



MAGIC-260

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Wersja 04-06 Rev 1.0

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
The Netherlands
www.americandj.eu

Spis treści

INFROMACJE OGÓLNE	3
INFORMACJE O BEZPIECZEŃSTWIE I KONSERWACJI	3
UWAGA	4
CECHY I SPECYFIKACJE	4
PANEL PRZEDNI.....	5
PANEL TYLNY.....	7
SCHEMAT	8
USTAWIENIA I PODŁĄCZENIA DANYCH.....	8
WYBÓR URZĄDZEŃ	8
PATCH URZĄDZEŃ.....	9
PRZYCISKI AUXILIARY (1-4).....	11
PRZYCISK HELP	11
BLOKOWANIE/ODBLOKOWYWANIE PAMIĘCI	11
NAGRYWANIE SCEN	12
PRESETS - wcześniejsze ustawienia	13
NAGRYWANIE POKAZÓW	14
ODTWARZANIE SCEN	16
ODTWARZANIE POKAZÓW	16
EDYCJA SCEN.....	17
EDYCJA POKAZÓW	17
ULINK (ZACHOWYWANIE PLIKÓW).....	17
ULINK (WGRYWANIE PLIKÓW).....	18
USB MEM STICK (ZACHOWYWANIE PLIKÓW).....	19
USB MEM STICK (PLIKI Z USB MEMORY NA KOMPUTER)	20
USB MEM STICK (WGRANIE PLIKU Z KOMPUTERA NA USB MEM STICK)	20
USB MEM STICK (USUWANIE I FORMATOWANIE PLIKÓW NA DYSKU USB).....	20
USB MEM STICK (WGRYWANIE PLIKÓW)	21
WYMAZYWANIE CAŁEJ PAMIĘCI.....	22
MIDI	23
SPECYFIKACJE.....	24
ROHS - Ważny wkład w ochronę środowiska	25
WEEE – Utylizacja odpadów elektrycznych i elektronicznych	26
NOTATKI.....	27

INFROMACJE OGÓLNE

Dziękujemy za zakup produktu Magic-260 firmy ADJ. MAGIC-260 to bardzo prosty w obsłudze 264-kanalowy sterownik DMX do oświetlenia przeznaczony dla DJów, klubów i barów. MAGIC-260 posiada na konsoli przycisk pomocy, który daje dostęp do czytelnych instrukcji w języku angielskim i hiszpańskim jak programować sceny i pokazy.

Dzięki MAGIC-260 można sterować 24 urządzeniami o maksymalnie 16 kanałach DMX każde. Łatwe zarządzanie wszystkimi kanałami urządzeń zapewniają joystick oraz cztery pokręta. Suwak master fader pozwala na szybkie wygaszenie wszystkich urządzeń. 24 wielofunkcyjne przyciski funkcyjne pozwalają zachowywać i odtwarzać sceny i pokazy oraz przywoływać wcześniejsze ustawienia. 6 fabrycznie wgranych ruchów w tym koła, ósemki, ruchy pan i tilt. Te zaprogramowane ruchy są wyjątkowo wygodne i pozwalają na szybkie programowanie dzięki czemu możecie rozpocząć pracę bez zbędnych opóźnień. Pamięć MAGIC-260 może pomieścić do 1152 scen i 288 pokazów. Dostępne są 4 przyciski pomocnicze do włączania i wyłączenia urządzeń innych niż DMX wykorzystując standardowe zasilanie DMX. Wejście USB służy do opcjonalnego oświetlenia stanowiska przez USB, model USB LITE oraz nasze firmowe urządzenia pamięci USB, modele USB MEM STICK i ULINK CABLE. Urządzenia pamięci pozwalają na zachowanie całej pamięci MAGIC-260, którą można później wykorzystać, ale również na wgranie do biblioteki MAGIC-260 profili innych urządzeń. Takie urządzenia pamięci stosują nasz firmowy format i oprogramowanie, które można wykorzystać wyłącznie do MAGIC-260 oraz konsoli DMX Operator-192.

Każdy produkt została przed wysyłką dokładnie sprawdzony i uważnie spakowany. Należy rozpakować karton i sprawdzić go dokładnie zachowując zarówno karton jak i materiał wypełniający do wykorzystania w przyszłości. Należy starannie sprawdzić zakupione urządzenie pod kątem uszkodzeń i upewnić się, czy nic nie brakuje. Jeśli zakupione urządzenie jest uszkodzone lub czegośkolwiek brakuje, nie należy go używać i prosimy wtedy o kontakt z działem obsługi klienta.

Opakowanie powinno zawierać (1) sterownik MAGIC-260, (1) zasilacz 9-15VDC/600mA oraz (1) instrukcję obsługi. Wyposażenie opcjonalne: USB LITE, USB MEM STICK i ULINK CABLE- wszystkie można kupić u autoryzowanych dilerów ADJ.

Obsługa klienta W razie jakichkolwiek problemów, prosimy o kontakt z zaufanym punktem sprzedaży American Audio. Istnieje również możliwość bezpośredniego kontaktu z nami. Można to zrobić poprzez naszą stronę internetową www.americandj.eu oraz pisząc na adres: support@americandj.eu.

INFORMACJE O BEZPIECZEŃSTWIE I KONSERWACJI

Przed złożeniem, mocowaniem i uruchomieniem MAGIC-260, należy przeczytać instrukcję obsługi. Przestrzeganie poniższych wskazówek bezpieczeństwa oraz ostrzeżeń zawartych w instrukcji i na konsoli pozwoli uniknąć zagrożenia pożarem, porażenia prądem i uszkodzenia ciała. Poniższe wytyczne zawierają ważne informacje dotyczące bezpieczeństwa podczas obsługi i konserwacji urządzenia pozwalając na długie użytkowanie. W razie jakichkolwiek pytań dotyczących obsługi konsoli, prosimy o kontakt z naszym działem obsługi klienta.

- Należy używać źródła zasilania zgodnego z normami danego budynku i wyposażonego w bezpieczniki przesilenia i uziemienia.
- Aby uniknąć ryzyka pożaru lub porażenia prądem nie należy narażać urządzenia na działanie deszczu lub wysokiej wilgotności. Nie należy używać urządzenia w pobliżu wody.
- Wszelkie prace serwisowe, których nie opisano w niniejszej instrukcji należy zlecać wykwalifikowanym technikom.
- Nie wolno rozbierać ani modyfikować urządzenia; nie zawiera ono żadnych części przeznaczonych do serwisowania przez użytkownika.
- Wszelkie prace serwisowe należy zlecać wykwalifikowanemu personelowi.
- Należy użytkować urządzenie wyłącznie zgodnie z opisem.
- Transportować z zachowaniem ostrożności. Każdy silny wstrząs lub wibracja mogą doprowadzić do awarii.
- Nie wolno korzystać z urządzenia kiedy zdjęta jest przednia osłona panelu.

INFORMACJE O BEZPIECZEŃSTWIE I KONSERWACJI (c.d.)

- Uszkodzony lub zgnieciony przewód zasilania należy natychmiast wymienić. Przewód należy chronić przez nadeptywaniem i zgnieceniami.
- Dzieci nie powinny bawić się urządzeniem.
- Instrukcję obsługi należy zachować na przyszłość.
- Należy przestrzegać wszystkie ostrzeżenia.
- Należy postępować zgodnie z wskazówkami.
- Czyszczenie wykonywać suchą ściereczką.
- Nie należy używać konsoli w pobliżu źródeł ciepła takich jak grzejniki, piece, wzmacniacze lub inne urządzenia wytwarzające ciepło.
- Wolno korzystać z rozszerzeń i akcesoriów zalecanych przez ADJ
- Urządzenie należy odłączyć od zasilania podczas burzy i dłuższych okresów nieużytkowania.

UWAGA

Prosimy o uważne i szczegółowe przeczytanie niniejszej instrukcji. Zawiera on ważne informacje dotyczące bezpieczeństwa, użytkowania i konserwacji. Prosimy o zachowanie instrukcji obsługi na przyszłość razem z urządzeniem..

Ostrzeżenie dotyczące przeróbek urządzenia:

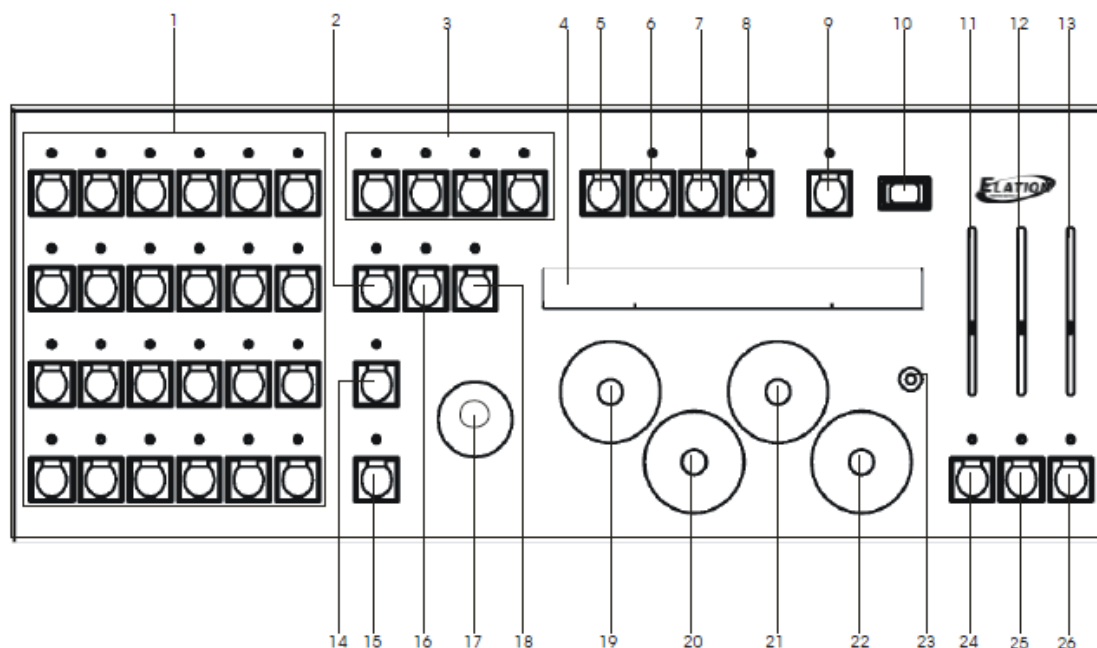
Produkty ADJ są projektowane i produkowane w zgodzie z międzynarodowymi i amerykańskimi przepisami bezpieczeństwa. Przeróbki urządzenia mogą wpływać na bezpieczeństwo i doprowadzić do niezgodności produktu z właściwymi normami bezpieczeństwa.

Uaktualnienia & Zmiany:

Informacje i specyfikacje zawarte w niniejszej instrukcji mogą ulec zmianie bez uprzedzenia. ADJ nie ponosi żadnej odpowiedzialności za błędy lub nieścisłości, które mogą się pojawić w niniejszej instrukcji.

CECHY I SPECYFIKACJE

- Sterownik świateł ruchomych do 24 jednostek.
- Przycisk pomocy do programowania scen i pokazów.
- 264 wszystkich kanałów DMX.
- 4 Pomocnicze przyciski do ręcznego włączania/wyłączania przez zasilacz DMX (zasilacz sprzedawany osobno).
- 288 programowanych Pokazów (Shows).
- Przycisk "Go" do ręcznego odtwarzania listy scen.
- 1152 programowanych Scen (Scenes).
- Joystick do sterowania ruchów Pan / Tilt kanałów x/y.
- 80-cio znakowy wyświetlacz LCD podświetlony na niebiesko.
- 24 przycisków wielofunkcyjnych.
- Suwaki regulacji Prędkości & Wygaszania do wstrzymywania i wygaszania pokazów podczas odtwarzania.
- 4 pokręta do sterowania kanałami urządzeń oraz do poruszania się po menu.
- 1 pokrętko nawigacji do przeglądania dodatkowych kanałów urządzeń i ekranów menu.
- wejście USB na dodatkowe oświetlenie stanowiska, USB MEM STICK oraz kabel U-LINK.
- 1 przycisk Tapsync do zmiany tempa pokazu podczas odtwarzania.
- 1 przycisk Audio do uruchamiania mikrofonu i wejścia poziomego RCA.
- Wejście Midi i gniazda do midi sequencera lub zewnętrznego sterownika midi.
- Backup pamięci przy awarii zasilania dzięki wewnętrznej baterii litowej.



1. Przyciski FUNCTION (funkcyjne):

Przyciski FUNCTION (funkcyjne) są wielozadaniowe i używamy ich razem z przyciskami FIXTURE (urządzenie), SCENE (scena) oraz SHOW (pokaz). Kiedy aktywny jest przycisk FIXTURE, to działają one jako przyciski FIXTURE.

Kiedy aktywny jest przycisk SCENE, to działają one jako przyciski SCENE, a kiedy aktywny jest przycisk SHOW, to działają one jako przyciski SHOW.

2. Przycisk FIXTURE (urządzenie):

Przycisk FIXTURE należy wcisnąć kiedy wybieramy urządzenie do programowania. Kiedy aktywny jest przycisk FIXTURE (ŚWIECI SIĘ ZIELONA DIODA), to przyciski 1-24 działają jako przyciski poszczególnych urządzeń.

3. Przyciski AUXILIARY (pomocnicze):

te cztery przyciski działają jako przyciski włączania/wyłączania przez zasilacz DMX. Kanały DMX 261-264 są automatycznie przypisane tym przyciskom. Kiedy świeci się dioda nad przyciskiem AUXILIARY, to odpowiadający mu kanał jest włączony. Kiedy nie świeci się dioda nad przyciskiem AUXILIARY, to odpowiadający mu kanał jest wyłączony.

4. Wyświetlacz LCD:

Na wyświetlaczu pojawiają się wszystkie informacje dotyczące programowania, odtwarzania i ustawień. Kiedy ustawiamy sterownik, to na wyświetlaczu pojawiają się opcje menu i podmenu. Podczas programowania lub ręcznego sterowania urządzeniami, na wyświetlaczu widać informacje o bieżących kanałach tzn. kolor, efekt, gobo, ustawienia. Jednocześnie wyświetlane są cztery kanały. Aby wejść w kolejne kanały należy pokręcić pokrętłem pięć (patrz opis (23)) zgodnie lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Podczas odtwarzania scen i pokazów na wyświetlaczu widać podstawowe informacje o programie.

5. Przycisk MENU:

Przycisk MENU naciskamy kiedy chcemy wejść do opcji ustawień i podmenu.

Obejmuje to ustawienia urządzenia, patch urządzenia, wiele urządzeń, ruch pan/tilt, ustawienia midi, zachowywanie pliku pamięci, ładowanie pliku pamięci, zachowywanie ustawień urządzenia, ładowanie ustawień urządzenia, formatowanie USB MEM/Stick, przeglądanie wolnej pamięci na USB MEM/Stick oraz aktualizacja oprogramowania sterownika.

6. Przycisk RECORD (nagrywanie):

PANEL PRZEDNI (c.d.)

Przycisk nagrywania RECORD służy do nagrywania scen i pokazów oraz do edycji fabrycznego punktu startowego, czasu wygaszania i ustawień promienia.

7. Przycisk ENTER:

Przycisk ENTER służy do zatwierdzania dokonanych wyborów w menu, zapisywania scen i pokazów, do edycji fabrycznych ustawień ruchu oraz aby wejść w dwie ukryte opcje menu - "Blokowanie/Odblokowywanie Pamięci" i "Wymazywanie Pamięci"- (więcej informacji w sekcjach 27&28).

8. Przycisk DELETE (kasowanie):

Przycisk kasowania DELETE służy do kasowania niechcianych danych scen i pokazów. Obejmuje to całe sceny, pokazy i poszczególne etapy pokazów. Ten przycisk służy również do tego aby wejść w dwie ukryte opcje menu - "Blokowanie/Odblokowywanie Pamięci" i "Wymazywanie Pamięci"- (więcej informacji w sekcjach 27&28).

9. Przycisk HELP (pomocy):

Przycisk pomocy HELP podaje wskazówki krok po kroku jak programować sceny i pokazy i jest dostępna po angielsku i hiszpańsku. Są to pliki wyłącznie do odczytu i kiedy są wyświetlane nie można wtedy wejść w poszczególne funkcje. Obracając pokrętkę nr 5 zgodnie lub przeciwnie z ruchem wskazówek zegara zmieniamy strony pomocy. Wciskając przycisk MENU lub HELP podczas wyświetlania pomocy przenosi nas do głównego ekranu.

10. Wejście USB LIGHT (oświetlenie USB):

Wejście USB Light należy używać ze standardowym oświetleniem USB, na przykład "USB LIGHT" firmy ADJ lub opcjonalnie z dyskiem pamięci USB lub modele kabli transferowych "USB MEM STICK" i "ULINK CABLE". Opcjonalna pamięć flash USB i kabel transferu danych pozwalają na zapisanie zaprogramowanych danych i wczytywanie uch później z komputera PC lub laptopa. Można też załadować do sterownika profile urządzeń z dysku flash USB lub przez kabel ULink. Wszystkie transfery danych wykonuje się za pomocą oprogramowania "Magic Software" do pobrania ze strony www.adj.com.

11. Suwak FADE (przechodzenia):

Suwaka przechodzenia FADE używa się podczas odtwarzania. Zmiana fadera przechodzenia przed lub podczas odtwarzania zmieni tymczasowo zaprogramowany czas przechodzenia w bieżących ustawieniach.

12. Suwak SPEED (prędkości):

Suwaka prędkości SPEED używa się podczas odtwarzania. Zmiana fadera prędkości przed lub podczas odtwarzania zmieni tymczasowo zaprogramowaną prędkość w bieżących ustawieniach.

13. Suwak MASTER:

Suwak MASTER połączony jest z kanałem dimera dla urządzeń, które mają kanał dimera. Jeśli urządzenie nie obsługuje kanału dimera, to wykorzystywana jest przesłona shutter. Zmiana master fadera zwiększa lub zmniejsza moc świecenia wybranych urządzeń.

14. Przycisk FINE (dostrajanie):

Przycisk dostrajania FINE połączony jest z joystickiem i pokrętką. Kiedy ten przycisk jest uruchomiony, to poruszanie joystickiem lub pokrętką pozwoli na dostrajanie konkretnego kanału o najmniejszą możliwą jednostkę lub jedną wartość DMX.

15. Przycisk GO (start):

Przycisk startu GO pozwala na ręczne uruchomienie etapów pokazu kiedy pokaz zachowano z włączoną opcją MANUAL.

16. Przycisk SCENE (scena):

Przycisku sceny SCENE używamy do odtwarzania i nagrywania scen. Kiedy jest włączony, to przyciski 1-24 służą do zachowywania lub odtwarzania scen.

17. JOYSTICK:

JOYSTICK służy do poruszania kanałów X/Y ruchomego światła. Zanim można skorzystać z joysticka, należy najpierw wybrać urządzenie lub urządzenia.

18. Przycisk SHOW (pokaz):

Przycisku pokazu SHOW używamy do odtwarzania i nagrywania pokazów. Kiedy jest włączony, to przyciski 1-24 służą do zachowywania lub odtwarzania pokazów.

19. – 22. Duże pokrętki DATA (danych):

PANEL PRZEDNI (c.d.)

Od lewej do prawej pokrętła DATA 1, 2, 3 & 4 służą do przesuwania się po poszczególnych zmiennych. Po wciśnięciu pokrętła dane ustawienia urządzenia przechodzą do następnych ustawień kanału. Na przykład, kiedy chcemy ustawić kanał koloru urządzenia, można to zrobić obracając pokrętłem w prawo lub lewo, albo wciskając pokrętło i wchodząc we wcześniejsze ustawienia kanału.

23. Małe pokrętło DATA:

Małe pokrętło danych DATA, pokrętło nr 5 służy do przeglądania dodatkowych kanałów urządzenia. Jednocześnie na wyświetlaczu można przeglądać cztery kanały urządzenia. Kiedy obrócimy pokrętło w prawo, to na wyświetlaczu pojawią się kolejne cztery kanały urządzenia. Po przekręceniu w lewo na wyświetlaczu pojawią się cztery wcześniejsze kanały.

24. Przycisk AUDIO:

Przycisk AUDIO służy do uruchomienia trybu reakcji na dźwięk. Po wciśnięciu tego przycisku części pokazu uruchamiają się poprzez wewnętrzny mikrofon lub wejście liniowe. Jeśli podłączymy do tyłu konsoli przewód sygnału o poziomie liniowym, to sterownik automatycznie wykorzysta ten obwód do sterowania trybem audio. Jeśli konsola nie wykryje wejścia sygnału liniowego, to skorzysta z wewnętrznego mikrofonu.

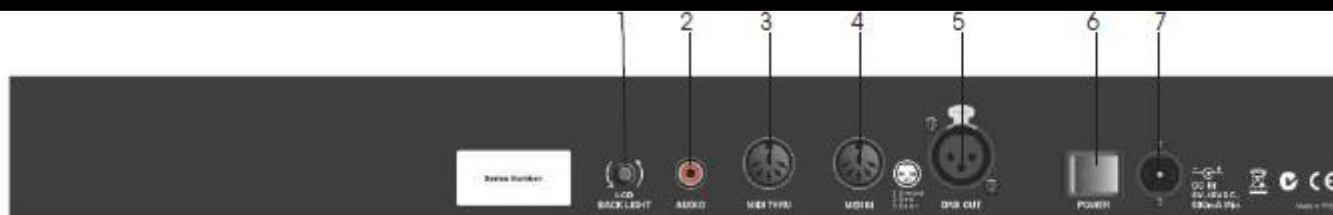
25. Przycisk TAPSYNC:

Przycisk TAPSYNC służy do ręcznego wybijania tempa pokazu. Kiedy wciśnięty będzie dwa razy, w dowolnym tempie, to etapy pokazu będą uruchamiane w zadanym przez wciśnięcie przycisku tempie. Zadane tempo będzie aktywne do czasu wyłączenia przycisku Tapsync. Należy wcisnąć i przytrzymać TAPSYNC, przez co najmniej 2 s w celu wyłączenia.

26. Przycisk BLACKOUT (zgaszenie):

Przyciska gaszenia BLACKOUT służy do całkowitego zgaszenia wszystkich urządzeń.

PANEL TYLNY



1. Pokrętło podświetlenia wyświetlacza LCD:

Pokrętło służy do ustawienia jasności wyświetlacza LCD. Kręcąc w lewo zwiększamy jasność wyświetlacza, a w prawo zmniejszamy jasność.

2. Wejście AUDIO RCA:

Wejście AUDIO wykorzystujemy aby zsynchronizować tempo pokazu do źródła dźwięku. Kablem RCA podłączymy się do wyjścia o poziomie liniowym miksera. Kiedy uruchomiony jest przycisk AUDIO na panelu przednim, to aktywne będzie wejście audio.

3. Gniazdo MIDI THRU:

Gniazdo MIDI THRU służy do podłączania innych kompatybilnych urządzeń MIDI, które wymagają sygnału MIDI.

4. Gniazdo MIDI IN:

Gniazdo MIDI IN służy do odbierania sygnału midi z sequencera midi, keyboarda lub innego urządzenia typu midi. Kiedy sterownik podłączony jest do sequencera midi, keyboarda lub innego urządzenia wytwarzającego sygnał midi, to sceny, pokazy i funkcja całkowitego gaszenia są dostępne zdalnie.

5. Gniazdo DMX OUT:

Gniazdo DMX OUT należy podłączyć do pierwszego w kolejności urządzenia DMX. Kablem z godnym z formatem DMX łączymy gniazdo DMX OUT sterownika z wejściem DMX pierwszego urządzenia lub grupy w kolejności.

6. Włącznik:

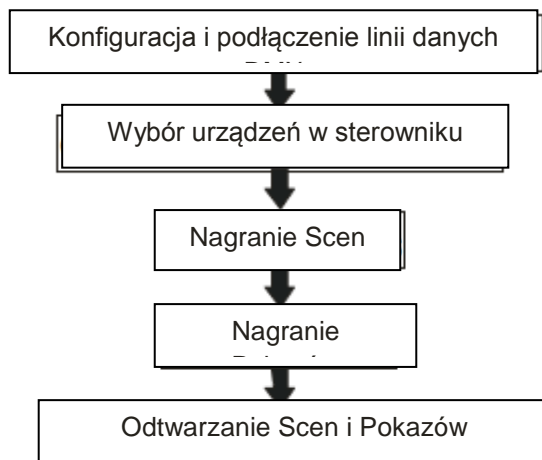
Włącznik zasilania służy do włączania i wyłączania sterownika.

7. Wejście zasilania:

Wejście służy do podłączenia dołączonego do urządzenia przewodu zasilania.

SCHEMAT

Poniższy schemat pokazuje kolejność działań przy konfiguracji i programowaniu urządzeń świetlnych poprzez MAGIC-260. Należy zdecydowanie przestrzegać kolejności działań przedstawionych w schemacie co pozwoli na właściwe ustawienie, zaprogramowanie i odtwarzanie.



USTAWIENIA I PODŁĄCZENIA DANYCH

- (1) Kablem XLR podłączamy męską końcówkę XLR do gniazda DMX OUT sterownika MAGIC-260.
- (2) Podłączamy żeńską końcówkę XLR do wejścia pierwszego w kolejności urządzenia świetlnego.
- (3) Kolejnym kablem XLR podłączamy męską końcówkę do wyjścia pierwszego ruchomego urządzenia świetlnego, a żeńską końcówkę XLR do wejścia drugiego urządzenia świetlnego.
- (4) Kontynuujemy łącząc szeregowo pozostałe urządzenia.

WYBÓR URZĄDZEŃ

Zaczynamy od wyboru urządzeń, które mają być sterowane sterownikiem MAGIC-260. Możemy skorzystać z wewnętrznej biblioteki, która zawiera większość urządzeń ADJ i ADJ DMX. Jeśli zamierzamy sterować urządzeniami innych producentów, to mamy dwie możliwości. Pierwsza opcja to skorzystanie z podobnego profilu urządzenia dostępnego w istniejącej bibliotece. Takie podobne typowe profile urządzeń wymienione są w bibliotece jako "4 Ch. Fixture", "6 Ch. Fixture", "8 Ch. Fixture" oraz "16 Ch. Fixture". Należy wybrać profil, który najlepiej odpowiada naszemu urządzeniu. Na przykład, jeśli nasze urządzenie posiada 10 kanałów DMX, to należy wybrać "16 Ch. Fixture", aby móc korzystać ze wszystkich kanałów urządzenia, ponieważ urządzenia z 4, 6 & 8 kanałami nie wystarczą. Drugie rozwiązanie to zalogować się na stronie ADJ www.adj.com, i ściągnąć odpowiedni profil urządzenia, którego używamy. Aby jednak załadować profil urządzenia do Magic-260 niezbędne jest zakupienie od lokalnego dealera naszego firmowego dysku pamięci USB, model "USB MEM STICK" lub naszego firmowego kabla przesyłu danych, model "ULink Cable". Oba te urządzenia USB można również używać do przesyłania i zachowywania plików po zakończeniu programowania. Jeśli profil urządzenia, którego szukacie, nie znajduje się na naszej stronie, to prosimy o kontakt z działem obsługi klienta ADJ po dalsze instrukcje pod adresem support@americandj.eu lub telefonicznie pod numerem +31 45 546 85 00.

- (1) Wciskamy przycisk MENU raz. Na wyświetlaczu powinno pojawić się:

```
Select a menu item then press enter.
-Choose Fixtures -
```


WYBÓR URZĄDZEŃ (c.d.)

(2) Wciskamy przycisk ENTER raz. Na wyświetlaczu powinno pojawić się:

```
Fixture   Type
  01     NO FIXTURE
```

(3) Obracamy pokrętkę nr 2 poniżej "Type-NO FIXTURE", w prawo lub w lewo, i wybieramy z biblioteki urządzenie, które chcemy sterować jako urządzenie nr 1, a następnie wciskamy przycisk ENTER. Na przykład jeśli chcemy wybrać "Focus Spot-250" jako urządzenie nr 1, na wyświetlaczu zostanie to wyświetlone i wtedy zatwierdzamy przyciskiem ENTER.

```
Fixture   Type
  01     Focus Spot-250
```

(3) Natychmiast pojawi się trzy sekundowe ostrzeżenie następującej treści:

```
THIS FIXTURE DOES NOT MATCH
RECORD & PATCH MEMORY ?
```

A następnie:

```
DO YOU WISH TO CONTINUE?
YES      NO
```

Powodem takiej wiadomości jest to, że wewnętrzna pamięć nie rozpoznaje nowego urządzenia jako część zachowanych obecnie w konsoli scen czy pokazów.

Takie ostrzeżenie pojawi się za każdym razem kiedy zmieniamy urządzenie w menu "Choose Fixtures" (zmiana urządzenia). Wybieramy pokrętkę nr 2 **NO (NIE)** tylko jeśli zmieniliśmy ustawienia urządzenia przypadkowo. Wybór "**NO**" skasuje zmianę i wcześniejsze ustawienia urządzenia pozostaną bez zmian.

(4) Wciskamy pokrętkę nr 1 aby wybrać "YES" (tak). Na wyświetlaczu natychmiast pojawi się DONE (gotowe) potwierdzając wybór nowego urządzenia.

(5) Aby wybrać kolejne urządzenie obracamy pokrętkę nr 1, poniżej "FIXTURE01", w prawo i wchodzimy w ustawienia urządzenia nr 2. Na wyświetlaczu powinno pojawić się:

```
Fixture   Type
  02     NO FIXTURE
```

(6) Należy powtarzać kroki 3, 4, 5, aby wybrać pozostałe urządzenia. Po zakończeniu wciśnięcie MENU dwa razy pozwoli wyjść z ustawień. Wyświetlacz Magic-260 powinien powrócić do ekranu głównego.

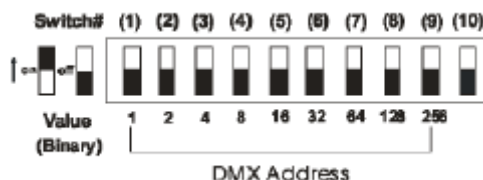
PATCH URZĄDZEŃ

Menu Patch Fixture pozwala na przeglądanie i wprowadzanie zmian w adresie patch urządzeń, jeśli zachodzi taka potrzeba. Jako, że Magic-260 obsługuje profile urządzeń, to można ustawiać swoje adresy DMX poprzez ustawienia Kanału w opcji Patch Fixture. Magic-260 zna dokładną liczbę kanałów DMX, jaką zajmuje dane urządzenie ponieważ te informacje są wprowadzone kiedy tworzy się profil. Jeśli w menu Patch Fixtures opcja Autopatch jest włączona, to Magic-260 automatycznie dokona za nas wyliczenia i poda adresy startowe dla każdego urządzenia wybranego w podmenu Wybór Urządzeń. W urządzeniach posiadających cyfrowy

PATCH URZĄDZEŃ (c.d.)

wyświetlacz zwyczajnie ustawiamy adres kanału DMX tak, aby odpowiadał liczbie wyświetlonej pod "Channel" dla każdego odpowiedniego numeru urządzenia (więcej informacji o ustawianiu adresu DMX znajduje się w instrukcji obsługi każdego urządzenia) Jeśli nasze urządzenie posługuje się przełącznikami, konieczne będzie skorzystanie z systemu binarnego do konfiguracji każdego urządzenia. W poniższym schemacie pokazano typową konfigurację dla 10 przełączników oraz odpowiadające im wartości binarne dla każdego przełącznika.

Aby osiągnąć pożądany adres DMX należy znaleźć najprostszy schemat dodawania wartości binarnych tak, aby dojść do wymaganego numeru kanału i przestawić przełączniki w pozycję ON (wł)



(1) Wciskamy przycisk MENU raz. Na wyświetlaczu powinno pojawić się:

```
Select a menu item then press enter.  
-Choose Fixtures -
```

(2) Obracamy pokrętkę nr1 o jedno kliknięcie w prawo. Na wyświetlaczu powinno pojawić się:

```
Select a menu item then press enter.  
-Patch Fixture -
```

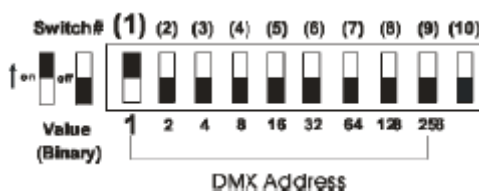
(3) Wciskamy przycisk ENTER. Na wyświetlaczu powinno pojawić się:

```
Fixture          Channel          Autopatch  
01              001              ON
```

Opcja Autopatch jest fabryczna ustawiona w pozycji ON (wł.). Zalecamy pozostawienie ustawienia w pozycji ON i przejście do kroku (4). Kiedy pozostawimy je w pozycji ON, to adres każdego urządzenia zostanie automatycznie dopasowany. Jeśli zdecydujecie się na samodzielne ustawienie adresu patch, należy najpierw zmienić ustawienie z ON na OFF obracając pokrętkę nr 4 w prawo lub w lewo, następnie wciskając ENTER, obracając pokrętkę nr 2 wybieramy pożądany adres kanału i zatwierdzamy przyciskiem ENTER. Pokrętkę nr 1 wybieramy kolejne urządzenie, w którym chcemy zmienić adres i powtarzamy powyższe kroki.

(4) Jeśli nasze urządzenie posiada wyświetlacz cyfrowy, to ustawiamy adres DMX dla urządzenia nr 1 na 001. Jeśli nasze urządzenie posiada przełączniki, ustawiamy przełącznik nr 1 w pozycji ON.

Ustawienia przełączników: 1 ON



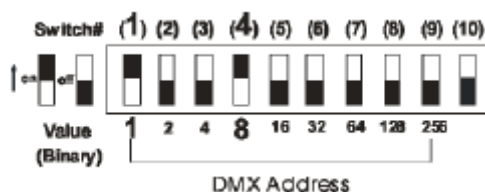
PATCH URZĄDZEŃ (c.d.)

(5) Obracamy pokrętko nr 1 w prawo aby na wyświetlaczu pojawiło się Fixture 02. Na wyświetlaczu powinno pojawić się:



(6) Jeśli nasze urządzenie posiada wyświetlacz cyfrowy, to ustawiamy adres DMX dla urządzenia nr 2 na numer widoczny poniżej Channel na wyświetlaczu. Jeśli nasze urządzenie posiada przełączniki, to należy skorzystać z systemu binarnego do obliczenia najprostszej formy dodawania wartości binarnych tak, aby uzyskać pożądany numer. Na przykład, jeśli numer kanału to 009, to dodamy wartości binarne 1 + 8 aby uzyskać 9. To znaczy, że ustawilibyśmy przełączniki 1 & 4 w pozycji ON jako, że wartość przełącznika 1, to 1, a wartość przełącznika 4, to 8.

Ustawienia przełączników: 1 & 4 ON = kanał 009



(7) Należy powtarzać kroki 5 & 6, aby ustawić adres pozostałych urządzeń. Jeśli to konieczne, to można skorzystać z tabeli wartości binarnych na początku tej sekcji. Wciśnięcie MENU dwa razy pozwoli wyjść z ustawień.

PRZYCISKI AUXILIARY (1-4)

Przyciski pomocnicze AUXILIARY pozwalają na włączanie i wyłączanie urządzeń nie obsługujących DMX przez uniwersalny zasilacz DMX. Pozwala to na kontrolowanie do 4 efektów "dance to sound" (tańczę do dźwięku) oraz oświetlenie inteligentne za pomocą Magic-260. To jak dwa sterowniki w jednym. Wystarczy podłączyć zasilacz DMX do wejścia DMX i ustawić adres na kanał 264. Jeśli nasz zasilacz posiada przełączniki, ustawiamy przełączniki nr 1, 3 & 9 w pozycji ON. Cztery przyciski AUXILIARY będą kontrolowały kanały 1-4. Te kanały pomocnicze nie są podłączone do reszty sterownika.

Dlatego też funkcja całkowitego zgaszenia BLACKOUT nie wpływa na te cztery kanały. Możemy je włączać/wyłączać odpowiednimi przyciskami AUXILIARY 1-4.

PRZYCISK HELP

Przycisk pomocy HELP zawiera wskazówki krok po kroku jak nagrywać sceny i pokazy i jest dostępna po angielsku i hiszpańsku. Wskazówki znajdują się w plikach wyłącznie do odczytu i należy je traktować jako wsparcie po przeczytaniu niniejszej instrukcji obsługi. Niniejsza instrukcja obsługi zawiera bardziej szczegółowe informacje na temat nagrywania scen i pokazów i dlatego zaleca się zachowanie instrukcji na przyszłość. Kiedy włączamy przycisk HELP unieruchomione są wszystkie inne funkcje Magic-260. Należy postępować zgodnie ze wskazówkami na wyświetlaczu, aby przejrzeć odpowiednie pliki pomocy. Obracając pokrętko nr 4 poruszamy się po wskazówkach. Kiedy dojdziemy do ostatniej wskazówki zgaśnie dioda przycisku HELP. Wciskamy przycisk MENU aby wyjść.

BLOKOWANIE/ODBLOKOWYWANIE PAMIĘCI

Po zaprogramowaniu ustawień wstępnych, scen i pokazów, można zablokować sterownik tak, aby nikt niepowołany nie mógł zmienić ustawień.

(1) Na głównym ekranie należy wcisnąć i przytrzymać przycisk DEL a następnie wcisnąć raz przycisk ENTER. Na wyświetlaczu powinno pojawić się:

Select a menu item then press enter.
- Lock/Unlock Memory -

(2) Wciśnięcie ENTER pozwala sprawdzić i zmienić status wedle życzenia.

Memory Status
Unlocked

Bieżące ustawienie pojawi się po wciśnięciu ENTER. Jeśli chcemy zmienić ustawienie obracamy pokrętkiem nr 1 i wciskamy ENTER. Na wyświetlaczu natychmiast pojawi się DONE potwierdzając zmianę statusu. Powtarzamy kroki 1 & 2 aby zmienić status.

NAGRYWANIE SCEN

W tej sekcji opisano kroki niezbędne do nagrywania scen. W pamięci Magic-260 można zachować 1152 sceny poprzez 48 stron. Do zachowywania i odtwarzania scen wykorzystujemy 24 przycisków funkcyjnych kiedy włączony jest przycisk SCENE. Sceny mogą zawierać ruchy fabryczne, wcześniej ustawione punkty oraz mogą być indywidualnie nazywane. Sceny można odtwarzać pojedynczo. Oznacza to, że za każdym razem kiedy wybieramy nową scenę, to poprzednia zostaje automatycznie wyłączona.

(1) Wciskamy przycisk FIXTURE tak, aby zapaliła się zielona dioda LED.

(2) Wciskamy przycisk lub przyciski FUNCTION odpowiadające urządzeniu/om, które chcemy włączyć do danej sceny. Wybrane przyciski FUNCTION powinny migać na czerwono a zmienne urządzenia powinny pojawić się na wyświetlaczu. **Uwaga: wszystkie wybrane urządzenia muszą być tego samego rodzaju. Jeśli wybierzemy urządzenia różnego typu, to na wyświetlaczu pojawią się wyłącznie właściwości ostatniego urządzenia i ustawienia kanałów nie będą pasowały.**

(3) Ustawiamy Master Fader w pozycji 10. Tym samym kanały dimera wybranych urządzeń są w pozycji 100%. Jeśli urządzenie używa przesłony Shutter, należy ustawić ją w pozycji Open lub na wartości 255 obracając odpowiednie pokrętło w prawo. Wybrane urządzenia powinny na tym etapie emitować widoczne światło z przednich soczewek. Jeśli tak, to przechodzimy do kroku nr4. Jeśli nie, to obracamy pokrętło nr 5 w prawo szukając Shutter. Jeśli nie ma kanału Shutter, obracamy pokrętło nr 5 szukając kanału Gobo, ponieważ ten kanał może służyć jako kanał przesłony i obracamy lub wciskamy odpowiednie pokrętło na pozycję Open, Spot lub Gobo1. Dalsze instrukcje znajdują się w instrukcji obsługi danego urządzenia.

(4) Używając pokręteł i joysticka ustawiany pożądaný wygląd tzz. - Pan/Tilt, kolor, gobo, itd. Obracamy pokrętkiem nr 5 aby wyświetlić cztery kolejne kanały. Po ustawieniu pożądaney sceny przechodzimy do kroku nr (5).

(5) Wciskamy przycisk RECORD. Zielona dioda LED powinna migać.

(6) Wciskamy przycisk SCENE. Jej zielona dioda LED powinna również migać.

(7) Jeśli nie zamierzamy nazwać sceny przechodzimy do kroku nr (8). Jeśli chcemy nazwać daną scenę obracamy pokrętło nr1 w prawo lub w lewo aby znaleźć odpowiedni znak oraz pokrętła nr5 aby przesunąć kursor. Ponownie obracamy pokrętło nr1 w prawo lub w lewo aby znaleźć odpowiedni znak oraz pokrętła nr5 aby przesunąć kursor.

Powtarzamy kroki aż nazwiemy naszą scenę.

(8) Obracamy pokrętło nr 3 aby ustawić czas przechodzenia dla naszej sceny. Czas przechodzenia ustawiamy w skokach co 1 sekundę. Jeśli chcemy uzyskać skok o dziesiątne sekundy, należy wcisnąć przycisk dostrajania FINE, jego zielona dioda powinna się świecić. Obracając pokrętkiem nr 3 ustawiamy czas o 0,1 sekundy.

(9) Obracamy pokrętkiem nr 4 do strony na której chcemy zachować naszą scenę. **Uwaga: Jeśli dioda LED DUNCTION świeci stale, to oznacza, że jakaś scena jest tam już zachowana.**

NAGRYWANIE SCEN (c.d.)

O ile nie chcemy nagrać sceny na poprzedniej, to zalecane jest zachowanie sceny w miejscu gdzie dioda LED nie świeci.

(10) Wciskamy przycisk FUNCTION 1-24 aby zachować naszą scenę. Na wyświetlaczu pojawi się natychmiast "The scene has been recorded" (Scena została zapisana).

(11) Powtarzamy kroki 1-10 aby nagrać kolejne sceny.

PRESETS - wcześniejsze ustawienia

Jest 6 wgranych fabrycznie ruchów oraz 18 nagrywalnych punktów. 6 wgranych ruchów obejmuje koło, ósemkę, ruch pan i ruch tilt. Promień i środek punktu startowego można ustawić na pożądaną rozmiar i obszar. Czasy przechodzenia można ustawić ręcznie zapewniając płynniejsze ruchy x/y zgodnie z naszym życzeniem. Dodatkowo fabryczne ruchy pan i tilt dopuszczają opóźnienie falowe. Ta funkcja automatycznie przypisze ustawione opóźnienie do ruchu światła tworząc efekt fali. Wszystkie ruchy fabryczne można zachować jako sceny do łatwego odtwarzania. 18 nagrywalnych punktów pozwala wgrać w wybranych urządzeniach często używane punkty na parkiecie lub scenie. Na przykład kiedy nagrywamy scenę dla zespołu lub aktu na scenie, fabryczne ruchy można nagrać tak, aby atakowały konkretne obszary sceny, na przykład solistę, gitarzystę, MC, itd. Te nagrane punkty można później wykorzystać do nagrania scen, co przyspieszy i ułatwi w przyszłości programowanie. Ponadto, taki zaprogramowany punkt można później edytować tak, aby uderzał różne obszary sceny w ten sposób, że każda scena, która zawiera ten punkt, będzie również skupiała się na tym samym nowym obszarze.

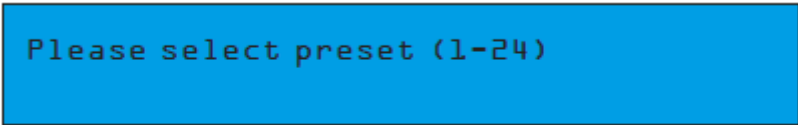
Odtwarzaj Ruchy Fabryczne & Nagrane Ruchy jako Scenę

(1) Wciskamy przycisk FIXTURE tak, aby zapaliła się zielona dioda LED.

(2) Wciskamy przycisk lub przyciski FUNCTION odpowiadające urządzeniu/om, które chcemy włączyć do danych ustawień. Wybrane przyciski FUNCTION powinny migać na czerwono a zmienne urządzenia powinny pojawić się na wyświetlaczu. **Uwaga: wszystkie wybrane urządzenia muszą być tego samego rodzaju. Jeśli wybierzemy urządzenia różnego typu, to na wyświetlaczu pojawią się wyłącznie właściwości ostatniego urządzenia i ustawienia kanałów nie będą pasowały.**

(3) Ustawiamy Master Fader w pozycji 10 i otwieramy przesłonę urządzenia tak, aby emitowało światło przednimi soczewkami.

(4) Wciskamy przycisk ENTER. Na wyświetlaczu powinno pojawić się:



Please select preset (1-24)

(5) Przyciski funkcyjne FUNCTION 1-6 zawierają wgrane fabrycznie ruchy. 1 = Koło CW, 2 = Koło CCW, 3 = Ósemka CW, 4 = Ósemka CCW, 5 = ruch Pan & 6 = ruch Tilt. Należy wtedy wcisnąć przycisk FUNCTION, na którym znajduje się ruch, który chcemy odtworzyć. Wybrane urządzenia powinny zacząć odtwarzać wybrany ruch. Poruszając pokrętką nr 1 możemy łatwo zwiększać lub zmniejszać ustawiony czas przechodzenia.

(6) Jeśli chcemy zachować bieżące ruchy jako scenę do łatwego odtwarzania, należy wcisnąć przycisk RECORD. Zielona dioda LED powinna migać.

(7) Wciskamy przycisk SCENE. Jej zielona dioda LED powinna również migać.

(8) Jeśli nie zamierzamy nazwać sceny przechodzimy do kroku nr (9). Jeśli chcemy nazwać daną scenę obracamy pokrętkę nr1 w prawo lub w lewo aby znaleźć odpowiedni znak oraz pokrętkę nr5 aby przesunąć kursor. Ponownie obracamy pokrętkę nr1 w prawo lub w lewo aby znaleźć odpowiedni znak oraz pokrętkę nr5 aby przesunąć kursor.

Powtarzamy kroki aż nazwiemy naszą scenę.

(9) Obracamy pokrętkę nr 3 aby ustawić czas przechodzenia dla naszej sceny. Czas przechodzenia ustawiamy w skokach co 1 sekundę. Jeśli chcemy uzyskać skok o dziesiątne sekundy, należy wcisnąć przycisk dostrajania FINE, jego zielona dioda powinna się świecić. Obracając pokrętkę nr 3 ustawiamy czas o 0,1 sekundy.

PRESETS - wcześniejsze ustawienia (c.d.)

(10) Obracamy pokrętkę nr 4 do strony na której chcemy zachować naszą scenę. **Uwaga: Jeśli dioda LED DUNCTION świeci stale, to oznacza, że jakaś scena jest tam już zachowana.**

O ile nie chcemy nagrać sceny na poprzedniej, to zalecane jest zachowanie sceny w miejscu gdzie dioda LED nie świeci.

(11) Wciskamy przycisk FUNCTION 1-24 aby zachować naszą scenę. Na wyświetlaczu pojawi się natychmiast "The scene has been recorded" (Scena została zapisana).

(12) Powtarzamy kroki 1-11 aby nagrać kolejne ruchy jako sceny.

Edytuj Punkt Startowy Ruchów Fabrycznych i Promień

(1) Wciskamy przycisk FIXTURE tak, aby zapaliła się zielona dioda LED.

(2) Wciskamy przycisk lub przyciski FUNCTION odpowiadające urządzeniu/om, które chcemy włączyć do danych ustawień. Wybrane przyciski FUNCTION powinny migać na czerwono a zmienne urządzenia powinny pojawić się na wyświetlaczu. **Uwaga: wszystkie wybrane urządzenia muszą być tego samego rodzaju. Jeśli wybierzemy urządzenia różnego typu, to na wyświetlaczu pojawią się wyłącznie właściwości ostatniego urządzenia i ustawienia kanałów nie będą pasowały.**

(3) Ustawiamy Master Fader w pozycji 10 i otwieramy przesłonę urządzenia tak, aby emitowało światło przednimi soczewkami.

(4) Wciskamy przycisk RECORD tak, aby migała zielona dioda LED.

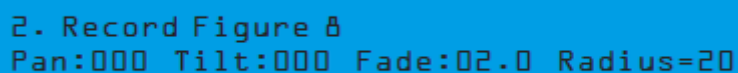
(5) Wciskamy przycisk ENTER aby na wyświetlaczu pojawiło się:



```
RECORD FIGURE MENU
1. Record Circle
```

(6) 1 = Ruch po kole, 2 = Ruch ósemki, 3 = Ruch Pan, 4 = Ruch Tilt & 5 = Wgrane Punkty. Obracamy pokrętkę nr 1 w prawo na ruch, który chcemy edytować. **UWAGA: Opcja nr5, Wgrany punkt, nie pozwoli na zmianę promienia.**

(7) Wciśnięcie przycisku ENTER pozwoli wejść w ustawienia. Na przykład, jeśli wybierzemy opcję nr2, Ruch Ósemki, na wyświetlaczu powinno się pojawić:



```
2. Record Figure 8
Pan:000 Tilt:000 Fade:02.0 Radius=20
```

(8) Dla wgranych ruchów 1 & 2 obracamy pokrętki 1 & 2 aby ustawić punkt startowy (punkt centralny). Obracając pokrętkę nr3 możemy zmienić fabryczny czas przechodzenia, a pokrętkę nr4 promień (rozmiar ruchu). (8) Dla wgranych ruchów 3 & 4 obracamy pokrętkę nr1 aby ustawić punkt startowy (punkt centralny ruchów Pan i Tilt). Obracamy pokrętkę nr2 aby dodać opóźnienie pomiędzy urządzeniami. Dodanie opóźnienia pozwoli stworzyć efekt fali pomiędzy urządzeniami. Obracając pokrętkę nr3 możemy zmienić fabryczny czas przechodzenia, a pokrętkę nr4 promień (rozmiar ruchu).

(9) Wciśnięcie przycisku ENTER pozwoli zatwierdzić nowe ustawienia. **Nowe ustawienia będą dotyczyły wszystkich scen, które zawierały dane ruchy fabryczne.**

(10) Powtarzamy kroki 6-8 aby zmienić ustawienia kolejnych ruchów fabrycznych dla wybranych urządzeń.

(11) Wciskamy przycisk RECORD aby wyjść.

NAGRYWANIE POKAZÓW

Pokaz to sekwencja nagranych scen, w którym każdy krok może wprowadzić inny czas wstrzymania. Magic-260 może zachować do 288 pokazów zawierających do 255 kroków poprzez 12 stron pokazów. Podczas odtwarzania pokazu w trybie auto, wewnętrzny zegar pilnuje wszystkich showe cue. Dzięki temu można uruchomić show i pozwolić mu lecieć. Można też wyłączyć automatyczne puszczenie i ręcznie uruchamiać kolejne punkty pokazu przyciskiem GO. **PRZED NAGRANIEM POKAZU TRZEBA NAJPIERW NAGRAĆ SCENY.** Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, zrób to teraz.

NAGRYWANIE POKAZÓW (c.d.)

(1) Wciskamy przycisk RECORD tak, aby zamigłała zielona dioda LED.

(2) Wciskamy przycisk SHOW tak, aby zamigłała zielona dioda LED. Na wyświetlaczu powinno pojawić się:

Step	Scene	Hold	Page
000	Start	00:00:0	01

(3) Obracamy pokrętko nr3 aby ustawić i wprowadzić, jeśli chcemy, czas opóźnienia pokazu. Jeśli wprowadzimy opóźnienie, to pokaz nie uruchomi się od razu podczas odtwarzania. Pokaz będzie opóźniony o czas jaki ustawimy w "Step 000" Hold Time (Wstrzymanie). Na przykład, jeśli ustawimy Hold Time na 00:06:0, kiedy ten pokaz zostanie włączony do odtwarzania nastąpi 6 sekund opóźnienia zanim rozpocznie się odtwarzanie. Jeśli chcemy aby pokaz uruchomił się natychmiast po uruchomieniu, zostawiamy Hold Time w pozycji 00:00:0.

(4) Należy wcisnąć przycisk ENTER w celu zachowania ustawień startu. Na wyświetlaczu powinno pojawić się:

Step	Scene	Hold	Page
001	Empty	00:05:0	01

Każdy krok ma automatycznie wpisane domyślne opóźnienie 5 sekund.

(5) Wciskamy przycisk SCENE tak, aby zapaliła się zielona dioda LED.

(6) Bieżąca strona sceny powinna mieć wartość 1 co widać po prawej stronie wyświetlacza. Jeśli chcemy zmienić stronę sceny, należy obrócić pokrętko nr4 aż znajdziemy stronę sceny ze sceną jaką chcemy w pokazie krok 1.

(7) Wciskamy przycisk FUNCTION (1-24) odpowiadający scenie jaka chcemy w bieżącym kroku pokazu. Odpowiednia czerwona dioda FUNCTION powinna stałe świecić. Poniżej sceny na wyświetlaczu powinien być numer sceny i numer strony.

(8) Jak już wspomniano, każdy krok ma wpisane automatyczne opóźnienie 5 sekund. Jeśli chcemy zmienić ten czas opóźnienia, należy obrócić pokrętko nr 3 i ustawić nowy czas opóźnienia.

(9) Wciskamy ENTER aby zachować krok pokazu i ustawienia. Krok pokazu powinien zmienić się o jeden, Scena powinna mieć w opisie "Empty" (Puste) a czas opóźnienia powinien ponownie wynosić domyślnie 5 sekund.

(10) Powtarzamy kroki 5-9 aby zachować kolejne kroki pokazu. Jeśli to ostatni krok pokazu, NIE NALEŻY NACISKAĆ ENTER. Dodalibyśmy wtedy niepotrzebny pusty krok pokazu. Przejdź do kroku nr (11).

(11) Wyłączamy przycisk SCENE tak, aby zgasła zielona dioda LED. Jeśli chcemy nazwać nasz pokaz lub wyłączyć automatyczną funkcję "Manual", należy postępować zgodnie z poniższymi wskazówkami. Jeśli nie, należy przejść do kroku (16).

(12) Aby nazwać swój pokaz należy obrócić małe pokrętko w prawo aż na wyświetlaczu pojawi się:

Show Name	Manual	Loop
UNNAMED SHOW	OFF	ON

(13) Obracamy pokrętko nr1 aby zmienić znak nad kursorem.

(14) Obracamy pokrętko nr5 aby przesunąć kursor na następną literę.

(15) Powtarzamy kroki 13&14 aż nazwiemy swój pokaz.

(16) Aby wyłączyć opcję MANUAL, obracamy pokrętko nr3. Wyłączając tą funkcję będziemy musieli wcisnąć przycisk GO podczas odtwarzania pokazu, aby uruchamiać poszczególne kroki.

(17) Domyślna strona powinna mieć numer 1. Jeśli chcesz zachować na stronie 1, przejdź do kroku (13). Jeśli chcemy zmienić stronę pokazu, należy obrócić pokrętko nr4 aż znajdziemy stronę na której chcemy zachować swój pokaz.

NAGRYWANIE POKAZÓW (c.d.)

(18) Jeśli pali się jakkolwiek czerwona dioda FUNCTION, to oznacza, że jakiś pokaz już jest tam zachowany. Można wybrać przycisk, który nie jest podświetlony na czerwono lub nagrać pokaz na istniejącym wybierając przycisk ze świecącą się czerwoną diodą. Jeśli chcemy nagrać pokaz na już istniejącym na wyświetlaczu pojawi się "Do you want to overwrite the old Show?" (Czy na pewno chcesz nagrać na istniejący pokaz?) Wciskamy pokrętkę nr1 na "Yes" lub pokrętkę nr2 na NO. Jeśli wybierzemy pusty przycisk FUNCTION, niepodświetlony, to na wyświetlaczu natychmiast pojawi się "The show has been recorded" (Pokaz zapisany) aby potwierdzić zachowanie pokazu.

(19) Wciskamy przycisk RECORD aby wyjść.

ODTWARZANIE SCEN

(1) Wciskamy przycisk SCENE tak, aby zapaliła się zielona dioda LED.

(2) Obracamy pokrętkę nr1 aby wybrać stronę sceny, która zawiera scenę lub sceny do odtworzenia.

(3) Wciskamy przycisk FUNCTION (1-24) odpowiadający scenie jaka chcemy odtworzyć. Odpowiednia czerwona dioda FUNCTION powinna się zaświecić i scena powinna wystartować.

(4) Kolejne sceny można uruchomić wciskając odpowiednie przyciski FUNCTION przypisane zaprogramowanym scenom. Obracamy pokrętkę nr1 kiedy chcemy przejść na inną stronę scen. Ten sterownik używa LTP (Last Takes Precedence - Ostatnia Wygrywa) więc ostatnio wybrana scena pozostaje aktywna. Wszystkie wcześniej wybrane sceny wyłączą się. Wciśnięcie tego samego przycisku FUNCTION sceny wyłączy aktywną scenę. Wciśnięcie przycisku BLACKOUT wyłącza wszystkie światła. Jeśli jednak, przycisk aktywnej sceny nie został wcześniej wyłączony, to pozostanie ona aktywna podczas całkowitego zgaszenia. Wciśnięcie BLACKOUT pozwoli powrócić do odtwarzania aktywnej sceny. Wciśnięcie i przytrzymanie przycisku BLACKOUT przez dwie sekundy wyzeruje wszystkie wartości DMX. Wyłączy to również wszystkie aktywne sceny i pokazy. **Uwaga: funkcja BLACKOUT nie wyłączy kanałów pomocniczych auxiliary. Kanały pomocnicze należy wyłączyć ręcznie wciskając odpowiednie przyciski AUXILIARY (1-4).**

ODTWARZANIE POKAZÓW

(1) Wciskamy przycisk POKAZ tak, aby zapaliła się zielona dioda LED.

(2) Obracamy pokrętkę nr1 aby wybrać stronę pokazu, która zawiera pokaz do odtworzenia.

(3) Wciskamy przycisk FUNCTION (1-24) odpowiadający pokazowi jaki chcemy odtworzyć. Odpowiednia czerwona dioda FUNCTION powinna się zaświecić i pokaz powinien wystartować.

(4) Kolejne pokazy można uruchomić wciskając odpowiednie przyciski FUNCTION przypisane zaprogramowanym pokazom. Obracamy pokrętkę nr1 kiedy chcemy przejść na inną stronę pokazu. Ten sterownik używa LTP (Last Takes Precedence - Ostatnia Wygrywa) więc ostatnio wybrany pokaz pozostaje aktywny. Wszystkie wcześniej wybrane pokazy wyłączą się.

(5) Kiedy pokaz odtwarzany jest automatycznie (OPCJA MANUAL WŁĄCZONA), można zatrzymać pokaz w dowolnej chwili wciskając pokrętkę nr4. Można wtedy pokrętkę nr3 ręcznie wybrać pożądany krok obracając w prawo lub w lewo. Wciśnięcie pokrętki nr4 spowoduje powrót do automatycznego odtwarzania. Pokaz można również odtwarzać do dźwięku wciskając przycisk AUDIO w dowolnej chwili po wybraniu pokazu do odtworzenia. W zależności czy podłączyliśmy sygnał liniowy z miksera czy nie, dźwięk odpowiednio wpłynie na odtwarzanie. Jeśli Magic-260 nie wykryje sygnału liniowego uruchomi się wewnętrzny mikrofon i uruchomi kroki pokazu do wychwytywanych dźwięków. Jeśli wykryty zostanie sygnał liniowy, to ten obwód zostanie aktywowany i uruchomi kroki pokazu do przesyłanych dźwięków.

Ponowne wciśnięcie tego samego przycisku FUNCTION wyłączy aktywny pokaz i urządzenie nie będzie świeciło. Wciśnięcie przycisku BLACKOUT również wyłącza wszystkie światła pokazu. Jeśli jednak, przycisk aktywnego pokazu nie został wcześniej wyłączony, to pozostanie on aktywny podczas całkowitego zgaszenia. Wciśnięcie BLACKOUT pozwoli powrócić do odtwarzania aktywnego pokazu. Wciśnięcie i przytrzymanie przycisku BLACKOUT przez dwie sekundy wyzeruje wszystkie wartości DMX - wszystkie aktywne sceny i pokazy wyłączą się. **Uwaga: funkcja BLACKOUT nie wyłączy kanałów pomocniczych auxiliary. Kanały pomocnicze należy wyłączyć ręcznie wciskając odpowiednie przyciski AUXILIARY (1-4).** Jeśli wyłączono podczas nagrywania pokazu funkcję MANUAL, będzie on odtwarzany wyłącznie poprzez wciśnięcie przycisku GO. Za każdym wciśnięciem przycisku GO uruchamiamy kolejny krok pokazu.

EDYCJA SCEN

- (1) Wciskamy przycisk SCENE tak, aby zapaliła się zielona dioda LED.
- (2) Obracamy pokrętkę nr1 aby wybrać odpowiednią stronę scen, która zawiera scenę do edycji.
- (3) Wciskamy odpowiedni przycisk FUNCTION, który zawiera scenę do edycji. Scena powinna być aktywna.
- (4) Wciskamy przycisk FIXTURE tak, aby zapaliła się zielona dioda LED.
- (5) Wciskamy przycisk lub przyciski FUNCTION odpowiadające urządzeniu/om, które chcemy edytować.
- (6) Wprowadzamy zmiany odpowiednimi pokrętkami i joystickiem.
- (7) Wciskamy przycisk RECORD tak, aby migała zielona dioda LED.
- (8) Wciskamy przycisk SCENE tak, aby migała zielona dioda LED i wprowadzamy zmiany w nazwie sceny i ustawieniach przechodzenia zgodnie z życzeniem (**można wrócić do sekcji Nagrywania Scen**)
- (9) Wciskamy ten sam przycisk FUNCTION jak w kroku (3). Magic-260 zapyta. "Czy chcesz zachować zmiany w starej scenie?"
- (10) Wciskamy pokrętkę nr3 na "Yes" lub pokrętkę nr2 na NO.
- (11) Powtarzamy kroki 1-10 aby edytować kolejne sceny.

EDYCJA POKAZÓW

- (1) Wciskamy przycisk SHOW tak, aby zapaliła się zielona dioda LED.
- (2) Obracamy pokrętkę nr4 aby wybrać odpowiednią stronę pokazów, która zawiera pokaz do edycji.
- (3) Wciskamy przycisk RECORD tak, aby migała zielona dioda LED.
- (4) Wciskamy przycisk SHOW tak, aby migała zielona dioda LED.
- (5) Wciskamy przycisk FUNCTION, który zawiera pokaz do edycji. Magic-260 zapyta "Edytować bieżący pokaz?"
Wciskamy pokrętkę nr1 na "Yes" lub pokrętkę nr2 na NO.
- (7) Jeśli chcemy edytować opóźnienie kroków pokazu należy obrócić pokrętkę nr1 aby odnaleźć pożądany krok pokazu i pokrętkę nr3 zmienić czas opóźnienia.
- (8) Jeśli chcemy edytować nazwę pokazu lub opcję MANUAL, obracamy pokrętkę nr5 w prawo aż pojawi się ekran nazwy pokazu. Obracamy pokrętkę nr1 aby zmienić znaki i obracamy pokrętkę nr5 w prawo aby przesunąć kursor pod znakami. (**można wrócić do sekcji Nagrywania Scen**).
- (9) Wciskamy ten sam przycisk FUNCTION jak w kroku (5). Magic-260 zapyta. "Czy chcesz zachować zmiany w starym pokazie?"
- (10) Wciskamy pokrętkę nr1 na "Yes" lub pokrętkę nr2 na NO.
- (11) Powtarzamy kroki 1-10 aby edytować kolejne pokazy.

ULINK (ZACHOWYWANIE PLIKÓW)

Ta operacja pozwoli na przesyłanie danych ze sterownika na komputer PC lub laptop. Należy najpierw zainstalować aplikację Magic-260 oraz napęd USB dołączony do ULink Cable. Można również ściągnąć te pliki ze strony Magic-260 na stronie www.adj.com. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, należy to zrobić teraz i wtedy przejść do kroku nr (1).

- (1) Podłączamy końcówkę ze wskaźnikiem LED do portu USB w swoim komputerze a przeciwny koniec do portu USB na Magic-260.
- (2) W Magic-260 wciskamy przycisk MENU aby na wyświetlaczu pojawiło się:

```
Select a menu item then press enter .  
- Choose Fixtures -
```

- (3) W Magic-260 obracamy pokrętkę nr1 aby na wyświetlaczu pojawiło się:

```
Select a menu item then press enter .  
- Save Memory File -
```

ULINK (ZACHOWYWANIE PLIKÓW) (c.d.)

(4) W swoim komputerze otwieramy program Magic 260, klikając na START w pasku narzędzi WINDOWS, następnie

Programy lub Wszystkie Programy, najeżdżamy myszką na Magic260 i klikamy w "Magic260Save1.01".

(5) W swoim komputerze klikamy w "Select ULink" w prawym górnym rogu programu Magic260.

(6) Na komputerze klikamy w "Receive File" (Odbierz Plik). Wyskoczy okienko wysyłania. Wybierz folder docelowy do zachowania danych i wpisz nazwę pod którą dane zostaną zachowane. (W prawym dolnym rogu powinna pojawić się informacja: "Waiting Receive Data" (Oczekiwanie na Przyjęcie Danych).

(7) W Magic-260 wciskamy przycisk ENTER aby na wyświetlaczu pojawiło się:

```
Please select save to USB or PC.  
EXIT          USB          PC
```

(8) W Magic-260 wciskamy pokrętkę nr3 aby rozpocząć transfer danych. Podczas transferu na wyświetlaczu powinno pojawić się:

```
WRITE FILE (PC)          (XX%)  
.....
```

XX w nawiasach oznaczają procent postępu, a kropki na dole pokazują pasek postępu. Wraz z postępowaniem transferu zwiększał się będzie procent i ilość kropek na pasku. Po zakończeniu transferu na wyświetlaczu pojawi się "File Sent" (Plik Wysłany). Powtarzamy kroki 1-8, aby zachować dodatkowe pliki pamięci.

ULINK (WGRYWANIE PLIKÓW)

Ta operacja pozwoli wgrać zachowane wcześniej pliki z komputera do Magic-260.

Należy najpierw zainstalować aplikację Magic-260 oraz napęd USB dołączony do ULink Cable.

Jeśli zgubiliście dysk z oprogramowaniem można również ściągnąć te pliki ze strony Magic-260 na stronie www.adj.com. Jeśli używamy tego samego komputera jak przy zachowywaniu danych, to powinno tam już być oprogramowanie Magic260. Jeśli używamy innego komputera lub jeśli oprogramowanie Magic260 zostało odinstalowane, należy je teraz zainstalować. Po upewnieniu się, że program Magic260 jest zainstalowany i działa poprawnie, możemy przejść do kroku nr (1).

(1) Podłączamy końcówkę ze wskaźnikiem LED do portu USB w swoim komputerze a przeciwny koniec do portu USB na Magic-260.

(2) W Magic-260 wciskamy przycisk MENU aby na wyświetlaczu pojawiło się:

```
Select a menu item then press enter.  
-Choose Fixtures -
```

(3) W Magic-260 obracamy pokrętkę nr1 aby na wyświetlaczu pojawiło się:

```
Select a menu item then press enter.  
- Load Memory File -
```

(4) W Magic-260 wciskamy przycisk ENTER aby na wyświetlaczu pojawiło się:

```
Please select save to USB or PC.  
EXIT          USB          PC
```

ULINK (WGRYWANIE PLIKÓW) (c.d.)

(5) W Magic-260 wciskamy pokrętkę nr3. Sterownik będzie wtedy w trybie czuwania oczekując na transfer pliku z komputera. Podczas trybu czuwania na wyświetlaczu powinno pojawić się:



W swoim komputerze otwieramy program Magic 260, klikając na START w pasku narzędzi WINDOWS, następnie Programy lub Wszystkie Programy, najeżdżamy myszką na Magic260 i klikamy w "Magic260Save1.01"

(7) W swoim komputerze klikamy w "Select ULink" w prawym górnym rogu programu Magic260.

(8) Na komputerze klikamy w "Send File" (Wyślij Plik). Wskoczy okienko wysyłania. Wybieramy folder docelowy i plik do wgrania do Magic-260, a następnie klikamy Open. (W prawym dolnym rogu powinna pojawić się informacja: "Sending" (Wysyłanie). Podczas transferu na wyświetlaczu powinno pojawić się



XX w nawiasach oznaczają procent postępu, a kropki na dole pokazują pasek postępu. Wraz z postępem transferu zwiększał się będzie procent i ilość kropek na pasku. Po zakończeniu transferu na wyświetlaczu pojawi się "Please switch power OFF then back ON" (Prosimy wyłączyć i włączyć zasilanie). Po wyłączeniu i ponownym włączeniu zasilania wgrywanie pliku zostanie zakończone.

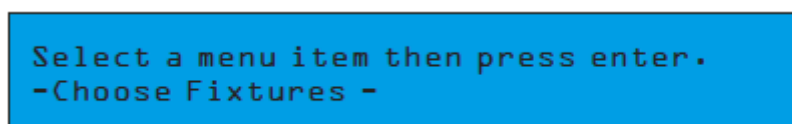
USB MEM STICK (ZACHOWYWANIE PLIKÓW)

Ta operacja pozwoli na przesyłanie danych z Magic-260 na nasz firmowy dysk USB. Całkowita pamięć dostępna na dysku USB wynosi 128MB - pełno miejsca na zachowanie wszystkich programów. Należy najpierw zainstalować aplikację Magic-260 oraz napęd USB dołączony do USB MEM Stick. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, należy to zrobić teraz i wtedy przejść do kroku nr (1).

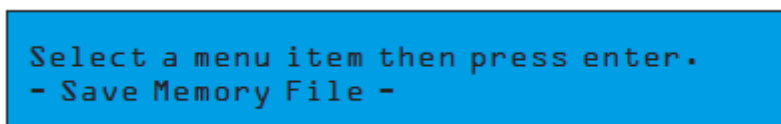
(1) Umieszczamy USB MEM Stick w porcie USB na naszym Magic-260.

(2) Wyłączamy i włączamy ponownie zasilanie w Magic-260.

(3) W Magic-260 wciskamy przycisk MENU aby na wyświetlaczu pojawiło się:



(4) W Magic-260 obracamy pokrętkę nr1 aby na wyświetlaczu pojawiło się:



(5) W Magic-260 wciskamy przycisk ENTER aby na wyświetlaczu pojawiło się:



W Magic-260 wciskamy pokrętkę nr2 aby wybrać USB. Na wyświetlaczu powinno pojawić się:

Please set this file name, then (enter)
UNNAMED0

(6) Jeśli chcemy nazwać plik, obracamy pokrętko nr1 i zmieniamy znaki, a obracając pokrętko nr5 przesuwamy kursor pod następny znak. Po nadaniu plikowi nazwy wciskamy przycisk ENTER aby zapisać plik na dysku USB. Na wyświetlaczu powinno pojawić się:

WRITE FILE (USB) (XX%)

.....

XX w nawiasach oznaczają procent postępu, a kropki na dole pokazują pasek postępu. Wraz z postępem transferu zwiększał się będzie procent i ilość kropek na pasku. Po zakończeniu transferu na wyświetlaczu pojawi się "File Sent" (Plik Wysłany). Powtarzamy kroki 1-8, aby zachować dodatkowe pliki pamięci.

USB MEM STICK (PLIKI Z USB MEMORY NA KOMPUTER)

Ta operacja pozwoli zachować pliki z dysku USB na komputerze. Należy najpierw zainstalować aplikację Magic-260 oraz napęd USB dołączony do USB MEM Stick. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, należy to zrobić teraz i wtedy przejść do kroku nr (1).

(1) Umieszczamy USB MEM Stick w porcie USB na naszym komputerze.

(2) W swoim komputerze otwieramy program Magic 260, klikając na START w pasku narzędzi WINDOWS, następnie Programy lub Wszystkie Programy, najeżdżamy myszką na Magic260 i klikamy w "Magic260Save1.01"

(3) Na komputerze klikamy w "Dirtory". W okienku opcji USB pojawi się lista plików dostępna obecnie na dysku USB.

(4) W komputerze należy zaznaczyć plik, który chcemy zapisać na komputerze i kliknąć na niego raz.

(5) Klikamy "Read" Wskoczy okienko wysyłania a nazwa naszego pliku zostanie zmieniona poprzez dodanie "MAGIC111". **UWAGA: NIE WOLNO ZMIENIAĆ LUB KASOWAĆ "MAGIC111". PLIK MUSI MIEĆ TO POWIĄZANIE ABY MOŻNA BYŁO WGRAĆ GO PONOWNIE DO MAGIC 260.**

(6) Na komputerze wybieramy folder docelowy dla pliku, np. Pulpit, i klikamy Open. Transfer rozpocznie się natychmiast i powinien zająć tylko parę sekund.

USB MEM STICK (WGRANIE PLIKU Z KOMPUTERA NA USB MEM STICK)

Ta operacja pozwala wgrać pliki Magic-260 z komputera na USB MEM Strick. Należy najpierw zainstalować aplikację Magic-260 oraz napęd USB dołączony do USB MEM Stick. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, należy to zrobić teraz i wtedy przejść do kroku nr (1).

(1) Umieszczamy USB MEM Stick w porcie USB na naszym komputerze.

(2) W swoim komputerze otwieramy program Magic 260, klikając na START w pasku narzędzi WINDOWS, następnie Programy lub Wszystkie Programy, najeżdżamy myszką na Magic260 i klikamy w "Magic260Save1.01"

(3) Klikamy w "Select UStick" w lewym górnym rogu programu Magic-260.

(4) Klikamy "Write" Wskoczy okienko wysyłania pliku.

(5) Wybieramy folder docelowy i klikamy na plik, który chcemy wgrać na dysk USB.

(6) Powtarzamy kroki 4 & 5 aby wgrać kolejne pliki na dysk USB.

USB MEM STICK (USUWANIE I FORMATOWANIE PLIKÓW NA DYSKU USB)

Ta operacja pozwala na usuwanie pojedynczych plików z dysku USB oraz formatowanie całej pamięci dysku USB, co wymazuje wszystkie pliki za jednym razem. Należy najpierw zainstalować aplikację Magic-260 oraz

USB MEM STICK (USUWANIE I FORMATOWANIE PLIKÓW NA DYSKU USB) (c.d.)

napęd USB dołączony do USB MEM Stick Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, należy to zrobić teraz i wtedy przejść do kroku nr (1).

(1) Umieszczamy USB MEM Stick w porcie USB na naszym komputerze.

(2) W swoim komputerze otwieramy program Magic 260, klikając na START w pasku narzędzi WINDOWS, następnie Programy lub Wszystkie Programy, najeżdżamy myszką na Magic260 i klikamy w "Magic260Save1.01"

(3) Klikamy w "Select UStick" w lewym górnym rogu programu Magic-260.

(4) Klikamy "Dirtory" W okienku opcji USB pojawi się lista plików dostępna obecnie na dysku USB.

Ostrzeżenie! Poniższe działania prowadzą do sformatowania całego dysku USB. Jeśli chcemy usuwać pliki pojedynczo, należy przejść do kroku nr 5. Aby sformatować (usunąć) wszystkie pliki na jednym razem, należy kliknąć "Format". Wszystkie pliki zostaną natychmiast usunięte z dysku.

(5) Zaznaczamy plik, który chcemy usunąć klikając na niego raz.

(6) Klikamy "DEL" Plik zostanie natychmiast usunięty. Należy powtórzyć kroki 5 & 6 aby usunąć kolejne pliki.

USB MEM STICK (WGRYWANIE PLIKÓW)

Ta operacja pozwoli przesłać dane z dysku USB ponownie do Magic-260.

(1) Umieszczamy USB MEM Stick w porcie USB na naszym Magic-260.

(2) Wyłączamy i włączamy ponownie zasilanie.

(3) W Magic-260 wciskamy przycisk MENU aby na wyświetlaczu pojawiło się:

```
Select a menu item then press enter.  
-Choose Fixtures -
```

(4) W Magic-260 obracamy pokrętkę nr1 aby na wyświetlaczu pojawiło się:

```
Select a menu item then press enter.  
- Load Memory File -
```

(5) W Magic-260 wciskamy przycisk ENTER aby na wyświetlaczu pojawiło się:

```
Please select save to USB or PC.  
EXIT          USB          PC
```

(6) W Magic-260 wciskamy pokrętkę nr2 aby wybrać USB. Na wyświetlaczu powinno pojawić się:

```
                Please select file  
XX/XX:XXXXXXXX
```

Nazwy plików pojawią się w kolejności w jakiej były zachowywane na dysku USB. W lewym dolnym rogu wyświetlany jest numer pliku / oraz całkowita liczba plików dostępnych na dysku oraz nazwa.

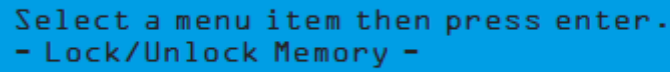
(7) Obracamy pokrętkę nr 1 aby wybrać plik do wgrania.

(8) Wciśnięcie przycisku ENTER pozwoli wgrać wybrane pliki. Natychmiast rozpocznie się wgrywanie pliku. Po zakończeniu transferu na wyświetlaczu pojawi się "Please switch power OFF then back ON" (Prosimy wyłączyć i włączyć zasilanie). Po tej operacji zakończy się wgrywanie pliku do Magic-260.

WYMAZYWANIE CAŁEJ PAMIĘCI

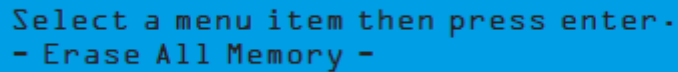
Następne działania pozwalają na wykasowanie za jednym razem CAŁEJ pamięci w tym ustawień podstawowych, scen i pokazów.

(1) Na głównym ekranie należy wcisnąć i przytrzymać przycisk DEL a następnie wcisnąć raz przycisk ENTER. Na wyświetlaczu pojawi się:



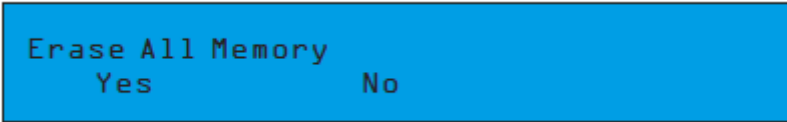
```
Select a menu item then press enter .  
- Lock/Unlock Memory -
```

(2) Obracamy pokrętkę nr1 w prawo aż na wyświetlaczu pojawi się:



```
Select a menu item then press enter .  
- Erase All Memory -
```

(3) Wciskamy przycisk ENTER. Na wyświetlaczu powinno pojawić się:



```
Erase All Memory  
Yes No
```

(4) Wciskamy pokrętkę nr1 na "Yes" lub pokrętkę nr2 na NO. **UWAGA: Po wybraniu "Yes" wszystkie zaprogramowane dane zostaną wykasowane. Należy się upewnić, że przed wyczyszczeniem pamięci zrobiliśmy kopię bieżących programów. Patrz Zapisywanie Plików**

Tabela Midi

Kanał Midi	Wartość	Wartość
1.	0-72 (Scena 1-3)	73-95 (Pokaz 1)
2.	0-72 (Scena 4-6)	73-95 (Pokaz 2)
3.	0-72 (Scena 7-9)	73-95 (Pokaz 3)
4.	0-72 (Scena 10-12)	73-95 (Pokaz 4)
5.	0-72 (Scena 13-15)	73-95 (Pokaz 5)
6.	0-72 (Scena 16-18)	73-95 (Pokaz 6)
7.	0-72 (Scena 19-21)	73-95 (Pokaz 7)
8.	0-72 (Scena 22-24)	73-95 (Pokaz 8)
9.	0-72 (Scena 25-27)	73-95 (Pokaz 9)
10.	0-72 (Scena 28-29)	73-95 (Pokaz 10)
11.	0-72 (Scena 30-32)	73-95 (Pokaz 11)
12.	0-72 (Scena 33-35)	73-95 (Pokaz 12)
13.	0-72 (Scena 36-38)	
14.	0-72 (Scena 39-41)	
15.	0-72 (Scena 42-45)	
16.	0-72 (Scena 46-48)	

SPECYFIKACJE

Model:	MAGIC 260
Zasilanie	DC 9~1 5V, 600 mA
LCD	80 znaków podświetlany na niebiesko
Wyjście DMX	3 pinowe żeńskie połączenie DMX
Wymiary:	9.5" (Dł) × 4" (Wys) × 20 7/8" (Szer) *w tym plastikowa oprawa.
Waga:	4,6 F

Szanowni Klienci!

Unia Europejska wydała dyrektywę, której celem jest ograniczenie/zabronienie używania niebezpiecznych substancji. Ta regulacja, znana jako ROHS, jest przedmiotem wielu dyskusji w branży elektronicznej.

Zabrania ona między innymi używania sześciu substancji: ołowiu (Pb), rtęci (Hg), sześciowartościowego chromu (Cr VI), kadmu (Cd), polibromowego difenyłu (PBB) jako środka zmniejszającego palność, polibromowego eteru fenyloвого (PBDE) jako środka zmniejszającego palność.

Dyrektywa ta dotyczy prawie wszystkich urządzeń elektrycznych i elektronicznych, których działanie wymaga pola elektrycznego lub elektromagnetycznego – krótko mówiąc całej elektroniki otaczającej nas w domu i pracy.

Jako producenci urządzeń marek AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional i ACCLAIM Lighting jesteśmy zobowiązani dostosować się do tej dyrektywy.

Dlatego już na dwa lata przed wejściem w życie dyrektywy ROHS rozpoczęliśmy poszukiwania alternatywnych, bezpiecznych dla środowiska naturalnego materiałów i procesów produkcyjnych.

Zanim dyrektywa ROHS weszła w życie wszystkie nasze produkty były już produkowane zgodnie z wymaganiami Unii Europejskiej. Dzięki regularnym audytom i testom materiałów nadal zapewniamy, że używane podzespoły ciągle odpowiadają wymaganiom tej dyrektywy, a produkcja, na ile pozwala na to stan techniki, przebiega w zgodzie ze środowiskiem naturalnym.

Dyrektywa ROHS jest ważnym krokiem w kierunku ochrony naszego środowiska naturalnego i przekazania go naszym potomkom.

My, jako producenci, czujemy się zobowiązani mieć w tym swój udział.

WEEE – Utylizacja odpadów elektrycznych i elektronicznych

Corocznie na wysypiskach śmieci na całym świecie lądują tysiące ton niebezpiecznych dla środowiska naturalnego podzespołów elektronicznych.

Aby zapewnić możliwie najlepszą utylizację i zużytkowanie podzespołów elektronicznych, Unia Europejska stworzyła dyrektywę WEEE.

System WEEE (Waste of Electrical and Electronical Equipment) jest porównywalny do używanego od lat systemu „Zielony Punkt”. Producenci urządzeń elektronicznych muszą czynnie uczestniczyć w przyszłej utylizacji produktu już na etapie wprowadzenia go do obrotu. Zebrane w ten sposób pieniądze są przeznaczone na rzecz wspólnego systemu utylizacji. W ten sposób zapewnione jest fachowe i zgodne z ochroną środowiska zbiórka oraz utylizacja starych urządzeń.

Jako producent jesteśmy częścią niemieckiego systemu EAR i pracujemy na jego rzecz. (rejestracja w Niemczech: DE41027552)

W przypadku urządzeń marek AMERICAN DJ i AMERICAN AUDIO oznacza to, że mogą je Państwo bezpłatnie oddać w punktach zbiórek i zostaną one tam wprowadzone do procesu recyklingu. Urządzenia marki ELATION professional, które przeznaczone są jedynie do użytku profesjonalnego, są utylizowane bezpośrednio przez nas. Prosimy o przesłanie ich bezpośrednio do nas po ich zużyciu, abyśmy mogli zająć się ich właściwą utylizacją.

Tak jak wspomniana wcześniej dyrektywa ROHS, tak i WEEE jest ważnym działaniem na rzecz ochrony środowiska, a my chętnie pomagamy dbać o naturę poprzez właściwą utylizację.

Chętnie odpowiemy na wszelkie Państwa pytania oraz sugestie.

Kontakt: info@americandj.eu

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
The Netherlands
www.americandj.eu