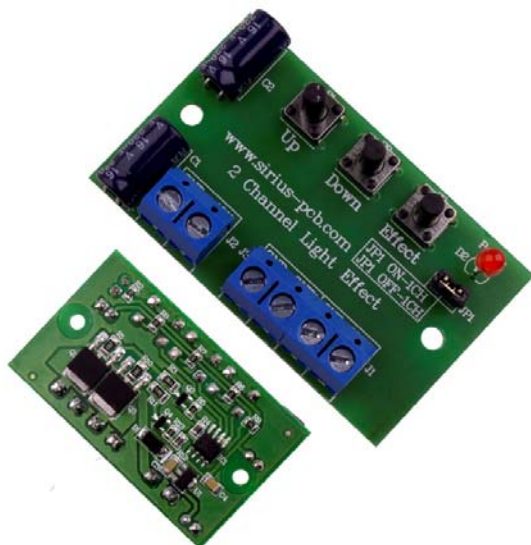


Двуканално устройство за светлинни ефекти
2 Channel Light Effect 12VDC
№100938



Устройството е изградено на базата на съвременен микроконтролер и представлява двуканално устройство за светлинни ефекти.

Намира своето приложение при рекламни табели, парти осветление, дискотеки и др.

Параметри на 2 Channel Light Effect:

- 13 различни светлинни ефекта при **два канала** девет ефекта с регулиране на скоростта + три с фиксирана скорост + един цикличен
- 8 различни светлинни ефекта при **един канал** четири ефекта с регулиране на скоростта + три с фиксирана скорост + един цикличен
- При отпадане на захранващото напрежение в енергонезависима памет на устройството се запазват избраните параметри и настройки.
- Светодиодна индикация за включено захранване
- Защита от обратно включване на захранващото напрежение
- Захранващо напрежение: **12VDC**
- Изходен ток: **на канал 5A**
- Размери на платката: **52mm x 30mm**
- Подходящо за монтаж в кутия: **A09**

Описание

- Двуканално устройство за светлинни ефекти
- максимален изходен ток за канал : **5A**
- клемма **J3** – изход 1
- клемма **J1** – изход 2
- клемма **J2** – захранващо напрежение **12VDC**

Забележка: Изходите **OUT1** и **OUT2** са с обща маса **GND**

Сигнализация

- червен светодиод **D2 (Power)** – включено захранване

Избор на режим:

- Поставен джъмпер на **JP1** -режим на един канал
- Без джъмпер на **JP1** -режим на два канала

Ефекти:

Два канала

- от **1-ва** до **12-та** позиция са единичните ефекти
- от **9-а** до **12-та** позиция са ефекти със фиксирани времена
- на **13-та** позиция е цикличният режим, като сменя ефекта си на всеки 5 секунди

Един канал

- от **1-ва** до **8-та** позиция са единичните ефекти
- от **5-а** до **8-та** позиция са ефекти със фиксирани времена
- на **9-та** позиция е цикличният режим, като сменя ефекта си на всеки 5 секунди

Програмиране:

- бутон **S1 (Up)** – повишаване на скоростта на ефектите
- бутон **S2 (Down)** – намаляване на скоростта на ефектите
- бутон **S2 (Effect)** – преминаване на следващ ефект

Схема на свързване на устройството

