

MANUAL DO USUÁRIO

DMX 512 – SERIES CONSOLE OF COMPUTER LIGHT

LP – DMX512-32



Light  Party

Por favor, leia o Manual do Usuário antes de utilizar o produto e
guarde-o para futuras pesquisas.

1. Resumo

- O console DMX512 é projetado especialmente para controlar o movimento de todos os tipos de luzes computadorizadas.

- Os canais de luzes computadorizados podem ser ajustável de 1 a 32, lador computador controlável pode ser ajustada de 1 a 32, o valor será alterado na configuração dos canais. Devido à quantidade de canais e luzes que podem ser ajustadas, o usuário pode configurar o sistema do console inteiramente de acordo com a quantidade máxima de aplicações reais de luzes computadorizadas e a quantidade de aplicações reais. Desta forma, podemos utilizar os recursos disponíveis do console. Além disso, é compatível com o funcionamento tradicional do console. Assim, reduz os custos para você.

A fórmula de conversão para que a quantidade de luzes computadorizadas com a quantidade de canais é como se segue:

[O montante de luz computadorizada controlável = 512 / O montante máximo de canais].

Notas: Livrar a fração decimal do resultado quando usamos a fórmula de conversão. Quando colocamos os canais inferiores ou iguais a 8, o resultado deve ser de 64 luzes. Quando definir os 32 canais, o resultado será 16. Portanto, a quantidade de luz computadorizadas podem ser ajustado entre 16-64.

- Para a operação conveniente para diferentes usuários em zona diferente, ele fornece dois tipos de idioma de exibição para a seleção.

- A função de instrução eletrônica. Os usuários podem aprender as operações e funções das teclas no visor. Mais conveniência para o aprendizado e aplicação.

- O console fornece com comodidade e modo de compilação flexível e modo Course.

- Controle de alta precisão 16 bit X / Y. Muitas Scenes e programas Chases podem ser aplicados ao mesmo tempo e pode ser implementado a operação manual.

- É equipado com saída de sinais de dois grupos DMX512. Ele fornece maior adaptabilidade com ampla tensão de alimentação.

- Fácil aprendizagem e utilização. Apto para realizar performances em teatros, com música e dança e assim por diante.

2. Funções e Características

Sinais de Saída	DMX512 / USITT 1990 Padrão
Canais DMX	512 peças
Quantidade de canais de luzes computadorizadas controláveis	Podem ser configuradas de 1 a 32
Quantidade de luzes computadorizadas controláveis	64 peças
Display de Idiomas	Chinês e Inglês
Capacidade de Chases Steps	1600 Steps
Quantidade de Chases	48 peças
Melhores Chases Steps	100 Steps
Quantidade do Ambiente	15 peças
Instruções Eletrônicas	Ok

Manual e Suporte	Ok
Black Out	Ok
Executar Música	Ok
Executar Auto	Ok
Controle X / Y	Ok
Configurar Tempo do Step	Ok
Configurar Cross do Step	Ok
Intervalo de tempo do Programa Step	De 0.075s a 76.5s
Quantidade de Multi-Chase	4 peças
Quantidade de Multi-Scene	48 peças
Fonte de Alimentação	AC 90V – 240V / 50 – 60Hz / 20W

3. Regulação de Expressão

- A marca 'XXX' denota uma chave-prima; Por exemplo HOLD.
- Cada parâmetro de tela será fechado em até [], por exemplo [012] .Girar a Roda para esquerda para transformando o parâmetro para <>, por exemplo <012>, ele indica que o parâmetro está selecionado no momento. Agora, você pode alterar o parâmetro girando a Roda para direita ou pela chave-prima.
- O controle X / Y das luzes computadorizadas possuem outros nomes "Pan / Tilt ". Por isso 'X / Y'. Significa controle de eixos X e Y.
- Quando a chave da luz indicadora acender. Significa que a chave esta selecionada ou a função da tecla esta efetiva.
- Quando o indicador piscar significa que:
 - a) Ele lembra o usuário que existem algumas Scenes selecionadas na partição Scene quando uma ou mais luzes indicadoras de Scene brilhante partição-chave.
 - b) Ele lembra o usuário que existem alguns programas de Chases a serem selecionados em área de programas Chases quando um ou mais indicadores luminosos de programa de Chase brilhante partição-chave.

4. Notas

- Perigo! Existe alta tensão no equipamento. Cuidado para não receber um choque elétrico.
- Não abra o console, não há peças reparáveis no seu interior. Qualquer trabalho de reparação no console deve ser feita exclusivamente por um profissionalmente qualificados.
- Para usar o console a tomada deve ser ligada com aterramento adequado.
- Quando o console e a luz computadorizada estiverem em funcionamento, não ligar ou retirar o cabo de dados DMX512. Isso vai queimar as peças de elétrons ligados ao console.
- Não derrame qualquer líquido sobre o console, com risco de danos ao console.

- O console é um equipamento eletrônico de precisão, e deve ser protegido da umidade e poeira, por isso, devemos limpar periodicamente o controle. Não utilize qualquer produto químico para efetuar a limpeza.

5. Contém na Embalagem

- Console DMX: 1 peça
- Manual do Usuário: 1 peça
- Cabo de Energia: 1 peça
- Cabo de comunicação DMX512: 1 peça
- Dimensão: 685 x 493 x 202mm
- Peso líquido: 7,6Kg
- Peso bruto: 9.7Kg

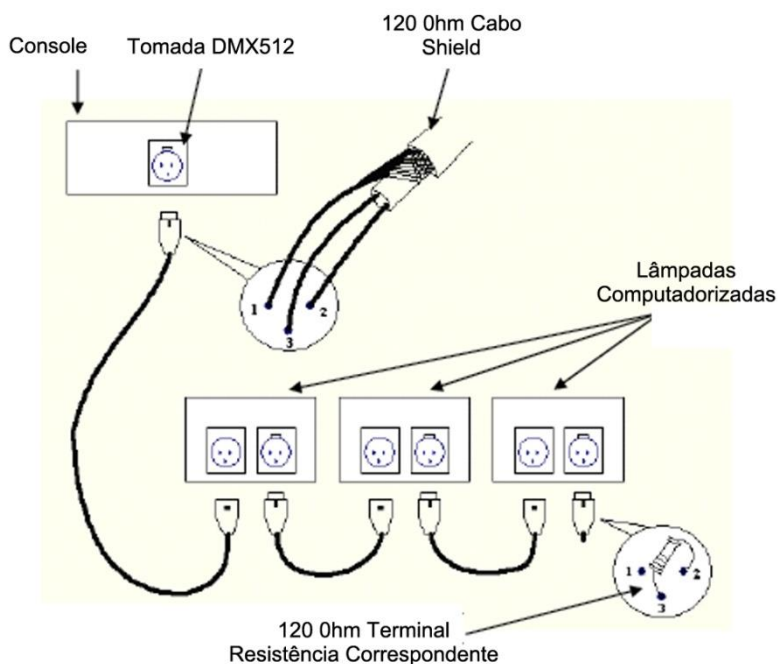
6. Conexão do Sinal DMX 512

O console DMX512 adota duas rotas phototube para segregar o sinal DMX512 independente do controlador. Cada rota de sinal tem duas tomadas de saída para o conectores diferentes. Por isso, tem 4 plugues de saída DMX512 e exporta sinais pela tomadas XLR-3 pinos. A ligação da tomada de saída e cabo de transmissão de dados é como se segue:

Comparação entre a tomada do console e do sinal:

Nº Pino	Nome do Cabo
1	GNG
2	Data DMX -
3	Data DMX +

Observação: Conector de 120 ohms de impedância de rede com resistência entre sinal negativo correspondentes (dados DMX -) final e positiva final (DMX Data +) no terminal de cabo de dados DMX512. Isso pode melhorar a qualidade de transmissão e prevenir sinal de refletir.



7. Instruções do Painel de Controle

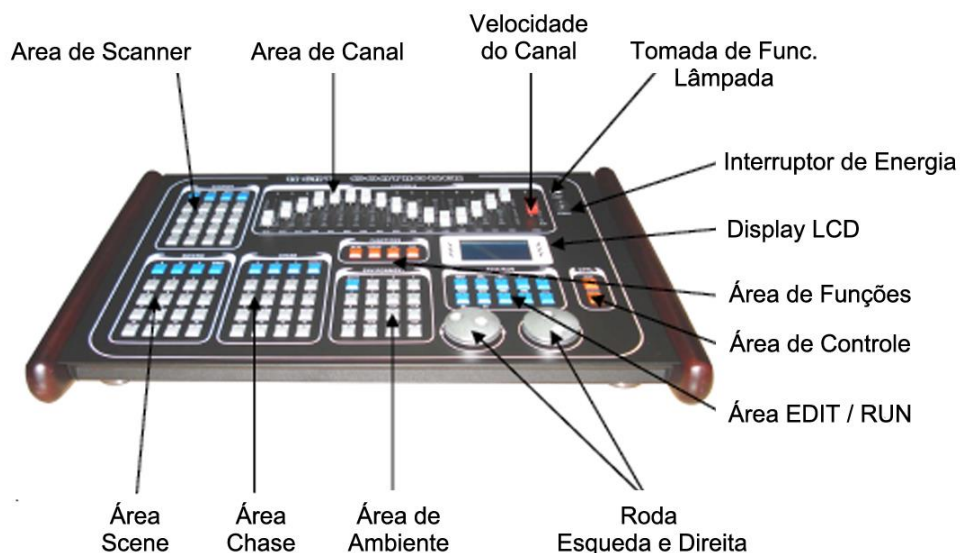
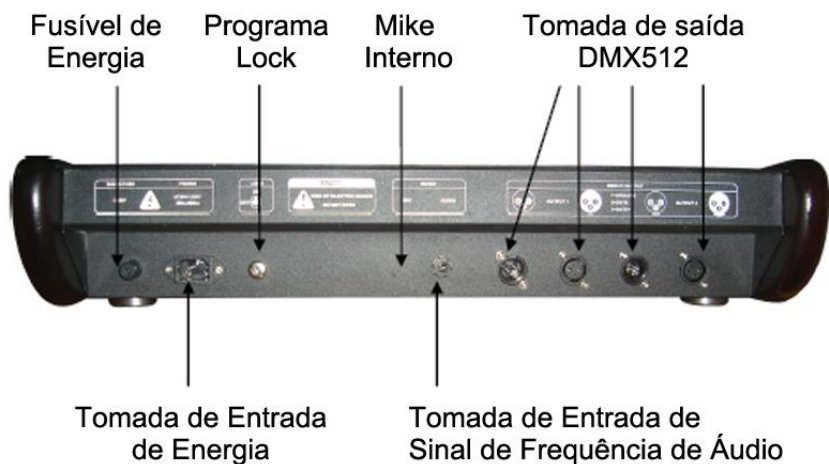


Diagrama de Instrução da Placa Traseira



8. Configuração do Sistema

O consola série DMX512 fornece a função de configuração do sistema. Você pode configurar o seu sistema de console de acordo com a demanda no local.

- Configurar Canais (16)



- 1 Abra a trava traseira do case pelo console.
- 2 Pressione a tecla CONFIGURAÇÃO DO SISTEMA para acender o indicador.
- 3 Pressione a tecla SET CH para a alterar a exibição idioma.
- 4 Insira os canais que você precisa com a roda direita.
- 5 Pressione a tecla CONFIGURAÇÃO DO SISTEMA para salvar.

- Configurar Idioma (Inglês)



- ① Abra a trava traseira do case pelo console.
- ② Pressione a tecla CONFIGURAÇÃO DO SISTEMA para acender o indicador.
- ③ Pressione o botão IDIOMA para a alterar a exibição idioma.
- ④ Pressione a tecla CONFIGURAÇÃO DO SISTEMA para salvar.

9. Configuração do Canal da Luz Computadorizada X / Y.

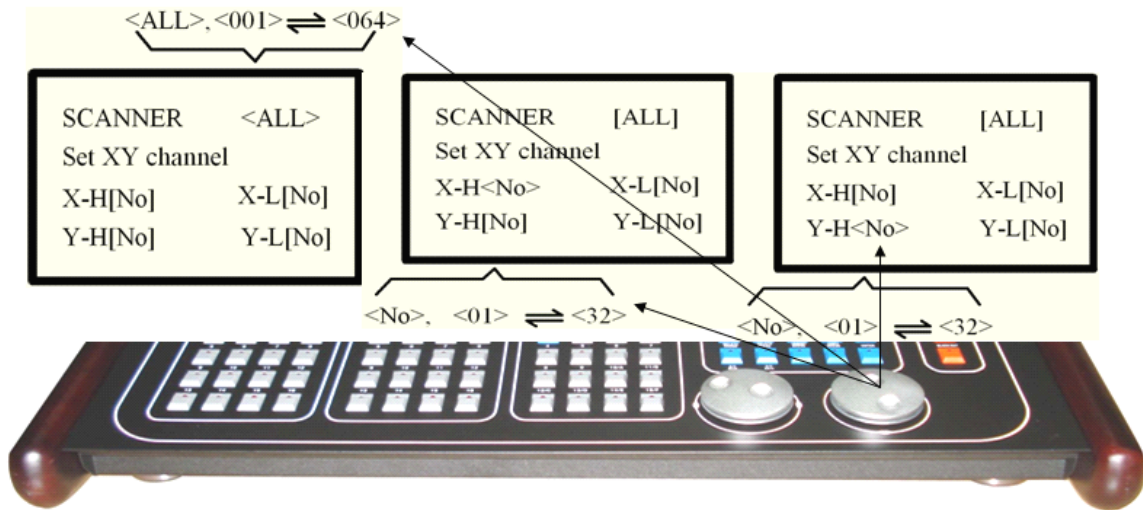
- Operação das Configurações X / Y



- ① Pressione a tecla CONFIGURAÇÃO DO SISTEMA para acender o indicador.

SCANNER <ALL> Set XY channel X-H[No] X-L[No] Y-H[No] Y-L[No]	SCANNER [ALL] Set XY channel X-H<No> X-L[No] Y-H[No] Y-L[No]	SCANNER [ALL] Set XY channel X-H[No] X-L<No> Y-H[No] Y-L[No]
SCANNER [ALL] Set XY channel X-H[No] X-L[No] Y-H<No> Y-L[No]	SCANNER [ALL] Set XY channel X-H[No] X-L[No] Y-H[No] Y-L<No>	

- ② Mova os suportes afiados <> para a luz do computador <ALL> / (scanner) posição de definição pela roda esquerda, Mover os suportes afiados <> para o eixo X (ou eixo Y) definir posição opções de roda esquerda, Incluir: X alta [] / (XH []), X baixo [] / (Fly High [] / (YH []), Y low [] / (YL [])



- ③ Selecione o número de luz computadorizada na roda direita. A ordem do número: ALL, 1-64, Selecione o canal correspondente X / Y com a roda direita. Opções de canais incluem: Não, 1-32.
- ④ Pressione a tecla ENTER para salvar todos os conteúdos configurados. Se ainda houver outras luzes é necessário definir. Por favor, repita o passo 2 ao 4.
- ⑤ Pressione a tecla SET X / Y para sair do status de configuração X / Y com o indicador de colocar para fora.

10. Modo Manual



CH:	[01] [02] [03]
V:	000 000 000
X:	[000]
Y:	[000]

- ① Para seleccionar a página do teclado numérico da luz computadorizada utilize estas duas teclas P1-P2 e P3-P4.

P1 – P2	P3 – P4	Luz Computadorizada	Números da Luz
Indicados do status	Indicados do Status	Página do Teclado	Computadorizada
●	●	1	1-16
●	○	2	17-32
○	●	3	33-48
○	○	4	49-64

② As teclas numéricas 01 -16 selecionam 64 conjuntos de luzes computadorizadas.

③ Pressione a tecla HOLD para fazer o indicador por para fora. Este modo manual. Pressione a tecla HOLD para acender o indicador. É o modo HOLD.

④ No modo manual, defina o valor dos canais da luz pelos pressionando CHANNELS. PAGE para controle do canal da luz, ele é controlado na página canal: Quando a configuração de canais de computadores controláveis for menor que 16, a página principal não terá nenhum efeito.

Quando a configuração de canais de computadores controláveis for maior que 16, a chave tem a função de canais do controle principal. Quando o indicador chave colocar para fora, o impulso atual é da entrada de canais 1-16. Quando o indicador da chave acender, o impulso atual é da entrada de canais 17-32.

Quando abrir a chave de X / Y RUN, ajuste a posição X / Y pela roda de dados. Quando fechar a chave de X / Y RUN, defina a posição da luz X / Y por X / pelo canal correspondente.

No modo HOLD, pressione CHANNELS para liberar os canais correspondentes e não serão mais controlados no modo manual. Ele será controlado pela Scene, Chase e Ambiente. O canal será liberado do modo manual.

Pressione a tecla CLEAR para cancelar o modo manual e o valor do canal de cada luz do computador não será reservada.

11. Editar Scene

- Programar Scene, seleciona uma Scene (??)



① Selecione a luz e defina cada valor do canal e posições X / Y pelo modo manual.

② Pressione a tecla SAVE TO SCENE para acender o indicador.

- ③ Em seguida, selecione o número da Scene para salvar o conteúdo de Scene pela tecla de partição Scene A / B / C e o número chave da Scene 1 -16.
- ④ Pressione a tecla SAVE TO SCAN para deixar o indicador de colocar para fora. Desta forma podemos salvar a Scene atual.

- Copiar Scene



- ① Selecione o número de Scene para os conteúdos fonte Scene pela tecla de partição Scene A / B / C e o número da chave Scene 1 -16.
- ② Pressione a tecla SAVE TO SCENE para acender o indicador.
- ③ Selecione o número de Scene para salvar o conteúdo de Scene pela tecla de partição A / B / C e o número da chave Scene 1 -16.
- ④ Pressione a tecla SAVE TO SCAN para deixar o indicador de colocar para fora. Desta forma podemos salvar a Scene atual.

12. Editar Chase

- Programar Chase, seleciona um Chase (??)



- ① Pressione a tecla CHASE EDIT para acender a luz indicadora.

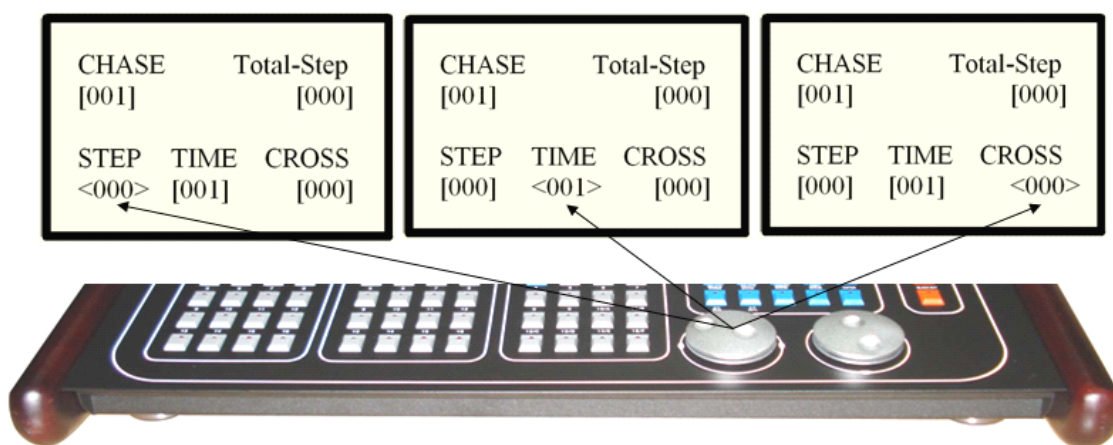
PROGRAM CHASE...
chase [01]
step is empty!

② Selecione o número Chase necessário para editar na área CHASE.

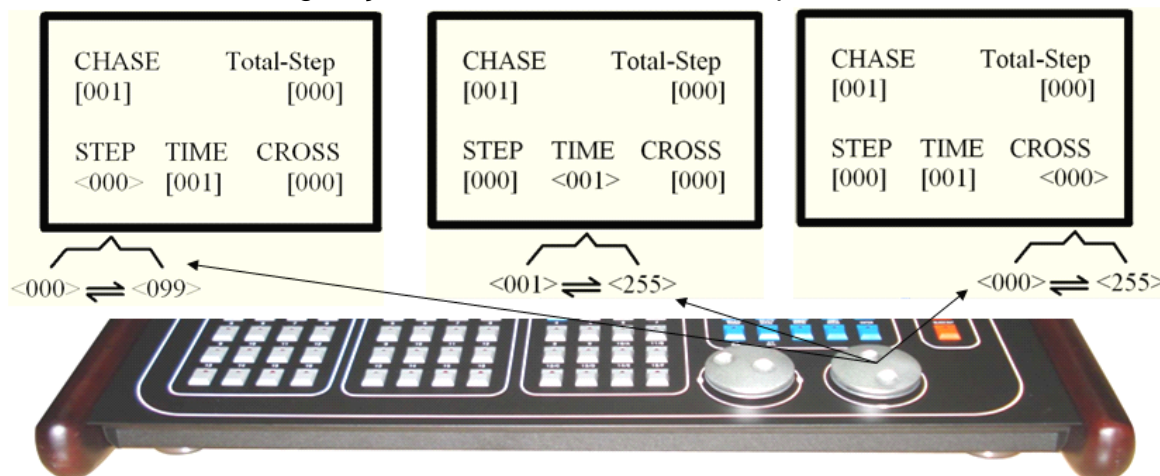
CHASE	Total-Step	
<001>	[000]	
STEP	TIME	CROSS
[000]	[000]	[000]

③ Pressione a tecla ENTER para certificar se o número Chase foi selecionado (Se a Chase estiver vazia, será exibido conforme abaixo, em seguida, repita o passo 3).

④ Se a perseguição estiver vazia, em seguida, pressione ENTER para adicionar um Chase Step.



⑤ Alterne o item de configuração com a roda de dados esquerda: STEP, TIME, e CROSS.



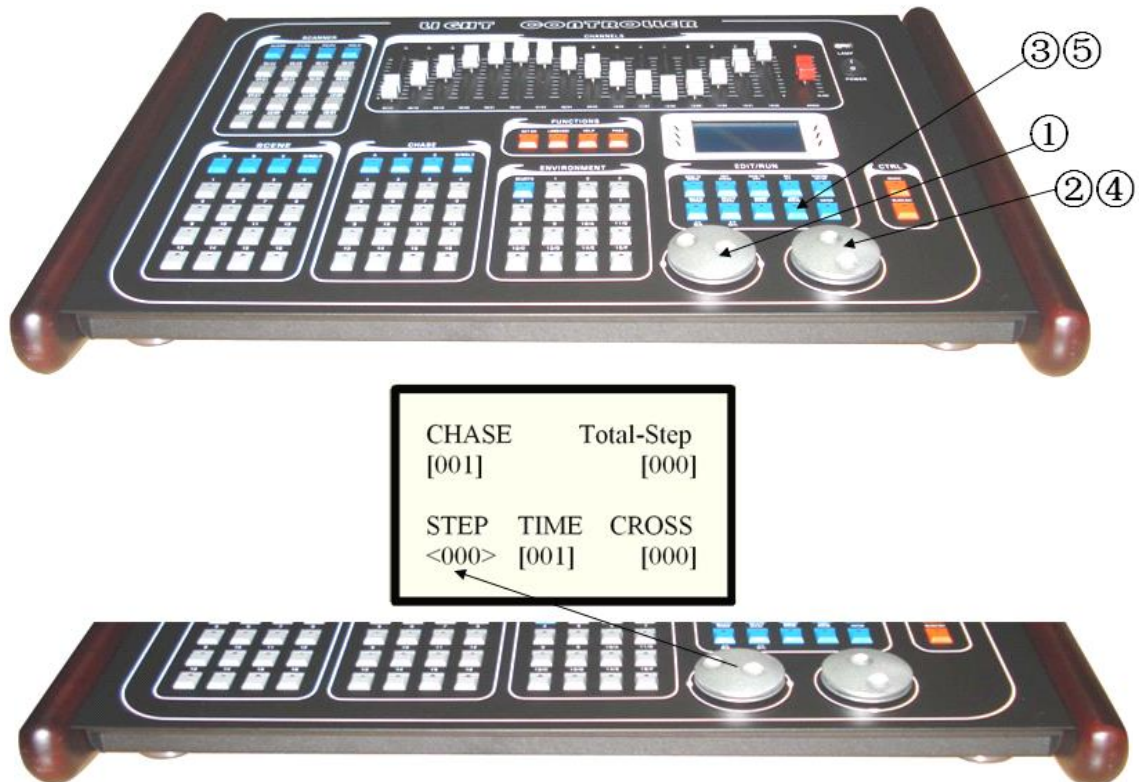
⑥ Defina o valor atual do item com a roda de dados direita. O valor de tempo ajustável é de: 1-255. O TIME define o tempo de permanência deste Chase Step para o próximo Chase Step. O âmbito de ajuste do tempo Cross é de: 0-255. Ele descreve quanto tempo para concluir o processo de mudança gradual de um Chase Step.

⑦ Selecione a luz e defina cada valor do canal e a posição X / Y no modo manual.

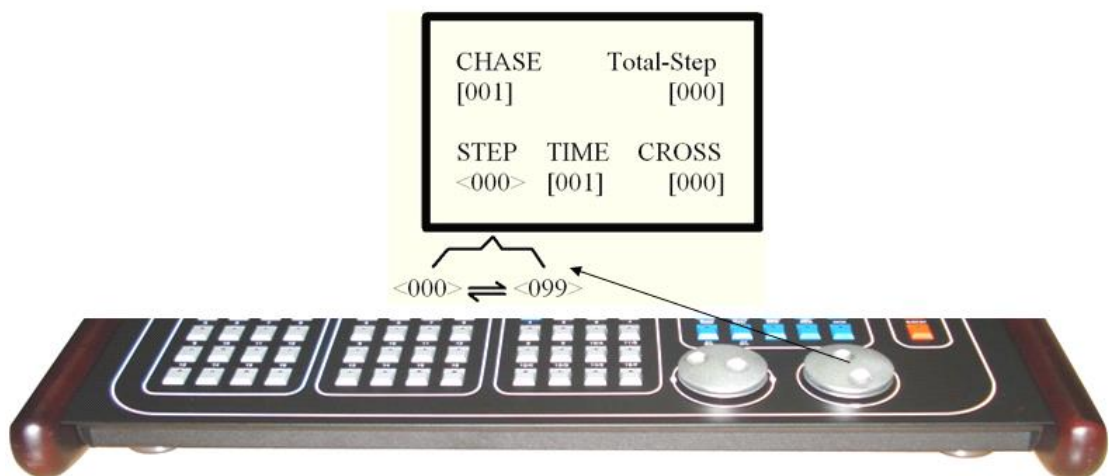
⑧ Pressione ENTER para adicionar uma Chase Step. Repita os passos 7-8 ou os passos 5-8, edite o próximo procedimento.

⑨ Pressione a tecla CHASE EDIT para terminar essa edição.

- Copiar um Chase Step (precisar ser no modo editar Chase)



① Mova os suportes afiados <> para <000> / (STEP) defina posição pela roda esquerda.

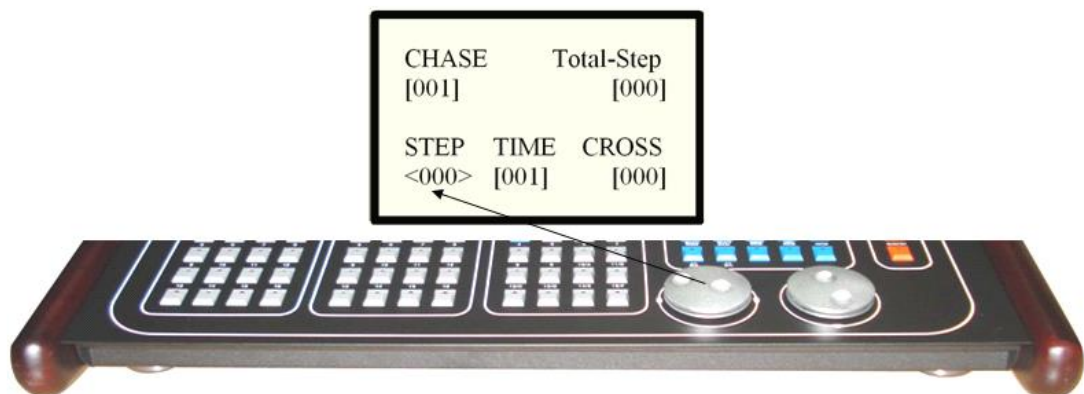


- ② Selecione o número fonte do Chase Step com a roda direita.
- ③ Pressione a tecla CENA COPY para acender a luz indicadora.
- ④ Selecione colar o número do Chase Step com a roda direita.
- ⑤ Pressione a tecla CENA COPY para o indicador colocar para fora. Desta forma podemos salvar a atual Chase Step.

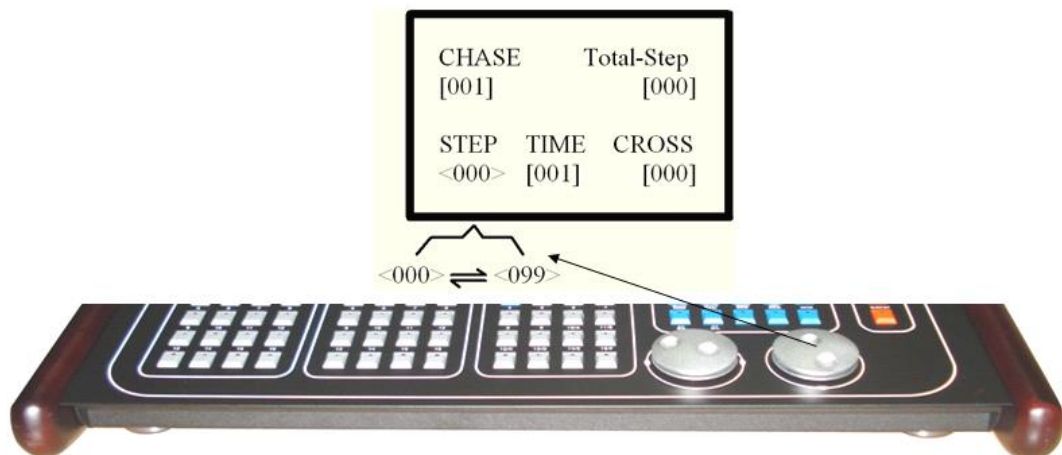
- Inserindo um Chase Step (precisa ser no modo editar Chase)



① Selecione a luz para definir cada valor do canal e a posição X / Y pelo modo manual.



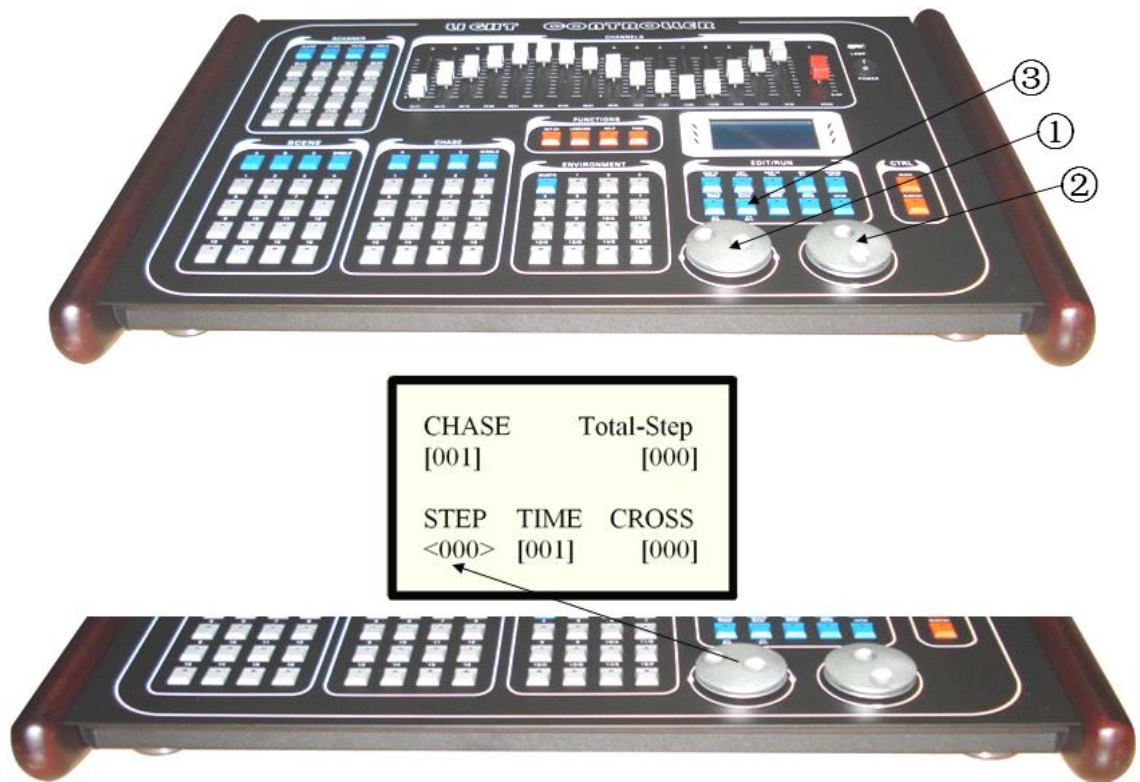
② Mova os suportes afiados <> para <000> / (STEP) e defina a posição com a roda esquerda.



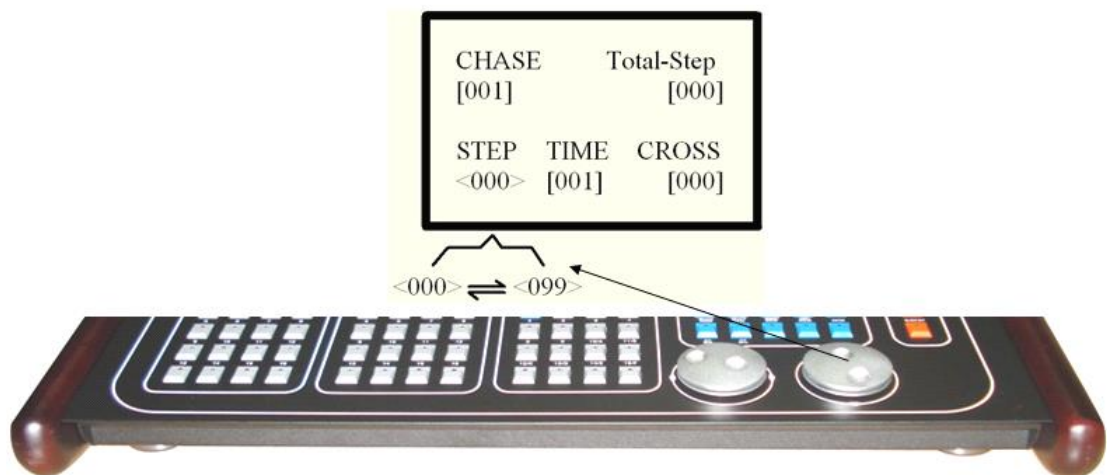
③ Selecione o número do Chase Step com a roda direita.

④ Pressionando e segure a tecla INSERT SCENE por mais de 3s para inserir um novo Chase Step antes da atual Chase Step nomeado e salvar o atual conteúdo Chase Step.

- Deletando um Chase Step (precisa ser no modo editar Chase)



① Mova os suportes afiados <> para <000> / (STEP) defina a posição com a roda esquerda.



② Selecione o número do Chase Step com a roda direita.

③ Pressione e segure a tecla DELETE SCENE por mais de 3s para excluir o atual conteúdo Chase Step da edição atual.

- Deletando um Chase (precisa ser no modo editar Chase)



① Abra a trava traseira do case do console.

② Pressione e segure a tecla DELETE CHASE por mais de 3s para excluir todo o conteúdo da atual edição Chase.

- Roda de controle X / Y no modo de edição Chase (precisa ser no modo editar Chase)



① Feche a trava traseira do case do console.

② Pressione a tecla X / Y para acender o indicador luminoso. (Nota: Neste momento o eixo da luz computadorizada X / Y configurados nos canais X / Y estão sob o controle da roda de dados, pressione a tecla para fazer o indicador colocar para fora. Neste momento o conteúdo da roda de dados para a criação do Chase Step e os eixos X / Y de cada luz estão sob controle do impulso do canal. Quando a trava traseira do case estiver aberta, a função da tecla X / Y RUN será alterada para a função da tecla DELETE CHASE, pressione a tecla DELETE CHASE por 3s para acender o indicador luminoso, neste momento pode excluir o procedimento de edição atual).

③ Quando o canal X / Y de uma certa luz já estiver definido depois do controle da roda de dados.

13. Editando Ambiente

No status atual de circulação manual, os status das Scenes de circulação e a status de circulação do Chase é a atual circulação do ambiente. Salvando o ambiente atual como um ambiente fornecer uma enorme conveniência futuras utilizações dele.



Salve o ambiente atual como (??)

- ① Um ambiente pode incluir:
 - a) algumas luzes de computadorizadas;
 - b) algumas Scenes;
 - c) algumas Chases.
- ② Pressione a tecla SAVE TO ENV para acender o indicador.
- ③ Pressione a tecla SELECT para acender o indicador.
- ④ Selecione o número do ambiente para guardar conteúdos ambiente utilizando números chaves do ambiente 1-15
o número da chave 1 -15 ambiente.
- ⑤ Pressione a tecla SAVE TO ENV para o indicador colocar para fora. Desta forma podemos salvar ambiente atual.

14. Executando Scene



- ① Pressione a tecla CLEAR para cancelar o modo manual e o valor de cada canal luz não será reservado.
 - ② Pressione a tecla um dos A, B ou C para selecionar uma página de Scenes.
 - ③ Pressione a tecla SINGLE para acender o indicador. a página Scene atual está em um modo de operação Single. Pressione a tecla SINGLE para o indicador colocar para fora. Agora, a página Scene está em modo de operação Multi-Scene.
 - ④ Em seguida, selecione o número da Scene para a executar o conteúdo Scene na chave Scene no número 1 -16.
- 【Dica】** O status SINGLE de cada página Scene é um cenário independência.

15. Executando Chase



CHASE	[001]
TRIGGER	[AUTO]
STEP	[000]
SPEED%	[000]

① Pressione a tecla CLEAR para cancelar o modo manual e o valor de cada canal luz não será reservado.

② Pressione a tecla um dos A, B ou C para selecionar uma página de Chases.

③ Pressione a tecla SINGLE para acender o indicador. a página Chase atual está em um modo de operação Single. Pressione a tecla SINGLE para o indicador colocar para fora. Agora, a página Chase está em modo de operação Multi-Scene.

④ Em seguida, selecione o número da Chase para a executar o conteúdo Chase na chave Chase no número 1 -16.

CHASE	[001]
TRIGGER	[MUSIC]
STEP	[000]
SPEED%	[000]

⑤ Ajuste da velocidade pode alterar a velocidade de operação do Chase.

Pressione a tecla MUSIC para acender o indicador, então a Chase será colocada em estado de disparo sincronizado com a música. Sob este status, cada valor de tempo Chase não sofrerá alterações. A função de mudança gradual sortira efeito.

16. Executar Ambiente



- ① Pressione a tecla SELECT para acender o indicador.
- ② Em seguida, selecione o número ambiente para execução de conteúdo do ambiente pelo número da chave ambiente 1 -15.

17. Black Out



- ① Pressione a tecla SELECT para acender o luminoso, o console emitirá uma Scene totalmente preta. Pressione a tecla SAVE TO SCEN para deixar o indicador colocar para fora, o console vai estar no estado normal.

18. Instruções Eletrônicas



- ① Pressione a tecla HELP para acender o indicador.
- ② Neste momento você pode aprender qualquer tecla, pressionando-o, a janela exibirá as instruções fundamentais.
- ③ Visualize a página da instrução pela roda-direita. Alterne para um chave diferente de instrução pela roda-esquerda.

19. Limpar a Memória RAM



① Feche a trava traseira do case pelo console.

② Em seguida, pressione e segure a tecla DELETE SCENE, até acionar a fonte de alimentação e mostrar a interface de trabalho. Ele irá exibir "OK" quando a operação de limpeza for finalizada.

③ Ligar a fonte de alimentação. Desta forma, podemos apagar todo o conteúdo de definição na memória RAM, exceto para senha. Neste momento, precisamos redefinir o console.

TERMO DE GARANTIA

Este produto foi cuidadosamente avaliado em todas as fases do seu processo de fabricação. Entretanto, na improvável ocorrência de alguma falha, A The Best Sonorizações assegura ao comprador original deste produto garantia contra qualquer defeito de material ou de fabricação no período de 90 DIAS a partir da data de aquisição, apresentando nota fiscal de compra, número de serial do produto e carimbo da loja datado neste Manual. A garantia cobre eventuais defeitos no material empregado ou na fabricação.

Condições de Garantia: a garantia perde sua validade se:

- O solicitante da garantia não for o comprador original, não estando a compra comprovada por nota fiscal para todos os fins legais.
- O número de série do produto esteja raspado ou tenha sido retirado.
- Alguma parte, peça ou componente do produto estiver violado.
- Lacre da The Best Som violado
- Cobertura da Garantia: a The Best Som dá cobertura a todas as partes, peças ou componentes que apresentem falha de fabricação dentro do prazo de garantia.

A The Best Som não dá cobertura às despesas:

- Geradas no conserto do produto danificado por mau acondicionamento pelo comprador para o transporte.
- Manutenção periódica e reparação ou peças devido ao desgaste normal do produto.
- Decorrentes do transporte do produto em garantia na cidade onde exista Assistência Técnica autorizada.
- Oriunda do produto que contenha adulteração ou rasuras no número de série.
- Decorrentes da fadiga esperada na utilização normal do produto.
- Com acidentes, embalagens, seguros de qualquer natureza, inclusive no transporte, e decorrentes do uso indevido do produto ou sem a devida observação às recomendações técnicas da The Best Som.

Nenhum valor será devido ao comprador pelo período em que o seu equipamento permanecer inoperante, nem, tampouco, o comprador poderá pedir/reclamar compensação ou indenização, por despesas diretas ou indiretas, decorrentes da reparação ou substituição do produto.

Caso fique impossibilitado o uso do produto, dentro do prazo de garantia, em razão de defeito de fabricação, e, não existindo mais peças para reposição, a The Best Som poderá substituir o produto por um modelo similar, sem ônus para o cliente.

A The Best Som não se responsabiliza e não cobre qualquer custo ou indenização decorrente de eventual falha do equipamento que resulte em danos ao usuário a não ser o conserto ou a reposição do próprio equipamento por ela produzido.



(48) 3344 0237

contato@thebestsomperformance.com

www.thebestsomperformance.com

Light  Party