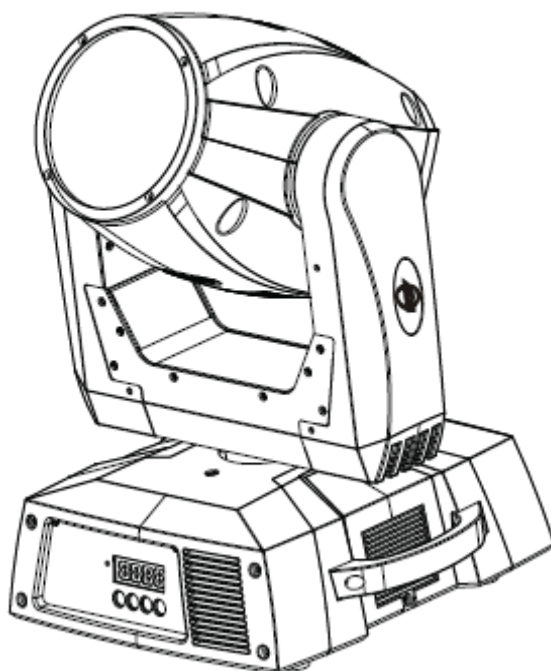




VIZI BEAM 5R



Instrukcja obsługi

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

Spis treści

INFORMACJE OGÓLNE	3
ŚRODKI OSTROŻNOŚCI	3
CECHY URZĄDZENIA	4
ADRESOWANIE RDMX	4
OSTRZEŻENIA ZWIĄZANE Z LAMPĄ WYŁADOWCZĄ	4
ZALECENIA OGÓLNE	4
REJESTRACJA PRODUKTU	5
MONTAŻ	5
URZĄDZENIA STERUJĄCE I FUNKCJE	7
SET UP	8
MENU SYSTEMOWE	10
EDYCJA PROGRAMU	20
KODY BŁĘDÓW	21
EKSPLOATACJA	22
TRYB DMX 10 KANAŁOWY	24
TRYB DMX 12 KANAŁOWY	26
WYMIANA LAMPY	28
USTAWIENIE BEZPIECZNIKA I LAMPY	28
DANE FOTOMETRYCZNE	29
CZYSZCZENIE	30
ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW	30
DANE TECHNICZNE:	31
ROHS i WEEE	32

INFORMACJE OGÓLNE

Wypakowanie: Dziękujemy za zakup Vizi Beam 5R™ produkcji American DJ®. Każdy egzemplarz Vizi Beam 5R™ został dokładnie sprawdzony i jest wysyłany w pełnej gotowości do użycia. Należy dokładnie sprawdzić czy opakowanie nie posiada uszkodzeń powstałych w czasie transportu. Jeżeli opakowanie nosi ślady uszkodzeń, należy sprawdzić czy urządzenie nie jest uszkodzone oraz upewnić się czy towarzyszące mu wyposażenie konieczne do jego eksploatacji dotarło w stanie nienaruszonym. W razie stwierdzenia uszkodzeń lub braku części, należy skontaktować się z wsparciem klienta poprzez nasz bezpłatny numer. Prosimy o taki kontakt przed podjęciem decyzji o zwrocie urządzenia do sprzedawcy.

Wstęp: Vizi Beam 5R™ jest inteligentną ruchomą głową DMX. Vizi Beam 5R™ może być 10 kanałowym lub 12 kanałowym urządzeniem DMX. Może ono działać w trzech różnych trybach: tryb pokazu, aktywacji dźwiękiem, lub sterowanie DMX. Vizi Beam 5R™ może być używane samodzielnie lub w konfiguracji master/slave. *Najlepsze wyniki uzyskiwane są wtedy, gdy stosuje się mgłę lub dym wzmacniające efekty świetlne.*

W czasie uruchamiania a także użytkowania z urządzenia może wydobywać się niewielki dym lub zapach. Jest to normalne zjawisko związane z ciepłem wytwarzanym przez lampę.

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.

Ostrzeżenie! Aby uniknąć ryzyka pożaru lub porażenia prądem, nie wolno wystawiać urządzenia na działanie deszczu ani wilgoci.

Ostrzeżenie! Urządzenie może spowodować poważne uszkodzenie wzroku. Unikać patrzenia bezpośrednio w źródło światła przez dłuższy czas!

ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

Dla własnego bezpieczeństwa, przed instalacją i eksploatacją urządzenia prosimy o dokładne zapoznanie się instrukcją obsługi!

- Aby uniknąć pożaru lub porażenia prądem, nie wolno wystawiać urządzenia na działanie deszczu ani wilgoci
- Nie wolno rozlewać wody i innych płynów na urządzenie ani do jego wnętrza.
- Upewnij się, że napięcie pobierane przez urządzenie jest takie samo jak napięcie w sieci.
- Nie uruchamiaj urządzenia, jeśli przewód zasilający jest uszkodzony.
- Nie próbuj usunąć lub wyłamać bolca uziemienia z wtyczki. Jego zadaniem jest zabezpieczenie przed porażeniem prądem i pożarem w wypadku zwarcia wewnątrz urządzenia.
- Przed dokonaniem jakichkolwiek podłączeń odłącz zasilanie.
- Pod żadnym pozorem nie ściągać wierzchniej obudowy. Urządzenie nie zawiera żadnych elementów przeznaczonych do serwisowania przez użytkownika.
- Nie uruchamiaj urządzenia, jeśli pokrywa obudowy jest zdjęta.
- Instaluj urządzenie tylko w miejscach zapewniających dobrą wentylację. Odstęp pomiędzy urządzeniem i ścianą nie powinien być mniejszy niż 15cm.
- Nie używaj urządzenia, jeśli jakkolwiek jego element uległ uszkodzeniu.
- Urządzenie jest przeznaczone tylko do użytku wewnątrz budynku. Gwarancja na urządzenie straci ważność, jeśli zostanie ono użyte na dworze.
- Instaluj urządzenie tak, aby było ono stabilne i bezpieczne.
- Przewód zasilania ułóż tak, aby nikt po nim nie chodził ani też niczego na nim nie stawiał. Zwróć szczególną uwagę na przedłużacze i miejsca, w pobliżu wtyczek i urządzenia.
- Konserwacja – Sprzęt powinien być czyszczony zgodnie z zaleceniami wytwórcy. Czyszczenie – patrz str.56.
- Ciepło – Urządzenie powinno być umieszczone z dala od źródeł ciepła takich jak kaloryfery, systemy ogrzewania, piece oraz innych urządzeń wytwarzających ciepło (włącznie ze wzmacniaczami).
- Urządzenie powinno być serwisowane przez wykwalifikowany personel w przypadku, gdy:
 - A. Ciała obce lub płyny dostały się do wnętrza urządzenia.
 - B. Urządzenie zostało wystawione na działanie wody lub deszczu.
 - C. Urządzenie nie działa normalnie lub jego zachowanie się zmieniło.

CECHY URZĄDZENIA

- Silniki mikro-krokowe zapewniające płynne zmiany kolorów i gobo
- 2 Tryby kompatybilne z protokołem DMX-512 (Tryb DMX Kanału 10 DMX lub tryb DMX Kanału 12)
- Niezależne Koła Gobo i Kolorów
- 14 Gobo + Spot
- 12 Kolorów, Plus Biel – Z efektem Tęczy
- RDMX – Pozwala na ustawienie adresu DMX z dowolnego kontrolera DMX
- 3 Tryby działania - Master/Slave; Samodzielny; Aktywacja Dźwiękiem
- Wewnętrzny Mikrofon
- Lampa wyładowcza Philips® Platinum 5R
- Edycja i zapis scen w pamięci
- Soczewki z ręcznie ustawianym fokusem
- Ruch Pan 360°/ 540°
- Ruch Tilt 270°
- Cyfrowy wyświetlacz do ustawiania adresu i funkcji

ADRESOWANIE RDMX

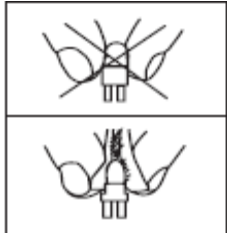
Informacje o RDMX (zdalnym DMX) :

1. Urządzenie będą dostarczane z fabryki z dodatkowym ustawieniem 16 kanału.
2. Używając RDMX, jeżeli wszystkie urządzenia są ustawione na taki sam adres DMX, to po wybraniu nowego adresu zmiana będzie dotyczyć wszystkich urządzeń.

PRZYKŁAD: Mamy cztery urządzenia i wszystkie są ustawione na adres DMX "1", zmieniamy jedno urządzenia na adres DMX "17", spowoduje to zmianę wszystkich urządzeń na adres DMX "17".

Wszystkie cztery urządzenia muszą być ustawione na 4 różne adresy startowe aby można było ustawiać indywidualne adresy DMX dla każdego urządzenia.

OSTRZEŻENIA ZWIĄZANE Z LAMPĄ WYŁADOWCZĄ



Urządzenie wyposażone jest w lampę, która jest bardzo wrażliwa na uszkodzenia. Nie wolno dotykać jej gołymi palcami, gdyż tłuszczy zmniejsza żywotność lampy. Nie wolno też wyjmować lampy jeżeli nie ostygła wystarczająco. Lampa nie jest objęta gwarancją.

Urządzenie emituje szkodliwe dla oczu i skóry intensywne promieniowanie UV. Światło lampy może poważnie uszkodzić siatkówkę. Nie wolno używać urządzenia gdy zdjęte są pokrywy. Pokrywy te stanowią ochronę przed promieniowaniem UV.

Ostrzeżenie związane z epilepsją: Osoby cierpiące na epilepsję nie powinny spoglądać w światło lampy przez dłuższy czas.

Urządzenia nie należy włączać i wyłączać po krótkim okresie czasu. Zmniejsza to żywotność lampy i jej wydajność.

Dla uzyskania intensywnego światła w lampach zastosowano sprężony gaz. Z powodu wysokiego ciśnienia wewnątrz lampy może ona eksplodować gdy jest intensywnie używana przez długi okres czasu. Ryzyko to rośnie z wiekiem lampy, dlatego stosując stare lampy należy zachować dodatkowe środki ostrożności. Ostrożność zawsze jest wymagana przy obsłudze urządzeń wyposażonych w lampy zawierające gaz pod ciśnieniem. Nie wolno otwierać urządzenia gdy jest ono włączone.

ZALECENIA OGÓLNE

Aby w pełni wykorzystać możliwości Produktu, prosimy o przeczytanie instrukcji obsługi i zapoznanie z podstawowymi funkcjami urządzenia. Instrukcja zawiera ważne informacje dotyczące bezpieczeństwa obsługi oraz sposobu konserwacji urządzenia. Prosimy zachować instrukcję obsługi.

REJESTRACJA PRODUKTU

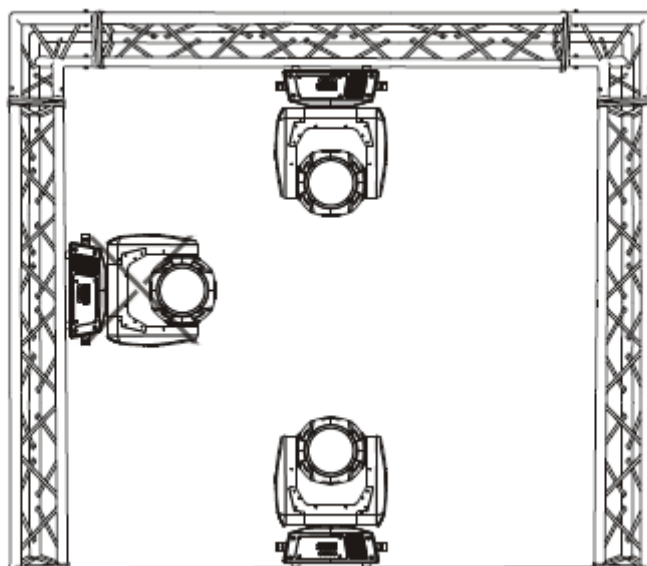
Vizi Beam 5R™ podlega jednorocznej ograniczonej gwarancji. Prosimy o wypełnienie załączonej karty gwarancyjnej w celu uprawomocnienia zakupu. Za wszystkie wysyłane do naprawy urządzenia, bez względu na to czy podlegają naprawie gwarancyjnej, czy też nie, należy uiścić przedpłatę związaną z kosztem wysyłki oraz załączyć zwrotny numer autoryzacji (R.A.). Numer R.A. musi być napisany wyraźnie na opakowaniu zwrotnym. Numer ten oraz krótki opis problemu muszą towarzyszyć przesyłce. Jeśli urządzenie podlega gwarancji, konieczne jest również dostarczenie dowodu zakupu (faktury). Aby uzyskać numer R.A., skontaktuj się z biurem obsługi klienta. Przesyłki bez widocznego numeru R.A. będą zwracane na koszt wysyłającego.

MONTAŻ

W czasie instalacji należy pamiętać by kratownica lub inne miejsce do którego montujemy urządzenie były w stanie utrzymać ciężar 10 krotnie większy od wagi samego urządzenia bez jakichkolwiek odkształceń. Urządzenie musi być dodatkowo zabezpieczone np. odpowiednim kablem. Nie wolno stać pod urządzeniem w czasie jego montażu, zdejmowania lub serwisu.

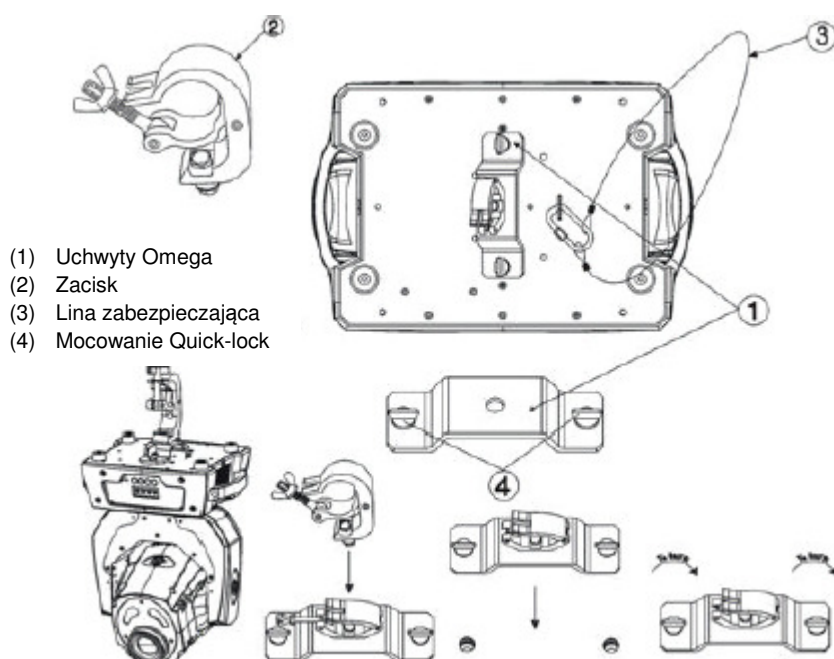
Montaż w górnej pozycji wymaga doświadczenia, konieczne są, między innymi, obliczenia limitów obciążeń, szczegółowa znajomość używanych materiałów oraz okresowe kontrole bezpieczeństwa materiałów i urządzenia. Jeżeli nie posiada się takiego doświadczenia, nie wolno podejmować prób samodzielnego montażu!

Raz do roku wykwalifikowana osoba powinna kontrolować miejsce instalacji.



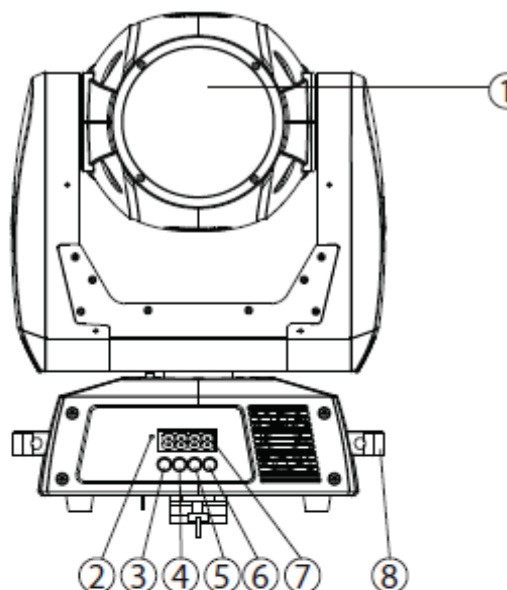
Vizi Beam 5R działa w pełni sprawnie w dwóch pozycjach, podwieszone pod sufitem lub ustawione na płaskiej powierzchni (patrz rysunek na następnej stronie). Zawsze należy sprawdzić, że w odległości co najmniej 0,5 metra nie znajdują się żadne łatwopalne materiały (dekoracje, itp.). Należy zawsze montować dołączony do urządzenia kabel zabezpieczający by zapobiec przypadkowemu uszkodzeniu urządzenia lub obrażeniom jeżeli zawiodą zaciski (patrz następna strona). Do mocowania nie wolno używać uchwytów.

UWAGA: Odpowiednia temperatura otoczenia dla urządzenia to zakres od -25° C do 45° C. Nie wolno używać urządzenia w miejscach gdzie limity te są przekraczane. Zapewni to właściwe i długie działanie.

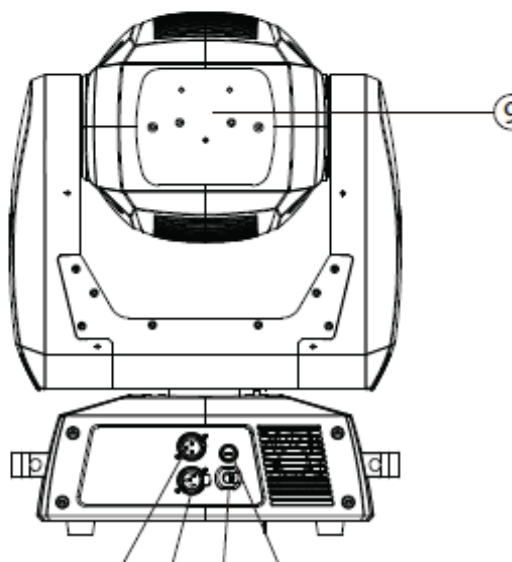


Każdy z zacisków przykręcamy śrubą M12 oraz nakrętką do uchwytów Omega. Mocowania quick-lock pierwszego uchwytu Omega wkładamy w odpowiednie otwory na dole Vizi Beam 5R. Dokręcamy mocowania quick-lock obracając zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Instalujemy drugi uchwyt Omega. Przeciągamy kabel zabezpieczający przez otwory w dole podstawy i przez kratownicę lub inne bezpieczne miejsce umocowania. Wkładamy karabinek i dokręcamy śrubę zabezpieczającą.

PRZÓD



TYŁ



1. **Soczewka** – Wysokiej jakości soczewka z pełnym fokusem. Fokus ustawia się ręcznie obracając soczewki aż do osiągnięcia właściwego fokusu.

2. **Mikrofon** – Mikrofon jest zaprojektowane do odbioru dźwięków wyłącznie niskich częstotliwości w czasie gdy urządzenie jest w trybie Aktywacji Dźwiękiem. Uderzanie w mikrofon lub wysokie dźwięki mogą spowodować, że urządzenie się nie włączy.

3. **Przycisk Mode/Esc** – Umożliwia wejście w i wyjście z menu głównego i podmenu.

4. **Przycisk Up** - Przycisk służy do przewijanie do przodu w czasie przeglądania menu systemowego.

5. **Przycisk Down** – Przycisk służy do przewijanie do tyłu w czasie przeglądania menu systemowego.

6. **Przycisk Enter** – Ten przycisk służy do wyboru funkcji i potwierdzania poleceń w menu systemowym.

7. **Digital Display** – Pokazuje menu oraz funkcje urządzenia.

8. **Uchwyt** – Są to wbudowane uchwyty służące do przenoszenia urządzenia. Nie wolno go podnosić za widelki ani za głowicę. Unoszenie urządzenia poprzez chwytanie głowicy może poważnie je uszkodzić i powoduje unieważnienie gwarancji.

9. **Jednostka lampy i płyta dostępu do lampy** – Płyta umożliwia dostęp do lampy. Urządzenie zawiera lampę wyładowczą montowaną na sprężynie. Zamiennik musi być takiego samego typu. Po wymianie lampę należy ustawić w reflektorze. Patrz strony 52-53 - instalacja i optymalizacja lampy. Nie wolno używać urządzenia jeśli lampa jest odsłonięta, emituje ona silne promieniowanie UV.

URZĄDZENIA STERUJĄCE I FUNKCJE (ciąg dalszy)

10. Jack XLR wejścia DMX - Otrzymuje sygnał przychodzący DMX lub Master/Slave.

11. Jack XLR wyjścia - Przekazuje przychodzący sygnał DMX do innego urządzenia DMX, lub sygnał Master/Slave do kolejnego Vizi Beam 5R™ w linii. Jack ten należy poddać terminacji w ostatnim urządzeniu w kolejności. Zapewni to najlepsze wyniki pracy w trybach DMX lub Master/Slave.

Patrz „Terminacja” strona 14.

12. Wejście kabla zasilania – Kabel spełnia wymagania elektryczne urządzenia. Napięcie sieci może być różne w różnych miejscach. Zawsze należy się upewnić, że jest ono odpowiednie. Nie wolno używać urządzenia jeżeli bolec uziemienia został usunięty lub uszkodzony. Uziemienie zmniejsza ryzyko pożaru i porażenia prądem w razie wystąpienia zwarcia wewnątrz urządzenia.

13. Obudowa Bezpiecznika – Zawiera bezpiecznik 5 amp (3 amp 220v) Nie wolno go watować, chroni on elektronikę w razie zmian napięcia zasilania. Należy pamiętać by wymienić go na taki sam model, chyba że autoryzowany technik serwisu American DJ® doradzi inaczej.

SET UP

Zasilanie: Przed podłączeniem urządzenia należy sprawdzić czy zasilanie sieci jest zgodne z wymaganiami American DJ® Vizi Beam 5R.™ Urządzenie jest dostępne w wersjach 120v i 220v. Ponieważ napięcie sieci może być różne w różnych miejscach przed włączeniem urządzenia zawsze należy je sprawdzić.

DMX-512: *DMX jest skrótem od Digital Multiplex. Jest to uniwersalny protokół używany przez większość producentów kontrolerów i oświetlenia jako forma komunikacji pomiędzy inteligentnymi urządzeniami i kontrolerami.* Kontroler DMX przekazuje instrukcje DMX od kontrolera do urządzenia. Dane DMX przekazywane są strumieniowo od urządzenia do urządzenia poprzez terminale danych XLR DATA „IN” i DATA „OUT” umieszczone we wszystkich urządzeniach DMX (większość kontrolerów posiada tylko terminal DATA „OUT”).

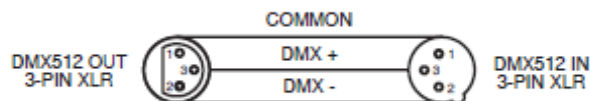
Połączenie DMX: DMX jest językiem pozwalającym na łączenie i sterowanie wszystkimi typami i modelami urządzeń pochodzącymi od różnych producentów za pomocą pojedynczego kontrolera jeżeli urządzenia te i kontroler są zgodne z DMX. *Aby zapewnić właściwą transmisję danych DMX przy używaniu kilku urządzeń należy zadbać o to by łączące je kable były jak najkrótsze. Kolejność łączenia urządzeń nie ma wpływu na adresowanie DMX. Na przykład: urządzenie z adresem DMX 1 można umieścić w dowolnym miejscu w linii DMX, na początku, na końcu lub gdzieś pośrodku. Dlatego też pierwsze urządzenie sterowane przez kontroler może być ostatnim urządzeniem w linii. Urządzenie z adresem DMX 1 rozpoznawane jest jako pierwsze w kolejności przesyłu danych bez względu na to gdzie się znajduje w łańcuchu DMX.*

Wymagania dla kabla danych (Kabel DMX) (Tryb DMX i Master/Slave): Vizi Beam 5R™ może być sterowane za pośrednictwem protokołu DMX-512. Vizi Beam 5R™ może być urządzeniem DMX 10 lub 12 kanałowym. DMX jest ustawiany elektronicznie za pomocą urządzeń sterujących na bocznym panelu urządzenia. Urządzenie i kontroler DMX wymagają zatwierdzonego kabla DMX-512 110 Ohm dla wejścia i wyjścia danych (Rysunek 1). Zalecamy kable Accu-Cable DMX. Jeżeli używamy własnych kabli należy się upewnić, że są to standardowe kable ekranowane 110-120 Ohm (Można je kupić w prawie wszystkich specjalistycznych sklepach sprzedających sprzęt dźwiękowy i oświetleniowy). Na każdym końcu kabla powinny znajdować się męskie i żeńskie złącza. Należy też pamiętać, że kabel DMX musi być połączony szeregowo i nie może być rozdzielany.



Rysunek1

Uwaga: Jeżeli używamy własnych kabli należy postępować zgodnie z instrukcjami pokazanymi na rysunkach 2 i 3. Nie używaj zacisku oczkowego uziemienia na złączu XLR. Nie łącz ekranowanej żyły kabla z zaciskiem uziemienia ani nie pozwalaj by żyła kabla miała kontakt z zewnętrzną obudową XLR. Uziemienie osłony może spowodować spięcie i nieprzewidywalne zachowanie urządzenia.



Rysunek 2



Rysunek 3

Konfiguracja pinów XLR
Pin1 = Ziemia
Pin2 = Data Compliment (Minus)
Pin3 = Data True (Plus)

Uwaga: Terminacja linii. Kiedy używamy dłuższych kabli, może być potrzebna terminacja ostatniego urządzenia, aby uniknąć niepożądanych zachowań urządzenia. Terminatorem jest opornik 110-120 ohm 1/4 wata podłączony pomiędzy pinami 2 i 3 złącza męskiego XLR (DATA + i DATA -). Wkłada się go w złącze żeńskie XLR ostatniego urządzenia w szeregowo połączonym łańcuchu aby terminować linię. Użycie terminatora kabla (ADJ numer części Z-DMX/T) zmniejsza możliwość powstania zakłóceń.



Terminacja zmniejsza błędy sygnału i usuwa problemy z transmisją oraz zakłócenia. Zaleca się zawsze podłączyć terminal DMX, (Opór 120 ohm 1/4 wata) pomiędzy PIN 2 (DMX-) a PIN 3 (DMX+) na ostatnim urządzeniu.

Rysunek 4

5-pinowe złącza XLR DMX. Niektórzy producenci zamiast złączy 3-pinowych używają 5-pinowych złączy XLR do transmisji danych. Urządzenia z 5-pinowymi złączami XLR można łączyć z urządzeniami 3-pinowymi. Należy wtedy zastosować pośrednik złącza. Można je kupić w większości sklepów elektrycznych. Tabela poniżej pokazuje właściwą konwersję kabla.

Przejdziówka 3-Pin XLR na 5-Pin XLR		
Żyłka kabla	3-pin XLR Żeńska (Out)	5-pin XLR Męska (In)
Ziemia/Ekran	Pin 1	Pin 1
Data compliment (- sygnał)	Pin 2	Pin 2
Data True (+ sygnał)	Pin 3	Pin 3
Nie używany		Pin 4 – Nie używać
Nie używany		Pin 5 – Nie używać

MENU SYSTEMOWE

0		ADDR	ADDRAXXA001		Pokazuje adres startowy DMX A001 również ustawienie na slave
1		TEST	T-01~T-XX		Automatyczne testowanie funkcji
2		RUN		MSTR/ALON	Działa jako "master" lub "alone" dla auto
		AUDI		MSTR/ALON	Działa jako "master" lub "alone" dla audio
		AUTO		Clos/Hold/Auto/Audi	Brak DMX
3		LAMP	ON/OFF		Ręczne włączanie/wyłączanie lampy
4	RESE	ALL			Reset wszystkich silników i powrót po pozycji wyjściowych
		SCAN			Reset silników pan/ tilt
		COLR			Reset silników kolorów
		GOBO			Reset silników gobo i rotacji
		SHTR			Reset silników przesłony i/lub ściemniacza
		OTHR			Reset innych silników
5	TIME	LIFE	0000~9999		Wyświetla całkowity czas pracy urządzenia
		LAMP	0000~9999		Wyświetlenie czasu pracy lampy
		CLMP			Kasacja czasu pracy lampy
6	RPAN	ON/OFF			Odwrócenie ruchu pan
7	RTLT	ON/OFF			Odwrócenie ruchu tilt
8	FINE	ON/OFF			Przełączenie pomiędzy 16bit/8bit
9	DEGR	360/540			Wybór stopnia Pan
10	MIC	M-XXM-70			Czułość mikrofonu
11	DISP	VALU	D-XXD-00(DXXX)		Wyświetlenie wartości DMX dla kanału
		DON	ON/OFF		Wyłączenie wyświetlacza po 2 min.
		FLIP	ON/OFF		Odwrócenie wyświetlacza o 180
			ON/OFF		Blokada klawiatury
12	SPEC	LAAU	ON/OFF		Automatyczne włączenie lampy wraz z włączeniem zasilania
		RDMX	ON/OFF		Zmiana adresu DMX poprzez zew. kontroler
		DLOF	ON/OFF		Włączanie lampy poprzez DMX
		DLAY	D-XXD-05		Czas opóźnienia lampy
		SPOT	ON/OFF		Optymalizacja lampy
		DFSE	ON/OFF		Reset wszystkich funkcji do ustawień domyślnych
		FEED	ON/OFF		Pan/tilt feedback (korekcja błędu) on/off
		FANS	AUTO/HIGH/LOW		Wybór trybu pracy wentylatora
		POFF	OFF/1~99MinDefault15Min		Wyłączenie zasilania
		VER	V1.0~V9.9		Wersja oprogramowania
		ADJU	CODE	CXXX	Kod urządzenia* kod "C050"
			CH01~CH30	XXXX(-128~127)	Motor Fi
13	EDIT	SEPR	AUTOIP01~IP07		Wybór programu do edycji
		STEP	S-01~S-48		Ustawienie wielkości programu
			C-01~C-XX	XXX(000~255)	Edycja kanału dla każdej sceny
			TIME	TXXX(001~999)	Czas każdej ze scen
		SCXX	CEDT	ON/OFF	Edycja programu poprzez kontroler
		REC.	RE.XX		XXAutoSave13EDITRUNON
		RUN	ON/OFF		Test Programu

MENU SYSTEMOWE (ciąg dalszy)

MENU ADRESOWE (ADDRESS MENU) -

A001 - A511 – Tutaj ustawiamy adres DMX urządzenia.

MENU KONTROLENE (TEST MENU) -

T-01 - T-XX – Testowanie funkcji każdego kanału.

MENU ODTWARZANIA (PLAY MENU) -

RUN – Urządzenie działa w trybie Master/Slave (MSTR) lub Samodzielnie (ALON). Urządzenie będzie realizować program wewnętrzny.

AUDI (Audio) – Urządzenie działa w konfiguracji Master/Slave (MSTR) lub Samodzielnie (ALON) w trybie aktywacji dźwiękiem.

AUTO – Tryb na wypadek utraty sygnału DMX. Można wybrać cztery ustawienia:

- “Clos” – Urządzenie zamknie przesłony soczewek.
- “Hold” – Ustawienie domyślne, przy utracie sygnału urządzenie ‘trzyma się’ ostatnich ustawień.
- “Auto” – Urządzenie przejdzie w tryb Auto i będzie realizować zaprogramowany pokaz.
- “Audi” – Urządzenie przejdzie w tryb aktywacji dźwiękiem.

MENU LAMPY (LAMP MENU) -

ON/OFF – Ręczne włączenie „On” lub wyłączenie „Off” lampy.

MENU RESETU (RESE (RESET) MENU) -

ALL – Reset wszystkich silników.

SCAN – Reset silników pan/tilt.

COLR (Kolor) – Reset silnika koła kolorów.

GOBO – Reset silnika koła gobo.

SHTR (Przesłona) – Reset silników przesłony i ściemniacza.

OTHR – Reset pozostałych silników.

MENU FUNKCJI CZASU PRACY (TIME MENU) -

LIFE – Wyświetla całkowity czas działania urządzenia.

LAMP – Wyświetla czas pracy lampy.

CLMP – Kasuje czas pracy lampy.

MENU ODWRÓCENIA PAN (RPAN MENU) -

ON/OFF – Odwraca kierunek pan.

(MENU ODWRÓCENIE TILT (RTLT MENU) -

ON/OFF – Odwraca kierunek tilt.

MENU USTAWIEŃ PRECYZYJNYCH (FINE MENU) -

ON/OFF – Przełączenie pomiędzy ruchem pan i tilt 8bit (nieprecyzyjny) a 16bit (precyzyjny). Służy też do zmiany trybu kanału DMX pomiędzy trybem DMX kanału 10 (8 bit) i kanału 12 (16 bit).

MENU POZIOMU PAN (DEGR MENU) -

360/540 – Zmienia stopień Pan pomiędzy 360 a 540.

MENU MIKROFONU (MIC MENU) -

M-01-M-70 – Za pomocą tej funkcji możemy regulować czułość wewnętrznego mikrofonu.

MENU WYŚWIETLACZA (DISPLAY MENU) -

VALU (wartość DMX-512) – Wyświetla wartość DMX-512 każdego kanału.

D ON – Wyłącza wyświetlacz po 2 minutach.

FLIP - "Obraca" wyświetlacz o 180°.

MENU SYSTEMOWE (ciąg dalszy)

LOCK – Po włączeniu funkcja ta blokuje przyciski po upływie 15 sekund.

MENU SPECJALNE (SPEC MENU) -

LA AU – Automatycznie włącza/wyłącza lampę po włączeniu zasilania.

RDMX – Za pomocą tej funkcji możemy zmieniać adres DMX poprzez zewnętrzny kontroler. Patrz strony 29-30.

DLOF (Regulacja lampy) – Funkcja ta reguluje pracę lampy za pośrednictwem panelu sterowania. W tym trybie urządzenie nie reaguje na żadne sygnały kontrolne.

DLAY – Funkcja ta ustawia czas opóźnienia lampy.

SPOT – Ustawia promień w zwarty punkt ułatwiając optymalizację lampy.

DFSE – Resetuje urządzenie do ustawień domyślnych.

FEED – Włącza i wyłącza korekcję błędów pan/tilt. Np. jeżeli głowa zostanie wytrącona z miejsca, urządzenie automatycznie powróci do ostatnich ustawień.

FANS – Wybór trybu pracy wentylatora.

POFF – Ta funkcja automatycznie wyłącza lampę i silniki krokowe. Patrz strona 33.

VER – Wyświetla wersję oprogramowania.

ADJU – Kod urządzenia to "C050".

CH01~CH30 kalibracja silnika.

MENU EDYCJI (EDIT MENU) -

SEPR (AUTO lub IP01 - IP07) – umożliwia edycję 7 wewnętrznych programów lub programu auto.

STEP (Krok) – Kroków można używać do edycji programów. Patrz edycja programu strona 35.

SCXX (SC01 - SC48) – Sceny zapisane w programie. W sumie jest 48 scen.

Podmenu:

C-01~C-30 – Edycja kanałów każdej ze scen.

TIME – Ustawienie Czasu dla każdej ze scen.

CEDT – Edycja programu poprzez zewnętrzny kontroler.

REC – Automatyczny zapis programu użytkownika.

RUN – Odtwarzanie programu użytkownika.

Menu systemowe. Vizi Beam 5R™ posiada łatwe w obsłudze menu systemowe. Kolejny rozdział opisuje funkcje i komendy tego menu.

Aby wejść w menu główne wciskamy MODE/ESC (3) na przednim panelu. Wciskamy UP (4) lub DOWN (5) aż odzyskamy żądane funkcje. Następnie wciskamy przycisk enter(6). Ponownie wciskamy przyciski UP lub DOWN aby zmienić funkcje. Po wprowadzeniu zmian wciskamy enter aby zapisać zmiany w systemie. Jeżeli nie zrobimy tego w ciągu ośmiu sekund system automatycznie powróci do menu. Aby wyjść bez dokonywania zmian wciskamy przycisk MODE/ESC.

ADDR MENU -

ADDR Ustawienie Adresu DMX za pośrednictwem panelu sterowania -

1. Wchodzimy do głównego menu.
2. Wciskamy UP aż wyświetli się "ADDR", wciskamy ENTER.
3. Teraz wyświetli się "A001". Wciskamy UP lub DOWN aby odszukać żądany adres. Wciskamy ENTER aby potwierdzić.
4. Wyświetlacz pokaże "PASS", a następnie ponownie wyświetli się wybrany adres.
5. Wciskamy przycisk MODE/ESC aby wrócić do menu głównego.

MENU SYSTEMOWE (ciąg dalszy)

Gdy wyświetlacz pokazuje "A001", możemy zmienić adres początkowy DMX wciskając przyciski UP lub DN.

TEST MENU GŁÓWNE -

TEST – Testuje funkcje każdego z kanałów.

1. Wejść do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "TEST", wciśnij ENTER.
3. Wyświetlacz pokaże "T-01". Teraz wciskając przycisk up można wybierać kanały i testować je.
4. Wciśnij MODE/ESC aby wyjść.

PLAY MENU GŁÓWNE -

RUN Urządzenie działa w trybie jako "master" w konfiguracji Master/Slave, lub samodzielnie -

1. Wejść do głównego menu.
2. Wciskaj UP aż wyświetli się "PLAY", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj UP aż wyświetli się "RUN", wciśnij ENTER.
4. Wciskaj przycisk UP lub DOWN aby wybrać "MSTR" lub "ALON", wybór potwierdź wciskając ENTER, na wyświetlaczu zaświeci się "PASS" i urządzenie rozpocznie pracę.

AUDI Urządzenie działa jako "master" w trybie aktywacji dźwiękiem lub samodzielnie -

1. Wejść do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "PLAY", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "AUDI", wciśnij ENTER.
4. Wciskając UP lub DOWN wybieraj pomiędzy "MSTR" a "ALON", wybór potwierdź wciskając ENTER, na wyświetlaczu zamiga "PASS" a urządzenie rozpocznie pracę.

AUTO Tryb na wypadek utraty sygnału DMX. Urządzenie posiada 4 tryby działania, patrz strona 17 opis tych trybów -

1. Wejść do głównego wciskając MODE/ESC.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "PLAY", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "AUTO", wciśnij ENTER.
4. Teraz można wybrać pomiędzy "CLOSE", "HOLD" "AUTO", lub "AUDI". "HOLD" to ustawienie domyślne.
5. Wybieramy tryb działania urządzenia na wypadek utraty sygnału DMX i wciskamy ENTER.

LAMP MENU GŁÓWNE -

OPEN **Za pomocą tej funkcji możemy włączać lub wyłączać lampę z panelu sterowania.**

1. Wejść do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "LAMP", wciśnij ENTER.
3. Wyświetlacz pokaże "ON/OFF". Wciskamy UP aby wybrać "ON" by włączyć lampę lub "OFF" aby ją wyłączyć.
4. Wciśnij ENTER aby potwierdzić.
5. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

RESE MENU GŁÓWNE -

ALL **Za pomocą tej funkcji możemy resetować wszystkie silniki.**

1. Wejść do głównego menu.

2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "RESE", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "ALL", wciśnij ENTER.
4. Wciśnij ENTER aby zresetować.
5. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

SCAN Za pomocą tej funkcji możemy resetować silniki pan/tilt.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "RESE", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "SCAN", wciśnij ENTER.
4. Wciśnij ENTER aby zresetować.
5. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

COLR Za pomocą tej funkcji możemy resetować silnik koła kolorów.

MENU SYSTEMOWE (ciąg dalszy)

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "RESE", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "COLR", wciśnij ENTER.
4. Wciśnij ENTER aby zresetować.
5. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

GOBO Za pomocą tej funkcji możemy resetować silnik koła gobo.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "RESE", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "GOBO", wciśnij ENTER.
4. Wciśnij ENTER aby zresetować.
5. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

SHTR Za pomocą tej funkcji możemy resetować silnik przesłony.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "RESE", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "SHTR", wciśnij ENTER.
4. Wciśnij ENTER aby zresetować.
5. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

OTHR – Po włączeniu tej funkcji resetu urządzenie zresetuje wszystkie inne silniki nie wymienione w menu RESET.

1. Wejdź do głównego menu wciskając MODE/ESC.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "RESE", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "OTHR".
4. Wciśnij ENTER aby zresetować pozostałe silniki, lub MODE/ESC aby skasować i wrócić do głównego menu.

TINE MENU GŁÓWNE -

LIFE - Za pomocą tej funkcji możemy wyświetlić czas pracy urządzenia.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "TIME", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "LIFE", wciśnij ENTER.
4. Wyświetlacz pokaże czas działania urządzenia.
5. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

LAMP - Za pomocą tej funkcji możemy wyświetlić czas pracy lampy.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "TIME", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "LAMP", wciśnij ENTER.
4. Wyświetlacz pokaże czas działania lampy.
5. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

CLMP - Za pomocą tej funkcji możemy wyzerować czas pracy lampy. Bardzo ważne: Czas pracy należy zerować przy każdej wymianie lampy.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "TIME", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "CLMP".
4. Wciśnij ENTER aby skasować czas pracy lampy, lub wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

RPAN MENU GŁÓWNE -

RPAN - Ruch Pan zostanie odwrócony.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "RPAN", wciśnij ENTER.
3. Wyświetlacz pokaże "ON/OFF".

MENU SYSTEMOWE (ciąg dalszy)

4. Wciśnij UP aby wybrać "ON" włączając tę funkcję lub "OFF" wyłączając ją.
5. Wciśnij ENTER aby potwierdzić.
6. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

RTLT MENU GŁÓWNE -

RTLT - Ruch Tilt zostanie odwrócony.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "RTILT", wciśnij ENTER.
3. Wciśnij ENTER, wyświetlacz pokaże "ON/OFF".
4. Wciśnij UP aby wybrać "ON" włączając tę funkcję lub "OFF" wyłączając ją.
5. Wciśnij ENTER aby potwierdzić.
6. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

FINE MENU -

FINE – Zmieniamy ruch pan/tilt z 8bit (nieprecyzyjny) na 16bit (precyzyjny). Funkcja ta zmienia też tryb Kanału DMX z kanału 10 (8 bit) na kanał 12 (16 bit).

1. Wejdź do głównego menu.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "FINE", wciśnij ENTER.
4. Wciśnij UP albo DOWN aby wybrać "ON" włączając tę funkcję lub "OFF" wyłączając ją.
5. Wciśnij ENTER aby potwierdzić.
6. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

DEGR MENU -

DEGR - Za pomocą tej funkcji możemy zmieniać stopień Pan.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "DEGR", wciśnij ENTER.
3. Wciśnij UP lub DOWN aby wybrać "360" albo "540".
4. Wciśnij ENTER aby potwierdzić wybór.
5. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

MIC MENU -

MIC – Zmniejszanie lub zwiększanie czułości wewnętrznego mikrofonu.

1. Wejdź do głównego wciskając przycisk MODE/ESC.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "MIC", wciśnij ENTER.
4. Wyświetlacz pokaże "M-01".
5. Wciskając UP lub DOWN ustaw czułość mikrofonu pomiędzy "M-01 - M-99".
6. Wciśnij ENTER aby potwierdzić po ustawieniu żądanej czułości.

7. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

DISP MENU GŁÓWNE -

VALU Wyświetla wartość DMX-512 dla każdego kanału -

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciśnij przycisk UP aż wyświetli się "DISP", wciśnij ENTER.
3. Wciśnij przycisk UP aż wyświetli się "VALU", wciśnij ENTER.
4. Wyświetlacz powinien pokazać "D-00". Wciśnięcie UP wybierze kanał. Jeśli wybierzesz "D-05" wyświetlacz pokaże wartość DMX kanału 5.
5. Wciśnij ENTER aby potwierdzić.
6. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

Teraz wyświetlacz pokaże wartość DMX kanału 5.

D ON Wyłącza cyfrowy wyświetlacz po 2 minutach.

1. Wejdź do głównego menu

MENU SYSTEMOWE (ciąg dalszy)

2. Wciśnij przycisk UP aż wyświetli się "DISP", wciśnij ENTER.
3. Wciśnij przycisk UP aż wyświetli się "D ON", wciśnij ENTER.
4. Powinno się wyświetlić "CLDI", wciśnij ENTER.
5. Wyświetlacz pokaże "ON/OFF". Wciśnij UP aby wybrać "ON" włączając funkcję lub "OFF" wyłączając ją.
6. Wciśnij ENTER aby potwierdzić.
7. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

FLIP – Ta funkcja odwróci wyświetlacz o 180°.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciśnij przycisk UP aż wyświetli się "DISP".
3. Wciśnij przycisk UP aż wyświetli się "FLIP".
4. Wciśnij ENTER, wyświetlacz pokaże "ON/OFF".
5. Wciśnij UP aby wybrać "ON" włączając tę funkcję lub "OFF" wyłączając ją.
6. Wciśnij ENTER aby potwierdzić.
7. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

LOCK - Za pomocą tej funkcji możemy włączyć blokadę przycisków. Po włączeniu przyciski blokują się automatycznie po 15 sekundach od ostatniego wciśnięcia. Aby wyłączyć blokadę należy wcisnąć przycisk MODE/ESC na 3 sekundy.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciśnij przycisk UP aż wyświetli się "DISP".
3. Wciśnij przycisk UP aż wyświetli się "LOCK", wciśnij ENTER.
4. Wciśnij UP lub DOWN aby wybrać "ON" włączając tę funkcję lub "OFF" wyłączając ją.
5. Wciśnij ENTER aby potwierdzić.
6. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

SPEC MENU GŁÓWNE -

LAAU Dzięki tej funkcji lampa włącza się po włączeniu zasilania. Jest to ustawienie domyślne.

Używając tej funkcji możemy zmienić to ustawienie.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciśnij przycisk UP aż wyświetli się "SPEC", wciśnij ENTER.
3. Wciśnij przycisk UP aż wyświetli się "LAAU", wciśnij ENTER.
4. Wyświetlacz pokaże "ON/OFF". Wciśnij UP aby wybrać "ON" włączając lampę lub "OFF" wyłączając ją.
5. Wciśnij ENTER aby potwierdzić.
6. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

RDMX Za pomocą tej funkcji możemy zmieniać adres DMX za pośrednictwem dowolnego kontrolera DMX. Fabrycznie ta funkcja jest ustawiona na "ON" (jest włączona).

1. Wejdź do głównego menu by pressing MODE/ESC.

2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "SPEC", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "RDNI I", wciśnij ENTER.
4. Wyświetlacz pokaże "ON/OFF". Wciśnij UP aby wybrać "ON" włączając funkcję lub "OFF" wyłączając ją.
5. Wciśnij ENTER aby potwierdzić, "PASS" będzie szybko migać.
6. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

Postępujemy według następujących instrukcji:

Aby ustawić adres urządzenia najpierw przechodzimy do adresu ustawionego dla używania Kontrolera DMX. Tutaj możemy ustawić adres używając Kontrolera DMX. Najpierw należy się upewnić, że wszystkie kanały są ustawione na wartość "0".

1. Na kontrolerze DMX ustaw wartość DMX Kanału 1 na wartość "7".
2. Teraz ustaw wartość DMX Kanału 2 na wartość "7" aby ustawić adres początkowy pomiędzy 1 a 255. Aby ustawić adres pomiędzy 256 a 511 ustaw Kanał 2 na wartość "8".
3. Ustaw wartość DMX Kanału 3 na żądany adres startowy. Po około 20 sekundach urządzenie zaakceptuje nowy adres DMX.

MENU SYSTEMOWE (ciąg dalszy)

PRZYKŁAD: Jeżeli chcemy ustawić adres na 57, musimy najpierw ustawić adres który już jest przypisany do urządzenia. Ustawiamy wartość Kanału 1 na "7", Kanału 2 na "7", i Kanału 3 na "57".

2 przykład: Jeżeli chcemy ustawić adres na 420, musimy najpierw ustawić adres który już jest przypisany do urządzenia. Jeżeli chcemy by adres wynosił 420, ustawiamy wartość 1 Kanału na "7", wartość Kanału 2 na "8", i wartość Kanału 3 na "164". ($256 + 164 = 420$)

DLOF - Za pomocą tej funkcji możemy regulować pracą lampy z panelu sterowania. Przesłona otwiera się i można ustawić lampę. W tym trybie urządzenie nie reaguje na żadne sygnały kontrolne.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "SPEC", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "SPOT", wciśnij ENTER.
4. Wyświetlacz pokaże "ON/OFF".
5. Wciśnij UP aby wybrać "ON" włączające tę funkcję lub "OFF" wyłączające ją.
6. Wciśnij ENTER aby potwierdzić.
7. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

DLAY - Za pomocą tej funkcji możemy opóźnić zapalenie się lampy.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "SPEC", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "DLAY", wciśnij ENTER.
4. Wyświetlacz pokaże "D-00". Wciskając UP wybierz opóźnienie pomiędzy "00" a "59" minut. Na przykład, jeżeli wybierzesz "D-03" lampa włączy się po 3 minutach.
5. Wciśnij ENTER aby potwierdzić.
6. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

SPOT - Za pomocą tej funkcji możemy regulować pracą lampy z panelu sterowania. Przesłona otwiera się i można ustawić lampę. W tym trybie urządzenie nie reaguje na żadne sygnały kontrolne.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "SPEC", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "SPOT", wciśnij ENTER.
4. Wyświetlacz pokaże "ON/OFF".
5. Wciśnij UP aby wybrać "ON" włączające tę funkcję lub "OFF" wyłączające ją.
6. Wciśnij ENTER aby potwierdzić.

DFSE - Za pomocą tej funkcji możemy wrócić do ustawień fabrycznych. Wszystkie ustawienia powrócą do wartości domyślnych. Wszystkie edytowane sceny zostaną utracone. Przy powrocie do ustawień fabrycznych urządzenie musi być ustawione na adres przy którym rozpoczęliśmy edycję.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "SPEC", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "DFSE", wciśnij ENTER.
4. Wyświetlacz pokaże "ON/OFF".
5. Wciśnij UP aby wybrać "ON" włączające tę funkcję lub "OFF" wyłączające ją.
6. Wciśnij ENTER aby potwierdzić.
7. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

Przy wychodzeniu z tej funkcji urządzenie rozpocznie ładowanie danych.

FEED – Funkcja ta włącza/wyłącza korekcję błędu pan/tilt. Kiedy głowa zostanie przypadkowo poruszona to dzięki tej funkcji powróci ona do poprzedniej pozycji.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "SPEC", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "FEED", wciśnij ENTER.
4. Wyświetlacz pokaże "ON/OFF".
5. Wciśnij UP aby wybrać "ON" włączające tę funkcję lub "OFF" wyłączające ją.

6. Wciśnij ENTER aby potwierdzić.

MENU SYSTEMOWE (ciąg dalszy)

. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

FANS - Za pomocą tej funkcji możemy ustawić pracę wentylatora na Low, High lub Auto. Ustawieniem domyślnym jest Auto.

1. Wejdź do głównego wciskając MODE/ESC.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "FANS", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przyciski UP lub DOWN aby wybrać "LOW", "HIGH", albo "AUTO".
4. Wciśnij ENTER aby potwierdzić wybór.
5. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

POFF – Dzięki tej funkcji możemy tak zaprogramować urządzenie by automatycznie wyłączało lampę i silniki krokowe.

Domyślne ustawienie to 15 minut. Jeżeli urządzenie nie odbiera sygnału DMX przez 15 minut, lampa oraz silniki zostaną wyłączone. Służy to zmniejszeniu zużycia lampy oraz silników. Czas wyłączenia można regulować od OFF (brak wyłączenia) do 1 - 99 minut. Po wyłączeniu urządzenie podda się resetowi z chwilą odebrania sygnału DMX. Gdy funkcja ta jest wyłączona lampa oraz silniki nie zostaną wyłączone aż do odcięcia zasilania.

1. Wejdź do głównego wciskając przycisk MODE/ESC.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "POFF", wciśnij ENTER.
3. Wciskając UP lub DOWN ustaw czas wyłączenia.
4. Wciśnij ENTER aby potwierdzić wybór.
5. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

VER – Funkcja ta służy do wyświetlenia wersji oprogramowania urządzenia.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "SPEC", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj UP aż wyświetli się "VER", wciśnij ENTER.
4. Wyświetlacz pokaże "V-X.X", "X.X" oznacza numer wersji, wyświetlacz może pokazać "V-1.0", "V-9.9" itp.
5. Wciśnij ENTER lub MODE/ESC aby wyjść.

ADJU – Funkcja ta pozwala na sprawdzenie czy wszystkie silniki są właściwie ustawione oraz wyregulowanie tych, które nie są.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "SPEC", wciśnij ENTER.
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "ADJU", wciśnij ENTER.
4. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "CODE", wciśnij ENTER.
5. Wyświetlacz pokaże "CXXX", gdzie "XXX" jest hasłem kalibracji. Hasło to "C050." Używając przycisków UP lub DOWN wprowadź właściwe hasło.
6. Po wprowadzenie hasła wyświetlacz pokaże "CHXX", gdzie "XX" jest numerem kanału urządzenia.
7. Wybierz kanał do kalibracji wciskając UP lub DOWN i wciśnij ENTER by potwierdzić.
8. Wyświetlacz pokaże "xxxx", gdzie "xxxx" oznacza wartości kalibracji.
9. Ustaw wartość kalibracji pomiędzy -128 a 127 wciskając UP i DOWN. Zmieniając wartości zauważysz zmianę w pracy kalibrowanego koła lub silnika.
10. Po ustaleniu wartości wciśnij ENTER aby potwierdzić i zapisać kalibrację.
11. Po zakończeniu wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

EDIT – To menu umożliwia zapisanie programu w pamięci (EEPROM) poprzez panel sterowania lub zewnętrzny kontroler. *Instrukcje szczegółowe patrz strony 38-39.*

SEPR (IP01-IP07) - Za pomocą tej funkcji możemy edytować dowolny program wewnętrzny (IP01-IP07) lub auto program.

1. Wejdź do głównego menu.

2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "EDIT", wciśnij ENTER.

MENU SYSTEMOWE (ciąg dalszy)

3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "SEPR", wciśnij ENTER.

4. Wyświetlacz pokaże "IPXX". "XX" to wartości w zakresie 01-07. Wciskając UP lub DOWN odszukaj program do edycji. Wciśnij ENTER aby rozpocząć edycję wybranego programu.

5. Wciśnij ENTER aby zapisać i MODE/ESC aby wyjść.

STEP - Za pomocą tej funkcji możemy programować liczbę kroków w naszym Programie.

1. Wejdź do głównego menu.

2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "EDIT", wciśnij ENTER.

3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "STEP", wciśnij ENTER.

4. Wyświetlacz pokaże "S-01", jest to pierwszy krok w programie. Można przywołać do 48 scen w "Run". Na przykład, jeśli wyświetla się "S-05" to znaczy, że "Run" zrealizuje 5 pierwszych scen zapisanych w "Edit".

5. Wciśnij ENTER aby zapisać i MODE/ESC aby wyjść.

SCXX - Za pomocą tej funkcji możemy wybrać liczbę scen w naszym Programie. "XX" jest numerem wyświetlanej sceny.

1. Wejdź do głównego menu.

2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "EDIT", wciśnij ENTER.

3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "SCXX". "XX" jest numerem wyświetlanej sceny. Można przywołać do 48 scen. Na przykład, "SC05" znaczy, że "Run" będzie realizował 5 pierwszych scen zapisanych w "Edit".

4. Wciśnij przycisk ENTER, wyświetli się "C-XX", "TIME", lub "CEDT".

- Po wybraniu "C-XX" możemy edytować kanały każdej ze scen.

- Po wybraniu "TIME" możemy edytować czas każdej ze scen.

- Gdy włączone jest "CEDT" możemy edytować program używając kontrolera DMX.

5. Wciśnij ENTER gdy jesteś gotowy zapisać zmiany oraz wciśnij MODE/ESC aby wyjść.

REC - Za pomocą tej funkcji możemy automatycznie zapisać sceny dla zewnętrznego kontrolera.

1. Wejdź do głównego menu.

2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "EDIT", wciśnij ENTER.

3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "REC".

4. Wyświetlacz pokaże "RE.XX", "XX" jest numerem sceny w pamięci wewnętrznej gdzie zapisywane będą sceny kontrolera.

5. Wciskając UP lub DOWN wybierz żądany numer sceny.

6. Wciśnij ENTER aby potwierdzić, urządzenie zapisze sceny pochodzące z zewnętrznego kontrolera.

7. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

RUN - Za pomocą tej funkcji możemy realizować przygotowany program. Można określić liczbę kroków w "STEP", a poszczególne sceny można edytować w "EDIT".

1. Wejdź do głównego menu.

2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "EDIT", wciśnij ENTER.

3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "RUN", wciśnij ENTER.

4. Wciśnij UP aby wyświetlić "ON" włączające tę funkcję lub "OFF" wyłączające ją.

5. Wciśnij ENTER aby potwierdzić.

6. Wciśnij MODE/ESC aby wrócić do głównego menu.

EDYCJA PROGRAMU

Procedura edycji 1: Używanie tylko panelu sterowania.

1. Wejdź do głównego menu.

2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "EDIT", wciśnij ENTER.

3. Wyświetlacz pokaże "SC01", jest to numer sceny. Na przykład, gdy wyświetla się "SC01" to znaczy, że będziemy edytować scenę 1, wciskamy ENTER. Teraz możemy zmienić numer sceny wciskając UP.

EDYCJA PROGRAMU (ciąg dalszy)

. Wciśnij ENTER, wyświetlacz pokaże "C-XX", "XX" jest numerem wyświetlanego kanału. Np. "C-01" znaczy, że będziemy edytować kanał 1 wybranej sceny, wciskamy ENTER po znalezieniużądanego kanału. Numer kanału można zmieniać za pomocą przycisku UP.

5. Wyświetlacz pokaże "XXX". "XXX" jest wartością DMX edytowanego kanału.

6. Ustaw wartość DMX wciskając przycisk UP aż do uzyskaniażądanego efektu dla danego kanału.

7. Wciśnij ENTER aby wejść w edycję kolejnych kanałów sceny.

8. Powtarzaj kroki 5-8, aż do zakończenia ustawiania wartości DMX dla wszystkich kanałów sceny, każda scena może posiadać maksymalnie 15 kanałów.

9. Po zakończeniu wyświetlacz pokaże migający napis "TIME", czyli czas wykonywania danej sceny.

10. Wciśnij ENTER aby edytować czas, wyświetlacz pokaże "T-XX", "XX" jest czasem realizacji sceny. Na przykład, "T-02" oznacza że scena 1 potrzebuje 6 sekund na realizację, "T-15" znaczy, że scena 5 potrzebuje 45 sekund na realizację.

11. Ustaw czas wciskając przycisk UP.

12. Wciśnij ENTER aby zapisać ustawienia dla edytowanej sceny, wyświetlacz automatycznie przejdzie do następnej sceny.

13. Powtarzaj kroki 3-12 aby edytować kolejne sceny, możemy edytować i zapisać maksimum 48 scen.

14. Wciśnij MODE/ESC aby wyjść, sceny zostały poddane edycji i są zapisane za pośrednictwem panelu sterowania. Liczbę kroków można określić w "Step" a sceny można przywoływać w "Run". Realizacja sceny patrz strona 35.

Procedura edycji 2: Używanie zewnętrznego kontrolera.

1. Wejdź do głównego menu.

2. Wciśnij przycisk UP aż wyświetli się "EDIT", wciśnij ENTER.

3. Wyświetlacz pokaże "SC01", jest to numer sceny do edycji. Na przykład: jeśli wyświetla się "SC01" będziemy edytować scenę 1.

4. Numer sceny zmieniamy wciskając przycisk UP.

5. Wciśnij ENTER, wyświetlacz pokaże "C-01", "1" jest numerem kanału 1.

6. Wciśnij przycisk UP aż wyświetli się "CEDT", wciśnij ENTER.

7. Wyświetlacz pokaże "OFF", wciśnij UP, wyświetlacz pokaże "ON", teraz wciśnij ENTER.

8. Wyświetlacz pokaże "SC02". Pierwsza scena jest załadowana.

9. Ustaw czas kroku wciskając przycisk UP.

10. Przywołaj kolejną scenę w kontrolerze.

11. Powtarzaj kroki 3-6 aż do załadowania wszystkich żądanych scen.

12. Wciśnij MODE/ESC aby wyjść. Liczbę kroków można określić w "Step" a sceny można przywoływać w "Run".

KODY BŁĘDÓW

Przy włączonym zasilaniu urządzenie automatycznie wchodzi w tryb reset/test. Tryb ten wprowadza wszystkie wewnętrzne silniki w pozycję home. Jeżeli wystąpi jakiś problem z jednym lub więcej silnikami na wyświetlaczu będzie migał kod błędu widoczny jako „XXer”, „XX” jest numerem funkcji. Na przykład, jeżeli wyświetli się „03Er,” to znaczy, że wystąpił jakiś błąd w silniku kanału 3. Jeżeli w czasie uruchomienia pojawiają się liczne błędy, to wszystkie one zostaną wyświetlone. Na przykład: jeżeli urządzenie ma w tym samym czasie błąd na kanale 1, kanale 3, to zobaczymy migające powiadomienia o błędach „01Er”, i „03Er” które zostaną powtórzone 5 razy.

Jeżeli błąd wystąpi w czasie procedury wstępnego uruchamiania urządzenia, zostanie zapoczątkowany reset i próba ustawienia silników i korekcji błędów, jeżeli błędy wystąpią ponownie, urządzenie wykona drugą i trzecią próbę ich korekty.

Jeżeli po trzeciej próbie błędy nie zostaną poprawione, urządzenie zachowa się w następujący sposób:

1) 3 lub więcej błędów – Urządzenie nie może działać poprawnie i przejdzie w stan stand-by aż zostaną wykonane konieczne naprawy.

KODY BŁĘDÓW (ciąg dalszy)

2) Mniej niż 3 błędy – Jeżeli wystąpią mniej niż 3 błędy, to większość innych funkcji urządzenia może działać poprawnie. Podejmie ono próbę normalnej pracy aż błędy zostaną usunięte przez technika. Komunikat o istniejących błędach będzie cały czas wyświetlany.

01Er – błąd ruchu PAN:

Komunikat ten pojawi się po resecie urządzenia jeśli obwód magnetyczny korpusu pan źle działa (usterka czujnika lub brak magnesu) albo gdy wystąpi usterka silnika krokowego (uszkodzony silnik lub sterownik IC silnika na PCB).

03Er – błąd ruchu TILT:

Komunikat ten pojawi się po resecie urządzenia jeśli obwód magnetyczny głowicy tilt źle działa (usterka czujnika lub brak magnesu) albo gdy wystąpi usterka silnika krokowego (uszkodzony silnik lub sterownik IC silnika na PCB).

05Er – błąd KOŁA KOLORÓW:

Komunikat ten pojawi się po resecie urządzenia jeśli obwód magnetyczny – indeksujący koła źle działa (usterka czujnika lub brak magnesu) albo gdy wystąpi usterka silnika krokowego (uszkodzony silnik lub sterownik IC silnika na PCB).

06Er – błąd STATYCZNYCH GOBOS:

Komunikat ten pojawi się po resecie urządzenia jeśli obwód magnetyczny – indeksujący źle działa (usterka czujnika lub brak magnesu) albo gdy wystąpi usterka silnika krokowego (uszkodzony silnik lub sterownik IC silnika na PCB).

EKSPLOATACJA

Tryby działania: *Vizi Beam 5R™ może działać w trzech różnych trybach. Rozdział ten opisuje różnice pomiędzy tymi trybami.*

• Tryb samodzielny -

Urządzenie będzie reagowało na dźwięk, realizując wbudowane programy.

• Tryb Master/Slave -

Można połączyć szeregowo do 16 urządzeń aby uzyskać zsynchronizowany pokaz świateł bez potrzeby zewnętrznego kontrolera. Urządzenie będzie reagować na dźwięk realizując wbudowane programy.

• Tryb sterowania DMX -

Ta funkcja pozwala kontrolować poszczególne urządzenia poprzez standardowy kontroler DMX-512 taki jak Elation® Show Designer™.

Uniwersalne sterowanie DMX: Ta funkcja umożliwia zastosowanie uniwersalnego kontrolera DMX-512 takiego jak Elation® DMX Operator™ lub Elation® Show Designer™ do sterowania ruchem głowicy, kołem koloru, przesłoną (stroboskop). Kontroler DMX pozwala na tworzenie unikalnych programów dostosowanych do indywidualnych potrzeb.

1. Vizi Beam 5R™ używa 10 lub 12 kanałów DMX zależnie od wybranego trybu. Patrz strony 44-51 – opisy właściwości DMX.

2. Aby sterować urządzeniem w trybie DMX, należy przestrzegać procedur opisanych na stronach 13-15 oraz specyfikacji kontrolera DMX.

3. Używamy faderów kontrolera do sterowania urządzeniem DMX.

4. To umożliwi nam tworzenie własnych programów.

5. Ustawiając adres DMX postępujemy zgodnie z instrukcjami ze strony 20.

6. Na ostatnim urządzeniu należy założyć terminator, gdy używamy długich kabli (więcej niż 30 m).

7. Szczegółowe instrukcje dotyczące trybu DMX znajdują się w podręczniku dołączonego do kontrolera DMX.

Samodzielny (Aktywacja dźwiękiem lub Auto Program): Ten tryb umożliwia działanie urządzenia zgodnie z rytmem muzyki lub według wbudowanego programu.

1. Wejdź do głównego menu.
2. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "PLAY", wciśnij ENTER
3. Wciskaj przycisk UP aż wyświetli się "AUTO", wciśnij ENTER.

EKSPLOATACJA (ciąg dalszy)

. Wciśnij UP, aby wybrać "RUN", lub "AUDI". "RUN" spowoduje realizację wbudowanego programu. "AUDI" wprowadzi tryb reakcji na dźwięk.

5. Wciśnij UP, aby wybrać "ALON" lub "NAST", co znaczy tryb samodzielny albo master/slave.

6. Wybierz tryb i wciśnij ENTER aby potwierdzić.

7. Wciśnij MODE/ESC jeśli chcesz wrócić do głównego menu.

8. Można zmienić show lub odwrócić funkcje pan i tilt w menu systemowym zgodnie z instrukcjami ze strony 25.

Tryb Master-Slave (Aktywacja dźwiękiem lub Auto Program): Funkcja ta pozwala na połączenie do 16 urządzeń i używanie ich bez kontrolera. Urządzenia mogą realizować wbudowany program lub pracować w trybie aktywacji dźwiękiem. W trybie Master-Slave jedno urządzenie działa jako jednostka kontrolująca a pozostałe reagują na jego programy. Każde urządzenie może być zarówno Master jak i Slave.

1. Za pomocą standardowych kabli mikrofonowych XLR, łączymy szeregowo urządzenia poprzez złącze XLR na tylnym panelu. Należy pamiętać, że Męskie złącze XLR jest wejściem a Żeńskie złącze XLR jest wyjściem. Pierwsze urządzenie w szeregu (master) używa tylko złącza żeńskiego XLR – ostatnie urządzenie w szeregu używa tylko złącza męskiego XLR. Gdy używane są długie kable, zaleca się terminację ostatniego urządzenia.

2. Wejdź do głównego menu.

2. Wciskaj UP aż wyświetli się "PLAY", wciśnij ENTER.

3. Wciśnij UP, aby wybrać "RUN", lub "AUDI". "RUN" spowoduje realizację wbudowanego programu. "AUDI" wprowadzi tryb reakcji na dźwięk.

4. Wciśnij UP, aby wybrać "ALON" lub "NAST", co znaczy tryb samodzielny albo master/slave.

5. Wybierz "NAST" aby ustawić urządzenie jako Master, wciśnij ENTER aby potwierdzić. Teraz wszystkie podłączone urządzenia będą podlegały Master.

6. Wciśnij MODE/ESC jeśli chcesz wrócić do głównego menu.

7. Można zmienić show lub odwrócić funkcje pan i tilt w menu systemowym zgodnie z instrukcjami ze strony 25.

TRYB DMX 10 KANAŁOWY

Kanał	Wartość	Funkcja
1	0 - 255	RUCH PAN 8bit
2	0 - 255	RUCH TILT 8bit
3	0 - 9 10 - 19 20 - 29 30 - 39 40 - 49 50 - 59 60 - 69 70 - 79 80 - 89 90 - 99 100 - 109 110 - 119 120 - 127 128 - 189 190 - 193 194 - 255	<u>KOŁO KOLORÓW</u> OTWARCIE KOLOR 1 KOLOR 2 KOLOR 3 KOLOR 4 KOLOR 5 KOLOR 6 KOLOR 7 KOLOR 8 KOLOR 9 KOLOR 10 KOLOR 11 KOLOR 12 EFEKT TĘCZY DO PRZODU SZYBKO WOLNO BRAK ROTACJI EFEKT TĘCZY DO TYŁU WOLNO – SZYBKO
4	0 - 7 8 - 15 16 - 23 24 - 31 32 - 39 40 - 47 48 - 55 56 - 63 64 - 71 72 - 79 80 - 87 88 - 95 96 - 103 104 - 111 112 - 119 120 - 126 127 - 133 134 - 140 141 - 147 148 - 154 155 - 161 162 - 168 169 - 175 176 - 182 183 - 189 190 - 196 197 - 203 204 - 210 211 - 217 218 - 255	<u>GOBO</u> OTWARTE GOBO 1 GOBO 2 GOBO 3 GOBO 4 GOBO 5 GOBO 6 GOBO 7 GOBO 8 GOBO 9 GOBO 10 GOBO 11 GOBO 12 GOBO 13 GOBO 14 GOBO 1 DRGANIE WOLNO - SZYBKO GOBO 2 DRGANIE WOLNO - SZYBKO GOBO 3 DRGANIE WOLNO - SZYBKO GOBO 4 DRGANIE WOLNO - SZYBKO GOBO 5 DRGANIE WOLNO - SZYBKO GOBO 6 DRGANIE WOLNO - SZYBKO GOBO 7 DRGANIE WOLNO - SZYBKO GOBO 8 DRGANIE WOLNO - SZYBKO GOBO 9 DRGANIE WOLNO - SZYBKO GOBO 10 DRGANIE WOLNO - SZYBKO GOBO 11 DRGANIE WOLNO - SZYBKO GOBO 12 DRGANIE WOLNO - SZYBKO GOBO 13 DRGANIE WOLNO - SZYBKO GOBO 14 DRGANIE WOLNO - SZYBKO ROTACJA KOŁA GOBO WOLNO – SZYBKO
5	0 - 3 4 - 63 64 - 67 68 - 127 128 - 135 136 - 143 144 - 151 152 - 159 160 - 167 168 - 175 176 - 183 184 - 191 192 - 199 200 - 207 208 - 215 216 - 223 224 - 231 232 - 239 240 - 247 248 - 255	3 PŁASZCZYZ. PRYZMAT/GOBO MAKRA OTWARTE ROTACJA PRYZMATU DO PRZODU SZYBKO - WOLNO BRAK ROTACJI ROTACJA PRYZMATU DO TYŁU WOLNO – SZYBKO MAKRO 1 MAKRO 2 MAKRO 3 MAKRO 4 MAKRO 5 MAKRO 6 MAKRO 7 MAKRO 8 MAKRO 9 MAKRO 10 MAKRO 11 MAKRO 12 MAKRO 13 MAKRO 14 MAKRO 15 MAKRO 16

Kanał	Wartość	Funkcja
6	6 0 - 31 32 - 63 64 - 95 96 - 127 128 - 159 160 - 191 192 - 223 224 - 255	PRZYSŁONA & STROBE PRZYSŁONA ZAMKNIĘTA PRZYSŁONA OTWARTA STROBOWANIE WOLNO – SZYBKO PRZYSŁONA OTWARTA EFEKT PULSE W SEKWENCJACH PRZYSŁONA OTWARTA LOSOWY STROBE WOLNO - SZYBKO PRZYSŁONA OTWARTA
7	0 - 255	ŚCIEMNIACZ INTENSYWANOŚĆ 0% - 100%
8	0 - 255	FROST INTENSYWANOŚĆ 0% - 100%
9	0 - 225 226 - 235 236 - 245 246 - 255	<u>PRĘDKOŚĆ RUCHU PAN/TILT</u> PRĘDKOŚĆ MAKS. DO MIN. WYGASZENIE PRZEZ RUCH WYGASZENIE PRZEZ ZMIANĘ KOŁA BRAK FUNKCJI
10	0 - 19 20 - 29 30 - 39 40 - 59 60 - 79 80 - 84 85 - 87 88 - 90 91 - 93 94 - 96 97 - 99 100 - 119 120 - 139 140 - 159 160 - 179 180 - 199 200 - 219 220 - 239 240 - 255	<u>LAMPA ON/OFF, RESET & PROGRAMY</u> ZMIANA KOLORU NA NORMAL ZMIANA KOLORU DO DOWOLNEJ POZYCJI ZMIANA KOLORU I GOBO DO DOW. POZYCJI LAMPA ON LAMPA OFF RESET WSZYSTKICH SILNIKÓW RESET SILNIKA SCAN RESET SILNIKA KOLORU RESET SILNIKA GOBO RESET SILNIKA PRZESŁONY/ŚCIEMNIACZA RESET INNYCH SILNIKÓW PROGRAM WEWNĘTRZNY 1 PROGRAM WEWNĘTRZNY 2 PROGRAM WEWNĘTRZNY 3 PROGRAM WEWNĘTRZNY 4 PROGRAM WEWNĘTRZNY 5 PROGRAM WEWNĘTRZNY 6 PROGRAM WEWNĘTRZNY 7 PROGRAM AKTYWACJA DŹWIĘKIEM

TRYB DMX 12 KANAŁOWY

Kanał	Wartość	Funkcja
1	0 – 255	RUCH PAN 8bit
2	0 – 255	PAN PRECYZYJNY 16bit
3	0 - 255	RUCH TILT 8bit
4	0 - 255	TILT PRECYZYJNY 16bit
5		<u>KOŁO KOLORÓW</u>
	0 - 9	OTWACIE
	10 - 19	KOLOR 1
	20 - 29	KOLOR 2
	30 - 39	KOLOR 3
	40 - 49	KOLOR 4
	50 - 59	KOLOR 5
	60 - 69	KOLOR 6
	70 - 79	KOLOR 7
	80 - 89	KOLOR 8
	90 - 99	KOLOR 9
	100 - 109	KOLOR 10
	110 - 119	KOLOR 11
	120 - 127	KOLOR 12
	128 – 189	EFEKT TĘCZY DO PRZODU SZYBKO - WOLNO BRAK ROTACJI
	190 - 193	EFEKT TĘCZY DO TYŁU
	194 - 255	WOLNO – SZYBKO
6		<u>GOBO</u>
	0 - 7	OTWARTE
	8 - 15	GOBO 1
	16 - 23	GOBO 2
	24 - 31	GOBO 3
	32 - 39	GOBO 4
	40 - 47	GOBO 5
	48 - 55	GOBO 6
	56 - 63	GOBO 7
	64 - 71	GOBO 8
	72 - 79	GOBO 9
	80 - 87	GOBO 10
	88 - 95	GOBO 11
	96 - 103	GOBO 12
	104 - 111	GOBO 13
	112 - 119	GOBO 14
	120 - 126	GOBO 1 DRGANIE WOLNO - SZYBKO
	127 - 133	GOBO 2 DRGANIE WOLNO - SZYBKO
	134 - 140	GOBO 3 DRGANIE WOLNO - SZYBKO
	141 - 147	GOBO 4 DRGANIE WOLNO - SZYBKO
	148 - 154	GOBO 5 DRGANIE WOLNO - SZYBKO
	155 - 161	GOBO 6 DRGANIE WOLNO - SZYBKO
	162 - 168	GOBO 7 DRGANIE WOLNO - SZYBKO
	169 - 175	GOBO 8 DRGANIE WOLNO - SZYBKO
	176 - 182	GOBO 9 DRGANIE WOLNO - SZYBKO
	183 - 189	GOBO 10 DRGANIE WOLNO - SZYBKO
	190 – 196	GOBO 11 DRGANIE WOLNO - SZYBKO
	197 - 203	GOBO 12 DRGANIE WOLNO - SZYBKO
	204 - 210	GOBO 13 DRGANIE WOLNO - SZYBKO
	211 - 217	GOBO 14 DRGANIE WOLNO - SZYBKO
	218 - 255	ROTACJA KOŁA GOBO WOLNO - SZYBKO

TRYB DMX 12 KANAŁOWY (ciąg dalszy)

Kanał	Wartość	Funkcja
7	0 - 3 4 - 63 64 - 67 68 - 127 128 - 135 136 - 143 144 - 151 152 - 159 160 - 167 168 - 175 176 - 183 184 - 191 192 - 199 200 - 207 208 - 215 216 - 223 224 - 231 232 - 239 240 - 247 248 - 255	3 PŁASZCZYZ. PRYZMAT/GOBO MAKRA OTWARTE ROT. PRYZMATU DO PRZODU SZYBKO – WOL. BRAK ROTACJI PRYZMATU ROTACJI DO TYŁU WOLNO - SZYBKO MAKRO 1 MAKRO 2 MAKRO 3 MAKRO 4 MAKRO 5 MAKRO 6 MAKRO 7 MAKRO 8 MAKRO 9 MAKRO 10 MAKRO 11 MAKRO 12 MAKRO 13 MAKRO 14 MAKRO 15 MAKRO 16
8	0 - 31 32 - 63 64 - 95 96 - 127 128 - 159 160 - 191 192 - 223 224 - 255	PRZESŁONA & STROBE PRZESŁONA ZAMKNIĘTA PRZESŁONA OTWARTA STROBOWANIE WOLNO - SZYBKO PRZESŁONA OTWARTA EFEKT PULSE W SEKWENCJACH PRZESŁONA OTWARTA LOSOWY STROBE WOLNO - SZYBKO PRZESŁONA OTWARTA
9	0 - 255	ŚCIEMNIACZ INTENSYWNOŚĆ 0% - 100%
10	0 - 255	FROST INTENSYWNOŚĆ 0% - 100%
11	0 - 225 226 - 235 236 - 245 246 - 255	<u>PRĘDKOŚĆ RUCHU PAN/TILT</u> PRĘDKOŚĆ MAKS. DO MIN. WYGASZENIE PRZESŁONĄ WYGASZENIE PRZESŁONĄ BRAK FUNKCJI
12	0 - 19 20 - 29 30 - 39 40 - 59 60 - 79 80 - 84 85 - 87 88 - 90 91 - 93 94 - 96 97 - 99 100 - 119 120 - 139 140 - 159 160 - 179 180 - 199 200 - 219 220 - 239 240 - 255	<u>LAMPA ON/OFF, RESET & PROGRAMY</u> ZMIANA KOLORU NA NORMAL ZMIANA KOLORU DO DOWOLNEJ POZYCJI ZMIANA KOLORU & GOBO DO DOW. POZYCJI LAMPA ON LAMPA OFF RESET WSZYSTKICH SILNIKÓW RESET SILNIKA SCAN RESET SILNIKA KOŁA KOLORÓW RESET SILNIKA GOBO RESET SILNIKA PRZESŁONY/ŚCIEMNIACZA RESET INNYCH SILNIKÓW PROGRAM WEWNĘTRZNY 1 PROGRAM WEWNĘTRZNY 2 PROGRAM WEWNĘTRZNY 3 PROGRAM WEWNĘTRZNY 4 PROGRAM WEWNĘTRZNY 5 PROGRAM WEWNĘTRZNY 6 PROGRAM WEWNĘTRZNY 7 PROGRAM AKTYWACJA DŹWIEKIEM

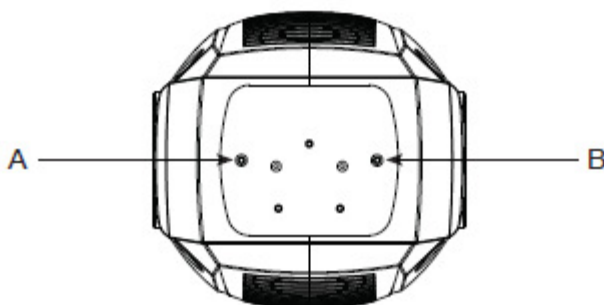
WYMIANA LAMPY

Uwaga: Lampę i bezpiecznik należy zawsze wymieniać na taki sam typ, chyba że autoryzowany pracownik serwisu American DJ® zaleci inaczej. Wmontowanie części innych niż te zalecane może uszkodzić urządzenie i powoduje utratę gwarancji.

Ostrzeżenie: Jeżeli lampy lub bezpieczniki często się spalają należy ZAPRZESTĄĆ używania urządzenia i skontaktować się ze wsparciem klienta. Może być konieczna naprawa. Używanie urządzenia może spowodować jego poważne uszkodzenie.

Wymiana lampy: Uwaga! Nie wolno wymieniać lampy gdy urządzenie jest podłączone do prądu. Przed wymianą należy zawsze odłączyć zasilanie i odczekać aż lampa ostygnie. Wymiana lampy jest łatwa z powodu zainstalowania odsłanianej pokrywy mocowanej śrubami.

1. W czasie pracy z lampami wyładowczymi należy stosować się do odpowiednich procedur.
2. Zdejmij dwie małe śruby (A, B) z tyłu urządzenia
3. po zdjęciu śrub delikatnie wysuń gniazdo aby odsłonić lampę.
4. Ostrożnie wyjmij starą lampę.
5. Wymień lampę na dokładnie taką samą i zmontuj postępując w odwrotnej kolejności.
6. Po wymianie przeprowadź optymalizację zgodnie z opisem na kolejnej stronie aby upewnić się, że lampa znajduje się centrum reflektora

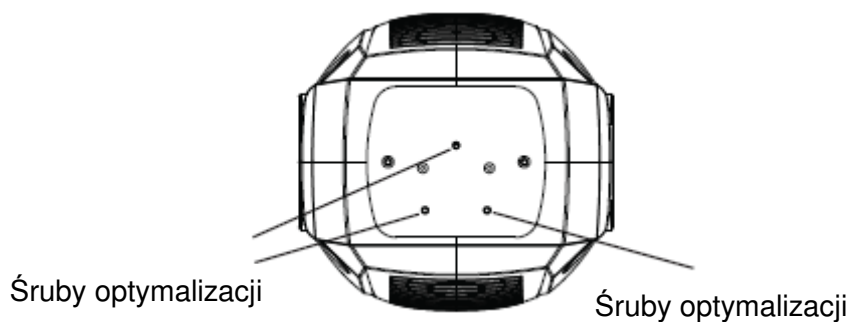


USTAWIENIE BEZPIECZNIKA I LAMPY

Optymalizacja Lampy: Procedura ta ustawia lampę w centrum reflektora. Właściwa optymalizacja zwiększa żywotność lampy i zapewnia właściwe światło. Niewłaściwa optymalizacja może powodować pojawianie się żółtawego odcienia w świetle lampy i zmniejszenie jego intensywności.

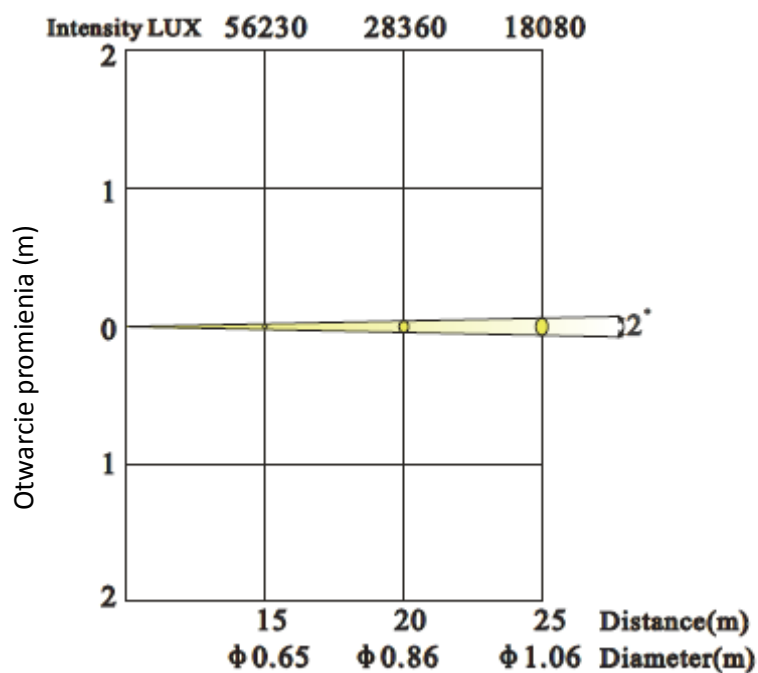
1. Upewnij się, że zasilanie jest odłączone i poczekaj aż urządzenie ostygnie. Jeżeli urządzenie jest po raz pierwszy instalowane, krok ten można oczywiście pominąć.
- 2.: Dokonaj wstępnej regulacji: Dokręć całkowicie (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) trzy śruby lampy. Następnie odkręć je (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara) o około trzy pełne obroty.
3. Włącz urządzenie i pozwól by się zresetowało.
4. Używając albo kontrolera DMX albo panelu kontrolnego na urządzeniu włącz lampę i skup jej światło na płaskiej powierzchni.
5. Wyśrodkuj centrum (najjaśniejszą część promienia – hot-spot) za pomocą 3 śrub regulacyjnych. Obracaj śruby pojedynczo by przesunąć hot-spot po przekątnej płaszczyzny. Jeżeli nie można zauważyć hot-spot, wyreguluj lampę tak by jej światło było równomierne.
6. Aby zmniejszyć hot-spot pociągnij lampę poprzez obrócenie wszystkich trzech śrub zgodnie z ruchem wskazówek zegara krokami 1/4 obrotu aż światło rozłoży się równomiernie.
7. Jeżeli światło jest jaśniejsze na obrzeżach niż w środku, albo gdy światło jest zbyt słabe, znaczy to, że lampa znajduje zbyt głęboko w reflektorze. „Wypchnij” ją obracając śrubami.

USTAWIENIE BEZPIECZNIKA I LAMPY (ciąg dalszy)



Wymiana bezpiecznika: Najpierw należy odłączyć zasilanie. Obsada bezpiecznika znajduje się obok kabla zasilania. Używając śrubokręta z płaską końcówką odkręć obsadę. Wyjmij spalony bezpiecznik i wymień go na nowy.

DANE FOTOMETRYCZNE



CZYSZCZENIE

Czyszczenie urządzenia: Z powodu mgły, dymu i kurzu należy czyścić soczewki wewnętrzne i zewnętrzne oraz lustro, aby uzyskać optymalną moc światła wyjściowego. Częstotliwość czyszczenia uzależniona jest od środowiska, w którym sprzęt jest używany (np. dym, mgła, rosa). Przy częstym użyciu w klubach zaleca się czyszczenie raz w miesiącu. Czyszczenie okresowe przedłuża życie urządzenia i zapewnia dobrą jakość wychodzącego światła.

1. Używamy zwykłego płynu do czyszczenia szkła oraz miękkiej ścierki, aby oczyścić obudowę zewnętrzną.
2. Otwory wentylacyjne i kratkę wylotową czyścimy szczoteczką.
3. Zewnętrzne przyrządy optyczne oraz lustro czyścimy płynem do czyszczenia szkła i miękką ścierką, co 20 dni.
4. Wewnętrzne przyrządy optyczne czyścimy płynem do czyszczenia szkła i miękką ścierką, co 30-60 dni.
5. Przed ponownym podłączeniem do prądu zawsze upewnij się, że wszystkie części są suche.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Rozwiązywanie problemów: Poniżej wypunktowano kilka wybranych problemów, na które może się natknąć użytkownik i sposób ich rozwiązania.

Urządzenie nie wytwarza światła;

1. Należy upewnić się, że urządzenie jest podłączone do standardowego gniazdka ściennego podającego napięcie 120V.
2. Należy sprawdzić, czy bezpiecznik zewnętrzny nie spalił się. Bezpiecznik znajduje się z tyłu urządzenia.
3. Należy zdjąć obudowę lampy i upewnić się czy lampa jest właściwie osadzona w gnieździe. Lampy mogą się poluzować w czasie transportu, lampa musi być całkowicie wsunięta do gniazda.
4. Należy sprawdzić, czy oprawka bezpiecznika jest prawidłowo osadzona.

Urządzenie nie reaguje na dźwięk;

1. Urządzenie powinno reagować na dźwięki o niskiej częstotliwości (bas). Uderzanie w mikrofon, ciche lub wysokie dźwięki mogą nie aktywować urządzenia

Model:	Vizi Beam 5R™
Napięcie:	120v/60Hz lub 230v/50Hz
Lampa:	Philips® Platinum 5R Wyładowcza
Wymiary:	13.25"(D) x 12.25"(SZ) x 17.75"(W) 335mm x 310mm x 448mm
Kolory:	12 Plus Biel
Gobo:	14 + Spot
Waga:	25 funtów. / 11 kg
Bezpiecznik:	5A (120v) / 3A (230v)
Cykl pracy:	Brak
DMX:	10 lub 12 Kanałów
Aktywacja dźwiękiem:	Tak
Pozycja robocza:	Dowolna bezpieczna pozycja

Uwaga: Specyfikacje, ulepszenia konstrukcji urządzenia i obsługi mogą ulec zmianie bez wcześniejszego pisemnego powiadomienia.

Szanowni Klienci!

ROHS – Ważny wkład w ochronę środowiska

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 fenylowego (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”. Producent urządzeń elektronicznych musi 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 zbórka 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