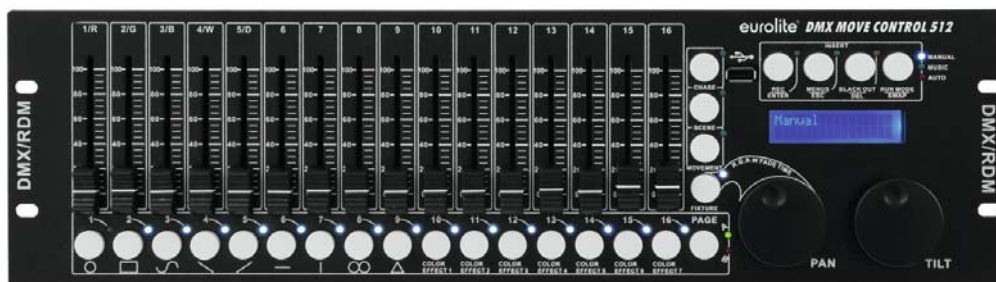




EUROLITE DMX MOVE CONTROL 512



1. PATCH

Οι διευθύνσεις ανατίθενται αυτόματα ανά 18 κανάλια. Για χειροκίνητη αλλαγή στις διευθύνσεις:

- Ανάβουμε την κονσόλα από τον πίσω διακόπτη. Στην πάνω γραμμή της οθόνης πρέπει να γράφει 'Manual'.
- Κρατάμε το πλήκτρο Menu πατημένο για 2'' για να μπούμε στα settings.
- Επιλέγουμε Patch Fixture (με τη ρόδα pan) και πατάμε ENTER. Η ένδειξη οθόνης είναι "PLEASE SELECT FIXTURE" (Με τον ίδιο τρόπο θα επιλέγουμε το φώς για οποιαδήποτε άλλη αλλαγή θέλουμε να κάνουμε).
- Από τα κουμπιά 1-16 επιλέγουμε από πιο φώς θέλουμε να ξεκινήσουμε να αναθέτουμε διευθύνσεις.
- Επιλέγοντας το φώς εμφανίζονται διάφορες επιλογές. Με το κουμπί Swap πηγαίνουμε στο DMX START ADDR. Εάν δεν έχουμε πατσάρει φώς σε αυτό το κουμπί, εμφανίζεται το μήνυμα "NO PATCH ADDRESS", αλλιώς εμφανίζεται η διεύθυνση που έχει το συγκεκριμένο φώς.
- Με τη ρόδα pan αναθέτουμε τη διεύθυνση που θέλουμε. Εάν η διεύθυνση έχει ήδη χρησιμοποιηθεί, εμφανίζεται ένα "!".
- Πατάμε ENTER για να σώσουμε τη διεύθυνση και επαναλαμβάνουμε εάν θέλουμε να πατσάρουμε κι άλλα φώτα. Οι ενδείξεις της κονσόλας αναβοσβήνουν τρεις φορές όταν σώζει.
- Όταν τελειώσουμε, ξανακρατάμε το πλήκτρο Menu πατημένο για 2'' για να βγούμε από τα settings.

2. ΑΛΛΑΓΗ ΣΕΙΡΑΣ ΚΑΝΑΛΙΩΝ ΣΤΑ ΦΩΤΑ

Εάν θέλουμε μπορούμε να αλλάξουμε τη σειρά με την οποία εμφανίζονται τα κανάλια στα φώτα που πατσάραμε.

- Μπαίνουμε στα settings με τον παραπάνω τρόπο, και επιλέγουμε το φώς που θέλουμε (από το Patch Fixture (με τη ρόδα pan) και ENTER, και μετά επιλέγοντας "PLEASE SELECT FIXTURE").
- Με το κουμπί Swap πηγαίνουμε στο FADER CHANL. Στην πάνω σειρά εμφανίζεται το fader της κονσόλας, και στην κάτω το αντίστοιχο κανάλι από το φώς.
- Με τη ρόδα pan αλλάζουμε τα fader και με τη ρόδα tilt τα κανάλια DMX.

- Τα κανάλια pan/tilt τα αναθέτουμε πάντα στις αντίστοιχες ρόδες, και τα κανάλια RGBW και dimmer τα αναθέτουμε πάντα στα συρτάρια 1-5 αντίστοιχα..
- Σώζουμε με ENTER για κάθε κανάλι που αναθέτουμε. Εάν κάνουμε λάθος σε κάποιο κανάλι, το ακυρώνουμε με το κουμπί DEL (στην οθόνη εμφανίζεται η ένδειξη "NULL").
- Όταν τελειώσουμε, βγαίνουμε από τα settings με τον ίδιο τρόπο.

3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ OUTPUT ΚΑΝΑΛΙΩΝ

Μπορούμε να αντιστρέψουμε τις τιμές εξόδου για κάθε πατσαρισμένο κανάλι.

- Μπαίνουμε στα settings και επιλέγουμε το φώς που θέλουμε, όπως παραπάνω.
- Με το κουμπί SWAP επιλέγουμε FADER REVERSE. Η πάνω γραμμή δείχνει το κανάλι και η κάτω δείχνει εάν έχουμε επιλέξει reverse ή όχι.
- Με τη ρόδα pan αλλάζουμε τα κανάλια και με τη ρόδα tilt ενεργοποιούμε ή απενεργοποιούμε το reverse. Ενεργοποιώντας το reverse, το συγκεκριμένο κανάλι θα μηδενίζει όταν σηκώνουμε το συρτάρι.
- Σώζουμε με ENTER για κάθε κανάλι και βγαίνουμε από τα settings όταν τελειώσουμε.

4. ΑΝΑΘΕΣΗ DIMMER/EFFECT ΣΤΑ ΚΑΝΑΛΙΑ 1-5

Για τα κανάλια RGBW και dimmer (1-5) μπορούμε να επιλέξουμε το συρτάρι τους να ακούει σταδιακά (σαν κανάλι dimmer).

- Επιλέγουμε το φώς που θέλουμε από τα settings με τον γνωστό τρόπο, και με το SWAP διαλέγουμε "COLOR FADE".
- Επιλέγουμε YES/NO για το φώς και η επιλογή ισχύει για όλα τα κανάλια 1-5.
- Σώζουμε με ENTER και βγαίνουμε από τα settings όταν τελειώσουμε.

5. ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ ΣΕ ΑΛΛΟ ΦΩΣ

Μπορούμε να αντιγράψουμε τις ρυθμίσεις DMX που κάναμε σε κάποιο φώς (σειρά καναλιών, invert κτλ) σε άλλο φώς της κονσόλας.

- Διαλέγουμε το φώς από τα settings.
- Κρατώντας πατημένο το κουμπί από το φώς που διαλέξαμε, πατάμε το κουμπί από το φώς στο οποίο θέλουμε να αντιγράψουμε τις ρυθμίσεις. Η κονσόλα επιβεβαιώνει την αντιγραφή με την ένδειξη "COPY".

6. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΚΗΝΩΝ

- Βεβαιωνόμαστε ότι η κονσόλα είναι σε κατάσταση MANUAL (η ένδειξη στην οθόνη θα γράφει MANUAL) και αν δεν είναι, την σβήνουμε και την ανάβουμε από τον πίσω διακόπτη.
- Πατάμε το κουμπί REC μέχρι να ανάψει η ένδειξή του, για να μπούμε σε κατάσταση εγγραφής.
- Πατάμε το κουμπί FIXTURE μέχρι να ανάψει η ένδειξη του.
- Επιλέγουμε τα φώτα που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε, με τα πλήκτρα 1-16. Τα αντίστοιχα led ανάβουν. Εάν επιλέξαμε κάποια φώτα κατά λάθος, ξαναπατάμε το κουμπί τους για να τα απενεργοποιήσουμε. Για διαδοχικά φώτα, μπορούμε να τα επιλέξουμε ομαδικά πατώντας το πρώτο και το τελευταίο κουμπί της ομάδας, και με τον ίδιο τρόπο τα απενεργοποιούμε.

- Ετοιμάζουμε τη σκηνή μας. Με το κουμπί PAGE πηγαίνουμε στην δεύτερη σελίδα, εάν έχουμε παταρισμένα περισσότερα από 16 φώτα.
- Πατάμε το κουμπί SCENE και μετά το κουμπί REC για να γράψουμε τη σκηνή.
- Πατάμε ένα από τα κουμπιά 1-16 όπου θέλουμε να σώσουμε τη σκηνή, και με το PAGE γυρνάμε στις μνήμες 17-32. Τα led's της κονσόλας αναβοσβήνουν τρεις φορές για να επιβεβαιώσουν την εγγραφή.
- Για να βγούμε από την κατάσταση εγγραφής κρατάμε πατημένο το REC μέχρι να σβήσει η ένδειξή του.

7. ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕ ΓΕΝΝΗΤΡΙΕΣ

Υπάρχουν 9 γεννήτριες κίνησης και 7 γεννήτριες χρώματος για σώματα με λειτουργία RGBW.

- Ξεκινάμε την διαδικασία εγγραφής, όπως παραπάνω. Καλούμε τα φώτα και κάνουμε τις ρυθμίσεις που θέλουμε (χρώμα, gobo κτλ).
- Πατάμε το κουμπί MOVEMENT για να ενεργοποιήσουμε το μενού γεννητριών. Επιλέγουμε το εφέ κίνησης ή χρώματος. (Κουμπιά 1-9 για κίνηση και 10-16 για χρώμα).
- Τα χρωματικά εφφέ 15 και 16 χρειάζονται τουλάχιστον 8 φώτα για να δείξουν σωστά.
- Μπορούμε να επέμβουμε στα εφέ κίνησης από το κουμπί SWAP. Χρησιμοποιώντας τις ρόδες, μπορούμε να πειράξουμε το pan/tilt (MOVEMENT RANGE και MOVEMENT OFFSET για μικρομετρικό), την ταχύτητα (MOVEMENT SPEED) και να δώσουμε καθυστέρηση (DELAY LEVEL) από το ένα φώς στο επόμενο, από 0-30".
- Πατώντας το κουμπί FIXTURE βγαίνουμε από το μενού γεννητριών και συνεχίζουμε την εγγραφή όπως παραπάνω.

8. ΤΡΕΞΙΜΟ ΣΚΗΝΩΝ

Οι στατικές σκηνές παίζουν μόνο όταν η κονσόλα είναι σε κατάσταση MANUAL.

- Βεβαιωνόμαστε ότι κανένα φώς δεν είναι επιλεγμένο. Εάν κάποιο φώς είναι επιλεγμένο, πατάμε το κουμπί του για να το απενεργοποιήσουμε.
- Πατάμε το κουμπί SCENE και επιλέγουμε τη σκηνή που θέλουμε. Με το PAGE γυρνάμε στη δεύτερη σελίδα σκηνών.

9. FADE ΣΚΗΝΩΝ

Μπορούμε να ορίσουμε χειροκίνητο fade στις σκηνές, για τα κανάλια 1-5 (RGBW και dimmer).

- Κρατώντας το κουμπί FIXTURE πατημένο, ορίζουμε την διάρκεια του fade με τη ρόδα του pan, από 0-30".

10. ΣΒΗΣΙΜΟ ΣΚΗΝΩΝ

- Βάζουμε την κονσόλα σε κατάσταση εγγραφής και πατάμε το κουμπί SCENE.
- Κρατώντας το κουμπί DEL πατημένο, επιλέγουμε τη σκηνή που θέλουμε να σβήσουμε, χρησιμοποιώντας το PAGE εάν είναι στην δεύτερη σελίδα. Οι ενδείξεις της κονσόλας αναβοσβήνουν για να επιβεβαιώσουν την διαγραφή.
- Όταν τελειώσουμε, βγαίνουμε από την κατάσταση προγραμματισμού κρατώντας το REC πατημένο μέχρι να σβήσει.

11. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ CHASE

- Σε κατάσταση προγραμματισμού, πατάμε το κουμπί CHASE.
- Επιλέγουμε τη θέση που θέλουμε να γράψουμε πατώντας ένα κουμπί από το 1-16 ή 17-32.
- Με το κουμπί FIXTURE επιλέγουμε τα φώτα που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε.
- Φτιάχνουμε τη σκηνή και την καταγράφουμε με το REC. Με τον ίδιο τρόπο μπορούμε να δημιουργήσουμε μέχρι και 100 βήματα. Εάν θέλουμε μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε γεννήτρια με το κουμπί MOVEMENT ή να εισάγουμε μια από τις γραμμένες σκηνές, με το SCENE.
- Τελειώνοντας πατάμε ENTER μέχρι η ένδειξη της κονσόλας να γυρίσει στο MANUAL.

12. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΚΗΝΗΣ ΣΕ CHASE

- Σε κατάσταση προγραμματισμού, πατάμε το κουμπί CHASE και επιλέγουμε το chase που θέλουμε να αλλάξουμε.
- Με τη ρόδα pan βρίσκουμε το σημείο όπου θέλουμε να προσθέσουμε βήμα.
- Πατώντας MENU ανάβει η ένδειξη INSERT.
- Με το κουμπί SCENE καλούμε τη σκηνή που θέλουμε να προσθέσουμε.
- Με το REC σώζουμε την αλλαγή που κάναμε και επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία για να προσθέσουμε κι άλλες σκηνές.
- Τελειώνοντας πατάμε ENTER μέχρι η ένδειξη της κονσόλας να γυρίσει στο MANUAL.

13. ΤΡΕΞΙΜΟ CHASE

Τα chases τρέχουν MANUAL, AUTO ή MUSIC.

- Βεβαιωνόμαστε ότι δεν είναι επιλεγμένο κάποιο φώς ή σκηνή. Εάν κάτι από τα δύο είναι επιλεγμένο, πατάμε το κουμπί του για να το απενεργοποιήσουμε.
- Πατάμε το κουμπί CHASE και επιλέγουμε τα chases που θέλουμε να τρέξουμε. Μπορούμε να επιλέξουμε μέχρι και 5 chases μαζί και η κονσόλα θα τα παίζει το ένα μετά το άλλο. Με το κουμπί RUN MODE επιλέγουμε πως θα τρέξει το chase:
- MANUAL: Προχωράμε τα βήματα χειροκίνητα, χρησιμοποιώντας τη ρόδα pan.
- MUSIC: Τα βήματα ακούνε τη μουσική από το ενσωματωμένο μικρόφωνο. Μπορούμε να ρυθμίσουμε την ευαισθησία από 0-100% κρατώντας το RUN MODE πατημένο και γυρίζοντας τη ρόδα tilt.
- AUTO: Ορίζουμε την ταχύτητα των βημάτων από 0,1" έως 10' με την ρόδα pan. (Ένδειξη: Wait). Ορίζουμε το fade απο 0-30.
- Εάν έχουμε επιλέξει πολλά chases να τρέξουν μαζί, οι παραπάνω ρυθμίσεις θα εφαρμοστούν στο chase που επιλέξαμε τελευταίο. Για να ρυθμίσουμε άλλο chase, κρατάμε το κουμπί του πατημένο μέχρι να αρχίσει να αναβοσβήνει.
- Για να σταματήσουμε ένα chase που τρέχει, πατάμε το κουμπί του μέχρι να σβήσει.
- Εάν θέλουμε να κάνουμε αλλαγές την ώρα που τρέχει ένα chase, μπορούμε να καλέσουμε τα φώτα που θέλουμε με το FIXTURE και να κάνουμε ρυθμίσεις.

14. FADE IN CHASE

Μπορούμε να ορίσουμε χειροκίνητο fade in στα τρεχαντήρια, για τα κανάλια 1-5 (RGBW και dimmer).

- Κρατώντας το κουμπί FIXTURE πατημένο, ορίζουμε την διάρκεια του fade με τη ρόδα του pan, από 0-30".

15. ΔΙΑΓΡΑΦΗ CHASE

- Σε κατάσταση προγραμματισμού, πατάμε CHASE. Κρατώντας το DEL πατημένο, επιλέγουμε το CHASE που θέλουμε να σβήσουμε. Οι ενδείξεις της κονσόλας αναβοσβήνουν για να επιβεβαιώσουν την διαγραφή.
- Όταν τελειώσουμε, βγαίνουμε από την κατάσταση προγραμματισμού κρατώντας το REC πατημένο μέχρι να σβήσει.

16. ΕΠΙΛΟΓΗ BLACKOUT

Μπορούμε να ορίσουμε αν θέλουμε να ακούν όλα τα κανάλια στο blackout, ή μόνο τα κανάλια dimmer. Από το μενού επιλέγουμε Black-out mode και διαλέγουμε με την ρόδα pan μεταξύ [All channels] ή [Only dimmer]. Πατάμε ENTER και η κονσόλα επιστρέφει στο κεντρικό μενού.

17. BACKUP ΣΕ USB

Μπορούμε να σώσουμε τις DMX ρυθμίσεις, το patch, τις μνήμες και τα chases.

- Φορτώνουμε το USB και επιλέγουμε από το MENU το Data backup χρησιμοποιώντας την ρόδα pan και ENTER. Επιλέγουμε YES και ENTER και εμφανίζεται η εντολή "Press number key Select file"
- Κάθε μια μνήμη σώζεται χωριστά, πατώντας το κουμπί της. Το κουμπί κάθε μνήμης ανάβει όταν σώζεται.
- Τα δεδομένα σώζονται στον φάκελο "DMX Move Control 512" που βρίσκεται στο root directory του USB. Θα δημιουργηθεί ένα αρχείο με την προέκταση "PRO" για κάθε μνήμη. Δεν πρέπει να γίνουν αλλαγές στον αρχικό φάκελο αλλιώς η κονσόλα δεν θα μπορεί να διαβάσει σωστά τα αρχεία όταν ξαναφορτωθούν.
- Όταν τελειώσει το backup η κονσόλα θα γυρίσει στο κεντρικό μενού.
- Με τον ίδιο τρόπο μπορούμε να φορτώσουμε δεδομένα από USB επιλέγοντας την εντολή Data load. Η μνήμες φορτώνονται μια-μια πατώντας τα κουμπιά τους, και η κονσόλα επιστρέφει στο κεντρικό μενού όταν φορτώσει όλα τα δεδομένα.