

PX126

Mirage
RedLine II

INSTRUKCJA
OBSŁUGI



SPIS TREŚCI

1. Opis ogólny.....	1
2. Warunki bezpieczeństwa.....	1
3. Połączenie sterownika i efektów.....	2
4. Opis płyty czołowej sterownika.....	3
5. Programowanie scen.....	4
5.1. Programowanie sceny.....	4
5.2. Edycja sceny.....	5
6. Tworzenie programów.....	5
6.1. Zapis końca programu.....	5
6.2. Edycja końca programu.....	6
6.3. Programowanie synchronizacji.....	6
6.4. Programowanie klawiszy specjalnych.....	7
6.5. Programowanie kolekcji (CUE).....	8
6.6. Programowanie szybkości.....	8
6.7. Programowanie przypisań MIDI.....	9
6.8. Przypisanie scen do klawiszy instrumentu.....	9
6.9. Przypisanie synchronizacji do klawiszy instrumentu.....	9
6.10. Kasowanie przypisań MIDI.....	9
7. Odtwarzanie programów.....	10
7.1. Uruchomienie odtwarzania jednego programu.....	10
7.2. Uruchomienie odtwarzania kolejnego programu.....	10
7.3. Wyłączenie odtwarzania programu.....	10
8. Odtwarzanie kolekcji (CUE).....	11
9. Klawisze specjalne.....	11
9.1. Sterowanie ręczne.....	11
10. Blackout.....	11
11. Kopiowanie programów do sterownika SOLO.....	11
12. Kopiowanie programów ze sterownika SOLO.....	12
13. Współpraca z komputerem.....	12
14. Gniazda przyłączeniowe.....	14
15. Specyfikacja techniczna.....	15
16. Deklaracja zgodności.....	16

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

PX126 Mirage *RedLine II* jest uniwersalnym sterownikiem DMX przeznaczonym do sterowania skanerami, oświetleniem scenicznym lub reklamowym. Przy jego pomocy można kontrolować pracę dowolnych urządzeń zgodnych ze standardem DMX-512, takich jak ściemniacze, wytwornice dymu, zmieniające kolorów, efekty centralne oraz skanery i głowy, dla których przede wszystkim sterownik jest przeznaczony.

Mirage steruje 256 kanałami DMX, które podzielono funkcjonalnie na 16 grup 16-kanałowych. W ramach pojedynczej grupy może być obsługiwane zarówno jedno urządzenie 16-kanałowe, jak i kilka urządzeń sterowanych odpowiednio mniejszą ilością kanałów DMX (np. 16 ściemniaczy 1-kanałowych).

Od strony programowania sterownik umożliwia stworzenie 48 programów obejmujących w sumie 1022 sceny. Zupełną nowością jest możliwość równoczesnego odtwarzania z różnymi prędkościami do trzech programów. Komfort obsługi podnosi maksymalne uproszczenie procesów zapisywania oraz odtwarzania programów.

Dzięki interfejsowi RS-232 sterownik można podłączyć do komputera.

2. WARUNKI BEZPIECZEŃSTWA

Sterownik Mirage RedLine jest urządzeniem zasilanym bezpośrednio z sieci energetycznej 230 V. Nieprzestrzeganie zasad bezpieczeństwa może grozić porażeniem i stanowić zagrożenie dla życia. W związku z tym należy bezwzględnie stosować się do reguł przedstawionych poniżej:

1. Do podłączenia sterownika do zasilania wolno używać wyłącznie kabla dołączonego do urządzenia.
2. Gniazdko elektryczne do którego ma być podłączony sterownik musi być podłączone do sprawnej instalacji ochronnej (instalacja 3-przewodowa).
3. Należy chronić kabel zasilający przed uszkodzeniami mechanicznymi i termicznymi.
4. W przypadku uszkodzenia kabla zasilającego należy zastąpić go kablem o takich samych danych technicznych i atestach.
5. Wszelkie naprawy wymagające zdjęcia obudowy mogą być wykonywane wyłącznie przy całkowicie odłączonym zasilaniu.
6. Należy bezwzględnie chronić sterownik przed kontaktem z wodą i innymi płynami.
7. Unikać gwałtownych wstrząsów, a w szczególności upadków.
8. Nie wolno podłączać do zasilania urządzenia z uszkodzoną (pękniętą) obudową.
9. Nie włączać sterownika w pomieszczeniach o wilgotności powyżej 80%.
10. Do czyszczenia używać wyłącznie lekko wilgotnej ściereczki - sterownik musi być w tym czasie całkowicie odłączony od zasilania.

UWAGA:

Dla wygody użytkownika w sterowniku przewidziano dwa sposoby rozróżniania tzw. "ruszonego" suwaka:

1. "10%" - programowane urządzenie zaczyna reagować na sterujący nim suwak dopiero kiedy zostanie on ruszony o co najmniej 6 milimetrów
2. "przechwycenie" - programowane urządzenie zaczyna reagować na sterujący nim suwak dopiero kiedy ustawiona na nim wartość przekroczy w dowolnym kierunku wartość zapisaną w pamięci dla danego kanału DMX.

Opis wyboru reakcji suwaków na stronie 13.

3. POŁĄCZENIE STEROWNIKA I EFEKTÓW

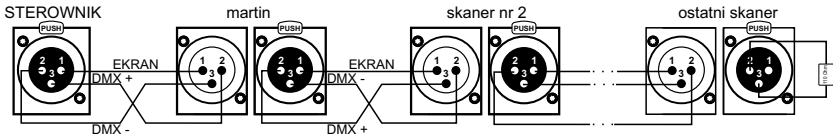
Sterownik Mirage wysyła sygnały zgodne ze standardem DMX-512. Poprawne działanie całego zestawu wymaga właściwego ustawienia adresów DMX w sterowanych urządzeniach oraz ich prawidłowego połączenia kablem sygnałowym.

Poniżej podano kilka wskazówek praktycznych:

1. Do połączenia zastosować najlepiej przewód mikrofonowy 2-żyłowy z ekranem
2. Wszystkie złącza XLR połączyć wg następującego wzoru:
 pin 1 = ekran pin 2 = DMX- pin 3 = DMX+

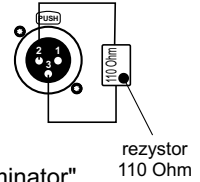
UWAGA PRAKTYCZNA:

Starsze urządzenia produkowane przez firmę MARTIN mają zamienione linie "DMX +" i "DMX-". Z tego powodu w celu prawidłowego ich połączenia należy wykonać specjalne kable z "przeplecionymi" liniami sygnałowymi.



3. Zarówno sterownik jak i efekty łączyć wyłącznie szeregowo tzn.:

- wyjście sterownika z wejściem pierwszego efektu,
- wyjście pierwszego efektu z wejściem drugiego,
- wyjście drugiego efektu z wejściem trzeciego, etc.



4. W gnieździe DMX OUT ostatniego efektu zainstalować koniecznie "terminator" (wtyk XLR z rezystorem 110 Ohm pomiędzy pinami 2 i 3).

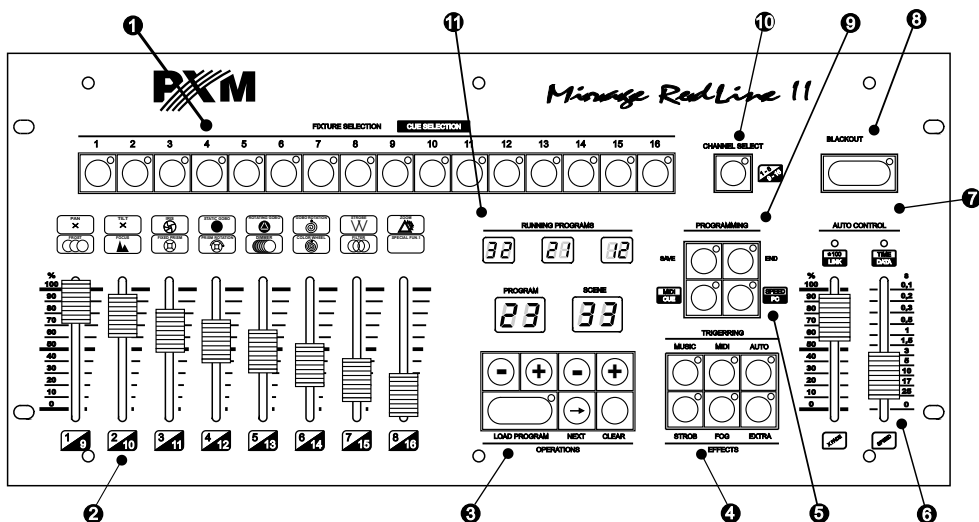
5. W sterowanych efektach ustawić kolejne adresy DMX wg podanego poniżej wzoru:

1		7 (97)		13 (193)	
2 (17)		8 (113)		14 (209)	
3 (33)		9 (129)		15 (225)	
4 (49)		10 (145)		16 (241)	
5 (65)		11 (161)			
6 (81)		12 (177)			

UWAGA:

Wzór ustawienia adresów DMX dla 16 skanerów 16-kanalowych.

4. OPIS PŁYTY CZOŁOWEJ STEROWNIKA.



- 1** BLOK WYBORU URZĄDZENIA

Zestaw 16 klawiszy wyboru sterowanego urządzenia. Stan aktywności klawisza pokazuje odpowiedni LED. Sterownie wybranych urządzeń realizowane jest w *bloku konfiguracji kanałów DMX*.
- 2** BLOK KONFIGURACJI KANAŁÓW DMX

Suwaki sterowania 16 kanałów DMX związanych z wybranymi urządzeniami. Przełączanie pomiędzy zakresami kanałów "1 - 8" i "9 - 16" odbywa się klawiszem: **10**
- 3** BLOK WYBORU PROGRAMÓW I SCEN

Blok zawiera wyświetlacze oraz klawisze wyboru numeru programu i sceny. "LOAD" uruchamia odtwarzanie wybranego programu.
- 4** EFEKTY SPECJALNE

Trzy klawisze uruchamiające efekty specjalne (np. stroboskop, wytwornica dymu).
- 5** BLOK SYNCHRONIZACJI ODTWARZANIA

Klawisze tego bloku umożliwiają wybór sposobu synchronizacji odtwarzania programu: ręczny, automatyczny, rytmem muzyki lub sygnałem MIDI.
- 6** BLOK STEROWANIA ODTWARZANIEM W TRYBIE "AUTO"

Umożliwia regulację parametrów odtwarzania automatycznego: częstotliwość zmiany scen oraz tryb przejścia pomiędzy kolejnymi scenami.
- 7** KONTROLKI

Kontrolki prędkości odtwarzania w trybie automatycznym i współpracy z komputerem.
- 8** WYCIEMNIANIE

Załączenie funkcji "BLACKOUT" powoduje automatyczne ustawienie wszystkich kanałów DMX na wartość zerową, co równoznaczne jest z wyłączeniem świecenia sterowanych efektów.
- 9** BLOK PROGRAMOWANIA

Panel zawiera klawisze wykorzystywane w procesie programowania sterownika. Ich dokładny opis zawarty jest w części instrukcji poświęconej programowaniu urządzenia.
- 10** PRZEŁĄCZNIK ZAKRESU

Klawisz wybierający zakres adresów programowanego urządzenia.
- 11** WSKAŹNIKI NUMERÓW ODTWARZANYCH PROGRAMÓW

Suwaki zmieniają parametry odtwarzania programów w trybie automatycznym. Suwak "SPEED" reguluje częstotliwość zmiany scen. Suwak "X-FADE" określa tryb przejścia pomiędzy kolejnymi scenami - w jego położeniu minimalnym zmiana następuje skokowo, w położeniu maksymalnym zmiana realizowana jest całkowicie płynnie.

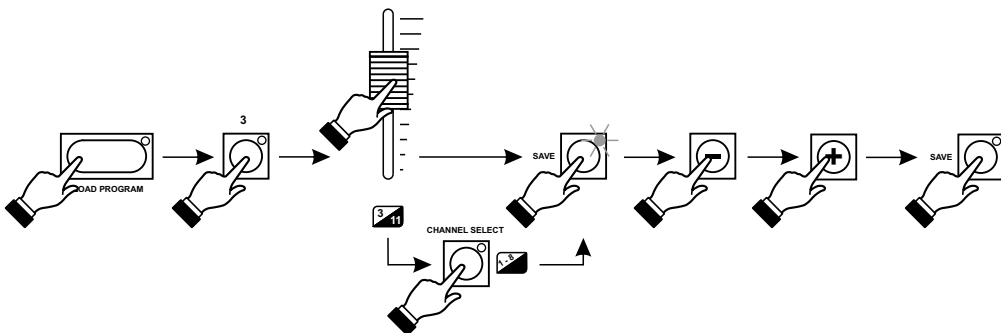
5. PROGRAMOWANIE SCEN

Programowanie sterownika polega na tworzeniu scen (maksymalnie 1022), które zapamiętywane są jako kroki programów. Pojedyncza scena zawiera pełny zestaw danych sterujących dla wszystkich 16 urządzeń. Utworzone sceny mogą być dowolnie modyfikowane, przy czym zapamiętanie zmodyfikowanej sceny kasuje poprzednią. Podczas tworzenia sceny wszystkie związane z nią ustawienia mogą być wysyłane bezpośrednio do urządzeń, przez co efekt wprowadzanych zmian jest widoczny na sali.

5.1. PROGRAMOWANIE SCENY

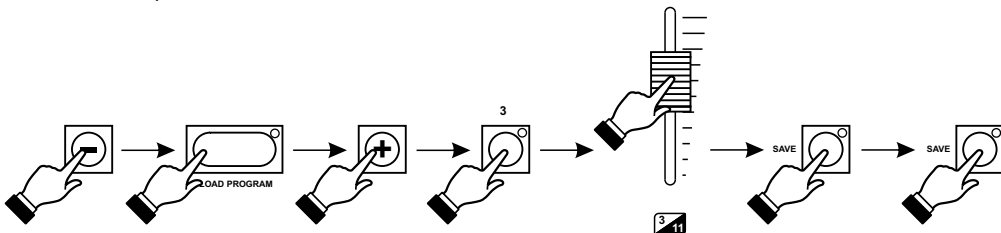
1. Naciskając klawisz "LOAD PROGRAM" uruchom dowolny program (na jednym z małych wyświetlaczy "RUNNING PROGRAMS" pojawi się jego numer).
2. Jeżeli w bloku TRIGGERING świeci się którykolwiek LED, wyłącz go, naciskając odpowiadający mu klawisz.
3. W bloku "FIXTURE SELECTION" naciśnij klawisz przypisany do odpowiedniego skanera - zapali się umieszczony w nim LED. Możesz wybrać kilka skanerów równocześnie (tylko jeżeli są tego samego typu). W takim przypadku ustawienia (np. GOBO czy kolory) będą zmieniały się podczas ruchu suwaka we wszystkich wybranych skanerach równocześnie.
4. Przy pomocy suwaków ustaw wybrane skanery zgodnie z planem.
5. W celu uzyskania dostępu do kanałów 9 - 16 naciśnij przycisk wyboru zakresu.
6. Naciśnij klawisz SAVE w bloku "PROGRAMMING" - zapali się związany z nim LED, co oznacza gotowość sterownika do dokonania zapisu.
7. Lewą parą klawiszy "+" i "-" wybierz numer programu, w którym ma zostać zapisana ustawiona scena. Następnie prawą parą klawiszy "+" i "-" wybierz pozycję, pod którą scena ma zostać zapisana. Podczas wykonywania tych czynności nie naciskaj klawisza "LOAD PROGRAM".
8. Naciśnij powtórnie klawisz SAVE. Zgaśnie zapalony w nim LED, co informuje o dokonaniu zapisu w pamięci sterownika. Proces programowania sceny jest zakończony.

W celu zapisania kolejnej sceny powtórz wszystkie operacje zaczynając od punktu 3 lub 4.



5.2. EDYCJA SCENY

1. Lewą parą klawiszy "+" i "-" ustaw numer programu przeznaczanego do edycji.
2. Naciśnij klawisz "LOAD PROGRAM".
3. Jeżeli w bloku TRIGGERING świeci się którykolwiek LED, wyłącz go, naciskając odpowiadający mu klawisz.
4. Prawymi klawiszami "+" i "-" ustaw scenę, która będzie modyfikowana. Wybrana scena zostanie odtworzona zgodnie z jej ostatnim zapisem w pamięci sterownika.
5. W bloku "FIXTURE SELECTION" wybierz skanery przeznaczone do modyfikacji.
6. Przy pomocy suwaków ustaw wszystkie skanery zgodnie z planem.
7. Naciśnij dwukrotnie klawisz SAVE w bloku "PROGRAMMING" - zmodyfikowana scena zostanie zapisana.



6. TWORZENIE PROGRAMÓW

Pamięć sterownika umożliwia zapisanie 48 programów o różnej ilości kroków. Każdy krok odpowiada pojedynczej scenie - podczas odtwarzania poszczególne sceny odczytywane są z pamięci zgodnie z zapisaną kolejnością. Pamięć podzielona jest w ten sposób, że "przydziela" dla programów różne ilości kroków do wykorzystania, aczkolwiek możliwe jest łączenie kolejnych programów w jedną dłuższą sekwencję.

numer programu	1 - 16	17 - 47	48
ilość kroków	32	16	14

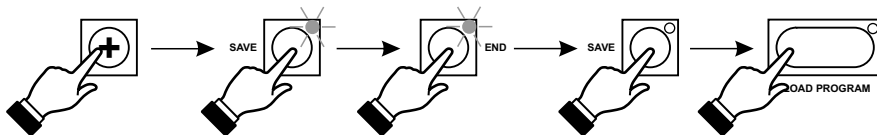
6.1. ZAPIS KOŃCA PROGRAMU

Każdy program odtwarzany jest do momentu napotkania znacznika END (opis poniżej). Jeżeli znacznik ten nie został zapisany w danym programie, następuje automatyczne odtwarzanie kolejnego programu, co stwarza możliwość łączenia programów w dłuższą całość. Po napotkaniu END odtwarzanie rozpoczyna się od początku wybranego programu.

W praktyce stosuje się najczęściej programy krótkie. Stąd konieczne jest zapisywanie znaczników końca programu.

1. Jeżeli w bloku TRIGGERING świeci się którykolwiek LED, wyłącz go, naciskając odpowiadający mu klawisz.
2. Prawymi klawiszami "+" i "-" ustaw scenę na której ma się kończyć program. Ta scena będzie odtwarzana jako ostatnia.

3. Naciśnij kolejno klawisze SAVE i END. . W obu klawiszach zapalą się LEDy.
4. Naciśnij ponownie klawisz "SAVE" - zgaśnie LED w klawiszu "SAVE". Teraz naciśnij klawisz "LOAD PROGRAM" - zgaśnie również LED w klawiszu "END" i zostanie załadowana pierwsza scena programu. Od tej chwili program będzie odtwarzany zawsze do sceny w której zapisałeś END, a następnie nastąpi automatyczne rozpoczęcie odtwarzania od początku programu.

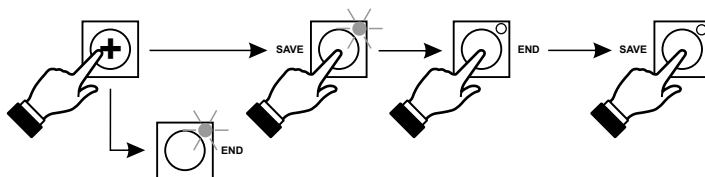


6.2. EDYCJA KOŃCA PROGRAMU

1. Jeżeli w bloku TRIGGERING świeci się którykolwiek LED, wyłącz go, naciskając odpowiadający mu klawisz.
2. Prawymi klawiszami "+" i "-" ustaw scenę, na której kończy się program. W klawiszu "END" automatycznie zapali się LED.
3. Naciśnij klawisz "SAVE" .
4. Naciśnij klawisz "END" - umieszczony w nim LED zgaśnie.
5. Ponownie naciśnij klawisz "SAVE". Umieszczony w nim LED zgaśnie, a znacznik końca wybranego programu zostanie skasowany.

Masz teraz dwie możliwości:

1. Nie zaprogramujesz w tym programie innego znacznika końca - program podczas odtwarzania przejdzie automatycznie do następnego.
2. Zaprogramujesz znacznik w innym miejscu w sposób opisany w rozdziale "ZAPIS KOŃCA PROGRAMU".

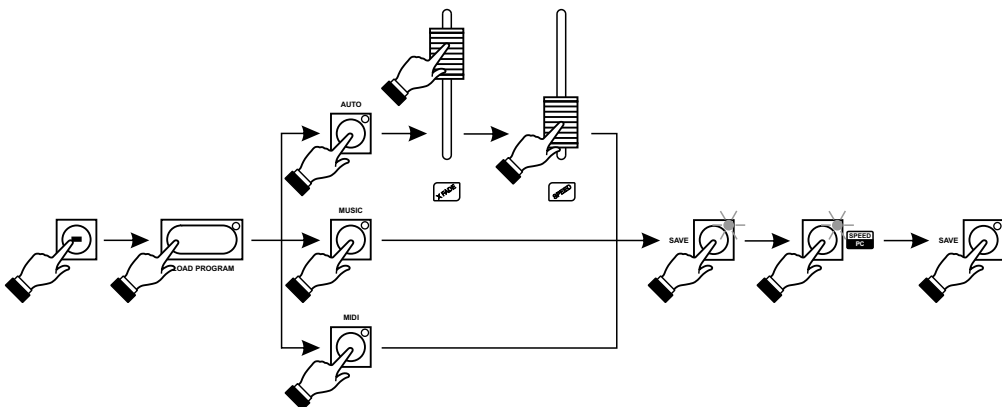


6.3. PROGRAMOWANIE SYNCHRONIZACJI

Każdy z programów może być odtwarzany z inną prędkością i synchronizacją. W tym celu musisz najpierw te parametry zaprogramować.

1. Lewą parą klawiszy "+" i "-" ustaw numer programu przeznaczony do ustawienia (zmiany) synchronizacji.
2. Naciśnij klawisz "LOAD PROGRAM".
3. W bloku TRIGGERING wybierz odpowiadający Ci rodzaj synchronizacji.
4. Jeżeli wybrałeś AUTO, to suwakami ustaw odpowiednią prędkość (SPEED) i płynność przejścia między scenami (X-FADE).
5. Naciśnij kolejno klawisze SAVE i SPEED. W obu klawiszach zapalą się LEDy.

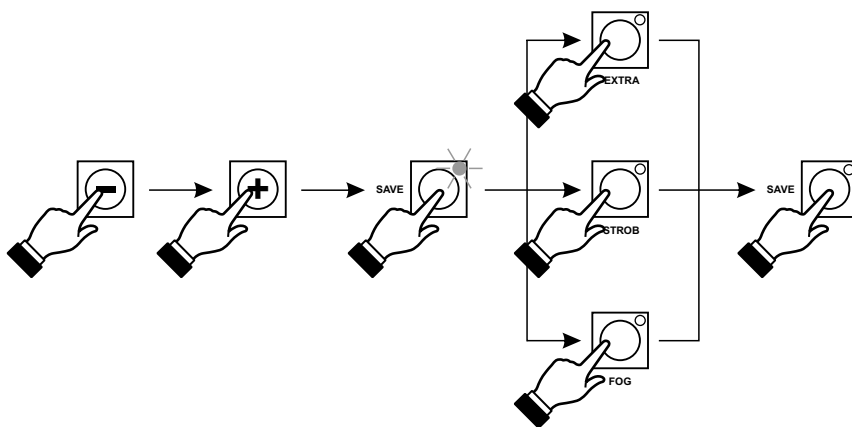
6. Naciśnij ponownie klawisz "SAVE" - wszystkie parametry synchronizacji dla tego programu zostały zapamiętane.



6.4. PROGRAMOWANIE KLAWISZY SPECJALNYCH

Niezależnie od odtwarzanych programów każdym z klawiszy specjalnych EFFECTS można uruchomić dowolną scenę zapisaną w pamięci sterownika. Scena ta będzie odtwarzana tak długo, jak długo będzie przyciśnięty klawisz.

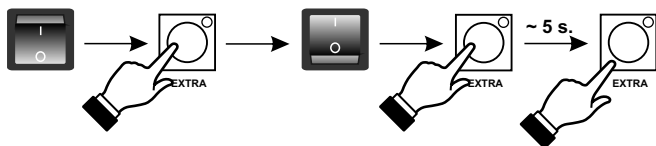
1. Klawiszami "+" i "-" ustaw program zawierający scenę, którą chcesz uruchamiać jednym z klawiszy specjalnych.
2. Jeżeli w bloku TRIGGERING świeci się którykolwiek LED, wyłącz go, naciskając odpowiadający mu klawisz.
3. Klawiszami "+" i "-" ustaw scenę, którą chcesz uruchamiać jednym z klawiszy specjalnych.
4. Naciśnij klawisz "SAVE", a następnie wybrany klawisz z bloku EFFECTS.
5. Ponownie naciśnij klawisz SAVE. Wybrana scena została przypisana do klawisza specjalnego.



Naciśnięcie podczas odtwarzania programów jednego z klawiszy EFFECTS może spowodować (poza uruchomieniem przypisanej mu sceny) automatyczne wyłączenie na czas przyciskania klawisza wszystkich pozostałych urządzeń (BLACKOUT).

Aby załączyć tą funkcję należy:

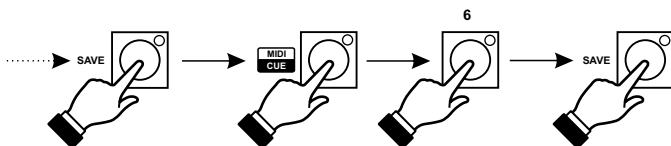
1. Naciskając klawisz (np. EXTRA) sprawdź, czy uruchamia on BLACKOUT. Jeżeli nie, to wykonaj następane polecenie.
2. Przy wyłączonym sterowniku naciśnij i przytrzymaj klawisz EXTRA w bloku EFFECTS, a następnie załącz zasilanie. Przycisk musisz trzymać tak długo, aż z wyświetlacza zniknie numer wersji oprogramowania. Reakcja na klawisz została zmieniona.
3. Jeżeli chcesz wyłączyć tą funkcję, postępuj tak samo jak w p. 2.



6.5. PROGRAMOWANIE KOLEKCJI (CUE)

Sterownik wyposażony jest w bardzo przydatną funkcję programowania kolekcji. Do każdej z 16 dostępnych kolekcji można przyporządkować dowolny zestaw trzech (lub mniej) programów.

1. Uruchom wybrane programy (opis uruchamiania odtwarzania na następnej stronie).
2. Naciśnij kolejno klawisze SAVE i CUE.
3. W bloku CUE SELECTION wybierz numer kolekcji.
4. Naciśnij ponownie klawisz "SAVE" - wybrana przez Ciebie kolekcja zostanie zapamiętana.



6.6. PROGRAMOWANIE SZYBKOŚCI

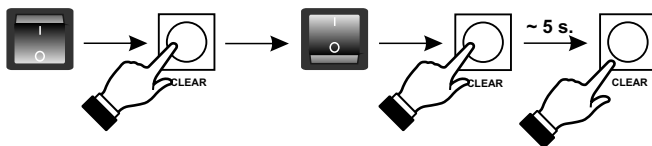
Sterownik może odtwarzać sceny w 2 zakresach prędkości ich zmian:

- 0,1 sek. - 25 sek.
- 10 sek. - 40 min.

Odpowiedni zakres należy zaprogramować.

Jeżeli zaprogramowany jest zakres wolniejszy, to świeci się LED "*"100".

Przy wyłączonym sterowniku naciśnij i przytrzymaj klawisz CLEAR w bloku OPERATIONS, a następnie załącz zasilanie. Przycisk musisz trzymać tak długo, aż zniknie z wyświetlacza numer wersji oprogramowania. Zakres prędkości został zmieniony.



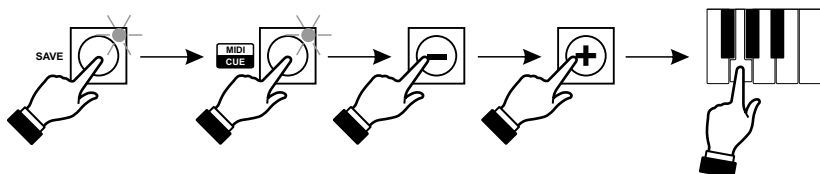
6.7. PROGRAMOWANIE PRZYPISAŃ MIDI

W trybie tym naciśnięcie klawisza instrumentu powoduje wywołanie zaprogramowanej dla niego, "skojarzonej" sceny. Każdy klawisz instrumentu może mieć przypisaną jedną scenę.

Sterownik Mirage interpretuje sygnały MIDI zgodnie ze standardem. Należy zwrócić uwagę na fakt, że niektóre z dostępnych na rynku urządzeń realizują komunikację MIDI z protokołem modyfikowanym przez producenta. W przypadku wystąpienia problemów z prawidłową współpracą ze sterownikiem należy sprawdzić zgodność nadajnika MIDI ze standardem. Przykładowo istnieją instrumenty, które generują kod "załącz nutę" zarówno przy naciśnięciu, jak i przy zwalnianiu klawisza, mimo tego, że w standardzie kody załączenia i zwolnienia są różne.

6.8. PRZYPISANIE SCEN DO KLAWISZY INSTRUMENTU

1. Naciśnij kolejno klawisze SAVE i MIDI w bloku PROGRAMMING.
2. Klawiszami "+" i "-" ustaw numer programu, a następnie sceny, która ma być uruchamiana z MIDI.
3. W instrumencie naciśnij klawisz, który chcesz powiązać z wybraną sceną. Potwierdzeniem zapamiętania przypisania tego klawisza instrumentu jest zgaśnięcie LEDa w klawiszach "SAVE" i "MIDI" sterownika.

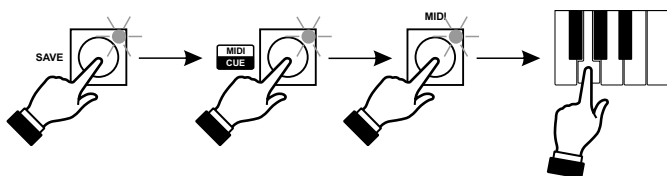


6.9. PRZYPISANIE SYNCHRONIZACJI DO KLAWISZA INSTRUMENTU

Sterownik umożliwia tworzenie przypisań dla trzech niezależnych obszarów (A, B i C).

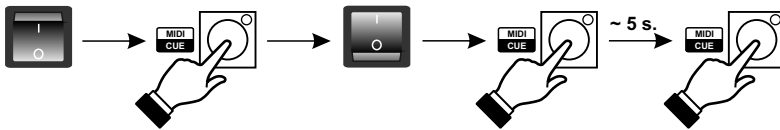
Dzięki temu możesz załadowane do tego samego obszaru różne programy uruchamiać tym samym klawiszem instrumentu.

1. Naciśnij kolejno klawisze SAVE i MIDI w bloku PROGRAMMING.
2. Naciśnij klawisz MIDI w bloku TRIGGERING.
3. Naciśnij klawisz instrumentu, który ma wyzwać kolejne sceny. Potwierdzeniem zapamiętania przypisania tego klawisza jest zgaśnięcie LEDów w klawiszach "SAVE" i "MIDI" w blokach "PROGRAMMING" i "TRIGGERING".



6.10. KASOWANIE USTAWIEŃ MIDI

Przy wyłączonym sterowniku naciśnij i przytrzymaj klawisz "MIDI" w bloku "PRORAMMING", a następnie załącz zasilanie. Przycisk musisz trzymać tak długo, aż zniknie z wyświetlacza nr wersji oprogramowania.



7. ODTWARZANIE PROGRAMÓW

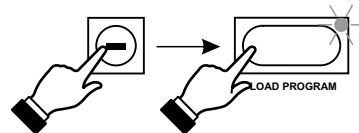
Odtwarzanie programów zapisanych w pamięci sterownika jest podstawowym trybem pracy urządzenia. Obsługę odtwarzania programów uproszczono do minimum. Ogranicza się ona do wyboru numeru programu lub uruchomienia kolekcji.

UWAGA:

Bezpośrednio po załączeniu zasilania sterownik wyświetla przez kilka sekund numer wersji oprogramowania, po czym automatycznie ustawia się w stanie oczekiwania z włączonym BLACKOUT.

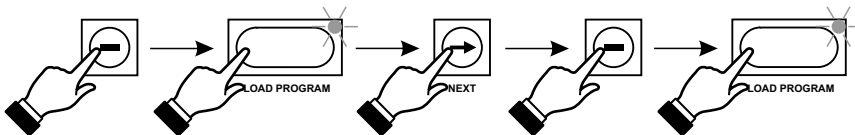
7.1. URUCHOMIENIE ODTWARZANIA JEDNEGO PROGRAMU

1. Wyłącz "BLACKOUT".
2. Klawiszami "+" i "-" wybierz numer programu przeznaczanego do odtwarzania. W dużym klawiszu "LOAD PROGRAM" zapali się LED sygnalizujący gotowość sterownika do rozpoczęcia odtwarzania wybranego programu.
3. Naciśnij klawisz LOAD PROGRAM. Wybrany program zostanie automatycznie uruchomiony, a jego numer pojawi się na tym wyświetlaczu RUNNING PROGRAMS, na którym świecą się kropki dziesiętne.



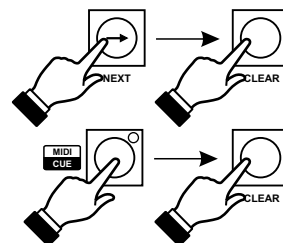
7.2. URUCHOMIENIE ODTWARZANIA KOLEJNEGO PROGRAMU

1. Wykonaj opisane powyżej w punktach 1 - 3 czynności.
2. Klawiszem ze strzałką "przesuń" kropki dziesiętne na sąsiedni wyświetlacz.
3. Wykonaj opisane powyżej w punktach 2 - 3 czynności.



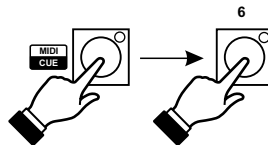
7.3. WYŁĄCZANIE ODTWARZANIA PROGRAMU

1. Klawiszem ze strzałką ustaw kropki na wyświetlaczu programu, który chcesz wyłączyć.
2. Naciśnij klawisz CLEAR.
3. Jeżeli chcesz wyłączyć równocześnie wszystkie 3 programy naciśnij kolejno klawisze MIDI / CUE i CLEAR.



8. ODTWARZANIE KOLEKCJI

1. Wyłącz "BLACKOUT".
2. Naciśnij klawisz CUE w bloku PROGRAMING.
3. Naciśnij jeden z klawiszy z bloku CUE SELECTION.
Przypisana mu kolekcja zostanie uruchomiona.



9. KLAWISZE SPECJALNE

Podczas odtwarzania programów możesz w każdej chwili nacisnąć jeden z klawiszy specjalnych (EFFECTS) w celu uruchomienia np. stroboskopu czy wytwornicy dymu. Wybrany przez Ciebie klawisz będzie działał tak długo, jak długo będziesz trzymał przyciśnięty klawisz "EXTRA".

9.1. STEROWANIE RĘCZNE

W trakcie odtwarzania programu możliwa jest ręczna ingerencja operatora w pracę poszczególnych urządzeń. Po wybraniu urządzenia w bloku "SCANNER", można za pomocą suwaków zmieniać jego ustawienia - wybrane urządzenie reaguje na zmiany jedynie w kanałach w których suwaki zostały poruszone, pozostałe kanały odtwarzane są zgodnie z realizowanym programem.

Dzięki tej funkcji możliwe jest na przykład oświetlenie dowolnego punktu wybranym skanerem bez konieczności modyfikacji programu i przerywania pracy pozostałych skanerów.

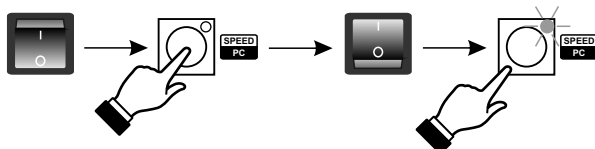
Powrót wybranego skanera do ustawień programowych następuje automatycznie po naciśnięciu klawisza "LOAD PROGRAM".

10. BLACKOUT

Naciśnięcie klawisza "BLACKOUT" powoduje "wyciemnienie" sterowanych urządzeń. Bez względu na realizowany właśnie program sterownik wysyła do wszystkich 256 kanałów wartości "0". Stan aktywności funkcji potwierdza zapalenie diody LED w klawiszu. Powtórne naciśnięcie klawisza powoduje powrót do normalnej pracy sterownika.

11. KOPIOWANIE PROGRAMÓW DO STEROWNIKA SOLO RL

1. Połącz sterowniki Mirage RL i Solo RL przewodem do programowania (oba urządzenia muszą być wyłączone !!!).
2. Trzymając klawisz SPEED/PC załącz sterownik Mirage RL. Zaświeci się żółty LED "PC".
3. Załącz Solo RL. Na jego wyświetlaczu pojawią się litery "In".
4. Naciśnij klawisz LOAD (na sterowniku SOLO) - transmisja zostanie uruchomiona.
5. Poprawne zakończenie transmisji sygnalizowane jest literami "Ed" na wyświetlaczu sterownika SOLO.
6. W przypadku błędów w transmisji na wyświetlaczu pojawiają się litery "Er". W takim przypadku wróć do punktu 1.



12. KOPIOWANIE PROGRAMÓW ZE STEROWNIKA SOLO RL

1. Połącz sterowniki Mirage RL i Solo RL przewodem do programowania (oba urządzenia muszą być wyłączone !!!).
2. Trzymając klawisz SPEED/PC załącz sterownik Mirage RL. Zaświeci się żółty LED "PC".
3. Załącz Solo RL. Na jego wyświetlaczu pojawią się litery "In".
4. Na sterowniku SOLO naciśnij klawisz "+" lub "-" - na jego wyświetlaczu pojawią się litery "Ou".
5. Również na sterowniku SOLO Naciśnij klawisz LOAD - transmisja zostanie uruchomiona.
6. Poprawne zakończenie transmisji sygnalizowane jest literami "Ed" na wyświetlaczu sterownika SOLO.
7. W przypadku błędów w transmisji na wyświetlaczu pojawią się litery "Er". W takim przypadku wróć do punktu 1.

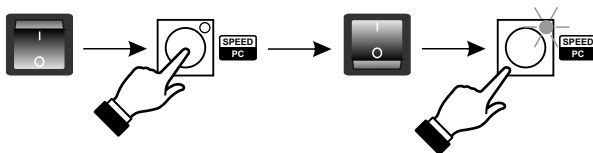
13. WSPÓŁPRACA Z KOMPUTEREM

Sterownik wyposażony jest w standardowy port szeregowy RS-232, umożliwiający połączenie go z komputerem. Połączenie to może służyć:

1. Przesłaniu zawartości pamięci sterownika do komputera, gdzie można dokonać archiwalnego zapisu na dysku,
2. Przepisaniu przechowywanych na dysku archiwalnych ustawień i programów,
3. Ustawieniu przy pomocy komputera wszystkich parametrów pracy sterownika,
4. Uaktualnianiu oprogramowania FirmWare sterującego pracą PX126.

Komunikacja z komputerem wymaga zainstalowania w nim odpowiedniego oprogramowania, które jest dostępne na internetowej stronie producenta (www.pxm.pl).

1. Połącz sterowniki Mirage RL i komputer przewodem RS-232 (sterownik Mirage RL musi być wyłączony !!!).
2. Trzymając klawisz PC załącz sterownik Mirage RL. Zaświeci się LED "LINK".
3. Uruchom w komputerze program "mirageRL_p.exe".



Program do komputera

Po uruchomieniu programu na monitorze komputera powinno pojawić się widoczne na następnej stronie okno.

Wybierając zakładkę:

- "Aktualizacja FirmWare" - możesz wgrać do sterownika najnowszą wersję oprogramowania.
- "Akcja" - możesz uruchamiać programy służące do archiwizacji scen, sekwencji lub ustawień, jak również do sterowania PX126 za pomocą komputera.



Wybór rodzaju reakcji na ruch suwakiem.

Zmiana reakcji na ruch suwakiem wymaga wgrania do sterownika odpowiedniego FirmWare.

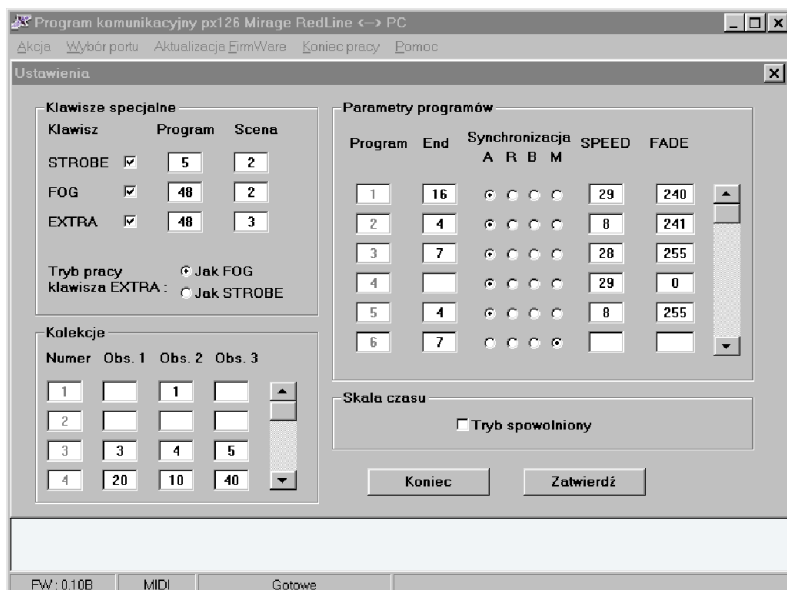
- reakcja "10%" - wszystkie wersje FirmWare kończące się cyfrą nieparzystą
- reakcja "przechwycenie" - wszystkie wersje FirmWare kończące się cyfrą parzystą

Przykładowo FirmWare:

P1.07 - wersja w której suwaki reagują po ruszeniu o 10%

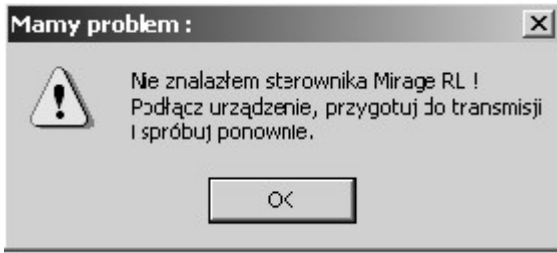
P1.08 - wersja w której suwaki reagują po przekroczeniu wartości zapisanej w pamięci

Poniżej okno, które pojawi się po przejściu do zakładki "Akcja/Edycja/Ustawienia" umożliwiają znacznie łatwiejsze niż bezpośrednio na sterowniku definiowanie jego trybów pracy.



UWAGA:

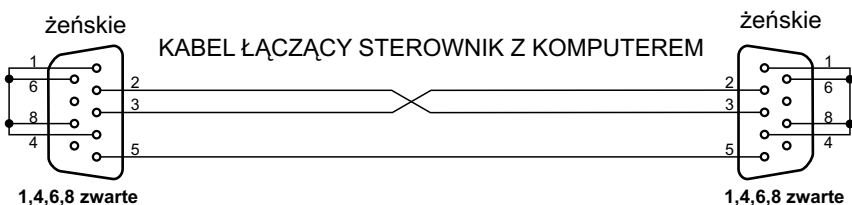
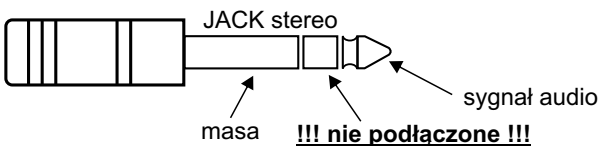
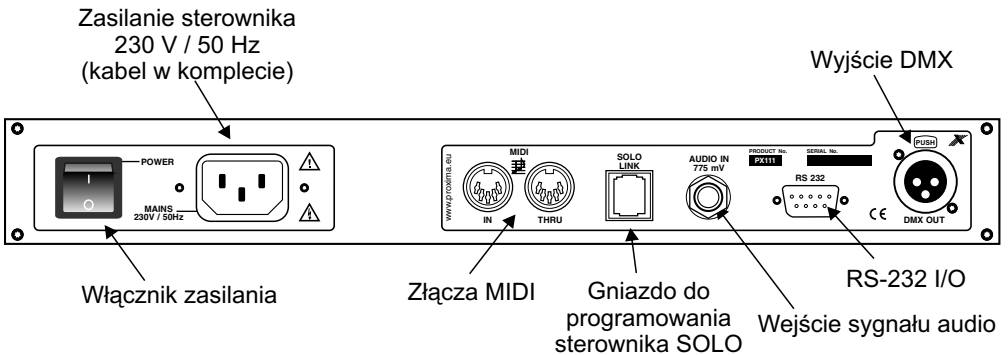
Jeżeli podczas uruchamiania programu komunikacyjnego pojawi się komunikat:



należy sprawdzić:

- czy została zachowana kolejność uruchamiania: najpierw sterownik, a dopiero potem program komunikacyjny w komputerze
- czy obie wtyczki kabla RS-232 zostały dobrze osadzone w gniazdach
- czy port COM w komputerze jest aktywny (BIOS)
- ustawienia portu COM w komputerze

14. GNIAZDA PRZYŁĄCZENIOWE



15. DANE TECHNICZNE

- kanały DMX	256
- sceny	1022
- programy	48
- kolekcje (CUE)	16
- wejścia:	
- audio 0 dB	gniazdo JACK STEREO
- MIDI	gniazdo 5-pin DIN
- RS 232	gniazdo 9-pin D-SUB
- do sterownika Solo	gniazdo telefoniczne
- wyjścia:	
- DMX 512	gniazdo 3-pin XLR
- MIDI	gniazdo 5-pin DIN
- RS 232	gniazdo 9-pin D-SUB
- do sterownika Solo	gniazdo telefoniczne
- zasilanie	230 V / 50 Hz
- pobór mocy	6 VA
- ciężar	3 kg
- wymiary:	
- szerokość	485 mm
- wysokość	220 mm
- głębokość	80 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 dyrektywami nr 73/23/EWG i 89/336/EWG

Nazwa producenta: PXM s.c.

Adres producenta: ul. Przemysłowa 12
30-701 Kraków

deklarujemy, że nasz wyrób:

Nazwa towaru: **Mirage RedLine II**

Kod towaru: **PX126**

jest zgodny z następującymi normami:

LVD: PN-EN 60065

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

Dodatkowe informacje:

1. Podłączenie sygnału DMX musi być wykonane przewodem ekranowanym, połączonym z obudową wtyczki.
2. Przewód ochronny kabla zasilającego musi być podłączony do sprawnej instalacji uziemiającej.

PXM s.c.

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

Kraków, 01.06.2006

mgr inż. Marek Żupnik.