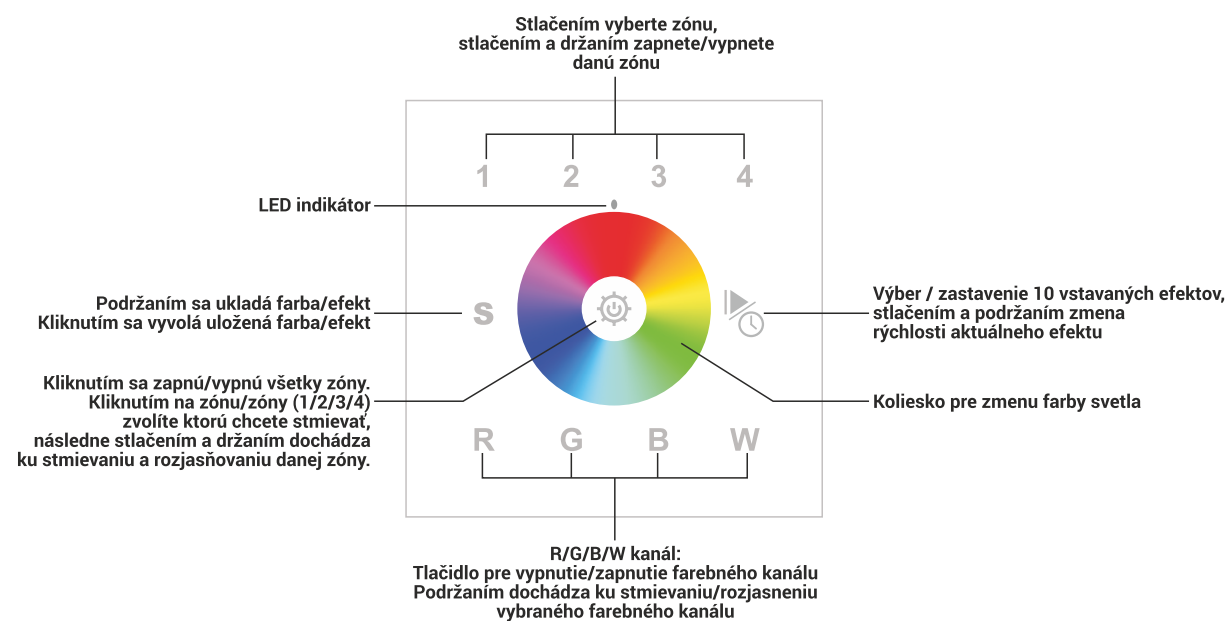


## Popis funkcií tlačidiel

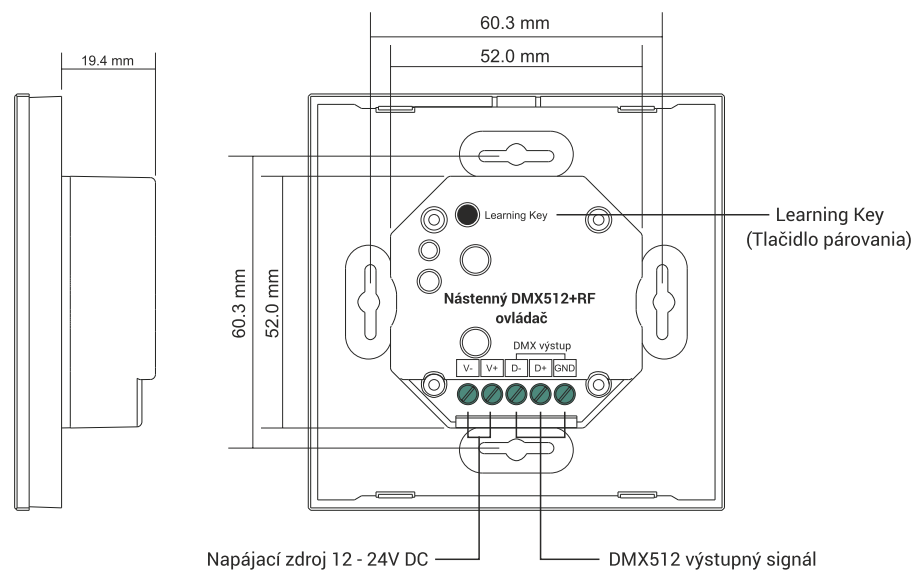


## Detaily produktu

- \* Dotykové sklo
- \* Štandardný výstup DMX512
- \* Dokáže prijímať RF signál, možné riadiť aj s kompatibilným diaľkovým ovládačom
- \* Rádiová frekvencia: 869.5/434MHz
- \* Ovláda RGB-W zariadenia
- \* Možné ovládať zvlášť 4 zóny
- \* IP20

## Technické parametre

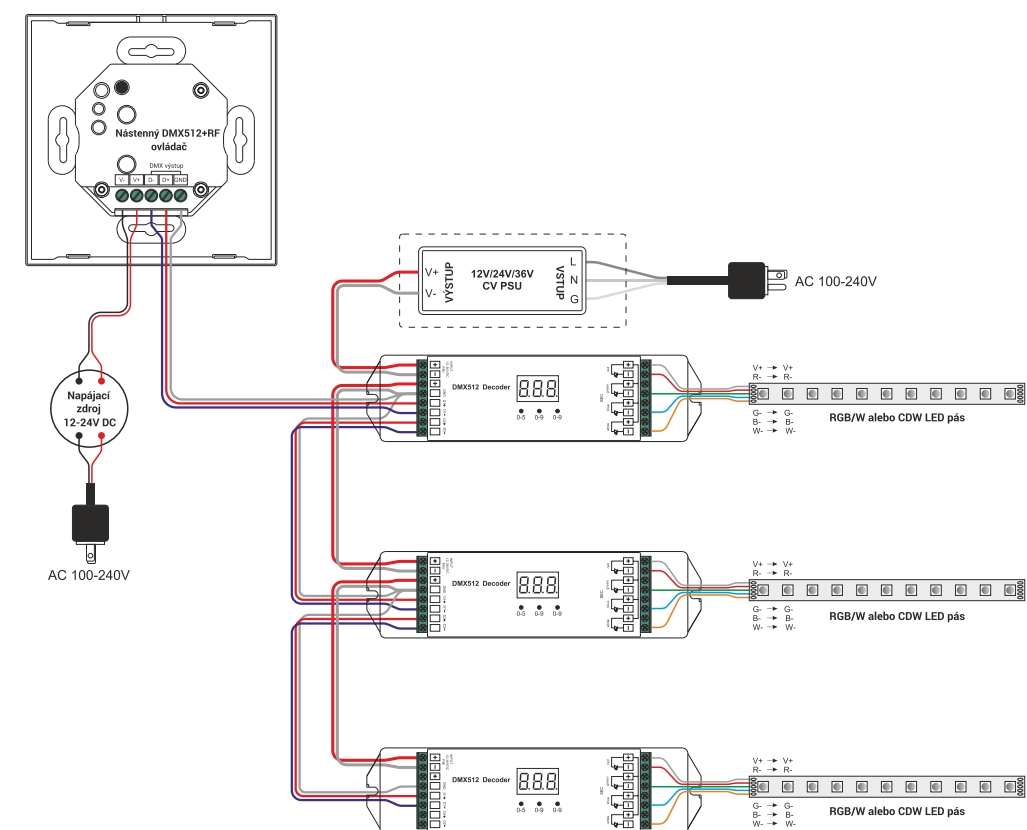
Typ: SR-2812DMX+RF  
 Signálny výstup: DMX512  
 Napájanie: 12-24V DC  
 Spotreba: 200 mA  
 Prevádzková teplota: 0-40°C  
 Relatívna vlhkosť: 8% to 80%  
 Rozmery: 86x86x29.1mm



## Bezpečnosť a upozornenia

Nepripájajte žiadne káble ak je zariadenie pod napätím.  
 Nevystavujte priamej vlhkosti.

## Schéma pripojenia



## Nastavenie adresy DMX

Toto DMX riadenie dokáže ovládať 4 zóny DMX dekódov, ktoré majú nastavenú adresu nasledovne:  
 DMX zariadenie s adresou 001 bude ovládané zónou 1,  
 DMX zariadenie s adresou 005 bude ovládané zónou 2,  
 DMX zariadenie s adresou 009 bude ovládané zónou 3,  
 DMX zariadenie s adresou 013 bude ovládané zónou 4,

## Párovanie s diaľkovým ovládačom

1. Zapnite nástenný riadiaci panel
2. Stlačte „learning key“ na zadnej strane riadenia
3. Zapnite diaľkové ovládanie, vyberte si zónu, stlačte farebný dotykový krížok
4. LED svietidlo/pás zapojený na DMX dekóder pre potvrdenie raz blikne
5. Nástenný panel je spárovaný s diaľkovým ovládačom

Vymazanie párovania:

Stlačte a držte „learning key“ na zadnej strane nástenného panelu cez 3 sekundy, kým pripojené LED svietidlo/LED pás dva krát zabliká pre potvrdenie, že párovanie bolo úspešne zrušené.

## Uloženie farby/scény/módu

1. Zapnite nástenný ovládač
2. Vyberte jednu zo štyroch zón
3. Vyberte si farbu alebo efekt ktorý plánujete uložiť
4. Stlačte a držte tlačidlo S pokiaľ LED indikátor raz zabliká
5. Okamžite kliknite ktorékoľvek číslo zóny pod ktorú chcete scénu uložiť
6. Pripojené svietidlo/LED pás pre potvrdenie uloženia zabliká
7. Farba/scéna je úspešne uložená

## Vyvolanie uloženej farby/scény

1. Zapnite nástenný ovládací panel
2. Vyberte zónu pre ktorú chcete vyvolať scénu alebo farbu
3. stlačte tlačidlo S
4. stlačte opäť číslo zóny na vyvolanie uloženej farby/scény