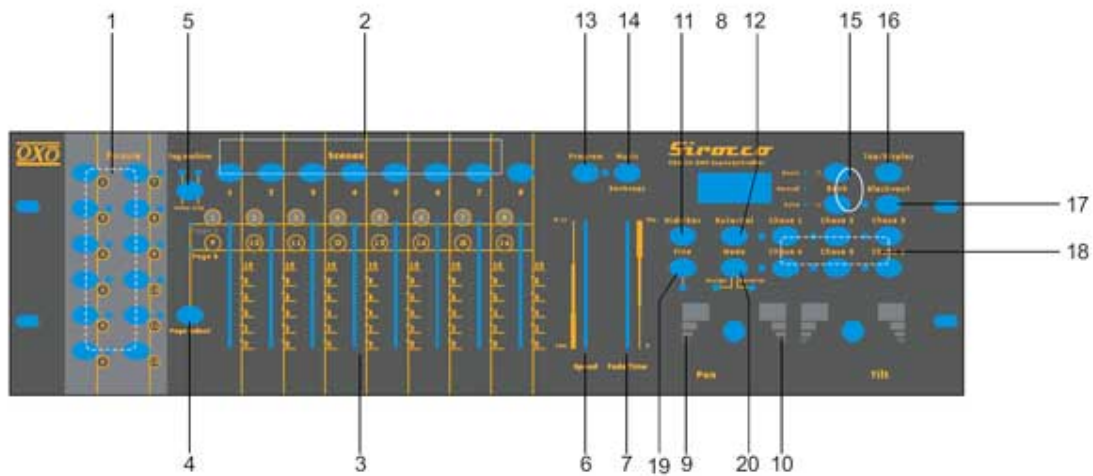


1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΤΟΛΩΝ



1- SCANNERS

Μας επιτρέπει να διαλέξουμε ποιο/α από τα φωτιστικά μας θα έχουν την δυνατότητα να τους αλλάξουμε τις τιμές dmx στα κανάλια τους.

2- SCENES

Μας δίνει την δυνατότητα να διαλέξουμε ή να αποθηκεύσουμε μια σκηνή. Το νούμερο πάνω από κάθε κουμπί δηλώνει τον αριθμό της σκηνής.

3- ΠΟΤΕΝΣΙΟΜΕΤΡΑ

Μας επιτρέπει να αλλάξουμε τις τιμές dmx.

4- PAGE SELECT

Μπορούμε να πάμε από την σελίδα A στην σελίδα B και αντίστροφα.

5- FOG MACHINE

Μπορούμε να ανοίξουμε μια μηχανή καπνού. Όταν η μηχανή είναι έτοιμη για χρήση το ενδεικτικό led ανάβει.

6- SPEED

Μας επιτρέπει να ρυθμίσουμε την ταχύτητα που θα τρέχει το πρόγραμμα. Η ταχύτητα αυτή είναι από 0,1sec - 10min.

7- FADE TIME

Μας επιτρέπει να ρυθμίσουμε τον χρόνο που θα κάνει να περάσει μια σκηνή στην επόμενη. Ο χρόνος αυτός είναι από 0 - 30sec.

8- ΟΘΟΝΗ LCD

Απεικονίζει διάφορες πληροφορίες.

9- ΡΟΔΑ

Μας επιτρέπει να ρυθμίσουμε την κίνηση tilt.

10- ΡΟΔΑ

Μας επιτρέπει να ρυθμίσουμε την κίνηση pan.

11- MIDI REC

α-Μας επιτρέπει να αποθηκεύσουμε σκηνές κατά την διαδικασία προγραμματισμού.
β-Μας επιτρέπει να ρυθμίσουμε τα κανάλια midi.

12- AUTO/DEL

α-Μας επιτρέπει να ξεκινήσουμε το αυτόματο πέρασμα των σκηνών.
β-Μπορούμε να σβήσουμε μια σκηνή.

13- PROGRAM

Πατώντας το κουμπί αυτό για 3 δευτερόλεπτα μπαίνουμε στην διαδικασία προγραμματισμού.

14- MUSIC / BANKCOPY

α-Μας επιτρέπει να συγχρονίσουμε την μουσική με το πέρασμα των σκηνών.
β-Μας επιτρέπει κατά την διαδικασία του προγραμματισμού να αντιγράψουμε μια σκηνή ή ένα chaser.

15- BANK(▲ ▼)

α- Μας επιτρέπει να κινηθούμε και να διαλέξουμε μία από τις 30 μνήμες (bank).

Β-Κατά την διαδικασία του προγραμματισμού μας επιτρέπει να σβήσουμε μία σκηνή ή chaser.

16- TAP / DISPLAY

α-Μας επιτρέπει κατά το αυτόματο πέρασμα των σκηνών να παρεμβάλουμε τον χρόνο εναλλαγής των σκηνών. Η διάρκεια του χρόνου αυτού εξαρτάται από την ταχύτητα μεταξύ του πρώτου και του δεύτερου χτυπήματος.

β-Μας επιτρέπει κατά την διαδικασία προγραμματισμού να επιλέξουμε την απεικόνιση της πραγματικής τιμής dmx ή την τιμή σε ποσοστό %.

17- BLACKOUT

Μας δίνει την δυνατότητα να απενεργοποιήσουμε όλες τις εξόδους dmx ενώ οι λειτουργίες να βρίσκονται σε εξέλιξη.

18- CHASE (1 - 6)

Επιτρέπουν την επιλογή της συνέχειας για τον προγραμματισμό ή για την λειτουργία του Chase.

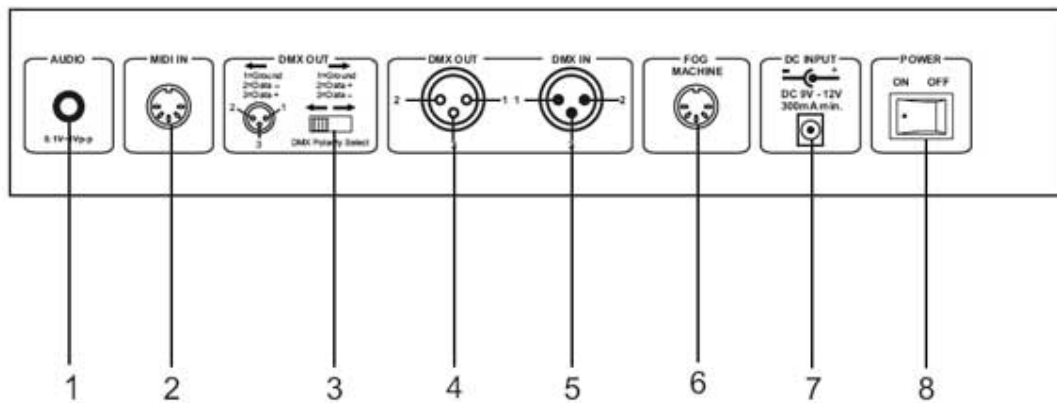
19- FINE

Μας δίνει την δυνατότητα να κάνουμε μια πιο λεπτομερή κίνηση pan και tilt.

20- MODE

Μας δίνει την δυνατότητα παραμετροποίησης του joystick ή να περάσουμε την κίνηση pan και tilt σε ανάποδη λειτουργία.

2. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΣΥΝΔΕΣΜΟΛΟΓΙΑΣ ΠΙΣΩ ΠΛΕΥΡΑΣ



1- AUDIO

Φις rca για την είσοδο ακουστικού σήματος στην κονσόλα για τον συγχρονισμό της με την μουσική.

2- MIDI IN

Είσοδος για midi με φις din 5pin.

3- DMX POLARITY SELECT

Διακόπτης που μας επιτρέπει να αναστρέψουμε την πολικότητα του dmx. Η συνήθεις πολικότητα είναι η παρακάτω:

- Pin 1: γείωση
- Pin 2: data +
- Pin 3: data -

4- DMX OUT

Φις xlr 3 pin: έξοδος σήματος dmx.

5- DMX IN

Φις xlr 3 pin: είσοδος σήματος dmx. Μας επιτρέπει να λάβουμε σήμα dmx από μια άλλη κονσόλα Sirocco.

6- FOG CONTROL

Χρησιμοποιήστε αυτό το φις για να χειριστείτε μια μηχανή καπνού από την κονσόλα.

7- DC INPUT

Dc +9-12V, 300mA minimum. Συνιστάτε να χρησιμοποιείται μόνο το τροφοδοτικό που συνοδεύει την Sirocco.

8- POWER

Διακόπτης on-off.

3. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΟΘΟΝΗΣ

Η οθόνη lcd της Sirocco είναι 2 γραμμών και 8 χαρακτήρων αντίστοιχα. Ο παρακάτω πίνακας μας εξηγεί τις συντομογραφίες των εντολών που απεικονίζονται στην οθόνη της κονσόλας.

Απεικόνιση	Επεξήγηση
SN1	Σκηνή No 1 ενεργή
BK1	Bank 1 ενεργή
CHASE 1	Chaser 1 ενεργό
STEP 009	Σκηνή 9 ενεργή
DATA 184	Τιμή dmx στην έξοδο
SP: 1M54s	Η τρέχουσα ταχύτητα είναι 1m54s
TP: 4.25s	Χρόνος μεταξύ δυο χτυπημάτων στο κουμπί tap/sync είναι 4m25s
ASS 0405	Ένδειξη της λειτουργίας assign των καναλιών 4 και 5
RES 10 13	Αντιστροφή των καναλιών 10 και 13

4. ΕΝΑΡΞΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

4.1 ΚΟΥΜΠΙΑ SCANNER

Η κονσόλα Sirocco έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να χειρίζεται μηχανήματα με 16 κανάλια το μέγιστο. Το κάθε κουμπί scanner αντιστοιχεί σε 16 κανάλια. Άρα εάν θέλουμε να χειριστούμε ξεχωριστά την κάθε συσκευή μας, θα πρέπει να δίνουμε διεύθυνση ανά 16 κανάλια.

4.2 ΡΥΘΜΙΣΗ ΡΟΔΑΣ

- Μπαίνετε στην διαδικασία προγραμματισμού πατώντας για 3 δευτερόλεπτα το πλήκτρο "PROGRAM". Το led program ανάβει.
- Πατήστε το πλήκτρο "MODE" και "FINE" ταυτόχρονα έως ότου ανάψει το led assign. Εάν ανάψει το led "REVERSE" επαναλάβετε την διαδικασία.
- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα Bank "UP και DOWN" για να διαλέξετε το PAN ή το TILT. Το αντίστοιχο led θα ανάβει.
- Πατήστε το πλήκτρο "TAP/DISPLAY" για να διαλέξετε λειτουργία 8 ή 16 καναλιών της συσκευής που πρόκειται να ρυθμίσετε. Στην οθόνη φαίνεται η επιλογή που κάνουμε X/Y → 08CH ή X/Y → 16CH.
- Επιλέξτε το scanner του οποίου θέλουμε να ορίσουμε τα κανάλια PAN/TILT, από τα πλήκτρα αριστερά της κονσόλας.
- Με το πλήκτρο PAGE SELECT επιλέξτε την σελίδα A ή B. Δηλαδή, εάν τα κανάλια είναι περισσότερα από 8 και τα κανάλια της κίνησης είναι πέρα από αυτό τότε πρέπει να επιλέξετε την σελίδα B από 8 έως 16 κανάλια.
- Για να ορίσετε τα κανάλια της κίνησης πατάτε ταυτόχρονα το πλήκτρο "MODE" και το αντίστοιχο πλήκτρο "SCENE" πάνω από το ποτενσιόμετρο του κάθε καναλιού. Όλα τα led θα αναβοσβήσουν και η οθόνη θα σας δείξει το νούμερο του καναλιού που ορίσατε.
- Συνεχίστε την ίδια διαδικασία από το c μέχρι το g για να ορίσετε κανάλια στις ρόδες σε όποια scanners θέλετε. Σύνολο καναλιών που μπορείτε να ορίσετε στις ρόδες pan/tilt 48 από 12 scanners.
- Όταν τελειώσετε την διαδικασία, πατήστε στα πλήκτρα "MODE" και "FINE" για την έξοδο.

4.3 ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΚΙΝΗΣΗ ΡΟΔΑΣ

- Μπαίνετε στην διαδικασία προγραμματισμού πατώντας για 3 δευτερόλεπτα το πλήκτρο "PROGRAM". Το led program ανάβει.
- Πατήστε το πλήκτρο "MODE" και "FINE" ταυτόχρονα. Θα ανάψει το led "REVERSE".
- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα Bank "UP και DOWN" για να διαλέξετε το PAN ή το TILT. Το αντίστοιχο led θα ανάβει.

- d- Πατήστε το πλήκτρο “TAP/DISPLAY” για να διαλέξετε λειτουργία 8 ή 16 καναλιών της συσκευής που πρόκειται να ρυθμίσετε. Στην οθόνη φαίνεται η επιλογή που κάνουμε X/Y → 08CH ή X/Y → 16CH.
- e- Επιλέξτε το scanner το οποίου θέλουμε να αντιστρέψουμε το PAN και TILT, από τα πλήκτρα αριστερά της κονσόλας.
- f- Για να αντιστρέψουμε τα κανάλια της κίνησης πατάτε ταυτόχρονα το πλήκτρο “MODE” και το νέο αντίστοιχο πλήκτρο “SCENE” πάνω από το ποτενσιόμετρο του κάθε καναλιού. Όλα τα led θα αναβοσβήσουν και η οθόνη θα σας δείξει το νούμερο του καναλιού που ορίσατε.
- g- Συνεχίστε την ίδια διαδικασία από το c μέχρι το g για να ορίσετε κανάλια στις ρόδες σε όποια scanners θέλετε. Σύνολο καναλιών που μπορείτε να αντιστρέψετε στις ρόδες 48 από 12 scanners.
- h- Όταν τελειώσετε την διαδικασία, πατήστε στα πλήκτρα “MODE” και “FINE” για την έξοδο.

4.4 ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΚΑΝΑΛΙΩΝ ΑΠΟ ΤΙΣ ΡΟΔΕΣ

- a- Μπαίνετε στην διαδικασία προγραμματισμού πατώντας για 3 δευτερόλεπτα το πλήκτρο “PROGRAM”. Το led program ανάβει.
- b- Πατήστε το πλήκτρο “MODE” και “FINE” ταυτόχρονα έως ότου ανάψει το led assign. Εάν ανάψει το led “REVERSE” επαναλάβετε την διαδικασία.
- c- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα Bank “UP και DOWN” για να διαλέξετε το PAN ή το TILT. Το αντίστοιχο led θα ανάβει.
- d- Πατήστε το πλήκτρο “TAP/DISPLAY” για να διαλέξετε λειτουργία 8 ή 16 καναλιών της συσκευής που πρόκειται να ρυθμίσετε. Στην οθόνη φαίνεται η επιλογή που κάνουμε X/Y → 08CH ή X/Y → 16CH.
- e- Επιλέξτε το scanner το οποίου θέλουμε να διαγράψουμε τα κανάλια PAN/TILT, από τα πλήκτρα αριστερά της κονσόλας.
- f- Με το πλήκτρο PAGE SELECT επιλέξτε την σελίδα A ή B. Δηλαδή, εάν τα κανάλια είναι περισσότερα από 8 και τα κανάλια της κίνησης είναι πέρα από αυτό τότε πρέπει να επιλέξετε την σελίδα B από 8 έως 16 κανάλια.
- g- Για να σβήσετε πατήστε ταυτόχρονα το πλήκτρο MODE και το AUTO/DEL. Όλα τα led αναβοσβήνουν για να σας δείξουν ότι τα ορισμένα κανάλια διαγράφονται και επανέρχονται στο 0.
- h- Συνεχίστε την ίδια διαδικασία από το c μέχρι το g για να σβήσετε όλα ή όσα θέλετε κανάλια από τις ρόδες.
- j- Όταν τελειώσετε την διαδικασία, πατήστε στα πλήκτρα “MODE” και “FINE” για την έξοδο.

5. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΣΚΗΝΩΝ

5.1 ΕΙΣΟΔΟΣ ΣΤΗΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Μπαίνετε στην διαδικασία προγραμματισμού πατώντας για 3 δευτερόλεπτα το πλήκτρο “PROGRAM”. Το led program ανάβει.

5.2 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΚΗΝΩΝ

- a- Επιλέξτε την συσκευή που θέλετε να προγραμματίσετε από τα πλήκτρα “SCANNER”.
- b- Αφού δώσετε τις κατάλληλες τιμές από τα ποτενσιόμετρα για τα ανάλογα κανάλια, πατήστε το πλήκτρο “MIDI/REC”.
- c- Επιλέξτε το bank που θέλετε, για να αποθηκεύσετε τις τιμές dmx, με τα πλήκτρα bank “UP και DOWN”.
- d- Πατήστε, σε ένα από τα πλήκτρα SCENES για την απομνημόνευση των σκηνών σας (ξεκινώντας από την σκηνή 1 μέχρι την 8, καθώς αυτή είναι και η σειρά που θα περάσουν οι σκηνές κατά την λειτουργία autoplay). Όλα τα led της Sirocco θα αναβοσβήνουν για να σας δείξουν ότι η σκηνή γράφτηκε σωστά.
Μπορείτε να περάσετε στην επόμενη σκηνή επαναλαμβάνοντας τις ίδιες διαδικασίες από το a μέχρι το d.

5.3 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΚΗΝΩΝ

- a- Επιλέξτε την σκηνή που θέλετε να επεξεργαστείτε, με τα πλήκτρα SCENES. (στο ανάλογο bank).
- b- Αλλάξτε τις τιμές DMX του κάθε καναλιού από τα ποτενσιόμετρα.
- c- Πατήστε το πλήκτρο “MIDI/REC”.
- d- Πατήστε στο πλήκτρο SCENES που αντιστοιχεί στην σκηνή που θέλετε να αλλάξετε, για να αποθηκευτούν οι αλλαγές. Τα LED της Sirocco αναβοσβήνουν για να σας δείξουν ότι η σκηνή σας αποθηκεύτηκε σωστά.

5.4 ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΣΚΗΝΩΝ

- a- Επιλέξτε την σκηνή που θέλετε να αντιγράψετε, με την βοήθεια των πλήκτρων SCENES

- b- Πατήστε το πλήκτρο “MIDI/REC”.
- c- Επιλέξτε το bank με τα πλήκτρα UP/DOWN, την σκηνή που θέλετε να αντιγράψετε. Όλα τα led αναβοσβήνουν, για να σας δείξουν ότι η αντιγραφή της σκηνής έγινε σωστά.

5.5 ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΣΚΗΝΩΝ

- a- Επιλέξτε την σκηνή που θέλετε να σβήσετε με τα πλήκτρα SCENE.
- b- Πατήστε το πλήκτρο AUTO/DEL και κρατήστε το πατημένο, πατώντας παράλληλα και το κουμπί της ανάλογης σκηνής που θέλετε να σβήσετε.

5.6 ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΟΛΗΣ ΤΗΣ ΜΝΗΜΗΣ

- a- Πατήστε συγχρόνως τα πλήκτρα “PROGRAM” και bank “DOWN” την ώρα που την βγάξετε εκτός τάσεως.
- b- Ξαναβάλτε την Sirocco στην τάση κρατώντας πάλι τα πλήκτρα “PROGRAM” και bank “DOWN” πατημένα. Όλα τα led αναβοσβήνουν για να δείξει ότι όλες οι σκηνές έχουν σβηστεί. Προσοχή ! Εάν κάνετε την παραπάνω διαδικασία θα χάσετε όλες τις σκηνές που έχετε.

5.7 ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ BANK

- a- Επιλέξτε το bank που θέλετε να αντιγράψετε, με τα πλήκτρα bank “UP και DOWN”.
- b- Πατήστε το πλήκτρο “MIDI/REC”.
- c- Επιλέξτε ένα bank στο οποίο θέλετε να γίνει η επικόλληση.
- d- Πατήστε στο πλήκτρο “MUSIC/BANK COPY”.

5.8 ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΚΗΝΩΝ ΣΕ CHASER

- a- Μία ακολουθία μπορεί να περιλάβει έως 240 σκηνές.
- b- Οι σκηνές παίζονται με την σειρά που τις έχουμε καταχωρίσει: πρώτη σκηνή καταχωρημένη, πρώτη που θα παιχτεί.
- c- Επιλέξτε μία ακολουθία με καταχωρημένες σκηνές.
- d- Επιλέξτε μία σκηνή που θέλετε να καταχωρίσετε, από κάποιο bank.
- e- Πατήστε το πλήκτρο “MIDI/REC”.

5.9 ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ 1^{ος} BANK ΣΕ 1 CHASER

- a- Επιλέξτε μία ακολουθία με τα πλήκτρα “CHASE”.
- b- Επιλέξτε ένα bank, πατήστε το πλήκτρο “MUSIC/BANK COPY” στη συνέχεια πατήστε το πλήκτρο “MIDI/REC”. Όλα τα led της Sirocco αναβοσβήνουν για να σας δείξει ότι το bank αντιγράφηκε σωστά.

5.10 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ CHASER

- Πρόσθεση μίας σκηνής σε ένα Chaser:

- a- Επιλέξτε το chaser στο οποίο θέλετε να προσθέσετε μία σκηνή, με την βοήθεια των πλήκτρων CHASE.
- b- Επιλέξτε το bank μέσα στο οποίο υπάρχει η σκηνή που θέλετε να βάλετε, χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα “UP/DOWN”. Πατήστε το πλήκτρο “TAPSYNC /DISPLAY” για να απεικονιστούν τα βήματα του chaser (το led STEP ανάβει). Η οθόνη μας δείχνει στο ψηφίο 1 το νούμερο του chaser και στα τρία υπόλοιπα, το νούμερο του βήματος.
- c- Επιλέξτε το προηγούμενο βήμα από το καινούργιο που θέλετε να προσθέσετε, με τα πλήκτρα “UP/DOWN” (η καταχώρηση ενός βήματος γίνεται πριν το επιλεγμένο βήμα).
- d- Επιστρέψτε στην κανονική απεικόνιση, πατώντας το πλήκτρο “TAPSYNC /DISPLAY”. Επιλέξτε την σκηνή που θέλετε να προσθέσετε με τα πλήκτρα “SCENE” και στην συνέχεια πατήστε το πλήκτρο “MIDI/REC” για την εγγραφή στο Chaser. Όλα τα led της Sirocco αναβοσβήνουν για να σας δείξει ότι η σκηνή έχει καταχωρηθεί σωστά.
- e- Επαναλαμβάνετε την διαδικασία d, για να καταχωρίσετε άλλες σκηνές πριν από αυτή που έχετε μόλις καταχωρίσει.
- f- Εάν θέλετε να καταχωρίσετε σκηνές σε ένα άλλο σημείο του chaser επαναλάβετε την διαδικασία c, d.

- Διαγραφή βήματος μέσα σε Chaser:

- a- Επιλέξτε το chaser μέσα στο οποίο θέλετε να διαγράψετε ένα βήμα, με τα πλήκτρα “CHASE”.
- b- Με την βοήθεια του πλήκτρου “TAPSYNC/DISPLAY”, διαλέξτε το βήμα που θέλετε να σβήσετε.
- c- Πατήστε το πλήκτρο “AUTO/DEL” για να διαγράψετε το βήμα. Όλα τα led αναβοσβήνουν για να σας δείξουν ότι το βήμα διαγράφηκε.

5.11 ΔΙΑΓΡΑΦΗ CHASER

- a- Επιλέξτε το chaser που θέλετε να διαγράψετε, με τα πλήκτρα “CHASE”.
- b- Πατήστε ταυτόχρονα στο πλήκτρο που αντιστοιχεί στο chaser που θέλετε να σβήσετε και στο πλήκτρο AUTO/DEL για να σβήσετε το Chaser. Όλα τα led αναβοσβήνουν για να σας

δείξουν ότι σβήστηκε.

5.12 ΑΚΥΡΩΣΗ ΟΛΩΝ ΤΩΝ CHASER

a- Πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα bank “DOWN” και “AUTO/DEL” και βγάλτε την Sirocco από την τάση.

b- Ξαναβάλτε την τάση στην Sirocco έχοντας συνεχώς πατημένα τα πλήκτρα bank “DOWN” και “AUTO/DEL”. Όλα τα led αναβοσβήνουν για να σας δείξουν ότι τα chaser ακυρώθηκαν.

5.13 ΕΞΟΔΟΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Για να βγείτε από την διαδικασία προγραμματισμού πατήστε για περισσότερο από δύο δευτερόλεπτα το πλήκτρο “PROGRAM”.

Σημείωση :Αφού βγείτε από την διαδικασία προγραμματισμού, η Sirocco αυτόματα πηγαίνει σε κατάσταση BLACK OUT.

6. ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

6.1 ΧΕΙΡΟΚΙΝΗΤΗ ΕΚΤΕΛΕΣΗ

a- Βγείτε από την λειτουργία music και automatic trig, πατώντας τα πλήκτρα “AUTO/DEL” και “MUSIC/BANK COPY”. Τα led MUSIC και AUTO πρέπει να είναι σβηστά.

b- Επιλέξτε ένα bank με τα πλήκτρα bank “UP/DOWN” ή από σήμα MIDI από το εσωτερικό interface.

c- Πατήστε στα πλήκτρα “SCENE” ή από το MIDI interface για την εκτέλεση των σκηνών.

6.2 ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΕΚΤΕΛΕΣΗ

a- Πατήστε το πλήκτρο AUTO/DEL για να περάσετε στην αυτόματη λειτουργία. Το led AUTO TRIGGER ανάβει.

b- Πατήστε το πλήκτρο “TAPSYNC /DISPLAY” για να φτιάξετε το χρόνο που διαχωρίζει τα δύο βήματα. Μόνο τα δύο τελευταία πατήματα καθορίζουν το χρόνο. Η μέγιστη διάρκεια που μπορεί να υπάρξει ανάμεσα είναι 10 λεπτά. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε το χρόνο εναλλαγής από το ποτενσιόμετρο “SPEED”.

c- Επιλέξτε το bank που επιθυμείτε με τα πλήκτρα bank “UP/DOWN” ή από σήμα MIDI.

d- Πατήστε το πλήκτρο “AUTO/DEL” για να βγείτε από την αυτόματη λειτουργία.

6.3 ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΜΕ ΜΟΥΣΙΚΗ

a- Πατήστε το πλήκτρο “MUSIC/BANK COPY” για να περάσετε στην λειτουργία βάση μουσικής. Το led MUSIC TRIGGER ανάβει.

b- Επιλέξτε το bank που θέλετε να εκτελέσετε με την βοήθεια των πλήκτρων “UP/DOWN” ή από σήμα MIDI. Οι σκηνές του επιλεγμένου bank εκτελούνται με τον ρυθμό της μουσικής (κυρίως με τα μπάσα).

c- Για να βγείτε από την λειτουργία με μουσική πατήστε στο πλήκτρο “MUSIC/BANK-COPY”. Το led MUSIC TRIGGER σβήνει.

6.4 ΕΚΤΕΛΕΣΗ MIDI

Μπορείτε να εκτελέσετε τις σκηνές από το bias του MIDI interface, με συγχρονισμό μουσικής, με αυτόματο τρόπο ή χειροκίνητα. Δέστε στην ενότητα Καθορισμός καναλιών MIDI για καλύτερη κατανόηση και ρύθμιση των καναλιών MIDI.

6.5 ΕΚΤΕΛΕΣΗ CHASER

a- Η εκτέλεση των chaser γίνεται μόνο εάν είναι προγραμματισμένα. Ανατρέξτε στην ενότητα Προγραμματισμός και διαχείριση των Chaser για περισσότερες λεπτομέρειες.

b- Τα Chaser μπορούν να εκτελεστούν με μουσική, αυτόματη λειτουργία, χειροκίνητη, και μέσω του MIDI interface.

c- Η επιλογή των chaser γίνεται με τα πλήκτρα “CHASE”. Αφού πατήσετε κάποιο CHASE, το ανάλογο chase εμφανίζεται στο πρώτο ψηφίο της απεικόνισης. Για να απενεργοποιήσετε ξαναπατάτε το αντίστοιχο πλήκτρο CHASE. Μπορείτε να επιλέξετε περισσότερα chaser να εκτελεστούν, πατώντας τα ανάλογα πλήκτρα CHASE. Η εναλλαγή τους θα γίνεται με την σειρά που έχει επιλεγθεί.

6.6 ΕΛΕΓΧΟΣ ΧΡΟΝΟΥ ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΥ ΔΥΟ ΒΗΜΑΤΩΝ

Μπορείτε να ρυθμίσετε το χρόνο διαχωρισμού δύο βημάτων χάρη στο ποτενσιόμετρο FADE TIME. Έτσι σας επιτρέπεται, π.χ., να κάνετε κινήσεις αργές από βήμα σε βήμα του καθρέπτη του ρομποτικού.

Για να γίνει αυτό, τοποθετήστε το δρομέα του FADE TIME σε μία τιμή από 0 έως 30 δευτερόλεπτα.

7. ΕΙΔΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

7.1 ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΚΗΝΩΝ ΣΕ ΑΛΛΗ SIROCCO

Προσοχή: Ελέγξτε την συνδεσμολογία να είναι εντάξει πριν την έναρξη της διαδικασίας.

- a- Πατώντας τα κουμπιά SCANNER 2, 3 και SCENE 1 ταυτόχρονα, βγάλετε την κονσόλα από το ρεύμα.
- b- Συνδέστε την κονσόλα στο ρεύμα κρατώντας πατημένα τα κουμπιά. Η οθόνη θα γράψει την εντολή “TRANSMIT” που σημαίνει ότι η κονσόλα είναι έτοιμη για την αποστολή των σκηνών. Αφήστε τα κουμπιά.
- c- Πατήστε τα κουμπιά SCENE 7 και 8 ταυτόχρονα για να ξεκινήσει η αποστολή της μνήμης.
- d- Εάν για οποιοδήποτε λόγο κάτι δεν λειτουργήσει σωστά στην οθόνη θα εμφανιστεί το μήνυμα “ERROR”.

7.2 ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΣΚΗΝΩΝ ΑΠΟ ΑΛΛΗ SIROCCO

- a- Πατώντας τα κουμπιά SCANNER 8, 9 και SCENE 2 ταυτόχρονα, βγάλετε την κονσόλα από το ρεύμα
- b- Συνδέστε την κονσόλα στο ρεύμα κρατώντας πατημένα τα κουμπιά. Η οθόνη θα γράψει την εντολή “RECEIVE” που σημαίνει ότι η κονσόλα είναι έτοιμη για την λήψη των σκηνών. Αφήστε τα κουμπιά.
- c- Όταν η λήψη θα γίνει επιτυχής, η κονσόλα θα περάσει αυτόματα σε NORMAL MODE.

7.3 ΧΡΟΝΟΣ ΚΑΙ ΡΥΘΜΙΣΗ

7.4 ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΣΥΣΚΕΥΗΣ

- a- Μπαίνετε στην διαδικασία προγραμματισμού πατώντας για 3 δευτερόλεπτα το πλήκτρο “PROGRAM”. Το led program ανάβει.
- b- Πατήστε το πλήκτρο “MODE” και “FINE” ταυτόχρονα έως ότου ανάψει το led assign ή reverse.
- c- Πατήστε το κουμπί του scanner που θέλετε να διαγράψετε. Το ενδεικτικό led θα είναι αναμμένο.
- d- Πατήστε τα κουμπιά “MODE” και “AUTO/DEL” ταυτόχρονα, όλα τα led θα ανάψουν για να σας δείξουν ότι η διαγραφή της συσκευής έγινε με επιτυχία.

7.5 ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΚΑΝΑΛΙΩΝ DMX

- a- Βγάλετε την κονσόλα από το ρεύμα.
- b- Πατήστε τα κουμπιά “MODE” και “FINE” ταυτόχρονα.
- c- Κρατώντας τα παραπάνω κουμπιά πατημένα βάλτε την κονσόλα στο ρεύμα. Όλα τα led θα ανάψουν για να σας δείξουν ότι η διαγραφή των καναλιών έγινε με επιτυχία.

7.6 ΠΡΟΒΟΛΗ ΤΩΝ ΚΑΝΑΛΙΩΝ DMX

- a- Πατήστε το πλήκτρο “MODE” και “FINE” ταυτόχρονα. Θα ανάψει το led “ASSIGN”.
- b- Πατήστε το πλήκτρο “MODE” και “FINE” ταυτόχρονα για δεύτερη φορά. Θα ανάψει το led “REVERSE”.
- c- Πατήστε το κουμπί σε όποιο “SCANNER” θέλουμε να δούμε τα κανάλια. Η οθόνη θα μας απεικονίσει τα pan και tilt κανάλια.

8. ΚΑΝΑΛΙΑ MIDI

8.1 ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΩΝ ΚΑΝΑΛΙΩΝ

- a- Πατήστε το πλήκτρο “MIDI/REC” 3 δευτερόλεπτα για να περάσετε στην λειτουργία ρυθμίσεις των καναλιών MIDI. Η επιλογή των καναλιών γίνεται από το biais των πλήκτρων bank “UP/DOWN”.
- b- Για να βγείτε από την λειτουργία της ρύθμισης των καναλιών MIDI, φτάνει να πατήσετε σε οποιοδήποτε πλήκτρο εκτός των πλήκτρων bank “UP/DOWN”.

8.2 ΕΚΤΕΛΕΣΗ MIDI

Ο πίνακας παρακάτω σας δίνει τις ανταποκρίσεις μεταξύ των νότων MIDI και τις ενέργειες που γίνονται αντίστοιχα.

N° de NOTE	FONCTION
00 à 07	allumage ou extinction des scènes 1-8 de la banque 1
08 à 15	allumage ou extinction des scènes 1-8 de la banque 2
16 à 23	allumage ou extinction des scènes 1-8 de la banque 3

9. ΑΠΟΔΟΣΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗΣ ΤΩΝ ΡΟΜΠΟΤΙΚΩΝ ΣΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ “SCANNER”

Για να μπορούν τα ρομποτικά σας να δουλέψουν ανεξάρτητα το ένα με το άλλο, πρέπει να δώσετε μία διεύθυνση, λαμβάνοντας υπόψη ότι το κάθε πλήκτρο SCANNER περιέχει 16 κανάλια.

Εάν επιλέγετε πολλά ρομποτικά την φορά, οι τιμές DMX που θα ρυθμίζετε θα εφαρμόζονται σε όλα τα επιλεγμένα ρομποτικά.

Ας πάρουμε για παράδειγμα 2 ρομποτικά των 4 καναλιών.

-Εάν δώσετε στο πρώτο διεύθυνση 1 και στο δεύτερο διεύθυνση 5, τα κανάλια που θα αντιστοιχούν στην DMX-1216 θα είναι: τα ποτενσιόμετρα 1 έως 4 για το πρώτο ρομποτικό και τα ποτενσιόμετρα 5 έως 8 για το δεύτερο ρομποτικό. Μόνο από το πλήκτρο 1(SCANNER No1) θα μπορούμε να τα οδηγήσουμε.

-Εάν δώσετε στο πρώτο διεύθυνση 1 και στο δεύτερο διεύθυνση 17, τότε τα αντίστοιχα κανάλια στην DMX-1216 θα είναι:

τα ποτενσιόμετρα, 1-4 για το πρώτο scanner και τα ποτενσιόμετρα 17-20 για δεύτερο. Μπορείτε λοιπόν να οδηγείτε το πρώτο ρομποτικό με το πλήκτρο SCANNER 1 και το δεύτερο με το πλήκτρο SCANNER 2. Ο πίνακας δίπλα σας δίνει τις ανταποκρίσεις ανάμεσα στα πλήκτρα SCANNER και τα κανάλια που περιλαμβάνουν.

BOUTONS SCANNERS	CANAUX
1	1 à 16
2	17 à 32
3	33 à 48
4	49 à 64
5	65 à 80
6	81 à 96
7	97 à 112
8	113 à 128
9	129 à 144
10	145 à 160
11	161 à 176
12	177 à 192

10. ΑΠΟΔΟΣΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗΣ 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.

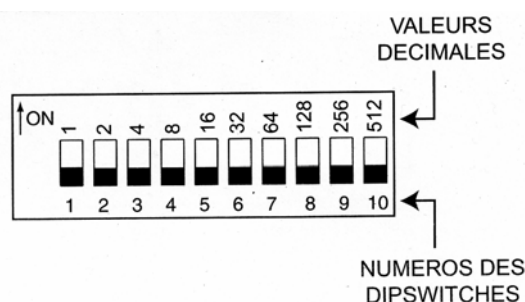
Το δεκαδικό σύστημα μας παρέχει 10 τιμές για μέτρημα : 0,1,2,3...,9, πέρα από το 9 χρησιμοποιούμε όπως ονομάζουμε τις δεκάδες, τις εκατοντάδες, κλπ.

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.



11. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Αφού έχετε εγκαταστήσει τα ρομποτικά στην κονσόλα και την καλωδίωση στις επιθυμητές θέσεις λαμβάνοντας υπ' όψη όλες τις παραμέτρους του φωτιστικού και του χώρου, ξεκινάτε την απόδοση διεύθυνσης στα ρομποτικά (βλέπε σελίδα 9).

Ας πούμε ότι δώσατε διεύθυνση στο 1° SCN-500 νούμερο 1. Στο 2° SCN-500 νούμερο 17 και στο GFL-500 νούμερο 33. Αυτές οι τιμές αντιστοιχούν όπως γνωρίζετε από την σελίδα 9 στο πλήκτρο SCANNER 1 - SCANNER 2 - SCANNER 3.

Ξεκινάμε τον προγραμματισμό, πατήστε το πλήκτρο PROGRAM για 3 δευτερόλεπτα και το LED PROG αναβοσβήνει για να σας δείξει ότι είσατε στην διαδικασία προγραμματισμού. Πατάτε το πλήκτρο SCANNER 1, το LED ανάβει για να δείξει την επιλογή του, και στη συνέχεια μεταβάλετε τις τιμές του κάθε καναλιού ανάλογα με την δομή και σειρά των καναλιών, βλέποντας και το manual του κάθε ρομποτικού. Π.χ. στην περίπτωση του SCN-500 το 3° 4° κανάλι είναι η κίνηση του καθρέπτη δεξιά-αριστερά και πάνω-κάτω το 2° είναι χρώματα-σχέδια και το 1° είναι κανάλι για το shutter/strobe, reset, και lamp on, lamp off.

Επιλέγουμε την θέση του καθρέπτη, με τα αντίστοιχα κανάλια, και το χρώμα - σχέδιο που θέλουμε να προβάλουμε. Πατάμε το πλήκτρο SCANNER 1 για να σβήσει το LED, το ρομποτικό παραμένει στην θέση που του έχουμε δώσει.

Πατάμε το πλήκτρο SCANNER 2 και επαναλαμβάνουμε την διαδικασία όπως προηγουμένως για τον ορισμό θέσεως και σχεδίου χρώματος. Ξαναπατάμε το πλήκτρο SCANNER 2 για να σβήσει το LED, και ύστερα συνεχίζουμε αντίστοιχα στο SCANNER 3, κλπ.

Σημείωση : Εάν έχουμε ίδια ρομποτικά όπως στην περίπτωση μας 2 SCN-500 μπορούμε να τα επιλέξουμε μαζί, δηλαδή SCANNER 1, SCANNER 2, επιλεγμένα και να τα προγραμματίσουμε μαζί, γιατί τα κανάλια είναι ίδια(συμπίπτουν) και μπορούμε να εκτελέσουμε πιο γρήγορα τον ορισμό θέσεως, χρώματος-σχεδίου. Έτσι εφαρμόζουμε και την επιλογή reverse pan και tilt για την διόρθωση θέσεως του καθρέπτη, στην περίπτωση που είναι σε διαφορετική θέση.

Στη συνέχεια πατάμε το πλήκτρο **“MIDI/REC”** για να καταχωρηθεί στην προσωρινή μνήμη, και μετά πατάμε το ανάλογο επιθυμητό πλήκτρο **“SCENES 1** έως 8 από το bank 1 έως 30 που θέλουμε να καταχωρηθεί. Όλα τα LED θα αναβοσβήσουν για να μας δείξουν ότι η σκηνή καταχωρήθηκε.

Αφού σε ένα bank έχουμε καταχωρίσει 8 σκηνές στα 8 πλήκτρα **“SCENES”** αντίστοιχα συνεχίζουμε σε άλλο bank ή βγαίνουμε από τον προγραμματισμό πατώντας το πλήκτρο PROGRAM για 3 δευτερόλεπτα, το LED PROG σβήνει και ανάβει το Black out.

Έτσι είμαστε έτοιμοι να εκτελέσουμε το πρόγραμμα, (βλέπε σελίδα 7).

9. ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Τροφοδοσία:	9-12V DC 300mA
Dmx in / out:	XLR 3 pin αρσενικό και θηλυκό
Είσοδος Audio:	Μικρόφωνο εσωτερικό / Είσοδος RCA
Ασφάλεια:	0,5 A 250V 5 x 20mm
Αξεσουάρ:	Τροφοδοτικό AC/DC
Διαστάσεις:	482x132x73mm
Βάρος:	2,5Kg

