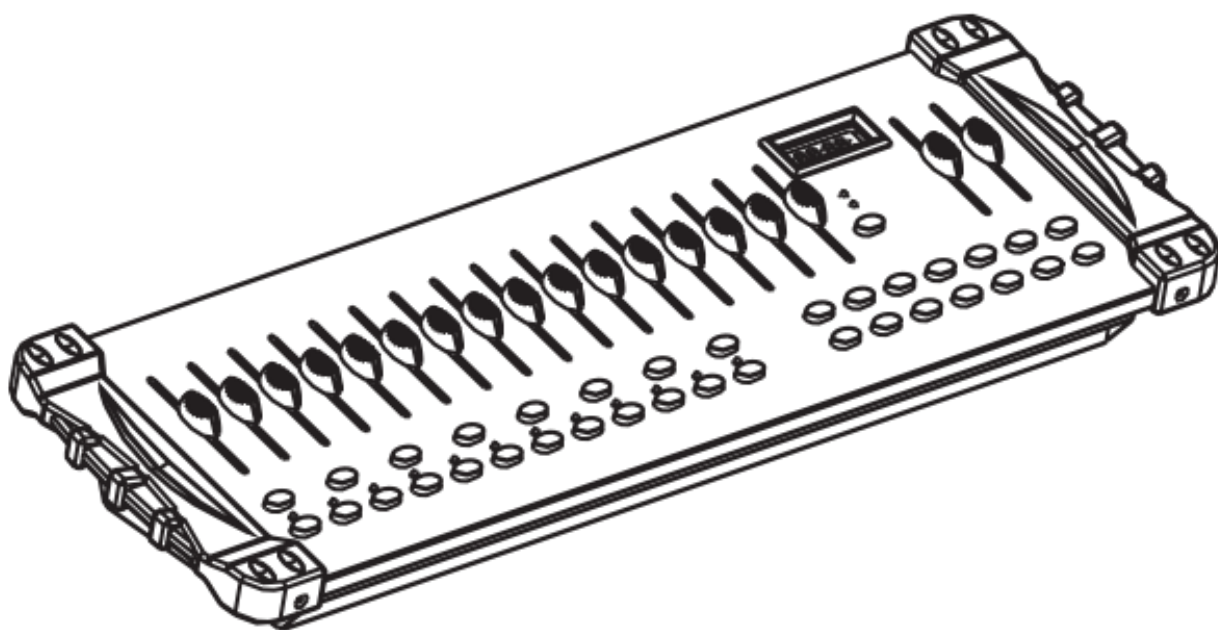


ANZHEE



DMX C-384

Паспорт. Руководство пользователя.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПЕРЕД НАЧАЛОМ РАБОТЫ.....	3
2. ВВЕДЕНИЕ.....	5
3. ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ	10
4. ПРИЛОЖЕНИЯ	25
5. ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	28
6. ГАРАНТИЙНЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА	29

1. Перед началом работы

1.1. Комплект поставки

- 1) Контроллер DMX-512
- 2) Блок питания DC 9-12В 500мА, 90В-240В
- 3) Руководство пользователя
- 4) Светодиодная лампа на гибкой ножке

1.1. Инструкции по распаковке

После получения прибора аккуратно вскройте картонную упаковку, проверьте содержимое на предмет соответствия комплекту поставки, и убедитесь, что оборудование находится в рабочем состоянии. Незамедлительно уведомьте поставщика и сохраните оригинальную упаковку, если при осмотре вы обнаружите повреждения прибора или самой упаковки. Сохраните картонную упаковку и все прочие упаковочные материалы, чтобы, в случае необходимости, вернуть прибор на завод.

1.2. Инструкции по безопасности

Пожалуйста, внимательно изучите данную инструкцию, в которой содержится важная информация относительно установки, эксплуатации и технического обслуживания оборудования.

- Пожалуйста, сохраните данное руководство для последующего использования. В случае продажи прибора другому пользователю, передайте руководство ему.
- Убедитесь в том, что вы подключаете оборудование к сети питания, напряжение в которой соответствует номинальному напряжению, указанному на задней панели прибора.
- Прибор предназначен для использования исключительно внутри помещений!
- Чтобы не допустить поражения электрическим током или пожара, не подвергайте прибор воздействию воды и влаги. Убедитесь в том, что вблизи прибора не расположены горючие материалы.
- Прибор необходимо устанавливать в хорошо проветриваемом помещении, на расстоянии по меньшей мере 50 см от окружающих поверхностей. Убедитесь в том, что вентиляционные

отверстия прибора не заблокированы.

- Перед проведением работ по техническому обслуживанию прибора или заменой ламп всегда отсоединяйте прибор от источника света. Заменяйте вышедшую из строя лампу на лампу такого же типа.
- В случае обнаружения проблем в работе прибора, прекратите эксплуатацию. Не пытайтесь отремонтировать прибор самостоятельно. Ремонт, произведенный неквалифицированным персоналом, может привести к поломке или неправильному функционированию аппаратуры. Всегда используйте запасные части того же типа.
- Не подключайте прибор к внешнему диммеру.
- Убедитесь в том, что кабель питания не поврежден и не пережат.
- Не тяните за кабель питания, чтобы отключить прибор от источника питания.
- Не используйте прибор при температуре окружающей среды, превышающей 45°C. Подключите консоль ZEUS MINI к источнику питания переменного тока;
- Подключите осветительные приборы с помощью DMX-кабелей. Консоль оснащена двумя отдельными оптически-изолированными выходными DMX-разъемами, служащими для основного и резервного DMX-подключения.

2. Введение

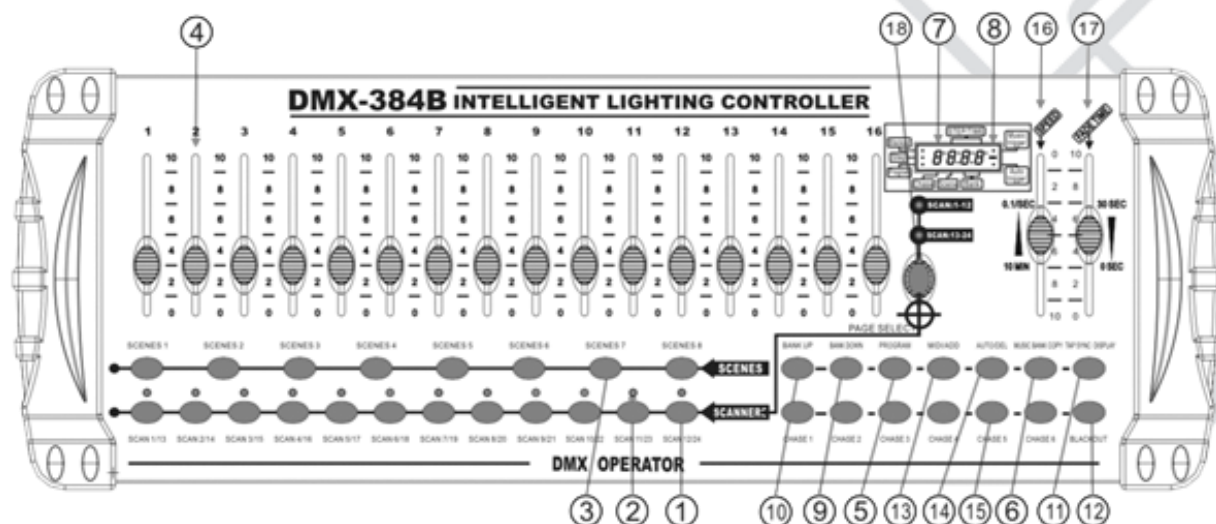
2.1. Характеристики

- Стандарт DMX512/1990;
- Возможность контролировать до 24 прожекторов с использованием 16 каналов для каждого (384 канала в общей сложности);
- 30 банков, в каждом по 8 сцен, 6 программ chase, в каждой до 240 сцен;
- Запись до 6 программ chase с различным временем затухания и скоростью воспроизведения;
- 16 слайдеров для управления каналами;
- Управление банками сцен, программами chase и затемнением с использованием стандарта MIDI;
- Встроенный микрофон для режима звукового управления;
- Режим Auto, управляемый с помощью слайдеров, регулирующих время затухания;
- DMX вход/выход: 3-х контактный XRL разъем;
- Светодиодная лампа на гибкой ножке;
- Пластиковый корпус.

2.2. Общие сведения

- Контроллер представляет собой универсальное устройство для управления прожекторами. Позволяет одновременно контролировать до 24 прожекторов (16 каналов на каждый) и программировать до 240 сцен. Шесть программ chase может в совокупности содержать до 240 шагов, состоящих из сохраненных сцен. Выполнение программы может быть запущено с помощью музыки, устройства midi, автоматически или вручную. Все программы можно выполнять одновременно.
- На панели устройства вы найдете различные инструменты программирования, например, 16 универсальных слайдеров для управления каналами, кнопки SCAN и SCENES, ЖК дисплей для простоты навигации и управления функциями меню.

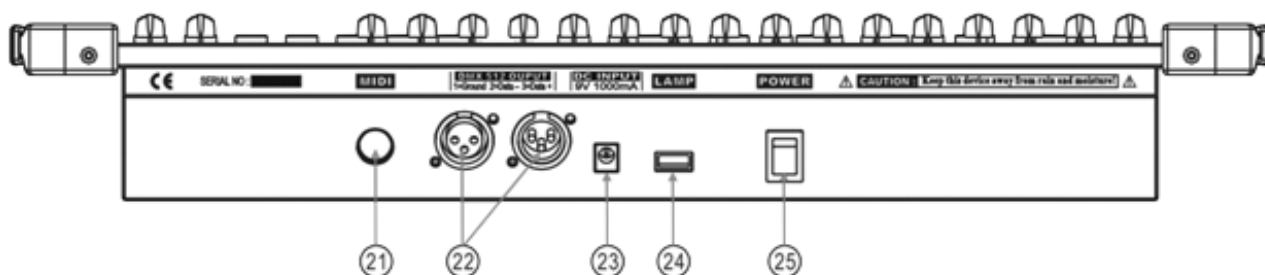
2.3. Обзор прибора (вид спереди)



Номер	Кнопка или фейдер	Функция
1	Кнопка выбора прожектора	Выбор прожектора
2	Светодиодный индикатор прожектора	Выбранные прожекторы
3	Кнопка выбора сцены	Универсальные кнопки, позволяющие выбирать сцену для вывода и сохранения
4	Канальные фейдеры	После нажатия на соответствующую кнопку можно сразу же отредактировать выбор канала с 1 по 16
5	Кнопка выбора программы	Используются в режиме программирования
6	Кнопка копирования музыки/банка сцен	Используется для активации режима «музыка» и в качестве кнопки копирования при программировании
7	ЖК дисплей	Дисплей для вывода данных
8	Светодиодные индикаторы режима	Отображают текущий статус (ручной режим управления, управление с использованием музыки, авто)
9	Кнопка Bank Up	Функциональная кнопка для переключения между сценой/шагом в банке сцен или программе
10	Кнопка Bank Down	Функциональная кнопка для переключения между сценой/шагом в банке сцен или программе
11	Кнопка Tap Display	Задаёт скорость программы при нажатии, служит для переключения между числовыми и процентными значениями. Позволяет задавать значения для затворов и диммеров.

12	Кнопка Blackout	Прожекторам присваиваются «0» значения, что приводит к отключению светового потока
13	Кнопка Midi/ADD	Кнопка включает внешнее устройство управления Midi, а также используется для подтверждения процесса записи/сохранения
14	Кнопка Auto/Del	Используется для входа в режим Auto, а также в качестве кнопки удаления в ходе программирования
15	Кнопка Chaser	Хранящиеся в памяти программы 1-6
16	Фейдер скорости	Используется для регулирования времени «удержания» сцены или шага в рамках одной программы
17	Фейдер Fade-Time	Кнопка кросс-фейда, задает интервалы времени между двумя сценами в рамках одной программы
18	Кнопка выбора страницы	В ручном режиме управления нажмите кнопку, чтобы переключить страницу

2.4. Обзор прибора (вид сзади)



Номер	Кнопка или фейдер	Функция
21	Порт MIDI	Запуск сцен и программ с помощью MIDI устройства
22	Выход DMX	Управляющий DMX сигнал
23	Разъем питания	Подача питания
24	Разъем для USB лампы	После нажатия на соответствующую кнопку можно сразу же отредактировать выбор канала с 1 по 16
25	Кнопка питания Вкл/Выкл	Служит для включения/выключения проектора

2.5. Стандартные термины

При описании процесса программирования оборудования могут использоваться следующие стандартные термины.

Blackout (полное затемнение) – это состояние, при котором свет всех прожекторов приглушен, то есть задано значение 0 или прожектора выключены, как правило, на время.

DMX-512 – промышленный стандарт, протокол передачи данных, используемый при работе с осветительными приборами. Более подробную информацию вы найдете в разделе «DMX Primer» и «Режим управления DMX» в приложении к данному документу.

Прибор – прожектор или другое устройство, например, дым-машина или диммер, которые контролируются с помощью аппаратуры.

Программы – набор сцен, наложенных друг на друга. Можно запрограммировать одну или несколько последовательных сцен.

Сцена – статичное состояние осветительного прибора.

Слайдеры также называются фейдерами.

Chase (программа) – также используется термин «программы». Прогон состоит из набора сцен, наложенных одна на другую.

Сканнер – следящий осветительный прибор с зеркалом, регулируемым по осям X/Y. При использовании контроллера ILS-CON может использоваться для управления любым прибором, поддерживающим стандарт DMX-512.

MIDI – цифровой стандарт воспроизведения музыки. Стандарт MIDI позволяет использовать внешнее устройство воспроизведения в качестве триггера, запускающего выполнение сцены.

Отдельный или независимый прожектор – прожектор, который работает независимо от внешнего контроллера, как правило, синхронизирован с музыкальным сопровождением посредством встроенного микрофона.

Слайдер затухания используется для регулировки периодов между сценами в рамках одного прогона.

Слайдер скорости влияет на время, в течение которого сцена будет оставаться неизменной.

Затвор – механическое устройство прожектора, которое позволяет блокировать ход луча света. Используется для снижения интенсивности светового потока и для создания эффекта стробоскопа.

Патчинг – процесс назначения DMX канала.

Проигрывание – предполагает проигрывание либо сцен, либо выполнение программ, вызываемых пользователем. Проигрыванием также можно считать программу в памяти, которую вызывает пользователь во время шоу.

3. Инструкция по эксплуатации

3.1. Настройка

1.1.1. Настройка системы

- 1) Подключите блок питания AC / DC к источнику питания и к разъему питания на задней панели прибора.
- 2) С помощью DMX кабелей подсоедините прожекторы к контроллеру, как описано в руководстве к прожекторам. Для быстрого подключения прожектора к контроллеру DMX изучите раздел “DMX Primer” в приложении к данному руководству.

1.1.2. Назначение адресов

Контроллер позволяет управлять работой каждого прожектора с использованием 32 каналов. Таким образом, чтобы управлять прожекторами, необходимо общее количество каналов разделить на 2 (по 16) и задать их с помощью кнопок в области “SCANNER”.

Внимательно ознакомьтесь с руководством к прожектору для правильной настройки DMX адреса. В таблице ниже представлены варианты конфигурации адресов для прибора с 9-ю стандартными двухпозиционными переключателями.

Номер прожектора или сканера	Начальный DMX адрес, используемый по умолчанию	Переключатель. Настройки переключателя для положения Вкл
1	1	1
2	17	1, 5
3	33	1, 6
4	49	1, 5, 6
5	65	1, 7
6	81	1, 5, 7
7	97	1, 6, 7
8	113	1, 5, 6, 7
9	129	1, 8
10	145	1, 5, 8
11	161	1, 6, 8
12	177	1, 5, 6, 8
13	193	1, 7, 8

14	209	1, 5, 7, 8
15	225	1, 6, 7, 8
16	241	1, 5, 6, 7, 8
17	257	1, 9
18	273	1, 5, 9
19	289	1, 6, 9
20	305	1, 5, 6, 9
21	321	1, 7, 9
22	337	1, 5, 7, 9
23	353	1, 6, 7, 9
24	369	1, 5, 6, 7, 9

1.1.3. Каналы управления перемещением по осям X/Y

Поскольку не все прожекторы идентичны и не все используют одинаковые атрибуты управления, контроллер позволяет пользователям назначать каждому отдельному прожектору отдельные каналы для перемещения по осям X/Y.

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте нажатой кнопки PROGRAM&TAPSYNC для выбора и назначения DMX канала. Каждый из фейдеров на панели управления отвечает за выбор соответствующего канала	
2	Нажмите на кнопку SCANNER или PAGE SELECT, которая отвечает за выбор прожектора, которому вы хотите переназначить канал	Можно переназначить все каналы для управления перемещением по осям X/Y. Чтобы удалить все настройки заданные в режиме настройки каналов DMX, нажмите на кнопку AUTO/DEL.
3	Переместите один фейдер, чтобы выбрать один из 16 каналов для управления перемещения по оси X	
4	Нажмите на кнопку TAPSYNC DISPLAY, чтобы выбрать перемещение по оси X/Y	
5	Переместите один фейдер, чтобы выбрать один из 16 каналов для управления перемещением по оси Y	
6	Нажмите и удерживайте нажатой кнопки PROGRAM & APSYNC DISPLAY, чтобы выйти и сохранить настройки. Все светодиодные индикаторы будут мигать	

1.1.4. Сброс системы

№	Действие	Примечание
ВНИМАНИЕ! Данное действие приведет к сбросу настроек контроллера до заводских, а также к удалению всех записанных программ.		
1	Выключите питание прибора	
2	Нажмите и удерживайте кнопку BANK UP и AUTO/DEL	
3	Включите питание прибора (удерживая нажатыми кнопки BANK UP и AUTO/DEL)	

1.1.5. Копирование функции Scan

Пример: копирование функции Scan1 в Scan2.

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте нажатой кнопку SCAN1.	Для экономии времени вы можете скопировать настройки одной кнопки Scan для другой.
2	Удерживая нажатой кнопку SCAN1, нажмите и удерживайте кнопку SCAN2.	
3	Отпустите кнопку SCAN1 до того, как отпустите кнопку SCAN2.	
4	Все светодиодные индикаторы соответствующих кнопок будут мигать, подтверждая успешное завершение копирования.	

1.1.6. Назначение времени затухания

Вы можете настроить время затухания между выполнением сцен применительно ко всем выходным каналам или только к каналам перемещения по осям X/Y. В частности, последняя опция необходима для того, чтобы осуществлять быструю смену проекций и цветов, не влияя на движение прожектора.

№	Действие	Примечание
1	Выключите контроллер.	А. Все каналы. Р. Только каналы перемещения по осям X/Y.
2	Одновременно нажмите на кнопки BLACKOUT и TAPSYNK DISPLAY.	
3	Включите контроллер.	
4	Нажмите на кнопку TAPSYNK DISPLAY, чтобы переключиться между двумя режимами (выбор всех каналов (А), либо только каналов перемещения по осям X/Y (Р)).	
5	Одновременно нажмите на кнопки BLACKOUT и TAPSYNK DISPLAY, чтобы сохранить настройки. Все светодиодные индикаторы мигают.	

3.2. Эксплуатация

1.1.7. Режим ручного управления

В режиме ручного управления пользователь непосредственно контролирует работу всех сканеров. Вы можете перемещать из и изменять атрибуты с помощью канальных фейдеров.

№	Действие	Примечание
1	Нажмите на кнопку AUTO DEL несколько раз, пока не загорится индикатор MANUAL LED.	
2	Выберите кнопку SCAN.	
3	Включите контроллер.	
4	Переместите фейдеры, чтобы изменить настройки проектора. Кнопка TAPSYNK DISPLAY: нажмите, чтобы переключиться со значения DMX (0-255) на проценты (0-100).	

1.1.8. Изменение сцены или программы

Данные инструкции позволяют изменять же записанные в память контроллера сцены и программы. Если у вас нет сцен и программ, перейдите в раздел программирования.

№	Действие	Примечание	
Изменение сцены			
1	Выберите один из 30 банков сцен, нажав кнопку BANK UP/DOWN.	Убедитесь в том, что вы находитесь в режиме программирования.	
2	Выберите кнопку SCENE 1-8 для просмотра сцены.		
3	Переместите колесо и фейдеры для смены настроек прожектора.		
Изменение программы			
1	Нажмите одну из 6 кнопок CHASE (программы).		
2	Нажмите TAB DISPLAY, чтобы посмотреть номер шага на экране.		
3	Нажмите кнопку BANK UP/DOWN, чтобы посмотреть все сцены в программе.		

3.3. Программирование

Программа (банк сцен) – это последовательность различных сцен (или шагов), которые будут вызываться одна после другой. Всего можно создать до 30 банков сцен, каждая из которых может содержать до 8 сцен.

1.1.9. Режим программирования

Нажмите кнопку **Program**, чтобы замигали индикаторы.

1.1.10. Создание сцены

Сцена – это статичное состояние прожектора. Сцены хранятся в банках. Всего можно записать до 30 банков, каждый из которых состоит из 8 сцен.

В целом можно записать до 240 сцен.

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы замигали индикаторы.	<p>Отмените выбор функции Blackout, если горит индикатор.</p> <p>Вы можете выбрать более одного прожектора.</p> <p>В каждой программе (банке) хранится до 8 сцен.</p> <p>Все индикаторы должны замигать, подтверждая выбор. На экране появится номер сцены или номер программы.</p>
2	Переведите слайдеры SPEED и FADE TIME вниз.	
3	Выберите прожектор с помощью кнопок SCAN, которые вы хотите включить в сцену.	
4	Составьте сцены, перемещая слайдеры и колесо прокрутки.	
5	Нажмите на кнопку MIDI/REC.	
6	Выберите функцию BANK (01-30), чтобы изменить, если нужно.	
7	Выберите кнопку SCENES, чтобы сохранить сцену.	
8	Повторите шаги с 3 по 7, если необходимо. В один банк можно записать до 8 сцен.	
9	Чтобы выйти из режима, нажмите кнопку PROGRAM.	

1.1.11. Запуск сцены из банка

№	Действие	Примечание
1	Используйте кнопки BANK UP/DOWN, чтобы сменить программу, если нужно.	<p>Отмените выбор функции Blackout, если горит индикатор.</p> <p>Также можно использовать кнопку TapSync.</p>
2	Несколько раз подряд нажмите кнопку AUTO DEL, чтобы загорелся индикатор.	
3	Отредактируйте скорость выполнения программы с помощью фейдера SPEED, а также скорость повтора с помощью фейдера FEED TIME.	
4	Составьте сцены, перемещая слайдеры и колесо прокрутки.	
5	Как вариант, вы можете нажать на TAPESYNC DISPLAY дважды. Таким образом вы зададите время ожидания между выполнением двух сцен (до 10 минут).	

1.1.12. Проверка сцены из банка

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы замигали индикаторы.	
2	Используйте кнопки BANK UP/DOWN, чтобы выбрать программу для изменения.	
3	Нажмите на кнопку SCENES, чтобы выбрать и отредактировать каждую сцену в отдельности.	

1.1.13. Редактирование сцены из банка

Сцены редактируются вручную.

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы замигали индикаторы.	Отмените выбор функции Blackout, если горит индикатор.
2	Используйте кнопки BANK UP/DOWN, чтобы выбрать программу для изменения.	
3	Выберите нужный прожектор с помощью кнопки SCAN.	
4	Отредактируйте характеристики с помощью фейдеров и колеса прокрутки.	
5	Нажмите на кнопку MIDI/ADD, чтобы подготовить сцену к сохранению.	
6	Выберите нужную кнопку SCENES, чтобы сохранить сцену.	

1.1.14. Копирование банка сцен

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы замигали индикаторы.	
2	Используйте кнопки BANK UP/DOWN, чтобы выбрать программу для изменения.	
3	Нажмите на кнопку MIDI/ADD, чтобы подготовить сцену к копированию.	
4	Используйте кнопки BANK UP/DOWN, чтобы выбрать программу, в которую будут скопированы настройки.	
5	Чтобы скопировать программу, нажмите на кнопку MUSIC BANK COPY. Все светодиодные индикаторы будут мигать.	

3.4. Составление программ

Программа chase составляется из ранее созданных сцен. Сцены превращаются в шаги программы. Их можно располагать в любом порядке. Мы рекомендуем перед созданием программ, очистить память контроллера от всех возможных программ. Смотрите руководство по удалению программ.

1.1.15. Создание программы

Программа может содержать до 240 сцен или шагов, которые можно менять местами.

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы замигали индикаторы.	
2	Нажмите кнопку CHASE 1-6, чтобы создать программу.	
3	Смените банк сцен с помощью кнопки BANK, чтобы выбрать нужную сцену.	
4	Выберите сцену для вставки.	
5	Нажмите на кнопку MIDI/ADD, чтобы сохранить сцену в программе.	
6	Повторите шаги 3-5, чтобы добавить дополнительные шаги в программу. Всего можно создать 240 шагов.	
7	Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы сохранить программу.	

1.1.16. Запуск программы

№	Действие	Примечание
1	Нажмите CHASE, а затем нажмите AUTO DEL.	Время между нажатиями определит скорость выполнения программы (до 10 минут).
2	Отредактируйте скорость выполнения программы, дважды нажав на TAPSYNC DISPLAY.	

1.1.17. Проверка программы chase.

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы замигали индикаторы.	
2	Выберите нужную кнопку CHASE.	
3	Нажмите кнопку TAPSYNC DISPLAY, чтобы на экране отображались шаги.	
4	Проверьте каждую отдельную сцену/шаг, используя кнопки BANK UP/DOWN.	

1.1.18. Редактирование программы chase (копирование банка сцен в программу).

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы замигали индикаторы.	
2	Выберите нужную кнопку CHASE.	
3	С помощью кнопок BANK UP/DOWN выберите нужный банк сцен для копирования.	
4	Нажмите кнопку MUSIC/BANK COPY, чтобы подготовить копию.	
5	Нажмите кнопку MIDI/ADD, чтобы скопировать банк сцен. Все светодиодные индикаторы будут мигать.	

1.1.19. Редактирование программы chase (копирование сцены в программу).

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы замигали индикаторы.	
2	Выберите нужную кнопку CHASE.	
3	Выберите банк сцен, который содержит ту сцену, которую вы хотите скопировать, используя кнопки BANK UP/DOWN.	
4	Нажмите кнопку SCENE, которая соответствует выбранной сцене.	
5	Нажмите кнопку MIDI/ADD, чтобы скопировать сцену. Все светодиодные индикаторы будут мигать.	

1.1.20. Редактирование программы chase (вставка сцены в программу).

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы замигали индикаторы.	Чтобы вставить сцену между шагами 05 и 06, необходимо с помощью кнопок BACKUP/DOWN перейти в строку с названием STEP05.
2	Выберите нужную кнопку CHASE.	
3	Нажмите кнопку TAPSYNC DISPLAY, чтобы на экране отображались шаги.	
4	Используйте кнопки BANK UP/DOWN, чтобы перемещаться по шагам и выбрать место вставки новой сцены.	
5	Нажмите кнопку MIDI/ADD, чтобы подготовиться к вставке сцены.	
6	Используйте кнопки BANK UP/DOWN, чтобы выбрать сцену.	
7	Нажмите кнопку SCENE, которая соответствует выбранной сцене, которую необходимо вставить.	
8	Нажмите кнопку MIDI/ADD, чтобы скопировать сцену. Все светодиодные индикаторы будут мигать.	

1.1.21. Удаление сцены из программы chase.

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы войти в режим программирования.	
2	Выберите нужную кнопку CHASE, которая содержит сцену для удаления.	
3	Нажмите кнопку TAPSYNC DISPLAY, чтобы на экране отображались шаги.	
4	Используйте кнопки BANK UP/DOWN, чтобы перемещаться по шагам и выбрать нужную сцену/шаг.	
5	Нажмите кнопку AUTO/DEL, чтобы удалить шаг/сцену. Все светодиодные индикаторы будут мигать.	

1.1.22. Удаление программы chase.

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы войти в режим программирования.	
2	Выберите нужную кнопку CHASE 1-6, которая соответствует нужной программе.	
3	Нажмите кнопку AUTO/DEL, чтобы удалить программу. Все светодиодные индикаторы будут мигать.	

1.1.23. Удаление всех программ chase.

Внимание! Данная процедура приведет к полному удалению программ из памяти. Отдельные сцены и банки сцен будут сохранены.

№	Действие	Примечание
1	Выключите контроллер.	
2	Одновременно с включением контроллера нажмите кнопки BANK DOWN и AUTO DEL.	
3	Все светодиодные индикаторы будут мигать.	

3.5. Программирование сцен (шагов).

3.5.1. Вставка сцены

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы замигали индикаторы.	Чтобы вставить сцену между шагами 05 и 06, необходимо с помощью кнопок BACKUP/DOWN перейти в строку с названием STEP05.
2	Выберите кнопку CHASE.	
3	Нажмите кнопку TAPSYNC DISPLAY, чтобы на экране отображались шаги.	
4	Используйте кнопки BANK UP/DOWN, чтобы перемещаться по шагам и выбрать место новой сцены.	
5	Нажмите кнопку MIDI/ADD, чтобы подготовиться ко вставке новой сцены.	
6	Используйте кнопки BANK UP/DOWN, чтобы выбрать сцену.	
7	Нажмите кнопку SCENE, которая соответствует выбранной сцене, которую необходимо вставить.	
8	Нажмите кнопку MIDI/ADD, чтобы скопировать сцену. Все светодиодные индикаторы будут мигать.	

3.5.2. Копирование сцены

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы замигали индикаторы.	
2	Используйте кнопки BANK UP/DOWN, чтобы выбрать банк сцен, содержащий сцену для копирования.	
3	Нажмите кнопку SCENE, чтобы выбрать сцену, которую необходимо скопировать.	
4	Нажмите кнопку MIDI/ADD, чтобы скопировать сцену.	
5	Используйте кнопки BANK UP/DOWN, чтобы выбрать конечный банк сцен.	
6	Нажмите кнопку SCENE, чтобы завершить копирование. Все индикаторы будут мигать.	

3.5.3. Удаление сцены

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте кнопку PROGRAM, чтобы войти в режим программирования.	При удалении сцен физически они не будут удалены, однако значения всех 192 DMX канала, доступных для сцен, будут сброшены на 0.
2	Используйте кнопки BANK UP/DOWN, чтобы выбрать нужный банк, содержащий сцену для удаления.	
3	Нажмите кнопку AUTO DEL.	
4	Нажмите кнопку SCENE, которая соответствует нужной сцене. Все индикаторы будут мигать.	

3.5.4. Удаление всех сцен

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте кнопки PROGRAM и BANK DOWN, выключая питание контроллера.	Внимание! Процесс необратим. Все сцены будут удалены, а значения сброшены на 0.
2	Снова включите контроллер.	

3.6. Проигрывание.**3.6.1. Запуск программы в режиме звукового управления**

№	Действие	Примечание
1	Нажмите кнопку MUSIC BANK COPY, чтобы включить индикаторы MUSIC.	В режиме звукового управления программы запускаются звуком через встроенный микрофон. Несколько выбранных подряд программ будут проигрываться по кругу и в том порядке, в котором они были выбраны.
2	Выберите программу, чтобы запустить ее в режиме звукового управления, используя кнопки BANK UP/DOWN.	
3	Как вариант, вы можете нажать на кнопку CHASE 1-6 или несколько кнопок CHASE подряд. Все выбранные программы будут проигрываться по кругу.	
4	Вы можете отредактировать длительность с помощью фейдера FADE TIME.	

3.6.2. Запуск программы в режиме AUTO

№	Действие	Примечание
1	Нажмите кнопку AUTO DEL, чтобы загорелись индикаторы AUTO.	В режиме AUTO программы запускаются с помощью фейдера, а скорость проигрывания будет зависеть от значений, присвоенных фейдерам. Несколько выбранных подряд программ будут проигрываться по кругу и в том порядке, в котором они были выбраны.
2	Если кнопка CHASE не нажата, контроллер автоматически запустит программу из банка.	
3	Смените программу с помощью кнопок BANKUP/DOWN.	
4	Вы можете отредактировать время между шагами (сценами) с помощью фейдера SPEED, а длительность шагов (сцен) с помощью фейдера FADE TIME.	

3.6.3. Полное затемнение

Кнопка Blackout позволяет отключить все прожекторы.

3.7. Использование стандарта MIDI

Контроллер будет отвечать на команды MIDI в канале MIDI. Управление по протоколу MIDI осуществляется с использованием команд, передаваемых со звуковым сигналом. Все прочие команды игнорируются. Чтобы остановить выполнение программы, необходимо отправить команду blackout со звуковым сигналом.

№	Действие	Примечание
1	Нажмите и удерживайте нажатой кнопку MIDI/ADD примерно 3 секунды.	Это канал, по которому контроллер будет получать звуковые MIDI команды.
2	С помощью кнопок BANKUP/DOWN выберите канал управления MIDI 1-16.	
3	Нажмите и удерживайте кнопку MIDI/ADD примерно 3 секунды, чтобы сохранить настройки.	
4	Чтобы выйти из режима управления MIDI, нажмите любую другую кнопку, за исключением кнопок BANK на втором шаге.	

Команда MIDI	Функция (Вкл/Выкл)	Команда MIDI	Функция (Вкл/Выкл)
0-7	Сцена 1-8 в банке 1	88-95	Сцена 1-8 в банке 12
8-15	Сцена 1-8 в банке 2	96-103	Сцена 1-8 в банке 13
16-23	Сцена 1-8 в банке 3	104-111	Сцена 1-8 в банке 14
24-31	Сцена 1-8 в банке 4	112-119	Сцена 1-8 в банке 15
32-39	Сцена 1-8 в банке 5	120	Программа chase 1
40-47	Сцена 1-8 в банке 6	121	Программа chase 2
48-55	Сцена 1-8 в банке 7	122	Программа chase 3
56-63	Сцена 1-8 в банке 8	123	Программа chase 4
64-71	Сцена 1-8 в банке 9	124	Программа chase 5
72-79	Сцена 1-8 в банке 10	125	Программа chase 6
80-87	Сцена 1-8 в банке 11	126	Программа chase 7

4. Приложения

4.1. DMX Primer

Подключение по протоколу DMX-512 позволяет использовать 512 каналов управления. Каналы могут быть назначены и организованы в любом порядке. Прибор, способный принимать сигнал всех 512 каналов потребует, чтобы они были организованы в определенном порядке. Пользователь может назначить начальный адрес для первого канала, зарезервированного в контроллере. Прожекторы, работа которых контролируется по протоколу DMX, могут использовать различное число каналов. Необходимо заранее планировать в какой последовательности будут использоваться каналы. Каналы не должны пересекаться и накладываться друг на друга. В противном случае, работа прожекторов с неправильно заданным начальным адресом будет нарушена. Однако, вы можете использовать прожекторы одного типа с применением одного канала. Другими словами, прожекторы будут работать в режиме master/slave и одинаково откликаться на команды.

Прожекторы с поддержкой DMX стандарта способны работать в последовательной гирляндной цепи. Гирляндной цепью называется подключение, при котором выход для передачи данных одного прожектора подключен ко входу следующего прожектора. Не важна последовательность, в которой подключаются прожекторы, это не влияет на порядок передачи данных от контроллера к осветительным устройствам. Необходимо использовать порядок, обеспечивающий самое короткое прямое кабельное соединение. Подключите прожекторы по экранированной витой паре с помощью трех-контактного XLR разъема «мама-папа». Назначение контактов в разъеме описано ниже.

4.2. Подключение прожекторов

XLR гнездо



1- земля
1.2- сигнал (-)
2.3- сигнал (+)

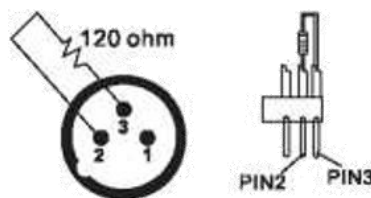
XLR штекер



1- земля
1.2- сигнал (-)
2.3- сигнал (+)

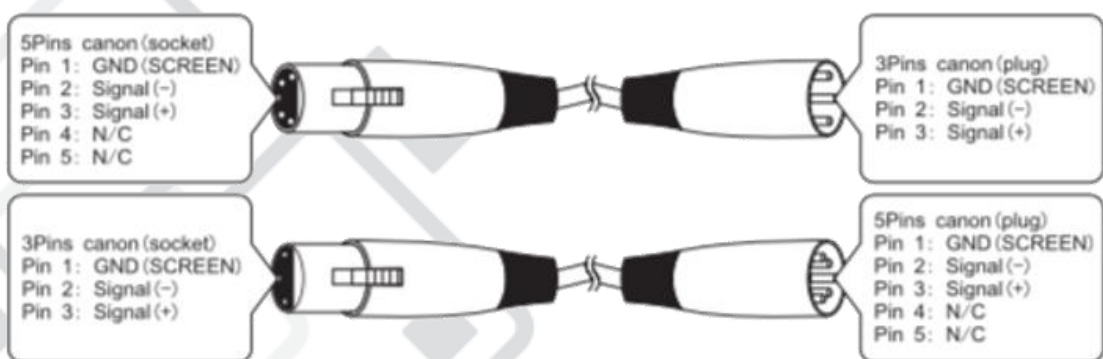
Внимание! К последнему прожектору необходимо подключить терминатор. Между контактами (-) и (+) в 3-х контактном XLR-штекере и гнезде необходимо подключить резистор на 120 Ом.

Если прожекторы управляются с контроллера, DMX выход должен завершаться DMX терминатором. Данное решение позволяет избежать негативного влияния электрических шумов на передачу сигналов управления DMX. DMX терминатор представляет собой XLR разъем с резистором на 120Ом, подключенным между 2 и 3 контактами. Терминатор подключается к последнему прожектору в цепи. Подключение показано ниже.



Если вы хотите подключить DMX контроллер с помощью другого разъема XLR, вам потребуется использовать кабельный переходник.

Переходники с 3-х на 5-ти контактные разъемы (штекер и гнездо).

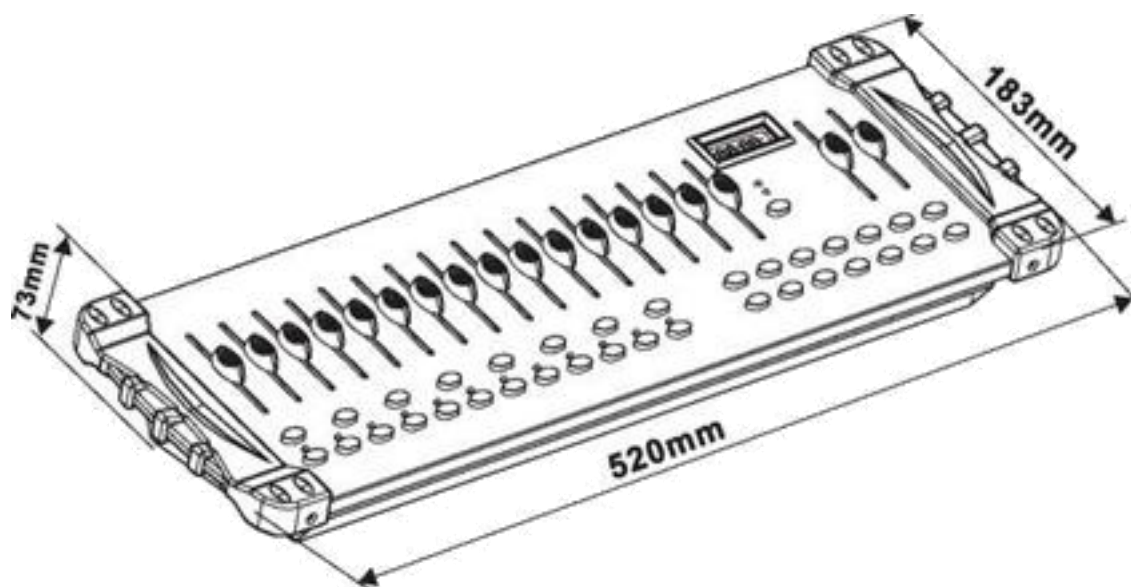


4.3. Таблица положений двухпозиционного выключателя

Переключатель DMX 0=выкл 1=вкл X=выкл или вкл					Положение переключателя																
					#9	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
#1	#2	#3	#4	#5	#8	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
					#7	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
					#6	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
0	0	0	0	0		32	64	96	128	160	192	224	256	288	320	352	384	416	448	480	
1	0	0	0	0	1	33	65	97	129	161	193	225	257	289	321	353	385	417	449	481	
0	1	0	0	0	2	34	66	98	130	162	194	226	258	290	322	354	386	418	450	482	
1	1	0	0	0	3	35	67	99	131	163	195	227	259	291	323	355	387	419	451	483	
0	0	1	0	0	4	36	68	100	132	164	196	228	260	292	324	356	388	420	452	484	
1	0	1	0	0	5	37	69	101	133	165	197	229	261	293	325	357	389	421	453	485	
0	1	1	0	0	6	38	70	102	134	166	198	230	262	294	326	358	390	422	454	486	
1	1	1	0	0	7	39	71	103	135	167	199	231	263	295	327	359	391	423	455	487	
0	0	0	1	0	8	40	72	104	136	168	200	232	264	296	328	360	392	424	456	488	
1	0	0	1	0	9	41	73	105	137	169	201	233	265	297	329	361	393	425	457	489	
0	1	0	1	0	10	42	74	106	138	170	202	234	266	298	330	362	394	426	458	490	
1	1	0	1	0	11	43	75	107	139	171	203	235	267	299	331	363	395	427	459	491	
0	0	1	1	0	12	44	76	108	140	172	204	236	268	300	332	364	396	428	460	492	
1	0	1	1	0	13	45	77	109	141	173	205	237	269	301	333	365	397	429	461	493	
0	1	1	1	0	14	46	78	110	142	174	206	238	270	302	334	366	398	430	462	494	
1	1	1	1	0	15	47	79	111	143	175	207	239	271	303	335	367	399	431	463	495	
0	0	0	0	1	16	48	80	112	144	176	208	240	272	304	336	368	400	432	464	496	
1	0	0	0	1	17	49	81	113	145	177	209	241	273	305	337	369	401	433	465	497	
0	1	0	0	1	18	50	82	114	146	178	210	242	274	306	338	370	402	434	466	498	
1	1	0	0	1	19	51	83	115	147	179	211	243	275	307	339	371	403	435	467	499	
0	0	1	0	1	20	52	84	116	148	180	212	244	276	308	340	372	404	436	468	500	
1	0	1	0	1	21	53	85	117	149	181	213	245	277	309	341	373	405	437	469	501	
0	1	1	0	1	22	54	86	118	150	182	214	246	278	310	342	374	406	438	470	502	
1	1	1	0	1	23	55	87	119	151	183	215	247	279	311	343	375	407	439	471	503	
0	0	0	1	1	24	56	88	120	152	184	216	248	280	312	344	376	408	440	472	504	
1	0	0	1	1	25	57	89	121	153	185	217	249	281	313	345	377	409	441	473	505	
0	1	0	1	1	26	58	90	122	154	186	218	250	282	314	346	378	410	442	474	506	
1	1	0	1	1	27	59	91	123	155	187	219	251	283	315	347	379	411	443	475	507	
0	0	1	1	1	28	60	92	124	156	188	220	252	284	316	348	380	412	444	476	508	
1	0	1	1	1	29	61	93	125	157	189	221	253	285	317	349	381	413	445	477	509	
0	1	1	1	1	30	62	94	126	158	190	222	254	286	318	350	382	414	446	478	510	
1	1	1	1	1	31	63	95	127	159	191	223	255	287	319	351	383	415	447	479	511	

5. Технические характеристики

- Габариты: 520x183x73 мм
- Вес: 3 кг
- Рабочее напряжение: DC 9-12В 500мА мин
- Максимальная температура: 45°C
- Вход: 3-х контактный XLR разъем «папа»
- Выход: 3-х контактный XLR разъем «мама»
- Конфигурация контактов: 1 - экран, 2 (-), 3(+)
- Протоколы: DMX-512 USIT.



6. Гарантийные обязательства

1. Производитель гарантирует соответствие техническим характеристикам при соблюдении условий эксплуатации, транспортирования, хранения и монтажа.
2. Гарантийный срок эксплуатации исчисляется со дня продажи. При отсутствии корректно заполненного гарантийного талона и штампа поставщика в данном гарантийном талоне, условия гарантии регламентируются договором, а срок гарантии исчисляются со дня подписания акта приема-передачи оборудования.
3. При выявлении неисправностей в течение гарантийного срока поставщик обязуется осуществить ремонт изделия за свой счет. Гарантийные обязательства выполняются только при условии соблюдения правил установки и эксплуатации изделия.
4. Гарантийные обязательства не выполняются при:
 - наличии механических, термических повреждений оборудования или его частей;
 - наличии следов несанкционированного вскрытия и ремонта прибора;
 - наличия следов попадания жидкостей внутрь прибора.

При обнаружении вышеописанных нарушений ремонт производится на платной основе.

5. По вопросам сервисного обслуживания оборудования следует обращаться непосредственно к поставщику. В случае возникновения сложностей в решении сервисных вопросов с поставщиком, вы можете обратиться напрямую к компании-вендору (контакты указаны на сайте www.anzhee.ru), обязательно предоставив документ приема-передачи оборудования от поставщика.

ГАРАНТИЙНЫЙ ТАЛОН № _____

Наименование	Anzhee DMX C-384
Серийный номер	
Гарантийный срок	1 год с даты продажи
Дата продажи	
Продавец	

Подпись продавца _____

М.П.

=====

«Товар получил в исправном состоянии. С гарантийными условиями ознакомлен и согласен».

Подпись покупателя _____

=====

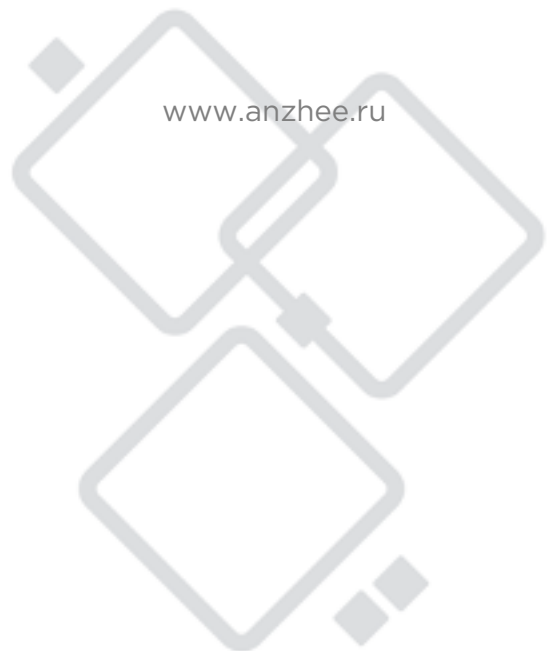
ОТМЕТКИ О ПРОИЗВЕДЕННОМ РЕМОНТЕ:

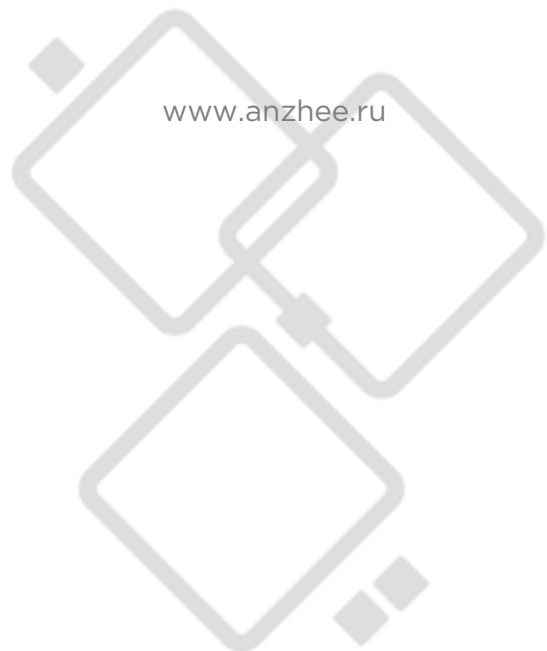
Дата ремонта _____

Произведенный ремонт _____

Дата ремонта _____

Произведенный ремонт _____





✉ support@anzhee.ru

🌐 www.anzhee.ru