

THEATRE
stage
lighting

Stage 24

**РУКОВОДСТВО
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ**

Ver 1.0

Описание

Пульт Stage 24 является универсальной DMX-консолью для управления светом. Он имеет возможность напрямую управлять любым диммером, поддерживающим тот же протокол управления и создавать цифровую систему управления светом. Данное устройство позволяет сохранять световые сцены и редактировать чейз-программы. Есть также возможность напрямую использовать внутренние чейз-программы, установленные производителем. Этот пульт позволяет одновременно запускать 14 сцен с субмастером, 1 чейз и одну сцену вручную. Пульт Stage 24 подходит для небольших ТВ-студий, сцен, танцплощадок, баров и т.д.

Технические характеристики

- Поддержка стандарта **DMX512/1990**.
- 24 канала диммирования.
- 24 ползунка для каналов.
- 14 ползунка для субмастеров.
- Возможность использования 28 сцен.
- 28 чейзов по 80 шагов в чейз-программе.
- Возможность управлять скоростью чейза вручную (0.3сек~10сек/шаг) или запуска синхронизации с музыкой.
- Перекрестное управление плавной сменой яркости.
- Возможность получения аудио-сигнала как с разъема аудио (-10~+10 дБ с автоматической настройкой уровня), так и со встроенного микрофона.
- Возможность одновременного запуска 14 сцен с субмастером, 1 чейз-программу и одну сцену вручную.
- Управление флэш-функциями для субмастеров.
- Смена страницы номеров каналов и субмастеров.
- Оптически изолированный выходной модуль DMX.
- Коннектор для выхода DMX-сигнала: XLR-D3F.
- Вход аудио сигнала: моно джек 1/4", небалансный.
- Питание: 90~250 В, 50-60 Гц, 6 Вт.
- Размер: 482 мм X 310 мм X 95 мм
- Вес: 5.2 Кг

Меры безопасности

- Для обеспечения безопасности прибор должен быть заземлён.
- Во время работы прибора и диммеров не отключайте и не подключайте кабель DMX.
- Не допускайте попадания прибора во влажную среду или проникновения жидкости внутрь прибора.
- Прибор является высокоточным электрическим оборудованием, поэтому позаботьтесь о его защите от влаги и пыли.

Установка

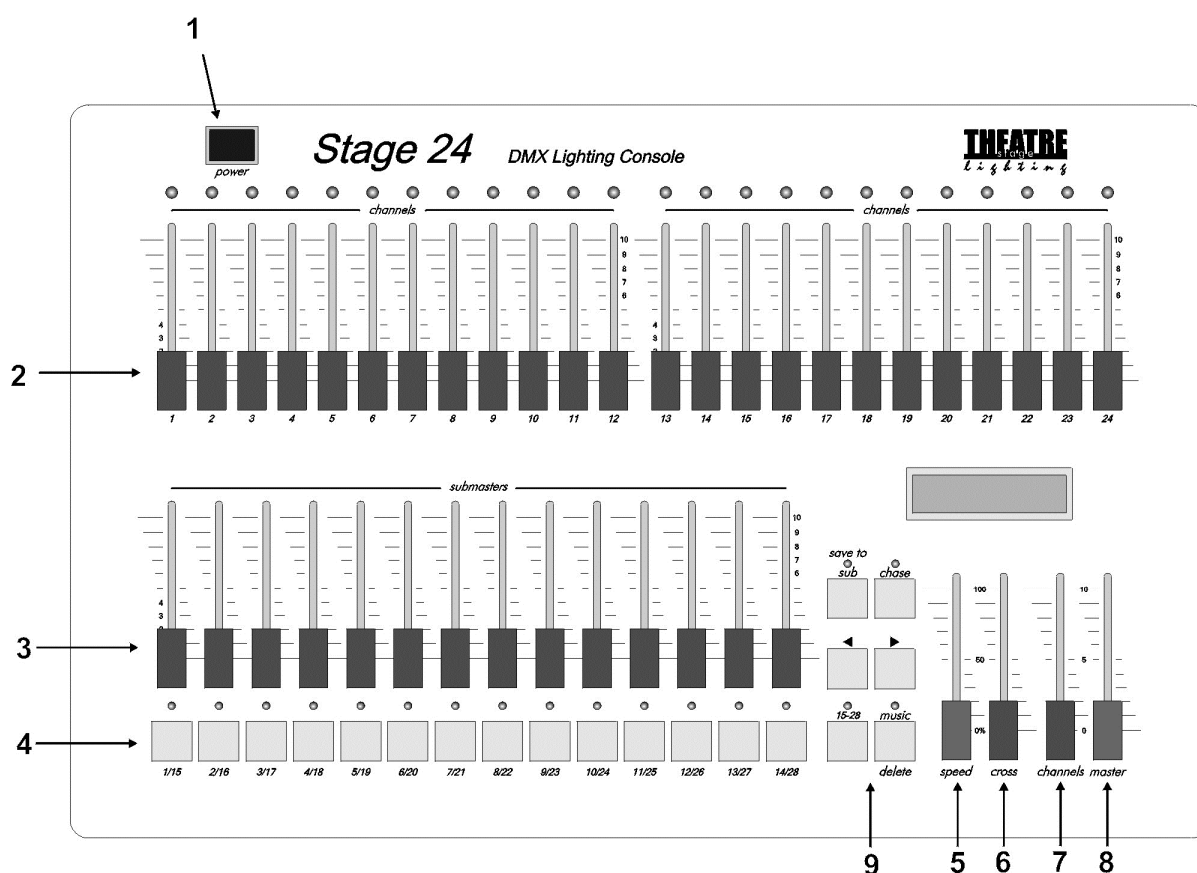
Содержимое упаковки пульта Stage 24 :

- Пульт Stage 24 1

- Кабель питания 1
- Сертификат контроля качества 1
- Руководство пользователя 1

Контроллер освещения Stage 24 соответствует международному стандарту установки в 19" рэк. Устройство можно встроить в пульт управления или в стандартный 19" рэк/шкаф. Перед подключением питания необходимо убедиться, что входное напряжение соответствует характеристикам прибора и заземлено должным образом.

Передняя панель Stage 24



1. Выключатель питания

Выключите или включите питание пульта Stage 24. Прибор может автоматически запоминать состояние работы перед выключением и начинать работу с теми же настройками в следующий раз.

2. Ползунки для управления каналами

Для управления яркостью каналов 1-24 используйте ползунки на передней панели.

3. Ползунки субмастеров

Световая сцена представляет собой совокупность значений яркости на каждом канале. Субмастеры имеют возможность запоминать световые сцены. Перемещение ползунка изменяет

уровень световой сцены. Значением яркости каждой световой сцены можно управлять напрямую, перемещая ползунки 1-14. Используя кнопку переключения страниц **page**, можно переключить номер субмастера на ползунке, с 1-14 на 15-28.

4. Цифровые кнопки

С их помощью можно управлять флэш-функциями или чейз-программами. Эти кнопки имеют разные функции в разных режимах, в зависимости от положения кнопки **Chase**.

- Если индикатор кнопки **Chase** не горит, цифровая кнопка задает управление флэш-функцией.
- Удерживание цифровой кнопки поднимает значение соответствующего ползунка субмастера до максимума. Отпустив кнопку, можно вернуть настройки яркости обратно до значения, соответствующего положению ползунка.
- Если индикатор цифровой кнопки мигает, в это время выполняется соответствующая чейз-программа.
- Если индикатор кнопки **Chase** горит, цифровая кнопка задает управление соответствующей чейз-программой. Нажав цифровую кнопку можно задать управление соответствующей чейз-программой.

5. Ползунок **speed**

Перемещая ползунок **speed** можно управлять скоростью чейзера.

6. Ползунок **Cross**

Перемещая ползунок **cross** можно управлять постепенным изменением эффектов.

7. Ползунок **Channels**

Общее управление степенью яркости для всех каналов 1-24.

8. Ползунок **Master**

Управление общим уровнем для настройки суммарного уровня всех каналов и субмастеров.

9. Функциональные кнопки

- **Кнопки 15~28, смена страницы управления**
Постраничное управление ползунками субмастеров и цифровыми клавишами. Если индикатор кнопки не горит, то можно выбрать номер субмастера от 1 до 14. Если горит, то выбирается номер от 15 до 28.
- **Кнопка Music/Delete**
При нажатии кнопку **music** загорается индикатор кнопки и чейз-программа будет синхронизирована с музыкой. Повторное нажатие (индикатор не будет гореть) возвращает управление скоростью чейза на слайдер скорости. При редактировании чейз-программы нажатие на кнопку **Music/Delete** удаляет текущий шаг.
- **Кнопки ► и ◀**
При выполнении чейз-программы нажатие кнопок ► и ◀ изменяет направление

чейз-программы. При редактировании чейз-программы нажатие кнопок ▶ и ◀ изменяет номер шага в текущей чейз-программе. Если текущий шаг является последним, нажатие кнопки ▶ добавляет новый шаг.

- **Кнопка Save to Sub**

Сохраняет текущее значение яркости каждого канала на положение ползунка субмастера, установленного пользователем.

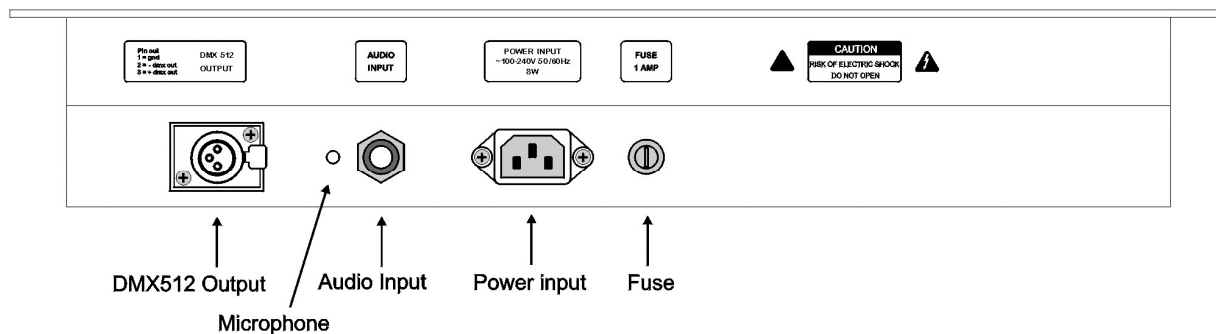
- **Кнопка Chase**

Кнопка имеет три функции:

- 1) Быстрое нажатие кнопки **Chase** переключает точку управления субмастером на чейз-программу.
- 2) Удерживание кнопки **Chase** более двух секунд переводит пульт в режим редактирования чейз-программы.
- 3) При разном состоянии индикатора кнопки **chase** цифровые кнопки 1-14 будут иметь разные функции.

Состояние индикатора	Иллюминация
○	Если индикатор не горит, цифровая кнопка имеет функцию флэш-контроллера. При ее нажатии уровень яркости соответствующего субмастера перейдет на максимум. При отпускании кнопки уровень яркости возвратится к уровню, заданному ползунком.
●	Если индикатор горит, цифровая кнопка запускает функцию программирования чейза.
☀	Если индикатор мигает, пульт находится в состоянии редактирования чейз-программы.

Задняя панель пульта Stage 24



Подключение питания

Прибор подключается к сети питания с помощью сетевого шнура. Разъем питания должен быть подключен к линии заземления для обеспечения безопасности.

Пульт Stage 24 имеет выход постоянного напряжения, адаптированный к потреблению электропитания в разных странах. Из соображений безопасности перед подключением питания необходимо убедиться, что напряжение соответствует характеристикам данного прибора.

Предохранитель

При необходимости смены предохранителя руководствуйтесь приведенными на задней панели характеристиками напряжения.

Вход аудио-сигнала

Пульт Stage 24 оснащен ¼" монофоническим аудио разъёмом и встроенным микрофоном. Если разъём подключён, ритм музыки запускает сигнал чейз-программы, синхронизируя его под себя. Если разъём не подключён, сигнал запуска и синхронизации поступает со встроенного микрофона.

Выход DMX- сигнала

На задней панели пульта Stage 24 расположен разъем XLR-3 для выхода сигнала **DMX**. Подключение контактов для **DMX** производится следующим образом:

Контакт разъема/штекера	Пояснение
1	Контакт заземления DMX
2	Сигнал -
3	Сигнал +

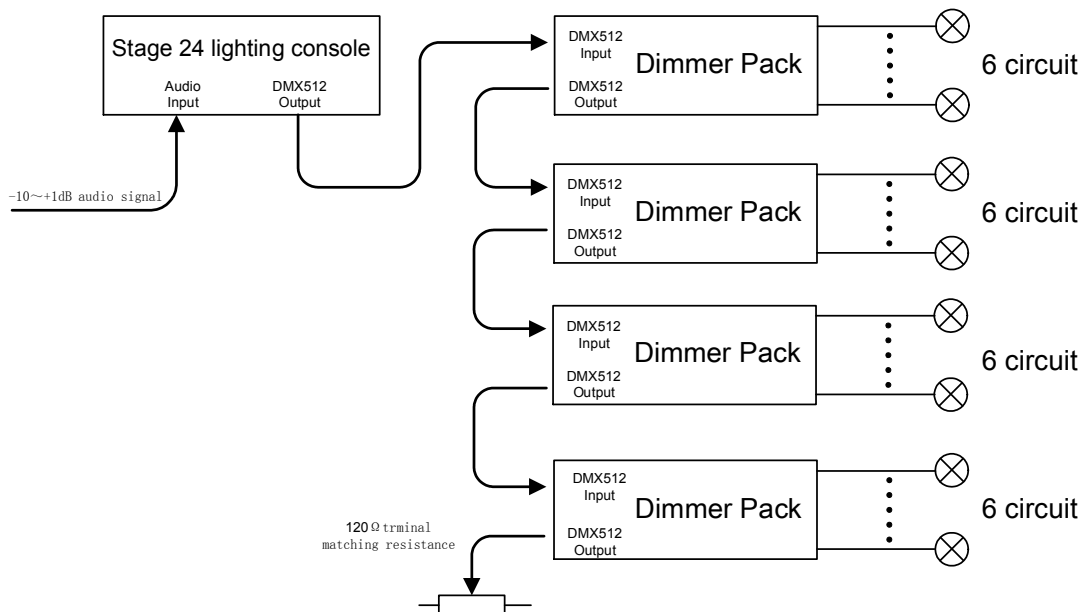
Кабель для протокола DMX512

В соответствии с протоколом **DMX512**, сигнальный кабель **DMX** должны быть витым кабелем с экраном и иметь сопротивление 120Ω. Длина кабеля не должна превышать 250 м. Убедитесь, что контакт 2 и контакт 3 штекера не перепутаны, с этой целью два провода выделены разными цветами.

Подключение сигнала DMX512

Соединение между сигналом **DMX512** и другим оборудованием производится последовательно. Сигнал DMX512 посылается с пульта Stage 24 на вход для **DMX512** первого диммера. Затем он посылается с выхода **DMX512** первого диммера на вход **DMX512** второго диммера и так далее.

Для предотвращения отражения и абберации сигнала к последнему прибору должно быть подключено оконечное сопротивление 120Ω . Для этого подключите сопротивление 120Ω к контакту 2 и контакту 3 штекера и затем подключите его к выходу последнего прибора в цепи.



Распределение адресов по DMX512

Пульт Stage 24 может использовать 24 канала для диммеров по протоколу **DMX512**. Если подключены четыре 6-канальных диммера, то адреса назначаются следующим образом. Первый диммер получает адрес «1», второй «7», третий «13» и четвертый – «19».

Управление пультом

Ручное управление

1. Переместите ползунки для управления каналами и ползунок **Master** в положение максимум.
2. Для изменения яркости разных каналов используйте ползунки 1-24.

Управление субмастерами

Каждый ползунок субмастера управляет степенью яркости сцены. Измените положение ползунка субмастера для управления соответствующей сценой. Для управления сценами 15-28 используйте кнопку **page**.

Чейз-программа

Если индикатор кнопки **chase** горит, цифровые кнопки 1-14 будут соответствовать чейз-программам. Например, нажатие кнопки 3 запустит чейз-программу 3. Для переключения на чейз-программы 15-28 используйте кнопку **page**. Скоростью чейзов можно управлять ползунком скорости **Speed**.

Чейз-программа выполняется с шага 1 до последнего шага, затем снова переходит к шагу 1 для выполнения следующего цикла. При выполнении программы кнопками **▶** и **◀** можно изменять направление выполнения программы, то есть чейз-программа может выполняться с увеличением или уменьшением количества шагов.

Управление скоростью

Если индикатор кнопки **music** не горит, перемещение ползунка **speed** изменяет скорость выполнения чейз-программы.

Запуск синхронизации с музыкой

При нажатии кнопки **music** загорается ее индикатор. Чейз программа запускается на низкой частоте входящего сигнала. Если аудио разъём подключен, ритм музыки запускает сигнал чейз-программы, синхронизируя его под себя. Если разъём не подключён, сигнал запуска и синхронизации программы поступает со встроенного микрофона, используя ритм окружающей звуковой среды.

Редактирование программ

Редактирование программ с субмастерами

1. Переместите ползунки каналов и ползунок **Master** в положение максимум.
2. Используйте ползунки каналов 1-24 и управляйте яркостью на разных каналах для создания световой сцены.
3. Нажмите кнопку **Save to Sub**, при этом ее индикатор начнет мигать. Затем нажмите кнопку с цифрой, соответствующей ползунку субмастера для сохранения сцены. Пример: если вы хотите сохранить текущую сцену в субмастере 1, нажмите сначала кнопку **Save to Sub**, затем нажмите 1.
4. Если вы хотите сохранить текущую сцену в субмастере 15-28, нажмите кнопку **page**, при этом ее индикатор загорится. После этого можно использовать субмастеры 15-28.

Редактирование чейз-программ

1. Удерживайте кнопку **Chase** в течение двух секунд, при этом ее индикатор начнет мигать. Пульт переведен в режим редактирования чейз-программы.
2. Выберите номер чейз-программы. Номера 15-28 можно использовать при помощи кнопки **page**. Пример: если вы хотите редактировать чейз-программу 1, нажмите кнопку 1, ее индикатор начнет мигать.
3. Для выбора номера шага чейза используйте кнопки **▶** и **◀**. Если текущий шаг является последним (с отметкой *), или чейз-программа не заполнена, нажмите кнопку **▶** для добавления нового шага.
4. Используйте ползунки каналов 1-24 для управления яркостью на разных каналах.
5. Для настройки яркости следующего шага чейза повторите пункты 3-4.
6. В процессе программирования используйте кнопки влево/вправо для проверки сценического эффекта каждого шага чейза.
7. Повторите пункты 2-6 для редактирования других чейз-программ.
8. Для выхода из режима редактирования программ нажмите и удерживайте кнопку **Chase** в течение двух секунд.

MEMO
