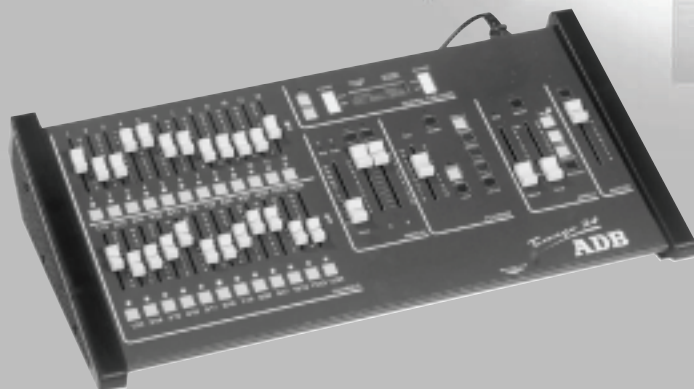
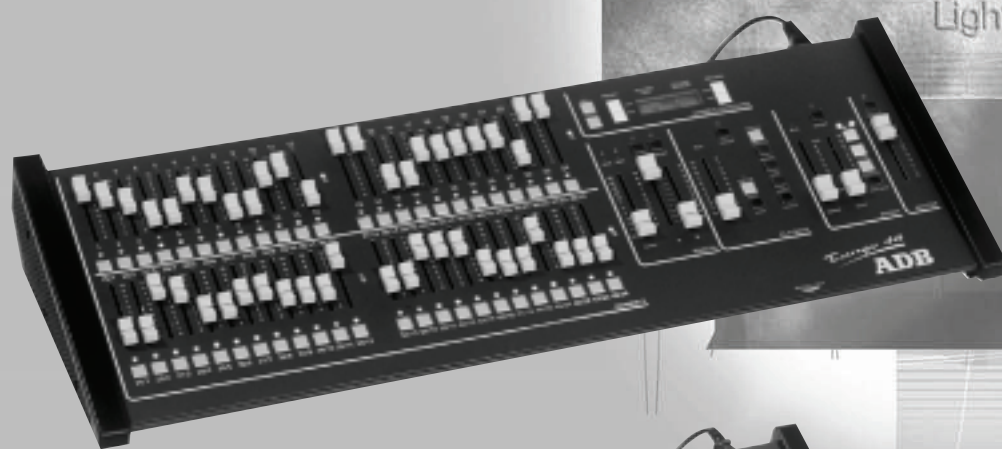


TANGO

Instruction Manual
Manuel d'instruction
Gebruiksaanwijzing
Bedienungsanleitung



ADB
Lighting Technologies

ADB
Lighting Technologies

Gebruiksaanwijzing

TANGO



Inhoud

Levering - uitpakken	64
Algemeenheden - veiligheid	64
Belangrijke mededeling omtrent voedingskabels	64
Installatie	65
Signaalverbinding	65
Technische beschrijving	65
Opties en toebehoren	65
Uitpakken van de bedieningstafel	66
Voorzorgsmaatregelen	66
Opgelet	66
Aansluiting op het rugpaneel	67
Configuratie van de bedieningstafel	68
Aanzetten	68
Opstellen van de configuratie	69
De help-tekst	70
«GRAND MASTER»	71
Gebruik van de "GRAND MASTER" mode	71
Manuele mode	71
Flash toetsen	71
Handbediende regeling van kringen	71
Enkele preset	72
Dubbele preset	73
Cross fade / playback-mode	74
Begrijpen van de display	74
Functie van LED's & preview-toets	74
Opslaan van een geheugen	75
Toekennen van tijd aan geheugens	75
Weergeven van een geheugen	76
Gebruik van de start-toets	76
Manuele potentiometer	76
Invoegen van een geheugen	77
Wijzigen van een geheugen of wijzigen van de intensiteiten op het toneel	77
Wissen van een geheugen	78
De effect-mode	79
De kring-toets (channels)	79
Snelheidsbesturing («SPEED»)	79
START/STEP-toets	80
Level-bediening	80
ON/OFF-toets	80
Richting-toets	80
Mode-toets	81
Selecteren van een effect via het menu	81
Patch van de DMX-uitgang	83
QUIT	83
DEFAULT	83
CLEAR	83
CREATE	83
Afstandsbediening (in optie)	84
Werken met Submasters	85
De submaster-mode kiezen	85
Een submaster laden met een lichtstand	85
Flash van een submaster	86
De inhoud van een submaster wissen	86
Een submaster wijzigen	86
Bij problemen	87
Bedieningen, verklikkers en stekkers	89

Levering - uitpakken

Wanneer uw apparatuur geleverd wordt, opent u voorzichtig de verpakking en controleert u het materiaal op beschadiging.

Indien u eender welke schade aantreft, moet u onmiddellijk de transportfirma contacteren en uw klacht naar behoren laten registreren. U mag met zekerheid er van uitgaan dat uw apparatuur de fabriek in perfecte staat heeft verlaten.

Ga na of de geleverde apparatuur overeenkomt met de leveringsbon en of de leveringsbon overeenkomt met uw bestelling.

Ingeval van een foutieve levering moet u onmiddellijk uw leverancier contacteren om de situatie recht te zetten.

Indien u niets abnormaals aantreft, plaatst u de apparatuur opnieuw in de verpakking en bergt u deze in een warme, stof- en vochtvrije ruimte op in afwachting van de uiteindelijke installatie. Laat het materiaal in geen enkel geval op een werf staan.

Algemeenheden - veiligheid

De apparatuur is in overeenstemming met de Europese veiligheidsnormen vervaardigd en moet absoluut geaard worden in overeenstemming met de plaatselijke reglementering. Verwijder geen enkel deksel of deel van de kast, om het risico op elektrocutie te voorkomen.

De normale bediening vereist geen toegang tot interne onderdelen. Doe voor het onderhoud uitsluitend een beroep op bekwaam en opgeleid onderhoudspersoneel. De voedingskabel loskoppelen van het stroom net vooraleer men de apparatuur opent voor inspectie of onderhoud.

OPGELET! IN DE APPARATUUR ZIJN ER DODELIJKE SPANNINGEN AANWEZIG

De aansluiting aan een ongeschikte stroombron kan onherroepelijke schade toebrengen aan de apparatuur. Het is de verantwoordelijkheid van de gebruiker om de apparatuur te gebruiken waarvoor deze bedoeld is, en de apparatuur te controleren die eraan wordt aangesloten.

Voor een veilig gebruik mag de apparatuur uitsluitend door bekwaam en opgeleid personeel geïnstalleerd en onderhouden worden.

Breng geen wijzigingen aan de apparatuur aan.

ADB draagt geen verantwoordelijkheid voor materiële schade of verwonding als gevolg van ongeoorloofde wijzigingen.

Belangrijke mededeling omtrent voedingskabels

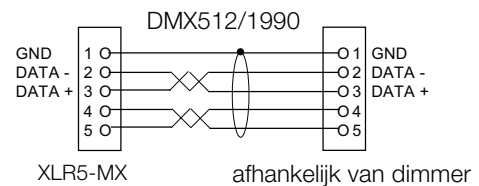
Voedingskabels en -stekkers zijn een belangrijk onderdeel van uw apparatuur en dragen bij tot de veiligheid ervan.

- gebruik steeds een scheidingschakelaar of automaat of hoofdschakelaar om de aansluiting te verbreken; trek nooit aan de kabel.
- beschadig in geen enkel geval de kabel noch de stekkers; controleer ze bij elke installatie, of op regelmatige tijdstippen ingeval van een permanente installatie.
- bind voedingskabels met signaalkabels niet samen.

Installatie

De TANGO is een professionele lichtbedieningstafel die ontwikkeld werd overeenkomstig de EN 60950-veiligheidsnorm. Het is een klasse 1-uitrusting naar EN 60950 - design en -makelij. Open de lichttafel niet, dit om elektrische schokken te vermijden. De stuurlessenaar bevat geen door de gebruiker bedienbare onderdelen. Laat het onderhoud uitsluitend over aan bevoegd personeel.

Signaalverbinding



Kabel : 2 x 2 x 0,34 mm² afgeschermd
Max. lengte : 250 m

Om de veiligheid en de bedrijfszekerheid te verhogen werd dit produkt uitgerust met een galvanische isolatie op de DMX 512/1990-uitgang. Deze isolatie werd getest op 500 VDC om problemen met aardlussen tegen te gaan.

Het is uitdrukkelijk verboden de aansluitingen van de TANGO (Remote, Option en DMX) onder enige spanning te zetten. Aansluitingen op ongeschikte bronnen zou onwillekeurige schade kunnen toebrengen aan de TANGO en kan gevaar opleveren voor de gebruiker. De gebruiker is zelf verantwoordelijk voor een correct gebruik van de uitrusting overeenkomstig de bedoeling ervan, alsook voor de controle van de erop aangesloten uitrusting.

De TANGO is een professionele uitrusting waarbij gestreefd werd naar gebruiksvriendelijkheid. Om echter tenvolle te genieten van de ingebouwde veiligheidselementen dient de uitrusting uitsluitend door bevoegd en opgeleid personeel geïnstalleerd en onderhouden worden.

Technische beschrijving

Voedingsbron : 230 V +/- 10%, 50/60 Hz.

Mechanische afmetingen (mm) (breedte x diepte x hoogte) :

	TANGO 24	TANGO 48
Verpakt	650 x 340 x 130	860 x 340 x 130
Onverpakt	620 x 315 x 118	815 x 315 x 118

Opties en toebehoren

- 128 K geheugenkaart voor permanente bewaring
- Stofhoes voor TANGO 24
- Stofhoes voor TANGO 48
- Flight case voor TANGO 24
- Flight case voor TANGO 48

Uitpakken van de bedieningstafel

Haal de bedieningstafel uit de doos en ga na of de volgende stukken aanwezig zijn:

- 1 TANGO-bedieningstafel
- 1 voedingskabel (2 m)
- 1 XLR5-M stekker connector voor kabel
- 1 handleiding

Neem onmiddellijk contact op met uw leverancier indien één van deze stukken zou ontbreken. Bewaar de doos en het verpakkingsmateriaal voor alle toekomstige transporten of het opslaan van uw bedieningstafel.

Vorzorgsmaatregelen

VERWITTIGING

Stel deze stukken niet bloot aan regen of vochtigheid om brandgevaar en elektrische schokken te vermijden.

Opgelet

Trek de stroomstekker uit het stopcontact wanneer u de stuurlessenaar niet gebruikt.

Indien het stroomsnoer ongewild los zou komen van de stuurlessenaar zullen alle bestaande instellingen bewaard worden tot er opnieuw een normale stroomtoevoer is.

Vermijd gebruik van de stuurlessenaar onder de volgende omstandigheden:

- uiterst warme, koude of vochtige ruimtes
Grens:

Kamertemperatuur	:	0 tot 40 °C
Opslag	:	- 10 tot 50 °C
Maximale stijging	:	5 °C per uur
Vochtigheid	:	30 % tot 70 % RH zonder condensatie
- Stoffige ruimtes.
- Let op voor vochtcondensatie.
- Vermijd gebruik van de stuurlessenaar onmiddellijk na een verplaatsing van een koude naar een warme ruimte of wanneer een ruimte die koud stond pas werd opgewarmd.
- Hanteer de stuurlessenaar met zorg.
- Plaats geen gewicht op de stuurlessenaar.
- Plaats niets dat kan uitlopen en problemen veroorzaken op of in de buurt van de stuurlessenaar.

Aansluiting op het rugpaneel

De enige vereiste aansluiting om de stuurlessenaar te bedienen is de stekker van de stroomkabel in het stopcontact van het rugpaneel te steken, waarna de voedingsstekker aangesloten moet worden op een geschikte netbron. Wanneer er echter een lichtregeling vereist is, dient een geschikte kabel verbonden te worden vanaf de DMX512/1990-uitgang naar een aanbevolen DMX512/1990-gestuurde dimmereenheid.



Configuratie van de bedieningstafel

Aanzetten

Wanneer u de stuurlessenaar onder stroom zet zal er automatisch een interne controlefunctie uitgevoerd worden. Terwijl dit gebeurt verschijnt het software versienummer op het scherm. Vervolgens verschijnen de bestaande status-gegevens op het scherm om aan te tonen dat de stuurlessenaar volledig werkzaam is en klaar voor gebruik. Indien dit niet gebeurt verwijzen wij u naar het gedeelte "Bij problemen" in deze handleiding.

Indien het de eerste keer is dat de stuurlessenaar wordt gebruikt zal de tijdens de productie ingestelde configuratie verschijnen. Vervolgens wordt de configuratie opgeslagen wanneer u de stuurlessenaar opnieuw aanzet. Om de configuratie te wijzigen verwijzen wij u naar het gedeelte "Opstellen van de configuratie" in deze handleiding.

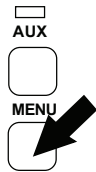


Opstellen van de configuratie

De stuurlessenaar kan ingesteld worden met een aantal verschillende parameters, afhankelijk van de geldende vereisten van de bediener. De parameters zijn :

- Schrijven van en naar de geheugenkaart
- Het versturen van outputs van de bedieningstafel naar dimmer-inputs
- Geheugens wissen
- Enkele en dubbele preset
- Instellen van de looplicht-patronen van de effect-mode
- Toegang tot HELP-tekst
- Nagaan hoeveel vrije geheugens er nog beschikbaar zijn
- Schermcontrast
- Reïnisialisatie van de bedieningstafel (Koud Booten of Koude Start)
- Werken met Registers

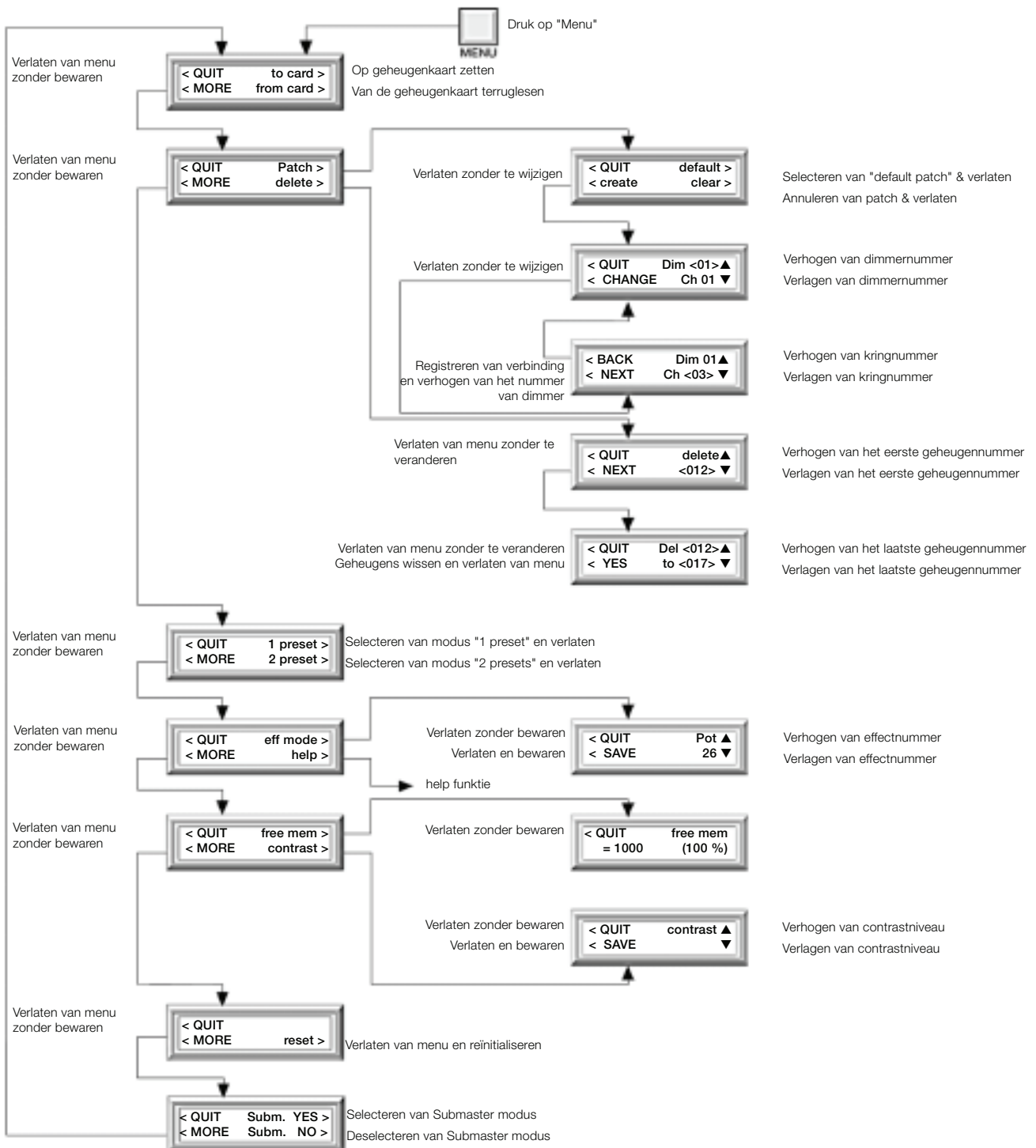
U gaat naar de configuratie-dialoog door op de MENU-toets te drukken. Wanneer u dit doet wijzigt het scherm en toont het een reeks opties die, naar keuze, bevestigd of gewijzigd kunnen worden. Wanneer u in dit menu op de QUIT- of SAVE-toets drukt, gaat u steeds uit het configuratie-menu en krijgt u opnieuw het normale scherm. Om twee of meer parameters te wijzigen dient de MENU-toets opnieuw te worden ingedrukt om opnieuw naar de configuratie-mode te gaan. Wanneer u op gelijk welk ogenblik in het configuratie-menu op de MENU-toets drukt, gaat u uit dit menu en worden de gemaakte wijzigingen niet opgeslagen.



Wanneer u eenmaal op de MENU-toets drukt krijgt u het menuscherm. Elke optie staat naast één van de NEXT- of LAST-toetsen. Wanneer u op de overeenkomstige toets drukt, zal de instelling gewijzigd worden of krijgt u een ander menu met meer beschikbare opties. Figuur 1 toont de opeenvolging van opties en schermen die samen het hele configuratie-pakket vormen. De patch van de DMX-outputs is een iets ingewikkelder procedure die in detail beschreven wordt in het deel "Patch van de DMX-output " in deze handleiding.

De help-tekst

De HELP-tekst is toegankelijk via een MENU-optie (zie figuur 1). Selecteer gewoon de HELP-optie indien u de tekst wil gebruiken en er zal een rolscherm met een lijst van onderwerpen verschijnen. Wanneer u een onderwerp selecteert verschijnt er een beschrijving op het rolscherm. Met de RECORD LAST en NEXT-toetsen kan u de tekst doorlopen.



«GRAND MASTER»

Gebruik van de "GRAND MASTER" mode

De Grand Master-mode bestuurt de uitgang van de bedieningstafel.

Wanneer u op de ON/OFF-toets drukt is er geen uitgangssignaal en is de LED boven de toets uitgedoofd.

Wanneer u een tweede maal op deze toets drukt is er terug een uitgangssignaal en licht de LED opnieuw op.

De Grand Master -potentiometer bestuurt de globale uitgangssintensiteit van de bedieningstafel.

In de laagste stand (0) is er geen uitgang, alsof u op de ON/OFF-toets zou gedrukt hebben.

In de hoogste stand (10) is de output maximaal. Iedere positie hiertussen levert een uitgang tussen 0% een 100% afhankelijk van de stand van de potentiometer.



Manuele mode

Flash toetsen

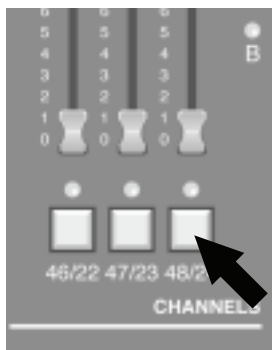
Iedere potentiometer van de manuele mode is verbonden met een FLASH-toets.

De bediening van deze toetsen verschilt enigszins, afhankelijk van het feit of de tafel met enkele of dubbele Preset werd ingesteld.

In enkele Preset doet elke toets de uitgang van deze kring flitsen waarbij de overeenkomstige LED, boven de toets, oplicht.

In dubbele Preset is elke kring verbonden met twee potentiometers en heeft iedere kring dus twee FLASH-toetsen en LED's. Beide FLASH-toetsen doen de output van die kring flitsen en beide LED's in Preset bank A en Preset bank B lichten op.

Het uitgangssignaal dat tot stand komt door op een FLASH-toets te drukken hangt uitsluitend af van de stand van de Grand Master - potentiometer en van het feit of de ON/OFF-toets van de Grand Master aan of uit staat.



Handbediende regeling van kringen

Elke groep potentiometers heeft een master control-potentiometer en een ON/OFF-toets. De master van de Preset B werkt omgekeerd als die van de Preset A, d.w.z. 100% staat onderaan en 0% bovenaan bij de Preset B.

De ON/OFF-toetsen werken op een gelijkaardige manier als de Master ON/OFF-toets aangezien ze ervoor instaan of er een black out is in de overeenstemmende Preset-groep (LED uitgedoofd) of niet. In de enkele Preset-mode staat on/off LED van de Preset B voortdurend af en zijn de overeenkomstige ON/OFF-toets en master potentiometer niet werkzaam.

Enkele preset

In de enkele Preset-mode zijn er in de manuele mode tweemaal zoveel kringen beschikbaar als in de dubbele Preset-mode.

We gaan ervan uit dat alle Preset-potentiometers op hun laagste punt staan, dat de master-potentiometer van de Preset A op een waarde boven nul staat en dat de ON/OFF-toets niet ingedrukt werd.

We veronderstellen tevens dat de Grand Master-potentiometer boven nul staat en dat de overeenkomstige ON/OFF-toets niet werd ingedrukt. Wanneer u een Preset-potentiometer van de 0 wegschijft ontstaat er een output op deze kring. Indien er een dimmer-eenheid aangesloten is op de uitgang zal de lamp die op die kring is aangesloten oplichten. Wanneer u de intensiteit van de Preset-potentiometer verhoogt zal de lichtintensiteit van de lamp mee verhogen. Afhankelijk van de gekozen PREVIEW-mode zal de LED onder de Preset-potentiometer oplichten wanneer de output-intensiteit de 5% overschrijdt. Wij verwijzen hiervoor naar het gedeelte "Functie van de LED's en PREVIEW-toets in deze handleiding. Bovendien zal de LED van de Preset A bank oplichten wanneer de Master-potentiometer van de Preset de 5% overschrijdt om aan te geven dat de Preset werkzaam is.

Wanneer u meer Preset-potentiometers beweegt zullen er meer lampen gaan branden op de overeenkomstige output kringen zowel als LED's onder de potentiometers op de bedieningstafel die ermee gepaard gaan.

Zodra de lichtstand gecreëerd werd op de output kan de intensiteit van deze lampen op verschillende manieren gewijzigd worden.

- Door elke afzonderlijke potentiometer te verschuiven om de uitgangs-intensiteit te wijzigen.
- Door de stand van de master-potentiometer van de Preset te wijzigen om de uitgangs-intensiteit van alle werkzame Preset-kringen te veranderen.
- Door de Grand Master-potentiometer te verschuiven om de uitgangs-intensiteit van de bedieningstafel te wijzigen.

De werking van de master-potentiometer wordt bestuurd door de instelling van de manuele tijdssturing: (TIMER).

We gaan uit van de master-potentiometer en noemen de beginstand st. A en de eindstand st. B. Indien de timer op 0 staat zal de wijziging van de uitgang gelijktijdig met het verschuiven van de master-potentiometer tot stand komen.

Indien de timer op gelijk welke andere waarde staat zal de wijziging van de output van st. A naar st. B potentiometer-instellingen tot stand komen binnen het ingestelde tijdsbestek. Zolang de uitgang nog wijzigt van de ene naar de andere instelling zal de RUN A LED boven de timer knipperen om aan te geven dat de transfert nog steeds loopt.

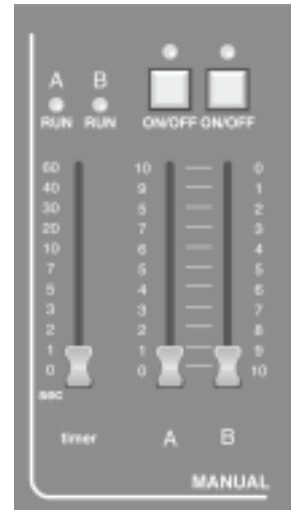
Indien de master-potentiometer nogmaals verschoven wordt, bvb. naar st. C, terwijl de transfert nog loopt zal de transfert opnieuw starten volgens de nieuwe tijdsinstelling (indien gewijzigd) vanaf st. B naar st. C.

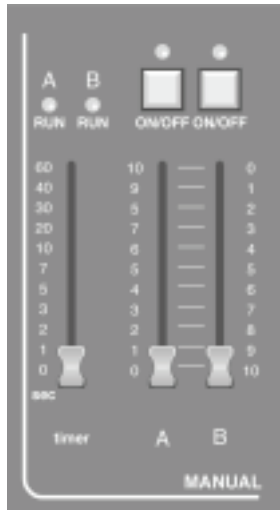
Opmerking :

Indien de manuele timer-bestuurder gewijzigd wordt terwijl er een transfert bezig is zal de transfert opnieuw starten van de bestaande stand naar de eindstand, maar rekening houdend met het totale percentage van de lopende transfert, d.w.z. indien de complete transfert 50% was en de manuele timer verzet werd naar 18 seconden zal de volledige transfert 9 seconden langer duren.

Op ieder ogenblik kan de uitgang in black out - stand gezet worden. Hiervoor kan u gebruik maken van gelijk welke ON/OFF-toets in de manuele Preset A- of manuele Preset B- of Grand Master-mode. Een blackout-stand kan ook verwezenlijkt worden door gelijk welke master-potentiometer op 0 te zetten.

Indien er een black out ingesteld wordt door één van de overeenkomstige ON/OFF-toetsen in te drukken terwijl de transfert nog bezig is zal de transfert toch beëindigd worden.





Dubbele preset

De dubbele Preset-mode maakt de creatie mogelijk van twee instellingen op twee verschillende banken van potentiometers, met name Preset A en Preset B.

Eender welke van de twee presets kan als uitgang voor de bedieningstafel gelden waarbij de hoogste waarde van elke kring doorslaggevend is.

De werkzame Preset(s) worden aangegeven doordat de overeenkomstige LED oplicht.

De potentiometer-LED' s van de Preset tonen verschillende lichtstanden, afhankelijk van de geselecteerde PREVIEW-mode. Wij verwijzen hiervoor naar het gedeelte "Funkties van de LED' s en Preview-toets" in deze handleiding.

Elk van de twee Presets kan in blackout-stand gezet worden met de overeenkomstige ON/OFF-toets en de uitgangs-intensiteit van elke Preset wordt bepaald door de twee master-potentiometers, die A en B genoemd worden.

Laten we ervan uitgaan dat er een lichtstand gecreëerd werd op beide potentiometer-banken en dat de Preset A op dit moment werkzaam is, d.w.z. beide master-potentiometers staan helemaal bovenaan en de timer-bestuurder is ingesteld op 10 seconden.

Er kan een geleidelijke cross fade uitgevoerd worden van Preset A naar Preset B door beide master-potentiometers tegelijk van boven naar onder te verschuiven.

Preset A zal uitdoven terwijl Preset B gaat uitdoven.

De transfert zal 10 seconden duren en tijdens deze tijd zullen zowel de RUN A- als de RUN B- LED' s boven de timer-schuiver flitsen om aan te geven dat er een transfert bezig is.

Eens dit gebeurd is kan er een nieuwe lichtstand gecreëerd worden op de Preset A-bank van de potentiometers en kan het proces omgekeerd worden, d.w.z. dat de master-potentiometers van onder naar boven geschoven worden om de nieuwe lichtstand te bekomen .

Opmerking :

Bij een geleidelijke transfert wordt de met elke kring verbonden waarde van de twee potentiometers voortdurend vergeleken. De hoogste waarde zal steeds doorslaggevend zijn, d.w.z. de uitgangswaarde zal nooit onder de aanvankelijke potentiometer-waarde gaan.

Cross fade / playback-mode

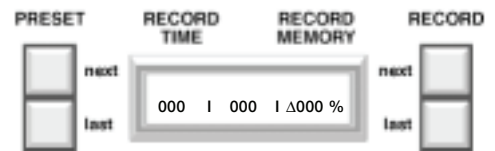
Begrijpen van de display

Bij een normale werking toont de bovenste regel van het scherm informatie m.b.t. de bewaring van de geheugens.

RECORD TIME is de tijd die wordt opgeslagen samen met het geheugen op het ogenblik dat de bewaartoets wordt ingedrukt. RECORD MEMORY is het geheugennummer waaronder het zal bewaard worden. De onderste regel van het scherm vertoont drie afzonderlijke vensters die bekend staan als STAGE, PRESET, en XF TIME.

Hierin zien we het huidige geheugennummer op het toneel en in de Preset en de cross fade-tijd voor het infaden van het Preset-geheugen en het uitfaden van het Preset-geheugen en het uitfaden van het toneelgeheugen wanneer de START-toets wordt ingedrukt.

Links en rechts van het scherm ziet u twee reeksen NEXT- en LAST-toetsen. Bij een normale werking kan u hiermee de PRESET- en RECORD-geheugennummers doorlopen.



Functie van LEDs & preview-toets

De Leds onder de Preset-potentiometers kunnen ingesteld worden om verschillende gegevens op het scherm te vertonen.

U kan de beschikbare opties doorlopen met de MEMORY PREVIEW-toets. Deze opties verschijnen rechts op het scherm.

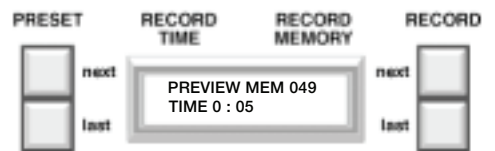
De aanvankelijke instelling toont een simulatie van de stuurlessenaar-output op de Preset-LEDs , d.w.z. indien de output voor die kring van de stuurlessenaar hoger is dan 5% licht de LED op.

Indien u éénmaal op de MEMORY PREVIEW-toets drukt kunnen de LEDs geselecteerd worden om de output van de geheugen-mode van de bedieningstafel te tonen, Crossfade en Playback genoemd. Het scherm zal veranderen om te bevestigen welk geheugennummer in Preview getoond wordt, evenals de cross fade-tijd die samen met dat geheugen werd opgeslagen.

De werkzame kringen van dat geheugen zullen te zien zijn in de vorm van brandende LED' s. U kan naar het geheugennummer gaan met de PRESET NEXT- en LAST-toetsen.

Een tweede druk op de MEMORY PREVIEW-toets toont de output van het op dat ogenblik geselecteerde effectnummer. Indien u nogmaals op deze toets drukt tonen de LEDs opnieuw de output van de bedieningstafel.

Indien de LEDs een preview gaven van het Geheugen of Effect zal een druk op eender welke toets in de Preset- (behalve de flash-toets), Geheugen, Looplicht- of Master-modes van de bedieningstafel ervoor zorgen dat de LEDs opnieuw de output van de stuurlessenaar tonen.



Opslaan van een geheugen

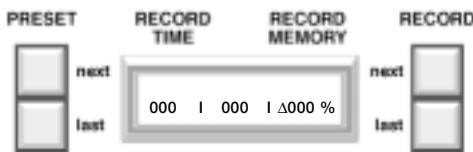
De TANGO kan tot 200 geheugens opslaan.

Onder wijzigingen verstaan we bewaren, wissen, wijzigen en invoegen.

Let erop dat het geheugen 000 een blackout-lichtstand is, d.w.z. geen output van de stuurlessenaar, en dat dit geheugen niet gewijzigd of overschreven kan worden.

Met RECORD wordt de bestaande output van de bedieningstafel opgeslagen in het geheugennummer dat verschijnt in het RECORD MEMORY-venster op het scherm. Dit nummer kan ingesteld worden op gelijk welk geheel getal tussen 001 en 999 met de RECORD NEXT- en LAST-toetsen, rechts van het scherm.

Indien het getoonde nummer reeds opgeslagen werd zal het RECORD MEMORY-venster NIET flitsen.



De output van de stuurlessenaar kan gecreëerd worden met een combinatie van de manuele Preset-potentiometers, de effect-mode en gelijk welk bestaand geheugen. Wanneer u op de RECORD-toets drukt wordt de output opgeslagen in het geheugennummer dat te zien is in het RECORD MEMORY-venster.

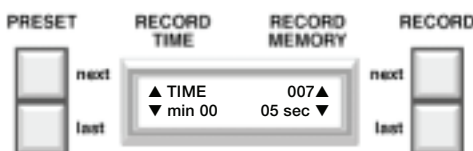
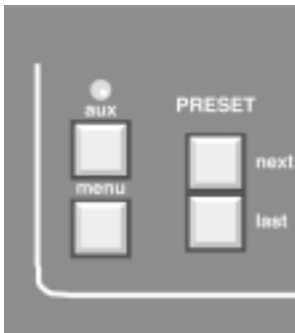
Indien dat geheugennummer vroeger reeds werd opgeslagen (het nummer flitst niet) wordt er een bevestiging gevraagd vooraleer het vroegere geheugen overschreven wordt. Terwijl het geheugen opgeslagen wordt verandert het RECORD MEMORY-venster en verschijnt het volgende geheugennummer.

Wanneer u een geheugen voor het eerst opslaat wordt de tijd van de MANUELE TIMER (MANUAL TIMER) potentiometer in rekening genomen en eveneens opgeslagen in het geheugen.

Indien dat geheugennummer vroeger reeds werd opgeslagen wordt de vorige tijdsinstelling van dat geheugen behouden.

Indien u tegelijk op RECORD NEXT en RECORD LAST drukt wordt het geheugen dat vertoond wordt in het PRESET-venster gecopieerd in het RECORD MEMORY-venster.

Het opnieuw laten draaien van geheugens wordt behandeld in het gedeelte "Geheugens opnieuw laten draaien" van deze handleiding. Indien het nodig is om de inhoud van een geheugen te wijzigen verwijzen wij u naar het gedeelte "Wijzigen van een geheugen" in deze handleiding.



Toekennen van tijd aan geheugens

U heeft twee mogelijkheden om een tijd toe te kennen aan een geheugen:

U kan gebruik maken van de MANUAL TIMER potentiometer, indien het geheugen nog niet werd opgeslagen zoals hierboven beschreven werd.

Of u wenst de tijd te wijzigen nadat u het geheugen heeft opgeslagen. In dit geval volgt u de volgende werkwijze: indien u op de TIME-toets drukt kan u een cross fade-tijd toekennen aan het geheugennummer dat op dat ogenblik verschijnt in het PRESET-venster. Met de PRESET NEXT en LAST-toetsen wijzigt u de minuten, met de RECORD NEXT en LAST-toetsen de seconden.

Druk opnieuw op TIME om de tijd op te slaan.

Weergeven van een geheugen

Deze functie betreft een transfert van het op dat ogenblik werkzame geheugen (STAGE), indien er één bestaat, naar het in het PRESET-venster van het scherm geselecteerde geheugen.

Dit geheugennummer kan gekozen worden met de PRESET NEXT- en LAST-toetsen, links van het scherm.

Het geheugennr. 000 (blackout-stand) kan op elk moment opgeroepen worden in het venster door tegelijk op de NEXT- en LAST-toetsen te drukken.

De transfert van het PRESET-geheugen kan op verschillende manieren gebeuren. Beide methodes kunnen door elkaar gebruikt worden, d.w.z. een cross fade kan opgestart worden in één mode en verdergezet worden met de andere methode. Beide situaties worden hieronder uiteengezet.

Gebruik van de start-toets

Indien het vereiste geheugennummer aangebracht werd in het PRESET-venster zal de transfert opgestart worden door een druk op de START-toets. Eens de transfert loopt zal de RUN LED boven de potentiometer flitsen tot de cross fade beëindigd is. Tegelijk zal de count down van de XF TIME beginnen om aan te geven hoeveel seconden er nog nodig zijn voor de cross fade beëindigd wordt. Zodra de cross fade voleindigd is zal het PRESET-venster veranderen en het volgende opgeslagen geheugennr. tonen.

Tijdens de cross fade kan u op ieder ogenblik op de STOP-toets drukken om de transfert te bevrozen.

De RUN LED zal niet meer flitsen en voortdurend branden. De transfert wordt opnieuw opgestart door een druk op de STOP-toets op dat ogenblik zal de RUN LED opnieuw beginnen flitsen.

Indien u op de STOP-toets drukt zonder dat er een transfert plaats heeft gebeurt er niets.

Manuele potentiometer

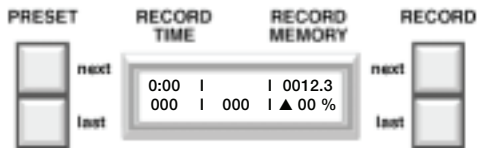
Merk op dat er bovenaan en onderaan de potentiometers een brede strook aangebracht werd op de graadverdeling. In dit gedeelte van de handleiding worden deze stroken "dode zone' s" genoemd.

Bovendien toont het XF TIME-venster met een pijltje de richting aan waarin de potentiometer vervolgens zal geschoven worden om de transfert op te starten en te besturen.

Het PRESET GEHEUGEN is opgesteld zoals hiervoor in het PRESET-venster, met de schuiver in één van beide dode zones. De cross fade wordt opgestart door de schuiver weg te halen uit de dode zone waarin hij staat. De besturing van de output van de geheugen-mode hangt nu af van de schuiver t.o.v. de dode zone waarin hij stond, met name 0% aan de ene zijde of 100% aan de tegenovergestelde kant. Deze percentwaarde wordt voortdurend getoond in het XF TIME-venster op het scherm, naast de richtingaanwijzer. De transfert is voleindigd wanneer de 100% dode zone bereikt werd. Op dat ogenblik verandert het PRESET-venster en verschijnt het volgende opgeslagen geheugennummer.



Invoegen van een geheugen



Met de INSERT-toets kan u geheugens invoegen tussen eerder opgeslagen geheugens.

Een ingevoegd geheugen wordt aangegeven door een geheel getal met een invoegsuffix, bvb. 12.3 is geheugen nr. 12 met invoeging 3.

Met de INSERT-toets kan u invoegingen toevoegen aan het geheugen dat op dat ogenblik getoond wordt in het RECORD MEMORY-venster. We gaan ervan uit dat het nummer in het RECORD MEMORY-venster 28 is. Indien u een invoeging wil creëren drukt u op INSERT en een .1 zal verschijnen achter de 28.

Bij iedere nieuwe druk op de INSERT-toets loopt u door .1, .2, .3, .4, .5 en vervolgens gaat u terug naar 28 zonder suffix.

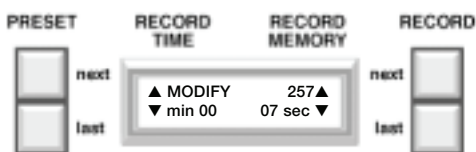
Zodra het vereiste nummer ingebracht werd in het RECORD MEMORY-venster zal de stuurlessenaar-output in dat geheugennummer door een druk op de RECORD-toets opslagen worden. Vervolgens verschijnt het volgende geheel getal in het RECORD MEMORY-venster.

Indien u een invoeging tot stand wil brengen in een geheugennummer dat op dat ogenblik niet in het RECORD MEMORY-venster aangegeven wordt kan u de geheugennummers wijzigen met de RECORD NEXT en LAST-toetsen.

Indien er een ingevoegd geheugennummer in het RECORD MEMORY-venster verschijnt dat al werd opgeslagen zal het scherm, net zoals hiervoor, NIET flitsen.

Wijzigen van een geheugen of wijzigen van de intensiteiten op het toneel

Met de MODIFY-toets kan u een opgeslagen geheugen (met inbegrip van invoegingen) wijzigen en opnieuw opslaan.



De enige manier om toegang te krijgen tot het geheugen om het te wijzigen is het eerst op te roepen in het STAGE-venster, via het PRESET-venster en de START-toets of de schuiver.

Eens u in het STAGE-venster bent, kan u door een druk op de MODIFY-toets de ingestelde cross fade-tijd voor het geheugen doen verschijnen. Tegelijk doven alle lichten op het besturingsgedeelte van uw tafel tijdelijk uit en krijgt u een nabootsing van de geheugen-output en het Preset-gedeelte van uw tafel.

De cross fade-tijd kan gewijzigd worden door gebruik te maken van de PRESET NEXT en LAST-toetsen om de minuutwaarden te veranderen en de RECORD NEXT- en LAST-toetsen om de secondenwaarden te veranderen.

De potentiometers van de Preset A kunnen nu gebruikt worden om het geheugen te wijzigen.

Indien u een kring wil wijzigen roept u deze eerst op door op de FLASH-toets te drukken die overeenstemt met deze kring of door de overeenkomstige potentiometer te verschuiven.

De LED boven deze toets zal flitsen om aan te geven dat de besturing nu bij de potentiometer ligt en niet bij de in het geheugen opgeslagen waarde.

De output-intensiteit kan nu met de potentiometer worden ingesteld.

De besturing van de kring kan heen en weer bewogen worden tussen de potentiometer en het geheugen door op de FLASH-toets te drukken. Indien de LED boven de toets flitst staat de potentiometer in voor de besturing, indien hij uitgedoofd is gebeurt de besturing vanuit het geheugen.

Zodra de vereiste wijzigingen zijn aangebracht in alle vereiste kringen (bevestigd door het feit dat de juiste kring-LED's branden) kunnen de wijzigingen over het vroegere geheugen opgeslagen worden door op de RECORD-toets te drukken. Een bevestigingsbericht zal op het scherm verschijnen.

Indien u op de Y(es)-toets drukt worden de nieuwe waarden in het geheugen opgeslagen, drukt u op de N(o)-toets dan worden de oude waarden in het geheugen behouden. Vervolgens keert de stuurlessenaar terug naar de normale bediening.

U kan de wijzigingsmode op ieder ogenblik van deze verrichting verlaten door een tweede maal op de MODIFY-toets te drukken. In dat geval zijn de intensiteiten op het toneel veranderd maar zullen geen van de wijzigingen in het geheugen opgeslagen worden en keert de stuurlessenaar terug naar de normale bediening.

Indien u dus enkel de intensiteiten op het toneel (en niet die in het geheugen wenst te wijzigen) drukt u op MODIFY om in de wijzigingsmode te gaan. Vervolgens verzet u de potentiometers, zoals hierboven aangegeven, en verlaat u de mode door nogmaals op MODIFY te drukken.



Wissen van een geheugen

Het wissen van één enkel geheugen of van een aantal geheugens gebeurt via één van de opties uit het menu. Druk op de MENU-toets en loop door de opties tot u bij DELETE komt.

Selecteer deze optie en u kan nu een geheugennummer inbrengen op het scherm. Indien u slechts één geheugen wenst te wissen kan u gebruik maken van de RECORD NEXT- en LAST-toetsen om het nummer op uw scherm te doen verschijnen. Indien u een reeks geheugens wenst te wissen moet u in dit stadium het laagste nummer van de reeks doen verschijnen.

Kies de NEXT-optie en het scherm zal veranderen en het volgende geselecteerde nummer twee maal doen verschijnen.

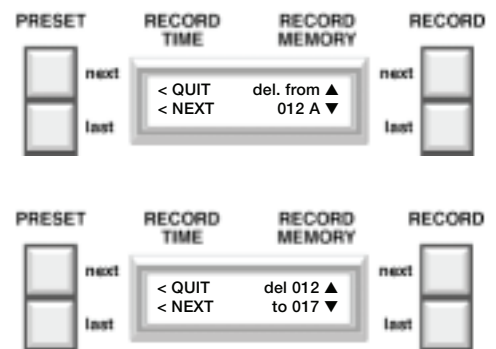
Om één enkel geheugen te wissen moet u de YES-optie kiezen.

Indien u een reeks geheugens wil wissen dient u opnieuw gebruik te maken van de RECORD NEXT- en LAST-toetsen om het laagste nummer weg te halen en het hoogste nummer van de reeks te doen verschijnen. Zodra de reeks gedefinieerd is kiest u de Yes-optie om de geselecteerde reeks te wissen. Vervolgens keert u terug naar het normale scherm.

Om alle geheugens van de bedieningstafel te wissen is er een volledige reïnisialisatie nodig (ook cold booten genoemd).

Hierdoor keert de tafel terug naar dezelfde staat waarin ze verkeerde toen ze de fabriek verliet.

Deze mogelijkheid is beschikbaar via de MENU-toets.





De effect-mode

De effect-mode van de stuurlessenaar kan op twee manieren werken.

Ten eerste kan u een voorgeprogrammeerd looplicht selecteren waarbij de kringen waarover het looplicht loopt afzonderlijk geselecteerd kunnen worden.

Ten tweede, kan de effect-mode gebruikt worden om een selectie op te bouwen met de geheugens opgeslagen tussen geheugennummer 900 en 999. Dit is een uitermate soepel programmeerbare looplicht-mode.

Wij verwijzen u hiervoor naar het gedeelte "Looplicht op geheugens 900 tot 999"

De effect-mode bestuurt het werk op dezelfde manier voor beide methodes. Het gebruik ervan wordt hieronder in detail besproken.

De kring-toets (channels)

(niet gebruikt voor looplicht op geheugens)

Met deze toets worden de kringen gekozen waarover het gekozen patroon zal draaien.

Nadat u deze knop heeft ingedrukt verschijnt op het scherm de vraag naar de effect-keten waarover het effect zal lopen.

In dit stadium gebruikt u de manuele mode-LEDS en de flash-toetsen om de in het looplicht opgenomen kringen te selecteren.

Wanneer u op een flash-toets drukt wordt deze kring opgenomen of weggelaten uit de looplicht-keten.

Indien de LED brandt wordt de kring opgenomen.

De bedieningstaf slaat niet enkel de opgenomen kringen op maar bewaart tevens de volgorde waarin ze werden geselecteerd, d.w.z. indien de flash-toetsen ingedrukt werden in de volgorde 1-4-6-2-9-12-10 zal het looplicht-patroon de kringen in deze volgorde doorlopen.

Deze configuratie kan nu opgeslagen worden door opnieuw op de CHANNELS-toets te drukken. De kring-keten zal niet veranderen tot deze toets werd ingedrukt.

Snelheidscontrole («SPEED»)

Deze besturing wordt gebruikt om het tempo van de stappen van de effect-mode te selecteren; het bereik is ongeveer één stap per 0,1 seconden wanneer de schuiver helemaal boven staat (MAX) tot één stap per 2 seconden bijna onderaan.

Indien u de schuiver helemaal onderaan zet wordt het looplicht 'tegengehouden' (HOLD) en kan de output in stappen onderverdeeld worden via een manuele bediening van de START/STEP-toets.

De LED boven de schuiver zal flitsen volgens het ritme van de geselecteerde looplicht-snelheid (één flits per stap) tenzij u in de manuele stap-mode staat. In dit laatste geval zal de LED enkel branden terwijl de START/STEP-toets wordt ingedrukt.

START/STEP-toets

Indien de SPEED-bediening in de HOLD-stand staat gaat de lopende Effect-sequens één stap vooruit bij iedere druk op de START/STEP-toets. Indien de SPEED-bediening in gelijk welke andere stand staat, wordt de START/STEP-toets op een andere manier aangewend.

Indien u dan op de toets drukt wordt het lopende effect tegengehouden. Dit wordt bevestigd door een voortdurend brandende SPEED-LED.

De blackout wordt in werking gesteld (de on/off LED dooft uit) en het Effect keert terug naar de eerste stap.

Wanneer u een tweede maal op de toets drukt herbegint het Effect vanaf de eerste stap en wordt de blackout opgeheven.

Indien u, terwijl het effect tegengehouden wordt, op de ON/OFF-toets zou drukken in plaats van de START/STEP-toets zal de looplicht-output aangeschakeld worden maar zal het looplicht toch tegengehouden worden.

Level-bediening

De effect-master regelt de uitgangsimpuls van de Effect-mode. Indien u op de ON/OFF-toets heeft gedrukt is er geen zichtbaar verschil in de uitgang van de bedieningstafel terwijl u de bediening gebruikt.

ON/OFF-toets

Alle ON/OFF-toetsen op de bedieningstafel hebben hetzelfde basiseffect. Ze halen het effect weg uit hun overeenkomstige mode van de uitgang op het toneel, zonder de werking van die mode te beïnvloeden, d.w.z. dat bij een druk op de ON/OFF-toets in de effect-mode, het effect van de mode op de toneel-output verloren gaat maar dat het looplicht verder zal draaien.

Indien u op de ON/OFF-toets drukt zal de LED uitdoven, wanneer u een tweede maal drukt krijgt u het omgekeerde effect.

Richting-toets

Deze toets (die voorgesteld wordt met twee pijlhoofden) is gekoppeld aan twee LED's.

De ene geeft een richting aan van rechts naar links (BACKWARDS), de andere van links naar rechts (FORWARDS).

Indien u op de richting-toets drukt loopt het draaiende effect van links naar rechts (de FORWARD LED brandt). Wanneer u nogmaals drukt loopt het Effect van rechts naar links (de BACKWARDS LED brandt). Wanneer u nogmaals drukt zal het EFFECT 'verspringen' en afwisselend achterwaarts en voorwaarts draaien (beide LED's branden).

Telkens als u op de toets drukt loopt u achtereenvolgens doorheen deze drie opties.

Opmerking:

Omdat de TANGO 24 slechts over 24 faders beschikt, moeten de looplichtpatronen 25 (willekeurig) en 26 (geheugens 900-999) worden geselecteerd via het menu (zie volgende pagina).





Mode-toets

Dit betreft een geselecteerde groep van effecten die met deze toets geselecteerd kunnen worden zonder de MENU-toets te gebruiken (zie volgende paragraaf). Bij iedere druk op de toets gaat u naar het volgende beschikbare effect. Met deze toets zijn alleen de volgende patronen beschikbaar: Gewoon looplicht (1), Gewoon Opgebouwd (11), Omgekeerd Looplicht (13), Omgekeerd Opgebouwd (23), Willekeurig kring-flitsen (25) en Looplicht op de geheugens 900 tot 999 (26).

Selecteren van een effect via het menu

Indien u wil selecteren uit de volledige reeks van effecten kiest u de "eff- mode" in de set-up menus.

Het scherm vraagt nu naar het voorgeprogrammeerde Effect-nummer. Met de RECORD NEXT-toets loopt u de nummers in stijgende volgorde af, met de RECORD LAST-toets in dalende volgorde.

Wanneer het vereiste nummer op het scherm verschijnt wordt de selectie aanvaard door te drukken op de toets die overeenstemt met de SAVE op het scherm.

Door op CHANNELS en dan op MODE te drukken keert u terug naar het normale looplicht.



Looplicht op geheugens 900 tot 999

Om een looplicht op te stellen en te laten draaien dienen de afzonderlijke stappen opgesteld en opgeslagen te worden in de geheugens 900 tot 999. Wanneer u een geheugen-looplicht geselecteerd heeft worden de afzonderlijke geheugens doorlopen tegen de snelheid aangegeven door de snelheids-potentiometer.

U kan de stappen ook manueel doorlopen, als een onderdeel van de show bvb., door de SPEED-bediening in de HOLD-stand te zetten en de START/STEP-toets te gebruiken.

De effect-beschrijvingen vindt u hiernaast patroon tekening

- = licht aan
- = licht uit

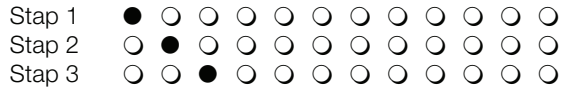
Previewing van een effect

Door twee maal op de MEMORY PREVIEW-toets te drukken kunnen de LED's geselecteerd worden om de output van de effect-mode van de bedieningstafel te tonen.

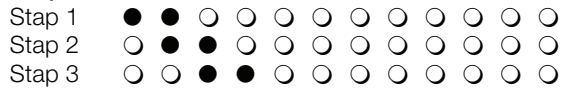
Op die manier kan u het effect "blind" bekijken en zelfs de mode of de richting wijzigen door de overeenkomstige toetsen te bedienen.

Indien u vervolgens op gelijk welke toets in de Preset drukt (met uitsluiting van de flash-toets) keren de LED's van de Crossfade/Playback, Effect- of Master-modes terug naar de stand waarin de stuurlessenaar-output getoond wordt.

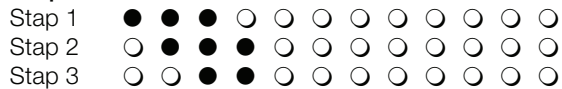
Looplicht-patroon N° 1



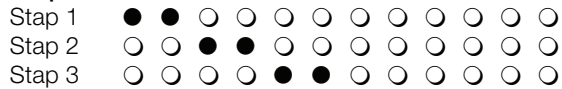
Looplicht-patroon N° 2



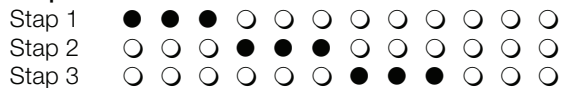
Looplicht-patroon N° 3



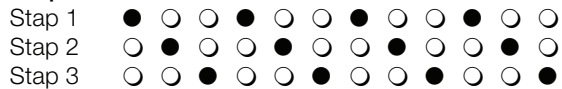
Looplicht-patroon N° 4



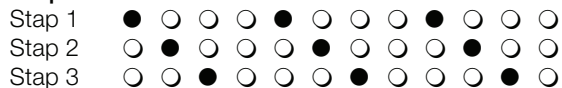
Looplicht-patroon N° 5



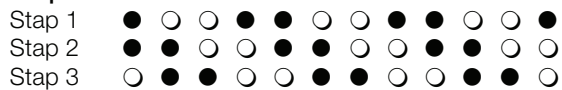
Looplicht-patroon N° 6



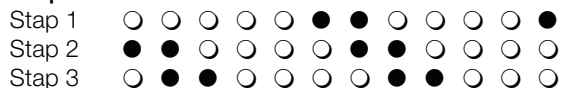
Looplicht-patroon N° 7



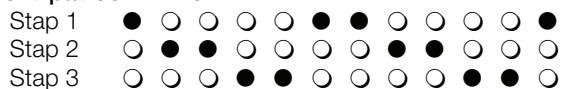
Looplicht-patroon N° 8



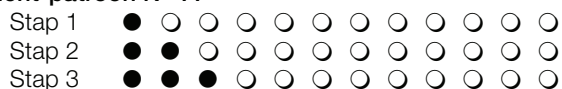
Looplicht-patroon N° 9



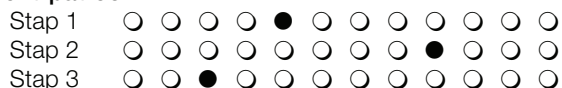
Looplicht-patroon N° 10



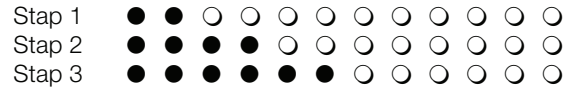
Looplicht-patroon N° 11



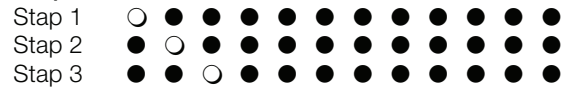
Looplicht-patroon N° 12



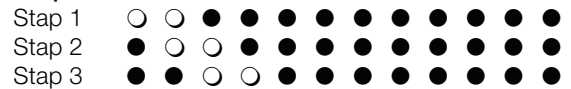
Looplicht-patroon N° 13



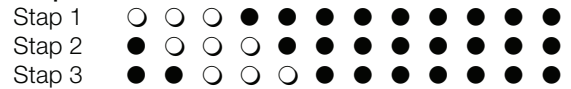
Looplicht-patroon N° 14



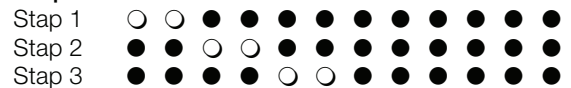
Looplicht-patroon N° 15



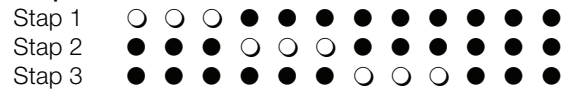
Looplicht-patroon N° 16



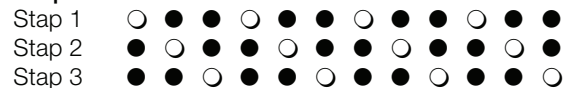
Looplicht-patroon N° 17



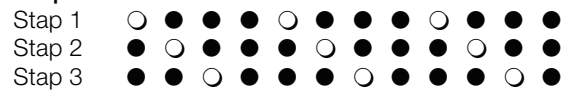
Looplicht-patroon N° 18



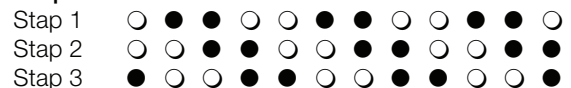
Looplicht-patroon N° 19



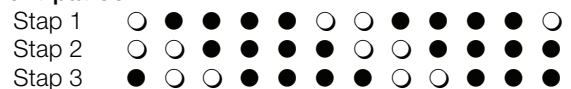
Looplicht-patroon N° 20



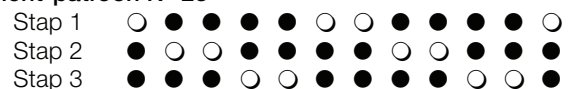
Looplicht-patroon N° 21



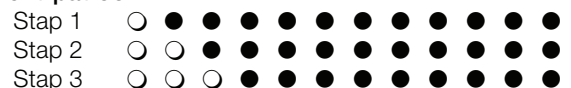
Looplicht-patroon N° 22



Looplicht-patroon N° 23

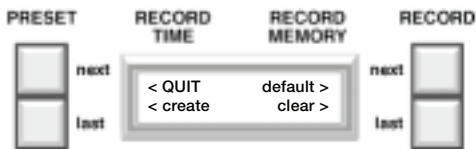


Looplicht-patroon N° 24



Patch van de DMX-uitgang

Deze functie maakt eveneens deel uit van de MENU-routine. Voor de toegang tot deze functie verwijzen we naar het gedeelte "Configuratie van de bedieningstafel" van deze handleiding. De werking ervan wordt hieronder in detail beschreven.



Zodra u de patch-optie geselecteerd heeft via het set-up menu zijn er vier opties beschikbaar.

QUIT

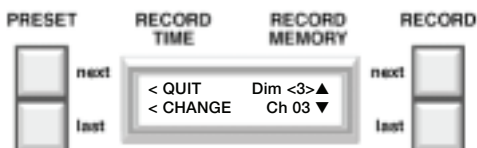
Indien u op "QUIT" drukt gaat u volledig uit het set-up menu en terug naar het standaard-scherm.

DEFAULT

In "DEFAULT" is de patch 1 op 1 en worden de dimmer-kringen 49-96 genegeerd.

CLEAR

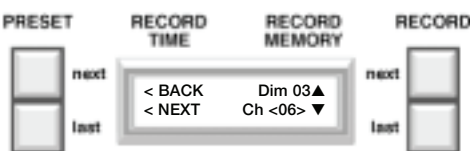
Met "CLEAR" wordt elke patch uit de bedieningstafel verwijderd. Dit wil zeggen dat de bedieningstafel geen output meer heeft. Deze optie is nuttig indien een totaal ander patch-patroon voor de default vereist is. Zodra een patch verwijderd werd moet er een nieuwe gecreëerd worden vooraleer u de output van de stuurlessenaar weer kan gebruiken. U kan een patch creëren met de DEFAULT- of CREATE-optie.



CREATE

Zodra u de CREATE-optie geselecteerd heeft krijgt u een nieuw scherm met een patch van de op dat ogenblik werkzame kring naar de dimmerkring 1.

De dimmerkring staat tussen haakjes om aan te geven dat dit getal kan gewijzigd worden met de opwaartse en neerwaartse toetsen op de rechterzijde. Met deze toetsen kan u de kringnummers van de dimmers doorlopen waarbij telkens wordt aangegeven wat de bestaande patch is van het kringnummer van de stuurlessenaar. Indien u een patch dient te wijzigen kan u het kringnummer van de stuurlessenaar tussen haakjes plaatsen met de CHANGE-optie. Daarna kan dit nummer gewijzigd worden door gebruik te maken van de op- en neerwaartse toetsen op de rechterzijde. Nadat de juiste patch werd ingesteld kan u met de NEXT-optie naar het volgende dimmernummer gaan en kan u de patch van dit nummer wijzigen. Indien u op de BACK-optie drukt worden de dimmernummers opnieuw doorlopen tot er een andere patch gevonden wordt die gewijzigd dient te worden.



Afstandsbediening (in optie)

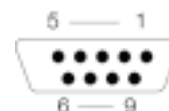
Een van de beschikbare opties voor de TANGO is de mogelijkheid om de START/GO-toets van de Crossfade/Playback-Mode, en de START/STEP-toets van de Effect-mode van op afstand te bedienen.

De bediening stemt overeen met die van de toets op de bedieningstafel zelf en werd in detail besproken in het desbetreffende deel van de handleiding.

Geen van beide toetsen is doorslaggevend.

De afstandsbediening wordt aangesloten op het REMOTE-stopcontact op het rugpaneel.

De START-toets van de afstandsbediening zal pin 1 en 3 van de stekker kortsluiten bij gebruik. Indien eender welke START-toets (stuurlessenaar of afstandsbediening) langdurig ingedrukt wordt zal de werking van de andere toets niet verzwakt worden aangezien het de eerste druk is die de werkingopstart. Hetzelve geldt voor de START/STEP-toetsen.



1	= 0 V
2	= STEP/START
3	= GO
4-9	= 0 V

Werken met submasters

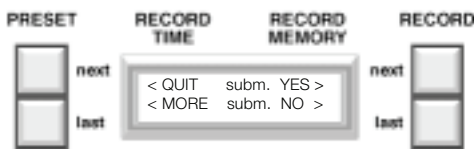
De submaster-mode kiezen

In de laatste menupagina kunt u de lessenaar omschakelen naar submaster-mode. De standaardmode (fabrieksinstelling) is 'submasters UIT'. De laatste menupagina oproepen: MENU, 7 x MORE.

Gebruik de knop RECORD NEXT (Submasters YES) om de submaster-mode te selecteren.

Zodra deze mode geselecteerd is, bieden de manuele faders van de TANGO een dubbele functionaliteit in combinatie met de knop AUX:

- AUX LED uit: faders werken als manuele faders
- AUX LED aan: faders werken als submaster-faders



De AUX-knop kan worden gebruikt om te kiezen tussen de twee fader-functionaliteiten.

In de submaster-mode beschikt de TANGO over 24/48 submasters, afhankelijk van de versie van de lessenaar (TANGO 24/48).

Zodra de submaster-mode geselecteerd is, werkt de lessenaar enkel in '1 preset' mode.

Een submaster laden met een lichtstand

Als een lichtstand manueel wordt voorbereid met de individuele faders (AUX LED uit), kan de lichtstand in een submaster worden opgeslagen door eerst op de RECORD-knop te drukken en tegelijkertijd de flash-knop van het overeenkomstige submaster in te drukken.

Zodra de RECORD-knop ingedrukt is, geven de individuele kanaal-LED's aan welk submaster reeds bezet is en welk submaster nog vrij is. Op die manier wordt vermeden dat bestaande submasterinhouden worden overschreven. Als een bestaand submaster echter moet worden overschreven, is dit mogelijk door de inschrijfprocedure te bevestigen door op de overeenkomstige flash-knop te drukken.

Als een bestaand geheugen naar een submaster moet worden gekopieerd, kiest u het overeenkomstige werkgeheugen met de knop RECORD NEXT en RECORD LAST, daarna de knop INSERT (eerst) en tegelijkertijd de overeenkomstige submaster-flash-knop. Zodra de INSERT-knop ingedrukt is, geven de individuele kanaal-LED's aan welk submaster reeds bezet is en welk submaster nog vrij is. Op die manier wordt vermeden dat bestaande submasterinhouden worden overschreven. Als een bestaand submaster echter moet worden overschreven, is dit mogelijk door de inschrijfprocedure te bevestigen door op de overeenkomstige flash-knop te drukken.

Flash van een submaster

Voor elk submaster kan een flash worden uitgevoerd door op de overeenkomstige register-flash-knop te drukken. Daartoe moet de lessenaar in de register-fader-mode worden geplaatst met de knop AUX.

In deze mode brandt de AUX LED.

De inhoud van een submaster wissen

Een submaster kan op twee manieren worden leeggemaakt.

- Kopieer geheugen 000 naar de stage submaster, plaats alle individuele kanaalfaders op 0%, schakel het effect- en playback-gedeelte uit en gebruik de knoppen RECORD (eerst) en de overeenkomstige submaster-flash-knop tegelijkertijd.
- Druk op de knoppen AUX (eerst) en tegelijkertijd op de overeenkomstige submaster-flash-knop.

Een submaster wijzigen

Om de inhoud van een submaster te wijzigen dient u op de knop MODIFY (eerst) te drukken en tegelijkertijd op de overeenkomstige submaster-flash-knop. Het wijzigen van een submaster gebeurt op precies dezelfde manier als het wijzigen van een geheugen (zie hoofdstuk "Een geheugen wijzigen").

Bij problemen

FOUT

De stuurlessenaar staat niet aan.

De potentiometers van de manuele mode leveren geen output wanneer erop gedrukt wordt.

De LED' s van de manuele mode geven geen nabootsing van de werking van de potentiometer.

On/off van Preset B kan niet aangeschakeld worden.

Geen output van de crossfade/playback-mode.

De geheugens kunnen niet opgeslagen of ingevoegd worden.

De stap-toets van de Effect-mode heeft geen uitwerking.

Geen output van de Effect-mode.

De bedieningstafel slaat de configuratie niet op wanneer ze wordt afgezet.

De potentiometer en flash-toets van kring 1 bedienen een andere kring dan kring 1.

MOGELIJKE OPLOSSINGEN

Werd de stroomtoevoer correct aangesloten?
Is de stroomtoevoer aangesloten op de netspanning?
Staat de netspanning aan?

Staat de blackout op de Manuele mode? (ON-OFF)
Staat er een blackout op de Master-mode? (ON-OFF)
Staat de potentiometer van de Master-mode niet op 0 ?

Werd de Preview ingesteld om de stuurlessenaar-output te tonen?
Staat er een blackout op de Manuele mode? (ON/OFF)
Staat er een blackout op de Master-mode? (ON/OFF)
Staat de potentiometer van de Master-mode niet op 0 ?

De stuurlessenaar staat in enkele Preset-mode.

Staat er een blackout op crossfade/playback-mode? (ON-OFF)
Staat er een blackout op de Master-mode ? (ON-OFF)
Staat de potentiometer van de Master-mode niet op 0 ?

Is de geheugencapaciteit vol (controleren via het menu).

De snelheids-potentiometer staat niet helemaal onderaan.

Staat er een blackout op de effect-mode? (ON-OFF)
Staat er een blackout op de Master-mode? (ON-OFF)
Staat de potentiometer van de Master-mode niet op 0?
Staat de Level-potentiometer niet op 0?

Indien de bedieningstafel aangeeft dat de batterij laag staat wanneer u haar aanzet dient u zich te richten tot een erkend verdeler voor meer inlichtingen over het vervangen van de batterij.

Er werd een op maat gemaakte patch gecreëerd. Wijzig de patch of stel de default opnieuw in via het MENU.

TANGO

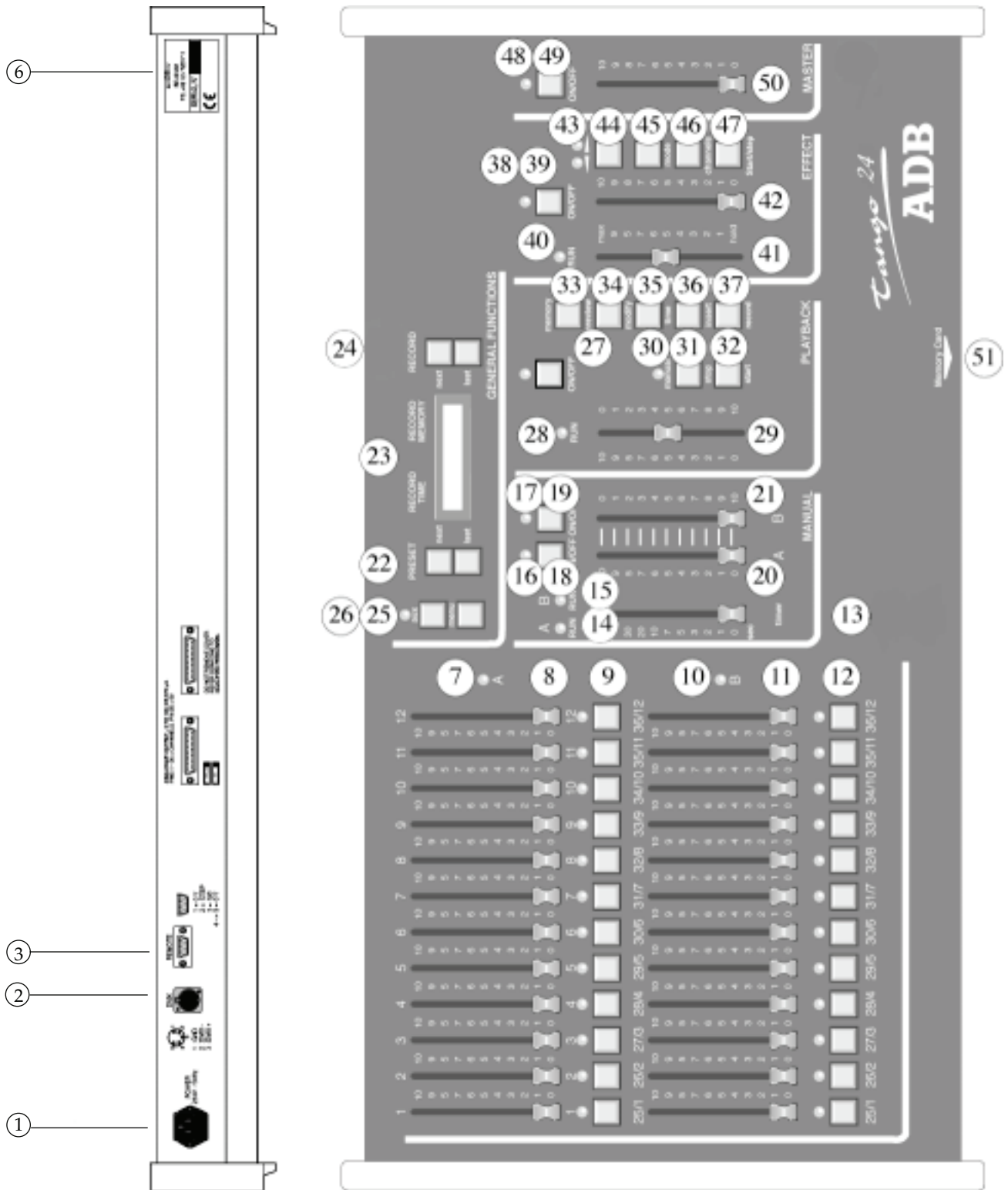


FIGURE 3

Bedieningen, verklikkers en stekkers

Indent Beschrijving

- 1 POWER input-stopcontact
- 2 DMX512/1990 output-stekker (vrouwelijke 5 pin XLR)
- 3 REMOTE-stopcontact (DE09)
- 6 Serienummer
- 7 Manuele Preset A potentiometers
- 8 Preset A LED-verklikkers
- 9 Preset A Flash-toetsen
- 10 Manuele Preset B potentiometers
- 11 Preset B LED-verklikkers
- 12 Preset B Flash-toetsen
- 13 Manuele mode TIMER-potentiometer
- 14 Preset A RUN LED
- 15 Preset B RUN LED
- 16 Preset A ON/OFF LED
- 17 Preset B ON/OFF LED
- 18 Preset A ON/OFF-toets
- 19 Preset B ON/OFF-toets
- 20 Preset A mode-potentiometer
- 21 Preset B mode-potentiometer
- 22 Geheugen PRESET NEXT- en PRESET LAST-toetsen
- 23 LCD display op achterzijde
- 24 Geheugen RECORD NEXT- en LAST-toetsen
- 25 Set-up ingangstoets van de MENU-configuratie
- 26 AUX-toets met LED (voor submasters)

Indent Beschrijving

- 27 ON/OFF-toets van de geheugen-mode met LED
- 28 Cross-fade RUN LED van de geheugen-mode
- 29 Manuele potentiometer van de geheugen-mode
- 30 MANUEL LED van de geheugen-mode
- 31 STOP-toets van de geheugen-mode
- 32 START-toets van de geheugen-mode
- 33 MEMORY PREVIEW-toets
- 34 MODIFY-toets van het geheugen
- 35 TIME-toets van het geheugen
- 36 INSERT-toets van het geheugen
- 37 RECORD-toets van het geheugen
- 38 ON/OFF LED van de Effect-mode
- 39 ON/OFF-toets van de Effect-mode
- 40 Cross-fade RUN LED van de Effect-mode
- 41 SPEED-potentiometer van de Effect-mode
- 42 LEVEL-potentiometer van de Effect-mode
- 43 Richtingaanwijzer -LED's van de Effect-mode
- 44 DIRECTION-toets van de Effect-mode
- 45 MODE-toets van de Effect-mode
- 46 CHANNELS-toets van de Effect-mode
- 47 START/STEP-toets van de Effect-mode (werking hangt af van de stand van de SPEED-potentiometer)
- 48 ON/OFF LED van de Master-mode
- 49 ON/OFF - toets van de Master-mode
- 50 Master-intensiteitspotentiometer van de stuurlessenaar -output
- 51 Invoegpunt van de MEMORY CARD (onder voorpaneel)