

# INVOLIGHT

*Руководство пользователя*

## **INVOLIGHT DL500** **1024 канальный DMX - контроллер**



- Русский -

**Пожалуйста внимательно прочитайте данное руководство перед началом использования прибора.  
Спасибо!**

### **Основные инструкции.**

*Прочитайте инструкции в данном руководстве внимательно и тщательно, так как они дают важную информацию о безопасности во время эксплуатации и технического обслуживания. Храните это руководство вместе с устройством, для того, чтобы обращаться к нему в будущем. Если прибор продается или передается другому оператору, убедитесь, что он имеет в комплекте руководство пользователя, чтобы новый собственник, мог ознакомиться с инструкциями.*

### **Предупреждения!**

- Не допускайте попадания воспламеняющихся жидкостей, воды или металлических предметов внутрь устройства.
- Если на устройство пролили жидкость, немедленно отключите питание устройства.
- Прекратите использование устройства в случае серьезных проблем в эксплуатации и обратитесь к продавцу или производителю устройства для проверки.
- Не разбирайте устройство, внутри него нет частей, обслуживаемых пользователем.
- Никогда не пытайтесь ремонтировать устройство самостоятельно. Неквалифицированный ремонт может привести к повреждению или неправильной работе устройства.

### **Предостережения!**

- Это устройство не предназначено для домашнего использования.
- После снятия упаковки убедитесь, что устройство не повреждено. Если вы сомневаетесь, не используйте его и обратитесь к авторизованному дилеру.
- Упаковочные материалы (пластиковые пакеты, пенопласт, скрепки и т.д.) не должны находиться в пределах досягаемости детей, так как это может быть опасно.
- Это устройство должно эксплуатироваться только взрослыми. Не разрешайте детям трогать или играть с ним.
- Никогда не используйте прибор в следующих условиях:

В местах с повышенной влажностью, в местах, подверженных вибрации или ударам. В местах с температурой выше 45°C или меньше, чем 2°C. Защищайте устройство от чрезмерной сухости или влажности (идеальными условиями являются значения от 35% до 80%).

- Не разбирайте и не модифицируйте устройство.

### **Комплект поставки:**

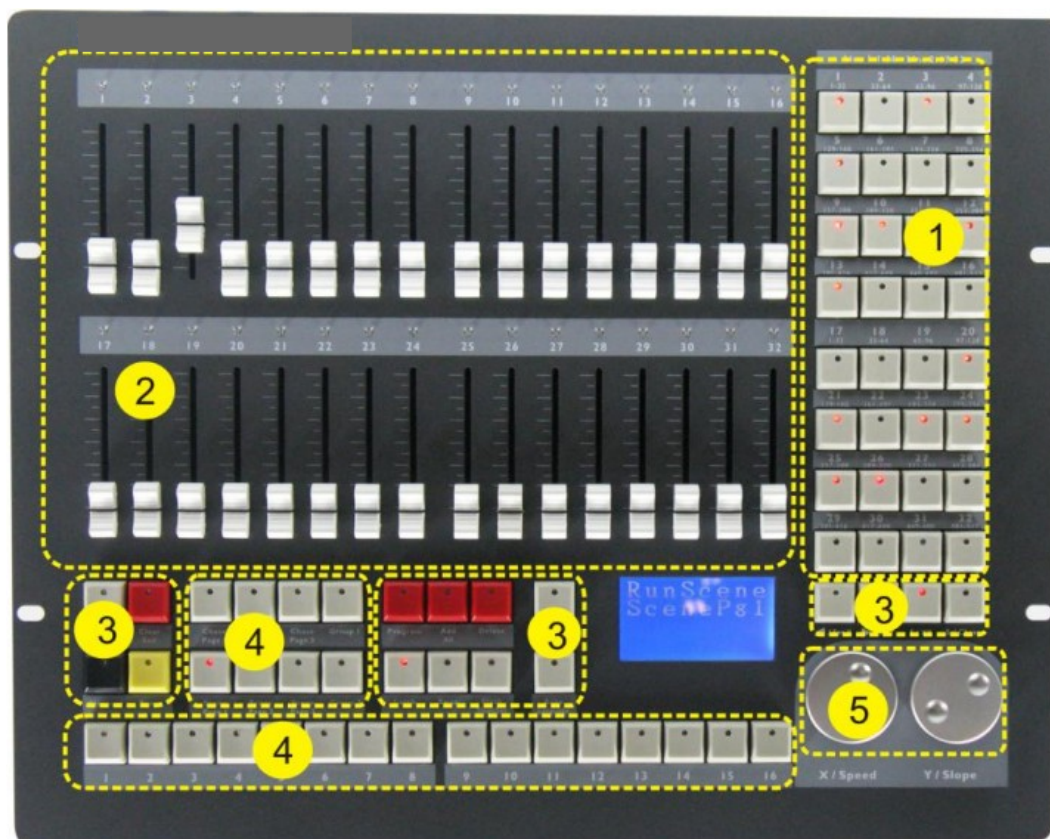
1. Контроллер — 1 шт.
2. Руководство пользователя — 1 шт.
3. Сетевой кабель — 1 шт.

## I. Описание устройства.

- 1024 DMX каналов управления, совместимость со стандартом DMX512 / 1990.
- Управление до 32 приборов, каждый из которых может иметь до 32 каналов.
- 32 слайдера на передней панели для легкого и быстрого управления всеми каналами приборов.
- Большой ЖК-дисплей с выбором языка (китайский / английский).
- 48 сцен для прямого выхода и одновременного выполнения.
- 48 чейзов выполняемых одновременно. Скорость и угловой коэффициент каждого чейза можно регулировать отдельно либо вместе.
- До 200 шагов в каждом чейзе; максимум 1700 шагов могут быть сохранены.
- 16 групповых чейзов могут выполняться одновременно, каждый из которых до 48 чейзов, fade time и скорость каждого шага являются регулируемыми.
- 4 DMX-выхода на разъемах XLR 3-х контактных.
- 16 мастер фейдеров, каждый из них может быть назначен на канал.
- Фотоэлектрически изолированные выходы, безопасные до 3-х кВ DC, предотвращают контроллер от повреждений при возможной утечки тока от дефектного прибора.
- Все каналы Pan/Tilt в различных светильниках могут быть назначены на колеса Jog.
- Когда чейз выполняется, угловой коэффициент канала может быть сконфигурирован как один с фиксированием Pan/Tilt перемещения. Каналы гобо/цвета могут быть установлены без углового коэффициента, чтобы избежать неожиданных эффектов.
- Встроенный микрофон и аудио вход для звуковой активации.
- Встроенный импульсный источник питания, подходящий для всех стран.

*ПРИМЕЧАНИЕ: Знание протокола DMX необходимо для полноценного использования данного контроллера.*

## II. Фронтальная панель.

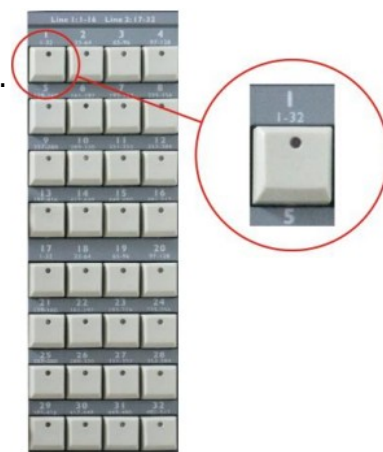


## 1. Кнопки выбора прибора.

Данные 32 кнопки с 32 фиксированными DMX - каналами, предназначены для прямого выбора прибора. Если прибор выбран, то индикатор в кнопке загорается. Если светодиодный индикатор кнопки выбора прибора мигает, светодиодный индикатор соответствующего фейдера будет показывать состояние прибора. Один или несколько приборов могут быть активированы или деактивированы одновременно. Например: чтобы активировать приборы 4, 5, 6, 7, 8, 9 и 10 одновременно, нажмите и удерживайте кнопку 4 и нажмите кнопку 10. Теперь приборы 4, 5, 6, 7, 8, 9 и 10 выбраны.

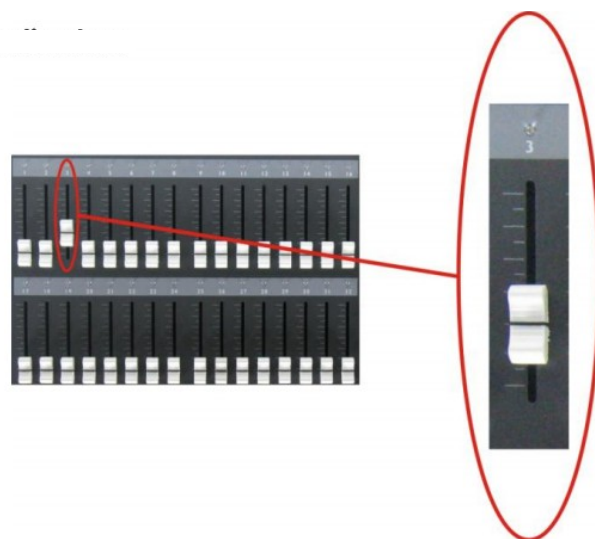
### Примечание:

В соответствии со стандартом DMX512 / 1990, каждый выход DMX может адресовать максимум 512 каналов. Поэтому 1024 канала в этом контроллере разделены на 2 комплекта. Кнопки 1-16 направляют сигнал на выходы линии 1. Кнопки 17-32 направляют сигналы на выходы линии 2.



## 2. Слайдеры и светодиодные индикаторы.

Контроллер имеет 32 слайдера, каждый из которых имеет светодиодный индикатор. С помощью слайдеров и кнопок выбора прибора вы можете контролировать все 1024 канала в реальном времени. 16 нижних слайдеров могут быть использованы в качестве мастер — слайдеров.



## 3. Функциональные кнопки.

**[Release]:** Во время воспроизведения чейза, перемещения слайдера не будет вызывать никакого эффекта. Если вы хотите, использовать функции слайдера в любом случае, нажмите кнопку Release.

**[LightCopy]:** Эта кнопка используется для копирования данных с одного прибора на другой. Во-первых, установите необходимые значения каналов одного прибора, с помощью слайдеров, затем нажмите и удерживайте LightCopy + кнопку выбора текущего прибора, пока на дисплее не отобразится "Copy OK". Нажмите и удерживайте LightCopy снова + кнопку выбора целевого прибора, на дисплее появится сообщение "Paste OK". Данная функция используется для быстрой настройки однотипных приборов.

**[Clear]:** Функция этой кнопки меняется в зависимости от состояния устройства.

**[Exit]:** Используйте эту кнопку для выхода из режимов [Program] или [Del].

**[Blackout]:** Когда индикатор на данной кнопке включен на всех выходах сигналы отсутствуют.

**[Pause]:** Нажмите эту кнопку, чтобы приостановить все запущенные чейзы.

**[Program]:** Нажмите эту кнопку, чтобы войти в режим программирования.

**[ADD]:** Нажмите эту кнопку, чтобы добавить шаг при программировании чейза или группового чейза.

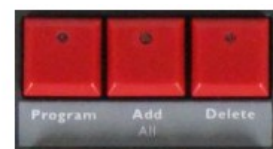
**[ALL]:** Когда чейз выполняется, нажмите на эту кнопку для регулировки скорости и углового коэффициента всех шагов в чейзе.

**[DEL]:** Используйте эту кнопку, чтобы удалить сцену / чейз / группу чейзов / шаг во время программирования.

**[Music]:** Когда чейз выполняется, нажмите эту кнопку, чтобы включить режим звуковой активации.

**[Insert]:** Нажмите эту кнопку, чтобы вставить шаг во время программирования.

**[Auto]:** Нажмите эту кнопку для запуска выполнения чейза в автоматическом режиме.



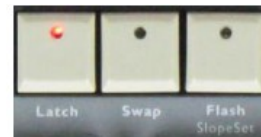
Используйте эту кнопку для переключения между режимом звуковой активации и автоматическим режимом с заданной скоростью и угловым коэффициентом.

**[Language]:** Нажмите кнопку [Program], а затем нажмите эту кнопку для переключения между английским и китайским языком.

**[Latch]:** Нажмите эту кнопку, для фиксирования двух или более сцен, чейзов, групповых чейзов, так чтобы они могли запускаться одновременно.

**[Swap]:** Нажмите эту кнопку, чтобы поменять порядок выполнения различных сцен, чейзов или групповых чейзов (только по одному ходу за раз).

**[Flash]:** Нажмите и удерживайте эту кнопку, а затем выберите сцену / чейз / групповой чейз, для запуска; Отпустите кнопку для остановки.



**[SlopeSet]:** Нажмите эту кнопку, для установки углового коэффициента канала. Каналы Pan/Tilt, управляемые с помощью поворотных колёс, имеют фиксированный угловой коэффициент.

**[E/XY]:** Используйте эту кнопку для переключения между функциональными режимами поворотных колёс: Speed/Slope (индикатор выключен) или Pan/Tilt (индикатор включен). Параметры Speed/Slope для групповых чейзов можно регулировать только по X/Speed.

**[<=/SetX & =>/SetY]:** Используйте эти кнопки, чтобы изменить направление выполняемого чейза, или для переключения между движениями Pan/Tilt для поворотных колёс.



**[SelChase]:** Нажмите эту кнопку, чтобы выбрать один из выполняемых чейзов, для того, чтобы изменить настройки.

#### 4. Зона хранения Сцен, Чейзов и Групп Чейзов.

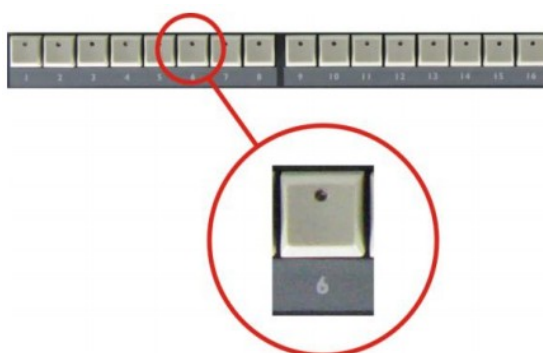
**[Chase1], [Chase2] и [Chase3]:** 3 кнопки для групп чейзов, каждая группа по 16 чейзов, в общей сложности 48 чейзов.

**[SC1], [SC2] и [Sc3]:** 3 кнопки для групп сцен, каждая группа по 16 сцен, в общей сложности 48 сцен.

**[Group]:** 16 групповых чейзов.

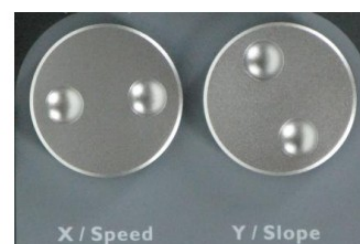
**[Master]:** 16 мастер регуляторов.

**1-16:** 16 пронумерованных кнопок для сцен, чейзов и групповых чейзов.



#### 5. Функциональные колеса.

**X/Speed & Y/Slope:** Используются для управления функциями Pan/Tilt световых приборов (каналы управления Pan/Tilt должны быть назначены на колеса) и функциями регулировки параметров Speed/Slope при выполнении чейза или группы чейзов.



### III. Задняя панель.



- 1) DMX OUT 1+2: через эти DMX-выходы контролируются первые 512 DMX каналов.
- 2) DMX OUT 3+4: через эти DMX-выходы контролируются вторые 512 DMX каналов (513-1024).
- 3) UPDATA: порт для передачи данных (используется только для обновления прошивки контроллера).
- 4) Микрофон.
- 5) Аудио вход: Это гнездо принимает аудио сигналы линейного уровня.
- 6) Сетевой предохранитель 5A/250V.
- 7) Кнопка питания с индикатором.
- 8) Разъем для подключения сетевого кабеля.

### IV. Основные операции.

- **Включение питания:** Перед подключением устройства к сети, пожалуйста убедитесь, что источник питания соответствует спецификации продукта. После включения, контроллер производит стартовый сброс. Светодиодные индикаторы вспыхнут.
- **Выбор приборов:** После включения питания, кнопки в секции для выбора приборов неактивны а слайдеры не будут работать. Нажмите кнопку выбора прибора в секции для выбора светильников.
  1. Могут быть выбраны от 1 до 32 приборов. Если светодиодный индикатор кнопки горит, это означает, что прибор выбрали. Мигающие светодиодные индикаторы на слайдерах указывают на состояние выходных каналов для прибора.
  2. Два или более светильников может быть включено или выключено одновременно. Например Если вы хотите активировать или де активировать 10 светильников, нажмите и удерживайте первую кнопку, а затем нажмите на 10-ю кнопку, теперь приборы с 1-го по 10-ый будут либо активированы или де активированы одновременно.
- **Ручное управление:** После включения светильников, вы можете контролировать приборы, с помощью слайдеров. Если прибор не отвечает на перемещение слайдеров, переместите ползунок в самую нижнюю позицию и попробуйте снова. Яркость LED - индикатора над слайдером дает представление о выходном значении. Если индикатор мигает, это означает, что выходное значение равно 0. Ручное управление имеет приоритет над выполняемыми сценами, чейзами, групповыми чейзами. Нажмите и удерживайте [Release] затем сдвиньте ползунок, канал будет освобожден от ручного управления.

#### Примечание:

- Δ Нажмите и удерживайте кнопку [Release], затем сдвиньте ползунок, чтобы освободить канал и светодиодный индикатор погаснет. С другой стороны, если сцена или чейз работает на этом канале, яркость LED индикатора будет изменяться в зависимости от выходного значения.
- Δ Нажмите кнопку [Clear], чтобы удалить все ручные выходы. Все LED - индикаторы ползунков будут выключены.
- Δ Ручное управление имеет приоритет при выполнении сцены, чейза или группового чейза.
  - [Clear]
- Δ Если один из LED-индикаторов кнопок [SC1], [SC2], [SC3], [Chase1], [Chase2], [Chase3], [Group1] или [Group2] горит, нажмите кнопку [Clear] один раз, и все ручные каналы будут очищены.
- Δ Если один из LED-индикаторов кнопок [SC1], [SC2] или [SC3] горит, нажмите кнопку [Clear] и удерживайте в течение одной секунды, это очистит все ручные выходы закроет все работающие сцены.

- Δ Если один из LED-индикаторов кнопок [Chase1], [Chase2] или [Chase3] горит, нажмите кнопку [Clear] и удерживайте в течение одной секунды, это очистит все ручные выходы закроет все работающие чейзы.
- Δ Если один из LED-индикаторов кнопок [Group1] и [Group2] горит, нажмите кнопку [Clear] и удерживайте в течение одной секунды, это очистит все ручные выходы закроет все работающие групповые чейзы.

## V. Создание сцены.

| Шаг | Описание  |
|-----|---|
| 1   | Выберите нужные светильники.  |
| 2   | Переместите слайдеры для получения желаемого светового эффекта.                                       |
| 3   | Нажмите кнопку [Program] для входа в режим программирования.  |
| 4   | Выберите одну из ячеек [SC1], [SC2] или [SC3] для хранения сцены.                                     |
| 5   | Выберите одну из ячеек от 1 до 16 для хранения сцены.   |
| 6   | После сохранения сцены в номерную ячейку, контроллер автоматически выйдет из режима программирования. |

### Примечание:

- Светодиодные индикаторы слайдеров каналов с ручным управлением будут гореть или мигать (выходное значение = 0). Все значения будут сохранены в сцену. Однако, если светодиодные индикаторы выключены, значения не будут сохранены. Если вы не хотите, чтобы сохранилось значение определенного канала, нажмите и удерживайте кнопку [Release] и сдвиньте слайдер, чтобы освободить канал, светодиодный индикатор слайдера будет выключен. Рекомендуется, освободить ненужные каналы, чтобы избежать неожиданных световых эффектов.
- Если на дисплее появится ошибка при сохранении сцены, это означает что уже существующие сцены выполняются из выбранной номерной ячейки, или новая сцена пуста и нечего сохранять.

## VI. Запуск сцены.

| Шаг | Описание  |
|-----|---|
| 1   | Выберите одну из ячеек [SC1], [SC2] или [SC3], в которой находится сохраненная сцена.   |
| 2   | LED-индикаторы номерных кнопок с существующими сценами будут быстро мигать.   |
| 3   | Выберите номер кнопки, чтобы запустить сцену. Как только номер выбран, индикатор кнопки загорится, это означает, что сцена работает, и светодиодные индикаторы слайдеров также будут гореть; их яркость будет зависеть от выходного значения. |

### Примечание:

- Если работающая сцена использует те же каналы, которые также являются активными при ручном управлении, выход будет управляться значением ручного управления. Для активации сцены, необходимо освободиться от ручного управления: нажмите и удерживайте кнопку [Release], а затем сдвиньте слайдер, чтобы освободиться от ручного управления.

## VII. Создание чейза.

Есть три способа создания чейза: Сначала создание сцен и затем выбор цепочки сцен для создания чейза; Создание чейза напрямую с использованием слайдеров; или путем комбинирования описанных выше способов.

**А: Создание чейза с помощью слайдеров.** Это самый простой способ создания чейза.

| Шаг | Описание  |
|-----|---|
| 1   | Нажмите кнопку [Program] для входа в режим программирования.  |
| 2   | Выберите одну из ячеек [Chase1], [Chase2] или [Chase3] для сохранения чейза.  |
| 3   | Выберите ячейку от 1 до 16 как номер чейза. Если индикатор на кнопке горит, в ячейке уже есть сохраненный чейз.   |
| 4   | Выберите один или несколько светильников.   |
| 5   | Переместите слайдеры для получения желаемого светового эффекта.   |
| 6   | Если светодиодный индикатор [E/XY] горит, значение Pan/Tilt значение может быть изменено путем вращения поворотного колеса.<br>Если светодиодный индикатор [E/XY] выключен, параметр Speed/Slope сцены можно регулировать путем вращения поворотного колеса.<br>Коротко нажмите [Clear/Exit] один раз, чтобы очистить слайдер выхода.<br>Нажмите и удерживайте клавишу [Clear/Exit], чтобы выйти из режима программирования.<br>Нажмите [Release], передвиньте слайдер чтобы освободить канал.<br>Нажмите [<=/SetX] или [=>/SetY] чтобы отредактировать предыдущий или следующий шаг сцены.<br>Нажмите [Del], чтобы удалить шаг.<br>Нажмите [Insert], чтобы вставить шаг. |
| 7   | Нажмите кнопку [ADD], чтобы сохранить световой паттерн в выбранном чейзе. Контроллер будет автоматически переходить к следующему шагу. Повторите шаги 4-7 для редактирования нового светового паттерна.   |
| 8   | Нажмите [Program], чтобы сохранить чейз и выйти из режима программирования.   |

**В: Создание сцен, с последующим добавлением сцен в чейз.**

| Шаг | Описание   |
|-----|--|
| 1   | Создайте сцены (см. раздел «Создание сцены»).  |
| 2   | Нажмите кнопку [Program] для входа в режим программирования.   |
| 3   | Выберите одну из ячеек [Chase1], [Chase2] или [Chase3] для сохранения чейза.   |
| 4   | Выберите ячейку от 1 до 16 как номер чейза. Если индикатор на кнопке горит, в ячейке уже есть сохраненный чейз.  |
| 5   | Выберите одну из ячеек [SC1], [SC2] или [SC3], в порядке экономии времени.   |
| 6   | Если светодиодный индикатор номерной кнопки включен, это означает, что уже существующие сцены хранятся в этом номере. Выберите сцену, которую вы хотите добавить в чейз. В данный момент выбранная сцена работает в качестве предварительного просмотра, но еще не добавлена. По умолчанию скорость составляет 3 секунды, но может быть изменена колесом [E/XY] если его индикатор не горит. |
| 7   | После выбора сцены, нажмите кнопку [ADD], чтобы добавить сцену в чейз. Контроллер будет автоматически переходить к следующему шагу. Повторите шаги 5-7, чтобы добавить новую сцену.  |
| 8   | Нажмите кнопку [DEL], чтобы удалить сцену из чейза. Нажмите [Insert], чтобы вставить шаг сцены. Нажмите [<=/SetX] или [=>/SetY] чтобы отредактировать предыдущую или следующую сцену в чейзе. Если следующая сцена пуста, процесс не будет двигаться дальше.   |
| 9   | Нажимайте [Exit] в течение нескольких секунд, чтобы выйти из режима программирования.  |
| 10  | Нажмите [Program], чтобы сохранить изменения и выйти из режима программирования.   |



### **С: Создание чейза, путем комбинирования методов А и В.**

| Шаг | Описание   |
|-----|--|
| 1   | Создайте сцены (см. раздел «Создание сцены»).  |
| 2   | Нажмите кнопку [Program] для входа в режим программирования.   |
| 3   | Выберите одну из ячеек [Chase1], [Chase2] или [Chase3] для сохранения чейза.   |
| 4   | Выберите ячейку от 1 до 16 как номер чейза. Если индикатор на кнопке горит, в ячейке уже есть сохраненный чейз.  |
| 5   | Теперь, световой паттерн может быть выбран в сценах или создан с помощью слайдеров. Чтобы выбрать одну из сцен, нажмите [SC1], [SC2] или [SC3], и затем выберите нужную сцену, для добавления в чейз.<br>Для создания светового паттерна с помощью слайдеров, выберите нужный прибор и установите слайдеры в нужное положение.<br>Вы можете так же, редактировать выбранную сцену. |
| 6   | После выбора сцены нажмите кнопку [ADD], чтобы добавить сцену в чейз. Контроллер будет автоматически переходить к следующему шагу. Повторите шаги 5-6, чтобы добавить новую сцену в чейз.  |
| 7   | Нажмите кнопку [DEL], чтобы удалить сцену из чейза. Нажмите [Insert], чтобы вставить шаг сцены. Нажмите [ $\leftarrow$ /SetX] или [ $\rightarrow$ /SetY] чтобы отредактировать предыдущую или следующую сцену в чейзе. Если следующая сцена пуста, процесс не будет двигаться дальше.  |
| 8   | Нажимайте [Exit] в течение нескольких секунд, чтобы выйти из режима программирования.  |
| 9   | Нажмите [Program], чтобы сохранить изменения и выйти из режима программирования.   |

#### *Примечание:*

- При создании сцены или чейза, светодиодные индикаторы соответствующих слайдеров должны быть выключены. Если нет, то вы можете нажать и удерживать [Release], а затем переместить слайдер, чтобы освободить его. Любой канал имеющий выходное значение будет сохранен в чейзе.

### **VIII. Запуск чейза.**

---

| Шаг | Описание  |
|-----|---|
| 1   | Выберите одну из ячеек [Chase1], [Chase2] или [Chase3] с желаемым чейзом.   |
| 2   | Индикаторы номерных кнопок в которых существуют чейзы будут часто мигать.   |
| 3   | Выберите кнопку с нужным номером для запуска чейза. Соответствующий индикатор будет замедлять частоту мигания, показывая тем самым, что выбранный чейз работает. Если несколько чейзов работают одновременно, индикатор предыдущего работающего чейза перестает мигать. |

#### *Примечание:*

Разные частоты мерцания номерных кнопок показывают разный статус. Высокая скорость мигания означает, что существующие чейзы, хранятся в соответствующих ячейках, но не работают. Постоянное свечение означает что чейз работает и не может быть изменен. Медленное мигание означает, что чейз работает и готов к редактированию.

Следующие параметры могут быть изменены во время выполнения чейза:

Нажмите [=>/SetY] - чейз будет выполняться вперед

Нажмите [<=/SetX] - чейз будет выполняться в обратную сторону

Нажмите [Auto] - чейз будет выполняться в автоматическом режиме

Нажмите [Music] - чейз будет выполняться в режиме звуковой активации

Нажмите [ALL] затем с помощью колеса [X/Speed] отрегулируйте скорость выполнения чейза. С помощью колеса [Y/Slope] отрегулируйте параметр углового коэффициента. Если кнопка [ALL] не выбрана, настройка параметров Speed/Slope применяется к одному шагу сцены. Перед регулировкой, пожалуйста, убедитесь, что кнопка [E/XY] отключена (индикатор выключен).

Нажмите [Clear] и удерживайте в течение 1 секунды для прекращения выполнения всех чейзов.

Если чейз выполняется, и вы используете ручное управление, ручное управление будет иметь приоритет.

## IX. Создание группы чейзов.

Контроллер может хранить до 16-ти групповых чейзов, в каждой группе до 48-ми шагов. Время работы каждого шага можно регулировать от 0,5 секунды до 10 минут.

Чтобы создать групповой чейз, пожалуйста, выполните следующие действия:

| Шаг | Описание   |
|-----|--|
| 1   | Нажмите кнопку [Program] для входа в режим программирования.   |
| 2   | Выберите [Group].  |
| 3   | Выберите ячейку от 1 до 16 как номер группового чейза. Если индикатор на кнопке горит, в ячейке уже есть сохраненный групповой чейз.   |
| 4   | После того как кнопка выбрана, сразу же произойдет переход к [Chase1] для выбора чейза. Мигающий индикатор на кнопке с цифрой указывает на существующий чейз.  |
| 5   | Выберите нужный чейз для добавления в группу. После выбора начнется выполнение чейза. Могут быть добавлены до 48 шагов. Отключите [E/XY] (индикатор выключен), а затем настройте скорость выполнения с помощью колеса [X/Speed]. |
| 6   | Нажмите кнопку [ADD], чтобы добавить выбранный чейз в группу. Контроллер будет автоматически переходить к следующему шагу, и прекратит выполнение чейза.   |
| 7   | Повторите шаги 5-6, чтобы добавить новый чейз.   |
| 8   | Нажмите [Program], чтобы сохранить изменения и выйти из режима программирования.   |

*Примечание:*

- В любое время для выхода из режима программирования, нажмите кнопку [Clear] в течение нескольких секунд.

## X. Запуск группового чейза.

| Шаг | Описание   |
|-----|--|
| 1   | Нажмите [Group1] для выбора группового чейза.  |
| 2   | Индикатор номерной кнопки, содержащей групповой чейз, будет часто мигать.  |
| 3   | Выберите кнопку с нужным номером для запуска группового чейза. Соответствующий индикатор будет замедлять частоту мигания, показывая тем самым, что выбранный групповой чейз выполняется. |

*Примечание:*

- Нажмите кнопку [Clear], чтобы остановить выполнение всех запущенных групповых чейзов.

## **XI. Назначение элементов Мастер Управления.**

Есть до 16-ти мастер элементов управления, доступных в контроллере, каждый из них может быть назначен на любой канал.

| Шаг | Описание   |
|-----|--|
| 1   | Нажмите кнопку [Program] для входа в режим программирования.   |
| 2   | Нажмите кнопку [Master] для выбора элементов мастер управления.  |
| 3   | Выберите одну из номерных кнопок 1-16, как ячейку для хранения настроек элементов мастер управления.                                     |
| 4   | Переместите слайдеры каналов которые вы хотите назначить для мастер-контроля, до включения соответствующих LED индикаторов на слайдерах. |
| 5   | Нажмите кнопку с цифрой, которая была выбрана в шаге 3, чтобы сохранить настройки и выйти.   |

## **XII. Запуск Мастер Управления.**

| Шаг | Описание  |
|-----|---|
| 1   | Нажмите кнопку [Master] для выбора элементов мастер управления.   |
| 2   | Выберите номер кнопки, на которую сохранены настройки элементов мастер управления. Если индикатор горит, слайдеры мастер-контроля являются активными. |
| 3   | Запустите мастер управление перемещением мастер-слайдера.   |

*Примечание:*

- Для 16-ти мастер-слайдеров, назначаются слайдеры с 17 по 32.

## **XIII. Назначение Функциональных Колёс.**

Функции каналов Pan/Tilt, светового прибора могут быть назначены на сенсорные диски контроллера для легкого управления.

| Шаг | Описание  |
|-----|---|
| 1   | Нажмите кнопку [Program] для входа в режим программирования.  |
| 2   | Выберите [ $\leftarrow$ /SetX] или [ $\rightarrow$ /SetY].  |
| 3   | Выберите нужный прибор.   |
| 4   | Переместите слайдер канала Pan/Tilt, пока светодиодный индикатор горит.                                     |
| 5   | Нажмите кнопку [ $\leftarrow$ /SetX] или [ $\rightarrow$ /SetY] еще раз, чтобы сохранить настройки и выйти. |

## **XIV. Использование Функциональных Колёс.**

Канал назначенный на функциональное колесо, может им управляться.

| Шаг | Описание  |
|-----|---|
| 1   | Нажмите кнопку [E/XY], убедитесь, что светодиодный индикатор включился. |
| 2   | Выберите нужный световой прибор.  |
| 3   | Управляйте прибором с помощью функционального колеса.                   |

## **XV. Установка Углового Коэффициента Каналов.**

---

Каналы, которые были назначены на функциональные колеса, будут автоматически иметь назначенный угловой коэффициент, в процессе выполнения чейза. Другие каналы могут быть так же установлены с угловым коэффициентом.

| Шаг | Описание  |
|-----|---|
| 1   | Нажмите кнопку [Program] для входа в режим программирования.  |
| 2   | Нажмите [SlopeSet].   |
| 3   | Выберите нужный световой прибор.  |
| 4   | Переместите слайдеры каналов, для которых вы хотите установить угловой коэффициент, пока светодиодные индикаторы слайдеров не включатся. Нажмите кнопку [Release] и переместите слайдер, чтобы освободить выбранные каналы. |
| 5   | Нажмите [SlopeSet] снова. Теперь настройка завершена. Каналы будут иметь угловой коэффициент при работе.  |

### *Пример:*

Для установки углового коэффициента каналов 5 и 6 в приборе 1:

Нажмите [Program] -> [SlopeSet] -> выберите прибор [1] -> переместите слайдеры CH5 и CH6, пока светодиодные индикаторы не включатся -> [SlopeSet] Ok.

## **XVI. Удаление.**

---

| Шаг | Описание  |
|-----|---|
| 1   | Нажмите кнопку [Del].   |
| 2   | Выберите что Вы хотите удалить из: [SC1], [SC2], [SC3], [Chase1], [Chase2], [Chase3], [Group1], [Group2], [<=/SetX] или [SlopeSet].                 |
| 3   | Выберите номерную кнопку с 1 по 16 для удаления. (Для удаления значений [<=/SetX], [=>/SetY] или [SlopeSet] не требуется нажимать номерные кнопки). |
| 4   | Пункт удален.   |

### *Пример:*

- Для удаления чейза хранящегося на номерной кнопке [2] из [Chase 1]:  
Нажмите [Del] -> [Chase1] -> [2]. OK.

## **XVII. Устранение неисправностей.**

---

Это руководство по устранению неисправностей призвано помочь в решении простых задач. Если возникли проблемы, осуществляйте шаги по порядку, пока не будет найдено решение.

- Световой прибор не реагирует на команды контроллера: Проверьте установленные DMX - адреса прибора и контроллера. Убедитесь, что они совпадают. Убедитесь в правильности подключения.
- Интерференция между чейзами: Если одинаковые каналы назначены на различные одновременно выполняемые чейзы, канал с более высоким значением будет потушен.
- Примечание: В режиме программирования, пока светодиодный индикатор горит, то значение будет сохранено, даже если значение равно нулю.
- За исключением каналов, назначенных на функциональные колеса и каналов, установленных с угловым коэффициентом, угловой коэффициент не назначен другим каналам.

## Обслуживание.

DMX — Контроллер INVOLIGHT DL500, почти не требует технического обслуживания. Тем не менее, вы должны содержать его в чистоте. Отключите питание от сети, а затем протрите поверхности влажной тканью. Не погружайте устройство в воду. Не используйте для очистки спирт или растворители. Держите коммутационные разъемы чистыми. Убедитесь, что разъемы и поверхности тщательно высушены перед тем как подключать оборудование к контроллеру, и контроллер к электрической сети.

## Технические характеристики.

Модель: INVOLIGHT DL500  
Питание: AC 100В-240В, 50/60Гц  
Потребляемая мощность: 40Вт  
Выходные разъемы: 3-х контактные XLR female  
Аудио вход: 100mV~1Vpp  
Предохранитель: F1,5A 250V 5x20mm  
Габариты: 480 x 380 x 95 мм  
Вес: 6,9 кг

**ПРИМЕЧАНИЕ: Характеристики устройства могут изменяться производителем без предварительного уведомления!**



[www.invask.ru](http://www.invask.ru)

### ООО «ИНВАСК»

Адрес: 143406, Московская область, Красногорск, ул. Ленина, дом 3  
Тел. (495) 565-0161 (многоканальный)  
Факс (495) 565-0161, доб. 105  
<http://www.invask.ru> e-mail: [invask@invask.ru](mailto:invask@invask.ru)

### Сервис-центр «ИНВАСК»

Адрес: 143400, Московская область, Красногорск, Коммунальный квартал, дом. 20  
Тел. (495) 563-8420, (495) 564-5228  
e-mail: [service@invask.ru](mailto:service@invask.ru)