

Ray Console

Q-Ray Console 24 Q-Ray Console 36

Quick Start Manual

Version 2.0

Producent zastrzega sobie prawo do wprowadzania modyfikacji w celu usprawnienia działania urządzenia. Zapraszamy do odwiedzenia strony rayconsole.com w celu pobrania najnowszej wersji.

PXM Trade GmbH
Rennemattenweg 13
79576 Weil am Rhein
Niemcy
rayconsole.com



Zawartość Quickstart

- [Wstęp](#)
- [Dostawa](#)
- [Konfiguracja sprzętu](#)
- [Ustawianie dostępu](#)
- [Patchowanie urządzeń](#)
- [Urządzenia](#)
- [Pamięci i sekwencja](#)
- [Zapisywanie show](#)
- [Pomoc kontekstowa](#)
- [Ostrzeżenia](#)

Jak korzystać z Quick Start?

W Quick Start stosowana jest następująca frazeologia:

Colour - Przyciski na ekranie dotykowym są wytłuszczone

[Delete] - Przyciski mechaniczne i suwaki zapisane są w nawiasach kwadratowych i pogrubione

Help Overlay - Dialogi na ekranie dotykowym są napisane kursywą

Light / Colour / Picker - Lokalizacje na ekranie dotykowym są wytłuszczone jako seria przycisków oddzielonych ukośnikami

Dostawa

W momencie otrzymania Ray Console, sprawdź opakowanie pod kątem uszkodzeń. Następnie rozpakuj Ray Console i sprawdź, czy nie ma uszkodzeń wynikających z niepoprawnego transportowania. Jeśli zauważysz jakiegokolwiek uszkodzenia, natychmiast skontaktuj się z przewoźnikiem lub sprzedawcą i zgłoś niezbędne roszczenia.

Zawartość przesyłki

Twoja nowa Ray Console zostanie dostarczona z następującymi elementami. Upewnij się, że są wszystkie i nieuszkodzone:

Zasilacz Q-Ray Console

Zestaw lotniczy

Futurał do przechowywania

Lampka XLR

Nakładka ochronna

Skrócona instrukcja obsługi



Ostrzeżenia dotyczące zasilania

Konsola posiada uniwersalny zasilacz, który może być zasilany napięciem od 100 do 240V w zakresie częstotliwości od 50 do 60Hz. Przed podłączeniem zasilacza do zasilania należy sprawdzić, czy napięcie mieści się w określonych zakresach.

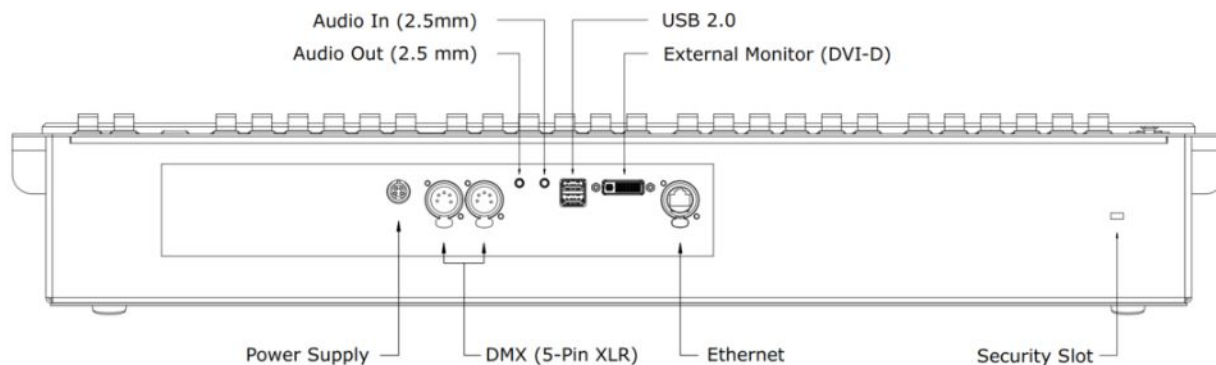
ZASILANIE MUSI BYĆ PODŁĄCZONE DO OCHRONNEGO PRZEWODU UZIEMIAJĄCEGO

Uwaga! Wszystkie podłączenia należy wykonywać przy wyłączonej konsoli, w przeciwnym razie urządzenie ulegnie uszkodzeniu.

Konfiguracja sprzętu

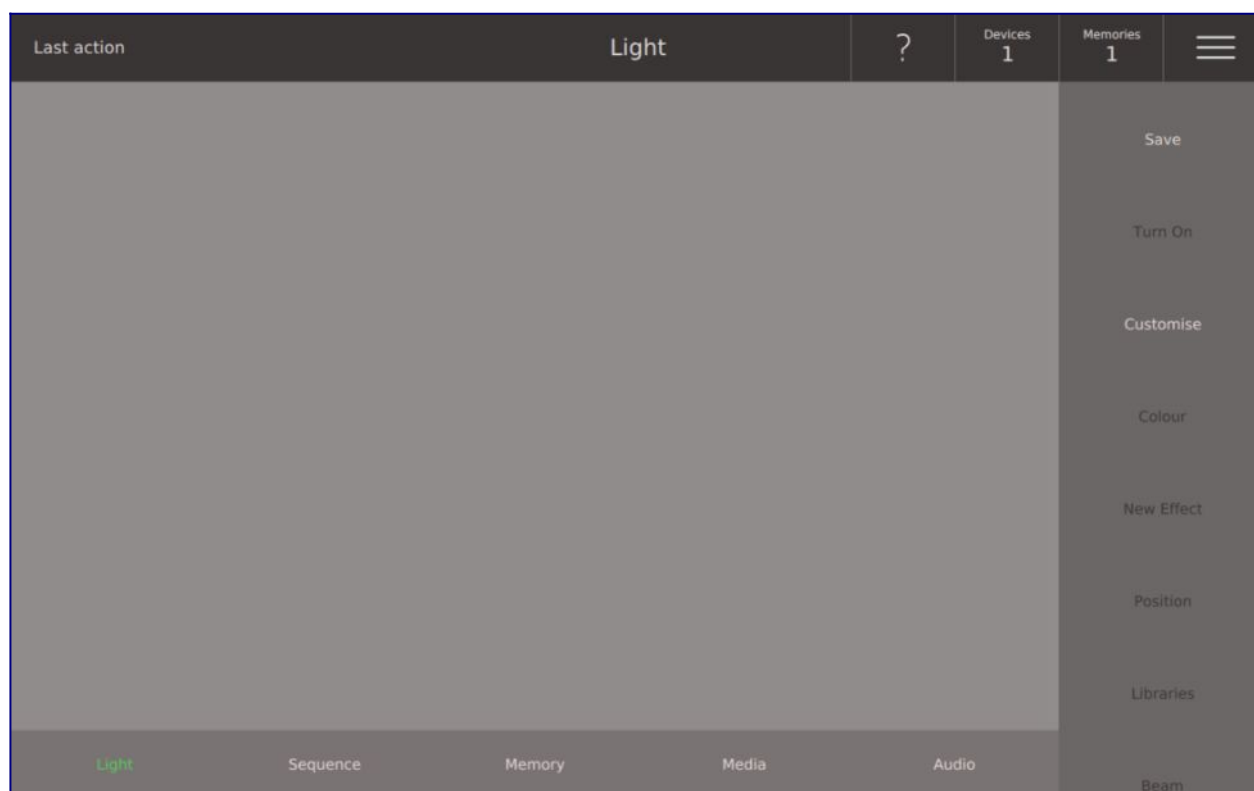
Skonfiguruj konsolę w następujący sposób:

1. Umieść Ray Console na płaskiej, gładkiej i stabilnej powierzchni, takiej jak stół.
2. Upewnij się, że masz dostęp do złączy z tyłu konsoli.
3. Podłącz zasilacz do sieci.
4. Podłącz zasilacz do konsoli (12V DC / 5A).
5. Podłącz kabel DMX z systemem oświetlenia, ściemniaczem lub pojedynczym urządzeniem do złącza DMX 1.

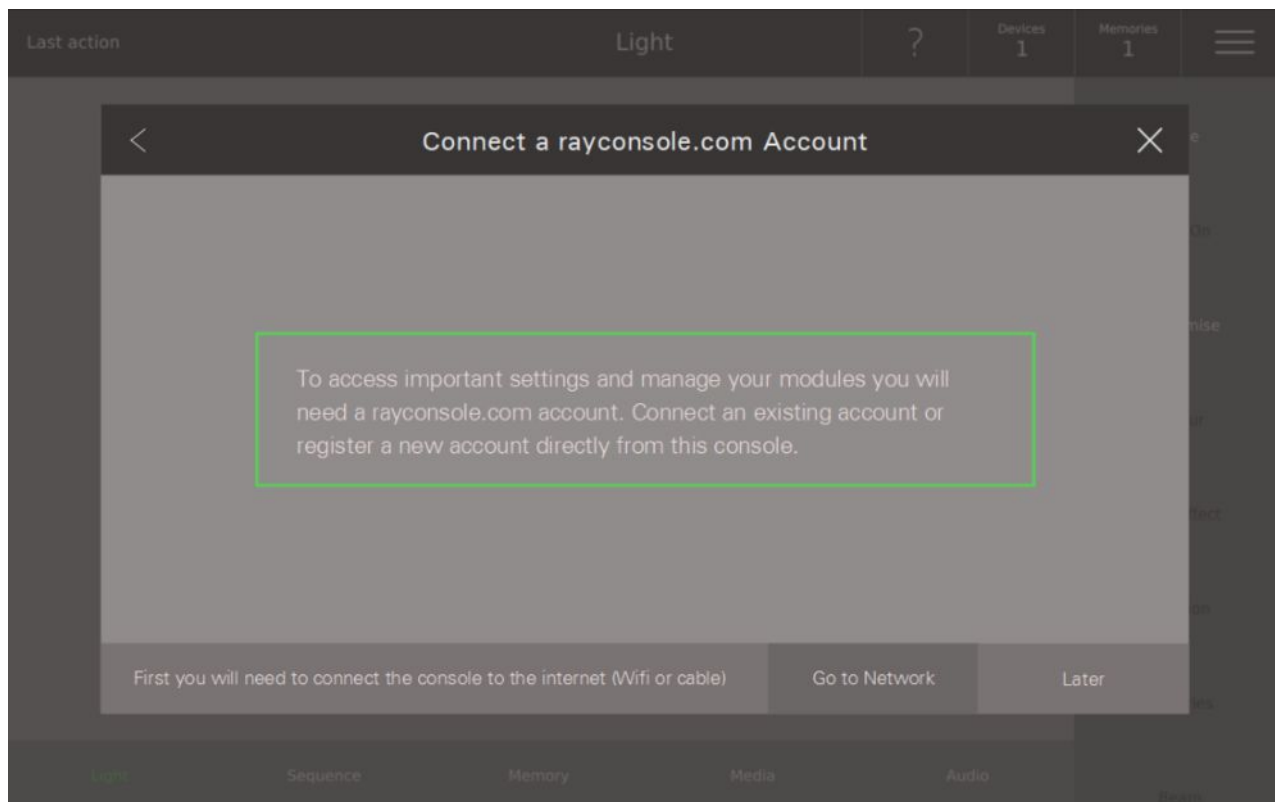


Uruchomienie konsoli

Twoja Ray Console powinna być już gotowa do uruchomienia. Przycisk zasilania znajduje się w lewym górnym rogu konsoli, powinien zaświecać się i gasnąć. Naciśnij przycisk zasilania, do momentu aż wszystkie przyciski się zaświecą. Podczas uruchamiania konsoli wyświetlone zostaną różne ekrany. Konsola jest w pełni uruchomiona, gdy pojawi się następujący ekran:



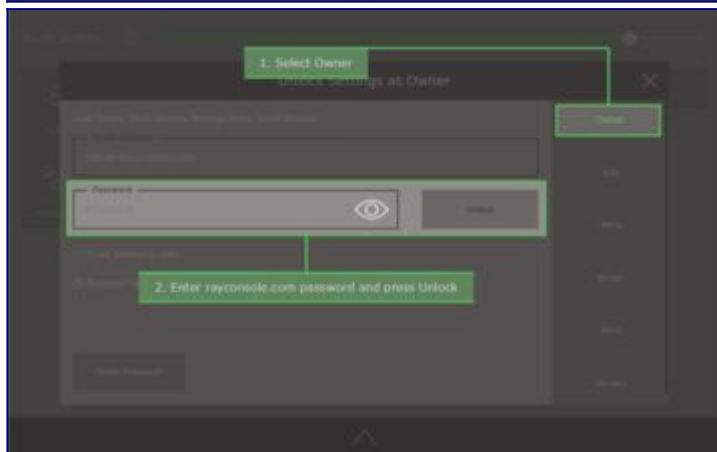
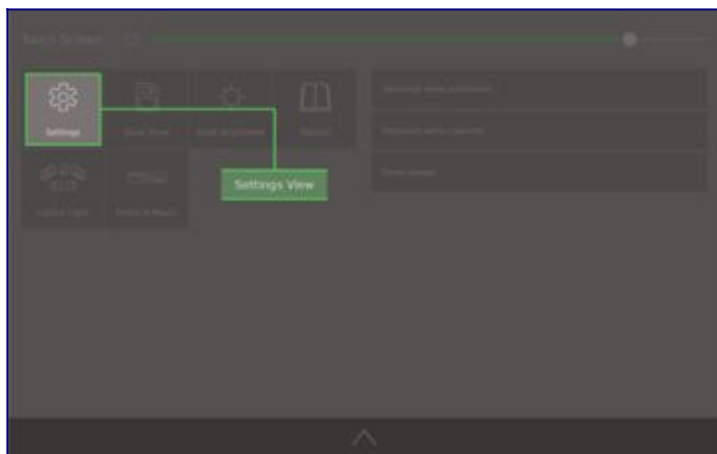
Połączenie z internetem



Jeśli nie masz połączenia z Internetem, to podczas uruchamiania, podczas tworzenia lub łączenia konta klienta, zostaniesz o tym powiadomiony. Aby przejść do okna dialogowego *Network*, naciśnij przycisk **Go to Network**. Jednym z rozwiązań jest podłączenie kabla Ethernet do konsoli. Alternatywnie wybierz opcję **Go to Network**, następnie wybierz opcję **WiFi**. Wybierz sieć z listy, wprowadź hasło i połącz się. Po połączeniu zaloguj się na swoje konto, jak pokazano poniżej.



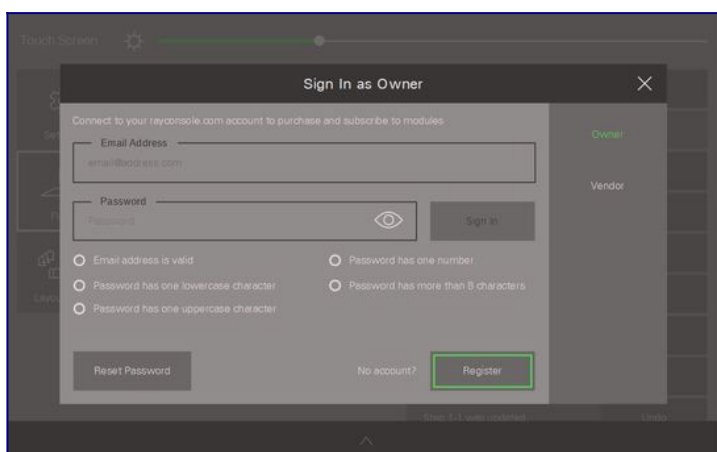
1. Wybierz Options View



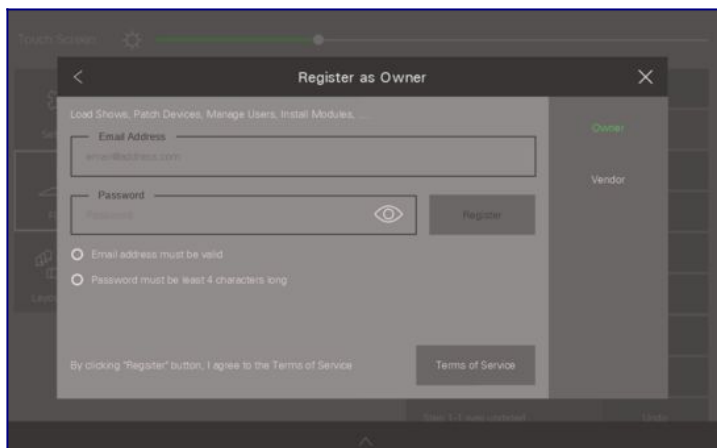
3. Sign In as Owner (rayconsole.com account)

Łączenie z kontem klienta

Aby uzyskać dostęp do ustawień konsoli, musisz się połączyć do swojego konta klienta lub utworzyć nowe. Wybierz trzy kreski w prawym górnym rogu, aby przejść do **Options View**, a następnie wybierz przycisk **Settings**. Następnie powinieneś zobaczyć okienko *Sign In*. Jeśli masz już konto klienta rayconsole.com, zaloguj się za pomocą swojego adresu e-mail i hasła.



1. Wybierz Register



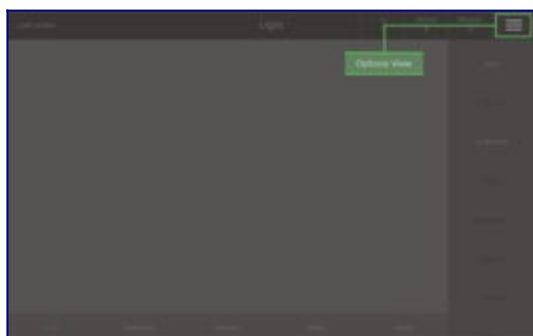
2. Utwórz konto użytkownika

Tworzenie konta

Jeśli nie masz konta rayconsole.com, po prostu wybierz przycisk **Register** znajdujący się w prawym dolnym rogu. Będziesz wtedy mógł zarejestrować nowe konto rayconsole.com bezpośrednio na konsoli. Twoje konto rayconsole.com umożliwi zarządzanie wszystkimi konsolami i ich modułami w jednym miejscu. [Czytaj więcej...](#)

Patchowanie urządzeń

Aby sterować urządzeniami, konsola musi wiedzieć, jak urządzenia są zaadresowane w systemie DMX. Poniżej przedstawiono proces Patchowania urządzenia. Jeśli używasz ściemniaczy, po prostu wybierz **Generic** / **PAR** / **Normal** i wpisz liczbę posiadanych urządzeń. [Czytaj więcej...](#)





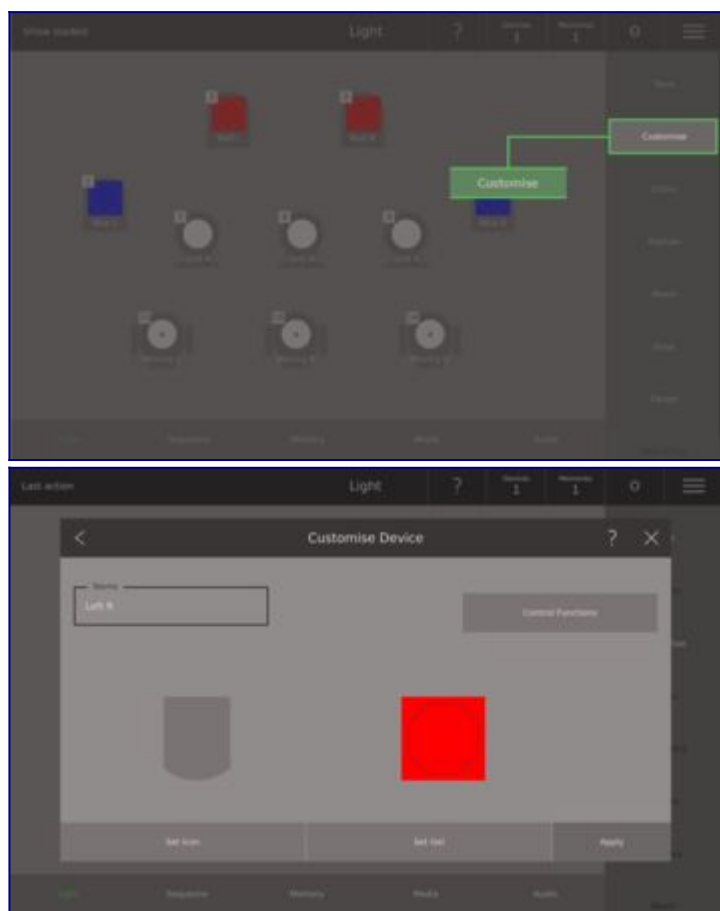
Personalizacja urządzeń

Możesz dostosować wygląd każdego urządzenia (nazywamy to **Device Symbol**) w **Light View** używając nazwy, ikony i filtra. Dostosowywanie wyglądu urządzenia pomaga szybko i łatwo znaleźć je w **Light View**. Przesuń palcem w dół od góry, aby przejść do **Options / Light Layout**, w celu zmiany pozycji **Device Symbols** w **Light View**.

Name - Nazwa wyświetlana jest w **Device Symbol** i pomaga zidentyfikować urządzenie

Icon - Jest to kształt tła **Device Symbol**

Gel - jeśli na urządzeniu znajduje się fizycznie filtr, można to pokazać na **Device Symbol**



Sterowanie urządzeniami

Intensywność

Intensywność świecenia urządzenia jest kontrolowana przez odpowiedni **[Device Fader]** (górny rząd suwaków). **Device Symbols** w **Light View** pokazują numer suwaka w lewym górnym rogu. Przesuń odpowiedni suwak, aby zmienić intensywność świecenia urządzenia i zobaczyć podgląd **Device Symbol** w **Light View**.

Color, Position, Beam i Gobo

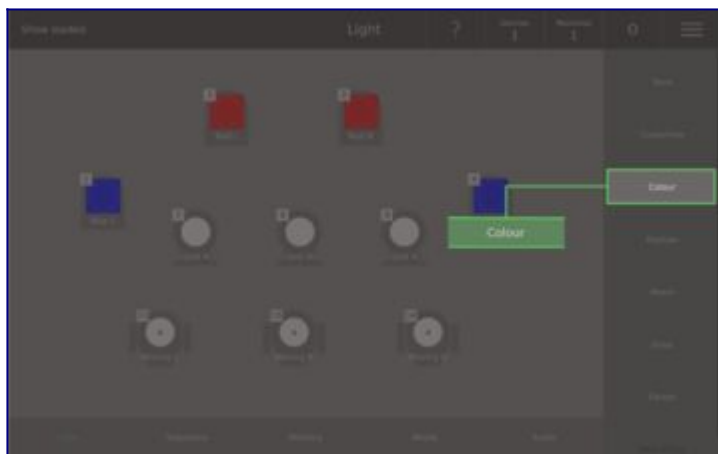
Aby zmienić atrybuty **Color**, **Position**, **Beam** lub **Gobo** urządzenia, najpierw wybierz urządzenie, dotykając **Device Symbol** w **Light View**. Następnie dotknij atrybutu (**Color**, **Position**, **Beam** lub **Gobo**) po prawej stronie w **Light View** i skorzystaj z wyświetlonego ekranu dialogowego, aby kontrolować atrybut.

Uwaga! **Color**, **Position**, **Beam** i **Gobo** wymagają odpowiedniego modułu do sterowania.

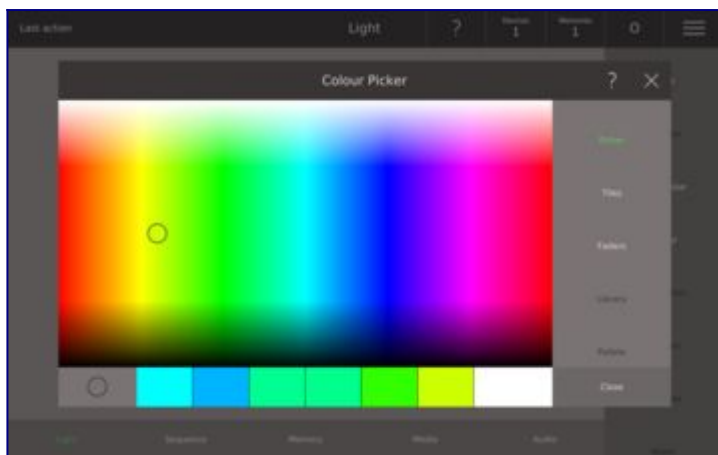
Clear

Jeśli chcesz usunąć Color, Position, Beam lub Gobo na więcej lub jednym urządzeniu.

Zaznacz Device Symbols i naciśnij przycisk [Delete].



1. select function



2. Wybierz wartość

Zapisywanie pamięci i kroku sekwencji

Aby zapisać pamięć lub krok sekwencji, po prostu naciśnij przycisk **[Save]**, a następnie lokalizację, w której chcesz zapisać, np. **[A]**, **[B]** lub **[Seq]**. Można to również zrobić za pomocą ekranu dotykowego, wybierając przycisk **Save** w **Light View**, a następnie wybierając lokalizację w wyświetlonym oknie dialogowym.

Uruchomienie pamięci lub kroku sekwencji

Aby odtworzyć pamięć, po prostu przesunij suwak pamięci (tam, gdzie poprzednio zapisałeś pamięć) do góry. Aby odtworzyć krok sekwencji, naciśnij przycisk **[Seq]** lub przesunij oba suwaki nad przyciskiem **[Seq]** do przeciwległej pozycji. Zalecamy wybranie *Sequence View*, aby zobaczyć, który krok sekwencji jest aktualnie odtwarzany. Aby mieć pewność, że widzisz tylko to, co jest zapisane w pamięci lub kroku sekwencji, przesunij wszystkie suwaki w górnym rzędzie do zera i naciśnij dwukrotnie przycisk **[Free]**.

Sequence View

Wybierz **Sequence View**, klikając zakładkę **Sequence** u dołu ekranu. W **Sequence View** każdy krok ma nazwę i numer. Aktualny krok jest podświetlony na zielono, następny na biało. Aktualny postęp zmiany sekwencji pokazany jest przez pasek na bieżącym i następnym kroku.



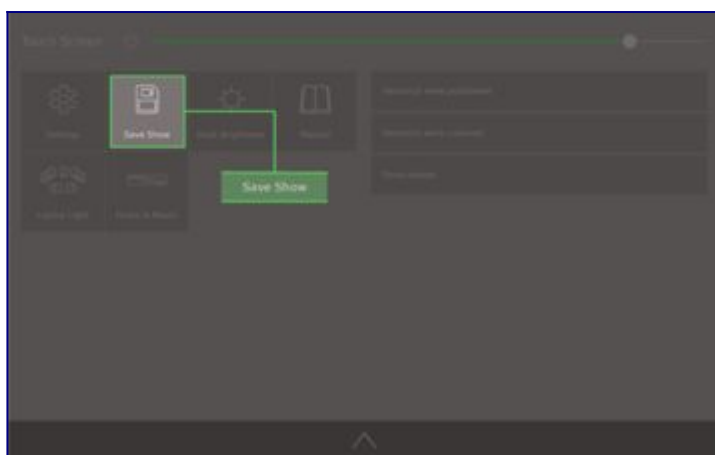
Podgląd okna Sequence

Zapisywanie Show

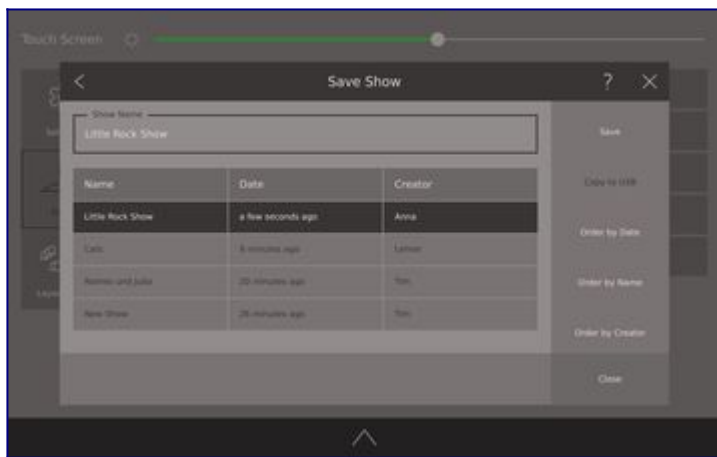
W celu zapisania zmian wprowadzonych w swoim Show, przejdź do **Options /Save Show** i na koniec wybierz **Save**. Aby utworzyć nowy zapis Show, przejdź do **Options /Save Show**, wprowadź nazwę i wybierz **Save**.



1. Wybierz Options View



2. Wybierz Save Show

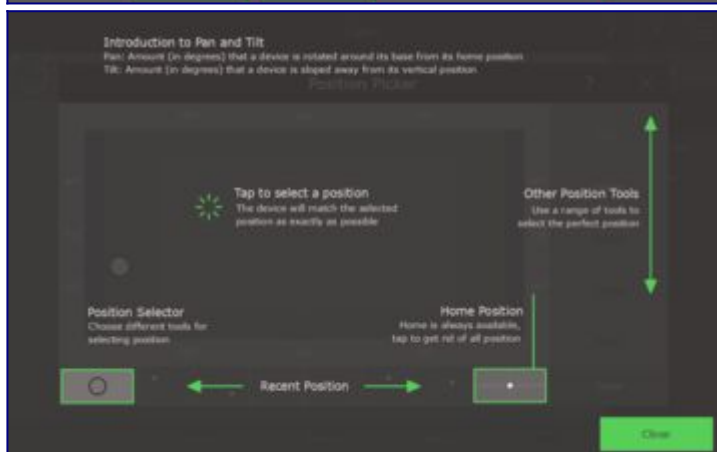


3. Dodaj Show Name i naciśnij Save

Pomoc kontekstowa

W Ray Console udzielamy pomocy dokładnie tam, gdzie jej potrzebujesz. Naciśnij znak zapytania ? na ekranie lub przycisk **[Help]**, aby wyświetlić pomoc kontekstową. Znak zapytania znajduje się w prawym górnym rogu każdego widoku (jeśli pomoc jest dostępna).

Język pomocy kontekstowej można zmienić w **Options / Settings / Language** (w zależności od dostępności i zakupionych / subskrybowanych modułów).



Ostrzeżenie!

ABY UNIKNĄĆ RYZYKA PORAŻENIA PRĄDEM, NIE OTWIERAĆ KONSOLI. W KONSOLI NIE MA CZĘŚCI WYMIENNYCH PRZEZ UŻYTKOWNIKA. KONSOLA MUSI BYĆ ZAWSZE SERWISOWANA PRZEZ SPECJALISTĘ. WEWNĄTRZ URZĄDZENIA JEST NAPIĘCIE ZAGRAŻAJĄCE ŻYCIU. ZAWSZE ODŁĄCZAĆ URZĄDZENIE OD ŹRÓDŁA PRĄDU PRZED OTWARCIEM.

Ostrzeżenie! Ryzyko zadławienia

MAŁE ELEMENTY. NIE DLA DZICI PONIŻEJ 3 ROKU ŻYCIA.

Ray Console

<https://www.rayconsole.com/pl/support/instrukcja>



PXM Trade GmbH
Rennmattenweg 13
79576 Weil am Rhein
Niemcy
rayconsole.com

