



AX3 LIGHTDROPTM

Руководство пользователя



1 Оглавление

2		٨
2		
4	Безопасность и управляеллость	1
'	41 Кронштейн	6
	42 Варианты монтажа	0
	4.3 AKKVMVARTOD	0
	4.3.1 STANDBY (РЕЖИМ ОЖИЛАНИЯ)	8
	4.4 Зарялка	8
	45 Провода переменного тока	0
	4.6 Рассеиватели	. 10
5	Технические характеристики	. 11
6	Поиск и устранение неисправностей	. 11
7	Эксплуатация	. 13
	7.1 Цветовое пространство AsteraRGB	. 13
	7.2 Способы управления	. 14
	7.3 Инфракрасное управление при помощи ARC1	. 14
	7.4 Управление при помощи AsteraApp™	. 16
	7.5 Управление при помощи беспроводного DMX	. 16
	7.6 Кнопка	. 17
	7.7 Отображение состояния	. 17
	7.7.1 В выключенном состоянии	. 17
	7.7.2 Во включенном состоянии	. 17
	7.7.3 Состояние аккумулятора	. 19
	7.8 «Синий режим» / Показать статический цвет	. 20
	7.8.1 Предопределенные цвета	. 20
	7.9 Нажатие Light («Прибор») (для AsteraApp™)	. 21
8	Использование светового прибора с AsteraApp™	. 21
	8.1 Сопряжение светового прибора с AsteraApp™	. 21
	8.2 Широкие возможности по управлению световым прибором	. 22
	8.3 Изменение цвета	. 22
	8.4 Создание групп	. 24
	8.4.1 ГРУППА СИНХРО	. 24
	8.4.2 ГРУППА ЦЕПЬ	. 25
	8.5 Выбор световых приборов	. 26
	8.6 Выбор световых приборов	. 26
	8.7 Изменение эффекта	. 26
	8.8 Список эффектов	. 28
	8.9 Чейзер-эффект с эффектом глубины	. 29
	8.10 Главный экран	. 30
	8.10.1 Функциональные иконки	. 30
	8.11 Яркость	. 31
	8.11.1 Вспомогательные регуляторы наборов	. 31
	8.12 ВРЕМЯ РАБОТЫ	.31
	8.13 Сигнализация для защиты от хищения	. 33
	8.14 Устроиство предотвращения мерцания	. 34
	 вход в режим ожидания и выход из него в режим ожидания и выход из него	. 35
	8.16 Настроики DMX	. 36
	0.10.1 UMX Address (Addec UMX)	. 36
	0.10.2 UIKU3 UMX	. 36 27
		. ა/ აი
		. 37 20
	о.то. Пазначение каналов Дму	. 37



9 Таблица профилей DMX		8.17 Кривая диммирования	. 40
1: RGB (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 2: RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 3: RGBAW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 4: DIM RGB (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 5: DIM RGBW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 6: DIM RGBAW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 7: RGB CCT DIM IND (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 8: RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 9: RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 10: RGBAW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 10: RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 11: DIM RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 12: DIM RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 13: DIM RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 14: RGB CCT DIM IND S (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 15: ФИКСИРОВАНИЕ РЕЖИМА ЭФФЕКТОВ. 4 16: РЕЖИМ ЭФФЕКТОВ RGB 5 Цветные гели LEE 5 10 История версий 5	9	Таблица профилей DMX	. 41
2: RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 3: RGBAW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 4: DIM RGB (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 5: DIM RGBW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 6: DIM RGBAW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 7: RGB CCT DIM IND (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 8: RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 9: RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 10: RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 11: DIM RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 12: DIM RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 13: DIM RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 14: RGB CCT DIM IND S (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 15: ФИКСИРОВАНИЕ РЕЖИМА ЭФФЕКТОВ. 4 16: РЕЖИМ ЭФФЕКТОВ RGB 5 Цветные гели LEE 5 10 История версий 5		1: RGB (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО)	. 41
3: RGBAW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 4: DIM RGB (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 5: DIM RGBW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 6: DIM RGBAW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 7: RGB CCT DIM IND (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 8: RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 9: RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 10: RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 11: DIM RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 12: DIM RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 13: DIM RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 14: RGB CCT DIM IND S (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 15: ФИКСИРОВАНИЕ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 16: РЕЖИМ ЭФФЕКТОВ RGB 5 Цветные гели LEE 5 10 История версий 5		2: RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО)	. 41
4: DIM RGB (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 5: DIM RGBW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 6: DIM RGBAW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 7: RGB CCT DIM IND (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 8: RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 9: RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 10: RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 11: DIM RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 12: DIM RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 13: DIM RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 14: RGB CCT DIM IND S (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 15: ФИКСИРОВАНИЕ РЕЖИМА ЭФФЕКТОВ. 4 16: РЕЖИМ ЭФФЕКТОВ RGB 5 Цветные гели LEE 5 10 История версий 5		3: RGBAW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО)	. 41
5: DIM RGBW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 6: DIM RGBAW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 7: RGB CCT DIM IND (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 8: RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 9: RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 10: RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 11: DIM RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 12: DIM RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 13: DIM RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 14: RGB CCT DIM IND S (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 15: ФИКСИРОВАНИЕ РЕЖИМА ЭФФЕКТОВ. 4 16: РЕЖИМ ЭФФЕКТОВ RGB. 5 Цветные гели LEE 5 10 История версий 5		4: DIM RGB (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО)	. 41
6: DIM RGBAW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 7: RGB CCT DIM IND (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 8: RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 9: RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 10: RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 11: DIM RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 12: DIM RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 13: DIM RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 14: RGB CCT DIM IND S (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 15: ФИКСИРОВАНИЕ РЕЖИМА ЭФФЕКТОВ. 4 16: РЕЖИМ ЭФФЕКТОВ RGB. 5 Цветные гели LEE 5 10 История версий 5		5: DIM RGBW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО)	. 43
7: RGB CCT DIM IND (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО) 4 8: RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 9: RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 10: RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 11: DIM RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 12: DIM RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 13: DIM RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 14: RGB CCT DIM IND S (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 15: ФИКСИРОВАНИЕ РЕЖИМА ЭФФЕКТОВ. 4 16: РЕЖИМ ЭФФЕКТОВ RGB 5 Цветные гели LEE 5 10 История версий 5		6: DIM RGBAW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО)	. 43
8: RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 9: RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 10: RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 11: DIM RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 12: DIM RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 13: DIM RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 14: RGB CCT DIM IND S (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 15: ФИКСИРОВАНИЕ РЕЖИМА ЭФФЕКТОВ. 4 16: РЕЖИМ ЭФФЕКТОВ RGB. 5 Цветные гели LEE 5 10 История версий 5		7: RGB CCT DIM IND (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО)	. 43
9: RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 10: RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 11: DIM RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 12: DIM RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 13: DIM RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 14: RGB CCT DIM IND S (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 15: ФИКСИРОВАНИЕ РЕЖИМА ЭФФЕКТОВ. 4 16: РЕЖИМ ЭФФЕКТОВ RGB 5 Цветные гели LEE 5 10 История версий 5		8: RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ)	. 44
10: RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 11: DIM RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 12: DIM RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 13: DIM RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 14: RGB CCT DIM IND S (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 15: ФИКСИРОВАНИЕ РЕЖИМА ЭФФЕКТОВ. 4 16: РЕЖИМ ЭФФЕКТОВ RGB 5 Цветные гели LEE 5 10 История версий 5		9: RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ)	. 44
11: DIM RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ)		10: RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ)	. 44
12: DIM RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 13: DIM RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 14: RGB CCT DIM IND S (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ) 4 15: ФИКСИРОВАНИЕ РЕЖИМА ЭФФЕКТОВ. 4 16: РЕЖИМ ЭФФЕКТОВ RGB. 5 Цветные гели LEE 5 10 История версий 5		11: DIM RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ)	. 45
13: DIM RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ)		12: DIM RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ)	. 45
14: RGB CCT DIM IND \$ (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ= ОДИНОЧНОЕ) 4 15: ФИКСИРОВАНИЕ РЕЖИМА ЭФФЕКТОВ. 4 16: РЕЖИМ ЭФФЕКТОВ RGB. 5 Цветные гели LEE 5 10 История версий 5		13: DIM RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ)	. 46
15: ФИКСИРОВАНИЕ РЕЖИМА ЭФФЕКТОВ		14: RGB CCT DIM IND \$ (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ= ОДИНОЧНОЕ)	. 47
16: РЕЖИМ ЭФФЕКТОВ RGB 5 Цветные гели LEE 5 10 История версий 5		15: ФИКСИРОВАНИЕ РЕЖИМА ЭФФЕКТОВ	. 48
Цветные гели LEE		16: РЕЖИМ ЭФФЕКТОВ RGB	. 50
10 История версий 5		Цветные гели LEE	. 52
	1() История версий	. 56



2018-

Контактная информация

Эксклюзивный дистрибьютор Astera Компания B-Right

123060, г. Москва, ул. Маршала Рыбалко, д.2к9, подъезд 1, офис 906 Телефон: +7 (495) 789 38 09 info@astera-led.com

Техническая поддержка

Сервисный центр B-Right

127410, Россия, Москва Алтуфьевское шоссе, д.41 Тел: +7 495 799 70 04 service@b-right.ru

> ©2018, Astera LED Technology GmbH Все права защищены

2 Содержание упаковки

- LightDrop™
- 30° рассеиватель (два отверстия)
- 120° рассеиватель (три отверстия)
- Зарядное устройство
- 3 крюка с резьбой М4

- 4 резиновые опоры
- Кронштейн
- Резиновая заглушка гнезда
- Краткое руководство

3 ДЕКЛАРАЦИЯ СООТВЕТСТВИЯ

Настоящее устройство соответствует части 15 правил FCC. Эксплуатация осуществляется при соблюдении следующих двух условий:

1) это устройство не вызывает вредные помехи;

2) это устройство должно принимать любые помехи, включая помехи, способные вызывать сбои в работе.

Декларация соответствия FCC

Примечание. Данное оборудование было испытано и признано соответствующим ограничениям для цифровых устройств класса В согласно части 15 Правил FCC. Эти ограничения предназначены для обеспечения разумной защиты от вредных помех при установке в жилых помещениях. Данное оборудование генерирует, использует и может излучать радиочастотную энергию и при установке и использовании в нарушение инструкций способно вызывать вредные помехи в радиосвязи. Однако нет никакой гарантии, что помехи не возникнут в каких-либо конкретных условиях установки. Если данное оборудование вызывает вредные помехи для радио- или телевизионного приема, которые можно определить, выключив и вновь включив оборудование, пользователю рекомендуется попытаться устранить помехи, воспользовавшись одним или несколькими из следующих способов:

- переориентировать или переместить приемную антенну;
- увеличить расстояние между оборудованием и приемником;

• подключить оборудование к розетке в электрической цепи, отличной от той, к которой подключен приемник;

• обратиться за помощью к дилеру или опытному радио-/телемастеру.

Декларация о соответствии правилам ЕС

Данная продукция соответствует директиве RED (Директиве о радиооборудования) Европейского союза (2014/53/EC). Данное оборудование отвечает требованиям следующих стандартов соответствия: ETSI EN 301 489-1 V1.8.1; ETSI EN 301 489-3 V1.4.1; ETSI EN 300 328 V1.81; EN 609 50.

Список соответствия ETL



Данное изделие протестировано в лаборатории компании и получило маркировку ETL

Изделие соответствует требованиям следующих стандартов: Часть 1 требований безопасности оборудования для информационных технологий: Общие требования > Действительно без технической доработки: 01 янв. 2022 г. < (UL 60950-1:2007, изд. 2 + ред. от 14 окт. 2014 г.); Часть 1 требований безопасности оборудования для информационных технологий: Общие требования (R2016) > Действительно без технической доработки: 01 янв. 2022 г. < (CSA C22.2 № 60950-1:2007, изд. 2 + попр. 1, попр. 2)

4 Безопасность и управляемость

Перед началом эксплуатации данного устройства внимательно прочитайте руководство. Обязательно прикладывайте руководство в случае передачи/аренды/продажи прибора другому пользователю. Помните о том, что в руководстве не могут быть предусмотрены все возможные опасности и условия установки и эксплуатации. При работе соблюдайте осторожность. Это изделие предназначено только для профессионального использования. Прибор не предназначен для бытовой эксплуатации.



для США и Канады.

Не используйте устройство в местах с повышенной температурой или под прямыми солнечными лучами. Это может вызвать сбои в работе или привести к повреждению изделия.

Ремонтировать изделие разрешается только квалифицированным специалистам. Запрещается вскрывать корпус изделия.



Не следует смотреть непосредственно на световой луч. Это может привести к повреждениям глаз. Не следует смотреть на светодиоды через увеличительное стекло или любой другой оптический прибор, концентрирующий световой поток.

Для рассеивания и изменения светового луча следует использовать

<u>_____</u>

только одобренные фирмой Astera принадлежности. В стандартном рабочем режиме внешняя поверхность источника света может нагреваться до 70 °С (158 °F). Следует убедиться в невозможности случайного физического контакта с устройствами. Дайте всем световым приборам остыть, прежде чем прикасаться к ним.



В устройство встроен литий-ионный аккумулятор. Избегайте падения и не бросайте аккумулятор: это может вызвать возгорание или взрыв. Запрещается хранить полностью разряженный аккумулятор. При разрядке аккумулятора необходимо немедленно его зарядить. Перед помещением на хранение убедитесь в том, что все аккумуляторы полностью заряжены. Частично заряженные аккумуляторы теряют емкость. Если аккумуляторы не используются, их необходимо полностью заряжать каждые 6 месяцев.



При зарядке транспортировочный кейс должен быть открыт. Рекомендуется проводить зарядку при температуре от 0 до 35 °C





В состав светового прибора входит литий-ионный аккумулятор. По окончании срока службы не следует выбрасывать устройство вместе с другими бытовыми отходами. Его необходимо утилизировать в соответствии с местными правилами во избежание загрязнения окружающей среды!

Упаковка может быть отправлена на повторную переработку и утилизацию.



При установке светового прибора над головой обязательно соблюдайте местные требования по безопасности. Обязательно обеспечьте второе крепление, например страховочную ленту. Крепление только на магнит категорически запрещается!

4.1 Кронштейн

Световой прибор AX3 LightDrop[™] оборудован многоцелевым кронштейном. Он полезен при использовании светового прибора в качестве аплайта, а также для крепления на Manfrotto Super Clamp. Основной диаметр резьбового отверстия кронштейнов составляет 3/8", для крепления можно использовать, например, стандартную шпильку Manfrotto 037.

Резьба на кронштейнах — ¼", поэтому к ней подходит большинство принадлежностей для камеры. Даже винты кронштейна имеют снаружи резьбу ¼".



4.2 ВАРИАНТЫ МОНТАЖА

Положение резьбы на винтах М4:







4.3 Аккумулятор

При работе от аккумуляторов световой прибор меняет яркость для обеспечения требуемого времени работы. Его можно настроить в диапазоне от одного 1 до 20 часов при помощи приложения AsteraApp^{тм}.

После сброса настроек (Глава 7.6) устанавливается значение по умолчанию (5 ч).

Аккумулятор должен выдержать 300 полных циклов разрядки. К этому сроку время работы снижается до 70 %. Для продления срока службы аккумулятора рекомендуется производить зарядку как можно раньше и не давать световому прибору полностью расходовать заряд аккумулятора.

При эксплуатации при температуре ниже 20 °С время работы от аккумулятора может быть слегка меньше ожидаемого. Это также распространяется на случаи длительного хранения светового прибора в условиях низкой температуры перед использованием.

Световой прибор постоянно контролирует температуру светодиодов и приглушает их, если она превышает 65 °C. Это обеспечивает сохранность и длительный срок работы, однако при высокой температуре окружающей среды яркость может быть немного ниже.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Хранить световые приборы необходимо с полностью заряженным аккумулятором. Необходимо немедленно выполнять зарядку разряженных аккумуляторов, в противном случае их характеристики будут ухудшаться.

ВНИМАНИЕ:

Аккумулятор можно заменять только на оригинальный аккумулятор от компании Astera.

4.3.1 STANDBY (РЕЖИМ ОЖИДАНИЯ)

Используя приложение AsteraApp[™], прибор можно установить в особый режим ожидания (Глава 8.15).

В этом режиме выход отключен, приемник CRMX отключен и переведен в режим энергосбережения.

Емкости полностью заряженного аккумулятора достаточно для питания светового прибора Lightdrop™ на протяжении примерно трех дней в режиме ожидания.

Для выхода из режима ожидания необходимо использовать приложение AsteraApp™ или перезагрузить прибор.

4.4 Зарядка

Выполнять зарядку прибора необходимо сразу после использования.

Если зарядка осуществляется в транспортировочном кейсе, убедитесь, что он открыт. Рекомендуется проводить зарядку световых приборов при температуре окружающего воздуха от 0 до 35 °C. Стандартный цикл зарядки занимает от 5 до 7 часов, однако зарядка может продолжаться дольше при повышенной температуре прибора (при этом прибор мигает оранжевым).



Световой прибор необходимо заряжать при выключенном питании. Если он подключен к зарядному устройству и питание включено, зарядку проводить можно при наличии достаточной мощности и температуре аккумулятора ниже 45 °C.

4.5 ПРОВОДА ПЕРЕМЕННОГО ТОКА

Осветительный прибор оборудован автоматическим переключателем байпаса аккумулятора, поэтому его можно использовать с проводами питания, поскольку это не приведет к износу аккумулятора.



2018-

4.6 РАССЕИВАТЕЛИ

Рассеиватели показаны ниже:



Заливающий рассеиватель

Этот фильтр образует луч с углом 30°.

Широкоугольный рассеиватель

Этот фильтр образует луч с углом 120°.

Рассеиватель для подсветки стен

Этот фильтр образует луч с углом 17° × 46°. Данный диффузор лучше всего подходит для подсветки больших плоских поверхностей (стены и т. д.).

61	
	-

Купольный рассеиватель

Купольный диффузор лучше использовать с одним из упомянутых выше фильтров. В этом случаеон рассеивает свет более равномерно, не оставляя точек с более интенсивным свечением.

Чтобы прикрепить диффузор, совместите четыре захвата с четырьмя вырезами на Lightdrop, протолкните его на место и поверните для закрепления. Для снятия рассеивателя необходимо проделать указанные операции в обратном порядке и вытащить его за отверстия для пальцев.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ 5

Мощность светоди-	15 Вт
одного излучения:	
Световые элементы:	1 светодиод 15 Вт RGBW Cree
Световой поток*:	420 nm
Излучательная спо-	1200 люкс (на расстоянии 2 м, Белый 4000К)
собность*:	
Угол излучения:	13°
Входное напряжение:	90–264 В 47–63 Гц / 5 В 2,5 А
Время работы акку-	до 20 часов (без выключения)
мулятора:	
беспроводной мо-	ЕС: 868,0–869,7 МГц
дуль:	США: 902–928 МГц
	2,4 ГГц
Рабочая темпера-	0–40 °C
тура:	32–104 °F
Относительная влаж-	0–100 %
ность:	
Размер:	120 × 59 × 114 мм, диаметр 96,4 мм
	4,7" × 2,3" × 5,1", диаметр 3,8"
Bec:	0,68 кг
	1,4 фунта
Степень защиты:	IP65 (при нахождении резиновой заглушки на месте)
k T	

Типичные значения

6 ПОИСК И УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ

Прибор не включается.

Аккумулятор может быть разряжен. Подключите его к сети переменного тока и попробуйте снова.

Прибор включается и светит непродолжительное время, отображая состояние аккумулятора, после чего выключается.

Прибор может быть установлен в режим ожидания, в режим blackout либо может работать в режиме DMX и не получать действительного сигнала. Между установками целесообразно производить сброс прибора (Глава 7.6).

Прибор работает неправильно: не отображает выбранный цвет или эффект.

Прибор может работать с предыдущими настройками. Между установками целесообразно производить сброс прибора (Глава 7.6).

По завершении сброса прибором нельзя управлять при помощи AsteraApp[™].

Убедитесь, что PIN-коды радиосвязи (Глава 8.1) прибора и AsteraApp™ одинаковы и что прибор синхронизирован с AsteraApp™

Время работы прибора от аккумулятора недостаточно.

Можно задать требуемое время работы. По умолчанию оно составляет 5 часов. Для продления времени работы от аккумулятора установите требуемое значение. Также можно запрограммировать прибор на свечение только теми цветами, которые потребляют меньше энергии, например красным, зеленым и синим.



Если время работы все еще недостаточно, учтите, что оно сокращается, если аккумулятор очень холодный.

Подключенное зарядное устройство не заряжает прибор.

Аккумулятор может быть полностью заряжен. Для получения более подробной информации см. Главу 4.3.1. Прибор начинает заряжаться только в том случае, если температура аккумулятора составляет не более 45 °C. Отключите прибор и дайте ему остыть. После этого он должен начать заряжаться.



7 Эксплуатация

7.1 Цветовое пространство AsteraRGB

Источники света работают со специально оптимизированным цветовым пространством RGB — цветовым пространством AsteraRGB. Оно разработано с целью устранения необходимости управлять каждым цветом в отдельности для отображения определенного цвета. Вместо этого световой прибор вычисляет оптимальное сочетание всех цветов на основе RGB-значения. Он принимает во внимание температуру микросхемы каждого светодиода, а также оптимальную цветопередачу.

Все это позволяет воспроизводить цвета с высокой степенью точности. Более того, можно рассчитать представление AsteraRGB для каждого цвета CIE. Проще всего это сделать при помощи AsteraAppTM:

- Перейдите в палитру и добавьте новый любимый цвет
- Перейдите в раздел «Любимые цвета» и отредактируйте его

Справа откроется диалог.

Он позволяет найти значения AsteraRGB для определенной цветовой температуры. Значения S-RGB или CIE1931 можно рассчитать для AsteraRGB нажатием на соответствующие кнопки.

Основные цвета AsteraRGB определены следующим обра-

🔥 AsteraAp)™			Ë	1
				۲	
(21		C2		
• •					
Color Nam					
AsteraRGB					
255					
174					
		-			
100				-	
COLOR TE	MPERATURE				
3000	_к —				
s	-RGB		CIE 1931		

Красный		Зеленый		Синий	
XR	Y R	XG	УG	XB	Ув
0,7079	0,2920	0,1750	0,7200	0,1566	0,0177

Точка белого		
х	у	
0,4917	0,4878	

Осветительный прибор также обладает функцией динамического усиления мощности. Это гарантирует, что цвета, потребляющие меньше электроэнергии, становятся несколько ярче, в то время как энергоемкие цвета слегка приглушаются. При этом увеличивается яркость при сохранении необходимого времени работы аккумулятора.

30M:

При управлении через AsteraApp™ можно установить только RGB-значения.

При управлении через DMX можно управлять всеми цветами по отдельности. Однако следует заметить, что компенсация температуры в этом случае доступна только для красного, зеленого и синего цветов; все остальные цвета будут испытывать температурный дрейф, их яркость не будет постоянной.

2018-



7.2 Способы управления

Световой прибор можно регулировать несколькими способами:

Используя инфракрасный пульт дистанционного управления Astera ARC1, направляя его на отдельные прожекторы и выбирая на требуемый эффект.

AsteraApp™ — это эффективный способ быстро создать уникальное световое шоу. Можно группировать несколько прожекторов, обращаться к отдельным прожекторам или группам прожекторов и передавать



сложные эффекты с пользовательской цветовой палитрой для всех прожекторов в диапазоне. Дополнительная информация приведена в Главе 8.

Кроме того, можно использовать пульт дистанционного управления Astera ARC2.

Осветительным прибором также можно управлять при помощи беспроводного DMX CRMX, встроенный приемник совместим со всеми передатчиками LumenRadio CRMX, а также передатчиками W-DMX[™] G2, G3, G4 и G4S (G4 и G4S — только в режиме 2,4 ГГц).

💰 LumenRadio

DMX

Также можно использовать беспроводной передатчик DMX Astera ART3 для передачи DMX в диапазоне УВЧ, однако CRMX является предпочтительным методом.



Включайте и выключайте прожекторы, устанавливайте статический цвет или изменяйте его настройки (подробная информация о настройке статических цветов при помощи кнопок приведена в Главе 7.8)

CRMX является товарным знаком LumenRadio AB W-DMX является товарным знаком Wireless Solution Sweden AB

7.3 Инфракрасное управление при помощи ARC1

Осветительным прибором можно управлять при помощи инфракрасного пульта дистанционного управления в следующих случаях:

- Селектор INPUT SELECT находится в положении AUTO или APP CONTROL (см. Главу 8.16.3).
- В настоящий момент световой прибор не управляется при помощи DMX. В последнем случае сработает только выключение и включение при селекторе INPUT SELECT в положении AUTO.

2018-





При помощи ARC1 очень удобно включать или выключать несколько световых приборов одновременно.



7.4 УПРАВЛЕНИЕ ПРИ ПОМОЩИ ASTERAAPPTM

У вашего светового прибора имеется встроенный автономный движок. Он способен отображать статические цвета или воспроизводить определенное количество предопределенных шаблонов с настраиваемой цветовой палитрой.

2018-

При помощи AsteraApp™ эти эффекты можно создавать и передавать на световой прибор, используя встроенный UHF-приемник. Эффекты просто запускаются, после чего каждый цвет отображает их автономно до получения сигнала о новом эффекте.

Световые приборы можно группировать в наборы. Таким образом ими можно будет управлять по отдельности, также эффекты можно распространять на ряд световых приборов (до 32).

Также можно удаленно настраивать параметры света, что, к примеру, значительно упрощает настройку DMX.

Более подробная информация приведена в Главе 8.

7.5 Управление при помощи беспроводного DMX

Для сопряжения светового прибора с передатчиком CRMX или W-DMX[™] убедитесь в следующем.

- Ваш световой прибор в настоящий момент не соединен с передатчиком. Для снятия сопряжения необходимо сбросить настройки (Глава 7.6).
- Селектор INPUT SELECT установлен на АUTO, и световой прибор все еще находится в режиме определения, или селектор INPUT SELECT установлен на беспроводной CRMX DMX; дополнительные сведения приведены в Главе 8.16.3.

Затем нажмите кнопку на передатчике. Через 10 секунд прибор будет сопряжен и начнет реагировать на сигналы беспроводного DMX. Вы можете посмотреть, сопряжен ли прибор с AsteraApp.

Информация о том, как назначать адреса DMX для светового прибора, приведена в Главе 8.16.

Если вы предпочитаете использовать беспроводной передатчик Astera ART3 (продававшийся с 2009 по 2015 гг.), установите селектор INPUT SELECT на ART3 DMX и обратитесь к руководству пользователя ART3.



7.6 Кнопка



На световом приборе имеются две кнопки. Они соединены параллельно, поэтому каждый из них можно использовать по желанию пользователя.

Нажать кнопку	Функция
	Кратковременное нажатие на кнопку отображает дисплей состояния.
	Удерживайте кнопку в нажатом положении до тех пор, пока индикатор не загорится или не потухнет
2.55	«Синий режим»: нажмите и удерживайте кнопку в нажатом положении до тех пор, пока свет сначала не потухнет и затем не загорится снова, мигая синим. Особенности «синего режима» разъяснены в Главе 7.8.
55	Сброс настройки: нажмите и удерживайте кнопку в нажатом положении до тех пор, пока свет сначала не потухнет и затем не загорится снова, мигая синим. Продолжайте удерживать кнопку до тех пор, пока мигание не прекратится и прибор снова не загорится красным.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Сброс настроек также снимает все сопряжения CRMX / W-DMX.

7.7 Отображение состояния

Основной светодиод прибора используется дважды для отображения состояния аккумулятора.

7.7.1 В выключенном состоянии

Если прибор подключен к зарядному устройству, главный светодиод отображает статус аккумулятора или не светится, что обозначает, что зарядка завершена и аккумулятор полностью заряжен.

7.7.2 Во включенном состоянии

При нажатии на кнопку главный светодиод отображает состояние зарядки или состояние аккумулятора на протяжении 2 секунд.

Astera LED Technology GmbH



Руководство по эксплуатации АХЗ LightDrop™ 07-16

2018-



7.7.3 Состояние аккумулятора

Состояние аккумулятора



Оставшееся время работы – меньше 30 минут; требуется подзарядка



Прибор работает от аккумулятора больше 30 минут



Прибор работает от аккумулятора меньше 30 минут

Зарядка



Медленно мигает: 0-35°С, зарядка при полном токе

Быстро мигает: ≤0°С или ≥45°С, недостаточное напряжение/перенапряжение, зарядка остановлена

Медленно мигает: 36-44°С, зарядка при пониженном токе

Быстро мигает: ошибка аккумулятора



7.8 «Синий режим» / Показать статический цвет

В «синем режиме» прибор быстро мигает синим.

Данный режим используется для:

- Сопряжение светового прибора с AsteraApp™
- Без использования пульта дистанционного управления переключите его для отображения статического цвета

Для сопряжения прибора убедитесь, что он находится в «синем режиме» (см. Главу 7.6), затем нажмите кнопку Pair with Lights («Сопряжение со световыми приборами») в AsteraApp™. Более подробная информация о сопряжении приведена в Главе 8.1.

RADIO PIN	
0500	Pair with Lights

Для установки статического цвета необходимо, находясь в «синем режиме», проделать следующее:

Нажать кнопку	Функция
	Кратковременное нажатие на кнопку запускает переключение между предопределенными цветами. Все предыдущие настройки автономного режима сбрасываются на значение по умолчанию, и селектор INPUT SELECT фиксируется в положении STANDALONE. Это продолжается только до следующего включения. Для того чтобы световой прибор отображал статический цвет и после следующего включения, установите селектор INPUT SELECT в положение STANDALONE, а не в положение AUTO.
<u></u>	Для выхода из «синего режима» и фиксации выбранного цвета удерживайте кнопку в нажатом состоянии до прекращения мигания.

7.8.1 Предопределенные цвета КРАСНЫЙ 255 0 0 ОРАНЖЕВЫЙ 107 255 0 ЖЕЛТЫЙ 255 160 18 ЗЕЛЕНЫЙ 0 255 0 ГОЛУБОЙ 224 0 255 СИНИЙ 0 0 255 ФИОЛЕТОВЫЙ 127 84 255 РОЗОВЫЙ 53 255 119 2700K 255 166 70 3200K 255 178 89 4000K 255 193 115

255

255

211

219

150

167

5500K

6500K



7.9 Нажатие Light («Прибор») (для AsteraApp™)

При выполнении определенных задач, таких как настройка DMX или создание группы, AsteraApp™ предлагает нажать Light («Прибор»).

В этом случае прибор начнет коротко мигать белым светом через каждые 2 секунды.

Нажать кнопку	Функция
	Для «нажатия на прибор» коротко нажмите кнопку.
	Световой прибор подтвердит данное действие тремя
$\overline{}$	яркими белыми вспышками.
	Новая конфигурация, например адрес DMX,
	установленная ассоциация и т. д., фиксируется.

8 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВЕТОВОГО ПРИБОРА С ASTERAAPPTM

Кнопка позволяет использовать только базовые функции прибора. Для управления всеми функциями необходимо использовать AsteraApp™.

AsteraApp[™] — это эффективный способ быстро создать уникальное световое шоу. Можно группировать несколько прожекторов, обращаться к отдельным прожекторам или группам прожекторов и передавать сложные эффекты с пользовательской цветовой палитрой для всех прожекторов в диапазоне.

Кроме того, его можно использовать для дистанционной регулировки освещения.

Для взаимодействия устройства на Android со световыми приборами необходимо приложение AsteraBox™. Оно связывается с устройством на Android по Bluetooth и управляет приборами по УВЧ-связи.

8.1 Сопряжение светового прибора с AsteraApp^{тм}

Соединение обеспечивается четырехзначным PIN-кодом радиосвязи. Световыми приборами можно управлять только в том случае, если PIN-код световых приборов соответствует PIN-коду AsteraApp^{тм}.

В процессе сопряжения PIN-код радиосвязи передается с приложения на световой прибор и сохраняется на нем.

- 1. Выберите уникальный PIN-код радиосвязи в приложении.
- 2. Переключите световой прибор в «синий режим» (см. Главу 7.6).
- 3. Нажмите кнопку Pair with Lights («Сопряжение со световыми приборами») в AsteraApp™.





8.2 ШИРОКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПО УПРАВЛЕНИЮ СВЕТОВЫМ ПРИБОРОМ

У вашего светового прибора имеется встроенный автономный движок. Он способен отображать статические цвета или воспроизводить определенное количество предопределенных шаблонов с настраиваемой цветовой палитрой.

При помощи AsteraApp[™] эти эффекты можно создавать и передавать на световой прибор, используя встроенный UHF-приемник. Эффекты просто запускаются, после чего каждый цвет отображает их автономно до передачи на прибор нового эффекта.

Световые приборы можно группировать в наборы. Таким образом ими можно будет управлять по отдельности, также эффекты можно распространять на ряд световых приборов (до 32).

8.3 Изменение цвета



На главном экране AsteraApp™ нажмите Just Red («Только красный»).



После входа в редактор нажмите С1.



Теперь можно изменить цвет светового прибора.







При нажатии кнопки «123» предлагаются стандартные цветные гели. При нажатии кнопки сортировки происходит сортировка по цвету или номеру (1).

Для добавления цвета в избранное нажмите (2). Для редактирования существующего избранного цвета выберите его и нажмите на значок ручки (1).



Откроется редактор. В нем можно непосредственно отрегулировать значения RGB. Также можно преобразовать цветовую температуру в RGB.



8.4 Создание групп

Перед просмотром более мощных эффектов для начала рекомендуется создать набор потоков.

8.4.1 ГРУППА СИНХРО



Все световые приборы, назначенные в набор Sync-Set, управляются вместе. Они будут делать абсолютно одно и тоже.

СОЗДАНИЕ СИНХРОНИЗИРОВАННОГО НАБОРА:



На главном экране AsteraApp™ сначала нажмите кнопку Targets («Цели») (1), а затем нажмите на значок «+» (2) для добавления новой цели.



Выберите Sync-Set («Группа Синхро»).

< 👍 Synd	c Set		
Name	Sync		1
All lights i OFF (or El	n range will be NTER) button this	egin flashing. on those you Sync set.	Press the ON/ wish to add to

Все световые приборы в группе будут мигать через каждые 2 секунды. Для добавления прибора в группу нажмите на его значок. Кроме того, можно задать название группы. По завершении необходимо нажать кнопку «Сохранить».



8.4.2 ГРУППА ЦЕПЬ



При использовании группы Цепь, световыми приборами также можно управлять совместно. Однако, кроме этого, они назначены на позиции внутри группы и, таким образом, формируют виртуальный световой прибор из нескольких пикселей. Все эффекты, такие как бегущий свет, «растягиваются» на весь этот виртуальный световой прибор.

СОЗДАНИЕ ПОТОКОВОГО НАБОРА:



На главном экране AsteraApp™ сначала нажмите кнопку Targets («Цели») (1), а затем нажмите на значок «+» (2) для добавления новой цели.

Затем выберите Flow-Set («Цепь»).



У каждого потокового набора может быть до 32 позиций. После введения верного номера нажмите Confirm («Подтвердить»).



```
Ваши световые приборы
будут мигать через каждые
2 секунды. Для добавления
светового прибора к отоб-
ражаемой позиции в
наборе нажмите соответ-
ствующую ему кнопку. Пе-
ребирайте позиции кноп-
ками Previous («Пред.») и
Next («След.») и назначайте
световые приборы.
По завершении необхо-
димо нажать кнопку «Со-
хранить» сверху.
```



8.5 Выбор световых приборов

После создания группы вам необходимо выбрать способ управления им. По умолчанию выбрано состояние All lights («Все световые приборы»). Сюда включены все приборы.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Даже при выборе All Lights («Все световые приборы») расположение позиций в потоковых наборах сохраняется. Световые приборы все еще образуют виртуальный большой световой прибор из нескольких позиций.

Для изменения, удаления или упорядочения целей необходимо использовать кнопку со значком ручки (1).

8.6 Выбор световых приборов

После создания набора вам необходимо выбрать способ управления им. По умолчанию выбрано состояние All lights («Все световые приборы»). Сюда включены все наборы.

Одновременно можно выбрать более одного набора.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Даже при выборе All Lights («Все световые приборы») расположение позиций в потоковых наборах сохраняется. Световые приборы все еще образуют виртуальный большой световой прибор из нескольких позиций.

Для изменения, удаления или упорядочения целей необходимо использовать кнопку со значком ручки (1).

8.7 Изменение Эффекта



AsteraApp



Astera LED Technology GmbH



Руководство по эксплуатации АХЗ LightDrop™ 07-16



На главном экране AsteraApp™ нажмите Wedding («Свадьба») (1), а затем войдите в редактор (2).



Установите эффект Crossfade на 0 %, а эффект Speed примерно на 2 сек. Вы должны увидеть четкий бегущий огонек. Белый огонек должен перемещаться по розовому фону.



Эффект можно изменить, передвигая ползунок выбора эффектов и выбирая субэффект ниже. Также можно отрегулировать цвета.

После корректировки эффекта его можно снова сохранить на главном экране, нажав кнопку «Сохранить».

ЭФФЕКТ МОЖНО НАСТРОИТЬ С ВЫСОКОЙ СТЕПЕНЬЮ КАСТОМИЗАЦИИ:



Скорость определяет время, которое потребуется эффекту для завершения одного цикла.

Crossfade

Затухание определяет то, каким образом световой прибор будет затухать от шага к шагу. Если значение установлено на 0 %, изменение станет заметно сразу же. При установке на 100 % изменение будет плавным.



Можно включить и плавно отрегулировать скорость эффекта стробоскопа. Кроме того, имеется три случайных варианта стробирования: медленный, умеренный и быстрый.

Brightness

Для каждого эффекта также можно отрегулировать яркость.

Стр. | 27



8.8 Список эффектов

Схемы эффектов определены заранее и не подлежат изменению пользователем. Они запрограммированы в каждом световом приборе. Однако можно изменить их параметры. Доступно следующее:

	Отображается статический цвет. Также имеется опция отображения двух, трех или четырех статических цветов одновременно. Затем потоко- вый набор разделяется на несколько частей одинаковой длины.
	Затухание цветов. Четыре определенных цвета отображаются друг по- сле друга. Между ними применяется затухание. Опять же, потоковый набор может быть разделен на четыре отрезка.
	С обоих концов потокового набора цвет меняет положение по позициям с С1 на С2. После того как весь набор перешел на С2, он меняется назад на С1 таким же образом.
	Цвет потокового набора меняет положение по позициям. После того как все позиции отобразят один и тот же цвет, начинается новый цикл.
	Имеется несколько вариантов бегущих огней.
	Эффект огня — эффект случайного мерцания. Цвет фона и цвет эф- фекта мерцания можно регулировать.
	Эффект радуги — изменение цвета по всем цветам. Можно регулиро- вать только его скорость.
×	Эффект преследования — эффективное средство для освещения танцпола. Статический чейзер меняет цвет в соответствии с выбивае- мым ритмом. Цвета выбираются случайным образом. Эффект можно настроить на одновременное отображение до четырех разных цветов.
	Движущиеся чейзеры накладываются на статические вторым переме- щением отображаемых цветов по имеющимся позициям в поточном наборе. Особенно интересным это становится при выборе подвижного стробоскопа (Moving Strobe). При этом эффект стробоскопа «переме- щается» между позициями. Таким образом, эффект стробоскопа дви- жется по всему потоковому набору.





При использовании чейзера с фоном можно выбрать цвет, который в основном будет использоваться для фона.

8.9 ЧЕЙЗЕР-ЭФФЕКТ С ЭФФЕКТОМ ГЛУБИНЫ

Для отображения чейзер-эффектов рекомендуется настроить потоковый набор на количество позиций, кратное четырем. При такой настройке они будут отображаться наилучшим образом. Например, можно расположить четыре позиции в углах танцпола. Используя кнопку синхронизации, можно отбивать ритм музыки; при этом чейзер-эффекты будут изменять цвет в соответствии с ритмом.

Чейзер-эффекты предоставляют дополнительные элементы управления



Акцент регулирует изменение цветов чейзера:

Акцент	Эффект
-2	Четыре цвета из палитры меняются друг за другом. При каждом ударе меняется только один цвет.
-1	То же самое, что и «–2», но смена цветов оживляется эффектом колеса; при этом имитируется смена цветов в обычном колесе светофильтров, при этом во время смены показываются промежуточные цвета.
0	Все четыре цвета меняются при каждом ударе.
1	То же, что и «0», но добавляется эффект колеса светофильтров.
2	То же, что и «О», но на четвертом ударе все цвета становятся черными. Они загораются снова при следующем ударе.
3	То же, что и «О», но все цвета становятся черными на каждом втором ударе. Такая настройка в синхронизации с ритмом производит сильный эффект включения-выключения.



Мягкость влияет на затухание между цветами, видимое при каждом ударе ритма. 0 % — резкая смена цветов, 100 % — очень мягкое затухание.



На панель цветов добавлена «случайная» кнопка. Если она зафиксирована, при каждом ударе выбираются случайные цвета. Если нет (как на рисунке выше), цвета всегда выбираются случайным образом из четырех цветов палитры. Полезно намеренно сузить выбор цветов. Хорошего эффекта можно добиться установкой некоторых из них на черный цвет.



8.10Главный Экран

Здесь каждая программа представлена на отдельной плитке. Эти плитки можно редактировать и располагать в свободном порядке. Имеется несколько страниц с плитками.



Для перемещения или удаления плитки необходимо нажать на значок ручки (2). Во всплывающем меню будут отображены доступные действия.

Для добавления плитки новой программы нажмите на значок «+» (1).

 Add a Tile

 ADD APROCRAM

 ADD APROCRAM

 New Program

 ADD APROCRAM

 ADD APROCRAM

 Developing

 ADD APROCRAM

 Developing

 ADD APROCRAM

 Developing

 Developing
 </

При добавлении плитки можно выбрать значение по умолчанию Static Red («Статический красный») или работающую в этот момент программу. Кроме того, имеются специальные функциональные плитки.

8.10.1 Функциональные иконки



При постукивании по этим иконкам несколько раз в такт музыке чейзер-эффект также начнет менять их цвет в такт музыке. На иконке чейзер-эффекта изображен символ танцора.





Эту кнопку можно использовать для быстрого затемнения световых приборов. Необходимо следить за установленной в данный момент целью, поскольку функция затемнения будет влиять только на выбранные в настоящий момент световые приборы.



8.11 Яркость

Кроме того, для каждой программы имеется ползунок яркости, упомянутый в Главе 8.7, и основная регулировка яркости.





Как только создано более одного набора и один из них выбран, отображается субмастер для каждого набора. В противном случае доступен только один ползунок. Он регулирует яркость всех выбранных в настоящий момент световых приборов.

8.11.1 Вспомогательные регуляторы наборов

У каждого набора имеется свой ползунок регулятора яркости. Кроме того, имеется главный ползунок, регулирующий яркость всех наборов одновременно. Это очень похоже на группу управления яркостью общих световых стоек.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Главные регуляторы наборов отображаются только в следующих случаях:

- а) До этого было создано более одного набора
- b) В текущий момент выбраны только цели набора. Выбор любого другого типа цели, например All Lights («Все световые приборы»), скроет регуляторы наборов. Это необходимо, чтобы избежать подачи на один световой прибор избыточной информации о яркости; он будет постоянно мерцать с различными уровнями яркости.

8.12 ВРЕМЯ РАБОТЫ

Световой прибор способен регулировать мощность, чтобы обеспечить определенное время работы от аккумулятора. Время работы всегда рассчитывается для полностью заряженного аккумулятора.

Пример:

Если во время мероприятия световой прибор должен гореть на протяжении 8 часов и предполагается проводить настройку на протяжении 1 часа, то время работы должно равняться 9 часам начиная непосредственно с момента первого включения



Astera LED Technology GmbH



Руководство по эксплуатации AX3 LightDrop™ 07-16

Обратите внимание: не следует хранить световой прибор перед мероприятием при температуре ниже 20 °C, в противном случае время работы будет меньше расчетного.

2018-

Более подробную информацию о встроенном аккумуляторе можно найти в Главе 4.3.



8.13 Сигнализация для защиты от хищения

Световой прибор оборудован системой защиты от хищения. Датчик движения определяет, что световой прибор перемещают или уносят, и издает короткий гудок сирены для отпугивания потенциальных похитителей.





Сначала убедитесь, что ваш PIN-код радиосвязи отличается от 0000. В Главе 8.1 рассказано о том, как его изменить. Затем нажмите на кнопку ON («ВКЛ.»). Нажмите Activate («Активировать»). Все выбранные световые приборы коротко мигнут, указывая, что они поставлены на сигнализацию.



Если сирена установлена в режим с задержкой, она подается, только если сигнализация работает более 6 секунд. Установка ОN («ВКЛ.») включает сирену, а установка OFF («ВЫКЛ.») всегда выключает звук.

Чувствительность можно отрегулировать в соответствии с условиями окружающей среды. Чем меньше значение, тем ниже вероятность ложного срабатывания.

Если потенциальный вор уносит световой прибор, игнорируя сигнализацию, сигнализация будет срабатывать несколько раз на протяжении 2 минут. Для подобных случаев можно установить сирену на постоянное звучание. Тогда звучание сирены не прекратится, даже если световой прибор снова положат на землю. Он будет звучать до полного истощения аккумулятора, что сделает световой прибор бесполезным для похитителя.

В некоторых случаях нежелательно, чтобы световые приборы мигали при включении или отключении сигнализации. При помощи данной опции это можно легко отключить.



2018-

Stop Alarm

Сигнализацию можно заглушить без выключения путем нажатия этой кнопки.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Для повторного отключения сигнализации необходимо использовать AsteraApp™ с тем же PIN-кодом радиосвязи. Не забывайте свой PIN-код радиосвязи! В противном случае световой прибор больше нельзя будет использовать в нормальном режиме.

8.14 УСТРОЙСТВО ПРЕДОТВРАЩЕНИЯ МЕРЦАНИЯ

Частота обновления ШИМ этого прибора составляет по умолчанию 599,4 Гц. Данную частоту можно свободно регулировать в диапазоне от 200 до 1205 Гц в соответствии с частотой кадров камеры.

	U ESS CONTR	₩ BRIGHTNE				
DL	ESS CONTR	BRIGHTNE				
		Master				
		100%				
er Brightness is applied to all targeted	The Ma lights.					
	RUNTIME	MINIMUM				
	Ronnine					
4h 5h 6h 7h						
Allow seamless runtime						
Send Runtime to All Lights						
While running on battery, each light adjusts its output to reach a minimum runtime.						
	ANDBY BE	ENTER ST				
	0					
Send Rustime to All Lights While running on battery, each light adjusts its output to reach a minimum runtime.						

Убедитесь, что вы выбрали световые приборы, которые хотите отрегулировать (Глава 8.4). Затем нажмите кнопку Anti-Flicker («Предотвращение мерцания»).

4					
-	Î				
Ma 100					
	Anti-	Flicker			
м	The PWI adjusted Choose and ther	A frequency of to match dif the frame rate adjust the fr	of X-Series ferent cam e (fps) of yo equency.	lights ca era type: our came	n be s. era
	fps			23.976	
		599.39	599.40	599.41	
		c	Close		
EN					
AD					

Установите «fps» на значение частоты кадров по умолчанию.

Передвиньте ползунок «Hz» для точной регулировки.

▲ AsteraApp™							
An	Anti-Flicker						
The P adjus Choo and th	WM frequer ted to match se the frame hen adjust th	ncy of X-Se h different rate (fps) he frequenc	ries lights ca camera type of your cam cy.	an be is. era			
fps							
M		9.39 9 9	99 599.4				
	Close						
	3 M	law caamlace	nuntime				
*		2	3	-			
+	4		6	•			
#		8	9	×			
~	ABC	0	-	Done			

Нажмите на подсвеченное значение частоты для введения пользовательского значения в диапазоне от 200 до 1205 Гц.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Настройки предотвращения мерцания сохраняются при выключении прибора. При сбросе настроек (Глава 7.6) частота возвращается на значение по умолчанию (599,4 Гц).

Настроенная частота используются вне зависимости от используемого в настоящий момент источника входного сигнала, а также во время работы DMX.



8.15 Вход в режим ожидания и выход из него

Режим ожидания предназначен для использования между настройкой и мероприятиям (см. Главу 4.3.1). По завершении настройки все световые приборы можно переключить в режим ожидания и «разбудить» позже, в начале мероприятия. Это гарантирует сохранение рабочего времени аккумулятора. Данное действие можно провести вручную или автоматически.



Для открытия меню режима ожидания нажмите на малую стрелку.



При нажатии кнопки Now («Сейчас») режим ожидания включается и выключается для всех выбранных в настоящий момент световых приборов.



При нажатии на любую из кнопок Later («Позже») потребуется ввести время. При этом включение режима готовности будет запланировано на указанное время.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Функция Now («Сейчас») распространяется только на выбранные в данный момент световые приборы (как выбирать световые приборы, см. в Главе 8.4). Функция Later («Позже») всегда выбирает All Lights («Все световые приборы»)!

ПРИМЕЧАНИЕ:

Для того чтобы проверить, отключен световой прибор или находится в режиме готовности, коротко нажмите на кнопку питания. Если прибор остается темным, значит, он выключен.



8.16 НАСТРОЙКИ DMX

Для эффективного использования прибора с DMX некоторые настройки можно отрегулировать в AsteraApp™.

SpotLite"

Single

1 +1 +3

🝐 DMX Configurator

DMX Address -3 -1

RGBS

Hold

Send After sending you will need to press th OFF (or ENTER) button on the lights th

Lamp Type

Гable

nput Select

DMX Failure

1. RED



Нажмите кнопку DMX Configuration («Конфигурация DMX»).

Отрегулируйте все настройки в соответствии со своими требованиями, затем нажмите кнопку Send («Передать»).



Ваши световые приборы начнут мерцать. Нажмите на значки световых приборов, которые вы хотите настроить (Глава 7.9). Затем нажмите кнопку Done («Готово»).

8.16.1 DMX Address (Appec DMX)

Адрес можно ввести напрямую или настроить при помощи кнопок «+» и «-».

8.16.2 Отказ DMX

Можно указать действия приборов при потере сигнала от DMX.





> предустановленный статический цвет.

8.16.3 Выбор входа

Световой прибор принимает несколько источников входного сигнала. По умолчанию установлена настройка AUTO. В этом режиме он принимает все источники входного сигнала и захватывает первый обнаруженный активный источник входного сигнала. После захвата источника сигнала световой прибор перестает принимать другие источники входных сигналов.

Захваченный источник сигнала сбрасывается при выключении светового прибора или при ручном переключении селектора INPUT SELECT (ВЫБОР ВХОДА).

Выбор входа —	Автоматически	Автоматический режим; све- товые приборы ожидают вход- ной сигнал и захватывают пер- вый обнаруженный источник.
	Беспроводной DMX CRMX	Принимаются только сигналы CRMX и W-DMX, все остальные источники игнорируются.
	ART3 DMX	Принимаются только сигналы от передатчика Astera ART3 (продававшегося в 2009– 2015 гг.).
	Управление прило- жениями	Прибором можно управлять при помощи AsteraApp™, но любые сигналы при этом DMX игнорируются.
	Автономный	В автономном режиме не принимается ни DMX, ни App control.

В таблице ниже показано, какие источники принимаются для каждого параметра:

Источник Выбор входа	Автоматически, без захваченных входов	Автоматически, захвачен автономный вход	автоматически, захвачен вход от Арр Control	Авгоматически, захвачен вход от ART3 DMX	Автоматически, беспроводной СRMX. Захвачен вход от DMX	Автономный	Управление приложениями	ART3 DMX	Беспроводной DMX CRMX
AsteraApp™: изменение цветов	•		•				•		
AsteraАpp™: РЕЖИМ ОЖИДАНИЯ, ВРЕМЯ ВЫ- ПОЛНЕНИЯ, СИГНАЛИЗАЦИЯ	•	•	•	•	•		•		



AsteraApp™: Настройки DMX	•	•	•	•	•		•	•	•
ART3 DMX	•			•				٠	
Беспроводной DMX CRMX	•				•				٠
Инфракрасный пульт дистанционного управле-	•	•	•	•	•		•		
НИЯ									
Панель управления световым прибором	•	٠	•	•	•	•	•	•	•

ПОДСКАЗКА:

Во избежание автоматического захвата световым прибором CRMX при необходимости управления им с дистанционного пульта необходимо сначала СНЯТЬ СОПРЯЖЕНИЕ CRMX (Глава 7.6). После установления соединения с ПДУ приемник CRMX больше не будет принимать запросы на установление соединения.

8.16.4 Профили DMX

Можно выбрать количество профилей DMX.



Каждый профиль может также содержать канал стробоскопа. Его можно отключить, определить в качестве единственного стробоскопа для всего прибора или в качестве нескольких стробоскопов, где каждому пиксельному сегменту назначен собственный стробоскоп.

Obsets Name Obsets			
Strobe None Single	Strobe	None	Single

Для целей программирования мы приводим обширный список профилей DMX в Главе 9.

8.16.5 Назначение каналов DMX

Назначенный в настоящий момент канал можно всегда просмотреть в нижней части экрана.

Он автоматически вычисляется на основе настроек профиля DMX и стробоскопа.

CADMX Configurator						
Lamp Type	AX Spo Ligi	10 / A otMax" htdrop	X7 / AX3 " / SpotLite™ ™			
Strobe	Nc	one	Single			
DMX Address	-3		1	+1	+3	
DMX Profile	RG	BS				
Input Select	Au	to				
DMX Failure	Но	ld				
Send	After s OFF (c wish te	ending y or ENTER o apply t	you will need to t) button on the hese settings.	press th lights th	e ON/ at you	
1. RED						
2. GREEN						
3. BLUE						



8.17 Кривая диммирования

Кривая диммирования определяет то, каким образом световой прибор отвечает на изменения и уровни интенсивности. Наиболее важно то, что установка правильной кривой диммирования позволяет избежать резкого затемнения.

Имеется несколько кривых. По умолчанию активна СТАНДАРТНАЯ кривая (STANDARD).

Название	Предусмотренное применение	Особенности
БЫСТРАЯ	Для назначения пикселей и аналогич- ных вариантов применения	Полностью нефильтрованный от- клик
СТАНДАРТ- НАЯ	Баланс между откликом и гладко- стью	Подходит для большинства вари- антов применения
ΓΑΛΟΓΕΗ	Если требуется медленное и плав- ное снижение яркости	Очень гладкая кривая отклика, имитирующая галогенный свет
TEATP	Для театральных сцен	Очень плавная кривая отклика и увеличенная динамика. Некото- рые цвета становятся темнее.
ТВ	Для телевизионных представлений	Ускоренное, но при этом плавное затемнение. Меньше синего света ввиду того, что точка белого составляет 6500К. Меньше синего цвета. Повышенная динамика. Не- которые цвета становятся темнее.



9 ТАБЛИЦА ПРОФИЛЕЙ DMX

1: RGB (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО)

КАНАЛ	ЗНАЧЕНИЕ	ПРОЦЕНТ- НОЕ ЗНАЧЕ- НИЕ	ФУНКЦИЯ
1	0–255	0–100	Интенсивность красного (0 %> 100 %)
2	0–255	0–100	Интенсивность зеленого (0 %> 100 %)
3	0–255	0–100	Интенсивность синего (0 %> 100 %)

2: RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО)

КАНАЛ	ЗНАЧЕНИЕ	ПРОЦЕНТ- НОЕ ЗНАЧЕ- НИЕ	ФУНКЦИЯ
1	0–255	0–100	Интенсивность красного (0 %> 100 %)
2	0–255	0–100	Интенсивность зеленого (0 %> 100 %)
3	0–255	0–100	Интенсивность синего (0 %> 100 %)
4	0–255	0–100	Интенсивность белого (0 %> 100 %)

3: RGBAW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО)

КАНАЛ	ЗНАЧЕНИЕ	ПРОЦЕНТ- НОЕ ЗНАЧЕ- НИЕ	ФУНКЦИЯ
1	0–255	0–100	Интенсивность красного (0 %> 100 %)
2	0–255	0–100	Интенсивность зеленого (0 %> 100 %)
3	0–255	0–100	Интенсивность синего (0 %> 100 %)
4			Без эффектов
5	0-255	0-100	Интенсивность белого (0 %> 100 %)

4: DIM RGB (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО)

КАНАЛ	ЗНАЧЕНИЕ	ПРОЦЕНТ- НОЕ ЗНАЧЕ- НИЕ	ФУНКЦИЯ
1	0–255	0–100	Диммер (закрыт> открыт)



2	0–255	0–100	Интенсивность красного (0 %> 100 %)
3	0–255	0–100	Интенсивность зеленого (0 %> 100 %)
4	0–255	0–100	Интенсивность синего (0 %> 100 %)

5: DIM RGBW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО)

КАНАЛ	ЗНАЧЕНИЕ	ПРОЦЕНТ- НОЕ ЗНАЧЕ- НИЕ	ФУНКЦИЯ
1	0–255	0–100	Диммер (закрыт> открыт)
2	0–255	0–100	Интенсивность красного (0 %> 100 %)
3	0–255	0–100	Интенсивность зеленого (0 %> 100 %)
4	0–255	0-100	Интенсивность синего (0 %> 100 %)
5	0–255	0-100	Интенсивность белого (0 %> 100 %)

6: DIM RGBAW (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО)

КАНАЛ	ЗНАЧЕНИЕ	ПРОЦЕНТ- НОЕ ЗНАЧЕ- НИЕ	ФУНКЦИЯ
1	0–255	0–100	Диммер (закрыт> открыт)
2	0–255	0–100	Интенсивность красного (0 %> 100 %)
3	0–255	0–100	Интенсивность зеленого (0 %> 100 %)
4	0–255	0–100	Интенсивность синего (0 %> 100 %)
5			Без эффектов
6	0–255	0–100	Интенсивность белого (0 %> 100 %)

7: RGB CCT DIM IND (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ ОТКЛЮЧЕНО)

КАНАЛ	ЗНАЧЕНИЕ	ПРОЦЕНТ- НОЕ ЗНАЧЕ-	Функция
1	0-255	0-100	Интенсивность красного (0 %> 100 %)
2	0–255	0–100	Интенсивность зеленого (0 %> 100 %)
3	0–255	0–100	Интенсивность синего (0 %> 100 %)
4			Цветовая температура(ССТ)
	0–4	0–1,5	Без эффектов
	4–255	1,6–100	Цветовая температура дисплея
			Формула: ССТ = 2000 + 20 × значение DMX
			Пример: 50> 3000К
			100> 4000К
			150> 5000К
			*ССТ перезаписывает настройку RGB
5	0–255	0–100	Диммер (закрыт> открыт)
6			Цветной гелевый фильтр LEE
	0–1	0–0,4	Без эффектов



2018-

	2–255	0,8–100	Показать цветной гелевый фильтр LEE (полный спи- сок на странице 41) *Цветной гелевый фильтр LEE перезаписывает как RGB, так и CCT
--	-------	---------	---

8: RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ)

КАНАЛ	ЗНАЧЕНИЕ	ПРОЦЕНТ- НОЕ ЗНАЧЕ- НИЕ	ФУНКЦИЯ
1	0–255	0–100	Интенсивность красного (0 %> 100 %)
2	0–255	0–100	Интенсивность зеленого (0 %> 100 %)
3	0–255	0–100	Интенсивность синего (0 %> 100 %)
4			Стробирование
	0–3	0–1,2	Выкл.
	4	1,6	В случайном порядке быстро
	5	2,0	В случайном порядке со средней скоростью
	6	2,4	В случайном порядке медленно
	7–255	2,7–100	Переменная частота стробирования (0,4 Гц> 25 Гц)

9: RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ)

КАНАЛ	ЗНАЧЕНИЕ	ПРОЦЕНТ- НОЕ ЗНАЧЕ- НИЕ	ФУНКЦИЯ
1	0–255	0–100	Интенсивность красного (0 %> 100 %)
2	0–255	0–100	Интенсивность зеленого (0 %> 100 %)
3	0–255	0–100	Интенсивность синего (0 %> 100 %)
4	0–255	0–100	Интенсивность белого (0 %> 100 %)
5			Стробирование
	0–3	0–1,2	Выкл.
	4	1,6	В случайном порядке быстро
	5	2,0	В случайном порядке со средней скоростью
	6	2,4	В случайном порядке медленно
	7–255	2,7–100	Переменная частота стробирования (0,4 Гц> 25 Гц)

10: RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ)

КАНАЛ ЗНАЧЕНИЕ	ПРОЦЕНТ- НОЕ ЗНАЧЕ- НИГ	ФУНКЦИЯ



1	0–255	0–100	Интенсивность красного (0 %> 100 %)
2	0–255	0–100	Интенсивность зеленого (0 %> 100 %)
3	0–255	0–100	Интенсивность синего (0 %> 100 %)
4			Без эффектов
5	0–255	0–100	Интенсивность белого (0 %> 100 %)
6			Стробирование
	0–3	0–1,2	Выкл.
	4	1,6	В случайном порядке быстро
	5	2,0	В случайном порядке со средней скоростью
	6	2,4	В случайном порядке медленно
	7–255	2,7–100	Переменная частота стробирования (0,4 Гц> 25 Гц)

2018-

11: DIM RGBS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ)

КАНАЛ	ЗНАЧЕНИЕ	ПРОЦЕНТ- НОЕ ЗНАЧЕ- НИЕ	ФУНКЦИЯ
1	0–255	0–100	Диммер (закрыт> открыт)
2	0–255	0–100	Интенсивность красного (0 %> 100 %)
3	0–255	0–100	Интенсивность зеленого (0 %> 100 %)
4	0–255	0–100	Интенсивность синего (0 %> 100 %)
5			Стробирование
	0–3	0–1,2	Выкл.
	4	1,6	В случайном порядке быстро
	5	2,0	В случайном порядке со средней скоростью
	6	2,4	В случайном порядке медленно
	7–255	2,7–100	Переменная частота стробирования (0,4 Гц> 25 Гц)

12: DIM RGBWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ)

КАНАЛ	ЗНАЧЕНИЕ	ПРОЦЕНТ- НОЕ ЗНАЧЕ- НИЕ	ФУНКЦИЯ
1	0–255	0–100	Диммер (закрыт> открыт)
2	0–255	0–100	Интенсивность красного (0 %> 100 %)
3	0–255	0–100	Интенсивность зеленого (0 %> 100 %)
4	0–255	0–100	Интенсивность синего (0 %> 100 %)
5	0–255	0–100	Интенсивность белого (0 %> 100 %)
6			Стробирование
	0–3	0–1,2	Выкл.
	4	1,6	В случайном порядке быстро
	5	2,0	В случайном порядке со средней скоростью
	6	2,4	В случайном порядке медленно
	7–255	2,7–100	Переменная частота стробирования (0,4 Гц> 25 Гц)

13: DIM RGBAWS (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ = ОДИНОЧНОЕ)

		ПРОЦЕНТ-	
КАНАЛ	ЗНАЧЕНИЕ	НОЕ ЗНАЧЕ-	ФУНКЦИЯ
		НИЕ	
1	0–255	0–100	Диммер (закрыт> открыт)
2	0–255	0–100	Интенсивность красного (0 %> 100 %)
3	0–255	0–100	Интенсивность зеленого (0 %> 100 %)
4	0–255	0–100	Интенсивность синего (0 %> 100 %)
5			Без эффектов
6	0–255	0–100	Интенсивность белого (0 %> 100 %)
7			Стробирование
	0–3	0–1,2	Выкл.
	4	1,6	В случайном порядке быстро
	5	2,0	В случайном порядке со средней скоростью
	6	2,4	В случайном порядке медленно
	7–255	2,7–100	Переменная частота стробирования (0,4 Гц> 25 Гц)



14: RGB CCT DIM IND S (ПИКСЕЛЬ = 1, СТРОБИРОВАНИЕ= ОДИНОЧ-НОЕ)

		ПРОЦЕНТ-	
КАНАЛ	ЗНАЧЕНИЕ	НОЕ ЗНАЧЕ-	ФУНКЦИЯ
		НИЕ	
1	0–255	0–100	Интенсивность красного (0 %> 100 %)
2	0–255	0–100	Интенсивность зеленого (0 %> 100 %)
3	0–255	0–100	Интенсивность синего (0 %> 100 %)
4			Цветовая температура(ССТ)
	0–4	0–1,5	Без эффектов
	4–255	1,6–100	Цветовая температура дисплея
			Формула: ССТ = 2000 + 20 × значение DMX
			Пример: 50> 3000К
			100> 4000К
			150> 5000К
			*ССТ перезаписывает настройку RGB
5	0–255	0–100	Диммер (закрыт> открыт)
6			Цветной гелевый фильтр LEE
	0–1	0–0,4	Без эффектов
	2_255	0.8-100	Показать цветной гелевый фильтр LEE (полный спи-
	2-255	0,8-100	сок на странице 41)
			*Цветной гелевый фильтр LEE перезаписывает как
			RGB, так и CCT
7			Стробирование
	0–3	0–1,2	Выкл.
	4	1,6	В случайном порядке быстро
	5	2,0	В случайном порядке со средней скоростью
	6	2,4	В случайном порядке медленно
	7–255	2,7–100	Переменная частота стробирования (0,4 Гц> 25 Гц)



15: ФИКСИРОВАНИЕ РЕЖИМА ЭФФЕКТОВ

Доступны два режима эффектов. Они обеспечивают комплексное управление встроенной автономной подсистемой. Настройки, которые в противном случае можно сменить только в меню жидкокристаллического экрана или в AsteraApp™, можно установить непосредственно в DMX. Два режима эффектов отличаются только тем, как установлена палитра из четырех цветов: или по RGB, или отдельными каналами наподобие колеса светофильтров. В этом случае световые гели LEE можно выбрать напрямую. В режимах эффектов стробирование включено всегда.

		ПРОЦЕНТ-	
КАНАЛ	ЗНАЧЕНИЕ	НОЕ ЗНАЧЕ-	ФУНКЦИЯ
		НИЕ	
1	0–255	0–100	Диммер пикселя 1 (закрыт> открыт)
2			Стробирование
	0–3	0–1,2	Выкл.
	4	1,6	В случайном порядке быстро
	5	2,0	В случайном порядке со средней скоростью
	6	2,4	В случайном порядке медленно
	7–255	2,7–100	Переменная частота стробирования (0,4 Гц> 25 Гц)
3			Программа
	0–7	0–2,7	Одноцветный статический
	8–15	3,1–5,9	Двухцветный статический
	16–23	6,3–9,0	Трехцветный статический
	24–31	9,4–12,2	Четырехцветный статический
	32–39	12,5–15,3	Одноцветный затухающий
	40–47	15,7–18,4	Двухцветный затухающий
	48–55	18,8–21,6	Трехцветный затухающий
	56–63	22,0–24,7	Четырехцветный затухающий
	64–71	25,1–27,8	Простой бегущий
	72–79	28,2–31,0	Двойной бегущий
	80–87	31,4–34,1	Бегущий в две колонки
	88–95	34,5–37,3	Бегущий флаг
	96–101	37,6–39,6	Бегущий двойной флаг
	102–109	40,0–42,7	Четырехцветная спираль
	110–117	43,1–45,9	Двухцветная спираль
	118–125	46,3–49,0	Радуга
	126–133	49,4–52,2	Огонь
	134–141	52,5–55,3	Ротор
	142–149	55,7–58,4	Ротор, разделенный на две части
	150–157	58,8–61,6	Ротор, разделенный на четыре части
4	0–255	0–100	Скорость (медленно> быстро)
5	0-255	0_100	Затухание при смене (без затухания> плавное зату-
5	0-233	0-100	хание)
6			Направление
	0–63	0–24,7	Вперед с закольцовыванием
	64–127	25,1–49,8	Один шаг вперед и остановка
	128–190	50,2–74,5	Один шаг назад и остановка
	191–255	74,9–100	Назад с закольцовыванием



7			Размер Определяет виртуальный размер программы в группах Например, если размер установлен на две группы, в
			блоке отображается
			только половина программы.
	0–63	0–24,7	1 группа
	64–127	25,1–49,8	2 группы
	128–190	50,2–74,5	3 группы
	191–255	74,9–100	4 группы
8	0–255	0–100	Смещение
			Если размер установлен более чем на одну группу,
			пиксели блоков могут быть смещены
			в пределах виртуально большей программы.
			Увеличение параметра смещения прокручивает по-
			ложение блока
			в рамках виртуально большей программы.
9	0–255	0–100	Повторный запуск программы
			Если значение изменяется, программа запускается
			с самого начала (полезно, если НАПРАВЛЕНИЕ не за-
			дано в цикле).
10	0.1		Цветной гелевый фильтр LEE 1
	0-1	0–0,4	Без эффектов
	2–255	0,8–100	Показать цветной гелевый фильтр LEE (полный спи-
11			сок на странице 41)
11	0_1	0_0.4	цветной телевый фильтр сес 2
	0-1	0-0,4	рез эффектов Поизаать протиой годорый фильтр LEE (полный спи-
	2–255	0,8–100	
12			Пветной гелевый фильто LEE 3
12	0-1	0-0.4	Без эффектов
	0 1	0 0,1	Показать цветной гелевый фильтр LEE (полный спи-
	2–255	0,8–100	сок на странице 41)
13			Цветной гелевый фильтр LEE 4
	0–1	0–0,4	Без эффектов
	2–255	0,8–100	Показать цветной гелевый фильтр LEE (полный спи- сок на странице 41)

16: РЕЖИМ ЭФФЕКТОВ RGB

		ПРОЦЕНТ-	
КАНАЛ	ЗНАЧЕНИЕ	НОЕ ЗНАЧЕ-	ФУНКЦИЯ
		НИЕ	
1	0–255	0–100	Диммер пикселя 1 (закрыт> открыт)
2			Стробирование
	0–3	0–1,2	Выкл.
	4	1,6	В случайном порядке быстро
	5	2,0	В случайном порядке со средней скоростью
	6	2,4	В случайном порядке медленно
	7–255	2,7–100	Переменная частота стробирования (0,4 Гц> 25 Гц)
3			Программа
	0–7	0–2,7	Одноцветный статический
	8–15	3,1–5,9	Двухцветный статический
	16–23	6,3–9,0	Трехцветный статический
	24–31	9,4–12,2	Четырехцветный статический
	32–39	12,5–15,3	Одноцветный затухающий
	40–47	15,7–18,4	Двухцветный затухающий
	48–55	18,8–21,6	Трехцветный затухающий
	56–63	22,0–24,7	Четырехцветный затухающий
	64–71	25,1–27,8	Простой бегущий
	72–79	28,2–31,0	Двойной бегущий
	80–87	31,4–34,1	Бегущий в две колонки
	88–95	34,5–37,3	Бегущий флаг
	96–101	37,6–39,6	Бегущий двойной флаг
	102–109	40,0–42,7	Четырехцветная спираль
	110–117	43,1–45,9	Двухцветная спираль
	118–125	46,3–49,0	Радуга
	126–133	49,4–52,2	Огонь
	134–141	52,5–55,3	Ротор
	142–149	55,7–58,4	Ротор, разделенный на две части
	150–157	58,8–61,6	Ротор, разделенный на четыре части
4	0–255	0–100	Скорость (медленно> быстро)
5	0–255	0–100	Затухание при смене (без затухания> плавное зату- хание)
6			Направление
	0–63	0–24,7	Вперед с закольцовыванием
	64–127	25,1-49,8	Один шаг вперед и остановка
	128–190	50,2-74,5	Один шаг назад и остановка
	191–255	74,9–100	Назад с закольцовыванием
7			Размер
			Определяет виртуальный размер программы в
			группах
			Например, если размер установлен на две группы, в
			блоке отображается



			только половина программы.
	0–63	0–24,7	1 группа
	64–127	25,1–49,8	2 группы
	128–190	50,2–74,5	3 группы
	191–255	74,9–100	4 группы
8	0–255	0–100	Смещение
			Если размер установлен более чем на одну группу,
			пиксели блоков могут быть смещены
			в пределах виртуально большей программы.
			Увеличение параметра смещения прокручивает по-
			ложение блока
			в рамках виртуально большей программы.
9	0–255	0–100	Повторный запуск программы
			Если значение изменяется, программа запускается
			с самого начала (полезно, если НАПРАВЛЕНИЕ не за-
			дано в цикле).
10	0–255	0–100	Интенсивность красного цвета 1 (0 %> 100 %)
11	0–255	0–100	Интенсивность зеленого цвета 1 (0 %> 100 %)
12	0–255	0–100	Интенсивность синего цвета 1 (0 %> 100 %)
13	0–255	0–100	Интенсивность красного цвета 1 (0 %> 100 %)
14	0–255	0–100	Интенсивность зеленого цвета 1 (0 %> 100 %)
15	0–255	0–100	Интенсивность синего цвета 1 (0 %> 100 %)
16	0–255	0–100	Интенсивность красного цвета 1 (0 %> 100 %)
17	0–255	0–100	Интенсивность зеленого цвета 1 (0 %> 100 %)
18	0–255	0–100	Интенсивность синего цвета 1 (0 %> 100 %)
19	0–255	0–100	Интенсивность красного цвета 1 (0 %> 100 %)
20	0–255	0–100	Интенсивность зеленого цвета 1 (0 %> 100 %)
21	0–255	0–100	Интенсивность синего цвета 1 (0 %> 100 %)



Цветные гели LEE

КАНАЛ	ЗНАЧЕНИЕ	ПРОЦЕНТ- НОЕ ЗНАЧЕ-	ФУНКЦИЯ
		НИЕ	
	0–1	0–0,4	Без эффектов
	2	0,8	Бледно-розовый
	3	1,2	Лавандовый оттенок
	4	1,6	Средний бастард (мутный янтарный)
	7	2,7	Бледно-желтый
	8	3,1	Темно-лососевый
	9	3,5	Бледно-янтарное золото
	10	3,9	Средний желтый
	13	5,1	Соломенный оттенок
	15	5,9	Глубокий соломенный оттенок
	17	6,7	Персиковый сюрприз
	19	7,5	Огонь
	20	7,8	Средний янтарный
	21	8,2	Золотой янтарный
	22	8,6	Темный янтарный
	24	9,4	Алый
	25	9,8	Красный закат
	26	10,2	Ярко-красный
	27	10,6	Умеренный красный
	29	11,4	Красный плаза
	35	13,7	Светло-розовый
	36	14,1	Умеренный розовый
	46	18,0	Темно-пурпурный
	48	18,8	Розово-пурпурный
	49	19,2	Умеренно пурпурный
	52	20,4	Светло-лавандовый
	53	20,8	Светлый лавандовый
	58	22,7	Лавандовый
	61	23,9	Синий туман
	63	24,7	Бледно-голубой
	68	26,7	Небесно-голубой
	71	27,8	Токийский синий
	75	29,4	Вечерний синий
	79	31,0	Обычный синий
	85	33,3	Глубокий синий
	88	34,5	Зеленый лайм
	89	34,9	Зеленый мох
	90	35,3	Темный желто-зеленый
	100	39,2	Весенний желтый

	101	39,6	Желтый
	102	40,0	Светло-янтарный
	103	40,4	Соломенный
	104	40,8	Глубокий янтарный
	105	41,2	Оранжевый
	106	41,6	Основной красный
	107	42,0	Светлая роза
	108	42,4	Английская роза
	109	42,7	Светло-лососевый
	110	43,1	Умеренно розовый
	111	43,5	Темно-розовый
	113	44,3	Пурпурный
	115	45,1	Переливчатый синий
	116	45,5	Средний сине-зеленый
	117	45,9	Стальной синий
	118	46,3	Светло-голубой
	119	46,7	Темно-синий
	120	47,1	Насыщенный синий
	121	47,5	Зеленый LEE
	122	47,8	Зеленый папоротник
	124	48,6	Темно-зеленый
	126	49,4	Мальвовый
	127	49,8	Дымный розовый
	128	50,2	Ярко-розовый
	129	50,6	Сильный мороз
	130	51,0	Прозрачный
	131	51,4	Морской синий
	132	51,8	Средний синий
l	134	52,5	Золотисто-янтарный
	135	52,9	Глубокий золотисто-янтарный
l	136	53,3	Бледно-лавандовый
	137	53,7	Особый лавандовый
L	138	54,1	Бледно-зеленый
	139	54,5	Основной зеленый
	140	54,9	Летний синий
	141	55,3	Ярко-синий
ļ	142	55,7	Бледно-фиолетовый
ļ	143	56,1	Бледный темно-синий
ļ	144	56,5	Синий бесцветный
ļ	147	57,6	Абрикосовый
ļ	148	58,0	Яркая роза
ļ	151	59,2	Золотой оттенок
I	152	59 <i>,</i> 6	Бледно-золотой

ERA

Руководство по эксплуатации AX3 LightDrop™ 07-16

2018-

153	60,0	Бледно-лососевый
154	60,4	Бледно-розовый
156	61,2	Шоколад
157	61,6	Розовый
158	62,0	Темно-оранжевый
159	62,4	Соломенный бесцветный
161	63,1	Синевато-серый
162	63,5	Мутный янтарный
164	64,3	Красное пламя
165	64,7	Голубой дневной
169	66,3	Сиреневый оттенок
170	66,7	Глубокий лавандовый
172	67,5	Голубая лагуна
174	68,2	Темно-стальной голубой
176	69,0	Любимый янтарный
179	70,2	Хромовый оранжевый
180	70,6	Темно-лавандовый
181	71,0	Конголезский синий
182	71,4	Светло-красный
183	71,8	Лунный голубой
184	72,2	Косметический персиковый
186	72,9	Косметический серебристо розовый
187	73,3	Косметический крокус
188	73,7	Косметическая подводка
 189	74,1	Косметический серебристый мох
 191	74,9	Косметический сине-бирюзовый
192	75,3	Телесный розовый
194	76,1	Розовый сюрприз
195	76,5	Синий зенит
196	76,9	Настоящий синий
197	77,3	Зеленовато-голубой
198	77,6	Дворцовый синий
199	78,0	Королевский синий
200	78,4	Двойной синий СТ
201	78,8	Полный синий СТ
202	79,2	1/2 синий СТ
203	79,6	1/4 синий СТ
204	80,0	Полный оранжевый СТ
 205	80,4	Оранжевый СТ 1/2
 206	80,8	Оранжевый СТ 1/4
 207	81,2	Полный оранжевый СТ+
208	81,6	Полный оранжевый СТ+
209	82,0	Нейтральная плотность 0,3



210	82,4	Нейтральная плотность 0,6
211	82,7	Нейтральная плотность 0,9
212	83,1	LCT желтый
213	83,5	Бело-зеленое пламя
216	84,7	Белая диффузия
217	85,1	Синяя диффузия
218	85,5	Синий СТ 1/8
219	85,9	Флуоресцентный зеленый LEE
220	86,3	Белый иней
221	86,7	Синий иней
223	87,5	Оранжевый СТ 1/8
224	87,8	Дневной синий иней
225	88,2	LEE N.D. Иней
226	88,6	LEE U.V.
228	89,4	Матовый шелк
229	89,8	Крутой поворот 1/4
230	90,2	Суперкоррекция
232	91,0	Супербелое зеленое пламя
236	92,5	Н.М.І (по отношению к вольфраму)
237	92,9	C.I.D. (по отношению к вольфраму)
238	93,3	C.S.I. (по отношению к вольфраму)
239	93,7	Поляризатор
241	94,5	Флуоресцентный LEE 5700К
242	94,9	Флуоресцентный LEE 4300К
243	95,3	Флуоресцентный LEE 3600К
244	95,7	LEE зеленый плюс
245	96,1	Зеленый плюс 1/2
246	96,5	Зеленый плюс 1/4
247	96,9	LEE зеленый минус
248	97,3	Зеленый минус 1/2
249	97,6	Зеленый минус 1/4
250	98,0	Диффузия белого 1/2
251	98,4	Диффузия белого 1/4
252	98,8	Диффузия белого 1/8
253	99,2	Гэмпширский иней
254	99,6	Нью-Гэмпширский иней
255	100,0	Голливудский иней

2018-



10 История версий

29.06.2015	Начальная версия		
27.06.2017	Добавлены кривые диммирования		
16.07.2018	Удален пункт о переводе, слово «ПИН» капитализировано, таблицы DMX заменены на профиль, выбор входа дополнен новыми вариан- тами, добавлены числовые таблицы DMX, добавлен индекс цветовых гелей LEE		