

**МС 7516 / 7524 / 7532**

---

**ПУЛЬТ УПРАВЛЕНИЯ ОСВЕЩЕНИЕМ С ПАМЯТЬЮ**

---

Программное обеспечение версии 1.10 и выше

Руководство по эксплуатации



## Содержание

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1 Введение</b> .....                        | <b>4</b>  |
| Добро пожаловать .....                         | 4         |
| <b>2 Инсталляция / установка</b> .....         | <b>5</b>  |
| Требования по питанию .....                    | 5         |
| Конфигурация .....                             | 6         |
| <b>3 Обзор</b> .....                           | <b>7</b>  |
| Передняя панель MC7516 .....                   | 7         |
| Передняя панель MC7524 .....                   | 8         |
| Передняя панель MC7532 .....                   | 9         |
| Мастер секция передней панели .....            | 10        |
| Секция ЖК дисплея передней панели .....        | 12        |
| Задняя панель все модели .....                 | 13        |
| <b>4 Руководство по работе</b> .....           | <b>14</b> |
| Общее .....                                    | 14        |
| Режимы работы .....                            | 14        |
| Использование чейзера .....                    | 15        |
| Использование стека картин .....               | 16        |
| Моментальный снимок .....                      | 17        |
| Гранд Мастер .....                             | 17        |
| BlackOut .....                                 | 17        |
| <b>5 Программирование и запись</b> .....       | <b>18</b> |
| Общие положения .....                          | 18        |
| Страницы памяти .....                          | 18        |
| Запись субмастеров (запись сцен) .....         | 18        |
| Предварительный просмотр Субмастеров .....     | 19        |
| Редактирование субмастеров .....               | 19        |
| Запись чейзов .....                            | 20        |
| Запись стека световых картин .....             | 21        |
| <b>6 Конфигурация</b> .....                    | <b>23</b> |
| Установка пульта .....                         | 23        |
| <b>8 Выполнение MIDI</b> .....                 | <b>25</b> |
| Регулировка Шоу MIDI: .....                    | 25        |
| Примечания: .....                              | 26        |
| Время кодировки MIDI / SMPTE .....             | 26        |
| <b>8 Спецификация</b> .....                    | <b>27</b> |
| Спецификация пульта .....                      | 27        |
| <b>9 Устранение неисправностей</b> .....       | <b>28</b> |
| Проверочный список .....                       | 28        |
| Обнуление и очистка памяти .....               | 28        |
| <b>10 Гарантии</b> .....                       | <b>29</b> |
| Гарантийные обязательства корпорации NSI ..... | 29        |

## 1 Введение

---

### *Добро пожаловать*

Вы входите в новую эру технологии управления сценой с использованием микропроцессоров. Мощные устройства NSI Micro-Plex включает электрическую связь микропроцессорной технологии и мультиплексного цифрового управления. В результате получается блок управления с гибким управлением различных новаторских устройств.

Функции пульта освещения серии NSI MC 7500 основанные на микропроцессоре содержат большинство преимуществ, имеющихся в современных персональных компьютерах. Эта технология обеспечивает опции добавления программируемых мастеров памяти сцены и последовательных эффектов к простой обычной консоли двух сцен.

Пульт освещения серии NSI MC 7500 занимает лидирующее положение в индустрии технологии освещения сцены.

Добро пожаловать в эру микропроцессорного управления освещением сцены.

## 2 Инсталляция / установка

### Требования по питанию

Серия MC 75 для правильной работы требует наличия источника 120 / 240 Вольт Переменного тока (1 Ампер).

**Выбор напряжения источника питания:** Пульт содержит источник питания, предназначенный для работы на переменном токе с номинальным напряжением 120 Вольт или 240 Вольт, 50 / 60 Гц. Выбранное напряжение показывается в окошке на входном разъеме пульта на задней части пульта. Для изменения выбора (1) удалите кабель питания, (2) установите отвертку в открытый слот удалением кабеля и вытяните блок предохранителей, (3) выдвинете печатную плату из блока предохранителей и переверните ее, и (4) переустановите блок предохранителей, стрелкой вверх. **ВНИМАНИЕ!** Обратите внимание, что выбранное номинальное входное напряжение показываемое в окошке входного разъема пульта, совместимо с номинальным напряжением возможного питания.

**Подключение источника питания:** Заводская установка питания пульта сделана на 120 Вольт с кабелем питания с вилкой NEMA 5-15P. При использовании пульта в других странах, пользователю необходимо использовать вилку типа NEMA 5-15P или лучший шнур питания с вилкой предназначенной для возможности работы с током не менее 0.8 А и с номинальным напряжением, используемым в данной стране. Соединительный разъем консоли представляет из себя разъем типа IEC 320, спецификации C13, с параметрами 10 А, 250 Вольт.

Стандартная поставка пультов серии MC 75 включает два типа выходных разъемов диммеров, (Microplex (3-х пиновый разъем XLR) и изолированный DMX 512 (5 пиновый разъем XLR)). Дополнительные выходы диммера включают аналоговый 0-10 V (37 пиновый разъем) или AMX-192 (4-х пиновый разъем).

Подключение MC 75 к системе уменьшения силы света NSI очень простое. Вам необходимо только подключить одиночный 3-х проводный аудио кабель (стандартный 3-х пиновый разъем XLR) или эквивалентный экранированный кабель к выходному гнезду Micro-plex на задней панели пульта. Другой конец кабеля подключается к первому блоку диммера NSI, другой 3-проводный кабель используется для подключения первого блока диммер ко второму блоку диммера. Дополнительные блоки диммера NSI могут быть подключены таким же образом.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Для связи между пультом и диммерами рекомендуется использование как минимум 20га высококачественного экранированного кабеля для защиты интерференции и мигания диммеров от шумов. Такой жесткий режим кабеля требуется при его длине свыше 30 метров

DMX 512 является цифровым сигналом, который обеспечивает наивысшую скорость, точность и устойчивость к шумам. Правила для подключения DMX 512 более строгие:

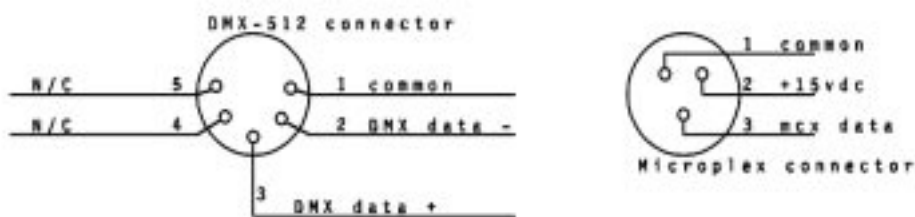


Рисунок. 1 Выходные разъемы диммера

- Используйте кабель, который имеет совместимость как RS-485 или RS-422 (1 или 2 витая пара с экраном) и используйте наибольший номер (22 - 18 номер наиболее пригоден для длины более 300 метров).
- Выполняйте только последовательное подключение кабеля и подключите к концу кабеля сопротивление 120 Ом. (Для более правильного подключения обращайтесь к руководству диммера).

- Выходы DMX 512 пульта серии 75 ОПТИЧЕСКИ ЗАИЗОЛИРОВАНЫ для предупреждения возникновения петли на землю. **Проверьте, чтобы экран 5-го штырька разъема НЕ контактировал с 1-ым штырьком, иначе изоляция не поможет.** Подключите кабель диммеров к промаркированному разъему на задней части пульта.

## **Конфигурация**

При первом использовании СЕРИИ MC 75, необходимо установить параметры конфигурации, в противном случае, устройство может неправильно работать. Обратитесь к справочному разделу руководства по Установке пульта.

### 3 Обзор

#### Передняя панель MC7516

1. **Уровни канала** Эти 16 светодиодных индикаторов показывают текущую интенсивность первых 16 каналов управления пульта. «Wide mode» (широкий режим) каналов управления не высвечивается на этих индикаторах.
2. **Сцена А** Эти 16 управляющих ползунков используются для управления интенсивностью каналов 1 - 16. Общая интенсивность созданной сцены управляется кроссфейдером А.
3. **Сцена В** Эти 16 управляющих ползунков используются для управления интенсивностью каналов 1 - 16, каналов 17 - 32 или субмастеров (запоминание сцены на странице памяти) 1 - 16 в зависимости от текущего рабочего режима пульта. . Общая интенсивность созданной сцены управляется кроссфейдером В. В субмастера также могут быть запрограммированы преследования (чейзы).

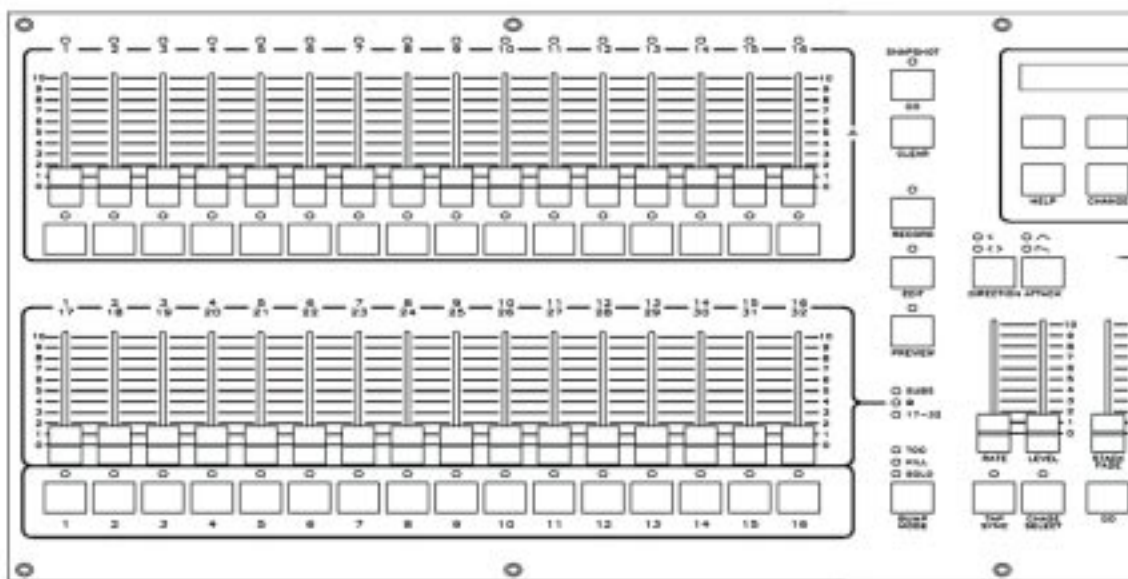


Рисунок 2. Пресетная секция MC 7516

4. **Кнопки Vump** Эти 16 кнопок используются для придания индивидуальным каналам максимальной установки интенсивности путем мастер управления Vump.
5. **Индикаторы выбора сцены** Эти индикаторы используются для показа того, какая кнопка Vump (флэш) сцены активна в настоящее время (зеленый) или когда сцена предварительно просматривается (красный). Также когда сцена активна и выбрана страница, соответствующий индикатор будет мигать оранжевым светом, показывая, что новая сцена с новой страницы будет загружена при переводе управления на минимум.
6. **Vump (флэш) кнопки сцены** Эти 16 кнопок управляют сценами памяти на текущей странице памяти. Эти кнопки могут перевести сцену на полную интенсивность (нормальный режим флэш), включить или выключить сцену (режим переключения), позволяет осуществлять режим переключения одновременно только одной кнопкой (режим отключения Kill), или солирования сцены путем выключения всех других выходов пульта (режим соло). Затухание будет работать со всеми режимами за исключением нормального режима Vump.
7. **Индикаторы режима** Эти индикаторы показывают находятся ли ползунки сцены В в Субмастере, 1 - 16 (режим сцены В), или 17 - 32 (широкий режим). Рабочий режим изменяется кнопками функций SETUP и MODE, расположенными под ЖК дисплеем. Текущий режим показывается свечением светодиодного индикатора.
8. **Режим флэш Субмастера** Эта кнопки и ее светодиодные индикаторы управляют функцией кнопок флэш субмастера. Нажатие этой кнопки дает переключение между 4 рабочими режимами: Переключение, Отключение, Соло и нормальный. Индикаторы показывают текущий выбор. При отключенных индикаторах выбирается нормальный режим Vump.

## Передняя панель MC7524

1. **Уровни канала** Эти 24 светодиодных индикатора показывают текущую интенсивность первых 24 каналов управления пульта. «Wide mode» (широкий режим) каналов управления не высвечивается на этих индикаторах.
2. **Сцена А** Эти 24 управляющих ползунка используются для управления интенсивностью каналов 1 - 24. Общая интенсивность созданной сцены управляется кроссфейдером А.
3. **Сцена В** Эти 24 управляющих ползунков используются для управления интенсивностью каналов 1 - 24, каналов 25 - 48 или субмастеров (запоминание сцены на странице памяти) 1 - 24 в зависимости от текущего рабочего режима пульта. Общая интенсивность созданной сцены управляется кроссфейдером В. В субмастера также могут быть запрограммированы преследования.

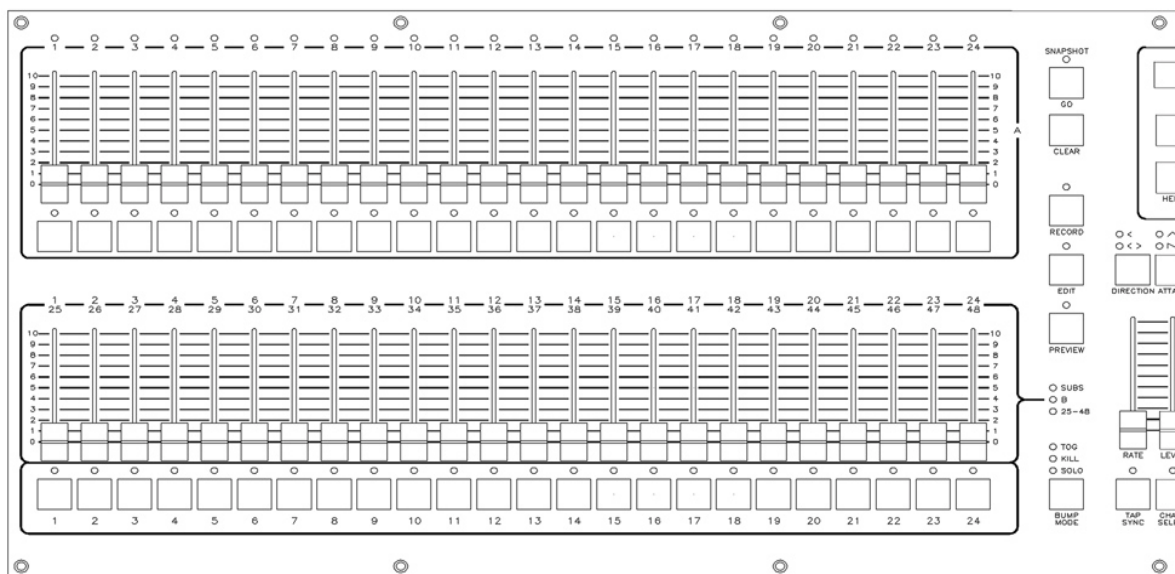


Рисунок 3. Пресетная секция MC 7524

4. **Кнопки Витр** Эти 24 кнопки используются для придания индивидуальным каналам максимальной установки интенсивности путем мастер управления Витр.
5. **Индикаторы выбора сцены** Эти индикаторы используются для показа того, какая кнопка Витр сцены активна в настоящее время (зеленый) или когда сцена предварительно просматривается (красный). Также когда сцена активна и выбрана страница, соответствующий индикатор будет мигать оранжевым светом, показывая, что новая сцена с новой страницы будет загружена при переводе управления на минимум.
6. **Витр (флэш) кнопки сцены** Эти 24 кнопки управляют сценами памяти на текущей странице памяти. Эти кнопки могут перевести сцену на полную интенсивность (нормальный режим Витр), включить или выключить сцену (режим переключения), позволяет осуществлять режим переключения одновременно только одной кнопкой (режим отключения Kill), или солирования сцены путем выключения всех других выходов пульта (режим соло). Затухание будет работать со всеми режимами за исключением нормального режима Витр.
7. **Индикаторы режима** Эти индикаторы показывают находятся ли ползунки сцены В в Субмастере, 1 - 24 (режим сцены В), или 25 - 28 (широкий режим). Рабочий режим изменяется кнопками функций MORE и MODE, расположенными под ЖК дисплеем. Текущий режим показывается свечением светодиодного индикатора.
8. **Режим Витр (флэш) Субмастера** Эта кнопки и ее светодиодные индикаторы управляют функцией кнопок Витр субмастера. Нажатие этой кнопки дает переключение между 4 рабочими режимами: Переключение, Отключение, Соло и нормальный. Индикаторы показывают текущий выбор. При отключенных индикаторах выбирается нормальный режим Витр.



## Передняя панель MC7532

1. **Уровни канала** Эти 24 светодиодных индикатора показывают текущую интенсивность первых 24 каналов управления пульта. «Wide mode» (широкий режим) каналов управления не высвечивается на этих индикаторах.
2. **Сцена А** Эти 32 управляющих ползунков используются для управления интенсивностью каналов 1 - 32. Общая интенсивность созданной сцены управляется кросфейдером А.
3. **Сцена В** Эти 32 управляющих ползунков используются для управления интенсивностью каналов 1 - 32, каналов 33 - 64 или субмастеров (запоминание сцены на странице памяти) 1 - 32 в зависимости от текущего рабочего режима пульта. . Общая интенсивность созданной сцены управляется кросфейдером В. В субмастера также могут быть запрограммированы преследования.

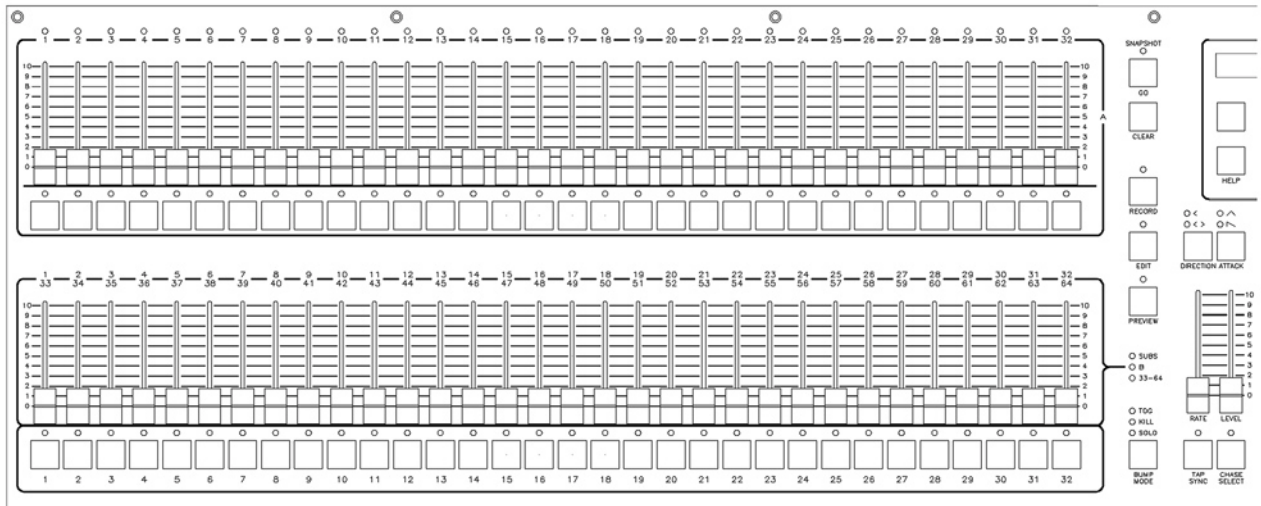


Рисунок 4. Пресетная секция MC 7532

4. **Кнопки Витр** Эти 32 кнопки используются для придания индивидуальным каналам максимальной установки интенсивности путем мастер управления Витр.
5. **Индикаторы выбора сцены** Эти индикаторы используются для показа того, какая кнопка Витр сцены активна в настоящее время (зеленый) или когда сцена предварительно просмотрена (красный). Также когда сцена активна и выбрана страница, соответствующий индикатор будет мигать оранжевым светом, показывая, что новая сцена с новой страницы будет загружена при переводе управления на минимум.
6. **Витр (флэш) кнопки сцены** Эти 32 кнопки управляют сценами памяти на текущей странице памяти. Эти кнопки могут перевести сцену на полную интенсивность (нормальный режим Витр), включить или выключить сцену (режим переключения), позволяет осуществлять режим переключения одновременно только одной кнопкой (режим отключения Kill), или солирования сцены путем выключения всех других выходов пульта (режим соло). Затухание будет работать со всеми режимами за исключением нормального режима Витр.
7. **индикаторы режима** Эти индикаторы показывают находятся ли ползунки сцены В в Субмастере, 1 - 32 (режим сцены В), или 32 - 64 (широкий режим). Рабочий режим изменяется кнопками функций MORE и MODE, расположенными под ЖК дисплеем. Текущий режим показывается свечением светодиодного индикатора.
8. **Режим Витр (флэш) Субмастера** Эта кнопки и ее светодиодные индикаторы управляют функцией кнопок Витр субмастера. Нажатие этой кнопки дает переключение между 4 рабочими режимами: Переключение, Отключение, Соло и нормальный. Индикаторы показывают текущий выбор. При отключенных индикаторах выбирается нормальный режим Витр.

## Мастер секция передней панели

9. **Кнопка записи** Эта кнопка используется для инициации записи субмастеров (Запоминание сцены), Chases, пучков световой картины (cue stack). При свечении светодиода программы активизируется программирование. (смотрите раздел по программированию и записи).
10. **Кнопка редактирования** Эта кнопка используется для инициации редактирования субмастеров (Запоминание сцены), Chases, пучков световой картины (cue stack). При свечении светодиода редактирования активизируется редактирование. (смотрите раздел по программированию и записи).
11. **Предварительный просмотр** Эта кнопка используется для выбора запомненной сцены на текущей странице для предварительного просмотра на светодиодных индикаторах пульта и ЖКдисплее. Кнопки Bump субмастера используются для выбора сцены
12. **Направление** Эта кнопка и ее соответствующие светодиодные индикаторы управляют направлением текущей выбранной последовательности (не оказывает влияния на последовательности субмастера или последовательности ряда световых картин).

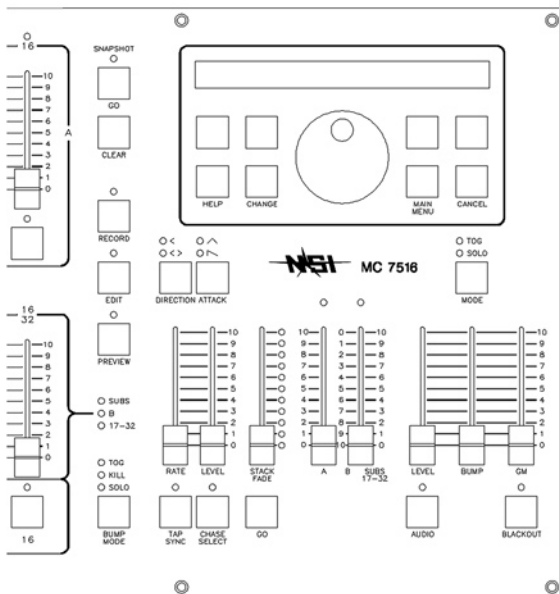


Рисунок 5. Мастер секция 7500

13. **Атака** Эта кнопка и соответствующие светодиодные индикаторы управляют последовательностью затухания между каждым шагом. Светодиодные индикаторы показывают выбранный режим атаки. Когда оба индикатора выключены выбирается нормальный режим мгновенного включения выключения.
14. **Синхронизация сигнала** Повторное подключение этой кнопки устанавливается коэффициент последовательности.
15. **ползунок коэффициента чейза** Этот ползунок управляет скоростью чейза для входного пульта.
16. **Выбор чейза** Эта кнопка выбирает один из возможных чейзов для активации. Кнопка bump Субмастера используются для выбора номера последовательности.
17. **Ползунок уровня чейза** Это управление устанавливает мастер уровень только выбранного чейза. Не оказывает влияния на субмастер или ряд чейзов.
18. **Stack Go Button (Кнопка запуска ряда)** Эта кнопка приводит к выполнению следующей световой картины в последовательности при загрузке стека (смотри раздел по Стек световых картин).
19. **Кроссфейдер Стека** Используется для ручного кроссфейда (плавного перехода) к следующей световой картине в стеке световых картин. Когда управление достигает своего верхнего или нижнего положения, загружается следующая световая картина.

20. *Кроссфейдер А* Этот регулятор используется для пропорционального изменения интенсивности сцены А. Когда регулятор находится в верхней части, интенсивность максимальная. Индикатор над регулятором отражает относительную установку регулятора.
21. *Кроссфейдер В* Этот регулятор используется для пропорционального изменения интенсивности сцены В. На направление перемещения для этого регулятора оказывает влияние рабочий режим. В режиме двух сцен (В), когда регулятор находится в нижней части, интенсивность максимальная. Это обеспечивает раздельный, с меньшей глубиной кроссфейдинг (перекрестное затухание).  
В режиме субмастера (SUBS) и широком режиме (SNGL, SCN или дополнительные каналы), когда регулятор находится в верхнем положении, он находится в максимальном положении.  
индикатор над регулятором отражает относительную установку регулятора.
22. *Аудио кнопка* Эта кнопка включает и выключает аудио режим. Когда индикатор над кнопкой горит, это означает, что аудио режим активирован.
23. *Витр мастер* Этот ползунок регулирует всегда интенсивность кнопок возмущения канала и кнопки возмущения субмастера, только когда они находятся в режиме нормального возмущения
24. *Режим флэш канала* Эта кнопки и соответствующие индикаторы управляют рабочим режимом кнопки *флэш* канала. Обычно нажатие кнопки *флэш* приводит к тому, что соответствующий канала переходит на полную интенсивность. В режиме переключения, кнопки *флэш* включают или отключают. В режиме Соло, кнопки *флэш* будут отключать все другие выходы пульта за исключением того, для которого нажаты кнопки *флэш*. Индикаторы над кнопками, показывают какие каналы находятся в режиме *флэш*. Когда оба индикатора отключены это означает нормальный режим.
25. *Затемнение* Эта кнопки используется для отключения всех выходов на сцену за исключением выходов от кнопок возмущения. Если горит красный индикатор затемнения, то пульт находится в режиме затемнения. Когда индикатор затемнения горит зеленым светом, то затемнение отключено.
26. *Гранд мастер (GM)* Этот регулятор используется для пропорционального изменения общей интенсивности пульта на сцене за исключением тех, которые находятся под воздействием кнопок возмущения. когда Гранд мастер не задействован полностью, индикатор затемнения мигает.
27. *Разъем рабочего освещения* Этот разъем обеспечивает подачу 12 В переменного тока величиной 1 Ампер для работы стандартного S-образного рабочего светильника. Так как освещение запитывается от того же источника, который подает питание на сеть DMX-512, **металлические части светильника не должны соприкасаться с заземляющим корпусом** или другими металлическими предметами для предотвращения интерференции DMX-512. Питание лампы защищено специальным внутренним предохранителем который прерывает питание лампы, оставляя при этом питание DMX-512 в случае короткого замыкания лампы.

## Секция ЖК дисплея передней панели

28. *Кнопки функций ЖК дисплея* Эти четыре кнопки расположены непосредственно под ЖК дисплеем. Функции этих кнопок изменяются вместе с ЖК дисплеем. Текущая функция каждой кнопки высвечивается непосредственно над кнопкой на дисплее.
29. *кнопка помощи (help)* Эта кнопка активизирует систему помощи. Для высвечивания помощи на любую другую кнопку, нажмите на кнопку помощи после нажатия на любую другую нужную кнопку. На ЖК дисплее высветится короткое сообщение, описывающее функцию. Для выхода из помощи, нажмите вновь на кнопку помощи или на любую другую кнопку.
30. *кнопка изменения (change)* Эта кнопка используется для того, чтобы колесо кодировки давало изменения для большинства параметров, высвечиваем в центре ЖК дисплея. Для изменения параметра, удерживайте кнопку изменения в нажатом положении во время поворота колеса кодировки. Обратите внимание, что изменение коэффициента затухания не требует чтобы кнопка изменения удерживалась во время высвечивания коэффициента затухания.
31. *Кнопка главного меню* Эта кнопка приводит к тому, чтобы любые изменения параметров ЖК дисплея сохраняются и на дисплее возвращается индикация главного меню (высвечивается коэффициент затухания).
32. *Кнопка отмены (cancel)* Эта кнопка отменяет выбранные функции и изменения параметра в некоторых случаях.
32. *Колесо энкодера* Эта вращающаяся ручка используется для изменения скорости плавного изменения и других введенных данных. Медленный поворот колеса приводит к точному, возрастающему изменению. Более быстрый поворот колеса приводит к тому, что скорость изменения постепенно увеличивается до более грубого изменения.

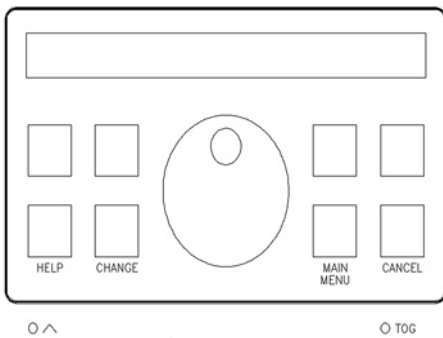
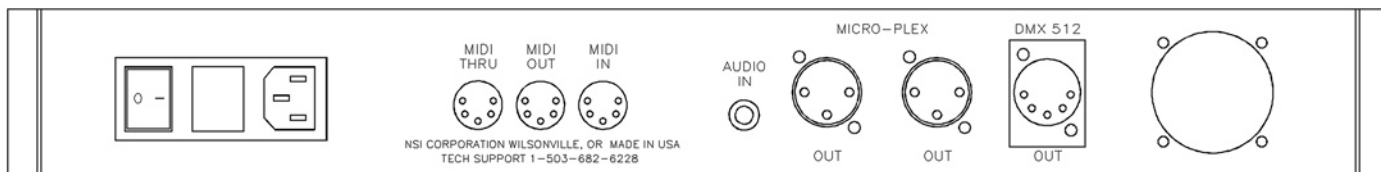


Рисунок 6.секция ЖК дисплея передней панели

## Задняя панель все модели

- 1. Входной блок питания** Этот блок обеспечивает подключение кабеля питания, в соответствии со страной, в которой используется пульт, выбор напряжения, доступ к предохранителю, и переключатель питания. Очень важно, чтобы переключатель напряжения был установлен для правильного напряжения. предохранитель должен быть заменен только на предохранитель такого же типа и коэффициента.
- 1. Выходы Micro-plex** Эти два выхода обеспечивают подключение диммера микрофона NSI через 3-х пиновый разъем типа XLR.
- 2. DMX-512** Этот оптический изолированный выход используется для передачи управляющей информации диммера на диммеры с использованием этого протокола. Его 5-ти пиновый разъем XLR соответствует стандарту USITT. Для лучшей оптической изоляции, важно, чтобы металлический экран разъема, не соприкасался с какой-либо проводкой.
- 3. MIDI IN/OUT/THRU** Эти разъемы для подключения секвенсера MIDI или *дисковода*
- 4. Аудио вход** Это фоно гнездо принимает аудио сигналы для управления некоторыми функциями пульта.
- 5. Опции аналогового выхода** 37 пиновый разъем установлен для опций аналогового выхода. (для уточнения обращайтесь к дилеру).



### Общее

Пульт освещения серии MC 7500 имеет основные функции двух ручных картин управляемых двумя разделяющими / минимальной глубины кроссфейдерами, индивидуальными кнопками флэш канала, программируемыми последовательными эффектами, мастер управления и кнопкой снятия освещения. Несколько функций записи / редактирования обеспечиваются меню ЖК дисплея и системой помощи. Пульт разработан так, чтобы максимально удовлетворить Ваши потребности. Три режима работы изменяют функции второй сцены (В) на сцену память субмастеров, вторую сцену или дополнительные каналы сцены (Широкий режим).

Для того, чтобы дать пользователю информацию об интенсивности канала, над регулятором Сцены А находится светодиодный индикатор интенсивности канала. Эти светодиодные индикаторы показывают относительную интенсивность всех функций пульта и на них не оказывает влияние Мастер регулятор или кнопка снятия освещения (Black out) Эти светодиодные индикаторы не представляют расширенные каналы.

### Режимы работы

Пульт освещения серии MC7500 имеет три рабочих режима: режим Субмастера (Subs), режим двух сцен (В) и широкий режим (дополнительные каналы). Эти режимы выбираются с помощью функциональных клавиш ЖК дисплея.

Для изменения режима выберите функцию кнопки «Setup» под ЖК дисплеем, после нажатия на кнопку функции режима, которая появляется до тех пор, пока не будет выбран нужный режим. Текущий режим также высвечивается светодиодным индикатором.

*НАПРИМЕР: установить рабочий режим на режим Субмастера*

*-- Нажатием клавиши MAIN MENU проверьте, что ЖК дисплей находится в главном меню.*

*-- Нажмите на кнопку под словом «Setup» на ЖК дисплее.*

*-- Нажмите на кнопку под словом «Mode» до тех пор, пока не появится слово «Subs»*

*--- Нажмите на клавишу MAIN MENU для сохранения установок и возврата в главное меню.*

В стандартном режиме двух сцен (**Scn B**) ползунки сцены В регулируют индивидуальные уровни канала и Кроссфейдер В регулирует общую интенсивность или микширование всего сцены В. Кроссфейдер В работает наоборот в режиме для обеспечения разделения, наименьшего кроссфейдинга (плавного перехода) от сцены А к сцене В. Обратите внимание, что внизу управления находится отдельная шкала для кроссфейдера В, показывающая 10 (максимальный уровень).

В режиме Субмастера (**Subs**) регуляторы Сцены В соответствуют сценам памяти на каждой странице памяти. На каждой странице памяти может быть столько же сцен памяти сколько ползунков на сцене В. Кроссфейдер В становится мастер уровнем путем управления общей интенсивностью субмастеров, обеспечивая максимальную интенсивность вверху ползунка. Обратите внимание, что вверху управления находится отдельная шкала для кроссфейдера В, показывающая 10 (максимальный уровень).

В широком режиме (расширенные каналы или **sngl scn**) ползунки сцены В управляют этими дополнительными каналами; MC 7516: каналы. 17-32, MC 7524: каналы. 25-48, MC 7532: каналы. 33-64. Кроссфейдер В становится мастером для этих дополнительных каналов с максимальным уровнем наверху перемещения ползунка. *Широкому режиму работы полагаются следующие условия*

- Обычно, в память или чейз будут записываться только первичные каналы, если память не сконфигурирована для дополнительных каналов, что уменьшает количество страниц наполовину. Кнопки флэш субмастера всегда будут отражать конфигурацию памяти во всех режимах.
- Светодиодные индикаторы уровня канала показывают только первичные каналы. Хотя ЖК дисплей будет показывать уровни и редактировать сцены в памяти если память сконфигурирована для экстр. каналов.

- После записи в широком режиме, рабочий режим может быть установлен в режим субмастера и субмастер будет содержать дополнительные каналы в памяти только если память была сконфигурирована для дополнительных каналов. Запись и редактирование должны быть сделаны в широком режиме для осуществления изменений на дополнительных каналах.

## Использование чейзера

Имеется два способа активации чейзера, с использованием секции чейзера или путем программирования субмастера.

### Запуск

Секция чейзера будет запускать любой чейзер нажатием клавиши CHASE SELECT после выбора номера чейза используя для этого клавиши возмущения субмастера. Каждая клавиша возмущения субмастера соответствует номеру чейза.

Будучи однажды выбранным, преследование немедленно начнется после первого шага на скорости преследования, представленной текущей установкой регулятора скорости преследования. Для активации преследования регулятор уровня преследования должен быть вверху. *Преследование будет постепенно проявляться на выбранной скорости мастер изменения как показано в главном меню ЖК дисплея*

Одновременно на чейзер секции может быть запущено только одно преследование. После выбора нового преследования, предыдущее отменяется и постепенно затухнет на установленной скорости затухания.

*НАПРИМЕР: Выберите чейзер номер один (чейзер номер 1 уже должен быть записан).  
 --- Уровень преследования на максимум.  
 --- Скорость преследования на среднюю  
 -- Поверните энкодер до тех пор, пока скорость затухания не будет равна 0:00.0  
 --- Нажмите кнопку выбора преследования (чейза).  
 --- Нажмите клавишу возмущения 1 субмастера.  
 --- Будет запущено преследование (Чейз ) 1 (если нет, смотри запись чейзов (преследований)).*

### Модификация

Работающие в чейзере преследования (чейзы) могут быть модифицированы по направлению и атаке нажатием на клавиши DIRECTION и ATTACK. Скорость преследования может быть установлена с использованием регулятора скорости преследования или подключением клавиши TAP SYNC на нужной скорости.

*ПРИМЕР: Модификация преследования номер один. ( преследование номер 1 должно быть запущено как описано в примере выше).  
 -- Нажмите на клавишу Направления (Direction) для изменения направления.  
 --- Нажмите на клавишу Attack для изменения атаки.  
 --- Переместите скорость чейза (Chase Rate) или нажмите Tap Sync для изменения скорости.*

### Отмена

Для отмены запущенного в чейзере преследования я, нажмите на клавишу CHASE ELECT после нажатия на клавишу BLACKOUT. Это приведет к тому, что преследование постепенно затухнет и не будет изменять состояние режима затемнения

*ПРИМЕР: Отмена преследования номер один ( преследование номер 1 должно быть запущено как описано в примере выше)  
 - Нажмите клавишу выбора чейза (Chase Select)*

-- Нажмите на клавишу *Blackout*

**Запись в субмастера.** Чейзы могут быть записаны в субмастера давая возможность запуска одновременно нескольких чейзов путем подъема соответствующих субмастеров или активации кнопки возмущения Субмастера. Запущенные в субмастерах чейзы используют такую же скорость преследования как и секция чейзера и регулятор скорости чейза (преследования) и кнопка TAP SYNC оказывают такое же воздействие. Для записи чейза в субмастер смотрите раздел «**Редактирование субмастеров**».

## **Использование стека картин**

Функция стека световых картин позволяет осуществлять комбинацию уже сохраненных в памяти сцен и чейзов для представления ее в качестве шага в стеке.

**Дисплей** НА ЖК дисплее показывается следующая информация стека

### **Текущий STACK:STEP < следующий STACK:STEP**

Звездочки в поле шага показывают, что выбранный шаг пуст (например : 12:\* , где для этого стека не запрограммированы шаги). Одиночная звездочка без поля **STACK:STEP** показывает, что стек был очищен (например: 1:8 < \* , где следующим шагом является очищенный стек)

**Выбор стека** стек может быть выбран как номер стека от 1 до 16 нажатием на функциональную клавишу «Stack» на ЖК дисплее. Нажатием клавиши будет увеличивать номер стека. Удерживание клавиши и поворот энкодера будет изменять номер вверх и вниз.

**Выбор шага** Стек всегда выполняет шаги по порядку с первого или выбранного шага до тех пор, пока не будет достигнут последний шаг. Вы можете получить непосредственный доступ к любому шагу, используя для этого функциональную клавишу «step» в главном меню ЖК дисплея. Нажатие клавиши будет увеличивать номер шага, в то время как удерживание клавиши и поворот энкодера будет изменять номер вверх и вниз.

**Выполнение** Нажатие клавиши STACK FADE GO приведет к постепенному ослаблению текущего шага и постепенному усилению следующего шага с запрограммированной скоростью изменения.

**Постепенное изменение вручную** Шаги могут быть выполнены вручную путем перемещения регулятора кроссфейдера изменения стека (Stack Fade crossfader) вверх и вниз. Каждый раз, когда регулятор доходит до конца перемещения, будет осуществлен переход на следующий шаг.

**Очистка** Функциональная кнопка STACK, показываемая на ЖК дисплее будет изменена на функциональную кнопку CLEAR, после выполнения стека с использованием кнопки GO или кроссфейдера изменения стека. Нажатие на эту кнопку приведет к тому, что следующий шаг станет очищенным стеком, и нажатие кнопки GO или перемещение кроссфейдера изменения стека приведет к постепенному затуханию стека. Дальнейшее нажатие этой кнопки приведет к выбору нового стека.

*ПРИМЕР: Выберите и выполните стек 1 (предполагаем, что стек 1 был записан).*

*-- Нажмите на функциональную клавишу Stack до тех пока не высветится 1:1 как следующий стек (смотри выше).*

*-- Нажмите на клавишу GO постепенного изменения стека ( текущий 1:1, следующий 1:2)*

*--- Нажмите на клавишу GO постепенного изменения стека ( текущий 1:2, следующий 1:3)*

*---- Нажмите на клавишу GO постепенного изменения стека ( текущий 1:3, следующий 1:4)*

*-- и т. д.*



*ПРИМЕР: очистите стек 1 (предполагаем, что стек 1 установлен как описано выше).  
-- Нажмите на функциональную клавишу очистки (Clear) (следующий стек покажет \*)  
---- Нажмите на клавишу GO постепенного изменения стека (стек покажет \* < \*).*

*Используйте перемещение кроссфейдера изменения стека вместо нажатия на клавишу изменения стека GO, в примере выше.*

## **Моментальный снимок**

Эта функция позволяет выполнять «моментальный снимок» выполненный регуляторами Сцены А и переслать на эстраду, с постепенным изменением на мастер скорости изменения.

*Запуск* каждое нажатие клавиши SNAPSHOT GO к постепенному появлению на сцене нового моментального снимка.

*Очистка* Нажатие клавиши SNAPSHOT CLEAR приведет к постепенному ослаблению моментально-го снимка на сцене.

*Широкий режим* В Широким режиме (sngr scn) регулятор Сцен В будет представлять дополнительные каналы и будет установлен на сцену как один полный снимок со сценой А.

*ПРИМЕР: сделайте снимок сцены А дважды и затем очистите его.  
-- Поверните энкодер до тех пор, пока скорость постепенного изменения не станет равной 0:02.0 (для показа постепенного изменения).  
-- Установите пресетные ползунки Сцены А на различные уровни.  
-- Нажмите кнопку SnapShot Go и заметьте постепенные изменение каналов на индикаторах уровня канала.  
-- Установите пресетные ползунки Сцены А на различные уровни  
-- Нажмите кнопку SnapShot Go и заметьте постепенные изменение каналов на индикаторах уровня канала.  
-- Нажмите кнопку SnapShot Go и заметьте постепенное ослабление каналов.*

## **Гранд Мастер**

Регулятор Гранд Мастера (GM) обеспечивает пропорциональную регулировку уровня на всех функциях пульта на сцену за исключением клавиш флэш (Vump Buttom).

Например: когда регулятор Мастер установлен на минимум, все выходы сцены будут обнулены за исключением тех, которые задействованы нажатием клавиш Vump (флэш). Если Мастер установлен на 50%, все выходы сцены будут также установлены на 50: от текущих установок пульта за исключением тех, которые задействованы нажатием клавиш Vump (флэш). Если Мастер включен полностью, то все выходы сцены будут установлены на 100% установок пульта.

Когда Гранд Мастер не находится в максимальном положении, индикаторы ниже будут мигать.

## **BlackOut**

Клавиша снятия освещения используется для отключения всех выходов сцены за исключением тех, которые находятся под воздействием клавиш Vump (флэш). Это необходимо для быстрого снятия уровней сцены или для создания эффекта выделения, который используется совместно с клавишей Vump. Снятие освещения активно когда индикатор снятия освещения горит красным светом.

## 5 Программирование и запись

---

### Общие положения

Для начала записи, нажмите на клавишу записи Record. После нажатия загорится светодиодный индикатор записи, показывающий активацию режима программирования. После этого нажмите на программируемую функциональную клавишу. Все программирование сохраняется в независимой от питания памяти, которая позволяет сохранять информацию как минимум в течение 10 лет даже при полном отключении питания.

### Страницы памяти

В зависимости от конфигурации памяти имеется от 8 до 16 страниц памяти. «страница» включает в себя уровни освещения для всех возможных субмастеров. Количество страниц зависит от того была ли память установлена на запись нормальных каналов или каналов широкого режима.

Смена страниц осуществляется нажатием функциональных клавиш ЖК дисплея с маркировкой Page на основном меню ЖК дисплея для перехода на другую страницу или нажатием и удерживанием клавиши при повороте энкодера для смены номера страницы вверх или вниз. Если страница меняется когда субмастер находится в состоянии выше минимального или когда активирована Витр кнопка субмастера, остается сцена с предыдущей страницы и Витр индикатор субмастера мигает янтарным светом. Новая сцена с новой страницы будет загружена и индикатор перестанет мигать когда субмастер уменьшится до минимума или будет отключена кнопка Витр.

### Запись субмастеров (запись сцен)

Субмастера и Витр (флэш) кнопки субмастеров обеспечивают доступ к запоминанию сцен. Запись уровней освещения со сцены в субмастера осуществляется очень просто. Нажмите на кнопку RECORD после нажатия кнопки Витр субмастера для записи. Теперь в субмастере на текущей странице будет сохранено состояние сцены (минус любые уровни от чейзов).

*ПРИМЕР: Программирование Субмастера 1 с каналами 1 и 6 на полном уровне и каналами 7 и 8 на уровне 50% (предполагается, что пульт находится в режиме Субмастера (SUBS)).*

- Опустите все регуляторы сцены А и субмастера на минимум.*
- Установите оба кроссфейдера А и В на максимум.*
- Поднимите регулятор сцены А 1 и 6 на максимум.*
- Поднимите регулятор сцены А 7 и 8 на 50%.*
- Нажмите на кнопку записи. Теперь загорится светодиодный индикатор записи.*
- Нажмите на Витр кнопку 1 Субмастера.*
- Опустите все регуляторы сцены А.*
- Поднимите Субмастер 1 для просмотра записанной сцены.*

Если субмастер записывается при установленном регуляторе субмастера выше минимума или при активной кнопке Витр субмастера, то будет оставаться предыдущая сцена из памяти и Витр индикатор Субмастера будет мигать янтарным светом. Будет загружена новая записанная сцена и индикатор перестанет мигать только после того, как субмастер будет уменьшен до минимума или будет отпущена кнопка Витр.

## **Предварительный просмотр Субмастеров**

Занесенные в память субмастера могут быть предварительно просмотрены на светодиодных индикаторах уровней каналов без оказания какого-либо влияния на происходящее на сцене. Это может быть сделано нажатием кнопки PREVIEW, что позволяет активировать режим предварительного просмотра. После этого нажатием на любую из кнопок Vintb Субмастера приведет к тому, что содержащаяся в памяти субмастера сцена будет высвечиваться на индикаторах уровня каналов и на дисплее будет показано процентное содержание каждого канала. ЖК дисплей может «панорамирован» для высвечивания всех каналов с использованием энкодера. Повторное нажатие на клавишу PREVIEW отключит режим предварительного просмотра и светодиодные индикаторы и ЖК дисплей вернуться к нормальному состоянию.

## **Редактирование субмастеров**

Субмастера могут быть отредактированы «вживую» (на сцене) или «вслепую» (не на сцене). Для входа в режим редактирования нажмите на кнопку EDIT после нажатия на нужную кнопку Vintb Субмастера.

**Индикации** Светодиодных индикаторах уровня каналов и ЖК дисплее так же как и в режиме предварительного просмотра высветится текущие уровни выбранного из памяти субмастера. Если редактируемый запомненный субмастер активен (регулятор субмастера находится вверху или активна Vintb кнопка), то тогда редактирование рассматривается «вживую», кроме этого оно является «слепым»

**Изменение уровней** Содержащиеся в памяти уровни изменяются при перемещении регуляторов сцены А, для подбора текущего уровня и могут быть после этого установлены на новый уровень. ЖК дисплей будет показывать «точку подбора» при «автопанорамировании» ЖК дисплея для высвечивания канала и индикации измененного уровня. Также светодиодные индикаторы уровня канала и сцены, при работе вживую, будут показывать новые уровни после выполнения подбора.

Для точного изменения уровней может быть использован энкодер, для чего поверните колесо энкодера до тех пор, пока курсор на ЖК дисплее не покажет на изменяемый уровень канала. Для установки нового уровня нажмите и удерживайте кнопку CHANGE во время поворота энкодера.

**Добавление чейзов** Чейзы могут быть добавлены в память субмастера в той точке, где они необходимы нажатием функциональной клавиши ЖК дисплея с маркировкой «Chs» на ЖК дисплее для увеличения номера чейза. Для выбора номера чейза Вы можете удерживать кнопку «Chs» и использовать энкодер. Диапазон номеров чейза т \* (нет чейза) до 1 на столько субмастеров, сколько имеет данный пульт. Для отключения чейза установите номер чейза на \*. Чейзы могут быть добавлены в пустые субмастера через режим редактирования для субмастеров только чейза.

**Сохранение изменений** Для сохранения изменений нажмите на кнопку записи. На ЖК дисплее будет показана опция сохранения уровней сцены или уже сделанные изменения в памяти. Как только уровни каналов были изменены в режиме редактирования, они рассматриваются как «модифицированные» или «захваченные». Когда модифицированные редактирования (моды) сохраняются в памяти, изменяются только уровни модифицированных каналов. Все остальные уровни в памяти остаются такими же.

**Отмена изменений** Повторное нажатие на клавишу CANCEL или EDIT будет отменять процесс редактирования и сбрасывать любые изменения.

**ПРИМЕР: редактирование субмастера 1.**

--- Нажмите на клавишу EDIT.

--- Нажмите на клавишу Vintb субмастера 1.

-- Используя регуляторы сцены А, медленно передвиньте ползунок канала 1 от минимального до полного значения до тех пор, пока не будет сделан подбор.

- Затем переместите ползунок на новый уровень.
- Нажмите на клавишу RECORD и выберите на ЖК дисплее функциональную клавишу «Mods».
- Теперь изменения для субмастера один записаны.

## Запись чейзов

Чейзы могут быть записаны в память в виде последовательности шагов различных уровней канала. При воспроизведении чейза, уровни канала каждого шага будут появляться на сцене последовательно со скоростью изменения шага, установленной регулятором скорости чейза или кнопкой TAP SYNC. По окончании записанной последовательности, последовательность повторяется.

### Начало записи

Для записи чейза нажмите на кнопку RECORD после нажатия на кнопку CHASE SELECT. ЖК дисплей будет давать подсказку для записи номер чейза. Используйте кнопку Vimp Субмастера или энкодер для выбора нужного номера чейза. Номера чейза могут быть от 1 до максимального для конкретной модели (равно количеству субмастеров). Нажмите на функциональную клавишу «Do Rec» для начала процедуры записи чейза.

### Перезапись предыдущих чейзов

Если память чейза не пустая, на дисплее появится предупреждающее сообщение, в этом случае выберите «yes» для стирания выбранного запомненного чейза и начала записи.

### Установка уровней

Установите уровни освещения для первого шага с помощью регуляторов сцены A и после этого нажмите на функциональную клавишу «Rec Step» для записи первого шага. На ЖК дисплее появится следующий шаг в последовательности.

### Атака и направление

Атака для всего чейза может быть записана путем выбора функциональной клавиши «Attk» или клавиши ATTACK перед записью любого шага. По умолчанию направление для всего чейза может быть записано с помощью функциональной клавиши «dir» или клавиши DIRECTION перед записью любого шага.

**Окончание записи** Количество записанных шагов зависит от конфигурации памяти. Для окончания процесса записи, нажмите на клавишу MAIN MENU.

*ПРИМЕР: Программирование 4 шагового чейза состоящего из каналов 1 - 4 в Чейз 2.*

- Нажмите на клавишу программирования Program. Загорится светодиодный индикатор программирования Program.
- Нажмите на клавишу выбора чейза Chase Select.
- Выберите на ЖК дисплее чейз номер 2 и выберите «Do Rec».
- Если чейз не пустой, выберите «Yes».
- Переместите регулятор сцены A на минимум.
- Поднимите ползунок 1 сцены A на максимум.
- Нажмите на функциональную клавишу «Rec Step».
- Опустите ползунок сцены A 1 на минимум и 2 на максимум.
- Нажмите на функциональную клавишу «Rec Step».
- Опустите ползунок сцены A 2 на минимум и 3 на максимум.
- Нажмите на функциональную клавишу «Rec Step».
- Опустите ползунок сцены A 3 на минимум и 4 на максимум.
- Нажмите на функциональную клавишу «Rec Step».
- Нажмите на клавишу MAIN MENU.

**Запись при активированном чейзе** Если во время начала программирования чейза активирован, чейз будет остановлен во время программирования и возобновлен после завершения нового программирования. Если чейз не был активирован, он не будет запущен после завершения программирования.

## **Запись стека световых картин**

Стек световых картин представляет из себя коллекцию сцен и чейзов, которые уже были запрограммированы в памяти субмастера. Каждый шаг стека может состоять из сцен с любой страницы памяти. Для каждого шага могут быть запрограммированы времена постепенного изменения с точностью до десятых долей секунд и каждый шаг может быть воспроизведен вручную с использованием клавиши GO, и вручную выполнен кроссфейд с использованием фейдера стека или может быть установлено время ожидания для автоматического выполнения.

**Начало записи** Для записи стека нажмите на клавишу RECORD после нажатия на клавишу GO постепенного изменения стека. На ЖК дисплее будет высвечиваться подсказка для записи номера стека. Возможны номера стеков от 1 до 16. Нажмите на соответствующую Vmtr кнопку субмастера или используйте колесо энкодера для выбора нужного номера стека. Нажмите на функциональную клавишу «Do Rec» для начала процедуры записи стека.

**Если стек не пустой** Если номер стека не пустой, на дисплее высветится предупреждающее сообщение, в этом случае выберите «Yes» для стратия памяти выбранной чейза и начните запись.

**Выбор сцен для записи** Выберите запомненную сцену для первого шага путем выбора нужной кнопки Vmtr Субмастера. Для временного изменения страницы, нажмите на функциональную клавишу Page (страницы), удерживайте эту клавишу и поверните колесо энкодера. Выбранная сцена появится на светодиодном индикаторе канала в процентах к максимальному режиму, и появится на сцене, если Гранд мастер установлен на максимум. Если была выбрана неправильная сцена, просто выберите другую сцену. Уровни определенной сцены могут быть при необходимости отредактированы позже. Функциональная клавиша Sub может быть использована для изменения номера сцены, если Вы не хотите просмотреть сцену. Страница памяти для Субмастеров будет возвращена в оригинальное положение сразу после окончания записи.

**Установка времени постепенного изменения** Установка времени постепенного изменения для каждого шага выполняется удерживанием кнопки изменения и поворотом энкодера. НА ЖК дисплее появляется время постепенного изменения.

**Номер чейза и время ожидания** Пользователь имеет опцию для непосредственного перехода к записи шага если это нужно, или Вы можете добавить номер чейза и / или время ожидания нажатием на функциональную клавишу More (больше). Это приведет к изменению экрана ЖК дисплея и функциональных клавиш для осуществления возможности чейза и времени ожидания. Выберите номер чейза нажатием функциональной клавиши Chs или удерживайте эту клавишу и поверните колесо энкодера. Время ожидания используется для автоматического выполнения стека. Это время перед следующим шагом стека автоматически добавляется и постепенно изменяется. Время ожидания равно нулю, означает нормальное ручное выполнение с использованием клавиши Go постепенного изменения стека и кроссфейдера. Выберите время ожидания нажатием на функциональную клавишу Wait или удерживанием этой клавиши и поворотом колеса энкодера.

*Время SMPTE, кодировка времени MIDI или часы реального времени.* Если Вы хотите ввести реальное, SMPTE или время MIDI вместо времени ожидания (только для опытных пользователей) нажмите вновь на функциональную клавишу Mode для перехода к экрану SMPTE на ЖК дисплее. Нажмите и удерживайте первую функциональную клавишу во время поворота колеса энкодера для регулировки часов (HH) и минут (MM). Нажмите и удерживайте вторую функциональную клавишу во время поворота колеса энкодера для регулировки секунд (SS) и кадров (FF). Ввод времени SMPTE отменяет время ожидания и наоборот.

*Запись шага* Запишите шаг нажатием на функциональную клавишу на ЖК дисплее Rec. Номер шага будет изменен на следующий шаг. В это время Вы можете записать больше шагов путем выбора сцен для записи и следуя описанной выше процедуре.

Для окончания записи целого стека, нажмите на клавишу Main Menu или на клавишу RECORD (не на клавишу на ЖК дисплее Rec) и стек будет сохранен. Максимальное количество записанных шагов может составлять 255.

## 6 Конфигурация

### Установка пульта

Функциональная клавиша «Setup» на главном меню ЖК дисплея используется для получения доступа к конфигурации пульта. Вся информация по установке сохраняется в энергонезависимой памяти.

**Блокировка** Если пульт заблокирован, необходимо ввести ключевой код (6157, 4257 или 2357). **ПРИМЕЧАНИЕ: КЛЮЧЕВОЙ КОД УСТАНОВЛЕН НА ЗАВОДЕ И СООТВЕТСТВУЕТ ОБРАТНОМУ НОМЕРУ ПУЛЬТА.**

**Меню** Как только выбрана установка, нажатие клавиши MORE может высветить ряд меню. Для возврата к предыдущему меню, нажмите на клавишу главного меню Main Menu и войдите вновь в режим установки.

**Режим / меню программных вставок** первое высвечиваемое меню позволяет осуществить выбор текущего рабочего режима, текущей программной вставки (1 или 2) и доступ к установке программных корректировок. Для других меню нажмите на клавишу «More».

**Режим пульта** Рабочий режим пульта может быть выбран нажатием на функциональную клавишу «Mode» до тех пор, пока на ЖК дисплее не высветится нужный режим (также показывается светодиодными индикаторами режима пульта). Возможны следующие режимы Subs (режим субмастера), SchB (режим двух сцен и Sng1 (Широкий режим расширенного канала). Для получения большей информации по характеристиками каждого из этих режимов, обращайтесь к разделам по рабочим режимам.

**Номер Патча (программы)** Имеется две таблицы программных корректировок, которые сохраняются в энергонезависимой памяти пультов серии MC 7500. Для активации может быть выбрана одна из них нажатием на функциональную клавишу «Patch» до тех пор, пока не высветится нужный номер. Изменение номера Патча приведет к немедленному изменению патча и может оказать влияние на уровни сцены. Показанный номер патча, также является программой, которая может быть отредактирована при выборе функции «Patch Setup».

**Установка Патча** Для редактирования программной установки, вначале нажмите на функциональную клавишу «Patch Setup». Это нажатие переведет Вас в меню функций редактирования.

**Очистка патча** Нажатие функции «Clr» полностью обнуляет всю информацию программной корректировки для активного патча в энергонезависимой памяти, оставляет чистый или пустой патч для начала с него. На ЖК дисплее появляется экран подтверждения, выберите «Yes» для выполнения процесса или «No» для отмены и возврата к предыдущему экрану. **ПРИМЕЧАНИЕ: При пустом патче пульт не будет иметь выход на сцену.**

**Патчи по умолчанию** Нажатие на функцию «Default» (по умолчанию) будет устанавливать программирование один к одному для активного патча в энергонезависимой памяти. Это программирует канал 1 на диммер 1, канал 2 на диммер 2 и так далее. Любое предыдущее редактирование будет потеряно, но патчи могут быть отредактированы и после установки по умолчанию. На ЖК дисплее появляется экран подтверждения, выберите «Yes» для выполнения процесса или «No» для отмены и возврата к предыдущему экрану. Это является стандартной заводской установкой.

**Редактирование патчей** На ЖК дисплее показывается запрограммированный номер канала и запрограммированный уровень в нижнем ряду в следующем формате: **Channel > Level**. Номер канала может быть изменен. Каждый диммер может быть назначен на один канал и любой канал может иметь несколько диммеров. Для изменения назначения канала, используется колесо энкодера для установки курсора на позицию номера канала под нужным диммером. Нажмите и удерживайте клавишу изменения Change во время поворота колеса энкодера до тех пор, пока не будет показан нужный канал и после этого отпустите клавишу изменения. Если желательный уровень отличается от 100 %, переместите курсор на уровень для изменения используя для этого энкодер. Нажмите и удерживайте клавишу изменения во время поворота колеса энкодера до тех пор, пока не будет показан нужный уровень и после этого отпустите клавишу изменения. Используйте клавишу «Clr» для отмены программного назначения любого диммера (диммер отключается). Используйте клавишу «Full» для установки не запрограммированного диммера на 1 на патч 1 или запрограммированного диммера на полную.

**Сохранение патча** Нажмите на клавишу главного меню Main Menu для сохранения патча в энергонезависимой памяти. **Редактируемый патч будет потерян если пульт отключается перед нажатием клавиши главного меню. Так что как можно чаще используйте нажатие клавиши главного меню во время редактирования больших патчей.**

- Меню диммера / памяти** Следующее меню позволяет осуществить изменение типа выхода диммера (DMX или MCX), установку прогрева (0 - 50), количество диммеров на выход (MAX DIMS) и размер канала памяти. Функциональная клавиша «More» переводит к следующему меню опции.
- Режим выхода диммера** Нажатие на функциональную клавишу «Out» будет выбирать тип выхода диммера. Возможные опции следующие: «MCX» (Microplex с DMX-512) или «DMX» (только DMX-512, полная скорость). Другие опции могут быть приобретены для пульта отдельно.
- Прогрев** Для установки прогрева нажмите и удерживайте функциональную клавишу «Preheat» и поверните энкодер. Для того, чтобы обеспечить точную регулировку разореза, величина разореза устанавливается на 1/255 возрастания (это соответствует 8-ми битному разрешению DMX-512). Таким образом каждое 1% увеличение яркости соответствует 2.5 увеличению (10% должно быть установлено на 25). Максимальная величина составляет 50 (около 20 %). Большинство диммеров не будут показывать большое изменение для первых нескольких увеличений.
- Максимальные диммеры** Устанавливает количество диммеров, на которые будет иметь выход пульт. Установите это количество нажатием и удерживанием клавиши изменения Range во время поворота энкодера. **Для наилучшей работы пульта, установите это количество в соответствии с количеством диммеров, подключенных к пульту. Это приведет к укорачиванию потока данных диммера.**
- Размер памяти** Устанавливает размер памяти пульта в каналах. Увеличение этого значения приведет к уменьшению количества возможных страниц. Изменяйте этот параметр только если Вы основное время будете работать в широком режиме. **ПРИМЕЧАНИЕ: Для изменения размера памяти, память должна быть очищена. Все программирование, за исключением конфигурации и программных корректировок будут стерты.**
- Нажмите на клавишу «Size» для изменения этой установки. На ЖК дисплее появится подтверждающий экран. Выберите «Yes» для продолжения процедуры и очистки памяти или выберите «No» для отмены и возврата.
- Меню MIDI** Это меню позволяет изменить параметры MIDI и сохранения в памяти для MIDI устройств. Нажмите на клавишу «More» для перехода к меню блокировки.
- Канал MIDI** Номер канала приема / посылы MIDI может быть установлен путем удерживания функциональной клавиши «Chain» и поворотом энкодера.
- Устройство MIDI** Номер устройства MIDI является номером, определенным в протоколе управления шоу MIDI. Этот номер может быть установлен удерживанием функциональной клавиши «Device» и поворотом энкодера. Ниже в этом разделе дается краткое описание функций MIDI SCP, которые использует этот пульт. (для получения большей информации по протоколу управления MIDI шоу обращайтесь к международной ассоциации MIDI).
- Сохранение памяти** Полная память пульта может быть передана на устройство MIDI, который сохраняет сообщения SYSTEM EXCLUSIVE от MIDI (такой как диск MIDI). Нажмите на функциональную клавишу «Save Mem» для получения доступа к меню сохранения.
- Выбор памяти** Используйте функциональную клавишу «Mem» для выбора сохраняемого типа памяти. Для каждого высвечиваемого типа памяти, используйте функциональную клавишу «Yes/No» для ее выбора. Одновременно могут быть выбраны несколько типов.
- Начало передачи** Нажмите на клавишу сохранения когда устройство MIDI готово для доступа к передаче памяти.
- Перезагрузка памяти** когда пульт доходит до правильного сообщения системы MIDI, память автоматически перезагружается. **ВАЖНО:** протестируйте сохранение и перезагрузку с помощью устройства MIDI, перед программированием пульта важным шоу.
- Часы реального времени** Позволяет осуществлять свободный запуск стека как если бы был введен код времени MIDI (или SMPТ). с наличием этой возможности, стек будет продолжать работать даже если код времени был получен и затем потерян.
- Блокировки** Последнее меню устанавливает блокировки записи и установок. Блокировка записи блокирует работу кнопки RECORD. Блокировка установки блокирует систему конфигурации. **ВАЖНО:** после установки блокировки установки, для получения доступа к параметрам и изменениям установки требуется введение пароля. Для ввода пароля смотрите сверху предыдущей страницы.



## 8 Выполнение MIDI

---

### Регулировка Шоу MIDI:

#### Формат:

<sys ex = F0H><real time = 7FH><dev ID><msc = 02><lighting = 01>

<command ><data><end sys ex = F7H>

Получение:

Команда:

1: Go - старт текущего шага активного стека или загруженного стека и шага, показанного в поле данных и выполнение

Данные (дополнительно)

nn ..... nn Номер световой картины (шага), кодировка ASCII. 1 - 255 являются только целыми величинами. Любые знаки после десятичной точки игнорируются.

00: Разделитель

II ... II Список световых картин (номер стека), кодировка ASCII, 1 - 16 являются только целыми величинами. Любые знаки после десятичной точки игнорируются.

Например: Начала шага 2 из стека 4

F0H 7FH <ID> 02 01 <01> <32H 00 34H> F7H

6: Set (установка)

Данные: nn nn Номер управления, 7-ми битный, первый LSB.

vv vv величина управления, 7-ми битный, первый LSB.

Управление: 0 - 31 = ячейки памяти постепенного изменения 1 - 32.

Величина: 0 - 255

Величины выше 255 игнорируются.

Например: Ячейка памяти 2 на полный (255).

F0H 7FH <ID> 02 01 <06><01 00 7FH 01> F7H

Управление: 32 - 63 = Ячейки памяти Vimp 1 - 32.

Величина: 0 - 255

Величины выше 255 игнорируются.

Управление: 1024 - страница памяти

Величина: 0 - 15

Величины выше 15 игнорируются.

Управление: 512 - 631 = каналы 1 - 64

Величина: 0 - 255

Величины выше 255 игнорируются.

Управление: 1026 = активация чейза

Величина: 0 - 32 = 0 = отключение чейза, 1 - 32 = чейзы 1 - 32

Величины выше 31 игнорируются.

Управление: 1027 = скорость чейза

Величина: 150 - 16383, ВРМ = (1/(.0005 величина X)) x 60

Величины ниже 150 игнорируются.

Управление: 1028 = скорость постепенного изменения

Величина: 0 - 1200, секунды = величина / 10

## Примечания:

### Формат:

<note on = 9сН, с = MIDI chan><note num = 0 - 127>< veloc= 0-127>

Прием:

Примечания 0 -63 карты на каналы 1 - 64

Уровень установки скорости канала на 0, означает выключение и уровень 127 включено.

Пример: канал 16 установлен на 50% при канале MIDI на 3  
93Н 15Н 64Н

## Время кодировки *MIDI / SMPTE*

Дополнительно к шагам связывающим стек с временем ожидания для создания автоматизированной последовательности, каждый шаг стека может быть назначен на время SMPTE. Стек затем будет синхронизирован с временем кодировки, позволяющим пульту точно следовать презентации SMPTE. Время кодировки SMPTE, вводится в пульт через порт MIDI, таким образом, код необходимо преобразовать в кодировку времени MIDI, Код разбивается на часы, минуты, секунды и кадры. Распознаются все 4 стиля SMPTE (24, 25, 30 ступеней и 30 не ступенчатый кадр).

Если кодировка времени вводится в пульт при неактивном стеке, каждый стек, начиная с первого, просматривается до тех пор, пока не будет найден стек с запрограммированной кодировкой времени. После этого стек будет автоматически активирован. Это позволит осуществить запуск без первоначальной загрузки стека. Если стек загружен, он будет синхронизирован с кодом времени независимо от того является ли он первым треком с запрограммированным кодом времени. При активации главного меню над временем постепенного изменения будет высвечиваться код времени. Если код времени удален или остановлен, стек будет остановлен на текущем шаге, до тех пор, пока активирована функция часов реального времени, в этом случае встроенный механизм часов оставит стек запущенным. Если вновь добавлен внешний код времени, то он будет основан на основании встроенного времени

## 8 Спецификация

---

### Спецификация пульта

Каналы управления 16/32 (24/48) [32/64] \*

Максимальное кол-во диммеров 512

Субмастера 16 (24) [32]

Страницы 16/8

Чейзы 16 (24) [32] 400общее количество шагов

203 шага в широком режиме

Память Энергонезависимая память EEPROM

(10лет сохранения)

Выходы диммера NSI Micro-plex

DMX-512

входное питание 120/240 вольтАС, 1А

Приблизительные размеры (HxWxD)» 4x23x15 (4x29x15) [4x35x15]

Вес (lbs) 13 (15) [16]

\* Величины в скобках ( ) для модели MC 7524.

Величины в скобках [ ] для модели MC 7532.

## 9 Устранение неисправностей

---

### Проверочный список.

*Не отвечают светодиодные индикаторы уровня канала.* • Проверьте, что выбран режим 1 x 32 (1 x 48) [1 [ 64]. Так как не все каналы могут быть просмотрены, светодиодные индикаторы невозможны в этом режиме.

*Функция чейза не работает* • Проверьте, что скорость была установлена с помощью клавиши Sync или ползунок скорости чейза. Скорость показывается миганием светодиодного индикатора, расположенного непосредственно над кнопкой Tap Sync.

*Освещение на сцене не работает даже при свечении светодиодного индикатора уровня канала* • Проверьте, что ползунок мастер не установлен на минимальное значение и что не включен светодиодный индикатор затемнения.

• Проверьте, что таблица программной корректировки не очищена.

*Регулятор ползунок канала и / или субмастера не оказывают влияния на уровни канала* • Проверьте, что Кроссфейдеры X или Y не находятся в минимальном положении.

*Освещение сцены включено, но не откликается или откликается с ошибкой.* • Проверьте правильность программирования блока диммеров.

• Проверьте, кабель управления и при необходимости замените его.

• Возможно, что блок диммеров не исправен.

*Устройство не записывает каналы широкого режима 17-32 (25-48) [33-64].* • Проверьте установку размера памяти в меню SETUP.

*Кнопка программы не работает* • • Заблокировано. Проверьте меню SETUP на блокировку пульта.

*Сообщение об ошибке при включении питания* • Проверьте установочные параметры в меню SETUP перед другими операциями или программированием. для исправления необходимо сообщить на фабрику или в сервисный центр.

### Обнуление и очистка памяти

следующая процедура приводит к полной очистке памяти пульта и восстановлению заводских параметров по умолчанию. Все программирование и программные корректировки будут потеряны. Эта процедура может быть использована для очистки пульта до известной начальной точки перед новым программированием или сдачей в аренду.

1. Отключите питание.

2. Нажмите и удерживайте следующие кнопки: Функциональна 1, функциональная 2, помощи, изменения (Function 1, Function 2, Help, Change).

3. Удерживая кнопки включите питание.

4. Отпустите кнопки через 10 секунд.

через несколько мгновений память будет очищена. Будут установлены программные корректировки по умолчанию.

## 10 Гарантии

---

### **Гарантийные обязательства корпорации NSI**

Корпорация NSI гарантирует, что в новом электронном оборудовании нет дефектных материалов и также гарантирует его работу в течение 1 года со дня продажи авторизованным дилером NSI.

Покупатель отвечает за завершение и отправку по почте NSI, в пределах 15 дней со дня приобретения. Продукты NSI, которые были повреждены в результате несчастного случая, была предпринята попытка самостоятельного ремонта или модификации, лишаются гарантии. Гарантии не подлежат износ кнопок, разъемов и переключателей.

Если Ваше устройство требует ремонта в пределах гарантийного срока, то корпорация производит ремонт или замену неисправных элементов.

Транспортные расходы по доставке устройства к дилеру оплачиваются владельцем устройства.