



DOUBLE DMX RGB DIMMER

Uputstvo za rukovanje

Ovaj uređaj se proizvodi u više verzija, i to u pogledu snage i u pogledu zajedničke elektrode LED modula koji se priključuju na uređaj. Informacije o snazi i zajedničkoj elektrodi potražite na zadnjoj strani uređaja.

Uređaj u suštini predstavlja dva nezavisna RGB dimera sa zajedničkim napajanjem i u zajedničkoj kutiji. Potrebno je obratiti pažnju da ukupna snaga LED modula ne pređe snagu uređaja.

Preporučuje se podjednako opterećenje oba RGB dimera. Ugrađeni osigurači su predviđeni za takvu situaciju. U slučaju da je potrebno, dozvoljeno je i asimetrično opterećenje RGB dimera, ali se tada moraju zameniti osigurači da odgovaraju takvoj situaciji. Potrebnu jačinu osigurača možete izračunati na sledeći način: Potrebno je da znate ukupnu snagu LED modula koju nameravate da priključite na svaki RGB dimer. Pošto svaki RGB dimer ima 3 kanala, potrebno je snagu LED modula podeliti na tri, da se vidi koliko snage troši pojedinačni kanal. Dobijenu vrednost treba podeliti sa 24 jer je to vrednost napona za LED module. Dobijena vrednost predstavlja jačinu osigurača u amperima. Ako se rezultat slaže sa nekom od standardnih vrednosti za osigurače, onda je potrebno odabrati osigurač te vrednosti, inače odaberite osigurač prve veće vrednosti. Isti postupak sprovedite i za drugi RGB dimer. Još jednom naglašavamo da zbir ukupnih snaga za oba RGB dimera ne sme da pređe snagu uređaja.

Da bi se LED moduli mogli priključiti, potrebno je skinuti poklopac uređaja. Unutar uređaja možete uočiti dve glavne komponente: jedinicu za napajanje i upravljačku elektroniku. Na elektronici se nalaze dve grupe od 4 priključne kleme. Svakom od RGB dimera pripada po jedna grupa. Kleme su označene sa COM. , R , G , B . Na COM. priključite zajedničku elektrodu, na R crvene, na G zelene a na B plave LED diode. Proverite da li se uređaj i LED modul poklapaju u pogledu zajedničke elektrode. Priključni kabal za LED module učvrstite na isti način kao što je učvršćen kabal za napajanje.

Kao što smo već rekli, uređaj sadrži dva RGB dimera. Oni nemaju iste mogućnosti. Prvi RGB dimer može da radi u MASTER modu i u SLAVE modu. Drugi RGB dimer može da radi samo u SLAVE modu. Režim rada prvog RGB dimera biramo pomoću skupine od 12 prekidača u istom kućištu označenih sa "CONTROL 1". Pojedini prekidači su označeni brojevima 1 do 12. Ako prekidače prebacimo u gornji položaj, onda su oni u položaju označenom sa "ON". Ako prekidače prebacimo u donji položaj, onda su oni u položaju "OFF". Samo je položaj "ON" označen na kućištu prekidača. Na poklopcu uređaja se nalaze tabele u kojoj su prikazani svi modovi uređaja i položaji prekidača za pojedine modove. Modovi su prikazani u zadnjoj koloni tabele a prekidači u prvom redu tabele.

Prvi RGB dimer može da upravlja drugim RGB dimerom kao i drugim uređajima iz ove porodice uređaja, koji su na njega spojeni standardnim DMX kablovima. U ovom slučaju prvi RGB dimer je potrebno postaviti u MASTER mod. Postoji više režima MASTER moda. Svetljenje zelene lampice označene sa "MASTER" na prednjoj strani uređaja nam govori da se prvi RGB dimer nalazi u nekom od režima MASTER moda. Ako prekidač 10 prebacimo u položaj ON a pri tome su svi ostali u položaju OFF, upalit će se samo crvene LED diode koje konstantno svetle. To odgovara modu označenom sa MASTER RED u priloženoj tabeli za CONTROL 1. Prekidačem 11 uključujemo zelene LED diode (MASTER GREEN) a prekidačem 12 plave LED diode (MASTER BLUE). Ovaj režim, u kome LED diode svetle konstantno, nazivamo fiksni režim MASTER moda. Dozvoljene su i kombinacije prekidača 10, 11 i 12 kojima se dobijaju još 3 boje (MASTER YELLOW, MASTER MAGENTA i MASTER CYAN), međutim ako uključimo sva tri, nećemo dobiti belu boju, što bi se moglo



očekivati, nego će prvi RGB dimer ući u režim MASTER AUTO master moda. Ukupnu jačinu svetla u fiksnoj režimu MASTER moda biramo raznim kombinacijama prekidača 1, 2 i 3. To je u tabeli označeno sa DIMMER. Prekidači 4 do 9 se u ovom režimu ne koriste. Najveću jačinu dobijamo ako su prekidači 1, 2 i 3 u položaju OFF a najmanju ako su sva tri u položaju ON. Rekli smo da ako prekidače 10, 11 i 12 prebacimo u položaj ON, prvi RGB dimer prelazi u automatski režim MASTER moda (MASTER AUTO). Ako ove prekidače prebacimo u položaj OFF, prvi RGB dimer prelazi u SLAVE mod (DMX / SLAVE), koga ćemo opisati posle.

Kada se prvi RGB dimer nalazi u MASTER AUTO modu (10=ON, 11=ON, 12=ON), tada može da izvršava neki od 8 ugrađenih programa. Izbor programa vršimo prekidačima 7, 8 i 9. To je u tabeli označeno sa PROGRAM. Ova tri prekidača možemo postaviti u 8 različitih kombinacija. Svaka kombinacija će pokrenuti neki od 8 programa. Ustvari postoji 7 različitih programa a osmi program je 7 predhodnih programa koji se izvršavaju u nizu, to jest po završetku prvog programa automatski se prelazi na sledeći. Ova kombinacija se dobija kada su prekidači 7, 8 i 9 u položaju ON.

Svaki od programa se sastoji od određenog broja koraka. Na svakom koraku program se zadržava određeno vreme. Ovo vreme možemo podešavati raznim kombinacijama prekidača 4, 5 i 6. To je u tabeli označeno sa TIME. Ako su ovi prekidači u položaju OFF, onda je vreme jednog koraka približno 1,5 sekundi. Ako su ova tri prekidača u položaju ON, onda je vreme jednog koraka približno 2 minuta. Vreme koje vama odgovara pronađite biranjem raznih kombinacija ova tri prekidača.

U MASTER AUTO modu možemo podesiti i ukupnu jačinu svetla, biranjem raznih kombinacija prekidača 1, 2 i 3. To je u tabeli označeno sa DIMMER. Najveću jačinu dobijamo ako su prekidači 1, 2 i 3 u položaju OFF a najmanju ako su sva tri u položaju ON.

Kao što smo već napomenuli, prvi RGB dimer može da radi i u SLAVE modu (DMX / SLAVE), dok je to drugom RGB dimeru jedini mod o kome može da radi. Prelazak prvog RGB dimera u SLAVE mod se postiže prebacivanjem prekidača 10, 11 i 12 u položaj OFF. Pri tom će se, ako je prisutan komandni signal, upaliti pripadajuća crvena lampica na prednjoj strani uređaja označena sa SIGNAL. U ovom modu uređaj izvršava komande nekog drugog uređaja. To može biti neki standardni DMX kontroler ili isti takav uređaj koji je u MASTER modu. Uređaj se povezuje standardnim DMX kablovima. DMX signal se dovodi na priključak DMX IN . DMX signal se može proslediti na druge DMX uređaje pomoću priključka DMX OUT . DMX IN i DMX OUT su spojeni na sledeći način:

Pin1=GND, Pin2=DMX-, Pin3=DMX+

Potrebno je napomenuti da za razliku od mnogih drugih DMX uređaja, kojima su priključci DMX IN i DMX OUT direktno međusobno spojeni, ovde to nije slučaj. Ukoliko se DMX uređaji sa direktno prespojenim priključcima, spoje DMX kablovima u veći niz, DMX signal brzo oslabi, pa je neophodno korišćenje posebnog uređaja (DMX SPLITER) kojim se signal pojačava i raspoređuje na više nezavisnih grana. U našem uređaju se DMX signal pojačava i kao takav se prosleđuje ostalim uređajima. Zahvaljujući tome, broj naših uređaja spojenih u niz, nije ograničen.

Ako prvim RGB dimerom koji je u SLAVE modu (10=OFF, 11=OFF, 12=OFF) upravlja neki DMX kontroler, onda je potrebno prekidačima 1 do 9 namestiti DMX adresu na uobičajen način za DMX uređaje. Za razliku od prvog RGB dimera koji poseduje skupinu od 12 prekidača, drugi RGB dimer poseduje skupinu od 10 prekidača označenu sa CONTROL 2. Prekidači 1 do 9 isključivo služe za nameštanje DMX adrese dok se prekidač 10 ne koristi.



Svaki od RGB dimera zauzima 4 DMX kanala. Prvi kanal služi za dimovanje crvene boje, drugi za dimovanje zelene boje a treći za dimovanje plave boje. Četvrti kanal od vrednosti 0 do 128 vrši generalno dimovanje za sve tri boje a od vrednosti 129 do 255 uključuje strobo efekat, gde razne vrednosti daju i različite brzine strobo efekta.

Ako uređajem koji je u SLAVE modu upravlja isti takav uređaj koji se nalazi u MASTER modu, onda uređaj koji se nalazi u SLAVE modu ne obraća pažnju na startnu adresu, (prekidači 1 do 9) i radi sve što i MASTER uređaj.