

# EURO DJ PAR-64 RGB

## РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

### I. Описание

PAR-64 RGB является трёхканальным (DMX) устройством освещения сцены. При использовании с контроллером DMX устройство способно выдавать до 16000000 цветов с регулируемой яркостью. Для повышения удобства управления проектор оснащён цифровым дисплеем. Устройство может работать в одном из 3 режимов: RGB, C&B, COLOR. Перед началом эксплуатации рекомендуем внимательно прочесть руководство пользователя.

### II. Технические характеристики

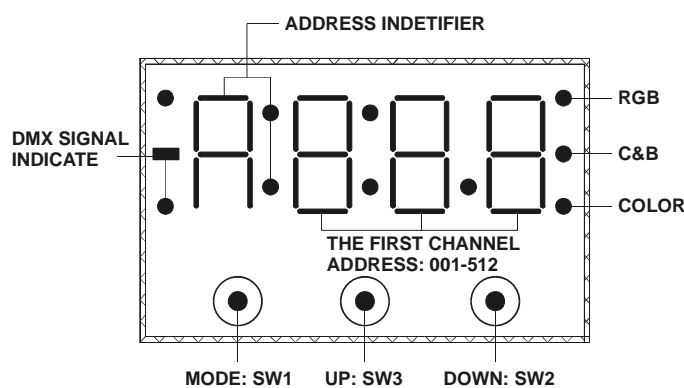
Питание-----~110В~15А мин., 230В~10А мин

Лампа-----575Вт\*3 (максимальная яркость)

Вход/выход DMX -----3-контактный XLR (тип «гнездо»)

Предохранитель-----F6.3A\*3 /125В , F3.15A\*3 /250В 5X20ММ

### III. Функции



### IV. Инструкции по применению

1. Подключите вилку кабеля питания к розетке сети соответствующего напряжения. Устройство запустит автопроверку (длится около 2 секунд), индикатор покажет адрес первого канала и текущий режим (статус устройства на момент последнего выключения).
2. Подключите устройство к контроллеру DMX, используя 3-контактные кабели XLR. При проверке сигнала DMX на дисплее мигает индикатор, показывающий наличие сигнала, а на дисплее отображается адрес. При отсутствии сигнала дисплей остаётся тёмным.
3. Нажмите MODE, чтобы выбрать режим работы проектора (RGB/COLOR & BRIGHT/COLOR). На

дисплее появится индикатор выбранного режима.

Режим RGB: горит индикатор RGB, проектор работает как трёхканальный диммер. Красный свет контролируется первым каналом DMX, зелёный – вторым и синий – третьим каналом.

Режим C & B (цвет и яркость): горит индикатор C & B, проектор работает как двухканальный диммер. Цвет контролируется первым каналом DMX, яркость – вторым.

Режим COLOR: горит индикатор COLOR, проектор работает как одноканальный диммер. Цвет контролируется единственным каналом DMX, яркость на 100%.

4. Устройство может работать на каналах DMX 1-512 (адреса DMX 001-512). Используйте кнопки UP/DOWN для выбора нужного адреса DMX (1~512), на дисплее появится “A” и три цифры (001~512). Теперь используйте ваш контроллер DMX, чтобы выбрать нужный цвет и яркость.

## V. Дополнение

Цвет и яркость можно изменять в соответствии с таблицей:

Значение DMX (десятичное)	Синий (Яркость, 0-100%)	Красный (Яркость, 0-100%)	Зелёный (Яркость, 0-100%)	Цвет
0	0	0	0	Чёрный
1-2	100	0	0	Синий
3-33	100	(N-2)*3	0	*
34	100	100	0	Синий и красный
35-65	100-(N-34)*3	100	0	*
66-69	0	100	0	Красный
70-100	0	100	(N-69)*3	*
101	0	100	100	Красный и зелёный
102-132	0	100-(N-101)*3	100	*
133-136	0	0	100	Синий
137-167	(N-136)*3	0	100	*
168	100	0	100	Синий и зелёный
169-199	100	0	100-(N-168)*3	*
200-206	100	(N-199)*6	(N-199)*12	*
207	100	50	100	*
208-210	100-(N-207)*12	50+(N-207)*12	100	*
211	50	100	100	*
212-215	50-(N-211)*6	100	100-(N-211)*12	*
216-218	25-(N-215)*6	100	50-(N-215)*6	*
219-222	(N-217)*6	100	25-(N-219)*6	*
223-225	38+(N-223)*6	100	(N-221)*6	*
226-228	50+(N-225)*12	100	25+(N-225)*6	*
229	100	100	50	*
230-232	100	100-(N-229)*12	50+(N-229)*12	*
233	100	50	100	*
234-236	100-(N-233)*12	50-(N-233)*6	100	*
237	50	25	100	*
238-240	50-(N-237)*6	25-(N-237)*6	100	*
241-244	25-(N-241)*6	(N-239)*6	100	*
245-247	(N-243)*6	(N-239)*6	100	*
248-251	25+(N-247)*6	50+(N-247)*12	100	*
252-254	50+(N-251)*12	100	100	*
255	100	100	100	Белый

## **Примечание :**

1. “N” обозначает значение DMX (0-255). Например: Если значение DMX = 239, яркость синего света будет  $50-(239-237) \times 6 = 38\%$ , яркость красного будет  $25-(239-237) \times 6 = 13\%$  и яркость зелёного будет равна 100%.
2. “\*” обозначает цвет без названия.