



192-KANALNI KRMILNIK DMX ZA SKENERJE EUROLITE

Št. izdelka: 590388

KAZALO

1	UVOD.....	3
2	VARNOSTNI NAPOTKI.....	3
3	NAMEN UPORABE.....	4
4	OPIS NAPRAVE.....	5
4.1	Značilnosti	5
4.2	Pregled naprave	5
5	NASTAVITVE	7
5.1	Inštalacija	7
5.2	Krmiljenje z glasbo	7
5.3	Priključitev na projektor	8
5.4	Nastavitve krmilne palice.....	9
5.5	Priključitev naprave za zamegljevanje	11
6	UPRAVLJANJE	11
6.1	Ročni način	11
6.2	Programiranje.....	12
6.3	Chaser	13
6.4	Kopiranje in brisanje prizorišč in programov	15
6.5	Glasbeno krmiljenje.....	15
6.6	MIDI obratovanje	16
7	ODPRAVA PROBLEMOV	16
8	ČIŠČENJE IN VZDRŽEVANJE.....	17
9	TEHNIČNI PODATKI	17

1 UVOD

Veseli smo, da ste se odločili za krmilnik DMX za skenerje EUROLITE. S tem ste pridobili zmogljivo in vsestransko napravo. Če boste upoštevali sledeče napotke smo prepričani, da boste imeli dolgo časa veselje na vašem izdelku.

Vzemite 192-kanalni krmilnik DMX iz embalaže.

Najprej preverite, če je izdelek poškodovan. V primeru poškodb naprave ne pričnite obratovati in se obrnite na vašega prodajalca.

2 VARNOSTNI NAPOTKI

Ta naprava je tovarno zapustila v varnostno tehničnem stanju. Za ohranitev tega stanja in za zagotovitev nenevarnega obratovanja morate vi kot uporabnik upoštevati varnostne napotke in opozorila, ki so v tem navodilu za uporabo.



Nujno preberite:

Pri škodah, ki nastanejo z neupoštevanjem tega navodila ne velja več pravica iz garancije. Za posledične škode proizvajalec ne prevzema odgovornosti.

Napajalnik vedno priključite nazadnje.

Naprave ne imejte v bližini virov vročine, kot so peči ali kaloliferji.

Naprave ne smete pričeti obratovati takrat, ko jo boste prinesli iz hladnega v topel prostor. Pri tem nastala kondenzacijska voda lahko pod okoliščinami uniči vašo napravo. Napravo pustite tako dolgo izklopljeno, da pridobi sobno temperaturo.

Izgradnja ustreza zaščitnemu razredu III. Naprava nikoli ne sme obratovati brez primerne transformatorja.

Napravo pri ne uporabi in pred čiščenjem ločite z omrežja.

Upoštevajte, da škode, ki bodo povzročene z ročnimi spremembami na tej napravi, ne spadajo pod garancijo.

Otroci in laiki naj ne bodo v bližini naprave!

V notranjosti naprave ni delov, ki bi jih vi lahko vzdrževali. Eventualna dela lahko izvede samo pooblaščen servis!

3 NAMEN UPORABE

Pri tej napravi gre za DMX krmilnik, s katerim so lahko krmiljeni DMX svetlobni efekti, žarometi, itd. v diskotekah, na odrih, itd. Ta izdelek je dopusten za priključitev na DC 9-12V, 300mA enosmerno napetost in je bil narejen izključno za uporabo v notranjih prostorih.

Pri inštalaciji ali začetku obratovanja preprečite tresljaje in kakršno koli uporabo sile.

Pri izbiri inštalacijskega mesta pazite na to, da naprava ne bo izpostavljena preveliki vročini, vlagi in prahu. Prepričajte se, da kabli ne ležijo prosto naokoli. Le-ti ogrožajo vašo varnost in varnost drugih.

Naprave ne smete uporabiti ali hraniti v tisti okolici, v kateri je možno škropljenje, dež, vlaga ali megla. Vlaga ali zelo visoka zračna vlaga lahko zmanjša izolacijo in vodi k življenjsko nevarnim električnim udarcem. Pri uporabi naprav za zamegljevanje upoštevajte, da naprava nikoli ni izpostavljena stranskemu žarku in da obratuje najmanj 0,5 m stran od naprave za zamegljevanje. Prostor je lahko toliko nasičen z meglo, da obstaja dobra vidljivost 10 m.

Temperatura okolice mora biti med -5°C in $+45^{\circ}\text{C}$. naprave ne imejte v bližini direktnega sončnega sevanja (tudi pri transportu v zaprtih vozilih) in grelnih teles.

Relativna vlaga pri temperaturi okolja 45°C ne sme prekoračiti 50%.

Naprava lahko obratuje samo na med -20 in 2000 m nadmorske višine.

Naprave ne uporabljajte pri nevihti. Prenapetost lahko uniči napravo. Napravo pri nevihti popolnoma ločite z omrežja (potegnite vtič iz vtičnice).

Napravo pričnite obratovati šele takrat, ko ste se seznanili z njenimi funkcijami. Naprave naj ne upravljajo osebe, ki se na napravo ne spoznajo. Ne pravilno delovanje naprav je večinoma rezultat nepravilnega upravljanja!

Za transportiranje naprave uporabite originalno embalažo, da preprečite škode med transportom.

Upoštevajte, da so samodejne spremembe iz varnostnih razlogov na napravi prepovedane.

Pri drugačni uporabi od uporabe, ki je opisana v tem navodilu, lahko to vodi k škodam na napravi. Poleg tega je vsaka uporaba povezana z nevarnostmi, kot je npr. kratek stik, požar, električni udarec, itd.

4 OPIS NAPRAVE

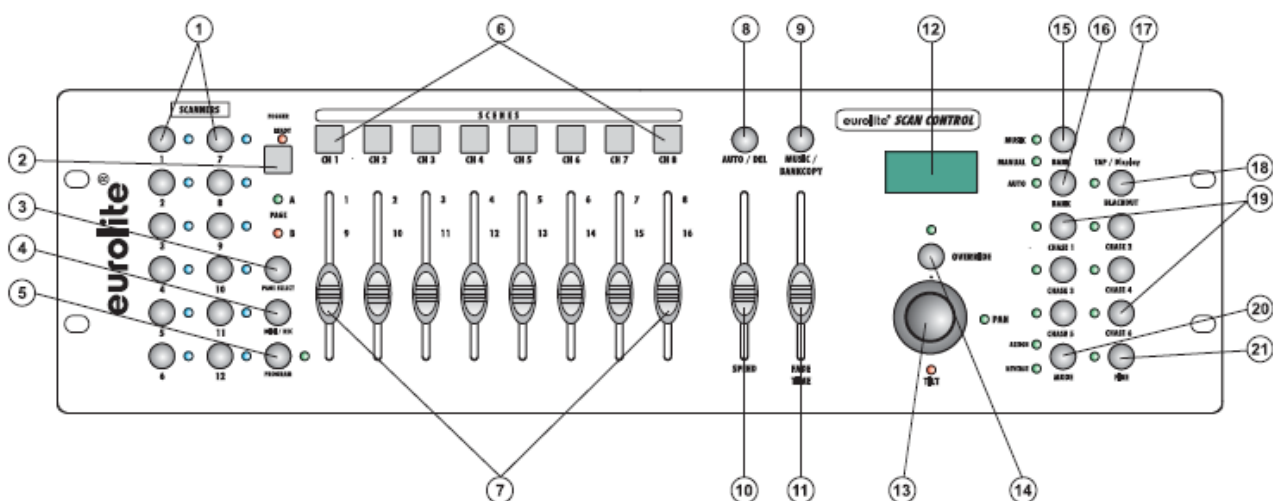
4.1 Značilnosti

Kompakten DMX krmilnik z krmilno palico

192 kanalov za 12 projektorjev z vsakič po 16 DMX kanalov • možni fini premiki preko fine tipke • programiranje do 240 prizorišč • 8 pred nastavljenih prizorišč • funkcija za kopiranje programov in zapisov • funkcija Blackout • glasbeno krmiljenje preko vgrajenega mikrofona ali avdio vhodne doze • 19"-vgradnje mere s 3 višinskimi enotami

4.2 Pregled naprave

Pregled upravljalnih elementov



1 IZBIRNE TIPKE PROJEKTORJA

Za izbiro želenega projektorja.

2 FOGGER

Za aktiviranje naprave za zamegljevanje.
LED pripravljenosti.

3 TIPKA PAGE

S pritiskom na tipko PAGE lahko prestavite kanal z CH 1-8 na CH 9-16.

4 TIPKA MIDI / REC

5 TIPKA PROGRAM

6 TIPKE SCENE

7 DRSNIKI KANALOV

Za nastavitve različnih DMX vrednosti. Kanale 1-8 lahko po pritisku ustrezne izbirne tipke projektorja s premikom ustreznega drsnika direktno nastavite. Kanale 9-16 lahko nastavite po tem, ko boste s pritiskom na tipko PAGE preklopili na CH 9-16.

8 TIPKA AUTO / DEL

9 TIPKA MUSIC / BANKCOPY

Ko LED sveti se nahaja krmilnik v avdio načinu (obratovanje z glasbenim krmiljenjem).

10 DRSNIK SPEED

11 DRSNIK FADE TIME

12 ZASLON

13 KRMILNA PALICA

14 TIPKA OVERRIDE

Za ročno krmiljenje posameznih kanalov.

15 TIPKA BANK UP

16 TIPKA BANK DOWN

17 TIPKA TAPSYNC DISPLAY

18 TIPKA BLACKOUT

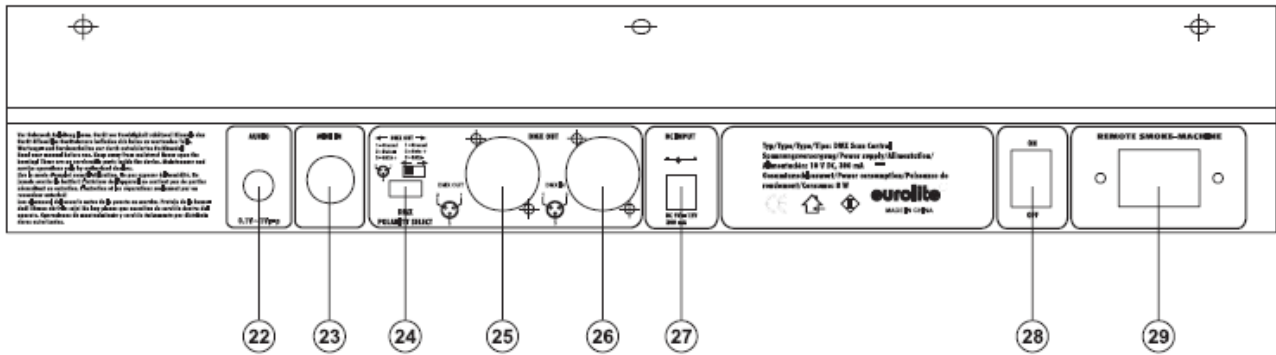
19 TIPKE CHASE

20 TIPKA MODE

21 TIPKA FINE

Pri pritisnjeni tipki FINE reagira krmilna palica z najmanjšo možno dezintegracijo.

Zadnja stran



- 22 Avdio vhodna doza
- 23 MIDI vhodna doza
- 24 Izbirno stikalo DMX POLARITY
- 25 DMX izhodna doza
- 26 DMX vhodna doza
- 27 Doza za priključitev na omrežje
- 28 Omrežno stikalo
- 29 Priključek za napravo za zamegljevanje

5 NASTAVITVE

5.1 Inštalacija

Napravo postavite na ravno površino ali jo inštalirajte v regal.

Inštalacija regala: ta naprava je predvidena za 19" regal (483 mm). Pri regalu naj gre za regal z dvojnimi vrati, na katerem se lahko odpre tako sprednja kot tudi zadnja stran. Ohišje regala naj bo opremljeno z ventilatorjem. Pri izbiri mesta krmilnika pazite na to, da lahko topel zrak uide iz regala in da je prisotne zadosti oddaljenosti od drugih naprav. Trajno pregrevanje lahko vodi k škodam na napravi.

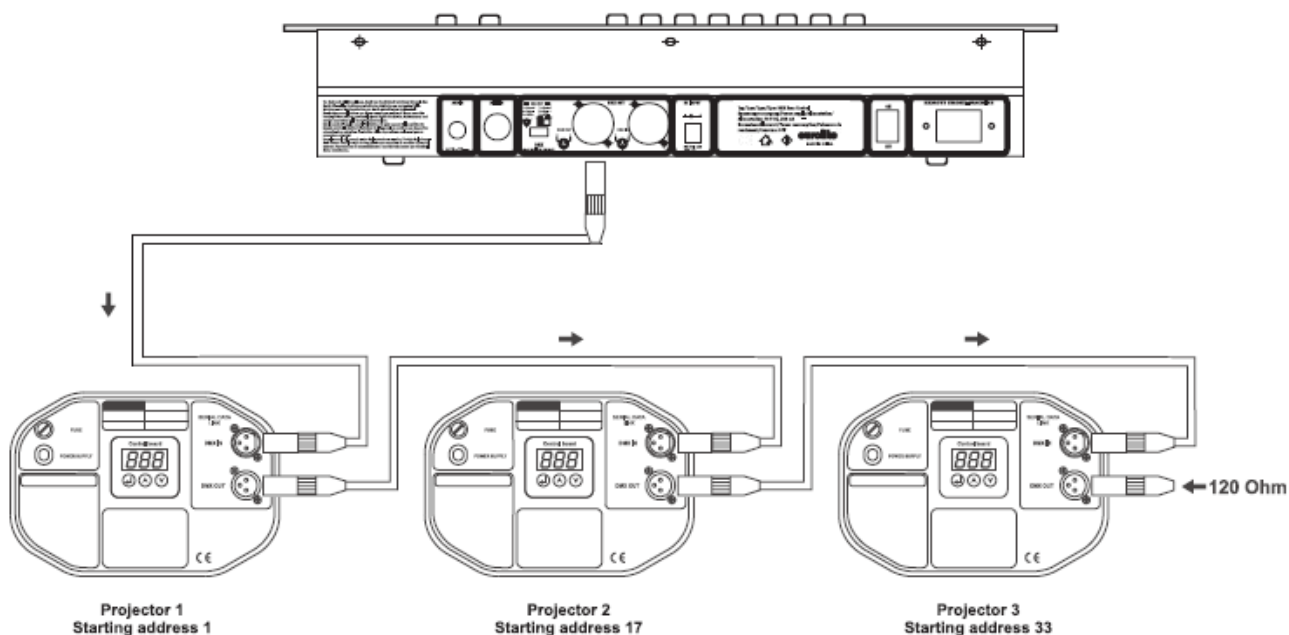
Krmilnik lahko pritrdite v regal s štirimi vijaki M6.



Priključni kabel napajalnika vtaknite v dozo DC IN. Napajalnik vtaknite v vtičnico.

5.2 Krmiljenje z glasbo

Krmiljenje z glasbo poteka preko vgrajenega mikrofona ali LINE IN priključne doze. Vaš avdio signal mešalne mize (npr. izhod Master 2) povežite z Cinch dozo na zadnji strani naprave (vhodna občutljivost 0,1V – 1V).

5.3 Priključitev na projektor



 Pazite na to, da žile podatkovnega kabla v nobenem mestu ne pridejo skupaj v kontakt. Naprave drugače ne bi delovale oziroma ne bi pravilno delovale. 

Povezava med krmilnikom in projektorjem ter med posameznimi napravami mora slediti z dvopolnim izoliranim kablom. Vtična povezava sledi preko 3-polnega XLR vtiča in sponk.

Določitev XLR povezave:

Polarnost DMX vhodne doze lahko nastavite z izbirnim stikalom polarnosti DMX.

Izgradnja serijske DMX verige:

DMX izhod krmilnika povežite z DMX vhodom naslednje naprave. Izhod vedno povežite z vhodom naslednje naprave, dokler niso priključene vse naprave.

Pozor: na zadnjem projektorju mora biti DMX kabel zaključen z zaključnim uporom. Za to bo 12Ω upor vlotan v XLR vtič med signal (-) in signal (+) in vtaknjen v DMX izhod na zadnji napravi.

Kodiranje projektorjev

Prosimo upoštevajte, da DMX krmilnik dodeljuje DMX začetne naslove v 16 korakih. Vi morate ustrezen projektor kodirati na zelen začetni naslov, ker drugače določitev kanalov ni pravilna. Vsi projektorji, ki bo isto naslovljeni, bodo delovali sinhrono.

Projektor	Začetni naslov	Projektor	Začetni naslov	Projektor	Začetni naslov
Projektor 1	1	Projektor 3	33	Projektor 5	65
Projektor 2	17	Projektor 4	49	Projektor 6	81
Projektor 7	97	Projektor 8	113	Projektor 9	129
Projektor 10	145	Projektor 11	161	Projektor 12	177

5.4 Nastavitve krmilne palice

Dodelitev krmilne palice

Držite pritisnjeno tipko PROGRAM, dokler LED ne zasveti.

Istočasno držite pritisnjeno tipko MODE in FINE, dokler ne sveti LED ASSIGN. Ko sveti LED REVERSE še enkrat držite pritisnjeno tipko MODE in FINE.

Preko tipk BANK UP in BANK DOWN izberite smer.

Pritisnite na tipko TAP / DISPLAY, da izberete 16 ali 8 kanalni način.

Z izbirnimi tipkami projektorja izberite zelen projektor.

Držite pritisnjeno tipko MODE in pritisnite tipko SCENE, na kateri leži kanal premika levo, desno oziroma kanal premika naprej, nazaj.

Če leži premik naprej, nazaj npr. na drsniku 1, potem držite pritisnjeno tipko MODE in pritisnite tipko SCENE 1.

Za izhod iz načina ASSIGN držite istočasno pritisnjeno tipko MODE in FINE.

Premik krmilne palice oziroma obrnitev DMX kanalov

Držite pritisnjeno tipko PROGRAM, dokler LED ne sveti.

Istočasno držite pritisnjene tipki MODE in FINE, dokler ne sveti LED REVERSE. Ko sveti LED ASSIGN še enkrat držite pritisnjene tipki MODE in FINE.

S tipkami BANK UP in BANK DOWN izberite smeri naprej / nazaj ali levo / desno.

Pritisnite na tipko TAP / DISPLAY, da izberete 16 ali 8 kanalni način.

Z izbirnimi tipkami projektorja izberite zelen projektor.

Držite pritisnjeno tipko MODE in pritisnite tipko SCENE, na kateri leži kanal smeri naprej / nazaj oziroma kanal smeri levo / desno.

Če leži premik naprej / nazaj npr. na drsniku 1, potem držite pritisnjeno tipko MODE in pritisnite tipko SCENE 1.

Za izhod iz načina REVERSE držite istočasno pritisnjene tipki MODE in FINE.

Prav tako lahko obrnete tudi druge DMX kanale.

Brisanje dodeljenega projektorja

S to funkcijo lahko zbrisete dodelitev smeri (naprej / nazaj in levo / desno) projektorja.

Držite pritisnjeno tipko PROGRAM, dokler LED ne zasveti.

Istočasno držite pritisnjeno tipko MODE in FINE, dokler ne sveti LED REVERSE ali ASSIGN.

Pritisnite na zeleno izbirno tipko projektorja.

Istočasno pritisnite na tipko MODE in AUTO / DEL. Vse LED trikrat zasvetijo. Želen projektor jem bil izbrisan.

Brisanje vseh dodeljenih projektorjev

S to funkcijo lahko izbrišete dodelitev smeri (naprej / nazaj in levo / desno) vseh projektorjev.

Izklopite napravo.

Istočasno držite pritisnjene tipki MODE in AUTO / DEL.

Napravo spet vklopite. Vse LED za kratek čas zasvetijo; DMX kanali so bili izbrisani.

Prikaz DMX kanala

S to funkcijo si lahko prikažete, kateri kanal je dodeljen premiku naprej / nazaj oziroma premiku levo / desno.

Istočasno držite pritisnjene tipki MODE in FINE, dokler ne sveti LED REVERSE ali ASSIGN.

Pritisnite na izbirno tipko projektorja naprave, za katero naj bodo odčitane DMX vrednosti. Na zaslonu se pojavi vrednost premika naprej, nazaj oziroma vrednost premika levo, desno. Npr. »ASS 01 02« pomeni, da je premiku naprej, nazaj dodeljen kanal 1 in premiku levo, desno kanal 2. »RES 01 02« pomeni, da je bil premik naprej, nazaj obrnjen na kanal 1 in premik levo, desno na kanal 2. Če je bil obrnjen samo premik naprej, nazaj, potem se na zaslonu pojavi »RES 01 00«.

Dodelitev Fade Time

S to funkcijo lahko nastavite, če naj Fade Time velja samo za premik naprej / nazaj oziroma levo / desno ali naj velja za vse DMX kanale. To je smiselno, npr. takrat ko naj bo predvajanje oziroma premik glave počasi izveden, vendar pa naj se barve hitreje menjujejo.

Izklopite napravo.

Istočasno držite pritisnjene tipki MODE in TAP / DISPLAY.

Napravo ponovno vklopite. Pritisnite na tipko TAP / DISPLAY, da preklopite med obema načinoma.

ALL	CH
FD	TIME

vsi kanali

OR

ONLY	XY
FD	TIME

samo premik naprej / nazaj oziroma levo / desno

Za shranitev vaše izbire istočasno pritisnite na tipki MODE in TAP / DISPLAY. Za izhod iz načina brez shranitve pritisnite na tipko BLACKOUT.

Funkcija Fine

S pritiskom na tipko FINE (LED sveti), bo krmilna palica preklopljena na najmanjši možen premik.

5.5 Priključitev naprave za zamegljevanje

Na priključno dozo naprave za zamegljevanje lahko priključite naprave za zamegljevanje z analognim krmiljenjem.

Določitev doz za napravo za zamegljevanje: med L – zemljo = obratovalna napetost naprave za zamegljevanje, N = preklopni kontakt za črpalko.

6 UPRAVLJANJE

Ko ste napravo priključili na omrežno napetost, je krmilnik DMX pripravljen na obratovanje.

6.1 Ročni način

Ročen priklic projektorjev:

V ročnem načinu (LED PROGRAM je izklopljena) lahko priključene projektorje ročno priključete in jih krmilite preko drsnikov kanalov. Prosimo upoštevajte, da tukaj narejene nastavitve ne morejo biti shranjene.

Z ustrezno izbirno tipko projektorja izberite zelen projektor.

Z drsnikom kanala nastavite zeleno funkcijo.

Tipka PAGE SELECT:

S tipko PAGE SELECT lahko preklopite izbiro drsnika kanala z CH 1-8 na CH 9-16.

Tipka DISPLAY:

S tipko DISPLAY lahko prikaz poti drsnika preklopite z DMX vrednosti (0-255) na vrednost v odstotkih (0-100).

6.2 Programiranje

Program je nizanje različnih prizorišč, ki bodo predvajani drug za drugim. Z DMX krmilnikom lahko nastavite 30 različnih programov z do 8 prizorišči.

Programiranje programa

Držite pritisnjeno tipko PROGRAM, dokler na zaslonu ne prične utripa LED PROG. Z tipkami BANK izberite želen program.

Z izbirnimi tipkami projektorja izberite želen projektor. Nastavitve izvedite z ustreznim drsnim kanala. Naslednji projektor izberite z izbirnimi tipkami projektorja in izvedite nastavitve. Za shranitev prvega koraka pritisnite tipko REC in ustrezno tipko SCENE. Programirajte naslednje korake, dokler program ne bo končan ali pa bo doseženo maksimalno število korakov – 8. Za shranitev programa pritisnite tipko PROGRAM. Krmilnik se nahaja sedaj v načinu Blackout (LED BLACKOUT sveti).

Priklic programa

Pritisnite na tipke BANK in izberite želen program. Pritisnite na tipko AUTO in na zaslonu sveti LED AUTO TRIGGER. Z drsnikom SPEED oziroma TIME nastavite hitrost potega programa in čas.

Alternativno lahko hitrost poteka programa nastavite tako, da dvakrat pritisnite na tipko TAPSYNC. Časovni interval med obema pritiskoma na tipko ustreza hitrosti poteka programa (maksimalno 10 minut).

Preveritev programa

Držite pritisnjeno tipko PROGRAM in z tipkami BANK izberite želen program. Vsako posamezno prizorišče preverite s pritiskom na ustrezno tipko SCENE.

Urejanje programa

Če ugotovite, da prizorišče ne ustreza vaši predstavi ali če morajo biti urejeni programi za nov oder, potem je potrebno prizorišče ročno spremeniti.

Držite pritisnjeno tipko PROGRAM in izberite želen program z tipkami BANK.

Želena prizorišča izberite s tipko SCENE. Želen projektor izberite z izbirnimi tipkami projektorja. Nastavitve izvedite z ustreznim drsnikom kanala. Naslednji projektor izberite z izbirnimi tipkami projektorja in izvedite nastavitve. Za shranitev urejenega koraka pritisnite tipko REC in ustrezno tipko SCENE. Ureajte naslednje korake, dokler program ni popravljen.

Za shranitev urejenega programa držite pritisnjeno tipko PROGRAM.

6.3 Chaser

Chaser je nizanje različnih programov, ki bodo drug za drugim predvajani. Z DMX krmilnikom lahko nastavite do 6 različnih Chaser-jev z do 240 koraki.

Programiranje Chaser-ja

Držite pritisnjeno tipko PROGRAM. Želen Chaser izberite s tipkami CHASE.

Želen program izberite s tipkami BANK. Želena prizorišča izberite s tipkami SCENE. Pritisnite tipko REC. Izberite naslednji korak s tipkami SCENE in pritisnite tipko REC. Programirajte sledeče korake, dokler programiranje ni zaključeno ali je doseženo maksimalno število korakov – 240. Za shranitev Chaser-ja držite pritisnjeno tipko PROGRAM.

Kopiranje programov v Chaser

Alternativno lahko celoten program (z do 8 prizorišč) prekopirate v Chaser. Za to izberite s tipkami BANK zelen program. Pritisnite na tipko BANK COPY in REC.

Priklic Chaser-ja

Pritisnite na ustrezno tipko CHASE in pritisnite tipko AUTO. Hitrost Chaser-ja lahko nastavite tako, da dvakrat pritisnete na tipko TAPSYNC. Časovni interval med obema pritiskoma na tipko ustreza hitrosti Chaser-ja (maksimalno 10 minut).

Preveritev Chaser-ja

Držite pritisnjeno tipko PROGRAM in z tipkami CHASE izberite zelen Chaser. Za preklon na prikaz korakov pritisnite na tipko DISPLAY. Vsako posamezno prizorišče preverite s pritiskom na ustrezno tipko BANK.

Urejanje Chaserja

Vstavljanje koraka:

Držite pritisnjeno tipko PROGRAM in z tipkami CHASE izberite zelen Chaser. Za preklon na prikaz korakov (Step) pritisnite na tipko DISPLAY. S pritiskom na ustrezno tipko BANK izberite prizorišče, v katerega naj bo vstavljen korak.

Pritisnite na tipko REC. Z tipkami BANK in ustrezno tipko SCENE izberite zelena prizorišča. Ponovno pritisnite na tipko REC.

Brisanje koraka:

Držite pritisnjeno tipko PROGRAM in z tipkami CHASE izberite zelen Chaser. Za preklon na prikaz Step pritisnite na tipko DISPLAY. S pritiskom na ustrezno tipko BANK izberite prizorišče, ki naj bo izbrisano.

Pritisnite na tipko DEL.

Za shranitev urejenega Chaserja držite pritisnjeno tipko PROGRAM.

Brisanje Chaser-ja

Držite pritisnjeno tipko PROGRAM in z tipkami CHASE izberite želen Chaser. Držite pritisnjeno tipko DEL in pritisnite tipko CHASE.

Brisanje vseh chaser-jev

Pozor: pri izbir te funkcije, bodo vsi nastavljeni Chaser-ji nemudoma izbrisani! Posamezna prizorišča in programi pa kljub temu ostanejo ohranjeni.

Med ločitvijo naprave z omrežja držite pritisnjeno tipko BANK DOWN in tipko DEL.

Napravo priključite nazaj na omrežno napetost.

Funkcija Override

S tipko OVERRIDE lahko vzamete posamezne kanale iz programa in jih ročno krmilite. Če npr. želite ročno krmiliti prvi kanal prvega projektorja, pojdite po sledečih korakih:

- Prikličite Chaser.
- Z izbirno tipko projektorja (LED sveti) izberite projektor 1.
- Premaknite prvi drsnik kanala in kanal bo odvzet iz programa. Kanal ročno krmilite preko drsnika kanala.
- Za izhod iz načina Override ponovno pritisnite na tipko OVERRIDE ali na izbirno tipko projektorja.

6.4 Kopiranje in brisanje prizorišč in programov

Z funkcijo kopiranja si lahko olajšate izdelavo programov in Chaser-jev tako, da npr. v program vstavite že obstoječa prizorišča.

Kopiranje prizorišč

Držite pritisnjeno tipko PROGRAM in z tipkami BANK izberite želen program. Pritisnite na ustrezno tipko SCENE. Pritisnite na tipko REC in izberite želen program, v katerega naj bo kopirano prizorišče. Pritisnite na želeno tipko SCENE.

Brisanje prizorišč

Držite pritisnjeno tipko PROGRAM in z tipkami BANK izberite želen program. Pritisnite na ustrezno tipko SCENE. Držite pritisnjeno tipko DEL in pritisnite na želeno tipko SCENE. DMX vrednost tega prizorišča bo nastavljena na 0.

Kopiranje programov

Držite pritisnjeno tipko PROGRAM in z tipkami BANK izberite želen program. Pritisnite na tipko REC in izberite želen program, v katerega naj bo program kopiran. Pritisnite na tipko BANK COPY.

Brisanje vseh prizorišč

Pozor: pri izbiri te funkcije bodo vsa nastavljena prizorišča nemudoma izbrisana!

Med ločitvijo naprave z omrežja držite pritisnjeno tipko PROGRAM in tipko BANK DOWN. Napravo priključite nazaj na omrežno napetost.

6.5 Glasbeno krmiljenje

S pritiskom na tipko MUSIC boste aktivirali glasbeno krmiljenje (LED sveti). Prosimo upoštevajte, da so programi in Chaser v tem načinu aktivni samo, če krmilnik sprejme glasbeni signal. Če glasba ni prisotna, potem stoji program ali Chaser.

6.6 MIDI obratovanje

Pritisnite na tipko MIDI in tretje in četrte mesto na zaslonu pričneta utripati. Ustrezen MIDI kanal izberite s tipkami BANK. Za končanje nastavitve MIDI kanalov ponovno pritisnite na tipko MIDI.

Pregled MIDI funkcij:

Program	Št. not	Funkcija
Program 1	00	Prizorišče 1
	01	Prizorišče 2
	02	Prizorišče 3
	03	Prizorišče 4
	04	Prizorišče 5
	05	Prizorišče 6
	06	Prizorišče 7
	07	Prizorišče 8
Program 2	08	Prizorišče 1
	09	Prizorišče 2
	10	Prizorišče 3

Program	Št. not	Funkcija
Program 15	112	Prizorišče 1
Program 15	113	Prizorišče 2
Program 15	114	Prizorišče 3
Program 15	115	Prizorišče 4
Program 15	116	Prizorišče 5
Program 15	117	Prizorišče 6
Program 15	118	Prizorišče 7
Program 15	119	Prizorišče 8
Chase	120	Chase 1
Chase	121	Chase 2
Chase	122	Chase 3
Chase	123	Chase 4
Chase	124	Chase 5
Chase	125	Chase 6
Chase	126	Blackout

7 ODPRAVA PROBLEMOV

Problem	Vzrok	Rešitev
Naprave ne morete vklopiti.	Priključni kabel napajalnika ni priključen.	Preverite priključni kabel in eventualne podaljške.
Ni oddaje signala.	Aktiven Blackout.	Izklopite Blackout s pritiskom na tipko BLACKOUT.

8 ČIŠČENJE IN VZDRŽEVANJE



ŽIVLJENJSKA NEVARNOST!

Pred vzdrževalnimi deli napravo nujno popolnoma ločite z omrežja!

Z naprave redno očistite umazanijo, kot je prah, itd. Za čiščenje uporabite navlaženo krpo. Za čiščenje v nobenem primeru ne uporabite alkohola ali kakršnih koli razredčil.

V notranjosti naprave ni delov, ki bi jih vi lahko vzdrževali. Vzdrževalna dela in servis lahko izvede samo pooblaščen servisna služba!

V primeru potrebnih nadomestnih delov, uporabite samo originalne nadomestne dele.

V primeru vprašanj, se obrnite na našo tehnično pomoč.

9 TEHNIČNI PODATKI

Oskrbovanje z napetostjo:	230V AC, 50Hz ~ preko dobavljenega 9-12V, 300mA napajalnika
Skupna priključna vrednost:	4W
Število krmilnih kanalov:	192
Glasbeno krmiljenje:	preko vgrajenega mikrofona
Izhod DMX 512:	3 polna XLR vhodna sponka s stikalom pred napačno polarnostjo
Prosti programi:	6x 240 prizorišč
Mere:	483 x 132 x 80 mm
Minimalna vgradna globina:	170 mm
Teža:	2,5 kg



GARANCIJSKI LIST

Izdelek: _____

Kat. št.: _____

Conrad Electronic d.o.o. k.d.
Ljubljanska c. 66, 1290 Grosuplje
Fax: 01/78 11 250, Tel: 01/78 11 248
www.conrad.si, info@conrad.si

Garancijska Izjava:

Proizvajalec jamči za kakovost oziroma brezhibno delovanje v garancijskem roku, ki začne teči z izročitvijo blaga potrošniku. **Garancija za izdelek je 1 leto.**

Izdelek, ki bo poslan v reklamacijo, vam bomo najkasneje v skupnem roku 45 dni vrnilo popravljene ali ga zamenjali z enakim novim in brezhibnim izdelkom. Okvare zaradi neupoštevanja priloženih navodil, nepravilne uporabe, malomarnega ravnanja z izdelkom in mehanske poškodbe so izvzete iz garancijskih pogojev.

Vzdrževanje, nadomestne dele in priklopne aparate proizvajalec zagotavlja še 3 leta po preteku garancije.

Servisiranje izvaja proizvajalec sam na sedežu firme CONRAD ELECTRONIC SE, Klaus-Conrad-Strasse 1, Nemčija.

Pokvarjen izdelek pošljete na naslov: Conrad Electronic d.o.o. k.d., Ljubljanska cesta 66, 1290 Grosuplje, skupaj z izpolnjenim garancijskim listom.

Prodajalec: _____

Datum prodaje in žig prodajalca:

Garancija velja od dneva nakupa izdelka, kar kupec dokaže s priloženim, pravilno izpolnjenim garancijskim listom.