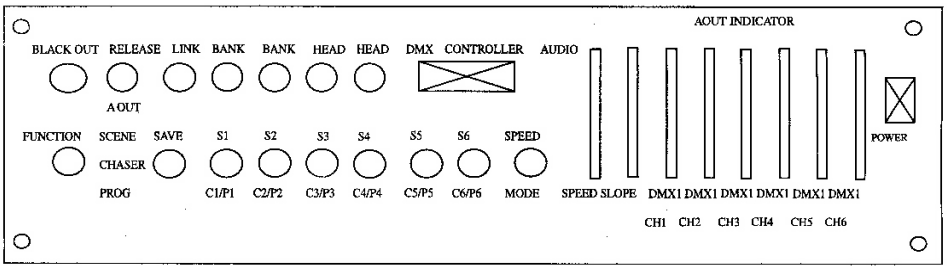
ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ

ΕΛΕΓΚΤΗΣ ΡΟΜΠΟΤΙΚΩΝ ΦΩΤΙΣΤΙΚΩΝ DMX TL 1260

(Ver 3.0)

Σε αυτό το φυλλάδιο αποτυπώνονται οι λειτουργίες καθώς και οι βασικές οδηγίες χρήσης και προγραμματισμού του ελεγκτή ρομποτικών φωτιστικών (τύπου Scanner) TL 1260.
Αυτό το πρωτοποριακό προϊόν έχει πολλά πλεονεκτήματα στα οποία συγκαταλέγονται η ευκολία χρήσης, ο έλεγχος πολλών καναλιών ενός ρομποτικού φωτιστικού, η δυνατότητα αποθήκευσης και αντιγραφής των «προγραμμάτων» που δημιουργείτε, δυνατότητα συγχρονισμού με ηχητικό σήμα κλπ.
Το TL1260 είναι κατάλληλο για να ελέγχετε κάθε εξελιγμένο ρομποτικό φωτιστικό (κατά προτίμηση τύπου Scanner) που χρησιμοποιεί το πρωτόκολλο DMX.

Σχήμα 1: Κουμπιά και ρυθμιστικά του TL1260



Λειτουργίες κουμπιών

1. Πιέζοντας το κουμπί “FUNCTION” επιλέγετε τρόπο λειτουργίας μεταξύ “SCENE”, “CHASER” και “PROG”.

2. Πιέζοντας το κουμπί “HEAD ▲ ▼” επιλέγετε τη μονάδα (ρομποτικό φωτιστικό) που θα προγραμματίσετε.

3. Πιέζοντας το κουμπί “BANK ▲ ▼” επιλέγετε τη θέση μνήμης που θα αποθηκεύσετε το πρόγραμμα (κινήσεις του ρομποτικού) που έχετε δημιουργήσει.

4. Πιέζοντας το κουμπί “SAVE” αποθηκεύετε το πρόγραμμα που έχετε δημιουργήσει

5. Ρυθμίζοντας τα συρόμενα ποτενσιόμετρα “SPEED” και “SLOPE” ρυθμίζετε τη ταχύτητα αντίδρασης και τη γωνία του καθρέπτη του φωτιστικού σώματος αντίστοιχα.

6. Κουμπιά S1 έως S6. Η λειτουργία των 6 κουμπιών εξαρτάται ανάλογα με το τρόπο λειτουργίας που έχετε επιλέξει.

- Αν έχετε επιλέξει “SCENE” καθορίζετε τη διεύθυνση (θέση μνήμης) στην οποία αποθηκεύεται το πρόγραμμα (κινήσεις) του ρομποτικού φωτιστικού.
- Αν έχετε επιλέξει “CHASER” Καθορίζετε τη διεύθυνση (θέση μνήμης) στην οποία αποθηκεύεται η αλληλουχία προγραμμάτων.
- Αν έχετε επιλέξει “PROG” καθορίζετε τη διεύθυνση που αποθηκεύεται ένα πρόγραμμα.

7. Ρυθμίζοντας τα συρόμενα ποτενσιόμετρα DMX CH1-CH6 καθορίζετε τα χαρακτηριστικά λειτουργίας (κίνηση καθρέπτη, κλίση καθρέπτη, λειτουργία χρωματικού τροχού κλπ) του κάθε καναλιού φωτισμού.

8. Πατώντας το κουμπί “BLACK OUT” η έξοδος του TL 1260 παύει να δίνει εντολές και το ενδεικτικό “BLACK OUT” ανάβει. Πατώντας ξανά το κουμπί το TL 1260 δίνει εκ νέου σήμα ελέγχου στα φωτιστικά.

Βήματα για το προγραμματισμό μιας «σκηνής» φωτισμού

1. Πατήστε το κουμπί “FUNCTION” διαδοχικά μέχρι να ανάψει το ενδεικτικό “SCENES”.

2. Πατήστε διαδοχικά το κουμπί “ BANK ▲ ▼” στην οθόνη της συσκευής θα εμφανιστούν οι ενδείξεις L1, L2, ….L9, LA. Αυτές οι ενδείξεις αντιστοιχούν σε θέσεις μνήμης. Επιλέξτε αυτή που θέλετε για να αποθηκεύσετε το πρόγραμμα φωτισμού που θα δημιουργήσετε.

3. Πατήστε το κουμπί “HEAD ▲ ▼” προκειμένου να επιλέξετε τη μονάδα (το ρομποτικό φωτιστικό) που θα προγραμματίσετε. Πιέζοντας διαδοχικά το κουμπί “HEAD ▲ ▼” στην οθόνη της συσκευής θα εμφανιστούν οι ενδείξεις 01, 02, 03, ...09, All (όλες οι μονάδες) , SS (οι μονάδες με μονή διευθυνσιοδότηση) AA (οι μονάδες με ζυγή διευθυνσιοδότηση). Επιλέξτε το φωτιστικό (ή την ομάδα φωτιστικών) που θέλετε.

4. Κινείστε τα συρόμενα ποτενσιόμετρα DMX CH1-CH6 για να καθορίσετε τις «κινήσεις» του φωτιστικού.(κίνηση, ταχύτητα καθρέπτη, χρωματικός τροχός, κλίση καθρέπτη κλπ).

5. Πατήστε το κουμπί “SAVE” . Το ενδεικτικό “SAVE” θα ανάψει. Πατήστε το κουμπί S (S1…S6) που έχετε καθορίσει στο βήμα 1. Μόλις το πρόγραμμα που έχετε δημιουργήσει αποθηκευτεί και το ενδεικτικό “SAVE” θα πάψει να αναβοσβήνει.

6. Επαναλάβετε τα παραπάνω βήματα για να προγραμματίσετε τα υπόλοιπα ρομποτικά φωτιστικά.

Βήματα για το προγραμματισμό αλληλουχίας σκηνών (CHASER)

1. Πατήστε διαδοχικά το κουμπί “FUNCTION” μέχρι το ενδεικτικό “CHASER” να ανάψει.

2. Πατήστε το κουμπί “SAVE” το ενδεικτικό “SAVE” θα ανάψει (το ενδεικτικό των κουμπιών S1-S6 θα αναβοσβήνει).

3. Πατήστε διαδοχικά το κουμπί “BANK ▲ ▼” στην οθόνη ενδείξεων θα εμφανιστούν διαδοχικά οι θέσεις (αποθήκευσης) C1, C2, C3. Επιλέξτε αυτή που θέλετε.

4. Πατήστε ένα από τα κουμπιά S1-S6, αυτή η επιλογή θα χρησιμοποιηθεί σαν διεύθυνση που από την οποία θα ανακληθεί μια φωτιστική σκηνή.

5. Το ενδεικτικό S1-S6 θα αναβοσβήνει, επαναλάβετε το βήμα 4.

6. Πατήστε ένα ή περισσότερα από τα κουμπιά S1-S6 (όχι περισσότερα από 12 συνολικά πατήματα) το πρόγραμμα θα αποθηκευτεί αυτόματα μετά το δωδέκατο πάτημα των κουμπιών S1 έως S6. Αν θέλετε να αποθηκεύσετε λιγότερα από 12 βήματα πατήστε το κουμπί “SAVE” και το πρόγραμμα αλληλουχίας θα αποθηκευτεί.

Βήματα για το προγραμματισμό “LINK”

1. Πατήστε το κουμπί “LINK”

2. Πατήστε το κουμπί “SAVE” (το ενδεικτικό S1-S6 θα αναβοσβήνει)

3. Πατήστε διαδοχικά το κουμπί “BANK ▲ ▼” στην οθόνη ενδείξεων θα εμφανιστούν διαδοχικά οι θέσεις C1, C2, C3. Επιλέξτε αυτή που θέλετε.

4. Πατήστε ένα από τα κουμπιά S1-S6, αυτή η επιλογή θα χρησιμοποιηθεί σαν διεύθυνση που από την οποία θα ανακληθεί το πρόγραμμα.

5. Πατήστε διαδοχικά το κουμπί “BANK ▲ ▼” στην οθόνη ενδείξεων θα εμφανιστούν διαδοχικά οι θέσεις μνήμης C1, C2, C3. Επιλέξτε αυτή που θέλετε.

6. Πατήστε ένα από τα κουμπιά S1-S6, αυτή η επιλογή θα χρησιμοποιηθεί σαν διεύθυνση που από την οποία θα ανακληθεί το πρόγραμμα

7. Πατήστε διαδοχικά το κουμπί “BANK ▲ ▼” στην οθόνη ενδείξεων θα εμφανιστούν διαδοχικά οι θέσεις μνήμης C1, C2, C3. Επιλέξτε αυτή που θέλετε και στη συνέχεια πατήστε ένα από τα κουμπιά S1 έως S6 για να το επιλέξετε σαν θέση μνήμης που θα αποθηκευτεί το πρόγραμμα “LINK”

8. Επαναλάβετε το βήμα 7 όσες φορές χρειάζεστε (Οι θέσεις S1-S6 δεν μπορεί να χρησιμοποιηθούν περισσότερο από 12 φορές σαν διεύθυνση αποθήκευσης προγράμματος)

9. Πατήστε το κουμπί “SAVE” για να αποθηκεύσετε την διαδικασία

10. Επαναλάβετε τα βήματα 1 έως 9 για να γεφυρώσετε τα προγράμματα που υπάρχουν στις θέσεις μνήμης S1-S6 (C1, C2, C3).

Βήματα για την αντιγραφή ενός προγράμματος.

1. Πατήστε το κουμπί “BLACK OUT”. Το ενδεικτικό “BLACK OUT” θα ανάψει.

2. Πατήστε το κουμπί “FUNCTION” μέχρι το ενδεικτικό “PROG” να ανάψει.

3. Πατήστε ένα από τα κουμπιά C1/P1 έως C6/P6 για να επιλέξετε τη θέση στην οποία θα αντιγραφεί το πρόγραμμα.

4. Πατήστε ταυτόχρονα τα κουμπιά “SAVE”, “BANK ▲ ▼” και “HEAD ▲ ▼”. Μην τα αφήσετε μέχρι στην οθόνη να εμφανιστεί η ένδειξη “CP”. Δύο λεπτά αργότερα το ενδεικτικό του κουμπιού που επιλέξατε στο βήμα 3 θα αρχίζει να αναβοσβήνει και στην οθόνη θα εμφανιστεί η ένδειξη P (με αριθμό1-6). Αυτό σημαίνει ότι η διαδικασία αντιγραφής προγράμματος ολοκληρώθηκε. (Για παράδειγμα αν στο βήμα 3 έχετε επιλέξει το κουμπί C2/P2 το ενδεικτικό C2/P2 θα αναβοσβήνει και η ένδειξη P2 θα εμφανιστεί στην οθόνη).

Λειτουργία

1. Πατήστε το κουμπί “FUNCTION” διαδοχικά μέχρι να ανάψει το ενδεικτικό “PROG”.

2. Πατήστε ένα από τα κουμπιά S1 έως S6 . Το αντίστοιχο πρόγραμμα (που έχετε αποθηκεύσει) θα αρχίσει να «τρέχει» αυτόματα.

3. Πατήστε το κουμπί “SPEED/MODE” το ενδεικτικό του θα ανάψει. Κινώντας το ρυθμιστικό “SPEED” ελέγχεται τη ταχύτητα κίνησης, κινώντας το ρυθμιστικό “SLOPE” ελέγχετε τη κλίση του καθρέπτη του ρομποτικού φωτιστικού.

4. Πατήστε το κουμπί “BLACK OUT”, αν το ενδεικτικό του ανάψει το φωτιστικό δεν ελέγχετε από το TL1260.

5. Πρέπει να γνωρίζετε πως οι διακόπτες (DIP SWITCH) που βρίσκονται πάνω σε κάθε ένα ρομποτικό φωτιστικό που ελέγχετε μέσω του πρωτοκόλλου DMX έχουν τις ακόλουθες τιμές: #1=1, #2=2, #3=4, #4=8, #5=16, #6=32, #7=64, #8=128. Παρακαλούμε σημειώστε πως αυτή η αντιστοίχηση γίνεται σύμφωνα με το δυαδικό σύστημα. Πρέπει να γνωρίζετε πως η διεύθυνση μια συσκευής στο πρωτόκολλο DMX προκύπτει από το άθροισμα των τιμών του διακόπτη DIP SWITCH που χρησιμοποιείται για την διευθυνσιοδότηση της.

Στο πίνακα του παραδείγματος χρησιμοποιούμε τα ρομποτικά φωτιστικά TJ632 ή TJ 631 (κάθε ένα από αυτά διαθέτει έξι κανάλια)

TJ632 ή TJ 631	Διεύθυνση	Διακόπτες (του DIP SWITCH) που είναι σε θέση ON
Μονάδα 1	1	#1
Μονάδα 2	7	#1,#2,#3
Μονάδα 3	13	#1,#3,#4
Μονάδα 4	19	#1,#2,#5

Σημείωση: Μιας και κάθε ένα από τα παραπάνω φωτιστικά έχει έξι κανάλια, κάθε διεύθυνση καταλαμβάνει έξι «θέσεις».

Για να δουλεύει το σύστημα κανονικά πρέπει να έχει γίνει σωστός καθορισμός διευθύνσεων για κάθε φωτιστικό. Βεβαιωθείτε πως οι διακόπτες DIP SWITCH που καθορίζουν τη διεύθυνση του κάθε φωτιστικού έχουν ρυθμιστεί σωστά.

Ο ελεγκτής TL 1260 δεν ελέγχει μόνο φωτιστικά με έξι κανάλια αλλά και φωτιστικά με 4 κανάλια. Για αυτό το σκοπό έχει μια λειτουργία μετατροπής ενός προγράμματος από έλεγχο έξι καναλιών σε έλεγχο τεσσάρων καναλιών.

Βήματα για μετατροπή προγράμματος (από 6ch σε 4ch)

1. Πατήστε το κουμπί “BLACK OUT”, μην το αφήσετε μέχρι να ανάψει το ενδεικτικό του.

2. Πατήστε το κουμπί “SPEED” η ένδειξη E4 θα εμφανιστεί στην οθόνη του TL1260.

3. Πατήστε το κουμπί “SPEED” ξανά, η ένδειξη E6 θα εμφανιστεί στην οθόνη.

4. Πατήστε το κουμπί “SAVE” για να ολοκληρωθεί η διαδικασία μετατροπής ενός προγράμματος ελέγχου 6 καναλιών σε πρόγραμμα ελέγχου 4 καναλιών.

5. Πρέπει να γνωρίζετε πως οι διακόπτες (DIP SWITCH) που βρίσκονται πάνω σε κάθε ένα ρομποτικό φωτιστικό που ελέγχετε μέσω του πρωτοκόλλου DMX έχουν τις ακόλουθες τιμές: #1=1, #2=2, #3=4, #4=8, #5=16, #6=32, #7=64, #8=128. Παρακαλούμε σημειώστε πως αυτή η αντιστοίχηση γίνεται σύμφωνα με το δυαδικό σύστημα. Πρέπει να γνωρίζετε πως η διεύθυνση μια συσκευής στο πρωτόκολλο DMX προκύπτει από το άθροισμα των τιμών του διακόπτη DIP SWITCH που χρησιμοποιείται για την διευθυνσιοδότηση της.

Στο πίνακα του παραδείγματος χρησιμοποιούμε τα ρομποτικά φωτιστικά TJ432 ή TJ 431 (κάθε ένα από αυτά διαθέτει τέσσερα κανάλια ελέγχου)

TJ432 ή TJ 431	Διεύθυνση	Διακόπτες (του DIP SWITCH) που είναι σε θέση ON
Μονάδα 1	1	#1
Μονάδα 2	5	#1,#3
Μονάδα 3	9	#1,#4
Μονάδα 4	13	#1,#5

Σημείωση: Μιας και κάθε ένα από τα παραπάνω φωτιστικά έχει τέσσερα κανάλια, κάθε διεύθυνση καταλαμβάνει τέσσερις «θέσεις».

Για να δουλεύει το σύστημα κανονικά πρέπει να έχει γίνει σωστός καθορισμός διευθύνσεων για κάθε φωτιστικό. Βεβαιωθείτε πως οι διακόπτες DIP SWITCH που καθορίζουν τη διεύθυνση του κάθε φωτιστικού έχουν ρυθμιστεί σωστά.

Βήματα για έλεγχο από μουσικό σήμα

1. Στο πίσω μέρος του TL 1260 υπάρχει ένα διακόπτης τύπου DIP SWITCH, τοποθετήστε τον στη θέση 2.

2. Όταν οι διακόπτες προγραμμάτων είναι στη θέση “C” ή “P” θέστε το ρυθμιστικό “SPEED” στην ελάχιστη θέση (τέρμα κάτω). Τότε το ενδεικτικό “AUDIO” θα ανάψει και το πρόγραμμα που θα «τρέχει» θα ελέγχετε από το ηχητικό σήμα.

Επίλυση προβλημάτων

Σε περίπτωση που εμφανιστεί κάποια δυσλειτουργία κάνετε τις παρακάτω ενέργειες:

- Ελέγξετε πως η συσκευή και τα φωτιστικά τροφοδοτούνται σωστά από το ηλεκτρικό δίκτυο.
- Ελέγξετε όλες τις συνδέσεις και καλωδιώσεις
- Ελέγξετε τα DIP SWITCH κάθε φωτιστικού για να δείτε αν έχετε δώσει σωστά διεύθυνση σε κάθε συσκευή

Αν το πρόβλημα εξακολουθεί επικοινωνήστε με ένα ειδικευμένο τεχνικό.

Τεχνικά χαρακτηριστικά

Όνομα: DMX-512 CONTROLLER 60CH
Model: TL1260
Τάση τροφοδοσίας: AC 240V/120V
Διαστάσεις: 480 x 150 x 95 mm
Βάρος: 4Kg.

r