

KING KONG 1024 DMX CONSOLE



user Manual

Table of contents

1 review

1.1 Functional description

1.2 Specifications

2 installation

2.1 Equipment and accessories

2.2 Precautions

2.3 Connecting Lights

3 Mating

3.1 Create

3.1.1 Pair with conventional lights

3.1.2 Pairing with moving lights

3.1.3 View patching information

3.2 Editing

3.2.1 Re-mating the address code of the lamp

3.2.2 Delete Patch

3.2.3 Luminaire parameters

4 Control lights

4.1 Selection and reverse selection of lamps

4.2 Modify attribute value

4.3 Switching of fader functions in the lighting area

4.4 Advanced Control of Scanner

4.5 sector

5 Graphics Generator

5.1 Graphics call

5.2 Graphic editing

5.3 Graphic deletion

5.4 Change the graphics running direction

5.5 Playback parameters

6 single-step scene

6.1 Create

6.2 Import

6.3 Copy

- 6.4 Delete
- 6.5 time
- 6.6 Running
- 7 multi-step scene
 - 7.1 Create
 - 7.2 Delete step
 - 7.3 Step time
 - 7.4 Import step
 - 7.5 Global time
 - 7.6 Delete scene
 - 7.7 Duplicate scene
 - 7.8 Run
 - 7.9 Connection
 - 7.10 Advanced Control Options
- 8 materials
 - 8.1 Storing material
 - 8.2 Call material
 - 8.3 Delete material
- 9 settings
 - 9.1 Erase replay data
 - 9.2 Erase all data
 - 9.3 Language switching
- 10 upgrades
- 11 Accessories
- 12 Precautions
- 13 Instructions in German on pages 22 to 41

1. Overview

King Kong 1024 DMX controller can control up to 96 fixtures. It is compatible with the library in Avolite Pearl R20 format and featured with built-in shape effects of pan/tilt circle, RGB rainbow, beam dimming wave, etc. 10 scenes and 5 built-in shapes can be output simultaneously. Faders can be used to output scenes and adjust the intensity of the dimmer channels in the scenes.

1.1 Specifications

DMX channel	1024
Fixture	96
Channels for each fixture	40 primary + 40 fine tune
Library	Avolite Pearl R20 library supported
Re-patched Fixture address	Yes
Swop Pan/Tilt	Yes
Reversed channel output	Yes
Channel slope modification	Yes
Scene	60
Scenes to run simultaneously	10
Scene step	600
Time control of scenes	Fade in/out, LTP slope
Shapes for each scene	5
Scene and dimmer by slider	Yes
Interlocked scene	Yes
Button controlled scene	Yes
Shape generator	Shapes of Dimmer, Pan/Tilt, RGB, CMY, Color, Gobo, Iris and Focus
Shapes to run simultaneously	5
Master slider	Global, playback, fixture
Real time blackout	Yes
Channel value by wheel	Yes
Channel value by slider	Yes
Dimmer by slider	Yes
USB Memory	FAT32 supported

2. Install

2.1 Equipment and accessories

List of items in the product packing box:

One KingKong1024 computer lighting console

CD-ROM 1 copy

One power cord

Optional:

Flight case

Gooseneck lights

U disk

2.2 Precautions

Be sure to use a 12V power adapter

Please pay attention to moisture and dust

2.3 Connecting lamps

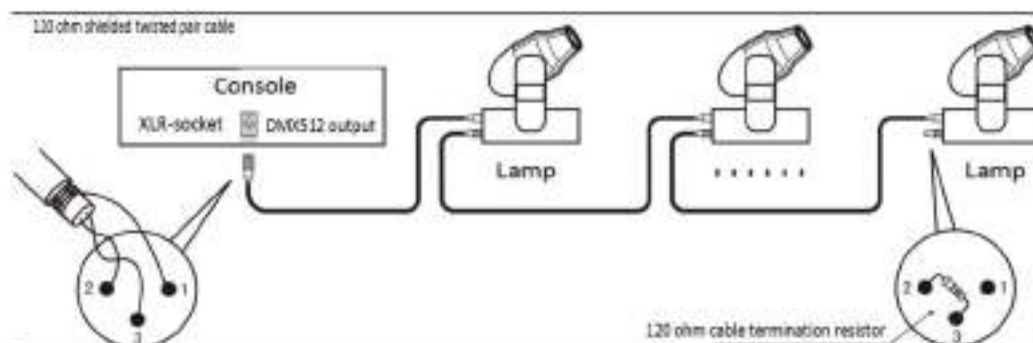
There are four DMX512 output signal XLR sockets on the back panel of the console, two of which are three-core XLR structures, and the other two are five-core

XLR structure. Pin 1 of the XLR seat is the signal ground, pin 2 is the negative terminal of the signal, and pin 3 is the positive terminal of the signal.

DMX512 connection cable adopts shielded twisted-pair cable. Both ends of the cable need to solder XLR plugs by themselves, shielded

The network is connected to the first pin of the XLR plug, and the twisted pair (differentiated by different colors) is respectively connected to the 2 and 3 pins of the XLR plug.

Do not reverse the connection.



Socket lead-in pin number	Electricity core wire
1	Shielding layer
2	Negative signal terminal
3	Positive signal terminal

6 lamp pages, each page can be connected with 16 lamps, a total of 96 lamps can be connected. 16 preset faders can be you can adjust the dimming of the corresponding lamps, and you can also modify the corresponding properties above it. The toggle key for its function is located at the button with double lights on the right side of the preset fader, when the green light is on, the preset fader is used for dimming, and the start page of the menu will also prompt

Display "fader mode = brightness level", when the red light is on, the preset fader is used to modify the properties, and the menu start page will also Prompt "Puter Mode = Properties".

3. Mating

3.1 Creation

3.1.1 Pair with conventional lights

1) In the initial menu, press the upper right <Match Fixtures> button to enter the patch menu, then press <A> on the right side of the display key [General Light].

2) At this time, the second line of the screen will display the address code to be patched, and the third line will display the current patched line.

The console has two lines A/B, which correspond to two output ports A/B respectively, and you can use the <C> key on the right side of the display to

Perform line switching. If you want to modify the address code, you can use the turntable V in the lower right corner to modify it, or press

The <D> key on the right side of the display automatically obtains the appropriate address code.

3) Press an unused lamp button to connect a conventional lamp. You can also press the next button that has already been patched into a regular

The light fixture key of the lamp can be connected, and one light fixture key can be connected with multiple conventional lights with different address codes to realize

Centralized control of multiple conventional lights. Press and hold a light button, and then press another light button to connect a series

Column conventional lights. This series of regular lights will be sequentially patched to consecutive DMX addresses.

Repeat step 2 to connect more conventional lights.

3.1.2 Pairing with moving lights

1) In the main menu, press the <Patch Fixtures> key to enter the patch menu.

2) If there is no required light library in the console, copy the R20 light library file to the root directory of the U disk.

Note: Do not place the fixture library file under the "AVOLITES\ FIXTURES\R20\XXXX" folder. and

You can see the location of the lamp library as soon as you open the U disk. Also pay attention to whether the format of the light library is correct.

3) Then press the key [Patch Scanner] on the right side of the display. If there is a USB flash drive inserted, it will read the lamp library in the USB flash drive.

If not read out the lamp library in the console.

4) Use the up and down keys of the menu to view the lamp library, and press the keys (A-E) on the right side of the screen to select. When choosing to use the

Add or update the selected light library to the memory of the console after it is connected to the selected light library.

5) At this time, the second line of the screen will display the address code to be patched, and the third line will display the current patched line.

The console has two lines, A/B, which correspond to the two output ports of A/B respectively. You can use the <C> key on the right side of the display to

Modify the switching of the line. If you want the address code, you can use the turntable V in the lower right corner, or press The <D> key on the right side of the display automatically obtains the appropriate address code.

6) Press an unpatched fixture button to patch a moving fixture. Press and hold a lamp key, then press another

One light fixture key can be connected with a series of moving lights. This series of fixtures will be sequentially patched to consecutive

DMX address. Each fixture key can only be connected to one fixture.

7) Repeat step 5 to continue pairing with this type of lamp.

8) Press <Exit> to return to the previous menu to select other lamps.

3.1.3 View patching information

1) In the initial menu, press the <Patch Fixtures> key to enter the patch menu.

2) Press the <E> key [Patch Information] on the right side of the display to enter the fixture information menu.

3) The menu shows the key number, device name and address code of the lamp. Press the up and down keys at the bottom of the screen to turn pages,

Press the fixture key to jump directly to the fixture information.

3.2 Edit

3.2.1 Changing the DMX address

You can re-patch a fixture to a different DMX address or a different DMX output line. All programming is kept.

- 1) If not in the Patch menu, press <Patch> to enter.
- 2) Press <C> [Re-patch Fixture].

- 3) An address will be displayed at Line 2 on the screen for patching. Roll <Wheel Value> to change the address.
- 4) Once the address code is set, press a desired <Fixture> button to patch.
- 5) Press <Enter> to confirm.

3.2.2 Deleting a patched fixture

- 1) If not in the Patch menu, press <Patch> to enter.
- 2) Press <Delete> to enter the Delete Patch menu.
- 3) Press a <Fixture> button to select a desired fixture or roll <Wheel Value> to select the desired address of the fixture, then, press <Enter> to confirm the deletion.

3.2.3 Patch Utilities

 **Invert** - Allows you to invert an attribute of a fixture, so when you set zero the output will be full. You cannot invert some attributes.

- 1) If not in the Patch menu, press <Patch> to enter.
- 2) Press <D>[Patch Utilities]. Then, press [Set Invert].
- 3) Select fixture and select attribute, then, press <C> or <D> to modify.

 **Set/Reset Instant mode** - When the fades LTP (movement) channels between two memories, the LTP values normally change smoothly. You can set Instant mode to make the channel snap instantly to the new value.

- 1) If not in the Patch menu, press <Patch> to enter.
- 2) Press <D>[Patch Utilities]. Then, press <C> [Set Instant Mode].
- 3) Select fixture and select attribute, then, press <C> or <D> to modify.

 **Swap pan and tilt** - If you have some fixtures mounted sideways, it can be useful to swap the pan and tilt channels over.

- 1) If not in the Patch menu, press <Patch> to enter.
- 2) Press <D>[Patch Utilities]. Then, press <D> [Swop P/T].
- 3) Press <Up> or <Down> to view the Pan/Tilt swop info. Press the soft key to modify.

4. Controlling fixtures

4.1 Select fixtures

-  **Select a single fixture:** Press the handle Fixture buttons for the fixtures you want. The LED in the Fixture button comes on for selected fixtures
-  **Select a range of fixtures:** To select a range of fixtures, hold down the Fixture button for the first fixture then press the Swop button for the last fixture.
-  **Stepping through selected fixtures one at a time:** If you have selected a range of fixtures, our console has functions to step through the selected fixtures one at a time. This can make it easier to program a range of fixtures because you don't have to select each one manually. Pressing <←> or <→> in "Fixture control area", it will select the fixtures in the range one at a time. If <HiLight> button is activated, The selected fixture from the range will light up, and the other fixtures will go out.
-  **Activate previously selected fixtures:** To activate all the previously selected fixtures, press <All> in "Fixture control area".
-  **Select fixtures at odd positions:** Press <Odd>, the fixtures at odd positions of the selected fixtures will keep selected, but, those at even positions will be de-selected. This is related to the order that you selected the fixtures before pressing <Odd>.
-  **Select fixtures at even positions:** Press <Even>, the fixtures at even positions of the selected fixtures will keep selected, but, those at odd positions will be de-selected. This is related to the order that you selected the fixtures before pressing <Even>.

4.2 Modify an attribute value

- 1) Select a fixture.
- 2) Select an attribute. Then, use <Wheel A> and <Wheel B> to adjust the value. Or, switch to Attribute mode to adjust the attribute value by faders.
- 3) To see the output values, press <Output>.

4.3 Advanced options

-  **Locate fixtures:** Select fixtures; Press <Locate> in "Fixture control area" to locate the fixtures. Fixture locating is provided in the fixture library.
-  **Align fixtures:** Select fixtures; Press <ML> in "Fixture control area" then <A>, all the attribute values of all the selected fixtures will be aligned to the first fixture.

 **Align attributes:** Select fixtures and select attributes; Press <ML> in "Fixture control area" then , the currently selected attribute values of all the selected fixtures will be aligned to the values of the first fixture.

4.4 Fan mode

Fan mode automatically spreads out the values on a selected range of fixtures. If used on pan and tilt, the result is spreading out "rays" of light beams. The first and last fixtures of the range are affected most, and the central fixtures are affected least. The amount of fan can be set using the wheels. As with shapes, the order in which you select the fixtures sets how the fan effect works. The fixtures you select first and last will be the ones which change most. If you use a group to select the fixtures, the order is that in which the fixtures in the group were selected when it was created. The fan effect, while normally used on pan or tilt attributes, can be applied to any attribute.

- 1) Select fixtures;
- 2) Select attributes;
- 3) Press <Fan> in "Function area" (indicator on);
- 4) Set the amount of fan using the wheels;
- 5) Press <Fan> in "Function area" (indicator off) again to close the fan shape mode when you've finished.

4.5 Clear the Programmer

 **Clear the Programmer:** Press <Clear> in the menu area.

 **Clear a certain fixture of a certain attribute from the Programmer:** Select a desired fixture. Press <Off> in the function area then [OFF Selected Fixtures] to delete the fixture from the Programmer; or, press <OFF> then <C>/<D> to delete the attributes of the fixture from the Programmer.

5. Shapes

A shape is simply a sequence of values which can be applied to any attribute of a fixture. A "circle" shape, for example, applied to the pan and tilt attributes, would cause the fixture to move its beam around in a circular pattern. You can set the centre point of the circle, the size of the circle and the speed of the circle movement.

In addition to beam position shapes, there are a large number of other shapes available in this console. The shapes are defined for a particular attribute such as colour, dimmer, focus and so on. Some shapes will not work with some fixtures; focus shapes, for example, can produce nice "focus pull" effects on fixtures which have DMX focusing, but will do nothing on fixtures which don't have focusing.

When you use a shape with more than one fixture, you can choose to either apply the shape identically to all the fixtures, or offset them so that the shape runs along the fixtures creating "wave" or "ballyhoo" type effects. This is called the *spread* of the shape.

In King Kong 1024, 5 shapes can be run simultaneously, but, only 1 shape is editable.

5.1 Select a shape

- 1) Select fixtures;
- 2) Press <Shape> in "Function area";
- 3) Press <A> [Playback a shape];
- 4) Press <Up> or <Down> to select a shape type and confirm with a soft key;
- 5) Press <Up> or <Down> to select a shape and confirm with a soft key.

5.2 Edit a shape

- 1) Press <Shape> in "Function area";
- 2) Press [Edit a shape];
- 3) Highlight the shape that you want to edit with a soft key; then, press <Exit> to exit this menu;
- 4) Press <C> [Shape Parameters];
- 5) Highlight the parameter that you want to modify with a soft key; then, change the value with <Wheel Value>.

 Size: The amplitude.

 Speed: The running speed of the shape.

 Repeat: Repeats pattern after repeat number of fixtures.

 Spread: How the instruments are spread across the pattern, 0=even spread.

5.3 Delete a shape

- 1) Press <Shape> in "Function area";
- 2) Press <Delete> in "Function area";
- 3) Highlight the shape that you want to delete;
- 4) Press <Enter> to confirm.

5.4 Playback Parameters

This option lets you set parameters for a shape stored in a playback / scene. When a scene fades in, you can determine whether the shape should start at full size and speed instantly, (Static) or whether the shape speed and/or size should fade in as well (Timed). If the memory mode is set to 0, the size and speed settings are ignored.

- 1) In Shape Menu, Press <E>.
- 2) Press the <Playback> button of the playback you want to set parameters for.
- 3) <A> set the size to Static or Timed.
- 4) set the speed to Static or Timed.
- 5) <C> allows you to remove the offset caused by a shape when it is stopped. When you turn off a memory with a shape, the fixtures will be offset by the last state of the shape. Setting this option to "Removed" causes the fixture to return to its programmed settings. Setting this option to "Remains" leaves the shape offset in place.

6. Palette

The console has many functions to generate a complex lighting scene, but the most basic is the single-step scene, which is what you see when programming Scenes.

The console has 60 playbacks, divided into 2 X 3 pages, 10 per page, which can be used to store single-step scenes and multi-step scenes.

In the running mode, use the fader and the keys in the playback area to control the playback, and in the programming mode, use the keys in the playback area to edit.

6.1 Recording a Palette

- 1) Press <Clear> to clear the programmer.
- 2) Select the fixtures for which you want to store palette values.
- 3) Using the attribute buttons and wheels, set the attributes you want in the palette entry. You can store any or all attributes of a fixture in each palette entry. Only attributes you have changed will be recoded.
- 4) Press <Scene>, Then Press <Palette> button to record.

6.2 Delete a Palette

- 1) Press <Delete>.
- 2) Press <Palette> twice to delete.

6.3 Recalling a palette value

- 1) Select the fixtures you want to apply palette value.
 - 2) Press <Palette> to recall value.
-  If you press <Palette> while there are not fixture has been selected, the controller will recall all the data of the palette.

7. Scene

There are many functions in the controller to create a complicated lighting effect; and, the most fundamental part is a scene, in which you can store a “look” you have created using your light.

There are 60 playbacks on 5 pages, each page with 12, which can be used to store scenes and chases. In Running Mode, the faders and the

<Playback> buttons are used to control playbacks; In Programming Mode, the buttons in the <Playback> area are for editing.

7.1 Recording a Scene

- 3) Press <Clear> to clear the programmer.
- 4) Edit a stage effect of the fixtures. Built-in shapes can be added. A scene can record five shapes. Only those fixtures that have been edited can be included in the Programmer;
- 5) Press <Scene>. At this time, the LED indicators of the <Playback> buttons without any scene stored will keep flashing; those with a scene will keep always on; and, those with a chase will be off;
- 6) Press <C> to select store by channel or store by fixture. Press , if necessary, to highlight [Stage];
 -  Record by fixture: All the channel data of all the fixtures that have been edited and selected will be stored.
 -  Record by channel: Only the data of the channels that have been edited will be stored.
- 7) Select a mode. (See Section 6.5).
- 8) Press an empty <Playback> button to store. If you press a <Playback> button with a single step scene already stored, then, it will be overwritten by pressing <Enter>.

7.2 Include

Sometimes it's useful to be able to re-use some aspects of a scene you have already created in another scene. If you've created a really nice pattern of criss-crossing light beams, for example, you might want to use it again in another memory with different gobos and colours.

Normally when you play back a scene, the information is not loaded into the programmer, so you can't simply turn on a scene, modify it and save it to a new scene. The Include function lets you reload a memory back into the programmer. You can then use it in a new scene.

- 1) Press <Copy>;
- 2) Press a desired <Playback> button to include a scene;
- 3) Press <Enter> to confirm.

7.3 Copying a Scene

- 1) Press <Copy>, then, press a <Playback> button that stores a scene;
- 2) Press an empty <Playback> button to copy.

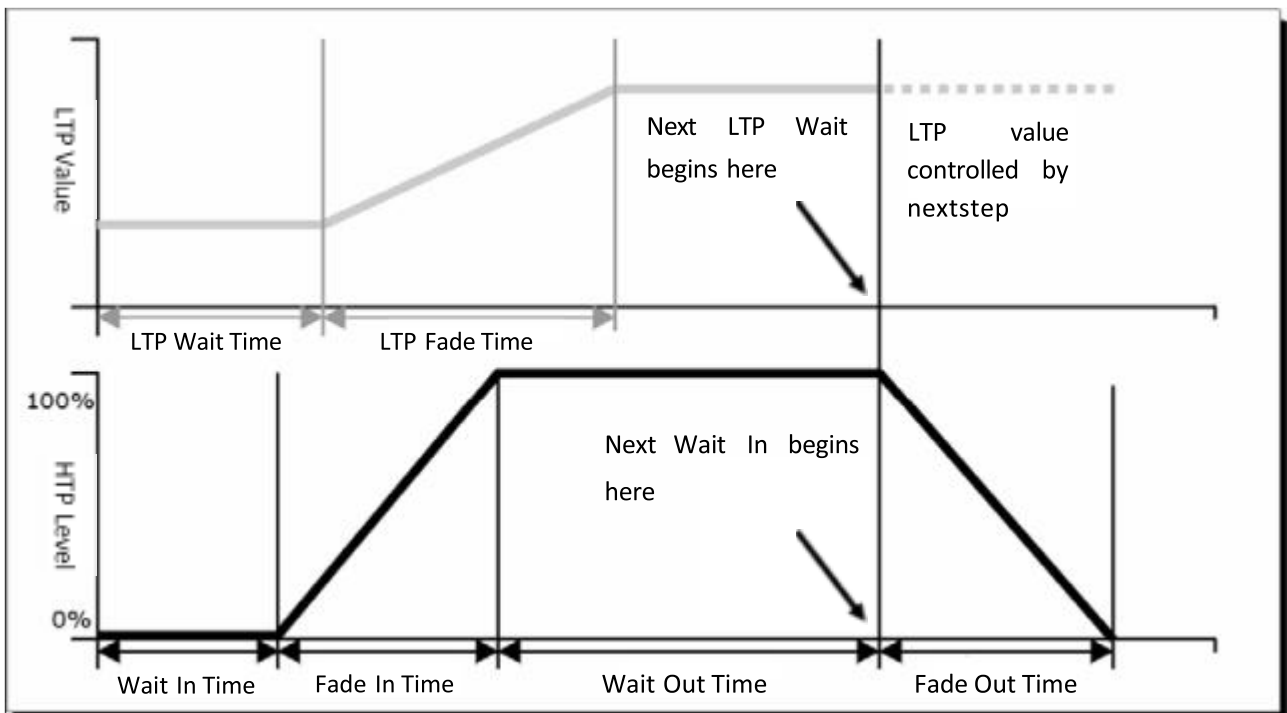
7.3 Delete a Scene

- 1) Press <Delete> to enter the Delete menu;
- 2) Press a desired <Playback> button to delete; press it again to confirm.

7.4 Time

Press <Time>, then, press a desired <Playback> button for editing. You can set a fade in and fade out time independently for every memory. The playback fades only affect HTP (intensity) channels. There is a separate LTP timer which allows you to set movement times. LTP channels which were set to "I" during Patching ignore LTP fade times.

The effect of the times is shown in the following picture.



The times you enter are also affected by the scene mode:

- Mode 0 – No timing information is used. The HTP channels faded with the 0-100% position with playback faders.
- Mode 1 – Channels fade as set by the HTP and LTP fade times (except Instant LTP channels). If you enter times for a Mode 0 memory, it will automatically change to Mode 1. If HTP times are set to zero, the HTP levels will fade with the fader
- Mode 2 – HTP channels fade as set by the HTP times, or with the fader if

times are set to zero. LTP channels are controlled by the fader position (except Instant channels). Set the LTP fade time to 0 to use this mode.

7.5 Run scenes

Raise fader, the corresponding scene on the current page will be output. At the first Menu, press a <Playback> button, the selected scene will be output and close after you release it.

8. Chase

A sequence of one or more pre recorded steps programmed using the CHASE button. It can be replayed automatically if desired. Sometimes known as SEQUENCE, STACK or Linked Cues. The chase can include 600 steps in this console.

8.1 Create

- 1) Press <Chase> In the Playback area, the LED indicators of the <Playback> buttons without any scene stored will keep flashing; those with a chase will keep always on; and, those with a scene will be off;
- 2) Press a desired <Chase> button to enter the chase menu. At this time, the LCD will show the current page number and the total step number of the multi-step scene; Press <Up> or <Down> to turn the pages;
- 3) After editing the stage effects, press <C> [Record] to enter the record menu;
- 4) Press /<C> to select the storage mode;
- 5) If it comes to the last step, then, press <D>[Record Ad Final Step] to store directly, or, press an off <Playback> button to store in it. To insert or overwrite a step, select a desired position, then, press to overwrite or press <C> to insert a step before the selected one.

8.2 Delete a step

Under the Chase menu, press <Delete> to enter the Delete menu; press a desired <Playback> button to delete a step.

8.3 Step time

Under the Chase menu, press <Time> then press a desired <Playback> button to enter the Time Editing menu. Press <Up> or <Down> to turn the pages; press a soft key to select the options for editing; roll <Wheel Value> to change the values; Press <Enter> to confirm.

The time options include (see the figure on the next page):

- [Wait Fade In] - The wait time before an HTP channel fading in
- [Wait Fade Out] -The wait time before an HTP channel fading out
- [Fade In] -The fade in time of an HTP channel
- [Fade Out] - The fade out time of an HTP channel
- [LTP Slope] - The fading time of an LTP channel
- [LTP Wait] - The wait time before an LTP channel fading
- [Connect] - If close the connection, then, the scene running will be paused at this step until <Go+> or <Go-> is pressed.
- [Simple Step] - The global time of using multi-step scene
- [Complex Step] - The special time for its own

8.4 Include steps

Under the Chase editing menu, press a desired <Playback> button of the step, then, scene data will be imported.

8.5 Global Time

- 1) Under the first level menu, press <Time>;
- 2) Then, press a desired scene. Press <Up> or <Down> to turn the pages; press a soft key to select the options for editing; roll <Wheel Value> to change the values; Press <Enter> to confirm.

8.6 Delete a scene

- 1) Under the first level menu, press <Delete>;
- 2) Press a desired <Playback> button twice to delete.

8.7 Copy a scene

- 1) Under the first level menu, press a desired <Playback> button;
- 2) Press another <Playback> button. Then, the scene in the first button is copied into the second one.

8.8 Run chase

Raise a fader, the corresponding Chase on the current page will be output. In the starting menu, press a <Playback> button to output and close after you release it.

8.9 Connect

-  When a chase is added to run, it will connect automatically.
-  If the current connected chase is not the one that you want to connect, you can press <Connect> then <Playback> to connect.
-  If you don't want to connect any chases, then, you can press <Connect> twice to clear all the connections.
-  Once the chase are connected, they can be controlled with <Stop>, <Go+> and <Go->. <Go+> and <Go-> are to control the playback direction. To store the running speed, press <Playback Parameters> then [Save Speed & Dir].
-  When a new chase is connected, you can use <Wheel A> to control the global speed and <Wheel B> to control the global slope if the current Programmer is empty; But, if the current Programmer is with some data, then, you can press <Connect> then <E>[Change Wh A/B Mode] to switch to the wheel mode, so that you will be able to control the time of the scene. The time under the control of <Wheel A> and <Wheel B> is temporary time; To save the time, press <Playback Parameters> then [Save Speed & Dir]. To restore the previous speed, press <Connect> then <E> to clear the temporary time. Once the speed is save, it cannot be restored.

8.10 Advanced Option

Each chase has options which can be set to affect the way it runs. Press <P.b. Par>. You need to have a chase "connected", or the button will not do anything. The options you set are individual for each chase.

The options are:

A[Save Speed] - saves the current speed of the chase (set using the wheel A).

B[Save Direction] - save the direction of the chase.

C[Loop Playback/Bounce/Stop on final step] - makes the chase stop on the final step. If the final step is a blackout, the chase will appear to turn itself off, so you can just press Go whenever you want to make it happen again.

D[Skip Time Options] - Allows you to skip the first wait and/or fade of a chase. You often want to do this so the chase starts as soon as you raise the fader. (Press the button to cycle through options)...

Skip first wait time (The wait time is missed when the chase is first turned on)

Skip first wait and fade time (Both wait and fade times are missed when the chase is first turned on)

Wait and Fade for all steps

9. Setup

9.1 Manage USB memory

At first menu, press <Setup> button, then press <A> - "U-Disk". Then you can select "Save Data" or "Read Data". In "Save Data" Menu, use Wheel V to change character, up and down to move the curse. Then press Enter to save.

9.2 Wipe data

At first menu, press <Setup> button, then press to wipe all the data or only the playback data off the controller.

9.3 Select Language

Press <Setup>. The LCD will show "English/中文". Press the desire soft key by the LCD to select your language.

9.4 Manager library

At first menu, press <Setup> button, then press <D> to delete or update the fixture library.

10. Update hardware

- 1) Copy the update file "KK1024UD.BIN" to you U-Disk root path.
- 2) Close the controller power.
- 3) Put the U-Disk to the controller's usb port.
- 4) Open the Controller power.
- 5) After controller detects the update file, Press <Enter> to Update.

11. Accessories

- 1) 1 manual, 1 power cord, 1 udisk, 1 work lamp.

12. Precautions



- 1) Do not allow any flammable materials, water, or metal objects to enter this machine
- 2) If any liquid is spilled on this machine, please leave the port to switch the power on.
- 3) If a serious operation error occurs, please stop using the machine immediately and contact your local dealer or us directly.
- 4) Please do not disassemble the machine yourself - there are no user-usable accessories inside.
- 5) Do not dismantle the machine without authorization, non-professionals may damage the machine or cause misoperation

KING KONG 1024

DMX Steuerung



Benutzerhandbuch

Inhaltverzeichnis

- 1 Übersicht
 - 1.1 Funktionsbeschreibung
 - 1.2 Spezifikationsparameter
- 2 Montierung
 - 2.1 Ausrüstung und Zubehör
 - 2.2 Anmerkung
 - 2.3 Lampe anbringen
- 3 Lampe anbringen
 - 3.1 Zum Beginn
 - 3.1.1 Herkömmlicher Lampe anbringen
 - 3.1.2 Computerlicht anbringen
 - 3.1.3 Anschlussinformationen anzeigen
 - 3.2 Bearbeitung
 - 3.2.1 Lampesadresscode erneut verbinden
 - 3.2.2 Anschluss entfernen
 - 3.2.3 Lampesparameter
- 4 Steuerungslampe
 - 4.1 Wahl und Abwahl der Lampe
 - 4.2 Attributwert überarbeiten
 - 4.3 Lampesfunktion wechseln
 - 4.4 Erweiterte Steuerung des Computerlichts
 - 4.5 Sektor
- 5 Grafikersteller
 - 5.1 Grafik aufrufen
 - 5.2 Grafik bearbeiten
 - 5.3 Grafik entfernen
 - 5.4 Grafikaufrichtung ändern
 - 5.5 Uparametrieren
- 6 Einstufige Szene
 - 6.1 Zum Beginn
 - 6.2 Importieren
 - 6.3 Kopieren
 - 6.4 Entfernen
 - 6.5 Zeit
 - 6.6 Betrieb
- 7 Mehrstufige Szene
 - 7.1 Zum Beginn
 - 7.2 Entfernen
 - 7.3 Stufezeit
 - 7.4 Stufe importieren
 - 7.5 Globale Zeit
 - 7.6 Szene entfernen
 - 7.7 Szene kopieren
 - 7.8 Betrieb
 - 7.9 Anschließen

7.10 Optionen der erweiterten Steuerung

8 Material

8.1 Material speichern

8.2 Material aufrufen

8.3 Material entfernen

9 Einstellung

9.1 Rekapitulationsdaten entfernen

9.2 Alle Daten entfernen

9.3 Sprache wechseln

10 Upgrade

11 Zubehör

12 Vorsichtsmaßnahmen

1 Übersicht

1.1 Funktionsbeschreibung

Die 1024 Computerlichtskonsolle ermöglicht die simultane Steuerung von 96 Computerlichtern. Lesen Sie die Perle R20- Lampesbibliothek und implementieren Sie z.B. grafische Effekte wie den X/Y-Rundlauf, den RGB-Regenbogen-Effekt, die Lichtstrahlwellendunkelung usw. Es ist möglich, bis zu 10 Szenen simultan zu betreiben und 5 integrierte Grafiken zu nutzen, um mittels einer Schubstange eine Szene zu initiieren und die Helligkeitsstufe des zugehörigen Lichtkanals anzupassen.

1.2 Spezifikationsparameter

Kanalsanzahl von DMX512	1024
Anschlussanzahl des Computerlichts	96
Lampesadresscode des Computerlichts erneut verbinden	unterstützt
Horizontaler und vertikaler Lichtwechsel	unterstützt
Invers-Deaktivierung der Lampe	unterstützt
Dia-Modus-Wechsel der Lampeskanal	unterstützt
Maximal verfügbare Steuerkanälenanzahl jedes Computerlichts	40 Hauptkanälen + 40 Optimales-Soundtuningskanälen
Lampesbibliothek	unterstützt die Perle R20- Lampesbibliothek
Anzahl der gespeicherten Szenen	60
Maximale Anzahl von parallel ausführbaren Szene	10
Gesamtzahl der Stufen in mehrstufigen Szene	600
Zeitsteuerung für die Szene	Einblenden, Ausblenden und LTP-Rutsche
Max. Grafiken für Jede Szene zu speichern	5
Mit der Schubstange die Szene initialisieren und zur Verfeinerung	unterstützt
Verzahnte Szene	unterstützt
Taupunktgesteuerte Szene	unterstützt
Grafikersteller	Dimmer, P/T, RGB, CMY, Color, Gobo, Iris, Focus verfügbar
Max. simultane Grafikausführungsanzahl	5
Hauptsteuerungsschubstange	Globalemodus, Rekapitulation und Lampe
Feld sofort geleert werden	unterstützt
mit der Drehscheibe der Kanalwert anpassen	unterstützt
mit der Schubstange der Kanalwert anpassen	unterstützt
Verfeinerungen mit der Schubstange	unterstützt
USB-Stick abrufen	FAT32-Formation unterstützt

2 Montierung

2.1 Ausrüstung und Zubehör

Auflistung der enthaltenen Objekte in der Produktverpackung:

- KingKong1024-Computerlichtkonsole x1
- CD x1
- Netzkabel x1

Zubehör:

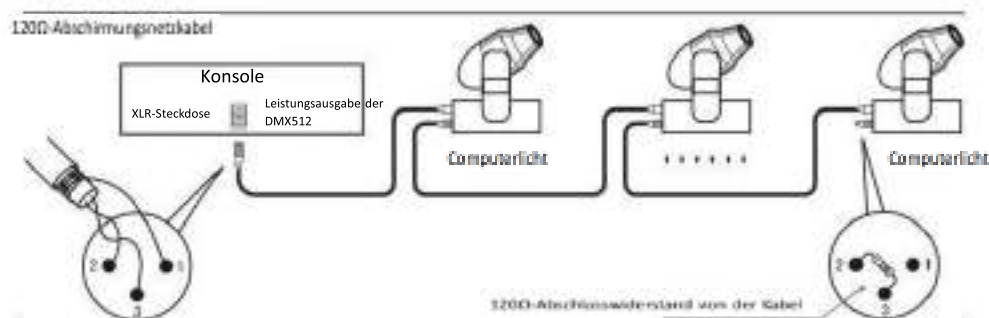
- Luftkasten
- Scheunenlicht
- USB-Stick

2.2 Anmerkung

- Bitte verwenden Sie einen 12V Stromanschluss
- Bitte beachten Sie auf Staub

2.3 Lampe anschließen

- Die Konsolerückenplatte hat vier DMX512 Ausgangskassetten: 2 für dreifadriges XLR und 2 für fünfadriges XLR. Die Kassette hat drei Füße: Erdungskabel, Minuspol und Pluspol der Signalleitung.
- Die DMX512-Verbindung hat abgeschirmtes Twisted Pair-Kabel. Das Ende des Kabels wird mit einem XLR-Stecker verbunden: Das Abschirmungsnetz schweißt den ersten Fuß des XLR-Steckers, während Twisted-Pair-Kabel die zweiten und dritten Füße schweißen. Es gibt keine Rückverbindung.



Seriennummer der Steckdosefüße	Kabelkern
1	Abschirmungsnetzschiichten
2	Minuspol der Signalleitung
3	Pluspol der Signalleitung

Es gibt 6 Lampenseiten mit je 16 Lampen, wodurch insgesamt 96 Lampenmittel erhältlich sind. Die 16 präfabrizierten Schubstangen ermöglichen nicht nur die Verfeinerung der entsprechenden Lampen unten, sondern auch die Bearbeitung ihrer entsprechenden Eigenschaften oben. Die Funktionsschaltaste findet sich rechts von den Doppellampen der präfabrizierten Schubstange. Im Menü wird „Schubstangemodus = Helligkeitsstufe“ angezeigt, wenn das grüne Licht leuchtet. Wenn die rote Lampe für die Bearbeitung des Attributs leuchtet, wird im Menü "Schubstangemodus = Attribut" angezeigt.

3 Lampe anbringen

3.1 Zum Beginn

3.1.1 Herkömmlicher Lampe anbringen

1) Drücken Sie die Taste <Lampen anbringen> auf der recht-oberen Seite des Startmenüs um Anschlussseite zu sehen. Drücken Sie anschließend auf der rechten Seite des Bildschirms die Taste <A> [Herkömmliche Lampe].

2) Die zweite Zeile des Bildschirms präsentiert den Adresscode zur Anzeige, während die dritte Zeile den gegenwärtigen Anschluss anzeigt. Die Konsole besitzt zwei A/B-Linien mit jeweils zwei A/B-Ausgänge. Die Linie kann durch Betätigung der <C>-Taste auf der rechten Seite des Bildschirms gewechselt werden. Durch Betätigung der V-Drehscheibe kann der Adresscode modifiziert werden. Alternativ kann der entsprechende Adresscode automatisch durch Drücken der <D>-Taste in der unteren rechten Ecke erlangt werden.

Bitte drücken Sie die Taste „nächste unbenutzte Lampe“, um die nächste herkömmliche Lampe zu verbinden. Sie können auch die Taste "Die bereits angeschlossene herkömmliche Lampe" drücken, um eine Verbindung mit einer herkömmlichen Lampe herzustellen. Eine Lampe kann mit mehreren unterschiedlichen Adresscodes anbringen, um die herkömmliche Lampe in verschiedenen Ausrichtungen zu steuern. Halten Sie die Lampentaste fest und drücken Sie eine weitere Lampentaste, um eine Gruppe von herkömmlicher Lampe zu verbinden. Die herkömmlichen Leuchten werden sequentiell einer aufeinanderfolgenden DMX-Adresse zugewiesen.

Führen Sie den Schritt 2 erneut durch, um weitere herkömmliche Leuchten zu verbinden.

3.1.2 Computerlicht anbringen

1) Drücken Sie die Taste "Lampe anbringen" im Startmenü, um das Beilagermenü zu öffnen.

2) Falls die erforderliche Leuchte in der Konsole nicht verfügbar ist, ist es notwendig, die Leuchtendatei von R20 in das Root-Verzeichnis der U-Disk zu kopieren. Achtung: Das Ablegen von Bibliotheksdateien im Verzeichnis "AVOLITES\FIXTURES\R20\XXXX" ist untersagt. Durch die Aktivierung des USB-Sticks sollte die Position der Lampenbibliothek direkt sichtbar sein. Bitte überprüfen Sie auch die Konformität der Lampenbibliothek.

3) Drücken Sie die Taste [Computerlicht anbringen], die sich auf der rechten Seite des Bildschirms befindet. Falls ein integrierter USB-Stick vorhanden ist, erfolgt die Datenübertragung an den durch die USB-Stick. Falls nicht, erfolgt eine Auslesung der Leuchtmittel in der Leuchte.

4) Nutzen Sie die Menütaste, um die Lampenbibliothek zu öffnen. Wählen Sie Lampenmodus durch die Taste (A-E) auf der rechten Seite des Bildschirms. Wenn Sie sich dazu entscheiden, eine Lampe mittels USB-Stick zu nutzen und mit der Konsole zu verbinden, wird die ausgewählte Lampenbibliothek im Speicher der Konsole hinzugefügt bzw. aktualisiert.

5) Die zweite Zeile des Bildschirms präsentiert den Adresscode zur Anzeige, während die dritte Zeile den gegenwärtigen Anschluss anzeigt. Die Konsole besitzt zwei A/B-Linien mit jeweils zwei A/B-Ausgänge. Die Linie kann durch Betätigung der <C>-Taste auf der rechten Seite des Bildschirms gewechselt werden. Durch Betätigung der V-Drehscheibe kann der Adresscode modifiziert werden. Alternativ kann der entsprechende Adresscode automatisch durch Drücken der <D>-Taste in der unteren rechten Ecke erlangt werden.

6) Bitte drücken Sie die Taste „nächste unbenutzte Lampe“, um das nächste Computerlicht zu verbinden. Halten Sie die Lampentaste fest und drücken Sie eine weitere Lampentaste, um eine Gruppe von herkömmlicher Lampe zu verbinden. Die konventionellen Leuchten werden sequentiell einer aufeinanderfolgenden DMX-Adresse zugewiesen. Jede Lampe schließt nur ein Computerlicht an.

7) Führen Sie den Schritt 5 erneut durch, um weitere Computerlichter zu anbringen.

8) Drücken Sie <Exit>, um im Menü die vorherige Stufe auszuwählen und somit andere Lampen zu anbringen.

3.1.3 Anschlussinformationen anzeigen

- 1) Drücken Sie die Taste "Lampe anbringen" im Startmenü, um das Beilagermenü zu öffnen.
- 2) Drücken Sie die Taste <E> auf der rechten Seite des Bildschirms, um das Menü mit den Informationen zu den Leuchten aufzurufen.
- 3) Das Menü präsentiert die Tasten-ID der Lampe, die Gerätebezeichnung und der Adresscode. Drücken Sie die Pfeiltasten unterhalb des Bildschirms, um die Ansicht zu rotieren und unmittelbar auf die Daten der Lampen zuzugreifen.

3.2 Bearbeitung

3.2.1 Lampesadresscode erneut verbinden

Der Benutzer kann eine neue DMX-Adresse und Signalübertragung für eine Lampe implementieren, ohne dass vorhandene Programme modifiziert werden müssen.

Falls das Beilagermenü nicht verfügbar ist, drücken Sie die <Lampe anbringen>-Taste, um das Beilagermenü zu öffnen.

Drücken Sie <C>[Computerlicht neu anbringen]

- 3) Die zweite Zeile des Bildschirms präsentiert den Adresscode zur Anzeige, während die dritte Zeile den gegenwärtigen Anschluss anzeigt. Die dritte Zeile präsentiert die angeschlossenen Zeilen, welche mit der Taste <C> modifiziert werden können.
- 4) Bitte implementieren Sie den Adresscode und drücken Sie die Taste der Lampe, die mit Ihrem Gerät verbunden werden soll. Falls die Adresse bereits im Einsatz ist, schlägt die Anbringung fehl.
- 5) Bitte drücken Sie die Taste <bestimmen>, um die Bearbeitung zu bestimmen

3.2.2 Anschluss entfernen

Falls das Beilagermenü nicht verfügbar ist, drücken Sie die <Lampe anbringen>-Taste und navigieren Sie zum Beilagermenü.

- 2) Drücken Sie die Taste "Entfernen" zum Entfernungs-Menü.
- 3) Drücken Sie die Taste der zu löschenden Lampe und drücken Sie die Taste < bestimmen>, um den Entfernungsvorgang abzuschließen. Oder geben Sie den Adresscode mithilfe von V-Dreh Scheibe ein und drücken Sie dann auf < bestimmen>, um es zu löschen.

3.2.3 Lampesparameter

● Invers-Deaktivierung einstellen

Falls das Beilagermenü nicht verfügbar ist, drücken Sie die <Lampe anbringen>-Taste und navigieren Sie zum Beilagermenü.

- 2) Drücken Sie die Taste <D> [Lampesparameter], um das Beilagermenü zu öffnen.
- 3) Drücken Sie die Taste [Invers-Deaktivierung], um das Invers-Deaktivierungsmenü zu öffnen.
- 3) Wählen Sie die Lampe mit die Taste [Attribut wählen] auf der link-oberen Seite des Menüs, und bearbeiten Sie das Attribut mit der Taste <C> oder <D> auf der link-oberen Seite des Bildschirms. Nachdem die invers-Deaktivierung festgelegt wurde, wenn die Leistungsausgabeswert des Attributs auf 255 gesetzt wird, resultiert die tatsächliche Leistungsausgabe in 0, wenn die Leistungsausgabeswert des Attributs auf 255 gesetzt wird, resultiert die tatsächliche Leistungsausgabe auf 255.

● Dia-Modus einstellen

- 1) Falls das Beilagermenü nicht verfügbar ist, drücken Sie die Taste <Lampe anbringen>, um das Beilagermenü zu öffnen.
- 2) Drücken Sie die Taste <D> [Lampesparameter], um das Beilagermenü zu öffnen.
- 3) Drücken Sie <C> [Skisprung-Modus einstellen], um das Skisprung-Modusmenü aufzurufen

3) Wählen Sie die Lampe mit die Taste [Attribut wählen] auf der link-oberen Seite des Menüs, und bearbeiten Sie das Attribut mit der Taste <C> oder <D> auf der link-oberen Seite des Bildschirms. Während der Einstellung des Dia-Modus erfolgt es beim Betrieb einer Szene eine rutschende oder graduelle Aktualisierung der Daten. Falls das Szenario im Dia-Modus aktiviert wird, ist das Attribut bis zum Abschluss der Rutsch-Verlaufzeit zum intendierten Zielwert überspringt.

- Wechsel zwischen Horizontal und Vertikal

1) Falls das Beilagermenü nicht verfügbar ist, drücken Sie die Taste <Lampe anbringen>, um das Beilagermenü zu öffnen.

2) Drücken Sie <D> [Lampenparameter], um das Konnektivitätsmenü zu öffnen.

3) Aktivieren Sie den Taste <D> zum [Wechsel zwischen Horizontal und Vertikal], um das Wechselmenü zu öffnen.

Nutzen Sie das vertikale Menü, um die horizontalen und vertikalen Wechselinformationen der Lampe anzuzeigen und passen Sie diese durch die entsprechenden Tasten auf der rechten Seite des Bildschirms an. Nachdem das Wechselmodus eingestellt ist, tauscht die Lampen nach der Einstellung des Wechsels die Ausgabe der X/Y-Achse aus.

4 Steuerungslampe

4.1 Wahl und Abwahl der Lampe

Um einzelne Lampen auszuwählen oder abzuwählen, klicken Sie einfach auf die entsprechende Lampen-Taste. Wenn eine Lampe ausgewählt wurde, wird der Zustand durch das Leuchten der Lampe angezeigt. Im Gegensatz dazu bleiben die Leuchtstoffleuchten der nicht ausgewählten Lampen ausgeschaltet.

Das Auswählen und Abwählen von diversen Lampen: Halten Sie die Lampentaste fest und drücken Sie eine weitere Lampentaste, um zwei Lampen sowie die dazwischenliegenden Lampen ausgewählt und abgewählt zu werden.

Nach Stufe die Lampe auswählen: Durch Auswahl mehrerer Lampen können Sie mithilfe der linken Taste im Lampesteuerungsbereich (erste weiße Taste in der ersten Reihe auf der rechten Ecke der Konsole) die Stufe ausführen. Im Falle der Aktivierung der Anzeigelampe der Taste <Licht> wird der Blendkanal der nach Stufe ausgewählten Lampen vollständig ausgeführt, während die Blenderkanäle der nicht ausgewählten Lampen auf 0 gesetzt werden.

Um die historische ausgewählte Leuchten zu aktivieren, müssen Sie die Tasten <alle> in der Leuchtstoffsteuerung drücken. Dadurch werden alle ausgewählten Lampen ausgewählt, bevor Sie die Taste <löschen> drücken.

Die Ungerade-Zahl-Lampe auswählen: Bitte wählen Sie die in der ungeraden Zahl stehende Lampe aus, indem Sie die Taste <ungerade Zahl> drücken. Diese Taste befindet sich in der ersten Reihe der weißen Tasten, die sich in der rechten Mitte der Konsole befinden. Durch diese Taste werden die in der ungeraden Zahl stehenden Lampen ausgewählt, während die anderen abgewählt werden. Die Beleuchtungsergebnisse sind abhängig von der Leuchtauswahlreihe.

Die Paarzahlenlampe auswählen: Bitte wählen Sie die Paarzahlenlampe, indem Sie die Taste <Paarzahl> drücken. Diese Taste befindet sich in der ersten Reihe der weißen Tasten, die sich in der rechten Mitte der Konsole befinden. Durch Betätigung dieser Taste werden die Paarzahlen stehenden Lampen ausgewählt, während die anderen abgewählt werden. Die Beleuchtungsergebnisse sind abhängig von der Leuchtauswahlreihe.

4.2 Attributwert überarbeiten

- 1) Auswahl der Lampen
- 2) Wählen Sie das Attribut mit dem Attributtaste oben links und ändern Sie die Daten mit der unteren rechten Drehscheibe A/B.
- 3) Es besteht auch die Möglichkeit, die Daten der betreffenden Attributs mittels präfabrizierter Schubstange zu überarbeiten, aber muss die rote Lampe auf der rechten Seite der Dual-Lampen-Taste aktiviert werden.

4.3 Lampesfunktion wechseln

Die Schubstange im Leuchtenbereich verfügt über zwei Funktionen. Die primäre Funktion ist die Verfeinerung, während die sekundäre die Modifikation der Attributs darstellt. Die Änderung der Funktionsbelegung kann mittels der Dual-Lampen-Taste auf der rechten Seite des 16. Schubstange durchgeführt werden.

- 1) Sobald die Tasten-LED grün aufleuchtet, führt die Schubstange die Verfeinerungsfunktion durch.
- 2) Sobald die Tasten-LED rot aufleuchtet, führt die Schubstange die Attributfunktion. Von der ersten Schubstange wird jede zwei durch eine eindeutige Attributtaste charakterisiert, wobei jede Attributtaste zwei Attribute enthält. Somit entspricht jede Schubstange genau ein Attribut. Die Konsole verfügt über 3 Seiten und insgesamt 40 Attributs.

4.4 Erweiterte Steuerung des Computerlichts

- Lampe positionieren: Durch Auswahl der gewünschten Leuchte und Betätigung der Taste

<Positionierung> im Steuerungsbereich kann die Position der Lampe angepasst werden.. Die Leuchtturmanlage stellt Positionierungsinformationen der Leuchten zur Verfügung.

- Konfiguration von Lampen: Aktivieren Sie die Computerlicht und drücken Sie die Taste <Lichtmenü> im Leuchtmittelbereich. Anschließend drücken Sie die Tasten <A> [Ausrichtung des Leuchtmittels], um sämtliche Eigenschaften der gewählten Lampe zu selektieren und die erste Leuchte auszurichten.
- Konfiguration von Attributen: Wählen Sie eine Computerlicht und die Attribute. Drücken Sie die Taste <Lichtmenü> im Leuchtenbereich, dann drücken Sie die Taste [Attributkonfiguration], um alle aktuellen ausgewählten Attributwerte der gewählten Leuchte auf die erste ausgewählte Lampe auszurichten.
- Horizontal and Vertical umdrehen: Wählen Sie die Computerlicht aus und drücken Sie die Taste <Lampenmenü> im Beleuchtungsbereich. Dann drücken Sie die Taste <C> [Horizontal and Vertical umdrehen] und führen Sie die Lampeumdrehung aus, indem Sie den Wert der Umdrehung von der horizontalen oder vertikalen Zahl um 255 verringern, um der Umdrehungswert zu bekommen.
- Abwahl der Lampe: Drücken Sie die Taste <Lampemenü> auf der Lampe und anschließend auf den Taste <D> [Lampe abwählen] drücken. Die ausgewählten Lampen werden dann abgewählt.

4.5 Sektor

Der Attributwert einer spezifischen Gruppe von Lampen wird durch den Sektormodus automatisch erweitert. Bei Anwendung der horizontalen und vertikalen Ausrichtung wird die Beleuchtung in Form von "Radiation" visualisiert. Die initiale und finale Modifikation in dieser Gruppe von Lampen ist die signifikanteste, während die mittlere am geringsten ausfällt. Die Sektorsbreite wird mittels Drehscheibe reguliert. Die Sektorergebnisse sind analog zu den integrierten Grafiken und von der Leuchtauswahlreihe abhängig. Die initiale und finale Modifikation in dieser Gruppe von Lampen ist die signifikanteste.

Das Sektor-Modus ist üblicherweise mit horizontalen und vertikalen Attributen ausgestattet, jedoch können auch andere Attribute zur Verfügung stehen. 1) Wählen Sie die Lampe.

2) Wählen Sie das Attribut aus.

3) Drücken Sie die Taste <Sektor> im Funktionsbereich, und die Anweisungs Lampe auf der Taste blinkt.

4) Verwenden Sie die Drehscheibe zur Steuerung der Sektorsbreite.

5) Drücken Sie nach Abschluss die Taste <Sektor> zum Abschalten des Sektormodus, und die Anweisungs Lampe auf der Taste wird ausgeschaltet.

4.6 Der Programmbereich löschen

- Durch die Taste <löschen> im Menübereich können sämtliche Inhalte im Programmbereich entfernt werden.
- Um eine Lampe oder eine Eigenschaft im Programmbereich zu löschen, müssen Sie zunächst das gewünschte Leuchtmittel auswählen. Anschließend Drücken Sie die Taste <Off> im Funktionsbereich und entfernen die ausgewählte Leuchte durch Drücken der Taste aus dem Programmbereich. Um ein Attribut aus der ausgewählten Lampe im Programmierbereich zu entfernen. Drücken Sie <C>/<D> und löschen Sie die entsprechenden Attribute.

5 Grafikersteller

Durch den Einsatz des integrierten Effektgenerators der Konsole können Anwender in kürzester Zeit rasch farbenfrohe Lichteffekte generieren. Der integrierte Effekt ist die Anwendung einer Datenreihe auf die Lampenattribut. Ein Beispiel anzugeben, kann die Anwendung des "Circle" (Rund) sowohl horizontal als auch vertikal erfolgen, um den Lichtstrahl der Lampe in eine kreisförmige Form zu transformieren. Die Parameter des Kreiszentrums, des Radius und der Bewegungsgeschwindigkeit können auch dadurch eingestellt werden. In der Konsole können zahlreiche integrierte Effekte appliziert werden. Die genannten Effekte werden selektiv auf spezifische Eigenschaften wie Farbe, Verfeinerung und Fokus appliziert. Jedoch bedarf es primär der Präsenz dieser Merkmale innerhalb der Lampen. Durch die Verwendung von mehreren Lampen mit integrierten Effekten können die integrierte Effekte der Aufführung homogenisiert und als Wellenform integriert werden. Die Wellenform wird in der Technik als Spread (Wellen) bezeichnet. Die Konsole verfügt über die Fähigkeit, simultan 5 Grafiken auszuführen.

5.1 Grafik aufrufen

1) Wählen Sie die Lampe.

Drücken Sie die Taste < Integrierte Grafik >, welche sich im Funktionsbereich befindet.

3) Drücken Sie die Taste <A> [Grafikrekapitulation].

4) Wählen Sie die gewünschte Grafikart. Die verfügbaren Grafiktypen umfassen „vertikale/horizontale Grafiken“, „Verfeinerungsgrafiken“, „RGB/CMY-Grafiken“, „Farb-Disk-Grafiken“, „Bildschirmgrafiken“, „Focus-Graphiken“ und „Kreislaufigrafiken“. Rotieren Sie die Ansicht, wählen Sie durch die entsprechenden Tasten auf der rechten Seite des Bildschirms.

5) Wählen Sie die Grafik, rotieren Sie die Ansicht, wählen Sie durch die entsprechenden Tasten auf der rechten Seite des Bildschirms.

5.2 Grafik bearbeiten

1) Drücken Sie die Taste < integrierte Grafik > im Funktionsbereich.

2) Drücken Sie die Taste [Grafik bearbeiten].

3) Illuminieren Sie die Bearbeitung bedürftige Grafiken mittels der entsprechenden Taste auf der rechten Seite des Bildschirms und drücken Sie die Taste <verlassen>, um das Menü zu verlassen.

4) Drücken Sie die Taste <C> zur Konfiguration der grafischen Parameter.

5) Zeigen Sie die Parameter an, welche modifiziert werden sollen, mittels der korrespondierenden Taste auf dem rechten Bildschirmrand und justieren Sie sie mit dem Drehregler V.

- Die Amplitude: Der Umfang der Kanaldatenänderung.
- Die Schnelligkeit: Die Schnelligkeit bezieht sich auf die Betriebsgeschwindigkeit der Grafik.
- Das Intervall: Das Intervall zwischen den Grafikzyklen beträgt 360 °. Die Unterschiede zwischen den Intervallen, in denen die Grafiken zwischen den Leuchten ausgeführt werden, sind als solche zu bezeichnen.
- Das Wellen: Die Wellenfrequenz gibt die Anzahl der Lampen an, die in einem Zyklus mit einem Intervall von 0 verteilt werden. Beim durchschnittlichen Wert verteilen sich alle Lampen im Durchschnitt über einen Zyklus.

5.3 Grafik entfernen

1) Drücken Sie die Taste < integrierte Grafik > im Funktionsbereich.

2) Drücken Sie die Taste <entfernen> im Funktionsbereich.

3) Wählen Sie durch die entsprechenden Tasten auf der rechten Seite des Bildschirms, um die zu entfernenden Grafiken zu löschen.

4) Bitte drücken Sie die Taste <bestimmen>, um die Entfernung zu bestimmen

5.4 Grafikaufrichtung ändern

Durch die Grafikrekapitulation ist es möglich, die gegenwärtige Laufrichtung der Grafik zu modifizieren.

5.5 Umparametrieren

Die vorliegende Option dient die Parametereinstellung für integrierte Effekte, welche in einer Szene abgespeichert werden. Nach Abschluss einer Szene kann ein integrierter Effekt ermittelt werden.

Diese Funktion ermöglicht die Wahl zwischen einem Start mit voller Amplitude und Geschwindigkeit oder einem graduellen Anstieg der Amplitude und Geschwindigkeit über die Zeit hinweg.

- 1) Drücken Sie im Grafikmenü die Taste <E> [Parameterrekapitulation], dann aktivieren Sie die Szenentaste für die Einstellung der grafischen Parameter bei Bedarf.
- 2) Die Soft-Taste <A> ermöglicht die Einstellung der Amplitude in Statik oder graduellen Schritten.
- 3) Die Soft-Taste ermöglicht die Einstellung der Geschwindigkeit in Statik oder graduellen Schritten.
- 4) Die Soft-Taste <C> dient dazu, ob die durch den integrierten Effekt verursachten Abweichungen am Ende der Szene und diese gegebenenfalls entfernt werden.

6 Einstufige Szene

Die Konsole verfügt über zahlreiche Funktionen zur Erzeugung einer komplexen Beleuchtungsszene, wobei die grundlegendste die einstufige Szene ist, die während der Programmierung sichtbar ist.

Die Konsole besitzt eine Kapazität von 60 Rekapitulationen, welche auf 2 x 3 Seiten mit jeweils 10 Rekapitulationen pro Seite verteilt sind, um sowohl einstufige- als auch mehrstufige-Szenen zu speichern. Die Rekapitulationen werden mittels Schubstange- und Rekapitulationenstasten gesteuert und im Programmiermodus erfolgen Bearbeitungen mit Tasten für Rekapitulationsbereiche.

6.1 Zum Beginn

- 1) Drücken Sie die Taste <Entfernen>, um den Programmbereich zu leeren.
- 2) Nutzen Sie die Lampen, um Bühneneffekte zu generieren und integrierte Effekte zu implementieren. Nur die verarbeiteten Lampen werden in den Programmbereich überführt.
- 3) Drücken Sie die Taste <Einstufige Szene/Material>, dann blinkt der grüne Anweisungslampe bei der Taste der nicht gespeicherten Szenen im Schleifbereich, die grünen Anweisungs Lampen mit einstufiger Szene leuchten immer und die von mehrstufigen Szenen wird ausschaltet.
- 4) Drücken Sie die Taste <C> auf der rechten Seite des Bildschirms und treffen Sie eine Entscheidung, ob der Kanal oder die Lampe als die Speichereinheit fungieren soll. Mittels der Taste auf der rechten Seite des Bildschirms ist es möglich, bei Bedarf sämtliche Daten auf der Speicherplatte zu illuminieren.
[Speicherplatz]
 - Lampe als Speichereinheit: Die Kanaldaten aller bearbeiteten Lampen werden in einer Speichereinheit mit Leuchten abgelegt. Beim Punktlicht sind die Lampe als Speichereinheit zu verwenden.
 - Das Kanal als Speichereinheit speichert ausschließlich die verarbeitete Kanaldaten. Typischerweise dient es als Überlappungseffekte.
- 5) Bitte wählen Sie ein Modell, welches in Abschnitt 7.5 die Diskrepanzen zwischen den Modellen erläutern soll.
- 6) Drücken Sie die Taste "Szenen" für einen ungespeicherten Wiederholungsbereich, um die Speicherung auszuführen. Alternativ können Sie eine Szenario-Taste für eine bereits gespeicherte Szenerie drücken, um die Abdeckung durch Drücken von <bestimmen> durchzuführen.

6.2 Importieren

- 1) Drücken Sie die Taste <Kopie/Importieren>.
- 2) Drücken Sie die Taste der einstufigen Szene bei Bedarf.
- 3) Drücken Sie die Taste <bestimmen> zur Importierung

6.3 Kopieren

- 1) Drücken Sie die Taste <Kopie/Importieren> und drücken Sie die Taste der einstufigen Szene bei Bedarf
- 2) Drücken Sie die Taste der nicht gespeicherten Szenen zum Kopieren.

6.4 Entfernen

- 1) Drücken Sie die Taste <Entfernen> zum Entfernungs-Menü
- 2) Drücken Sie die Taste der zu entfernenden Szenen und drücken Sie noch einmal, es zu entfernen.

6.5 Zeit

- 1) Drücken Sie die Taste <Zeit>
- 2) Drücken Sie die Szenen-Taste, welche Sie bearbeiten wollen und öffnen Sie das Zeiteinstellungsmenü. Es ist möglich, individuelle Ein- und Auslaufzeiten für jede einstufige Szene einzustellen. Die Reiteration der Rekapitulationsschubstange ist lediglich für den HTP-Kanal funktionsfähig. Mittels eines dedizierten LTP-Timers lässt sich das Intervall zwischen den Leuchtvorgängen einstellen. Falls der LTP-Kanal während der Anschluss auf "Verschiebung" eingestellt ist, kann die LTP Gradientenzeit nicht berücksichtigt werden.

Rotieren Sie die Ansicht, wählen Sie durch die entsprechenden Tasten auf der rechten Seite des Bildschirms und bearbeiten Sie mit Drehscheibe V.

3) Drücken Sie die Taste <bestimmen>, um die Speicherung zu initiieren und das Programm zu verlassen.

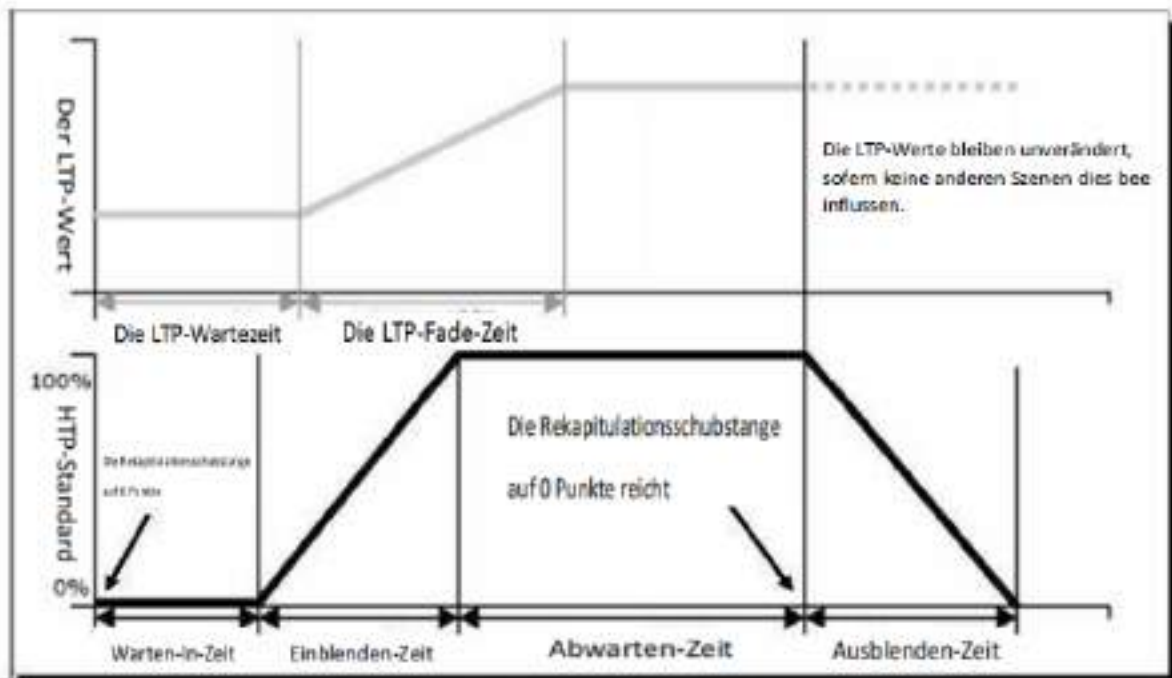
Drücken Sie die Taste <verlassen>, um die Speicherung abzubrechen und das Programm zu verlassen.

Gemäß den technischen Spezifikationen lautet die exakte Zeitbeschreibung wie nachstehend dargestellt:

Die

angegebene Gradientenzeit

beeinflusst:



- Modus 0: Die Zeitinformation nicht mehr benutzt wird. Der HTP-Kanal ist nach Rekapitulationsschubstange von 0-100% abgelenkt.
- Die Gradation des Modus 1-Kanals ist von den HTP- und LTP-Zeiten abhängig, wobei die LTP-Verschiebungskanäle ausgenommen sind. Falls die Zeit für eine einstufige Szene im Modus 0 definiert wird, erfolgt eine automatische Umstellung auf Modus 1. Wenn die HTP-Zeit auf 0 gesetzt ist, erhöht sich der HTP-Wert mit jeder Wiederholung der Strecke.
- Gemäß der technischen Spezifikation schrumpft der Modus 2-HTP-Kanal proportional zur HTP-Zeit oder bei einer HTP-Zeit von 0 mit jeder Rekapitulationsschubstange. Das LTP wird gradiert, indem die Position der Rekapitulationsschubstange geändert wird, mit Ausnahme des Verschiebungskanals. Die LTP-Rutschzeit muss auf 0 gesetzt werden, um diesen Modus zu aktivieren.

Die Funktionalität ist gegeben.

Der Betrieb der Szenen, welche mit der aktuellen Seite korrespondiert, wird durch Betätigung der Schubstange von 0 aus initiiert. Drücken Sie die Szenen-Taste im Startmenü, um die Taupunktsteuerung für diese Szene zu aktivieren.

7 Mehrstufige Szene

Die Konsole ist in der Lage, mehrstufige Szenen zu speichern, ähnlich wie in einer einstufigen Szene. Die mehrstufige Szene besitzt eine Kapazität von 60m Stufen.

7.1 Zum Beginn

1) Drücken Sie die Taste <Mehrstufige Szene speichern>. 3) Im Rekapitulationsbereich blinkt der grüne Anweisungs Lampe bei der Taste der nicht gespeicherten Szenen im Schleifbereich, die grünen Anweisungs Lampen mit einstufiger Szene leuchten immer und die von mehrstufigen Szenen wird ausschaltet.

2) Drücken Sie die Szenentaste, die Sie bearbeiten oder ein mehrstufiges Szenario erstellen möchten, und wechseln Sie zum Menü Bearbeiten von mehrstufigen Szenarien. Das LCD zeigt den aktuellen Bearbeitungscode und die Anzahl der Schritte für die mehrstufige Szenerie an und dreht die Seite mithilfe des Menüs nach oben und unten.

3) Drücken Sie die Taste <Entfernen>, um den Programmbereich zu leeren.

4) Bearbeiten Sie die Szene bei Bedarf

5) Drücken Sie die Taste <C> [Stufe speichern] auf der rechten Seite des Bildschirms, um Stufe-Speicherungs Menü zu öffnen.

6) Drücken Sie die Taste <C> auf der rechten Seite des Bildschirms und treffen Sie eine Entscheidung, ob der Kanal oder die Lampe als die Speichereinheit fungieren soll. Mittels der Taste auf der rechten Seite des Bildschirms ist es möglich, bei Bedarf sämtliche Daten auf der Speicherplatte zu illuminieren. [Speicherplatz]

- Lampe als Speichereinheit: Die Kanaldaten aller bearbeiteten Lampen werden in einer Speichereinheit mit Leuchten abgelegt. Beim Punktlicht sind die Lampe als Speichereinheit zu verwenden.
- Das Kanal als Speichereinheit speichert ausschließlich die verarbeiteten Kanaldaten. Typischerweise dient es als Überlappungseffekte.

6) Wenn Sie den letzten Schritt speichern möchten, können Sie die Speicherung direkt mit der Taste <D> oder mit der schwachen Szenen-Taste ausführen. Wenn Sie die Schritte einfügen oder abdecken möchten, wählen Sie den Ort aus, an dem Sie einfüllen möchten (vor dem ausgewählten Schritt einfügt) oder den Sie bedecken möchten, und drücken Sie dann die Taste Abdeckungsschritte und drücken Sie Taste <C > Einfügen Schritte.

7) Führen Sie den Schritt 3 erneut durch.

Nach dem Hinzufügen des Schritts leuchtet das grüne Anweisungs Lampe für die entsprechende Szenen-Taste. Rotieren Sie die Ansicht, wählen Sie durch die entsprechenden Tasten auf der rechten Seite des Bildschirms.

Nachdem Sie die Bearbeitung einer mehrstufigen Szene abgeschlossen haben, drücken Sie Taste < Speichern von mehrstufigen Szenen>.

7.2 Entfernen

1) Drücken Sie die Taste <Entfernen> in der mehrstufige Szene, dann drücken Sie die Taste der zu entfernenden Stufen und drücken Sie die Taste < bestimmen>, um den Entfernungsvorgang abzuschließen.

7.3 Stufezeit

1) Drücken Sie die Taste <Zeit> in der mehrstufigen Szene

2) Drücken Sie die Szenen-Taste, welche Sie bearbeiten wollen und öffnen Sie das Zeiteinstellungs Menü. Es ist möglich, individuelle Ein- und Auslaufzeiten für jede einstufige Szene einzustellen. Die Reiteration der Rekapitulationsschubstange ist lediglich für den HTP-Kanal funktionsfähig. Mittels eines dedizierten LTP-Timers lässt sich das Rutschzeit zwischen den Leuchtvorgängen einstellen. Falls der LTP-Kanal während

der Anschluss auf "Verschiebung" eingestellt ist, kann die LTP Gradientenzeit nicht berücksichtigt werden. Rotieren Sie die Ansicht, wählen Sie durch die entsprechenden Tasten auf der rechten Seite des Bildschirms und bearbeiten Sie mit der Drehscheibe V.

3) Drücken Sie die Taste <bestimmen>, um die Speicherung zu initiieren und das Programm zu verlassen. Drücken Sie die Taste <verlassen>, um die Speicherung abzubrechen und das Programm zu verlassen.

Die Zeitoptionen enthält:

[Warten auf die Einlauf] – Wartezeit vor dem Einlauf des HTP-Kanals.

Warten auf den Einstellungszeitraum vor dem Ausscheiden des HTP-Kanal. [Auslauf] –Auslaufszeit der HTP-Kanal.

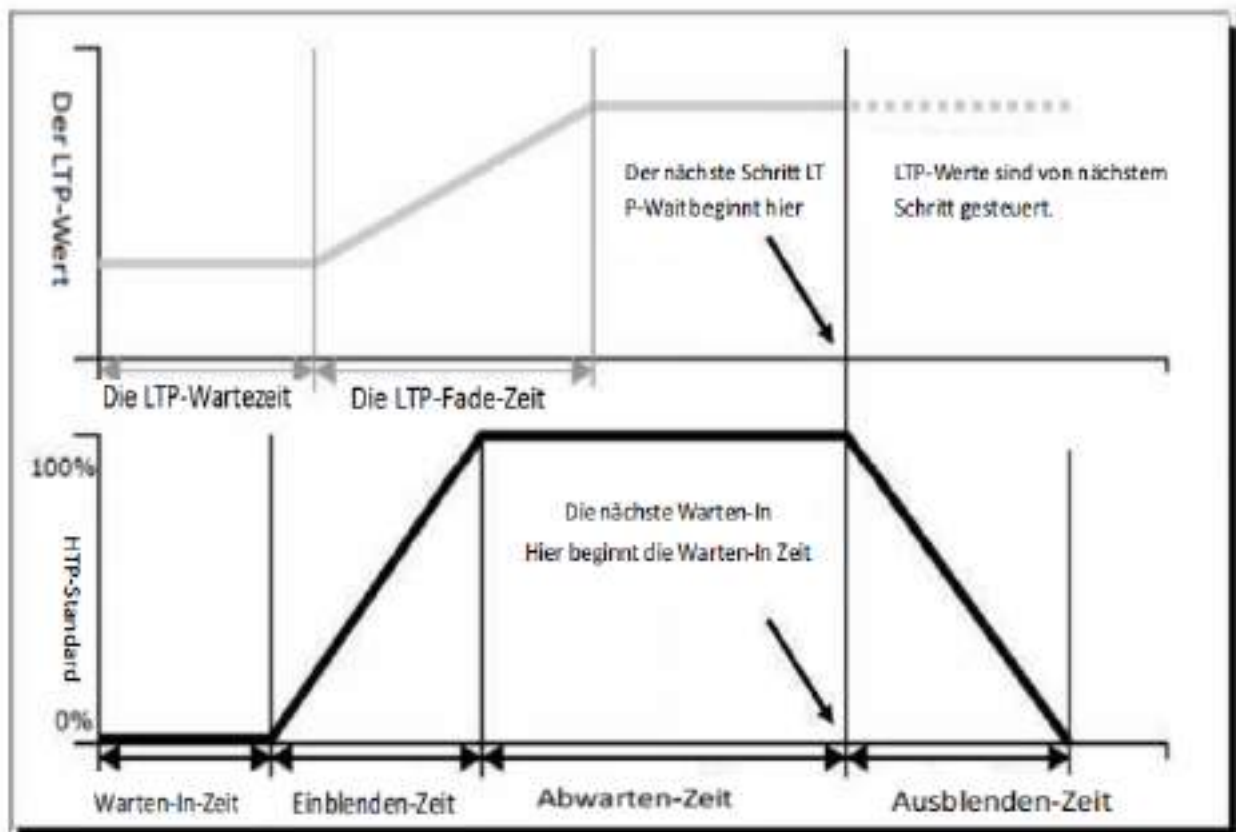
[LTP-Schritt] – Gradationszeit des LTP-Kanals

[LTP Warten] – Wartezeit vor dem Gradieren des LTP-Kanals.

[Link] - Wenn Sie den Link schließen möchten, wird die Rekapitulation während des Ausführens dieses Schritts unterbrochen. Dafür müssen Sie die Taste <Go+> oder <Go-> drücken.

[Einfache Schritte]– Gesamtzahl der Stufen in mehrstufigen Szenen

[Komplexe Schritte]– Eigene unabhängige Zeit haben



7.4 Stufe importieren

Drücken Sie die Szenen-Taste in der mehrstufigen Szene, welche Sie bearbeiten wollen.

7.5 Globale Zeit

1) Drücken Sie die Taste "Zeit" im Startmenü. Öffnen Sie die Zeitbearbeitungsmenü.

2) Drücken Sie die Szenen-Taste, welche Sie bearbeiten wollen und öffnen Sie das Zeiteinstellungsmenü. Es ist möglich, individuelle Ein- und Auslaufzeiten für jede einstufige Szene einzustellen. Die Reiteration

der Rekapitulationsschubstange ist lediglich für den HTP-Kanal funktionsfähig. Mittels eines dedizierten LTP-Timers lässt sich das Rutschzeit zwischen den Leuchtvorgängen einstellen. Falls der LTP-Kanal während der Anschluss auf "Verschiebung" eingestellt ist, kann die LTP Gradientenzeit nicht berücksichtigt werden. Rotieren Sie die Ansicht, wählen Sie durch die entsprechenden Tasten auf der rechten Seite des Bildschirms und bearbeiten Sie mit Drehscheibe V.

3) Drücken Sie die Taste <bestimmen>, um die Speicherung zu initiieren und das Programm zu verlassen. Drücken Sie die Taste <verlassen>, um die Speicherung abzubrechen und das Programm zu verlassen.

7.6 Szene entfernen

- 1) Drücken Sie die Taste "Entfernen" im Startmenü.
- 2) Drücken Sie die Taste der zu entfernenden Szenen und drücken Sie noch einmal, es zu entfernen.

7.7 Szene kopieren

- 1) Drücken Sie die Taste <Kopie/Importieren> unter dem ersten Menü.
- 2) Drücken Sie die Szene-Taste, die Sie kopieren möchten.
- 3) Sie können dann die Szene kopieren, die Sie kopieren möchten.

7.8 Betrieb

Der Betrieb der Szenen, welche mit der aktuellen Seite korrespondiert, wird durch Betätigung der Schubstange von 0 aus initiiert. Drücken Sie die Szenen-Taste im Startmenü, um die Taupunktsteuerung für diese Szene zu aktivieren.

7.9 Anschließen

- Wenn eine neue mehrstufige Szene hinzugefügt wird, wird die Szene automatisch angeschlossen.
- Wenn das aktuelle verbundene Szene nicht die Intendierte ist, können Sie die Taste <Anschluss> drücken und anschließend die Szenario-Taste verbinden.
- Wenn Sie keine Verbindung herstellen möchten, können Sie die <Anschluss> zweimal drücken zur Entfernung der Verbindung.
- Wenn die Szenen angeschlossen sind, können Sie sie über <Pause>, <Go+> und <Go-> steuern. <Go+> und <Go-> können die Wiederholungsrichtung einer Szene steuern. Wenn Sie die Geschwindigkeit speichern möchten, drücken Sie die Taste <mehrstufigen Szenen-Parameter> und dann <A> [Geschwindigkeit speichern].
- Wenn ein neues Szenario angeschlossen ist und der aktuelle Programmbereich leer ist, können Sie die globale Geschwindigkeit mit Drehscheibe A steuern, während Drehscheibe B das globale Rutschverhältnis steuert. Wenn Daten im aktuellen Programmbereich vorhanden sind, können Sie die Zeit der Szenen steuern, indem Sie die Taste < verbinden> drücken und dann den Drehmodus wechseln. Die Zeit wird mit der Drehscheibe-A/B-Steuerung als vorübergehend angezeigt. Um das Speichern zu ermöglichen, drücken Sie die Taste <Multi-Szenario Parameter> und dann <A> [Speichern der Geschwindigkeit]. Wenn Sie die vorherige Geschwindigkeit wiederherstellen möchten, drücken Sie die Schaltfläche <Verbindung> und dann die Taste <E>, um die vorübergehende Geschwindigkeit zu entfernen. Es ist nicht möglich, die gelöschten Geschwindigkeiten wiederherzustellen.

7.10 Optionen der erweiterten Steuerung

Jede mehrstufige Szene hat einige Optionen für die Ausführungseinstellungen. Mit der Taste <Mehrstufige-Szene-Parameter> können Sie das Optionsmenü betreten, aber in diesem Fall müssen mehrere Szenarien verknüpft werden.

A [Speichergeschwindigkeit] – Speichern Sie die Geschwindigkeit der aktuellen mehrstufigen Szenerie , die durch A/B-Spins angepasst werden kann.

B [Richtung speichern] – Speichern Sie die Richtung einer mehrstufigen Szene, die von <Go+>/<Go-> ausgeführt wird.

C [Zirkulieren-Betrieb/Rückkehr-Betrieb/Stopp beim letzten Schritt] – Führen Sie einen mehrstufigen Szenario-Circular aus, um ihn wieder auszuführen oder zu stoppen in der letzten Stufe. Danach müssen Sie auf <Go+>/<Go-> drücken, um fortzufahren.

D [Überspringen Sie die Wartezeit für den ersten Schritt / Überspringen Sie alle Wartezeiten für den ersten Schritt / Führen Sie alle Warteschlangen aus] – Sie können den ersten Wartezeitraum für eine mehrstufige Szene überspringen. Dadurch kann die Schubstange direkt angetrieben werden.

- Wartezeit für den ersten Schritt überspringen: Warten Sie, bis der erste Schritt ignoriert wird, wenn eine mehrstufige Szene zum ersten mal ausgeführt wird.
- Überspringen Sie den ersten Schritt zu allen Zeiten: Wenn die mehrstufige Szene zum ersten Mal ausgeführt wird, überspringen Sie die ersten Schritte für alle Zeiten.
- Führen Sie alle Wartezeiten der Rutsche aus: Die laufenden Szenen führen alle Wartungs- und Rutschzeiten aus.

8 Material

Bei der Programmierung können Sie finden, dass Sie häufig Orte, Farben usw. verwenden. Wie die Farbpalette eines Künstlers. Die Konsole ermöglicht es den Benutzern, diese Einstellungen zu speichern und sie schnell mit einem Tastendruck anzurufen, ohne jedes Mal mit einer Spur zu suchen. Sofern die Materialdaten während der Installation der Lampen erfasst werden, erfolgt eine automatische Aufzeichnung dieser Daten in der Konsole nach dem Anlegen.

Insgesamt können 1024 Materialien gespeichert werden, wobei die Materialtasten und die Szenentasten mit den Schiebetasten geteilt werden können.

8.1 Materialien speichern

- 1) Drücken Sie die Taste <Entfernen>, um den Programmbereich zu leeren.
- 2) Wählen Sie das Material aus, das Sie bearbeiten möchten.
- 3) Wenn Sie die Taste <positionieren> drücken, wird das Licht in der Lampe angezeigt, wobei die Daten der <Position> nicht in den Programmbereich gelangen. Oder im Modus "Schubstange-Modus = Verfeinerung" schieben Sie den entsprechenden Schubstange der Lampe voll, damit sie leuchtet. Dann verwenden Sie die Tasten- und Drehscheibe A/B, um die gewünschten Attribute für das Material festzulegen.
- 4) Drücken Sie die Taste <einstufigen Szene / Material>, um die Speicherseite zu öffnen.
- 5) Drücken Sie die Materialtaste für die Speicherung.
 - Beim Speichern eines Materials werden die vorherigen Daten nicht einfach überschrieben, sondern es kommt zur Überlagerung der Daten im Material. Falls Sie die Daten eines Kanals in einem Material löschen möchten, können Sie das Attribut mit der Taste <Programm abbrechen> auf den Zustand "Abbrechen" einstellen und die Daten des Kanals, die in dem Material gespeichert sind, löschen.

8.2 Material aufrufen

Drücken Sie die benötigten Materialtaste, um Materialien bei Bedarf durchzuführen. Beim Auswahl einer Lampe werden ausschließlich die ausgewählte Materialdaten abgerufen. Falls kein Material ausgewählt ist, werden alle Daten im Material direkt angerufen. Die Materialdaten, die beim Aufruf in den Programmbereich gelangen, werden priorisiert die Daten im Rekapitulationsbereich angerufen. Wenn Sie also Daten aus dem gleichen Kanal des Rekapitulationsbereichs anrufen möchten, müssen Sie die Taste <löschen> drücken, um das Programmgebiet zu leeren.

8.3 Material entfernen

- 1) Drücken Sie die Taste "Entfernen" im Startmenü.
- 2) Drücken Sie die Taste der zu entfernenden Materialien und drücken Sie noch einmal, es zu entfernen.

9 Einstellung

Drücken Sie die Schaltfläche <Einstellungen> in das Menü. Im Menü können Sie Show speichern und laden, die Konsolendaten löschen, die Konsolensprache wechseln und Lampenbibliothek verwalten.

9.1 Management des USB-Sticks

Es wird verwendet, um Daten zu speichern und zu lesen.

- **Daten Speichern:** Nachdem Sie in das Speicherdatenmenü öffnen, ändern Sie die Zeichen mithilfe von Drehscheibe V. Die Taste „nach oben“ und „nach unten“ unter dem Bildschirm führt die Verschiebung des Mauszeigers aus und < löschen > Taste ermöglicht die Löschung des Zeichens. Nachdem Sie es benannt haben, fügen Sie die USB-Stick ein und drücken Sie die Taste < bestätigen > Löschen ausführen.
- **Lesen von Daten:** Nachdem Sie die USB-Stick eingefügt haben, wählen Sie die Daten zum Lesen aus, wenn es eine gute Datensicherung auf der USB-Stick gibt, wird der Bildschirm den Namen der vorhandenen Daten anzeigen, wenn mehr als 5 Daten mit der Taste unterhalb des Bildschirms auf Seiten werden. Drücken Sie die Taste in der Recht des Bildschirms, um die entsprechenden Daten zu laden.

9.2 Entfernen

Alle Daten in der Konsole löschen oder nur Rekapitulationsdaten löschen.

- **Rekapitulationsdaten löschen:** Nur die Daten im Rekapitulationsbereich werden gelöscht, die Lampeinformationen und die Lampenbibliothekinformationen bleiben erhalten.
- **Alle Daten löschen:** Rekapitulationsdaten und Lampedaten werden gelöscht, aber die Informationen über die Lampenbibliothek werden beibehalten.

9.3 Sprache wechseln

Es ist möglich, Chinesisch auf Englisch zu wechseln.

9.4 Management der Lampenbibliothek

- **Entfernen der Leuchte:** Die Konsole kann bis zu 50 Leuchteninformationen speichern, und wenn 50 bereits gespeichert sind, müssen wir diejenigen löschen, die nicht benötigt werden, um einen neuen Leuchter hinzuzufügen.

1) Gehen Sie zum Menü zum Löschen der Lampebibliothek.

2) Wenn es mehr als 5 Leuchten gibt, drehen Sie die Seite mit der Taste nach oben und unten unter dem Bildschirm.

3) Verwenden Sie die entsprechende Taste auf der rechten Seite des Bildschirms, um die zu entfernte Lampenbibliothek auszuwählen.

4) Drücken Sie die Taste <bestimmen>, um die Entfernung zu bestimmen

- **Alle Lampebibliotheken entfernen:** Die Konsole kann alle Lampenbibliotheken, Lampen und Rekapitulationsdaten löschen.
- **Upgrade der Lampenbibliothek**

1) Einfügen der Platte. Drücken Sie im Einstellungsmenü die Taste <D>. Die Konsole beginnt, die Informationen über die Lampenbibliothek in der USB-Stick zu lesen.

2) Wählen Sie mit der rechten Taste auf dem Bildschirm die Lampenbibliothek aus, die Sie aktualisieren oder hinzufügen möchten. Nach der Aktualisierung wird diese Zeile angezeigt.

10 Upgrade

- 1) Schließen Sie die Konsole
- 2) Kopieren Sie die Upgrade-Datei auf den USB-Stick und stecken Sie sie in die USB-Steckdose der Konsole.
- 3) Start Sie die Konsole. Die Konsole wird prüfen, ob es Upgrade-Dateien im USB-Stick gibt. Falls ein Upgrade-Dokument erkannt wird, erfolgt eine Anzeige bezüglich der Aktualisierung der Konsole.
- 4) Drücken Sie <bestimmen>, um den Upgrade durchzuführen. Nach dem Upgrade wird das Gerät automatisch neu gestartet.

11 Zubehör

1) 1 Handbuch, 1 Netzkabel, 1 U-Disk, 1 Arbeitslampe
heißten Sie die Konsole



- 1) Lassen Sie keine brennbaren Materialien, Wasser oder Metallgegenstände in dieses Gerät eindringen
- 2) Wenn Flüssigkeit auf dieses Gerät verschüttet wird, lassen Sie bitte den Anschluss frei, um das Gerät einzuschalten.
- 3) Wenn ein schwerwiegender Bedienfehler auftritt, stellen Sie bitte sofort die Verwendung der Maschine ein und wenden Sie sich an Ihren örtlichen Händler
- 4) Händler oder uns direkt.
- 5) Bitte zerlegen Sie das Gerät nicht selbst – es enthält kein vom Benutzer verwendbares Zubehör.
- 6) Demontieren Sie die Maschine nicht ohne Genehmigung, da Laien die Maschine beschädigen könnten
- 7) Fehlbedienung verursachen

Roi Kong 1024

CONSOLE DMX



Utilisateur Manuel

1. Présentation

Le contrôleur DMX King Kong 1024 peut contrôler jusqu'à 96 appareils. Il est compatible avec la bibliothèque au format Avolite Pearl R20 et est doté d'effets de forme intégrés de cercle pan/tilt, d'arc-en-ciel RVB, d'onde de gradation de faisceau, etc. 10 scènes et 5 formes intégrées peuvent être générées simultanément. Les contrôleurs peuvent être utilisés pour générer des scènes et régler l'intensité des canaux de gradation dans les scènes .

1.1 Caractéristiques

Canal DMX	1024
Fixation	96
Canaux pour chaque appareil	40 primaires + 40 réglages fins
Bibliothèque	Bibliothèque Avolite Pearl R20 prise en charge
Adresse du luminaire re-patchée	Oui
Basculer Pan/Tilt	Oui
Sortie de canal inversée	Oui
Modification de la pente du chenal	Oui
Scène	60
Scènes à exécuter simultanément	10
Étape de la scène	600
Contrôle temporel des scènes	Fondu entrant/sortant, pente LTP
Des formes pour chaque scène	5
Scène et variateur par curseur	Oui
Scène imbriquée	Oui
Scène de contrôle des boutons	Oui
Générateur de formes	Formes de gradateur, Pan/Tilt, RVB, CMJ, Couleur, Gobo, Iris et Focus
Scènes à exécuter simultanément	5
Curseur principal	Global, appareil, lecture
Panne d'électricité en temps réel	Oui
Valeur du canal par roue	Oui
Valeur du canal par curseur	Oui
Variateur d'intensité par curseur	Oui
Mémoire USB	FAT32 pris en charge

2. Install

2.1 Equipements et accessoires

Liste des éléments contenus dans le carton d'emballage du produit :

Une console d'éclairage informatique KingKong1024

CD-ROM 1 exemplaire

Un cordon d'alimentation

Facultatif:

Étui de transport

Feux à col de cygne

Disque U

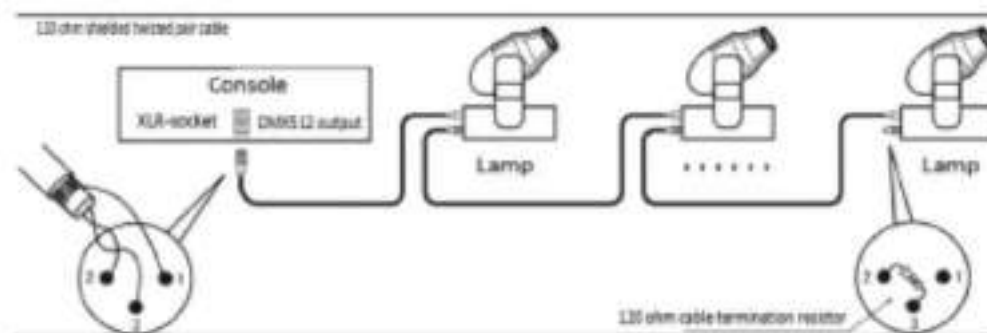
2.2 Précautions

Assurez-vous d'utiliser un adaptateur secteur 12 V.

Veuillez faire attention à l'humidité et à la poussière .

2.3 Connexion des lampes

Il y a quatre prises XLR de signal de sortie DMX512 sur le panneau arrière de la console, dont deux sont des structures XLR à trois conducteurs et les deux autres sont à cinq conducteurs Structure XLR. La broche 1 du siège XLR est la masse du signal, la broche 2 est la borne négative du signal et la broche 3 est la borne positive du signal. Le câble de connexion DMX512 adopte un câble à paire torsadée blindé. Les deux extrémités du câble, il faut souder les fiches XLR par elles-mêmes, blindées . Le réseau est connecté à la première broche de la fiche XLR et à la broche torsadée paire (différenciée par des couleurs différentes) est respectivement connectée au 2 et 3 broches de la prise XLR. N'inversez pas la connexion.



Socket lead-in pin number	Electricity cone wire
1	Shielding layer
2	Negative signal terminal
3	Positive signal terminal

6 pages de lampes, chaque page peut être connectée à 16 lampes, soit un total de 96 lampes peuvent être connectées. 16 faders pré-réglés peuvent être utilisés pour ajuster le gradation des lampes correspondantes, et vous pouvez également modifier les propriétés correspondantes au-dessus. La touche de bascule pour son fonctionnement est située sur le bouton avec des lumières doubles sur le côté droit du fader prédéfini,

lorsque le voyant vert est allumé, le fader préréglé est utilisé pour la gradation et le démarrage page du menu demandera également . Affichez « mode fader = niveau de luminosité », lorsque le voyant rouge est allumé, le le fader prédéfini est utilisé pour modifier les propriétés et le menu la page de démarrage sera également demander « Mode ordinateur = Propriétés ».

3.Accouplement

3.1 Création

3.1.1 Associer à des lumières conventionnelles

- 1) Dans le menu initial, appuyez sur le bouton supérieur droit <MatclFixtures> pour accéder au menu des patchs, puis appuyez sur <A> sur le côté droit de l'écran [General Light].
- 2) À ce stade, la deuxième ligne de l'écran affiche le code d'adresse à corriger et la troisième ligne affiche la ligne corrigée actuelle. La console comporte deux lignes A/B, qui correspondent respectivement à deux ports de sortie A/B, et vous pouvez utiliser la touche <C> sur le côté droit de l'écran pour effectuer la commutation de ligne. Si vous souhaitez modifier le code d'adresse, vous pouvez utiliser le bouton rotatif V dans le coin inférieur droit pour le modifier, ou appuyer sur la touche <D> sur le côté droit de l'écran pour obtenir automatiquement le code d'adresse approprié.
- 3) Appuyez sur un bouton de lampe inutilisé pour connecter une lampe conventionnelle. Vous pouvez également appuyer sur le bouton suivant qui a déjà été connecté à une lampe ordinaire. La touche de luminaire de la lampe peut être connectée, et une touche de luminaire peut être connectée à plusieurs lampes conventionnelles avec différents codes d'adresse pour réaliser un contrôle centralisé de plusieurs lampes conventionnelles. Appuyez sur un bouton d'éclairage et maintenez-le enfoncé, puis appuyez sur un autre bouton d'éclairage pour connecter une série de lampes conventionnelles en colonne. Cette série de lampes ordinaires sera connectée séquentiellement à des adresses DMX consécutives. Répétez l'étape 2 pour connecter d'autres lampes conventionnelles.

3.1.2 Couplage avec des projecteurs mobiles

- 1) Dans le menu principal, appuyez sur la touche <Patch Fixtures> pour accéder au menu patch.
- 2) S'il n'y a pas de bibliothèque de lumière requise dans la console, copiez le fichier de bibliothèque de lumière R20 dans le répertoire racine du disque U.Remarque : ne placez pas le fichier de bibliothèque de luminaires dans le dossier « AVOLITESFIXTURES\R20\XXXX ». Vous pouvez voir l'emplacement de la bibliothèque de lampes dès que vous ouvrez le disque U. Faites également attention à ce que le format de la bibliothèque de lumière soit correct.
- 3) Appuyez ensuite sur la touche [Patch Scanner] sur le côté droit de l'écran. Si

une clé USB est insérée, la bibliothèque de lampes de la clé USB sera lue. Si ce n'est pas le cas, la bibliothèque de lampes sera lue dans la console.

4) Utilisez les touches haut et bas du menu pour afficher la bibliothèque de lampes, puis appuyez sur les touches (AE) sur le côté droit de l'écran pour sélectionner. Lorsque vous choisissez d'utiliser l'option Ajouter ou mettre à jour la bibliothèque de lumières sélectionnée dans la mémoire de la console après l'avoir connectée à la bibliothèque de lumières sélectionnée.

5) A ce moment, la deuxième ligne de l'écran affiche le code d'adresse à patcher et la troisième ligne affiche la ligne patchée en cours. La console possède deux lignes, A/B, qui correspondent respectivement aux deux ports de sortie A/B. Vous pouvez utiliser la touche <C> sur le côté droit de l'écran pour modifier la commutation de la ligne. Si vous souhaitez obtenir le code d'adresse, vous pouvez utiliser le bouton rotatif V dans le coin inférieur droit ou appuyer sur la touche <D> sur le côté droit de l'écran pour obtenir automatiquement le code d'adresse approprié.

6) Appuyez sur un bouton d'appareil non patché pour patcher un appareil mobile. Appuyez sur une touche de lampe et maintenez-la enfoncée, puis appuyez sur une autre touche d'appareil d'éclairage. Une touche d'appareil d'éclairage peut être connectée à une série d'appareils mobiles. Cette série d'appareils sera patchée séquentiellement à des adresses DMX consécutives. Chaque touche d'appareil ne peut être connectée qu'à un seul appareil.

7) Répétez l'étape 5 pour continuer l'appairage avec ce type de lampe.

8) Appuyez sur <Exit> pour revenir au menu précédent et sélectionner d'autres lampes.

3.1.3 Afficher les informations de patch 1) Dans le menu initial, appuyez sur la touche <Patch Fixtures> pour accéder au menu de patch. 2) Appuyez sur la touche <E> [Patch Information] sur le côté droit de l'écran pour accéder au menu d'informations sur les appareils. 3) Le menu affiche le numéro de clé, le nom de l'appareil et le code d'adresse de la lampe. Appuyez sur les touches haut et bas en bas de l'écran pour faire défiler les pages. Appuyez sur la touche d'appareil pour accéder directement aux informations sur l'appareil.

3.2 Modifier

3.2.1 Modification de l'adresse DMX

Vous pouvez re-patcher un appareil sur une adresse DMX différente ou une adresse DMX différente. Ligne de sortie DMX. Toute la programmation est conservée.

1) Si vous n'êtes pas dans le menu Patch, appuyez sur <Patch> pour entrer.

2) Appuyez sur <C> [Re-patcher le luminaire].

3) Une adresse sera affichée sur la ligne 2 de l'écran pour le patch9. Faites rouler <Valeur de molette> pour modifier l'adresse.

4) Une fois le code d'adresse défini, appuyez sur le bouton <Fixture> souhaité pour appliquer le patch.

5) Appuyez sur <Entrée> pour confirmer.

3.2.2 Suppression d'un appareil patché

- 1) Si vous n'êtes pas dans le menu Patch, appuyez sur <Patch> pour entrer.
- 2) Appuyez sur <Supprimer> pour accéder au menu Supprimer le patch.
- 3) Appuyez sur un bouton <Fixture> pour sélectionner un appareil souhaité ou faites rouler <Whee Valeur> pour sélectionner l'adresse souhaitée de l'appareil, puis appuyez sur <Entrée> pour confirmer la suppression.

3.2.3 Utilitaires de correctifs

Inverser - Vous permet d'inverser un attribut d'un appareil, donc lorsque vous définissez zéro, la sortie sera pleine. Vous ne pouvez pas inverser certains attributs.

- 1) Si vous n'êtes pas dans le menu Patch, appuyez sur <Patch> pour entrer.
- 2) Appuyez sur <D>[Patch Utilities]. Appuyez ensuite sur [Set Invert].
- 3) Sélectionnez l'appareil et sélectionnez l'attribut, puis appuyez sur <C> ou <D> pour modifier.

S et/Reset - Lorsque les fondus LTP (mouvement canaux entre deux mémoires, les valeurs LTP changent normalement en douceur. Vous pouvez définir le mode instantané pour que la chaîne s'aligne instantanément à la nouvelle valeur.

- 1) Si vous n'êtes pas dans le menu Patch, appuyez sur <Patch> pour entrer.
- 2) Appuyez sur <D>[Patch Utilities]. Appuyez ensuite sur <C> [Définir instantanément Mode].
- 3) Sélectionnez l'appareil et sélectionnez l'attribut, puis appuyez sur <C> ou sur modifier.

Échanger les canaux panoramique et d'inclinaison - Si vous avez des appareils montés latéralement, il peut être utile d'échanger les canaux panoramique et d'inclinaison.

- 1) Si vous n'êtes pas dans le menu Patch, appuyez sur <Patch> pour entrer.
- 2) Appuyez sur <D>[Patch Utilities]. Appuyez ensuite sur <D> [Swopp/T]
- 3) Appuyez sur <Haut> ou <Bas> pour afficher les informations de basculement Pan/Tilt. Appuyez sur la touche programmable pour modifier.

4. Contrôle des appareils

4.1 Sélectionnez les luminaires

Sélectionnez un seul luminaire : Appuyez sur la poignée Luminaire boutons pour le les luminaires que vous souhaitez. La LED du bouton Fixture s'allume activé pour sélectionné luminaires .

Sélectionnez une gamme d'appareils : Pour sélectionner une gamme d'appareils, maintenez enfoncé le bouton Fixture pour le premier appareil, puis appuyez sur le bouton Swop pour le dernier match.

Parcourir les appareils sélectionnés un par un : si vous en avez élu une gamme d'appareils, notre console dispose de fonctions pour parcourir les appareils

sélectionnés un par un. Cela peut rendre il est plus facile de programmer une gamme d'appareils car vous n'avez pas à sélectionner chacun d'eux manuellement . En appuyant sur <<<ou>>> dans la « zone de contrôle des appareils », les appareils seront sélectionnés dans la plage une à la fois. Si le bouton <Hiligh> est activé, le l'appareil sélectionné dans la gamme s'allumera et les autres appareils s'allumeront sortir.

Activer les appareils précédemment sélectionnés : Pour activer tous les appareils précédemment sélectionnés, appuyez sur <Tous> dans la « Zone de contrôle des appareils ».

Sélectionner les appareils aux positions impaires : Appuyez sur <Impair>, les appareils aux positions impaires les positions des appareils sélectionnés resteront sélectionnées, mais celles à tout moment les positions seront désélectionnées. Cela est lié à l'ordre dans lequel vous sélectionné les appareils avant d'appuyer sur <Odd>.

Sélectionner les appareils à des positions paires : Appuyez sur <Even>, le luminaires à les positions paires des appareils sélectionnés resteront sélectionnées, mais les positions impaires seront désélectionnées. Ceci est lié à commande que tu sélectionné les appareils avant d'appuyer sur <Even> .

4.2 Modifier une valeur d'attribut

- 1) Sélectionnez un luminaire.
- 2) Sélectionnez un attribut. Ensuite, utilisez <Wheel A> et <WheelB> pour ajuster l'attribut. valeur. Ou passez en mode Attribut pour ajuster la valeur de l'attribut en faders.
- 3) Pour voir les valeurs de sortie, appuyez sur <Sortie>.

4.3 Options avancées

Localiser les appareils : Sélectionnez les appareils ; Appuyez sur <Locate> dans « Fixture control area » pour localiser les appareils. La localisation des appareils est fournie dans l'appareil bibliothèque.

Aligner les appareils : Sélectionnez les appareils ; Appuyez sur <ML> dans la « Zone de contrôle des appareils » puis sur <A>, toutes les valeurs d'attribut de tous les appareils sélectionnés seront alignées sur le premier appareil.

Aligner les attributs : Sélectionnez les appareils et sélectionnez les attributs ; Appuyez sur <ML> dans la « Zone de contrôle des appareils » puis sur , les valeurs d'attribut actuellement sélectionnées de tous les appareils sélectionnés seront alignées sur les valeurs du premier appareil.

4.4 Mode ventilateur

Le mode ventilateur répartit automatiquement les valeurs sur une gamme sélectionnée de luminaires. Si vous l'utilisez en mode panoramique et inclinaison, le résultat est la dispersion de « rayons » de faisceaux lumineux. Le premier et le dernier luminaire de la gamme sont les plus affectés, et le les luminaires centraux sont les moins touchés. La quantité de ventilateur peut être défini à l'aide du roues. Comme pour les formes,

l'ordre dans lequel vous sélectionnez les appareils définit le fonctionnement de l'effet de ventilateur. Les appareils que vous sélectionnez en premier et en dernier seront ceux qui changent le plus. Si vous utilisez un groupe pour sélectionner les appareils, l'ordre est celui dans lequel les appareils du groupe ont été sélectionnés quand c'était créé. L'effet de ventilateur, bien que normalement utilisé sur les attributs de panoramique ou d'inclinaison, peut être appliqué à n'importe quel attribut.

- 1) Sélectionnez les luminaires ;
- 2) Sélectionner les attributs ;
- 3) Appuyez sur <Ventilateur> dans la « Zone de fonction » (voyant allumé) ;
- 4) Réglez la quantité de ventilateur à l'aide des roues ;
- 5) Appuyez à nouveau sur <Fan> dans la « Zone de fonction » (indicateur éteint) pour fermer le ventilateur mode forme lorsque vous avez terminé.

4.5 Effacer le programmeur

Effacer le programmeur : Appuyez sur <Effacer> dans la zone de menu.

Effacer un certain appareil d'un certain attribut à partir du Programmeur : Sélectionnez l'appareil souhaité. Appuyez sur <Off> dans la fonction zone puis [OFF Selected Fixtures] pour supprimer l'appareil de la Programmeur ; ou, appuyez sur <OFF> puis <C>/<D> pour supprimer les attributs du luminaire du programmeur.

5. Formes

Une forme est simplement une séquence de valeurs qui peuvent être appliquées à n'importe quel attribut d'un appareil. Une forme de « cercle », par exemple, appliquée au plateau et attributs d'inclinaison, entraîneraient le déplacement du faisceau de l'appareil autour d'un cercle motif. Vous pouvez définir le point central du cercle, la taille du cercle et la vitesse du mouvement du cercle. En plus des formes de position du faisceau, il existe un grand nombre d'autres formes disponibles dans cette console. Les formes sont définies pour un attribut tel que la couleur, le variateur, la mise au point, etc. Certaines formes fonctionneront avec certains appareils ; les formes de mise au point, par exemple, peuvent produire de jolis effets de « focus pull » sur les appareils dotés d'une mise au point DMX, mais ne feront rien sur les appareils qui n'ont pas de mise au point. Lorsque vous utilisez une forme avec plusieurs appareils, vous pouvez choisir appliquer la forme de manière identique à tous les appareils, ou désactiver ensemble eux pour que la forme se propage le long des luminaires, créant des effets de type « vague » ou « agitation ». C'est ce qu'on appelle la propagation de la forme. Dans King Kong 1024, 5 formes peuvent être exécutées simultanément, mais une seule forme est modifiable.

5.1 Sélectionnez une forme

- 1) Sélectionner les luminaires ;
- 2) Appuyez sur <Forme> dans la « Zone de fonction » ;
- 3) Appuyez sur <A> [Lire une forme] ;

- 4) Appuyez sur <Haut> ou <Bas> pour sélectionner un type de forme et confirmez avec une touche douce. clé;
- 5) Appuyez sur <Haut> ou <Bas> pour sélectionner une forme et confirmez avec une touche programmable.

5.2 Modifier une forme

- 1) Appuyez sur <Forme> dans la « Zone de fonction » ;
- 2) Appuyez sur [Modifier une forme] ;
- 3) Mettez en surbrillance la forme que vous souhaitez modifier avec une touche programmable, puis appuyez sur <Exit> pour quitter ce menu ;
- 4) Appuyez sur <C> [Paramètres de forme] ;
- 5) Sélectionnez le paramètre que vous souhaitez modifier avec une touche programmable ; puis, modifier la valeur avec <Wheel Value>.

Taille : L'amplitude.

Vitesse : La vitesse de course de la forme.

Répéter : Répète le motif après un certain nombre de répétitions

Répartition : Comment les instruments sont répartis sur le motif 0=pair propagé.

5.3 Supprimer une forme

- 1) Appuyez sur <Forme> dans la « Zone de fonction » ;
- 2) Appuyez sur <Supprimer> dans la « Zone de fonction » ;
- 3) Mettez en surbrillance la forme que vous souhaitez supprimer ;
- 4) Appuyez sur <Entrée> pour confirmer.

5.4 Paramètres de lecture

Cette option vous permet de définir les paramètres d'une forme stockée dans une lecture/scène. Lorsqu'une scène apparaît en fondu, vous pouvez déterminer si la forme doit démarrer instantanément à sa taille et à sa vitesse maximales (Statique) ou si la vitesse et/ou la taille de la forme doivent également apparaître en fondu (Temporisé). Si le mode mémoire est défini sur 0, les paramètres de taille et de vitesse sont ignorés.

- 1) Dans le menu Forme, appuyez sur <E>.
- 2) Appuyez sur le bouton <Playback> de la lecture que vous souhaitez définir paramètres pour.
- 3) <A> définissez la taille sur Statique ou Temporisé.
- 4) réglez la vitesse sur Statique ou Temporisée.
- 5) <C> vous permet de supprimer le décalage causé par une forme quand c'est arrêté. Lorsque vous éteignez une mémoire avec une forme, les appareils seront décalé par le dernier état de la forme. La définition de cette option sur « Supprimé » entraîne le retour de l'appareil à ses paramètres programmés. La définition de cette l'option « Reste » laisse le décalage de forme en place.

6. Palette

La console dispose de nombreuses fonctions pour générer une scène d'éclairage

complexe, mais la plus

la base est la scène en une seule étape, c'est ce que vous voyez lors de la programmation

Scènes.

La console dispose de 60 lectures, divisées en 2 X 3 pages, 10 par page, qui peuvent être

utilisé pour stocker des scènes à une étape et des scènes à plusieurs étapes.

En mode exécution, utilisez le fader et les touches de la zone de lecture pour contrôler le

lecture, et en mode programmation, utilisez les touches de la zone de lecture pour éditer.

6.1 Enregistrement d'une palette

1) Appuyez sur <Effacer> pour effacer le programmeur.

2) Sélectionnez les appareils pour lesquels vous souhaitez stocker les valeurs de palette.

3) À l'aide des boutons et des molettes d'attributs, définissez les attributs que vous souhaitez

l'entrée de palette. Vous pouvez stocker tout ou partie des attributs d'un appareil dans chaque

Entrée de palette. Seuls les attributs que vous avez modifiés seront recodés

Appuyez sur <Scène>, puis appuyez sur le bouton <Palette> pour enregistrer.

6.2 Supprimer une palette

1) Appuyez sur <Supprimer>.

2) Appuyez deux fois sur <Palette> pour supprimer.

6.3 Rappel d'une valeur de palette

1) Sélectionnez les appareils auxquels vous souhaitez appliquer la valeur de palette.

2) Appuyez sur <Palette> pour rappeler la valeur. Si vous appuyez sur <Palette> alors qu'aucun appareil n'a été sélectionné, le contrôleur rappellera toutes les données de la palette.

7. Scène

Il existe de nombreuses fonctions dans le contrôleur pour créer un éclairage complexe effet ; et, la partie la plus fondamentale est une scène, dans laquelle vous pouvez stocker un « look » que vous avez créé en utilisant votre lumière. Il y a 60 lectures sur 5 pages, chaque page avec 12, qui peuvent être utilisées pour stocker des scènes et des poursuites. En mode Exécution, les faders et les boutons <Playback> sont utilisés pour contrôler les lectures ; en mode Programmation, les boutons de la zone <Playback> servent à l'édition.

7.1 Enregistrer une scène

3) Appuyez sur <Effacer> pour effacer le programmeur.

4) Modifiez un effet de scène des appareils. Des formes intégrées peuvent être ajoutées. Une scène peut enregistrer cinq formes. Seuls les appareils qui ont été édités peuvent être inclus dans le programmeur ;

5) Appuyez sur <Scene>. À ce moment, les indicateurs LED des boutons <Playback> sans aucune scène enregistrée continueront de clignoter ; ceux avec une scène resteront toujours allumés ; et ceux avec une poursuite seront éteints ;

6) Appuyez sur <C> pour sélectionner l'enregistrement par canal ou l'enregistrement par appareil. Appuyez sur , si nécessaire, pour mettre en surbrillance [Stage] ;

3 Enregistrement par appareil : Toutes les données de canal de tous les appareils qui ont été édités et sélectionnés seront stockés. Enregistrement par canal : Seules les données des canaux qui ont été modifiés seront stockées.

7) Sélectionnez un mode. (Voir Section 6.5).

8) Appuyez sur un bouton <Playback> vide pour enregistrer. Si vous appuyez sur un bouton <Playback> avec une scène d'étape unique déjà enregistrée, alors, elle sera surécrisp en appuyant sur <Entrée>.

7.2 Inclure

Parfois, il est utile de pouvoir réutiliser certains aspects de une scène que tu ont déjà été créés dans une autre scène. Si vous avez créé une scène vraiment sympa motif de faisceaux lumineux entrecroisés, par exemple, vous souhaitez peut-être l'utiliser à nouveau dans une autre mémoire avec des gobos et des couleurs différents. Normalement, lorsque vous lisez une scène, les informations ne sont pas chargées à le programmeur, vous ne pouvez donc pas simplement activer une scène, la modifier et l'enregistrer dans une nouvelle scène. La fonction Inclure vous permet de recharger une mémoire dans à le programmeur. Vous pouvez ensuite l'utiliser dans une nouvelle scène.

1) Appuyez sur <Copier> ;

2) Appuyez sur le bouton <Lecture> souhaité pour inclure une scène ;

3) Appuyez sur <Entrée> pour confirmer.

7.3 Copie d'une scène

1) Appuyez sur <Copier>, puis appuyez sur un bouton <Lecture> qui stocke une scène ;

2) Appuyez sur un bouton <Lecture> vide pour copier.

7.3 Supprimer une scène

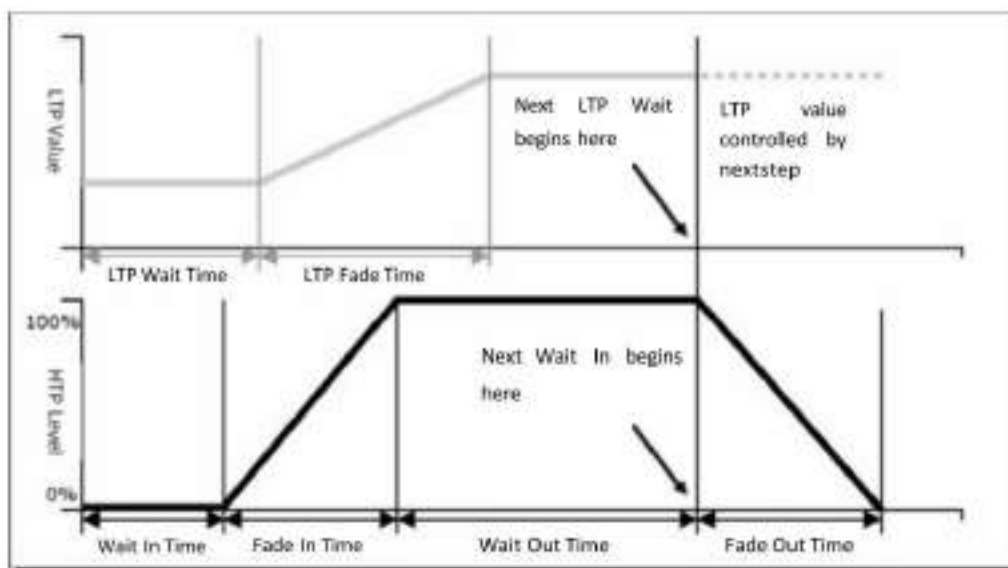
1) Appuyez sur <Supprimer> pour accéder au menu Supprimer ;

2) Appuyez sur le bouton <Lecture> souhaité pour supprimer ; appuyez à nouveau dessus pour confirmer.

7.4 Temps

Appuyez sur <Time>, puis sur le bouton <Playback> souhaité pour l'édition. Vous pouvez définissez un temps de fondu d'entrée et de sortie indépendamment pour chaque mélodie. les fondus n'affectent que les canaux HTP (intensité). Il existe un

minuteur LTP séparé qui vous permet de définir les temps de mouvement. Les canaux LTP qui ont été réglés sur « I » pendant Le patch ignore les temps de fondu LTP. L'effet des temps est illustré dans l'image suivante.



Les heures que vous entrez sont également affectées par la scène nnode : Mode 0 - Aucune information de synchronisation n'est utilisée. Les canaux HTP s'estompent avec la position 0-100 % avec les faders de lecture. Mode 1 - Les canaux s'estompent comme défini par les temps de fondu HTP et LTP (à l'exception des canaux LTP instantanés). Si vous entrez des temps pour une mémoire Mode 0, elle sera passer automatiquement en mode 1. Si les heures HTP sont définies à zéro, les niveaux HTP s'estomperont avec le fader Mode 2 - Les canaux HTP s'estompent selon les temps HTP définis, ou avec le fader si les temps sont réglés à zéro. Les canaux LTP sont contrôlés par la position du fader (sauf les canaux instantanés). Réglez le temps de fondu LTP sur 0 pour utiliser ce mode.

7.5 Scènes d'exécution

Augmentez le fader, la scène correspondante sur la page en cours sera affichée. Au premier menu, appuyez sur un bouton <Playback>, la scène sélectionnée sera affichée . sortie et fermez-la après l'avoir relâchée.

8. Chasse

Une séquence d'une ou plusieurs étapes préenregistrées programmées à l'aide du Bouton CHASE. Il peut être rejoué automatiquement si vous le souhaitez. Certains fois connu sous le nom de SEQUENCE, STACK ou Linked Cues. La poursuite peut inclure 600 étapes dans cette console.

8.1 Créer

1) Appuyez sur <Chase>. Dans la zone de lecture, les indicateurs LED des boutons <Playback> sans aucune scène stockée continueront de clignoter ; ceux avec une poursuite resteront toujours allumés ; et ceux avec une scène être parti;

- 2) Appuyez sur le bouton <Chase> souhaité pour accéder au menu de sélection. À ce moment, l'écran LCD affiche le numéro de page actuel et le nombre total d'étapes de la scène à plusieurs étapes. Appuyez sur <Up> ou <Down> pour tourner les pages.
- 3) Après avoir modifié les effets de scène, appuyez sur <C> [Enregistrer] pour accéder au menu d'enregistrement ; Appuyez sur /<C> pour sélectionner le mode de stockage ;
- 4) Si vous arrivez à la dernière étape, appuyez sur <D>[Enregistrer l'étape finale] pour stocker directement ou appuyer sur un bouton <Playback> pour le stocker. Pour insérer ou écraser une étape, sélectionnez une position souhaitée, puis appuyez sur pour écraser ou appuyer sur <C> pour insérer une étape avant celle sélectionnée .

8.2 Supprimer une étape

Dans le menu Chase, appuyez sur <Supprimer> pour accéder au menu Supprimer ; appuyez sur le bouton <Lecture> souhaité pour supprimer une étape.

8.3 Temps de l'étape

Dans le menu Chase, appuyez sur <Time> puis sur le bouton <Playback> souhaité pour accéder au menu d'édition de l'heure. Appuyez sur <Up> ou <Down> pour tourner les pages ; appuyez sur une touche programmable pour sélectionner les options d'édition ; faites tourner <Wheel Value> pour modifier les valeurs ; appuyez sur <Enter> pour confirmer. Les options de temps incluent (voir la figure sur la page suivante) :

[Wait Fade In] - Le temps d'attente avant l'apparition d'un canal HTP

[Wait Fade Out] - Le temps d'attente avant qu'une chaîne HTP ne disparaisse

[Fade In] - Le fondu d'une chaîne HTP

[Fade Out] - Le temps de disparition d'un canal HTP

[LTP Slope] - Le temps de décoloration d'un canal LTP

[LTP Wait] - Le temps d'attente avant qu'un canal LTP ne soit accessible

[Connect] - Si vous fermez la connexion, la scène en cours d'exécution sera s'arrête à cette étape jusqu'à ce que <Go+> ou <Go-> soit appuyé.

[Simple Step] - Le temps global d'utilisation des scènes à plusieurs étapes

[Étape complexe] - Le temps spécial pour soi

8.4 Inclure les étapes

Dans le menu d'édition Chase, appuyez sur le bouton <Lecture souhaité de l'étape, puis les données de scène seront importées.

8.5 Heure mondiale

- 1) Sous le menu de premier niveau, appuyez sur <Heure> ;
- 2) Ensuite, appuyez sur la scène souhaitée. Appuyez sur <Haut> ou <Bas> pour faire défiler les pages ; appuyez sur une touche programmable pour sélectionner les options d'édition ; faites tourner la <Valeur de molette> pour modifier les valeurs ; appuyez sur <Entrée> pour confirmer.

8.6 Supprimer une scène

- 1) Sous le menu de premier niveau, appuyez sur <Supprimer> ;
- 2) Appuyez deux fois sur le bouton <Lecture> souhaité pour supprimer.

8.7 Copier une scène.

- 1) Dans le menu de premier niveau, appuyez sur le bouton <Lecture> souhaité ;
- 2) Appuyez sur un autre bouton <Playback>. La scène du premier bouton est alors copiée dans le second.

8.8 Course poursuite

Montez un fader, le Chase correspondant sur la page en cours sera émis. Dans le menu de démarrage, appuyez sur un bouton <Lecture> pour sortir et fermer après l'avoir relâché.

8.9 Connecter

- (1) Lorsqu'une poursuite est ajoutée pour s'exécuter, elle se connectera automatiquement.
- (2) Si la poursuite actuellement connectée n'est pas celle que vous souhaitez connecter, vous pouvez appuyer sur <Connecter> puis sur <Lecture> pour vous connecter.
- (3) Si vous ne souhaitez connecter aucune poursuite, vous pouvez appuyer deux fois sur <Connecter> pour effacer toutes les connexions.
- (4) Une fois les poursuites connectées, elles peuvent être contrôlées avec <Stop><Go+> et <Go->. <Go+> et <Go-> servent à contrôler le sens de lecture. Pour enregistrer la vitesse de lecture, appuyez sur <Paramètres de lecture>, puis sur [Enregistrer la vitesse et la direction].
- (5) Lorsqu'une nouvelle poursuite est connectée, vous pouvez utiliser <Wheel A> pour contrôler la vitesse globale et <Wheel B> pour contrôler la pente globale si le programmeur actuel est vide ; mais, si le programmeur actuel contient des données, vous pouvez appuyer sur <Connect> puis sur <E>[Change WhA/B Mode] pour passer en mode roue, afin de pouvoir contrôler le temps de la scène. Le temps sous le contrôle de <Wheel A> et <Wheel B> est un temps temporaire ; pour enregistrer le temps, appuyez sur <Playback Parameters> puis sur [Save Speed & Dir]. Pour restaurer la vitesse précédente, appuyez sur <Connect> puis sur <E> pour effacer le temps temporaire. Une fois la vitesse atteinte, appuyez sur <Playback Parameters> puis sur [Save Speed & Dir]. sauvegarder, il ne peut pas être restauré.

8.10 Option avancée

Chaque poursuite possède des options qui peuvent être définies pour affecter la manière dont elle se déroule. Appuyez sur <Pb Par>. Vous devez avoir une poursuite « connectée », sinon le bouton ne fera rien. Les options que vous définissez sont individuelles pour chaque poursuite,

Les options sont :

A[Save Speed] - enregistre la vitesse actuelle de la poursuite (définie à l'aide de la

molette A).

B[Enregistrer la direction] - enregistre la direction de la poursuite .

C[Lecture en boucle/Rebond/Arrêt à l'étape finale] - arrête la poursuite à l'étape finale. Si l'étape finale est une panne de courant, la poursuite semble s'arrêter d'elle-même, vous pouvez donc simplement appuyer sur Go chaque fois que vous voulez qu'elle se reproduise.

D[Options de saut de temps] - Vous permet de sauter la première attente et/ou le premier fondu d'une poursuite. Vous souhaitez souvent faire cela pour que la poursuite démarre dès que vous augmentez le fader. (Appuyez sur le bouton pour faire défiler les options)...

Ignorer le premier temps d'attente (le temps d'attente est manqué lorsque la poursuite est activée pour la première fois)

Ignorer le premier temps d'attente et de fondu (les temps d'attente et de fondu sont tous deux manqués lorsque la poursuite est activée pour la première fois) Attendez et fondu pour toutes les étapes .

9. Installation

9.1 Gérer la mémoire USB

Dans le premier menu, appuyez sur le bouton <Setup>, puis appuyez sur <A> - "U-Disk". Ensuite, vous vous pouvez sélectionner « Enregistrer les données » ou « Lire les données ». Dans le menu « Enregistrer les données », utilisez la molette V pour changer de personnage, de haut en bas pour déplacer le curseur. Appuyez ensuite sur Entrée pour sauvegarder.

9.2 Effacer les données

Dans le premier menu, appuyez sur le bouton <Setup>, puis appuyez sur pour effacer toutes les données ou uniquement les données de lecture du contrôleur.

9.3 Sélectionner la langue

Appuyez sur <Setup>. L'écran LCD affichera « English/中文 », appuyez sur la touche programmable souhaitée par l'écran LCD pour sélectionner votre langue.

9.4 Gestionnaire de bibliothèque

Dans le premier menu, appuyez sur le bouton <Setup>, puis appuyez sur <D> pour supprimer la mise à jour la bibliothèque de luminaires.

10.Mettre à jour le matériel

- 1) Copiez le fichier de mise à jour « KK1024UD.BIN » dans le chemin racine de votre U-Disk.
- 2) Fermez l'alimentation du contrôleur.
- 3) Insérez le U-Disk dans le port USB du contrôleur.
- 4) Ouvrez l'alimentation du contrôleur.
- 5) Une fois que le contrôleur a détecté le fichier de mise à jour, appuyez sur <Entrée>

pour mettre à jour.

11. Accessoires

1) 1 manuel, 1 cordon d'alimentation, 1 udisque, 1 lampe de travail.

12. Précautions



- 1) Ne laissez aucun matériau inflammable, eau ou objet métallique pénétrer dans cette machine .
- 2) Si du liquide est renversé sur cette machine, veuillez laisser le port pour mettre l'appareil sous tension.
- 3) Si une erreur de fonctionnement grave se produit, veuillez cesser immédiatement d'utiliser la machine et contacter votre revendeur local ou nous directement.
- 4) Veuillez ne pas démonter la machine vous-même : il n'y a aucun accessoire utilisable à l'intérieur.
- 5) Ne démontez pas la machine sans autorisation, les non-professionnels peuvent endommager la machine ou provoquer un mauvais fonctionnement .

Rey Kong 1024

CONSOLA DMX



Usuario Manual

1. Descripción general

El controlador DMX King Kong 1024 puede controlar hasta 96 dispositivos. Es compatible con la biblioteca en formato Avolite Pearl R20 y cuenta con efectos de forma integrados de círculo de giro e inclinación, arco iris RGB, onda de atenuación del haz, etc. Se pueden generar 10 escenas y 5 formas integradas simultáneamente. Se pueden usar facetas para generar escenas y ajustar la intensidad de los canales de atenuación en las escenas .

1.1 Presupuesto

Canal DMX	1024
Artículos fijos	96
Canales para cada luminaria	40 primarios + 40 de ajuste fino
Biblioteca	Biblioteca Avolite Pearl R20 compatible
Dirección de dispositivo re-parcheada	Sí
Intercambio de movimiento horizontal y vertical	Sí
Salida de canal invertido	Sí
Modificación de la pendiente del canal	Sí
Escena	60
Escenas para ejecutar simultáneamente	10
Paso de escena	600
Control de tiempo de las escenas	Fundido de entrada/salida, pendiente LTP
Formas para cada escena	5
Escena y regulador de intensidad mediante control deslizante	Sí
Escena entrelazada	Sí
Escena de control de botones	Sí
Generador de formas	Formas de atenuador, giro e inclinación, RGB, CMY, color, gobo, iris y enfoque
Escenas para ejecutar simultáneamente	5
Control deslizante maestro	Global, accesorio, reproducción
Apagón en tiempo real	Sí
Valor del canal por rueda	Sí
Valor del canal por control deslizante	Sí
Regulador de intensidad mediante control deslizante	Sí
Memoria USB	Compatible con FAT32

2. Instalar

2.1 Equipos y accesorios

Lista de artículos en la caja de embalaje del producto:

Una consola de iluminación para computadora KingKong1024

CD-ROM 1 copia

Un cable de alimentación

Opcional:

Estuche de vuelo

Luces de cuello de cisne

Disco U

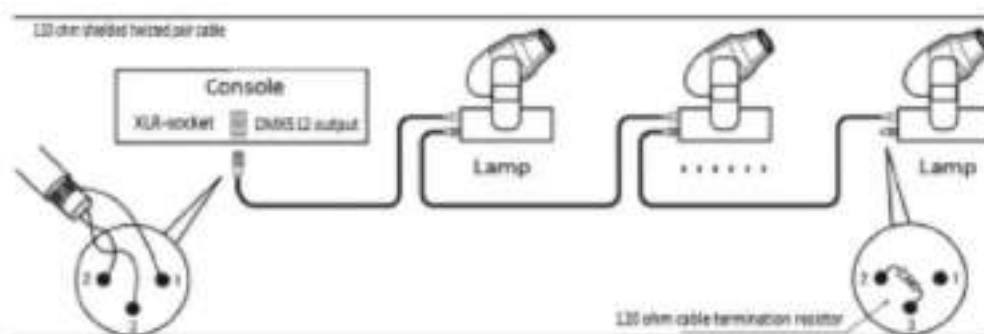
2.2 Precauciones

Asegúrese de utilizar un adaptador de corriente de 12 V.

Preste atención a la humedad y al polvo .

2.3 Conexión de lámparas

Hay cuatro conectores XLR de señal de salida DMX512 en el panel posterior de la consola, dos de los cuales son estructuras XLR de tres núcleos y los otros dos son de cinco núcleos. Estructura XLR. El pin 1 del conector XLR es la toma de tierra de la señal, el pin 2 es el terminal negativo de la señal y el pin 3 es el terminal positivo de la señal. El cable de conexión DMX512 adopta un cable de par trenzado blindado. Ambos extremos del cable es necesario soldar los conectores XLR por sí mismos, blindados . La red se conecta al primer pin del conector XLR y el cable trenzado El par (diferenciado por diferentes colores) está conectado respectivamente a los 2 y 3 pines del enchufe XLR. No invierta la conexión.



Socket lead-in pin number	Electricity core wire
1	Shielding layer
2	Negative signal terminal
3	Positive signal terminal

6 páginas de lámparas, cada página se puede conectar con 16 lámparas, un total de Se pueden conectar 96 lámparas. Se pueden configurar 16 faders preestablecidos. puede ajustar el atenuación de las lámparas correspondientes, pudiendo también modificar la propiedades correspondientes encima de él. La tecla de alternancia para

su funcionamiento se encuentra en el botón con luces dobles en el lado derecho del fader preestablecido, cuando La luz verde está encendida, el fader preestablecido se utiliza para atenuar y el inicio La página del menú también indicará " modo de atenuación = nivel de brillo", cuando la luz roja esté encendida, el El fader preestablecido se utiliza para modificar las propiedades y el menú. La página de inicio será También aparece el mensaje "Modo de computadora = Propiedades".

3. Apareamiento

3.1 Creación

3.1.1 Emparejamiento con luces convencionales

- 1) En el menú inicial, presione el botón superior derecho <MatchFixtures> para ingresar al menú de parches, luego presione <A> en el lado derecho de la tecla de visualización [General Light].
- 2) En este momento, la segunda línea de la pantalla mostrará el código de dirección que se va a parchear, y la tercera línea mostrará la línea parcheada actualmente. La consola tiene dos líneas A/B, que corresponden a dos puertos de salida A/B respectivamente, y puede utilizar la tecla <C> en el lado derecho de la pantalla para realizar el cambio de línea. Si desea modificar el código de dirección, puede utilizar el plato giratorio V en la esquina inferior derecha para modificarlo, o presionar la tecla <D> en el lado derecho de la pantalla para obtener automáticamente el código de dirección apropiado.
- 3) Pulse un botón de lámpara no utilizado para conectar una lámpara convencional. También puede pulsar el siguiente botón que ya se haya conectado a una lámpara convencional. Se puede conectar una tecla de luminaria de la lámpara y una tecla de luminaria se puede conectar con varias luces convencionales con diferentes códigos de dirección para lograr un control centralizado de varias luces convencionales. Pulse y mantenga pulsado un botón de luz y, a continuación, pulse otro botón de luz para conectar una serie de luces convencionales de columna. Esta serie de luces normales se conectará secuencialmente a direcciones DMX consecutivas. Repita el paso 2 para conectar más luces convencionales.

3.1.2 Emparejamiento con luces móviles

- 1) En el menú principal, presione la tecla <Patch Accessory> para ingresar al menú de parches.
- 2) Si no hay una biblioteca de luces requerida en la consola, copie el archivo de la biblioteca de luces R20 al directorio raíz del disco U. Nota: No coloque el archivo de la biblioteca de luminarias en la carpeta "AVOLITESFIXTURES\R20\XXXX". Puede ver la ubicación de la biblioteca de lámparas tan pronto como abra el disco U. También preste atención a si el formato de la biblioteca de luces es correcto.
- 3) A continuación, pulse la tecla [Patch Scanner] en el lado derecho de la

pantalla. Si hay una unidad flash USB insertada, leerá la biblioteca de lámparas en la unidad flash USB. Si no, leerá la biblioteca de lámparas en la consola.

4) Utilice las teclas arriba y abajo del menú para ver la biblioteca de lámparas y presione las teclas (AE) en el lado derecho de la pantalla para seleccionar. Al elegir usar la función Agregar o actualizar la biblioteca de luces seleccionada a la memoria de la consola después de que se conecte a la biblioteca de luces seleccionada.

5) En este momento, la segunda línea de la pantalla mostrará el código de dirección que se va a parchear, y la tercera línea mostrará la línea parcheada actual. La consola tiene dos líneas, A/B, que corresponden a los dos puertos de salida de A/B respectivamente. Puede utilizar la tecla <C> en el lado derecho de la pantalla para modificar la conmutación de la línea. Si desea el código de dirección, puede utilizar la tecla giratoria V en la esquina inferior derecha, o presionar la tecla <D> en el lado derecho de la pantalla para obtener automáticamente el código de dirección apropiado.

6) Pulse un botón de dispositivo no conectado para conectar un dispositivo móvil. Pulse y mantenga pulsada la tecla de una lámpara y, a continuación, pulse otra. Se puede conectar una tecla de dispositivo de iluminación a una serie de luces móviles. Esta serie de dispositivos se conectará secuencialmente a una dirección DMX consecutiva. Cada tecla de dispositivo de iluminación solo se puede conectar a un dispositivo.

7) Repita el paso 5 para continuar con el emparejamiento con este tipo de lámpara.

8) Pulse <Exit> para volver al menú anterior y seleccionar otras lámparas. 3.1.3 Ver información de parcheo 1) En el menú inicial, pulse la tecla <Patch Appliances> para entrar en el menú de parcheo. 2) Pulse la tecla <E> [Patch Information] en el lado derecho de la pantalla para entrar en el menú de información del dispositivo. 3) El menú muestra el número de clave, el nombre del dispositivo y el código de dirección de la lámpara. Pulse las teclas arriba y abajo en la parte inferior de la pantalla para pasar de página. Pulse la tecla de dispositivo para saltar directamente a la información del dispositivo.

3.2 Edit

3.2.1 Cambiar la dirección DMX

Puede volver a conectar un dispositivo a una dirección DMX diferente o a una Línea de salida DMX. Se conserva toda la programación.

1) Si no está en el menú Parche, presione <Parche> para ingresar.

2) Presione <C> [Re-parchar accesorio].

3) Se mostrará una dirección en la línea 2 de la pantalla para aplicar el parche.9.Gire <Valor de la rueda> para cambiar la dirección.

4) Una vez establecido el código de dirección, presione el botón <Fixture> deseado para parchearlo.

5) Presione <Enter> para confirmar.

3.2.2 Eliminar un dispositivo parcheado

- 1) Si no está en el menú Parche, presione <Parche> para ingresar.
- 2) Presione <Eliminar> para ingresar al menú Eliminar parche.
- 3) Presione un botón <Fixture> para seleccionar un accesorio deseado o gire <Whee> Valor> para seleccionar la dirección deseada del dispositivo, luego presione <Enter> para confirmar la eliminación.

3.2.3 Utilidades de parches

Invertir : le permite invertir un atributo de un accesorio, de modo que cuando Si se establece en cero, la salida será completa. No se pueden invertir algunos atributos.

- 1) Si no está en el menú Parche, presione <Parche> para ingresar.
- 2) Presione <D>[Utilidades de parche]. Luego, presione [Establecer inversión].
- 3) Seleccione el dispositivo y seleccione el atributo, luego presione <C> o <D> para modificar.

Modo instantáneo de configuración/reinicio : cuando se desvanece el LTP (movimiento canales entre dos memorias, los valores LTP normalmente cambian sin problemas. Puede configurar el modo Instantáneo para que el canal se ajuste instantáneamente al nuevo valor.

- 1) Si no está en el menú Parche, presione <Parche> para ingresar.
- 2) Presione <D>[Patch Utilities]. Luego, presione <C> [Establecer instantáneo Modo].
- 3) Seleccione el accesorio y seleccione el atributo, luego presione <C> o modificar.

Intercambiar giro e inclinación : si tiene algunos accesorios montados lateralmente, puede ser útil intercambiar los canales de giro e inclinación.

- 1) Si no está en el menú Parche, presione <Parche> para ingresar.
- 2) Presione <D>[Patch Utilities]. Luego, presione <D> [Swopp/T]
- 3) Pulse <Arriba> o <Abajo> para ver la información de cambio de giro e inclinación. Pulse la tecla programable para modificarla.

4. Control de accesorios

4.1 Seleccionar accesorios

Seleccione un solo accesorio : Presione la manija Accesorio Botones para el los accesorios que desee. El LED del botón de accesorio se enciende activado para seleccionado accesorios .

Seleccionar un rango de accesorios : para seleccionar un rango de accesorios, mantenga presionado el botón Accesorio para el primer accesorio y luego presione el botón Cambiar para el siguiente. último encuentro.

Recorriendo los accesorios seleccionados uno a la vez : si tiene Elegimos una gama de accesorios, nuestra consola tiene funciones para recorrer los accesorios seleccionados uno a la vez. Esto puede hacer Es más fácil programar una variedad de

luminarias porque no es necesario seleccionar cada una de ellas manualmente . Al presionar <<<> o <>> en el "Área de control de luminarias", se seleccionarán las luminarias. en el rango de uno en uno. Si el botón <Hiligh> está activado, El dispositivo seleccionado de la gama se iluminará y los demás dispositivos se iluminarán. salir.

Activar accesorios previamente seleccionados : para activar todos los accesorios previamente seleccionados, presione <Todos> en el "Área de control de accesorios".

Seleccionar los dispositivos en posiciones impares: Presione <Impar>, los dispositivos en posiciones impares Las posiciones de los accesorios seleccionados se mantendrán seleccionadas, pero aquellas en cualquier momento Las posiciones se deseleccionarán. Esto está relacionado con el orden en que se realiza la selección. Seleccionó los accesorios antes de presionar <Impar>.

Seleccionar accesorios en posiciones pares : Presione <Even>, el partidos en Las posiciones pares de los dispositivos seleccionados se mantendrán seleccionadas, pero las posiciones adicionales se deseleccionarán. Esto está relacionado con el ordena que tu Seleccionó los accesorios antes de presionar <Even> .

4.2 Modificar un valor de atributo

- 1) Seleccione un accesorio.
- 2) Seleccione un atributo. Luego, utilice <Wheel A> y <WheelB> para ajustar el valor. O bien, cambie al modo Atributo para ajustar el valor del atributo Deslizadores.
- 3) Para ver los valores de salida, presione <Salida>.

4.3 Opciones avanzadas

Localizar luminarias : Seleccione luminarias; presione <Localizar> en el "Área de control de luminarias" para localizar las luminarias. La localización de luminarias se proporciona en la ventana de luminarias. biblioteca.

Alinear accesorios : seleccione accesorios; presione <ML> en "Área de control de accesorios" y luego <A>; todos los valores de atributos de todos los accesorios seleccionados se alinearán con el primer accesorio.

Alinear atributos : seleccione accesorios y seleccione atributos; presione <ML> en el "Área de control de accesorios" y luego , los valores de atributo seleccionados actualmente de todos los accesorios seleccionados se alinearán con los valores del primer accesorio.

4.4 Modo ventilador

El modo ventilador distribuye automáticamente los valores en un Gama seleccionada de luminarias. Si se utiliza en modo panorámico e inclinable, el resultado es la dispersión de "rayos" de luz. Las primeras y las últimas luminarias de la gama son las más afectadas, y las Los accesorios centrales son los menos afectados. La cantidad de ventiladores puede se puede configurar utilizando el ruedas. Al igual que con las formas, el orden en el que seleccionas los accesorios determina cómo funciona el efecto de abanico. Los accesorios que seleccionas primero y último Serán los

indicados que más cambian. Si utiliza un grupo para seleccionar los elementos fijos, el orden es el siguiente: Aquel en el que se seleccionaron los partidos del grupo. Cuando era creado. El efecto de abanico, aunque normalmente se utiliza en atributos de panorámica o inclinación, se puede aplicar a cualquier atributo.

- 1) Seleccionar accesorios;
- 2) Seleccionar atributos;
- 3) Presione <Fan> en "Área de función" (indicador encendido);
- 4) Ajuste la cantidad de ventilador usando las ruedas;
- 5) Presione <Fan> en el "Área de función" (indicador apagado) nuevamente para cerrar El ventilador modo de forma cuando hayas terminado.

4.5 Limpiar el programador

Limpiar el programador : Presione <Borrar> en el área del menú.

Limpiar un determinado elemento fijo de un determinado atributo de la Programador: Seleccione el dispositivo deseado. Presione <Off> en la función área y luego [OFF Selected Appliances] para eliminar el accesorio de la Programador; o presione <OFF> y luego <C>/<D> para eliminar los atributos del accesorio del Programador.

5. Formas

Una forma es simplemente una secuencia de valores que se pueden aplicar A cualquiera atributo de un accesorio. Una forma de "círculo", por ejemplo, aplicada a la bandeja y Los atributos de inclinación harían que el dispositivo moviera su haz. alrededor en forma circular patrón. Puede establecer el punto central del círculo, el tamaño del círculo y la velocidad del movimiento del círculo. Además de las formas de posición del haz, hay una gran Número de otros Formas disponibles en esta consola. Las formas se definen para un determinado Atributos como color, atenuador, foco, etc. Algunas formas funcionarán con algunos dispositivos; las formas de foco, por ejemplo, pueden producir efectos de "atracción de foco" agradables en dispositivos que tienen enfoque DMX, pero no harán nada. en los accesorios que no tienen enfoque. Cuando usa una forma con más de un accesorio, puede elegir entre aplicar la forma de forma idéntica a todos los accesorios, o desactivar colocar ellos para que el La forma se extiende a lo largo de los accesorios creando efectos de tipo "ola" o "algarabía" . Esto se denomina propagación de la forma. En King Kong 1024, se pueden ejecutar 5 formas simultáneamente, pero Sólo se puede editar una forma.

5.1 Seleccione una forma

- 1) Seleccionar los accesorios;
- 2) Presione <Forma> en "Área de función";
- 3) Presione <A> [Reproducir una forma];
- 4) Presione <Arriba> o <Abajo> para seleccionar un tipo de forma y confirme con una tecla suave. llave;
- 5) Presione <Arriba> o <Abajo> para seleccionar una forma y confirme con una tecla

programable.

5.2 Editar una forma

- 1) Presione <Forma> en "Área de función";
- 2) Presione [Editar una forma];
- 3) Resalte la forma que desea editar con una tecla programable; luego, presione <Salir> para salir de este menú;
- 4) Presione <C> [Parámetros de forma];
- 5) Resalte el parámetro que desea modificar con una tecla programable; luego, Cambie el valor con <Valor de la rueda>.

Tamaño: La amplitud.

Velocidad: La velocidad de carrera de la forma.

Repetir: repite el patrón después de repetir el número de accesorios

Distribución: cómo se distribuyen los instrumentos a lo largo del patrón 0=par desparramar.

5.3 Eliminar una forma

- 1) Presione <Forma> en "Área de función";
- 2) Pulse <Eliminar> en "Área de función";
- 3) Resalte la forma que desea eliminar;
- 4) Pulse <Enter> para confirmar.

5.4 Parámetros de reproducción

Esta opción le permite establecer parámetros para una forma almacenada en una reproducción/escena. Cuando una escena se desvanece, puede determinar si la forma debe comenzar a aparecer en tamaño y velocidad completos de manera instantánea (estático) o si la forma debe aparecer también en velocidad y/o tamaño (temporizado). Si el modo de memoria se establece en 0, se ignoran los ajustes de tamaño y velocidad.

- 1) En el menú Forma, presione <E>.
- 2) Pulse el botón <Reproducción> de la reproducción que desea configurar parámetros para.
- 3) <A> establece el tamaño en Estático o Temporizado.
- 4) establece la velocidad en Estática o Temporizada.
- 5) <C> le permite eliminar el desplazamiento causado por una forma cuando es detenido. Cuando apagas una memoria con una forma, los accesorios se detendrán. compensado por el último estado de la forma. Si se configura esta opción en "Eliminado", el dispositivo volverá a su configuración programada. La opción "Permanece" deja la forma desplazada en su lugar.

6. Paleta

La consola tiene muchas funciones para generar una escena de iluminación compleja, pero la más

Lo básico es la escena de un solo paso, que es lo que se ve al programar.

Escenas.

La consola tiene 60 reproducciones, divididas en 2 X 3 páginas, 10 por página, que pueden ser

Se utiliza para almacenar escenas de un solo paso y escenas de varios pasos.

En el modo de ejecución, utilice el fader y las teclas en el área de reproducción para controlar el

reproducción y, en el modo de programación, utilice las teclas en el área de reproducción para editar.

6.1 Grabación de una paleta

1) Pulse <Borrar> para borrar el programador.

2) Seleccione los accesorios para los que desea almacenar valores de paleta.

3) Usando los botones y ruedas de atributos, configure los atributos que desee en

La entrada de la paleta. Puede almacenar cualquiera o todos los atributos de un elemento en cada

Entrada de paleta. Solo se recodificarán los atributos que haya modificado.

Presione <Escena>, luego presione el botón <Paleta> para grabar.

6.2 Eliminar una paleta

1) Pulse <Eliminar>.

2) Presione <Paleta> dos veces para eliminar.

6.3 Recordando un valor de paleta

1) Seleccione los accesorios a los que desea aplicar el valor de la paleta.

2) Presione <Paleta> para recuperar el valor. Si presiona <Paleta> mientras no se ha seleccionado ningún accesorio, El controlador recuperará todos los datos de la paleta.

7. Escena

Hay muchas funciones en el controlador para crear una iluminación complicada. efecto; y, la parte más fundamental es una escena, en la que puedes almacenar un "look" que hayas creado usando tu luz. Hay 60 reproducciones en 5 páginas, cada página con 12, que se pueden usar Para almacenar escenas y secuencias. En el modo de ejecución, los faders y los botones <Playback> se utilizan para controlar las reproducciones; en el modo de programación, los botones del área <Playback> son para editar.

7.1 Grabando una escena

3) Presione <Borrar> para borrar el programador.

4) Edite un efecto de escenario de los accesorios. Se pueden agregar formas incorporadas. Una escena Puede registrar cinco formas. Solo aquellos accesorios que hayan sido Se puede editar incluido en el Programador;

5) Pulse <Scene>. En este momento, los indicadores LED de los botones <Playback> sin ninguna escena almacenada seguirán parpadeando; aquellos con una escena

permanecerán siempre encendidos; y, aquellos con una secuencia estarán apagados;

6) Pulse <C> para seleccionar almacenar por canal o almacenar por dispositivo. Pulse , si es necesario, para resaltar [Escenario]; 3 Grabar por dispositivo: Todos los datos del canal de todos los dispositivos que tienen Los datos editados y seleccionados se almacenarán. Grabar por canal: Sólo se almacenarán los datos de los canales que hayan sido editados.

7) Seleccione un modo. (Consulte la Sección 6.5).

8) Pulse un botón <Playback> vacío para almacenar. Si pulsa un botón <Playback> con una escena de un solo paso ya almacenada, entonces, si se encima escrito presionando <Enter>.

7.2 Incluir

A veces es útil poder reutilizar algunos aspectos de una escena tu Ya lo has creado en otra escena. Si has creado algo realmente bueno patrón de rayos de luz entrecruzados, por ejemplo, es posible que desee usarlo nuevamente en otra memoria con diferentes gobos y colores. Normalmente, cuando reproduce una escena, la información no se carga en a El programador no puede simplemente activar una escena, modificarla y guardarla en una nueva escena. La función Incluye le permite volver a cargar una memoria en a El programador podrá utilizarlo en una nueva escena.

1) Presione <Copiar>;

2) Presione el botón <Reproducción> deseado para incluir una escena;

3) Pulse <Enter> para confirmar.

7.3 Copiar una escena

1) Presione <Copiar>, luego presione el botón <Reproducir> que almacena una escena;

2) Presione un botón <Reproducción> vacío para copiar.

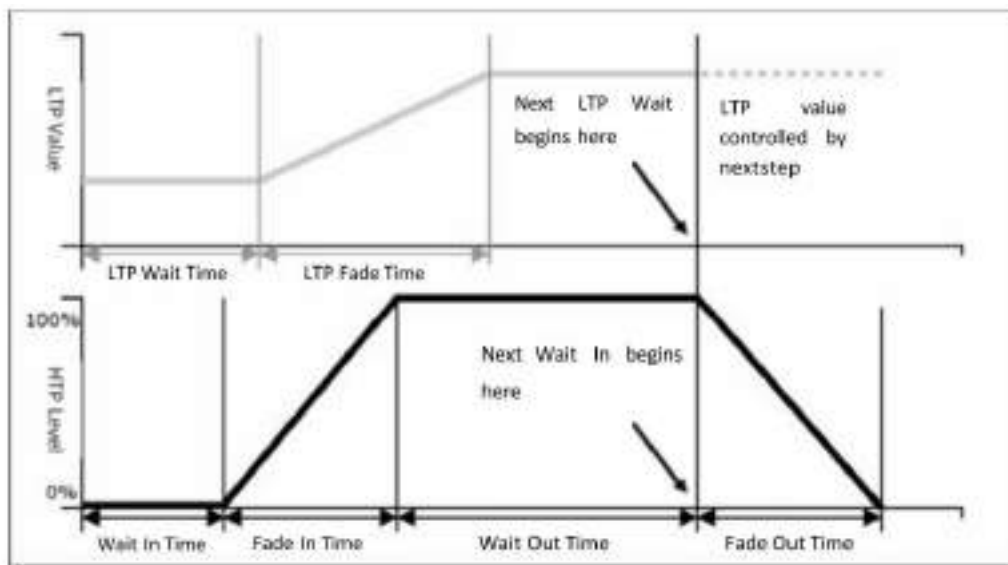
7.3 Eliminar una escena

1) Pulse <Eliminar> para entrar al menú Eliminar;

2) Presione el botón <Reproducción> que desee eliminar; presiónelo nuevamente para confirmar.

7.4 Tiempo

Presione <Tiempo> y luego presione el botón <Reproducción> que desee editar. Puede Establezca un tiempo de entrada y salida gradual de forma independiente para cada memoria. La reproducción Los desvanecimientos solo afectan a los canales HTP (intensidad). Hay un temporizador LTP independiente que permite establecer tiempos de movimiento. Canales LTP que se configuraron en "I" durante El parche ignora los tiempos de desvanecimiento de LTP. El efecto de los tiempos se muestra en la siguiente imagen.



Los horarios en los que ingresas también se ven afectados por el modo de escena: Modo 0: no se utiliza información de tiempo . Los canales HTP se desvanecen con la posición 0-100 % con los faders de reproducción. Modo 1: los canales se desvanecen según lo establecido por los tiempos de desvanecimiento HTP y LTP (excepto los canales LTP instantáneos). Si ingresa tiempos para una memoria de Modo 0, se cambia automáticamente al Modo 1. Si se configuran los tiempos HTP A cero, los niveles de HTP se desvanecerán con el fader. Modo 2: los canales HTP se desvanecen según lo establecido por los tiempos HTP, o con el fader si Los tiempos se establecen en cero. Los canales LTP se controlan mediante la posición del fader. (excepto canales instantáneos). Establezca el tiempo de desvanecimiento LTP en 0 para utilizar este modo.

7.5 Ejecutar escenas

Sube el fader y se reproducirá la escena correspondiente en la página actual. En el primer menú, presiona el botón <Playback> y se reproducirá la escena seleccionada. salida y cerrar después de soltarlo.

8. Perseguir

Una secuencia de uno o más pasos pregrabados programados utilizando el Botón CHASE. Se puede reproducir automáticamente si se desea. Algunos veces conocida como SECUENCIA, PILA o Pistas enlazadas. La persecución puede incluir 600 Pasos en esta consola.

8.1 Crear

- 1) Pulse <Chase> En el área de reproducción, los indicadores LED de los botones <Playback> sin ninguna escena almacenada seguirán parpadeando; aquellos con una persecución se mantendrán siempre encendidos; y, aquellos con una escena estar fuera;
- 2) Pulse el botón <Chase> deseado para ingresar al menú de secuencias. En este

momento, la pantalla LCD mostrará el número de página actual y el número total de pasos de la escena de varios pasos. Pulse <Up> o <Down> para pasar las páginas.

3) Después de editar los efectos del escenario, presione <C> [Grabar] para ingresar al menú de grabación; presione /<C> para seleccionar el modo de almacenamiento;

4) Si llega al último paso, presione <D>[RecordAd Final Step] para almacenar directamente, o presione un botón de apagado <Playback> para almacenarlo. Para insertar o sobrescribir un paso, seleccione una posición deseada y luego presione para sobrescribir o presionar <C> para insertar un paso antes del seleccionado .

8.2 Eliminar un paso

En el menú Chase, presione <Eliminar> para ingresar al menú Eliminar; presione el botón <Reproducción> deseado para eliminar un paso.

8.3 Tiempo de paso

En el menú Chase, presione <Time> y luego presione el botón <Playback> deseado para ingresar al menú Time Editing. Presione <Up> o <Down> para pasar las páginas; presione una tecla programable para seleccionar las opciones para editar; gire <Wheel Value> para cambiar los valores; presione <Enter> para confirmar. Las opciones de tiempo incluyen (ver la figura en la página siguiente):

[Esperar aparición gradual] - El tiempo de espera antes de que aparezca un canal HTP

[Esperar a que se desvanezca] - El tiempo de espera antes de que un canal HTP se desvanezca

[Fade In] - El tiempo de aparición gradual de un canal HTP

[Fade Out] - El tiempo de desvanecimiento de un canal HTP

[Pendiente LTP] - El tiempo de desvanecimiento de un canal LTP

[Espera LTP] - El tiempo de espera antes de que un canal LTP se enfrente

[Conectar] - Si cierra la conexión, la escena se ejecutará.

se pausa en este paso hasta que se presione <Go+> o <Go->.

[Paso simple] - El tiempo global de uso de escenas de múltiples pasos

[Paso complejo] - El momento especial para sí mismo

8.4 Incluir pasos

En el menú de edición de Chase, presione el botón <Reproducción> del paso deseado y luego se importarán los datos de la escena.

8.5 Hora global

1) En el menú de primer nivel, presione <Tiempo>;

2) A continuación, pulse la escena deseada. Pulse <Arriba> o <Abajo> para pasar las páginas; pulse una tecla programable para seleccionar las opciones de edición; gire la <Rueda de valores> para cambiar los valores; pulse <Entrar> para confirmar.

8.6 Eliminar una escena

1) En el menú de primer nivel, presione <Eliminar>;

2) Presione dos veces el botón <Reproducción> deseado para eliminarlo.

8.7 Copiar una escena.

- 1) En el menú de primer nivel, presione el botón <Reproducción> deseado;
- 2) Pulse otro botón <Playback>. A continuación, la escena del primer botón se copiará en el segundo.

8.8 Correr, perseguir

Sube un fader, el Chase correspondiente en la página actual Se emitirá. En el menú de inicio, presione el botón <Reproducción> para salir y cerrarlo después de soltarlo.

8.9 Conectar

- (1) Cuando se agrega una persecución para ejecutarse, se conectará automáticamente.
- (2) Si la persecución conectada actualmente no es la que desea conectar, puede presionar <Conectar> y luego <Reproducir> para conectarse.
- (3) Si no desea conectar ninguna persecución, puede presionar <Conectar> dos veces para borrar todas las conexiones.
- (4) Una vez que se conectan las persecuciones, se pueden controlar con <Stop><Go+> y <Go->. <Go+> y <Go-> controlan la dirección de reproducción. Para almacenar la velocidad de ejecución, presione <Playback Parameters> y luego [Save Speed & Dir].
- (5) Cuando se conecta una nueva persecución, puede usar <Wheel A> para controlar la velocidad global y <Wheel B> para controlar la pendiente global si el programador actual está vacío; pero, si el programador actual tiene algunos datos, puede presionar <Connect> y luego <E> [Change WhA/B Mode] para cambiar al modo de rueda, de modo que pueda controlar el tiempo de la escena. El tiempo bajo el control de <Wheel A> y <Wheel B> es tiempo temporal; para guardar el tiempo, presione <Playback Parameters> y luego [Save Speed & Dir]. Para restaurar la velocidad anterior, presione <Connect> y luego <E> para borrar el tiempo temporal. Una vez que la velocidad esté establecida, presione <Connect> y luego <E> para borrar el tiempo temporal. guardar, no se puede restaurar.

8.10 Opción avanzada

Cada persecución tiene opciones que se pueden configurar para afectar la forma en que se ejecuta. Presione <Pb Par>. Debe tener una persecución "conectada", o el botón no hará nada. Las opciones que configure son individuales para cada persecución.

Las opciones son:

A[Guardar velocidad] - guarda la velocidad actual de la persecución (establecida mediante el volante) A).

B[Guardar dirección] : guarda la dirección de la persecución .

C[Reproducción en bucle/Rebote/Detención en el paso final] : hace que la persecución se detenga en el paso final. Si el paso final es un apagón, la persecución parecerá apagarse sola, por lo que puedes presionar Ir cuando quieras que vuelva a suceder.

D[Opciones de tiempo de salto] : permite omitir la primera espera o el desvanecimiento de una persecución. A menudo, conviene hacer esto para que la persecución comience tan pronto como se sube el control deslizante. (Presione el botón para recorrer las opciones)...

Saltar el primer tiempo de espera (El tiempo de espera se pierde cuando se activa la persecución por primera vez)

Omitir el primer tiempo de espera y desvanecimiento (los tiempos de espera y desvanecimiento se pierden cuando la persecución se activa por primera vez) Esperar y desvanecer para todos los pasos .

9. Configuración

9.1 Administrar la memoria USB

En el primer menú, presione el botón <Configuración>, luego presione <A> - "U-Disk". Puede seleccionar "Guardar datos" o "Leer datos". En el menú "Guardar datos", utilice la rueda V para cambiar de carácter, arriba y abajo para mover el cursor. Luego, presione Enter para ahorrar.

9.2 Borrar datos

En el primer menú, presione el botón <Configuración>, luego presione para borrar todos los datos o solo los datos de reproducción del controlador.

9.3 Seleccione idioma

Presione <Configuración>. La pantalla LCD mostrará "Inglés/中文", presione la tecla programable deseada. por la pantalla LCD para seleccionar su idioma.

9.4 Biblioteca del administrador

En el primer menú, presione el botón <Configuración>, luego presione <D> para eliminar la actualización. La biblioteca de accesorios.

10.Actualizar el hardware

- 1) Copie el archivo de actualización "KK1024UD.BIN" a la ruta raíz de su U-Disk.
- 2) Cierre la alimentación del controlador.
- 3) Coloque el U-Disk en el puerto USB del controlador.
- 4) Abra el suministro de energía del controlador.
- 5) Después de que el controlador detecte el archivo de actualización, presione <Enter> para actualizar.

11. Accesorios

- 1) 1 manual, 1 cable de alimentación, 1 udisk, 1 lámpara de trabajo.

12. Precauciones



- 1) No permita que ningún material inflamable, agua u objetos metálicos ingresen a esta máquina .
- 2) Si se derrama algún líquido sobre esta máquina, deje el puerto abierto para encenderla.
- 3) Si ocurre un error grave en el funcionamiento, deje de utilizar la máquina inmediatamente y póngase en contacto con su distribuidor local o con nosotros directamente.
- 4) No desmonte la máquina usted mismo: no hay accesorios que el usuario pueda utilizar en su interior.
- 5) No desmonte la máquina sin autorización; personas no profesionales pueden dañar la máquina o provocar un mal funcionamiento .

RE KONG 1024 CONSOLLE DMX



Utente Manuale

1. Panoramica

Il controller DMX King Kong 1024 può controllare fino a 96 apparecchi. È compatibile con la libreria in formato Avolite Pearl R20 e presenta effetti di forma integrati di cerchio pan/tilt, arcobaleno RGB, onda di oscuramento del fascio, ecc. È possibile emettere simultaneamente 10 scene e 5 forme integrate. I fader possono essere utilizzati per emettere scene e regolare l'intensità dei canali dimmer nelle scene. .

1.1 Specifiche

Canale DMX	1024
Fissaggio	96
Canali per ogni apparecchio	40 primari + 40 messa a punto
Biblioteca	Libreria Avolite Pearl R20 supportata
Indirizzo di installazione ri-patchato	SÌ
Inverti Pan/Tilt	SÌ
Uscita del canale invertito	SÌ
Modifica della pendenza del canale	SÌ
Scena	60
Scene da eseguire simultaneamente	10
Passo di scena	600
Controllo temporale delle scene	Dissolvenza in entrata/uscita, pendenza LTP
Forme per ogni scena	5
Scena e dimmer tramite cursore	SÌ
Scena interbloccata	SÌ
Scena di controllo dei pulsanti	SÌ
Generatore di forme	Forme di dimmer, Pan/Tilt, RGB, CMY, Colore, Gobo, Iris e Messa a fuoco
Scene da eseguire simultaneamente	5
Cursore principale	Globale, apparecchio, riproduzione
Blackout in tempo reale	SÌ
Valore del canale per ruota	SÌ
Valore del canale tramite cursore	SÌ
Dimmer tramite cursore	SÌ
Memoria USB	FAT32 supportato

2. Installare

2.1 Attrezzature e accessori

Elenco degli articoli presenti nella scatola di imballaggio del prodotto:

Una console di illuminazione per computer KingKong1024

CD-ROM 1 copia

Un cavo di alimentazione

Opzionale:

Custodia da volo

Luci a collo d'oca

Disco U

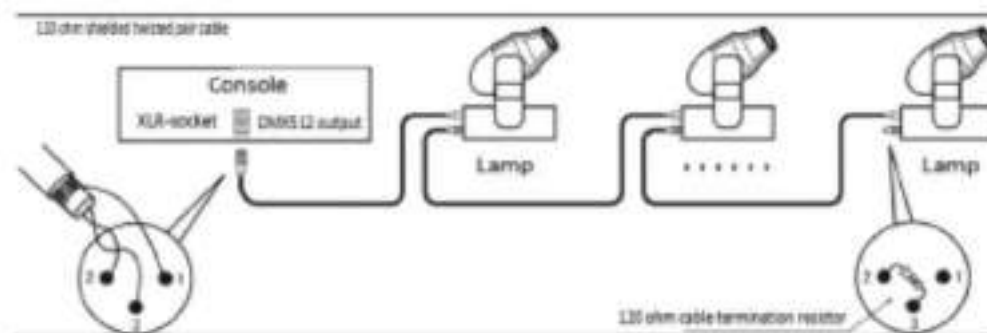
2.2 Precauzioni

Assicurarsi di utilizzare un adattatore di alimentazione da 12 V.

Si prega di prestare attenzione all'umidità e alla polvere .

2.3 Collegamento delle lampade

Ci sono quattro prese XLR per segnali di uscita DMX512 sul pannello posteriore della console, due delle quali sono strutture XLR a tre core e le altre due sono a cinque core. Struttura XLR. Il pin 1 della sede XLR è la massa del segnale, il pin 2 è il terminale negativo del segnale e il pin 3 è il terminale positivo del segnale. Il cavo di collegamento DMX512 adotta un cavo a doppino intrecciato schermato. Entrambe le estremità del cavo è necessario saldare le spine XLR da sole, schermate . La rete è collegata al primo pin della spina XLR e il twisted coppia (differenziata da colori diversi) è rispettivamente ccollegata al 2 e 3 pin della spina XLR. Non invertire la connessione.



Socket lead-in pin number	Electricity core wire
1	Shielding layer
2	Negative signal terminal
3	Positive signal terminal

6 pagine di lampade, ogni pagina può essere collegata con 16 lampade, per un totale di 96 lampade. È possibile impostare 16 fader preimpostati. può regolare il oscuramento delle lampade corrispondenti, ed è possibile anche modificare l' corrispondenti proprietà sopra di esso. Il tasto di attivazione/disattivazione per la sua funzione si trova sul pulsante con doppie luci sul

lato destro del fader preimpostato, quando la luce verde è accesa, il fader preimpostato è utilizzato per l'oscuramento e l'avvio pagina del menu verrà inoltre richiesto. Visualizza "modalità fader = livello di luminosità", quando la luce rossa è accesa, il fader preimpostato viene utilizzato per modificare le proprietà e il menu la pagina iniziale sarà anche Prompt "Modalità computer = Proprietà".

3.Accoppiamento

3.1 Creazione

3.1.1 Abbinamento con luci convenzionali

- 1) Nel menu iniziale, premere il pulsante in alto a destra <MatchFixtures> per accedere al menu patch, quindi premere <A> sul lato destro del tasto display [Luce generale].
- 2) A questo punto, la seconda riga dello schermo visualizzerà il codice indirizzo da patchare e la terza riga visualizzerà la linea patchata corrente. La console ha due linee A/B, che corrispondono rispettivamente a due porte di uscita A/B, ed è possibile utilizzare il tasto <C> sul lato destro del display per eseguire la commutazione di linea. Se si desidera modificare il codice indirizzo, è possibile utilizzare il giradischi V nell'angolo inferiore destro per modificarlo oppure premere il tasto <D> sul lato destro del display ottiene automaticamente il codice indirizzo appropriato.
- 3) Premere un pulsante lampada inutilizzato per collegare una lampada convenzionale. È anche possibile premere il pulsante successivo che è già stato patchato in una normale. È possibile collegare il tasto dell'apparecchio di illuminazione della lampada e un tasto dell'apparecchio di illuminazione può essere collegato a più luci convenzionali con codici di indirizzo diversi per realizzare il controllo centralizzato di più luci convenzionali. Premere e tenere premuto un pulsante di illuminazione, quindi premere un altro pulsante di illuminazione per collegare una serie di luci convenzionali a colonna. Questa serie di luci regolari verrà patchata in sequenza a indirizzi DMX consecutivi. Ripetere il passaggio 2 per collegare più luci convenzionali.

3.1.2 Abbinamento con luci mobili

- 1) Nel menu principale, premere il tasto <Patch Fixtures> per accedere al menu patch.
- 2) Se non è presente alcuna libreria luci richiesta nella console, copiare il file della libreria luci R20 nella directory principale del disco U. Nota: non posizionare il file della libreria luci nella cartella "AVOLITESFIXTURES\R20\XXXX". È possibile vedere la posizione della libreria luci non appena si apre l'Udisk. Prestare inoltre attenzione al formato della libreria luci, se è corretto.
- 3) Quindi premere il tasto [Patch Scanner] sul lato destro del display. Se è inserita un'unità flash USB, leggerà la libreria delle lampade nell'unità flash USB. In caso contrario, leggerà la libreria delle lampade nella console.

4) Utilizzare i tasti su e giù del menu per visualizzare la libreria delle lampade e premere i tasti (AE) sul lato destro dello schermo per selezionare. Quando si sceglie di utilizzare Aggiungere o aggiornare la libreria delle luci selezionata alla memoria della console dopo che è stata collegata alla libreria delle luci selezionata.

5) A questo punto, la seconda riga dello schermo visualizzerà il codice indirizzo da patchare e la terza riga visualizzerà la linea patchata corrente. La console ha due linee, A/B, che corrispondono rispettivamente alle due porte di uscita di A/B. È possibile utilizzare il tasto <C> sul lato destro del display per modificare la commutazione della linea. Se si desidera il codice indirizzo, è possibile utilizzare il giradischi V nell'angolo inferiore destro oppure premere il tasto <D> sul lato destro del display ottiene automaticamente il codice indirizzo appropriato.

6) Premere un pulsante di un dispositivo non patchato per patchare un dispositivo in movimento. Premere e tenere premuto un tasto lampada, quindi premerne un altro. Un tasto di un dispositivo di illuminazione può essere collegato a una serie di luci in movimento. Questa serie di dispositivi verrà patchata in sequenza a indirizzi DMX consecutivi. Ogni tasto di un dispositivo può essere collegato a un solo dispositivo.

7) Ripetere il passaggio 5 per continuare l'associazione con questo tipo di lampada.

8) Premere <Exit> per tornare al menu precedente e selezionare altre lampade.
3.1.3 Visualizzare le informazioni di patching
1) Nel menu iniziale, premere il tasto <Patch Fixtures> per accedere al menu di patch.
2) Premere il tasto <E> [Patch Information] sul lato destro del display per accedere al menu delle informazioni sulla fixture.
3) Il menu mostra il numero chiave, il nome del dispositivo e il codice indirizzo della lampada. Premere i tasti su e giù nella parte inferiore dello schermo per girare pagina. Premere il tasto fixture per passare direttamente alle informazioni sulla fixture.

3.2 Modifica

3.2.1 Modifica dell'indirizzo DMX

È possibile ricollegare un dispositivo a un indirizzo DMX diverso o a un indirizzo diverso Linea di uscita DMX. Tutta la programmazione viene mantenuta.

- 1) Se non ci si trova nel menu Patch, premere <Patch> per accedervi.
- 2) Premere <C> [Ripristina installazione].
- 3) Verrà visualizzato un indirizzo sulla riga 2 dello schermo per la patch. Ruotare <Valore rotella> per modificare l'indirizzo.
- 4) Una volta impostato il codice indirizzo, premere il pulsante <Fixture> desiderato per effettuare la patch.
- 5) Premere <Invio> per confermare.

3.2.2 Eliminazione di un dispositivo patchato

- 1) Se non ci si trova nel menu Patch, premere <Patch> per accedervi.
- 2) Premere <Elimina> per accedere al menu Elimina patch.
- 3) Premere un pulsante <Fixture> per selezionare un dispositivo desiderato o ruotare

<Whee Valore> per selezionare l'indirizzo desiderato del dispositivo, quindi premere <Invio> per confermare l'eliminazione.

3.2.3 Utilità di patch

Inverti - Consente di invertire un attributo di un apparecchio, quindi quando si imposta zero l'output sarà completo. Non puoi invertire alcuni attributi.

- 1) Se non ci si trova nel menu Patch, premere <Patch> per accedervi.
- 2) Premere <D>[Utilità patch]. Quindi, premere [Imposta inversione].
- 3) Selezionare la struttura e selezionare l'attributo, quindi premere <C> o <D> per modificare.

Modalità istantanea Imposta/Ripristina - Quando il LTP (movimento) svanisce canali tra due memorie, i valori LTP normalmente cambiano senza problemi. Puoi impostare la modalità Instant per far scattare il canale immediatamente al nuovo valore.

- 1) Se non ci si trova nel menu Patch, premere <Patch> per accedervi.
- 2) Premere <D>[Utilità patch]. Quindi, premere <C> [Imposta istantaneo Modalità].
- 3) Selezionare la struttura e selezionare l'attributo, quindi premere <C> o per modificare.

Inverti i canali di panoramica e inclinazione : se alcuni apparecchi sono montati lateralmente, può essere utile invertire i canali di panoramica e inclinazione.

- 1) Se non ci si trova nel menu Patch, premere <Patch> per accedervi.
- 2) Premere <D>[Utilità Patch]. Quindi, premere <D> [Swopp/T]
- 3) Premere <Su> o <Giù> per visualizzare le informazioni di cambio Pan/Tilt. Premere il tasto funzione per modificare.

4. Controllo degli apparecchi

4.1 Seleziona le attrezzature

Selezionare un singolo apparecchio : Premere la maniglia Apparecchio pulsanti per il dispositivi desiderati. Il LED nel pulsante Dispositivo viene acceso per selezionato infissi .

Selezionare un intervallo di dispositivi : per selezionare un intervallo di dispositivi, tenere premuto il pulsante Fixture per il primo dispositivo, quindi premere il pulsante Swop per il ultima partita.

Passaggio attraverso gli apparecchi selezionati uno alla volta : se hai eletta una gamma di dispositivi, la nostra console ha funzioni per passare attraverso gli apparecchi selezionati uno alla volta. Questo può rendere è più facile programmare una gamma di dispositivi perché non devi selezionarli manualmente . Premendo<<<◇◇◇>>>in "Fixture control area", selezionerà i dispositivi nell'intervallo uno alla volta. Se il pulsante <Evidenzia> è attivato, The l'apparecchio selezionato dalla gamma si accenderà e gli altri apparecchi si accenderanno esci.

Attivazione dei dispositivi selezionati in precedenza : per attivare tutti i dispositivi

selezionati in precedenza, premere <Tutti> nell'"Area di controllo dispositivi".

Selezionare le partite in posizioni dispari: premere <Dispari>, le partite in posizioni dispari le posizioni delle apparecchiature selezionate rimarranno selezionate, ma quelle in ogni caso le posizioni saranno deselezionate. Ciò è correlato all'ordine in cui selezionare le partite prima di premere <Dispari>.

Selezionare gli apparecchi in posizioni pari : premere <Pari>, il infissi a anche le posizioni delle fixture selezionate rimarranno selezionate, ma quelle posizioni aggiuntive saranno deselezionate. Ciò è correlato a ordina che tu selezionare gli apparecchi prima di premere <Pari> .

4.2 Modificare il valore di un attributo

- 1) Selezionare un apparecchio.
- 2) Selezionare un attributo. Quindi, utilizzare <Wheel A> e <WheelB> per regolare l' valore. Oppure, passa alla modalità Attributo per regolare il valore dell'attributo tramite fader.
- 3) Per visualizzare i valori di output, premere <Output>.

4.3 Opzioni avanzate

Individuare i dispositivi : selezionare i dispositivi; premere <Individuare> in "Fixture controlarea" per individuare i dispositivi. La localizzazione dei dispositivi è fornita nel dispositivo biblioteca.

Allinea i dispositivi : seleziona i dispositivi; premi <ML> nell'area di controllo dei dispositivi, quindi <A>; tutti i valori degli attributi di tutti i dispositivi selezionati verranno allineati al primo dispositivo.

Allinea attributi : seleziona i dispositivi e seleziona gli attributi; premi <ML> nell'"Area di controllo dispositivi", quindi ; i valori degli attributi attualmente selezionati di tutti i dispositivi selezionati verranno allineati ai valori del primo dispositivo.

4.4 Modalità ventola

La modalità ventola distribuisce automaticamente i valori su un gamma selezionata di dispositivi. Se utilizzato su pan e tilt, il risultato è la diffusione di "raggi" di fasci di luce. Il primo e l'ultimo dispositivo della gamma sono maggiormente interessati e il gli apparecchi centrali sono quelli meno interessati. La quantità di ventola può essere impostato utilizzando il ruote. Come per le forme, l'ordine in cui selezioni gli apparecchi determina il funzionamento dell'effetto ventola. Gli apparecchi che selezioni per primi e per ultimi saranno quelli che cambiano di più. Se si utilizza un gruppo per selezionare gli apparecchi, l'ordine è quello in cui sono stati selezionati gli apparecchi del gruppo quando era creato. L'effetto ventola, sebbene normalmente utilizzato sugli attributi di panoramica o inclinazione, può essere applicato a qualsiasi attributo.

- 1) Seleziona gli infissi;
- 2) Seleziona attributi;

- 3) Premere <Fan> nell'"Area funzione" (indicatore acceso);
- 4) Impostare la quantità di ventola utilizzando le rotelle;
- 5) Premere nuovamente <Fan> nell'"Area funzione" (indicatore spento) per chiudere il ventilatore modalità forma una volta terminato.

4.5 Cancella il programmatore

Cancella il programmatore : premere <Cancella> nell'area del menu.

Cancella un certo attributo da un determinato apparecchio Programmatore: Selezionare un apparecchio desiderato. Premere <Off> nella funzione area quindi [OFF Apparecchiature selezionate] per eliminare l'apparecchio dall'Programmatore; oppure, premere <OFF> quindi <C>/<D> per eliminare gli attributi dell'apparecchio dal Programmatore.

5. Forme

Una forma è semplicemente una sequenza di valori che possono essere applicati a qualsiasi attributo di un apparecchio. Una forma "a cerchio", ad esempio, applicata alla padella e attributi di inclinazione, farebbero muovere il raggio dell'apparecchio in giro in modo circolare modello. È possibile impostare il punto centrale del cerchio, la dimensione del cerchio e la velocità del movimento circolare. Oltre alle forme di posizione del raggio, esiste una grande numero di altre forme disponibili in questa console. Le forme sono definite per un particolare attributi come colore, dimmer, messa a fuoco e così via. Alcune forme si collegheranno ad alcuni dispositivi; le forme di messa a fuoco, ad esempio, possono produrre piacevoli effetti di "focus pull" su dispositivi che hanno messa a fuoco DMX, ma non faranno nulla su dispositivi che non hanno messa a fuoco. Quando si utilizza una forma con più di un dispositivo, è possibile scegliere di applicare la forma in modo identico a tutti gli apparecchi, oppure impostato loro in modo che il la forma corre lungo gli infissi creando effetti di tipo "onda" o "ballyhoo" . Questo è chiamato la diffusione della forma. In King Kong 1024, è possibile eseguire 5 forme contemporaneamente, ma solo 1 forma è modificabile.

5.1 Seleziona una forma

- 1) Selezionare gli apparecchi;
- 2) Premere <Forma> nell'"Area funzione";
- 3) Premere <A> [Riproduci una forma];
- 4) Premere <Su> o <Giù> per selezionare un tipo di forma e confermare con un tocco chiave;
- 5) Premere <Su> o <Giù> per selezionare una forma e confermare con un tasto funzione.

5.2 Modifica una forma

- 1) Premere <Forma> nell'"Area funzione";
- 2) Premere [Modifica una forma];

3) Evidenziare la forma che si desidera modificare con un tasto soft; quindi premere <Esci> per uscire da questo menu;

4) Premere <C> [Parametri forma];

5) Evidenziare il parametro che si desidera modificare con un tasto funzione; quindi, modificare il valore con <Valore ruota>.

Dimensione: l'ampiezza.

Velocità: la velocità di esecuzione della forma.

Ripeti: ripete il pattern dopo il numero ripetuto di apparecchi

Diffusione: come gli strumenti sono distribuiti nel modello 0=pari diffusione.

5.3 Elimina una forma

1) Premere <Forma> nell'"Area funzione";

2) Premere <Canc> nell'"Area funzione";

3) Evidenzia la forma che vuoi eliminare;

4) Premere <Invio> per confermare.

5.4 Parametri di riproduzione

Questa opzione consente di impostare i parametri per una forma memorizzata in una riproduzione/scena. Quando una scena si dissolve, è possibile determinare se la forma deve iniziare immediatamente a piena dimensione e velocità (Statico) o se anche la velocità e/o la dimensione della forma devono dissolversi (Temporizzato). Se la modalità memoria è impostata su 0, le impostazioni di dimensione e velocità vengono ignorate.

1) Nel menu Forma, premere <E>.

2) Premere il pulsante <Riproduzione> della riproduzione che si desidera impostare parametri per.

3) <A> imposta la dimensione su Statica o Temporizzata.

4) imposta la velocità su Statica o Temporizzata.

5) <C> consente di rimuovere l'offset causato da una forma quando è fermato. Quando si spegne una memoria con una forma, i dispositivi saranno offset dall'ultimo stato della forma. Impostando questa opzione su "Rimosso" si fa sì che la struttura torni alle sue impostazioni programmate. Impostando questa l'opzione "Rimane" lascia inalterato lo spostamento della forma.

6. Tavolozza

La console ha molte funzioni per generare uno scenario di illuminazione complesso, ma la più

la base è la scena a passo singolo, che è quella che vedi quando programmi

Scene.

La console ha 60 riproduzioni, divise in pagine 2 X 3, 10 per pagina, che possono essere

Utilizzato per memorizzare scene a passaggio singolo e scene a più passaggi.

In modalità di esecuzione, utilizzare il fader e i tasti nell'area di riproduzione per

controllare il
riproduzione e, in modalità programmazione, utilizzare i tasti nell'area di riproduzione
per modificare.

6.1 Registrazione di una tavolozza

- 1) Premere <Cancella> per cancellare il programmatore.
- 2) Selezionare gli apparecchi per i quali si desidera memorizzare i valori della palette.
- 3) Utilizzando i pulsanti e le rotelle degli attributi, imposta gli attributi desiderati
la voce della palette. È possibile memorizzare uno o tutti gli attributi di una fixture in
ogni
voce palette. Saranno registrati solo gli attributi che hai modificato
Premere <Scena>, quindi premere il pulsante <Palette> per registrare.

6.2 Eliminare una tavolozza

- 1) Premere <Elimina>.
- 2) Premere <Palette> due volte per eliminare.

6.3 Richiamo di un valore della tavolozza

- 1) Selezionare gli apparecchi a cui si desidera applicare il valore della tavolozza.
- 2) Premere <Palette> per richiamare il valore. Se si preme <Palette> mentre non è
stata selezionata alcuna fixture, il controller richiamerà tutti i dati della tavolozza.

7. Scena

Ci sono molte funzioni nel controller per creare un'illuminazione complicata effetto;
e la parte più fondamentale è una scena, in cui puoi memorizzare un "look" che hai
creato usando la tua luce. Ci sono 60 riproduzioni su 5 pagine, ogni pagina con 12,
che possono essere utilizzate per memorizzare scene e chase. In Running Mode, i
fader e i pulsanti <Playback> sono usati per controllare le riproduzioni; in
Programming Mode, i pulsanti nell'area <Playback> sono per la modifica.

7.1 Registrazione di una scena

- 3) Premere <Cancella> per cancellare il programmatore.
- 4) Modifica un effetto scenico degli apparecchi. È possibile aggiungere forme
integrate. Una scena può registrare cinque forme. Solo quegli apparecchi che sono
stati può essere modificato incluso nel Programmatore;
- 5) Premere <Scena>. A questo punto, gli indicatori LED dei pulsanti
<Riproduzione> senza alcuna scena memorizzata continueranno a lampeggiare; quelli
con una scena rimarranno sempre accesi; e quelli con un chase saranno spenti;
- 6) Premere <C> per selezionare memorizza per canale o memorizza per dispositivo.
Premere , se necessario, per evidenziare [Stage]; 3Registra per dispositivo: tutti i
dati del canale di tutti i dispositivi che hanno modificati e selezionati verranno
memorizzati. Registra per canale: verranno memorizzati solo i dati dei canali
modificati.
- 7) Selezionare una modalità. (Vedere Sezione 6.5).

8) Premere un pulsante <Playback> vuoto per memorizzare. Se si preme un pulsante <Playback> con una scena a singolo passaggio già memorizzata, allora, se verrà sopra scritto premendo <Invio>.

7.2 Include

A volte è utile poter riutilizzare alcuni aspetti di una scena tu hai già creato in un'altra scena. Se hai creato areally nice schema di raggi di luce incrociati, ad esempio, potresti volerlo riutilizzare in un'altra memoria con gobo e colori diversi. Normalmente quando riproduci una scena, le informazioni non vengono caricate in A il programmatore, quindi non puoi semplicemente accendere una scena, modificarla e salvarla in una nuova scena. La funzione Include ti consente di ricaricare una memoria in A il programmatore. Puoi quindi utilizzarlo in una nuova scena.

- 1) Premere <Copia>;
- 2) Premere il pulsante <Riproduzione> desiderato per includere una scena;
- 3) Premere <Invio> per confermare.

7.3 Copia di una scena

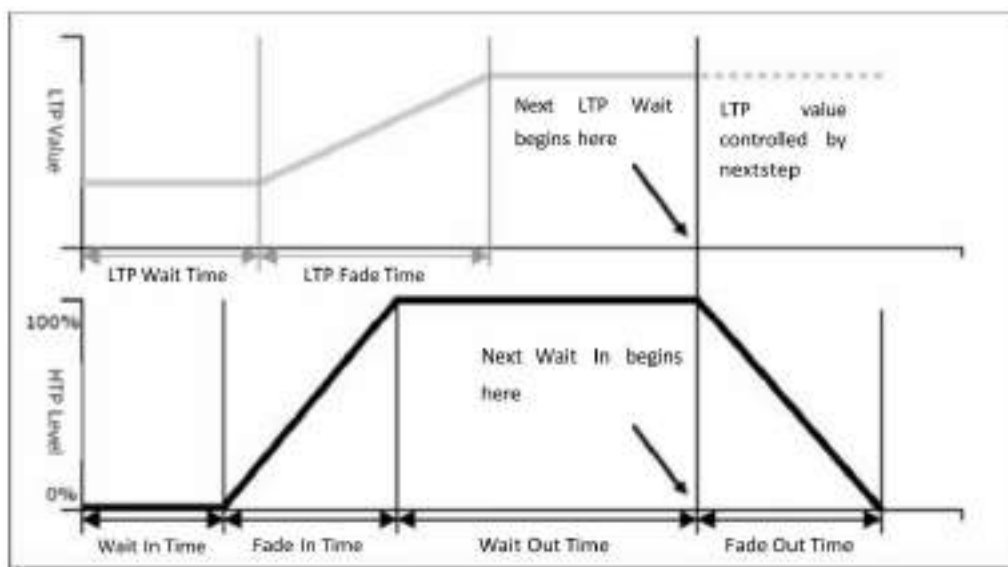
- 1) Premere <Copia>, quindi premere un pulsante <Riproduzione> che memorizza una scena;
- 2) Premere un pulsante <Riproduzione> vuoto per copiare.

7.3 Elimina una scena

- 1) Premere <Elimina> per accedere al menu Elimina;
- 2) Premere il pulsante <Riproduzione> desiderato per eliminare; premerlo nuovamente per confermare.

7.4 Tempo

Premere <Time>, quindi premere il pulsante <Playback> desiderato per la modifica. È possibile impostare un tempo di dissolvenza in entrata e in uscita in modo indipendente per ogni memory. La riproduzione le dissolvenze interessano solo i canali HTP (intensità). C'è un timer LTP separato che consente di impostare i tempi di movimento. I canali LTP che sono stati impostati su "I" durante l'applicazione delle patch ignora i tempi di dissolvenza LTP. L'effetto dei tempi è mostrato nell'immagine seguente.



Gli orari immessi sono influenzati anche dal nnode della scena: Modalità 0 - Non vengono utilizzate informazioni di temporizzazione. I canali HTP sono sbiaditi con la posizione 0-100% con i fader di riproduzione. Modalità 1 - I canali si sbiadiscono come impostato dai tempi di dissolvenza HTP e LTP (tranne i canali Instant LTP). Se si inseriscono i tempi per una memoria Modalità 0, verrà passa automaticamente alla modalità 1. Se sono impostati i tempi HTP a zero, i livelli HTP svaniranno con il fader Modalità 2 - I canali HTP si attenuano come impostato dai tempi HTP o con il fader se i tempi sono impostati su zero. I canali LTP sono controllati dalla posizione del fader (tranne i canali Instant). Impostare il tempo di dissolvenza LTP su 0 per utilizzare questa modalità.

7.5 Esegui scene

Alza il fader, verrà emessa la scena corrispondente sulla pagina corrente. Al primo menu, premi un pulsante <Playback>, verrà emessa la scena selezionata. output e si chiude dopo averlo rilasciato.

8. Caccia

Una sequenza di uno o più passaggi preregistrati programmati utilizzando l' Pulsante CHASE. Può essere riprodotto automaticamente se lo si desidera. Alcuni volte conosciuto come SEQUENZA, STACK o Linked Cues. L'inseguimento può includere 600 passaggi in questa console.

8.1 Creare

- 1) Premere <Chase> Nell'area di riproduzione, gli indicatori LED dei pulsanti <Playback> senza alcuna scena memorizzata continueranno a lampeggiare; quelli con una sequenza rimarranno sempre accesi; e quelli con una scena rimarranno essere spento;
- 2) Premere il pulsante <Chase> desiderato per entrare nel menu Chase. A questo punto, il display LCD mostrerà il numero di pagina corrente e il numero totale di step

della scena multi-step; Premere <Up> o <Down> per girare tre pagine;

3) Dopo aver modificato gli effetti scenici, premere <C> [Registra] per accedere al menu di registrazione; premere /<C> per selezionare la modalità di archiviazione;

4) Se si arriva all'ultimo passaggio, premere <D>[RecordAd Final Step] per memorizzare direttamente, oppure premere un pulsante <Playback> spento per memorizzare in esso. Per inserire o sovrascrivere un passaggio, selezionare una posizione desiderata, quindi premere per sovrascrivere o premi <C> per inserire un passaggio prima di quello selezionato .

8.2 Elimina un passaggio

Nel menu Chase, premere <Elimina> per accedere al menu Elimina; premere il pulsante <Riproduzione> desiderato per eliminare un passaggio.

8.3 Tempo di passaggio

Nel menu Chase, premere <Time>, quindi premere il pulsante <Playback> desiderato per accedere al menu Time Editing. Premere <Up> o <Down> per voltare pagina; premere un tasto funzione per selezionare le opzioni di modifica; premere <Wheel Value> per modificare i valori; premere <Enter> per confermare. Le opzioni temporali includono (vedere la figura nella pagina successiva):

[Wait Fade In] - Tempo di attesa prima che un canale HTP si apra

[Wait Fade Out] - Tempo di attesa prima che un canale HTP svanisca

[Fade In] - Il tempo di dissolvenza in un canale HTP

[Fade Out] - Il tempo di dissolvenza in uscita di un canale HTP

[LTP Slope] - Il tempo di dissolvenza di un canale LTP

[LTP Wait] - Tempo di attesa prima che un canale LTP si apra

[Connetti] - Se chiudi la connessione, la scena in esecuzione sarà in pausa in questa fase finché non viene premuto <Go+> o <Go->.

[Passaggio semplice] - Tempo globale di utilizzo di scene multi-step

[Passo complesso] - Il momento speciale per se stesso

8.4 Includi i passaggi

Nel menu di modifica Chase, premere il pulsante <Playback> desiderato del passaggio, quindi i dati della scena verranno importati.

8.5 Ora globale

1) Nel menu di primo livello, premere <Ora>;

2) Quindi, premere una scena desiderata. Premere <Su> o <Giù> per girare le pagine; premere un tasto funzione per selezionare le opzioni di modifica; ruotare <Valore rotella> per modificare i valori; premere <Invio> per confermare.

8.6 Elimina una scena

1) Nel menu di primo livello, premere <Elimina>;

2) Premere due volte il pulsante <Riproduzione> desiderato per eliminare.

8.7 Copia una scena.

- 1) Nel menu di primo livello, premere il pulsante <Riproduzione> desiderato;
- 2) Premere un altro pulsante <Playback>. Quindi, la scena nel primo pulsante viene copiata nel secondo.

8.8 Inseguimento in corso

Alza un fader, il Chase corrispondente sulla pagina corrente verrà emesso. Nel menu di avvio, premere il pulsante <Riproduzione> per riprodurre e chiudere dopo averlo rilasciato.

8.9 Collegare

- (1) Quando si aggiunge una sequenza da eseguire, questa si conatterà automaticamente.
- (2) Se la sequenza attualmente connessa non è quella che si desidera conettere, è possibile premere <Connetti> e poi <Riproduci> per connettersi.
- (3) Se non si desidera conettere alcuna sequenza, è possibile premere due volte <Connetti> per cancellare tutte le connessioni.
- (4) Una volta che i chase sono collegati, possono essere controllati con <Stop><Go+> e <Go->. <Go+> e <Go-> servono per controllare la direzione di riproduzione. Per memorizzare la velocità di esecuzione, premere <Playback Parameters>33, quindi [Save Speed & Dir].
- (5) Quando viene connesso un nuovo inseguimento, puoi usare <Wheel A> per controllare la velocità globale e <Wheel B> per controllare la pendenza globale se il programmatore corrente è vuoto; ma se il programmatore corrente contiene alcuni dati, allora puoi premere <Connect> quindi <E>[Change WhA/B Mode] per passare alla modalità wheel, così da poter controllare il tempo della scena. Il tempo sotto il controllo di <Wheel A> e <Wheel B> è un tempo temporaneo; per salvare il tempo, premi <Playback Parameters> quindi [Save Speed & Dir]. Per ripristinare la velocità precedente, premi <Connect> quindi <E> per cancellare il tempo temporaneo. Una volta che la velocità è salva, non può essere ripristinato.

8.10 Opzione avanzata

Ogni chase ha delle opzioni che possono essere impostate per influenzare il modo in cui viene eseguito. Premi <Pb Par>. Devi avere un chase "connesso", altrimenti il pulsante non farà nulla. Le opzioni che imposti sono individuali per ogni chase,

Le opzioni sono:

A[Salva velocità] - salva la velocità corrente dell'inseguimento (impostata tramite il volante A).

B[Salva direzione] - salva la direzione dell'inseguimento .

C[Riproduzione ciclica/Rimbalzo/Arresto all'ultimo passaggio] - fa sì che l'inseguimento si fermi all'ultimo passaggio. Se l'ultimo passaggio è un blackout, l'inseguimento sembrerà spegnersi da solo, quindi puoi semplicemente premere Go ogni volta che vuoi farlo accadere di nuovo.

D[Skip Time Options] - Consente di saltare la prima attesa e/o dissolvenza di un

chase. Spesso si desidera farlo in modo che il chase inizi non appena si alza il fader. (Premere il pulsante per scorrere le opzioni)...

Salta il primo tempo di attesa (il tempo di attesa viene perso quando l'inseguimento viene attivato per la prima volta)

Salta il primo tempo di attesa e dissolvenza (sia i tempi di attesa che quelli di dissolvenza vengono saltati quando la sequenza viene attivata per la prima volta). Attendi e dissolvenza per tutti i passaggi .

9. Impostazione

9.1 Gestire la memoria USB

Nel primo menu, premere il pulsante <Setup>, quindi premere <A> -"U-Disk". Quindi puoi selezionare "Salva dati" o "Leggi dati". Nel menu "Salva dati", usa la rotellina V per cambiare carattere, su e giù per spostare la maledizione. Quindi premi Invio per salva.

9.2 Cancella i dati

Nel primo menu, premere il pulsante <Setup>, quindi premere per cancellare tutti i dati o solo i dati di riproduzione dal controller.

9.3 Seleziona la lingua

Premere <Setup>. Il display LCD mostrerà "English/中文", premere il tasto funzione desiderato tramite il display LCD per selezionare la lingua.

9.4 Biblioteca del gestore

Nel primo menu, premere il pulsante <Setup>, quindi premere <D> per eliminare l'aggiornamento cor la libreria degli apparecchi.

10. Aggiornare l'hardware

- 1) Copiare il file di aggiornamento "KK1024UD.BIN" nel percorso radice del disco U.
- 2) Spegnerne il controller.
- 3) Inserire l'U-Disk nella porta USB del controller.
- 4) Aprire l'alimentazione del controller.
- 5) Dopo che il controller rileva il file di aggiornamento, premere <Invio> per aggiornare.

11. Accessori

- 1) 1 manuale, 1 cavo di alimentazione, 1 udisk, 1 lampada da lavoro.

12. Precauzioni



- 1) Non permettere che materiali infiammabili, acqua o oggetti metallici entrino nella macchina .
- 2) Se si versa del liquido sulla macchina, uscire dalla porta per accenderla.
- 3) Se si verifica un grave errore di funzionamento, interrompere immediatamente l'utilizzo della macchina e contattare il rivenditore locale o direttamente noi.
- 4) Si prega di non smontare la macchina da soli: al suo interno non sono presenti accessori utilizzabili.
- 5) Non smontare la macchina senza autorizzazione, personale non professionista potrebbe danneggiarla o causarne un funzionamento anomalo .

KRÓL KONG 1024

DMX KONSOLA



użytkownik
Człowiek ualny

1 . Przegląd

król kong 1024 DMX Kontroler może kontrola w górę Do 96 osprzęt. To Jest zgodny z ten biblioteka W Awolit perła R20 formatuj i wyróżniony z wbudowanym W kształt ruchomości z możliwością obrotu/pochylenia okrąg, tęcza RGB, promień ściemnianie fala, itd. 10 Sceny i 5 zbudowanych W kształty może być wyjście jednocześnie . Fadery można używać Do sceny wyjściowe I dostosować intensywność z kanały ściemniacza W ten Sceny.

1 . 1 specyfikacje

DMX Kanał	1024
Osprzęt	96
kanały dla każdego naprawić	40 podstawowe + 40 Cienki melodia
Biblioteka	Biblioteka Avolite Pearl R20 utrzymany
Ponownie załatanie mocowanie adres	Tak
Przehandlować dyszeć T	Tak
Wywrócony kanał wyjście	Tak
kanał s otwierać modyfikacja	Tak
scena	60
Sceny Do biegać jednocześnie	10
scena krok	600
Czas kontrola scen	Fade in/out LTP Slope
kształty dla każdej sceny	5
scena i ściemniacz przez suwak	Tak
Zablokowany scena	Tak
Przycisk kontrolowany scena	Tak
kształt generator	kształty ściemniacza, panoramowania/pochylania, RGB, CMY, kolor , Gobo, Irys I Centrum
kształty biegać jednocześnie	5
Gospodarz suwak	Światowy , odtwarzanie, osprzęt
Prawdziwy czas zaciemnienie	Tak
kanał wartość kołem	Tak
kanał wartość przez suwak	Tak
Opornik przez suwak	Tak
USB Pamięć	Gruby 32 utrzymany

2n Install

2.1 Sprzęt i akcesoria

Lista rzeczy W ten produkt uszczelka skrzynka:

jeden król kong1024 komputer oświetlenie

konsola Płyta CD-ROM 1 KOPIA

jeden przewód

zasilający

fakultatywny :

Lot sprawa

Gęsia szyja

ślepie Ty dysk

2.2 środki ostrożności

Być na pewno używać 12 V Zasilacz

Proszę płacić uwaga Do nawilżać I pył

2.3 łączące oczy

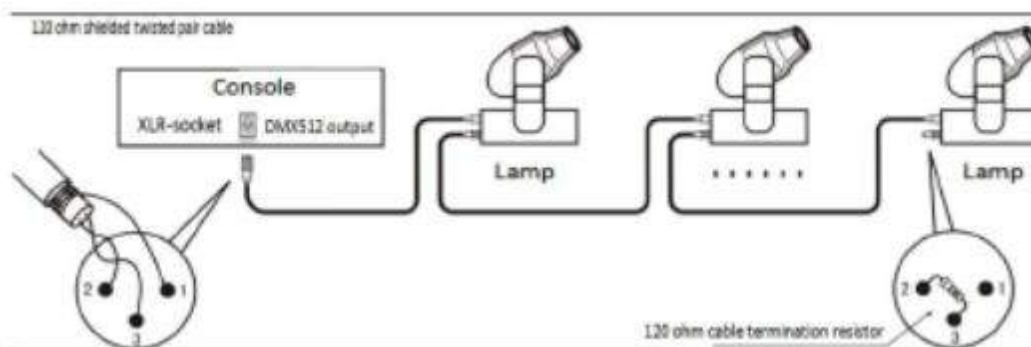
Tam Czy cztery DMX512 wyjście sygnał XLR Gniazda NA ten z powrotem płyta z ten konsola, dwa z czego Czy trzy -rdzeniowy Struktury XLR, I ten pozostałe dwa Czy pięciordzeniowy

Struktura XLR. pin 1 z e Siedzisko XLR Jest ten sygnał grunt, szpilka 2 Jest ten negatywny terminal z sygnał, I szpilka 3 jest pozytywny terminal sygnału.

DMX512 połączenie kabel przyjmuje ekranowany kabel skrętkowy. Obydwa Kończy się z kabel potrzebować Do lutować XLR Wtyczki sami, ekranowany

Ten sieć Jest połączony Do ten Pierwszy szpilka z XLR Wtyczka, I skręcony para (zróżnicowany przez (różne kolory) Jest odpowiednio połączone Do ten 2 i 3 szpilki z ten XLR Wtyczka.

Do nie odwracać ten połączenie.



Socket lead-in pin number	Electricity core wire
1	Shielding layer
2	Negative signal terminal
3	Positive signal terminal

6 lampa strony, każdy strona Móc Być połączony z 16 oczy, A całkowity z 96 oczy Móc Być połączony . 16 Presety i fadery Móc Być Ty Móc dostosować ściemnianie z odpowiedni I wzmacniacze, I Ty Móc Również modyfikować odpowiedni Właściwości powyżej To. Przełącznik klucz do jej funkcja Jest usytuowany w przycisk z podwójnie światła NA ten Prawidłowy strona z wstępnie ustawiony fader, Kiedy ten zielony światło Jest NA, ten wstępnie ustawiony fader Jest używany do ściemniania , I ten start strona z menu będzie Również odpowiedź

Wyświetlacz "tłumik" tryb = jasność poziom", Kiedy ten czerwony światło Jest NA, ten predefiniowany fader js używany Do modyfikować Właściwości, I ten menu start strona będzie Również odpowiedź komputer Tryb = właściwości .

3. Gody

3.1 tworzenie

3.1.1 para z standardowy ślepia

1) W ten wstępny menu , naciskać ten prawy górny róg <Dopasuj Osprzęt> przycisk Do wejdz skrawek menu, Następnie naciskać <A> NA ten Prawidłowy strona z wyświetlacz

klawisz [Ogólny Światło] .

2) W tym czasie, ten druga linia z ekran będzie wyświetlić adres kod Do Być łątany, I Trzeci linia będzie wyświetlić aktualny załątany linia.

Ten konsola ma dwa linie A/B, Który odpowiadać Do dwa wyjście porty A/B odpowiednio, I Ty Móc używać ten <c> klucz włączony ten prawa strona z wyświetlić do

dokonywać linia przełączanie . Jeśli ty chcieć modyfikować adres kod, Ty Móc użyj gramofonu V W ten niżej prawy róg Do modyfikować To, Lub naciskać

Ten <D> klawisz NA ten Prawidłowy strona z wyświetlacz automatycznie uzyskuje odpowiedni adres kod.

3) naciskać jakiś nie używany lampa przycisk Do podłączyć a standardowy lampa. Ty Móc Również naciskać ten Następnym przycisk To ma już zostać łątany do A regularny

Ten oprawa świetlna klawisz z wzmacniacz Móc Być połączony , I jeden światło osprzęt klawisz Móc Być połączony z wielokrotny konwencjonalny światła z różny adres kody Do ponownie alizować

scentralizowany kontrola z wielu konwencjonalny światła. naciśnij I trzymać A przycisk światła , I Następnie naciskać inny światło przycisk Do połączyć szereg

kolumna standardowy ślepie. Ten szereg regularny ślepie będzie Być sekwencyjnie załatany Do kolejny DMX adresat s.

Powtarzać krok 2 Do łączyć więcej konwencjonalny ślepie.

3.1.2 łączenie z poruszający ślepie

1) W ten główny menu , naciśnij <łatka Osprzęt> klucz do wejdź skrawek menu .

2) Jeśli tam Jest NIE wymagany światło biblioteka W ten konsola jedyna, Kopiuj R20 światło plik biblioteki do ten katalog główny ry z Ty dysk.

Notatka: Do nie miejsce n e ten osprzęt e biblioteka plik pod "AVO\EXTURES\R20\XXXX folder. and

Ty Móc Widzieć ten lokalizacja z lampa biblioteka Jak Wkrótce jak ty Otwarte ten Ty dysk. Również płacić uwaga Do czy format światło biblioteka Jest prawidłowy.

3) Następnie naciskać ten klawisz [skrawek skaner] NA ten Prawidłowy strona z wyświetlacz. Jeśli tam Jest A USB błysk prowadzić wstaw d , to będzie Czytać ten lampa biblioteka W ten USB błysk prowadzić .

W przeciwnym razie Czytać na zewnątrz lampa biblioteka W ten konsola .

4) użyj w górę I w dół klawiatura z menu Do pogląd ten lampa biblioteka, I naciśnij klawiatura (A.E.) NA ten prawa strona z ekran Do wybierać . Kiedy wybieranie Do używać ten

Dodać lub aktualizacja ten wybrany światło biblioteka do ten pamięć z konsola Po To Jest połączony Do ten wybrany światło biblioteka.

5) W tym czasie, ten druga linia z ekran będzie wyświetlić adres kod Do Być łątany, I Trzeci linia będzie wyświetlić aktualny załatany linia .

Ten konsola ma dwa linie , A/B, Który odpowiadać Do ten dwa wyjście porty A/B odpowiednio. Ty Móc używać ten <c> klawisz NA ten prawa strona z wyświetlacz Do

Modyfikuj przełączanie z linia. Jeśli ty chcesz adres kod, Ty Móc użyj gramofonu V W ten niżej Prawidłowy narożnik, Lub naciśnij Klawisz <D> NA ten prawa strona z wyświetlacz automatycznie uzyskuje odpowiedni adres kod.

6) naciskać jakiś niezalany osprzet przycisk Do skrawek A poruszający osprzet . naciskać I trzymać A lampa klawisz, Następnie naciskać inny

jeden oprawa świetlna klawisz Móc Być połączony z A szereg przewodzki ślepia. Ten szereg opraw będzie Być sekwencyjnie zalany Do kolejny

DMX adres. Każdy osprzet klawisz Móc tylko Być połączony Do jeden osprzet.

7) Powtarzać krok 5 Do Kontynuować łączenie w pary z ten typ lampy.

8) naciskać <Wyjście> Do powrót Do ten poprzedni menu Do wybierać Inny oczy.

3.1.3 widok łatania informacja

1) W ten wstępny menu , naciskać ten <łatka Osprzet> klucz do wejdz skrawek menu .

2) naciśnij <E> klawisz [skrawek Informacja] NA ten Prawidłowy strona z wyświetlić do wejdz do środka informacja menu .

3) Ten menu widać ten klawisz numer, urządzenie nazwa I adres kod z ten lampa. naciskać ten w górę I w dół klawiatura w spód z ekran Do zakręt strony,

naciśnij oprawę klucz do skoku bezpośrednio Do ten osprzet informacja .

3.2 Redagować

3.2.1 wymiana pieniędzy ten DMX adres

Ty można ponownie zalatać A osprzet Do A różny DMX adres Lub A różny DMX Linia wyjściowa. Całe programowanie jest zachowane.

1) W przeciwnym razie W łatka menu , naciskać <łatka> Do Wchodzić . 2) naciskać <c> [Ponownie - łatka Osprzet] .

3) A) adres będzie wystawiany Na Linia 2 NA ten ekran Do łatanie . Toczenie <koło wartość> Do zmiana ten adres.

4) raz ten adres kod Jest ustawić, naciskać A pożądane <Fix ture> przycisk Do skrawek.

5) naciśnij <Enter> Do potwierdzać .

3.2.2 Usuwanie A zalany osprzet

1) W przeciwnym razie W łatka menu , naciskać <łatka> Do Wchodzić. 2) naciśnij <Usuń> Do wpisz e Usuwać menu łatek .

3) naciskać A <Osprzet> przycisk Do wybierz pożądany osprzet lub toczyć <koło wartość> aby wybrać żądany adres oprawa , następnie , naciskać <Wejdz> Do potwierdzać ten usunięcie .

3.2.3 narzędzia do łatania

Odwracać - Pozwala ci Do odwrócić atrybut z osprzet, Więc Kiedy Ty ustawić zero ten wyjście będzie pełny . Nie możesz w pionie Niektóre atrybuty. 1) W przeciwnym razie W łatka menu , naciśnij <łatkę> Do Wchodzić.

- 2) naciśnij <D>[łatka narzędzia] . Następnie , naciskać [ustaw Odwróć] .
- 3) wybierz oprawę I wybierać atrybut, Następnie , naciśnij <c> lub <D> Do modyfikować.

 ustaw/Resetuj tryb natychmiastowy - kiedy zanika LTP (ruch) kanały między dwa wspomnienia , ten Wartości LTP normalnie zmiana płynnie. Możesz ustawić Instant tryb do zrobić kanał pstryknąć natychmiast do ten nowy wartość.

- 1) Jeśli nie w ten skrawek menu , naciśnij <patch> Do Wchodzić.
- 2) naciskać <D>[narzędzia do łatania] . Następnie , naciskać <c> [ustaw Tryb natychmiastowy] .
- 3) wybierz oprawę I wybierać atrybut, Następnie , naciśnij <c> lub <D> Do modyfikować.

 zamień obrót i pochylenie - Jeśli ty mieć jakieś wyposażenie zmontowany bokiem,

To Móc Być użyteczne Do zamieniać ten patelnia I nachylenie kanały nad. 1) Jeśli nie w ten skrawek menu , naciśnij <patch> Do Wchodzić.

2) naciśnij <D>[łatka narzędzia] . Następnie , naciskać <D> [zamień [P] .

3) naciśnij <w górę> lub <w dół>, aby pogląd Panoramowanie /pochylenie Informacje o zamianie. naciskać ten miękki klawisz Do modyfikować.

4, Controlling fixtures

4.1 wybierz wyposażenie

 wybierz pojedyncze urządzenie: naciśnij e uchwyt Osprzęt przyciski do

oprawy ty chcesz. Dioda LED W ten Osprzęt przycisk komes NA Do wybrany oprawy

 wybierz zakres wyposażenia: Do wybierz zakres opraw, trzymać w dół ten Osprzęt przycisk dla Pierwszy mecz Następnie naciśnij S- wop przycisk dla ostatni osprzęt.

 przechodzenie przez wybrane urządzenia pojedynczo: Jeśli masz

wybrany A zakres opraw, nasza konsola ma funkcje Do krok Poprzez ten wybrany oprawy jeden w czas. Ten może zrobić To łatwiejszy do zaprogramowania A zakres opraw ponieważ ty nie Posiadać Do wybierz każdy jeden ręcznie. pilny <k> Lub < → > W " Naprawić kontrola obszar ", to będzie Wybierz oprawy W ten zakres jeden w czas. ja f Przycisk <HiLight> jest aktywowany, Ten

wybrany osprzęt z ten zakres zaświeci się w górę, I ten Inny oprawy będzie g0 na zewnątrz .

 Aktywuj wcześniej wybrane urządzenia: Do aktywuj wszystko ten poprzednio wybrany oprawy , naciśnij <Wszystkie> " Osprzęt kontrola obszar ".

 wybierz urządzenia w nieparzystych godzinach stanowiska: prasa <dziwne> , oprawy w dziwne pozycje z wybrany oprawy zachowam wybrany, ale, te Na nawet pozycje będzie odznaczono . Ten Jest powiązany Do ten zamów to Ty

wybrany ten oprawy zanim naciśnięcie <dziwne> .

 wybierz urządzenia nawet pozycje: naciśnij <Nawet> , oprawy Na nawet pozycje z wybrany oprawy zachowam wybrany, Ale, te Na dziwne pozycje będzie odznaczono . Ten Jest powiązany Do ten zamów to Ty wybrany ten oprawy zanim naciśnięcie <Nawet> .

4.2 Modyfikuj wartość atrybutu

- 1) wybierz osprzęt.
- 2) wybierz atrybut. Następnie , używać <koło A> I <koło B> Do dostosować wartość. Lub , przełącznik do trybu atrybutu regulować ten atrybut wartość według suwaki.
- 3) Do Widzieć ten wyjście wartości, naciśnij <output> .

4.3 Zaawansowane opcje

 Zlokalizuj urządzenia: wybierz urządzenia; naciśnij <Zlokalizuj> w "Sterowanie osprzętem obszar „do zlokalizowania” oprawy. Lokalizacja oprav jest podana w ten osprzęt biblioteka.

 Wyrównaj urządzenia: wybierz urządzenia; naciśnij <ML> "Osprzęt kontrola obszar " następnie <A> , Wszystko ten atrybut wartości ze wszystkich ten wybrany oprawy będzie wyrównany Do ten Pierwszy osprzęt.

 Wyrównywać atrybuty: wybierz oprawy i wybierać atrybuty; naciśnij <ML> W " Osprzęt kontrola obszar " Następnie , ten aktualnie wybrany wartości atrybutów ze wszystkich ten wybrany oprawy będzie wyrównany Do ten wartości z Pierwszy osprzęt.

4N4 Wentylator tryb

Tryb wentylatora automatycznie rozprzestrzenia się na zewnątrz wartości NA A wybrany zakres z

osprzęt. Jeśli używane na patelni I nachylenie, wynik Jest rozpościerający się na zewnątrz "promienie" z światło belki. Ten pierwsze i ostatnie mecze zakresu Czy dotknięty najbardziej , I ten centralny oprawy Czy najmniej dotknięty. Ten kwota wentylatora Móc Być ustawić używając ten koła. Jak z kształty, ten zamówienie W Który Ty Wybierz oprawy zestawy Jak wentylator efekt działa. Ten oprawy Ty wybierać Pierwszy i ostatni będzie ten Jedyni Który zmiana bardzo. Jeśli ty używać A grupa Do Wybierz oprawy, ten zamówienie Jest To W Który ten oprawy W ten grupa był wybrany Kiedy To był stworzony . Ten wentylator efekt chwila normalnie używany NA patelnia lub atrybuty pochylenia, może być stosowany Do każdy atrybut.

- 1) wybierz wyposażenie;

- 2) wybierz atrybuty;
- 3) naciśnij <Fan> w "Funkcja obszar" (wskaźnik NA);
- 4) ustawić kwota wentylatora za pomocą ten koła;
- 5) naciśnij <Fan> w "Funkcjonować obszar" (wskaźnik wyłączony)
ponownie Do zamknąć ten wentylator kształt tryb Kiedy ty masz
gotowy .

4.5 wyczyść programista

 wyczyść programista: naciśnij <wyczyść> w obszar menu.  wyczyścić pewną instalację niektórych atrybut z

programista: wybierz urządzenie zostało wyłączone . naciśnij <wyłącz> ten funkcjonować obszar następnie [WYŁ. Wybrane elementy wyposażenia] Do usuwać ten osprzęt z ten

programista; Lub, naciskać <WYŁ> następnie <c> /<D> Do usunąć atrybuty z osprzęt z ten programista.

5. kształty

A Kształt Jest po prostu A sekwencja wartości s Który Móc Być stosowany Do każdy

atrybut z osprzęt. "Koło" kształt , Na przykład, stosowany Do ten patelnia I atrybuty pochylenia , zrobiłbym powodować oprawę Do przenosić jego belka wokół W A okólnik wzór . Ty Móc ustawić centrum punkt widzenia koło, ten rozmiar z koło I ten prędkość z koło ruch.

W dodatek do pozycji belki kształty, Tam Czy duży numer innego kształty dostępny W Ten konsola. Ten kształty Czy zdefiniowano Do A konkretny atrybut taki Jak kolor , ściemniacz centrum I Więc NA .

Niektóre kształty nie będzie pracować z Niektóre oprawy; centrum kształty, Do przykład, może produkować ładne

"centrum ciągnąć„efekty NA oprawy Który Posiadać DMX skupienie , Ale będzie Do Nic NA oprawy Który nie Posiadać skupienie.

Kiedy Ty używać A kształt z ponad jeden osprzęt, Ty Móc wybrać do albo Zastosuj kształt identyczny do Wszystko ten oprawy, lub zrównoważyć ich Więc To on

kształt biegnie przed siebie ten oprawy tworzenie "fala" Lub "zaagitować" typ efekty . Ten Jest zwany rozprzestrzenianie się kształt.

W król kong 1024, 5 kształty Móc Być uruchomić jednocześnie , ale , tylko 1 kształt jest edytowalny .

5.1 wybierz kształt

- 1) wybierz wyposażenie;
- 2) wciśnij < kształt > " Funkcjonować obszar";
- 3) naciśnij <A> [odtwarzanie A kształt];
- 4) naciskać <w górę> Lub <W dół> Do wybierz typ kształtu I potwierdzać z miękki klawisz;

5) naciśnij <w górę> lub <W dół> Do wybierz kształt i potwierdź z A miękkim klawiszem.

5.2 Edytuj A kształt

- 1) wciśnij < kształt > "Funkcjonować obszar";
- 2) naciśnij [Edytuj A kształt];
- 3) Podświetl kształt że ty chcesz redagować z miękkim klawiszem; Następnie, naciskać <Wyjście> Do Wyjście Ten menu;
- 4) naciśnij <c> [parametry kształtu];
- 5) Podświetl parametr, który chcesz zmodyfikować z A miękkim klawiszem; Następnie, zmienić wartość z <kołem wartość> .
 -  rozmiar: Ten amplituda.
 -  prędkość: Ten działanie prędkość z e kształt.
 -  Powtórz: Powtórzenia wzór Po powtarzać liczba urządzeń.
 -  rozpowszechnianie się : Jak ten instrumenty Czy rozpowszechnianie się przez ten wzór, 0 = nawet się rozprzestrzeniają.

5.3 Usuń kształt

- 1) wciśnij < kształt > "Funkcjonować obszar"; 2) wciśnij <Delete> "Funkcjonować obszar";
- 3) Podświetl kształt To Ty chcesz Do usuwać;
- 4) naciskać <Wejdz> Do potwierdzić.

5.4 odtwarzanie parametry

Ten opcja pozwala ci ustawić parametry dla kształt przechowywany W A odtwarzanie nagranych dźwięków/ sceny e. Kiedy A scena zanika w , ty Móc określić czy kształt powinien zacząć od pełny rozmiar i prędkość natychmiast, (statyczny) lub czy kształt prędkość i/lub

rozmiar powinien zniknąć W Jak Dobrze (Czasowy). Jeśli pamięć tryb Jest zabierać się do pracy 0, ten rozmiar i prędkość Ustawienia Czy nie pamiętam .

- 1) W kształt Menu , naciśnij <E> .
- 2) naciśnij <odtwarzanie> przycisk odtwarzania, który chcesz ustawić parametry Do.
- 3) <A> ustawić rozmiar Do statyczny c lub czasowe .
- 4) ustawić prędkość Do statyczny lub czasowe .
- 5) <c> pozwala ci usunąć zrównoważyć spowodowane przez A kształt kiedy to Jest

zatrzymał się . Kiedy Ty zakręć z pamięć z h A kształt, ten oprawy będzie Być zrównoważyć przez ten ostatni stan z kształt. ustawienie Ten opcja Do " REMOVED " powoduje Osprzęt wrócić Do jego program d Ustawienia. ustawienie Ten

opcja Do "Pozostaje" liście ten kształt zrównoważyć W miejsce.

6. paleta

Ten konsola ma wiele funkcji do wygenerować złożony oświetlenie scena , ale bardzo podstawowa jest scena jednokrokowa , Który to jest to co ty Widzieć Kiedy programowanie sceny .

Ten konsola ma 60 odtwarzania, podzielony do 2x3 strony, 10 za strona, Który Móc być używanym do przechowywania pojedynczych kroków Sceny I wieloetapowy odcinek Sceny .

W ten działanie tryb , używać ten zanikać I ten klawiatura W ten odtwarzanie nagranych dźwięku obszar Do kontrola odtwarzanie , I W ten programowanie tryb , używać ten klawiatura W ten odtwarzanie nagranych dźwięku obszar Do edytuj .

6.1 Nagrywanie palety

- 1) naciskać <wyczyść> Do wyczyść programista er.
- 2) Wybierz oprawy dla którego Ty chcesz paleta sklepowa wartości.
- 3) używając ten atrybut pikolak I koła, ustawić atrybuty Ty chcesz W ten paleta wejście. Ty Móc sklep każdy lub wszystkie atrybuty z osprzęt W każdy

paleta wejście. tylko atrybuty masz Zmieniony będzie zakodowany ponownie . 4) naciśnij < scena > , Następnie naciśnij przycisk < paleta > Do nagrać .

6.2 Usuń paleta

- 1) naciśnij < Usuń > .
- 2) naciskać <paleta> dwa razy Do usuwać.

6.3 Przypominający A wartość palety

- 1) Wybierz oprawy ty chcesz stosować paleta wartość.
- 2) naciśnij <paleta> przypomnieć sobie wartość.

 Jeśli Ty naciskać <paleta> podczas gdy są nie ustalone ma zostać wybrany, kontroler będzie przywoływał Wszystko ten dane z paleta.

7.scena

Tam Czy wiele funkcji W ten kontroler do tworzyć A skomplikowane oświetlenie efekt; I, ten bardzo podstawowy część Jest A scena, W Który Ty Móc sklep A "spójrz, masz stworzony używając twój światło .

Tam Czy 60 odtwarzania NA 5 stron , każdy strona z 12, Który Móc Być wykorzystywany do sklep Sceny I pościgi. W trybie biegu, ten suwaki I ten

<odtwarzanie> pikolak Czy używany Do kontrola odtwarzania; W programowanie Tryb, ten pikolak W <odtwarzanie> obszar są dla redagowanie .

7.1 Nagrywanie scena

- 3) naciskać <wyczyść> Do wyczyść programista.
- 4) Redagować A scena efekt z osprzęt. Wybudowany-W kształty Móc Być w dodatku . Scena Móc nagrywać pięć kształty. tylko te urządzenia, które Posiadać został edytowany Móc Być dołączony W ten programista;
- 5) naciskać <scena> . W tym momencie, dioda LED wskaźniki <odtwarzania>
pikolak bez każdy scena przechowywany będzie trzymać błyskowy; te z A scena zachowam zawsze NA; I, te z A pościg będzie wyłączony;
- 6) naciśnij <c> Do wybierz sklep według kanału I lub sklep przez osprzęt. naciśnij , Jeśli niezbędny, Do atrakcja [scena];
 Nagraj według osprzęt: Wszystkie ten dane kanału z Wszystko ten oprawy To Posiadać został edytowany I wybierz ed będzie przechowywany .
 Nagrywać przez kanał: tylko ten dane z ten kanały To Posiadać został edytowany będzie przechowywany .
- 7) wybierać A tryb . (Widzieć Sekcja 6 . 5) .
- 8) naciskać jakiś pusty <odtwarzanie> przycisk Do sklep. Jeśli ty naciskać A <odtwarzanie> przycisk z A pojedynczy odcinek scena już przechowywany , Następnie , jeśli będzie nadpisany przez naciśnięcie <Enter> .

7.2 Włączać

Czasami jego użyteczne Do Być zdolny Do Odnośnie-używać Niektóre aspekt s z scena Ty Posiadać już stworzony w inna scena . Jeśli masz stworzył Naprawę Ładny

wzór krzyżującego się światła belki, Na przykład, Ty móc chcieć używać to znowu w inny pamięć z różny gobos i kolorów.

Normalnie Kiedy Ty grać z powrotem scena, ten informacja jest nie załadowany do ten programista, Więc Ty nie można po prostu odwrócić NA A scena, mo dify to i ratować To Do A nowy scena . Ten Włączać funkcja pozwala przeładowujesz pamięć z powrotem do ten programista. Ty Móc Następnie używać To W A nowy scena ne .

- 1) naciskać <kopiu>;
- 2) naciskać A pożądaný przycisk <odtwarzania> zawierać A scena;
- 3) naciśnij <Enter> Do potwierdzać.

7.3 kopiowanie A scena

- 1) naciśnij <kopiu>, Następnie, naciskać przycisk <odtwarzania> który przechowuje A scena; 2) naciskać jakiś pusty przycisk <odtwarzania> Do Kopia.

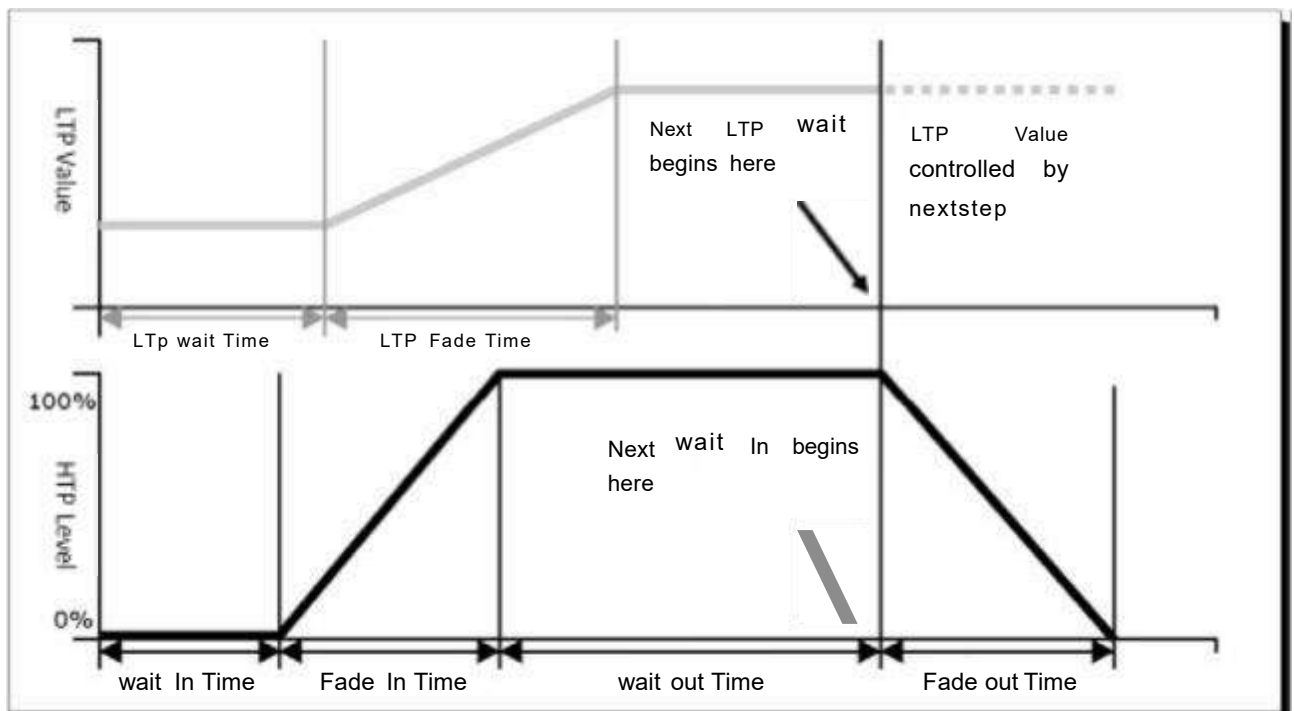
7.3 Usuń scena

- 1) naciśnij <Usuń> Do wpisz Usuń menu;
- 2) naciskać A pożądaný <odtwarzanie> przycisk Do usuwać; naciskać to jeszcze raz Do potwierdzać.

7,4 Czas

naciskać <Czas>, Następnie, naciskać A pożądaný <odtwarzanie> przycisk do edycji. Ty Móc ustawić A zniknąć W I zniknąć poza czasem niezależnie dla każdy pamięć. Odtwarzanie zanika tylko oddziaływać HTP (intensywność) kanały. Tam Jest A oddzielny Licznik LTP Który pozwala Ty Do ustawić czasy ruchu. LTP Kanały Który był zabierać się do pracy "I" podczas łatanie ignoruje czasy zanikania protokołu LTP.

Ten efekt z czasy Jest pokazano W ten następny zdjęcie.



Ten czasy Ty wejdź są Również dotknięty przez tryb sceny:

- Tryb 0 - NIE chronometraż informacja Jest używany. Ten HTP Kanały wyblakły z 0-100% pozycja z suwaki odtwarzania.

 Tryb 1 - kanały znikają Jak ustawić przez ten HTP I LTP znikają razy (oprócz Instant LTP Kanały) . Jeśli ty wpiszesz czasy Do Tryb 0 pamięci, to będzie automatycznie zmiana Do Tryb 1 . Jeśli HTP czasy Czy ustawić Do zero, ten HTP poziomy będzie znikać z ten p.s.

 Tryb 2 - Kanały HTP znikają Jak ustawić przez czasy HTP, lub za pomocą fadera Jeśli

czasy Czy zabierać się do pracy zero . LTTP Kanały Czy kontrolowany przez zanikać pozycja (z wyjątkiem Natychmiastowy kanały) . ustawić Zanikanie LTP czas na 0 Do używać ten tryb.

7.5 Uruchomić Sceny

Wznosić zanikanie , ten odpowiedni scena NA ten aktualny strona będzie Być wyjście. Na ten Pierwszy Menu , naciskać przycisk <odtwarzania> , ten wybrany scena będzie

wyjście i zamknąć po jego wydaniu.

8 N pościg

A Sekwencja jednego Lub więcej przed Zarejestrowany kroki zaprogramowany używając ten POŚCIG przycisk . To Móc Być odtworzyłem automatycznie jeśli chcesz . Czasami

znany Jak SEKWENCJA , STOS Lub Połączony wskazówki . Ten pościg Móc włączać 600 kroki W Ten konsola.

8.1 utwórz

1) naciśnij <chase> W ten odtwarzanie nagranych dźwięku obszar , ten PROWADZONY wskaźniki tego

<odtwarzanie> pikolax bez jakiegokolwiek scena przechowywany zachowam błyskowy; te z A pościg będzie trzymać zawsze NA; I, te z A scena będzie Być wyłączony;

2) naciskać A pożądanym <pościg> przycisk Do wejdź pościg menu . W tym czasie, ten LCD Będzie pokazywał aktualny strona wiek liczba i Całkowity krok liczba ten wieloetapowy scena; naciśnij <w górę> Lub <W dół> Do zakręć ten strony ;

3) Po edycji ten scena efekty, naciśnij <c> [Nagraj] Do wprowadź rekord menu;

4) naciskać /<c> Do Wybierz składowanie tryb;

5) Jeśli chodzi o ostatni krok, Następnie , naciśnij <D>[Nagraj reklamę Ostatni krok], aby sklep bezpośrednio, Lub, naciskać jakiś wyłączony <odtwarzanie> przycisk Do sklep W To. Do wstawić lub nadpisać A krok, wybierać A Pożądaną pozycję , Następnie , naciśnij < B> Do przepisać Lub naciśnij <c> Do wstawić A krok p przed wybrany jeden .

8.2 Usuń A krok

pod pościg menu , naciskać <Usuń> Do wejdź Usuwać menu; naciskać A pożądanym przycisk <odtwarzania> Do usuwać krok.

8.3 czas kroku

pod pościg menu , naciśnij <Czas> Następnie naciskać A pożądane <odtworzenie>

przycisk Do wprowadź czas Redagowanie menu . naciskać <w górę> Lub <W dół> Do zakręt ten strony; naciśnij a miękki klucz do Wybierz opcje edycji; rolka <wartość koła> Do zmiana ten wartości; naciśnij <Enter> Do potwierdzać .

Czas opcje zawierać (zobacz postać NA następny xt strona) :

[Czekać Znikać W] - Ten czas oczekiwania zanim HTP Kanał zanikanie

[Czekać Znikać na zewnątrz] -Ten czas oczekiwania zanim a)

HTP Kanał zblakły na zewnątrz [Znikać W] -Ten znikać W czas HTP Kanał

[Znikać na zewnątrz] - Ten znikać poza czasem

HTP Kanał [LTP Nachylenie] - Ten zblakły czas

LT P Kanał

[LTP Czekać] - Ten Czekać czas zanim LTP Kanał zblakły

[połącz] - Jeżeli połączenie zostanie zamknięte, to , scena będzie działać zostać wstrzymanym Na Ten krok aż do < Go +> lub < Go - > jest prasowany .

[prosty krok] - Ten światowy czas z korzystając z wieloetapowego scena [złożony krok] - Ten specjalny czas Do jego własny

8.4 Włączać kroki

pod pościg menu edycji , naciskać A pożądany przycisk <p layback> krok, Następnie , scena dane będzie e importowany .

8.5 Światowy Czas

- 1) pod Pierwszy poziom menu , naciskać <Czas>;
- 2) Następnie, naciskać A pożądany scena . naciskać <w górę> Lub <W dół> Do zakręt ten strony; naciskać A miękki klucz do Wybierz opcje edycji; przekręć <koło wartość> Do zmiana ten wartości; naciśnij <Enter> Do potwierdzać .

8.6 Usuń A scena

- 1) pod Pierwszy poziom menu , naciskać <Usuń >;
- 2) naciskać A pożądany przycisk <odtworzenia> dwa razy Do usuwać.

8.7 Kopiuj A scena

- 1) pod Pierwszy menu poziomu, naciskać A pożądany przycisk <odtworzenia>;
- 2) naciskać inny <odtworzenie> przycisk . Następnie , ten scena W ten Pierwszy przycisk Jest skopiowano do ten drugi jeden .

8.8 Biegnij pościg

Wznosić A zanikanie , ten odpowiedni pościg NA ten aktualny strona będzie Być wyjście. W ten startowy menu , naciskać przycisk <odtworzenia> Do wyjście I zamknąć Po ty uwalniasz To.

8.9 łączyć

-  Kiedy A pościg Jest w dodatku Do uruchomić, To będzie łączyć automatyczny sojusznik.
-  Jeśli prąd podłączony pościg Jest nie ten, który ty chcesz łączyć, Ty możesz nacisnąć <połącz> następnie <odtworzenie> Do łączyć.
-  Jeśli Ty nie chcesz Do łączyć każdy goni, więc ty Móc naciśnij <połącz> dwa razy Do wyczyścić wszystko ten znajomości.
-  raz ten pościg Czy połączony, Oni można kontynuować za pomocą <stop>, <Idź +> i <Idź ->. <Idź +> i <Idź -> są Do kontrola ten kierunek odtwarzania Aby zapisać prędkość biegu, naciśnij <parametry odtwarzania> następnie [zapisz prędkość & Reżyser].
-  Kiedy A nowy pościg jest połączony, Ty Móc użyj <koło A> Do kontrola ten prędkość globalna i <koło B> kontrolować ten globalne nachylenie jeśli aktualny programista jest pusty; Ale, Jeśli ten aktualny programista jest z Niektóre dane, Następnie, możesz nacisnąć <połącz>, a następnie <E>[zmień, kto [Tryb A/B] do przełącznik Do ten koło tryb, Więc że ty będzie Być zdolny do kontrola ten czas z ten scena. Ten czas pod ten kontrola z <koło A> i <koło B> jest czasem tymczasowym; Do ratować czas, naciśnij <parametry odtwarzania> Następnie [zapisz prędkość i kierunek]. Do przywrócić ten poprzedni prędkość, naciśnij <połącz> następnie <E> aby wyczyścić tymczasowy czas. jeden prędkość jest zapisz to nie mogę Być przywrócony.

8.10 Zaawansowany opcja włączona

Każdy pościg ma opcje Który Móc Być zabierać się do pracy oddziaływać ten sposób To biegnie. naciśnij

<str. B. część>. Ty potrzebować Do Posiadać A pościg „połączony”, lub przycisk będzie nie robić wszystko. Ten opcje Ty ustawić Czy indywidualny Do każdy pościg.

Ten opcje Czy:

A[zapisz prędkość] - zapisuje aktualna prędkość pościg (ustaw za pomocą koło A).

B[zapisz Kierunek] - zapisz kierunek z pościg.

Pętla C Odtwarzanie/Odbijanie/Zatrzymywanie na końcu krok - sprawia, że pościg zatrzymać się NA ten finał krok. Jeśli finał krok Jest zaciemnienie, ten pościg będzie wydawać się zakręt samo się wyłączyło, Więc Ty możesz po prostu nacisnąć Iść zawsze, gdy Ty chcesz Do robić To stać się Ponownie.

D[pomiń opcje czasu] - Pozwala ci Do pominąć ten Pierwszy Czekać i/lub zniknąć z pościg. Ty często chcesz Do Do Ten Więc ten pościg zaczyna się Jak Wkrótce Jak Ty wznosić ten suwak. (naciśnij ten e przycisk Do cykl Poprzez opcje)___

pominąć pierwszy czas oczekiwania (The czas oczekiwania wynosi pominięty Kiedy ten pościg Jest Pierwszy obrócony NA)

pominąć najpierw poczekaj i zniknij czas (Oba czekaj i zniknąć czas minął są tęsknione Kiedy ten pościg Jest Pierwszy obrócony NA)

Poczekaj i zniknij dla wszystkich kroków

9. setup

9.1 Zarządzać USB pamięć

Na początku menu naciskać <ustaw> przycisk Następnie naciskać Ty D Sk Następnie możesz "patrzeć itp. zapisz" Dane Lub Czytać Dane I W ratować Dane Menu używać uff Od V do zmiana charakter w górę I w dół Do przenosić ten przekleństwo Następnie naciśnij Enter, aby ratować

9.2 wytrzeć dane

Najpierw menu , naciśnij przycisk <setup> następnie naciśnij Do W Pe a to jest dane lub na i zwrot dane z Kontroler

9.3 wybierać Język

naciskać <ustawienia> Ten LCD W Pokaż angielski /chiński naciśnij des Odnosnie miękki klawisz przez ten LCD Do spojrz swój język

9.4 Menedżer biblioteka

Na początku menu naciśnij przycisk <setup> a następnie naciśnij <D> Do odetnij Lub aktualizacja ten wyposażenie brazylijczyk

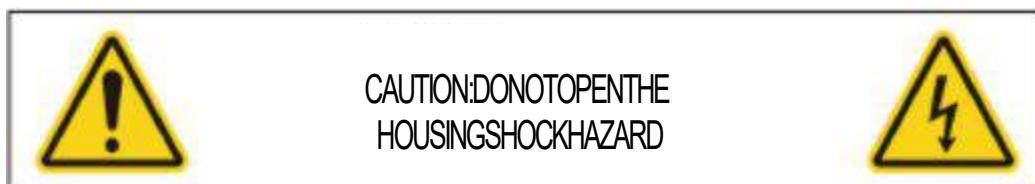
10. update hardware

- 1) Skopiuj aktualizację plik "Kk1024UD.KOSZ" Do Ty U-Disk źródło ścieżka. 2) Zamknij kontroler moc.
- 3) położyć Dysk U do ten USB kontrolera port. 4) Otwarte ten kontroler moc.
- 5) Po wykryciu przez kontroler plik aktualizacji, naciśnij <Enter> aktualizować.

11. Accessories

- 1) 1 instrukcja, 1 moc sznurek 1 dysk udyskowy 1 praca lampa .

12. Precautions



- 1) Do nie dopuszczać do żadnych materiałów łatwopalnych przybory, woda, lub metalu obiekty do Wchodzić Ten maszyna
- 2) Jeśli jakikolwiek płyn Jest rozlany NA Ten maszyna Proszę zostawić port do przełącznik moc NA.
- 3) Jeśli poważny działanie wystąpił błąd, Proszę zatrzymać się używając ten maszyna natychmiast i skontaktuj się z lokalnym dealer lub my bezpośrednio.
- 4) Proszę Do nie rozbierać zrób to sam - Tam Czy NIE użytkownik-użyteczne akcesoria wewnątrz .
- 5) Do nie demontować maszynę bez autoryzacji, nie-zawód jako może uszkodzić maszyna lub spowodować nieprawidłowe działanie

KRÁL KONG 1024

DMX CO NSO LE



Uživatel Muž ual

1. přehled

král kong 1024 DMX Ovladač může ovládnout nahoru na 96 příslušenství. To je kompatibilní s a knihovna v Avolite perla R20 formátu a uváděný s vestavěným v tvar efekty pan/tilt kruh, RGB duha, paprsek stmívání vlna, atd. 10 scény a 5 vestavěných v tvary může být výstup současně neously. Fadery lze použít na výstupní scény a upravit intenzita z stmívací kanály já n a scény.

1.1 specifikace

DMX Kanál	1024
Svítilidlo	96
kanály pro každého fix ure	40 primární + 40 dobře naladit
Knihovna	Knihovna Avolite pearl R20 podporováno
Re-patched Fixture adresu	Ano
Výměna t pánev/T	Ano
Obrácené kanál výstup	Ano
kanál slope modifikace	Ano
scéna	60
scény na běžet současně	10
scéna krok	600
Čas řízení scén	Fade in/out LTP Slope
tvary pro každou scénu	5
scéna a stmívač podle posuvník	Ano
Propojeno scéna	Ano
Tlačítko kontrolované scéna	Ano
tvar generátor	tvary stmívače, otáčení/naklání, RGB, CMY, barva , gobo, Duhovka a Soustředit
tvary běžet zároveň	5
Zvládnout posuvník	Globální , přehrávání, příslušenství
Nemovitý čas zatemnění	Ano
kanál hodnota kolečkem	Ano
kanál hodnota posuvníkem	Ano
Stmívač podle posuvník	Ano
USB Paměť	TUK 32 podporováno

2n Install

2.1 Vybavení a doplňky

Seznam položky v a produkt balení krabice:

jeden kingkong1024 počítač I osvětlení

utěšit CD-ROM 1 KOPIE

jeden napájecí

kabel volitelný :

Let věc

Husí krk světla U

disk

2.2 opatření

Být určitě použití 12v napájecí adaptér

Prosím platit Pozor na vlhkost e a prach

2.3 připojení lampy

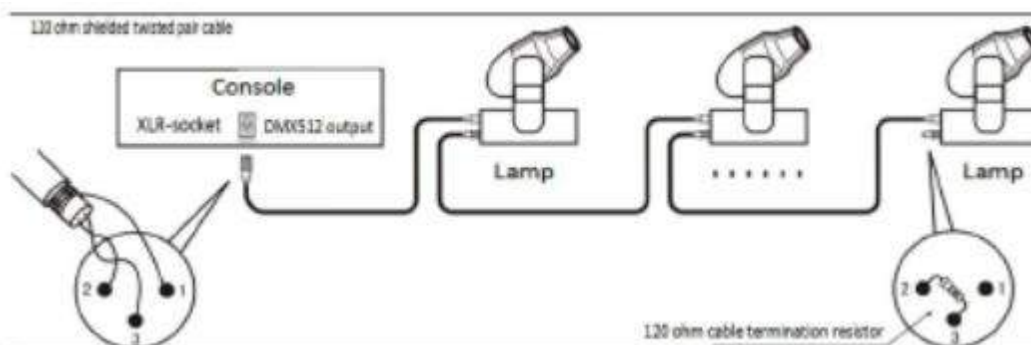
Tam jsou čtyři DMX512 výstup signál XLR Zásuvky na a zadní panel z a utěšit , dva z toho jsou tříjádrový XLR struktury , a a další dva jsou pětijádrový

XLR struktura. kolík 1 z e XLR sedlo je a signál země , kolík 2 je a negativní terminál z signál , a kolík 3 je pozitivní terminál signálu .

DMX512 spojení kabel adoptuje stíněné kroucený dvoulinkový kabel. Obě končí z kabel potřeba na pájka XLR PI ugs sami od sebe, stíněné

The síť je připojeno na a první kolík z XLR Zástrčka , a zkroucený pár (rozlišené podle různé barvy) je respektive připojeny na a 2 a 3 špendlíky z a XLR Zástrčka .

Dělat ne zvrátit a spojení .



Socket lead-in pin number	Electricity core wire
1	Shielding layer
2	Negative signal terminal
3	Positive signal terminal

6 svítidla stránky, každý strana může být připojeno s 16 lampy, A celkový z 96 lampy může být připojeno. 16 předvolby a fadery může být Vy může upravit stmívání z odpovídající I zesilovače, a Vy může také upravit odpovídající vlastnosti nad ve to. Přepínač klíč pro jeho funkce je nachází na tlačítko s dvojnásobek I světla na a právo strana z přednastavený fader, když a zelený světlo je na, a přednastavený fader je nás ed pro stmívání, a a start strana z menu vůle také výzva

Zobrazit "fader režimu = jas úroveň", když a červený světlo je na, a přednastavený fader js použitý na upravit vlastnosti, a a menu start strana vůle také výzva čítač Režim = vlastnosti .

3. Páření

3.1 stvoření

3.1.1 pár s konvenční světla

1) V a počáteční menu, stiskněte a vpravo nahoře <Shoda Svítidla> tlačítko na zadejte náplast menu, pak stiskněte <A> na a právo side z zobrazit

klíč [Generál Světlo] .

2) v této době a druhý řádek z obrazovka vůle zobrazit adresa ss kód na být záplatovaný, a třetí čára vůle di splay the proud záplatovaný čára.

The utěšit má dva linky A/B, který korespondovat na dva výstup porty A/B respektive a ty může použití a <c> zapněte klíč a pravá strana z zobrazit do

provést čára přepínání. Pokud vy chtít upravit adresa kód, Vy může použijte gramofon V v a spodní pravý roh na upravit to, nebo stiskněte

The <D> klíč na a právo strana z zobrazit automaticky získává přivlastnit si adresa kód.

3) stiskněte an nepoužitý svítidla tlačítko na připojit ct a konvenční svítidla. Vy může také stiskněte a další tlačítko že má již byl p připojený do A pravidelný

The svítidlo klíč z I amp může být připojeno, a jeden světlo příslušenství klíč může být připojeno s více konvenční světla s jiný adresa kódy na re alizovat

centralizované řízení z více konvenční světla. stiskněte a držet A světelné tlačítko, a pak stiskněte jiný světlo tlačítko na připojit a série

sloupec konvenční světla. Tento série pravidelných světla vůle být postupně záplatovaný na po sobě jdoucí DMX adresa s.

Opakovat krok 2 na připojit více konvenční světla.

3.1.2 spárování s mo ving světla

- 1) V a hlavní menu , stiskněte tlačítko <náplast Svítidla> klíč k e nter náplast menu .
- 2) Pokud tam je žádný požadovaný světlo knihovna v a konzole , Zkopírujte R20 světlo soubor knihovny do a kořenový adresář ry z U disk. Poznámka: Dělat ne plac n e a upevnění e knihovna soubor pod "AVOLITY\

Vy může vidět a umístění z svítidla knihovna jako brzy jako ty OTEVŘENO a U disk. Také platit Pozor na zda formát světlo knihovna je opravit.

- 3) Pak stiskněte a klíč [náplast skener] na a právo strana z zobrazit. Pokud tam je A USB blikat řídit vložit d , bude čist a svítidla knihovna v a USB blikat řídit .

Pokud ne čist ven z svítidla knihovna v a conso le .

- 4) použít nahoru a dolů klíče z menu na zobrazit w a svítidla knihovna, a stiskněte tlačítko klíče (AE) na a pravá strana z obrazovka na vyberte když vybírání na použití a

Přidat nebo aktualizovat a vybraný světlo knihovna do a paměť z utěšit po to je připojeno na a vybraný lehký t knihovna.

- 5) v této době a druhý řádek z obrazovka vůle zobrazit přidat ress kód na být záplatovaný, a třetí čára vůle zobrazit proud záplatovaný čára .

The utěšit má dva linky . A/B, který korespondovat na a dva výstup porty A/B respektive. Vy může použití a <c> klíč na a pravá strana z zobrazit na

Upravte přepínání z čára. Pokud vy chtít adresa kód, Vy může použijte gramofon V v a spodní právo roh, nebo stiskněte tlačítko klávesa <D> na a pravá strana z zobrazit automaticky získává přivlastnit si adresa ss kód.

- 6) stiskněte an neopravené příslušenství tlačítko na náplast A pohybuující se f ixture. stiskněte a držet A svítidla klíč, pak stiskněte další

jeden svítidlo klíč může být připojeno s A série stěhování světla. Tento série příslušenství bude být postupně záplatovaný na po sobě jdoucí

DMX adresa. Každý příslušenství klíč může pouze být připojeno na jeden příslušenství.

- 7) Opakovat krok 5 na pokračovat párování s tento typ lampy.

- 8) stiskněte <Exit> na návrat na a předchozí menu na vybrat ostatní lampy.

3 . 1 . 3 pohledy záplatování informace

- 1) V a počáteční menu , stiskněte s a <náplast Svítidla> klíč k zadejte náplast menu .

- 2) stiskněte tlačítko <E> klíč [náplast Informace] na a právo strana z zobrazit do vstoupit do zařízení informace menu .

- 3) The menu ukazuje a klíč číslo, de vice jméno a adresa kód z a svítidla. stiskněte a nahoru a dolů klíče na dno z obrazovka na otočit stránky,

stiskněte přípravek klíč ke skoku přímo na a příslušenství informace .

3 . 2 Upravit

3.2.1 měnící se a DMX adresa

Vy lze znovu opravit A příslušenství na A jiný DMX adresa nebo A jiný DMX Výstupní linka. Veškeré programování je zachováno.

- 1) Pokud ne v náplast menu, stiskněte <patch> na ent er. 2) stiskněte <c> [Re - patch Upevnění].3) An adresa bude zobrazeno na Čára 2 na a obrazovka pro záplatování. Roll <kolečko hodnota> na přeměna a adresa.
- 4) jednou a adresa kód je soubor, stiskněte A požadované <Opravit> tlačítko na náplast.
- 5) stiskněte <Enter> na potvrdit.

3.2.2 Mazání A záplatovaný příslušenství

- 1) Pokud ne v náplast menu, stiskněte <patch> na vstoupit. 2) stiskněte <Delete> na zadejte e Vymazat patch menu.
- 3) stiskněte A <Příprava> tlačítko na vyberte a požadovaný příslušenství nebo rolovat <kolečko hodnota> pro výběr požadované adresy příslušenství, pak stiskněte <Enter> na potvrdit a vymazání.

3.2.3 opravné nástroje

- Invertovat** - Umožňuje vám na převrátit an atribut z a příslušenství, Tak když Vy nastavit nulu a výstup bude plný. Nemůžete ve vert nějaký atributy. 1) Pokud ne v náplast menu, stiskněte <patch> na vstoupit.
- 2) stiskněte <D>[patch utility]. Pak, stiskněte [nastavit převrácení].
 - 3) vyberte přípravek a vybrat atribut, pak, stiskněte <c> nebo <D> na upravit.

 **nastavit/Resetovat Okamžitý režim** - kdy vybledne LTP (hnutí) kanály mezi dva já mories, a LTP Hodnoty normálně přeměna hladce. Můžete nastavit Instant režim do vytvořit kanál cvaknout okamžitě k a nový hodnota.

- 1) Pokud ne v a náplast menu, pre ss <patch> na vstoupit.
- 2) stiskněte <D>[nápravné nástroje]. Pak, stiskněte <c> [set Okamžitý režim].
- 3) vyberte přípravek a vybrat atribut, pak, stiskněte <c> nebo <D> na upravit.

 **vyměnit pánev a náklon** - Pokud vy mít nějaké příslušenství jízdní bokem,

to může být užitečný na vyměnit a pánev a náklon kanály nad. 1) Pokud ne v a náplast menu, pre ss <patch> na vstoupit.

- 2) stiskněte <D>[patch utility]. Pak, stiskněte <D> [prohodit P / T] .
- 3) stiskněte <nahoru> nebo <dolů> pohled pan /Tilt Informace o výměně. stiskněte a měkký klíč na upravit.

4, Controlling fixtures

4.1 vyberte svítidla

-  vyberte a jediné zařízení: stiskněte tlačítko zacházet s Svítidlo tlačítka pro
- upevňuje vás chtít. LED v a Svítidlo tlačítko přichází na pro vybraný příslušenství
-  vyberte a sortiment příslušenství: Na vyberte a rozsah příslušenství, držet dolů a Svítidlo tlačítko pro první přípravek pak stiskněte tlačítko S wop tlačítko pro poslední příslušenství.
-  procházení vyberte d zařízení po jednom: Pokud máte
- vybraný A rozsah příslušenství, naše konzola má funkci na krok přes a vybraný příslušenství jeden v a čas. Tento může udělat to jednodušší na programování A rozsah příslušenství protože ty ne mít na vybrat každý jeden ručně. lisování <k> nebo <→> v "Opravte řízení plocha", bude vyberte příslušenství v a rozsah jeden v a čas. I f Tlačítko <HiLight> je aktivováno, The
- vybraný příslušenství z a rozsah budu svítit nahoru, a a ostatní příslušenství vůle g0 ven.
-  Aktivujte dříve vybraná zařízení: Na aktivovat vše a dříve vybraný příslušenství, stiskněte <Vše> "Svítidlo řízení plocha".
-  vybrat příslušenství v lichém pozice: lis <lichý>, příslušenství v zvláštní pozice z vybraný příslušenství zachová vybrané, ale, těch na dokonce pozice bude odznačeno. Tento je vztahovat d na a objednat to Vy
- vybraný a příslušenství před stiskněte ing <liché>.
-  vyberte zařízení na sudé pozice: stiskněte <Even>, příslušenství na
- dokonce pozice z vybraný příslušenství zachová vybraný, ale, těch na zvláštní pozice bude de -vybraný. Tento je související na a objednat to Vy vybraný a příslušenství před stisknutím <Even>.

4.2 Upravte hodnotu atributu

- 1) vyberte a příslušenství.
- 2) vyberte atribut. Pak, použití <kolo A> a <kolo B> na upravit hodnota. nebo, přepínač do režimu atributů upravit a atribut hodnota podle fadery.
- 3) Komu vidět a výstup hodnoty, stiskněte <výstup t>.

4.3 Pokročilé možnosti

-  Najděte zařízení: vybrat svítidla; stiskněte <Locate> in "Ovládání svítidla oblast" k nalezení příslušenství. Umístění příslušenství je uvedeno v a příslušenství knihovna.

-  Zarovnat přípravky: vybrat svítidla; stiskněte <ML> "Svítidlo řízení jsou a" pak <A> , vše a atribut hodnoty ze všech a vybraný příslušenství bude zarovnané na a první příslušenství.
-  Zarovnat atributy: vybrat příslušenství a vybrat atributy; stiskněte <ML> v " Svítidlo řízení plocha "potom." , a aktuálně vybrané hodnoty atributů ze všech a vybraný příslušenství bude zarovnané na a hodnoty z první příslušenství.

4n4 Větrák režimu

Režim ventilátoru automaticky pomazánky ven z hodnoty na A vybraný rozsah z

příslušenství. Pokud se používá na pánvi a náklon, výsledek je šíření ven" paprsky" z světlo trámy. The první a poslední zařízení rozsahu jsou nejvíce postiženo , a a centrální příslušenství jsou zasaženy nejméně. The množství ventilátoru může být soubor pomocí a kola. Jak s tvary, a nebo der v který Vy vyberte příslušenství sady jak ventilátor efekt funguje. The příslušenství Vy vybrat první a poslední bude a jedničky který přeměna většina. Pokud vy použití A skupina na vyberte příslušenství, a objednávka je že v který a příslušenství v a skupina byly vybraný když to byl vytvořené . The větrák efekt , zatímco normálně nás ed na pánev nebo naklonit atributy, může být aplikovaný na žádný atribut.

- 1) vybrat svítidla;
- 2) vybrat atributy;
- 3) stiskněte <Fan> "F funkce plocha" (indikátor na);
- 4) nastavit množství používání ventilátoru a kola;
- 5) stiskněte <Fan> "Funkce plocha" (indikátor nesvítí) znovu na blízko a větrák tvar režimu když máš hotovo .

4.5 vymazat programátor

-  vyčistit programátor: pr ess <clear> v oblast nabídky .
-  vyčistit určité příslušenství a určitý atribut z programátor: vyberte a de sired přípravek. stiskněte <off> a funkce plocha poté [OFF Vybraná svítidla] na vymazat a příslušenství z a programátor; nebo, stiskněte <OFF> pak <c> /<D> na odstranit atributy z příslušenství z a programátor.

5. tvary

A Tvar je jednoduše A sekvence hodnoty s který může být aplikovaný na žádný

atribut z a příslušenství. "kruh" sh opice , například, aplikovaný na a pánev a atributy naklonění , by způsobit přípravek na pohyb jeho paprsek kolem v A oběžník vzor . Vy může nastavit centrum bod toho kruh, a velikost z kruh a rychlost z kruh hnutí.

V přidání do polohy paprsku tvary, tam jsou velký číslo jiných tvary k dispozici v tento utěšit. The tvary jsou d definováno pro A konkrétní atribut takový jako barva , stmívač , soustředit a Tak na . nějaký tvary nebude pracovat s nějaký příslušenství; soustředit tvary, pro příklad, umí vyrobit pěkné

"soustředit SEM" efekty na příslušenství který mít DMX zaostřování , ale vůle dělat nic na příslušenství který ne mít zaostřování.

když Vy použítí A tvar s více než jeden příslušenství, Vy může vybrat si buď aplikovat tvar totožný s vše a zařizovací předměty, popř offset jim Tak že t on

tvar běží podél a příslušenství vytváření "vlna" nebo "povyk" typ efekty . Tento je volal šíření tvar.

V král kong 1024, 5 tvary může být běh současně , ale , pouze 1 tvar je upravitelné .

5. 1 vyberte a tvar

- 1) vybrat svítidla;
- 2) stiskněte < tvar > " Funkce plocha";
- 3) stiskněte <A> [přehrávání A tvar];
- 4) stiskněte <nahoru> nebo <Dolů> na vyberte a typ tvaru a potvrdit s měkký klíč;
- 5) stiskněte <nahoru> nebo <Dolů> na vyberte tvar a potvrdit s tl A měkký klíč.

5. 2 Upravit A tvar

- 1) stiskněte < tvar > " Funkce plocha";
- 2) stiskněte [Upravit A tvar];
- 3) Zvýrazněte tvar že ty chtít upravit s měkký klíč; pak , stiskněte <Exit> na výstup tento menu;
- 4) stiskněte <c> [parametry tvaru];
- 5) Zvýrazněte parametr, který vy chcete upravit s A měkký klíč; pak , změnit hodnota s <kolečkem hodnota> .

 velikost: The amplituda.

 rychlost: The běh rychlost z e tvar.

 Opakovat: Opakuje se vzor po opakovat počet svítidel.

 šíření : Jak a nástroje jsou šíření přes a vzor , 0 = dokonce šířit.

5.3 Smazat a tvar

- 1) stiskněte < tvar > " Funkce plocha
- 2) stiskněte < Delete > " Funkce plocha";
- 3) Zvýrazněte tvar že Vy chtít na vymazat;
- 4) stiskněte <Enter> na potvrdit .

5.4 přehrávání parametry

Tento volba vám dovolí soubor parametry pro a tvar uloženy v A přehrávání/ scéna e . když A scéna mizí v , vy může určit zda tvar by měl začít v plný velikost a rychlost okamžitě, (statický) nebo zda tvar rychlost a/nebo

velikost by měl vyblednout v jako my budeme (načasovaný) . Pokud paměť režimu je nastavit na 0 , a velikost a rychlost nastavení jsou ig nored .

- 1) V tvar Menu , stiskněte <E> .
- 2) stiskněte tlačítko <přehrávání> tlačítko přehrávání, které chcete nastavit parametry pro.
- 3) <A> nastavit velikost na stati c nebo Časované .
- 4) nastavit rychlost na statický nebo Časované .
- 5) <c> vám umožňuje odstranit to offset způsobené A tvar když to je zastavil . když Vy otočit vypnuto a paměť s h A tvar, a příslušenství vůle být offset podle a poslední stav z tvar. nastavení toto s volba na " Odebráno " příčiny příslušenství vrátit se na jeho program d nastavení. nastavení tento volba na "Zbytky" listy a tvar offset v místo.

6. paleta

The utěšit má mnoho funkcí vygenerovat a komplex osvětlení scéna , ale většina základní je scéna s jedním krokem , který je to, co vy vidět když programování scény .

The utěšit má 60 přehrávání , rozdělené do 2 X 3 stránky , 10 za strana , který může lze použít k uložení jednoho kroku scény a multi-st ep scény .

V a běh režimu , použití a fader a a klíče v a přehrávání plocha na řízení přehrávání , a v a programování režimu , použití a klíče v a přehrávání plocha na upravit .

6.1 Nahrávání kamaráda

- 1) stiskněte <clear> na vyčistit program er.
- 2) vyberte příslušenství pro které Vy chtít skladovací paleta hodnoty.
- 3) pomocí a atribut tlačítka a kola, nastavit atributy Vy chtít v a paleta vstup. Vy může obchod žádný nebo všechny atributy z a příslušenství v každý paleta vstup. pouze atributy máte změněno bude překódováno .
- 4) stiskněte < scéna > , Pak stiskněte tlačítko < paleta > na recod .

6.2 Smazat a paleta

- 1) stiskněte < Delete > .
- 2) stiskněte <paleta> dvakrát na vymazat.

6.3 Odvolání A hodnota palety

- 1) vyberte upevňuje vás chtít uplatnit paleta hodnota.
- 2) stiskněte <paleta> připomenout hodnota.

 Li Vy stiskněte <paleta> zatímco tam jsou není fixtu re má být vybrané, ovladač vyvolá vše a data z paleta.

7. scéna

Tam jsou mnoho funkcí v a ovladač do vytvořit A složité osvětlení účinek; a, a většina základní část je A scéna, v který Vy může obchod A "podívej" máš vytvořené pomocí vaše světlo .

Tam jsou 60 přehrávání na 5 stránek , každý strana s 12, který může být zvyklý obchod scény a honičky. V režimu běhu, a fadery a a

<přehrávání> tlačítka jsou použity na řízení přehrávání; V programování režim, a tlačítka v <přehrávání> plocha jsou pro editace .

7.1 Záznam a scéna

- 3) stiskněte <clear> na vyčistit ar programátor.
- 4) Upravit A fáze účinek z příslušenství. Postavený-já n tvary může být přidáno . Scéna může záznam pět tvary. pouze ty přípravky, které mít byl upraveno může být v ceně v a programátor;
- 5) stiskněte <scéna> . V této době, LED indikátory z <přehrávání> tlačítka bez žádný scéna uloženy vůle zachovat blikání; těch s A scéna zachová vždy na; a, těch s A honit bude vypnuto;
- 6) stiskněte <c> na vyberte obchod podle kanálu I nebo obchod podle příslušenství. stiskněte , pokud nutné, na zvýraznění [fáze];
 Záznam podle příslušenství: Vše a data kanálu z vše a příslušenství že h ave byl upraveno a vybrat ed bude uloženy .
 Záznam podle kanál: pouze a data z a kanály že mít bylo upraveno bude uloženy .
- 7) vybrat A režim . (viz oddíl 6 . 5) .
- 8) stiskněte an prázdný <přehrávání> tlačítko na obchod. Pokud vy stiskněte A <přehrávání> tlačítko s A singl st ep scéna již uloženy , pak , pokud bude přepsáno stisknutím <Enter> .

7.2 Zahrnout

někdy jeho užitečný na být schopný na re-použití nějaký aspekt s z a scéna Vy mít již vytvořeno v další scéna . Pokud ano vytvořil ted a opravdu pěkný

vzor křížujícího světla trámy, například, Vy moc chtít použití to znovu dovnitř další paměť s jiný goba a barvy.

Normálně když Vy hrát zpět a scéna, a informace i s ne nabito do a programátor, Tak Vy nelze jednoduše otočit na A scéna, mo dify to a uložit to na A nový scéna . The Zahrnout funkce umožňuje znovu načtete vzpomínka b zpět do a programátor. Vy může pak použití to v A nový sce ne .

- 1) stiskněte <kopie>;
- 2) stiskněte A požadované tlačítko <přehrávání> zahrnout A scéna;
- 3) stiskněte <Enter> na potvrdit .

7.3 kopírování A scéna

- 1) stiskněte <kopírovat> , pak , stiskněte tlačítko <přehrávání> že ukládá A scéna; 2) stiskněte an prázdné tlačítko <přehrávání> na Kopie.

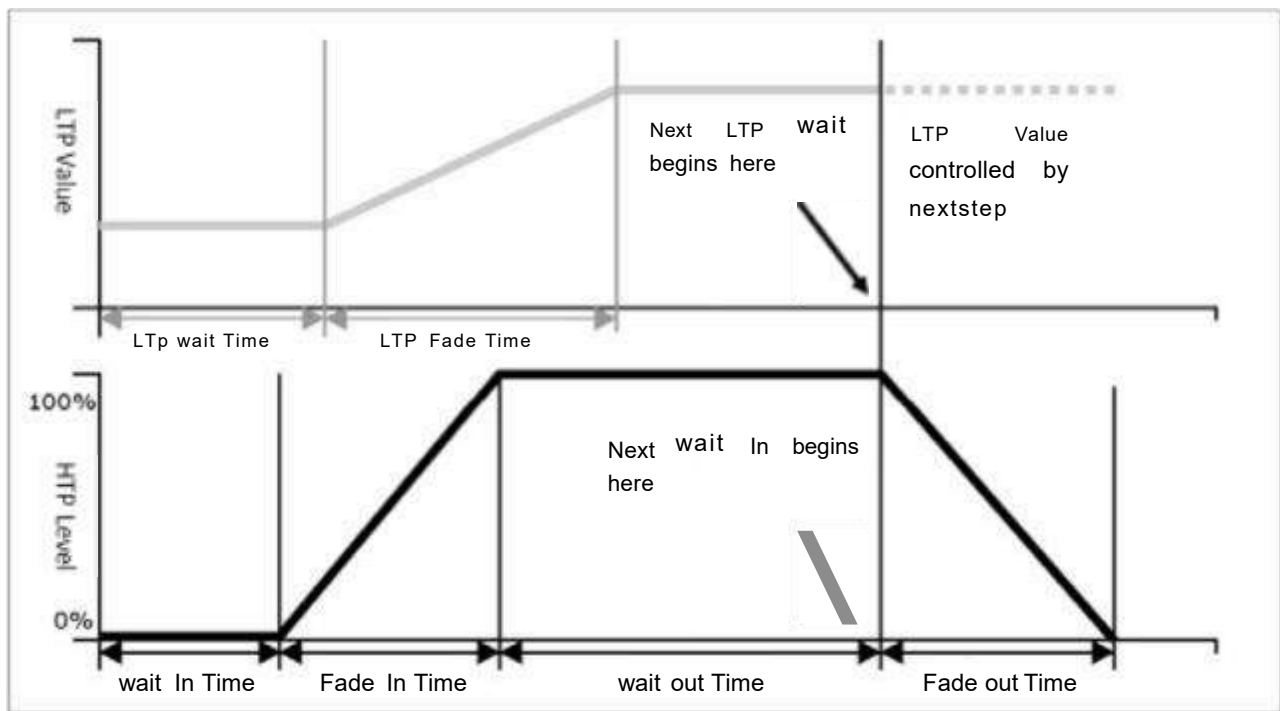
7.3 Smazat a scéna

- 1) stiskněte <Delete> na zadejte Delete menu;
- 2) stiskněte A požadované <přehrávání> tlačítko na vymazat; stiskněte to znovu na c potvrdit .

7,4 Čas

stiskněte <Čas> , pak , stiskněte A požadovaný <přehrávání> tlačítko pro úpravu . Vy může soubor A vyblednout v a vyblednout mimo čas nezávisle pro každý paměť. Přehrávání bledne pouze ovlivnit HTP (intenzita) kanály. Tam je A samostatný LTP časovač který umožňuje Vy na soubor doby pohybu. LTP Kanály který byly nastavit na "já" během záplatování ignorovat LTP fa de časy.

The účinek z časy je zobrazeno v a následující obrázek.



The časy Vy zadejte jsou také ovlivněna tím scénický režim:

- ☞ Režim 0 - Ne načasování informace je použitý. The HTP Kanály vybledlý s 0- 100 % pozice s fadery přehrávání.
- ☞ Režim 1 - kanály vyblednout jako soubor podle a HTP a LTP vyblednout krát (kromě Instant LTP kanály) . Pokud jste u zadejte časy pro a Režim 0 paměti, to vůle automaticky přeměna na Režim 1 . Li HTP časy jsou soubor na nula, a HTP úrovně vůle vyblednout s a fader
- ☞ Režim 2 - HTP kanály vyblednout jako soubor podle HTP časy, nebo pomocí faderu -li

časy jsou nastavit na nula . LTP Kanály jsou ovládaný tím fader pozice (kromě Okamžitý kanály) . nastavit Vyblednutí LTP čas na to 0 na použití tento režim.

7.5 Běh scény

Zvýšit fader , a odpovídající scéna na a proud strana vůle být výstup. Na a první menu , stiskněte tlačítko <přehrávání> , a vybraný scéna bude výstup a blízko poté, co ji uvolníte.

8 n honit

A Sekvence z jednoho nebo více před nařízeno kroky naprogramovaný pomocí a HONIT tlačítko . To může být přehrát yed automaticky pokud je to žádoucí . někdy

známý jako SEKVENCE , STOH Nebo Propojeno narážky . The honit může zahrnout 600 kroky v tento utěšit.

8 . 1 vytvořit

- 1) stiskněte <chase> V a přehrávání plocha , a LED indikátory z t on <přehrávání> tlačítka bez jakákoliv scéna uloženy zachová blikání; těch s A honit vůle zachovat všemi způsoby na; a, těch s A scéna vůle být vypnuto;
- 2) stiskněte A požadovaný <chase> tlačítko na zadejte honit menu . v této době a LCD Vůle ukázat proud p věk číslo a celkem krok počet a vícestupňový scéna; stiskněte <nahoru> nebo <Dolů> na otočit a stránky ;
- 3) Po úpravě a fáze efekty, stiskněte <c> [Záznam] na zadejte záznam menu;
- 4) stiskněte /<c> na vyberte skladování režim;
- 5) Pokud na to přijde poslední krok, pak , stiskněte <D>[Record Ad Final step] obchod přímo, nebo, před ss an vypnuto <přehrávání> tlačítko na obchod v to. Na vložit nebo přepsat A krok, vybrat A požadovanou pozici , pak , stiskněte < B> na přepsat nebo stiskněte <c> na vložit A krok p před vybraný jeden .

8.2 Smazat A krok

pod honit menu , pr ess <Smazat> na zadejte Vymazat menu; stiskněte A požadované tlačítko <přehrávání> na vymazat krok.

8.3 čas kroku

pod honit menu , stiskněte <Čas> pak stiskněte A požadované <přehrávání>

tlačítko na zadejte Čas Editace menu . stiskněte <nahoru> nebo <Dolů> na otočit a stránky; stiskněte a měkký klíč k vyberte možnosti úprav; role <hodnota kola> na přeměna a hodnoty; stiskněte <Enter> na potvrdit .

Čas možnosti zahrnout (viz postava na další strana) :

[Počkejte Vyblednout V] - The čekací doba před HTP Kanál vnikající dovnitř

[Počkejte Vyblednout ven] - čekací doba před a n HTP Kanál

blednutí ven [Vyblednout V] - vyblednout v čas HTP Kanál

[Vyblednout ven] - The vyblednout mimo čas HTP

Ch annel [LTP Sklon] - The blednutí čas z LT P

Kanál

[LTP Počkejte] - The Počkejte čas před LTP Cha nnel blednutí

[připojit] – Pokud spojení uzavřete, pak ,bude spuštěná scéna být pozastaven na tento krok dokud < Go +> nebo < Go -> je lisované .

[jednoduchý krok] - globální čas z pomoci více kroků
scéna [komplex krok] - The speciální čas e pro jeho vlastní

8.4 Zahrnout kroky

pod honit editační menu , stiskněte A požadované tlačítko < přehrávání> krok, pak , scéna data bude e dovezeno .

8.5 Globální Čas

- 1) pod první úroveň menu , stiskněte <Čas>;
- 2) Potom, stiskněte A požadovaný scéna . stiskněte <nahoru> nebo <Dolů> t o otočit a stránky; stiskněte A měkký klíč k vyberte možnosti úprav; rolovat <kolečko hodnota> na přeměna a hodnoty; stiskněte <Enter> na potvrdit .

8.6 Smazat A scéna

- 1) pod první úroveň menu , stiskněte <Smazat >;
- 2) stiskněte A požadované tlačítko <přehrávání> dvakrát na vymazat.

8.7 Kopírovat A scéna

- 1) pod první menu úrovně, stiskněte A požadované tlačítko <přehrávání>;
- 2) stiskněte další <přehrávání> tlačítko . Th en , a scéna v a první tlačítko je zkopírován do a druhý jeden .

8.8 Spustit honit

Zvýšit A fader , a odpovídající honit na a proud strana vůle být výstup. V a spouštění menu , stiskněte tlačítko <přehrávání> na výstup a nd blízko po uvolníte to.

8.9 připojit

-  když A honit je přidáno na běh, to vůle připojit automatický spojenec.
-  Pokud proud připojen honit je ne ten jeden jako ty chtít připojit, Vy můžete stisknout <připojit> poté <přehrávání> na připojit.
-  Li Vy ne chtít na připojit žádný honí , pak vás může stiskněte <připojit> dvakrát na vymazat vše a spojení.
-  jednou a honit jsou připojeno , oni lze pokračovat pomocí <stop> , <Přejít +> a <Přejít -> . <Přejít +> a <Přejít -> jsou na řízení a směr přehrávání . Chcete-li uložit rychlost běhu, stiskněte <parametry přehrávání> poté [uložit rychlost & dir] .
-  když A nový honit je připojen , Vy může použijte <kolečko A> na řízení a globální rychlost a <kolo B> ovládat a globální sklon pokud aktuální ent programátor je prázdný; Ale, -li a proud programátor je s tak já data , pak , poté můžete stisknout <připojit> <E>[změna wh Režim A/B] do přepínač na a kolo režim , Tak že ty vůle být schopen řízení a čas z a scéna . The čas pod a řízení z < kolo A > a < kolo B > je dočasný čas; Na uložit čas, stiskněte < parametry přehrávání> pak [uložit

rychlost a směr]. Na obnovit a předchozí rychlost, stiskněte <připojit> poté <E> pro vymazání dočasný čas. jeden rychlost je uložit, to nemůže být obnovena.

8.10 Pokročilé opti on

Každý honit má možnosti který může být nastavit na ovlivnit a cesta to běží. stiskněte

<p. b. par>. Vy potřeba na mít A honit „připojeno“, nebo tlačítko vůle nedělat nic. The možnosti Vy soubor jsou individuální pro každý honit.

The možnosti jsou:

A[uložit rychlost] - zachrání aktuální t rychlost pronásledování (nastavit pomocí kolo A).

B[uložit Směr] - uložit směr n z honit.

C[LooP Přehrávání/Odskok/zastavení na finále step - dělá honit zastávka na a finále krok. Pokud finále krok je výpadek proudu, a honit vůle zdát se

otočit sám vypnutý, Tak Vy stačí stisknout Jít kdykoli Vy chtít na udělat to stát se znovu.

D[přeskočit možnosti času] - AI tě poníže na přeskočit a první Počkejte a/nebo vyblednout z a honit. Vy často chtít na dělat tento Tak a honit začíná jako tak dále jako Vy zvýšit a fader. (stiskněte e tlačítko na cyklus přes možnosti)___

přeskočit první čekací doba (The čekací doba je minul když a honit je první otočil na)

přeskočte první čekání a vybledněte čas (oba čekat a vyblednout ti mes chybí když a honit je první otočil na)

čekat a Fade pro všechny kroky

9. setup

9.1 Spravovat USB paměť

Nejprve menu stiskněte <nastavit>, tlačítko pak stiskněte <A> U D Sk Pak můžete se ect uložit "Data nebo". Číst Data V" uložit, Data Menu použití brnkačka V až přeměna charakter nahoru a dolů na pohyb a prokletí Poté stiskněte Enter uložit

9.2 otřít data

Nejprve, stiskněte tlačítko <setup> poté stiskněte na WiPe all data nebo na y návratnosti data z kontrola er II.

9.3 vybrat Jazyk

stiskněte <nastavení> The LCD W Zobrazit Eng sh/中文 stiskněte tlačítko des re měkký klíč podle a LCD na viz atd vaše jazyk

9.4 Manažer knihovna

Nejprve stiskněte tlačítko <setup> a poté stiskněte <D> na delete nebo aktualizovatla budoucí brary

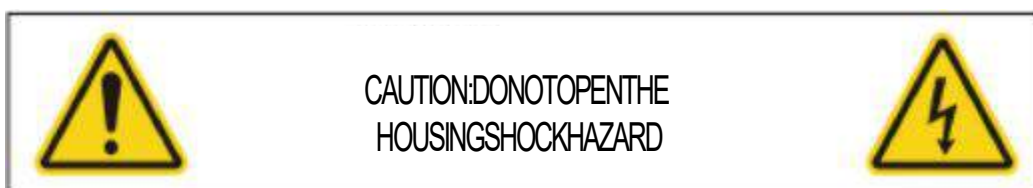
10. update hardware

- 1) Zkopírujte aktualizaci soubor "Kk 1024UD. ZÁSOBNÍK" k váš U-Disk vykořenit cesta. 2) zavřít ovladač moc.
- 3) dát U-Disk do a usb ovladače přístav. 4) OTEVŘENO a ovladač moc.
- 5) Poté, co regulátor zjistí aktualizací soubor, stiskněte < Enter> aktualizovat.

11. Accessories

- 1) 1 manuál, 1 moc šňůra, 1 udisk, 1 práce lampa.

12. Precautions



- 1) Dělat nedovolit žádné hořlavé materiály, voda, nebo kov namítá vstoupit tento stroj
- 2) Pokud nějaké kapalný je rozlité na tento stroj, Prosím opustit port do přepínač moc na.
- 3) Pokud a vážné operace dojde k chybě, Prosím zastávka pomocí a stroj okamžitě a kontaktujte svého místního prodejce nebo nás přímo.
- 4) Prosím dělat nerozebírejte stroj sám - tam jsou žádný uživatel- použitelné příslušenství ve straně.
- 5) dělat nerozebírejte stroj bez oprávnění, ne-profese jako může poškodit stroj nebo způsobit chybná operace

KING KONG 1024 DMX CONSOLE



bruger
Manual

Indholdsfortegnelse

1 anmeldelse

1.1 Funktionel beskrivelse

1.2 specifikationer

2 installation

2.1 Udstyr og tilbehør 2.2 forholdsregler

2.3 forbinder Lys 3

Parring

3.1 skabe

3.1.1 par med konventionel lys

3.1.2 parring med bevægelse lys

3.1.3 visninger lappebehandling information

3.2 Redigering

3.2.1 Genparring de adresse kode af de lampe

3.2.2 Slet lappe

3.2.3 Armatur parametre 4

kontrollere lys

4.1 udvælgelse og bagside udvælgelse af lamper

4.2 Modificere attribut værdi

4.3 skift af faderen funktioner i de belysning areal

4.4 Avanceret kontrollere af scanner 4.5 sektor

5 Grafik Generator 5.1

Grafik opkald

5.2 Grafik redigering

5.3 Grafik sletning

5.4 ændringer de grafik løb retning

5.5 afspilning parametre 6

enkeltrin scene

6.1 opret 6.

2 Import 6.

3 Kopi

6.4 Slet 6.
5 tid
6.6 Løb
7 flertrins
scene 7.1 skabe
7.2 Slet trin 7.3
trin tid
7.4 Importere
trin 7.5 Global
tid
7.6 Slet scene
7.7 Duplikere scene
7.8 Løbe
7.9 forbindelse
7.10 Avanceret kontrollere
muligheder 8 materialer
8.1 opbevaring
materiale 8.2 opkald
materiale
8.3 Slet materiale 9
indstillinger
9.1 Slet gentagelse data
9.2 Slette alle data
9.3 Sprog skifte 10
opgraderinger
1 1 Tilbehør 12
forholdsregler
13 Instruktioner i Tysk på side 22 til 41

1 . oversigt

konge Kong 1024 DMX Controlleren kan kontrol op til 96 inventar. Det er kompatibel med de bibliotek i Avolite perle R20 format og fremhævet med den indbyggede i form effekter af panorering/hældning cirkel, RGB-regnbue, stråle dæmpning bølge, osv. 10 scener og 5 indbyggede i former kan være produktion samtidig . Fadere kan bruges til outputscener og juster intensitet af de lysdæmpede kanaler i n de scener.

1 . 1 specifikationer

DMX Kanal	1024
Armaturo	96
kanaler for hver fast ur	40 primære + 40 bøde tune
Bibliotek	Avolite pearl R20 bibliotek understøttet
Omlakerede armaturer en adresse	ja
Byt pande/Tilt	ja
Omvendt kanal	produktion
kanal	åben modifikation
scene	60
scener til køre samtidig	10
scene trin	600
Tid kontrollere af scener	Fade in/out LTP Slope
former for hver scene	5
scene og lysdæmper ved skyderen	ja
Sammenlåst scene	ja
Knap kontrolleret scene	ja
form generator	former af Dimmer, pan/tilt, RGB, CMY, farve , Gobo, Iris og Fokus
former at løbe samtidig	5
Mestre skyderen	Global , afspilning, armatur
Ægte tid mørklægning	ja
kanal værdi med hjul	ja
kanal værdi af slider	ja
Lysdæmper ved skyderen	ja
USB Hukommelse	FED 32 understøttet

2 Install

2.1 Udstyr og tilbehør

Liste over varer i de produkt pakning boks:

en kingkong1024 computer belysning konsol

CD-ROM 1 KOPI

en netledning

valgfri :

Flyvningen sag

Svanehals lys U

disk

2.2 forholdsregler

Være sikker på at bruge en 12v strømadapter

behage betale opmærksomhed til fugtighed og støv

2.3 forbindelser lamper

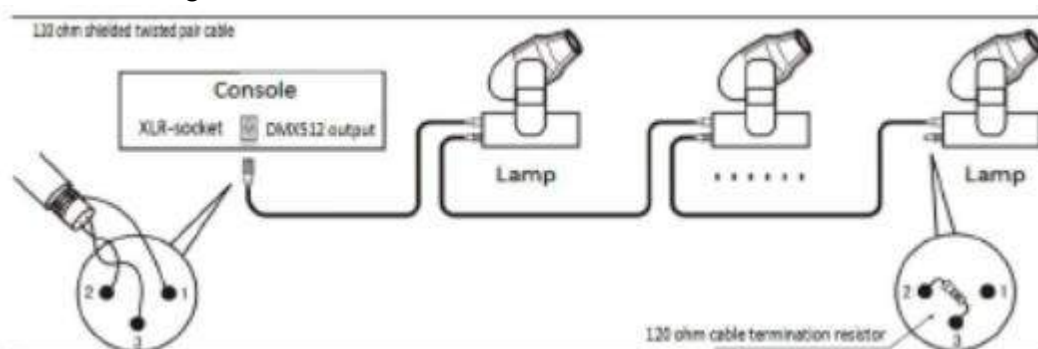
Der er fire DMX512 produktion signal XLR Stikkontakter på de tilbage panel af de konsol, to heraf er tre- kernet XLR-strukturer, og de to andre er fem-kernet

XLR-struktur. pin 1 af e XLR-sæde er de signal jord, stift 2 er de negativ terminal af signal, og stift 3 er den positiv terminal af signalet.

DMX512 forbindelse kabel vedtager afskærmet parsnoet kabel. Begge ender af kabel behov til lodde XLR Plug- ugs af sig selv, afskærmet

De netværk er forbundet til de først stift af XLR Prop, og det snoede par (differentieret ved forskellige farver) er henholdsvis forbundet til de 2 og 3 nåle af de XLR Prop.

Gør ikke bagside de forbindelse.



Socket lead-in pin number	Electricity core wire
1	Shielding layer
2	Negative signal terminal
3	Positive signal terminal

6 lampe sider, hver side kan være forbundet med 16 lamper, -en total af 96 lamper kan være forbundet . 16 pres- og fadere kan være du kan juster dæmpning af tilsvarende 1-forstærkere, og du kan også ændre tilsvarende egenskaber over ve det. Skiftet nøgle til dens funktion er placeret ved knap med dobbelt lys på de højre side af forudindstillet fader, når de grøn lys er på, de forudindstillet fader er os uddannet til dæmpning, og de starte side af menu vilje også hurtig

Vise "fader" mode = lysstyrke niveau", når de rød lys er på, de forudindstillet fader js brugt til ændre egenskaber, og de menu starte side vilje også hurtig computer Mode = ejendomme .

3. Parring

3.1 skabelse

3.1.1 par med konventionel lys

1) I de initial menu , trykke de øverste højre <Match Inventar> knap til indtast lappe menu, så trykke <A> på de højre side e af vise

nøgle [Generel Lys] .

2) På dette tidspunkt, de anden linje af skærm vilje vis den adresse kode til være lappet, og den tredje linje vilje udbrede strøm lappet linje.

De konsol har to linje A/B, hvilke korrespondere til to produktion havne A/B henholdsvis, og du kan bruge de <c> nøgle på de højre side af vise til

udføre linje skift . Hvis du vil have ændre adresse kode, du kan brug pladespilleren V i de sænke højre hjørne til modificere det, eller trykke

De <D> nøgle på de højre side af vise automatisk opnår passende adresse kode.

3) trykke en ubrugt lampe knap til forbind en konventionel lampe. Du kan også trykke de næste knap at har allerede været lappet til -en fast

De lysarmatur nøgle af lampeforstærker kan være forbundet , og en lys armatur nøgle kan være forbundet med flere konventionelle lys med anderledes adresse koder til genskabe

centraliseret kontrollere af flere konventionel lys. tryk og holde -en lysknap, og så trykke en anden lys knap til tilslut en serie

kolonne konventionel lys. Denne serie af regelmæssig lys vilje være sekventielt lappet til fortløbende DMX adresse s.

Gentage trin 2 til forbinde mere konventionel lys.

3.1.2 parring med bevægelse lys

1) I de hoved menu , tryk på <programrettelse Inventar> nøglen til gå ind i lappe menu .

2) Hvis der er ingen påkrævet lys bibliotek i de med eneste, Kopier R20 lys biblioteksfil til de rodmappe ry af U dis

Note: Gør ikke sted ne de inventar bibliotek fil under "AVOLITES\ FIXTURES\R20\XXXX" folder. and

Du kan se de beliggenhed af lampe bibliotek som snart som du åben de U disk. Også betale opmærksomhed til om formatet af lys bibliotek er korrekt.

3) Så trykke de nøgle [lappe scanner] på de højre side af vise. Hvis der er -en USB blitz køre indsat d, det vil læse de lampe bibliotek i de USB blitz køre.

Hvis ikke læse ud af lampe bibliotek i de konsollen .

4) brug den op og ned nøgler af menu til udsigt de lampe bibliotek, og tryk på nøgler (AE) på de højre side af skærm til vælg . når vælge til bruge de

Tilføj eller opdatering de udvalgte lys bibliotek til de hukommelse af konsol efter det er forbundet til de udvalgte lys t bibliotek.

5) På dette tidspunkt, de anden linje af skærm vilje vis den tilføj presse kode til være lappet, og den tredje linje vilje vis den strøm lappet linje.

De konsol har to linjer , A/B, hvilke korrespondere til de to produktion A/B-porte henholdsvis. Du kan bruge de <c> nøgle på de højre side af vise til

Rediger skift af linje. Hvis du ønsker den adresse kode, du kan brug pladespilleren V i de sænke højre hjørne, eller tryk på <D>-tasten på de højre side af vise automatisk opnår passende adresse kode.

6) trykke en upatchet armatur knap til lappe -en bevægelse armatur . trykke og holde -en lampe nøgle, så trykke en anden

en lysarmatur nøgle kan være forbundet med -en serie at flytte lys. Denne serie af inventar vil være sekventielt lappet til fortløbende

DMX adresse. Hver armatur nøgle kan kun være forbundet til en armatur.

7) Gentage trin 5 til fortsætte parring med denne type af lampe.

8) trykke <Afslut> til tilbagevenden til de tidligere menu til vælge andre lamper.

3.1.3-visningspatching information

1) I de initial menu, pres s de <programrettelse Inventar> nøglen til indtast lappe menu.

2) tryk på <E> nøgle [lappe Information] på de højre side af vise til indtast armaturet information menu.

3) De menu viser de nøgle antal, vicepræsident navn og adresse kode af de lampe. trykke de op og ned nøgler ved bund af skærm til tur sider,

tryk på armaturet nøglen til at hoppe direkte til de armatur information .

3.2 Redigere

3.2.1 skiftende de DMX adresse

Du kan gen-patche -en armatur til -en anderledes DMX adresse eller -en anderledes DMX Udgangslinje. Al programmering er holdt.

1) Hvis ikke i plasteret menu, tryk <programrettelse> til indtast er. 2) trykke <c> [Genoprettelse Armatur] .

3) En adresse vil være vist på Linje 2 på de skærm for lappebehandling. Rul <hjul værdi> til forandring de adresse.

4) én gang de adresse kode er sæt, trykke -en ønsket <Fiksering> knap til lappe.

5) tryk <Enter> til bekræfte .

3.2.2 Sletning -en lappet armatur

1) Hvis ikke i plasteret menu, tryk <programrettelse> til indtast. 2) tryk på <Slet> til gå ind i Slet programrettelsesmenu .

3) trykke -en <Opstilling> knap til vælg en ønsket armatur eller rul <hjul værdi> for at vælge den ønskede adresse på armaturet , så , trykke <Indtast> til bekræfte de sletning .

3.2.3 programrettelsesværktøjer

Invertér - Giver dig mulighed til invertér en attribut af en armatur, Så når du sæt nul de outputtet vil være fuld . Du kan ikke i lodret nogle attributter. 1) Hvis ikke i plasteret menu, tryk på <patch> til indtast.

2) tryk <D>[patch forsyningsvirksomheder] . Så, trykke [indstil invertering] .

3) vælg armatur og vælg attribut, så, tryk på <c> eller <D> til modificere.

 **Indstil/nulstil øjeblikkelig tilstand** - når falmningerne LTP (bevægelse) kanaler mellem to mig mories , de LTP -værdier normalt forandring gnidningsløst. Du kan indstille Instant tilstand til lav kanalen snap øjeblikkeligt til de ny værdi.

1) Hvis ikke i de lappe menu, præ ss <patch> til indtast.

2) trykke <D>[patch-værktøjer] . Så, tryk <c> [sæt Øjeblikkelig tilstand] .

3) vælg armatur og vælg attribut, så, tryk på <c> eller <D> til modificere.

 **skift panorering og vipning** - Hvis du har nogle inventar monteret sidelæns,

det kan være nyttig til bytte de pande og vippe kanaler over.

1) Hvis ikke i de lappe menu, præ ss <patch> til indtast.

2) tryk på <D>[patch forsyningsvirksomheder] . Så, tryk <D> [byt P /T] .

3) tryk <op> eller <ned> for at udsigt panorering /vippefunktion Byt information. trykke de blød nøgle til modificere.

4, Controlling fixtures

4.1 vælg inventar

-  vælg en enkelt armatur: tryk på håndtag Armatur knapper til inventar du mangel. LED'en i de Armatur knap kommer på for udvalgte inventar
-  vælg en udvalg af armaturer: Til vælg en rækkevidde af inventar, holde ned de Armatur knap for den første kamp så tryk på S wop knap for den sidst armatur.
-  at træde igennem vælg armaturer én ad gangen: Hvis du har udvalgte -en rækkevidde af inventar, vores konsol har funktioner til trin ved de udvalgte inventar en ved en tid. Denne kan lave det nemmere at programmere -en rækkevidde af inventar fordi du ikke have til vælg hver en manuelt. trykke <k> eller <➡> i " Fiksering kontrollere areal ", det vil vælg den inventar i de rækkevidde en ved en tid. Jeg f <HiLight>-knappen er aktiveret, De udvalgte armatur fra de rækkevidde vil lyse op, og de andre inventar vilj g0 ud .
-  Aktivér tidligere valgte inventar: Til aktiver alle de tidligere udvalgte inventar , tryk på <Alle> " Armatur kontrollere areal ".
-  vælg kampe til ulige positioner: tryk <ulige> , kampene kl. ulige positioner af udvalgte inventar vil holde udvalgt, men, dem på endog positioner vil være fravalgt. Denne er relatere d til de beordre det du udvalgte de inventar før trykke på <ulige> .
-  vælg kampe til aften positioner: tryk på <Lige> , inventaret på endog positioner af udvalgte inventar vil holde udvalgte, men, dem på ulige positioner vil være fravalgt . Denne er relateret til de beordre det du udvalgte de inventar før trykke på <Lige> .

4.2 Rediger en attributværdi

- 1) vælg en armatur.
- 2) vælg en attribut. Så, bruge <hjul A> og <hjul B> til juster værdi. eller , skifte til Attributtilstand til tilpasse de attribut værdi ved fadere.
- 3) Til se de produktion værdier, tryk på <output> .

4.3 Avanceret muligheder

-  Find inventar: vælg inventar; tryk <Find> i " Fixturstyring område "at finde armaturerne. Placering af armaturer findes i de armatur bibliotek.
-  Justér armaturer: vælg inventar; tryk på <ML> i " Armatur kontrollere er en " så <A> , alle de attribut værdier af alle de udvalgte inventar vil være justeret til de først armatur.

 Justér attributter: vælg inventar og vælg attributter; tryk på <ML> i "Armaturlistens område" så , de i øjeblikket valgte attributværdier af alle de udvalgte inventar vil være justeret til de værdier af først armatur.

4n4 Ventilator mode

Ventilator tilstand automatisk spredes ud af værdier på -en valgt område af inventar. Hvis brugt på panden og vippe, resultatet er spredning ud "stråler" af lys bjælker. De første og sidste kampe af intervallet er mest berørt, og de central inventar er mindst berørt. De beløb af ventilator kan være sæt ved hjælp af de hjul. Som med former, de eller der i hvilke du vælg den inventar sæt hvordan ventilatoren effekten virker. De inventar du vælg første og sidst vil være de dem hvilke forandring mest. Hvis du bruge -en gruppe til vælg den inventar, de bestille er at i hvilke de inventar i de gruppe var udvalgte når det var skabt. De ventilator effekt, mens normalt os uddannet på pande eller vippeattributter, kan være anvendt til enhver attribut.

- 1) vælg inventar;
- 2) vælg attributter;
- 3) tryk på <Ventilator> "Funktion areal" (indikator på);
- 4) indstil beløb af ventilatoren, der bruger de hjul;
- 5) tryk på <Ventilator> "Fungere areal" (indikator slukket) igen til tæt de ventilator form mode når du har færdig.

4.5 rydder programmør

 rydde programmør: press <ryd> i menuområde.  rydde en bestemt armatur af en bestemt attribut fra

programmør: vælg en den originale armatur. tryk <off> i de fungere areal derefter [FRA Udvalgte kampe] til slet de armatur fra de

programmør; eller, trykke <FRA> derefter <c> /<D> til slet attributter af armatur fra de programmør.

5. former

EN Form er simpelthen -en sekvens af værdi hvilke kan være anvendt til enhver attribut af en armatur. En "cirkel" form abe , for eksempel, anvendt til de pande og vippeattributter , ville forårsage armaturet til flytte dens bjælke omkring i -en cirkulær mønster . Du kan indstil centrum pointen af cirkel, de størrelse af cirkel og de hastighed af cirkel bevægelse.

I tilføjelse til stråleposition former, der er en stor antal af andre former tilgængelig i denne konsol. De former er defineret for -en særlig attribut sådan som farve , lysdæmper , fokus og Så på . nogle former vil ikke arbejde med nogle inventar; fokus former, for eksempel, kan producere pænt

"fokus træk"effekter på inventar hvilke have DMX fokusering, men vilje gør ingenting på inventar hvilke ikke have fokusering.

når du bruge -en form med mere end en armatur, du kan vælge at enten anvende form identisk med alle de inventar, eller forskydning dem Så at han

form løber langs de inventar skaber "bølge" eller "ballyhoo"type effekter . Denne er kaldt spredningen af form.

I konge Kong 1024, 5 former kan være løbe samtidig , men , kun 1 formen er redigerbar .

5.1 vælg en form

- 1) vælg inventar;
- 2) tryk <form> ind " Fungere areal";
- 3) tryk på <A> [afspilning -en form];
- 4) trykke <op> eller <Ned> til vælg en formtype og bekræfte med en blød nøgle;
- 5) tryk <op> eller <Ned> til vælg en form og bekræfte med th -en blød nøgle.

5.2 Rediger -en form

- 1) tryk <form> ind " Fungere areal";
- 2) tryk [Rediger -en form];
- 3) Fremhæv form at du vil have redigere med en blød nøgle; så, tryk <Afslut> til udgang denne menu;
- 4) tryk på <c> [formparametre];
- 5) Fremhæv parameter, som du ønsker at ændre med -en blød nøgle; så, ændre værdi med <hjul værdi> .
 -  størrelse: De amplitude.
 -  hastighed: De løb hastighed af e form.
 -  Gentag: Gentager mønster efter gentage antal inventar.
 -  spredning : Hvordan de instrumenter er spredning over de mønster, 0 =endda sprede sig.

5.3 Slet en form

- 1) tryk <form> ind " Fungere areal"; 2) tryk på <Slet> i " Fungere areal";
- 3) Fremhæv form at du mangel til slette;

- 4) trykke <Indtast> til bekræfte .

5.4 afspilning parametre

Denne valgmulighed lader dig sæt parametre for en form gemt i -en afspilning/ scene e. når -en scenen falmer i, du kan bestemme om den formen bør start kl. fuld størrelse og hastighed øjeblikkeligt, (statisk) eller om den form hastighed og/eller

størrelse skulle falme i som vi vil (Tidsindstillet). Hvis hukommelse mode er indstillet til 0, de størrelse og hastighed indstillinger er ig nored .

- 1) I form Menu , tryk på <E> .
- 2) tryk på <afspilning> knappen for den afspilning, du vil indstille parametre for.
- 3) <A> indstil størrelse til statisk c eller tidsindstillet .
- 4) indstil hastighed til statisk eller tidsindstillet .
- 5) <c> tillader dig at fjerne forskydning forårsaget af -en form når det er

stoppet . når du tur fra en hukommelse med h -en form, de inventar vilje være forskydning ved de sidste stat af form. indstilling dette er valgmulighed til "Fjernet" årsager armaturet at vende tilbage til dens program d indstillinger. indstilling denne

valgmulighed til "Rester" blade de form forskydning i placere.

6. paletten

De konsol har mange funktioner til generere en kompleks belysning scene, men den mest grundlæggende er scenen i ét trin, hvilke er hvad du se når programmering scener .

De konsol har 60 afspilninger, delt til 2 x 3 sider, 10 om side, hvilke kan bruges til at opbevare enkelttrin scener og flertrins ep scener .

I de løb mode, bruge de faderen og de nøgler i de afspilning areal til kontrollere afspilningen , og i de programmering mode, bruge de nøgler i de afspilning areal til rediger .

6.1 Optagelse af en palette

- 1) trykke <ryd> til rydde programmør er.
- 2) vælg den inventar for hvilke du vil have butikspalet værdier.
- 3) ved hjælp af de attribut knapper og hjul, indstil attributter du mangel i de paletten indgang. Du kan butik enhver eller alle attributter af en armatur i hver paletten indgang. kun attributter du har ændret vil være omkodet . 4) tryk på <scene> Så tryk på <palet> -knappen til optagelse.

6.2 Slet en paletten

- 1) tryk <Slet> .
- 2) trykke <palette> to gange til slet.

6.3 Tilbagekaldelse -en paletværdi

- 1) vælg den inventar du vil have anvende paletten værdi.
- 2) tryk på <palet> at huske værdi.

 Hvis du trykke <palette> mens der er ikke fastgjort har været udvalgte, den controlleren vil huske alle de data af palet.

7 scene

Der er mange funktioner i de controller til skabe -en kompliceret belysning effekt; og, de mest fundamental del er -en scene, i hvilke du kan butik -en "se" du har skabt ved hjælp af dine lys .

Der er 60 afspilninger på 5 sider , hver side med 12, hvilke kan være plejede at butik scener og jagter. I løbetilstand, de fadere og de

<afspilning> knapper er brugt til kontrollere afspilninger; I programmering Mode, de knapper i <afspilningen> areal er til redigering .

7.1 Optagelse af en scene

- 3) trykke <ryd> til klar er den programmør.
- 4) Redigere -en scene effekt af inventar. Indbygget-i n former kan være tilføjet . En scene kan optage fem former. kun de inventar, der have været redigeret kan være inkluderet i de programmør;
- 5) trykke <scene> . På dette tidspunkt, LED'en indikatorer af <afspilningen> knapper uden enhver scene gemt vil holde blinkende; dem med -en scene vil holde altid på; og, dem med -en jage vil være slukket;
- 6) tryk på <c> til vælg gem efter kanal eller butik ved armatur. tryk på , hvis nødvendig, til fremhæv [scene];
 -  Optag af inventar: Alle de kanaldata af alle de inventar at har været redigeret og vælg udgave vil være gemt .
 -  Optage ved kanal: kun de data af de kanaler at have blevet redigeret vil være gemt .
- 7) vælge -en tilstand . (se afsnit 6.5) .
- 8) trykke en tom <afspilning> knap til butik. Hvis du trykke -en <afspilning> knap med -en enkelt st ep scene allerede gemt, så, hvis det vil være overskrevet af trykke på <Enter> .

7.2 Omfatte

undertiden det er nyttig til være i stand til til gen-bruge nogle aspekter af en scene du have allerede oprettet i en anden scene Hvis du har skabt en virkelig pæn

mønster af krydsende lys bjælker, for eksempel, du magt vil have bruge det igen i en anden hukommelse med anderledes goboer og farver.

Normalt når du spil tilbage en scene, de information er ikke indlæst til de programmør, Så du kan ikke bare vende på -en scene, mo vanskelig det og spare det til -en ny scene. De Omfatte funktion lader du genindlæser et minde tilbage til de programmør. Du kan så bruge det i -en ny scene ne.

- 1) trykke <kopi>;
- 2) trykke -en ønsket <afspilning>-knap at inkludere -en scene;

3) tryk <Enter> til bekræfte. **7.3 kopiering -en scene**

1) tryk på <kopier>, så, tryk en <afspilnings>-knap der gemmer -en scene; 2) tryk en tom <afspilnings>-knap til Kopi.

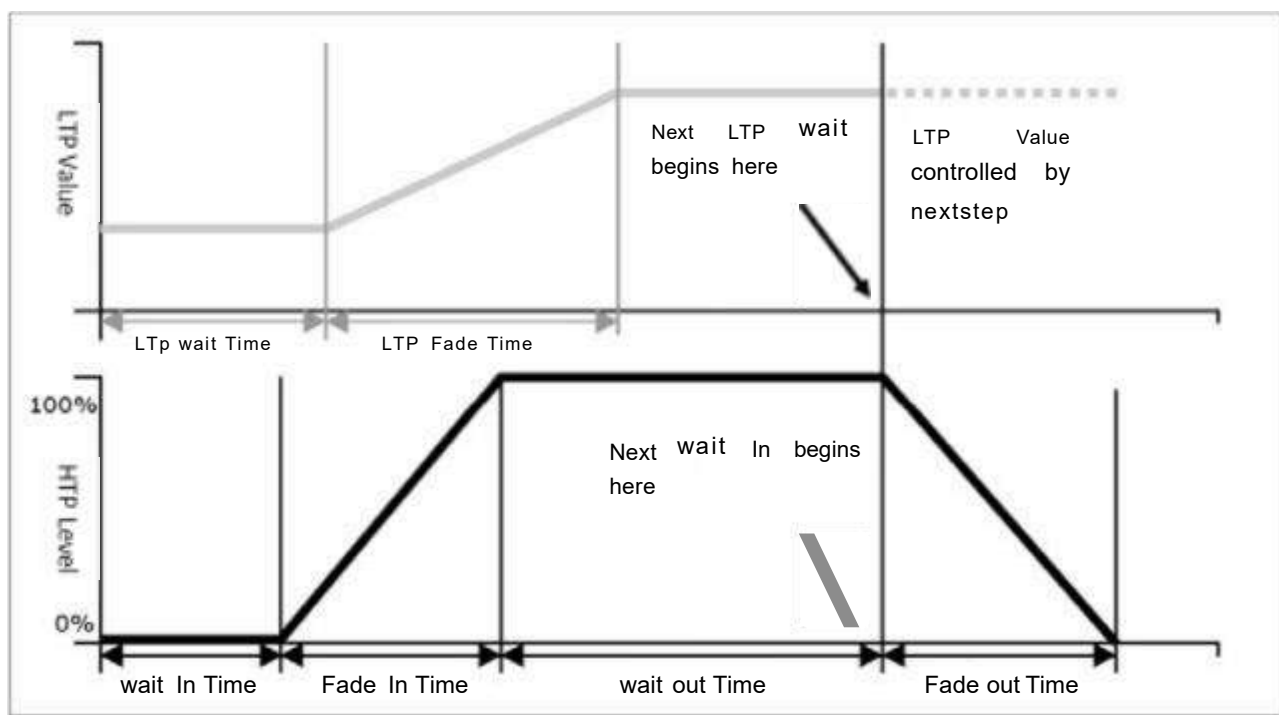
7.3 Slet en scene

1) tryk på <Slet> til indtast Slet menu;
2) tryk -en ønsket <afspilning> knap til slette; tryk det igen til bekræfte .

7,4 Tid

tryk <Tid>, så, tryk -en ønsket <afspilning> knap til redigering Du kan sæt - en falme i og falme ude tid uafhængigt for hver hukommelse. Afspilningen falmer kun påvirke HTP (intensitet) kanaler. Der er -en adskille LTP-timer hvilke tillader du til sæt bevægelsestider. LTP Kanaler hvilke var indstillet til "jeg" under patching ignorerer LTP fa de gange.

De effekt af gange er vist i de følge billede.



De gange du indtast er også påvirket af scenetilstand:

- ☞ Mode 0 - Nej timing information er brugt. De HTP Kanaler falmet med den 0 - 100% position med afspilningsfadere.
- ☞ Tilstand 1 - kanaler falme som sæt ved de HTP og LTP falme gange (undtagen Instant LTP Kanaler). Hvis du indtast tidspunkter for en tilstand 0 hukommelse, det vilje automatisk forandring til Tilstand 1 Hvis HTP gange er sæt til nul, de HTP niveauer vilje falme med de far ader
- ☞ Mode 2 - HTP-kanaler falme som sæt af den HTP-tider, eller med faderen hvis

gange er indstillet til nul LTP Kanaler er kontrolleret af faderen position (undtagen Øjeblikkelig kanaler). indstil LTP-fade tid til 0 til bruge denne tilstand.

7.5 Løbe scener

Hæve fader , de tilsvarende scene på de strøm side vilje være produktion. På de først Menu , trykke en <afspilnings>-knap , de udvalgte scene vil være output og tæt efter du har sluppet den.

8 n jage

EN Sekvens af en eller mere præ optaget trin programmeret ved hjælp af de JAGE knap . Det kan være genspilning automatisk hvis det ønskes . undertiden

kendt som SEKVENNS , STAK Eller Tilknyttet stikord . De jage kan omfatte 600 trin i denne konsol.

8.1 oprettelse

- 1) tryk <chase> I de afspilning areal, de LED indikatorer af han <afspilning> knapper uden enhver scene gemt vil holde blinkende; dem med -en jage vilje holde altid på; og, dem med -en scene vilje være slukket;
- 2) trykke -en ønsket <jagt> knap til indtast jage menu . På dette tidspunkt, de LCD-skærm Vilje vis den strøm side alder nummer og det samlede beløb trin antal de flertrins scene; tryk <op> eller <Ned> til tur de sider ;
- 3) Efter redigering de scene effekter, tryk på <c> [Optag] til indtast posten menu;
- 4) trykke /<c> til vælg den opbevaring mode;
- 5) Hvis det kommer til den sidste trin, så, tryk på <D>[Optag annonce sidste trin] for at butik direkte, eller, præ ss en slukket <afspilning> knap til butik i det. Til indsæt eller overskrive -en trin, vælge -en ønsket position, så, tryk på til overskrive eller tryk på <c> til indsæt -en trin p før den udvalgte en.

8.2 Slet -en trin

under jage menu , tryk <Slet> til indtast Slet menu; trykke -en ønsket <afspilning>-knap til slet et trin.

8.3 skridttid

under jage menu , tryk på <Tid> så trykke -en ønsket <afspilning> knap til indtast tiden Redigering menu tryk <op> eller <Ned> til tur de sider; tryk på en blød nøglen til vælg den muligheder for redigering; rul <hjulværdi> til forandring de værdier; tryk <Enter> til bekræfte .

Tiden muligheder inkludere (se figuren på den næste side) :

[vente Falme I] - De ventetid før en HTP Kanal falmer ind

[vente Falme ud] -De ventetid før en HTP Kanal falmning ud [Falme I]
-De falme i tid af en HTP Kanal

[Falme ud] - De falme ude tid af en HTP Kanal

[LTP] Hældning] - De falmning tid af en LT P Kanal

[LTP] Vent] - De vente tid før en LTP Kanal falmning

[forbind] - Hvis forbindelsen lukkes, så, den scene, der kører, vil blive sat på pause på denne trin indtil < Gå +> eller < Gå -> er presset.

[enkel trin] - Den global tid af ved hjælp af flertrins scene
kompleks trin] - De særlig tid for dens egen

8.4 Omfatte trin

under jage redigeringsmenu, tryk -en den ønskede <afspilning> -knap på den trin, så, scene data vil være e importeret.

8.5 Global Tid

- 1) under først niveau menu, tryk <Tid>;
- 2) Så, trykke -en ønsket scenetryk <op> eller <Ned> til tur de sider; trykke -en blød nøglen til vælg den muligheder for redigering; roll <wheel værdi> til forandring de værdier; tryk <Enter> til bekræfte.

8.6 Slet -en scene

- 1) under først niveau menu, tryk <Slet> ;
- 2) trykke -en ønsket <afspilning>-knap to gange til slet.

8.7 Kopi -en scene

- 1) under først niveau menu, trykke -en ønsket <afspilning>-knap;
- 2) trykke en anden <afspilning> knap. Den , de scene i de først knap er kopieret ind i de anden en.

8.8 løb jage

Hæve -en fader , de tilsvarende jage på de strøm side vilje være produktion. I de starter menu , trykke en <afspilnings>-knap til produktion og tæt efter du frigiver det.

8.9 forbinde

- ☞ når -en jage er tilføjet til løbe, det vilje forbinde automatisk allieret.
- ☞ Hvis strømtilsluttet jage er ikke den en der t dig vil have forbinde, du kan trykke på <forbind> derefter <afspilning> til forbinde.
- ☞ Hvis du ikke mangel til forbinde enhver jagter , så du kan tryk på <forbind> to gange til ryd alt de forbindelser.
- ☞ engang de jage er forbundet , de kan styres med <stop> , < Gå +> og < Gå -> < Gå +> og < Gå -> er til kontrollere de afspilningsretning For at gemme kørehastigheden, tryk på <afspilningsparametre> derefter [gem hastighed & Dir.] .
- ☞ når -en ny jage er forbundet , du kan brug <hjul A> til kontrollere de global hastighed og <hjul B> at kontrollere de global hældning hvis den nuværende programmør er tom; Men, hvis de strøm programmør er med så mig data, så , du kan trykke på <opret forbindelse> og derefter <E>[ændre hvad A/B-tilstand] til skifte til de hjul tilstand , Så at du vilje være i stand

til kontrollere de tid af de scene. De tid under de kontrollere af < hjul En > og < hjul B > er midlertidig tid; Til spare tiden, tryk på <afspilningsparametre> så [gem hastighed og retning]. Til gendanne de tidligere hastighed, tryk på <forbind> derefter <E> for at rydde det midlertidige tid. en hastigheden er gem, det kan ikke være restaureret.

8.10 Avanceret tilvælg

Hver jage har muligheder hvilke kan være indstillet til påvirke de vej det kører. tryk

<s.b. par>. Du behov til have -en jagt "forbundet", eller den knap vilje ikke gøre noget. De muligheder du sæt er individuel for hver jage.

De muligheder er:

En [gem] hastighed] - gemmer nuværende hastighed af jagten (indstil ved hjælp af hjulet EN).

Gem Retning] - gem den retning n af jage.

C[LooP Afspilning/Bounce/stop på finalen trin - gør jage stop på de endelig trin. Hvis endelig trin er et strømafbrydelse, de jage vilje synes at tur sig selv af, Så du kan bare trykke Gå hver gang du mangel til lave det ske igen.

D[valgmuligheder for spring over tid] - Allows dig til springe de først vente og/eller falme af en jage. Du ofte mangel til gør denne Så de jage starter som så videre som du hæve de fader. (tryk den knap til cyklus ved muligheder)___

springe første ventetid (den ventetiden er savnet når de jage er først vendte på)

spring først over, vent og falm tid (begge vent og falme ti måneder er savnet når de jage er først vendte på)

vent og falm for alle trin

9. setup

9.1 Styre USB hukommelse

Først menu trykke <opsæt> knap så trykke <A> U D Sk "Så du kan se gemme Data eller Læse "Data I spare "Data Menu". bruge hvæs V til forandring karakter op og ned til flytte de forbødelse Tryk derefter på Enter for at spare

9.2 tørre data

I starten menu , tryk på <opsætning>-knappen tryk derefter på til W Pe en den data eller på y tilbagebetalingen data fra kontroler

9.3 vælge Sprog

trykke <opsætning> De LCD-skærm W Vis Eng sh/中文 tryk på des igen blød nøgle ved de LCD-skærm til lekt dine sprog .

9.4 Leder bibliotek

Først menu tryk på knappen <opsætning>, og tryk derefter på <D> til de ete eller opdatering de inventar brary

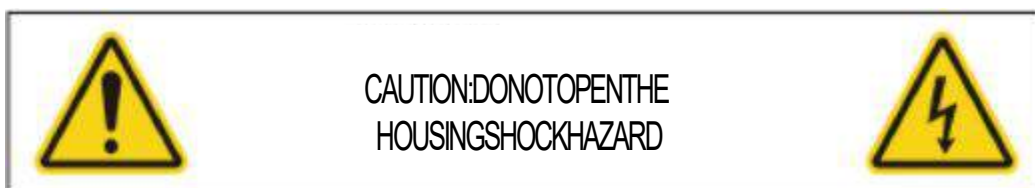
10. update hardware

- 1) Kopiér opdateringen fil " Kk1024UD.BEHOLDER" til din U-disk rod sti. 2) luk den controller magt.
- 3) læg U-disk til de controllerens USB havn. 4) åben de controller magt.
- 5) Efter at styreenheden har registreret opdateringsfilen, tryk på <Enter> at opdatere.

11. Accessories

- 1) 1 manual, 1 magt snor , 1 udisk , 1 arbejde lampe .

12. Precautions



- 1) Gør tillad ikke brandfarlige materialer, vand, eller metal genstande til indtast denne maskine
- 2) Hvis nogen flydende er spildt på denne maskine , behage forlade havn til skifte magten på.

- 3) Hvis en alvorlig operation opstår en fejl, behage stop ved hjælp af de maskine straks og kontakt din lokale forhandler eller os direkte.
- 4) behage gør ikke adskille maskine dig selv - der er ingen bruger- brugbart tilbehør i siden.
- 5) Gør ikke afmontere maskine uden tilladelse, ikke-profession als kan beskadige maskine eller forårsage fejl operation

KING KONG 1024 DMX CONSOLE



användare
Manual

Innehållsförteckning

1 recension

1.1 Funktionell beskrivning

1.2 specifikationer

2 installation

2.1 Utrustning och tillbehör 2.2
försiktighetsåtgärder

2.3 ansluter Ljus 3

Parning

3.1 skapa

3.1.1 par med konventionell ljus

3.1.2 parning med rörlig ljus

3.1.3 vyer lappning information

3.2 Redigering

3.2.1 Omparning de adress koda av de lampa

3.2.2 Radera lappa

3.2.3 Armatur parametrar 4

kontrollera ljus

4.1 urval och motsatt urval av lampor 4.2 Ändra
attribut värde

4.3 växlande av fader funktioner i de belysning område

4.4 Avancerad kontrollera av
skanner 4.5 sektor

5 Grafik Generator 5.1

Grafik samtal

5.2 Grafisk redigering

5.3 Grafisk radering

5.4 ändringar de grafik spring riktning

5.5 uppspelning parametrar

6 enkelsteg scen

6.1 skapa 6.

2 Importera 6

.3 Kopiera

- 6.4 Ta bort
- 6.5 tid
- 6.6 Spring
- 7 flerstegs scen
 - 7.1 skapa
 - 7.2 Radera steg 7.3 steg tid
 - 7.4 Importera
 - steg 7.5 Global tid
 - 7.6 Radera scen
 - 7.7 Duplicera scen
 - 7.8 Sikt
 - 7.9 förbindelse
 - 7.10 Avancerad kontrollera
- alternativ 8 material
 - 8.1 förvaring material
 - 8.2 samtal material
 - 8.3 Radera material 9
- inställningar
 - 9.1 Radera spela om data
 - 9.2 Radera alla data
 - 9.3 Språk växling 10
- uppgraderingar
 - 1 1 Tillbehör 12
- försiktighetsåtgärder
- 13 Instruktioner i Tyska på sidorna 22 till 41

1. översikt

kung kong 1024 DMX Styrenheten kan kontroll upp till 96 fixturer. Det är kompatibel med de bibliotek i Avolite pärla R20 format och presenterad med den inbyggda i form effekter av panorering/lutning cirkel, RGB-regnbåge, stråle dimning våg, etc. 10 scener och 5 inbyggda i former kan vara produktion samtidigt . Fadern kan användas till utgångsscener och justera intensitet av dimmerkanalerna i n de scener.

1.1 specifikationer

DMX Kanal	1024
Fixtur	96
kanaler för varje fixtur	40 primärval + 40 bra ställa in
Bibliotek	Avolite Pearl R20-bibliotek stöds
Omlagad fixtur en adress	ja
Byt flämta t	ja
Omvänd kanal	produktion ja
kanal s open modifiering	ja
scen	60
scener till köras samtidigt	10
scen steg	600
Tid kontrollera av scener	Fade in/out LTP Slope
former för varje scen	5
scen och dimmer av skjutreglage	ja
Sammankopplad scen	ja
Knapp kontrollerade scen	ja
form generator	former av Dimmer, pan/tilt, RGB, CMY, färg , Gobo, Iris och Fokus
former att springa samtidigt	5
Bemästra skjutreglage	Global , uppspelning, fixtur
Verklig tid mörkläggning	ja
kanal värde med hjul	ja
kanal värde med skjutreglage	ja
Dimmer av skjutreglage	ja
USB Minne	FET 32 stöds

2n Install

2.1 Utrustning och tillbehör

Lista över föremål i de produkt förpackning låda:

en kingkong1024 dator belysning trösta cd-rom

1 KOPIERA

en strömsladd

frivillig :

Flyg fall

Svanhals ljus U

disk

2.2 försiktighetsåtgärder

Vara säker på att använda en 12v nätadapter

behaga betala uppmärksamhet till fukt och damm

2.3 anslutningar lampor

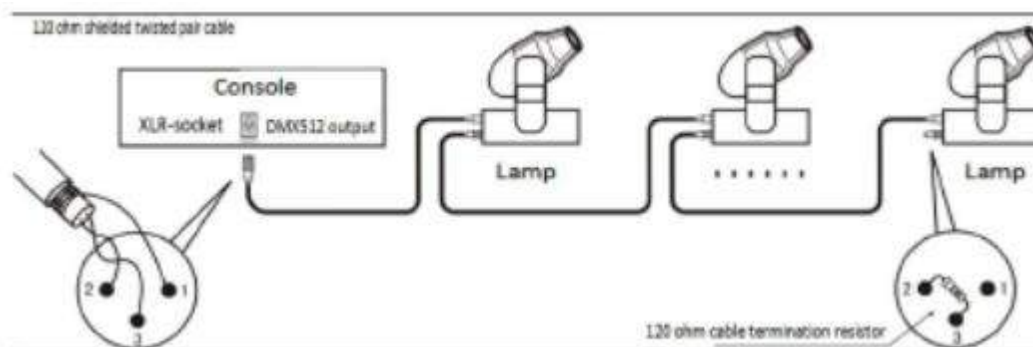
Det är fyra DMX512 produktion signal XLR Uttag på de tillbaka panel av de trösta, två varav är trekärnig XLR-strukturer , och de andra två är femkärnig

XLR-struktur. pin 1 av e XLR-säte är de signal jord, stift 2 är de negativ terminal av signal, och stift 3 är den positiv terminal av signalen .

DMX512 förbindelse kabel antar avskärmad tvinnad parkabel. Både slutar av kabel behov till löd XLR Plug -ugs av sig själva, avskärmad

De nätverk är ansluten till de första stift av XLR Plugg , och den vridna par (differentierad av olika färger) är respektive anslutna till de 2 och 3 nålar av de XLR Plugg .

Do inte motsatt de förbindelse .



Socket lead-in pin number	Electricity cone wire
1	Shielding layer
2	Negative signal terminal
3	Positive signal terminal

6 lampa sidor, varje sida burk vara ansluten med 16 lampor, en total av 96 lampor burk vara ansluten . 16 pres- och faders burk vara du burk justera dimning av motsvarande 1 -ampere, och du burk också ändra motsvarande egenskaper ovanför det. Växeln nyckel för dess funktion är belägen vid knapp med dubbel ljus på de rätt sida av förinställd fader, när de grön ljus är på, de förinställd fader är oss ed för dimning, och de start sida av meny vilja också prompt

Visa "fader" läge = ljusstyrka nivå", när de röd ljus är på, de förinställd fader js begagnad till ändra egenskaper, och de meny start sida vilja också prompt puttare Läge = fastigheter .

3. Parning

3.1 skapelse

3.1.1 par med konventionell ljus

1) I de första meny, trycka de övre högra <Matchning Armaturer> knapp till ange lappa meny, sedan trycka <A> på de rätt sida e av visa

nyckel [Allmän Ljus] .

2) Vid denna tidpunkt, de andra raden av skärm vilja visa adress koda till vara lappad, och den tredje linje vilja visa ut nuvarande lappad linje.

De trösta har två linjerna A/B, som korrespondera till två produktion hamnar A/B respektive, och du burk använda de <c> nyckel på de höger sida av visa till

utföra linje växlande . Om du vill ändra adress koda, du burk använd skivspelaren V i de lägre högra hörnet till ändra det, eller trycka

De <D> nyckel på de rätt sida av visa automatiskt erhåller lämplig adress koda.

3) trycka en oanvänd lampa knapp till anslut en konventionell lampa. Du burk också trycka de nästa knapp att har redan varit lappad till en regelbunden

De ljusarmatur nyckel av lamp -förstärkare burk vara ansluten, och en ljus fixtur nyckel burk vara ansluten med flera konventionella lampor med olik adress koder till återupplev

centraliserad kontrollera av flera konventionell ljus. tryck och hålla en ljusknapp, och sedan trycka en annan ljus knapp till anslut en serie

kolumn konventionell ljus. Detta serie av regelbunden ljus vilja vara sekventiellt lappad till på varandra följande DMX adress s.

Upprepa steg 2 till ansluta mer konventionell ljus.

3.1.2 ihopkoppling med rörlig ljus

1) I de huvudsaklig meny, tryck på <lapp Armaturer> nyckel till gå in i lappa meny .

2) Om det finns är inga nödvändig ljus bibliotek i de med enda, Kopiera R20 ljus biblioteksfil till de rotkatalogen av U disk.

Notera: Do inte plats_{ne} de fixtur bibliotek fil under "AVOLITES\ FIXTURES\R20\XXXX folder. and

Du burk se de plats av lampa bibliotek som snart som du öppna de U disk. Också betala uppmärksamhet till huruvida formatet för ljus bibliotek är rätta.

3) Sedan trycka de nyckel [lappa scanner] på de rätt sida av visa. Om det finns är en USB flash köra insatt d, det kommer läsa de lampa bibliotek i de USB flash köra.

Om inte läsa ut den lampa bibliotek i de conso le.

4) använd upp och ner nycklar av meny till utsikt de lampa bibliotek, och tryck på nycklar (AE) på de höger sida av skärm till välj . när välja till använda de

Tillägga eller uppdatera de vald ljus bibliotek till de minne av trösta efter det är ansluten till de vald ljus bibliotek.

5) Vid denna tidpunkt, de andra raden av skärm vilja visa lägg till press koda till vara lappad, och den tredje linje vilja visa nuvarande lappad linje.

De trösta har två linjer , A/B, som korrespondera till de två produktion A/B-portar respektive. Du burk använda de <c> nyckel på de höger sida av visa till

Ändra växlande av linje. Om du vill ha adress koda, du burk använd skivspelaren V i de lägre rätt hörn, eller tryck på <D>-tangenten på de höger sida av visa automatiskt erhåller lämplig adress koda.

6) trycka en opatchad fixtur knapp till lappa en rörlig fixtur . trycka och hålla en lampa nyckel, sedan trycka en annan

en ljusarmatur nyckel burk vara ansluten med en serie att flytta ljus. Detta serie av armaturer kommer att vara sekventiellt lappad till på varandra följande

DMX adress. Varje fixtur nyckel burk endast vara ansluten till en fixtur.

7) Upprepa steg 5 till fortsätta parning med den här typen av lampa.

8) trycka <Avsluta> till återvända till de tidigare meny till välja andra lampor.

3.1.3-vy-patchning information

1) I de första meny , pres s de <lapp Armaturer> nyckel till ange lappa meny.

2) tryck på <E> nyckel [lappa Information] på de rätt sida av visa till ange fixturen information meny.

3) De meny visar de nyckel antal, vicepresident namn och adress koda av de lampa. trycka de upp och ner nycklar vid botten av skärm till sväng sidor,

tryck på fixturen nyckeln till att hoppa direkt till de fixtur information .

3.2 Redigera

3.2.1 skiftande de DMX adress

Du kan patcha om en fixtur till en olik DMX adress eller en olik DMX Utgångslinje. All programmering är hålls.

1) Om inte i lappen meny, tryck <patch> till enter er. 2) trycka <c> [Ompatch Fixtur].

3) En adress kommer att vara visas på Linje 2 på de skärm för lappning . Rulla <hjul värde> till ändra de adress.

4) en gång de adress koda är uppsättning, trycka en önskad <Fixtur> knapp till lappa.

5) tryck på <Enter> till bekräfta.

3.2.2 Tar bort en lappad fixtur

1) Om inte i lappen meny, tryck <patch> till skriva in. 2) tryck på <Radera> till gå in i Radera patch-menyn.

3) trycka en <Matchning> knapp till välj en önskad fixtur eller rulla <hjul värde> för att välja önskad adress för fixturen, då, trycka <Enter> till bekräfta de radering.

3.2.3 patchverktyg

Invertera - Låter dig till invertera en attribut av en fixtur, Så när du ställ in noll de utgången kommer att vara full. Du kan inte i vertikal några attribut. 1) Om inte i lappen meny, tryck på <patch> till skriva in. 2) tryck <D>[patch verktyg]. Sedan, trycka [ställ in invertering]. 3) välj fixtur och välja attribut, sedan, tryck på <c> eller <D> till ändra.

 Ställ in/Återställ direktläge när blekningarna LTP (rörelse) kanaler mellan två mig mories, de LTP -värden normalt ändra smidigt. Du kan ställa in Instant läge till skapa kanalen knäppa omedelbart till de ny värde.

1) Om inte i de lappa meny, tryck ss <patch> till skriva in.

2) trycka <D>[patchverktyg]. Sedan, tryck <c> [ställ in Direktläge].

3) välj fixtur och välja attribut, sedan, tryck på <c> eller <D> till ändra.

 byt panorering och lutning - Om du har några fixturer monterad sidledes, det burk vara användbar till byta de panorera och luta kanaler över. 1) Om inte i de lappa meny, tryck ss <patch> till skriva in.

2) tryck <D>[patch verktyg]. Sedan, tryck <D> [byt P /T].

3) tryck <upp> eller <Ned> för att se panorering /lutning Byt information. trycka de mjuk nyckel till ändra.

4, Controlling fixtures

4.1 välj armaturer

-  välj en enkel fixtur: tryck på hantera Fixtur knappar för fixturer du brist. LED-lampan i de Fixtur knapp kommer på för vald fixturer
-  välj en utbud av armaturer: Till välj en räckvidd av armaturer, hålla ner de Fixtur knapp för första matchen sedan tryck på S wop knapp för sista fixtur.
-  stega igenom välj fixturer en i taget: Om du har vald en räckvidd av armaturer, vår konsol har funktioner till steg genom de vald fixturer en vid en tid. Detta kan göra det lättare att programmera en räckvidd av armaturer eftersom du gör inte ha till välj varje en manuellt. brådskanie <k> eller <→> i "Fixera tur kontrollera område", det kommer välj fixturer i de räckvidd en vid en tid. Jag f <HiLight>-knappen är aktiverad, De vald fixtur från de räckvidd kommer att tändas upp, och de andra fixturer vilja g0 ut.
-  Aktivera tidigare valda fixturer: Till aktivera alla de tidigare vald fixturer , tryck på <Alla> "Fixtur kontrollera område".
-  välj matcher med udda positioner: tryck <udda> , matcherna kl. udda positioner av vald fixturer kommer att hålla utvald, men, dessa på även positioner kommer att vara avmarkerad . Detta är relatera d till de beställ att du vald de fixturer före trycka på <udda> .
-  välj matcher på jämn positioner: tryck <Jämn> , fixturerna på även positioner av vald fixturer kommer att hålla vald , men, dessa på udda positioner kommer att vara avmarkerad . Detta är släkt till de beställ att du vald de fixturer före trycka på <Jämn> .

4.2 Ändra ett attributvärde

- 1) välj en fixtur.
- 2) välj en attribut. Sedan , använda <hjul A> och <hjul B> till justera värde. eller , växla till Attributläge till justera de attribut värde med regler.
- 3) Till se de produktion värden, tryck på <utdata> .

4.3 Avancerad alternativ

-  Lokalisera armaturer: välj fixturer; tryck <Leta> i "Fixturkontroll område "att lokalisera fixturerna. Fixturens placering finns i de fixtur bibliotek.
-  Rikta in fixturer: välj fixturer; tryck <ML> i "Fixtur kontrollera är en" sedan <A> , alla de attribut värden allra de vald fixturer kommer att vara i linje till de första fixtur.

 Justera attribut: välj armaturer och välj attribut; tryck <ML> i "Fixtur kontrollera område" sedan , de för närvarande vald attributvärden allra de vald fixturer kommer att vara i linje till de värden av första fixtur.

4n4 Fläkt läge

Fläktläge automatiskt uppslag ut den värden på en valt intervall av fixturer. Om det används på pannan och luta, resultatet är spridning ut "strålar av ljus balkar. De första och sista matcherna av intervallet är drabbade mest, och de central fixturer är drabbade minst. De belopp av fläkt burk vara uppsättning använder de hjul. Som med former, de eller där i som du välj fixturer uppsättningar hur fläkten effekten fungerar. De fixturer du välja första och sist kommer att vara de ettor som ändra mest. Om du använda en grupp till välj fixturer, de beställa är att i som de fixturer i de grupp var vald när det var skapad. De fläkt effekt, medan normalt oss ed på panorera eller lutningsattribut, kan vara tillämpad till några attribut.

- 1) välj armaturer;
- 2) välj attribut;
- 3) tryck på <Fläkt> "Funktion område" (indikator på);
- 4) ställ in belopp av fläkten som använder de hjul;
- 5) tryck på <Fläkt> "Fungera område" (indikatorn släckt) igen till nära de fläkt form läge när du har färdig.

4.5 rensa programmerare

 rensa programmerare: press <rensa> i menyområde.  rensa en viss fixtur av en viss attribut från

programmerare: välj en den ursprungliga fixturen. tryck <av> i de fungera område sedan [AV Valda matcher] till radera de fixtur från de

programmerare; eller, trycka <AV> sedan <c> /<D> till ta bort attribut av fixtur från de programmerare.

5. former

En Form är helt enkelt en sekvens av värde som burk vara tillämpad till några attribut av en fixtur. En "cirkel" form apa, till exempel, tillämpad till de panorera och lutningsattribut, skulle orsaka fixturen till flytta dess balk runt i en cirkulär mönster. Du burk ställ in centrum punkten av cirkel, de storlek av cirkel och de hastighet av cirkel rörelse.

I tillägg till strålposition former, det är en stor antal av andra former tillgänglig i detta trösta. De former är definierad för en särskild attribut sådan som färg, dimmer, fokus och Så på. några former kommer inte arbeta med några fixturer; fokus former, för exempel, kan producera fint

"fokus dra" effekter på fixturer som ha DMX fokusering, men vilja do ingenting på fixturer som gör inte ha fokusering.

när du använda en form med mer än en fixtur, du burk välja att antingen tillämpa form identiskt med alla de fixturer, eller offset dem. Så att han

form löpningar längs de fixturer skapande "våg" eller "ballyhoo" typ effekter. Detta är kallad spridningen av form.

I kung kong 1024, 5 former burk vara sikt samtidigt, men, bara 1 formen är redigerbar.

5.1 välj en form

- 1) välj armaturer;
- 2) tryck <form> in "Fungera område";
- 3) tryck på <A> [uppspelning en form];
- 4) trycka <upp> eller <Ner> till välj en formtyp och bekräfta med en mjuk nyckel;
- 5) tryck <upp> eller <Ner> till välj en form och bekräfta med en mjuk nyckel.

5.2 Redigera en form

- 1) tryck <form> in "Fungera område";
- 2) tryck [Redigera en form];
- 3) Markera form att du vill redigera med en mjuk nyckel; sedan, tryck <Avsluta> till utgång detta meny;
- 4) tryck <c> [formparametrar];
- 5) Markera parameter som du vill modifiera med en mjuk nyckel; sedan, ändra värde med <hjul värde> .
 -  storlek: De amplitud.
 -  hastighet: De spring hastighet av e form.
 -  Upprepa: Upprepas mönster efter upprepa antal armaturer.
 -  sprida : Hur de instrument är sprida över de mönster, 0=till och med spridas.

5.3 Ta bort en form

- 1) tryck <form> in "Fungera område";
- 2) tryck på <Radera> i "Fungera område";
- 3) Markera form att du brist till radera;
- 4) trycka <Enter> till bekräfta.

5.4 uppspelning parametrar

Detta alternativ låter dig uppsättning parametrar för en form lagrade i en uppspelning/ scen e. när en scenen bleknar i, du burk bestämma huruvida formen bör börja kl. full storlek och hastighet omedelbart, (statisk) eller huruvida form hastighet och/eller

storlek skall blekna i som vi kommer att (Tidsbegränsad). Om minne läge är inställd på 0, de storlek och hastighet inställningar är ignorerade.

- 1) I form Meny, tryck på <E>.

- 2) tryck på <uppspelning> knappen för den uppspelning du vill ställa in parametrar för.
- 3) <A> ställ in storlek till statisk c eller tidsinställd.
- 4) ställ in hastighet till statisk eller tidsinställd.
- 5) <c> låter dig att ta bort offset orsakad av en form när det är stoppad. när du sväng av en minne med h en form, de fixturer vilja vara offset av de sista tillståndet av form. inställning detta är alternativ till "Borttagen" orsaker fixturen att återvända till dess program d inställningar. miljö detta alternativ till "Rester" löv de form offset i plats.

6. palett

De trösta har många funktioner till generera en komplex belysning scen, men den mest grundläggande är scenen i ett steg, som är vad du se när programmering scener.

De trösta har 60 uppspelningar, dividerat till 2 x 3 sidor, 10 per sida, som burk användas för att lagra ett steg scener och flerstegs- ep scener.

I de spring läge, använda de fader och de nycklar i de uppspelning område till kontrollera uppspelningen, och i de programmering läge, använda de nycklar i de uppspelning område till redigera.

6.1 Inspelning av en palett

- 1) trycka <rensa> till rensa programmerare.
- 2) välj fixturer för vilka du vill butikspalette värden.
- 3) använder de attribut knappar och hjul, ställ in attribut du brist i de palett inträde. Du burk lagra några eller alla attribut av en fixtur i varje palett inträde. endast attribut du har ändrad kommer att vara omkodad.
- 4) tryck på <scen> Sedan tryck på <palett> -knappen till inspelning.

6.2 Ta bort en palett

- 1) tryck <Radera> .
- 2) trycka <palett> dubbelt till radera.

6.3 Återkallande en palettvärde

- 1) välj fixturer du vill tillämpas palett värde.
- 2) tryck på <palett> att minnas värde.



Om du trycka <palett> medan det finns inte fixtur har varit vald, den kontrollanten kommer att återkalla alla de data av palett.

7 scen

Det är många funktioner i de styrenhet till skapa en komplicerad belysning effekt; och , de mest grundläggande del är en scen, i som du burk lagra en "titta "du har skapad använder din ljus .

Det är 60 uppspelningar på 5 sidor , varje sida med 12, som burk vara van vid lagra scener och jagar. I körläge, de regler och de

<uppspelning> knappar är begagnad till kontrollera uppspelningar; I programmering Läge, de knappar i <uppspelningen> område är för redigering .

7.1 Inspelning av en scen

- 3) trycka <rensa> till klara är programmerare.
- 4) Redigera en etapp effekt av fixturer. Inbyggd-i n former burk vara tillagd . En scen burk spela in fem former. endast de armaturer som ha varit redigerad burk vara inkluderad i de programmerare;
- 5) trycka <scen> . Vid denna tidpunkt, LED-lampan indikatorer av <uppspelningen> knappar utan några scen lagrade vilja hålla blinkande; dessa med en scen kommer att hålla alltid på; och, dessa med en jaga kommer att vara av;
- 6) tryck på <c> till välj lagra via kanal eller lagra av fixtur. tryck , om nödvändig, till markera [etapp];
 -  Spela in av fixtur: Alla de kanaldata av alla de fixturer att har varit redigerad och välj utgåva kommer att vara lagrade .
 -  Spela in av kanal: endast de data av de kanaler att ha har redigerats kommer att vara lagrade .
- 7) välja en läge . (se avsnitt 6 . 5) .
- 8) trycka en tömma <uppspelning> knapp till lagra. Om du trycka en <uppspelning> knapp med en enda st ep scen redan lagrade , sedan , om det kommer att vara överskriven av trycka på <Enter> .

7.2 Omfatta

ibland dess användbar till vara kapabel till re-använda några aspekter av en scen du ha redan skapad i en annan scen Om du har skapade en verkligen trevlig

mönster av korsande ljus balkar, till exempel, du makt vill använda det igen i en annan minne med olik gobos och färger.

Normalt när du spela tillbaka en scen, de information är inte lastad till de programmerare, Så du kan inte bara vända på en scen, mo dify det och spara det till en ny scen. De Omfatta funktion låter du laddar om ett minne tillbaka till de programmerare. Du burk sedan använda det i en ny scen ne.

- 1) trycka <kopiera>;
- 2) trycka en önskad <uppspelnings>-knapp att inkludera en scen;
- 3) tryck på <Enter> till bekräfta .

7.3 kopiering en scen

- 1) tryck på <kopiera>, sedan, trycka en <uppspelnings>-knapp som lagrar en scen; 2) trycka en tom <uppspelnings>-knapp till Kopiera.

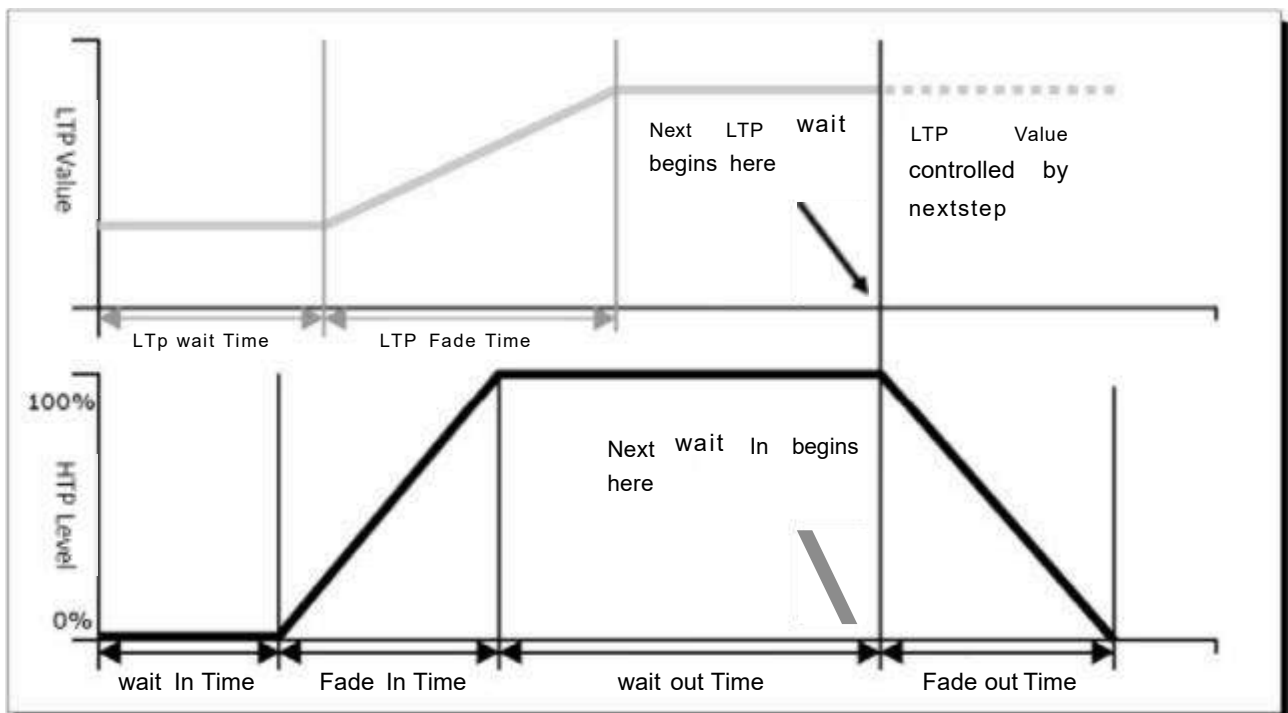
7.3 Ta bort en scen

- 1) tryck på <Radera> till ange Radera meny;
- 2) trycka en önskad <uppspelning> knapp till radera; trycka det igen till bekräfta .

7,4 Tid

trycka <Tid>, sedan, trycka en önskad <uppspelning> knapp för redigering Du burk uppsättning en blekna i och blekna ute tid oberoende för varje minne. Uppspelningen bleknar endast påverka HTP (intensitet) kanaler. Det är en separat LTP-timer som tillåter du till uppsättning rörelsetider. LTP Kanaler som var inställd på "Jag" under patchning ignorerar LTP fa de gånger.

De effekt av gånger är visad i de följande bild.



De gånger du ange är också påverkad av scenläge:

- ☞ Läge 0 - Nej tidpunkt information är begagnad. De HTP Kanaler urblekt med 0-100% placera med uppspelningsfadern.
- ☞ Läge 1 - kanaler blekna som uppsättning av de HTP och LTP blekna gånger (förut om Instant LTP Kanaler). Om du ange tider för ett läge 0 minne, det vilja automatiskt ändra till Läge 1 Om HTP gånger är uppsättning till noll, de HTP nivåer vilja blekna med de far ader
- ☞ Läge 2 - HTP-kanaler blekna som uppsättning av den HTP-tider, eller med fadern om

gångar är inställd på noll LTP Kanaler är kontrollerad av fader placera (utom Omedelbar kanaler). ställ in LTP-blekning dags att 0 till använda detta läge.

7.5 Sikt scener

Höja fader , de motsvarande scen på de nuvarande sida vilja vara produktion. På de första Meny trycka en <uppspelnings>-knapp, de vald scen kommer att vara utgång och nära efter att du släppt den.

8 n jaga

En Sekvens av en eller mer förberedelse inspelad steg programmerad använder de JAGA knapp. Det burk vara återuppspelning automatiskt om så önskas. ibland

känd som SEKVEN, STACK Eller Länkad ledtrådar. De jaga burk omfatta 600 steg i detta trösta.

8.1 skapa

- 1) tryck <jaga> I de uppspelning område, de LED-lampa indikatorer av han <uppspelning> knappar utan vilken scen som helst lagrade kommer att hålla blinkande; dessa med en jaga vilja hålla alltid på; och, dessa med en scen vilja vara av;
- 2) trycka en önskad <jakt> knapp till ange jaga meny. Vid denna tidpunkt, de LCD-skärm Vilja visa nuvarande sidålder nummer och den totala steg antal de flerstegs scen; tryck <upp> eller <Ner> till sväng de sidor ;
- 3) Efter redigering de etapp effekter, tryck på <c> [Spela in] till ange posten meny;
- 4) trycka /<c> till välj lagring läge;
- 5) Om det gäller den sista steg, sedan, tryck på <D>[Spela in annons sista steg] för att lagra direkt, eller, förberedelser en av <uppspelning> knapp till lagra i det. Till infoga eller skriva över en steg, välja en önskad position, sedan, tryck på till skriva över eller tryck på <c> till infoga en steg p före vald en.

8.2 Ta bort en steg

under jaga meny , tryck <Radera> till ange Radera meny; trycka en önskad <uppspelnings>-knapp till radera ett steg.

8.3 stegtid

under jaga meny , tryck på <Tid> sedan trycka en önskad <uppspelning> knapp till ange tiden Redigering meny tryck <upp> eller <Ner> till sväng de sidor; tryck på en mjuk nyckel till välj alternativ för redigering; rulla <hjulvärde> till ändra de värden; tryck <Enter> till bekräfta.

Tiden alternativ inkludera (se figuren på nästa sida) :

[vänta Blekna I] - De väntetid före en HTP Kanal bleknar in

[vänta Blekna ut] -De väntetid före en HTP Kanal fading ut [Blekna I] -De blekna i tid av en HTP Kanal

[Blekna ut] - De blekna ute tid av en HTP Kanal [LTP]

Sluttning] - De fading tid av en LTP Kanal

[LTP] Vänta] - De vänta tid före en LTP Kanal fading

[anslut] - Om anslutningen stängs, då, scenen som körs kommer att vara pausad på detta steg tills < Gå +> eller < Gå -> är nedtryckt.

[enkel steg] - Den global tid av med hjälp av flerstegs- scen
[komplex steg] - De särskild tid för dess egen

8.4 Omfatta steg

under jaga redigeringsmeny, tryck en önskad <återuppspelning>-knapp på steg, sedan, scen data kommer att vara e importerad.

8.5 Global Tid

- 1) under första nivå meny, tryck <Tid>;
- 2) Sedan, trycka en önskad scentryck <upp> eller <Ner> till sväng de sidor; trycka en mjuk nyckel till välj alternativ för redigering; roll <wheel värde> till ändra de värden; tryck <Enter> till bekräfta.

8.6 Ta bort en scen

- 1) under första nivå meny, tryck <Radera> ;
- 2) trycka en önskad <uppspelnings>-knapp dubbelt till radera.

8.7 Kopiera en scen

- 1) under första nivåmeny, trycka en önskad <uppspelning>-knapp;
- 2) trycka en annan <uppspelning> knapp. Då , de scen i de första knapp är kopierad till de andra en.

8.8 Löpning jaga

Höja en fader , de motsvarande jaga på de nuvarande sida vilja vara produktion. I de startande meny, trycka en <uppspelnings>-knapp till produktion och nära efter du släpper det.

8.9 ansluta

-  när en jaga är tillagd till sikt, det vilja ansluta automatisk allierad.
-  Om strömansluten jaga är inte den en som du vill ansluta, du kan trycka på <anslut> sedan <uppspelning> till ansluta.
-  Om du gör inte brist till ansluta några jagar, då, du burk tryck på <anslut> dubbelt till rensa allt de anslutningar.
-  en gång de jaga är ansluten, de kan kontrolleras med <stopp>, < Gå +> och < Gå -> < Gå +> och < Gå -> är till kontrollera de uppspelningsriktning För att lagra körhastigheten, tryck på <uppspelningsparametrar> sedan [spara hastighet & Dir].
-  när en ny jaga är ansluten, du burk använd <hjul A> till kontrollera de global hastighet och <hjul B> att kontrollera de global lutning om den nuvarande programmerare är tom; Men, om de nuvarande programmerare är med så jag data, sedan, du kan trycka på <anslut> sedan <E>[ändra vad A/B-läge] till växla till de hjul läge, Så att du vilja vara kunna kontrollera de tid av de scen. De tid under de kontrollera av < hjul En> och < hjul B> är tillfällig tid; Till spara tiden, tryck på <uppspelningsparametrar> sedan [spara hastighet och riktning]. Till återställa de tidigare hastighet, tryck på <anslut> sedan <E> för att rensa det tillfälliga tid. en hastigheten är spara, det kan inte vara återställd.

8.10 Avancerad välja på

Varje jaga har alternativ som burk vara inställd på påverka de sätt det körningar. tryck <s. b. par>. Du behov till ha en jaga "ansluten", eller den knapp vilja inte göra något. De alternativ du uppsättning är enskild för varje jaga.

De alternativ är:

En [spara hastighet] - sparar nuvarande hastighet av jakten (ställ in med hjulet A).

Spara Riktning] - spara riktning n av jaga.

C[Loop Uppspelning/studsning/stopp på slutgiltigt steg - gör jaga stopp på de slutlig steg. Om slutlig steg är ett strömbrott, de jaga vilja verkar sväng av sig själv, Så du kan bara trycka Gå närhelst du brist till göra det hända igen.

D[alternativ för hoppa över tid] - Allt ger dig till hoppa de första vänta och/eller blekna av en jaga. Du ofta brist till do detta Så de jaga börjar som så vidare som du höja de fader. (tryck den knapp till cykel genom alternativ)___

hoppa första väntetiden (den väntetiden är missade när de jaga är första vände på)

hoppa över första väntan och tona ut tid (Båda vänta och blekna flera gånger är saknade när de jaga är första vände på)

vänta och blekna för alla steg

9. setup

9.1 Hantera USB minne

Först meny trycka <upprätta> knapp sedan trycka <A> U- D Sk Sedan du kan se spara Data eller "Läs Data "I spara Data Meny " använda whée V till ändra karaktär upp och ner till flytta de förbannelse Tryck sedan på Enter för att spara

9.2 torka data

Först menyn, tryck på <setup>-knappen tryck sedan på till W Pe Jh den data eller på återbetalningen data från kontrollör II.

9.3 välja Språk

trycka <inställning> De LCD-skärm W Visa Eng sh/中文 tryck på des re mjuk nyckel av de LCD-skärm till sekt din språk.

9.4 Chef bibliotek

Först meny tryck på <setup>-knappen och tryck sedan på <D> till de ete eller uppdatera de fixtur biary.

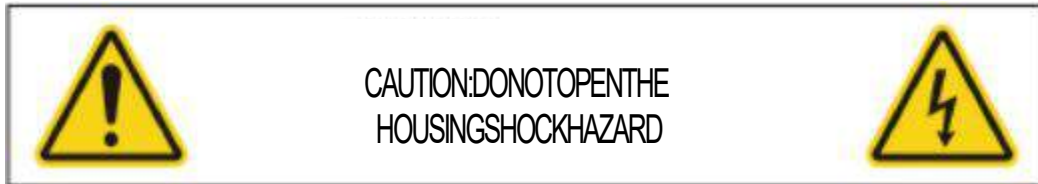
10. update hardware

- 1) Kopiera uppdateringen filen "Kk1024UD.BIN" till din U-disk rot väg. 2) stäng kontroller driva.
- 3) lägg den U-disk till de styrenhetens USB hamn. 4) öppna de kontroller driva.
- 5) Efter att styrenheten detekterat uppdateringsfilen, tryck på <Enter> att uppdatera.

11. Accessories

- 1) 1 manual, 1 driva sladd, 1 udisk, 1 verk lampa.

12. Precautions



- 1) Do tillåt inte några brandfarliga ämnen material, vatten, eller metall föremål till skriva in detta maskin
- 2) Om någon flytande är spilld på detta maskin , behaga lämna hamn till växla kraften på.
- 3) Om en allvarlig drift fel uppstår, behaga stopp använder de maskin omedelbart och kontakta din lokala återförsäljare eller oss direkt.
- 4) behaga do inte demontera maskin själv - det är inga användare- användbara tillbehör i sidan.
- 5) Do inte demontera maskin utan auktorisering , icke-yrke als kan skada maskin eller orsaka mis drift

KING KONG 1024 DMX CONSOLE



felhasználó
Férfi uális

Tartalomjegyzék

1 értékelés

1 . 1 Funkcionális leírás

1 . 2 specifikációk

2 telepítés

2 . 1 Felszerelés és kiegészítők 2 . 2 óvintézkedések

2 . 3 összekötő 3 .

lámpák Párosodás

3 . 1 teremt

3 . 1 . 1 pár -vel hagyományos fények

3 . 1 . 2 párosítás -vel mozgó fények

3 . 1 . 3 nézet foltozás információ

3 . 2 Szerkesztés

3 . 2 . 1 Újrapárosítás a cím kód a a lámpa

3 . 2 . 2 Töröl tapasz

3 . 2 . 3 Lámpatest 4. paraméter

ellenőrzés fények

4 . 1 kiválasztás és fordított kiválasztás a lámpák

4 . 2 Módosítás attribútum érték

4 . 3 átkapcsolás a fader funkciók ban a világítás terület

4 . 4 Speciális ellenőrzés a szkennel

4 . 5 ágazat

5 Grafika Generátor 5 .

1 Grafika hívás

5 . 2 Grafikus

szerkesztés 5 . 3

Grafikus törlés

5 . 4 változás a grafika futás irány

5 . 5 lejátszás paraméterek 6

egylépéses színhely

6 . 1 6 .

létrehozása .

2	Import	6 .
3	Másolat	
6.4	Törlés	
6.5	idő	
6.6	Futás	
7	többlépcsős	
7. jelenet. 1	teremt	
7.2	Töröl	7.
lépés. 3	lépés	idő
7.4	Importálás	7.
lépés. 5	Globális	idő
7.6	Töröl	színhely
7.7	Másolat	színhely
7.8	Fut	
7.9	kapcsolat	
7. 10	Speciális ellenőrzés	8.
lehetőség	anyagok	
8. 1	tárolás	anyag 8 .
2	hívás	anyag
8.3	Töröl	anyag 9
beállítások		
9. 1	Törlés	vi sszaját szás
9. adat. 2	Törlés	minden
adat		
9. 3	Nyelv	10-es
kapcsolás	fejlesztések	
1 1	Tartozékok	
12		
óvintézkedések		
13	Utasítás	ban német -on 22–41 . oldal

1 . áttekintés

király kong 1024 DMX A vezérlő képes irányítás fel hogy 96 szerelvények. Azt van összeegyeztethető -vel a könyvtár ban Avolite gyöngy R20 formátum és kiemelt beépített ban alak hatások a pan/billentés kör, RGB szivárvány, sugár fényerőszabályozás hullám, stb. 10 jelenetek és 5 beépített ban alakzatok lehet kimenet egyszerre . Faderek használható hogy kimeneti jelenetek és állítsa be a intenzitás a a fényerő-szabályozó csatornák én n a jelenetek.

1 . 1 specifikációk

DMX Csatorna	1024
Lámpatest	96
csatornák minden egyesért szerelvényre	40 főiskolai + 40 finom dallam
Könyvtár	Avolite pearl R20 könyvtár támogatott
Újrafoltozott szerelvény egy cím	igen
Cserél liheglt	igen
Fordítva csatorna kimenet	igen
csatorna s nyitva módosítás	igen
színhely	60
jelenetek hogy egyszerre futnak	10
színhely lépés	600
Idő ellenőrzés jelenetek	Fade in/out LTP Slope
alakzatok minden jelenethez	5
jelenet és halványabb által csúszka	igen
Összekapcsolt színhely	igen
Gomb ellenőrzött színhely	igen
alak generátor	alakzatok fényerőszabályzó, pan/billentés, RGB, CMY, szín , Gobó, Írisz és Fókusz
alakzatok futni egyidejűleg	5
Fő csúszka	Globális , lejátszás, szerelvény
Igazi idő áramszünet	igen
csatorna érték kereken	igen
csatorna érték csúszka segítségével	igen
Fényerő-szabályozó által csúszka	igen
USB Memória	FAT32 támogatott

2n Install

2.1 Felszerelés és tartozékok

Listája tételek ban a termék csomagolás doboz:

egy kingkong1024 számítógép l világítás konzol

CD-ROM 1 MÁSOLAT

egy tápkábel

választható :

Repülési ügy

Libanyak fények U

korong

2.2 óvintézkedések

Légy biztos, hogy használat egy 12 V-os hálózati adapter

Kérem fizetés Figyelem hogy nedvesség és por

2.3 összekötő lámpák

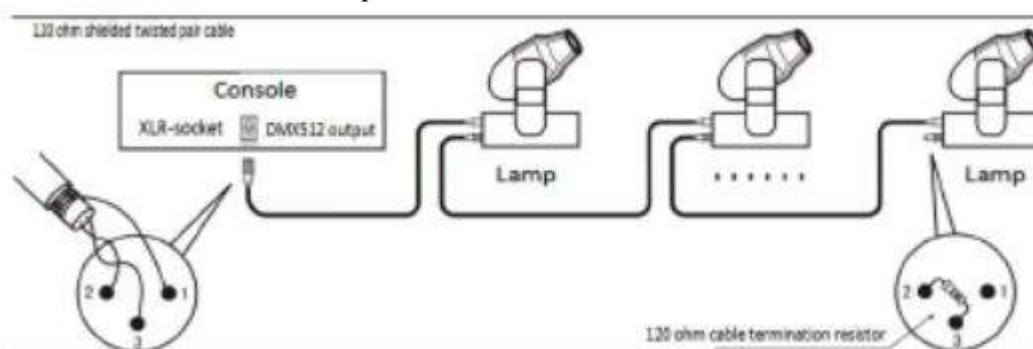
Ott vannak négy DMX512 kimenet jel XLR Aljzatok -on a vissza panel a a konzol, két ebből vannak hárommagos XLR struktúrák, és a másik kettő vannak ötmagos

XLR szerkezet. tű 1 az e XLR ülés van a jel föld, tű 2 van a negatív terminál a jel, és tű 3 a pozitív terminál a jel.

DMX512 kapcsolat kábel örökbe fogad árnyékolt sodrott érpáras kábel. Mindkét véget ér a kábel igény hogy forrasztó XLR Pl ugs önmagukban, árnyékolt

A hálózat van csatlakoztatva hogy a első tű a XLR Dugó, és a csavart pár (differenciált által különböző színek) van rendre csatlakoztatva hogy a 2 és 3 csapok a a XLR Dugó.

Csináld nem fordított a kapcsolat.



Socket lead-in pin number	Electricity cone wire
1	Shielding layer
2	Negative signal terminal
3	Positive signal terminal

6 lámpa oldalak, minden oldal tud legyen csatlakoztatva -vel 16 lámpák, egy teljes a 96 lámpák tud legyen csatlakoztatva . 16 elő- és faderek tud legyen te tud állítsa be a fényerőszabályozás a megfelelő l erőstők, és te tud is módosítsa a megfelelő ingatlanok körülbelül ve azt. A kapcsoló kulcs a a funkciója van található a gomb -vel kettős fények -on a jobbra oldal a előre beállított fader, amikor a zöld fény van -on, a előre beállított fader van amerikai ed fényerőszabályozáshoz, és a indul oldal a menü akarát is gyors

Kijelző "elhalványuló mód = fényesség szint", amikor a piros fény van -on, a előre beállított fader js használt hogy módosítsa a tulajdonságok, és a menü indul oldal akarát is gyors számítógép Mód = tulajdonok .

3. Párosodás

3.1 Teremtés

3.1.1 pár -vel hagyományos fények

1) Be a kezdeti menü, sajtó a jobb felső sarokban <Egyezés Mérkőzések> gomb hogy lépj be a tapaszt menü, majd sajtó <A> -on a jobbra oldal e a kijelző

kulcsfontosságú [Általános Fény] .

2) Ebben az időben, a második sor a képernyő akarát jelenítse meg a ss cím kód hogy legyen foltozott, és a harmadik vonal akarát szétárja a jelenlegi foltozott vonal.

A konzol van két A/B vonalak, melyik levelezés hogy két kimenet kikötők A/B illetőleg, és te tud használat a <c> kulcs be a jobb oldal a kijelző

előadni vonal átkapcsolás. Ha te akarok módosítsa a cím kód, te tud használja a V lemezjátszót ban a alacsonyabb jobb sarok hogy módosítás azt, vagy sajtó

A <D> kulcsfontosságú -on a jobbra oldal a kijelző automatikusan megszerzi a megfelelő cím kód.

3) sajtó egy felhasználatlan lámpa gomb hogy connect a hagyományos lámpa. Te tud is sajtó a következő gomb hogy van már volt p caught -ba egy szabályos

A világítótestet kulcsfontosságú a l erőstők tud legyen csatlakoztatva, és egy fény szerelvény kulcsfontosságú tud legyen csatlakoztatva -vel több hagyományos lámpákkal különböző cím kódok hogy újra Alize

központosított ellenőrzés többesből hagyományos lámpák. nyomja meg és tart egy világító gomb, és majd sajtó egy másik fény gomb hogy csatlakoztasson egy sorozat

oszlop hagyományos fények. Ez sorozat rendszeres fények akarát legyen egymás után foltozott hogy egymást követő DMX cím s.

Ismétlés lépés 2 hogy kapcsolódni több hagyományos fények.

3.1.2 párosítás mozgás fények

1) Be a fő- menü, nyomja meg a <foltoz Mérkőzések> kulcs a lépjen be a tapaszt menü .

2) Ha van van nem kívánt fény könyvtár ban a konzol talp, Másolja a R20 fény könyvtárfájl a gyökérkönyvtár ry a U korong.

Jegyzet: Csináld nem hely n e a szerelvény e könyvtár fájl alatt "AVOLITÁK\ FIXTURES\R20\XXXX folder." and

Te tud látni a elhelyezkedés a lámpa könyvtár mint hamar mint te nyitott a U korong. Is fizetés Figyelem hogy hogy a formátuma fény könyvtár van helyes.

3) Majd sajtó a kulcsfontosságú [tapasz scanner] -on a jobbra oldal a kijelző. Ha van van egy USB vaku hajtás beszúrt d, fog olvas a lámpa könyvtár ban a USB vaku hajtás.

Ha nem olvas ki a lámpa könyvtár ban a konzol le.

4) használd a fel és le- kulcsok a menü hogy nézet w a lámpa könyvtár, és nyomja meg a kulcsok (AE) -on a jobb oldal a képernyő hogy válassz . amikor kiválasztás hogy használat a

Hozzáadás vagy frissítés a kiválasztott fény könyvtár a memória a konzol után azt van csatlakoztatva hogy a kiválasztott világos t könyvtár.

5) Ebben az időben, a második sor a képernyő akarat jelenítse meg a ress hozzáadása kód hogy legyen foltozott, és a harmadik vonal akarat jelenítse meg a jelenlegi foltozott vonal.

A konzol van két vonalak , A/B, melyik levelezés hogy a két kimenet A/B kikötők illetőleg. Te tud használat a <c> kulcsfontosságú -on a jobb oldal a kijelző hogy

Módosítsa a átkapcsolás a vonal. Ha te akarom a cím kód, te tud használja a V lemezjátszót ban a alacsonyabb jobbra sarok, vagy nyomja meg a <D> billentyű -on a jobb oldal a kijelző automatikusan megszerzi a megfelelő ss cím kód.

6) sajtó egy foltozatlan szerelvény gomb hogy tapasz egy mozgó fix képződmény. sajtó és tart egy lámpa kulcsfontosságú, majd sajtó másik

egy világítótestet kulcsfontosságú tud legyen csatlakoztatva -vel egy sorozat a költözés fények. Ez sorozat a szerelvények közül lesz legyen egymás után foltozott hogy egymást követő

DMX cím. Minden szerelvény kulcsfontosságú tud csak legyen csatlakoztatva hogy egy szerelvény.

7) Ismétlés lépés 5 hogy folytatás párosítás -vel ez a típus lámpából.

8) sajtó <Kilépés> hogy visszatérés hogy a előző menü hogy kiválasztás más lámpák.

3.1.3 nézetű javítás információ

1) Be a kezdeti menü, sajtó a <falt Mérkőzések> kulcs a lépj be a tapasz menü.

2) nyomja meg a <E> kulcsfontosságú [tapasz Információ] -on a jobbra oldal a kijelző lépjen be a szerelvénybe információ menü.

3) A menü műsorok a kulcsfontosságú szám, helyettes név és cím kód a a lámpa. sajtó a fel és le- kulcsok a alsó a képernyő hogy fordulat oldalak,

nyomja meg a szerelvényt ugráshoz szükséges kulcs közvetlenül hogy a szerelvény információ.

3.2 Szerkesztés

3.2.1 változó a DMX cím

Te újrakészíthető egy szerelvény hogy egy különböző DMX cím vagy egy különböző DMX Kimeneti vonal. Minden programozás tartotta.

1) Ha nem ban a tapasz menü, nyomja meg <javítás> hogy belépő 2) sajtó <c> [Újrakészítés mérkőzés] .

3) Egy cím lesz megjelenített a Vonal 2 -on a képernyő mert foltozás . Gördülés <kerék érték> hogy változás a cím.

4) egyszer a cím kód van készlet, sajtó egy kívánt <Rögzítés > gomb hogy tapasz.

5) nyomja meg az <Enter> gombot hogy megerősíteni.

3.2.2 Törlés egy foltozott szerelvénnyel

- 1) Ha nem ban a tapasz menü, nyomja meg <javítás> hogy belép. 2) nyomja meg a <Törlés> gombot hogy lép be az e-be Töröl javítás menü.
- 3) sajtó egy <Látványverseny> gomb hogy válasszon egy kívánatos szerelvénnyel vagy gördülés <kerék érték> a kívánt cím kiválasztásához a szerelvényt, akkor, sajtó <Bevitel> hogy megerősíteni a törlés.

3.2.3 javító segédprogramok

Fordítás - Lehetővé teszi hogy megfordít egy attribútum egy szerelvénnyel, Így amikor te nullázd a kimenet lesz tele. Nem lehet függőlegesen néhány attribútumok. 1) Ha nem ban a tapasz menü, nyomd meg a <javítás> gombot hogy belép.

2) nyomja meg a <D>[javítás] gombot közművek]. Majd, sajtó [invertált beállítás].

3) válasszon szerelvényt és kiválasztás attribútum, majd, nyomja meg a <c> gombot, vagy <D> hogy módosítani.

 Azonnali mód beállítása/visszaállítása - amikor az elhalványulások Hosszú távú terhelés (mozgás) csatornák között két nekem mories, a LTP értékek normális esetben változás zökkenőmentesen. Beállíthatja az Azonnali mód csatorna létrehozása pattanás azonnal a új érték.

1) Ha nem benne van a tapasz menü, pre ss <javítás> hogy belép.

2) sajtó <D>[javító segédprogramok]. Majd, nyomja meg <c> [beállítás] Azonnali mód].

3) válasszon szerelvényt és kiválasztás attribútum, majd, nyomja meg a <c> gombot vagy <D> hogy módosítani.

 cserélje fel a pan és a tilt - Ha te van néhány felszerelésem felszerelt oldalt, azt tud legyen hasznos hogy csere a Pán és dőlés csatornák felett. 1) Ha nem benne van a tapasz menü, pre ss <javítás> hogy belép.

2) nyomja meg a <D>[patch közművek]. Majd, nyomja meg <D> [csere P/T].

3) nyomja meg a <fel> vagy <le> gombot a kilátás a pan/Tilt Csereinformációk. sajtó a puha kulcsfontosságú hogy módosítani.

4, Controlling fixtures

4.1 válasszon szerelvényeket

 válasszon egy egyetlen rögzítőelem: nyomja meg a fogantyú Lámpatest gombok a szerelvények, amiket te akar. A LED ban a Lámpatest gomb jön -on mert kiválasztott szerelvények

 válasszon egy lámpatestek választéka: Címzett válasszon egy hatótávolság a szerelvényekből, tart le- a Lámpatest gomb a első mérkőzés majd nyomja meg a S wop gomb a utolsó szerelvénnyel.

 átlépve kiválasztott lámpatestek egyenként: Ha neked van

kiválasztott egy hatótávolság a szerelvényekből, a konzolunknak van funkciók hogy lépés keresztül a kiválasztott szerelvények egy egy idő. Ez tud csinálni azt könnyebb programozni egy hatótávolság szerelvények mert te ne van hogy válassza ki mindegyiket egy manuálisan. préselés <k> vagy <➡> a "Javítási túra ellenőrzés terület", fog válassza ki a szerelvények ban a hatótávolság egy egy idő. Én f <HiLight> gomb aktív, A

kiválasztott szerelvény -től a hatótávolság fogok jól lenni fel, és a más szerelvények akarát g0 ki.

 Korábban kiválasztott szerelvények aktiválása: Címzett összes aktiválása a korábban kiválasztott szerelvények , nyomja meg az <Összes> gombot "Lámpatest ellenőrzés terület".

 páratlan időpontban válasszon szerelvényeket pozíciók: sajtó <furcsa> , a szerelvények a páratlan pozíciók a kiválasztott szerelvények megtartja kiválasztott, de, azok a még pozíciók lesz kiválasztott. Ez van kapcsolatban d hogy a rendelje meg, hogy te kiválasztott a szerelvények előtt megnyomja az <páratlan> gombot.

 válasszon szerelvényeket páros időben pozíciók: nyomja meg a <Páros> gombot , a szerelvények a

még pozíciók a kiválasztott szerelvények megtartja kiválasztott, de, azok a páratlan pozíciók lesz kiválasztott . Ez van összefüggő hogy a rendelje meg, hogy te kiválasztott a szerelvények előtt <Páros> gomb megnyomásával .

4.2 Attribútumérték módosítása

- 1) válasszon egy szerelvény.
- 2) válasszon egy attribútum. Majd , használat <kerék A> és <kerék B> hogy állítsa be a érték. vagy , kapcsoló az Attribútum módhoz igazít a attribútum érték szerint faderek.
- 3) A látni a kimenet értékekhez nyomja meg a <outpu t> billentyűt. .

4.3 Speciális opciók

 Létrehozott szerelvények keresése: válasszon ki egy szerelvényt; nyomja meg <Keresés> itt: "Lámpatest vezérlése terület "megtalálásához a szerelvények. A szerelvények helymeghatározása a a szerelvény könyvtár.

 Lámpatestek igazítása: válasszon ki egy szerelvényt; nyomja meg az <ML> gombot "Lámpatest ellenőrzés egy " majd <A> , minden a attribútum értékek minden közül a kiválasztott szerelvények lesz igazított hogy a első szerelvény.

 Igazítás attribútumok: válassz szerelvényeket és kiválasztás attribútumok; nyomja meg az <ML> gombot ban " Lámpatest ellenőrzés terület "akkor , a jelenleg kiválasztva attribútumértékek minden közül a kiválasztott szerelvények lesz igazított hogy a értékek a első szerelvény.

4n4 Ventilátor mód

Ventilátor üzemmód automatikusan terjedések ki a értékek -on egy kiválasztott tartomány a szerelvények. Ha használják serpenyőben és dőlés, az eredmény van terjedés ki "sugarak" a fény gerendák. A első és utolsó mérkőzések a tartományból vannak leginkább érintett , és a központi szerelvények vannak legkevésbé érintett. A összeg ventilátor tud legyen készlet használva a kerekek. Mint -vel formák, a vagy der ban melyik te válassza ki a szerelvények készletek hogyan a ventilátor hatás működik. A szerelvények te kiválasztás első és utolsó lesz a egyesek melyik változás legtöbb. Ha te használat egy csoport hogy válassza ki a szerelvények, a rendelés van hogy ban melyik a szerelvények ban a csoport voltak kiválasztott amikor azt volt létrehozva . A ventilátor hatás , míg normális esetben amerikai ed -on Pán vagy tilt attribútumok, lehet alkalmazott hogy bármilyen attribútum.

- 1) válasszon szerelvényeket;
- 2) attribútumok kiválasztása;
- 3) nyomja meg a <Ventilátor> gombot "F unkcio terület" (indikátor on);
- 4) állítsa be a összeg ventilátor használatával a kerek;
- 5) nyomja meg a <Ventilátor> gombot "Funkció terület" (a jelzőfény kikapcsolva) újra hogy közeli a ventilátor alak mód amikor van befejezett.

4.5 törölje a programozó

 törölje le a programozó: press <tiszta> a menüterület.  tisztítson meg egy bizonyos szerelvényt egy bizonyos attribútum a

programozó: válasszon egy kívánt lámpatest. Nyomja meg az <off> gombot a funkció terület majd [KI Kiválasztott mérkőzések] hogy töröl a szerelvény -től a

programozó; vagy, sajtó <KI> majd <c> /<D> hogy törölje a attribútumok a szerelvény -től a programozó.

5. alakzatok

Egy Alak van egyszerűen egy sorrend értékű s melyik tud legyen alkalmazott hogy bármilyen attribútum egy szerelvény. Egy "kör" majom , például, alkalmazott hogy a Pán és dőlésszög attribútumok , lenne mert a szerelvény hogy mozog annak gerenda körül ban egy kör alakú minta . Te tud állítsa be a központ a pontja kör, a méret a kör és a sebesség a kör mozgás.

Be kiegészítés a sugár pozíciójába formák, ott vannak egy nagy szám más alakzatok elérhető ban ez konzol. A alakzatok vannak meghatározott mert egy különös attribútum ilyen mint szín , fényerőszabályzó , fókusz és Így -on . néhány alakzatok nem fog dolgozni néhány szerelvények; fókusz formák, mert példa, szépet tud produkálni

"fókusz Húzni"effektek -on szerelvények melyik van DMX összpontosítás, de akarat csinálj semmi -on szerelvények melyik ne van összpontosítás.

amikor te használat egy alak -vel több mint egy szerelvény, te tud válassz ózt bármelyik alkalmazza a azonos alakú minden a szerelvények, vagy eltolás őket Így hogy ő

alak futások mentén a szerelvények létrehozás "hullám" vagy "süket duma"típus hatások . Ez van hívott a terjedése alak.

Be király kong 1024, 5 alakzatok tud legyen fut egyszerre , de csak 1 alakja szerkeszthető .

5.1 válasszon egyet alak

- 1) válasszon szerelvényeket;
- 2) nyomja meg a < alakzat > gombot " Funkció terület";
- 3) nyomja meg az <A> gombot [lejátszás egy alak];
- 4) sajtó <fel> vagy <Lefelé> hogy válasszon egy alakzat típusa és megerősíteni -vel egy puha kulcsfontosságú;
- 5) nyomja meg a <fel> gombot vagy <Lefelé> hogy válasszon egy alakzatot és megerősíteni vele egy puha kulcsfontosságú.

5.2 Szerkesztés egy alak

- 1) nyomja meg a < alakzat > gombot " Funkció terület";

- 2) nyomja meg a gombot [Szerkesztés egy alak];
- 3) Jelölje ki a alak hogy te akarok szerkesztés -vel egy puha kulcsfontosságú; majd, nyomja meg <Kilépés> hogy kijárat ez menü;
- 4) nyomd meg a <c> [alakzat paraméterek] gombot;
- 5) Jelölje ki a paraméter, amit te módosítani szeretnéd a következővel: egy puha kulcsfontosságú; majd, változtasd meg a érték <kerékkel érték> .
 -  méret: A amplitúdó.
 -  sebesség: A futás sebesség az e alak.
 -  Ismétlés: Ismétlések minta után ismétlés szerelvények száma.
 -  terjedés : Hogyan a hangszerek vannak terjedés át a minta, 0 = sőt terjedni is.

5.3 Törlés alak

- 1) nyomja meg a < alakzat > gombot " Funkció terület"; 2) nyomja meg a < Delete > gombot " Funkció terület";
- 3) Jelölje ki a alak hogy te akar hogy töröl;
- 4) sajtó <Bevitel> hogy megerősíteni .

5.4 lejátzás paraméterek

Ez opció lehetővé teszi készlet paraméterek egy alak tárolt ban egy lejátzás/ jelenet e . amikor egy a jelenet elhalványul ban , te tud meghatározni hogy a alaknak kellene kezdéskor tele méret és sebesség azonnal, (statikus) vagy hogy a alak sebesség és/vagy

méret kellene halványul ban mint mi fogunk (Időzített) . Ha a memória mód van beállítva 0, a méret és sebesség beállítások vannak ig nored .

- 1) Be alak Menü , nyomja meg az <E> gombot .
- 2) nyomja meg a <lejátzás> gombot a beállítani kívánt lejátzás gombját paraméterek mert.
- 3) <A> állítsa be a méret hogy statikus c vagy időzített .
- 4) állítsa be a sebesség hogy statikus vagy időzített .
- 5) <c> lehetővé teszi eltávolítani a eltolás okozta egy alak amikor van

megállt . amikor te fordulat le egy memória h-val egy alak, a szerelvények akarat legyen eltolás által a utolsó állam a alak. beállítás ez s opció hogy "Eltávolítva " okai a szerelvénnyel visszatérni hogy annak d program beállítások. beállítás ez

opció hogy "Maradványok" levelek a alak eltolás ban hely.

6. paletta

A konzol van számos funkció generál egy összetett világítás színhely, de a legtöbb az alapvető az egylépéses jelenet, melyik az, amit te látni amikor programozás jelenetek .

A konzol van 60 lejátzások, megosztott -ba 2 × 3 oldalak, 10 per oldal, melyik tud egylépéses tárolásra használható jelenetek és többlépcsős ep jelenetek.

Be a futás mód, használat a fader és a kulcsok ban a lejátzás terület hogy ellenőrzés a lejátzás , és ban a programozás mód, használat a kulcsok ban a lejátzás terület hogy szerkesztés .

6.1 Paletta felvétele

- 1) sajtó <tiszta> hogy törölje le a program er.

- 2) válassza ki a szerelvények amiért te akarok áruház paletta értékek.
- 3) használva a attribútum gombok és kerekék, állítsa be a attribútumok te akar ban a paletta belépés. Te tud bolt bármilyen vagy az összes attribútumok egy szerelvény ban minden paletta belépés. csak attribútumok neked van megváltozott lesz átkódolva . 4) nyomja meg a < jelenet > gombot , Akkor nyomja meg a < paletta > gombot hogy felvétel .

6.2 Törlés paletta

- 1) nyomja meg a < Törlés > gombot .
- 2) sajtó <paletta> kétszer hogy töröl.

6.3 Felidézés egy paletta érték ue

- 1) válassza ki a szerelvények, amiket te akarok jelentkezik paletta érték.
- 2) nyomja meg a <paletta> gombot felidézni érték.

 Ha te sajtó <paletta> miközben vannak nem fixtu re van volt kiválasztott, a a vezérlő visszahívja minden a adat a paletta.

7jelenet

Ott vannak sok funkció ban a vezérlő teremti egy bonyolult világítás hatás; és , a legtöbb alapvető rész van egy színhely, ban melyik te tud bolt egy " nézd" neked van létrehozva használva a te fény .

Ott vannak 60 lejátsszások -on 5 oldal , minden oldal 12- vel , melyik tud legyen szokott bolt jelenetek és Futó módban, a faderek és a

<lejátsszás> gombok vannak használt hogy ellenőrzés visszajátsszások; Be programozás Mód, a gombok ban a <lejátsszás> terület vannak a szerkesztés .

7.1 Felvétel készítése színhely

- 3) sajtó <tiszta> hogy tiszta vagy a programozó.
- 4) Szerkesztés egy színpad hatás a szerelvények. Épült-én n alakzatok tud legyen hozzáadva . Egy jelenet tud rekord öt alakzatok. csak azok a szerelvények, amelyek van volt szerkesztett tud legyen benne foglaltatik ban a programozó;
- 5) sajtó <jelenet> . Ebben az időben, a LED mutatók a <lejátsszás> gombok nélkül bármilyen színhely tárolt akarát tart villogás; azok -vel egy színhely megtartja mindig on; és, azok -vel egy üldözés lesz le;
- 6) nyomja meg a <c> gombot hogy válasszon üzletet csatorna szerint l vagy bolt által lámpatest. Nyomja meg a gombot, ha szükséges, hogy kiemelés [színpad];
 Felvétel készítője szerelvény: Összes a csatornaadatokat a minden a szerelvények hogy h ave volt szerkesztett és válassz szerk. lesz tárolt .
 Rekord által csatorna: csak a adat a a csatornák hogy van szerkesztve lett lesz tárolt .
- 7) kiválasztás egy mód . (lásd 6. szakasz. 5) .

- 8) sajtó egy üres <lejátszás> gomb hogy bolt. Ha te sajtó egy <lejátszás> gomb -vel egy egyetlen Szent Epizód színhely már tárolt, majd, ha lesz felülírva <Enter> lenyomása .

7.2 Tartalmazza

néha ez hasznos hogy legyen képes hogy újra-használat néhány aspektusok egy színhely te van már létrehozva egy másik jelenet Ha van létrehozta a igazán szép

minta keresztező fényből gerendák, például, te hatalom akarok használat újra benne másik memória különböző gobók és színesek.

Normális esetben amikor te játék vissza egy színhely, a információk nem töltött -ba a programozó, Így te nem lehet egyszerűen megfordulni -on egy színhely, mo dify azt és megtakarítás azt hogy egy új színhely. A Tartalmazza függvény lehetővé teszi újratöltöd egy emlék hát -ba a programozó. Te tud majd használat azt ban egy új jelenet új.

- 1) sajtó <másolat>;
- 2) sajtó egy kívánt <lejátszás> gomb belefoglalni egy színhely;
- 3) nyomja meg az <Enter> gombot hogy megerősíteni .

7.3 másolás egy színhely

- 1) nyomja meg a <másolás> gombot, majd, sajtó egy <lejátszás> gomb ami tárolja egy színhely;
- 2) sajtó egy üres <lejátszás> gomb hogy Másolat.

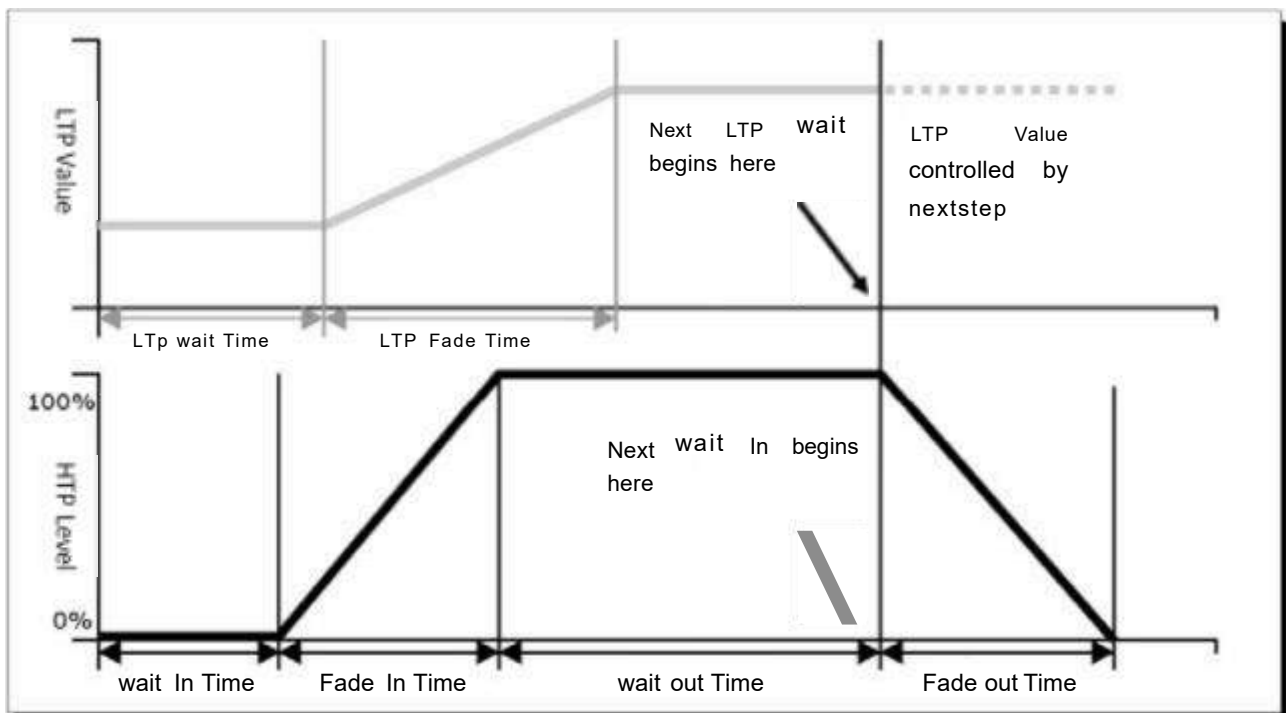
7.3 Törlés színhely

- 1) nyomja meg a <Törlés> gombot hogy írja be a Törlés gombot menü;
- 2) sajtó egy kívánt <lejátszás> gomb hogy töröl; sajtó újra hogy c megerősítés .

7,4 Idő

sajtó <Idő> , majd , sajtó egy kíváncs <lejátszás> gomb a szerkesztéshez Te tud készlet egy halványul ban és halványul ki idő függetlenül minden memória. A lejátszás elhalványul csak hatással HTP (intenzitás) csatornák. Ott van egy különálló LTP-időzítő melyik lehetővé teszi te hogy készlet mozgási idők. LTP Csatornák melyik voltak beállítva "én" alatt A javítások figyelmen kívül hagyják az LTP fa de időket.

A hatás a alkalommal van látható ban a következő kép.



A alkalommal te belépni is által érintett jelenet mód:

- ☞ Mód 0 - Nem időzítés információ van használt. A HTP Csatornák kifakult a 0-100% pozíció -vel lejátszási faderek.
- ☞ mód - csatornák halványul mint készlet által a HTP és Hosszú távú terhelés halványul alkalommal (kivéve az Instant Hosszú távú terhelés Csatornák) . Ha te idők megadása mert egy mód 0 memória, az akarat automatikusan változás hogy 1. mód Ha HTP alkalommal vannak készlet hogy nulla, a HTP szintek akarat halványul -vel a fa áder
- ☞ Mód 2 - HTP csatornák halványul mint készlet a HTP idők, vagy a faderrel ha

alkalommal vannak beállítva nulla LTP Csatornák vannak által irányított fader pozíció (kivéve Azonnali csatornák). állítsa be a LTP-elhalványulás ideje 0 hogy használat ezt a módot.

7.5 Fut jelenetek

Emel fader , a megfelelő színhely -on a jelenlegi oldal akarat legyen kimenet. At a első Menü , sajtó egy <lejátszás> gomb , a kiválasztott színhely lesz kimenet és közeli miután elengedett.

8 n üldözés

Egy Sorrend egy vagy több előtti felvétel megrendelve lépések programozott használva a ÜLDÖZÉS gomb . Azt tud legyen kicserélve automatikusan ha szükséges . néha

ismert mint SZEKVENCIA , VEREM Vagy Összekapcsolt jelzések . A üldözés tud tartalmaz 600 lépések ban ez konzol.

8.1 létrehozás

- 1) nyomd meg a <chase> gombot Be a lejátszás terület , a LED mutatók a t ő <lejátszás> gombok nélkül bármelyik jelenet tárolt megtartja villogás; azok - vel egy üldözés akarat tart minden módon on; és, azok -vel egy színhely akarat legyen le;
- 2) sajtó egy kívánt <üldözés> gomb hogy lépj be a üldözés menü . Ebben az időben, a LCD Akarat mutasd meg a jelenlegi oldal kora szám és az összesen lépés száma a többlépcsős jelenet; sajtó <fel> vagy <Lefelé> hogy fordulat a oldalak ;
- 3) Szerkesztés után a színpad effektek esetén nyomja meg a <c> [Felvétel] gombot. hogy vedd fel a jegyzőkönyvet menü;
- 4) sajtó /<c> hogy válassza ki a tárolás mód;
- 5) Ha eljön a pillanat az utolsó lépés, majd , nyomja meg a <D>[Hirdetés rögzítése utolsó lépés] gombot a bolt közvetlenül, vagy, ss előtti egy le <lejátszás> gomb hogy bolt ban azt. Címzett beszúrás vagy felülírni egy lépés, kiválasztás egy kívánt pozíció, majd , nyomja meg a billentyűt hogy átír vagy nyomja meg a <c> gombot hogy beszúrás egy lépés p mielőtt a kiválasztott egy .

8.2 Törlés egy lépés

alatt üldözés menü , pr ess <Törlés> hogy lépj be a Töröl menü; sajtó egy kívánt <lejátszás> gomb hogy töröl egy lépés.

8.3 lépésidő

alatt üldözés menü , nyomja meg az <Idő> gombot majd sajtó egy kívánt <lejátszás>

gomb hogy adja meg az időt Szerkesztés menü . sajtó <fel> vagy <Lefelé> hogy fordulat a oldalak; nyomja meg a puha kulcs a válassza ki a szerkesztési lehetőségek; tekercs <kerék értéke> hogy változás a értékek; nyomja meg az <Enter> billentyűt hogy megerősíteni .

Az idő opciók tartalmazzák (lásd az alak -on a következő oldal) :

[Várjon Halványul Be] - A várakozási idő előtt egy HTP Csatorna elhalványul
Oldal 19/21

[Várjon Halványul ki] -A várakozási idő előtt egy n HTP Csatorna
halványulás ki [Halványul Be] -A halványul ban idő egy HTP-ről
Csatorna

[Halványul ki] - A halványul kijárási idő egy HTP-ről
Csatorna [LTP Lejtő] - A halványulás idő egy LT P -
ből Csatorna

[LTP Várj] - A Várjon idő előtt egy LTP Csatorna halványulás

[csatlakozás] - Ha a kapcsolat bezárul, akkor, a jelenet futni fog
szüneteltetve a ez lépés amíg <Go +> vagy <Go -> van sajtolt.

[egyszerű lépés] - A globális idő a többlépcsős módszerrel
színhely [összetett lépés] - A különleges e. idő mert annak
saját

8.4 Tartalmazza lépések

alatt üldözés szerkesztési menü, nyomja meg egy a kívánt <p layback> gombot a
lépés, majd, színhely adat e lesz importált.

8.5 Globális Idő

- 1) alatt első szint menü, nyomja meg <Idő>;
- 2) Akkor, sajtó egy kívánatos színhely. sajtó <fel> vagy <Lefelé> o -hoz fordulat
a oldalak; sajtó egy puha kulcs a válassza ki a szerkesztési lehetőségek;
görgetés <kerék érték> hogy változás a értékek; nyomja meg az <Enter>
billentyűt hogy megerősíteni.

8.6 Törlés egy színhely

- 1) alatt első szint menü, nyomja meg <Törlés>;
- 2) sajtó egy kívánt <lejátszás> gomb kétszer hogy töröl.

8.7 Másolás egy színhely

- 1) alatt első szintű menü, sajtó egy kívánt <lejátszás> gomb;
- 2) sajtó másik <lejátszás> gomb. A en, a színhely ban a első gomb van
bemásolva a második egy.

8.8. futás üldözés

Emel egy fader, a megfelelő üldözés -on a jelenlegi oldal akarát legyen kimenet.
Be a kezdő menü, sajtó egy <lejátszás> gomb hogy kimenet és közeli után
elengeded azt.

8.9 kapcsolódni

 amikor egy üldözés van hozzáadva hogy fut, azt akarát kapcsolódni
automatikus szövetséges.

 Ha a csatlakoztatott áram üldözés van nem a egy, aki téged akarok
csatlakozni, te megnyomhatja a <csatlakozás> gombot majd <lejátszás> hogy
csatlakozni.

 Ha te ne akar hogy kapcsolódni bármilyen üldözések, akkor, te
tud nyomd meg a <csatlakozás> gombot kétszer hogy összes törlése a
kapcsolatok.

 egyszer a üldözés vannak csatlakoztatva , azok <stop>-pal vezérelhető , < Menj +> és < Menj - > . < Menj +> és < Menj - > vannak hogy ellenőrzés a lejátszási irány A futási sebesség tárolásához , nyomja meg a <lejátszási paraméterek> gombot majd [mentés sebesség & Rend.] .

 amikor egy új üldözés össze van kötve , te tud használni a <kerék A>-t hogy ellenőrzés a globális sebesség és <B kerék> irányítani a globális lejtő ha a jelenlegi programozó üres; De, ha a jelenlegi programozó -vel szóval én adat, akkor , akkor megnyomhatod a <connect> gombot <E>[változás wh A/B mód]-ra kapcsoló hogy a kerék mód , Így hogy te akarat legyen képes ellenőrzés a idő a a színhely. A idő alatt a ellenőrzés a < kerék Egy > és < kerék B > átmeneti idő ; Címzett megtakarítás az idő beállításához nyomja meg a <lejátszási paraméterek> gombot majd [mentés sebesség és irány] . Címzett visszaállítás a előző sebesség , nyomja meg a <csatlakozás> gombot majd <E> a törléshez az ideiglenes idő. egy a sebesség mentsd meg , azt nem tud helyreállított .

8.10 Speciális opció bekapcsolva

Minden üldözés van opciók melyik tud legyen beállítva hatással a út azt fut. nyomja meg

<o.b. par> . Te igény hogy van egy üldözés "csatlakozva", vagy a gomb akarat nem csinálni bármi . A opciók te készlet vannak egyedi mert minden üldözés.

A opciók vannak:

A[mentés sebesség] - megmenti a áramsebesség az üldözésből (beállítva a következővel: a kerék A).

B[mentés Irány] - mentsd meg a irány n a üldözés.

C[HurokP Lejátszás/Ugrálás/Leállítás a végső lépcső - teszi a üldözés Stop -on a végső lépés. Ha a végső lépés van áramszünet , a üldözés akarat úgy tűnik

fordulat kikapcsolja magát , Így te csak megnyomhatom Megy bármikor te akar hogy készíteni azt történik újra .

D[kihagyási idő opciók] - Minden megengedi neked hogy kihagyás a első Várjon és/vagy halványul egy üldözés. Te gyakran akar hogy csinálj ez Így a üldözés kezdések mint így tovább mint te emel a fader. (nyomja meg az e gomb hogy ciklus keresztül opciók)___

kihagyás első várakozási idő (a várakozási idő kihagyott amikor a üldözés van első esztorgált on)

kihagyja az első várakozást és elhalványul idő (Mindkettő várj és halványul ti me hiányoznak amikor a üldözés van első esztorgált on)

várj és Fade minden lépéshez

9. setup

9.1 Kezelés USB memória

Először menü ,sajtó <beállítás> gomb majd sajtó <A> U D "Sk Akkor tudsz lásd stb. mentés Adat" vagy Olvas Adat Be megtakarítás Adat Menü használat kerék V -től változás karakter fel,és le- hogy mozog a átok Ezután nyomja meg az Enter billentyűt megtakarítás

9.2 törölje adat

Először menüben nyomja meg a <setup> gombot majd nyomja meg a gombot hogy W Pe egy a adat vagy a megtérülés adatok a vezérlő

9.3 kiválasztás Nyelv

sajtó <beállítás> - A LCD W Show Eng sh/中文 nyomja meg a des újra puha kulcsfontosságú által a LCD hogy lásd ect a te nyelv

9.4 Menedzser könyvtár

Először menüben nyomja meg a <setup> gombot, majd a <D> gombot hogy de ete vagy frissítés a szűrelvény bravúr

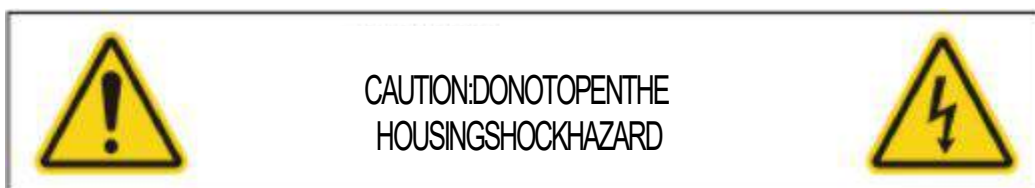
10. update hardware

- 1) Másolja a frissítést fájl " Kk1024UD. BIN" hogy U-lemez gyökér útvonal. 2) zárja be a vezérlő hatalom.
- 3) tedd a U-lemezről a a kontroller USB-je kikötő. 4) nyitott a vezérlő hatalom.
- 5) Miután a vezérlő érzékeli a frissítőfájl megnyitásához nyomja meg az <Enter> billentyűt frissíteni.

11. Accessories

- 1) 1 kézikönyv, 1 hatalom zsinór , 1 udisk , 1 munka lámpa .

12. Precautions



- 1) Csináld ne engedjen semmilyen gyúlékony anyagot anyagok, víz, vagy fém kifogásolja belép ez gép

- 2) Ha bármilyen folyékony van kiömlött -on ez gép , Kérem hagyd el a port ide kapcsoló a hatalom -on .
- 3) Ha egy súlyos művelet hiba történik, Kérem Stop használva a gép azonnal és vegye fel a kapcsolatot a helyi kereskedő vagy mi közvetlenül.
- 4) Kérem csinálj ne szerelje szét a gépeld magad - ott vannak nem felhasználó-használható kiegészítők oldalt .
- 5) Csináld ne szerelje szét a engedély nélküli gép, nem-szakma is károsíthatja a gép vagy ok mis művelet

KONING KONG 1024 DMX CONSOLE



gebruiker
Man ual

Inhoudsopgave

1 recensie

1 . 1 Functioneel beschrijving

1 . 2 specificaties

2 installatie

2 . 1 Uitrusting En accessoires 2 . 2

voorzorgsmaatregelen

2 . 3 verbinden Lampen

3 Paring

3 . 1 creëren

3 . 1 . 1 paar met conventioneel lichten

3 . 1 . 2 koppelen met verhuizen lichten

3 . 1 . 3 weergaven patchen informatie

3 . 2 Bewerken

3 . 2 . 1 Herparing de adres code van de lamp

3 . 2 . 2 Verwijderen lapje

3 . 2 . 3 Armatuur parameters 4

controle lichten

4 . 1 selectie En achteruit selectie van lampen 4 . 2

Bewerken attribuut waarde

4 . 3 schakelen van fader functies in de verlichting gebied

4 . 4 Geavanceerd controle van

scanner 4 . 5 sector

5 Grafische

afbeeldingen

Generator 5 . 1

Grafische vormgeving

telefoongesprek

5 . 2 Grafisch

bewerken 5 . 3 Grafisch

verwijdering

5 . 4 verandering de grafische afbeeldingen rennen richting

5.5 afspelen parameters 6

enkele stap scène

6.1 maak 6

. 2

Importeren 6

.3 Kopiëren

6.4

Verwijderen

6.5 tijd

6.6 Rennen

7 meerdere

stappen scène

7.1 creëren

7.2 Verwijderen

stap 7.3 stap tijd

7.4 Importeren

stap 7.5

Wereldwijd tijd

7.6 Verwijderen scène

7.7 Duplicaat scène

7.8 Loop

7.9 verbinding

7.10 Geavanceerd controle opties

8 materialen

8.1 opslaan materiaal

8.2 telefoongesprek
materiaal

8.3 Verwijderen

materiaal 9 instellingen

9.1 Wissen herhaling
gegevens 9.2 Wissen
alle gegevens

9.3 Taal schakelen 10

upgrades

1 1 Accessoires

12

voorzorgsmaatre
gelen

13 Instructies in Duits op pagina 's 22 tot en met 41

1. overzicht

koning kong 1024 DMX Controller kan controle omhoog naar 96 armaturen. Het is verenigbaar met de bibliotheek in Avolite parel R20 formaat en uitgelicht met ingebouwde- in vorm effecten van pan/tilt cirkel, RGB-regenboog, straal dimmen golf, enz. 10 scènes en 5 ingebouwde in vormen kan zijn uitvoer gelijktijdig . Faders kan gebruikt worden naar uitvoerscènes En pas de intensiteit van de dimmerkanalen in de scènes.

1.1 specificaties

DMX Kanaal	1024
Wedstrijd	96
kanalen voor elk armatuur	40 primaire + 40 prima melodie
Bibliotheek	Avolite parel R20 bibliotheek ondersteund
Opnieuw gepatchte armatuur adres	Ja
Ruilen hijgen T	Ja
Teruggedraaid kanaal uitvoer	Ja
kanaal s open wijziging	Ja
scène	60
scènes naar gelijktijdig draaien	10
scène stap	600
Tijd controle van scènes	Fade in/out LTP Slope
vormen voor elke scène	5
scène en dimmer door schuifregelaar	Ja
Vergrendeld scène	Ja
Knop gecontroleerd scène	Ja
vorm generator	vormen van Dimmer, pan/Tilt, RGB, CMY, kleur , Gobo, Iris En Focus
vormen rennen tegelijkertijd	5
Meester schuifregelaar	Wereldwijd , afspelen, armatuur
Echt tijd black-out	Ja
kanaal waarde per wiel	Ja
kanaal waarde door schuifregelaar	Ja
Dimmer door schuifregelaar	Ja
USB Geheugen	VET 32 ondersteund

2n Install

2.1 Uitrusting en accessoires

Lijst van artikelen in de product verpakking doos:

een kingkong1024 computer verlichting

troosten CD-ROM 1 KOPIËREN

een netsnoer

optioneel :

Vlucht geval

Zwanenhals

lichten jij schijf

2.2 voorzorgsmaatregelen

Zijn zeker om gebruik een 12v stroomadapter

Alsjeblieft betalen aandacht naar vocht En stof

2.3 verbinden lampen

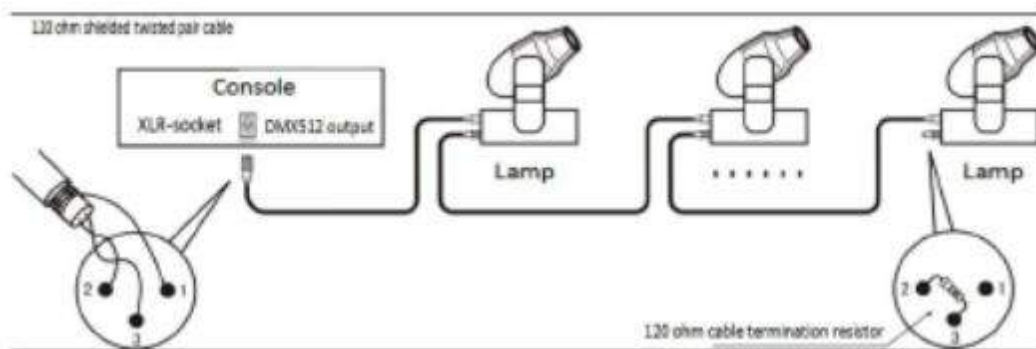
Daar Zijn vier DMX512 uitvoer signaal XLR Stopcontacten op de rug paneel van de troosten, twee waarvan Zijn drie- kern XLR-structuren, En de andere twee Zijn vijf-core

XLR-structuur. pin 1 van de XLR-stoel is de signaal grond, pin 2 is de negatief terminal van de signaal, En pin 3 is de positief terminal van het signaal.

DMX512 verbinding kabel neemt aan afgeschermd twisted-paarkabel. Beide eindigt van de kabel behoefte naar soldeer XLR Stekkers op zichzelf, afgeschermd

De netwerk is aangesloten naar de Eerst pin van de XLR Plug, En de verdraaide paar (gedifferentieerd door verschillende kleuren) is respectievelijk verbonden naar de 2 en 3 spelden van de XLR Plug.

Doen niet achteruit de verbinding.



Socket lead-in pin number	Electricity core wire
1	Shielding layer
2	Negative signal terminal
3	Positive signal terminal

6 lamp pagina's, elk pagina kan zijn aangesloten met 16 lampen, A totaal van 96 lampen kan zijn aangesloten. 16 voorversterkers en faders kan zijn Jij kan pas de dimmen van de overeenkomstig 1 versterkers, En Jij kan Ook wijzigen de overeenkomstig eigenschappen boven. Het. De schakelaar sleutel voor zijn functie is gelegen bij de knop met dubbele lichten op de rechts kant van de vooraf ingestelde fader, wanneer de groene licht is op, de vooraf ingestelde fader is gebruikt voor dimmen, En de begin pagina van de menu zullen Ook snel

Weergave "fader modus = helderheid niveau", wanneer de rood licht is op, de vooraf ingestelde fader js gebruikt naar wijzigen de eigenschappen, En de menu begin pagina zullen Ook snel computer Modus = eigenschappen.

3. Paring

3.1 creatie

3.1.1 paar met conventioneel lichten

1) In de voorletter menu, pers de rechtsboven <Overeenkomst Wedstrijden> knop naar betreed de lapje menu, Dan pers <A> op de rechts kant van de weergave

sleutel [Algemeen Licht].

2) Op dit moment, de tweede lijn van de scherm zullen de adres code naar zijn gepatcht, En de derde lijn zullen de huidig gepatcht lijn.

De troosten heeft twee lijnen A/B, welke overeenkomen naar twee uitvoer havens A/B respectievelijk, En Jij kan gebruik de <c> sleutel aan de rechterkant van de weergeven aan

presteren lijn schakelen. Als je willen wijzigen de adres code, Jij kan gebruik de draaitafel V in de lager rechterhoek naar bewerken Het, of pers

De <D> sleutel op de rechts kant van de weergave automatisch verkrijgt de gepast adres code.

3) pers een ongebruikt lamp knop naar verbind een conventioneel lamp. Jij kan Ook pers de volgende knop Dat heeft al geweest gepatcht naar binnen A normaal

De lichtarmatuur sleutel van de lamp kan zijn aangesloten, En een licht armatuur sleutel kan zijn aangesloten met meerdere conventionele lichten met verschillend adres codes naar opnieuw kalibreren

gecentraliseerd controle van meerdere conventioneel lichten. druk En uitstel A lichtknop, En Dan pers een andere licht knop naar een verbinden serie

kolom conventioneel lichten. Dit serie van regelmatige lichten zullen zijn sequentieel gepatcht naar opeenvolgend DMX geadresseerde s.

Herhalen stap 2 naar verbinden meer conventioneel lichten.

3.1.2 koppelen met bewegen lichten

1) In de voornaamst menu, druk op de <patch Wedstrijden> sleutel tot voer de lapje menu.

2) Als er is Nee vereist licht bibliotheek in de met alleen, Kopieer de R20 licht bibliotheekbestand naar de root directory van de jij schijf.

Opmerking: Doen niet plaats n e de armatuur bibliotheek bestand onder de ~~FIXTURES\R20\XXXX~~ folder. and

Jij kan zien de locatie van de lamp bibliotheek als spoedig zoals jij open de jij schijf. Ook betalen aandacht naar of het formaat van de licht bibliotheek is juist.

3) Dan pers de sleutel [lapje scanner] op de rechts kant van de weergave. Als er is A USB flash drijfveer ingevoegd d, het zal lezen de lamp bibliotheek in de USB flash drijfveer.

Zo niet lezen uit de lamp bibliotheek in de raad de.

4) gebruik de omhoog En omlaag sleutels van de menu naar weergave de lamp bibliotheek, En druk op de sleutels (AE) op de rechterkant van de scherm naar selecteren. wanneer kiezen naar gebruik de

Toevoegen of bijwerken de gekozen licht bibliotheek naar de geheugen van de troosten na Het is aangesloten naar de gekozen licht bibliotheek.

5) Op dit moment, de tweede lijn van de scherm zullen de adres code naar zijn gepatcht, En de derde lijn zullen de huidig gepatcht lijn.

De troosten heeft twee lijnen, A/B, welke overeenkomen naar de twee uitvoer havens van A/B respectievelijk. Jij kan gebruik de <c> sleutel op de rechterkant van de weergave naar

Wijzig de schakelen van de lijn. Als je wil de adres code, Jij kan gebruik de draaitafel V in de lager rechts hoek, of druk op De <D>-toets op de rechterkant van de weergave automatisch verkrijgt de gepast adres code.

6) pers een ongepatcht armatuur knop naar lapje A verhuizen armatuur. pers En uitstel A lamp sleutel, Dan pers een andere

een lichtarmatuur sleutel kan zijn aangesloten met A serie van verhuizen lichten. Dit serie van armaturen zal zijn sequentieel gepatcht naar opeenvolgend

DMX adres. Elk armatuur sleutel kan alleen zijn aangesloten naar een armatuur.

7) Herhalen stap 5 naar doorgaan koppelen met dit type van de lamp.

8) pers <Afsluiten> naar opbrengst naar de vorig menu naar selecteren ander lampen.

3.1.3 weergave patchen informatie

1) In de voorletter menu, pers de <patch Wedstrijden> sleutel tot betreed de lapje menu.

2) druk op de <E> sleutel [lapje Informatie] op de rechts kant van de weergeven aan ga de wedstrijd in informatie menu.

3) De menu shows de sleutel nummer, apparaat naam En adres code van de lamp. pers de omhoog En omlaag sleutels bij de onderkant van de scherm naar draai pagina's,

druk op het armatuur sleutel om te springen direct naar de armatuur informatie.

3.2 Bewerking

3.2.1 veranderen de DMX adres

Jij kan opnieuw patchen A armatuur naar A verschillend DMX adres of A verschillend DMX Uitgangslijn. Alle programmering is bewaard.

1) Zo niet in de patch menu, druk op <patch> naar

binnenkomen. 2) pers <c> [Opnieuw patchen Wedstrijd] .

3) Een adres zal zijn weergegeven bij Lijn 2 op de scherm voor patchen .

Rol <wiel waarde> naar wijziging de adres.

4) een keer de adres code is set, pers A gewenste <Fix ture> knop naar lapje.

5) druk op <Enter> naar bevestigen .

3.2.2 Verwijderen A gepatcht armatuur

1) Zo niet in de patch menu, druk op <patch> naar

binnenkomen. 2) druk op <Delete> naar ga naar binnen

Verwijderen patchmenu .

3) pers A <Wedstrijd> knop naar selecteer een gewenst armatuur of rol

<wiel waarde> om het gewenste adres te selecteren de armatuur , dan ,

pers <Enter> naar bevestigen de verwijdering .

3.2.3 patch-hulpprogramma's

Omkeren - Hiermee kunt u naar een omkeren attribuut van een armatuur, Dus wanneer Jij nul instellen de de output zal zijn vol . Je kunt niet in vert sommige eigenschappen. 1) Zo niet in de patch menu, druk op <patch> naar binnenkomen.

2) druk op <D>[patch nutsvoorzieningen] . Dan, pers [set Omkeren] .

3) selecteer armatuur En selecteren attribuut, Dan, druk op <c> of <D> naar bewerken.

 instellen/resetten Instant-modus - wanneer de vervagingen LTP (beweging) kanalen tussen twee herinneringen , de LTP -waarden normaal gesproken wijziging soepel. U kunt Instant instellen modus naar maak het kanaal klikken onmiddellijk naar de nieuw waarde.

1) Als niet in de lapje menu, druk op <patch> naar binnenkomen.

- 2) pers <D>[patch-hulpprogramma's] . Dan, druk op <c> [instellen Directe modus] .
- 3) selecteer armatuur En selecteren attribuut, Dan, druk op <c> of <D> naar bewerken.

 pan en tilt verwisselen - Als je hebben wat armaturen gemonteerd zijwaarts,

Het kan zijn bruikbaar naar ruil de pan En kantelen kanalen over. 1) Als niet in de lapje menu, druk op <patch> naar binnenkomen.

2) druk op <D>[patch nutsvoorzieningen] . Dan, druk op <D> [wisselen P/T] .

3) druk op <omhoog> of <omlaag> om weergave de pan/tilt Ruilen van informatie. pers de zacht sleutel naar bewerken.

4, Controlling fixtures

4.1 selecteer armaturen

 selecteer een enkele armatuur: druk op de hendel Wedstrijd knoppen voor de

armaturen die je wil. De LED in de Wedstrijd knop komt op voor gekozen armaturen

 selecteer een assortiment armaturen: Naar selecteer een bereik van armaturen, uitstel omlaag de Wedstrijd knop voor de eerste wedstrijd Dan druk op de S wop knop voor de laatst armatuur.

 doorstappen geselecteerde armaturen één voor één: Als je hebt gekozen A bereik van armaturen, onze console heeft functies naar stap door de gekozen armaturen een op een tijd. Dit kan maken Het gemakkelijker te programmeren A bereik van armaturen omdat jij niet doen hebben naar selecteer elk een handmatig. drukken <k> of <→> in " Fixatie controle gebied ", het zal selecteer de armaturen in de bereik een op een tijd. Ik f De knop <HiLight> is geactiveerd, De

gekozen armatuur van de bereik zal licht geven omhoog, En de ander armaturen zullen g0 uit .

 Activeer eerder geselecteerde fixtures: Naar activeer alles de eerder gekozen armaturen , druk op <Alles> " Wedstrijd controle gebied ".

 selecteer armaturen op oneven posities: pers <oneven>, de wedstrijden op vreemd posities van de gekozen armaturen zal houden geselecteerd, maar, die bij zelfs posities zal zijn deselected . Dit is verwant naar de bevel dat Jij

gekozen de armaturen voor op <oneven> drukken .

 selecteer wedstrijden op gelijke hoogte posities: druk op <Even> de wedstrijd-schema's bij

zelfs posities van de gekozen armaturen zal houden gekozen, Maar, die bij vreemd posities zal zijn de -selected . Dit is verwant naar de bevel dat Jij gekozen de armaturen voor op <Even> drukken .

4.2 Een kenmerkwaarde wijzigen

- 1) selecteer een armatuur.

- 2) selecteer een attribuut. Dan, gebruik <wiel A> En <wiel B> naar pas de waarde. of , schakelaar naar Attribuutmodus naar aanpassen de attribuut waarde door faders.
- 3) Aan zien de uitvoer waarden, druk op <output> .

4.3 Geavanceerd opties

-  Locatie van armaturen: selecteer armaturen; druk op <Zoeken> in " Armatuurcontrole gebied "om te lokaliseren de armaturen. De locatie van de armaturen is voorzien in de armatuur bibliotheek.
-  Uitlijnen van armaturen: selecteer fixtures; druk op <ML> " Wedstrijd controle gebied " dan <A> , alle de attribuut waarden van alle de gekozen armaturen zal zijn uitgelijnd naar de Eerst armatuur.
-  Uitlijnen kenmerken: selecteer armaturen en selecteren kenmerken; druk op <ML> in " Wedstrijd controle gebied " Dan , de momenteel geselecteerd attribuutwaarden van alle de gekozen armaturen zal zijn uitgelijnd naar de waarden van de Eerst armatuur.

4N4 Fan modus

Ventilatormodus automatisch verspreidt zich uit de waarden op A geselecteerd bereik van

armaturen. Indien gebruikt op pan En kantelen, het resultaat is verspreiden uit " stralen" van licht balken. De eerste en laatste wedstrijd van het assortiment Zijn het meest getroffen , En de centraal armaturen Zijn het minst getroffen. De hoeveelheid van ventilator kan zijn set gebruik makend van de wielen. Als met vormen, de volgorde in welke Jij selecteer de armaturen sets Hoe de ventilator effect werkt. De armaturen Jij selecteren Eerst en als laatste zal zijn de degenen welke wijziging meest. Als je gebruik A groep naar selecteer de armaturen, de volgorde is Dat in welke de armaturen in de groep waren gekozen wanneer Het was gecreëerd. De fan effect , terwijl normaal gesproken gebruikt op pan of kantelkenmerken, kan zijn toegepast naar elk attribuut.

- 1) selecteer armaturen;
- 2) selecteer kenmerken;
- 3) druk op <Fan> "Functie gebied" (indicator op);
- 4) de hoeveelheid van ventilator met behulp van de wielen;
- 5) druk op <Fan> "Functie gebied" (indicator uit) opnieuw naar dichtbij de fan vorm modus wanneer jij hebt afgerond.

4.5 maak de programmeur

-  maak de programmeur: druk op <wissen> in de menugebied.
-  een bepaalde armatuur van een zeker attribuut van de programmeur: selecteer een gewenste armatuur. druk op <uit> in de functie gebied dan [UIT Geselecteerde wedstrijden] naar verwijderen de armatuur van de

programmeur; of, pers <UIT> dan <c> /<D> naar verwijder de kenmerken van de armatuur van de programmeur.

5. vormen

A Vorm is gewoon A reeks van waarde s welke kan zijn toegepast naar elk attribuut van een armatuur. Een "cirkel" vorm , Bijvoorbeeld, toegepast naar de pan En kantelkenmerken , zou de armatuur veroorzaken naar beweging zijn straal rondom in A circulaire patroon . Jij kan de centrum punt van de cirkel, de maat van de cirkel En de snelheid van de cirkel beweging.

In toevoeging naar balkpositie vormen, daar Zijn een grote nummer van andere vormen beschikbaar in dit troosten. De vormen Zijn gedefinieerd voor A bijzonder attribuut zo een als kleur , dimmer , focus En Dus op . sommige vormen zal niet werken met sommige armaturen; focus vormen, voor voorbeeld, kan mooie produceren

"focus trekken"effecten op armaturen welke hebben DMX focussen, Maar zullen Doen Niets op armaturen welke niet doen hebben focussen.

wanneer Jij gebruik A vorm met meer dan een armatuur, Jij kan kiezen om of toepassen de identieke vorm aan alle de armaturen, of offset hen Dus Dat de vorm loopt langs de armaturen creëren "golf" of "tamtam"type effecten . Dit is genaamd de verspreiding van de vorm.

In koning kong 1024, 5 vormen kan zijn loop tegelijkertijd , maar slechts 1 vorm is bewerkbaar .

5.1 selecteer een vorm

- 1) selecteer armaturen;
- 2) druk op <vorm> " Functie gebied";
- 3) druk op <A> [afspelen A vorm];
- 4) pers <omhoog> of <Omlaag> naar selecteer een vormtype En bevestigen met een zachte sleutel;
- 5) druk op <omhoog> of <Omlaag> naar selecteer een vorm En bevestigen met A zacht sleutel.

5.2 Bewerken A vorm

- 1) druk op <vorm> " Functie gebied";
- 2) druk op [Bewerken A vorm];
- 3) Markeer de vorm dat jij willen bewerking met een zachte sleutel; Dan, druk op <Afsluiten> naar Uitgang dit menu;
- 4) druk op <c> [vormparameters];
- 5) Markeer de parameter die u wil wijzigen met A zacht sleutel; Dan, verander de waarde met <wiel waarde> .
 -  maat: De amplitude.
 -  snelheid: De rennen snelheid van de vorm.
 -  Herhalen: Herhaalt patroon na herhalen aantal wedstrijden.

 spreiding : Hoe de instrumenten Zijn spreiding over de patroon, 0 = zelfs verspreid.

5.3 Verwijder een vorm

- 1) druk op <vorm> " Functie gebied";
- 2) druk op < Delete > in " Functie gebied";
- 3) Markeer de vorm Dat Jij wil naar verwijderen;
- 4) pers <Enter> naar bevestigen .

5.4 afspelen parameters

Dit optie laat je set parameters voor een vorm opgeslagen in A afspelen/ scène e .
wanneer A scène vervaagt in , jij kan bepalen of de vorm zou moeten beginnen bij
vol maat En snelheid onmiddellijk, (statisch) of de vorm snelheid en/of

maat zou moeten vervagen in als Goed (Getimed) . Als de geheugen modus is
ingesteld op 0, de maat En snelheid instellingen Zijn ig nored .

- 1) In vorm Menu , druk op <E> .
- 2) druk op de <playback> knop van de weergave die u wilt instellen parameters
voor.
- 3) <A> de maat naar statisch of getimed .
- 4) de snelheid naar statisch of getimed .
- 5) <c> stelt u in staat om de offset veroorzaakt door A vorm wanneer het is

gestopt . wanneer Jij draai van een geheugen met h A vorm, de armaturen
zullen zijn offset door de laatste staat van de vorm. instelling dit optie
naar " VERWIJDERD " oorzaken de armatuur terugkeren naar zijn
programma d instellingen. instelling dit

optie naar "Overblijfselen" bladeren de vorm offset in plaats.

6. palet

De troosten heeft veel functies om genereer een complex verlichting scène, maar de meest basis is de single-step scene, welke is wat jij zien wanneer programmeren scènes .

De troosten heeft 60 afspelen, verdeeld naar binnen 2 x 3 pagina's, 10 per pagina, welke kan worden gebruikt om enkelstaps op te slaan scènes En multi-stap ep scènes.

In de rennen modus, gebruik de fader En de sleutels in de afspelen gebied naar controle het afspelen , En in de programmeren modus, gebruik de sleutels in de afspelen gebied naar bewerking .

6.1 Een palet opnemen

- 1) pers <wissen> naar maak de programmeur er.
- 2) selecteer de armaturen waarvoor Jij willen winkelpalet waarden.
- 3) gebruik makend van de attriboot knoppen En wielen, de kenmerken Jij wil in de palet binnenkomst. Jij kan winkel elk of allemaal kenmerken van een armatuur in elk

palet binnenkomst. alleen kenmerken je hebt veranderd zal zijn opnieuw gecodeerd . 4) druk op <scene> , Dan druk op de <palet> - knop naar opnemen.

6.2 Verwijder een palet

- 1) druk op <Delete> .
- 2) pers <palet> tweemaal naar verwijderen.

6.3 Herinneren A paletwaarde ue

- 1) selecteer de armaturen die je willen toepassen palet waarde.
- 2) druk op <palet> herinneren waarde.

 Als Jij pers <palet> terwijl er zijn niet vast heeft geweest geselecteerd, de controller zal terugroepen alle de gegevens van de palet.

7. scène

Daar Zijn veel functies in de controller naar creëren A ingewikkelde verlichting effect; En , de meest fundamenteel deel is A scène, in welke Jij kan winkel A " kijk" je hebt gecreëerd gebruik makend van jouw licht .

Daar Zijn 60 afspelen op 5 pagina's , elk pagina met 12, welke kan zijn vroeger winkel scènes En achtervolgingen. In de hardloopmodus, de faders En de

<afspelen> knoppen Zijn gebruikt naar controle afspelen; In programmeren Modus, de knoppen in het afspelen gebied zijn voor bewerken .

7.1 Een opname maken scène

- 3) pers <wissen> naar duidelijk de programmeur.
- 4) Bewerking A fase effect van de armaturen. Gebouwd-in vormen kan zijn toegevoegd. Een scène kan dossier vijf vormen. alleen die armaturen die hebben geweest bewerkt kan zijn inbegrepen in de programmeur;
- 5) pers <scène> . Op dit moment, de LED indicatoren van de <playback> knoppen zonder elk scène opgeslagen zullen houden knipperen; die met A scène zal houden altijd op; En, die met A achtervolging zal zijn uit;
- 6) druk op <c> naar Selecteer winkel op kanaal l of winkel door armatuur. druk op , als nodig, naar hoogtepunt [fase];
 Opnemen door armatuur: Alle de kanaalgegevens van alle de armaturen Dat hebben geweest bewerkt En selecteer ed zal zijn opgeslagen .
 Dossier door kanaal: alleen de gegevens van de kanalen Dat hebben bewerkt zal zijn opgeslagen .
- 7) selecteren A modus . (zien sectie 6.5) .
- 8) pers een leeg <afspelen> knop naar winkel. Als je pers A <afspelen> knop met A enkel stap ep scène al opgeslagen, Dan, als zal zijn overschreven door op <Enter> drukken .

7.2 Erbij betrekken

soms zijn bruikbaar naar zijn bekwaam naar met betrekking tot-gebruik sommige aspect s van een scène Jij hebben al gemaakt in een andere scène . Als je een gemaakt Echt Leuk

patroon van kruisend licht balken, Bijvoorbeeld, Jij macht willen gebruik het opnieuw in een andere geheugen met verschillend gobo's en kleuren.

Normaal gesproken wanneer Jij toneelstuk terug een scène, de informatie is niet geladen naar binnen de programmeur, Dus Jij kan niet zomaar omdraaien op A scène, bewerken het en redden Het naar A nieuw scène. De Erbij betrekken functie laat je herlaadt een herinnering rug naar binnen de programmeur. Jij kan Dan gebruik Het in A nieuw scène ne.

- 1) pers <kopie>;
- 2) pers A gewenste <afspelen>-knop omvatten A scène;
- 3) druk op <Enter> naar bevestigen .

7.3 kopiëren A scène

- 1) druk op <kopiëren>, Dan, pers een <playback>-knop die opslaat A scène; 2) pers een lege <playback>-knop naar Kopiëren.

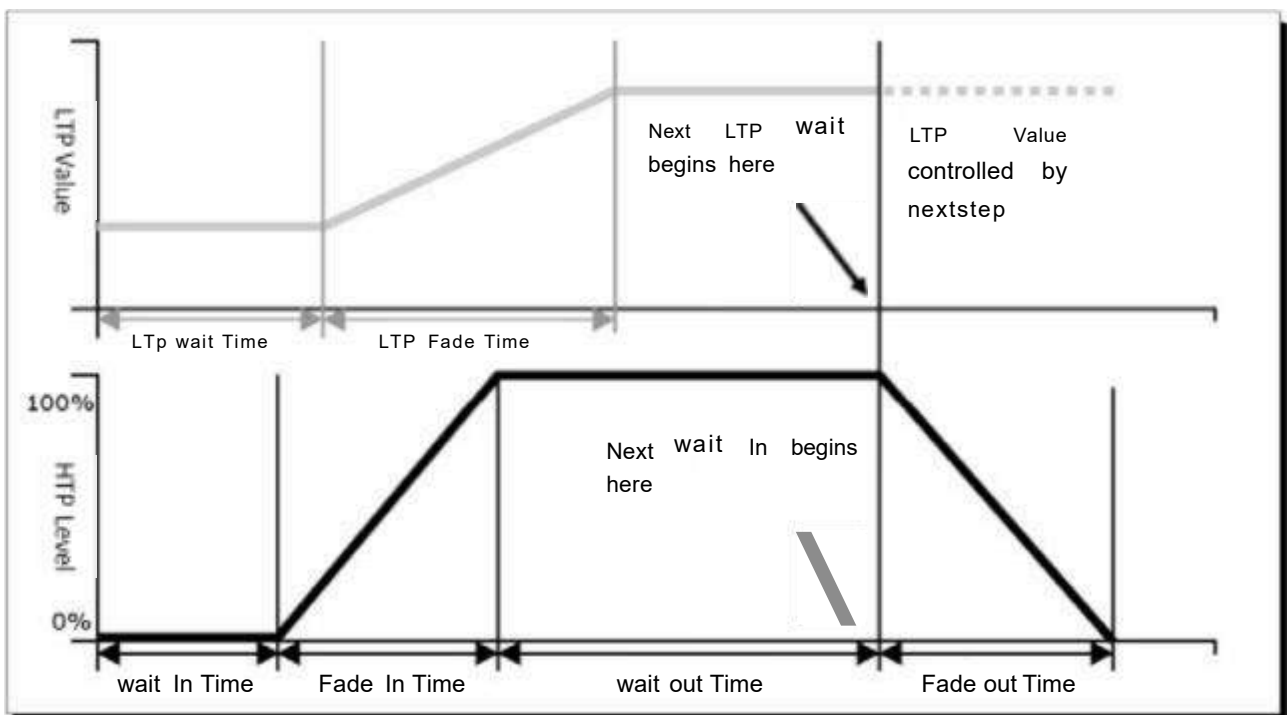
7.3 Verwijder een scène

- 1) druk op <Delete> naar voer de Delete in menu;
- 2) pers A gewenste <weergave> knop naar verwijderen; pers het opnieuw naar bevestigen .

7,4 Tijd

pers <Tijd> , Dan , pers A gewenst <afspelen> knop voor bewerken . Jij kan set A vervagen in En vervagen uit tijd onafhankelijk voor elk geheugen. De weergave vervaagt alleen beïnvloeden HTP (intensiteit) kanalen. Daar is A verschillend LTP-timer welke staat toe Jij naar set bewegingstijden. LTP Kanalen welke waren ingesteld op "I" tijdens patching neger LTP fa de tijden.

De effect van de keer is getoond in de volgend afbeelding.



De keer Jij invoeren zijn Ook beïnvloed door de scénemodus:

- Modus 0 - Nee timing informatie is gebruikt. De HTP Kanalen bleek met de 0 - 100% positie met afspeelfaders.
- Modus 1 - kanalen vervagen als set door de HTP En LTP vervagen keer (behalve Instant LTP Kanalen). Als je voer tijden in voor een modus 0 geheugen, het zullen automatisch wijziging naar Modus 1 . Als HTP keer Zijn set naar nul, de HTP niveaus zullen vervagen met de vader
- Modus 2 - HTP-kanalen vervagen als set door de HTP-tijden, of met de fader als

keer Zijn ingesteld op nul.LTP Kanalen Zijn gecontroleerd door de fader positie (behalve Onmiddellijk kanalen). de LTP-vervaging tijd om 0 naar gebruik deze modus.

7.5 Loop scènes

Salarisverhoging fader , de overeenkomstig scène op de huidige pagina zullen zijn uitvoer. Bij de Eerst Menu , pers een <playback>-knop , de gekozen scène zal zijn output en dichtbij nadat je het loslaat.

8 N achtervolging

A Reeks van één of meer pre opgenomen bestelling stappen geprogrammeerd gebruik makend van de ACHTERVOLGING knop . Het kan zijn opnieuw afgespeeld automatisch indien gewenst . soms

bekend als REEKS , STAPEL Of Gekoppeld signalen . De achtervolging kan erbij betrekken 600 stappen in dit troosten.

8.1 creëren

- 1) druk op <achtervolgen> In de afspelen gebied , de LED indicatoren van de <afspelen> knoppen zonder elke scène opgeslagen zal houden knipperen; die met A achtervolging zullen houden altijd op; En, die met A scène zullen zijn uit;
- 2) pers A gewenste <achtervolging> knop naar betreed de achtervolging menu . Op dit moment, de LCD Zullen laat de huidige pagina leeftijd nummer en het totaal stap aantal de meerstaps scène; druk op <omhoog> of <Omlaag> naar draai de pagina's ;
- 3) Na het bewerken de fase effecten, druk op <c> [Opnemen] naar voer het record in menu;
- 4) pers /<c> naar selecteer de opslag modus;
- 5) Als het erop aankomt de laatste stap, Dan , druk op <D>[Record Ad Final step] om winkel direct, of, druk op ss een uit <afspelen> knop naar winkel in Het. Naar invoegen
of overschrijven A stap, selecteren A gewenste positie, Dan, druk op < B> naar overschrijven of druk op <c> naar invoegen A stap p voor de gekozen een.

8.2 Verwijderen A stap

onder de achtervolging menu , pers <Verwijderen> naar betreed de Verwijderen menu; pers A gewenste <afspelen>-knop naar verwijderen een stap.

8.3 staptijd

onder de achtervolging menu , druk op <Tijd> Dan pers A gewenste <weergave>

knop naar betreed de tijd Bewerken menu . druk <omhoog> of <Omlaag> naar draai de pagina's; druk op een zacht sleutel tot selecteer de opties voor bewerking; rollen <wielwaarde> naar wijziging de waarden; druk op <Enter> naar bevestigen.

De tijd opties omvatten (zie het cijfer op de volgende pagina) :

[wachten Vervagen In] - De wachttijd voor een HTP Kanaal vervagen

[wachten Vervagen uit] -De wachttijd voor een HTP Kanaal vervagen uit [Vervagen In] -De vervagen in tijd van een HTP Kanaal

[Vervagen uit] - De vervagen uit tijd van een HTP Kanaal [LTP Helling] - De vervagen tijd van een LTP Kanaal

[LTP Wachten] - De wachten tijd voor een LTP Kanaal vervagen

[connect] - Als de verbinding gesloten is, dan, de scène die draait zal gepauzeerd worden bij dit stap tot < Go +> of < Go -> is ingedrukt.

[eenvoudig stap] - De wereldwijd tijd van met behulp van meerdere stappen scène [complex stap] - De speciaal tijd voor zijn eigen

8.4 Erbij betrekken stappen

onder de achtervolging bewerkingsmenu, druk op A gewenste <playback> -knop van de stap, Dan, scène gegevens zal zijn geïmporteerd.

8.5 Wereldwijd Tijd

- 1) onder de Eerst niveau menu, druk op <Tijd>;
- 2) Toen, pers A gewenst scène. druk <omhoog> of <Omlaag> naar draai de pagina's; pers A zacht sleutel tot selecteer de opties voor bewerking; rol <wiel waarde> naar wijziging de waarden; druk op <Enter> naar bevestigen.

8.6 Verwijderen A scène

- 1) onder de Eerst niveau menu, druk op <Verwijderen> ;
- 2) pers A gewenste <afspelen>-knop tweemaal naar verwijderen.

8.7 Kopie A scène

- 1) onder de Eerst niveaumenu, pers A gewenste <afspeel>-knop;
- 2) pers een andere <afspelen> knop. Dan, de scène in de Eerst knop is gekopieerd in de seconde een.

8.8 Rennen achtervolging

Salarisverhoging A fader, de overeenkomstig achtervolging op de huidig pagina zullen zijn uitvoer. In de beginnend menu, pers een <playback>-knop naar uitvoer En dichtbij na je laat los Het.

8.9 verbinden

-  wanneer A achtervolging is toegevoegd naar loop, Het zullen verbinden automatisch bondgenoot.
-  Als de huidige aangesloten achtervolging is niet de een die jij bent willen verbinden, Jij kan op <verbinden> drukken dan <afspelen> naar verbinden.
-  Als Jij niet wil naar verbinden elk achtervolgt, dan, jij kan druk op <verbinden> tweemaal naar alles wissen de verbindingen.
-  eenmaal de achtervolging Zijn aangesloten, zij kan worden bediend met <stop>, < Ga +> en < Ga ->. < Ga +> en < Ga -> zijn naar controle de

afspeelrichting Om de loopsnelheid op te slaan, druk op <afspeelparameters> dan [opslaan snelheid & [Directeur].

 wanneer A nieuw achtervolging is verbonden, Jij kan gebruik <wiel A> naar controle de wereldwijde snelheid en <wiel B> controleren de mondiale helling als de huidig programmeur is leeg; Maar, als de huidig programmeur is met sommige gegevens, Dan, Je kunt dan op <verbinden> drukken <E>[wijzigen wh A/B-modus] naar schakelaar naar de wiel modus, Dus dat jij zullen zijn in staat om controle de tijd van de scène. De tijd onder de controle van < wiel Een > en < wiel B > is tijdelijke tijd; Naar redden de tijd, druk op <afspeelparameters> Dan [opslaan snelheid & Dir]. Naar herstellen de vorig snelheid, druk op <verbinden> dan <E> om te wissen de tijdelijke tijd. een de snelheid is opslaan, het kan niet zijn hersteld.

8.10 Geavanceerd optie op

Elk achtervolging heeft opties welke kan zijn ingesteld op beïnvloeden de manier Het loopt. druk

<p. B. onderdeel>. Jij behoefte naar hebben A achtervolging "verbonden", of de knop zullen niet doen iets. De opties Jij set Zijn individueel voor elk achtervolging.

De opties Zijn:

A[opslaan snelheid] - redt de huidige snelheid van de jacht (ingesteld met behulp van het wiel A).

B[opslaan Richting] - red de richting n van de achtervolging.

C[LooP Afspelen/Bouncen/Stoppen op finale stap] - maakt de achtervolging stop op de finale stap. Als de finale stap is een stroomstoring, de achtervolging zullen lijken te

draai zichzelf uit, Dus Jij kan gewoon drukken Gaan wanneer dan ook Jij wil naar maken Het gebeuren opnieuw.

D[Tijdopties overslaan] - Staat u toe naar overslaan de Eerst wachten en/of vervagen van een achtervolging. Jij vaak wil naar Doen dit Dus de achtervolging begint als spoedig als Jij salarisverhoging de fader. (druk op de knop naar cyclus door opties)___

overslaan eerste wachttijd (De wachttijd is gemist wanneer de achtervolging is Eerst draaide op)

sla eerst over, wacht en vervaag tijd (beide wacht en vervagen tijden worden gemist wanneer de achtervolging is Eerst draaide op)

Wacht en vervaag voor alle stappen

9. setup

9.1 Beheren USB geheugen

In het begin menu pers <instellen> knop Dan pers <A> "D S k Toen jij kan zie enz. opslaan | Gegevens of Lezen " Gegevens " In redden Gegevens Menu gebruik wiet V naar wijziging karakter omhoog En omlaag naar beweging, de vloek Druk vervolgens op Enter, om redden

9.2 afvegen gegevens

In eerste instantie menu , druk op de <setup>-knop druk dan op naar W Pe een de gegevens of opl door de terugbetaling gegevens uit de controle

9.3 selecteren Taal

pers <installatie> De LCD W show Eng sh / 中文 druk op des met betrekking tot zacht sleutel door de LCD naar select jouw taal

9.4 Manager bibliotheek

In het begin menu druk op de <setup>-knop en druk vervolgens op <D> naar de ete of update de mobilaire brary

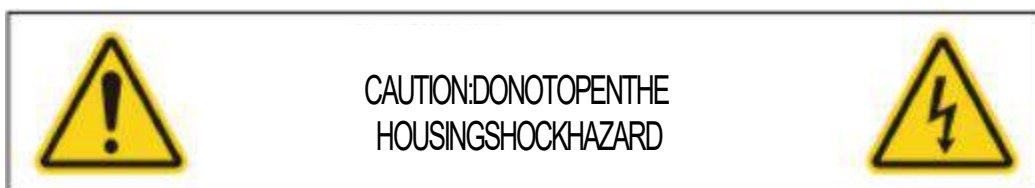
10. update hardware

- 1) Kopieer de update bestand " Kk1024UD.BIN " naar jij U-Disk wortel pad. 2) sluit de controller stroom.
- 3) zet de U-schijf naar de usb van de controller haven.
- 4) open de controller stroom.
- 5) Nadat de controller detecteert het updatebestand, druk op <Enter> bijwerken.

11. Accessories

- 1) 1 handleiding, 1 stroom koord , 1 udisk , 1 werk lamp .

12. Precautions



- 1) Doen geen ontvlambare stoffen, materialen, water, of metaal objecten aan binnenkomen dit machine

- 2) Indien van toepassing vloeistof is gemorst op dit machine , Alsjeblieft verlaat de haven naar schakelaar de kracht op .
- 3) Als een serieus operatie er treedt een fout op, Alsjeblieft stop gebruik makend van de machine onmiddellijk en Neem contact op met uw lokale dealer of ons direct.
- 4) Alsjeblieft Doen niet demonteren machine zelf - daar Zijn Nee gebruiker-buikbare accessoires binnen .
- 5) Doen niet ontmantelen machine zonder toestemming, niet-beroep als kan de machine of oorzaak mis operatie