

PX015

Club 6p

INSTRUKCJA
OBSŁUGI



SPIS TREŚCI

1. Opis ogólny.....	1
2. Warunki bezpieczeństwa.....	1
3. Połączenie sterownika i ściemniaczy.....	2
4. Opis płyty czołowej sterownika.....	3
5. Tryb wysyłania danych na linię DMX.....	4
6. Tryb pracy sterownika	
6.1. Tryb standardowy.....	4
6.2. Tryb programowalny.....	5
7. Programowanie	
7.1. Programowanie scen.....	5
7.2. Programowanie chaserów.....	5
7.3. Programowanie X-fade.....	6
8. Odtwarzanie scen i chaserów.....	6
9. Wygląd tylnego panelu.....	7
10. Specyfikacja techniczna.....	7
11. Deklaracja zgodności.....	8

Producent zastrzega sobie możliwość wprowadzania zmian w funkcjonowaniu i obsłudze sterownika, mających na celu ulepszenie wyrobu.

*PXM s.c.
ul. Przemysłowa 12
30-701 Kraków*

*tel.: (0 12) 626 46 92
fax: (0 12) 626 46 94
E-mail: info@pxm.pl
Internet: www.pxm.pl*

1. OPIS OGÓLNY

Club 6p to 6-kanałowy programowalny sterownik świateł, posiadający indywidualną regulację jasności każdego kanału, regulację sumy oraz klawisze FLASH, załączające wybrany kanał na pełną jasność. Wbudowana pamięć pozwala na zaprogramowanie 6 scen lub 6 chaserów. Sterownik posiada również regulację prędkości odtwarzania chaserów. Wewnętrzny mikrofon umożliwia synchronizację odtwarzania chaserów z rytmem muzyki.

Club 6p wykonany jest w stabilnej, lekko pochylonej obudowie typu "desktop" o niewielkich rozmiarach.

2. WARUNKI BEZPIECZEŃSTWA

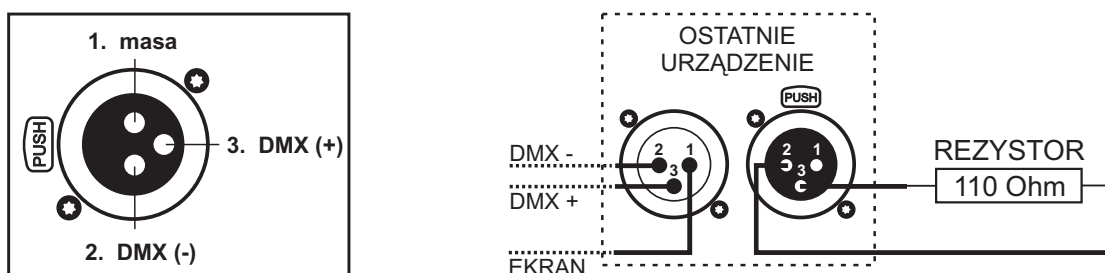
Sterownik PX015 Club 6p jest zasilany napięciem bezpiecznym 9 - 12 V, jednak podczas jego instalacji i użytkowania należy bezwzględnie przestrzegać poniższych reguł bezpieczeństwa:

1. Urządzenie może być podłączone wyłącznie do zasilania 9 - 12 V AC/DC o obciążalności zgodnej z danymi technicznymi.
2. Należy chronić wszystkie przewody przed uszkodzeniami mechanicznymi i termicznymi.
3. W przypadku uszkodzenia któregośkolwiek z przewodów należy zastąpić go przewodem o takich samych danych technicznych i atestach.
4. Do podłączenia sygnału DMX stosować wyłącznie przewód ekranowany.
5. Wszelkie naprawy, jak i podłączenia wyjść czy sygnału DMX mogą być wykonywane wyłącznie przy odłączonym zasilaniu.
6. Należy bezwzględnie chronić PX015 przed kontaktem z wodą i innymi płynami.
7. Unikać gwałtownych wstrząsów, a w szczególności upadków.
8. Nie włączać urządzeń w pomieszczeniach o wilgotności powyżej 90%.
9. Urządzenia nie należy używać w pomieszczeniach o temperaturze niższej niż +2°C lub wyższej niż +40°C.
10. Do czyszczenia używać wyłącznie lekko wilgotnej ściereczki.

3. POŁĄCZENIE STEROWNIKA I ŚCIEMNIACZY

Sterownik CLUB 6p wysyła sygnał w standardzie DMX-512. Sygnałem tym sterowane są ściemniacze mocy obsługujące urządzenia końcowe (reflektory). Poprawne działanie całego zestawu wymaga przede wszystkim właściwego ustawienia adresów DMX w sterowanych ściemniaczach oraz ich prawidłowego połączenie kablem sygnałowym.

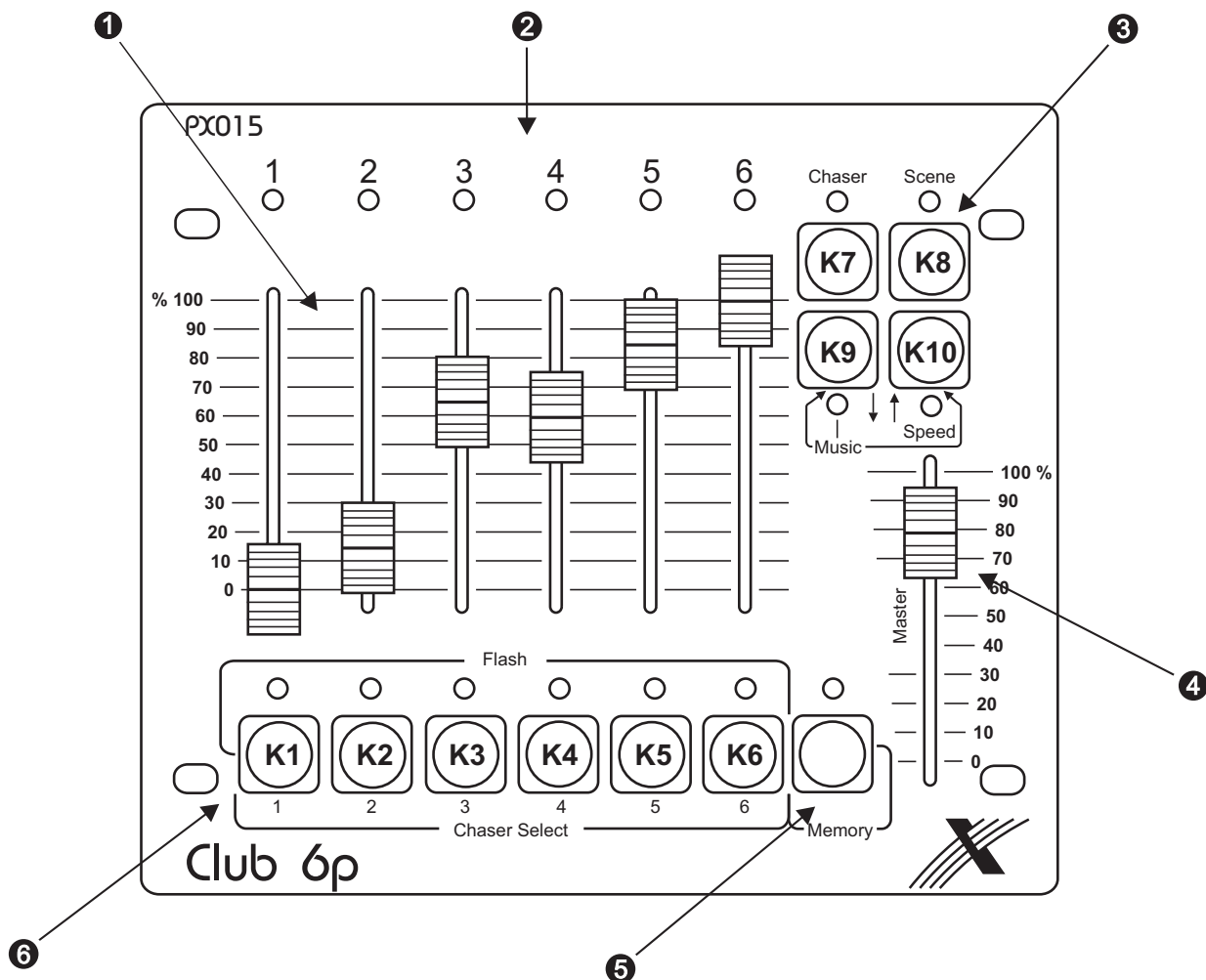
Poniżej podano najistotniejsze informacje potrzebne do prawidłowego połączenia pulpitu ze ściemniaczami:



1. Do łączenia najlepiej stosować przewód mikrofonowy (dwie żyły w ekranie).
2. Urządzenia należy zawsze łączyć szeregowo, tzn.:
 - wyjście pulpitu z wejściem pierwszego ściemniacza,
 - wyjście pierwszego ściemniacza z wejściem drugiego,
 - wyjście drugiego ściemniacza z wejściem trzeciego,
 - etc.
3. W celu rozgałęzienia linii DMX należy zastosować DMX SPLITTER (PX094).
4. W przypadku większej liczby urządzeń lub dużych odległości zastosować DMX REPEATER (PX097). Jest to wzmacniacz sygnału DMX.
5. W ostatnim urządzeniu konieczne zainstalować terminator, czyli opornik 110 Ohm.
6. W sterowanych ściemniaczach ustawić odpowiednie adresy DMX, pamiętając że, Club 6p obsługuje 24 kanały. Poniżej przedstawiono przykładowe ustawienie adresów dla 4 ściemniaczy 6-kanałowych DMX.



4. OPIS PŁYTY CZOŁOWEJ



- | | |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 Pole 6 suwaków | Zestaw 6 suwaków służących do regulacji jasności pojedynczych kanałów lub zapamiętanych scen. |
| 2 Kontrolki wyjść | Zestaw wskaźników LED pokazujących stan wyjść poszczególnych kanałów. |
| 3 Klawisze funkcyjne | Klawisze sterowania programowaniem pulpitu i szybkością odtwarzania chaserów. |
| 4 Suwak MASTER | Suwak regulujący jasność wszystkich wyjść. |
| 5 Klawisz MEMORY | Klawisz wyboru trybu pracy pulpitu. |
| 6 Klawisze sterujące | Klawisze wyboru programowanych scen lub chaserów. |

5. TRYB WYSYŁANIA DANYCH NA LINIĘ DMX

Sterownik CLUB 6p posiada 3 tryby wysyłania danych na linię DMX. W każdym z tych trybów sterownik wysyła dane na 24 pierwsze kanały DMX.

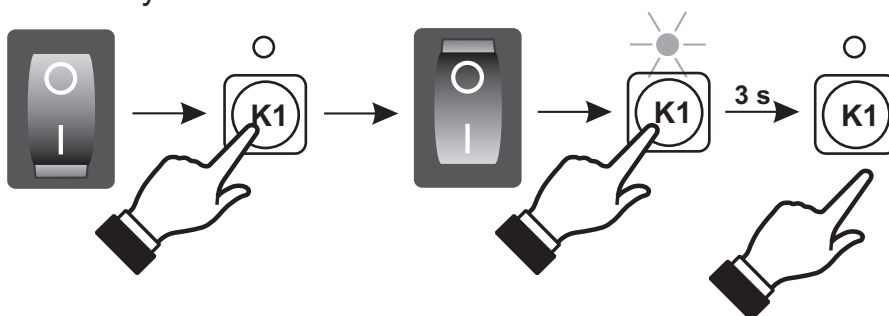
TRYB A - 6 pierwszych kanałów odpowiada suwacom z uwzględnieniem sumy, pozostałych 18 jest zawsze zerowe.

TRYB B - sterownik wysyła 4 identyczne pakiety po 6 kanałów każdy. Wartość kanałów odpowiada suwacom z uwzględnieniem sumy.

TRYB C - 6 pierwszych odpowiada suwacom z uwzględnieniem sumy, następnych 6 suwacom bez uwzględnienia sumy, a pozostałych 12 jest zawsze zerowe.

Wybór trybu wysyłania danych:

1. Wyłącz sterownik.
2. Naciśnij i przytrzymaj klawisz K1.
3. Włącz sterownik
4. Po około 3 sekundach zwolnij klawisz K1.
5. Zaprogramowałeś tryb A.



Programowanie trybu B lub C odbywa się odpowiednio klawiszami K2 i K3. Zmiana trybu odbywa się na stałe, to znaczy, że wyłączenie zasilania i ponowne załączenie bez przytrzymywania klawisza K1, K2 lub K3 powoduje pracę we wcześniej wybranym trybie.

Po załączeniu zasilania, tryb wysyłania danych sygnalizowany jest krótkim zaświeceniem diody LED w odpowiednim klawiszu K1, K2 lub K3.

6. TRYBY PRACY STEROWNIKA

Club 6p umożliwia dwa rodzaje pracy: standardowy i programowalny. Naciskając klawisz MEMORY możesz wybrać jeden z nich.

6.1. TRYB STANDARDOWY

Po załączeniu zasilania sterownik ustawia się w tryb standardowy. Wartość na wyjściu danego kanału jest zależna od ustawienia odpowiadającego mu suwaka i suwaka MASTER. Naciśnięcie klawisza FLASH powoduje wystereowanie odpowiedniego kanału na 100% bez względu na położenie pozostałych suwaków.

LED nad klawiszem MEMORY nie świeci.

LEDy 1-6 pokazują stan suwaków 1-6.

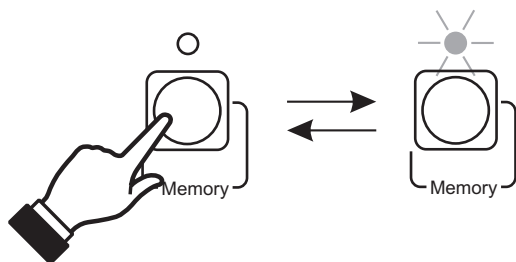
Klawisze K7 - K10 są nieczynne.



6.2. TRYB PROGRAMOWALNY

Tryb programowalny załączysz klawiszem MEMORY.

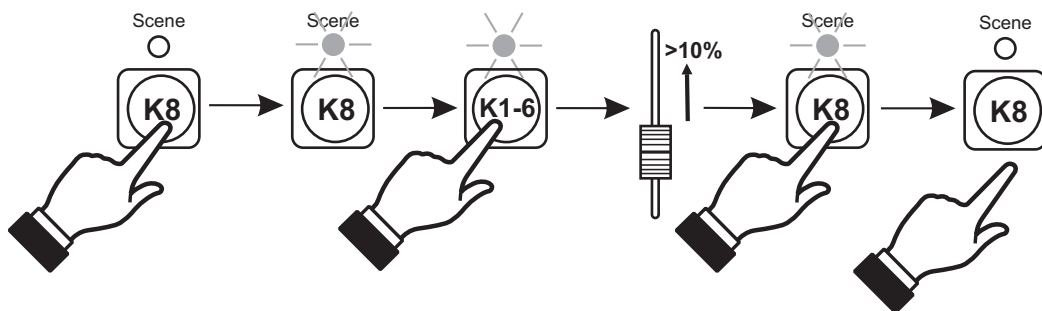
Tak długo, jak długo sterownik jest w tym trybie, świeci się umieszczony nad klawiszem MEMORY LED.



7. PROGRAMOWANIE

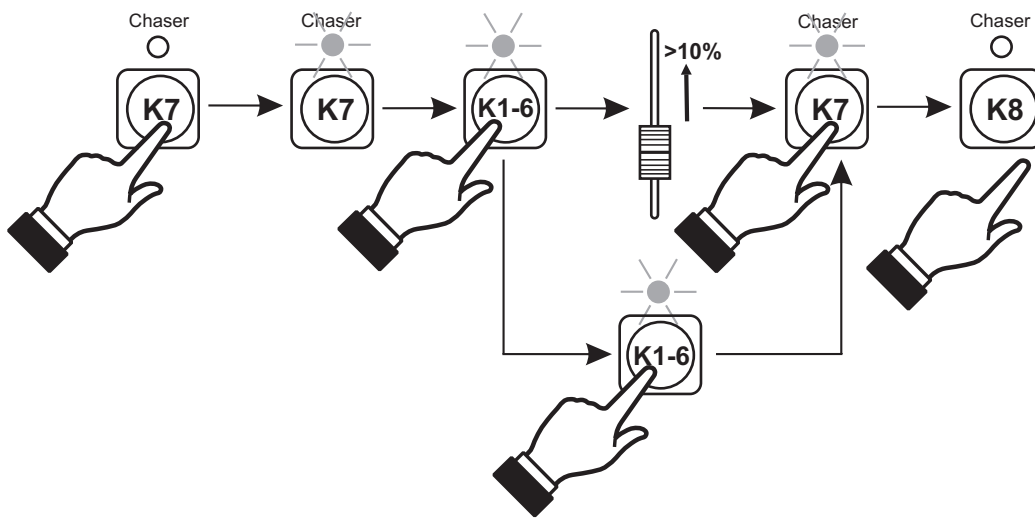
7.1. PROGRAMOWANIE SCEN

1. Naciśnij klawisz SCENE. Zapali się odpowiadający mu LED.
2. Wybierz jeden z klawiszy K1 - K6. Zapali się umieszczony nad nim LED, a na LEDach 1 - 6 pojawi się zapamiętana tam scena.
3. Suwakami dokonaj korekty ustawień. Na wyjściu pojawia się nowa wartość suwaka, o ile został on ruszony o więcej niż 10%.
4. Ponownie naciśnij klawisza SCENE w celu zapamiętania ustawień. Jeżeli chcesz zrezygnować z zapamiętywania naciśnij klawisz CHASER.



7.2. PROGRAMOWANIE CHASERÓW

1. Naciśnij klawisz CHASER. Zapali się odpowiadający mu LED.
2. Naciśnij jeden z klawiszy K1- K6. Zapali się umieszczony nad nim LED, a na LEDach 1- 6 pojawi się zapamiętany tam chaser.
3. Suwakami możesz dokonać korekty ustawień. Na wyjściu pojawi się nowa wartość suwaka, o ile został on ruszony o więcej niż 10%.
4. Możesz również zmienić chaser na inny naciskając jeden z klawiszy K1 - K6. Każdemu z nich przyporządkowany jest inny chaser.
5. Ponownie naciśnij klawisza CHASER w celu zapamiętania ustawień. Jeżeli chcesz zrezygnować z zapamiętywania naciśnij klawisz SCENE.

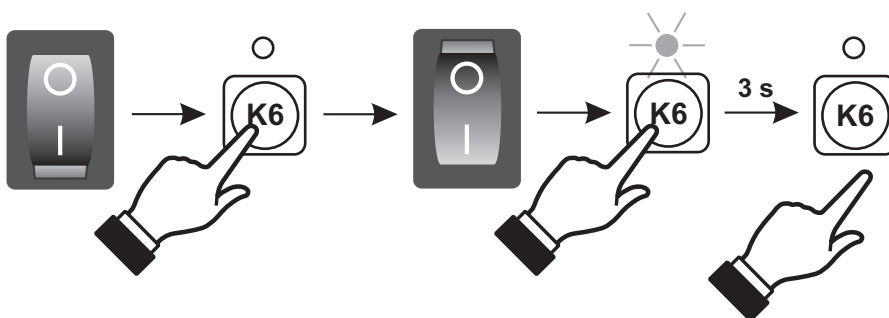


7.3. PROGRAMOWANIE X-Fade (urządzenia o num. ser. od 040301)

Sterownik posiada możliwość skokowej lub płynnej zmiany kroków podczas odtwarzania chasera.

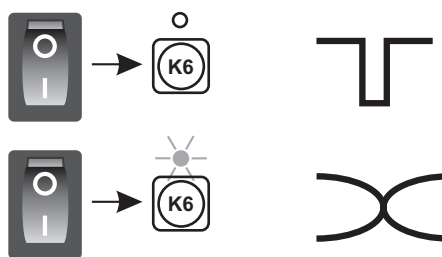
Aby załączyć lub wyłączyć płynną zmianę kroków należy:

1. Wyłączyć sterownik.
2. Trzymając przyciśnięty klawisz K6 załączyć sterownik.
3. Po około 3 sekundach zwolnić klawisz K6.



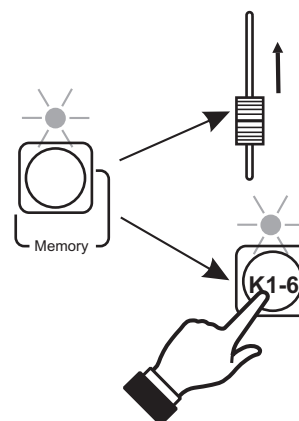
Aktualnie zaprogramowany sposób odtwarzania jest sygnalizowany diodą LED znajdującą się nad klawiszem nr 6 przez około 1 sekundę po załączeniu sterownika:

- dioda wyłączona - odtwarzanie skokowe
- dioda załączona - odtwarzanie płynne



8. ODTWARZANIE SCEN I CHASERÓW

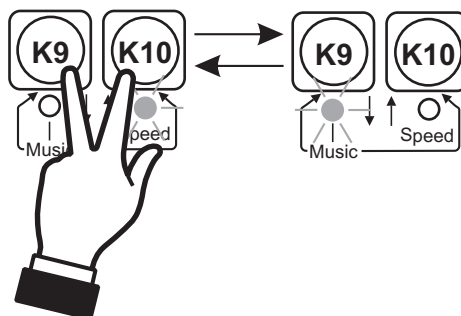
Odtwarzanie scen i chaserów możliwe jest wyłącznie w trybie programowalnym. Aby uruchomić scenę lub chaser, należy wysunąć przypisany mu suwak. Jasność tej sceny lub chasera jest zależna od położenia ruszanego suwaka i suwaka sumy.



Naciśnięcie klawisza FLASH powoduje uruchomienie przypisanej mu sceny lub chasera z pełną jasnością (bez względu na ustawienie odpowiadającego mu suwaka i suwaka sumy). Trwa to tak długo, jak długo naciśnięty jest klawisz FLASH.

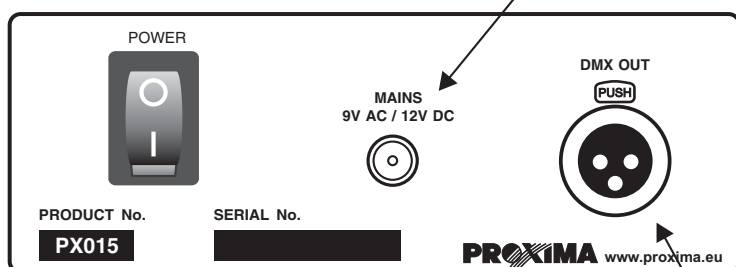
Szybkość chasera ustawiana jest klawiszami K9 i K10 w zakresie 16 stopni. Każde naciśnięcie jednego z tych klawiszy odpowiednio zwiększa lub zmniejsza prędkość o 1 stopień. Aktualnie ustawioną szybkość pokazuje zawsze LED SPEED.

Równoczesne naciśnięcie klawiszy K9 i K10 powoduje przełączenie pomiędzy synchronizacją rytmem muzyki (zaświecony LED MUSIC), a zegarem wewnętrznym.



9. WYGLĄD PANELU TYLNEGO

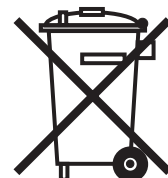
Zasilanie sterownika
(zasilacz zewnętrzny jest dostarczany w komplecie ze sterownikiem).



Wyjście DMX

10. PARAMETRY TECHNICZNE

- kanały DMX	24 (4 x 6)
- ilość programowanych konfiguracji (sceny lub chasery)	6 scen lub chaserów
- wejście audio:	wbudowany mikrofon
- wyjścia:	
- DMX 512	gniazdo 3-pin XLR
- zasilanie	9 V AC (zasilacz w komplecie)
- pobór mocy	6 VA
- ciężar	1 kg
- wymiary:	
- szerokość	183 mm (19")
- wysokość	165 mm
- głębokość	60 mm





ul. Przemysłowa 12
30-701 Kraków

tel: 012 626 46 92
fax: 012 626 46 94

e-mail: info@pxm.pl
http://www.pxm.pl

DEKLARACJA ZGODNOŚCI z dyrektywą nr 89/336/EWG

Nazwa producenta: PXM s.c.

Adres producenta: ul. Przemysłowa 12
30-701 Kraków

deklarujemy, że nasz wyrób:

Nazwa towaru: **Club 6p**

Kod towaru: **PX015**

jest zgodny z następującymi normami:

EMC: **PN-EN 55103-1**
PN-EN 55103-2

Dodatkowe informacje: Podłączenie sygnału DMX musi być wykonane przewodem ekranowanym, połączonym z pinem GND

Kraków, 01.06.2006

PXM S.C.
Danuta i Marek Żupnik
30-701 Kraków, ul. Przemysłowa 12
NIP 677-002-54-53

mgr inż. Marek Żupnik.