

ΚΟΝΣΟΛΑ ΦΩΤΙΣΜΟΥ

MODEL COM 2

- 512 ΚΑΝΑΛΙΑ
- 1400 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ (CUE , SUB , SEQ , CHAS.)
- 1 ΓΕΝΙΚΟ MASTER
- 1 SPEED FOLLOW
- 1 CROSS FADER / FLASH MASTER
- 1 SPEED STEP
- 24 ΠΟΝΤΕΣΙΟΜΕΤΡΑ ΚΑΝΑΛΙΩΝ
- 24 ΠΛΗΚΤΡΑ ΚΑΝΑΛΙΩΝ
- 28 ΠΛΗΚΤΡΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ
- 38 LED ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ ΚΑΙ ΕΝΔΕΙΞΕΩΝ
- 1 LCD (2 x 16 ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ)
- 1 ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ΤΡΟΦΟΔΟΣΙΑΣ ON / OFF
- 1 ΒΥΣΜΑ XLR 3 PINS ΓΙΑ ΕΞΟΔΟ DMX 512
- 1 ΒΥΣΜΑ ΤΡΟΦΟΔΟΣΙΑΣ
- 1 ΥΠΟΔΟΧΗ ΓΙΑ micro SD

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΚΟΝΣΟΛΑΣ

Η κονσόλα COM-2 που κατασκευάζει και παρουσιάζει η ATEL LIGHTS έχει σχεδιαστεί για θεατρικούς, συναυλιακούς και χώρους ελέγχου φωτισμού.

Μπορεί να δημιουργήσει 1400 σκηνές σε 512 κανάλια. Η κονσόλα διαθέτει ένα LCD display 2 x 16 χαρακτήρες που παρουσιάζει το ποσοστό φωτισμού των καναλιών και τις ενδείξεις λειτουργιών της.

Πλήκτρα 1-10 χωρίς led : κάνουν αριθμητικές λειτουργίες

Πλήκτρα 1-24 με led : λειτουργούν σαν flash button στα κανάλια της κονσόλας ή σαν group σε λειτουργίες της κονσόλας

Πλήκτρο BLACKOYT : κάνει στιγμιαία διακοπή

Πλήκτρο CHASER : παρουσιάζει τα chaser-effect που έχετε δημιουργήσει

Πλήκτρο FREEZE : ακυρώνει τα ποτενσιόμετρα SPEED και FOLLOW.

Πλήκτρο REC. : χρησιμοποιείται για να γίνουν εγγραφές

Πλήκτρο EDIT : χρησιμοποιείται για διόρθωση εγγραφών

Πλήκτρο COPY : αντιγράφει σκηνές

Πλήκτρο DEL. : μηδενίζει τις εργασίες

Πλήκτρο THRU : προσδιορίζει το διάστημα των καναλιών ή σκηνών

Πλήκτρο ATT : ρυθμίζει το ποσοστό φωτισμού κάθε καναλιού

Πλήκτρο ENTER ; ολοκληρώνει κάθε εργασία

Πλήκτρο PAGE/CHAN. : επιλέγει την σελίδα και το κανάλι φωτισμού

Πλήκτρο GO : εναλλάσσει αυξητικά τις λειτουργίες της κονσόλας

Πλήκτρο BACK : επιστρέφει σε προηγούμενη κατάσταση

Πλήκτρο CUE : δημιουργεί ή επαναφέρει σκηνές

Πλήκτρο SUB : δημιουργεί ή επαναφέρει SUB

Πλήκτρο SEQ : δημιουργεί ή επαναφέρει SEQ

Πλήκτρο ESC : επιστρέφει σε προηγούμενη κατάσταση

Ποτενσιόμετρα 1-24 : καθορίζουν το ποσοστό φωτισμού των καναλιών και λειτουργούν και σαν SUB MASTER

Ποτενσιόμετρο CROSS / FLASH : μεταβαίνει από την μια σκηνή στην άλλη

Ποτενσιόμετρο SPEED : αλλάζει την ταχύτητα βημάτων fade-in/fade-out

Ποτενσιόμετρο FOLLOW SPEED : αλλάζει την ταχύτητα παραμονής των step

Ποτενσιόμετρο G.MASTER : γενικό master

ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΚΗΝΩΝ (CUE)

Η κονσόλα σε κατάσταση manual μπορεί να διαχειριστεί 512 κανάλια . Για να κάνετε εγγραφή σκηνών ανεβάζετε το G.MASTER . Για να γράψετε την πρώτη σκηνή πατάτε το πλήκτρο PAGE CHAN. και το πλήκτρο BACK , η οθόνη γράφει PAGE START 1 , τοποθετείτε τα ποτενσιόμετρα στις θέσεις που θέλετε ενώ στην οθόνη σας βλέπετε το αντίστοιχο επί τοις % ποσοστό φωτισμού που ρυθμίζετε (αν για τη δημιουργία της σκηνής χρειάζεστε περισσότερα από 24 κανάλια πατάτε GO και στην οθόνη σας εμφανίζονται τα επόμενα 25 – 48 , πάλι GO 49 – 72 κ.ο.κ) . Ολοκληρώνετε τη σκηνή πατάτε το πλήκτρο REC. και στη συνέχεια πατάτε το πλήκτρο CUE , η οθόνη γράφει RECORD CUE και πληκτρολογείτε το πρώτο CUE (π.χ. 1), πατάτε το πλήκτρο ENTER και η οθόνη γράφει TIME UP (δηλ, χρόνος ανόδου) πληκτρολογείτε τον επιθυμητό χρόνο πατάτε ENTER και η οθόνη σας γράφει TIME DOWN (χρόνος καθόδου) πληκτρολογείτε το χρόνο καθόδου πατάτε ENTER και στην οθόνη σας γράφει FOLLOW (χρόνος παραμονής της σκηνής) πληκτρολογείτε τον αντίστοιχο χρόνο και πατάτε ENTER.

Αν δεν θέλετε να καθορίσετε τους χρόνους ανόδου , καθόδου ή παραμονής σε κάθε αντίστοιχη ένδειξη της οθόνης σας πατάτε ENTER δηλ. στιγμιαίο ή μηδενικό χρόνο .

Όταν ολοκληρώσετε η οθόνη σας γράφει COMPLETE TO CUE δηλ. ολοκλήρωση της σκηνής .

Αν θέλετε μπορείτε να τοποθετήσετε ανάμεσα σε δύο σκηνές (π.χ. cue 2 & 3) 3 ενδιάμεσες σκηνές (π.χ. 2.1 2.2 2.3) χρησιμοποιώντας τον ίδιο τρόπο εγγραφής όπως και πριν . Σε κάθε εγγραφή στην οθόνη δεξιά μας δείχνει μέσα στην παρένθεση τον αριθμό των σκηνών που έχουμε καταχωρήσει.

Αφού ολοκληρώσετε την καταχώρηση των σκηνών και θέλετε να τις ξαναδείτε πατάτε το πλήκτρο CUE , τον αριθμό της σκηνής που θέλετε και το πλήκτρο ENTER . Στην οθόνη σας βλέπετε τον αριθμό της σκηνής που επιλέξατε με το ποσοστό φωτισμού και τους χρόνους που έχετε καθορίσει. Για να δείτε τις επόμενες πατάτε το πλήκτρο GO και για να γυρίσετε σε προηγούμενες το πλήκτρο BACK.

ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΣΚΗΝΩΝ (COPY)

Αν θέλετε να μεταφέρετε κάποια σκηνή σε κάποια άλλη ακριβώς όπως είναι δηλ. αντιγράψοντάς την πατάτε το πλήκτρο COPY το πλήκτρο CUE και η οθόνη σας γράφει COPY FROM. πληκτρολογείτε τον αριθμό της σκηνής που θέλετε να αντιγράψετε π.χ. 5 πατάτε ENTER και στην οθόνη σας γράφει COPY TO που δηλ. θέλετε να μεταφέρετε τη σκηνή . Πατάτε το πλήκτρο CUE πληκτρολογείτε τον αριθμό της θέσης που θέλετε να μεταφερθεί π.χ. 10 και στην συνέχεια τοποθετείτε τους χρόνους ανόδου, καθόδου και παραμονής, ολοκληρώνετε με το πλήκτρο ENTER .

ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΣΚΗΝΗΣ (DELETE)

Για να διαγράψετε μια σκηνή πατάτε το πλήκτρο DEL το πλήκτρο CUE , πληκτρολογείτε τον αριθμό της σκηνής που θέλετε να διαγράψετε και ολοκληρώνετε την διαγραφή με το πλήκτρο ENTER . Η οθόνη σας γράφει DELETE CUE ? ,αν συμφωνείτε πατάτε ENTER , αν διαφωνείτε πατάτε διπλό ESC. Αν θέλετε να διαγράψετε πολλές σκηνές μαζί σε σειρά πατάτε το πλήκτρο DEL το πλήκτρο CUE πληκτρολογείτε τον αριθμό της πρώτης σκηνής που θέλετε να διαγράψετε μετά το πλήκτρο THRU τον αριθμό της τελευταίας σκηνής και ολοκληρώνετε την εργασία με το πλήκτρο ENTER .

Π.χ. αν θέλετε να διαγράψετε τις σκηνές από 5 έως 8 πατάτε
DEL - CUE - 5 THRU 8 - ENTER

Αν θέλετε να διαγράψετε μια σκηνή στην οποία έχετε τοποθετήσει point πχ τη σκηνή 5 και έχετε point 5.1 , 5.2 θα διαγράψει όλη η σκηνή μαζί με τα point. Εάν όμως επιθυμείτε να διαγράψετε κάποιο συγκεκριμένο point της σκηνής (πχ 5.1) μπορείτε να το διαγράψετε χωρίς να επηρεαστεί η σκηνή.

ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΣΚΗΝΗΣ (EDIT)

Αν θέλετε να διορθώσετε κάποια σκηνή πατάτε το πλήκτρο EDIT μετά το πλήκτρο CUE τον αριθμό της σκηνής που θέλετε να διορθώσετε και το πλήκτρο ENTER . Η οθόνη σας γράφει τον αριθμό της σκηνής που επιλέξατε να διορθώσετε και με τα αντίστοιχα ποτενσιόμετρα των καναλιών μπορείτε να διορθώσετε το ποσοστό τους. Στην οθόνη σας φαίνεται ο αριθμός του καναλιού που επιλέγεται και το ποσοστό φωτισμού του . Όταν ολοκληρώσετε την εργασία σας πατάτε το πλήκτρο REC και ENTER και στην συνέχεια η οθόνη σας γράφει TIME UP για πιθανή διόρθωση χρόνου με τον ίδιο τρόπο όπως και στην εγγραφή σκηνών . Αν δεν επιθυμείτε αλλαγή χρόνου σε κάθε αντίστοιχη ένδειξη της οθόνης σας (TIME UP , TIME DOWN , FOLLOW) πατάτε ENTER . Για να ολοκληρώσετε την διόρθωση σας πατάτε το πλήκτρο ENTER .

Κάθε φορά που διορθώνετε ή γράφετε CUE στην οθόνη σας μέσα σε παρένθεση εμφανίζονται όλα τα CUE που έχετε καταχωρίσει.

ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΚΗΝΩΝ SUB MASTER

Αν θέλετε να κάνετε σκηνές SUB MASTER δημιουργείτε πρώτα την σκηνή που θέλετε και πατάτε το πλήκτρο REC και SUB, πληκτρολογείτε τον αριθμό με τον οποίο θέλετε να καταχωρήσετε το SUB και ολοκληρώνετε με το πλήκτρο ENTER .

Στην κονσόλα μπορείτε να δημιουργήσετε έως 24 SUB MASTER . Τέλος η οθόνη στις εγγραφές SUB μας δείχνει τον αριθμό SUB που έχετε καταχωρήσει.

ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ (COPY) SUB

Για να μεταφέρετε ένα SUB σε κάποια άλλη θέση πατάτε το πλήκτρο COPY το πλήκτρο SUB και τον αριθμό του SUB που θέλετε να μεταφέρετε. Στην οθόνη σας γράφει COPY FROM πληκτρολογείτε τον αριθμό του SUB που θέλετε να αντιγράψετε π.χ. 1, πατάτε το πλήκτρο ENTER και στην οθόνη σας γράφει COPY TO που δηλ. θα αντιγραφεί το SUB, πατάτε τον αριθμό του νέου sub και ολοκληρώνετε πατώντας ENTER .

ΔΙΟΡΘΩΣΗ SUB MASTER

Για να διορθώσετε ένα SUB πατάτε το πλήκτρο EDIT το πλήκτρο SUB τον αριθμό του SUB που θέλετε να διορθώσετε και το πλήκτρο ENTER. Η οθόνη σας γράφει τον αριθμό του sub που έχετε επιλέξει και με τα ποτενσιόμετρα διορθώνετε τα κανάλια που επιθυμείτε και ολοκληρώνετε με το πλήκτρο REC και διπλό ENTER.

ΔΙΑΓΡΑΦΗ SUB MASTER

Για να διαγράψετε ένα SUB πατάτε το πλήκτρο DEL. το πλήκτρο SUB τον αριθμό του SUB που θέλετε να διαγράψετε και το πλήκτρο ENTER . Η οθόνη σας γράφει DELETE SUB ? και επιβεβαιώνετε πατώντας ENTER ή σε περίπτωση λάθους πατάτε διπλό ESC.

Αν θέλετε να διαγράψετε περισσότερα από ένα SUB πατάτε DEL. μετά το πλήκτρο SUB , τον αριθμό του πρώτου SUB που επιθυμείτε να διαγράψετε , το πλήκτρο THRU τον αριθμό του τελευταίου SUB και ολοκληρώνετε με διπλό ENTER .

Π.χ. διαγραφή SUB 5 έως 8 πατάτε :

DEL. - SUB - 5 THRU 8 - ENTER

ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΚΗΝΩΝ SEQUENCE

Για εγγραφή sequence πατάτε το πλήκτρο PAGE. μετά το πλήκτρο BACK στην οθόνη σας γράφει PAGE START 1 τοποθετείτε τα ποτενσιόμετρα των καναλιών στις θέσεις που θέλετε (αν για το πρώτο SEQ χρειάζεστε περισσότερα από τα 24 κανάλια που έχετε μπροστά σας , πατάτε GO και στην οθόνη εμφανίζονται τα επόμενα 25 – 48 , πάλι GO 49 – 72 κ.ο.κ. και χρησιμοποιείτε όσα και όποια θέλετε για να δημιουργήσετε το πρώτο σας sequence) . Όταν ολοκληρώσετε το πρώτο sequence πατάτε το πλήκτρο REC. κατόπιν το πλήκτρο SEQ τον αριθμό του SEQ (πχ.1) και με το πλήκτρο POINT μπαίνουμε σε θέση step (βήμα) πληκτρολογείτε τον αριθμό του βήματος που θέλετε (πχ. step 1) και πατάτε το πλήκτρο ENTER. Η οθόνη σας γράφει TIME UP (χρόνος ανόδου), πληκτρολογείτε τον επιθυμητό χρόνο, πατάτε ENTER η οθόνη σας γράφει TIME DOWN (χρόνος καθόδου) τον πληκτρολογείτε, πατάτε ENTER και η οθόνη σας γράφει FOLLOW (χρόνος παραμονής σκηνής) τον πληκτρολογείτε και ολοκληρώνετε πατώντας ENTER .

Σε κάθε SEQUENCE μπορείτε να καταχωρίσετε από 1 - 100 βήματα ακολουθώντας την ίδια διαδικασία.

Π.χ. για το επόμενο βήμα (step 2) πατάτε : REC – SEQ – POINT η οθόνη σας γράφει step 2 - τοποθετείτε τα ποτενσιόμετρα στις θέσεις που θέλετε , ρυθμίζετε τους χρόνους ανόδου ,καθόδου και παραμονής εάν επιθυμείτε με διαδοχικά ENTER k.o.k.

ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΒΗΜΑΤΩΝ SEQUENCE

Για να διορθώσετε τα βήματα πατάτε το πλήκτρο EDIT το πλήκτρο SEQ και τον αριθμό του SEQ που θέλετε (π.χ. 1) στην οθόνη σας γράφει SEQ 1 step 1 το πρώτο νούμερο δείχνει τον αριθμό του SEQ και το δεύτερο το πρώτο βήμα του πρώτου SEQ με το πλήκτρο POINT μπορείτε να επιλέξετε ποιο step(βήμα) θέλετε να διορθώσετε, κάνετε τις διορθώσεις σας από τα ποτενσιόμετρα και πατάτε το πλήκτρο REC και ENTER. Για να ολοκληρώσετε την διόρθωση των βημάτων πληκτρολογείτε τους χρόνους ανόδου ,καθόδου και παραμονής με διαδοχικά ENTER .

ΔΙΑΓΡΑΦΗ SEQUENCE

Για να διαγράψετε ένα SEQUENCE πατάτε το πλήκτρο DEL το πλήκτρο SEQ τον αριθμό του SEQ που θέλετε να διαγράψετε π.χ. 4 και το πλήκτρο POINT. Η οθόνη γράφει Delete SEQ 4 step 1 πατάτε το πλήκτρο DEL και η οθόνη σας γράφει Delete SEQ 4 ALL δηλ. θέλετε να σβήσετε όλο το SEQ 4 ? πατώντας ENTER η οθόνη σας γράφει Delete SEQ 4.ALL ? απαντάτε θετικά με το πλήκτρο ENTER ή αρνητικά με διπλό ESC. Αν θέλετε να διαγράψετε μόνο κάποια βήματα από το sequence και όχι ολόκληρο, ξεκινάτε όπως προηγουμένως και όταν φτάσετε εκεί που η οθόνη σας γράφει Delete SEQ 4 step 1 με το πλήκτρο POINT μπορείτε να πληκτρολογήσετε το step (βήμα) που θέλετε να διαγράψετε π.χ. SEQ 4 step 15 και πατάτε το πλήκτρο ENTER η οθόνη σας γράφει Delete SEQ 4 step 15 ? και επιβεβαιώνετε με το πλήκτρο ENTER ή απορρίπτετε με διπλό ESC.

ΕΓΓΡΑΦΗ CHASER

Πατάτε το πλήκτρο PAGE CHAN. το πλήκτρο BACK και η οθόνη σας γράφει PAGE START 1 τοποθετείτε τα ποτενσιόμετρα στις θέσεις που θέλετε(αν χρειάζεστε περισσότερα από 24 κανάλια πατάτε GO και στην οθόνη σας εμφανίζονται τα επόμενα 25 – 48 πάλι GO 49 – 72 κ.ο.κ.). Όταν ολοκληρώσετε το πρώτο CHASER πατάτε το πλήκτρο REC. το πλήκτρο CHASER τον αριθμό που θέλετε να έχει το συγκεκριμένο CHASER το πλήκτρο POINT και η οθόνη σας γράφει step (βήμα) πληκτρολογήστε τον αριθμό του βήματος που θέλετε και ολοκληρώστε με το πλήκτρο ENTER. Μπορείτε να γράψετε 12 CHASERS χωρίς περιορισμό βημάτων στο καθένα

ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΒΗΜΑΤΩΝ CHASER

Για διόρθωση βημάτων CHASER πατάτε το πλήκτρο EDIT. το πλήκτρο CHASER και τον αριθμό του CHASER που επιθυμείτε π.χ. 1 μετά το πλήκτρο POINT και η οθόνη σας γράφει 1 STEP 1 το πρώτο 1 δείχνει τον αριθμό του CHASER που έχετε επιλέξει και το δεύτερο 1 το πρώτο βήμα .Πληκτρολογείτε το βήμα που θέλετε κάνετε τις διορθώσεις με τα ποτενσιόμετρα και ολοκληρώνετε με το πλήκτρα REC και ENTER.

ΔΙΑΓΡΑΦΗ CHASER

Για να διαγράψετε κάποιο CHASER πατάτε το πλήκτρο DEL το πλήκτρο CHASER τον αριθμό του CHASER που θέλετε να διαγράψετε π.χ. 4 και το πλήκτρο POINT. Η οθόνη σας γράφει Delete CHA 4 STEP 1 πατάτε το πλήκτρο DEL και η οθόνη σας γράφει Delete CHA 4 ALL (δηλ. να διαγραφεί όλο το 4) πατάτε ENTER και η οθόνη σας γραφει Delete CHA 4? επιβεβαιώνετε με το πλήκτρο ENTER ή απορρίπτετε με διπλό ESC.

Αν θέλετε να διαγράψετε μόνο κάποιο ή κάποια βήματα από το CHASER ξεκινάτε όπως και προηγουμένως και όταν φτάσετε στο σημείο που η οθόνη σας να δείχνει Delete CHA 4 STEP 1 με το πλήκτρο POINT μπορείτε να πληκτρολογήσετε το step (βήμα) που θέλετε να διαγράψετε π.χ. CHA 4 STEP 15 πατάτε ENTER και στην οθόνη σας γράφει Delete CHA 4 STEP 15? και επιβεβαιώνετε την επιλογή σας πατώντας το πλήκτρο ENTER ή απορρίπτετε πατώντας δυο φορές ESC.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΚΟΝΣΟΛΑΣ

Για να αρχίσει η κονσόλα να σας δείχνει τις εγγραφές των σκηνών σας πατάτε CUE τον αριθμό της σκηνής που θέλετε να δείτε και τέλος το πλήκτρο ENTER. βλέπετε στην οθόνη σας την σκηνή που έχετε επιλέξει με τους χρόνους που έχετε τοποθετήσει και το ανάλογο ποσοστό φωτισμού. Για να φέρετε τις επόμενες σκηνές πατάτε το πλήκτρο GO. Οι εναλλαγές των σκηνών σας μπορούν να γίνουν και με το ποτενσιόμετρο CROSS / FLASH. Αν θέλετε να επιστρέψετε σε αρχική κατάσταση πατάτε διπλό ESC.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΣΚΗΝΩΝ SUB MASTER

Η κονσόλα λειτουργεί με 24 SUB MASTER. Για να εμφανίσετε ένα SUB MASTER πατάτε το πλήκτρο SUB και με τα ποτενσιόμετρα 1 - 24 έχετε τα ανάλογα SUB MASTER ενώ τα πλήκτρα κάτω από τα ποτενσιόμετρα 13 - 24 λειτουργούν σαν SUB MASTER. Για να επανέλθετε σε αρχική θέση πατάτε το πλήκτρο SUB.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ SEQUENCE

Για να εμφανίσετε ένα SEQUENCE πατάτε το πλήκτρο SEQ και με τα αριθμητικά πλήκτρα φέρνετε το ανάλογο SEQUENCE δηλ. πατώντας 1 φέρνετε το πρώτο και επιβεβαιώνετε πατώντας ENTER. Για να αλλάξετε SEQUENCE πατάτε το πλήκτρο SEQ τον ανάλογο αριθμό του και το πλήκτρο ENTER. Για επαναφορά σε αρχική κατάσταση πατάτε διπλό ESC.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ CHASERS

Για να λειτουργήσουν τα chasers πατάτε το button CHASER και με τα button 1 – 12 πατάτε το ανάλογο CHASER. Για να παγώσετε τα CHASER πατάτε το button Freeze. Η ταχύτητα των βημάτων καθορίζετε με τα ποτενσιόμετρα SPEED και FOLLOW. Για να επαναφέρετε την κονσόλα στην αρχική της θέση πατάτε το πλήκτρο CHASER. Η κονσόλα μπορεί να παίξει ταυτόχρονα 12 CHASER.

micro SD

Στην συσκευασία της κονσόλας συμπεριλαμβάνεται και μια κάρτα micro SD (4 GB). Στην εξωτερική μνήμη έχετε την δυνατότητα να καταχωρήσετε 10 διαφορετικά files. Με την εισαγωγή της κάρτας στην υποδοχή της κονσόλας εμφανίζεται η ένδειξη “ SD CARD Inserted Enter to continue ” πατάτε το ENTER και στην συνέχεια εμφανίζεται η ένδειξη “ capacity (χωρητικότητα μνήμης) : ... και files: ... ” που μας δείχνει πόσα αρχεία έχουμε αποθηκεύσει. Πατάτε ENTER για να συνεχίσετε και εμφανίζεται η ένδειξη “ Select Action 1: READ , 2: WRITE ”. Με το button 1 επιλέγετε να διαβάσετε κάποια μνήμη που έχετε αποθηκεύσει ενώ με το button 2 επιλέγεται να γράψετε ένα καινούργιο αρχείο στην μνήμη.

WRITE: πατώντας το button 2 στην οθόνη σας εμφανίζεται η ένδειξη “ Write to File: , file:..... ” πληκτρολογείται τον αριθμό με τον οποίο θέλετε να ονομάσετε το αρχείο σας (πχ. file1) και στην συνέχεια πατάτε ENTER. Στο τέλος σας εμφανίζεται η ένδειξη “ Write to file... , Enter to continue ” που σας ρωτάει αν είστε σίγουροι για την αποθήκευση του αρχείου που έχετε ονομάσει. Με το πλήκτρο ENTER ολοκληρώνεται η εγγραφή του αρχείου σας στην εξωτερική μνήμη και στην οθόνη εμφανίζεται η ένδειξη “verify finished”. Κάθε φορά που φτιάχνετε ένα αρχείο(file) γράφετε κάθε αποθηκευμένη λειτουργία της κονσόλας είτε αυτή είναι QUE, SUB,SEQ, CHASER. Τέλος με το πλήκτρο ESC επιστρέφετε στις λειτουργίες τις κονσόλας.

READ: πατώντας το button 1 εμφανίζεται στην οθόνη σας η ένδειξη “ ...Files GO / BACK , File ... (...) ”. Στην αρχή σας εμφανίζει πόσα αρχεία (files) είναι αποθηκευμένα στην μνήμη και στην συνέχεια με τα πλήκτρα GO και BACK επιλέγετε το αρχείο που θέλετε να διαβάσετε. Μέσα στην παρένθεση φαίνεται πόσες αποθηκευμένες λειτουργίες έχει κάθε αρχείο. Αφού επιλέξετε ποιο αρχείο θέλετε, στην συνέχεια πατάτε το πλήκτρο ENTER και στην οθόνη σας εμφανίζεται η ένδειξη “ Delete old data? , Enter to continue ”. Σας ρωτάει εάν θέλετε να διαγράψετε την μνήμη της κονσόλας και να καταχωρήσετε το καινούργιο αρχείο (file) που έχετε επιλέξει από την εξωτερική μνήμη. Με το πλήκτρο ENTER ολοκληρώνετε αυτή η διαδικασία και με το πλήκτρο ESC επιστρέφετε στις λειτουργίες της κονσόλας.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Η κονσόλα μπορεί να λειτουργήσει ταυτόχρονα και CUE και SUB MASTER και SEQUENCE και CHASER .

Οι φωτισμοί εναλλάσσονται πατώντας τα ανάλογα πλήκτρα κάθε φορά .

Π.χ. ξεκινάτε πατώντας CUE 1 ENTER και σας φέρνει την πρώτη σκηνή, στην συνέχεια πατάτε SUB και με τα ποτενσιόμετρα 1 – 24 φέρνετε το SUB που επιθυμείτε. Συγχρόνως πατάτε το πλήκτρο CHASER και με τα πλήκτρα 1-12 επιλέγετε το CHASER, για τα sequence πατάτε το πλήκτρο SEQ, τον αριθμό του και ολοκληρώνετε με ENTER. Σε κάθε εργασία σας τα led των ανάλογων πλήκτρων αναβοσβήνουν και η οθόνη σας γράφει τι ακριβώς κάνετε. Όταν η κονσόλα λειτουργεί σε σκηνές (CUE) μπορείτε να ελέγχετε και τα κανάλια manual.

Σε τυχόν διακοπή ρεύματος η κονσόλα επιστρέφει σε κατάσταση manual.