс щит

Максимальная емкость между проводниками - 30 пФ / фут. Максимальная емкость между

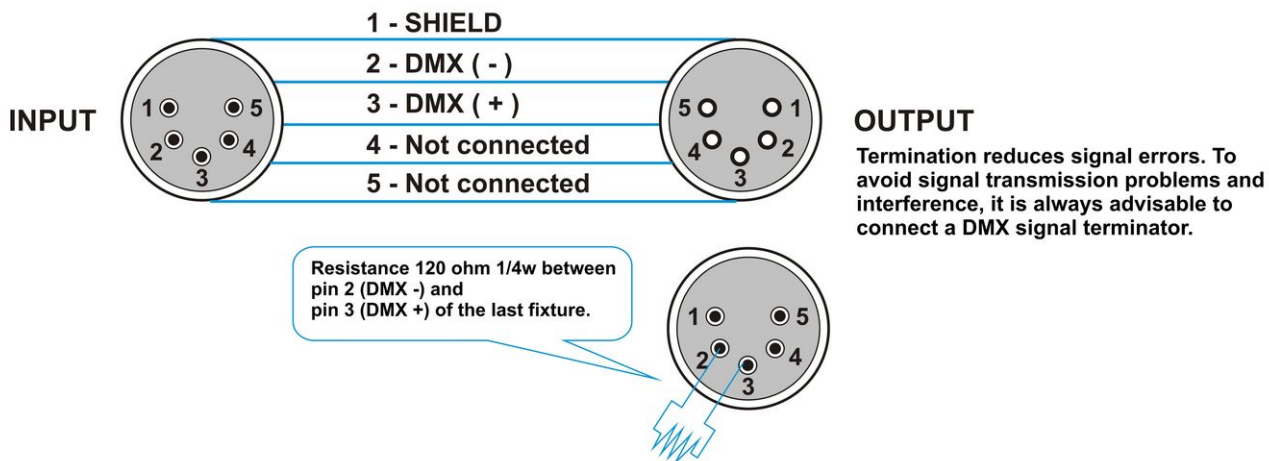
проводником и экраном - 55 пФ / фут. Максимальное сопротивление 20 Ом / 1000 футов

Номинальное сопротивление 100 -. 140 Ом

КАБЕЛЬ РАЗЪЕМЫ

Кабели должны иметь мужской разъем XLR на одном конце и гнездовой разъем XLR на другом конце.

DMX-разъем конфигурации



ВНИМАНИЕ Не допускать контакт между общим и арматурой годами заземление. Заземление общего может вызвать контур заземления, и ваше приспособление может выполнять хаотично. Тестовые кабели с омметр, чтобы проверить правильную полярность и убедиться, что контакты не заземлены или короткое замыкание на щите или друг с другом.

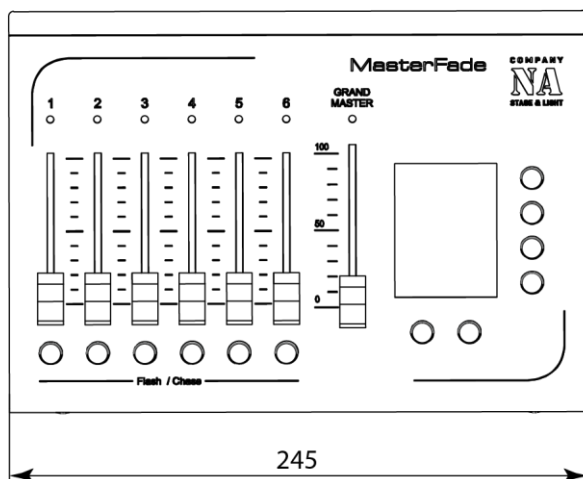
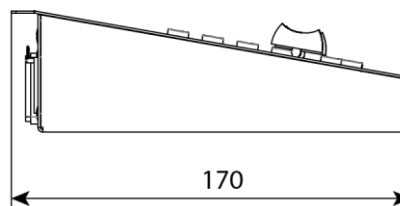
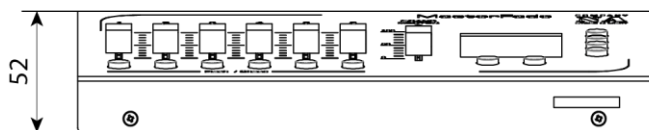
3-PIN-5-PIN-код Конверсия ДИАГРАММА

НОТА ! Если вы используете консоль с выходом DMX разъемом 3 штыря, вам нужно будет использовать 3 контактный для 5 штырьковый адаптер. В приведенной ниже таблице подробно правильное преобразование кабеля:

3-PIN-5-PIN-код таблицы перевода

проводник	3 контактный разъем (выход)	5 контактный разъем (вход)
Ground / Shield	Pin 1	Pin 1
Данные (-) сигнал	Pin 2	Pin 2
Сигнал (+) Данные	Pin 3	Pin 3
Не используй		Не используй
Не используй		Не используй

MASTER FADE ТЕХНИЧЕСКИЕ СПЕЦИФИКАЦИИ



ВЕС & ГАБАРИТНЫЕ РАЗМЕРЫ

L ENPTH 245 MM ШИРИНА
 170 MM H ВОСЕМЬ
 52 мм Ш ВОСЕМЬ 1,4 KG

МОЩНОСТЬ

O PERATING B OLTAGE 100-265V, 48-62Hz P C OWER ONSUMPTION
 10W MAX.

ТЕПЛОВОЙ

M AXIMUM TEMПЕРАТУРА + 40 ° С MINIMUM TEMПЕРАТУРА
 - 20 ° С COOLING общепринятый

CONTROL & ПРОГРАММИРОВАНИЕ

C ONTROL DMX-512 DMX ВХОД
 БЛОКИРОВКА PIN-5- XLR штекер DMX ВЫХОД БЛОКИРОВКА PIN-5- XLR
 охватывающее гнездо DMX PIN CONFIG PIN-1 ЩИТ; PIN-2 (-); PIN-3 (+); ШТЫРЬ 4, контакт 5 DON'T
 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ TOUCHSCREEN РАЗМЕР (диагональные) 4,1 Cm RECORD
 ДЛИНА 24 H

ГАРАНТИЯ ИНФОРМАЦИЯ

W ARRANTY 2- Год ограниченной гарантии