

Εισαγωγή

Σας ευχαριστούμε για την επιλογή της κονσόλας DMX-1216. Έχετε στα χέρια σας μια συσκευή μεγάλης ποιότητας που είμαστε σίγουροι ότι θα σας ικανοποιήσει πλήρως σε όλες σας τις εφαρμογές...

Η DMX-1216 είναι μία κονσόλα φωτισμού με 16 κανάλια ειδικά σχεδιασμένη για την οδήγηση των ρομποτικών. Προικισμένη με μεγάλη χωρητικότητα μνήμης και με ευκολία χρήσης, θα σας δώσει την δυνατότητα να δημιουργήσετε αληθινά προγράμματα ήχου και φωτός.

Η μεγάλη του 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 DMX-1216, κρατήστε τον μαζί σας με τις πρώτες σας επάφες με την κονσόλα.

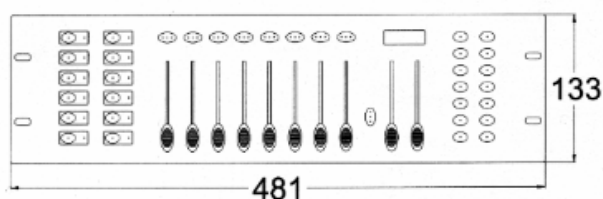
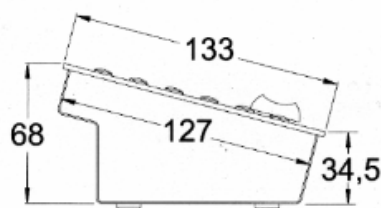
Χαρακτηριστικά

• Γενικά :

- 192 κανάλια DMX.
- 30 bank περιέχοντας 8 scenes έκαστον προγραμματιζόμενες. - 8 ποτενσιόμετρα για την ρύθμιση των καναλιών DMX.
- Εσωτερικό μικρόφωνο.
- Λειτουργία αυτόματη ελεγχόμενη από το πλήκτρο TAPSYNC ή από το ποτενσιόμετρο SPEED. - Ελεγχος από το MIDI interface.
- Απεικονίση 4 ψηφίων.
- BLACK OUT ελεγχόμενη 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 της πρόσοψης

1. Πλήκτρα SCANNERS :

Επιτρέπουν να επιλέξουμε τα scanners όπου οι ρυθμίσεις των τιμών DMX θα λάβουν μέρος

2. Πλήκτρα SCENES :

Επιτρέπουν να λανσάρουμε ή να απομνημονεύσουμε τις σκηνές. Το 2^ο ψηφίο της απεικόνισης δείχνει τον αριθμό της επιλεγμένης σκηνής.

3. Ποτενσιόμετρα DMX :

Επιτρέπουν να ρυθμίσουμε τις τιμές DMX.

4. Πλήκτρο PAGE SELECT :

A. Επιτρέπουν να περάσουμε από την σελίδα A (PAGE A) στην σελίδα B (PAGE B) και

10. Πλήκτρο PROGRAM :

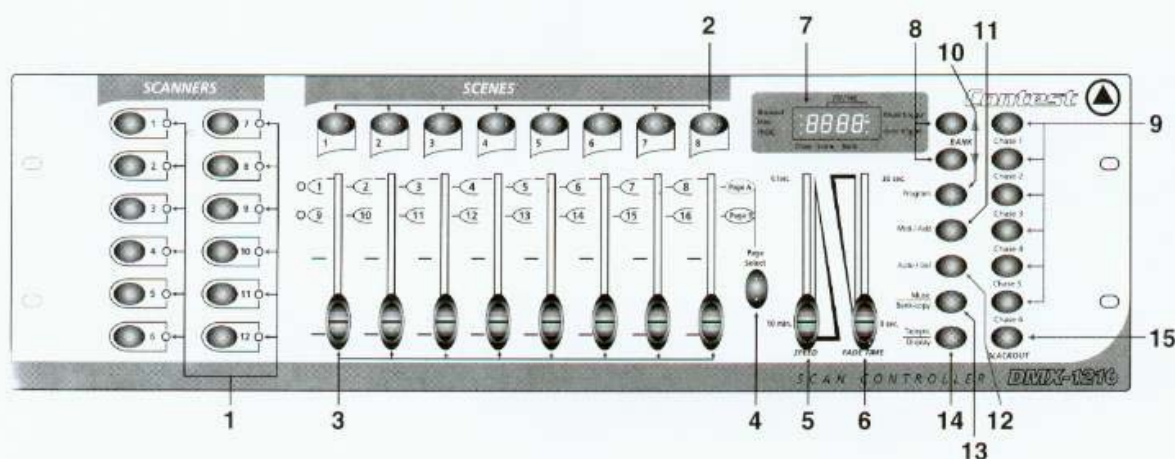
Επιτρέπει την είσοδο ή την έξοδο της λειτουργίας του προγραμματισμού, πατώντας το παραπάνω από 2 δευτερόλεπτα

11. Πλήκτρο MIDI/ADD :

A. Επιτρέπει την ρύθμιση των καναλιών MIDI.
B. Επιτρέπει την εγγραφή των σκηνών στην λειτουργία του προγραμματισμού.

12. Πλήκτρο AUTO/DEL :

A. Επιτρέπει το ξεκίνημα της λειτουργίας auto trigger. Το LED auto trigger ανάβει. Για να βγείτε από το auto trigger πατήστε ξανά στο AUTO/DEL.
B. Επιτρέπει την διαγραφή των σκηνών και



αντίστροφα.

5. Ποτενσιόμετρο SPEED :

Επιτρέπει την ρύθμιση της ταχύτητας του τρεχαντηριού.

6. Ποτενσιόμετρο FADE TIME :

Επιτρέπει την ρύθμιση χρόνου του περάσματος μίας σκηνής στην επόμενη (από 0 έως 30 δευτερόλεπτα).

7. Απεικόνιση LCD :

Κοιτάξτε την επόμενη σελίδα.

8. Πλήκτρα BANK (↑ ↓) :

Επιτρέπουν την επιλογή των bank από (01 έως 30). Η απεικόνιση μας δείχνει τον αριθμό του bank στο 3^ο και 4^ο ψηφίο.

ανάστροφα.

9. Πλήκτρα CHASE :

Επιτρέπουν την επιλογή της συνέχειας για τον προγραμματισμό ή για την λειτουργία του Chase. Το νούμερο του επιλεγμένου chaser απεικονίζεται από το 1^ο ψηφίο.

των chaser στον προγραμματισμό.

13. Πλήκτρο MUSIC BANK/COPY :

A. Επιτρέπει τον συγχρονισμό των αλλαγών των σκηνών με τον ρυθμό της μουσικής.
B. Επιτρέπει, στο προγραμματισμό την αντιγραφή των σκηνών ή των των chaser.

14. Πλήκτρο TAP SYNC/DISPLAY :

A. Επιτρέπει, σε λειτουργία trigger την αλλαγή του χρόνου που υπάρχει ανάμεσα σε δύο σκηνές. Ο καινούργιος παρεμβαλλόμενος χρόνος είναι ο ενδιάμεσος των δύο τελευταίων χτυπημάτων του κουμπιού.

B. Επιτρέπει στον προγραμματισμό την επιλογή της απεικόνισης των πραγματικών τιμών DMX ή σε ποσοστό τοις εκατό.

15. Πλήκτρο BLACKOUT :

Επιτρέπει την απενεργοποίηση όλων των εξόδων DMX κρατώντας τις αρχικές τιμές.

Περιγραφή της απεικόνισης

1. Ψηφίο ένδειξης του αριθμού του Chaser:

Αυτό το ψηφίο ανάβει με το πάτημα των κουμπιών CHASE.

2. Ψηφίο ένδειξης του αριθμού της σκηνής:

Αυτό το ψηφίο ανάβει με το πάτημα των κουμπιών SCENE.

3&4 Ψηφία ένδειξης του αριθμού του bank ή του αριθμού των καναλιών MIDI :

A. Αυτά τα ψηφία ανάβουν με την επιλογή ενός Bank.

B. Αυτά τα ψηφία ανάβουν με το ρύθμιση των καναλιών MIDI.

5. LED ένδειξης της λειτουργίας

AutoTrigger:

Αυτό το LED ανάβει όταν η κονσόλα βρίσκεται σε κατάσταση Auto trigger (αυτόματη εκτέλεση σκηνών)

6. LED ένδειξης της λειτουργίας MUSIC:

Αυτό το LED ανάβει όταν η κονσόλα βρίσκεται σε κατάσταση music trig (αλλαγή σκηνών με την μουσική)

7. LED ένδειξης BLACK OUT:

Αυτό το LED ανάβει όταν έχετε πατήσει το κουμπί BLACK OUT και όταν βγαίνετε από την διαδικασία του προγραμματισμού.

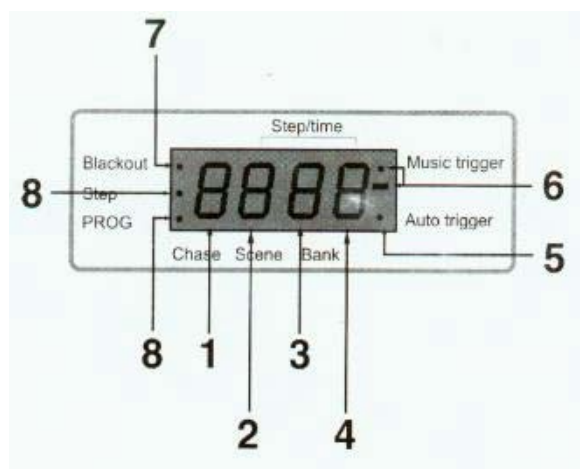
8. LED STEP:

Αυτό το LED ανάβει όταν προγραμματίζετε τα CHASE.

9. LED ένδειξης της διαδικασίας

προγραμματισμού:

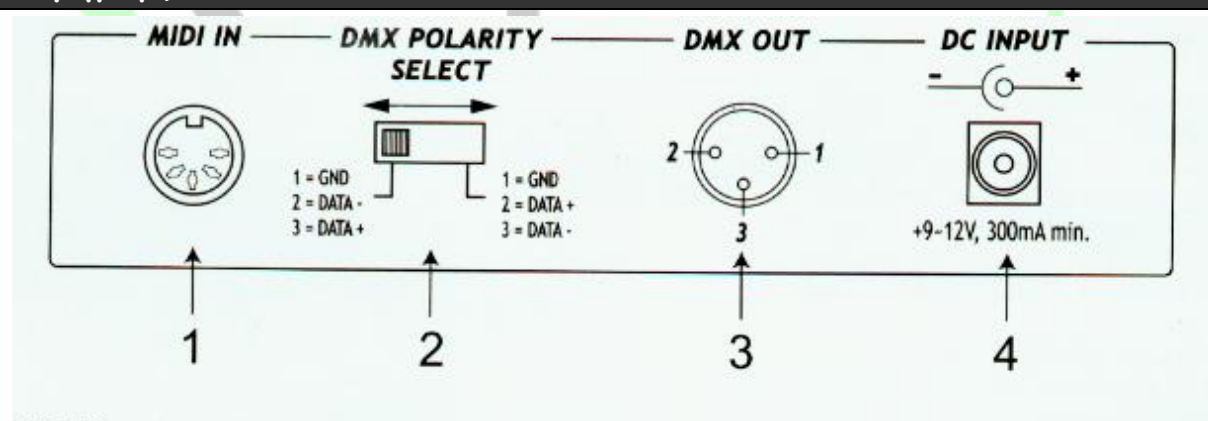
Αυτό το LED αναβοσβήνει όταν είστε στη διαδικασία προγραμματισμού.



Σημειώσεις: Τα ψηφία 2,3, και 4 έχουν και άλλες λειτουργίες.

1. Δείχνουν την τιμή DMX όταν μεταβάλλετε την θέση του ποτενσιόμετρου σε λειτουργία προγραμματισμού ή σε λειτουργία manual.
2. Δείχνουν τους αριθμούς των θέσεων στον προγραμματισμό των CHASE.
3. Δείχνουν τον χρόνο διαχωρισμού δύο σκηνών από το ποτενσιόμετρο FADE TIME.
4. Δείχνουν την ταχύτητα περάσματος των chasers, επιλεγόμενη από το ποτενσιόμετρο SPEED σε λειτουργία Auto trigger.

Περιγραφή των πίσω συνδέσεων



1. MIDI IN :

Πενταπολικό βύσμα DIN 5, για την λήψη πληροφοριών MIDI.

2. Επιλογή ποληκότητας DMX :

Επιτρέπει την αναστροφή της ποληκότητας

του σήματος DMX. Η κανονική ποληκότητα είναι η εξής:

- Pin 1: Γείωση
- Pin 2: Δεδομένα -
- Pin 3: Δεδομένα +

3. DMX OUT :

Φίσα XLR 3 pin: Εξοδος σήματος DMX

4. DC Είσοδος :

DC +9V~12V, 300mA ελάχιστο. Συνυστάται να χρησιμοποιείτε το τροφοδοτικό που δίνετε μαζί με την DMX-1216..

Προγραμματισμός και χρήση των σκηνών

! Τα βήματα που περιγράφονται παρακάτω ισχύουν στην διαδικασία του προγραμματισμού : Για να μπείτε στην διαδικασία του προγραμματισμού, πατήστε το πλήκτρο **PROGRAM** για 3 δευτερόλεπτα και το **LED PROG** αναβοσβήνει για να σας δείξει ότι είσαστε στην διαδικασία προγραμματισμού.

• Προγραμματισμός σκηνών :

1. Επιλέξτε το ρομποτικό που θέλετε να προγραμματίσετε, από τα πλήκτρα **SCANNER**.
2. Αφού δώσετε τις κατάλληλες τιμές από τα ποτενσιόμετρα για τα ανάλογα κανάλια, πατήστε το πλήκτρο **MIDI/ADD**.
3. Επιλέξτε το bank που θέλετε, για να αποθηκεύσετε τις τιμές DMX, με τα πλήκτρα **UP** και **DOWN**.
4. Πατήστε, σε ένα από τα πλήκτρα **SCENES** για την απομνημόνευση των σκηνών σας. Όλα τα led της DMX-1216 αναβοσβήνουν τον ίδιο χρόνο για να σας δείξουν ότι η σκηνή γράφτηκε σωστά.

Μπορείτε να περάσετε στην επόμενη σκηνή επαναλαμβάνοντας τις ίδιες διαδικασίες από το 1 έως το 4.

Σημείωση: Μπορείτε να ρυθμίσετε μόνο 8 κανάλια κάθε φορά. Εάν το ρομποτικό σας έχει πάνω από 8 κανάλια, τότε ρυθμίζετε τα 8 πρώτα κανάλια και περνάτε στην σελίδα B με το πλήκτρο **PAGE SELECT** για να ρυθμίσετε και τα υπόλοιπα 8 κανάλια.

• Επεξεργασία σκηνών :

1. Επιλέξτε την σκηνή που θέλετε να επεξεργαστείτε, με τα πλήκτρα **SCENES**.
2. Αλλάξτε τις τιμές DMX του κάθε καναλιού από τα ποτενσιόμετρα.
3. Πατήστε το πλήκτρο **MIDI/ADD**.
4. Πατήστε στο πλήκτρο **SCENES** που αντιστοιχεί στην σκηνή που θέλετε να αλλάξετε, για να αποθηκευθούν οι αλλαγές. Τα LED της DMX-1216 αναβοσβήνουν για να σας δείξουν ότι η σκηνή σας αποθηκεύτηκε σωστά.

• Αντιγραφή σκηνών :

1. Επιλέξτε την σκηνή που θέλετε να αντιγράψετε, με την βοήθεια των πλήκτρων **SCENES**.
2. Πατήστε το πλήκτρο **MIDI/ADD**.

3. 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.

• Διαγραφή σκηνών :

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

• Διαγραφή όλης της μνήμης :

1. Πατήστε συγχρόνως τα πλήκτρα **PROGRAM** και **DOWN** την ώρα που την βγάζετε εκτός τάσεως.
2. Ξαναβάλτε την DMX-1216 στην τάση κρατώντας πάλι τα πλήκτρα **PROGRAM** και **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 φτιάξει.

• Αντιγραφή bank :

1. Επιλέξτε το bank που θέλετε να αντιγράψετε, με τα πλήκτρα **UP/DOWN**.
2. Πατήστε το πλήκτρο **MIDI/ADD**.
3. Επιλέξτε ένα bank στο οποίο θέλετε να αντιγράψετε την επιλογή από το 1.
4. Πατήστε στο πλήκτρο **MUSIC/BANK COPY**.

• Εξοδος από την διαδικασία προγραμματισμού

Για να βγείτε από την διαδικασία προγραμματισμού πατήστε για περισσότερο από δύο δευτερόλεπτα στο πλήκτρο **PROGRAM**.

Σημείωση : Αφού βγείτε από την διαδικασία προγραμματισμού, η DMX-1216 αυτόματα πηγαίνει σε **BLACK OUT**.

Προγραμματισμός και διαχείριση των Chaser.

! Τα βήματα που περιγράφονται παρακάτω ισχύουν στην διαδικασία του προγραμματισμού : Για να μπειτε στην διαδικασία του προγραμματισμού, πατήστε το πλήκτρο PROGRAM για 3 δευτερόλεπτα και το LED PROG αναβοσβήνει για να σας δείξει ότι είσαστε στην διαδικασία προγραμματισμού.

- **Εγγραφή σκηνών σε ένα Chaser :**

1. Μία ακολουθία μπορεί να περιβάλει έως 240 σκηνές.
2. Οι σκηνές παίζονται με την σειρά που τις έχουμε καταχωρίσει: πρώτη σκηνή καταχωρημένη, πρώτη που θα παιχθεί.
3. Επιλέξτε μία ακολουθία με καταχωρίμενες σκηνές.
4. Επιλέξτε μία σκηνή που θέλετε να καταχωρίσετε, από κάποιο bank.
5. Πατήστε το πλήκτρο MIDI/ADD.

- **Αντιγραφή ενός bank σε Chaser :**

1. Επιλέξτε μία ακολουθία με τα πλήκτρα CHASE.
2. Επιλέξτε ένα bank, πατήστε το πλήκτρο MUSIC/BANK COPY στη συνέχεια πατήστε το πλήκτρο MIDI/ADD. Όλα τα led της DMX-1216 αναβοσβήνουν για να σας δείξει ότι το bank αντιγράφηκε σωστά.

- **Επεξεργασία των Chaser :**

1. 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). Ο απεικονιστής 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/ADD για την εγγραφή στο Chaser. Όλα τα led της DMX-1216

αναβοσβήνουν για να σας δείξει ότι η σκηνή έχει καταχωριθεί 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.

2. 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 καλά.

- **Διαγραφή ενός Chaser :**

1. Επιλέξτε το chaser που θέλετε να διαγράψετε, με τα πλήκτρα CHASE.
2. 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 σωστά.

- **Ακύρωση όλων των Chaser :**

(Οι σκηνές δεν σβήνουντε)

1. Πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα DOWN και AUTO/DEL και βγάλτε την DMX-1216 από την τάση.
2. Ξαναβάλτε την τάση στην DMX-1216 έχοντας συνεχώς πατημένα τα πλήκτρα DOWN και AUTO/DEL. Όλα τα led αναβοσβήνουν για να σας δείξουν ότι τα chaser ακυρώθηκαν

- **Εξοδος από την διαδικασία προγραμματισμού :**

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

Σημείωση : Αφού βγείτε από την διαδικασία προγραμματισμού, η DMX-1216 αυτόματα πηγαίνει σε BLACK OUT.

Εκτέλεση των προγραμμάτων

! Τα βήματα που περιγράφονται παρακάτω ισχύουν στην λειτουργία εκτέλεσης.

- Με την τροφοδοσία τασης, η DMX-1216 είναι σε λειτουργία εκτέλεσης(χειροκίνητα), πάντα.
- Μόνο οι αποθηκευμένες σκηνές μπορούν να εκτελεστούν.
- **Χειροκίνητη χρήση :**
 1. Βγείτε από την λειτουργία music και automatic trig, πατώντας τα πλήκτρα AUTO/DEL και MUSIC/BANK COPY. Τα led MUSIC TRIGGER και AUTO TRIGGER πρέπει να είναι σβηστά.
 2. Επιλέξτε ένα bank με τα πλήκτρα UP/DOWN ή από σήμα MIDI από το εσωτερικό interface.
 3. Πατήστε στα πλήκτρα SCENE ή από το MIDI interface για την εκτέλεση των σκηνών.
- **Αυτόματη εκτέλεση :**
 1. Πατήστε το πλήκτρο AUTO/DEL για να περάσετε στην αυτόματη λειτουργία. Το led AUTO TRIGGER ανάβει.
 2. 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.
 3. Επιλέξτε το bank που επιθυμείτε με τα πλήκτρα UP/DOWN ή από σήμα MIDI.
 4. Πατήστε το πλήκτρο AUTO/DEL για να βγείτε από την αυτόματη λειτουργία.
- **Εκτέλεση με μουσική**
 1. Πατήστε το πλήκτρο MUSIC/BANK COPY για να περάσετε στην λειτουργία βάση μουσικής. Το led MUSIC TRIGGER ανάβει.
 2. 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 μπάσσα).
 3. Για να βγείτε από την λειτουργία με μουσική πατήστε στο πλήκτρο MUSIC/BANK-COPY. Το led MUSIC TRIGGER σβήνει.
- **Εκτέλεση MIDI :**

Μπορείτε να εκτελέσετε τις σκηνές από το b1ais 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.
- **Εκτέλεση των chaser :**
 1. Η εκτέλεση των chaser γίνεται μόνο εαν είναι προγραμματισμένα. Ανατρέξτε στην ενότητα "Προγραμματισμός και διαχείριση των Chaser" για περισσότερες λεπτομέρειες.
 2. Τα Chaser μπορούν να εκτελεστούν με μουσική, αυτόματη λειτουργία, χειροκίνητη ,και μέσω του MIDI interface.
 3. 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.
- **Ελεγχος χρόνου διαχωρισμού δύο βημάτων :**

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

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

Ρύθμιση καναλιών MIDI

! Η ρύθμιση των καναλιών MIDI γίνεται σε λειτουργία εκτέλεσης - εκτός διαδικασίας προγραμματισμού-

- Καθορισμός των καναλιών :**

1. Πατήστε το πλήκτρο MIDID/ADD για 3 δευτερόλεπτα για να περάσετε στην λειτουργία ρυθμίσεις των καναλιών MIDI. Τα ψηφία 3, 4 αναβοσβήνουν την ίδια στιγμή για να σας δείξουν ότι μπορείτε να ξεκινήσετε την ρύθμιση των καναλιών MIDI. Η επιλογή των καναλιών γίνεται από το biais των πλήκτρων UP/DOWN.
2. Για να βγείτε από την λειτουργία της ρύθμισης των καναλιών MIDI, φτάνει να πατήσετε σε οποιοδήποτε πλήκτρο εκτός των πλήκτρων UP/DOWN.

- Εκτέλεση MIDI :**

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

BANQUE	NUMERO DE NOTE	ACTION
BANQUE 1	00	extinction et allumage de la scène 1
	01	extinction et allumage de la scène 2
	02	extinction et allumage de la scène 3
	03	extinction et allumage de la scène 4
	04	extinction et allumage de la scène 5
	05	extinction et allumage de la scène 6
	06	extinction et allumage de la scène 7
	07	extinction et allumage de la scène 8
BANQUE 2	08	extinction et allumage de la scène 1
	09	extinction et allumage de la scène 2
	10	extinction et allumage de la scène 3
"	"	"
BANQUE 15	112	extinction et allumage de la scène 1
	113	extinction et allumage de la scène 2
	114	extinction et allumage de la scène 3
	115	extinction et allumage de la scène 4
	116	extinction et allumage de la scène 5
	117	extinction et allumage de la scène 6
	118	extinction et allumage de la scène 7
	119	extinction et allumage de la scène 8
CHASEURS	120	extinction et allumage du Chasseur 1
	121	extinction et allumage du Chasseur 2
	122	extinction et allumage du Chasseur 3
	123	extinction et allumage du Chasseur 4
	124	extinction et allumage du Chasseur 5
	125	extinction et allumage du Chasseur 6
	126	BLACK OUT

Απόδοση διεύθυνσης των ρομποτικών στα πλήκτρα SCANNERS

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.

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

Ας πάρουμε για παράδειγμα 2 ρομποτικά των 4 καναλιών.

-Εαν 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 Νο1) θα μπορούμε να τα οδηγήσουμε.

-Εαν 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 οδηγήτε 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

Σημείωση 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.

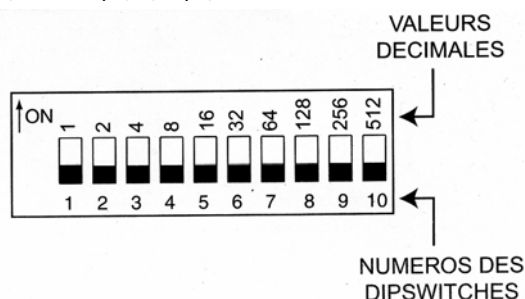
Το δεκαδικό σύστημα μας παρέχει 10 τιμές για μέτρημα : 0,1,2,3...,9, πέρα από το 9 χρησιμοποιούμε όπως ονομάζουμε τις δεκάδες, τις εκατοντάδες, κλπ.

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. Καθε διακοπτάκι αντιστοιχεί σε μία τιμή δεκαδική πολλαπλασιασμένη με το 2, που πρέπει να συνδιαστεί 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 συνδιάσετε με τα άλλα, προσθέτοντας, την επιθυμητή τιμή.



Παράδειγμα προγραμματισμού κονσόλας με 2 SCN-500 και 1 GFL-500

Αφού έχετε εγκαταστήσει τα ρομποτικά την 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 8).

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 8 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 προβάλλουμε. 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 προηγουμένος για τον ορισμό θέσεως σχεδίου χρώματος, το 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 περιπτωσή 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/ADD** για καταχωριθεί στην προσωρινή μνήμη, και μετά πατάμε το ανάλογο επιθυμητό πλήκτρο **SCENES** 1 έως 8 από το bank 1 έως 30 που θέλουμε να καταχωριθεί. Όλα τα LED θα αναβοσβήσουν για να μας δείξουν ότι η σκηνή καταχωρίθηκε. 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 9).