

*Ray Console*

# Q-Ray Console 24 Q-Ray Console 36

## Quick Start Manual

Version 2.1

Producent zastrzega sobie prawo do wprowadzania modyfikacji w celu usprawnienia działania urządzenia. Zapraszamy do odwiedzenia strony [rayconsole.com](http://rayconsole.com) w celu pobrania najnowszej wersji.

PXM Trade GmbH  
Rennemattenweg 13  
79576 Weil am Rhein  
Niemcy  
[rayconsole.com](http://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.

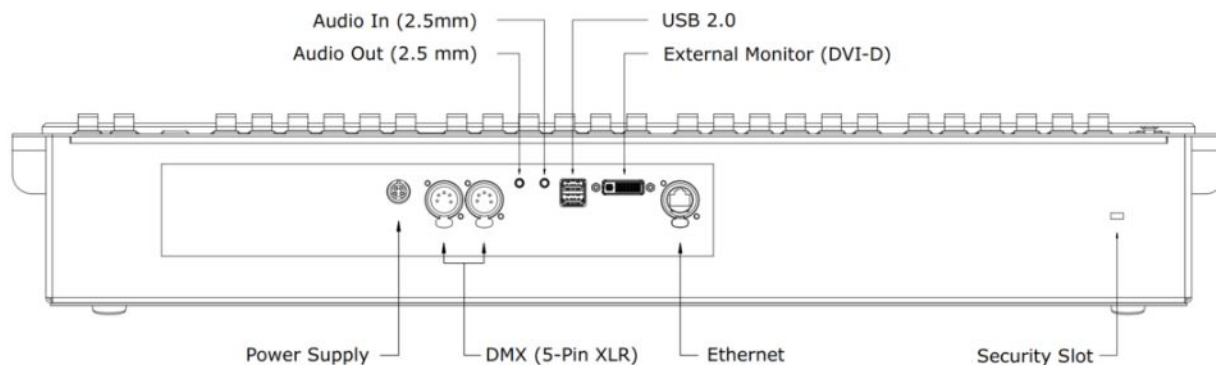
### **ZASILANIE MUSI BYĆ PODŁĄCZONE DO OCHRONNEGO PRZEWODU UZIEMIAJĄCEGO**

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

## Konfiguracja sprzętu

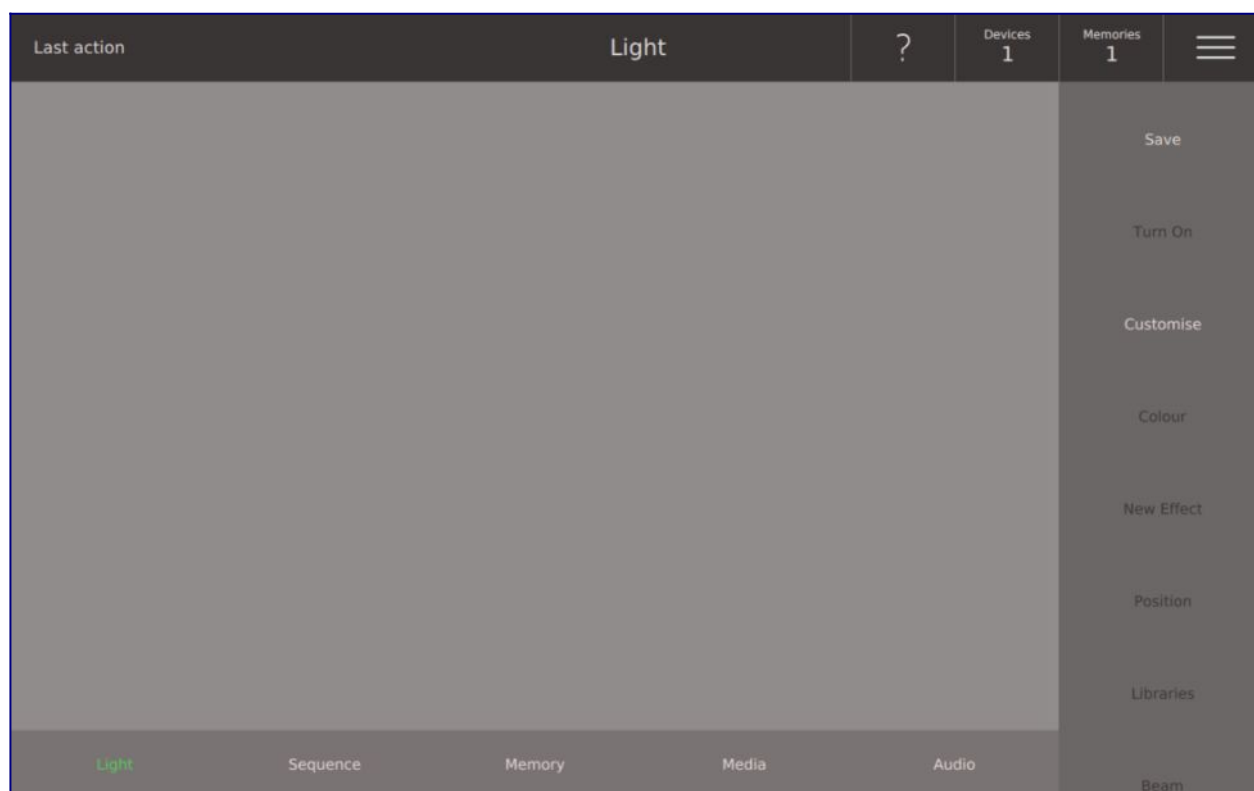
Skonfiguruj konsolę w następujący sposób:

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.

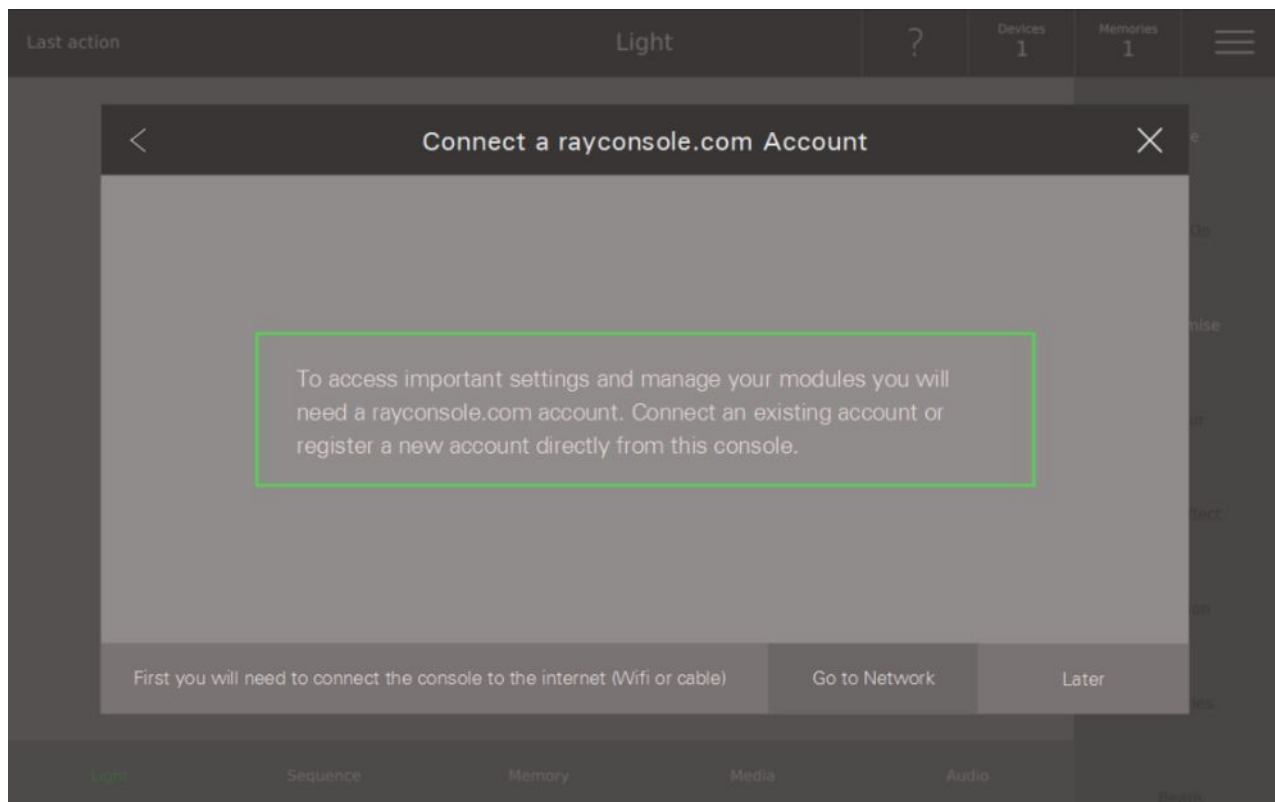


## Uruchomienie konsoli

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:



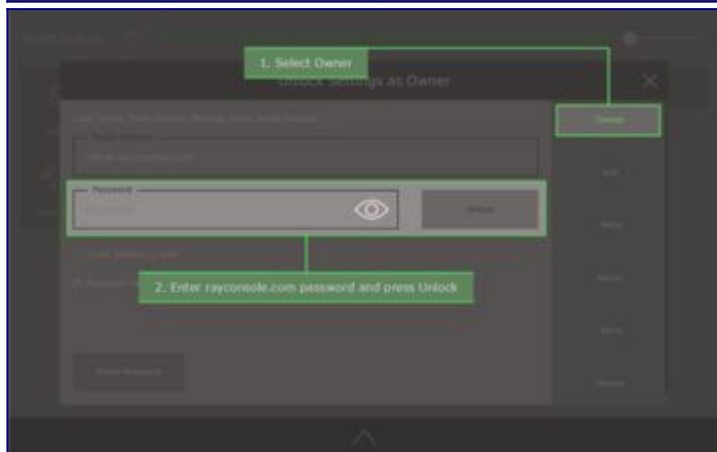
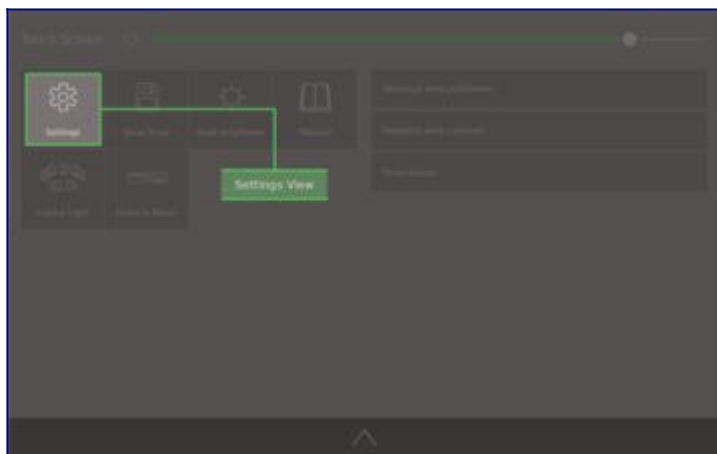
## Połączenie z internetem



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.



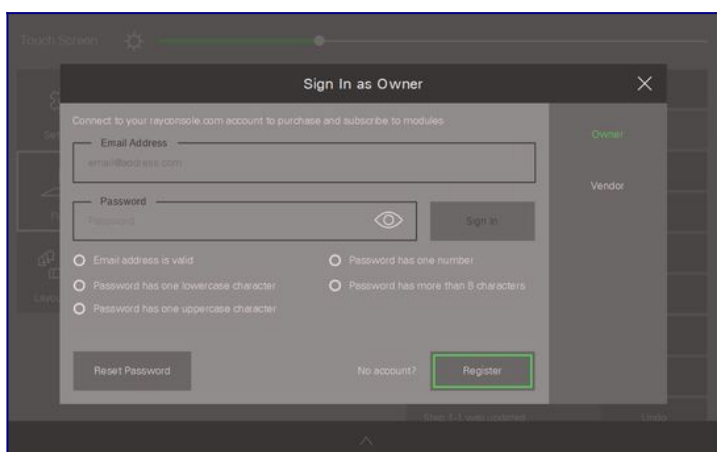
1. Wybierz Options View



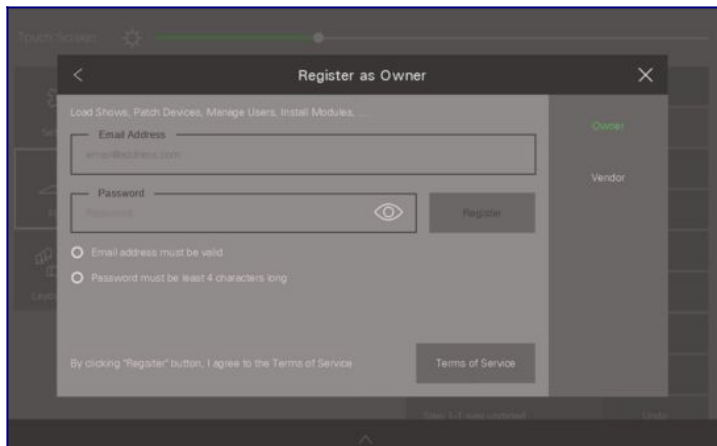
3. Sign In as Owner (rayconsole.com account)

## 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



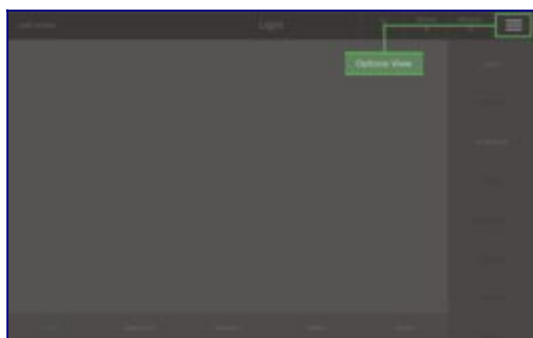
2. Utwórz konto użytkownika

## 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

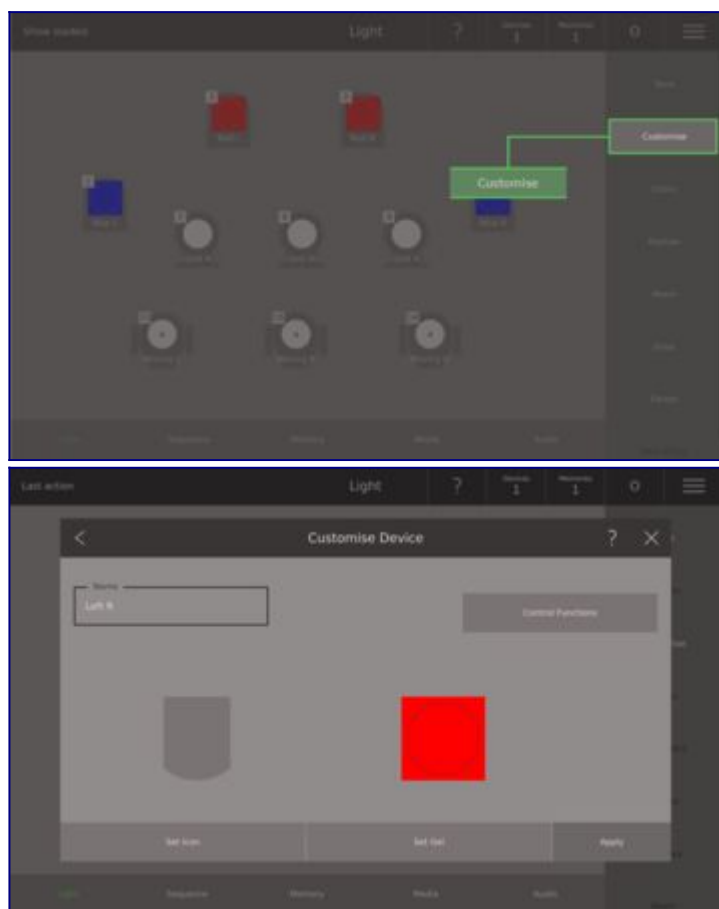
Możesz dostosować wygląd każdego urządzenia (nazywamy to **Device Symbol**) w **Light View** używając nazwy, ikony i filtra. Dostosowywanie wyglądu urządzenia pomaga szybko i łatwo znaleźć je w **Light View**. Przesuń palcem w dół od góry, aby przejść do **Options / Light Layout**, w celu zmiany pozycji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

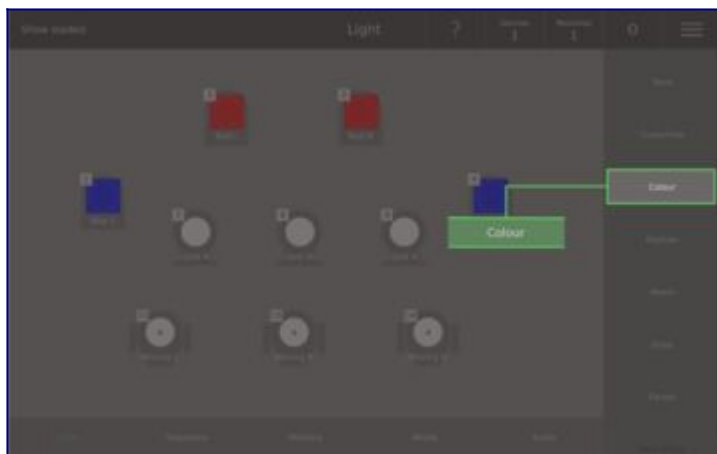
Aby zmienić atrybuty **Color**, **Position**, **Beam** lub **Gobo** urządzenia, najpierw wybierz urządzenie, dotykając **Device Symbol** w **Light View**. Następnie dotknij atrybutu (**Color**, **Position**, **Beam** lub **Gobo**) po prawej stronie w **Light View** i skorzystaj z wyświetlonego ekranu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

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

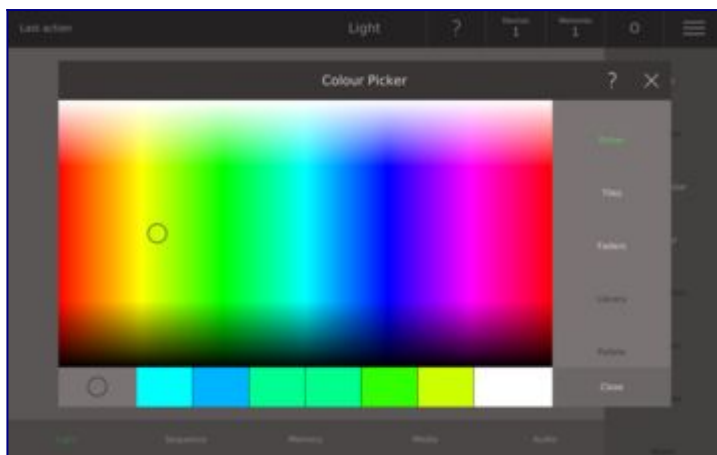
### Clear

**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.



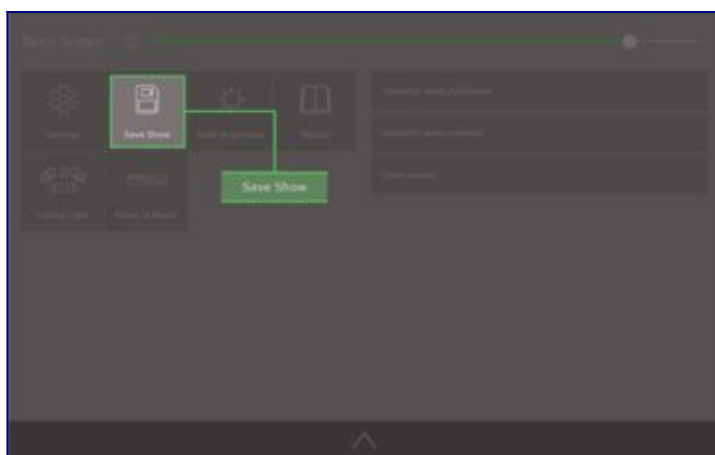
Podgląd okna Sequence

## Zapisywanie Show

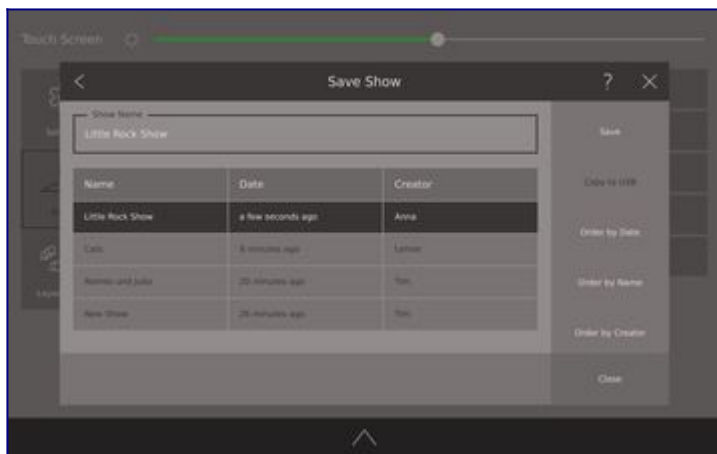
W celu zapisania zmian wprowadzonych w swoim Show, przejdź do **Options /Save Show** i na koniec wybierz **Save**. Aby utworzyć nowy zapis Show, przejdź do **Options /Save Show**, wprowadź nazwę i wybierz **Save**.



1. Wybierz Options View



2. Wybierz Save Show

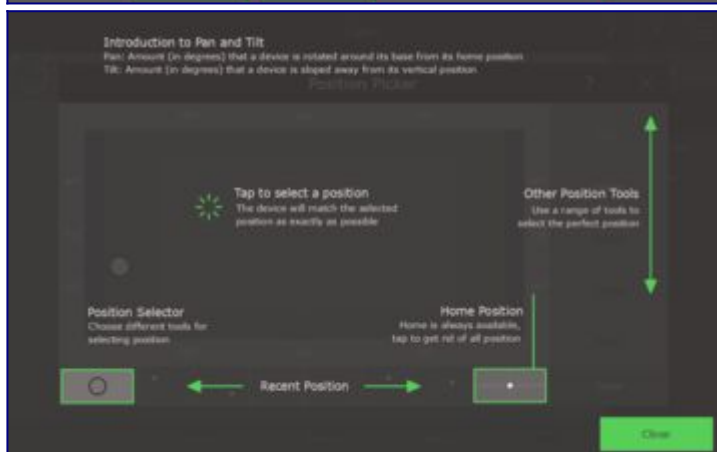


3. Dodaj Show Name i naciśnij Save

## 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](http://rayconsole.com)

