LIGHT4ME DMX 192 MKIII

Instrukcja obsługi / User Manual

POLSKI

Spis treści

Zasady bezpieczeństwa użytkowania 2
Konserwacja 2
Budowa i obsługa 3
Informacja o zużytym sprzęcie elektrycznym i elektronicznym 13

Zasady bezpieczeństwa użytkowania

	Przed użyciem prosimy o szczegółowe zapoznanie się z instrukcją obsługi. Prosimy również o zachowanie jej na przyszłość. Instrukcja zawiera zasady bezpiecznego korzystania z urządzenia.
	Po otrzymaniu produktu należy go rozpakować i sprawdzić, czy produkt jest kompletny i czy podczas transportu nie powstały żadne uszkodzenia. W przypadku uszkodzeń powstałych podczas transportu, prosimy nie używać produktu i niezwłocznie skontaktować się ze sprzedawcą lub producentem.
	UWAGA! URZĄDZENIA NIE WOLNO WYRZUCAĆ DO ODPADÓW DOMOWYCH. To oznaczenie oznacza, że produkt nie może być wyrzucany razem z odpadami domowymi w całej UE. W celu zapobiegnięcia potencjalnym szkodom dla środowiska lub zdrowia, zużyty produkt należy poddać recyklingowi. Zgodnie z obowiązującym prawem, nie nadający się do użycia sprzęt elektryczny i elektroniczny należy zbierać osobno, w specjalnie do tego celu wyznaczonych punktach zbierania zużytego sprzętu, celem ich przetworzenia i ponownego wykorzystania na podstawie obowiązujących norm ochrony środowiska.
	Produkt opisany w tej instrukcji jest zgodny z dyrektywami europejskimi, dlatego jest oznaczony znakiem CE.
	Urządzenie należy trzymać z dala od dzieci i niewykwalifikowanych osób. Producent nie ponosi odpowiedzialności za szkody spowodowane nieprawidłowym użytkowaniem.
	Przed użyciem upewnij się, że obudowa nie jest uszkodzona.
	Zapewnij minimum 1 m dystansu pomiędzy urządzeniem a materiałami łatwopalnymi.
	Urządzenie pracuje na zasilaniu oznaczonym na obudowie - nie należy podłączać do prądu o innych parametrach. Odłączenie produktu od zasilania odbywa się poprzez pociągnięcie za wtyczkę przewodu zasilającego - nie ciągnąć bezpośrednio za przewód zasilający! Odłącz urządzenie z zasilania przed zdjęciem obudowy lub konserwacją. W razie stwierdzenia uszkodzenia przewodu zasilającego - nie używaj go!
	Urządzenie do użytku wewnętrznego w dobrze wentylowanym pomieszczeniu, trzymać z dala od wilgoci. Odległość pomiędzy urządzeniem a ścianą powinna wynosić co najmniej 50 cm. Nie należy narażać produktu na bezpośrednie działanie słońca lub urządzeń oświetleniowych. Nie wolno przechowywać i korzystać z urządzenia w pobliżu źródeł ognia!
	Nie należy instalować urządzenia na podłożu narażonym na wibracje. Nie wolno narażać urządzenia na pracę w wysokich temperaturach!
	W razie wystąpienia zakłóceń w pracy urządzenia, natychmiast odłącz je od źródła zasilania!

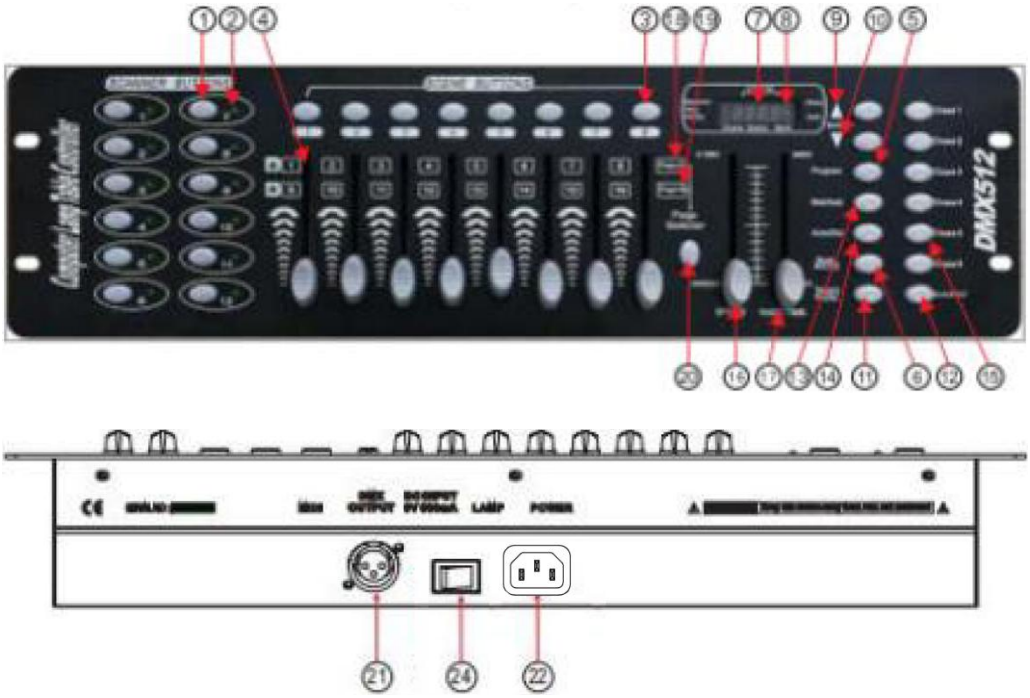
Konserwacja

1. Urządzenie może użytkować tylko wykwalifikowany personel, szkody spowodowane użytkowaniem niezgodnym z przeznaczeniem lub próbą samodzielnej naprawy nie podlegają gwarancji. Wewnątrz opakowania nie ma żadnych części serwisowych, naprawy mogą być wykonywane wyłącznie przez autoryzowany punkt serwisowy.

2. Nie pozwól, aby urządzenie weszło w kontakt z olejem, tłuszczem lub jakimkolwiek podobnym płynem.
3. Regularne czyszczenie umożliwia długotrwałe użytkowanie oraz pozwala na zachowanie odpowiedniej jakości pracy. Do czyszczenia urządzenia używaj miękkiej szmatki.

Budowa i obsługa

Budowa



Numer	Przyciski, wskaźniki, fadery	Funkcja
1	Scanner Buttons 1-12	Wybór urządzenia 1-12
2	Wskaźniki urządzeń 1-12	Status wyboru urządzenia 1-12
3	Scene Buttons 1-8	Wybór zapisanej sceny 1-8 lub miejsca zapisu sceny
4	Fadery kanałów 1-16	Wybór wartości kanałów DMX - sterowanie kanałami 1-8 odbywa się po wyborze urządzenia, a kanałami 9-16 - po naciśnięciu przycisku Page Selector
5	Program	Tryb programowania
6	Music/Bank-Copy	Aktywacja trybu sound / kopiowanie w trybie programowania
7	Wyświetlacz LED	Wyświetlanie statusu bieżących działań
8	Wskaźniki trybów	Informacja o bieżącym trybie pracy urządzenia - ręczny, sound (music), auto
9	Bank Up	Przełączanie w górę Scene/Steps w bankach lub chase
10	Bank Down	Przełączanie w dół Scene/Steps w bankach lub chase
11	Tapsync/Display	Zmiana tempa chase / zmiana pomiędzy wartościami a procentami
12	Blackout	Ustawienie wartości dimmera i shuttera wszystkich urządzeń na „0” - powoduje całkowite wygaszenie
13	Midi/Add	Potwierdzenie procesu zapisu w trybie programowania
14	Auto/Del	Aktywacja tryb auto / potwierdzenie procesu kasowania w trybie programowania

Numer	Przyciski, wskaźniki, fadery	Funkcja
15	Chase 1-6	Wybór chase 1-6
16	Fader Speed (0.1-600SEC)	Regulacja czasu wstrzymania sceny lub kroku w trakcie trwania chase
17	Fader Fade Time (0-30SEC)	Fader cross-fade - ustawienie czasu przejścia pomiędzy scenami w trakcie chase
18	Wskaźnik Page A	Status wyboru kanału 1-8 - strona A
19	Wskaźnik Page B	Status wyboru kanału 9-16 - strona B
20	Page Selector	Tryb ręczny - przełączanie między stronami kanałów
21	Wyjście sygnału DMX	Połączenie z urządzeniem zewnętrznym w celu kontroli sygnału DMX
22	Wejście zasilania IEC C14	Złącze zasilania na wtyczkę IEC C13 przewodu zasilania
23	-	-
24	Przełącznik zasilania	Włączenie / wyłączenie urządzenia

Obsługa

1. Przygotowanie do pracy i ustawienia wstępne.

1.1. Podłączanie urządzenia

Podłącz wtyczkę IEC C13 przewodu zasilającego do wejścia zasilania IEC C14 urządzenia, a następnie wtyczkę sieciową przewodu zasilającego do zewnętrznego źródła zasilania (np. elektrycznego gniazdka ściennego) o odpowiednich parametrach. Podłącz zewnętrzne urządzenie do kontrolera za pomocą przewodu DMX.

1.2. Adresowanie urządzeń

Sterownik ma możliwość sterowania 16 kanałami na urządzenie. W związku z tym musisz zaadresować urządzenia z 16 kanałową przerwą (wykres poniżej), jeśli mają one odpowiadać poszczególnym przyciskom Scanner Buttons.

Urządzenie	Adres startowy	Pozycja DIP switch
1	1	1
2	17	1,5
3	33	1,6
4	49	1,5,6
5	65	1,7
6	81	1,5,7
7	97	1,6,7
8	113	1,5,6,7
9	129	1,8
10	145	1,5,8
11	161	1,6,8
12	177	1,5,6,8

1.3. Kanały Pan i Tilt

Zewnętrzne urządzenia DMX - co do zasady - nie dzielą tych samych wartości kontrolnych, dlatego sterownik pozwala użytkownikowi na przypisanie do koła odpowiedniego kanału Pan i Tilt do każdego urządzenia z osobna.

Działanie	Uwagi
1. Jednocześnie naciśnij i przytrzymaj przyciski Program oraz Tapsync/Display, aby przejść do trybu przypisywania kanałów. 2. Naciśnij jeden z przycisków Scanner Buttons dla urządzenia, którego kanał będzie przypisywany. 3. Naciśnij przycisk Tapsync/Display, aby wybrać Pan/Tilt. 4. Porusz faderem 1-8 lub 9-16, aby ustawić kanał Pan/Tilt. Pozycje 1 i 2 na wyświetlaczu pokazują przypisane kanały Pan, a pozycje 3 i 4 - Tilt. 5. Jednocześnie naciśnij i przytrzymaj przyciski Program oraz Tapsync/Display, aby wyjść i zapisać zmiany.	Wszystkie ustawione funkcje Pan/Tilt mogą być przypisane ponownie do poszczególnego kanału. Wciśnij Auto/Del, aby usunąć przypisane kanały.

1.4. Resetowanie systemu

Działanie	Uwagi
1. Wyłącz urządzenie. 2. Jednocześnie naciśnij i przytrzymaj przyciski Bank Up oraz Auto/Del. 3. Włącz sterownik, trzymając przyciski Bank Up oraz Auto/Del.	Działanie to przywróci ustawienia fabryczne. Wszystkie programy i ustawienia zostaną usunięte.

1.5. Kopiowanie urządzeń

Przykład: kopiowanie skaner 1 na skaner 2.

Działanie	Uwagi
1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Scanner Buttons 1. 2. Naciśnij przycisk Scanner Buttons 2, trzymając przycisk Scanner Buttons 1. 3. Puść przycisk Scanner Buttons 1 przed puszczeniem przycisku Scanner Buttons 2. 4. Wskaźniki Scanner Buttons zaświecą, potwierdzając wykonanie kopii.	Możesz kopiować ustawienia skanerów, aby zaoszczędzić czas.

1.6. Przypisywanie czasu wygaszania

Sterownik zapewnia wybór narzucenia z góry czasu przejścia pomiędzy scenami góry do wszystkich kanałów lub tylko do kanałów ruchów Pan i Tilt. Jest to istotne, ponieważ czasami niezbędna jest zmiana barwy czy wzoru gobo bez wpływu na ruch światła.

Działanie	Uwagi
1. Wyłącz sterownik. 2. Jednocześnie naciśnij i przytrzymaj przyciski Blackout oraz Tapsync/Display. 3. Włącz sterownik. 4. Naciśnij przycisk Tapsync/Display, aby przełączać między dwoma trybami: A (wszystkie kanały) i P (kanały Pan i Tilt). 5. Jednocześnie naciśnij przyciski Blackout oraz Tapsync/Display, aby zapisać ustawienia.	-

2. Tryb ręczny oraz przeglądanie scen i chase.

2.1. Tryb ręczny

Tryb ręczny umożliwia kontrolowanie wszystkich urządzeń. Użytkownik może sterować ich parametrami za pomocą faderów funkcyjnych.

Działanie	Uwagi
1. Naciskaj przycisk Auto/Del do momentu, gdy zaświeci się wskaźnik MANUAL. 2. Naciśnij jeden z przycisków Scanner Buttons. 3. Porusz faderami, aby zmieniać parametry. Przycisk Tapsync/Display: naciśnij, aby zmienić sposób wyświetlania z wartości DMX (0-255) na procenty (0-100)	Wszystkie zmiany dokonane w tym trybie są tymczasowe i nie zostają zapisane.

2.2. Przeglądanie scen i chase

Sterownik musi mieć wcześniej zapisane sceny i chase - bez zapisanych scen i chase nie ma możliwości ich przeglądania. Jeżeli brak zapisanych scen i chase - przejdź do sekcji nt. programowania.

Działanie (scena)	Uwagi
1. Wybierz jeden z 23 banków za pomocą przycisków Bank Up i Bank Down. 2. Wybierz scenę do przejrzenia za pomocą jednego z przycisków Scene Buttons 1-8. 3. Poruszaj faderami, aby dokonać zmiany atrybutów.	Przeglądanie scen działa wyłącznie w trybie ręcznym.

Działanie (chase)	Uwagi
1. Naciśnij jeden z przycisków Chase 1-6. 2. Naciśnij przycisk Tapsync/Display, aby sprawdzić numer kroku na wyświetlaczu. 3. Przeglądaj wszystkie sceny w chase za pomocą przycisków Bank Up i Bank Down.	Przeglądanie chase działa wyłącznie w trybie ręcznym.

3. Programowanie.

Program (bank) to sekwencja poszczególnych scen wyzwalanych jedna po drugiej. Na kontrolerze można zapisać 23 programy składające się z 8 scen każdy.

3.1. Wejście w tryb programowania / wyjście z trybu programowania

Naciśnij i przytrzymaj przycisk Program przez 2 sekundy aż wyświetlacz zamiga, aby wejść w tryb programowania. Ponownie naciśnij i przytrzymaj przycisk Program aż wskaźnik zgaśnie, aby wyjść z trybu programowania.

3.2. Tworzenie sceny

Sceny są przechowywane w bankach. W sterowniku są 23 banki pamięci, mieszczące po 8 scen. Sterownik może zapisać łącznie 184 sceny.

Działanie	Uwagi
1. Wejdź w tryb programowania. 2. Wybierz urządzenie za pomocą jednego z przycisków Scanner Buttons, które chcesz zawrzeć w scenie. 3. Stwórz efekt za pomocą ruchu fadera. Wartość DMX będzie wyświetlona na wyświetlaczu. 4. Naciśnij przycisk Midi/Add, aby zapisać krok. 5. Użyj przycisków Bank Up i Bank Down, aby zmienić bank pamięci (01-23). 6. Naciśnij jeden z przycisków Scene Buttons, aby wybrać scenę do zapisu. 7. Powtarzaj punkty 2-6 w razie potrzeby - w programie można zapisać 8 scen. 8. Wyjdź z trybu programowania.	Wyłącz tryb Blackout, jeśli jest włączony. Możesz wybrać więcej niż jedno urządzenie. Na każdy bank przypada 8 scen. Wyświetlacz zamiga potwierdzając zapis. Na wyświetlaczu będzie wskazany numer sceny i banku, które są w użyciu.

3.3. Uruchamianie programu

Działanie	Uwagi
1. Użyj przycisków Bank Up i Bank Down, aby wybrać bank pamięci (01-23). 2. Naciskaj przycisk Auto/Del do momentu, gdy zaświeci się wskaźnik Auto. 3. Wyreguluj prędkość programu za pomocą fadera Speed i częstotliwość zapętlania za pomocą fadera Fade Time.	Wyłącz tryb Blackout, jeśli jest włączony.

Działanie	Uwagi
4. Można również nacisnąć dwukrotnie przycisk Tap-sync/Display. Czas między kolejnymi naciśnięciami przycisku będzie czasem między scenami (do 10 minut).	Wyłącz tryb Blackout, jeśli jest włączony.

3.4. Sprawdzanie programu

Działanie	Uwagi
1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Program przez 2 sekundy aż wyświetlacz zamiga. 2. Użyj przycisków Bank Up i Bank Down, aby wybrać bank pamięci (01-23). 3. Naciskaj przyciski Scene Buttons, aby sprawdzić każdą ze scen.	Wyłącz tryb Blackout, jeśli jest włączony.

3.5. Edytowanie programu

Sceny muszą być edytowane ręcznie.

Działanie	Uwagi
1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Program przez 2 sekundy aż wyświetlacz zamiga. 2. Użyj przycisków Bank Up i Bank Down, aby wybrać bank pamięci (01-23). 3. Wybierz urządzenie jednym z przycisków Scanner Buttons. 4. Zmień wartości atrybutów za pomocą faderów. 5. Naciśnij przycisk Midi/Add, aby przygotować zapis. 6. Wybierz scenę jednym z przycisków Scene Buttons, aby zapisać.	Wyłącz tryb Blackout, jeśli jest włączony.

3.6. Kopiowanie programu

Działanie	Uwagi
1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Program przez 2 sekundy aż wyświetlacz zamiga. 2. Użyj przycisków Bank Up i Bank Down, aby wybrać bank pamięci (01-23) do skopiowania. 3. Naciśnij przycisk Midi/Add, aby przygotować kopię. 4. Użyj przycisków Bank Up i Bank Down, aby wybrać bank pamięci (01-23) jako miejsce zapisu.	Wszystkie sceny (1-8) zostaną przekopiowane.

Działanie	Uwagi
5. Naciśnij przycisk Music/Bank-Copy, aby potwierdzić kopiowanie banku. Wszystkie wskaźniki zamigają.	Wszystkie sceny (1-8) zostaną przekopiowane.

4. Programowanie chase.

Chase tworzymy z wcześniej zaprogramowanych scen. Stają się one krokami w chase i można je aranżować w dowolnej kolejności, Przed rozpoczęciem tworzenia pierwszego chase zaleca się usunięcie z pamięci poprzednio zapisanych chase.

4.1. Tworzenie chase

Chase może składać się ze 184 scen zapisanych jako kroki. Terminy „scena” i „krok” będą używane naprzemiennie.

Działanie	Uwagi
1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Program przez 2 sekundy aż wskaźniki zamigają. 2. Użyj jednego z przycisków Chase 1-6, aby wybrać chase do zaprogramowania. 3. Użyj przycisków Bank Up i Bank Down, aby wybrać bank pamięci (01-23), w którym jest zapisana scena. 4. Wybierz scenę jednym z przycisków Scene Buttons, którą chcesz wstawić. 5. Naciśnij przycisk Midi/Add, aby przygotować zapis. 6. Powtarzaj punkty 3-5, aby dodawać kolejne kroki. Chase może się składać z maksymalnie 184 scen. 7. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Program, aby zapisać chase.	-

4.2. Uruchamianie chase

Działanie	Uwagi
1. Naciśnij jeden z przycisków Chase 1-6, a następnie przycisk Auto/Del. 2. Naciśnij dwukrotnie przycisk Tapsync/Display. Czas między kolejnymi naciśnięciami przycisku będzie szybkością chase (do 10 minut).	-

4.3. Sprawdzanie chase

Działanie	Uwagi
1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Program przez 2 sekundy aż wskaźniki zamigają. 2. Użyj jednego z przycisków Chase 1-6, aby wybrać chase do sprawdzenia. 3. Naciśnij przycisk Tapsync/Display, aby sprawdzić kroki na wyświetlaczu.	-

Działanie	Uwagi
4. Przeglądaj każdą ze scen za pomocą przycisków Bank Up i Bank Down.	-

4.4. Edytowanie chase (kopiowanie banku do chase)

Działanie	Uwagi
1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Program przez 2 sekundy aż wskaźniki zamigają. 2. Użyj jednego z przycisków Chase 1-6, aby wybrać chase. 3. Użyj przycisków Bank Up i Bank Down, aby wybrać bank pamięci (01-23) do skopiowania. 4. Naciśnij przycisk Music/Bank-Copy, aby przygotować kopię. 5. Naciśnij przycisk Midi/Add, aby skopiować bank. Wszystkie wskaźniki zamigają.	-

4.5. Edytowanie chase (kopiowanie sceny do chase)

Działanie	Uwagi
1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Program przez 2 sekundy aż wskaźniki zamigają. 2. Użyj jednego z przycisków Chase 1-6, aby wybrać chase. 3. Użyj przycisków Bank Up i Bank Down, aby wybrać bank pamięci (01-23), w którym znajduje się scena do skopiowania. 4. Naciśnij jeden z przycisków Scene Buttons, aby wybrać scenę do skopiowania. 5. Naciśnij przycisk Midi/Add, aby skopiować scenę. Wszystkie wskaźniki zamigają.	-

4.6. Edytowanie chase (wpisywanie sceny do chase)

Działanie	Uwagi
1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Program przez 2 sekundy aż wskaźniki zamigają. 2. Użyj jednego z przycisków Chase 1-6, aby wybrać chase. 3. Naciśnij przycisk Tapsync/Display, aby wyświetlić kroki. 4. Użyj przycisków Bank Up i Bank Down, aby nawigować między krokami i wybrać punkt wpisania sceny. 5. Naciśnij przycisk Midi/Add, aby przygotować wpisanie sceny. 6. Użyj przycisków Bank Up i Bank Down, aby zlokalizować scenę. 7. Naciśnij jeden z przycisków Scene Buttons, aby wybrać scenę do wpisania.	Przykład: W celu wpisania sceny między krokami 05 i 06 użyj przycisków Bank Up i Bank Down aż wyświetlacz pokaże STEP05.

Działanie	Uwagi
8. Naciśnij przycisk Midi/Add, aby wpisać scenę. Wszystkie wskaźniki zamigają.	Przykład: W celu wpisania sceny między krokami 05 i 06 użyj przycisków Bank Up i Bank Down aż wyświetlacz pokaże STEP05.

4.7. Usuwanie sceny z chase

Działanie	Uwagi
1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Program przez 2 sekundy aż wskaźniki zamigają. 2. Użyj jednego z przycisków Chase 1-6, aby wybrać chase. 3. Naciśnij przycisk Tapsync/Display, aby wyświetlić kroki. 4. Użyj przycisków Bank Up i Bank Down, aby wybrać scenę, która ma zostać usunięta z chase. 5. Naciśnij przycisk Auto/Del, aby usunąć scenę z chase. Wszystkie wskaźniki zamigają.	-

4.8. Usuwanie chase

Działanie	Uwagi
1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Program przez 2 sekundy aż wskaźniki zamigają. 2. Użyj jednego z przycisków Chase 1-6, aby wybrać chase.	-
3. Jednocześnie naciśnij i przytrzymaj przycisk Auto/Del i wybrany przycisk Chase, aby usunąć chase. Wszystkie wskaźniki zamigają.	-

4.9. Usuwanie wszystkich chase

UWAGA! Ta procedura spowoduje nieodwracalne zmiany, usunie wszystkie pamięci kroków chase. Pojedyncze sceny i banki pamięci (programy) zostaną zachowane.

Działanie	Uwagi
1. Wyłącz sterownik. 2. Jednocześnie naciśnij i przytrzymaj przyciski Bank Down oraz Auto/Del podczas włączania sterownika. 3. Wszystkie wskaźniki zamigają.	-

5. Programowanie scen.

5.1. Kopiowanie sceny

Działanie	Uwagi
1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Program przez 2 sekundy aż wskaźniki zamigają.	-

Działanie	Uwagi
2. Użyj przycisków Bank Up i Bank Down, aby wybrać bank pamięci (01-23), w którym znajduje się scena do skopiowania. 3. Naciśnij jeden z przycisków Scene Buttons, aby wybrać scenę do skopiowania. 4. Naciśnij przycisk Midi/Add, aby przygotować scenę. 5. Użyj przycisków Bank Up i Bank Down, aby wybrać bank pamięci (01-23) jako miejsce dokonania kopii. 6. Naciśnij odpowiedni przycisk Scene Buttons, aby zakończyć kopiowanie. Wszystkie wskaźniki zamigają.	-

5.2. Usuwanie sceny

Działanie	Uwagi
1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Program przez 2 sekundy aż wskaźniki zamigają. 2. Użyj przycisków Bank Up i Bank Down, aby wybrać bank pamięci (01-23), w którym znajduje się scena do usunięcia. 3. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Auto/Del. 4. Naciśnij jeden z przycisków Scene Buttons, aby wybrać scenę do usunięcia. Wszystkie wskaźniki zamigają.	Podczas usuwania sceny fizyczna lokalizacja nie zostaje usunięta. Jednakże wszystkie zapisane wartości kanałów zostają zmienione na 0.

5.3. Usuwanie wszystkich scen

Działanie	Uwagi
1. Jednocześnie naciśnij i przytrzymaj przyciski Program oraz Bank Down podczas wyłączania sterownika. 2. Włącz sterownik.	Proces jest nieodwracalny. Wszystkie zapisane wartości scen zostaną zmienione na 0.

6. Playback.

6.1. Uruchamianie w trybie sound

Działanie	Uwagi
1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Music/Bank-Copy do momentu, gdy wskaźnik Music zaświeci się. 2. Użyj przycisków Bank Up i Bank Down, aby wybrać bank pamięci (01-23), którym zostanie uruchomiony w trybie sound. 3. Można również użyć jednego lub kilku przycisków Chase 1-6, aby uruchomić tryb sound z odtwarzaniem chase w pętli.	W trybie sound sceny będą wyzwalane sygnałem dźwiękowym, wykrywanym za pomocą wbudowanego mikrofonu. Jeśli wybierzesz wiele chase, będą one zapętlone w kolejności wyboru.

Działanie	Uwagi
4. Można ustawić czas trwania za pomocą fadera Fade Time.	W trybie sound sceny będą wyzwalane sygnałem dźwiękowym, wykrywanym za pomocą wbudowanego mikrofonu. Jeśli wybierzesz wiele chase, będą one zapętlone w kolejności wyboru.

6.2. Uruchamianie w trybie auto

Działanie	Uwagi
1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Auto/Del do momentu, gdy wskaźnik Auto zaświeci się. 2. Jeśli żaden z przycisków Chase 1-6 nie zostanie wciśnięty, wówczas sterownik automatycznie uruchomi program bieżącego banku pamięci. 3. Użyj przycisków Bank Up i Bank Down, aby zmienić bank pamięci (01-23). 4. Można również użyć jednego lub kilku przycisków Chase 1-6, aby uruchomić tryb auto z odtwarzaniem chase w pętli. 5. Można regulować czas pomiędzy krokami za pomocą fadera Fade Time oraz czas trwania kroków faderem Speed.	W trybie auto programy będą uruchamiane zgodnie z ustawieniami faderów Fade Time oraz Speed. Jeśli wybierzesz wiele chase, będą one zapętlone w kolejności wyboru.

6.3. Tryb blackout

Naciśnij przycisk Blackout, aby włączyć tryb blackout (ustawić emisję światła na 0). Naciśnij ponownie przycisk Blackout, aby wyłączyć tryb blackout.

Informacja o zużytym sprzęcie elektrycznym i elektronicznym

Głównym celem regulacji europejskich oraz krajowych jest ograniczenie ilości odpadów powstałych ze zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego, zapewnienie odpowiedniego poziomu jego zbierania, odzysku i recyklingu oraz zwiększenie świadomości społecznej o jego szkodliwości dla środowiska naturalnego, na każdym etapie użytkowania sprzętu elektrycznego i elektronicznego. W związku z powyższym należy wskazać, iż gospodarstwa domowe spełniają kluczową rolę w przyczynianiu się do ponownego użycia i odzysku, w tym recyklingu zużytego sprzętu. Użytkownik sprzętu przeznaczonego dla gospodarstw domowych jest zobowiązany po jego zużyciu do oddania zbierającemu zużyty sprzęt elektryczny i elektroniczny. Należy jednak pamiętać, aby produkty należące do grupy sprzętu elektrycznego lub elektronicznego utylizowane były w uprawnionych do tego punktach zbiórki.

ENGLISH

Table of Contents

Safety Instructions 15
Maintenance 15
Structure and Operation 16
Information about Waste Electrical and Electronic Equipment..... 25

Safety Instructions

	Please read the user manual in detail before use. Please also keep it for future reference. The manual contains rules for the safe use of the device.
	After receiving the product, please unpack and check whether it is complete and whether there is any damage caused by transportation. If there is damage caused by transportation, please do not use this product and contact the dealer or manufacturer as soon as possible.
	WARNING! THE DEVICE MUST NOT BE DISPOSED OF WITH HOUSEHOLD WASTE. This symbol indicates that this product must not be disposed of with household waste, according to the EU and your national law. In order to prevent potential damage to the environment or health, the used product must be recycled. In accordance with current legislation, unusable electrical and electronic devices must be collected separately at the designated facilities for recycling, acting on the basis of applicable environmental standards.
	The product described in this manual comply with European directives and it is therefore CE marked.
	Keep the device away from children and unqualified persons. The manufacturer is not liable for damage caused by improper use.
	Before use, make sure that the housing is not damaged.
	Ensure a minimum distance of 1 m between the appliance and flammable materials.
	The device operates on the power supply marked on the housing - do not connect to a power supply with different parameters. Disconnect the product from the power supply by pulling on the power plug - do not pull directly on the power cord! Disconnect the device from the power supply before removing the housing or performing maintenance. If you find the power cord is damaged - do not use it!
	Indoor device, use in a well-ventilated room, keep away from moisture. The distance between the device and a wall should be kept at least 50 cm. Do not expose the product to direct sunlight or lighting devices. Do not store or use the device near a fire source!
	Do not install the device on a surface subjected to vibration. Do not expose the device to high temperatures!
	In the event of a malfunction, disconnect the device from the power supply immediately!

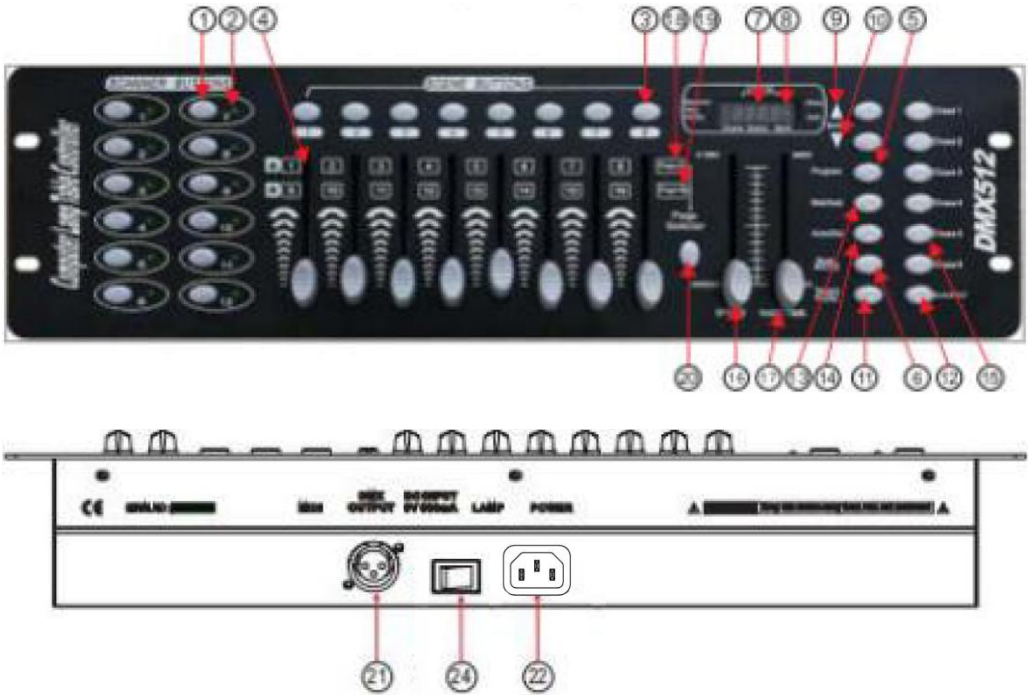
Maintenance

1. The device may only be used by qualified personnel, damage caused by improper use or attempted repair is not covered by the warranty. There are no service parts inside the packaging, repairs may only be carried out by authorized service center.
2. Do not allow the device to come into contact with oil, grease or any similar liquid.

3. Regular cleaning allows of long term use and maintains proper operation quality. Use a soft cloth to clean the device.

Structure and Operation

Structure



Number	Buttons, Indicators, Faders	Function
1	Scanner Buttons 1-12	Device 1-12 selection
2	Device Indicators 1-12	Device 1-12 selection status
3	Scene Buttons 1-8	Selection of a saved scene 1-8 or scene saving location
4	Channel Faders 1-16	Selection of DMX channel values - channels 1-8 are controlled after selecting a device, and channels 9-16 - after pressing the Page Selector button
5	Program	Programming mode
6	Music/Bank-Copy	Activate sound mode / copying in programming mode
7	LED Display	Display status of current actions
8	Mode Indicators	Information about the device's current operation mode - manual, sound (music), auto
9	Bank Up	Switching up Scene/Steps in banks or chase
10	Bank Down	Switching down Scene/Steps in banks or chase
11	Tapsync/Display	Changing chase tempo / switching between values and percentages
12	Blackout	Setting the dimmer and shutter values of all devices to "0" which causes complete blackout
13	Midi/Add	Confirming the saving process in programming mode
14	Auto/Del	Activating auto mode / confirming the deletion process in programming mode
15	Chase 1-6	Chase 1-6 selection
16	Fader Speed (0.1-600SEC)	Adjusting the hold time of a scene or step during a chase
17	Fader Fade Time (0-30SEC)	Cross-fade fader - setting the transition time between scenes during a chase

Number	Buttons, Indicators, Faders	Function
18	Page A Indicator	Channel 1-8 selection status - page A
19	Page B Indicator	Channel 9-16 selection status - page B
20	Page Selector	Manual mode - switching between channel pages
21	DMX Signal Output	Connection to an external device for DMX signal control
22	IEC C14 Power Input	Power connector for the IEC C13 plug of power cord
23	-	-
24	Power Switch	Powering the device on / off

Operation

1. Preparation for Work and Initial Settings.

1.1. Connecting the Device

Plug the IEC C13 plug on the power cord into the IEC C14 power input on the device, and then power plug of the power cord into an external power source (such as a wall outlet) with the appropriate rating. Connect the external device to the controller using a DMX cable.

1.2. Device Addressing

The controller can control up to 16 channels per device. Therefore, you must address the devices with a 16-channel interval (see the table below) if you want them to correspond to specific Scanner Buttons.

Device	Starting Address	DIP Switch Position
1	1	1
2	17	1,5
3	33	1,6
4	49	1,5,6
5	65	1,7
6	81	1,5,7
7	97	1,6,7
8	113	1,5,6,7
9	129	1,8
10	145	1,5,8
11	161	1,6,8
12	177	1,5,6,8

1.3. Pan and Tilt Channels

External DMX devices generally do not share the same control values, which is why the controller allows the user to assign the appropriate Pan and Tilt channels to each device individually.

Action	Notes
1. Press and hold the Program and Tapsync/Display buttons simultaneously to enter channel assignment mode. 2. Press one of the Scanner Buttons for the device to which the channel will be assigned.	All configured Pan/Tilt features can be reassigned to a specific channel. Press Auto/Del to clear the assigned channels.

Action	Notes
3. Press the Tapsync/Display button to select Pan/Tilt. 4. Move the 1-8 or 9-16 fader to set the Pan/Tilt channel. Positions 1 and 2 on the display show the assigned Pan channels, and positions 3 and 4 show the Tilt channels. 5. Simultaneously press and hold the Program and Tapsync/Display buttons to exit and save changes.	All configured Pan/Tilt features can be reassigned to a specific channel. Press Auto/Del to clear the assigned channels.

1.4. System Reset

Action	Notes
1. Turn off the device. 2. Press and hold the Bank Up and Auto/Del buttons at the same time. 3. Turn on the controller while holding down the Bank Up and Auto/Del buttons.	This action will restore the factory settings. All programs and settings will be deleted.

1.5. Copying Devices

Example: copying Scanner 1 to Scanner 2.

Action	Notes
1. Press and hold Scanner Button 1. 2. Press Scanner Button 2 while continuing to hold Scanner Button 1. 3. Release Scanner Button 1 before releasing Scanner Button 2. 4. The Scanner Buttons indicators will light up, confirming that the copy has been made.	You can copy scanner settings to save time.

1.6. Assigning Fade Time

The controller allows you to choose whether to apply a preset transition time between scenes to all channels or only to the Pan and Tilt channels. This is important because sometimes it is necessary to change the color or gobo pattern without affecting the movement of the light.

Action	Notes
1. Turn off the controller. 2. Press and hold the Blackout and Tapsync/Display buttons simultaneously. 3. Turn on the controller. 4. Press the Tapsync/Display button to switch between the two modes: A (all channels) and P (Pan and Tilt channels). 5. Press and hold the Blackout and Tapsync/Display buttons simultaneously to save the settings.	-

2. Manual Mode and Scene/Chase Viewing.

2.1. Manual Mode

Manual mode allows you to control all devices. You can adjust their settings using the function faders.

Action	Notes
1. Press the Auto/Del button until the MANUAL indicator lights up. 2. Press one of the Scanner Buttons. 3. Move the faders to adjust the parameters. Tapsync/Display button: press to switch the display from DMX values (0-255) to percentages (0-100).	Any changes made in this mode are temporary and are not saved.

2.2. Scene and Chase Viewing

The controller must have scenes and chases saved beforehand - without saved scenes and chases, you cannot view them. If there are no saved scenes or chases, go to the section on programming.

Action (Scene)	Notes
1. Select one of the 23 banks using the Bank Up and Bank Down buttons. 2. Select a scene to view using one of the Scene Buttons 1-8. 3. Move the faders to adjust the parameters.	Scene viewing only works in manual mode.

Action (Chase)	Notes
1. Press one of the Chase 1-6 buttons. 2. Press the Tapsync/Display button to check the step number on the display. 3. View all scenes in the chase using the Bank Up and Bank Down buttons.	Chase viewing only works in manual mode.

3. Programming.

A program (bank) is a sequence of individual scenes that are triggered one after another. The controller can store 23 programs, each consisting of 8 scenes.

3.1. Entering / Exiting Programming Mode

Press and hold the Program button for 2 seconds until the display flashes to enter programming mode. Press and hold the Program button again until the indicator goes out to exit programming mode.

3.2. Scene Creation

Scenes are stored in banks. The controller has 23 memory banks, each holding 8 scenes. The controller can store a total of 184 scenes.

Action	Notes
1. Enter programming mode. 2. Use one of the Scanner Buttons to select the device you want to include in the scene. 3. Create an effect by moving the fader. The DMX value will appear on the display. 4. Press the Midi/Add button to save the step. 5. Use the Bank Up and Bank Down buttons to change the memory bank (01-23). 6. Press one of the Scene Buttons to select the scene to save. 7. Repeat steps 2-6 as needed - the program can save up to 8 scenes. 8. Exit programming mode.	Turn off Blackout mode if it is enabled. You can select more than one device. Each bank contains 8 scenes. The display will flash to confirm the save. The display will show the scene and bank numbers currently in use.

3.3. Program Running

Action	Notes
1. Use the Bank Up and Bank Down buttons to select a memory bank (01-23). 2. Press the Auto/Del button until the Auto indicator lights up. 3. Adjust the program speed using the Speed fader and the loop rate using the Fade Time fader. 4. You can also press the Tapsync/Display button twice. The time between button presses will be the time between scenes (up to 10 minutes).	Turn off Blackout mode if it is enabled.

3.4. Program Check

Action	Notes
1. Press and hold the Program button for 2 seconds until the display flashes. 2. Use the Bank Up and Bank Down buttons to select a memory bank (01-23). 3. Press the Scene Buttons to check each scene.	Turn off Blackout mode if it is enabled.

3.5. Program Editing

Scenes must be edited manually.

Action	Notes
1. Press and hold the Program button for 2 seconds until the display flashes. 2. Use the Bank Up and Bank Down buttons to select a memory bank (01-23). 3. Select a device using one of the Scanner Buttons. 4. Change the attribute values using the faders. 5. Press the Midi/Add button to prepare for saving. 6. Select a scene using one of the Scene Buttons to save.	Turn off Blackout mode if it is enabled.

3.6. Program Copying

Action	Notes
1. Press and hold the Program button for 2 seconds until the display flashes. 2. Use the Bank Up and Bank Down buttons to select the memory bank (01-23) to copy. 3. Press the Midi/Add button to prepare the copy. 4. Use the Bank Up and Bank Down buttons to select the memory bank (01-23) as the copy destination. 5. Press the Music/Bank-Copy button to confirm the bank copy. All indicators will flash.	All scenes (1-8) will be copied.

4. Chase Programming.

Chases are created from pre-programmed scenes. These scenes become steps in the chase and can be arranged in any order. Before creating your first chase, it is recommended that you clear the memory of any previously saved chases.

4.1. Chase Creation

Chase can consist of 184 scenes saved as steps. The terms "scene" and "step" will be used interchangeably.

Action	Notes
1. Press and hold the Program button for 2 seconds until the indicators flash. 2. Use one of the Chase 1-6 buttons to select the chase you want to program. 3. Use the Bank Up and Bank Down buttons to select the memory bank (01-23) where the scene is stored. 4. Use one of the Scene Buttons to select the scene you want to insert. 5. Press the Midi/Add button to prepare for saving. 6. Repeat steps 3-5 to add additional steps. A chase can consist of up to 184 scenes. 7. Press and hold the Program button to save the chase.	-

4.2. Chase Running

Action	Notes
1. Press one of the Chase 1-6 buttons, then press the Auto/Del button. 2. Press the Tapsync/Display button twice. The time between button presses will be the chase speed (up to 10 minutes).	-

4.3. Chase Checking

Action	Notes
1. Press and hold the Program button for 2 seconds until the indicators flash. 2. Use one of the Chase 1-6 buttons to select the chase you want to check. 3. Press the Tapsync/Display button to view the steps on the display. 4. View each scene using the Bank Up and Bank Down buttons.	-

4.4. Chase Editing (Copying a Bank to Chase)

Action	Notes
1. Press and hold the Program button for 2 seconds until the indicators flash. 2. Use one of the Chase 1-6 buttons to select a chase. 3. Use the Bank Up and Bank Down buttons to select the memory bank (01-23) to copy. 4. Press the Music/Bank-Copy button to prepare the copy. 5. Press the Midi/Add button to copy the bank. All indicators will flash.	-

4.5. Chase Editing (Copying a Scene to Chase)

Action	Notes
11. Press and hold the Program button for 2 seconds until the indicators flash. 2. Use one of the Chase 1-6 buttons to select a chase. 3. Use the Bank Up and Bank Down buttons to select the memory bank (01-23) containing the scene to be copied. 4. Press one of the Scene Buttons to select the scene to be copied. 5. Press the Midi/Add button to copy the scene. All indicators will flash.	-

4.6. Chase Editing (Inserting a Scene into Chase)

Action	Notes
1. Press and hold the Program button for 2 seconds until the indicators flash. 2. Use one of the Chase 1-6 buttons to select a chase. 3. Press the Tapsync/Display button to view the steps. 4. Use the Bank Up and Bank Down buttons to navigate between steps and select the scene input point.	Example: In order to insert a scene between steps 05 and 06, use the Bank Up and Bank Down buttons until the display shows STEP05.

Action	Notes
5. Press the Midi/Add button to prepare for scene input. 6. Use the Bank Up and Bank Down buttons to locate the scene. 7. Press one of the Scene Buttons to select the scene to insert. 8. Press the Midi/Add button to insert the scene. All indicators will flash.	Example: In order to insert a scene between steps 05 and 06, use the Bank Up and Bank Down buttons until the display shows STEP05.

4.7. Scene Removal from Chase

Action	Notes
1. Press and hold the Program button for 2 seconds until the indicators flash. 2. Use one of the Chase 1-6 buttons to select a chase. 3. Press the Tapsync/Display button to view the steps. 4. Use the Bank Up and Bank Down buttons to select the scene to be removed from the chase. 5. Press the Auto/Del button to remove the scene from the chase. All indicators will flash.	-

4.8. Chase Removal

Action	Notes
1. Press and hold the Program button for 2 seconds until the indicators flash. 2. Use one of the Chase 1-6 buttons to select a chase. 3. Simultaneously press and hold the Auto/Del button and the selected Chase button to delete the chase. All indicators will flash.	-

4.9. All Chases Removal

WARNING! This procedure will cause irreversible changes and delete all chase step memories. Individual scenes and memory banks (programs) will be preserved.

Action	Notes
1. Turn off the controller. 2. While turning on the controller, press and hold the Bank Down and Auto/Del buttons simultaneously. 3. All indicators will flash.	-

5. Scene Programming.

5.1. Scene Copying

Action	Notes
1. Press and hold the Program button for 2 seconds until the indicators flash. 2. Use the Bank Up and Bank Down buttons to select the memory bank (01-23) containing the scene you want to copy. 3. Press one of the Scene Buttons to select the scene you want to copy. 4. Press the Midi/Add button to prepare the scene. 5. Use the Bank Up and Bank Down buttons to select the memory bank (01-23) where you want to save the copy. 6. Press the corresponding Scene Button to complete the copy. All indicators will flash.	-

5.2. Scene Removal

Action	Notes
1. Press and hold the Program button for 2 seconds until the indicators flash. 2. Use the Bank Up and Bank Down buttons to select the memory bank (01-23) containing the scene you want to delete. 3. Press and hold the Auto/Del button. 4. Press one of the Scene Buttons to select the scene you want to delete. All indicators will flash.	When a scene is deleted, its physical location is not deleted. However, all stored channel values are set to 0.

5.3. All Scenes Removal

Action	Notes
1. While turning off the controller, press and hold the Program and Bank Down buttons at the same time. 2. Turn on the controller.	This process is irreversible. All saved scene values will be set to 0.

6. Playback.

6.1. Running in Sound Mode

Action	Notes
1. Press and hold the Music/Bank-Copy button until the Music indicator lights up. 2. Use the Bank Up and Bank Down buttons to select the memory bank (01-23) to be run in sound mode. 3. You can also use one or more of the Chase 1-6 buttons to launch sound mode with chase loop playback. 4. You can set the duration using the Fade Time fader.	In sound mode, scenes are triggered by an audio signal detected by the built-in microphone. If you select multiple chases, they will loop in the order in which they were selected.

6.2. Running in Auto Mode

Action	Notes
1. Press and hold the Auto/Del button until the Auto indicator lights up. 2. If none of the Chase 1-6 buttons are pressed, the controller will automatically run the program for the current memory bank. 3. Use the Bank Up and Bank Down buttons to change the memory bank (01-23). 4. You can also use one or more of the Chase 1-6 buttons to start auto mode with looped chase playback. 5. You can adjust the time between steps using the Fade Time fader and the duration of the steps using the Speed fader.	In auto mode, the programs will run according to the settings of the Fade Time and Speed faders. If you select multiple chases, they will loop in the order in which they were selected.

6.3. Blackout Mode

Press the Blackout button to enable blackout mode (set the light output to 0). Press the Blackout button again to disable blackout mode.

Information about Waste Electrical and Electronic Equipment

The main goal of European and national law regulations is to reduce the amount of waste produced from used electrical and electronic equipment, to ensure an appropriate level of collection, recovery and recycling of used equipment, and to increase public awareness of its harmfulness to the environment, at each stage of use of electrical and electronic equipment. Therefore, it should be pointed out that households play a key role in contributing to reuse and recovery, including recycling of used equipment. The user of electrical and electronic equipment - intended for households - is obliged to return it to authorized collector after its use. However, it should be remembered that products classified as electrical or electronic equipment should be disposed of at authorized collection points.