



Περίληπτικό Εγχειρίδιο



EUROLIGHT LC2412

Professional 24-Channel DMX Lighting Console

Περιεχόμενα

Σας ευχαριστούμε	2
Σημαντικ οδηγ ασφαλε.....	3
1. Εισαγωγή	4
2. Στοιχεια Χειρισμου	5
3. Presets	10
4. Το Τμημα B Memory	11
5. Sound to Light.....	13
6. Ελεγχος Κινουμενων Φωτων (Chase).....	13
7. Προσθετες Λειτουργιες της LC2412	16
8. Ελεγχος Dimmer	19
9. Εγκατασταση	21
10. Προδιαγραφές	22

Σας ευχαριστούμε

Σας ευχαριστούμε για την εμπιστοσύνη που μας δείξατε με την αγορά της κονσόλας EUROLIGHT LC2412. Αποκτήσατε μια άριστη, συμπαγή κονσόλα μίξης φώτων, η οποία διαθέτει την ιδιαίτερα προηγμένη μονάδα ελέγχου DMX512 καθώς και μια αναλογική έξοδο και συνεπώς μπορεί πρακτικά να χρησιμοποιηθεί παντού.

GR Σημαντικ οδηγ ασφαλε**Προσοχη**

Τερματικά σημειωμένα με το σύμβολο φέρουν ηλεκτρικό ρεύμα αρκετής ισχύος για να αποτελούν κίνδυνο ηλεκτροπληξίας. Χρησιμοποιείτε μόνο υψηλής ποιότητας διαθέσιμα στο εμπόριο καλώδια ηχείων με προ-εγκατεστημένα βύσματα ¼" TS. Οποιαδήποτε άλλη εγκατάσταση ή τροποποίηση πρέπει να διεξάγεται μόνο από εξειδικευμένο προσωπικό.



Το σύμβολο αυτό σας προειδοποιεί, όπου εμφανίζεται, για τις σημαντικότερες οδηγίες χειρισμού και συντήρησης στα συνοδευτικά έντυπα της συσκευής. Παρακαλούμε να διαβάσετε το εγχειρίδιο οδηγιών χρήσης.

**Προειδοπο**

Για να περιοριστεί ο κίνδυνος ηλεκτροπληξίας, δεν επιτρέπεται η αφαίρεση του επάνω καλύμματος (ή του πίσω τοιχώματος) της συσκευής. Στο εσωτερικό δεν υπάρχουν εξαρτήματα που μπορούν να επισκευαστούν από το χρήστη. Για τις εργασίες επισκευής πρέπει οπωσδήποτε να απευθύνεστε σε εξειδικευμένο προσωπικό.

**Προειδοπο**

Για να αποφύγετε τον κίνδυνο πυρκαγιάς ή ηλεκτροπληξίας, αυτή η συσκευή δεν πρέπει να εκτίθεται σε βροχή ή υγρασία. Επίσης η συσκευή δεν πρέπει να έρχεται σε επαφή με νερό που στάζει ή εκτοξεύεται, ενώ επάνω στη συσκευή δεν επιτρέπεται να τοποθετούνται αντικείμενα που περιέχουν υγρά, όπως π.χ. βάζα.

**Προειδοπο**

Οι παρούσες οδηγίες σέρβις απευθύνονται αποκλειστικά σε εξειδικευμένο προσωπικό σέρβις. Για να αποφύγετε τον κίνδυνο ηλεκτροπληξίας, μην επιχειρήσετε να πραγματοποιήσετε εργασίες σέρβις στη συσκευή, που δεν περιγράφονται στο εγχειρίδιο οδηγιών χρήσης. Επισκευές πρέπει να διεξάγονται μόνο από εξειδικευμένο ειδικό προσωπικό.

1. Διαβάστε τις παρούσες οδηγίες.
2. Φυλάξτε τις παρούσες οδηγίες.
3. Προσέξτε όλες τις προειδοποιήσεις.
4. Τηρήστε όλες τις οδηγίες.
5. Μην χρησιμοποιείτε αυτή τη συσκευή κοντά σε νερό.
6. Για τον καθαρισμό χρησιμοποιήστε μόνο ένα στεγνό πανί.
7. Μην φράζετε τα ανοίγματα εξαερισμού. Η εγκατάσταση πρέπει να πραγματοποιείται σύμφωνα με τις οδηγίες του κατασκευαστή.
8. Μην τοποθετείτε τη συσκευή κοντά σε πηγές θερμότητας, όπως π.χ. καλοριφέρ, θερμοσυσσωρευτές, σόμπες ή λοιπές συσκευές (ακόμη και ενισχυτές) που παράγουν θερμότητα.

9. Μην αχρηστεύετε τα χαρακτηριστικά ασφαλείας ενός φιν συγκεκριμένης πολικότητας ή ενός φιν με γείωση. Ένα βύσμα συγκεκριμένης πολικότητας διαθέτει δύο ελάσματα, όπου το ένα έχει μεγαλύτερο μήκος από το άλλο. Ένα φιν με γείωση διαθέτει δύο ελάσματα και μια τρίτη προεξοχή αποσκοπούν στην ασφάλειά σας. Εάν το φιν που παρέχεται δεν ταιριάζει στην πρίζα σας, συμβουλευθείτε έναν ηλεκτρολόγο για την αντικατάσταση της πρίζας.

10. Τοποθετήστε το καλώδιο δικτύου έτσι ώστε να προστατεύεται από το να πατηθεί, να είναι μακριά από αιχμηρές γωνίες και από το να πάθει ζημιά. Παρακαλούμε προσέχετε για επαρκή προστασία, ιδιαίτερα στο πεδίο των βυσμάτων, των καλωδίων επέκτασης και στη θέση εξόδου του καλωδίου δικτύου από τη συσκευή.

11. Η συσκευή πρέπει να συνδέεται πάντα με άθικτο προστατευτικό αγωγό στο ηλεκτρικό δίκτυο.

12. Αν το κύριο βύσμα τροφοδοσίας ή ένα βύσμα συσκευής απενεργοποιεί τη μονάδα λειτουργίας, θα πρέπει αυτό να είναι πάντα προσβάσιμο.

13. Χρησιμοποιήστε αποκλειστικά πρόσθετα εξαρτήματα/ αξεσουάρ που προβλέπονται από τον κατασκευαστή.



14. Η συσκευή επιτρέπεται να χρησιμοποιείται με καροτσάκι, βάση, τρίποδο, βραχίονα ή πάγκο που προβλέπεται από τον κατασκευαστή ή που διατίθεται μαζί με τη

συσκευή. Εάν χρησιμοποιείτε καροτσάκι, πρέπει να είστε προσεκτικοί όταν μετακινείτε το συγκρότημα καροτσάκι/ συσκευή, για να αποφύγετε τυχόν τραυματισμούς λόγω εμποδίων.

15. Αποσυνδέστε τη συσκευή από το ηλεκτρικό δίκτυο κατά τη διάρκεια καταιγίδων με κεραυνούς ή εάν δεν πρόκειται να την χρησιμοποιήσετε για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα.

16. Για τις εργασίες επισκευής πρέπει οπωσδήποτε να απευθύνεστε σε εξειδικευμένο προσωπικό. Σέρβις απαιτείται όταν η μονάδα έχει υποστεί ζημιά, όπως π.χ. ζημιά στο καλώδιο τροφοδοσίας ή το φιν, εάν πέσουν υγρά ή ξένα αντικείμενα μέσα στη συσκευή, εάν η μονάδα εκτεθεί σε βροχή ή υγρασία, εάν δεν λειτουργεί σωστά ή πέσει στο έδαφος.



17. Σωστή διάθεση του προϊόντος αυτού στα απορρίμματα: Αυτό το σύμβολο αυτό υποδηλώνει ότι το προϊόν δεν πρέπει να διατίθεται μαζί με τα οικιακά απορρίμματα, σύμφωνα με την οδηγία περί απόρριψης

αποβλήτων ηλεκτρονικού εξοπλισμού (2002/96/ΕΚ) και την εθνική νομοθεσία. Το προϊόν πρέπει να παραδίδεται σε σημεία συλλογής για την ανακύκλωση ηλεκτρικών και ηλεκτρονικών συσκευών. Τυχόν ακατάλληλη διάθεση τέτοιου είδους απορριμμάτων ενδέχεται να έχει αρνητικές συνέπειες στο περιβάλλον και στην υγεία λόγω δυνητικά επιβλαβών ουσιών που γενικά υπάρχουν στις ηλεκτρικές και ηλεκτρονικές συσκευές. Η συμβολή σας στη σωστή διάθεση του προϊόντος αυτού στα απορρίμματα θα συμβάλλει

στην αποτελεσματική χρήση των φυσικών πόρων. Για περισσότερες πληροφορίες για τα σημεία διάθεσης των συσκευών για ανακύκλωση, επικοινωνήστε με το αρμόδιο τοπικό γραφείο του δήμου σας.

ΝΟΜΙΚΗ ΑΠΟΚΗΡΥΞΗ

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΚΑΙ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΥΠΟΚΕΙΝΤΑΙ ΣΕ ΑΛΛΑΓΕΣ ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ. ΟΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΠΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΝΤΑΙ ΕΝ ΤΩ ΠΑΡΟΝΤΙ ΕΙΝΑΙ ΟΡΘΕΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΔΟ ΤΗΣ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ. ΟΛΑ ΤΑ ΕΜΠΟΡΙΚΑ ΣΗΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ ΤΩΝ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΩΝ ΙΔΙΟΚΤΗΤΩΝ ΤΟΥΣ. Η MUSIC GROUP ΔΕΝ ΑΠΟΔΕΧΕΤΑΙ ΥΠΕΥΘΥΝΟΤΗΤΑ ΓΙΑ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΑΠΩΛΕΙΑ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΥΠΟΣΤΕΙ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΠΡΟΣΩΠΟ ΠΟΥ ΒΑΣΙΖΕΤΑΙ, ΕΙΤΕ ΠΛΗΡΩΣ ΕΙΤΕ ΜΕΡΙΚΩΣ, ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ, ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ Η ΔΗΛΩΣΗ ΠΟΥ ΠΕΡΙΕΧΕΤΑΙ ΕΝ ΤΩ ΠΑΡΟΝΤΙ. ΧΡΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΔΙΑΦΕΡΟΥΝ ΕΛΑΦΡΩΣ ΑΠΟ ΠΡΟΪΟΝ ΣΕ ΠΡΟΪΟΝ. ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ MUSIC GROUP ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΜΟΝΟ ΑΠΟ ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΟΥΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΥΣ. ΔΙΑΝΟΜΕΙΣ ΚΑΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ ΔΕΝ ΑΠΟΤΕΛΟΥΝ ΠΡΑΚΤΟΡΕΣ ΤΗΣ MUSIC GROUP ΚΑΙ ΔΕΝ ΕΧΟΥΝ ΑΠΟΛΥΤΩΣ ΚΑΜΙΑ ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ ΝΑ ΔΕΣΜΕΥΣΟΥΝ ΤΗΝ MUSIC GROUP ΜΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΡΗΤΗ Η ΥΠΟΝΟΟΥΜΕΝΗ ΠΡΑΞΗ Η ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΥΣΗ. ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΑΥΤΟ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ. ΚΑΝΕΝΑ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟΥ ΑΥΤΟΥ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΝΑΠΑΡΑΧΘΕΙ Η ΝΑ ΜΕΤΑΔΟΘΕΙ ΜΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΜΟΡΦΗ Η ΜΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΜΕΣΟ, ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ Η ΜΗΧΑΝΙΚΟ, ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΜΕΝΩΝ ΤΗΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΟΠΟΙΟΥΔΗΠΟΤΕ ΕΙΔΟΥΣ, ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΝΔΗΠΟΤΕ ΣΚΟΠΟ, ΧΩΡΙΣ ΤΗΝ ΡΗΤΗ ΓΡΑΠΤΗ ΑΔΕΙΑ ΤΗΣ MUSIC GROUP IP LTD.

ΟΛΑ ΤΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΚΑΤΟΧΥΡΩΝΟΝΤΑΙ.

© 2013 MUSIC Group IP Ltd.

Trident Chambers, Wickhams Cay, P.O. Box 146, Road Town, Tortola, Βρετανικές Παρθένες Νήσους

1. Εισαγωγή

Παρουσιάζονται οι αρχές χειρισμού, καθώς και ο προγραμματισμός του LC2412 για τη ρύθμιση των ρεοστατικών διακοπών και των προβολέων του βασικού εξοπλισμού. Για την πλήρη αξιοποίηση των προβολέων πολλαπλών λειτουργιών, όπως για παράδειγμα, του Scanner και του Moving Heads πρέπει να ανατρέξετε στην ανάλογη προβλεπόμενη κονσόλα ελέγχου.

Μελλοντική τεχνολογία της BEHRINGER

Για να διασφαλιστεί η μεγαλύτερη δυνατή λειτουργική ασφάλεια, οι συσκευές της εταιρείας μας κατασκευάζονται βάσει των υψηλότερων προτύπων ποιότητας στη βιομηχανία. Επίσης η παραγωγή πραγματοποιείται βάσει συστήματος διαχείρισης με πιστοποίηση ISO9000.

Το εγχειρίδιο

- ♦ Βασικός σκοπός του παρόντος εγχειριδίου είναι να συμβάλλει στην κατανόηση των ειδικών όρων που χρησιμοποιούνται, έτσι ώστε να γνωρίσετε πραγματικά όλες τις λειτουργίες της συσκευής. Αφού το διαβάσετε προσεκτικά, παρακαλούμε να το φυλάξετε, για να μπορείτε να το συμβουλευέστε, όποτε χρειαστεί στο μέλλον.

Για να σας διευκολύνουμε στο να αντιληφθείτε γρήγορα τους υπάρχοντες συσχετισμούς, ταξινομήσαμε τα στοιχεία χειρισμού με βάση τη λειτουργία τους σε ομάδες. Εάν τυχόν χρειαστείτε λεπτομερείς επεξηγήσεις επάνω σε συγκεκριμένα θέματα, παρακαλούμε να επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας στη διεύθυνση behringer.com.

1.1 Πριν ξεκινήσετε

1.1.1 Παράδοση

Η κονσόλα φώτων EUROLIGHT LC2412 συσκευάστηκε στο εργοστάσιο ιδιαίτερα προσεκτικά, για να διασφαλιστεί η ασφαλής μεταφορά της. Εάν παρόλ' αυτά το χαρτοκιβώτιο έχει υποστεί ζημιά, παρακαλούμε να ελέγξετε αμέσως τη συσκευή για εξωτερικές ζημιές.

- ♦ Εάν τυχόν εντοπίσετε τέτοιες ζημιές, ΜΗΝ αποστείλετε τη συσκευή στο εργοστάσιο, αλλά ειδοποιήστε πρώτα οπωσδήποτε τον προμηθευτή σας και τη μεταφορική εταιρεία, διότι διαφορετικά υπάρχει περίπτωση να χάσετε το δικαίωμα αποζημίωσης.

1.1.2 Θέση σε λειτουργία

Φροντίστε για επαρκή εξαερισμό και μην τοποθετείτε την κονσόλα φώτων επάνω σε τελικούς ενισχυτές ή κοντά σε θερμαντικά σώματα, για να αποτρέψετε τυχόν υπερθέρμανση της συσκευής.

- ♦ Πριν συνδέσετε τη συσκευή με το ηλεκτρικό δίκτυο, παρακαλούμε να ελέγξετε προσεκτικά, εάν η συσκευή σας έχει ρυθμιστεί για τη σωστή τάση ηλεκτρικού ρεύματος:

Στην υποδοχή ασφάλειας στο φινις σύνδεσης στο ηλεκτρικό δίκτυο υπάρχουν τρεις τριγωνικές ενδείξεις. Δύο από αυτά τα τρίγωνα βρίσκονται αντικριστά. Η συσκευή σας είναι ρυθμισμένη για την τάση λειτουργίας που αναφέρεται δίπλα από αυτές τις ενδείξεις, ενώ με την περιστροφή της υποδοχής της ασφάλειας κατά 180° μπορείτε να αλλάξετε τη ρύθμιση. ΠΡΟΣΟΧΗ: Δεν ισχύει για τα εξαγόμενα μοντέλα που κατασκευάστηκαν π.χ. αποκλειστικά για τάση δικτύου 120 V!

- ♦ Εάν ρυθμίσετε τη συσκευή για διαφορετική τάση ηλεκτρικού δικτύου, πρέπει να τοποθετήσετε διαφορετική ασφάλεια. Για τη σωστή τιμή της ασφάλειας συμβουλευθείτε το κεφάλαιο "Προδιαγραφές".
- ♦ Οι καμένες ασφάλειες πρέπει οπωσδήποτε να αντικατασταθούν με ασφάλειες με τη σωστή τιμή! Για τη σωστή τιμή των ασφαλειών συμβουλευθείτε το κεφάλαιο "Προδιαγραφές".

Η σύνδεση με το ηλεκτρικό δίκτυο πραγματοποιείται μέσω του καλωδίου τροφοδοσίας που περιλαμβάνεται στη συσκευασία, με σύνδεση ψυχρής συσκευής. Τα εξαρτήματα καλύπτουν τους σχετικούς κανονισμούς ασφαλείας.

- ♦ Παρακαλούμε να λάβετε υπόψη ότι όλες οι συσκευές πρέπει οπωσδήποτε να είναι γειωμένες. Για τη δική σας ασφάλεια δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να αφαιρέσετε ή να αχρηστεύσετε τη γείωση των συσκευών ή των καλωδίων τροφοδοσίας.

1.1.3 Εγγύηση

Παρακαλούμε να μας αποστείλετε την κάρτα εγγύησης συμπληρωμένη σωστά εντός 14 ημερών από την ημερομηνία αγοράς, διότι διαφορετικά θα χάσετε τα δικαιώματα παράτασης της εγγύησης. Ο αριθμός σειράς αναγράφεται στην πίσω πλευρά της συσκευής. Ως εναλλακτική επιλογή σας παρέχεται επίσης η δυνατότητα υποβολής της κάρτας εγγύησης μέσω υπολογιστή (online) από την ιστοσελίδα της εταιρείας μας στο διαδίκτυο (behringer.com).

1.2 Γενικές ιδιότητες και λειτουργίες

"LC2412" σημαίνει: 24 κανάλια Preset και δώδεκα κανάλια Memory. Φυσικά υπάρχουν όμως επίσης και πολλά άλλα: μέσω της ψηφιακής θύρας επικοινωνίας DMX512 μπορείτε να χειριστείτε ταυτόχρονα ακόμη και 78 κανάλια Dimmer (26 κανάλια κονσόλας x 3 κανάλια DMX). Αθώς μπορείτε σε ένα κανάλι Dimmer να χειριστείτε περισσότερα φωτιστικά σώματα, αυτή η κονσόλα μίξης φώτων σας προσφέρει πραγματικά πάρα πολλές δυνατότητες.

Η κονσόλα μίξης φώτων αποτελεί, όπως και μια κονσόλα μίξης ήχου σε ένα στούντιο ηχογράφησης, το κέντρο χειρισμού για το φωτισμό της σκηνής. Η κονσόλα LC2412 περιλαμβάνει τα πλέον σύγχρονα εξαρτήματα, για να διασφαλιστεί η μέγιστη δυνατή αξιοπιστία.

Presets

Μπορείτε να ρυθμίσετε μια σύνθετη κατάσταση φωτισμού με μέχρι 24 κανάλια. Τα επιμέρους κανάλια μπορείτε να τα ρυθμίσετε με τα πλήκτρα FLASH, ανεξάρτητα από τη ρύθμιση του Fader σε φωτιστική ένταση 100 τοις εκατό.

Memories

Μπορείτε να αποθηκεύσετε τα Preset σε δέκα ξεχωριστές συστοιχίες (η κάθε μία έχει δώδεκα θέσεις) και να τα καλέσετε το κάθε ένα ξεχωριστά. Με τις πρόσθετες κάρτες μνήμης PCMCIA μπορείτε να αρχειοθετήσετε όλα τα Memories.

Chases

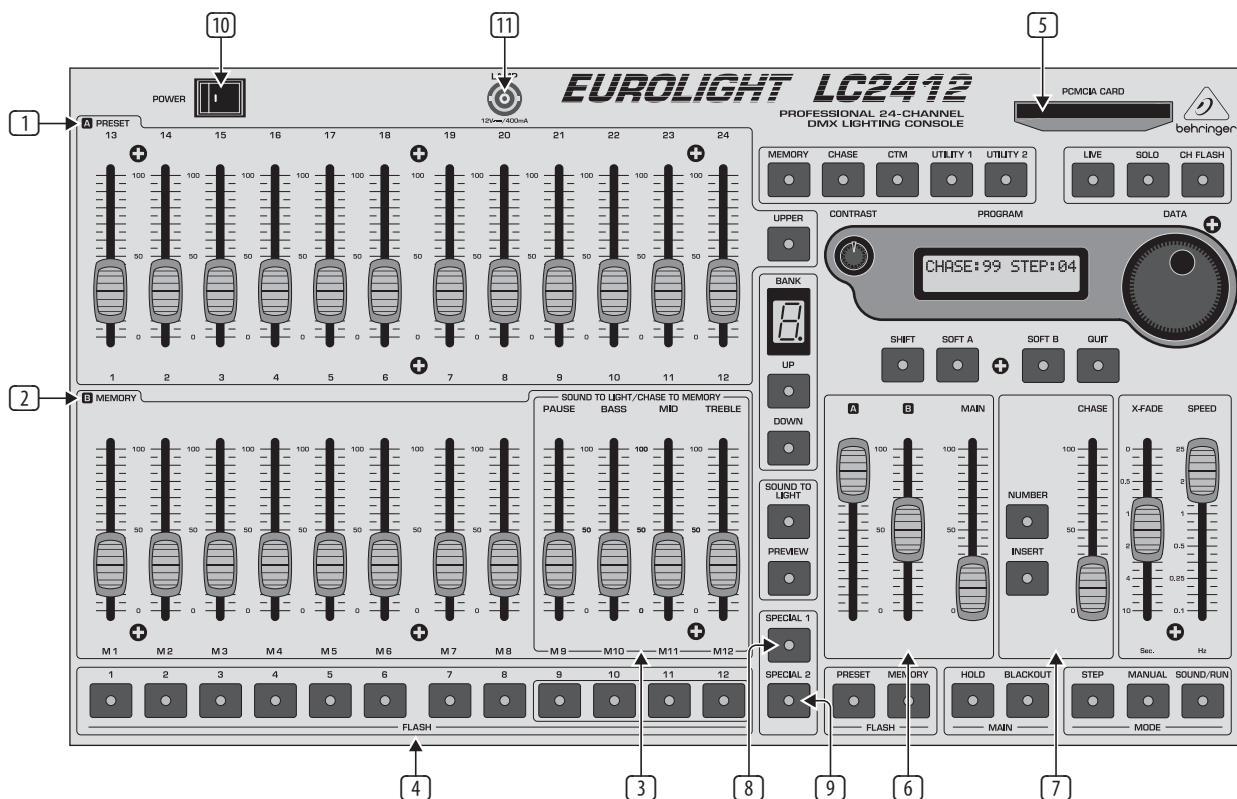
Η έκφραση "Chases" χαρακτηρίζει τα κυλιόμενα φώτα, τα οποία αποτελούνται από ένα συνδυασμό επιμέρους προγραμ-ματισμένων βημάτων (μέχρι και 99 βήματα) που εκτελούνται διαδοχικά. Αυτά τα βήματα μπορεί να είναι επιμέρους Preset αλλά και Memories.

Crossfade

Ανάμεσα στα επιμέρους βήματα ενός κυλιόμενου φωτός μπορείτε να μεταβείτε χειροκίνητα ή αυτόματα και προς τις δύο κατευθύνσεις ή από το ένα βήμα στο επόμενο.

Preview

Με τη λειτουργία "Preview" μπορείτε να απεικονίσετε αποθηκευμένα Memories ή κυλιόμενα φώτα (Chases) χωρίς αυτά να φαίνονται στη σκηνή.



Εικ. 2.1: Συνοπτική παρουσίαση των τμημάτων

Sound to light

Αυτή η λειτουργία είναι ευρέως γνωστή με το όνομα "Όργανο φώτων". ατά τη λειτουργία αυτή τα φώτα ελέγχονται από τη μουσική. Μπορείτε να προγραμματίσετε μια ρύθμιση ακόμη και για τα διαλείμματα της μουσικής.

MIDI

Η κονσόλα LC2412 ελέγχεται μέσω MIDI. Μέσω των θυρών επικοινωνίας MIDI μπορείτε να χειριστείτε δύο EUROLIGHT LC2412 ως Master και Slave. Μέσω του MIDI-Sequencer μπορείτε να αποθηκεύσετε και να καλέσετε ολόκληρα Show.

Memory card

Η EUROLIGHT LC2412 σας προσφέρει πρόσβαση σε 120 αποθηκευμένες καταστάσεις φωτισμού (Memories), τις οποίες μπορείτε να τις μεταβάλλετε πολύ εύκολα ανά πάσα στιγμή. Μέσω της δυνατότητας αποθήκευσης αυτών των συνδυασμών φώτων σε αντικαθιστώμενες κάρτες μνήμης (Memory card), μπορείτε να δημιουργήσετε ένα πρακτικά απεριόριστο αρχείο καταστάσεων φωτισμού.

2. Στοιχεία Χειρισμού

Η επιφάνεια χειρισμού της κονσόλας LC2412 χωρίζεται σε επιμέρους περιοχές με διαφορετικές λειτουργίες. Αναλόγως λοιπόν σας παρουσιάζουμε τα στοιχεία χειρισμού της EUROLIGHT LC2412 επίσης χωρισμένα ανάλογα με τις λειτουργίες. Στα σχήματα οι περιοχές που εικονίζονται με ανοιχτό γκρι χρώμα απεικονίζουν στοιχεία χειρισμού, τα οποία ανήκουν σε άλλο τμήμα και συνεπώς επεξηγούνται εκεί.

Τα τμήματα: **1** Τμήμα **A PRESET**, **2** Τμήμα **B MEMORY** + οθόνη Bank, **3** Sound to light, **4** Πλήκτρα **FLASH**, **5** Τμήμα προγραμματισμού, **6** Τμήμα **MAIN**, **7** Τμήμα **CHASE**.

Η κονσόλα LC2412 διαθέτει επίσης πρόσθετες λειτουργίες, οι οποίες δεν είναι δυνατόν να αντιστοιχηθούν σε ένα συγκεκριμένο τμήμα (ειδικά κανάλια):

8 Πλήκτρο **SPECIAL 1**. Με αυτό το πλήκτρο ενεργοποιείται ένα ειδικό κανάλι, με το οποίο μπορείτε π.χ. να ενεργοποιήσετε και να απενεργοποιήσετε ένα μηχανήμα παραγωγής καπνού.

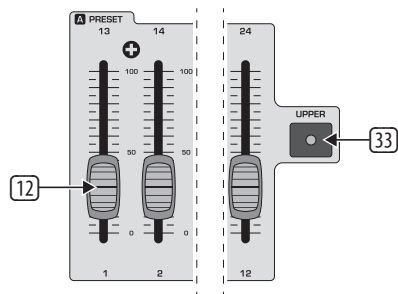
9 Πλήκτρο **SPECIAL 2**. Έχει την ίδια λειτουργία με το πλήκτρο SPECIAL 1. Όπως και στα υπόλοιπα κανάλια, μπορείτε σε αυτά τα δύο κανάλια να αντιστοιχίσετε τρία κανάλια DMX στο καθένα. Τα δύο ειδικά κανάλια χαρακτηρίζονται ως κανάλια κονσόλας 25 και 26. Το πλήκτρο SPECIAL 1 και το πλήκτρο SPECIAL 2 μπορείτε να τα προγραμματίσετε ως διακόπτες, πλήκτρα ή πλήκτρα Kill. Περισσότερες πληροφορίες σχετικά θα βρείτε στο κεφάλαιο 7.3.

10 Διακόπτης **POWER**. Με το διακόπτη POWER ενεργο-ποιείται η κονσόλα EUROLIGHT LC2412. Ο διακόπτης POWER πρέπει να βρίσκεται στη θέση "Off", όταν συνδέετε τη συσκευή με το ηλεκτρικό δίκτυο.

♦ Παρακαλούμε να προσέξετε τα εξής: Ο διακόπτης POWER δεν αποσυνδέει ολοκληρωτικά τη συσκευή από το ηλεκτρικό δίκτυο κατά την απενεργοποίησή της. Εάν λοιπόν δεν σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε τη συσκευή για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα αποσυνδέστε το καλώδιο από την πρίζα.

11 Η υποδοχή BNC χρησιμοποιείται για τη σύνδεση ενός λαμπτήρα (προαιρετική).

2.1 Στοιχεία χειρισμού του τμήματος A PRESET 1



Εικ. 2.2: Το τμήμα A PRESET (τμήμα)

- [12] Fader 1-12. Με αυτούς τους Fader μπορείτε να ρυθμίσετε τη φωτιστική ένταση των λαμπτήρων που έχετε συνδέσει στο Dimmerpack σας.
- [33] Διακόπτης UPPER. Εάν πατήσετε το διακόπτη UPPER, το τμήμα A PRESET αντιστοιχείται στα δώδεκα πρόσθετα κανάλια. Τώρα μπορείτε να ρυθμίσετε τη φωτιστική ένταση των καναλιών 13-24. Βλέπε επίσης κεφάλαιο 3.2.

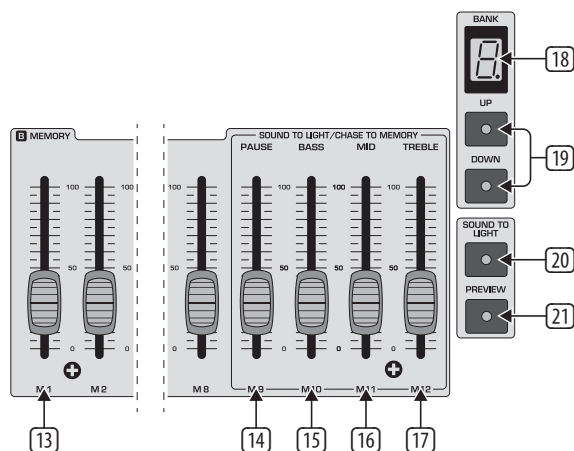
Προεπιλογή ρύθμισης

Οι Fader των καναλιών χρησιμοποιούνται για τη ρύθμιση ενός Preset (προεπιλεγμ. ρύθμιση), το οποίο μπορείτε στη συνέχεια να το καλέσετε άμεσα, τραβώντας προς τα επάνω τον Fader A [41]. Η μέγιστη φωτιστική ένταση των επιλεγμένων πηγών φωτός καθορίζεται και εδώ, όπως και σε όλες τις υπόλοιπες ρυθμίσεις, από τον MAIN-Fader [43] (βλέπε σχετικά κεφάλαιο 2.6).

2.2 Στοιχεία χειρισμού του τμήματος B MEMORY 2

Οι Fader του τμήματος B MEMORY είναι τοποθετημένοι σε ένα μπλοκ κάτω από το τμήμα A PRESET.

- [13] Αυτοί οι Fader ελέγχουν τη φωτιστική ένταση μιας ολόκληρης ομάδας καναλιών με βάση την ίδια αναλογία, με την οποία νωρίτερα τα ρυθμίσατε με τους Fader A PRESET και τα αποθηκεύσατε ως Memory.



Εικ. 2.3: Το τμήμα B MEMORY

Εξαιρέση: Όταν η LC2412 βρίσκεται στον τρόπο λειτουργίας Preset ("P" στην οθόνη), ελέγχετε τα ίδια κανάλια με τους Fader του τμήματος A PRESET. Έτσι μπορείτε παράλληλα με το πρώτο Preset να δημιουργήσετε ένα δεύτερο.

- [14] - [17] αι αυτοί οι Fader ανήκουν σε αυτό το τμήμα, αλλά έχουν διπλή λειτουργία. Στον τρόπο λειτουργίας Sound to light-Modus (λειτουργία οργάνου φωτών) μπορείτε να ελέγξετε με αυτούς τη φωτιστική ένταση των Memories που έχουν αντιστοιχηθεί στις επιμέρους περιοχές συχνότητας.

- [18] Η οθόνη **BANK** σας δείχνει από ποια συστοιχία μνήμης μπορείτε να καλέσετε Memories ή εάν η κονσόλα βρίσκεται στον τρόπο λειτουργίας Preset (ένδειξη "P"). Η ένδειξη αναβοσβήνει, όταν περάσετε στον τρόπο λειτουργίας Preset και ανάβει διαρκώς μετά από τρία δευτερόλεπτα. Μόνο αφού σταματήσει το αναβοσβήσιμα, έχει ενεργοποιηθεί ο τρόπος λειτουργίας Preset. Έτσι αποτρέπεται η ακούσια ενεργοποίηση και η απότομη αλλαγή ρυθμίσεων.

- [19] Πλήκτρα **UP/DOWN**. Με αυτά τα πλήκτρα επιλέγετε μια συστοιχία μνήμης (0-9) ή περνάτε στον τρόπο λειτουργίας Preset (P). Οι ενδεικτικές λυχνίες αναβοσβήνουν, εάν επιλέξετε μια καινούργια συστοιχία μνήμης, ενώ είναι ακόμη ενεργά Memories από την προηγούμενη (Fader τραβηγμένοι επάνω). Τραβήξτε τον ή τους Fader ([13], [14] - [17]) προς τα κάτω, για να μειώσετε τη φωτιστική ένταση του Memory. Όταν τραβήξετε εκ νέου τους Fader προς τα επάνω θα εμφανιστεί στη σκηνή το Memory της καινούργιας συστοιχίας μνήμης (βλέπε επίσης κεφάλαιο 4.1.2).

- [20] Πλήκτρο **SOUND TO LIGHT**. Βλέπε κεφάλαιο 2.3.

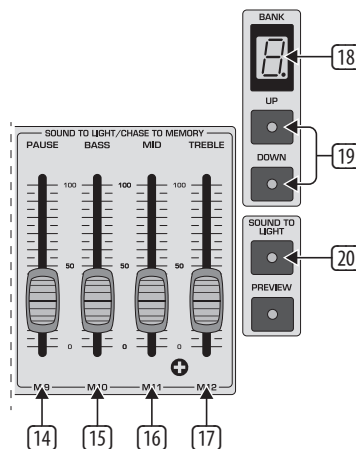
- [21] Πλήκτρο **PREVIEW**. Αυτό το πλήκτρο σας δίνει τη δυνατότητα να ελέγξετε ακόμη μια φορά τα αποθηκευμένα Memories πριν την αύξηση της φωτιστικής έντασης και να τα μεταβάλλετε, εάν απαιτείται. Η λειτουργία αυτή είναι ιδιαίτερα χρήσιμη, όταν έχετε αποθηκεύσει κάποια Chases ως Memories και θέλετε να ελέγξετε και να προσαρμόσετε την ταχύτητά τους πριν τη χρήση τους σε ένα τρέχον Show. Εάν έχετε ενεργοποιήσει το "Preview", τα Chases απεικονίζονται μόνο στα LED ελέγχου.

Ένας Fader αντιστοιχείται πάντοτε σε ένα πλήκτρο FLASH (τμήμα), με το οποίο μπορείτε να αντιστοιχίσετε στο ρυθμισμένο Preset μια συγκεκριμένη θέση συστοιχίας (Bank) κατά τον προγραμματισμό ενός Memory.

2.3 Στοιχεία χειρισμού του τμήματος SOUND TO LIGHT 3

Οι ρυθμιστές Sound to light βρίσκονται στο δεξί τμήμα του τμήματος B MEMORY.

Όταν έχετε ενεργοποιήσει τη λειτουργία Sound to light, τα Memories 9-12 ελέγχονται από ένα μουσικό σήμα. Στην περίπτωση αυτή, η ένταση του ηχητικού σήματος ελέγχει τη φωτιστική ένταση των Memories. Το μουσικό σήμα χωρίζεται σε τρεις περιοχές συχνότητας (Bass, Mid, Treble), όπου στην κάθε μία αντιστοιχείται ένα Memory. Για να έχετε τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα παρακαλούμε να ρυθμίσετε τους Fader στη μεσαία θέση και στη συνέχεια να τους ρυθμίσετε αναλόγως, εάν χρειάζεται προσαρμογή των αναλογιών των Memories μεταξύ τους.



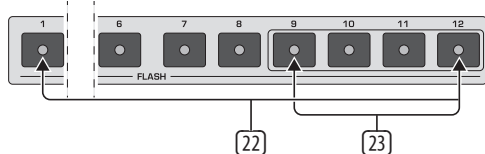
Εικ. 2.4: Το τμήμα SOUND TO LIGHT

- [14] Ο **PAUSE**-Fader αποτελεί, όπως και οι Fader [13], βασικά ένα ρυθμιστή φωτιστικής έντασης για τα Memories. Όταν έχει ενεργοποιηθεί η λειτουργία οργάνου φωτών (Sound to light), μπορείτε με αυτόν τον Fader να ελέγχετε ένα Memory, το οποίο έχει προβλεφθεί για τις παύσεις μεταξύ δύο μουσικών κομματιών.

- 15 Ο **BASS**-Fader αναλαμβάνει τη βασική ρύθμιση φωτιστικής έντασης για το Memory που ακολουθεί το τμήμα χαμηλών συχνοτήτων του μουσικού σήματος.
- 16 Ο **MID**-Fader αντιστοιχεί στο τμήμα μεσαίων συχνοτήτων του μουσικού σήματος.
- 17 Ο **TREBLE**-Fader είναι υπεύθυνος για τμήμα υψηλών συχνοτήτων.
- 18 και 19: Για το Bank-Display (οθόνη συστοιχιών) και τα πλήκτρα UP/DOWN, βλέπε κεφάλαιο 2.2.
- 20 Το πλήκτρο **SOUND TO LIGHT** ενεργοποιεί τη λειτουργία οργάνου φώτων.

Το μουσικό σήμα που απαιτείται για τον έλεγχο μπορεί να εισαχθεί στην υποδοχή (ANALOG INPUT) στην πίσω πλευρά της κονσόλας LC2412.

2.4 Τμήμα 4: Πλήκτρα FLASH και SOLO



Εικ. 2.5: Τα πλήκτρα FLASH

- 22 Πλήκτρα **FLASH**. Εάν πατήσετε ένα από τα πλήκτρα FLASH μπορείτε να ρυθμίσετε το αντίστοιχο κανάλι ανεξάρτητα από τη θέση του Fader του στη μέγιστη ρυθμισμένη στον MAIN-Fader φωτιστική ένταση. Για το σκοπό αυτό πρέπει να είναι πατημένο το πλήκτρο CH FLASH 32. Η λειτουργία Channel Flash ενεργοποιείται αυτόματα στον τρόπο λειτουργίας Preset.
- 23 Πλήκτρα FLASH με διπλή λειτουργία. Στις θέσεις μνήμης 9-12 μπορείτε να αποθηκεύσετε τα Memories ή τα κυλιόμενα φώτα (Chase to Memory). Τα κυλιόμενα φώτα καταδεικνύονται με τα κίτρινα LED, εάν έχετε επιλέξει την αντίστοιχη συστοιχία μνήμης. Με τα πλήκτρα Flash μπορείτε επίσης να καλέσετε τα κυλιόμενα φώτα.

Solo

Εάν ταυτόχρονα είναι ενεργοποιημένη η λειτουργία Solo (πλήκτρο SOLO 31, το LED ανάβει), απενεργοποιούνται όλοι οι υπόλοιποι προβολείς (spotlights) ή τα υπόλοιπα στοιχεία φωτισμού. Στην περίπτωση αυτή είναι ενεργό μόνο το κανάλι που έχετε επιλέξει με το πλήκτρο Flash.

2.4.1 Περιορισμός λειτουργίας Solo (Disable Solo)

Έχετε επίσης τη δυνατότητα να αποκλείσετε ορισμένα κανάλια από τη λειτουργία Solo, δηλαδή, αυτά τα κανάλια παραμένουν ενεργά, ακόμη και στην περίπτωση που έχει ενεργοποιηθεί η λειτουργία "Solo".

Αυτό επιτυγχάνεται με την εξής σειρά προγραμματισμού:

1. Πιέστε το **UTILITY 1** 28.
2. Με το πλήκτρο **SOFT A** 38 που βρίσκεται κάτω από την οθόνη ενεργοποιείτε την επιλογή **DISABLE SOLO**. Αριστερά επάνω στην οθόνη απεικονίζεται το κανάλι, για το οποίο θέλετε να απενεργοποιήσετε τη λειτουργία Solo (**DISABLED**) ή να παραμείνει ενεργή η λειτουργία Solo (**ENABLED**).
3. Με την περιστροφή του **DATA-Wheel** 36 επιλέγετε το κανάλι το οποίο θέλετε να επηρεάσετε. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε το ανάλογο κανάλι με το πλήκτρο Flash (για τα κανάλια 13-24: πιέστε πρώτα το πλήκτρο **UPPER**).
4. Με το **SOFT B** 39 επιλέγετε το "DISABLE" απενεργοποιώντας έτσι τη λειτουργία Solo για αυτό κανάλι, ενώ με το **SOFT A** επιλέγετε το "ENABLE".
5. Τερματίστε τη διαδικασία προγραμματισμού πιέζοντας το πλήκτρο **QUIT** 40, επιβεβαιώνοντας ταυτόχρονα τον προ-γραμματισμό σας.

- ♦ Εάν απενεργοποιήσετε τη λειτουργία Solo για κάποιο κανάλι, το κανάλι αυτό παραμένει επίσης ενεργό, εάν αποτελεί μέρος κάποιου ενεργοποιημένου Memory, το οποίο έχει ρυθμιστεί να σβήνει κατά το πάτημα ενός πλήκτρου FLASH.

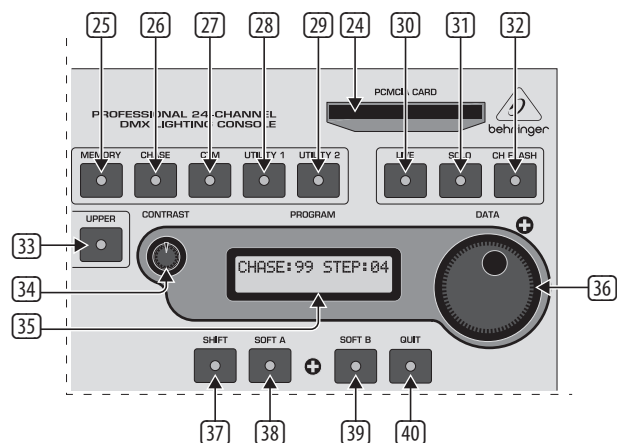
Παράδειγμα:

Εάν έχετε απενεργοποιήσει για το κανάλι 8 τη λειτουργία Solo, το φως στο κανάλι 8 παραμένει ενεργοποιημένο, εάν πιέσετε κάποιο πλήκτρο Flash, ενώ είναι ενεργοποιημένη η λειτουργία Solo.

Ας υποθέσουμε ότι έχετε προγραμματίσει κάποιο Memory, το οποίο χρησιμοποιεί το κανάλι 8. Αυτή τη στιγμή το κανάλι αυτό φωτίζει τη σκηνή. Εάν στη συνέχεια πιέσετε ένα από τα πλήκτρα Flash (το CH FLASH 32 είναι επίσης ενεργοποιημένο), τότε θα έχετε δύο φώτα στη σκηνή, το κανάλι 8 και το κανάλι που ενεργοποιήθηκε με το πλήκτρο Flash!

2.5 Στοιχεία χειρισμού του τμήματος προγραμματισμού 5

Τα βασικά στοιχεία του τμήματος προγραμματισμού είναι τοποθετημένα επάνω δεξιά.

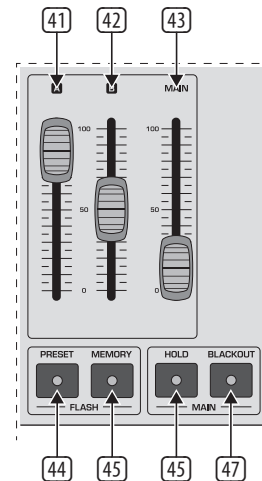


Εικ. 2.6: Το τμήμα προγραμματισμού

- 24 Υποδοχή **PCMCIA CARD**. Σε αυτή τη σύνδεση τοποθετείται η κάρτα μνήμης, στην οποία θέλετε να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις της κονσόλας σας.
- 25 Πλήκτρο **MEMORY**. Με το πάτημα του πλήκτρου MEMORY πραγματοποιείται η έναρξη της διαδικασίας αποθήκευσης για εικόνες σκηνής. Η λεπτομερής περιγραφή αυτής της λειτουργίας περιλαμβάνεται στο κεφάλαιο 4.1.
- 26 Πλήκτρο **CHASE**. Με αυτό το πλήκτρο μπορείτε να ξεκινήσετε τη διαδικασία προγραμματισμού, εάν θέλετε να ρυθμίσετε κάποιο κυλιόμενο φως. Η σχετική διαδικασία περιγράφεται στο κεφάλαιο 6.1.
- 27 Με το πλήκτρο **CTM** (Chase to Memory) καλείτε το μενού για την αποθήκευση των κυλιόμενων φώτων. Μπορείτε δηλαδή να φορτώσετε ολόκληρα προγραμματισμένα Chases στη μνήμη. Σε κάθε μία από τις δέκα συστοιχίες Memory έχετε στη διάθεσή σας για το σκοπό αυτό τις τέσσερις θέσεις μνήμης 9-12.
- 28 **UTILITY 1**. Με αυτό το πλήκτρο περνάτε στα μενού προγραμματισμού **DISABLE SOLO**, **SELECT CURVE**, **THEATRE MODE**.
- 29 **UTILITY 2**. Με αυτό το πλήκτρο έχετε πρόσβαση στα μενού προγραμματισμού **DMX PATCH**, **SELECT MIDI** και **SELECT SPECIAL**. Σχετικές επεξηγήσεις θα βρείτε στα κεφάλαια 7. "ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΗΣ LC2412" και 8. "ΕΛΕΓΧΟΣ DIMMER".

- [30] Πλήκτρο **LIVE**. Με το πάτημα αυτού του πλήκτρου μπορείτε να ενεργοποιήσετε τα βήματα των κυλιόμενων φώτων ή να μεταδώσετε κάποια Memories στην έξοδο της κονσόλας και να τα χαρακτηρίσετε "live". Αυτή η ρύθμιση είναι χρήσιμη ακόμη και για την ίδια τη διαδικασία προγραμματισμού, καθώς π.χ. τα κυλιόμενα φώτα απεικονίζονται κατά την επιλογή μόνο στα LED (κανονική ρύθμιση, τρόπος λειτουργίας Blind). Έτσι μπορείτε να επιλέξετε, ενώ ταυτόχρονα "τρέχει" κάποιο πρόγραμμα στη σκηνή, χωρίς να επηρεαστεί το τρέχον πρόγραμμα (αυτόματο Preview). Ο τρόπος λειτουργίας Live αντιστρέφει τους συσχετισμούς: Στη σκηνή μπορείτε να δείτε μόνο ότι αντιστοιχεί στη λειτουργία Preview.
- [31] **SOLO**. Η λειτουργία Solo αφορά τα πλήκτρα Flash. Όταν η λειτουργία Solo είναι ενεργοποιημένη, κατά το πάτημα του πλήκτρου FLASH για κάποιο κανάλι ή κάποιο Memory απενεργοποιούνται εντελώς όλα τα υπόλοιπα φώτα. Εάν θέλετε μπορείτε επίσης να εξαιρέσετε ορισμένα κανάλια από τη λειτουργία Solo (βλέπε σχετικά κεφ. 4.3.1 και 2.4.1).
- [32] Πλήκτρο **CH FLASH**. Αυτό το πλήκτρο ενεργοποιεί και απενεργοποιεί τη λειτουργία Channel Flash. Όταν η λειτουργία Channel Flash είναι ενεργοποιημένη, μπορείτε με τα πλήκτρα FLASH ([22] + [23]) να ρυθμίσετε επιμέρους κανάλια σε μέγιστη φωτιστική ισχύ. Στον τρόπο λειτουργίας Preset (βλέπε κεφάλαιο 3.1.1) αυτή η λειτουργία ενεργοποιείται αυτόματα, ενώ στον τρόπο λειτουργίας Memory πρέπει να ενεργοποιηθεί επιπροσθέτως.
- [33] Διακόπτης **UPPER**. Με αυτό το διακόπτη περνάτε στα κανάλια 13-24. Βλέπε επίσης κεφάλαιο 2.1 και 3.2.
- [34] Ρυθμιστής **CONTRAST**. Με την περιστροφή αυτού του ποτενσιόμετρου μπορείτε να προσαρμόσετε τη φωτεινότητα της οθόνης στις συνθήκες φωτισμού του περιβάλλοντος.
- [35] Οθόνη **PROGRAM**. Ανάλογα με τη διαδικασία προγραμματισμού απεικονίζονται εδώ διάφορα μενού. Εάν δεν έχετε προγραμματίσει ακόμη τίποτα ή έχετε τερματίσει με το πλήκτρο QUIT [40] κάποια διαδικασία προγραμματισμού, η οθόνη δείχνει το τρέχον ρυθμισμένο κυλιόμενο φως (Chase) και το ανάλογο βήμα (Step) (βασική ρύθμιση).
- [36] **DATA-Wheel**. Με αυτό το στοιχείο χειρισμού μπορείτε να μεταβάλετε/επιλέξετε παραμέτρους κατά τον προγραμματισμό. Π.χ. κατά τον προγραμματισμό των Chases, μπορείτε να επιλέξετε τα βήματα και να ρυθμίσετε την επιθυμητή ταχύτητα. Επίσης το DATA-Wheel χρησιμοποιείται για την άμεση επιλογή των Chases (βλέπε επίσης κεφάλαιο 6.2).
- [37] Πλήκτρο **SHIFT**. Αυτό το πλήκτρο ανοίγει περαιτέρω μενού προγραμματισμού. Λεπτομερής επεξήγηση περιλαμβάνεται στην περιγραφή των διαδικασιών προγραμματισμού.
- [38] Πλήκτρο **SOFT A**. Αυτό το πλήκτρο χρησιμοποιείται για την επιλογή εντός των μενού προγραμματισμού. Το κείμενο του μενού και το πλήκτρο είναι διευθετημένα κατά τέτοιο τρόπο, ώστε να μπορείτε να επιλέξετε με αυτό το πλήκτρο την επιλογή που εμφανίζεται ακριβώς επάνω από αυτό στο μενού.
- [39] Πλήκτρο **SOFT B**. Με αυτό το πλήκτρο πραγματοποιείται η ίδια λειτουργία με το πλήκτρο SOFT A.
- [40] Πλήκτρο **QUIT**. Με αυτό το πλήκτρο τερματίζετε μια διαδικασία προγραμματισμού και επιστρέφετε στο βασικό μενού.

2.6 Στοιχεία χειρισμού του τμήματος Main [6]



Εικ. 2.7: Το τμήμα Main

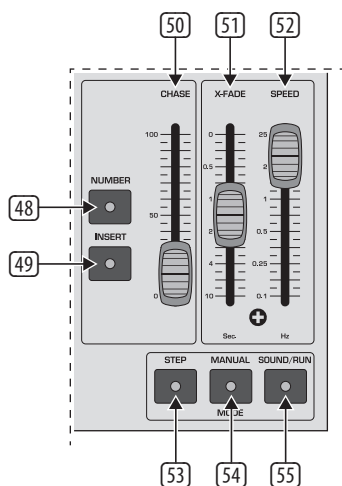
Στο τμήμα Main ομαδοποιούνται τα στοιχεία χειρισμού, τα οποία αφορούν ομάδες λειτουργιών ή τη συνολική έξοδο της κονσόλας.

- [41] **A-Fader**. Αυτός ο Fader είναι ο ρυθμιστής Master για το τμήμα A PRESET, δηλαδή, καθορίζει τη μέγιστη φωτιστική ένταση ολόκληρου του τμήματος. Τα πλήκτρα FLASH ([22] / [23]) και [44] / [45] μπορείτε παρόλα αυτά να τα χρησιμοποιήσετε, ακόμη και όταν ο Fader είναι ρυθμισμένος στο μηδέν.
- [42] **B-Fader**. Ο B-Fader είναι ο ρυθμιστής Master για το τμήμα B MEMORY, δηλαδή, καθορίζει τη μέγιστη φωτιστική ένταση όλων των Memories. Όπως και στον A-Fader μπορείτε και στη μηδενική θέση να χρησιμοποιήσετε τα πλήκτρα FLASH.
- Με αυτούς τους δύο Fader μπορείτε δηλαδή (όταν ο MAIN-Fader είναι τραβηγμένος προς τα επάνω) να εναλλάσσετε ομαλά ανάμεσα στις ρυθμίσεις αυτών των δύο τμημάτων.
- [43] **MAIN-Fader**. Απορρίζει τη μέγιστη φωτιστική ένταση για όλες τις εντολές που μεταδίδονται στην έξοδο της κονσόλας.
- [44] Πλήκτρο **PRESET FLASH**. Με αυτό το πλήκτρο Flash μπορείτε να εκτελέσετε τη λειτουργία Flash για ολόκληρο το τμήμα A PRESET, δηλαδή μπορείτε με κλειστό το A-Fader να ενεργοποιήσετε το φωτισμό που έχει ρυθμιστεί σε αυτό το τμήμα στη σκηνή. Μόλις ελευθερώσετε το πλήκτρο, τα φώτα σβήνουν και πάλι. Περισσότερες πληροφορίες σχετικά θα βρείτε στο κεφάλαιο 4.3.
- [45] Πλήκτρο **MEMORY FLASH**. Αυτό το πλήκτρο εκτελεί την ίδια λειτουργία για το τμήμα B Memory.

Επίσης σε αυτό το τμήμα υπάρχουν δύο ακόμη πλήκτρα, τα οποία επηρεάζουν τη συνολική έξοδο της κονσόλας:

- [46] Πλήκτρο **HOLD**. Αυτό το πλήκτρο συγκρατεί την τρέχουσα κατάσταση των ρυθμίσεων, ενώ εσείς μπορείτε να επιλέξετε κάποιο καινούργιο Preset, να καλέσετε κάποιο άλλο Memory ή να πραγματοποιήσετε μια εντελώς διαφορετική διαμόρφωση. Η σχετική διαδικασία περιγράφεται στο κεφάλαιο 7.2.
- [47] Διακόπτης **BLACKOUT**. Εάν πιέσετε αυτό το διακόπτη, απενεργοποιούνται ταυτόχρονα όλοι οι λαμπτήρες. Αυτή η λειτουργία αφορά τη συνολική έξοδο της κονσόλας, δηλαδή και τα κυλιόμενα φώτα. Η μείωση της φωτιστικής έντασης πραγματοποιείται "απότομα". Εάν θέλετε να μειωθεί η ένταση "σταδιακά", πρέπει να χρησιμοποιήσετε για το σκοπό αυτό τον MAIN-Fader. Όταν η έξοδος της κονσόλας είναι απενεργοποιημένη, μπορείτε να μεταβάλλετε τη ρύθμιση της κονσόλας. Για να φωτίσετε και πάλι τη σκηνή, απλά απενεργοποιήστε το Blackout.

2.7 Στοιχεία χειρισμού του τμήματος Chase 7

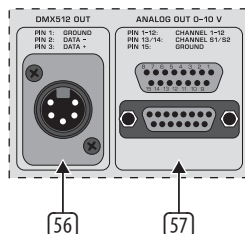


Εικ. 2.8: Το τμήμα Chase

- 48** Πλήκτρο **NUMBER**. Με το πλήκτρο NUMBER μπορείτε να επιλέξετε ένα κυλιόμενο φως, ενώ έχετε πριν από αυτό τη δυνατότητα να απεικονίσετε τα επιμέρους κυλιόμενα φώτα στα LED ελέγχου (αυτόματο Preview). Το LED ελέγχου του πλήκτρου NUMBER ανάβει, όταν κάποια κυλιόμενα φώτα είναι ενεργοποιημένα με οποιαδήποτε μορφή, δηλαδή, ακόμη και όταν τη συγκεκριμένη στιγμή δεν φωτίζουν τη σκηνή, αλλά βρίσκονται σε κατάσταση αναμονής για να τα καλέσετε. Εάν έχετε επιλέξει ένα Chase, του οποίου τα βήματα δεν έχουν προγραμματιστεί ακόμη, το LED σβήνει μετά την απελευθέρωση του πλήκτρου. Επίσης σβήνει όταν έχετε κλείσει τον CHASE-Fader **50**.
- 49** Πλήκτρο **INSERT**. Εάν πατήσετε αυτό το πλήκτρο ενώ κάποιο Chase είναι ενεργό, μπορείτε με το πλήκτρο STEP **53** να επιλέγετε εναλλάξ το τρέχον βήμα και το προηγούμενο βήμα. Αυτή τη λειτουργία μπορείτε να την εκτελέσετε επίσης με το ρυθμιστή X-FADE (πλήκτρο MANUAL MODE **54** ενεργοποιημένο). Περισσότερες πληροφορίες σχετικά θα βρείτε στο κεφάλαιο 6.2.6.
- 50** **CHASE-Fader**. Αυτός ο Fader ρυθμίζει τη φωτιστική ένταση μιας συνολικής ρύθμισης κυλιόμενων φώτων. Οι επιμέρους αναλογίες δηλαδή ενός Memory (Memory Step) που έχει ενσωματωθεί σε αυτό το κυλιόμενο φως διατηρούνται.
- 51** Ρυθμιστής **X-FADE**. Ο ρυθμιστής X-FADE (Fader μετάβασης) χρησιμοποιείται για τη χειροκίνητη εναλλαγή ανάμεσα στα επιμέρους βήματα Chase. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για την ομαλή εναλλαγή ανάμεσα στα διάφορα Memories. Επίσης μπορείτε με τη βοήθεια αυτού του ρυθμιστή να ρυθμίσετε την ταχύτητα αύξησης της φωτιστικής έντασης των βημάτων των κυλιόμενων φώτων, εάν αυτά δεν έχουν οριστεί διαφορετικά στον τρόπο λειτουργίας Theater (μόνο όταν ο τρόπος λειτουργίας Theater είναι ενεργοποιημένος). Περισσότερες πληροφορίες σχετικά μπορείτε να βρείτε στα κεφάλαια 6.2.3 και 7.4.
- 52** **SPEED-Fader**. Ρυθμίζει την ταχύτητα των κυλιόμενων φώτων.
- 53** Πλήκτρο **STEP**. Με τη βοήθεια αυτού του πλήκτρου ενεργοποιείτε χειροκίνητα τα Chase Steps (βήματα κυλιόμενων φώτων). Αυτό μπορεί επίσης να πραγματοποιηθεί ακόμη και όταν τα Chases έχουν ήδη ενεργοποιηθεί. Αυτή η λειτουργία μπορεί επίσης να ελεγχθεί μέσω ποδοδιακόπτη.
- 54** Πλήκτρο **MANUAL MODE**. Το πλήκτρο MANUAL MODE αντιστοιχεί στο ρυθμιστή X-FADE. Όταν είναι πατημένο, μπορείτε με την κίνηση του ρυθμιστή X-FADE και προς τις δύο κατευθύνσεις να εναλλάσσετε ανάμεσα σε δύο βήματα κυλιόμενων φώτων (πλήκτρο INSERT ενεργοποιημένο) ή να ενεργοποιείτε τα επιμέρους βήματα των κυλιόμενων φώτων διαδοχικά με τη σειρά (πλήκτρο INSERT απενεργοποιημένο). Μια λεπτομερής παρουσίαση των διαφόρων δυνατοτήτων της εναλλαγής αυτής περιλαμβάνεται στο κεφάλαιο 6.2.4.

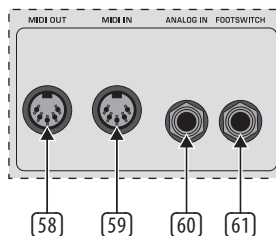
- 55** Πλήκτρο **SOUND/RUN MODE**. Με αυτό το πλήκτρο μπορείτε να ενεργοποιήσετε κατ' επιλογήν τον έλεγχο των Chases μέσω του ρυθμού του μπάσου (SOUND) ή μέσω της εσωτερικής ρύθμισης ταχύτητας της συσκευής (RUN).

2.8 Συνδέσεις στην πίσω πλευρά του LC2412



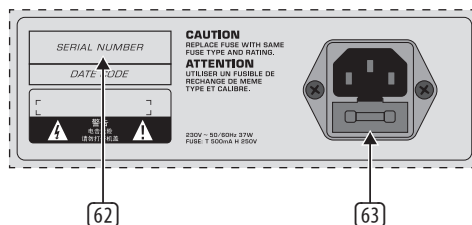
Εικ. 2.9: Η ψηφιακή και η αναλογική έξοδος

- 56** Υποδοχή **DMX512 OUT**. Η ψηφιακή έξοδος της κονσόλας LC2412 είναι μια 5-πολ. υποδοχή XLR. Εδώ μπορείτε να συνδέσετε ένα Dimmerpack, το οποίο μπορεί να επεξεργαστεί ψηφιακές εντολές ελέγχου σύμφωνα με το πρωτόκολλο ελέγχου DMX512.
- 57** Υποδοχή **ANALOG OUT**. Η αναλογική έξοδος είναι κατάλληλη για τον έλεγχο σύμφωνα με το αναλογικό πρότυπο (0 έως +10 V τάση συνεχούς ρεύματος) και αποτελεί σύνδεση Sub D. Εδώ μπορείτε να συνδέσετε τα Dimmerpacks που δεν λειτουργούν βάσει του σύγχρονου πρωτοκόλλου ελέγχου DMX512.



Εικ. 2.10: Περαιτέρω συνδέσεις στην πίσω πλευρά

- 58** Υποδοχή **MIDI OUT**. Μέσω ενός ανάλογου καλωδίου μπορείτε από την υποδοχή MIDI OUT να μεταδώσετε δεδομένα MIDI σε μία δεύτερη κονσόλα LC2412 ή σε ένα MIDI-Sequencer (PC) (συνδέστε το στην υποδοχή MIDI IN της συσκευής λήψης). Έτσι θα είστε σε θέση να εκτελείτε παράλληλες λειτουργίες σε δύο κονσόλες, δηλαδή να ελέγχετε συνολικά 156 κανάλια DMX.
- 59** Υποδοχή **MIDI IN**. Εδώ μπορείτε να εισάγετε δεδομένα MIDI (π.χ. από ένα MIDI-Sequencer ή μια άλλη κονσόλα LC2412) για τον έλεγχο της κονσόλας των φώτων.
- 60** Υποδοχή **ANALOG IN**. Σε αυτήν την υποδοχή μονοφωνικού βύσματος των 6,3 mm μπορείτε να συνδέσετε την έξοδο της κονσόλας μίξης ή του CD-Player σας ή και κάποια άλλη αναλογική πηγή ηχητικού σήματος, για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε τη λειτουργία Sound to light και το μουσικό έλεγχο των κυλιόμενων φώτων.
- 61** Υποδοχή **FOOTSWITCH**. Εδώ μπορείτε να συνδέσετε έναν ποδοδιακόπτη, με τον οποίο μπορείτε να ελέγχετε μέσω τηλεχειρισμού το πλήκτρο STEP. Περισσότερες πληροφορίες σχετικά θα βρείτε στο κεφάλαιο 6.2.4.



Εικ. 2.11: Αριθμός σειράς και σύνδεση με το ηλεκτρ. δίκτυο

62 ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΕΙΡΑΣ. Παρακαλούμε να μας αποστείλετε την κάρτα εγγύησης συμπληρωμένη σωστά εντός 14 ημερών από την ημερομηνία αγοράς, διότι διαφορετικά θα χάσετε τα δικαιώματα παράτασης της εγγύησης. Ως εναλλακτική επιλογή σας παρέχεται επίσης η δυνατότητα υποβολής της κάρτας εγγύησης μέσω υπολογιστή (online) από την ιστοσελίδα της εταιρείας μας στο διαδίκτυο (behringer.com).

63 ΥΠΟΔΟΧΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ / ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΑΣΗΣ. Πριν συνδέσετε τη συσκευή με το ηλεκτρικό δίκτυο, παρακα-λούμε να ελέγξετε, εάν η ένδειξη τάσης συμφωνεί με την τάση του δικτύου σας. ατά την αντικατάσταση της ασφάλειας πρέπει οπωσδήποτε να χρησιμοποιήσετε ασφάλεια ίδιου τύπου. Σε ορισμένες συσκευές η υποδοχή της ασφάλειας μπορεί να τοποθετηθεί σε δύο θέσεις, για να μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ της τάσης των 230 V και των 120 V. Παρακαλούμε να λάβετε υπόψη σας ότι, εάν πρόκειται να χρησιμοποιήσετε τη συσκευή εκτός Ευρώπης στα 120 V, θα πρέπει να τοποθετήσετε μεγαλύτερη ασφάλεια.

Η σύνδεση με το ηλεκτρικό δίκτυο πραγματοποιείται μέσω σύνδεσης ψυχρής συσκευής IEC. Το ανάλογο καλώδιο τροφοδοσίας περιλαμβάνεται στη συσκευασία.

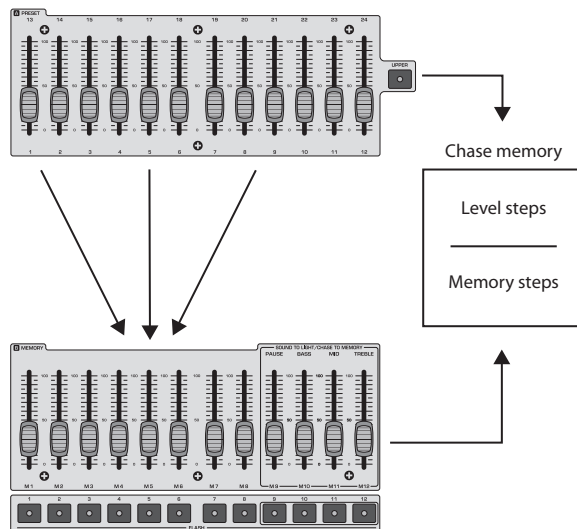
3. Presets

Σε αυτό το κεφάλαιο περιγράφονται τα επιμέρους βήματα, με τα οποία μπορείτε να ρυθμίσετε και να καλέσετε τα διάφορα Preset (προεπιλεγμένες ρυθμίσεις καταστάσεων φωτισμού), αλλά και να περάσετε από το ένα στο άλλο.

Γενικά ό,τι ισχύει για τα κανάλια 1-12 ισχύει επίσης για τα κανάλια 13-24 (τρόπος λειτουργίας Upper).

- ♦ Θα πρέπει να κατανοήσετε τα Preset ως επιμέρους στοιχεία, με βάση τα οποία μπορείτε να δημιουργή-σετε σύνθετες καταστάσεις φωτισμού: Τα Memory περιλαμβάνουν τις ρυθμίσεις ενός Preset (μέχρι και 24 κανάλια) σε ένα Fader, ενώ τα κυλιόμενα φώτα χρησιμοποιούν τα Presets (Level Step) και τα Memories (Memory Step) ως επιμέρους βήματα.

A Preset section



B Memory section

Εικ. 3.1: Χρήση των Presets και των Memories

3.1 Βασικές ρυθμίσεις

Τραβήξτε όλους τους Fader προς τα κάτω στη θέση μηδέν. Με το διακόπτη POWER μπορείτε να ενεργοποιήσετε την EUROLIGHT LC2412 της BEHRINGER. Η κονσόλα LC2412 σας δείχνει την τελευταία ενεργή ρύθμιση πριν την απενεργοποίησή της.

Εάν θέλετε να αρχίσετε εντελώς από την αρχή, μπορείτε με τη βοήθεια ενός συνδυασμού πλήκτρων να διαγράψετε όλες τις προγραμματισμένες ρυθμίσεις. Περισσότερες πληροφορίες σχετικά θα βρείτε στο κεφάλαιο 7.8.

3.1.1 Τρόπος λειτουργίας Preset

Για να εργασθείτε αποκλειστικά με Preset, πρέπει να περάσετε στον τρόπο λειτουργίας Preset. Στην οθόνη Bank [18] επιλέγεται για το σκοπό αυτό η ρύθμιση "P".

1. Πιέστε τα πλήκτρα UP ή DOWN πολλές φορές μέχρι να εμφανιστεί η ένδειξη "P" στην οθόνη. Η ένδειξη θα αναβο-σβήσει για περίπου 3 δευτερόλεπτα.
2. Όταν η ένδειξη σταματήσει να αναβοσβήνει, η κονσόλα LC2412 βρίσκεται πλέον σε τρόπο λειτουργίας Preset. Η λειτουργία CHANNEL FLASH ενεργοποιείται αυτόματα, ενώ αυτό καταδεικνύεται από το άναμμα του LED ελέγχου (CH FLASH [32]).
3. Ανοίξτε τον MAIN-Fader [43] και τον Fader A [41].
4. Τώρα μπορείτε με τους Fader 1-12 του τμήματος A PRESET να ρυθμίσετε μια εικόνα σκηνής. Η ένταση φωτισμού των λαμπτήρων καταδεικνύεται επίσης μέσω των LED ελέγχου, τα οποία βρίσκονται στα πλήκτρα FLASH.

- ♦ Στον τρόπο λειτουργίας Preset δεν είναι δυνατόν να προγραμματίσετε ή να καλέσετε τα Memories. Τα αποθηκευμένα κυλιόμενα φώτα αντιθέτως μπορούν να χρησιμοποιηθούν ακόμη και όταν έχετε ενεργο-ποιήσει τον τρόπο λειτουργίας Preset.

3.2 Επέκταση σε 24 κανάλια Preset (τρόπος λειτουργίας Upper)

Όλες οι λειτουργίες που έχετε στη διάθεσή σας για τα κανάλια 1-12, μπορούν μετά την αλλαγή σε τρόπο λειτουργίας Upper να χρησιμοποιηθούν και για τα κανάλια 13-24.

1. Πατήστε το διακόπτη UPPER [33].

Το LED ελέγχου καταδεικνύει ότι η κονσόλα LC2412 βρίσκεται πλέον στον τρόπο λειτουργίας Upper, δηλαδή ότι οι Fader του τμήματος A PRESET ελέγχουν τα κανάλια 13-24. Στον τρόπο λειτουργίας Preset επηρεάζουν επίσης οι Fader του τμήματος B MEMORY τα κανάλια 13-24.

2. Ρυθμίστε το Preset σας ρυθμίζοντας τους Fader του τμήματος A PRESET στην επιθυμητή θέση.

Εάν έχετε ήδη πραγματοποιήσει νωρίτερα ρυθμίσεις στα κανάλια 13 - 24, πρέπει πρώτα να φέρετε τους ρυθμιστές στη θέση που είχατε επιλέξει προηγουμένως, πριν μπορέ-σετε να ρυθμίσετε εκ νέου τα κανάλια αυτά.

3. Για να εγκαταλείψετε τον τρόπο λειτουργίας Upper, πιέστε απλά ξανά το διακόπτη [33].

- ♦ Μετά την αλλαγή, τα LED ελέγχου δείχνουν την κατάσταση φωτισμού για τα ενεργοποιημένα κανάλια ανεξάρτητα από τη θέση των Fader. Για να μεταβάλλετε τη ρύθμιση ενός καναλιού, πρέπει πρώτα να ρυθμίσετε τον αντίστοιχο Fader στην αρχική του θέση.

Περαιτέρω ιδιότητες:

Τα πλήκτρα Flash αυξάνουν στον τρόπο λειτουργίας Upper τη φωτιστική ένταση των καναλιών 13 - 24.

3.3 Αλλαγή μεταξύ των Preset

Για να εναλλαχθείτε μεταξύ δύο Preset, απαιτείται ένα δεύτερο Preset. Αυτό δημιουργείται με τη βοήθεια των Fader στο τμήμα B MEMORY.

1. Ανοίξετε τον Fader B (42) και κλείστε τον Fader A (41). Ο MAIN-Fader παραμένει ανοιχτός.
2. Ρυθμίστε στη συνέχεια με τους Fader του τμήματος B MEMORY το φωτισμό. Όπως και πριν, μπορείτε και αυτή τη ρύθμιση να την παρακολουθήσετε με τη βοήθεια των LED ελέγχου.
3. Μετακινήστε τώρα το Master B προς τα κάτω (κλείσιμο) και το Master A προς τα επάνω (άνοιγμα). Το Preset B εξασθε-νείται και το Preset A ενισχύεται (χειροκίνητο Fade).

4. Το Τμήμα B Memory

Ως "Memory" χαρακτηρίζεται μια κατάσταση φωτισμού (Preset) η οποία έχει αποθηκευτεί ως ενιαία ενότητα.

Η λειτουργία Memory έχει οργανωθεί ως εξής:

Έχετε στη διάθεσή σας δέκα συστοιχίες αποθήκευσης που η κάθε μία διαθέτει δώδεκα θέσεις μνήμης (πλήκτρα FLASH 1-12), στις οποίες μπορείτε να αποθηκεύσετε ολοκληρωμένες εικόνες (καταστάσεις φωτισμού) (24 κανάλια). Η φωτιστική ένταση των επιμέρους ολοκληρωμένων εικόνων μπορεί να οριστεί με τον Fader, τον οποίο έχετε αντιστοιχίσει στην εικόνα κατά τη διαδικασία προγραμματισμού.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα Memory με διάφορους τρόπους:

1. Χειροκίνητη αύξηση φωτιστικής έντασης ή απότομη αύξηση φωτιστικής έντασης.
2. Εναλλαγή μεταξύ των Preset και των Memory.
3. Εναλλαγή ανάμεσα σε διαφορετικά Memory.
4. Εναλλαγή ανάμεσα σε Memory που ανήκουν σε διαφορετικές συστοιχίες. Υπάρχει δυνατότητα ταυτόχρονης ενεργοποίησης Memory από διαφορετικές συστοιχίες.

4.1 Προγραμματισμός, κλήση και αλλαγή των Memories (εικόνων σκηνής)

4.1.1 Προγραμματισμός

1. Ρυθμίστε στον τρόπο λειτουργίας Preset μια εικόνα σκηνής (Fader τμήματος A PRESET).
2. Για να αποθηκεύσετε μια εικόνα σκηνής, είναι απαραίτητο να εγκαταλείψετε τον τρόπο λειτουργίας Preset. Με το πάτημα των πλήκτρων UP/DOWN (19) περνάτε στον τρόπο λειτουργίας Memory. Η οθόνη Bank (18) δείχνει ποια συστοιχία (Bank) αποθήκευσης έχει επιλεγεί.

Πιέστε το πλήκτρο MEMORY (25) στο τμήμα προγραμματισμού. Η οθόνη (35) δείχνει το ακόλουθο κείμενο (παράδειγμα):



SEL.MEMORY --/07
PRESET ALL

Εικ. 4.1: Οθόνη "Προγραμματισμός Memory"

Η σημασία της επάνω γραμμής: Επόμενο βήμα (Select Memory), θέση (αριθμός θέσης/συστοιχία μνήμης).

Μέσω των πλήκτρων UP/DOWN έχετε ήδη επιλέξει μια συστοιχία μνήμης (7) και με ένα από τα πλήκτρα FLASH μπορείτε τώρα να επιλέξετε έναν αριθμό θέσης.

Κάτω γραμμή: Εκτέλεση της επιλογής με SOFT A (Preset) ή SOFT B (All).

Παρακαλούμε να πατήσετε το SOFT A (38), εάν θέλετε να αποθηκεύσετε μόνο το ρυθμισμένο Preset. Εάν πατήσετε το SOFT B (39), θα αποθηκεύσετε ταυτόχρονα σε αυτή τη θέση και ένα ενεργό Memory.

♦ Έτσι έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε από ένα Memory περισσότερες παραλλαγές. Το πώς μπορείτε να τροποποιήσετε ένα Memory αναφέρεται στο κεφάλαιο 4.1.3.

Εάν θέλετε να αποθηκεύσετε και άλλα Preset, επαναλάβετε απλά τα βήματα:

1. Ρυθμίστε ένα Preset (εικόνα σκηνής).
2. Επιλέξτε μια συστοιχία (Bank) με τα πλήκτρα UP/DOWN.
3. Ορίστε τη θέση αποθήκευσης με το πάτημα ενός από τα πλήκτρα FLASH (22) / (23).
4. Αποθηκεύστε το Preset ή την έξοδο της κονσόλας (SOFT A ή B).
5. Εάν δεν θέλετε να δημιουργήσετε άλλα Memory, μπορείτε να τερματίσετε τη διαδικασία με το πλήκτρο QUIT (40).

4.1.2 Ενεργοποίηση εικόνων σκηνής

Εάν θέλετε να ενεργοποιήσετε τις προγραμματισμένες εικόνες σκηνής, επιλέξτε απλά με το πλήκτρο UP/DOWN μια συστοιχία μνήμης και ανοίξτε έναν από τους Fader του τμήματος B MEMORY. Το Memory ελέγχεται με τον Fader, του οποίου το πλήκτρο FLASH πατήσατε νωρίτερα κατά τον προγραμματισμό.

♦ Για να μπορέσετε να δείτε τη ρύθμιση Memory στη σκηνή και στα LED, πρέπει επίσης να έχετε ανοίξει τον Fader B (42) και τον MAIN-Fader (43).

Απότομη κλήση των Memory

Με τα πλήκτρα FLASH (τμήμα 4) μπορείτε να καλέσετε τα Memory στη συστοιχία που μόλις ρυθμίστηκε, όπως και στον τρόπο λειτουργίας Preset ("P" στην οθόνη) τα επιμέρους κανάλια.

♦ Η λειτουργία Channel Flash δεν επιτρέπεται να είναι ενεργοποιημένη (πλήκτρο CH FLASH (32)).

4.1.3 Έλεγχος και μεταβολή των Memory (Preview)

Για να ελέγξετε τα Memory πριν την ενεργοποίηση, μπορείτε με το πλήκτρο PREVIEW (21) να απομονώσετε (τυφλή) την έξοδο της κονσόλας για αυτή τη διαδικασία. Έτσι θα μπορείτε να δείτε τη ρύθμισή σας μόνο στα LED ελέγχου. Οι υπόλοιπες λειτουργίες της EUROLIGHT LC2412 παραμένουν ενεργοποιημένες.

Παρακαλούμε να επιλέξετε με ένα πλήκτρο Flash το Memory, το οποίο θέλετε να ελέγξετε.

Εάν επιθυμείτε να μεταβάλετε το Memory που απεικονίζεται στον τρόπο λειτουργίας Preview, παρακαλούμε να επιλέξετε με το πλήκτρο SOFT B (39) τη λειτουργία MODIFY που απεικονίζεται στην οθόνη (βλέπε εικ. 4.2).



SEL.MEMORY 09/07
MODIFY

Εικ. 4.2: Οθόνη "Επεξεργασία Memory στον τρόπο λειτουργίας Preview"

Με τους Fader του τμήματος A PRESET μπορείτε στη συνέχεια να πραγματοποιήσετε τις επιθυμητές τροποποιήσεις. Για να μεταβάλετε τις προγραμματισμένες ρυθμίσεις των Preset-Fader, πρέπει να φέρετε (ασφαλίσετε) τον Fader στην αρχική του θέση. Τα κανάλια που δεν είχαν ενεργοποιηθεί κατά τον αρχικό προγραμματισμό μπορείτε να τα ενεργοποιήσετε κανονικά.

Παρακαλούμε να επιλέξετε με το SOFT B την επιλογή ENTER, για να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις. Ορίστε το επόμενο Memory ή εγκαταλείψτε με το πλήκτρο QUIT ⁽⁴⁰⁾ τον τρόπο λειτουργίας Preview.

Διαφορετικά μπορείτε επίσης απλά να προγραμματίσετε εκ νέου το Memory.

4.2 Εναλλαγή ανάμεσα σε διαφορετικές ρυθμίσεις

4.2.1 Εναλλαγή ανάμεσα σε Presets και Memories

Η εναλλαγή ανάμεσα σε Memories και Presets λειτουργεί ακριβώς όπως η εναλλαγή ανάμεσα σε δύο Preset, με τη διαφορά, ότι η EUROLIGHT LC2412 πρέπει για το σκοπό αυτό να βρίσκεται στον τρόπο λειτουργίας Memory.

1. Ρυθμίστε μια αποθηκευμένη εικόνα σκηνής (βλέπε 4.1.2).
2. Ρυθμίστε ένα Preset με τη βοήθεια των Fader του τμήματος A PRESET, ο Fader A παραμένει κλειστός.
3. Κλείστε στη συνέχεια τον Fader B και ανοίξτε τον Fader A. Στην έξοδο της κονσόλας μεταδίδεται τώρα το Preset και τα Memories καταστέλλονται.

4.2.2 Εναλλαγή ανάμεσα σε Memories

Για την εναλλαγή ανάμεσα σε διαφορετικά Memory έχετε στη διάθεσή σας περισσότερες δυνατότητες:

Αδιαβάθμητη εναλλαγή με τα πλήκτρα FLASH

Παρακαλούμε να πραγματοποιήσετε τις απαραίτητες βασικές ρυθμίσεις για αυτήν την ενέργεια ως εξής:

1. Απενεργοποιήστε το πλήκτρο CHANNEL FLASH ⁽³²⁾.
2. Ανοίξτε τον CHASE-Fader ⁽⁵⁰⁾.
3. Πιέστε το πλήκτρο INSERT ⁽⁴⁹⁾.
4. Ρυθμίστε το ρυθμιστή X-FADE ⁽⁵¹⁾ στην επιθυμητή ταχύτητα εναλλαγής.
5. Πιέστε το πλήκτρο FLASH (ένα από τα πλήκτρα ⁽²²⁾ / ⁽²³⁾).

Το Memory ενεργοποιείται. Η φωτιστική ένταση ορίζεται με τον CHASE-Fader και τον MAIN-Fader. Για να περάσετε σε κάποιο άλλο Memory, πιέστε απλά κάποιο άλλο πλήκτρο FLASH. Με το πλήκτρο STEP ⁽⁵³⁾ μπορείτε να εναλλάσσετε ανάμεσα σε δύο Memories (το τρέχον και το τελευταίο που είχε επιλεγεί πριν από αυτό). Με το πλήκτρο PRESET FLASH ⁽⁴⁴⁾ μπορείτε επίσης να ενεργοποιήσετε αντί ενός Memory, την τρέχουσα ρύθμιση Preset.

- ♦ Οι Fader A και B ⁽⁴¹⁾ και ⁽⁴²⁾ καθώς και οι Fader του τμήματος B MEMORY και του τμήματος A PRESET μπορούν σε αυτή τη λειτουργία να είναι κλειστοί. Στην περίπτωση αυτή θα βλέπετε μόνο τα Memory/ Preset που ενεργοποιήθηκαν μέσω των πλήκτρων FLASH.
- ♦ Εάν έχετε ενεργοποιήσει κάποιο κυλιόμενο φως (Chase), η λειτουργία του διακόπτεται μόλις πατήσετε το πλήκτρο INSERT. Εάν πατήσετε το πλήκτρο INSERT για δεύτερη φορά και απενεργοποιηθεί η αντίστοιχη λειτουργία, το φως Chase επανενεργοποιείται.

Χειροκίνητη εναλλαγή μεταξύ Memories με τον X-FADER

Εάν στη ρύθμιση που περιγράφεται στο κεφάλαιο 4.2.2 προσθέσετε και το πλήκτρο MANUAL ⁽⁵⁴⁾, ορίζετε το χρόνο εναλλαγής μόνος σας, περνώντας με το ρυθμιστή X-FADE από το ένα Memory στο άλλο.

1. Επιλέξτε με ένα πλήκτρο FLASH κάποιο Memory.
2. Εάν στη συνέχεια μετακινήσετε το ρυθμιστή X-FADE μέχρι το ένα από τα δύο άκρα της διαδρομής ρύθμισης, το Memory ενεργοποιείται.

♦ Εάν δεν επιλέξετε κάποιο καινούργιο Memory, μπορείτε να εναλλάσσετε ανάμεσα στα δύο που επιλέχθηκαν τελευταία.

Απενεργοποίηση Memory

Για να απενεργοποιήσετε (σβήσετε) κάποια Memory, παρακαλούμε να ελευθερώσετε το πλήκτρο INSERT ⁽⁴⁹⁾. Μετακινήστε περισσότερο το ρυθμιστή X-FADE, εάν προηγου-μένως είχατε ενεργοποιήσει κάποιο Memory, προς την ίδια κατεύθυνση. Το Memory θα απενεργοποιηθεί κατά την επιστροφή του ρυθμιστή. Εάν μετακινήσετε και πάλι το ρυθμιστή προς τα επάνω, δεν θα απεικονιστεί πλέον κανένα Memory.

♦ Εάν είχατε ενεργοποιήσει κάποιο κυλιόμενο φως (Chase) και διακόψατε προηγουμένως τη λειτουργία του πιέζοντας το πλήκτρο INSERT, κατά την επόμενη μετακίνηση του ρυθμιστή X-FADE ενεργοποιείται το επόμενο βήμα CHASE. Για να το απενεργοποιήσετε πρέπει πρώτα να επιλέξετε κάποιο Chase, το οποίο να μην περιλαμβάνει βήματα (βλέπε κεφάλαιο 6.2).

Εάν ελευθερώσετε και το πλήκτρο MANUAL, μπορείτε μέσω του πλήκτρου STEP ⁽⁵³⁾ να πραγματοποιήσετε την απενεργο-ποίηση στο χρόνο που έχετε ρυθμίσει με το ρυθμιστή X-FADE.

♦ Εάν είχατε μόλις επιλέξει κάποιο κυλιόμενο φως (Chase) και το διακόψατε προηγουμένως με το πάτημα του πλήκτρου INSERT, με το πάτημα του πλήκτρου STEP ενεργοποιείται το επόμενο βήμα CHASE.

4.2.3 Εναλλαγή ανάμεσα σε Memories σε διαφορετικές συστοιχίες

Μπορείτε να αλλάξετε συστοιχία επιλέγοντας απλά μια άλλη συστοιχία με τα πλήκτρα UP/DOWN. Το Memory που είχε ενεργοποιηθεί προηγουμένως παραμένει στη σκηνή, μέχρι να κατεβάσετε τον Fader στο μηδέν. Τα LED των πλήκτρων UP/DOWN αναβοσβήνουν, εάν υπάρχουν ακόμη ενεργά Memory από τη συστοιχία που “εγκαταλείψατε”. Ανοίξτε έναν από τους Memory-Fader, για να ενεργοποιηθεί το Memory που είναι αποθηκευμένο σε αυτή τη θέση στην καινούργια συστοιχία (Bank).

♦ Τα Memory που είχαν ενεργοποιηθεί πριν την αλλαγή συστοιχίας, παραμένουν ενεργοποιημένα στη σκηνή, μέχρι να ρυθμίσετε τον Fader στο μηδέν. Έτσι μπορείτε να δείτε περισσότερα Memory από διαφορετικές συστοιχίες ταυτόχρονα στη σκηνή (και στις λυχνίες ελέγχου).

4.3 Preset Flash και Memory Flash

4.3.1 Preset Flash

Με αυτό το πλήκτρο μπορείτε να εκτελέσετε τη λειτουργία Flash για το τμήμα A PRESET. Εάν η λειτουργία Solo δεν είναι ενεργοποιημένη, προστίθεται με το PRESET FLASH η διαμόρφωση φωτισμού που έχει ρυθμιστεί στο τμήμα A PRESET σε ένα ενεργό Memory (Fader A ⁽⁴¹⁾ στο μηδέν). Όταν η λειτουργία Solo είναι ενεργοποιημένη, απενεργοποιούνται τα Memory που είχαν επιλεγεί προηγουμένως.

Ρυθμίσεις:

Τρόπος λειτουργίας Memory, Memory Fader [13] ανοιχτός

Fader A κλειστός, MAIN-Fader [43] ανοιχτός

Με το PRESET FLASH μπορείτε να ενεργοποιήσετε τη ρύθμιση Preset. Η φωτιστική ένταση καθορίζεται από τον A PRESET-Fader και τον MAIN-Fader.

Με τη λειτουργία Solo: Τα Memory απενεργοποιούνται.

4.3.2 Memory Flash

Η λειτουργία "Memory Flash" μπορεί να χρησιμοποιηθεί, για την απότομη εισαγωγή των αποθηκευμένων Presets (= Memories) σε ένα ενεργό Preset, αντί για τη σταδιακή ενεργοποίησή τους με έναν Fader.

♦ **Στον τρόπο λειτουργίας Preset δεν μπορείτε να καλέσετε κανένα Memory και δεν είναι δυνατή η ενεργοποίηση της λειτουργίας "Memory Flash".**

Ρυθμίσεις:

Τρόπος λειτουργίας Memory, Memory Fader [13] ανοιχτός,

Fader A ανοιχτός, Fader B κλειστός ή μερικώς ανοιχτός, MAIN-Fader ανοιχτός.

Ενεργοποιήστε με το MEMORY FLASH τα επιλεγμένα Memory. Η φωτιστική ένταση καθορίζεται από τους B MEMORY-Fader και τον MAIN-Fader.

Με τη λειτουργία Solo: Το Preset απενεργοποιείται.

4.4 Προγραμματισμός Memory χωρίς άμεσο έλεγχο (τυφλά)

Τα Memory μπορούν εκτός από τη λειτουργία Preview (βλέπε κεφάλαιο 4.1.3), να προγραμματιστούν επίσης με έναν δεύτερο τρόπο, χωρίς να εμφανίζονται στη σκηνή. Βεβαιωθείτε για το σκοπό αυτό ότι το πλήκτρο LIVE [30] δεν είναι ενεργοποιημένο. Επίσης πρέπει ο Fader A να βρίσκεται στη θέση μηδέν.

Αφού πιάσετε το πλήκτρο MEMORY [25] στο τμήμα προγραμματισμού, επιλέξτε με τα πλήκτρα UP/DOWN μια συστοιχία αποθήκευσης και με το πλήκτρο Flash κάποιο Memory και επεξεργαστείτε το με τους Fader του τμήματος A PRESET. Οι ρυθμίσεις του Fader καταδεικνύονται μόνο από τις λυχνίες ελέγχου στα πλήκτρα Flash.

Παρακαλούμε να επιβεβαιώσετε με το SOFT A (Preset) ή το SOFT B (All) και να επεξεργαστείτε κάποιο άλλο Memory ή να τερματίσετε τη διαδικασία με το QUIT.

4.5 Έλεγχος επιμέρους Memory στη σκηνή (τρόπος λειτουργίας Live)

Ο τρόπος λειτουργίας Live σας δίνει τη δυνατότητα να ελέγξετε τα επιμέρους Memory και Chases στη σκηνή, χωρίς να χρειάζεται να διακόψετε για το σκοπό αυτό το τρέχον πρόγραμμα. Ο τρόπος λειτουργίας Live αντιστρέφει δηλαδή τις συνήθεις συνθήκες, στις οποίες βλέπετε ένα πρόγραμμα στη σκηνή, ενώ εσείς μπορείτε να επεξεργαστείτε με τη λειτουργία Preview τα κυλιόμενα φώτα και τα Memory με τη βοήθεια των LED ελέγχου.

Στον τρόπο λειτουργίας Live μπορείτε με επιλεγμένη τη λειτουργία Preview να εφαρμόσετε κάποια Memory στη σκηνή και να τα επεξεργαστείτε, χωρίς να διακόψετε το τρέχον πρόγραμμα. Απλά, κατά τη διάρκεια της διαδικασίας αυτής, το πρόγραμμα δεν είναι ορατό. Το ίδιο ισχύει και για την επιλογή Chase: Το φως Chase ενεργοποιείται όταν είναι πατημένο το πλήκτρο NUMBER [48] στη σκηνή.

1. Ενεργοποιήστε πρώτα το PREVIEW.
2. Ενεργοποιήστε τον τρόπο λειτουργίας Live, πιέζοντας το διακόπτη LIVE [30].
3. Επιλέξτε με το πλήκτρο Flash κάποιο Memory. Το Memory απεικονίζεται. Μέσω της επιλογής "MODIFY" στην οθόνη σας δίνεται τώρα η επιλογή να τροποποιήσετε το Memory.

4. Επιλέξτε με το πλήκτρο SOFT B την επιλογή "MODIFY", επεξεργαστείτε το Memory με τους Fader του τμήματος A PRESET και επιβεβαιώστε πάλι με το SOFT B ("ENTER").
5. Εάν θέλετε να εγκαταλείψετε τον τρόπο λειτουργίας Live, μπορείτε να τον ενεργοποιήσετε απλά πατώντας εκ νέου το διακόπτη LIVE.

4.6 Περαιτέρω χρήση των Memory

Έχετε στη διάθεσή σας ακόμη περισσότερες επιλογές για τη χρήση των Memory:

1. Χρήση των Memory ως "ενότητες" για τα κυλιόμενα φώτα (Memory Chase, κεφάλαιο 6.1.2).
2. Χρήση των Memory 9-12 μέσω της λειτουργίας Sound to light, δηλαδή αυτόματα ελεγχόμενα από τη μουσική.

5. Sound to Light

Για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε τη λειτουργία Sound to light, πρέπει να συνδέσετε μια πηγή σήματος με στάθμη Line (CD-Player, Tape Deck, έξοδος κονσόλας μίξης ή παρόμοια συσκευή) στην EUROLIGHT LC2412. Η κονσόλα LC2412 διαθέτει για το σκοπό αυτό στην πίσω πλευρά μια μονοφωνική υποδοχή βύσματος 6,3 mm (ANALOG IN [60]). Η προσαρμογή της στάθμης λειτουργεί αυτόματα. Όπως περιγράφηκε ήδη στο κεφάλαιο 2.3, η λειτουργία Sound to light επηρεάζει τα Memory που είναι αποθηκευμένα στις θέσεις 9-12.

Πιέστε το πλήκτρο SOUND TO LIGHT [20] και τραβήξτε τους Fader [14] - [17] στη μεσαία θέση. Με τον MAIN-Fader μπορείτε να διορθώσετε τη βασική φωτεινότητα.

Μπορείτε να μεταβάλλετε τη λειτουργία οργάνου φωτός με την αλλαγή της συστοιχίας. Η λειτουργία οργάνου φωτός μπορεί να συνδυαστεί ελεύθερα με τις υπόλοιπες λειτουργίες της κονσόλας.

6. Έλεγχος Κινουμένων Φωτων (Chase)

Τα κυλιόμενα φώτα (Chases) αποτελούν συχνότητες εικόνων σκηνής (Preset ή Memory), οι οποίες αποθηκεύονται και στη συνέχεια ενεργοποιούνται διαδοχικά. Η κονσόλα LC2412 μπορεί συνολικά να αποθηκεύσει 650 βήματα Chase και να διατηρήσει 99 Chases σε μία μνήμη, τα οποία μπορούν να αποτελούνται μέχρι και από 99 βήματα.

Για την ενεργοποίηση των κυλιόμενων φωτων υπάρχουν περισσότερες δυνατότητες:

- ελεγχόμενα από το ρυθμό του μπάσου μιας συνδεδεμένης πηγής ηχητικού σήματος (π.χ. CD-Player),
- ελεγχόμενα από την εσωτερική γεννήτρια χρονισμού (ρυθμίστε την ταχύτητα με το SPEED-Fader),
- χειροκίνητη διαδοχική εκτέλεση των βημάτων,
- διαδοχική εναλλαγή των βημάτων μέσω ρυθμιστή X-FADE.

6.1 Προγραμματισμός ή διακοπή λειτουργίας των προβολών

Τα κυλιόμενα φώτα αποτελούνται από Preset (Level Chase) ή Memory (Memory chase).

6.1.1 Προγραμματισμός ή διακοπή λειτουργίας των προβολέων

1. Παρακαλούμε να πιέσετε το πλήκτρο CHASE (26). Η οθόνη PROGRAMM (35) δείχνει το ακόλουθο κείμενο (παράδειγμα):

CHASE NR. 01(22)
->LEVEL<- MEMORY

Εικ. 6.1: Οθόνη "Προγραμματισμός Chase"

Η ένδειξη "LEVEL" σημειώνεται, όταν έχετε αποθηκεύσει Preset και η ένδειξη "MEMORY", όταν έχετε αποθηκεύσει κάποια Memory ως βήματα για τα κυλιόμενα φώτα.

Εάν σημειώνεται η ένδειξη "MEMORY", παρακαλούμε να επιλέξετε ένα άλλο Chase (με το DATA-Wheel (36)), εάν δεν θέλετε να μεταβάλλετε το τρέχον Chase.

2. Επιλέξτε "LEVEL" με το πάτημα του πλήκτρου SOFT A (38).

STEP: 01
ENTER DELETE

Εικ. 6.2: Οθόνη "Προγραμματισμός Level Chase"

Σε περίπτωση που η οθόνη εμφανίσει διαφορετικό κείμενο πιέστε το πλήκτρο SHIFT (37).

3. Μέσω του Fader καναλιού του τμήματος A PRESET μπορείτε στη συνέχεια να επεξεργαστείτε το επιλεγμένο βήμα. Για να μεταβάλλετε ένα ή περισσότερα ήδη ενεργά κανάλια, πρέπει πρώτα να φέρετε τον αντίστοιχο Fader στη θέση που είχατε αποθηκεύσει προηγουμένως (ασφάλιση).
4. Με το πλήκτρο SOFT A επιλέγετε "ENTER" και αποθηκεύετε έτσι αυτό το βήμα. Εάν θέλετε να διαγράψετε το βήμα, επιλέξτε "DELETE". Στην οθόνη θα απεικονιστεί αυτόματα το επόμενο βήμα.

Επεξεργαστείτε το όπως πριν ή επιλέξτε με το DATA-Wheel κάποιο άλλο βήμα.

Με το πλήκτρο QUIT τερματίζετε τον προγραμματισμό.

6.1.2 Προγραμματισμός Memory Chase

1. Ξεκινήστε τον προγραμματισμό, όπως περιγράφεται στην επάνω πλευρά πιέζοντας το πλήκτρο CHASE (26).
2. Επιλέξτε ένα Chase μέσω του DATA-Wheel. Η οθόνη σας δείχνει εάν πρόκειται για Level Chase ή Memory Chase.
3. Με το πλήκτρο SOFT B επιλέγετε το "MEMORY".
- ♦ Εάν έχετε επιλέξει κάποιο Level-Chase και επιλέξετε "MEMORY" (ή αντιστρόφως), θα ερωτηθείτε μέσω της οθόνης, εάν θέλετε να προγραμματίσετε μια καινούργια αλληλουχία κυλιόμενων φώτων. Εάν επιλέξετε το "YES", διαγράφετε το αρχικό Chase.
4. Επιλέξτε μια συστοιχία μνήμης με τα πλήκτρα UP/DOWN (19) και με την πίεση ενός πλήκτρου FLASH ένα Memory. Η επιλογή σας απεικονίζεται στις λυχνίες ελέγχου.

STEP: 01 09 04
ENTER DELETE

Εικ. 6.3: Οθόνη "Προγραμματισμός Memory Chase"

Η οθόνη σας δείχνει το επιλεγμένο Memory και τη συστοιχία μνήμης, στην οποία βρίσκεται το Memory. Παράδειγμα:

STEP: 01 09 (Memory) 04 (Bank).

5. Επιβεβαιώστε την επιλογή σας με το SOFT A ("ENTER").
6. Εισάγετε με τον ίδιο τρόπο όσα Memory θέλετε (μέγ. 99 βήματα).
7. Τερματίστε τον προγραμματισμό με το πλήκτρο QUIT.

6.1.3 Διακοπή λειτουργίας των προβολέων

Εάν θέλετε να διακόψετε πλήρως τη λειτουργία ενός προβολέα Chase, εκτελέστε τα ακόλουθα βήματα:

1. Πιέστε το πλήκτρο CHASE (26), ώστε να μεταβείτε στο μενού. Με τον τροχό DATA επιλέξτε τον ανάλογο προβολέα Chase.
2. Με τις επιλογές SOFT A ή B ("LEVEL" ή "MEMORY" στην οθόνη) έχετε τη δυνατότητα να καθορίσετε τον τύπο Chase που θέλετε να προγραμματίσετε, αφού ολοκληρωθούν τα βήματα. Εάν θέλετε απλώς να διακόψετε τη λειτουργία του, προβείτε σε μια επιλογή, ώστε να μεταβείτε στο επόμενο παράθυρο επιλογών.
3. Ενεργοποιήστε τη λειτουργία Shift, πιέζοντας το πλήκτρο SHIFT (37).

STEP: 01
INSERT DELALL

Εικ. 6.4: Οθόνη "Διαγραφή βημάτων προβολέων"

4. Με το SOFT B επιλέγετε "DELALL". Με αυτόν τον τρόπο διαγράφονται όλα τα βήματα του αναλόγου προβολέα. Τώρα μπορείτε να πραγματοποιήσετε άμεσα τον προγραμματισμό καινούριου προβολέα. Εάν στο σημείο 2 έχετε επιλέξει "MEMORY", τότε πρέπει να πιέσετε πρώτα το πλήκτρο SHIFT.

6.2 Ενεργοποίηση και απενεργοποίηση κυλιόμενων φώτων

Επιλογή κυλιόμενων φώτων: ρατήστε πατημένο το πλήκτρο NUMBER (48).

Το τρέχον κυλιόμενο φως απεικονίζεται στα LED ελέγχου, χωρίς να είναι ορατό στη σκηνή (αυτόματο Preview).

Όσο κρατάτε το πλήκτρο NUMBER πατημένο, μπορείτε να δείτε με το DATA-Wheel (36) όλα τα προγραμματισμένα κυλιόμενα φώτα.

Με το ρυθμιστή SPEED (52) μπορείτε να ρυθμίσετε την επιθυμητή ταχύτητα.

Ελευθερώστε το πλήκτρο NUMBER και το κυλιόμενο φως θα ενεργοποιηθεί.

Για να μπορέσετε να δείτε το κυλιόμενο φως στη σκηνή, πρέπει να έχετε ρυθμίσει προς τα επάνω τον CHASE-Fader και τον MAIN-Fader (43).

Σταμάτημα του κυλιόμενου φωτός

1. Ρυθμίστε τον CHASE-Fader (50) στο "0" (μόνο απενεργοπ.).
2. Πιέστε το INSERT ή το MANUAL.
3. Απενεργοποιήστε τον τρόπο λειτουργίας SOUND ή RUN.
4. Επιλέξτε ένα κυλιόμενο φως, το οποίο δεν περιλαμβάνει προγραμματισμένα βήματα.

6.2.1 Έλεγχος των κυλιόμενων φώτων μέσω της μουσικής

Εάν έχετε συνδέσει μια πηγή ηχητικού σήματος στην υποδοχή ANALOG IN ^[60] στην πίσω πλευρά της EUROLIGHT LC2412, μπορείτε να αφήσετε το ρυθμό των χαμηλών συχνοτήτων της μουσικής να ελέγχει την ταχύτητα των Chases.

Ο πίνακας 6.1 σας δείχνει τις απαραίτητες ρυθμίσεις:

Πλήκτρο	On	Off
INSERT		•
MANUAL		•
SOUND	•	
RUN		•

Πιν. 6.1: Έλεγχος του κυλιόμενου φωτός μέσω του ήχου

Μπορείτε να ενεργοποιείτε βήματα κυλιόμενου φωτός παράλληλα με το πλήκτρο STEP ^[53]. Με το ρυθμιστή X-Fade μπορείτε να ρυθμίσετε την ταχύτητα εναλλαγής.

6.2.2 Έλεγχος των κυλιόμενων φώτων μέσω του SPEED-Fader (RUN)

Εάν θέλετε να ελέγξετε το ρυθμό του κυλιόμενου φωτός από την εσωτερική γεννήτρια, πρέπει να ενεργοποιήσετε με το πολλαπλό πάτημα του πλήκτρου SOUND/RUN ^[55] τη λειτουργία "Run" (το κίτρινο LED ανάβει).

Με το ρυθμιστή SPEED ^[52] μπορείτε να ελέγξετε την ταχύτητα.

Όπως και στον έλεγχο μέσω του ήχου μπορείτε επίσης να ενεργοποιήσετε τα βήματα των κυλιόμενων φώτων παράλληλα με το πλήκτρο STEP (ενδεχομένως και με ένα ποδοδιακόπτη συνδεδεμένο στην υποδοχή FOOTSWITCH).

Πλήκτρο	On	Off
INSERT		•
MANUAL		•
SOUND		•
RUN	•	

Πιν. 6.2: Έλεγχος κυλιόμενων φώτων με εσωτερική γεννήτρια χρονισμού

6.2.3 Χειροκίνητη εναλλαγή με το ρυθμιστή X-FADE (τρόπος λειτουργίας Manual)

Πιέστε το πλήκτρο MANUAL ^[54]. Με το ρυθμιστή X-FADE μπορεί να πραγματοποιηθεί η διαδοχική εναλλαγή όλων των βημάτων του κυλιόμενου φωτός.

Πλήκτρο	On	Off
INSERT		•
MANUAL	•	

Πιν. 6.3: Έλεγχος κυλιόμενου φωτός μέσω ρυθμιστή X-Fade

Στην οθόνη απεικονίζεται κάθε βήμα, ενώ το πλήκτρο STEP δεν λειτουργεί. Εάν ενεργοποιήσετε επιπροσθέτως το πλήκτρο INSERT, μπορείτε να εναλλάσσετε ανάμεσα στα δύο τελευταία επιλεγμένα βήματα.

Πλήκτρο	On	Off
INSERT	•	
MANUAL	•	

Πιν. 6.4: Εναλλαγή μπροστά - πίσω μέσω ρυθμιστή X-Fade

6.2.4 Χειροκίνητη εναλλαγή με το πλήκτρο STEP ^[53]

Όταν τα πλήκτρα MANUAL, SOUND και RUN είναι απενεργοποιημένα μπορείτε να ενεργοποιήσετε τα βήματα των κυλιόμενων φώτων μόνο με το πλήκτρο STEP (ή μέσω ποδοδιακόπτη).

Πλήκτρο	On	Off
INSERT		•
MANUAL		•
SOUND		•
RUN		•

Πιν. 6.5: Έλεγχος κυλιόμενων φώτων με το πλήκτρο STEP

Insert

Εάν ενεργοποιήσετε επιπροσθέτως το πλήκτρο INSERT, μπορείτε να εναλλάσσετε μεταξύ των δύο τελευταίων επιλεγμένων βημάτων.

- ♦ Εάν την ίδια στιγμή έχετε ενεργοποιήσει κάποιο κυλιόμενο φως (Chase), η λειτουργία αυτή διακόπτεται μόλις πιέσετε το πλήκτρο INSERT. Εάν πιέσετε το πλήκτρο INSERT για δεύτερη φορά, το Chase συνεχίζει. Τα INSERT και MANUAL μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν στους τρόπους λειτουργίας SOUND και RUN.
- ♦ Αντί να εναλλάσσετε μεταξύ δύο Chase Steps, μπορείτε επίσης με την ενεργοποίηση της λειτουργίας Insert να επιλέξετε ένα Memory (πλήκτρα FLASH /) και να εναλλάσσετε μεταξύ του τελευταίου βήματος (Step) και του Memory. Επίσης μπορείτε με το πλήκτρο STEP να εναλλάσσετε αδιαβάθμητα μεταξύ ενός Preset και ενός Memory (ή ενός Step).

Πραγματοποιήστε για το σκοπό αυτό τα εξής:

1. Σταματήστε το τρέχον Chase με το πλήκτρο INSERT.
2. Επιλέξτε ένα Memory με ένα από τα πλήκτρα FLASH.
3. Ανοίξτε έναν ή περισσότερους Preset-Fader (ο A Fader ^[41] είναι κλειστός).
4. Εισάγετε το ρυθμισμένο Preset με το πλήκτρο PRESET FLASH.
5. Μεταβείτε με το πλήκτρο Step από το ένα στο επόμενο.

6.2.5 Αντικατάσταση βημάτων Memory

Για να αντικαταστήσετε ένα Memory Step εντός ενός κυλιόμενου φωτός, πρέπει να εκτελέσετε τα εξής βήματα:

1. Πιέστε το πλήκτρο CHASE ^[26] και επιλέξτε Chase με το DATA-Wheel (πρέπει να είναι Memory Chase).
2. Πιέστε το πλήκτρο SOFT B. Στη συνέχεια μπορείτε να περάσετε από όλα τα επιμέρους βήματα Chase με το DATA-Wheel, ενώ τα βήματα καταδεικνύονται μέσω των LED. Επιλέξτε το βήμα, το οποίο θέλετε να αντικαταστήσετε. Στην επάνω δεξιά πλευρά της οθόνης απεικονίζονται η θέση συστοιχίας και η συστοιχία (Bank) του τρέχοντος βήματος.
3. Επιλέξτε ένα καινούργιο Memory, το οποίο θέλετε να αντικαταστήσει το παλιό.
4. Πιέστε το SOFT A για "ENTER". Η οθόνη περνάει αυτόματα στο επόμενο βήμα.
5. Αντικαταστήστε κάποιο άλλο βήμα (Step) ή τερματίστε τη διαδικασία προγραμματισμού με το QUIT.

6.2.6 Προσθήκη βημάτων Memory

1. Εκτελέστε τα ίδια βήματα με εκείνα που περιγράφονται στο κεφάλαιο 6.2.5 σημείο 1 και σημείο 2. Σε αυτήν την περίπτωση επιλέγετε όμως το βήμα, πριν από το οποίο θέλετε να εισάγετε ένα καινούργιο βήμα. Αυτό και όλα τα επόμενα βήματα μετακινούνται κατά την εισαγωγή ένα βήμα προς τα επάνω.
2. Ενεργοποιήστε τη λειτουργία Shift (πλήκτρο SHIFT ^[37]).
3. Επιλέξτε το Memory (πλήκτρο Flash), το οποίο θέλετε να εισάγετε. Το Memory απεικονίζεται στα LED.
4. Πιέστε το SOFT A για "INSERT".
5. Εισάγετε περαιτέρω βήματα ή τερματίστε τη διαδικασία προ-γραμματισμού με το πλήκτρο QUIT.

6.3 Αποθήκευση κυλιόμενων φώτων ως Memories (Chase to Memory)

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε μέχρι πέντε κυλιόμενα φώτα ταυτόχρονα, εάν αποθηκεύσετε τέσσερα κυλιόμενα φώτα στις προβλεπόμενες για αυτό το σκοπό θέσεις συστοιχίας 9-12. Τυχόν ήδη υπάρχουσες ρυθμίσεις διαγράφονται.

1. Πιέστε το πλήκτρο CTM ^[27].

CHASE TO MEMORY
SELECT CTM 9..12

Εικ 6.5: Αρχικό μενού για τον προγραμματισμό CTM

2. Επιλέξτε μια συστοιχία Memory με τα πλήκτρα UP/DOWN ^[19].
3. Με ένα από τα τέσσερα πλήκτρα FLASH ^[23] μπορείτε να επιλέξετε το Memory, στο οποίο θέλετε να αποθηκευτεί το Chase. Αυτά τα πλήκτρα Flash διαθέτουν ένα δεύτερο (κίτρινο) LED, το οποίο αναβοσβήνει με το ρυθμό, εάν έχετε αποθηκεύσει εκεί κάποιο κυλιόμενο φως.

10/04 CHASE: - -
TIME 01.0 EXT

Εικ 6.6: Μενού επιλογής για το Memory, τον αριθμό κυλιόμενων φώτων και τον τρόπο λειτουργίας TakT

Αριστερά επάνω στην οθόνη απεικονίζονται οι αριθμοί Memory και η συστοιχία που έχετε επιλέξει.

4. Επιλέξτε ένα κυλιόμενο φως με την περιστροφή του DATA-Wheel. Το επιλεγμένο κυλιόμενο φως απεικονίζεται στις λυχνίες ελέγχου, χωρίς να είναι ορατό στη σκηνή.
5. Ορίστε το ρυθμό:
 - α) Εισαγωγή μέσω του DATA-Wheel: ρατήστε το πλήκτρο SOFT A πατημένο και επιλέξτε με την περιστροφή του DATA-Wheel χρόνο (μέχρι μέγ. 10 δευτ.).
 - β) Αυτόματος έλεγχος μέσω του ρυθμού των χαμηλών συχνο-τήτων: Επιλέξτε με το πλήκτρο SOFT B ^[39] την επιλογή EXT. Το κίτρινο LED στο πλήκτρο Flash δείχνει στην περί-πτωση αυτή το ρυθμό των χαμηλών συνοτήτων (μπάσα).
6. Τερματίστε τη διαδικασία προγραμματισμού με το πλήκτρο QUIT.

6.3.1 Ενεργοποίηση κυλιόμενων φώτων που έχουν αποθηκευτεί ως Memory (CTM)

Η ενεργοποίηση των κυλιόμενων φώτων που έχουν αποθηκευτεί στο Memory λειτουργεί ακριβώς όπως και στα υπόλοιπα Memory. Για να τα αναπαράγετε δηλαδή στη σκηνή, πρέπει να επιλέξετε τη συστοιχία (Bank) και να ανοίξετε τον Memory-Fader και τον B-Fader ^[42].

6.3.2 Έλεγχος και επεξεργασία των CTM

Τρόπος λειτουργίας αναπαραγωγής και ταχύτητα

Μπορείτε μετά την ολοκλήρωση του προγραμματισμού Chase να ελέγξετε και να μεταβάλετε τον τρόπο λειτουργίας αναπαραγωγής και την ταχύτητα, χωρίς αυτό να είναι ορατό στη σκηνή. Αυτό είναι ιδιαίτερα πρακτικό, εάν δημιουργείτε ένα show φώτων και δεν έχετε το χρόνο να προγραμματίσετε με την ησυχία σας ένα καινούργιο κυλιόμενο φως.

1. Πατήστε το πλήκτρο PREVIEW ^[21] και επιλέξτε το Memory (πλήκτρα Flash 9-12), το οποίο θέλετε να ελέγξετε και ενδεχομένως να επεξεργαστείτε.

SEL. MEMORY 11/04
CTM MODIFY

Εικ 6.7: Οθόνη "Έλεγχος και προγραμματισμός CTM"

Δεξιά επάνω στην οθόνη απεικονίζεται τώρα το Memory (11) και το Bank (04).

2. Ορίστε το ρυθμό και τον τρόπο λειτουργίας αναπαραγωγής, όπως περιγράφεται στο κεφάλαιο 6.3 στο σημείο 5.
3. Τερματίστε τη διαδικασία προγραμματισμού με το QUIT.

6.4 Έλεγχος Chase στον τρόπο λειτουργίας Live

Ο τρόπος λειτουργίας Live μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για τα Chases. Περισσότερες πληροφορίες για τον τρόπο λειτουργίας Live θα βρείτε στο κεφάλαιο 4.5.

Για να ελέγξετε κάποια κυλιόμενα φώτα στον τρόπο λειτουργίας Live, παρακαλούμε να ενεργήσετε ως εξής:

1. Ενεργοποιήστε τον τρόπο λειτουργίας Live πατώντας το διακόπτη LIVE ^[30].
2. Πιέστε το πλήκτρο NUMBER. Το κυλιόμενο φως ενεργο-ποιείται στη σκηνή, όση ώρα κρατάτε το πλήκτρο πατημένο.
3. Για να εγκαταλείψετε τον τρόπο λειτουργίας Live, πατήστε απλά εκ νέου το διακόπτη LIVE.

7. Προσθετες Λειτουργιες της LC2412

7.1 Φραγή προγραμματισμού

Για να αποφύγετε την τροποποίηση του προγραμματισμού σας από αναρμόδιους μπορείτε να μπλοκάρετε τις λειτουργίες προγραμματισμού της κονσόλας σας. Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε διάφορες λειτουργίες φραγής.

Τρόπος λειτουργίας LOCK PRESET

Η LC2412 μπορεί να τεθεί πλέον σε λειτουργία μόνο στον τρόπο λειτουργίας Preset, ενώ η εμφάνιση των Memories δεν είναι πλέον δυνατή. Εξακολουθεί να υπάρχει η δυνατότητα εφαρμογής των Chases.

Τρόπος λειτουργίας LOCK PROGRAMMING

Η κονσόλα εξακολουθεί να βρίσκεται σε ετοιμότητα λειτουργίας, μόνο που η τροποποίηση προγραμματισμένων Memory ή βημάτων Chase είναι δυνατή μόνο μετά την άρση της φραγής.

Φραγή / άρση της φραγής

1. Κρατήστε πατημένα τα SOFT A και SOFT B και πατήστε ταυτόχρονα το πλήκτρο FLASH για το κανάλι 1 (τέρμα αρι-στερά).
2. Με το DATA-Wheel μπορείτε πλέον να επιλέξετε διάφορα μενού.
3. Όταν έχετε επιλέξει τους τρόπους λειτουργίας που επιθυμείτε, μπορείτε πλέον πατώντας το πλήκτρο SOFT B να ενεργο-ποιήσετε και να απενεργοποιήσετε ξανά τη φραγή.
4. Τερματίστε τη διαδικασία προγραμματισμού με το πλήκτρο QUIT.

7.2 Πάγωμα εξόδου (Hold)

Εάν θέλετε να αφήσετε την έξοδο της κονσόλας στην τρέχουσα κατάσταση, ενώ διενεργείτε κάποια άλλη ρύθμιση, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πλήκτρο HOLD.

1. Πατήστε το πλήκτρο HOLD [46].

SET MAIN TO ZERO
CANCEL

Εικ 7.1: Οθόνη "Πάγωμα εξόδου (Hold)"

2. Ρυθμίστε τα Memory και τα Preset σύμφωνα με τις επιθυμίες σας.
3. Σε περίπτωση που θέλετε να αρχίσετε ένα καινούργιο Chase, επιλέξτε με το γνωστό τρόπο το Chase πατώντας το πλήκτρο NUMBER και περιστρέφοντας το DATA-Wheel. Το κάθε φορά επιλεγμένο Chase απεικονίζεται στις ενδεικτικές λυχνίες για όσο διάστημα κρατάτε πατημένο το πλήκτρο.

Τερματισμός του "Hold"

Για να μεταβείτε ομαλά από τη μία ρύθμιση στην άλλη, κλείστε τελείως τον MAIN-Fader και στη συνέχεια ανοίξτε τον ξανά. Ατά την μετακίνηση του Fader προς τα επάνω, απενεργοποιείται η παλιά ρύθμιση και ενεργοποιείται η καινούργια.

Ο τρόπος λειτουργίας Hold απενεργοποιείται αυτόματα, όταν ο MAIN-Fader φτάσει στον επάνω αναστολέα κατά την δεύτερη μετακίνησή του προς τα επάνω.

Στην οθόνη μπορείτε να επιλέξετε "CANCEL" με το πλήκτρο SOFT B για να εγκαταλείψετε ξανά τον τρόπο λειτουργίας.

7.3 Τα ειδικά κανάλια

Τα δύο ειδικά κανάλια [8] και [9] είναι ιδιαίτερα κατάλληλα για εφέ, που θέλετε να ενεργοποιήσετε ανεξάρτητα από τις υπόλοιπες ρυθμίσεις της EUROLIGHT LC2412. Τέτοιου είδους εφέ είναι π.χ. μηχανές παραγωγής νέφους, εναλλάκτες χρωμάτων ή μοτέρ κρυστάλλινων σφαιρών. Για αυτά τα δύο κανάλια μπορείτε να προγραμματίσετε ειδικούς τρόπους λειτουργίας:

- **Τρόπος λειτουργίας Toggle:** Το πλήκτρο SPECIAL λειτουργεί όπως ένας διακόπτης. Πατώντας και αφήνοντας ξανά ελεύθερο το πλήκτρο ενεργοποιείται η μηχανή παραγωγής νέφους (ή κάποια άλλη λειτουργία). Για να την απενεργο-ποιήσετε ξανά, πρέπει να πατήσετε και να αφήσετε ξανά ελεύθερο το πλήκτρο.
- **Τρόπος λειτουργίας Flash:** Το πλήκτρο SPECIAL είναι ενεργοποιημένο για όσο χρονικό διάστημα κρατάτε πατημένο το πλήκτρο. Μόλις αφήσετε το πλήκτρο, απενεργοποιείται ξανά η λειτουργία που είναι αντιστοιχισμένη σε αυτό το κανάλι.

- **Τρόπος λειτουργίας Kill:** Παρόμοια όπως και στον τρόπο λειτουργίας Flash, η συνδεδεμένη λειτουργία ενεργοποιείται μόνο όταν κρατάτε πατημένο το πλήκτρο. Επιπροσθέτως όμως, απενεργοποιείτε ταυτόχρονα όλες τις υπόλοιπες λειτουργίες.

Για να προγραμματίσετε τους διαφόρους τρόπους λειτουργίας ακολουθήστε τα ακόλουθα βήματα:

1. Πιέστε το πλήκτρο UTILITY 2 [29].
2. Επιλέξτε με το SOFT B την επιλογή "MORE".
3. Μέσω της οθόνης επιλέγετε με το πλήκτρο SOFT A [38] την επιλογή "SELECT SPECIAL".
4. Στο επόμενο μενού το πλήκτρο SPECIAL 1 ονομάζεται KEY 1 (SPECIAL 2: KEY 2). Εάν θέλετε να αλλάξετε τον τρόπο λειτουργίας αυτού του πλήκτρου, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο SOFT A (για KEY 1, SOFT B για KEY 2) και επιλέξτε με το DATA-Wheel την επιλογή που επιθυμείτε.
5. Με το πλήκτρο QUIT [40] επιβεβαιώνετε την επιλογή σας και επιστρέφετε στο βασικό μενού.

Κατά την αντιστοίχιση σε κανάλια DMX, τα ειδικά κανάλια χαρακτηρίζονται ως κανάλια κονσόλας 25 και 26 (βλέπε επίσης κεφάλαιο 8.2.2.)

7.4 Τρόπος λειτουργίας θεάτρου

Με την EUROLIGHT LC2412 έχετε τη δυνατότητα να αποθηκεύσετε μια μακριά ακολουθία (99 βήματα) στην οποία μπορείτε να καθορίσετε ένα ξεχωριστό χρόνο εναλλαγής για κάθε βήμα. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να φορτώσετε στη μνήμη Chase ένα σκελετό για ένα ολόκληρο θεατρικό έργο, το οποίο μπορείτε να εμπλουτίσετε στη συνέχεια με Preset και Memory. Ο τρόπος λειτουργίας θεάτρου είναι λοιπόν μια ειδική μορφή του προγραμματισμού Chase. Για να μπορεί να διαμορφωθεί με τον ίδιο ευέλικτο τρόπο και η χρονική ακολουθία, τα διαδοχικά βήματα δεν ελέγχονται από ένα ηχητικό σήμα ή αυτόματα, αλλά το καθένα ενεργοποιείται με το χέρι.

Βασικές ρυθμίσεις για τον τρόπο λειτουργίας θεάτρου

Για να μπορείτε να εργαστείτε με τον τρόπο λειτουργίας θεάτρου πρέπει να πληρούνται οι ακόλουθοι όροι:

- Η μονάδα ελέγχου των κυλιόμενων φώτων μέσω της ενσωμα-τωμένης γεννήτριας χρονισμού (RUN) πρέπει να είναι απε-νεργοποιημένη,
- η μονάδα ελέγχου των κυλιόμενων φώτων μέσω ενός εξωτε-ρικού ηχητικού σήματος (SOUND) πρέπει να είναι απενεργο-ποιημένη,
- το MANUAL [54] πρέπει να είναι απενεργοποιημένο,
- το INSERT [49] πρέπει επίσης να είναι απενεργοποιημένο.

7.4.1 Ενεργοποίηση τρόπου λειτουργίας θεάτρου

Για να ρυθμίσετε τον τρόπο λειτουργίας θεάτρου πρέπει να διενεργήσετε τα ακόλουθα βήματα:

1. Πατήστε το πλήκτρο UTILITY 1.
2. Στο επόμενο μενού επιλέξτε με το πλήκτρο SOFT B την επιλογή "MORE".
3. Με το πλήκτρο SOFT-B μπορείτε στη συνέχεια να ενεργο-ποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε τον τρόπο λειτουργίας θεάτρου.
4. Πατήστε το πλήκτρο QUIT για να επιστρέψετε στο βασικό μενού. Όταν είναι ενεργοποιημένος ο τρόπος λειτουργίας θεάτρου, εμφανίζεται στην οθόνη η ένδειξη "T".

7.4.2 Προγραμματισμός χρόνων Fade στον τρόπο λειτουργίας θεάτρου

Δεδομένου ότι ο τρόπος λειτουργίας θεάτρου αποτελεί ειδική μορφή των κυλιόμενων φώτων, ο προγραμματισμός των βημάτων για τον τρόπο λειτουργίας θεάτρου ωφελεί και το μενού και το χειρισμό για τα κυλιόμενα φώτα. Με τον ίδιο τρόπο η ακολουθία που είναι αποθηκευμένη στον τρόπο λειτουργίας θεάτρου αποθηκεύεται απλά ως Chase.

Προβείτε λοιπόν στις εξής ενέργειες, για να προγραμματίσετε βήματα για ένα κυλιόμενο φως στον τρόπο λειτουργίας θεάτρου:

1. Ενεργοποιήστε τον τρόπο λειτουργίας θεάτρου όπως περιγράφεται στο προηγούμενο κεφάλαιο.
 2. Πατήστε το πλήκτρο CHASE [26] και επιλέξτε ένα κυλιόμενο φως.
 3. Επιλέξτε "LEVEL" ή "MEMORY".
 4. Επεξεργαστείτε το επιθυμητό βήμα ή επιλέξτε μια μνήμη.
 5. Πατήστε το SOFT A για "ENTER".
 6. Περιστρέψτε το DATA-Wheel για να ρυθμίσετε τον επιθυμητό χρόνο Fade (μέγ. 10 δευτ.). Εφόσον έχει ρυθμιστεί ήδη χρόνος Fade, εμφανίζεται αυτός ο χρόνος.
 7. Επιλέξτε με το SOFT A την επιλογή "CONT" (Continue). Με αυτό τον τρόπο φορτώνετε τον προγραμματισμό και μπορείτε να εισάγετε το επόμενο βήμα και το χρόνο Fade.
 8. Πατήστε το πλήκτρο QUIT για να επιστρέψετε στο βασικό μενού.
- ♦ Οι αποθηκευμένοι χρόνοι Fade μπορούν να αποθηκευτούν επίσης, όπως και τα κυλιόμενα φώτα και τα Memory, στη Memory Card.

7.5 Οι λειτουργίες MIDI

Τις εντολές ελέγχου MIDI μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε όχι μόνο για το χειρισμό μουσικών οργάνων αλλά και για τον έλεγχο λειτουργιών της LC2412. Για αυτό το σκοπό χρειάζεστε ένα λογισμικό Sequencer, στο οποίο θα εισάγετε τις σχετικές εντολές.

Το μεγάλο πλεονέκτημα στον προγραμματισμό MIDI βρίσκεται στο ότι μπορείτε να προγραμματίσετε ένα ολοκληρωμένο show μέσω MIDI και στη συνέχεια απλά να το αφήσετε να τρέξει.

Μια εξίσου εύκολη όπως και ευφυή δυνατότητα αποθήκευσης show είναι να μεταδίδονται μέσω MIDI Out στον MIDI-Sequencer. Στο παράρτημα αυτού του εγχειριδίου θα βρείτε έναν πίνακα εφαρμογών MIDI καθώς και τα απαραίτητα στοιχεία για τους επιμέρους Controller.

7.5.1 Σύνδεση δύο EUROLIGHT LC2412

Ο έλεγχος μέσω MIDI σας δίνει επιπρόσθετα τη δυνατότητα να συνδέσετε μια δεύτερη LC2412 στην πρώτη κονσόλα. Συνδέστε την υποδοχή MIDI OUT [58] της πρώτης κονσόλας (πομπός) με την υποδοχή MIDI IN [59] της δεύτερης LC2412 (δέκτης).

Στο μενού πρέπει να ρυθμίσετε τον τρόπο λειτουργίας MIDI.

1. Πατήστε το πλήκτρο UTILITY 2.
2. Επιλέξτε την επιλογή "MORE".

SELECT SPECIAL SELECT MIDI

Εικ. 7.2: Οθόνη "SELECT MIDI"

3. Επιλέξτε την επιλογή "SELECT MIDI".

MIDI CHANNEL: 01
>IN< >OUT<

Εικ. 7.3: Οθόνη "ανάλι MIDI"

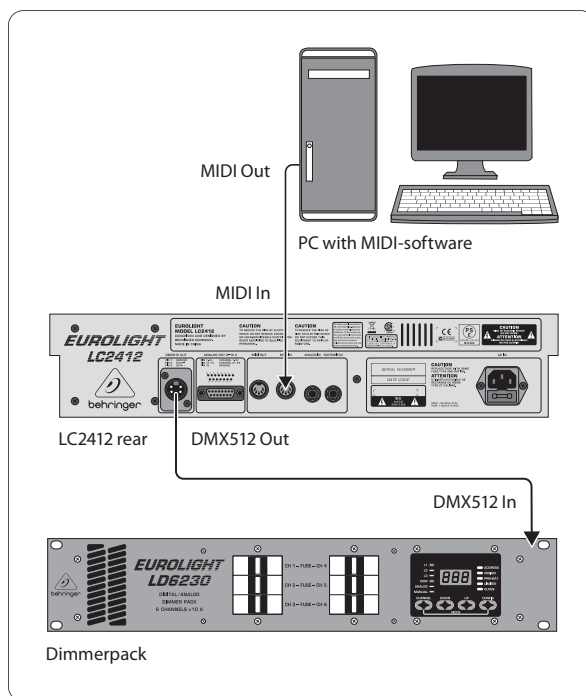
4. Με το DATA-Wheel μπορείτε πλέον να επιλέξετε το κανάλι MIDI, στο οποίο θέλετε να γίνεται λήψη (IN) ή αποστολή (OUT). Με τα πλήκτρα SOFT A ρυθμίζετε την κονσόλα στο "λήψη", με το πλήκτρο SOFT B στο "αποστολή".

Όλες οι ρυθμίσεις που πραγματοποιούνται στην πρώτη κονσόλα, πραγματοποιούνται στη συνέχεια παράλληλα και στη δεύτερη κονσόλα (π.χ. και η αλλαγή συστοιχίας μνημών). Μπορείτε δηλαδή να εμφανίσετε Preset, Memory και Chase από την πρώτη κονσόλα (Master). Μεταδίδονται μόνο εντολές ελέγχου, ενώ δεν μπορεί να τροποποιηθεί η μνήμη της δεύτερης κονσόλας (Slave).

♦ Αυτό δεν ισχύει για τον MAIN-Fader της δεύτερης κονσόλας. Μπορείτε να ελέγξετε χειροκίνητα τη βασική φωτεινότητα της κονσόλας-δέκτη.

Προγραμματισμός

Όταν συνδέετε δύο κονσόλες φώτων, πρέπει να πραγματοποιείτε παράλληλα τον προγραμματισμό Chases και Memories, δηλαδή από τη μία κονσόλα στην επόμενη δεν μεταδίδονται συγκεκριμένοι προγραμματισμοί μνημών, παρά μόνο εντολές εμφάνισης.



Εικ. 7.4: αλωδίωση MIDI

7.6 Αποθήκευση δεδομένων σε Memory-Card

Η EUROLIGHT LC2412 είναι μια πολύ ευέλικτη συσκευή, στην οποία μπορείτε να επεκτείνετε το πεδίο χρήσης της, αποθηκεύοντας ολόκληρα Chase και Memory σε μία Memory Card (κάρτα Flash PCMCIA ATA με χώρο αποθήκευσης 4 MB).

- Τοποθετήστε την κάρτα στην προβλεπόμενη θέση [24]. Η LC2412 αναγνωρίζει αυτόματα την τοποθέτηση μιας κάρτας μνήμης. Πριν χρησιμοποιήσετε μια καινούργια κάρτα πρέπει να την διαμορφώσετε (format). Επιλέξτε για αυτό το σκοπό την επιλογή "YES".
- Μπορείτε να επιλέξετε μία από τις 25 θέσεις μνήμης μέσω του DATA-Wheel. Σε κάθε μία από τις 25 θέσεις μπορούν να αποθηκευτούν ολόκληρες οι ρυθμίσεις της κονσόλας.
- Στην οθόνη εμφανίζεται, εάν η επιλεγμένη θέση μνήμης περιέχει ήδη δεδομένα ή όχι.
- Με το SOFT A ("SAVE") μπορείτε να μεταφέρετε στην κάρτα δεδομένα που υπάρχουν στη μνήμη της κονσόλας φώτων. Πατήστε SOFT B ("LOAD"), για να φορτωθούν τα δεδομένα από την κάρτα στη μνήμη της κονσόλας φώτων.
- ♦ Προσοχή: Εάν αποθηκεύσετε τα δεδομένα σε ήδη κατειλημμένη θέση, τα περιεχόμενα που είχαν αποθηκευτεί προηγουμένως σε αυτή τη θέση διαγράφονται! Επίσης, όταν κατεβάζετε τα δεδομένα από την κάρτα, διαγράφεται η μνήμη της κονσόλας φώτων. Για αυτό το λόγο κάντε ένα αντίγραφο ασφαλείας της μνήμης στην κάρτα εφόσον θέλετε να κρατήσετε τα δεδομένα.
- ♦ Δεδομένου ότι η LC2412 χρησιμοποιεί δικό της μορφότυπο δεδομένων, η κάρτα μνήμης δεν μπορεί να αναγνωστεί από έναν H/Y μετά τη διαμόρφωσή της!

7.7 Προσαρμογή αποκλίνουσας φωτεινότητας

Η EUROLIGHT LC2412 σας παρέχει τη δυνατότητα να προσαρμόσετε μεταξύ τους την διαφορετική φωτεινότητα διαφόρων φωτιστικών μέσων. Για αυτό το σκοπό μπορείτε να πραγματοποιήσετε αύξηση της φωτιστικής έντασης για τα φωτιστικά σώματα, η φωτεινότητα των οποίων είναι χαμηλότερη, ενώ η ρύθμιση Fader παραμένει ίδια. Ο προβολέας που προηγουμένως φαινόταν σκοτεινός θα ενεργοποιηθεί εντονότερα και θα φωτίζεται το ίδιο.

Προγραμματίστε αυτή τη ρύθμιση με τα ακόλουθα βήματα:

1. Πατήστε UTILITY 1.
2. Επιλέξτε με το SOFT B την επιλογή "MORE".
3. Επιλέξτε με το SOFT A την επιλογή "SELECT CURVE".
4. Στην οθόνη εμφανίζεται επάνω αριστερά το κανάλι, δίπλα και δεξιά η κατάσταση "LINEAR" (τυπική ρύθμιση) ή "CURVE" (αύξηση). Με τα SOFT A ή SOFT B μπορείτε πλέον να ρυθμίσετε την επιθυμητή κατάσταση για αυτό το κανάλι.
5. Με το DATA-Wheel μπορείτε να επιλέξετε το επιθυμητό κανάλι.
6. Τερματίστε τη διαδικασία προγραμματισμού με το πλήκτρο QUIT.

7.8 Διαγραφή όλων των ρυθμίσεων/Εμφάνιση έκδοσης λογισμικού

Για να διαγράψετε όλες τις προγραμματισμένες ρυθμίσεις και να αρχίσετε εντελώς από την αρχή, προβείτε στις εξής ενέργειες:

1. Πατήστε και κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα SOFT A και SOFT B. Στη συνέχεια πατήστε το πλήκτρο FLASH. 1. Η έκδοση λογισμικού εμφανίζεται στην οθόνη. Περιστρέφοντας το DATA-Wheel καταλήγετε σε περαιτέρω μενού και ενδείξεις (διαγραφή μνημών, φραγή λειτουργιών προγραμματισμού, ελεύθερη θέση μνήμης, κατάσταση εσωτερικού μετατροπέα A/D, αυτοδιαγνωστικός έλεγχος).

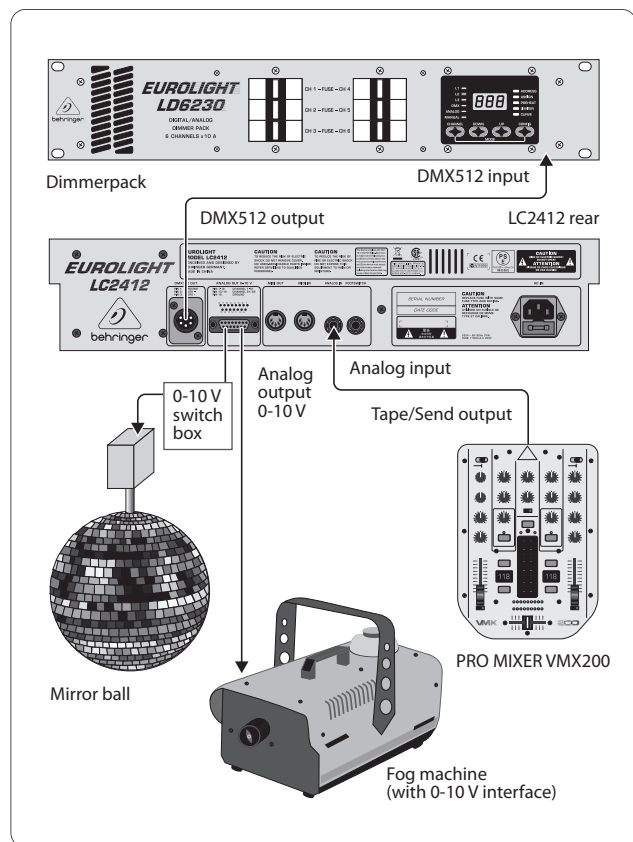
2. Στην οθόνη εμφανίζεται το κείμενο "DELETE ALL" και η επιλογή "YES". Επιλέξτε με το πλήκτρο SOFT B αυτή την επιλογή.

REALLY ALL ??
NO YES

Εικ. 7.5: Οθόνη "Διαγραφή όλων των ρυθμίσεων"

3. Για λόγους ασφάλειας, ενσωματώσαμε ακόμη ένα βήμα. Επιλέξτε με τα πλήκτρα Soft A ("NO") ή Soft B ("YES"), που βρίσκονται κάτω από τις εκάστοτε επιλογές, μία από τις δύο δυνατότητες. Εάν επιλέξετε "YES", θα διαγράψετε όλες τις μνήμες και τα αποθηκευμένα κυλιόμενα φώτα (Chases). Με αυτή τη διαδικασία θα επανέλθουν στις τυπικές τιμές (SOLO ALL ENABLED, CURVE ALL LINEAR) και οι προεπιλεγμένες ρυθμίσεις, που αφορούν τις επιπρόσθετες λειτουργίες της κονσόλας μίξης φώτων.

8. Έλεγχος Dimmer



Εικ. 8.1: Τυπική καλωδίωση στο Dimmer με αναλογική ή/και ψηφιακή μονάδα ελέγχου

8.1 Αναλογικός έλεγχος

Εκτός από τη σύγχρονη ψηφιακή θύρα DMX512, στην EUROLIGHT LC2412 μπορείτε να πραγματοποιήσετε τον έλεγχο του Dimmer και μέσω της αναλογικής εξόδου (ANALOG OUT [57], 0-10 V DC). Με αυτήν την έξοδο ωστόσο μπορείτε να ελέγξετε μόνο δώδεκα κανάλια Dimmer συν δύο ειδικά κανάλια (μόνο "0 Volt" ή "10 Volt").

8.1.1 Έλεγχος αναλογικών Dimmer μέσω DMX512

Με τη βοήθεια του λεγόμενου Demultiplexer (Demux) μπορείτε να μετατρέπετε τις ψηφιακές εντολές DMX512 σε αναλογικά σήματα ελέγχου και έτσι να ενεργοποιείτε τα αναλογικά σας Dimmerpack.

8.2 Ψηφιακός έλεγχος μέσω DMX512

8.2.1 Ιδιαιτερότητες του ψηφιακού ελέγχου

Μορφότυπο της θύρας επικοινωνίας (EIA-485)

Το πρότυπο DMX512 χρησιμοποιεί για τη μετάδοση δεδομένων το πρότυπο διασύνδεσης RS485. Τα δεδομένα μεταδίδονται διαδοχικά για κάθε ένα από τα συνδεδεμένα Dimmer (μέχρι μέγ. 512 κανάλια). Όσο περισσότερα Dimmer είναι συνδεδεμένα, τόσο μεγαλύτερη είναι η χρονική περίοδος μέχρι την επόμενη εντολή σε αυτό το κανάλι.

- ♦ Στην πράξη συνιστάται για αυτό το λόγο ο περιο-ρισμός των καναλιών που χρησιμοποιούνται, ώστε να επιτευχθεί ο υψηλότερος δυνατός ρυθμός ανανέωσης (Refresh-Rate) Μην καταλαμβάνετε λοιπόν αριθμούς πολύ μεγαλύτερους από τον αριθμό των πραγματικά κατειλημμένων καναλιών.

Σε συνδυασμό με το πρότυπο DMX512 μπορούν να τεθούν σε έναν πομπό (LC2412) μέχρι και 32 μονάδες φορτίου σε λειτουργία. Μία μονάδα φορτίου αντιστοιχεί σε ένα δέκτη DMX512 ή RS485, όπως είναι π.χ. ενσωματωμένος σε ένα Dimmerpack.

8.2.2 Αντιστοίχιση καναλιών DMX (Softpatch)

Softpatch σημαίνει: μπορείτε να αντιστοιχίσετε σε ένα κανάλι κονσόλας μέχρι και τρία κανάλια DMX, τα οποία μπορείτε να επιλέξετε ελεύθερα.

- ♦ Μπορείτε να αντιστοιχίσετε κάθε κανάλι DMX μόνο σε έναν Fader. Διαφορετικά θα δίνετε αντιφατικές εντολές σε περίπτωση ανόμοιας ρύθμισης των Fader.

Για να κάνετε διαυγή την ικανότητα απόδοσης του DMX512 και κατά συνέπεια αυτή της LC2412, πρέπει να γίνει σαφής διαχωρισμός μεταξύ τριών ειδών καναλιών:

Κανάλια κονσόλας

Τα κανάλια της LC2412 (= 24+2 κανάλια) είναι 26 δρόμοι, στους οποίους μπορείτε να αποστείλετε εντολές.

Κανάλια Dimmer (κυκλώματα Dimmer)

Τα Dimmerpacks αποτελούν το τροφοδοτικό του συστήματος ελέγχου φωτών, παρόμοια με τις κλίμακες ενίσχυσης μιας εγκατάστασης PA στον ήχο. Κάθε κανάλι Dimmer είναι αντιστοιχισμένο σε ένα κανάλι DMX, δηλ. μπορεί να λάβει εντολές μόνο από ένα κανάλι κάθε φορά. Εάν το ρεοστατικό κύκλωμα μπορεί να διαχειριστεί μέγιστη απόδοση π.χ. 2,3 kW, τότε μπορείτε να συνδέσετε περισσότερες λάμπες, προβολείς κτλ (π.χ. 4 x 500 W).

Κανάλια DMX

Ένα κανάλι DMX αποτελείται από μία ψηφιακή μεταδιδόμενη μονάδα πληροφορίας 1 byte (8 Bit) κάθε φορά, με την οποία μπορούν να μεταδίδονται 256 διαφορετικές πληροφορίες. Η μετάδοση πραγματοποιείται σειριακά, δηλ. από τον πομπό αριθμείται κάθε κανάλι, αρχίζοντας από το κανάλι 0, μέχρι το ψηλότερα κατειλημμένο κανάλι και γίνεται αντιστοίχιση των αντίστοιχων πληροφοριών.

- ♦ Όσο είναι δυνατόν, μην καταλαμβάνετε αριθμούς μεγαλύτερους από τον αριθμό των καναλιών που πραγματικά χρειάζεστε, για να έχετε γρήγορη μετάδοση δεδομένων.

Για να αντιστοιχίσετε στα επιμέρους κανάλια της κονσόλας τα επιθυμητά κανάλια DMX (ή και να ελέγξετε την αντιστοίχιση των καναλιών), ακολουθήστε τα εξής βήματα:

1. Πιέστε το πλήκτρο UTILITY 2.



Εικ. 8.2: Οθόνη "DMX Patch 1"

2. Επιλέξτε με το πλήκτρο SOFT A το "DMX PATCH".



Εικ. 8.3: Οθόνη "DMX Patch 2"

3. Με τα πλήκτρα Flash επιλέξτε πρώτα το **κανάλι της κονσόλας**, στο οποίο θέλετε να αντιστοιχίσετε ένα κανάλι DMX (κανάλια 13-24: μετάβαση σε τρόπο λειτουργίας Upper, SPECIAL 1 (κανάλι 25) και SPECIAL 2 (κανάλι 26) πατώντας τα πλήκτρα [8] και [9]).

4. Με το **DATA-Wheel** επιλέξτε ένα **κανάλι DMX**.

Εάν αυτό το κανάλι DMX είναι ήδη κατειλημμένο, εμφανίζεται σχετική ένδειξη στην οθόνη μαζί με τον σχετικό αριθμό καναλιού κονσόλας. Επιλέξτε το κανάλι κονσόλας (πλήκτρο Flash) και "OPEN" (πλήκτρο SOFT B). Αρχίστε εκ νέου από το σημείο 3. Εναλλακτικά μπορείτε επίσης απλά να επιλέξετε ένα άλλο κανάλι DMX.

5. Πατήστε το πλήκτρο SOFT A (επιλογή "CONNECT") και συνδέστε με αυτόν τον τρόπο το κανάλι της κονσόλας και το κανάλι DMX. Εάν θέλετε να συνδέσετε περισσότερα κανάλια DMX με το ίδιο κανάλι κονσόλας, επιλέξτε απλά ένα ακόμη κανάλι DMX και συνδέστε το όπως περιγράφεται παραπάνω.

6. Επιστρέψτε στο βασικό μενού με το πλήκτρο QUIT.

Συνδέστε τα κανάλια 1:1 ή αποσυνδέστε όλες τις συνδέσεις.

1. Ακολουθήστε τα βήματα 1 και 2 στην ενότητα 8.2.3.
2. Πατήστε το πλήκτρο SHIFT [37].



Εικ. 8.4: Οθόνη "DMX Patch 3"

3. Με το πλήκτρο SOFT B επιλέξτε τώρα "ALL CLEAR", για να αποσυνδέσετε όλες τις συνδέσεις. Με το SOFT A επιστρέψτε στη βασική ρύθμιση "ALL 1:1".

9. Εγκατάσταση

Για τις διάφορες εφαρμογές θα χρειαστείτε ένα μεγάλο αριθμό διαφορετικών καλωδίων. Οι παρακάτω εικόνες σας δείχνουν πώς πρέπει να είναι η κατασκευή αυτών των καλωδίων. Βεβαιωθείτε ότι χρησιμοποιείτε πάντοτε καλώδια υψηλής ποιότητας.

9.1 Συνιστώμενα καλώδια για DMX512

Τα καλώδια θα πρέπει να είναι κατάλληλα για θύρες επικοινωνίας σύμφωνα με τις προδιαγραφές EIA-485 ή EIA-422. Για τη μετάδοση σημάτων DMX512 προτείνεται η χρήση θωρακισμένων αγωγών μεταφοράς δεδομένων συστραμμένης διπλής αρτηρίας, όπως π.χ. χρησιμοποιούνται για τη μετάδοση ψηφιακών δεδομένων ήχου σε μορφή AES/EBU.

Δυνατή είναι επίσης και η χρήση καλωδίου μικροφώνου καλής ποιότητας, όμως σε αποστάσεις πάνω από περίπου 500 m η μετάδοση δεν είναι πλέον αξιόπιστη.

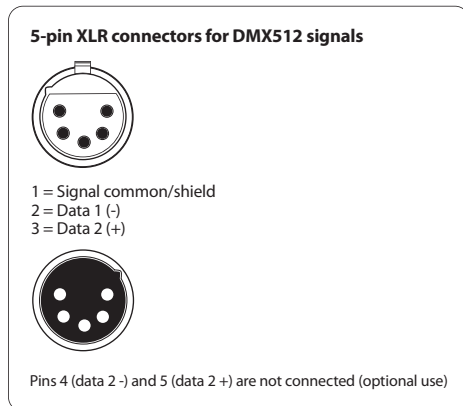
9.2 Τερματική αντίσταση (τερματισμός διαύλου)

Ένας επιπρόσθετος όρος για την απρόσκοπτη μετάδοση δεδομένων είναι η χρήση μιας τερματικής αντίστασης στο τέλος της αλυσίδας DMX. Για αυτό το σκοπό, γίνεται κόλληση μιας αντίστασης 120 Ohm ανάμεσα στους δύο αγωγούς (Pin 2 και Pin 3) σε ένα ξεχωριστό φιο και το φιο συνδέεται στη συνέχεια με την υποδοχή DMX Out της τελευταίας συνδεδεμένης συσκευής. Οι κοντινές συνδέσεις (λίγα μέτρα) δεν χρειάζεται να τερματιστούν.

9.3 Αντιστοίχιση επαφών βυσμάτων

9.3.1 Σύνδεση DMX512

Το πρότυπο DMX512 προβλέπει τη χρήση 5-πολ. βυσμάτων XLR. Η σωστή αντιστοίχιση των επαφών παρουσιάζεται στην εικ. 9.1.



Εικ. 9.1: 5-πολ. βύσμα XLR για σύνδεση DMX512

9.3.2 Σύνδεση Sub D (αναλογικός έλεγχος)

Στον ακόλουθο πίνακα παρουσιάζεται η αντιστοίχιση καναλιών των επιμέρους επαφών της σύνδεσης Sub D για τον αναλογικό έλεγχο του Dimmer.

Αρ. Επαφής	Κανάλι κονσόλας
Pin 1	Channel 1
Pin 2	Channel 2
Pin 3	Channel 3
Pin 4	Channel 4
Pin 5	Channel 5
Pin 6	Channel 6
Pin 7	Channel 7
Pin 8	Channel 8
Pin 9	Channel 9
Pin 10	Channel 10
Pin 11	Channel 11
Pin 12	Channel 12
Pin 13	Special 1
Pin 14	Special 2
Pin 15	Ground

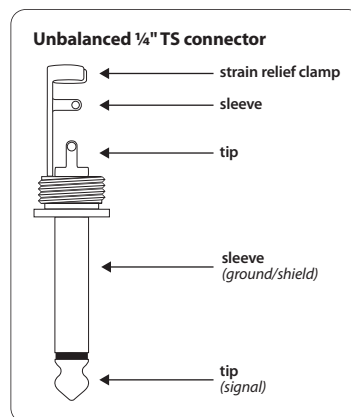
Πιν. 9.1: Αντιστοίχιση καναλιών της σύνδεσης Sub D

9.3.3 Σύνδεση MIDI

Η σύνδεση με άλλες συσκευές MIDI ή μια ακόμη EUROLIGHT LC2412 πραγματοποιείται με κοινά καλώδια MIDI εμπορίου. Το μήκος των καλωδίων δεν πρέπει να υπερβαίνει τα περ. 15 m.

9.3.4 Σύνδεση ήχου

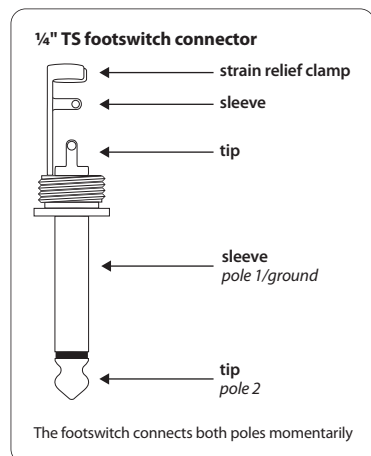
Για να ελέγχετε την EUROLIGHT LC2412 με ένα ηχητικό σήμα, παρακαλούμε να χρησιμοποιήσετε μονοφωνικό βύσμα με τυποποιημένη αντιστοίχιση επαφών.



Εικ. 9.2: Μονοφωνικό βύσμα για ηχητικό σήμα

9.3.5 Ποδόπληκτρο

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ποδόπληκτρο για να ενεργοποιήσετε τα βήματα Chase. Έτσι έχετε και τα δύο χέρια σας ελεύθερα για να πραγματοποιήσετε πρόσθετες ρυθμίσεις στην LC2412.



Εικ. 9.3: Σύνδεση βύσματος ποδόπληκτρο

Κατά την εναλλαγή λειτουργίας με το ποδόπληκτρο κλείνει η σύνδεση των δύο επαφών, για όσο χρονικό διάστημα ασκείται πίεση στο πλήκτρο. Δεν πρόκειται λοιπόν για ένα διακόπτη.

9.4 Τοποθέτηση σε Rack

Από το εργοστάσιο η EUROLIGHT LC2412 εφοδιάζεται με γωνίες Rack, τις οποίες μπορείτε απλά να τις βιδώσετε στο πλάι όταν τις χρειαστείτε.

♦ Φροντίστε για επαρκή εξαερισμό, για να αποφύγετε υπερθέρμανση της συσκευής!

10. Προδιαγραφές

ΚΑΝΑΛΙΑ	26 (24+2 εναλλασσόμενα ειδικά κανάλια)
DMX	78 από 512 κανάλια DMX (μέγ. 3 κανάλ. DMX ανά κανάλι)
MEMORIES	μέγ. 120
ΚΥΛΙΟΜΕΝΑ ΦΩΤΑ	μέγ. 99
Βήματα	μέγ. 650, έως 99 ανά κυλιόμ.φως

Εισοδοί

Analog In	Μονοφωνικό βύσμα 6,3 mm, ασύμμετρο (unbalanced)
Στάθμη	Στάθμη Line
Ποδόπληκτρο	Μονοφωνικό βύσμα 6,3 mm
MIDI In	5-πολ. υποδοχή DIN

Εξοδοί

DMX512 Out	5-πολ. υποδοχή XLR, σύμφωνα το πρότυπο DMX512/1990
MIDI Out	5-πολ. υποδοχή DIN
Analog Out	Υποδοχή Sub D, 15-πολ.
Στάθμη	0/+10 V DC
Ελάχ. σύνθ. αντίστ. φορτίου	600 Ω

Memory-Card

Μορφότυπο	άρτα PCMCIA ATA Flash
Χωρητικότητα μνήμης	4 MB
Τύπος μπαταρίας*	Μπαταρία λιθίου 3 V (π.χ. CR2032)

Παροχή Ρευματος

Τάση δικτύου

ΗΠΑ/ αναδάς	120 V~, 60 Hz
Ευρώπη/Μεγ. Βρεταν./Αυστραλία	230 V~, 50 Hz
Ιαπωνία	100 V~, 50 - 60 Hz
Γενικό μοντέλο εξαγωγής	120/230 V~, 50 - 60 Hz

Κατανάλωση ισχύος 27 W

Ασφάλεια 100 - 120 V~: T 1 A H 250 V
200 - 240 V~: T 0,5 A H 250 V

Σύνδεση ηλεκτρ. δικτύου Τυποποιημ. σύνδ. ψυχρ. συσκ.

Διαστάσεις/Βαρος

Διαστάσεις (Υ x Π x Β)	περ. 4 3/16 x 17 1/2 x 11" περ. 106 x 442 x 278 mm
Βάρος (καθαρό)	περ. 8,38 lbs / 3,8 kg

* Προσοχή: Σε περίπτωση ακατάλληλων χειρισμών αλλαγής μπαταρίας υπάρχει κίνδυνος έκρηξης. Η αλλαγή της μπαταρίας θα πρέπει να εκτελείται μόνο από εξειδικευμένο προσωπικό σέρβις. Να χρησιμοποιείτε μόνο μπαταρίες του ίδιου τύπου.

Η εταιρεία BEHRINGER καταβάλλει συνεχή προσπάθεια για τη διασφάλιση των υψηλότερων δυνατών προτύπων ποιότητας. Οι απαραίτητες τροποποιήσεις πραγματοποιούνται χωρίς προηγούμενη προειδοποίηση. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά και η εμφάνιση της συσκευής μπορεί να εμφανίζουν αποκλίσεις ή διαφορές σε σχέση με τα παραπάνω στοιχεία ή τις εικόνες.

Πίνακας εφαρμογών MIDI				
Λειτουργία	Μετάδοση	Λήψη	Σημειώσεις	Περιοχή τιμών
Midi Channel	1-16	1-16	—	—
Mode	N	N	—	—
Note Number	N	N	—	—
Velocity	N	N	—	—
After Touch	N	N	—	—
Pitch Bender	N	N	—	—
Control Change	N	N	—	—
0	Y	Y	A Preset Fader 1	0-127
1	Y	Y	A Preset Fader 2	0-127
2	Y	Y	A Preset Fader 3	0-127
3	Y	Y	A Preset Fader 4	0-127
4	Y	Y	A Preset Fader 5	0-127
5	Y	Y	A Preset Fader 6	0-127
6	Y	Y	A Preset Fader 7	0-127
7	Y	Y	A Preset Fader 8	0-127
8	Y	Y	A Preset Fader 9	0-127
9	Y	Y	A Preset Fader 10	0-127
10	Y	Y	A Preset Fader 11	0-127
11	Y	Y	A Preset Fader 12	0-127
12	Y	Y	B Memory Fader 1	0-127
13	Y	Y	B Memory Fader 2	0-127
14	Y	Y	B Memory Fader 3	0-127
15	Y	Y	B Memory Fader 4	0-127
16	Y	Y	B Memory Fader 5	0-127
17	Y	Y	B Memory Fader 6	0-127
18	Y	Y	B Memory Fader 7	0-127
19	Y	Y	B Memory Fader 8	0-127
20	Y	Y	B Memory Fader 9	0-127
21	Y	Y	B Memory Fader 10	0-127
22	Y	Y	B Memory Fader 11	0-127
23	Y	Y	B Memory Fader 12	0-127
24	Y	Y	Speed	0-127
25	Y	Y	X-Fade	0-127
26	Y	Y	Chaser	0-127
27	Y	Y	Main	0-127
28	Y	Y	Main A	0-127
29	Y	Y	Main B	0-127
30	Y	Y	Key Step	>63 ON <64 OFF
31	Y	Y	Key Flash 1	>63 ON <64 OFF
32	Y	Y	Key Flash 2	>63 ON <64 OFF
33	Y	Y	Key Flash 3	>63 ON <64 OFF
34	Y	Y	Key Flash 4	>63 ON <64 OFF
35	Y	Y	Key Flash 5	>63 ON <64 OFF
36	Y	Y	Key Flash 6	>63 ON <64 OFF
37	Y	Y	Key Flash 7	>63 ON <64 OFF
38	Y	Y	Key Flash 8	>63 ON <64 OFF
39	Y	Y	Key Flash 9	>63 ON <64 OFF
40	Y	Y	Key Flash 10	>63 ON <64 OFF
41	Y	Y	Key Flash 11	>63 ON <64 OFF
42	Y	Y	Key Flash 12	>63 ON <64 OFF
43	Y	Y	Bank	0-9
44	Y	Y	Chaser Nr.	0-99
45	Y	Y	Key Channel Flash	>63 ON <64 OFF
46	Y	Y	Key Solo	>63 ON <64 OFF
47	Y	Y	Special 1	>63 ON <64 OFF
48	Y	Y	Special 2	>63 ON <64 OFF
49	Y	Y	Key Manual	>63 ON <64 OFF
50	Y	Y	Sound/Run	0 = Step Mode 1 = Timer Mode 2 = Sound Mode
51	Y	Y	Insert	>63 ON <64 OFF
52	Y	Y	Key Preset	>63 ON <64 OFF
53	Y	Y	Key Memory	>63 ON <64 OFF
Program Change	N	N	—	—
System Exclusive	N	N	—	—
System Common	N	N	—	—
System Real Time	N	N	—	—
Running Status	N	N	—	—



We Hear You