

P R O D U C T S



24 CHANNELS DMX LIGHTING CONSOLE

MODE D'EMPLOI

Εισαγωγή

Σας ευχαριστούμε για την επιλογή της κονσόλας LD-2400. Έχετε στα χέρια σας μια συσκευή μεγάλης ποιότητας που είμαστε σίγουροι ότι θα σας ικανοποιήσει πλήρως σε όλες σας τις εφαρμογές...

Η LD-2400 είναι μία κονσόλα φωτισμού με 24 κανάλια ειδικά σχεδιασμένη για την οδήγηση ψηφιακών DMX dimmer, αλλά λόγω της μεγάλης πολύμορφικότητάς της, σας επιτρέπει να την χρησιμοποιήσετε και με ρομποτικά συστήματα. Προικισμένη με μεγάλη χωρητικότητα μνήμης και με ευκολία χρήσης, θα σας δώσει την δυνατότητα να δημιουργήσετε αληθινά προγράμματα ήχου και φωτός.

Η μεγάλη της συμβατότητα με το πρωτόκολλο DMX-512 και το MIDI interface την κάνουν ένα εργαλείο πραγματικά χρήσιμο.

Ο οδηγός που διαβάζεται αυτή την στιγμή θα σας βοηθήσει να καταλάβετε αμέσως τις διαφορετικές λειτουργίες και δυνατότητες της LD-2400, κρατήστε τον μαζί σας με τις πρώτες σας επαφές με την κονσόλα.

Χαρακτηριστικά

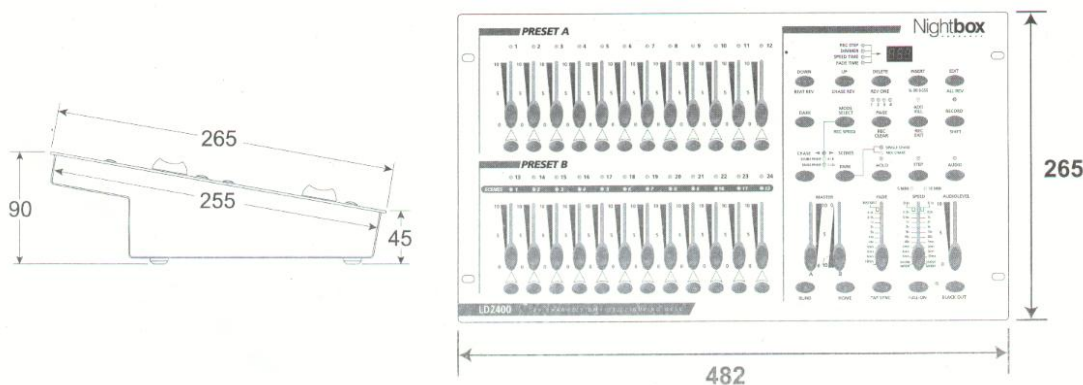
• Γενικά :

- 24 κανάλια DMX.
- 4 σελίδες περιλαμβάνοντας 12 scenes που μπορούν να περιέχουν έως 99 βήματα.
- 24 ποτενσιόμετρα για την ρύθμιση των τιμών DMX.
- Εσωτερικό μικρόφωνο.
- Λειτουργία αυτόματη ελεγχόμενη από το πλήκτρο TAPSYNC ή από το ποτενσιόμετρο SPEED.
- Έλεγχος από MIDI interface.
- Απεικόνιση 4 ψηφίων.
- BLACK OUT ελεγχόμενο από την πρόσοψη ή από σήμα MIDI.
- Έλεγχος του χρόνου περάσματος των σκηνών από το ποτενσιόμετρο FADE TIME.
- Πολικότητα του σήματος DMX αντιστρέψιμο από διακόπτη.

• Τεχνικά :

- ΤΡΟΦΟΔΟΣΙΑ : DC 9V - 12V, 300mA minimum.
- ΒΑΡΟΣ : 2,5 Kg.

- ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ :



Περιγραφή πρόσοψης

1 Ενδεικτικά LED της Α σειράς

- Στην λειτουργία CHASE/SCENE και στην λειτουργία SINGLEPRESET. Αυτά τα led δείχνουν το ποσοστό των καναλιών 1-12.
- Στην λειτουργία DOUBLE PRESET, αυτά τα led δείχνουν το ποσοστό των καναλιών 1-12 και 13-24.

2 Ποτενσιόμετρα 1-12. Για την ρύθμιση των τιμών DMX 512 των καναλιών 1-12.

3 BOUTON FLASH 1-12: Όταν είναι πατημένα δυναμώνουν την ένταση του σχετικού καναλιού στο max (255-100%).

4 Ενδεικτικά LED της Β σειράς:

Αυτά τα led σας δείχνουν την τιμή των καναλιών 13-24 σε λειτουργία SINGLE PRESET.

5 Ενδεικτικά LED SCENE:

Αυτά τα led σας δείχνουν την τιμή των καταχωρισμένων scenes, και ενεργοποιούνται σε λειτουργία CHASE/SCENE.

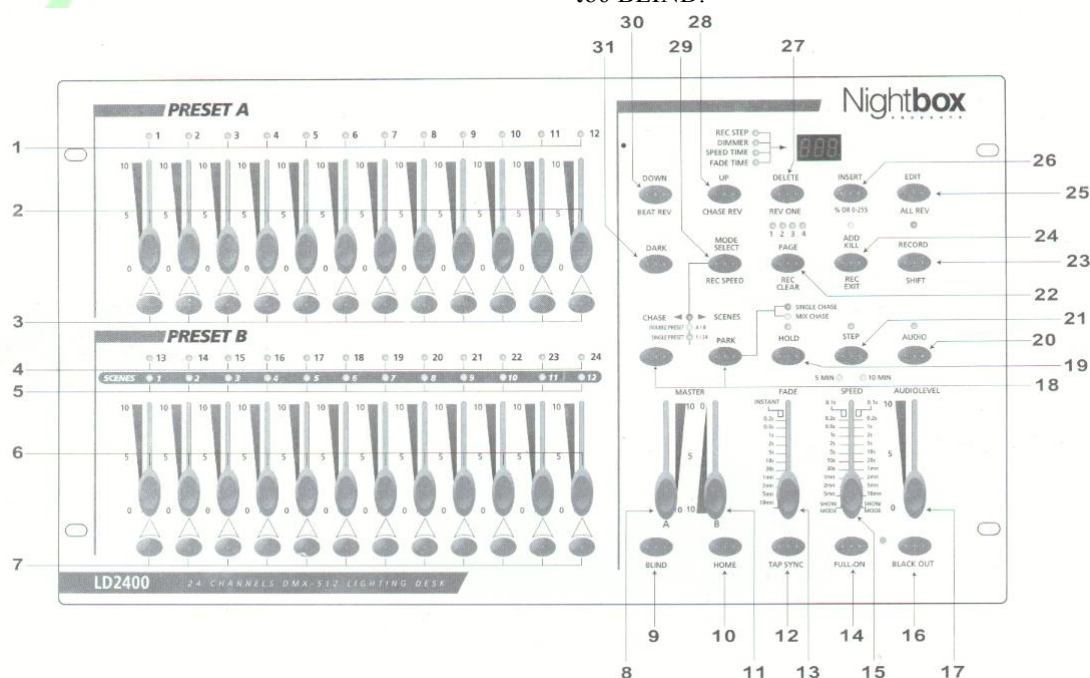
6 Ποτενσιόμετρα 1-12 :Για την ρύθμιση των τιμών DMX 512 των καναλιών 13-24.

7 BOUTON FLASH 13-24: Όταν είναι πατημένα δυναμώνουν την ένταση του σχετικού καναλιού στο max (255-100%).

8 Ποτενσιόμετρο MASTER A : Επιτρέπει να ρυθμίζει το επίπεδο εξόδου της σειράς Α.

9 BOUTON BLIND: Επιτρέπει το κρύψιμο κάποιων καναλιών κατά την εκκίνηση των προγραμμάτων.

10 BOUTON HOME : Επιτρέπει την επαναφορά των κρυμμένων καναλιών του προγράμματος που είχε ξεκινήσει με το πάτημα του BLIND.



11 Ποτενσιόμετρο MASTER B :

- Επιτρέπει την ρύθμιση του επιπέδου εξόδου της σειράς Α.
- Επιτρέπει την ρύθμιση του επιπέδου εξόδου των προγραμμάτων.

12 BOUTON TAP SYNC : Επιτρέπει, σε λειτουργία auto trigger την αλλαγή του χρόνου που υπάρχει ανάμεσα στα προγράμματα. Ο καινούργιος παρεμβαλλόμενος χρόνος είναι ο ενδιάμεσος των δύο τελευταίων χτυπημάτων του πλήκτρου.

13 Ποτενσιόμετρο FADE : Επιτρέπει τη ρύθμιση του χρόνου στο πέρασμα μίας σκηνής στην άλλη.

14 BOUTON FULL ON : Επιτρέπει να δυναμώνει όλες τις εξόδους στο maximum ή να απενεργοποιεί το black out.

15 Ποτενσιόμετρο SPEED : Επιτρέπει τη ρύθμιση της ταχύτητας σύνδεσης των προγραμμάτων.

16 BOUTON BLACK OUT : Επιτρέπει να βάζουμε όλες τις εξόδους στο pause.

17 Ποτενσιόμετρο AUDIO LEVEL :

Επιτρέπει τη ρύθμιση της ευαισθησίας του εσωτερικού μικροφώνου όταν η σύνδεση των προγραμμάτων γίνεται με μουσικό συγχρονισμό.

18 BOUTON PARK A και PARK B:

- Σε λειτουργία CHASE/SCENE : το πλήκτρο park B επιτρέπει την επιλογή ανάμεσα σε SINGLE CHASE και MIX CHASE
- Σε λειτουργία DOUBLE PRESET: το πλήκτρο park B ισοδυναμεί με το τερμάτισμα του δρομέα MASTER B στο maximum.
- Σε λειτουργία SINGLE PRESET το πλήκτρο park A ισοδυναμεί με το τερμάτισμα του δρομέα MASTER A στο maximum.

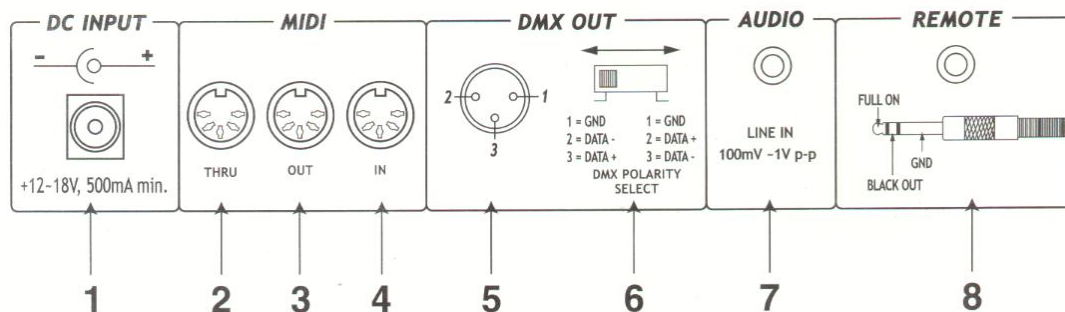
- 19 BOUTON HOLD :** Επιτρέπει να διατηρεί την κατάσταση εξόδου σε μια αξία
- 20 BOUTON AUDIO :** Επιτρέπει να περάσει στον τρόπο λειτουργίας audio.
- 21 BOUTON STEP :** Επιτρέπει να εκτελεί μία σύνδεση με τρόπο βήμα βήμα.
- 22 BOUTON PAGE/REC CLEAR :**
- Επιτρέπει να διαλέξεις μια σελίδα.
 - Συνδυασμένο με το πλήκτρο shift, σας επιτρέπει να σβήσετε την μνήμη.
- 23 BOUTON SHIFT/RECORD :**
- Επιτρέπει την πρόσβαση στην διαδικασία προγραμματισμού.
 - Επιτρέπει την πρόσβαση στην δεύτερη λειτουργία πλήκτρων που περιλαμβάνουν δύο λειτουργίες.
- 24 BOUTON ADD KILL/REC EXIT :**
- Επιτρέπει να ενεργοποιήσεις ή να απενεργοποιήσεις την λειτουργία add kill.
 - Σε συνδυασμό με το πλήκτρο SHIFT, μας επιτρέπει την επεξεργασία των σκηνών.
- 25 BOUTON EDIT/ALL REV :**
- Επιτρέπει να αντιστρέφεις την κατεύθυνση των εναλλαγών όλων των προγραμμάτων
 - Στην διαδικασία προγραμματισμού σας επιτρέπει να μπειτε στην λειτουργία επεξεργασίας των σκηνών.
- 26 BOUTON INSERT/% η' 0-255 :**
- Στην λειτουργία (επεξεργασία σκηνών), μας επιτρέπει να προσθέσουμε βήματα σε ένα πρόγραμμα.
 - Πατώντας συγχρόνως το πλήκτρο SHIFT, επιτρέπει την επιλογή της απεικόνισης των τιμών DMX σε πραγματικές τιμές ή σε ποσοστά
- 27 BOUTON DELETE/REV ONE :**
- Στην λειτουργία (επεξεργασία σκηνών), επιτρέπει την διαγραφή ενός βήματος από ένα πρόγραμμα.

- Επιτρέπει να λειτουργεί το πρόγραμμα της ενεργούς σελίδας σε αντίθετη κατεύθυνση.
- 28 BOUTON UP/CHASE REV :**
- Σε λειτουργία (επεξεργασία σκηνών), επιτρέπει να αλλάξετε την τιμή DMX του καναλιού στην διαδικασία επεξεργασίας.
 - Επιτρέπει να αντιστρέφεις την κατεύθυνση των εναλλαγών ενός προγράμματος όταν είστε στην λειτουργία automatique με μια ταχύτητα των εναλλαγών ελεγμένη από το ποτενσιόμετρο SPEED(11).
- 29 BOUTON MODE SELECT/REC SPEED:**
- Επιτρέπει την επιλογή των παρακάτω λειτουργιών :
- ❖ CHASE/SCENE : για την εγγραφή και την εκτέλεση των προγραμμάτων.
 - ❖ DOUBLE PRESET : για την ένωση του preset A με το preset B (εξ αρχής)
 - ❖ SINGLE PRESET : για την οδήγηση των 24 καναλιών χειροκίνητα.
- Επιτρέπει να φτιάξετε, για κάθε πρόγραμμα, μία ιδιαίτερη ταχύτητα εναλλαγής.

Επιτρέπει να βάζεις σε αναμονή όλες τις εξόδους επίσης και όταν οι λειτουργίες Black-out & full-on είναι σε ενέργεια.

- 30 BOUTON DOWN/BEAT REV :**
- Σε λειτουργία (επεξεργασία σκηνών), επιτρέπει να αλλάξετε την τιμή DMX του καναλιού στην διαδικασία επεξεργασίας.
 - Επιτρέπει να αντιστρέφεις την κατεύθυνση των εναλλαγών ενός προγράμματος όταν είστε στην λειτουργία Automatique με μια ταχύτητα των εναλλαγών καθορισμένη.

Περιγραφή πίσω όψης



- ENTRÉE ALIMENTATION – Είσοδος τροφοδοσία DC 12~20V, 500mA minimum
- FICHE MIDI THRU – Επιτρέπει να μεταδώσει σε ένα άλλο μηχάνημα το σήμα MIDI λαμβανόμενο στην είσοδο IN.
- FICHE MIDI OUT – Επιτρέπει να μεταδώσει σε ένα άλλο μηχάνημα το σήμα MIDI Εκπεμπόμενο από το DC-1224.
- FICHE MIDI IN – Επιτρέπει να λάβει ένα σήμα MIDI από έξω.
- FICHE DMX OUT – φως εξόδου του σήματος DMX.

6. Διακόπτης **DMX POLARITY SELECT** – Επιτρέπει να αντιστρέφει την πολικότητα του σήματος DMX στην έξοδο.
7. **CHASSIS JACK 6,35 AUDIO INPUT** – Είσοδος σήματος επιτρέποντας τον συγχρονισμό των εναλλαγών των προγραμμάτων στον ρυθμό της μουσικής με τρόπο μουσικό. Ευαισθησία 100 mV – 1Vpp.
8. **CHASSIS JACK 6,35 STEREO REMOTE INPUT** – Μας επιτρέπει να συνδέσουμε ένα πετάλι τύπου R2 για να ρυθμίζουμε από απόσταση το black-out & full-on.

PROGRAMMATION

Εγγραφή και διαγραφή προγράμματος

1.Είσοδος στον τρόπο εγγραφής

- a-Πατήστε και κρατήστε πατημένο το μπουτόν RECORD (22).
- b-Πατήστε διαδοχικώς τα μπουτόν FLASH 1, FLASH 5, FLASH 6, & FLASH 8 (5).
- c-Αφήστε το μπουτόν RECORD, όλα τα Led αναβοσβήνουν για να δείξουν ότι είμαστε σε τρόπο προγραμματισμού και το Led RECORD ανάβει

2.Σβήσιμο όλων των προγραμμάτων

- a-Πατήστε και κρατήστε πατημένο το μπουτόν RECORD (22).
- b-Πατήστε διαδοχικώς τα μπουτόν FLASH 1, FLASH 3, FLASH 2 και FLASH 3 (5).
- c-Αφήστε το μπουτόν RECORD όλα τα Led αναβοσβήνουν για να δείξουν ότι τα προγράμματα έχουν σβήσει.

3.Σβήσιμο της μνήμης

- a-Πατήστε ταυτόχρονα τα μπουτόν RECORD (22) & REC CLEAR (24).
- b-αφήστε συγχρόνως τα μπουτόν RECORD & REC CLEAR όλα τα Led αναβοσβήνουν για να δείξουν ότι η μνήμη είναι άδεια.

4.Εγγραφή ενός προγράμματος

- a- Επιλέξτε τον τρόπο λειτουργίας της κονσόλας με το κουμπί MODE SELECT. (Βλέπε σελίδα 4) Η προτεινόμενη λειτουργία για τον προγραμματισμό και των 24 καναλιών, είναι Single Preset.
- b- Ρυθμίστε τα κανάλια στο ποσοστό που επιθυμείτε και στη συνέχεια πατήστε το κουμπί RECORD. Η ένδειξη σας δείχνει **001** που σημαίνει ότι καταχωρίσατε στη προσωρινή μνήμη το πρώτο βήμα. Ακολουθήστε την διαδικασία αυτή για να καταχωρίσετε και άλλα βήματα στην σκηνή αυτή.
- c- Επιλέξτε την επιθυμητή σελίδα με το μπουτόν PAGE (24) το Led που αντιστοιχεί στο νούμερο της επιλεγμένης σελίδας ανάβει.
- d- Πατήστε συγχρόνως τα μπουτόν RECORD (22) & το FLASH ,στο PRESET B που αντιστοιχεί στο νούμερο της σκηνής που θέλετε να καταχωρίσετε τα βήματα που έχετε φτιάξει.
- e-Αφήστε το μπουτόν RECORD. Τα Led αναβοσβήνουν για να δείξουν ότι η σκηνή έχει γραφτεί στη μνήμη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Υπάρχουν 4 σελίδες που μπορούν να περιέχουν η κάθε μία 12 σκηνές. Η κάθε σκηνή μπορεί να περιέχει μέχρι 100 βήματα. Παράδειγμα η σκηνή 25 έχει πρόσβαση στη σελίδα 3 και το μπουτόν FLASH 13.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Δημιουργία και γράψιμο ενός προγράμματος(τρεχαντηριού) μέσα στη σκηνή Νο30.

- a-Σβήστε τη μνήμη-βλέπετε την άνω παράγραφο 3.
- b-Ανάψτε το SINGLE PRESET με το μπουτόν MODE SELECT (25).
- c-Τοποθετείτε τα ποτενσιόμετρα 1-24 (3) στο μίνιμουμ και το ποτενσιόμετρο MASTER A (8) στο max.
- d-Σπρώξτε το ποτενσιόμετρο 1 στο max, πατήστε το μπουτόν RECORD (22) έπειτα ξανά τοποθετείστε το ποτενσιόμετρο 1 στο μίνιμουμ.
- e-Ξανακάνετε την ίδια κίνηση με τα 24 άλλα ποτενσιόμετρα.
- f-Πατήστε συγχρόνως τα μπουτόν RECORD & FLASH 18 (6).
- g-Αφήστε τα μπουτόν RECORD & FLASH 18. Μόλις γράψατε μέσα στη σκηνή 30 το άναμα και το σβήσιμο των καναλιών 1 έως 24 (τρεχαντήρι).

5. Σβήσιμο ενός προγράμματος

- a-Πατήστε το μπουτόν PAGE (24) μέχρι να εμφανιστεί το νούμερο της επιθυμητής σελίδας.
- b-Πατήστε συγχρόνως τα μπουτόν RECORD & FLASH αντίστοιχα το νούμερο της επιθυμητής σκηνής.
- c-Αφήστε το μπουτόν RECORD. Τα Led αναβοσβήνουν για να σας δείξουν ότι το πρόγραμμα έχει σβήσει.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Σβήσιμο της σκηνής 38.

- a-Πατήστε το μπουτόν PAGE (24) μέχρι να ανάψει το Led 4.

- b-Κρατήστε το μπουτόν RECORD πατημένο έπειτα πατήστε δυο φορές το FLASH 14 (6).
- c-Αφήστε το μπουτόν RECORD.

6. Είσοδος στην λειτουργία επεξεργασία σκηνών και εγγραφή χρόνου

- a- Πατήστε το μπουτόν PAGE (24) για να ανάψει το led που αντιστοιχεί στην επιθυμητή σελίδα
- b- Πατήστε το μπουτόν MODE SELECT (25) για να ανάψει το led CHASE-SCENES.
- c- Πατήστε συγχρόνως τα μπουτόν EDIT & FLASH, το led που αντιστοιχεί στην επιλεγόμενη σκηνή ανάβει ενώ τα άλλα σβήνουν.

Η επεξεργασία σκηνών είναι τώρα δυνατή.

Παράδειγμα :

Για να επεξεργασθήτε την 5^η σκηνή

- a- Πατήστε το μπουτόν PAGE (24) για να ανάψει το led PAGE 1.
- b- Πατήστε το μπουτόν MODE SELECT (25) για να ανάψει το led CHASE < > SCENES.
- c- Πατήστε το μπουτόν EDIT (31) έπειτα το μπουτόν FLASH 17.
- d- Αφήστε τα μπουτόν EDIT & FLASH 17.

7. Έξοδος από την λειτουργία επεξεργασία σκηνών

- a- Πατήστε τα μπουτόν RECORD (22) & EXIT (23).
- b- Αφήστε τα μπουτόν RECORD & EXIT.

8. Σβήσιμο ενός σημείου του προγράμματος.

- a- Σε λειτουργία επεξεργασίας σκηνών, πατάτε το μπουτόν STEP (19) για να ψάξετε το πρόγραμμα μέχρι το σημείο που θέλετε να σβήσετε.
- b- Πατήστε το μπουτόν DELETE (29) και εκτελείτε το επόμενο σημείο αμέσως.

9. Πρόσθεση σημείου

- a- Σε λειτουργία επεξεργασίας σκηνών, γράψτε το σημείο που θέλετε να προσθέσετε.
- b- Πατήστε το μπουτόν STEP (19) για να ψάξετε το πρόγραμμα μέχρι πριν το σημείο που θέλετε να προσθέσετε το καινούργιο σημείο (κομμάτι)
- c- Πατήστε το μπουτόν INSERT (30)

10. Τροποποίησης σημείου

- a- Σε λειτουργία επεξεργασίας σκηνών, πατήστε το μπουτόν STEP (19) για να ψάξετε το πρόγραμμα μέχρι το σημείο που θέλετε να τροποποιήσετε.
- b- Πατήστε το μπουτόν FLASH (19) που αντιστοιχεί στο κανάλι το οποίο θέλετε να τροποποιήσετε, έπειτα πατήστε τα μπουτόν UP (28) DOWN (27) για να αλλάξετε την τιμή DMX.
- c- Αφήστε το μπουτόν FLASH για να εγκαταστήσετε την τιμή DMX που διαλέξατε.

11. Επιλογή του τρόπου της απεικόνισης

Σε λειτουργία επεξεργασίας των σκηνών κρατήστε το μπουτόν RECORD (22) πατημένο έπειτα πατήστε το μπουτόν % OR 0-255 (30) για να διαλέξετε την λειτουργία απεικόνισης σε τιμή DMX ή σε ποσοστό της εκατό.

12. Εγγραφή της ταχύτητας εκτέλεσης ενός προγράμματος

Η κονσόλα LD-2400 σας επιτρέπει να γράψετε μια συγκεκριμένη ταχύτητα για κάθε πρόγραμμα.

Σημείωση: Οι γραμμένες ταχύτητες θα είναι ενεργές εάν τα προγράμματα εκτελούνται και εάν είστε στον τρόπο εκτέλεσης MIX CHASE.

Για να καταχωρίσετε μία ταχύτητα κάνετε τα παρακάτω:

- a. Απενεργοποιήσετε την λειτουργία AUDIO πατώντας το πλήκτρο AUDIO (το led AUDIO πρέπει να σβήσει).
- b. Περάστε στην λειτουργία MIX CHASE πατώντας το πλήκτρο PARK.
- c. Ενεργοποιήστε το πρόγραμμα, που θέλετε να γράψετε την ταχύτητα, με το ποτενσιόμετρο που του αντιστοιχεί.
- d. Ρυθμίστε την ταχύτητα στην τιμή που θέλετε, με την βοήθεια του ποτενσιόμετρου SPEED ή με το πλήκτρο TAP SYNC.
- e. Πατήστε συνεχόμενα το πλήκτρο REC SPEED και πατήστε συγχρόνως το πλήκτρο FLASH, του αντίστοιχου προγράμματος που θα εκτελεστεί μετά. Όλα τα led αναβοσβήνουν για να σας δείξουν ότι η ταχύτητα καταχωρίθηκε σωστά.

Αφού εκτελείτε το πρόγραμμα με τρόπο MIX CHASE, η ταχύτητα εκτέλεσης θα είναι αυτή που θα έχετε καταχωρίσει ανεξαρτήτως με την ταχύτητα εκκίνησης στην πορεία.

Εκτέλεσης προγραμμάτων

1.Επιλογή και εκτέλεσης ενός προγράμματος

- a- Πατήστε το μπουτόν MODE SELECT (25) για να ανάψει το Led CHASE <> SCENES.
- b- Πατήστε το μπουτόν PAGE (24) για να επιλέξετε την επιθυμητή σελίδα.
- c- Μεταφέρετε το ποτενσιόμετρο MASTER B (9) στην θέση maximum (προς τα κάτω).
- d- Μεταφέρετε το ποτενσιόμετρο, από το PRESET B που αντιστοιχεί στη σκηνή που θέλετε να εκτελεστεί, στο maximum. και η σκηνή τότε είναι επιλεγμένη και εκτελείται.

Σημείωση: Για την πλήρη εκμετάλλευση των σκηνών π.χ.σε θέατρο, γνωρίζουμε ότι η κάθε σκηνή περιέχει 99 βήματα, καταχωρούμε όλα τα βήματα και τα εκτελούμε συκώνοντας το ανάλογο ποτενσιόμετρο SCENE, με την ταχύτητα SPEED (11) στην θέση SHOW MODE (κάτω). Πατάμε το πλήκτρο STEP για να αλλάζουμε τα καταχωρισμένα βήματα. Εάν θέλουμε ρυθμίζουμε το ποτενσιόμετρο FADE ανάλογα, για την ομαλή μετάβαση των βημάτων από το ένα στο άλλο.

2.Εκτέλεσης ενός προγράμματος σε ένα ρυθμό συνεχόμενο

- a- Πατήστε το μπουτόν AUDIO (18) για να απενεργοποιήσετε την λειτουργία επεξεργασίας audio.
- b- Πατήστε το μπουτόν PARK (21) για να ανάψει το Led MIX.
- c- Επιλέξτε το πρόγραμμα για εκτέλεση.
- d- Ρυθμίστε την ταχύτητα με το ποτενσιόμετρο SPEED (11) ή με το μπουτόν TAP SYNG (15).
- e- Πατήστε το μπουτόν REC SPEED (25) και το αντίστοιχο μπουτόν FLASH του προγράμματος που θέλετε να εκτελεστεί. Το πρόγραμμα τότε θα εκτελεστεί στην ταχύτητα που έχετε εγκαταστήσει.

3.Εκτέλεσης ενός προγράμματος με το ποτενσιόμετρο REC SPEED

- a- Πατήστε το μπουτόν AUDIO (18) για να απενεργοποιήσετε την εκτέλεση λειτουργίας audio.
- b- Πατήστε το μπουτόν PARK (21) για να ανάψει το Led MIX.
- c- Επιλέξτε το πρόγραμμα να εκτελεστεί.
- d- Μεταφέρετε το ποτενσιόμετρο SPEED(11) στην θέση SHOW MODE (κάτω).
- e- Πατήστε το μπουτόν REC SPEED (25) έπειτα το μπουτόν FLASH που αντιστοιχεί στο πρόγραμμα που θέλετε να εκτελέσετε. Το πρόγραμμα θα εκτελεστεί στη ταχύτητα που θα εγκαταστήσετε με το ποτενσιόμετρο SPEED (σε πραγματικό χρόνο).

Ειδικοί παράμετροι

• Ρυθμίστε το ποτενσιόμετρο SPEED σε τρόπο 5 λεπτών

- a- Πατήστε και κρατήστε πατημένο το μπουτόν RECORD (22)
- b- Πατήστε το μπουτόν FLASH No 5 (5) τρεις φορές αφήστε το μπουτόν RECORD.
- c- Το Led 5MIN ανάβει για να σας δείξει ότι είστε στη λειτουργία 5 minutes.

• Ρυθμίστε το ποτενσιόμετρο SPEED σε τρόπο 10 minutes

- a- Πατήστε και κρατήστε πατημένο το μπουτόν RECORD (22)
- b- Πατήστε το μπουτόν FLASH No 10 (5) τρεις φορές και αφήστε το μπουτόν RECORD.
- c- Το Led 10 MIN ανάβει για να σας δείξει ότι είστε στη λειτουργία 10 minutes.

• Ρύθμιση του ποτενσιόμετρου FADE :

Το Fade Time αντιστοιχεί στο χρόνο του περάσματος από ένα βήμα στο άλλο. Αυτό γίνεται με μία μεταβολή ανοδική ή καθοδική, σε μια περίοδο χρόνου μεταβαλλόμενη από 10 λεπτά μέχρι 0,2 δεύτερα.

Είναι σημαντικό να τονίσουμε ότι η ταχύτητα της εκτέλεσης των προγραμμάτων δεν πρέπει να είναι μεγάλο χωρίς λόγο, γιατί τα βήματα των προγραμμάτων σας δεν θα εκτελούντε ολόκληρα.

• Ενδείξεις χρόνου για το FADE TIME και το SPEED TIME :

- a. Αφού η διάρκεια είναι μεγαλύτερη από 1 λεπτό, η απεικόνιση περιλαμβάνει δύο σημεία :

Για παράδειγμα: 1 λεπτό και 15 δεύτερα δεδομένα

1.15

10 λεπτά δεδομένα

10.0

- b. Αφού η διάρκεια είναι μικρότερη από ένα λεπτό η απεικόνιση περιλαμβάνει μόνο ένα σημείο :

Για παράδειγμα : 11.5 δεύτερα δεδομένα :

11.5

• Χρήση της λειτουργίας BLIND :

Η λειτουργία BLIND σας επιτρέπει να κρύψετε κάποια κανάλια στην εκτέλεση ενός προγράμματος. Για να κρύψετε ένα κανάλι, κάνετε τα εξής:

- Ξεκινήστε το πρόγραμμα της επιλογής σας.
- Πατήστε συνεχόμενα το πλήκτρο BLIND και πατήστε παράλληλα το πλήκτρο FLASH που αντιστοιχεί στο κανάλι που θέλετε να κρύψετε.
- Αφήστε τα πλήκτρα BLIND και FLASH. Το κανάλι είναι κρυμμένο τώρα και το led δεν ανάβει αλλά ο χρόνος περάσματος του βήματος συνεχίζει να ισχύει.
- Για να κρύψετε περισσότερα κανάλια, πατήστε συνεχόμενα το πλήκτρο BLIND και πατήστε διαδοχικά τα πλήκτρα FLASH που αντιστοιχούν στα κανάλια που θέλετε να κρύψετε.

• Χρήση της λειτουργίας HOME :

Η λειτουργία HOME επιτρέπει την επαναφορά των κρυμμένων καναλιών από την λειτουργία BLIND. Για να επαναφέρετε ένα κανάλι στην κανονική του τιμή, ακολουθήστε την διαδικασία:

- Ξεκινήστε το πρόγραμμα της επιλογής σας.
- Πατήστε συνεχόμενα το πλήκτρο HOME και πατήστε παράλληλα το πλήκτρο FLASH που αντιστοιχεί στο κανάλι που θέλετε να επαναφέρετε.
- Αφήστε τα πλήκτρα HOME και FLASH. Το κανάλι είναι τώρα στην κανονική του κατάσταση, και το led που αντιστοιχεί στο κανάλι ξανανάβει κανονικά.

• Χρήση της λειτουργίας ALL REV :

Η λειτουργία ALL REV επιτρέπει την αναστροφή της φοράς της λειτουργίας όλων των προγραμμάτων. Για την ενεργοποίηση της λειτουργίας ALL REV πατήστε στο πλήκτρο ALL REV. Η φορά της κίνησης των προγραμμάτων έχουν αντιστραφεί. Για την επαναφορά της αρχικής φοράς, πατήστε ξανά το πλήκτρο ALL REV.

• Χρήση της λειτουργίας CHASE REV :

Η λειτουργία CHASE REV επιτρέπει την αναστροφή της φοράς κίνησης των προγραμμάτων που έχουν καταχωρισμένο χρόνο. Ανατρέξτε στην ενότητα «εγγραφή της ταχύτητας εκτέλεσης ενός προγράμματος» για περισσότερες πληροφορίες. Για να χρησιμοποιήσετε την λειτουργία CHASE REV κάνετε τα εξής :

- Περάστε στον τρόπο MIX CHASE με την βοήθεια του πλήκτρου PARK.
- Ανοίξτε τα προγράμματα που έχετε καταχωρίσει μία ταχύτητα.
- Πατήστε το πλήκτρο CHASE REV : όλα τα προγράμματα με καταχωρισμένη ταχύτητα θα εκτελεστούν ανάποδα.

• Χρήση της λειτουργίας REV ONE :

Η λειτουργία REV ONE επιτρέπει την αναστροφή της φοράς ενός προγράμματος. Για την εφαρμογή της ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα :

- Πατήστε συνεχόμενα το πλήκτρο FLASH που αντιστοιχεί στο πρόγραμμα που θέλετε να αλλάξετε φορά, και πατήστε ταυτόχρονα το πλήκτρο REV ONE. Το πρόγραμμα εκτελείται ανάποδα.
- Ακολουθήστε τα ίδια βήματα για να επαναφέρετε το πρόγραμμα στην αρχική του φορά.

• Χρήση της λειτουργίας BEAT REV :

Η λειτουργία BEAT REV επιτρέπει την αναστροφή της φοράς κίνησης των καναλιών από τα οποία δεν έχει καταχωριθεί χρόνος, χωρίς να αναστρέφει την φορά των προγραμμάτων για τα οποία έχει καταχωριθεί χρόνος.

Για την ενεργοποίηση της λειτουργίας BEAT REV, πατήστε το πλήκτρο PARK για να περάσετε στον τρόπο λειτουργίας MIX CHASE και πατήστε το πλήκτρο BEAT REV. Για να απενεργοποιήσετε αυτήν την λειτουργία, πατήστε ξανά το πλήκτρο BEAT REV.

• Χρήση της λειτουργίας ADD/KILL :

Η λειτουργία ADD/KILL επιτρέπει, με την εκκίνηση των προγραμμάτων, να προσθέσετε ή να αφαιρέσετε τα κανάλια από τα οποία τα πλήκτρα FLASH, που είναι πατημένα.

- Η λειτουργία KILL (led ADD KILL αναμένο) αναγκάζει όλα τα κανάλια μη φλασαρισμένα στο μηδέν.
- Η λειτουργία ADD (led ADD KILL σβηστό) προσθέτει τα φλασαρισμένα κανάλια, στα προγράμματα, την διάρκεια της εκκίνησης.

Παράμετροι MIDI

1.Ρύθμιση της εισόδου MIDI

- Πατήστε και κρατήστε πατημένο το μπουτόν RECORD.
- Πατήστε τρεις φορές το μπουτόν FLASH No1. Μετά αφήστε το μπουτόν RECORD. Η απεικόνιση δείχνει [Ch1] για να σας πληροφορήσει ότι είστε στην λειτουργία ρύθμισης των εισόδων MIDI.
- Πατήστε το μπουτόν FLASH που αντιστοιχεί στο κανάλι που θέλετε να προσδιορίσετε, το led ανάβει για να σας δείξει ότι η ρύθμιση του καναλιού MIDI είναι υπαρκτή.
- Πατήστε ταυτόχρονα τα μπουτόν RECORD και REC EXIT για να βγείτε από την λειτουργία ρύθμισης των καναλιών MIDI.

2.Ρύθμιση της εξόδου MIDI

- Πατήστε και κρατήστε πατημένο το μπουτόν RECORD.
- Πατήστε τρεις φορές το μπουτόν FLASH No2 και στη συνέχεια αφήστε το μπουτόν RECORD. Ο απεικονιστής δείχνει τότε [Ch0] για να σας πληροφορήσει ότι είστε στην λειτουργία ρύθμισης της εξόδου MIDI.
- Πατήστε το μπουτόν FLASH που αντιστοιχεί στο κανάλι που θέλετε να προσδιορίσετε, το led ανάβει για να σας δείξει ότι ρυθμίσεις του καναλιού MIDI είναι υπαρκτή. Μόνο τα κανάλια 1 έως 16 είναι επεξεργάσιμα.
- Πατήστε ταυτόχρονα το μπουτόν RECORD και REC EXIT για να βγείτε από την λειτουργία ρύθμισης των καναλιών MIDI.

3.Λήψης Δεδομένων

- Πατήστε και κρατήστε πατημένο το μπουτόν RECORD.
- Πατήστε τρεις φορές το μπουτόν FLASH No3 και στη συνέχεια αφήστε το μπουτόν RECORD. Ο απεικονιστής δείχνει τότε [L P] για να σας πληροφορήσει ότι η LD-2400 είναι έτοιμη να λάβει δεδομένα.
- Όλες οι άλλες λειτουργίες δεν είναι δυνατές λόγω της λήψης δεδομένων. Η έξοδος των λαμβανόμενων δεδομένων γίνεται αυτόματα είτε στο τέλος τους είτε με την εμφάνιση κάποιου λάθους.

4.Αποστολή Δεδομένων

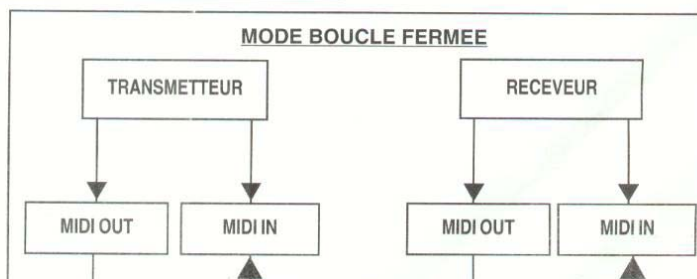
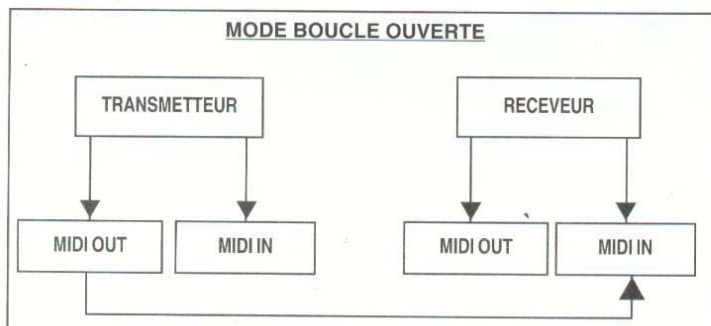
- Πατήστε και κρατήστε πατημένο το μπουτόν RECORD.
- Πατήστε τρεις φορές το μπουτόν FLASH No4. Στη συνέχεια αφήστε το μπουτόν RECORD. Ο απεικονιστής δείχνει τότε OUT για να σας πληροφορήσει ότι η LD-2400 είναι έτοιμη να λάβει τα δεδομένα.
- Όλες οι άλλες λειτουργίες δεν είναι δυνατές στην διάρκεια αποστολής δεδομένων. Η έξοδος της λειτουργίας αποστολής δεδομένων, γίνεται αυτόματα είτε στο τέλος της μετάδοσης, είτε με την εμφάνιση κάποιου λάθους. Η τοποθέτηση εκτός τροφοδοσίας έχει ως αποτέλεσμα και την διακοπή της εκπομπής των δεδομένων.

5.Κύκλος ανοιχτός και κύκλος κλειστός

Όταν στέλνετε δεδομένα σε λειτουργία κύκλου ανοιχτού πρέπει να ελέγξετε ότι ο δέκτης είναι στη παράμετρο της διαδικασίας λήψης.

6.Πρόβλημα λόγω ασθενούς τροφοδοσίας

Όταν λειτουργείτε την LD-2400 σε κύκλο MIDI με μία άλλη συσκευή, και σε περίπτωση που η τροφοδοσία είναι πολύ χαμηλή τότε ο απεικονιστής θα δείξει [L O P]. Σε αυτή την περίπτωση βρείτε το πρόβλημα τροφοδοσίας. Είναι φυσιολογικό ο απεικονιστής να δείξει [L O P] για λίγο χρόνο, σε περίπτωση που τροφοδοτιθεί με τάση.



Εκτέλεση MIDI

- **Λεπτομέρειες :**
 - Εαν καμία πληροφορία MIDI δεν λαμβάνετε σε διάρκεια 10 λεπτών, το κανάλι και το πρόγραμμα που ενεργοποιείται από σήμα MIDI, θα σβηστούν.
 - Κατά την διάρκεια μεταφοράς δεδομένων MIDI, η ταυτότητα του μηχανήματος είναι 55^H.
 - Ολες οι πληροφορίες στέλνονται , περιλαμβανομένου τα δεδομένα συστήματος, κατα την αποστολή των αρχείων.
- **Σχέση μεταξύ των αριθμού νωτών και λειτουργιών της κονσόλας LD-2400 :**
Ο παρακάτω πίνακας σας δίνει τις ανταποκρίσεις νωτών-λειτουργιών.

NUMERO DE NOTE	RAPIDITE	FONCTION
22 - 69	PROGRAMME MASTER	Extinction et allumage des programmes 1 - 48
70 - 93	CHANNEL DIMMER	Extinction et allumage des canaux 1 - 24
94		FULL - ON
95		DARK
96		HOLD
97		Extinction et allumage du mode audio
98		CHASE ◀ ▶ SCENES
99		MODE DOUBLE PRESET
100		SINGLE PRESET MODE
101		Changement d'étape
102		BLACK OUT

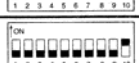
Σημειώση για την απόδοση διεύθυνσης DMX

Η απόδοση διεύθυνσης DMX στα ρομποτικά συστήματα βασίζεται στο δυαδικό σύστημα. Το δυαδικό σύστημα αποτελείται από δύο βασικές τιμές που είναι : 0 και 1.

Το δεκαδικό σύστημα μας παρέχει 10 τιμές για μέτρημα : 0,1,2,3...,9, πέρα από το 9 χρησιμοποιούμε όπως ονομάζουμε τις δεκάδες, τις εκατοντάδες, κλπ.

Στο δυαδικό σύστημα η αρχή είναι η ίδια αλλά αρκούν μόνο δύο τιμές και η δεκάδα γίνεται με την δύναμη του 2. Η πλειοψηφία των ρομποτικών συστημάτων DMX έχουν μία κωδικοποίηση των διευθύνσεων σε φόρμα Dip switches. Κάθε διακοπτάκι αντιστοιχεί σε μία τιμή δεκαδική πολλαπλασιασμένη με το 2, που πρέπει να συνδυαστεί με τα άλλα Switches(διακοπτάκια) μέχρι την επίτευξη της επιθυμητής διεύθυνσης.

Ο παρακάτω πίνακας σας δίνει μερικές τιμές δεκαδικές και τις αντίστοιχες θέσεις των διακοπών.

Adresse	Dipswitches	Mode de calcul
1		$1 + 0 = 1$
17		$1 + 16 = 17$
21		$1 + 4 + 16 = 21$
52		$4 + 16 + 32 = 52$
59		$1 + 2 + 8 + 16 + 32 = 59$
512		$0 + 512 = 512$

Η παρακάτω εικόνα σας δείχνει την σειρά των Dip switches που χρησιμοποιείται για την απόδοση διεύθυνσης των ρομποτικών DMX. Στο κάθε διακοπτάκι αντιστοιχεί μία τιμή δεκαδική που πρέπει να συνδυάσετε με τα άλλα, προσθέτοντας, την επιθυμητή τιμή.

