



Solano Pro Rack

INSTRUCTION MANUAL MODE D'EMPLOI

**FOR YOUR OWN SAFETY, PLEASE READ THIS INSTRUCTION MANUAL
CAREFULLY BEFORE YOU INITIALLY START-UP**

**POUR VOTRE SÉCURITÉ, MERCI DE LIRE ATTENTIVEMENT
CE MODE D'EMPLOI AVANT D'UTILISER VOTRE PRODUIT**







ENGLISH

SOLANO PRO RACK - USER INSTRUCTION

Page

1. In the box	4
2. Instructions	4
3. Features	5
4. Technical Specification	6
5. Overview	6
6. Operation Guide	8



FRANÇAIS

SOLANO PRO RACK - MODE D'EMPLOI

1. Dans la boîte	14
2. Instructions	14
3. Fonctions	15
4. Spécifications techniques	16
5. Aperçu	16
6. Guide d'opération	18

1. In the box

- 1 Solano Pro Rack
- 1 USB cable
- 1 9V adaptator
- 1 instruction manual

2. Instructions

WARNING

Read the instruction in this manual carefully and thoroughly, as they give important information regarding safety during use and maintenance. Keep this manual with the unit, in order to consult it in the future. If the unit is sold or given to another operator, make certain that it always has its manual, to enable the new owner to read about its operation and relative instructions.

Protect the unit from excessive dryness or humidity (ideal conditions are between 35% and 80%).

To prevent fire or shock hazard, do not expose this product under a high temperature or humidity area.

DO NOT make any inflammable liquids, water or metal objects enter the unit.

Should any liquid be spilled on the unit, DISCONNECT the power supply to the unit immediately.

This product must be earthed.

Take care not to damage the power cord.

After having removed the packaging check that the unit is NOT damaged in any way. If in doubt, DON'T use it and contact an authorized dealer.

NEVER use the unit under the following conditions:

- In places subject to excessive humidity.
- In places subject to vibrations or bumps.
- In places with a temperature of over 45 C/113 F or less than 2 C/35.6 F.

DO NOT open the unit--there are no user serviceable parts inside.

NEVER try to repair the unit yourself. Repairs by unqualified people could cause damage or faulty operation. Contact your nearest dealer.

Wait for at least one second to turn on the power after turning off this unit.

This unit is intended for indoor use only.

Packaging material (plastic bags, polystyrene foam, nails, etc.) MUST NOT be left within children's reach, as it can be dangerous.

STOP using the unit immediately in the event of serious operation problems and either contact your local dealer for a check or contact us directly.

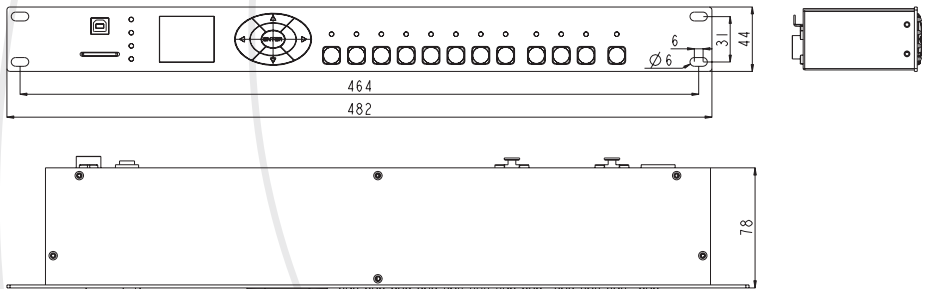
DO NOT dismantle or modify the unit.

If in doubt, DON'T use it and contact an authorized dealer.

3. Features

- 128x160 Characters color LCD display
- Up to 8 memories with individual Master setting allows users to assign Scenes, Chases or Shows.
- Consisting of 5 operation modes: Manual control, Real-time trigger, SMPTE/MIDI time code trigger, DMX trigger and DMX monitor
- Over 5 hours recording time for Show and up to 4 different recording modes available, including Manual, Auto, Semi-
 - Auto and Smart
- Allows to record SCENE, create CHASE and set Fade/Hold time for every step of the CHASE.
- Password lock function
- Standard DMX-512(1990) and DMX-1000K(1M) protocol compatible
- 3pin XLR DMX male/female connector, SD card port, USB port, 3pin SMPTE port and 5pin MIDI input
- External Dry Contact available
- Programme updatable

Physical Dimensions

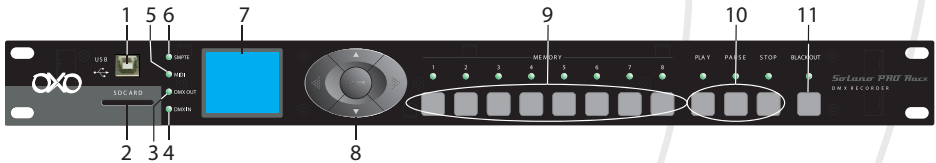


4. Technical Specification

POWER INPUT	DC9-12V, 500mA Min
CONNECTOR	3-pin XLR connectors for DMX in/out, USB port for communicating with PC, 3pin SMPTE input, 5pin MIDI input
LCD DISPLAY	128x160 Characters
COMPLIANT PROTOCOLS	Standard DMX-512(1990) and DMX-1000K(1M) protocol compatible
HOUSING	Metal sheet with powder finishing
LISTING	CE certified
INGRESS PROTECTING RATING	IP20
OPERATING TEMPERATURE	-10 degC to +50 degC
STORAGE TEMPERATURE	-20 degC to +70 degC
DIMENSIONS	482(L) x 78(W) x 44(H)mm
WEIGHT	1.2kg

5. Overview

Front View



- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1. USB Port | Connects to PC for communications and program updating. |
| 2. SD Card Port | Use to insert SD card for data transmission. |
| 3. DMX OUT Indicator | This LED blinks when sending DMX signal. |
| 4. DMX IN Indicator | This LED blinks when DMX signal inputs. |
| 5. MIDI Indicator | This LED will blink when an available MIDI time received in SMPTE/MIDI Trigger mode. |
| 6. SMPTE Indicator | This LED will blink when an available SMPTE time received in SMPTE/MIDI Trigger mode. |
| 7. 128x160 color LCD Display | Shows the current activities. |

8. LEFT/RIGHT/UP/DOWN/OK Button

Used to select function.

9. Memory 1~8 Button

Used to select the memory you want to play in Manual mode.

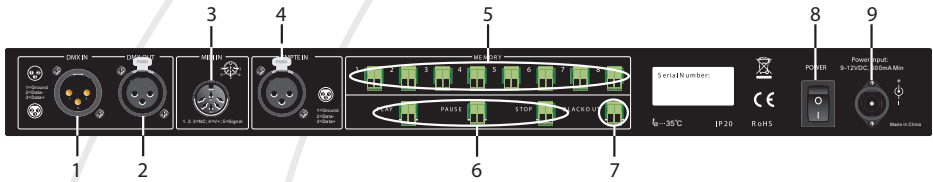
10. PLAY/PAUSE/STOP Button

Used to select the running status of memory in Manual mode.

11. BLACK OUT Button

Controls DMX output in Manual mode.

Back View



1. DMX IN

Inputs the external DMX signal

2. DMX OUT

Outputs the DMX signal

3. MIDI IN Port

Inputs MIDI time

4. SMPTE IN Port

Inputs SMPTE time

5. MEMORY1~8 contact point

Connects the external contact point switch may control the Memory1~8.

6. PLAY/PAUSE/STOP contact point

Connects the external contact point switch may control the function of PLAY/PAUSE/STOP.

7. Blackout contact point

Connects the external contact point switch may control the Blackout function.

8. ON/OFF

Power On/Off the unit

9. DC In

Connects the power source of DC 9~12V.

6. Operation Guide

1) Select Work Mode

There are 5 work modes available for DMX Recorder Pro Rack:

- Manual control
- Real-time trigger
- Time code trigger
- External DMX trigger
- DMX monitor

The user may press the OK Button and keep hold it for 2 seconds, the Work Mode option menus appears, now use Up/Down button to select the work mode, and press OK to confirm.

2) Set User Parameters

2.1 - When the Work Mode option menu appears, use Up/Down button to select «SET & MODIFY», press OK and input password «1234»(the default password was set as «1234»), the function option menu appears.

2.2 - Record/modification of DMX data.

2.2.1 - Record DMX

The user may use this function to record SCENE and SHOW, use the recorded SCENE to edit CHASE.

2.2.2 - Record a SCENE

To choose and access Record SCENE function, use function button to modify SCENE-NAME. Select Confirmation & Record, press OK to record the current inputed DMX data. The LED indicator will flash 3 times. After finish, to select «Finish & Return» to return.

2.2.3 - Record a SHOW

To choose and access Record SHOW function, use function button to modify SHOW-NAME. There are 4 record methods for user choice: Manual, Auto, Semi-Auto and Smart.

2.2.3.1 - Manual

Press Start button to start record, and then press Stop button to finish.

2.2.3.2 - Auto

Once the recorder received at least a frame which all DMX data are «zero», the recorder is assumed to be in the state of ready to record, when received any “nonzero» DMX data, start to record, when received all «zero» DMX data again, record completed.

2.2.3.3 - Semi Auto

The theory is the same as the Auto mode. The difference is that in Semi Auto mode, need to press «Stop» to finish record. Or, when received all «zero» DMX data, record

completed.

2.2.3.4 - Smart

This mode is applied to those DMX data which were played in a circle with changes, and the DMX data frame must be the totally same in the circle playback.

2.2.3.5 - Select «Confirm & Record» to access Record control state.

Select «Start Record» to record. The recorder will handle the record in terms of the selected record method. If want to finish record in advance, you can select» Stop & Return».

2.2.4 - Add a Chase(The user may use this recorder to edit Chase only if the Scene had been recorded in it.)

2.2.4.1 - Select Add Chase to edit Chase.

2.2.4.2 - Use function button to modify CHASENAME.

2.2.4.3 - In «STEP: xxx/yyy», the specified step may be modified.

xxx: the current step

yyy: the recorded total steps of this Chase, up to 200 steps can be recorded.

2.2.4.4 - Select the Scene of Step in «SceneName xxx/yyy».

xxx: the current Scene

yyy: the total Scenes available for option

2.2.4.5 - Modify the time parameters of the current step in «HoldTime/FadeYime».

2.2.4.6 - After the current parameters setting completed, select «Confirm & Save» to record the current step parameter.

2.2.4.7 - Select « Finish & Return» to return.

2.2.5 - Modify the recorded Chase

2.2.5.1 - To select «Edit Chase» and access it, use Up/Down to select the Chase you want to modify, press OK to confirm.

2.2.5.2 - Now the user may use function button to modify ChaseName, the Scene of the specified Step, HoldTime and FadeTime.

2.2.5.3 - Also the user may do «Insert Step» and « Delete Step».

2.2.5.4 - Select «Confirm & Return» to return.

2.2.6 - Delete Scene/Delete Show/Delete Chase

2.2.6.1 - Use this function will delete the specified Scene/Show/Chase.

2.2.6.2 - Select «Finish & Return» to return.

2.3 - Edit the trigger event

2.3.1 - Select «Trigger Event»

2.3.2 - There are 3 trigger methods available: Time Event, SMPTE/MTC Event and external DMX trigger.

2.3.3 - Time Event

2.3.3.1 - The Time Event includes Weekly and Dately mode. In this trigger method, the event will be triggered according to the calendar clock.

2.3.3.2 - Weekly Mode

2.3.3.2.1 - Add a Weekly event

2.3.3.2.2 - Select Weekly

2.3.3.2.3 - Use function button to modify EventName, trigger time, trigger memory, memory playback state, output state, etc.

2.3.3.2.4 - Select «Confirm& Save», record the current event.

2.3.3.2.5 - Select «Finish & Return» to return.

2.3.3.3.1 - Add a Dately event

2.3.3.3.2 - Select Dately

2.3.3.3.3 -Use function button to modify EventName, trigger time/date, trigger memory, memory playback state, output state, etc.

2.3.3.3.4 -Select «Confirm& Save», record the current event.

2.3.3.3.5 - Select «Finish & Return» to return.

2.3.3.3 - Dately Mode

Note: Due to the precedence of Dately event is higher than Weekly event, in order to trigger the Weekly event while the Dately event finished it is required to add a «no memory» Trigger after the Dately event .

2.3.3.4 - Edit Weekly Event

2.3.3.4.1 - Select «Edit Weekly»

2.3.3.4.2 - Use function button may modify EventName, trigger time, trigger memory, memory playback state, output state, etc.

2.3.3.4.3 - Use function «Select Event» and press Left/Right button to select event.

2.3.3.4.4 - Select «Finish & Return» to return.

2.3.3.5 - Edit Dately Event

2.3.3.5.1 - Select «Edit Dately»

2.3.3.5.2 - Use function button may modify EventName, trigger time, trigger memory, memory playback state, output state, etc.

EventName xxx/yyy

xxx, the current event serial number.

yyy, the total event quantity.

EventName xxx/yyy

xxx, the current event serial number.

yyy, the total event quantity.

2.3.3.5.3 - Use function «Select Event» and press Left/Right button to select event.

2.3.3.5.4 - Select «Finish & Return» to return.

2.3.3.6 - Delete Weekly/Delete Dately

Use this function may delete the specified event.

2.3.4 - Select «Finish & Return» back to the previous level.

2.3.5 - SMPTE/MTC Event

This event is triggered by the external assigned time.

2.3.5.1 - The user may add Trigger Event, edit event and delete event in this mode.

2.3.5.2 - Select Add SMPTE/EMC

2.3.5.3 - The user may set EventName, Frame Rate, trigger time, trigger memory, playback state, output state, etc.

2.3.5.4 - Select «Confirm & Save» to record the current event

2.3.5.5 - Select «Finish & Return» to return.

2.3.6 - Select «Edit SMPTE/MTC»

2.3.6.1 - The user may set EventName, Frame Rate, trigger time, trigger memory, playback state, output state, etc.

2.3.6.2 - Use function «Select Event» and press Left/Right button to select event.

2.3.6.3 - Select «Finish & Return» to return.

2.3.7 - Select «Delete SMPTE/MTC» to delete the specified event.

2.4 - Set DMX trigger parameters

2.4.1 - Set DMX Start Address

This recorder receives three channels DMX data, the operation instructions detailed as below.

DMX Channel	DMX Values
Starting Channel	0 ~3, Trigger Memory 1; 4~7, Trigger Memory 2; 9~11, Trigger Memory 3; 28~31, Trigger Memory 8; Above 31, the Memory unchanged.
Starting Channel +1	0~79 , Pause; 80~159 , Play; Above 159 , Stop.
Starting Channel +2	0~127 , Normal Output, Above 127, Blackout.

2.4.2 - No DMX IN

This function is used to set Manual/Timer to trigger event while there is no DMX input in the work mode of DMX Trigger or DMX Monitor.

2.4.3 - No SMPTE/MIDI IN

This function is used to set Manual/Timer to trigger event while there is no external time input in the work mode of SMPTE/MIDI Trigger or DMX Monitor.

2.5 - Assign Memory

2.5.1 - Select Assign Memory

2.5.2 - Select Memory(May select from Memory1 to Memory8)

2.5.3 - Select Assign Type(Scene, Chase and Show are available for option)

xxx/yyy

xxx, the current Type serial number

yyy, the total available Type quantity

2.5.4 - «Assign» is used to assign the specified contents.

2.5.5 - «Master» is used to set the Master value for the current memory.

2.5.6 - Select «Scene» may set FadeTime for it. When select Chase or Show, may set the Speed Scale of playback.

2.5.7 - Select «Finish & Return» to return.

2.6 - Modify Clock

This function is used to modify the inner calendar clock.

2.7 - Set password

This function is used to modify user password.

2.8 - Data Backup

This function is used to copy the parameters of this recorder.

2.8.1 - Data Backup

It has to insert SD card prior to using this function.

2.8.2 - The detail function will be instructed as below.

Scene > SD Card: Copy all the data of Scene from recorder to SD card.

Chase > SD Card: Copy all the data of Chase from recorder to SD card.

Show > SD Card: Copy all the data of Show from recorder to SD card.

Memory > SD Card : Copy all the assigned data of memory from recorder to SD card.

Event > SD Card: Copy all the Event information from recorder to SD card.

Picture > SD Card: Copy all the pictures from recorder to SD card.

All > SD Card: Copy all the above data from recorder to SD card.

SD Card > Scene: Copy all the data of Scene from SD card to recorder.

SD Card > Chase: Copy all the data of Chase from SD card to recorder.

SD Card > Show: Copy all the data of Show from SD card to recorder.

SD Card > Memory: Copy all the data of Memory from SD card to recorder. (This operation will overwrite the old Memory in recorder.)

SD Card > Event: Copy all the Event information from SD card to recorder. (This operation will overwrite the old

Event in recorder.)

SD Card > Picture: Copy all the pictures from SD card to recorder.

SD Card > All: Copy all the above data from SD card to recorder.

2.8.3 - Select «Exit» to return.

3) Communications

DMX Recorder Pro Rack pro also can communicate with PC via USB cable. In your PC you will find a dummy U disk while the recorder connected to PC so that you can copy the data directly.

Note: The recorder can only read/process the file which name length not exceed 8 characters and the extension length not exceed 3 characters.

4) Program Updating

Disconnect the main power, and keep pressing the Right button and OK button, then power on the device again. Connect the device with PC via a USB cable, and the unit will be recognized as a removable storage, Copy the latest updating file to the to the removable storage will finish the update process.

1. Dans la boîte

- Rack Solano Pro
- 1 cordon USB
- 1 adaptateur 9 V
- 1 mode d'emploi

2. Instructions

ATTENTION

Lisez attentivement et complètement les instructions de ce manuel, car elles fournissent des informations importantes concernant la sécurité lors de l'utilisation et de l'entretien. Conservez ce manuel avec l'appareil afin de le consulter ultérieurement. Si l'appareil est vendu ou donné à un autre opérateur, assurez-vous qu'il a toujours son manuel, pour permettre au nouveau propriétaire de prendre connaissance de son fonctionnement et des instructions relatives.

Protégez l'appareil d'une sécheresse ou d'une humidité excessives (les conditions idéales sont comprises entre 35 % et 80 %).

Pour éviter tout risque d'incendie ou d'électrocution, n'exposez pas ce produit dans une zone à haute température ou humidité.

NE PAS faire entrer de liquides inflammables, d'eau ou d'objets métalliques dans l'appareil.

En cas de renversement de liquide sur l'unité, DÉBRANCHEZ immédiatement l'alimentation électrique de l'unité. Ce produit doit être mis à la terre.

Veillez à ne pas endommager le cordon d'alimentation.

Après avoir retiré l'emballage, vérifiez que l'appareil n'est PAS endommagé de quelque façon que ce soit. En cas de doute, NE l'utilisez PAS et contactez un revendeur agréé.

N'utilisez JAMAIS l'appareil dans les conditions suivantes :

- Dans des endroits soumis à une humidité excessive.
- Dans des endroits sujets à des vibrations ou à des chocs.
- Dans des endroits où la température est supérieure à 45 C/113 F ou inférieure à 2 C/35,6 F.

N'ouvrez PAS l'appareil : il n'y a aucune pièce réparable par l'utilisateur à l'intérieur.

N'essayez JAMAIS de réparer l'appareil vous-même. Les réparations effectuées par des personnes non qualifiées pourraient causer des dommages ou un mauvais fonctionnement. Contactez votre revendeur le plus proche.

Attendez au moins une seconde pour mettre l'appareil sous tension après avoir éteint cet appareil. Cet appareil est destiné à une utilisation en intérieur uniquement.

Les matériaux d'emballage (sacs en plastique, mousse de polystyrène, clous, etc.) NE DOIVENT PAS être laissés à la portée des enfants, car ils peuvent être dangereux.

ARRÊTEZ immédiatement d'utiliser l'appareil En cas de problèmes de fonctionnement graves et contactez votre revendeur local pour un contrôle ou contactez-nous directement.

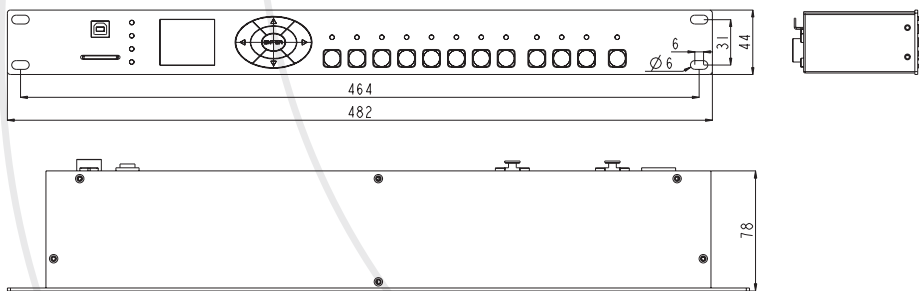
NE PAS démonter ou modifier l'unité.

En cas de doute, NE l'utilisez PAS et contactez un revendeur agréé

3. Fonctions

- Écran LCD couleur 128 x 160 caractères
- Jusqu'à 8 mémoires avec réglage Master individuel permettent aux utilisateurs d'assigner des scènes, des poursuites ou des spectacles.
- Composé de 5 modes de fonctionnement : contrôle manuel, déclencheur en temps réel, déclencheur de code temporel SMPTE/MIDI, déclencheur DMX et moniteur DMX
- Plus de 5 heures d'enregistrement pour Show et jusqu'à 4 modes d'enregistrement différents disponibles, y compris Manuel, Auto, Semi-
- Automatique et intelligent
- Permet d'enregistrer une SCENE, de créer un CHASE et de régler le temps de fondu/maintien pour chaque étape du CHASE.
- Fonction de verrouillage par mot de passe
- Compatible avec les protocoles standard DMX-512(1990) et DMX-1000K(1M)
- Connecteur XLR DMX mâle/femelle à 3 broches, port pour carte SD, port USB, port SMPTE à 3 broches et entrée MIDI à 5 broches
- Contact sec externe disponible
- Programme pouvant être mis à jour

Dimensions physiques

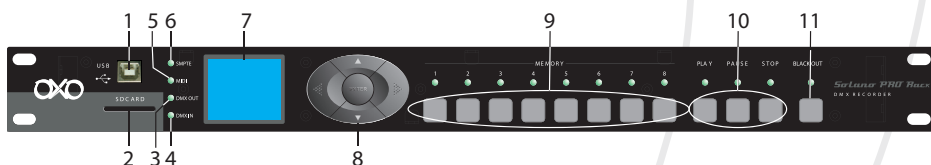


4. Spécifications techniques

ALIMENTATION	DC9-12V, 500mA Min
CONNECTEUR	Connecteurs XLR 3 broches pour entrée/sortie DMX, port USB pour communiquer avec PC, entrée SMPTE 3 broches, entrée MIDI 5 broches
AFFICHEUR LCD	128x160 Caractères
PROTOCOLES CONFORMES	Protocole standard DMX-512(1990) et DMX-1000K(1M) compatible LISTE Certifié CE
BOÎTIER	Tôle pliée peinte
TEMPÉRATURE DE FONCTIONNEMENT	-10 degC à +50 degC
TEMPÉRATURE DE STOCKAGE	-20 degC to +70 degC
DIMENSIONS	482(L) x 78(L) x 44(H)mm
POIDS	1,2 kg

5. Aperçu

Vue de face



- 1. Port USB** Se connecte au PC pour les communications et la mise à jour du programme
- 2. Port de carte SD** Utilisez-le pour insérer une carte SD pour la transmission de données
- 3. Indicateur DMX OUT** Cette LED clignote lors de l'envoi d'un signal DMX
- 4. Indicateur DMX IN** Cette LED clignote lorsque le signal DMX entre
- 5. Indicateur MIDI** Cette LED clignote lorsqu'une heure MIDI disponible est reçue en mode SMPTE/MIDI Trigger
- 6. Indicateur SMPTE** Cette LED clignote lorsqu'une heure SMPTE disponible est reçue en mode de déclenchement SMPTE/MIDI

**7. 1Écran LCD couleur
128x160**

Affiche les activités en cours

**8. Bouton GAUCHE/DROITE/
HAUT/BAS/OK**

Utilisé pour sélectionner la fonction

9. Bouton Memory 1~8

Utilisé pour sélectionner la mémoire que vous souhaitez lire en mode manuel

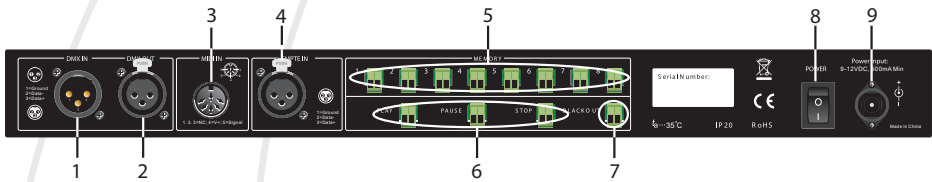
**10. Bouton PLAY/PAUSE/
STOP**

Utilisé pour sélectionner l'état de fonctionnement de la mémoire en manuel

11. Bouton BLACK OUT

Contrôle la sortie DMX en mode manuel. Vue arrière

Back View



1. DMX IN

Entre le signal DMX externe

2. DMX OUT

Sort le signal DMX

3. Port MIDI IN

Entrées de l'heure MIDI

4. Port SMPTE IN

Port Entrées SMPTE time

**5. Point de contact MEMO-
RY1~8**

Connecte le commutateur de point de contact externe peut contrôler les Mémoires 1~8

**6. Point de contact PLAY/
PAUSE/STOP**

Connecte le commutateur de point de contact externe peut contrôler la fonction de PLAY/PAUSE/STOP

**7. Point de contact de
blackout**

Connecte le commutateur de point de contact externe peut contrôler la fonction Blackout

8. MARCHÉ/ARRÊT

Allumer/éteindre l'appareil

9. DC In

Connecte la source d'alimentation de DC 9~12 V

6. Guide d'opération

1) Sélectionnez le mode de travail

Il existe 5 modes de travail disponibles pour DMX Recorder Pro Rack :

- Contrôle manuel
- Déclencheur en temps réel
- Déclencheur de code temporel
- Déclencheur DMX externe
- Moniteur DMX

L'utilisateur peut appuyer sur le bouton OK et le maintenir enfoncé pendant 2 secondes, les menus d'options du mode de travail apparaissent, utilisez maintenant le bouton haut/bas pour sélectionner le mode de travail et appuyez sur OK pour confirmer.

2) Définir les paramètres utilisateur

2.1 - Lorsque le menu d'options Mode de travail apparaît, utilisez le bouton Haut/Bas pour sélectionner « SET & MODIFY », appuyez sur OK et saisissez le mot de passe « 1234 » (le mot de passe par défaut a été défini comme « 1234 »), le menu d'options de fonction apparaît .

2.2 - Enregistrement/modification des données DMX.

2.2.1 - Enregistrement DMX

L'utilisateur peut utiliser cette fonction pour enregistrer SCENE et SHOW, utiliser la SCENE enregistrée pour éditer CHASE.

2.2.2 - Enregistrer une SCÈNE

Pour choisir et accéder à la fonction Record SCENE, utilisez le bouton de fonction pour modifier SCENE-NAME. Sélectionnez Confirmation & Record, appuyez sur OK pour enregistrer les données DMX actuellement entrées. L'indicateur LED clignotera 3 fois. Après avoir terminé, sélectionnez « Finish & Return » pour revenir

2.2.3 - Enregistrer un SPECTACLE

Pour choisir et accéder à la fonction Record SHOW, utilisez le bouton de fonction pour modifier SHOWNAME. Il existe 4 méthodes d'enregistrement pour le choix de l'utilisateur : Manuel, Auto, Semi-Auto et Intelligent.

2.2.3.1 - Manuel

Appuyez sur le bouton Démarrer pour démarrer l'enregistrement, puis appuyez sur le bouton Arrêter pour terminer.

2.2.3.2 - Automatique

Une fois que l'enregistreur a reçu au moins une trame dont toutes les données DMX sont « zéro », l'enregistreur est supposé être dans l'état prêt à enregistrer, lorsqu'il reçoit des données DMX « non nulles », commence à enregistrer, lorsqu'il reçoit tous « zéro » Données DMX à nouveau, enregistrement terminé.

2.2.3.3 - - Semi-Auto

La théorie est la même que pour le mode Auto. La différence est qu'en mode Semi Auto, il faut appuyer sur « Stop » pour terminer l'enregistrement. Ou, une fois toutes les données DMX « zéro » reçues, enregistrement complété.

2.2.3.4 - Intelligent

Ce mode est appliqué aux données DMX qui ont été lues en cercle avec des modifications, et la trame de données DMX doit être totalement la même dans la lecture en cercle.

2.2.3.5 - Sélectionnez « Confirm & Record » pour accéder à l'état du contrôle de l'enregistrement.

Sélectionnez « Démarrer l'enregistrement » pour enregistrer. L'enregistreur traitera l'enregistrement en fonction de la méthode d'enregistrement sélectionnée. Si vous souhaitez terminer l'enregistrement à l'avance, vous pouvez sélectionner »Stop & Return».

2.2.4 - Ajouter un Chase (L'utilisateur peut utiliser cet enregistreur pour éditer un Chase uniquement si la Scène y a été enregistrée.)

2.2.4.1 - Sélectionnez Ajouter une poursuite pour modifier la poursuite.

2.2.4.2 - Utilisez le bouton de fonction pour modifier CHASENAME.

2.2.4.3 - Dans « STEP : xxx/yyy », le pas spécifié peut être modifié.

xxx : l'étape actuelle

yyy : le nombre total de pas enregistrés de ce Chase, jusqu'à 200 pas peuvent être enregistrés.

2.2.4.4 - Sélectionnez la Scène de Step dans « SceneName xxx/yyy ».

xxx : la scène actuelle

yyy : le nombre total de scènes disponibles pour l'option

2.2.4.5 - Modifier les paramètres temporels du pas en cours dans « HoldTime/FadeYime ».

2.2.4.6 - Une fois le réglage des paramètres en cours terminé, sélectionnez « Confirmer et enregistrer » pour enregistrer le paramètre de l'étape en cours.

2.2.4.7 - Sélectionnez « Finish & Return » pour revenir.

2.2.5 - Modifier le Chase enregistré

2.2.5.1 - Pour sélectionner « Edit Chase » et y accéder, utilisez Haut/Bas pour sélectionner le Chase que vous souhaitez modifier, appuyez sur OK pour valider.

2.2.5.2 - Maintenant, l'utilisateur peut utiliser le bouton de fonction pour modifier Chase-Name, la scène du pas spécifié, HoldTime et FadeTime.

2.2.5.3 - L'utilisateur peut également faire « Insérer une étape » et « Supprimer une étape ».

2.2.5.4 - Sélectionnez « Comfirm & Return » pour revenir.

2.2.6 - Supprimer la scène/Supprimer le spectacle/Supprimer la poursuite

2.2.6.1 - Utilisez cette fonction pour supprimer la scène/spectacle/poursuite spécifiés.

2.2.6.2 - Sélectionnez « Finish & Return » pour revenir.

2.3 - Modifier l'événement déclencheur

2.3.1 - Sélectionnez « Trigger Event »

2.3.2 - Il existe 3 méthodes de déclenchement disponibles : Time Event, SMPTE/MTC Event et déclenchement DMX externe.

2.3.3 - Événement temporel

2.3.3.1 - L'Événement Horaire comprend les modes Hebdomadaire et Date. Dans cette méthode de déclenchement, l'événement sera déclenché en fonction de l'horloge du calendrier.

2.3.3.2 - Mode hebdomadaire

2.3.3.2.1 - Ajouter un événement hebdomadaire

2.3.3.2.2 - Sélectionnez Hebdomadaire

2.3.3.2.3 - Utilisez le bouton de fonction pour modifier le nom d'événement, l'heure de déclenchement, la mémoire de déclenchement, l'état de lecture de la mémoire, l'état de sortie, etc.

2.3.3.2.4 - Sélectionnez « Confirm & Save », enregistrez l'événement en cours.

2.3.3.2.5 - Sélectionnez « Finish & Return » pour revenir.

2.3.3.3.1 - Ajouter un événement d'actualité

2.3.3.3.2 - Sélectionnez Date

2.3.3.3.3 - Utilisez le bouton de fonction pour modifier le nom de l'événement, l'heure/la date de déclenchement, la mémoire de déclenchement, l'état de lecture de la mémoire, l'état de sortie, etc.

2.3.3.3.4 - Sélectionnez « Confirm & Record », enregistrez l'événement en cours.

2.3.3.3.5 - Sélectionnez « Finish & Return » pour revenir.

2.3.3.3 - Mode Date

Remarque : En raison de la priorité de l'événement Dately supérieure à celle de l'événement Hebdomadaire, afin de déclencher l'événement Hebdomadaire alors que l'événement Dately est terminé, il est nécessaire d'ajouter un déclencheur « pas de mémoire » après l'événement Dately .

2.3.3.4 - Modifier l'événement hebdomadaire

2.3.3.4.1 - Sélectionnez « Edit Weekly »

2.3.3.4.2 - Utiliser le bouton de fonction peut modifier le nom d'événement, l'heure de déclenchement, la mémoire de déclenchement, l'état de lecture de la mémoire, l'état de sortie, etc.

2.3.3.4.3 - Utilisez la fonction « Select Event » et appuyez sur le bouton Gauche/Droite pour sélectionner l'événement.

2.3.3.4.4 - Sélectionnez « Finish & Return » pour revenir.

2.3.3.5 - Modifier l'événement d'un jour

2.3.3.5.1 - Sélectionnez « Edit Dately »

2.3.3.5.2 - Utiliser le bouton de fonction peut modifier le nom d'événement, l'heure de déclenchement, la mémoire de déclenchement, l'état de lecture de la mémoire, l'état de sortie, etc.

Nom de l'événement xxx/yyy

xxx, le numéro de série de l'événement en cours. yyy, la quantité totale d'événements.

Nom de l'événement xxx/yyy

xxx, le numéro de série de l'événement en cours. yyy, la quantité totale d'événements

EventName xxx/yyy

2.3.3.5.3 - Utilisez la fonction « Select Event » et appuyez sur le bouton Gauche/Droite pour sélectionner l'événement.

2.3.3.5.4 - Sélectionnez « Finish & Return » pour revenir.

2.3.3.6 - Supprimer Hebdomadaire/Supprimer Date

L'utilisation de cette fonction peut supprimer l'événement spécifié.

2.3.4 - Sélectionnez « Finish & Return » pour revenir au niveau précédent.

2.3.5 - Événement SMPTE/MTC

Cet événement est déclenché par l'heure externe attribuée.

2.3.5.1 - L'utilisateur peut ajouter un événement déclencheur, modifier un événement et supprimer un événement dans ce mode.

2.3.5.2 - Sélectionnez Ajouter SMPTE/EMC

2.3.5.3 - L'utilisateur peut définir EventName, Frame Rate, l'heure de déclenchement, la mémoire de déclenchement, l'état de lecture, l'état de sortie, etc.

2.3.5.4 - Sélectionnez « Confirm & Records » pour enregistrer l'événement en cours

2.3.5.5 - Sélectionnez « Finish & Return » pour revenir

2.3.6 - Sélectionnez « Edit SMPTE/MTC »

2.3.6.1 - L'utilisateur peut définir EventName, Frame Rate, le temps de déclenchement, la mémoire de déclenchement, l'état de lecture, l'état de sortie, etc.

2.3.6.2 - Utilisez la fonction « Select Event » et appuyez sur le bouton Gauche/Droite pour sélectionner l'événement

2.3.6.3 - Sélectionnez « Finish & Return » pour revenir.

2.3.7 - Sélectionnez « Delete SMPTE/MTC » pour supprimer l'événement spécifié.

2.4 - Définir les paramètres de déclenchement DMX

2.4.1 - Définir l'adresse de départ DMX

Cet enregistreur reçoit trois canaux de données DMX, les instructions de fonctionnement détaillées ci-dessous.

Canaux DMX	Valeurs des canaux DMX
Canal de départ	À partir du canal 0 ~ 3, mémoire de déclenchement 1 ; 4~7, mémoire de déclenchement 2 ; 9~11, mémoire de déclenchement 3 ; 28~31, mémoire de déclenchement 8 ; Au-dessus de 31, la mémoire inchangée.
Canal de départ +1	0~79 , Pause; 80~159 , Play; Au dessus de 159 , Stop.
Canal de départ +2	0~127 , Normal Output, Au dessus de 127, Blackout.

2.4.2 - Pas d'entrée DMX

Cette fonction est utilisée pour régler le manuel/la minuterie pour déclencher l'événement alors qu'il n'y a pas d'entrée DMX dans le mode de travail du déclencheur DMX ou du moniteur DMX.

2.4.3 - Pas d'entrée SMPTE/MIDI

Cette fonction est utilisée pour régler le manuel/minuterie pour déclencher l'événement alors qu'il n'y a pas d'entrée de temps externe dans le mode de travail du déclencheur SMPTE/MIDI ou du moniteur DMX.

2.5 - Assign Memory

2.5.1 - Sélectionnez Attribuer de la mémoire

2.5.2 - Sélectionnez la mémoire (peut sélectionner de Memory1 à Memory8)

2.5.3 - Sélectionnez le type d'affectation (scène, poursuite et spectacle sont disponibles en option)

Xxx/yyy

xxx, le numéro de série du type actuel

yyy, la quantité totale de type disponible

2.5.4 - « Assign » permet d'attribuer le contenu spécifié.

2.5.5 - « Maître » permet de définir la valeur Maître de la mémoire courante.

2.5.6 - Sélectionnez « Scene » pour définir le temps de fondu. Lorsque vous sélectionnez Chase ou Show, vous pouvez définir l'échelle de vitesse de lecture.

2.5.7 - Sélectionnez « Finish & Return » pour revenir.

2.6 - Modifier l'horloge

Cette fonction permet de modifier l'horloge interne du calendrier.

2.7 - Définir le mot de passe

Cette fonction permet de modifier le mot de passe utilisateur.

2.8 - Sauvegarde des données

Cette fonction permet de copier les paramètres de cet enregistreur.

2.8.1 - Sauvegarde des données

Il doit insérer une carte SD avant d'utiliser cette fonction.

2.8.2 - La fonction de détail sera instruite comme ci-dessous.

Scène > Carte SD : copiez toutes les données de la scène de l'enregistreur vers la carte SD. Chase > Carte SD : copiez toutes les données de Chase de l'enregistreur vers la carte SD. Show > SD Card : copiez toutes les données de Show de l'enregistreur vers la carte SD.

Mémoire > Carte SD : Copiez toutes les données attribuées de la mémoire de l'enregistreur vers la carte SD. Événement > Carte SD : copiez toutes les informations d'événement de l'enregistreur vers la carte SD.

Image > Carte SD : Copiez toutes les images de l'enregistreur sur la carte SD. Tout > Carte SD : copiez toutes les données ci-dessus de l'enregistreur vers la carte SD.

Carte SD > Scène : copiez toutes les données de la scène de la carte SD vers l'enregistreur. Carte SD > Chase : copiez toutes les données de Chase de la carte SD vers l'enregistreur. Carte SD > Show : Copiez toutes les données de Show de la carte SD vers l'enregistreur

Carte SD > Mémoire : copiez toutes les données de la mémoire de la carte SD vers l'enregistreur. (Cette opération écrasera l'ancienne mémoire dans l'enregistreur.)

Carte SD > Événement : Copiez toutes les informations d'événement de la carte SD vers l'enregistreur. (Cette opération écrasera l'ancien Événement dans l'enregistreur.)

Carte SD > Image : Copiez toutes les images de la carte SD vers l'enregistreur. Carte SD > Tout : Copiez toutes les données ci-dessus de la carte SD vers l'enregistreur

2.8.3 - Sélectionnez « Quitter » pour revenir.

3) Communication

DMX Recorder Pro Rack pro peut également communiquer avec un PC via un câble USB. Dans votre PC, vous trouverez un disque U factice pendant que l'enregistreur est connecté au PC afin que vous puissiez copier les données directement.

Remarque : L'enregistreur ne peut lire/traiter que le fichier dont la longueur du nom ne dépasse pas 8 caractères et la longueur de l'extension ne dépasse pas 3 caractères.

4) Mise à jour du programme

Débranchez l'alimentation principale et maintenez les touches Droite et OK enfoncées, puis rallumez l'appareil. Connectez l'appareil au PC via un câble USB et l'unité sera reconnue comme un stockage amovible. Copiez le dernier fichier de mise à jour sur le stockage amovible pour terminer le processus de mise à jour.

