

MANUAL DO USUÁRIO

CONTROLADOR DMX

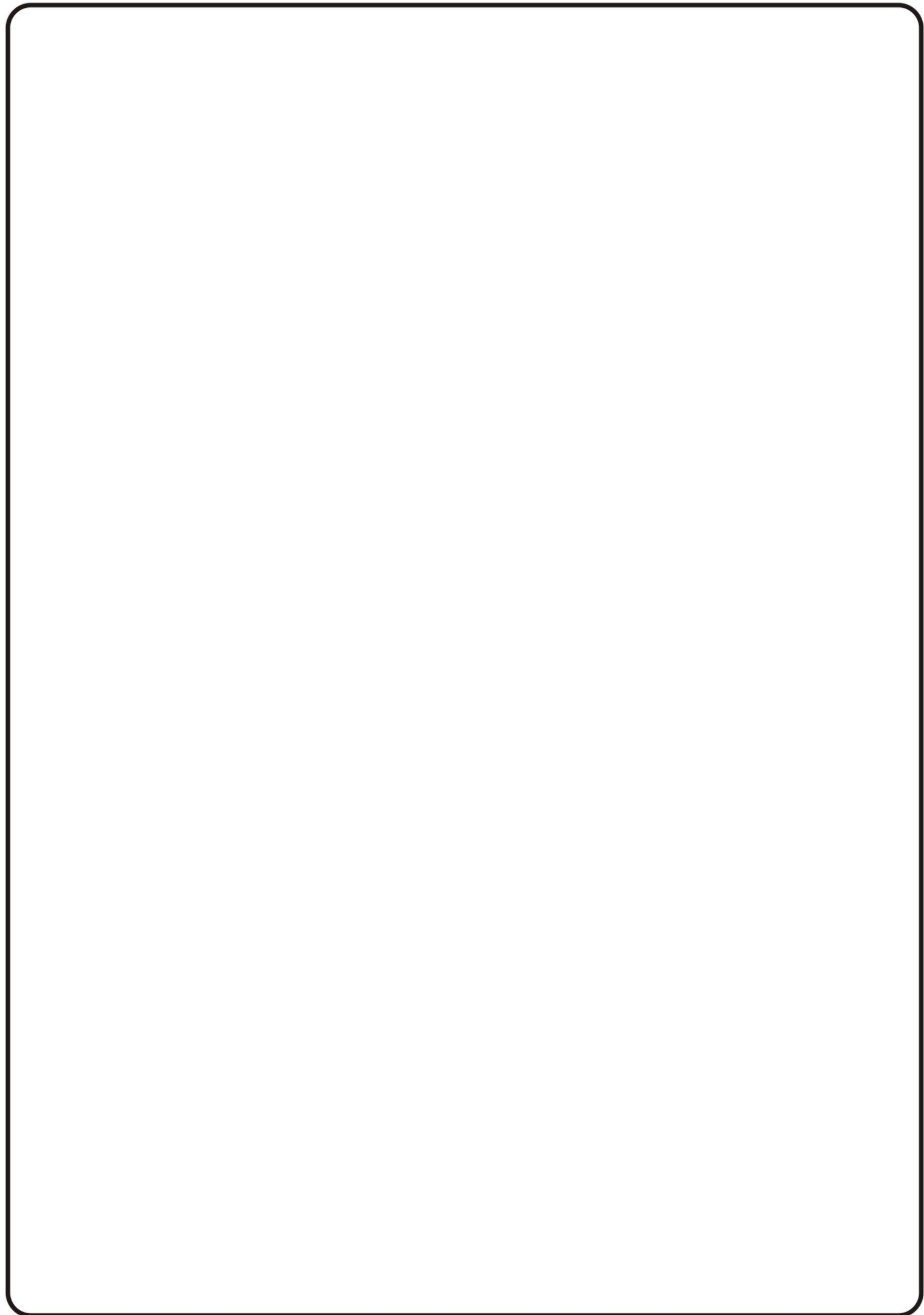
MKP – 1024 DMX



MakPro

STAGE LIGHT

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



1. Introdução

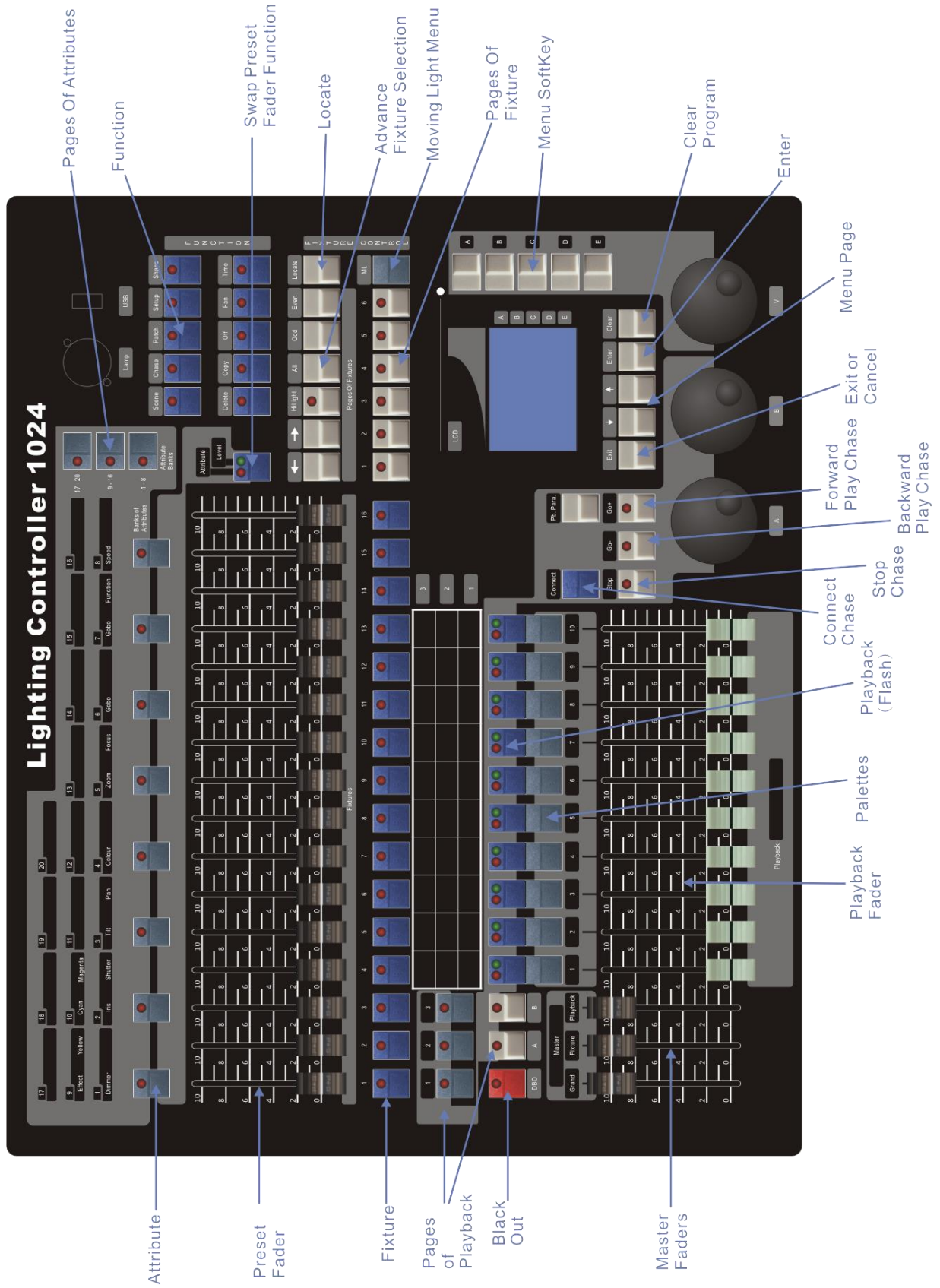
O King Kong - 1024 Controlador DMX pode controlar até 96 luminárias. Ele é compatível com a biblioteca em formato Avolite Pérola R20 e possui efeitos built-in de forma de círculo pan / tilt, arco-íris RGB, feixe de onda escurecido, e muito mais.. 10 SCENES e 5 formas built-in podem ter saída simultaneamente. Atenuadores podem ser usados para SCENES de saída e ajustar a intensidade dos canais de dimmer.

2. Especificações

Canais DMX	1024
Dispositivos	96
Canais por dispositivos	40 primarias + 40 sintonia fina
Biblioteca	Suporte para biblioteca Avolite Pearl R20
Re-patched endereço do Dispositivo	Sim
Troca Pan / Tilt	Sim
Saída do canal revertida	Sim
Modificar inclinação do canal	Sim
Scenes	60
Scenes executadas simultaneamente	10
Steps de Scenes	600
Controle de tempo de Scene	Fade in/out, inclinação LTP
Formas para cada Scene	5
Scene e dimmer pelo controle deslizante	Sim
Scene Encaixado	Sim
Botão de controlada de Scene	Sim
Gerador de forma	Formas de Dimmer, Pan/Tilt, RGB, CMY, Cor, Gobo, Iris and Foco
Formas executadas simultaneamente	5
Deslizante mestre	Global, reprodução, dispositivo
Escurecimento tempo real	Sim
Valor do canal por roda	Sim
Valor do canal por controle deslizante	Sim
Dimmer por controle deslizante	Sim
Memória USB	Suporte FAT32

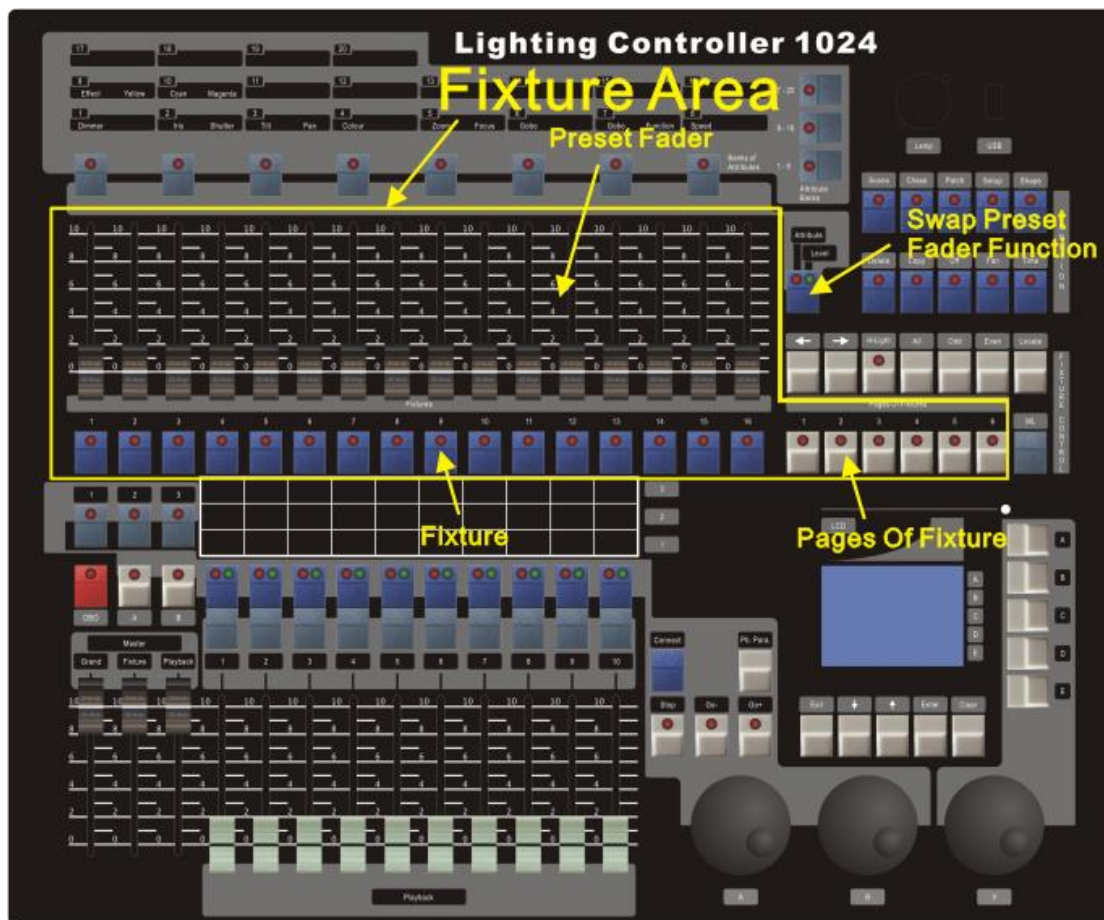
3. Operação

3.1 Painel Frontal



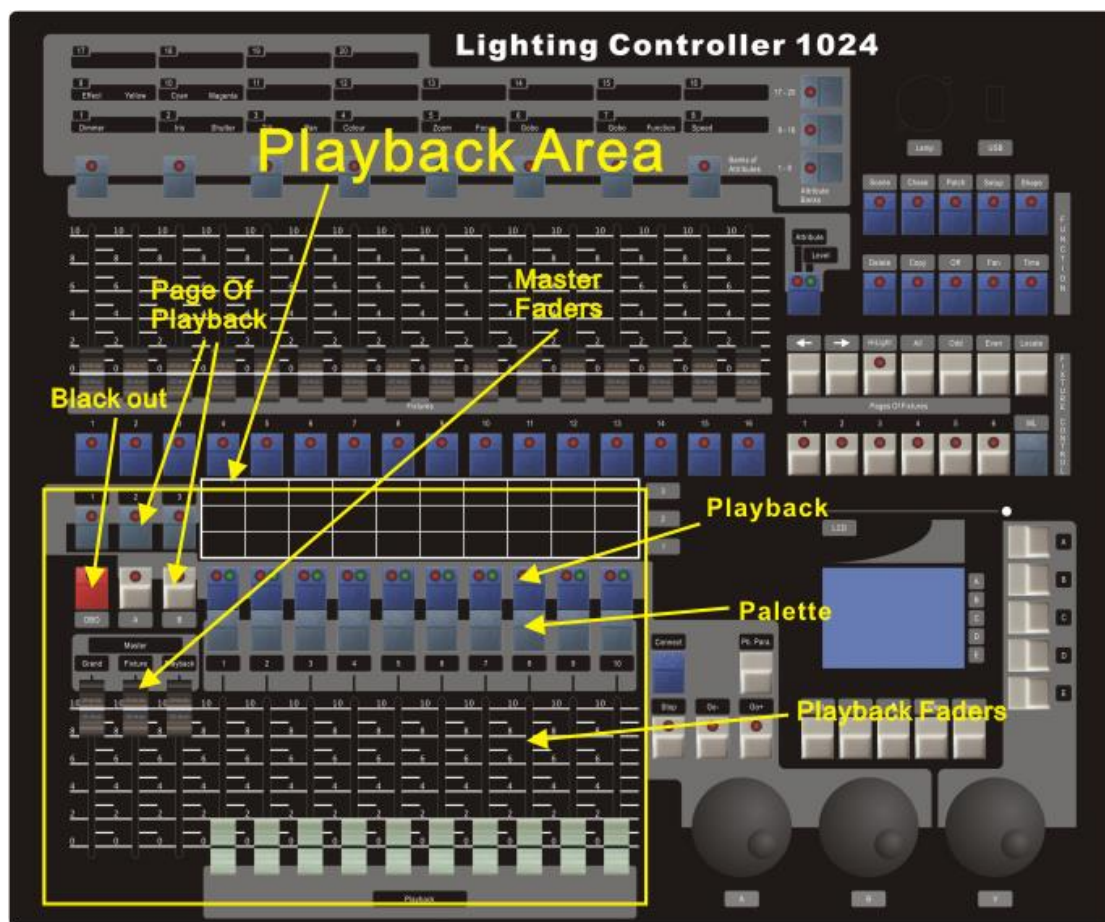
O painel frontal é composto de várias áreas:

Fixture Area: incluindo 16 botões <Fixture>, 16 faders e 6 botões <Page>



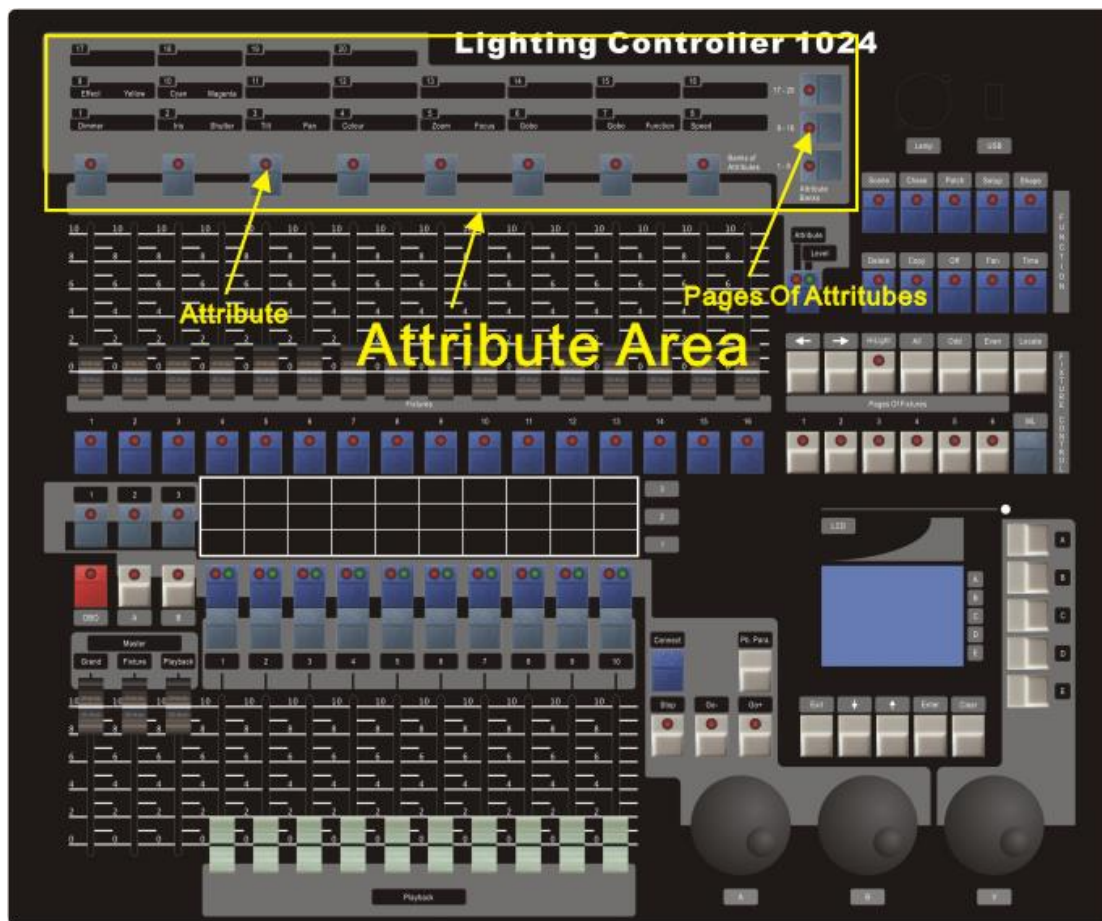
Há 6 páginas de dispositivos que suportam até 96 luminárias. O botão <Swap Preset Fader Function> com 2 indicadores LED podem ser usados para alternar as funções dos 16 faders. Quando <Attribute> estiver ativado, os faders são usados para ajustar o valor do atributo acima dos faders; Quando <Level> estiver ativado, os faders são para ajustar a intensidade de acessórios.

Playback Area (Área de reprodução): possui 10 botões <Playback>, 10 botões <Palette>, 10 Faders de reprodução, 5 botões <Page> e 1 botão <DBO>, 3 Master Faders



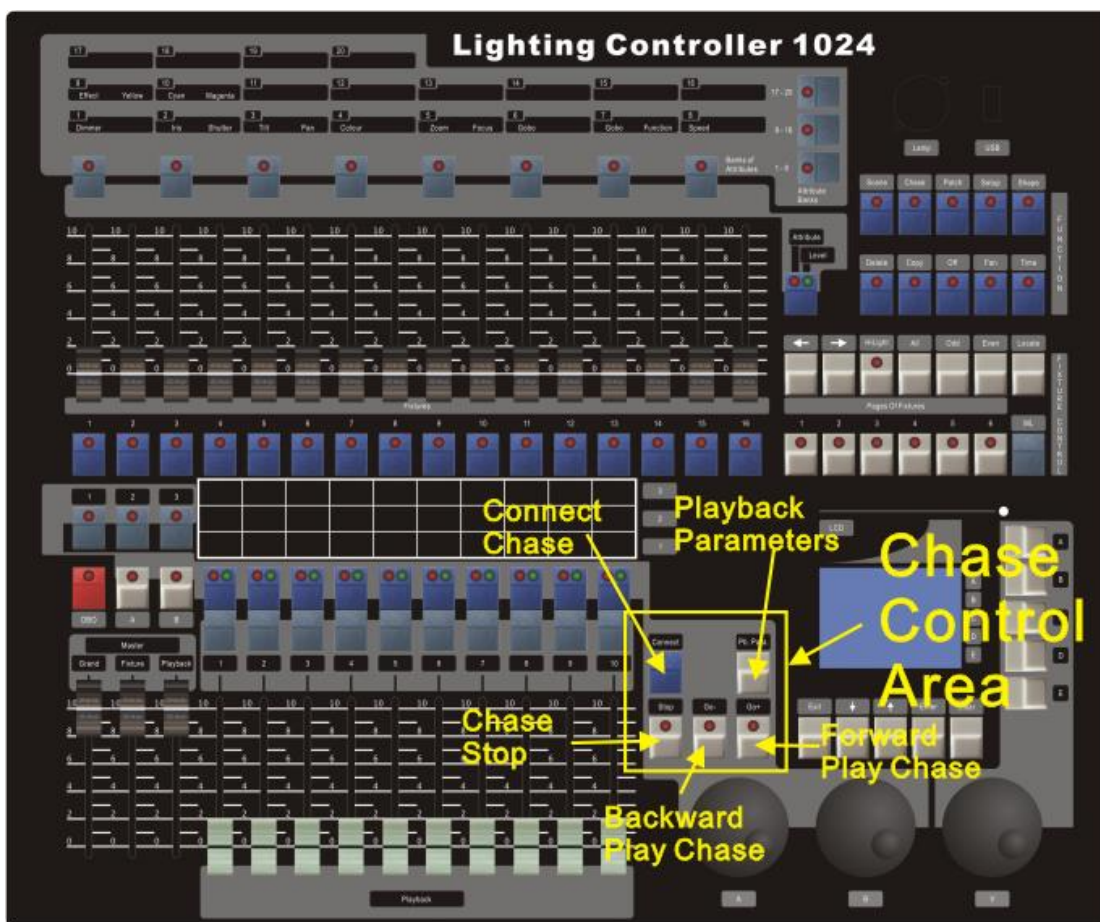
- A página de Reprodução permite selecionar diferentes páginas de playbacks, Botões <1>, <2>, <3> e botões <A>, combinam 6 páginas.
- O Blackout permite deixar a saída do controlador 0 enquanto pressionado.
- Os Master Faders controlam a saída total das várias partes do console. Normalmente você vai ter essa configuração completa.
- Os Faders de reprodução e os botões de reprodução são usados para reproduzir memórias programadas quando você estiver executando um show.
- Os botões Palette permitem aplicar rapidamente muitos efeitos (por exemplo, cor, Gobo, posição) nas suas luminárias.

Attribute Area (Area Atributo): Inclui 8 botões <Attributes> e 3 botões <Attribute Banks>. Cada botão <Attribute> carrega dois atributos, respectivamente controladas por <Roda A> e <Roda B>. Quando o botão <Attribute / Level> está ligado em <Attribute>, os faders na área do equipamento podem ser usados para controlar os atributos correspondentes.



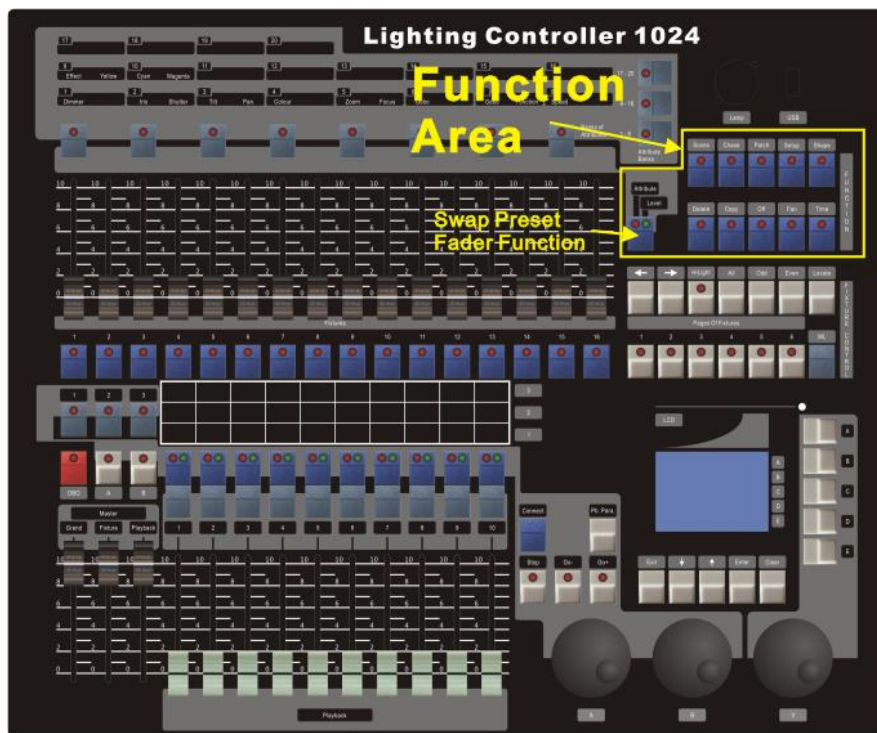
Os botões de Atributo são usados para selecionar quais atributos de um dispositivo (por exemplo, cor, gobo, foco) vão ser controlado usando as rodas de controle. Os botões têm luzes acesas para mostrar-lhe os atributos que estão ativos. O botão inferior (vermelho) permite reduzir a intensidade de um dispositivo, se ele perde posição durante um show.

Playback control area (Área de controle de reprodução): Incluindo botões de controle de reprodução 5: <Connect>, <Stop>, <Go->, <Go+> e <Playback Parameters>.

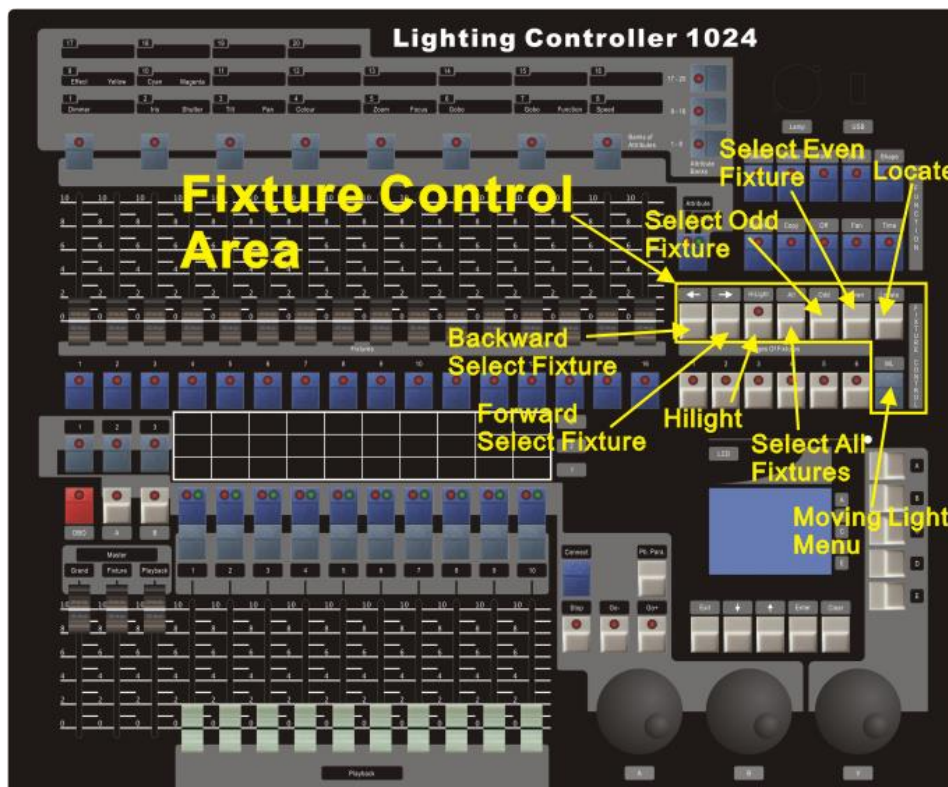


- O botão Connect permite que você conecte um Running Chase que você deseja controlar.
- O botão Stop permite que você pare o Chase que você conectou.
- O botão Go+ permite que você acione o Chase que você conectou a frente.
- O botão Go- permite que você acione o Chase que você conectou a trás
- O botão P.B. Par oferece alguma operação antecedência para o Chase conectado.

Function Area (Área Função): Opera sobre o armazenamento de Scenes e copia os dispositivos que podem ser aplicados nesta área. Os indicadores LED demonstram o status dos botões.



Fixture Control Area (área de controle de dispositivo): Inclui botões de <Previous>, <Next>, <HighLight>, <All>, <Odd>, <Even>, <Locate> e <ML>, que são funções para controlar as luminárias.



4. Glossários

- HTP: O tipo dos canais com a saída mais alta (mais alto tem prioridade), normalmente para os canais de dimmer.
- LTP: O tipo dos canais com as últimas saída (última tem prioridade), por canais não-dimmer.
- Fade in: A intensidade da luz muda de escuro para claro.
- Fade out: A intensidade da luz muda de claro para escuro.
- Scene : Um único estágio programado para um botão de reprodução ou fader. Também conhecida como Memory, State, Cue e Look
- Chase: Uma sequência de um ou mais Steps pré definidos que são executados automaticamente um após o outro.
- Chase Steps: pistas individuais dentro de um Chase.
- Playback: Área do sistema que pode reproduzir cenas gravadas ou Chases usando Playback Faders.
- Record by Fixture: Este é o modo normal do King Kong 1024. Isso significa que quando você grava uma sugestão, todos os atributos de cada dispositivo que foram alterados são registrados. Então, se você mudar apenas a posição de um dispositivo, a cor, o gobo, a intensidade e todos os outros atributos do dispositivo que são registrados como parede. Isso é útil porque você sabe que quando você recordar a sugestão, ele vai olhar exatamente como o que você fez quando você o salvou. No entanto, pode ser um pouco inflexível, se você quiser combinar pistas.
- Record by channel: Isso significa que apenas os atributos que você alterou são registrados. Então, se você mudar a posição de um dispositivo, apenas a posição é gravada. Quando você recordar a sugestão, a cor, o gobo, etc. permanecerá como era o último set. Isto significa que você pode usar uma sugestão para alterar a posição de alguns dispositivos, deixando o conjunto de cores a partir de uma sugestão anterior, permitindo mais variedades quando você estiver executando um show. É um recurso poderoso, mas você pode facilmente obter-se em apuros com ele, então você precisa ter certeza dos atributos que você precisa para gravar. Quando você está aprendendo, é melhor ter algumas pistas "gravados pelo dispositivo" e acender as luminárias em um estado conhecido, então tem algumas sugestões para modificar apenas a cor, ou algumas sugestões para definir o gobo, ou outros atributos .

3. Emenda

3.1 Criar

3.1.1 1 Pressione e segure <Patch> e, em seguida, pressione <A> [Patch Dimmer].

2) Um endereço para emendar será exibido na Linha 2. Role <Wheel Value> para alterar o endereço; Pressione <D> [Auto calcular Addr.] para atingir automaticamente um endereço adequado.

3) Para corrigir um único dimmer, pressione e segure o botão do dispositivo. Para corrigir uma gama de dimmers, mantenha pressionado o botão do dispositivo para o primeiro dimmer no intervalo, em seguida, pressione o botão do último dispositivo no intervalo. A gama de dimmers será corrigida para sequenciais de endereços DMX.

4) Para corrigir outro dimmer para o mesmo identificador, digite o novo canal DMX e pressione novamente o botão Swop.

3.2 Emenda de dispositivos em movimento

3.2.2 Pressione e segure <PATCH> e, em seguida, pressione [Patch Fixtures]. Se as bibliotecas que você precisa não estiverem dentro do controlador, copie os arquivos da bibliotecas (* .R20) do computador para o disco "u-disk".

2) Selecione uma biblioteca a partir do controlador ou a partir de uma memória USB.

3) Pressione <Up> ou <Down> para navegar na biblioteca; Pressione a tecla programável para selecionar. Quando uma biblioteca na memória USB for selecionada, a biblioteca será adicionada ou atualizada no controlador.

4) Um código do endereço para emendar será exibido na Linha 2 da tela. Role <Wheel Value> para alterar o código de endereço; Pressione <D> [Auto calcular Addr.] Para atingir automaticamente um código de endereço adequado.

5) Pressione o botão pretendido <Dispositivo> para corrigir um dispositivo inteligente. Você pode endereçar uma gama de luminárias, mantendo pressionada o primeiro e últimos botões do dispositivo no intervalo, o mesmo para dimmers. Ao contrário de dimmers, você não pode emendar mais de um dispositivo em um botão de dispositivo. Se o botão do dispositivo já é utilizado, o adesivo irá falhar. Use um botão diferente do dispositivo de fixação ou exclua o dispositivo do botão do dispositivo, se você não o deseja mais.

3.2.3 Visualizar a Emenda

Pressione <E> [Informações sobre o Patch] para visualizar a informação de aplicação de emenda.

3.2.1 Alterar o Endereço DMX

Você pode voltar a emenda de um dispositivo a um diferente endereço DMX ou uma linha de saída DMX. Toda a programação será mantida.

1) Se não estiver no menu de Patch, pressione <PATCH> para entrar.

2) Pressione <C> [Re-patch do Dispositivo].

3) Um endereço para emendar será exibido na Linha 2 da tela. Role <Wheel Value> para alterar o endereço.

4) Uma vez que o código de endereço é definido, pressione o botão <Fixação> pretendido para emenda.

5) Pressione <Enter> para confirmar.

3.2.2 Apagando um Dispositivo Emendado

1) Se não estiver no menu de Patch, pressione <PATCH> para entrar.

2) Pressione <Delete> para entrar no menu Delete de emendas.

3) Pressione o botão <Dispositivo> para selecionar um elemento desejado ou role <Wheel Value> para selecionar o endereço desejado do dispositivo e, em seguida, pressione <Enter> para confirmar a exclusão.

3.2.3 Utilidades de Emenda

- Inverter: Permite inverter um atributo de um dispositivo, por isso, quando você definir como zero, a saída será completa. Alguns atributos não podem ser invertidos.

1) Se não estiver no menu de Patch, pressione <PATCH> para entrar.

2) Pressione <D> [Patch Utilities]. Em seguida, pressione [Set Invert].

3) Escolha um acessório e selecione o atributo e, em seguida, pressione <C> ou <D> para modificar.

- Definir / Reiniciar Modo Instantâneo: Quando os Fades LTP (movimento) dos canais estão entre duas memórias, os valores LTP normalmente mudam sem problemas. Você pode definir o modo instantâneo para mudar o canal de pressão instantaneamente para o novo valor.

1) Se não estiver no menu de Patch, pressione <PATCH> para entrar.

2) Pressione <D> [Patch Utilities]. Em seguida, pressione <C> [Set Instant Mode].

3) Escolha um acessório e selecione o atributo e, em seguida, pressione <C> ou <D> para modificar.

- Troca Pan e Tilt: Se você possui algum dispositivo instalado lateralmente, ele pode ser útil para trocar os canais o pan e tilt entre eles.

1) Se não estiver no menu de Patch, pressione <PATCH> para entrar.

2) Pressione <D> [Patch Utilities]. Em seguida, pressione <C> [Set Instant Mode].

3) Pressione <Up> ou <Down> para ver as informações de troca Pan / Tilt. Pressione a tecla programável para modificar.

4. Controle de Dispositivos

4.1 Selecionar o Dispositivo

- Selecione um único dispositivo: Pressione os botões do dispositivo para os acessórios que você deseja. O LED no botão do dispositivo são definidos por dispositivos selecionados.

- Selecione uma gama de dispositivos: Para selecionar uma gama de dispositivos, mantenha pressionado o botão do dispositivo para ser o primeiro, em seguida, pressione o botão Stop para o último dispositivo.

- Percorrendo dispositivos selecionados um de cada vez: Se você tiver selecionado uma gama de dispositivos, nosso aparelho tem funções para percorre-los um por vez. Isso pode o torna mais fácil de programar, porque você não tem que selecionar manualmente cada um. Pressionar <-> ou <-> na "Fixture Control Area", ele irá selecionar os dispositivos na faixa um de cada vez. Se o botão <HiLight> estiver ativado, o equipamento selecionado a partir do intervalo acenderá e os outros equipamentos vão ser excluídos.

- Ativar previamente dispositivos selecionados: Para ativar todos os dispositivos previamente selecionados, pressione <All> em "Fixture Control Area".

- Selecione luminárias nas posições ímpares: Press <Odd>, os dispositivos nas posições ímpares serão mantidos, mas, os que estão nas posições pares serão desmarcados. Esta função é relacionada com a ordem que você selecionou os dispositivos antes de pressionar <Odd>.

- Selecione dispositivos na posições pares: Pressione <Even>, os dispositivos nas posições pares ficarão selecionados, mas, os que estão em posições ímpares serão desmarcados. Esta função é relacionada com a ordem que você selecionou os dispositivos antes de pressionar <Even>.

4.2 Modificar um valor de atributo

1) Escolha um dispositivo.

2) Selecione um atributo. Em seguida, use <Wheel A> e <Wheel B> para ajustar o valor. Ou mudar para o modo de atributo para ajustar o valor do atributo por faders.

3) Para ver os valores de saída, pressione <Output>.

4.3 Opções Avançadas

- Localize o dispositivo: Pressione <Locate> em "Fixture Control Area" para localizar os dispositivos. A localização de Dispositivo é fornecida na biblioteca do dispositivo

- Alinhe dispositivos: Selecione o dispositivo; Pressione <ML> em "Fixture Control Area", em seguida, <A>, todos os valores de atributo de todos os dispositivos selecionados serão alinhados com o primeiro.

- Alinhas atributos: Escolha o dispositivo e selecione os atributos; Pressione <ML> em "Fixture Control Area", em seguida, , os valores dos atributos atualmente selecionados de todos os dispositivos selecionados serão alinhados com os valores do primeiro.

4.4 Modo FAN

Espalha automaticamente os valores em um intervalo selecionado de dispositivos. Se usado em Pan e Tilt, o resultado está será em "raios" de feixes de luz. Os primeiros e últimos dispositivos da gama são os mais afetados. A quantidade de FAN pode ser definida usando as rodas. Como nas formas, a ordem na qual você seleciona dos dispositivos define como o efeito FAN funciona. Os primeiros e últimos dispositivos são os mais afetados. Se você usar um grupo, a ordem é aquela em que foram selecionados os dispositivos no grupo quando ele foi criado. O efeito do FAN, enquanto usado em Pan ou Tilt, são aplicáveis a qualquer atributo.

1) Escolha dispositivo;

2) Selecione os atributos;

3) Pressione <Fan> em "Fixture Control Area" (indicador de);

4) Definir a quantidade de FAN usando as rodas;

5) Pressione novamente <Fan> em "Fixture Control Area" (indicador desligado) para fechar o modo da forma FAN quando você tiver finalizado.

4.5 Limpar o programador

- Limpar o Programador: Pressione <Clear> na área de menu.
- Limpar um dispositivo de um atributo do programador: Selecione o dispositivo desejado. Pressione <Off> na área de função, em seguida, [Off Selected Fixtures] para apagar o dispositivo do programador; ou, pressione <OFF> então <C> / <D> para excluir os atributos do dispositivo do programador.

5. Formas

Uma forma é simplesmente uma sequência de valores, que podem ser aplicados a qualquer atributo de um dispositivo. Uma forma "circle", por exemplo, aplicada aos atributos de pan e tilt, faria com que o dispositivo se mova em torno de um padrão circular. É possível ajustar o ponto de centro do círculo, o tamanho do círculo e a velocidade do movimento.

Em adição às formas de posição do feixe, há um grande número de outras formas disponíveis. As formas são definidas para um atributo específico, como cor, dimmer, foco e assim por diante. Algumas formas não funcionam em alguns equipamentos, por exemplo "focus pill" produzirá ótimos efeitos em dispositivos que possuem Foco DMX, mas não terá efeitos em dispositivos sem foco.

Quando você usa uma forma em mais de um dispositivo, você pode optar por aplicar a forma idêntica para todos os dispositivos ou compensá-los de modo que a forma é executado ao longo dos dispositivos que criam efeitos do tipo "Wave" ou "ballyhoo". Esta função é denominada Spread of the Shape.

Neste aparelho cinco formas podem ser executadas simultaneamente, mas, apenas 1 forma é editável.

5.1 Selecionar uma Forma

- 1) Selecione um dispositivo.
- 2) Pressione <Shape> na "Function Area".
- 3) Pressione <A> [Playback a shape].
- 4) Pressione <Up> ou <Down> para selecionar o tipo de forma e confirme com o botão soft.
- 5) Pressione <Up> ou <Down> para selecionar a forma e confirme com o botão soft.

5.2 Editar uma Forma

- 1) Pressione <Shape> em "Function Area"
- 2) Pressione [Edit Shape];
- 3) Selecione a forma que você deseja editar com uma tecla de função; em seguida, pressione <Exit> para sair deste menu;
- 4) Pressione <C> [Shape Parameters];
- 5) Realce o parâmetro que você deseja modificar com uma tecla de função; em seguida, altere o valor com <Wheel Value>.
 - Tamanho: A amplitude.
 - Velocidade: A velocidade da forma.
 - Repita: Teste padrão repetido após o número de repetição do dispositivo.
 - Spread: Como os instrumentos estão espalhados por todo o padrão, 0 = distribuição uniforme.

5.3 Deletar uma Forma

- 1) Pressione <Shape> em "Function Area"
- 2) Pressione <Delete> em "Function Area"
- 3) Selecione a forma que você deseja excluir
- 4) Pressione <Enter> para confirmar.

5.4 Parâmetros de Reprodução

Esta opção permite que você defina parâmetros para uma forma armazenada em uma reprodução / cena. Em uma cena fade in, você pode determinar se a forma deve começar em tamanho completo e acelerar instantaneamente, (estático) ou se a velocidade e / ou o tamanho da forma devem desaparecer também (cronometrado). Se o modo de memória é definido como 0, as configurações de tamanho e velocidade são ignorados.

- 1) No Menu Shape, pressione <E>.
- 2) Pressione o botão <Playback> na reprodução que deseja definir parâmetros.
- 3) <A> definir o tamanho para estático ou cronometrado.
- 4) definir a velocidade para estático ou cronometrado.
- 5) <C> permite que você remova o deslocamento causado por uma forma quando ela

está parada. Quando você desativar uma memória com uma forma, as luminárias serão compensados pelo último estado da forma. Definir esta opção como "Removed" faz com que o dispositivo retorne para suas configurações programadas. Definir esta opção como "Remains" deixa a forma e modo "offset".

6. Paleta

Na programação de um show que você usar determinadas posições, cores, etc. Como paleta de um artista, a Pearl permite armazenar essas configurações para que você possa recuperá-los através do toque de um botão. Existem 6 páginas de 10 entradas de paleta.

Além disso, quando você corrigir um dispositivo, o controlador carrega 10 posições pré-definidas, 10 cores e 10 gobos na paleta para esse dispositivo. Isso permite recuperar cores e gobos específicos sem ter de encontrá-los usando as rodas. As posições normalmente precisam ser editadas antes que você possa usá-los.

6.1 Recordando uma Paleta

- 1) Pressione <Clear> para limpar o programador.
- 2) Selecione os dispositivos para os quais você deseja armazenar os valores da paleta.
- 3) Utilizar os botões de atributos e rodas para definir os atributos desejados na entrada da paleta. Você pode armazenar qualquer ou todos os atributos de um dispositivo em cada entrada de paleta. Apenas os atributos que você alterou serão gravados.
- 4) Pressione <Scene> e depois <Palette> para gravar.

6.2 Excluir Paleta

- 1) Pressione <Delete>
- 2) Pressione <Palette> duas vezes para apagar

6.3 Recordando um Valor de Paleta

- 1) Selecione os dispositivos que você deseja aplicar valor de paleta.
- 2) Pressione <Palette> para chamar o valor.
- Se você pressionar <Palette> enquanto não houver um dispositivo selecionado, o controlador irá recordar todos os dados da paleta.

7. Cena (SCENE)

Existem muitas funções do controlador para criar um efeito de iluminação complexo; e, a parte fundamental é Scene, na qual você pode armazenar um "look" que criou com a sua luz.

Existem 60 reproduções divididas em 5 páginas, que podem ser usadas para armazenar Scenes e Chases. No modo em funcionamento, os faders e os botões <Playback> são usados para controlar a reprodução; Em modo de programação, os botões <Playback> na área são para edição.

7.1 Gravando uma Cena (Scene)

- 1) Pressione <Clear> para limpar o programador.

2) Editar um efeito de palco do dispositivo. Formas internas podem ser adicionadas. Uma Scene pode gravar cinco formas, mas apenas os dispositivos que foram editadas podem ser incluídos no programador;

3) Pressione <Scene>. Neste momento, os indicadores LED dos botões <Playback> sem uma Scene armazenada irá piscar; aqueles com uma Scene irá manter-se acesso e aqueles com uma Chase serão desligados;

4) Pressione <C> para selecionar a loja pelo canal ou a loja pelo dispositivo. Pressione , se necessário, para realçar [Stage];

- Gravar por dispositivo: Todos os dados do canal de todos os equipamentos que foram editados e selecionados serão armazenados.

- Gravar por canal: Somente os dados dos canais que foram editados serão armazenados.

5) Selecione um modo. (Veja a Seção 6.5).

6) Pressione um botão <Playback> vazio para armazenar. Se você pressionar um botão <Playback> com uma Scene já armazenados, ela será substituída se pressionando <Enter>.

7.2 Incluir

Às vezes é útil ser capaz de voltar a usar alguns aspectos de uma Scene criada em outra Scene. Se você criou um bom padrão de feixes luminosos de entrecruzamento, por exemplo, você pode querer usá-lo novamente em outra memória com diferentes gobos e cores.

Normalmente, quando você reproduz uma Scene, a informação não é carregada para o programador, com isso você não pode simplesmente ligar uma Scene, modificá-la e guardá-la para uma nova Scene. A função Incluir permite recarregar uma memória de volta para o programador. Você pode usá-lo em uma nova Scenecena.

1) Pressione <Copy>

2) Pressione o botão <Playback> desejado para incluir uma Scene

3) Pressione <Enter> para confirma

7.3 Copiando uma Scene

1) Pressione <Copy>, então pressione o botão <Playback> da loja de Scenes

2) Pressione um botão <Playback> vazio para copiar

7.4 Deletando uma Scene

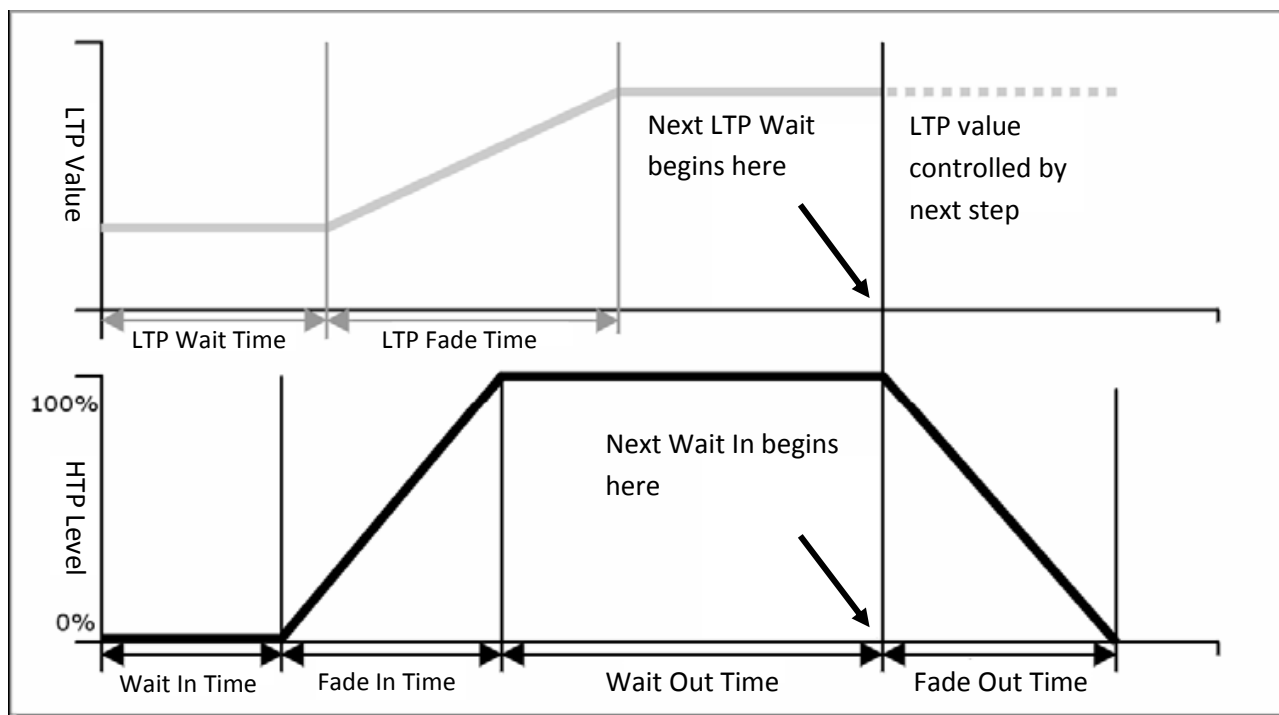
1) Pressione <Delete> para entrar no menu Delete

2) Pressione o botão <Playback> desejado para deletarm pressione novamente para confirmar

7.5 Tempo

Pressione <Time>, em seguida, pressione o botão <Playback> desejado para edição. Você pode definir um fade in e fade out de maneira independente para cada memória. A reprodução Fade só afeta canais HTP (intensidade). Há um temporizador LTP separado que permite que você defina tempos de movimento. Canais LTP que foram definidos para "I" durante Patching ignoram o Fade de tempo do LTP.

O efeito do Tempo é mostrado na figura abaixo



Os Tempos que você define são afetados pelo modo da Scene:

- Modo 0 - Nenhuma informação de tempo é usado. Os canais HTP desaparecem com a posição de 0-100% com faders de reprodução.

- Modo 1 - Canais desaparecem conforme definido pelo HTP e o Tempo LTP desaparecem (exceto em canais LTP instantâneas). Se você digitar o Tempo para uma memória Modo 0, mudará automaticamente para o modo 1. Se o Tempo HTP são definidas como zero, os níveis HTP vão desaparecer com o fader

- Modo 2 – Canais HTP desaparecem como definido pelos Tempo HTP, ou com o fader se os Tempos forem ajustados para zero. Canais LTP são controlados pela posição fader (exceto canais instantâneas). Defina o Tempo de fade LTP como 0 para usar este modo.

7.6 Scenes Executadas

Aumentando o fader, a Scene correspondente na página atual será emitida. No primeiro Menu, pressione o botão <Playback> e a Scene selecionada será emitida e fechada após liberada.

8. Chase

Uma sequência de um ou mais Steps gravados e programados utilizando o botão de Chase. Ela pode ser reproduzida automaticamente, conhecida como SEQUENCE, STACK ou LINKED CUES. Neste aparelho uma Chase pode incluir 600 Steps.

8.1 Criando

- 1) Pressione <Chase> na área de reprodução, os indicadores LED dos botões <Playback> sem uma Scene cena armazenada irão piscar; aqueles com uma Chase irão acender e aqueles com uma Scene ficaram desligados;

- 2) Pressione o <Chase> desejado para entrar no menu Chase. Neste momento, o LCD indica o número da página atual e o número total passo da Scene Mult-Step; Pressione <Up> ou <Down> para trocar as páginas;

- 3) Depois de editar os efeitos de palco, pressione <C> [Record] para entrar no menu de gravação;

- 4) Pressione / <C> para selecionar o modo de armazenamento;

- 5) Caso se trate do último Step, pressione <D> [Record Ad Final Step] para armazenar diretamente, ou, pressione Off <Playback> para armazenar. Para inserir ou substituir um Step,

selecione a posição desejada e, em seguida, pressione para substituir ou pressione <C> para inserir um Step antes de o selecionado.

8.2 Deletando um Step

Sob o menu Chase, pressione <Delete> para entrar no menu Delete; pressione o botão <Playback> desejado para apagar um Step.

8.3 Tempo do Step

Sob o menu Chase, pressione <Time> em seguida, pressione o botão <Playback> desejado para entrar no menu Editar Time. Pressione <Up> ou <Down> para trocar as páginas; pressione uma tecla de função para selecionar as opções para edição; role a <Wheel Value> para alterar os valores; Pressione <Enter> para confirmar.

As opções Time incluem:

[Wait Fade In] - O Time de espera antes de um canal HTP Fading In

[Wait Fade Out] - O Time de espera antes de um canal HTP Fading Out

[Fade In] - O Fade In com o Time de um canal HTP

[Fade Out] - O Fade Out de um canal HTP

[LTP Slope] - O Fading Time de um canal LTP

[LTP Wait] - O Time de espera antes de um canal de LTP Fading

[Connect] - Se fechar a conexão e, em seguida, a Scene em execução será interrompido nesta Step até <Go+> ou <Go-> for pressionado.

[Simple Step] - O Time global de uso Step Multi-Scene

[Complex Step] - O Time especial para ela mesma

8.4 Incluindo Steps

Sob o menu de edição de Chase, pressione o botão <Playback> desejado do Step, então, os dados de Scene serão importados.

8.5 Global Time

1) Sob o primeiro nível do menu, pressione <Time>;

2) Em seguida, pressione a Scene desejada. Pressione <Up> ou <Down> para trocar as páginas; pressionar uma tecla de função para selecionar as opções para edição; role a <Wheel Value> para alterar os valores; Pressione <Enter> para confirmar.

8.6 Deletar uma Scene

1) Sob o primeiro nível do menu, pressione <Delete>

2) Pressione o botão <Playback> desejado duas vezes para deletar.

8.7 Copiar uma Scene

1) Sob o primeiro nível do menu, pressione o botão <Playback> desejado

2) Pressione outro botão <Playback>, então a Scene do primeiro botão é copiada para o segundo.

8.8 Executando um Chase

Aumente o Fader, a Chase correspondente na página atual será emitida. No menu inicial, pressione o botão <Playback> para emitir e para fechar basta liberá-lo.

8.9 Conectando

- Quando uma Chase é adicionado para execução, ela irá se conectar automaticamente.

- Se a atual Chase conectada não é a que você deseja se conectar, você pode pressionar <Connect> então <Playback> para se conectar.

- Se você não quiser conectar nenhuma Chase, você pode pressionar <Connect> duas vezes para limpar todas as conexões.

- Uma vez que a Chase estiver conectada, eles podem ser controlados com <Stop>, <GO> e <Go->. <Go> e <Go-> servem para controlar a direção da reprodução. Para armazenar a velocidade de funcionamento, pressione <Playback Parameters> então [Save Speed & Dir].

- Quando uma nova Chase for ligada, você pode usar <Wheel A> para controlar a velocidade global e <Wheel B> para controlar a inclinação global se o programador atual estiver vazio. Mas, se o programador atual estiver com dados, você pode pressionar <Connect> e <E> [Change Wh A/B Mode] para mudar para o modo de roda, então você será capaz de controlar o Time de Scene. O Time sob o controle de tempo <Wheel A> e <Wheel B> é temporário. Para economizar o Time, pressione <Playback Parameters> e [Salvar Speed & Dir]. Para restaurar a velocidade anterior, pressione <Connect> e <E> para limpar o tempo temporária. Em "1" a velocidade é salva, mas ela não pode ser restaurada.

8.10 Opções Avançadas

Cada Chase tem opções que podem ser definidas para afetar a maneira como ele é executado. Pressione <P.b. Par>. Você precisa ter uma Chase "conectada" ou o botão não vai fazer nada. As opções definidas são individuais para cada Chase.

As opções são:

A [Save Speed] - salva a velocidade atual da perseguição (definido pela Wheel A).

B [Save Direction] - salvar a direção da Chase.

C [Loop Playback/Bounce/Stop on final step] - faz com que a Chase pare na etapa final. Se o passo final for um BLACKOUT, a Chase aparecerá para se desligar, então você pode apenas pressionar Go sempre que você desejar repetir esse efeito.

D [Skip Time Options] - Permite que você pule o primeira espera e / ou Fade de uma Chase. Como esta é uma ação comum a Chase inicia assim que você aumenta o Fader. (Pressione o botão para alternar entre as opções).

Skip first wait time (O tempo de espera é perdido quando a Chase é o primeiro ligado)

Skip first wait and fade time (Ambos esperam e Fade Times são perdidas quando a Chase é ligada pela primeira vez)

Wait and Fade for all steps

9. Configurar

9.1 Gerenciar memória USB

No primeiro menu, pressione o botão <Setup> e pressione <A> - "U-Disk". Em seguida, você pode selecionar "Save Data" ou "Read Data". No Menu "Save Data", use Wheel V para mudar de personagem, para cima e para baixo para mover a maldição. Em seguida, pressione Enter para salvar.

9.2 Limpar Dados

No primeiro menu, pressione o botão <Setup>, em seguida, pressione para limpar todos os dados ou apenas os dados de reprodução fora do controlador.

9.3 Selecionar Idioma

Pressione <Setup>. O LCD irá mostrar "Inglês / 中文". Pressione a tecla programável desejada no LCD para selecionar o idioma.

9.4 Gerenciar Biblioteca

No primeiro menu, pressione o botão <Setup> e pressione <D> para excluir ou atualizar a biblioteca de fixação.

10. Atualização de Hardware

- 1) Copie o arquivo de atualização "TT1024UD.BIN" para o seu U-Disk.
- 2) Feche a alimentação do controlador.
- 3) Coloque o U-Disk na entrada USB do controlador.
- 4) Abra a alimentação do controlador.
- 5) Depois do controlador detecta o arquivo de atualização pressione <Enter> para atualizar.

11. Apêndice: Personalidade Builder

Personality Builder é um software para editar biblioteca. Um CD com programa de instalação Personality Builder é incluído em cada pacote King Kong 1024 – DMX Console. Você pode instalá-lo em seu PC e usá-lo para editar sua biblioteca. Os arquivos de biblioteca podem ser salvos em uma (formato FAT32) memória USB e carregado em seu aparelho.

11.1 Interface do Personality Builder



11.2 Como usar o Personality Builder

- 1) Escolher o Idioma.
- 2) Pressione <New> para criar um novo arquivo de personalidade.
- 3) Insira o nome do dispositivo.
- 4) Selecione o rótulo azul para definir o atributo.
- 5) Insira o número do DMX na caixa grupo Attribute Setting.
- 6) Selecione o tipo de atributo.
- 7) Insira o nome do atributo.
- 8) Se houver uma Fine de canal com o atributo, insira o número DMX.
- 9) Insira o valor de localização.
- 10) Definir Fade e Invert.
- 11) Definir outro atributo.
- 12) Salve a biblioteca.
- 13) Copie esta biblioteca no seu U-Disk, então seu aparelho poderá ler essa biblioteca.

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

Mak Pro



STAGE LIGHT