



iLead²⁴²⁰II

IL-2420 II



说明书

使用前请仔细阅读此说明书

目录

1. 特色.....	3
2. 总论.....	4
3. 综述.....	5
3.1. 前视图	5
3.2 后视图	7
4. 操作指南.....	8
4.1 编程模式	8
4.2 设置一个scene场景.....	8
4.3 在Movement中编程一个scene	9
4.4 编程scene.....	11
4.5 复制Scene	12
4.6 删除Scene	13
4.7 复制Bank	14
4.8 编程Chase.....	15
4.9 在一个bank里面编程所有的scenes	16
4.10 设置一个step.....	17
4.11 在Chase里面插入一个Step	19
4.12 从程序里面删除step.....	20
4.13 删除一个CHASE	21
4.14 编程一个Preset.....	22
4.15 编辑Preset.....	23
4.16 编程一组灯	25
4.17 编辑灯组	26
4.18 编程一个Center	27
4.19 编辑Center	28
4.20 编程一Override.....	30
4.21 编辑Override.....	31
4.22 编程一个CUE.....	33
4.23 编辑CUE.....	34
4.24 删除一CUE.....	35
4.25 储存一Blackout Scene	35
5. 设置菜单.....	36

5.1 创建一个新的灯库文件.....	38
5.2 修改灯库文件	39
5.3 删除灯库文件	40
5.4 配灯	41
5.5 设置反向通道	42
5.6 设置FADE 模式.....	43
5.7 选择Blackout模式	44
5.8 选择Midi通道.....	44
5.9 Chase run by inside/outside time.....	45
5.10 自动配址	45
5.11 读取SD卡.....	46
5.12 写 SD 卡.....	48
5.13 更改密码	49
5.14 激活密码	49
5.15 删除所有的记录	50
5.16 调整音频输入范围	51
5.17 通道值显示模式	51
6. 功能模式.....	52
6.1 运行 scene.....	52
6.2 运行程序	54
6.3 运行 CUE	57
6.4 认为控制	57
7. 烟机操作.....	57
8. 频闪灯操作.....	58
9. 超级密码.....	60
10. 利用SD卡更新软件	61
11.创建灯库文件 PROFILE提示	61

1. 特色

- 两路 DMX 输出。
- 总共 484 DMX 通道, 包括 481Ch. for DMX fog, 482Ch. future use, 483-484Ch. DMX 频闪。
- 灯库(内置于 ACME 的灯具; 其他品牌的灯具可以手动设置, 但是多大只能 50 种)
- 内置 10 种 MOVEMENTS – 可以调整 PAN/TILT 的位置、PAN/TILT 的范围、Fade time or Wait time、LOOP
- 60 个可编程的 Chases, 每个 chase 可以有最多 200 scenes.
- 1200 可编程的 Scenes (60 banks x 20 scenes)
- 400 可编程的 Presets (20 presets, each preset has 10 colors and 10 gobos)
- 控制 20 DMX 灯具, 每个灯具可以有 24 Channels
- 同时操作 20 组灯。
- 24 推杆控制 24 DMX channels
- 60 x CUEs (把很多 chase 组合在一起, 然后一个一个的操作 chase.)
- 20 x override – 可以分配一个(或者多于一个) 灯演示特殊的功能, 像追光灯, 在操作中, 控制器中的 20 个 overrides 可以被设置。
- 20 x Center – 可以设置 movement 的每组灯的中心位置, 你可以设置最多 20 个中心位置。
- 远程 DMX 配址, 仅适用于 ACME 灯具。
- Stand By 模式设置 - 1. Pan/ Tilt 原始位置 2. PAN/TILT 中心文字 3. PRESET 位置.
- 可以用旋钮调整音频的灵敏度(LCD 屏幕上面可以看到数值)
- 可以为控制器设置密码
- 锁, 解锁, 储存 需要密码才可以清楚所有的内存。
- 标准的 MIDI 设备
- 灯库和软件提供下载更新
- DMX 烟机控制 (481 Ch.)
- DMX 和模拟频闪控制可用 (通过 LCD 显示屏, 你可以调整模拟频闪的速度)
- 两个遥控控制 (CA-8)
- USB 灯

注意: 需要有一定的 MIDI 和 DMX 知识才可以充分地使用这个机器。

2. 一般的用法说明

请仔细阅读用户手册，因为它包括有关操作、维护和技术数据的重要信息。将本手册保存在装置中，以备日后查阅。

警告！

请保存此说明书供以后参考，若把机器卖给其他用户，请确保该用户也得到此说明书
使用前请打开包装仔细检查机器有无在运输过程中受到损坏。

请把电源线接地，以防触电。

维修、清洁设备前请先断开电源。

设备必须安装在足够通风的地方，至少距离邻近表面 **50CM**，确保没有任何通风孔被堵塞。

设备运行的最高环境温度为 **40 度**，禁止在高于该温度的环境下运行。

设备运行时表面温度可达 **85 度**，请勿徒手触摸。

如果设备出现严重的问题，应立即停止使用。请勿自行修理设备，非技术人员修理可能导致故障或者损害。应联系最近的销售商，同时确保使用相同型号的备用配件。

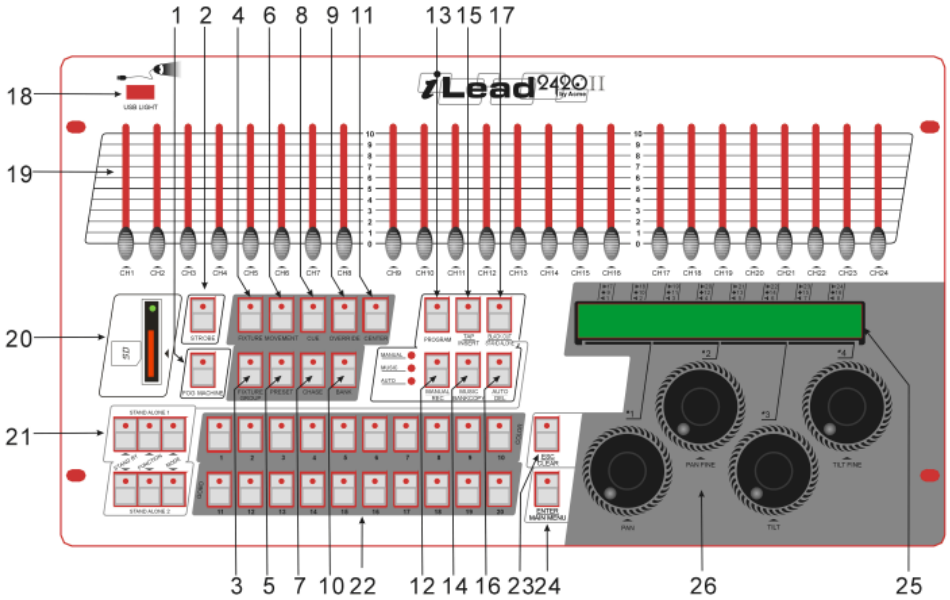
为防止或减少电击、起火危险，请勿将灯具暴露在雨水或潮湿环境。

机器外壳如有明显损坏应及时更换。

机器出现故障时请立即停止使用，并与最近的授权技术中心联系，请勿自行维修，非专业技术人员维修可能导致机器损坏或发生故障。

3. 综述

3.1. 前视图



- | | |
|----------------|---|
| 1. 烟机按钮 | 激活烟机 |
| 2. 频闪按键 | 触发频闪 |
| 3. 灯组按钮 | 选择/设置 一组或者更多的灯组 |
| 4. 选灯按钮 | 选择一盏灯或者多盏灯 |
| 5. 预置按钮 | 选择/设置颜色&色盘的预置 |
| 6. movement 按钮 | 选择/设置movement X/Y轴 |
| 7. Chase 按钮 | 运行 Chase 和保存scenes到 Chase |
| 8. Cue 按钮 | 保存几个Chases在一起，然后让它们同时运行 |
| 9. Bank 按钮 | 按下BANK键下载或者保存你的scenes。最大可以有1200个可编程的scenes。 |
| 10. 覆盖 按钮 | 当show在运行的时候按下这个键就会覆盖之前的 |
| 11. 中心按钮 | 选择/设置X轴的中心位置。 |
| 12. 手动/记录按钮 | 用来打开手动控制或者保存程序。 |
| 13. 程序按钮 | 激活程序模式 |

14. Music/Bank 复制按钮 激活音乐模式或者复制一个bank到scenes.
15. Tap/Insert 按钮 用来创建一个标准的节奏或者插入一个scene到chase里面。
16. Auto/Del 按钮 激活自动模式或者删除一个 scene 和chase.
17. Blackout/ Stand Alone 按钮 选择 Blackout/Stand Alone 两种模式
18. USB 灯 连接USB灯
19. 推杆 用来控制灯的亮度T
20. SD 卡 SD 卡可以用来更新软件, 复制数据和导入灯库
21. Stand alone 简易控制器配合主副机即时使用。
22. 多功能数字键 (1-20)

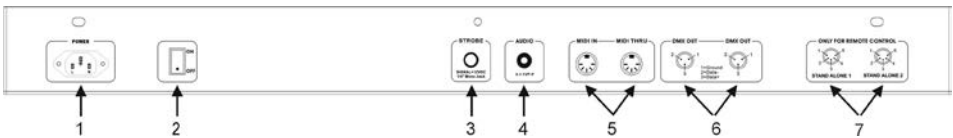
	功能键	对功能键的描述
1	灯具	选择20组灯 请赶紧下面的表为灯具配址
2	灯组	设置或者选择20个灯组
3	Movement	(only 1-10) 选择或者操作 10 个Movements
4	预置	20 组灯可以通过旋钮PAN来设置和选择10种预置颜色 (1-10) 和10个GOBO预置 (11-20)
5	Cue	选择, 设置, 操作60个cue
6	Chase	选择, 设置, 操作60个Chases
7	Override	设置, 选择20个Overrides
8	Bank	60 个banks(每个bank有20scenes) 可以通过Jog wheel #1 设置和选择
9	center	选择, 设置, 操作20个Centers
10	数字键 1-20	<ol style="list-style-type: none"> 1-10 (10 就是 0) 设置或者输入数字密码 1-10 10 MOVEMENT 可选 1-10 可以用来选择10组 COLOR PRESET; 11-20 用来选择另外10组 GOBO PRESET. 1-20 可以用来选择 20 CUE/PAGE、CHASE/PAGE、SCENE/BANK、OVERRIDE、CENTER、FIXTURE.

Fixture number channel list

Fixtures number buttons	Fixture DMX channels	Fixtures number buttons	Fixture DMX channels
1	1-24	11	241-264
2	25-48	12	265-288
3	49-72	13	289-312
4	73-96	14	313-336
5	97-120	15	337-360
6	121-144	16	361-384
7	145-168	17	385-408
8	169-192	18	409-432
9	193-216	19	432-456
10	217-240	20	457-480

23. ESC/CLEAR 按钮 返回上一级菜单/在编程时，删除所有台推杆上面的输入
24. Enter/main menu 按钮 确认或者进入下一个菜单或者主菜单
25. LCD 显示屏 显示当前程序的运行状态
26. 旋钮 调整chase的速度在0.1S-5分钟之间

3.2 后视图



1. 电源 AC100-240V 50/60Hz.

- | | |
|-----------------------|---|
| 2. 电源开关 | 开/关电源 |
| 3. 频闪 | 触发频闪 |
| 4. 音频 | 0.1V~1Vp-p. |
| 5. MIDI IN | 接收MIDI信号 |
| 6. DMX 输出 | 两个连接头发送DMX信号到DMX灯具，用3pin的XLR 插头线把灯具连接在一起。 |
| 7. STAND ALONE | 这个连接头主要用于主/副机模式下，用第一盏灯的麦克风插孔的5 pin XLR 线，你会发现第一盏灯的远程控制可以控制其他所有的灯具的stand by 功能和模式。 |

4. 操作指导

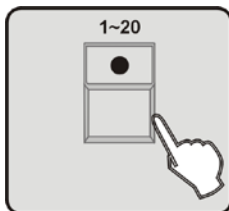
IL2420 操作步骤指引

当打开电源的时候，控制器会开始自动的自我测试，LCD 显示屏会显示自我检测的进程。完成后，在后面板的灯会亮，那意味着你可以操作这个控制器了。

4.1 编程模式

按下 **PROGRAM** 键 3 秒，LED 指示灯会亮，那证明你已经进入了编程模式了。

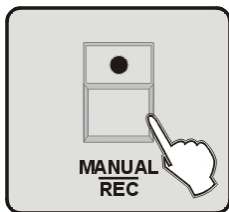
4.2 设置 scenes



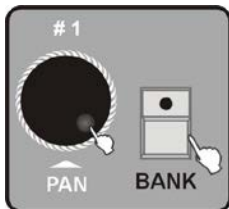
1. 进入编程模式
2. 按下 **1-20** 选灯，你可以同时选好几盏灯。



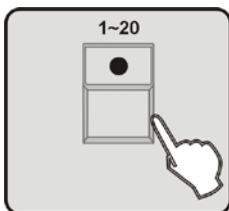
3. 推动推杆 **Faders 1-24** 或者用 保存好的 **CENTER** 或者 **PRESET** 或者 **SCENE** 去改变每个通道的输出值。你也可以用旋钮去控制 X/Y 轴和它们的微调。



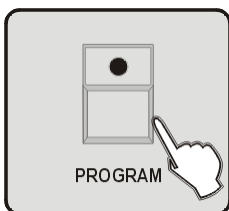
4. 当调到你想要的 scene 效果之，按下 **MANUAL/REC** 键把这个编程保存都内存。这时候，所有的 LED 指示灯都会闪烁。



5.按下 **BANK** 利用旋钮 **#1** 去选择 要把 scene 保存到的 bank 上。



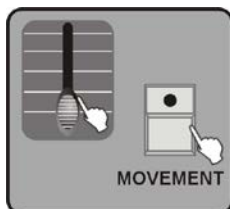
6. 按下数字键 **1-20** 去选择你想要保存的 scenes，所有的 LED 指示灯将会快闪三次表明你这次操作，LCD 显示屏上面会显示 bank 和编程的 scene 信息在上面。



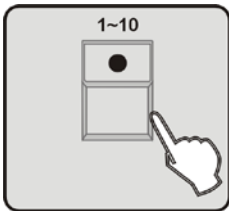
7.重复步骤 2-6 编程其他的 scenes。

8. 按下 **PROGRAM** 键 3 秒退出编程模式，LED 指示灯会灭。

4.3 利用 Movement 去编程 Scenes



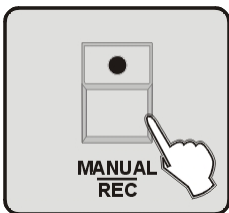
1. 进入编程模式
2. 按下 **1-20** 去选灯，可以同时按住几个灯去同时选中很多灯。
3. 推动推杆 **Faders 1-24** 或者用储存在 **CENTER**、**PRESET**、**SCENE** 里面的去改变每个通道是输出，再按下 **MOVEMENT** 按键。



4. 按下 **1-10** 选择 MOVEMENT，选中的灯就会运行 MOVEMENT.



5. 如果必须要调整 MOVEMENT 的参数，用旋钮 **#2** 去选择调整其参数。比如位置，范围渐变时间和跳变时间，还有循环。通过旋钮 **#3**、**#4** 去控制其参数数值。

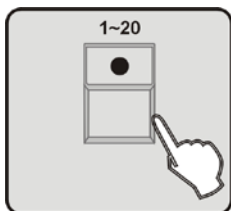


6. 重复步骤 2-5 为下一个灯选择 MOVEMENT。

7. 按下 **MANUAL/REC** 保存设置，所有的 LED 指示灯都会快闪三次标明此操作成功。

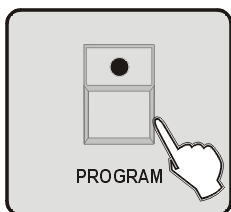


9. 按下 **BANK** 用旋钮 **#1** 去选择要储存的 scene 到哪个 bank。



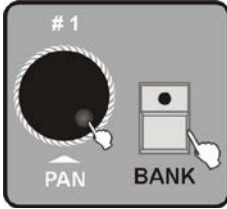
9. 按下数字键 **1-20** 选择想要储存的 scene，所有的 LED 指示灯会快闪三次标明这次操作。LCD 屏也显示 bank 和编程的 scene 号。

10. 重复 2-9 步用其他的 MOVEMENT 编程其他的 scenes。

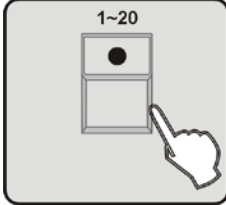


10. 如果你不想继续编程，按住 **PROGRAM** 键三秒退出编程模式，其 LED 指示灯会熄灭。

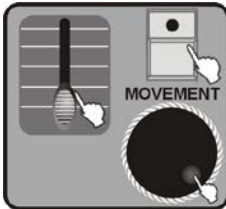
4.4 编程一个 Scene



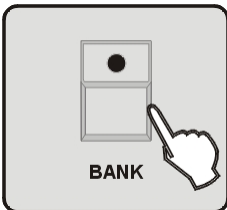
1. 进入编程模式
2. 按 **BANK** 键打开它的 FADER 控制，LED 指示灯会亮起来，用旋钮 **#1** 去选择要编辑的 scene 所在的 bank。



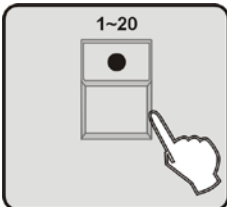
3. 按下数字键 **1-20** 打开你想要编辑的 scene。



4. 推动推杆 **Faders 1-24** 或者使用储存在 **CENTER**、**PRESET**、**SCENE** 里面的去改变每个通道的输出，你也可以通过旋钮去调整 X/Y 轴，及其微调。

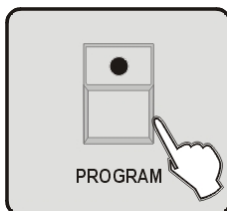


5. 按下 **MANUAL/REC** 键保存，所有的 LED 指示灯会快闪指示此操作保存成功。



6. 按下 **BANK** 键。

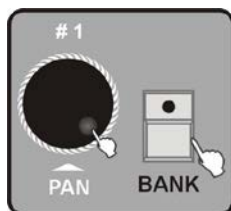
7. 按下数字键 **1-20** 保存编辑好的 scene，这个操作会覆盖你之前的 scene，所有的 LED 指示灯会快闪三次指示这次操作，LCD 屏幕会显示 bank 和 scene 的信息。



8. 按下 **PROGRAM** 三秒离开编程模式。LED 指示灯会灭。

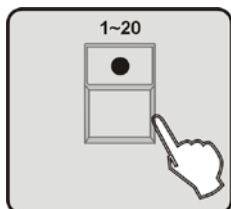
提示: 如果你选择不同是 scenes 在步骤 3 和 6, 编辑的 scene 就会覆盖之前的。

4.5 复制一个 scene

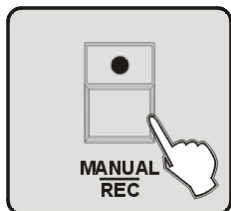


1. 进入编程模式

2. 按下 **BANK**, 进入 fader 控制, 其 LED 指示灯会亮。通过旋钮 **#1** 选择你想要复制的 scene 所在的 bank 的位置。



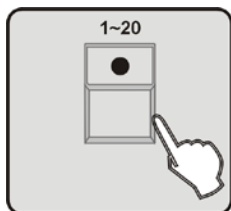
3. 按下数字键 **1-20** 打开你想要复制的 scene。



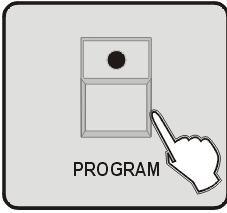
4. 按下 **MANUAL/REC** 键保存, 所有的 LED 指示灯会快闪三次。



5. 按下 **BANK** 用旋钮 **#1** 选择你想要复制到 scene 到哪里。

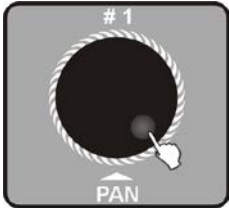


6. 按数字键 **1-20**, 然后复制 scene 到想要的位置。所有的 LED 指示灯快闪三次表示此操作成功。LCD 也可以看到当前的 scene 和 bank。



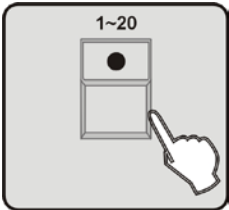
7. 按住程序键三秒退出编程模式。

4.6 删除一个 scene

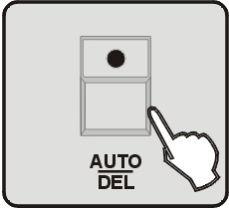


1. 进入编程模式

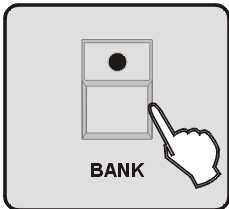
2. 用旋钮 pan 去选择你想要删除的 scene 所在 bank 的位置。



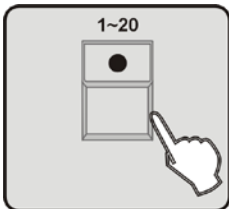
3. 按下数字键 1-20， 选择你想要删除的 scene。



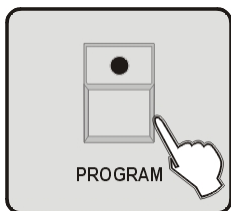
4. 按下 **AUTO/DEL** 键



5. 按下 **BANK** 键

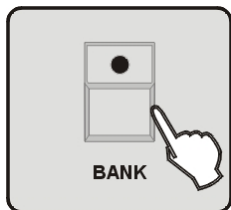


6. 按下 1-20 数字键，相应的 scene 就会被删掉，所有的 LED 指示灯会快闪表明此操作。T



7. 按住程序键 3 秒退出编程模式。

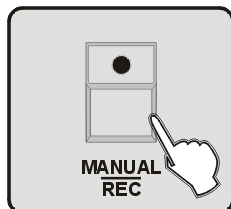
4.7 复制 Bank



1. 进入编程模式
2. 按下 bank 键



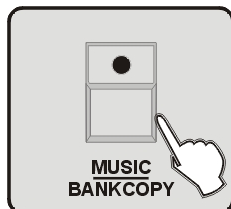
3. 用旋钮 **#1** 去选择你想要复制的 bank



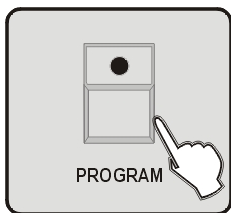
4. 按下 **MANUAL/REC**，所有的 LED 指示灯会快闪三次。



5. 通过旋钮选择你想要复制到的 bank



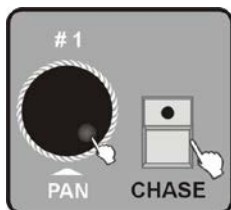
6. 按下 **MUSIC/BANK COPY**，所有的 LED 指示灯会快闪三次。LCD 显示屏会显示你将要复制的 bank，和其包含的 scenes 数。



7. 按下程序键三秒离开编程模式。

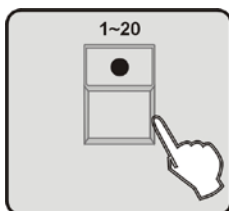
4.8 编程一个 Chase

注意：在设置完 scene 治好才可以对 chase 进行设置。每个 chase 可以有最大 200 个 scene。

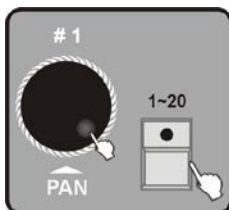


1. 进入编程模式

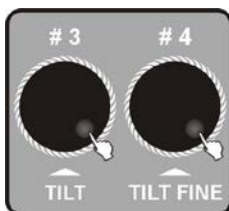
2. 按下 **CHASE** 按键，其 LED 指示灯会亮，通过旋钮 **#1** 去选择 chase 所在的页数。



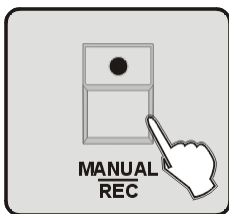
3. 按下数字键 **1-20** 选择 chase 键，**BANK** 上的 LED 指示灯会亮，LCD 显示屏会显示 CHASE、BANK、SCENE、STEP、FADE、WAIT 的参数。



4. 用旋钮 **#1** 去转到另外的 bank，然后按下数字键选择要保存的 scene 到 chase 里面。

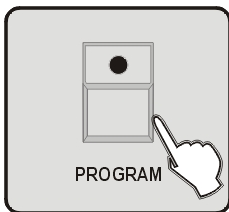


5. 用旋钮 **#3** 去调整预设 chase 的 FADE TIME，用旋钮 **#4** 去调整预设 chase 的 WAIT TIME。如果你不做任何的调整的话，系统会记住上一次的 FADE TIME 和 WAIT TIME。



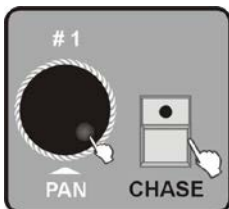
6. 按下 **MANUAL/REC** 键保存，所有的 LED 指示灯会快闪三次表明此次保存成功。

7. 重复步骤 4-6，每个 chase 可以有最大 200 个 scenes。



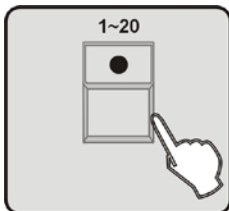
8. 按下 **PROGRAM** 按钮三秒退出编程模式。

4.9 在一个 bank 里面编程所有的 scenes

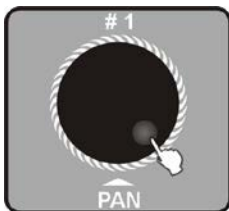


1. 进入编程模式。

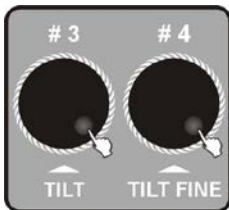
2. 按下 **CHASE** 键，用旋钮 **#1** 去选择所要编程的 chase 所在的页数。



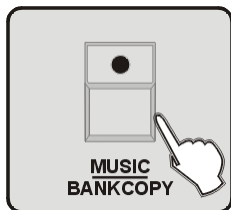
3. 按下数字键 **1-20** 选择 chase 号，BANK 上面的 LED 指示灯会亮，LED 显示屏会显示当前的相关信息。



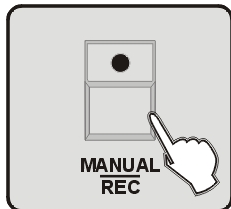
4. 用旋钮 **#1** 去选择所要编程的 chase 所有的 bank.



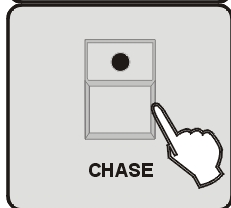
5. 通过旋钮 **#3**、**#4** 去调整将要嫁到 chase 里面的 FADE TIME 和 WAIT TIME. 如果你不作任何改变的话，系统会记住你上一次的 FADE TIME 和 WAIT TIME.



6. 按下 **MUSIC/BANKCOPY** 键

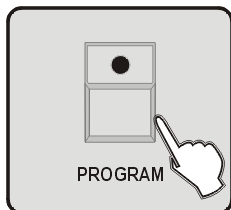


7. 按下 **MANUAL/REC** 键，所有的 LED 指示灯会快闪三次，在 bank 里面的所有 scenes 就会被家人到 chase 里面了。



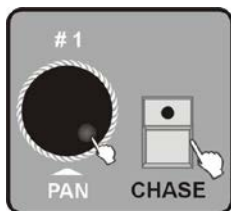
8. 重复步骤 3-7，最多可以加入 200scenes 到每个 chase 里面。

9. 最后按 **CHASE** 键保存 chase，然后退出编程模式。



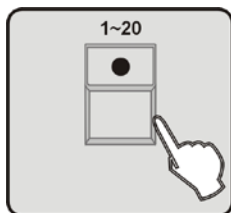
10. 按下 **PROGRAM** 三秒退出编程模式。

4.10 编程一步



1. 进入编程模式

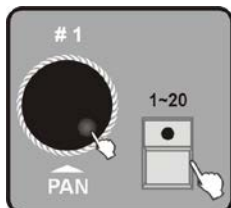
2. 按下 **CHASE** 键，通过旋钮#1 想要编程的 step 所以的 chase 所在的页数。



3. 按下数字键 **1-20** 选择 chase, bank 上面的 LED 指示灯会亮, LCD 显示屏会显示相关的信息。



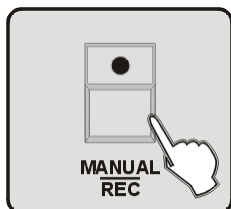
4. 用旋钮 **#2** 去看 steps, 频闪的屏幕会显示可编程的步数。



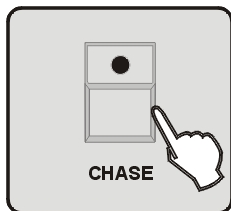
5. 用旋钮 **#1** 选择 scene 所在的 bank, 按数字键 **1-20** 打开。



6. 通过旋钮 **#3**、**#4** 去调整 准备加到的 chase 的 FADE TIME 和 WAIT TIME。如果你不做任何改变, 系统会记住上次 FADE TIME 和 WAIT TIME.

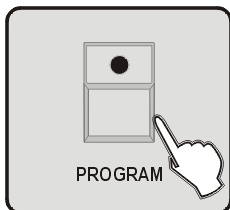


7. 按下 **MANUAL/REC** 键, 所有的 LED 指示灯会快闪三次表明已经成功的保存一步了。



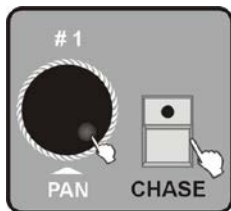
8. 重复步骤 2-3 选择其他的 steps.

9. 按下 **CHASE** 键保存并推出编程模式。

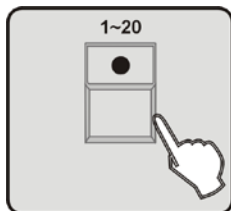


10. 按下 **PROGRAM** 三秒, 退出编程模式。

4.11 在 Chase 里面插入一步



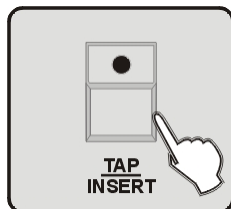
1. 进入编程模式
2. 按下 **CHASE** 键，通过旋钮 **#1** 选择要编程的 chase 所在的页数。



3. 按下数字键 **1-20** 选择 chase.



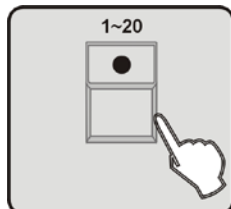
4. 利用旋钮 **#2** 选择要插入的 step 的位置。



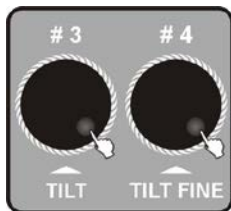
5. 按下按钮 **TAP/INSERT** 在当前的位置上面插入一步。



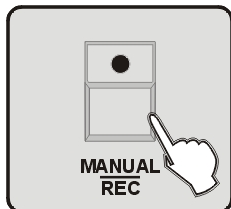
6. 用旋钮 **#1** 去选择要插入到的 scene 所在的 bank.



7. 按下数字键 **1-20** 选择要插入到的 step 到的 scene.

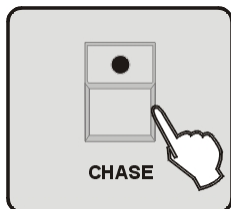


8. 用旋钮#3、#4 去调整 CHASE FADE TIME 和 WAIT TIME. 如果你不做任何改变, 那系统就会记住上次的 FADE TIME 和 WAIT TIME.

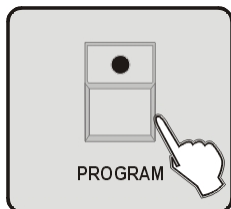


9. 按下 **MANUAL/REC** 保存, 所有的 LED 指示灯都会快闪三次。

10. 重复步骤 5-9, 你最多可以插入最多 200 个 scenes 到 chase。

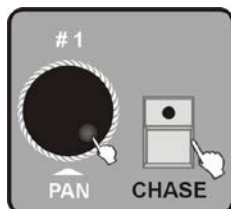


11. 按下 **CHASE** 键储存并推出 chase 编程模式。

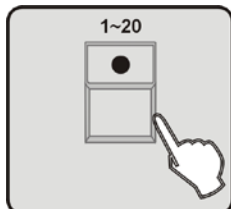


12. 按下 **PROGRAM** 三秒退出编程模式。

4.12 从程序中删除 scene



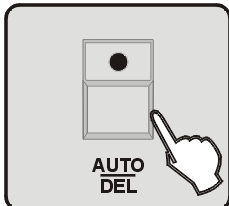
1. 进入编程模式
2. 按下 **CHASE** 键, 通过旋钮 **#1** 选择所要删除的 step 所在的 chase 的页数。



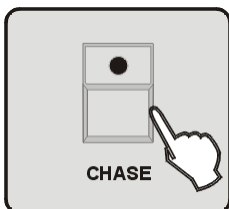
3. 按下数字键 **1-20** 选择要从哪个 chase 里面删除 step。



4. 通过旋钮 **#2** 选择你要删除的 step 所在的 scene

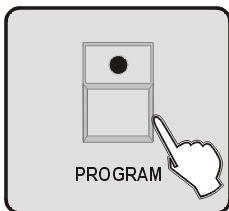


5. 按下 **AUTO/DEL** 键, 所有的 LED 指示灯会快闪三次表明删除成功。



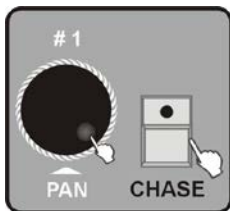
6. 重复步骤 4-5 从 chase 里面删除更多的 scene

7. 按下 **CHASE** 键保存并推出当前模式。T



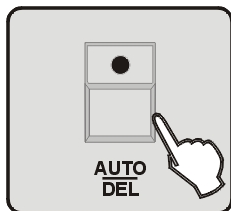
8. 按下 **PROGRAM** 键三秒退出编程模式。

4.13 Delete a CHASE

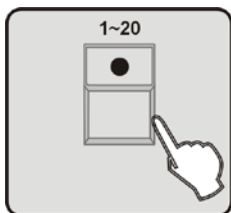


1. 进入编程模式。

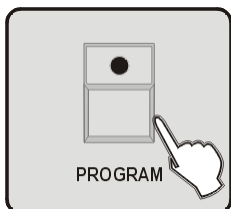
2. 按下 **CHAS** 键, 用过旋钮 **#1** 选择要删除的 chase 所在的页数。



3. 按下 **AUTO/DEL**, 所有的 LED 指示灯会快闪三次。

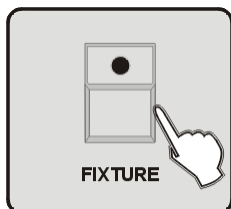


4. 按下数字键 **1-20** 选择要删除的 chase，所有的 LED 指示灯会快闪三次表明删除成功。

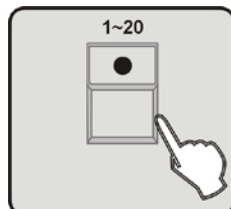


5. 重复步骤 2-4 删除更多的 chases.
6. 按下 **PROGRAM** 键三秒退出程序模式。

4.14 编程一个 Preset



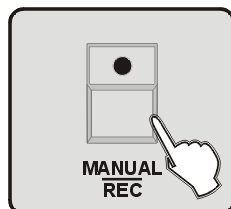
1. 进入编程模式
2. 按下 **FIXTURE** 键



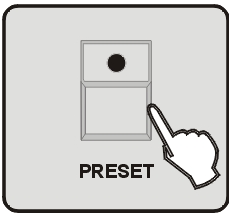
3. 按下数字键 **1-20** 选择要预设的灯具。



4. 推动 **FADERS1-24** 改变 COLOR/GOBO 通道的数值(在灯库里面，ARRT CODE 的通道特色码是“C”和“G”) 此输出便于检查其他的通道，但是此通道的输出不会储存到预设里面。



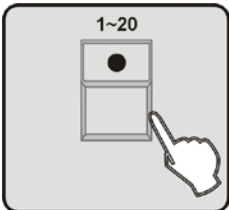
5. 按下 **MANUAL/REC** 键，所有的 LED 指示灯会闪烁。



6. 按下 **PRESET** 按键

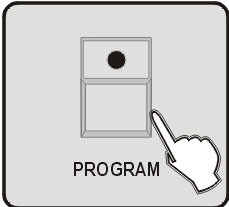


7. 用旋钮**#1** 选择 1-20 预设组.



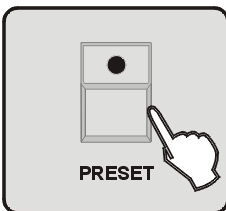
8. 按下 **1-10** 保存一个 COLOR preset 或者按下 **11-20** 中的一个保存 t GOBO preset, 所有的 LED 指示灯会快闪三次表明这次操作。

9. 重复步骤 2-8 编程更多的 Presets.



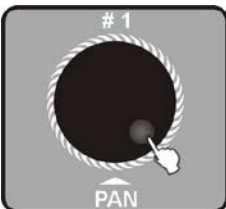
10. 按下 **PROGRAM** 3 秒退出编程模式。

4.15 编辑 Preset

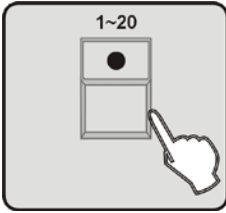


1. 进入编程模式

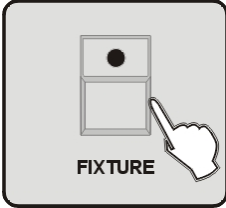
2. 按下 **PRESET** 键进入 preset 编程模式。



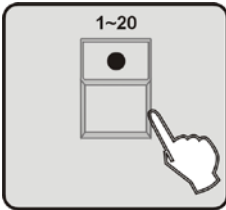
3. 旋转旋钮**#1** 选择预设组 1-20.



4. 按下 **1-20** 打开你想要编辑的 Preset。



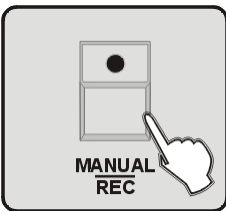
5. 按下 **FIXTURE** 键



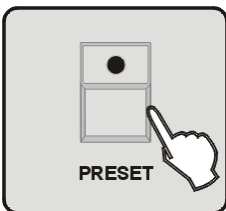
6. 按下数字键 **1-20** 选择想要预设的灯。



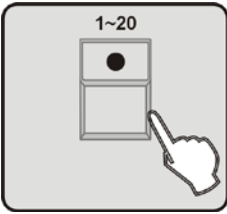
7. 推动 **FADER 1-24** 改变 COLOR/GOBO 通道参数（在灯库里面 ARRT CODE 的通道特色的编码是“C”和“G”）此输出便于检查其他的通道，但是此通道的输出不会保存到预设里面。



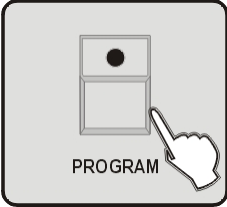
8. 按下 **MANUAL/REC** 键，所有的 LED 指示灯都会同时闪烁。



9. 按下 **PRESET** 键



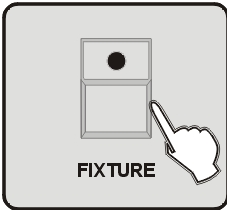
10. 按下数字键 **1-20** 选择打开的预设，所有的 LED 指示灯会快闪三次表明你此次编辑 preset 保存成功了。



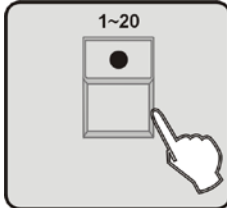
11. 按下 **PROGRAM** 三秒退出编程模式。

注意： 日光你在步骤 4 和 10 按不同的键，那在步骤 4 里面的预设将会别在步骤 10 里面的替代。

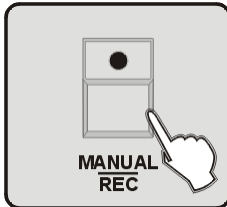
4.16 编程灯组



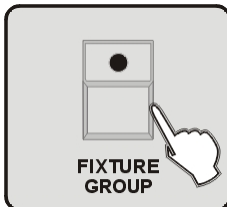
1. 进入编程模式
2. 按下 **FIXTURE** 键



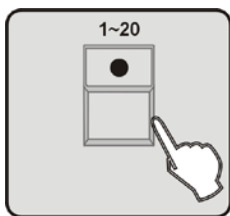
3. 按下数字键 **1-20** 选择一组或者更多的灯作灯组。



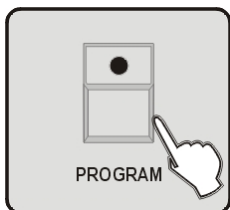
4. 按下 **MANUAL/REC** 键，所有的 LED 指示灯都会同时闪烁。



5. 按下 **FIXTURE GROUP** 键。



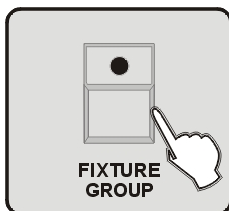
6. 按下数字键 **1~20** 选择要储存的灯组，所有的 LED 指示灯会快闪三次。



7. 重复步骤 2-6 退出编程模式

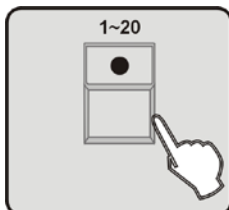
8. 按下 **PROGRAM** 三秒退出编程模式。

4.17 编辑 FIXTURE GROUP

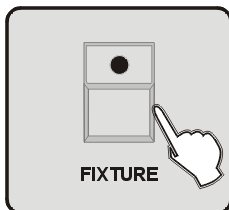


1. 进入编程模式

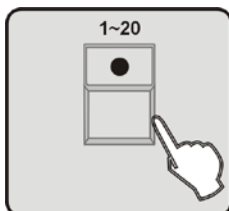
2. 按下 **FIXTURE GROUP** 按键。



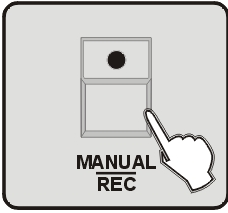
3. 按下数字键 **1~20** 选择要编辑的灯组数。



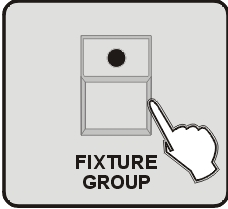
4. 按下 **FIXTURE** 键。



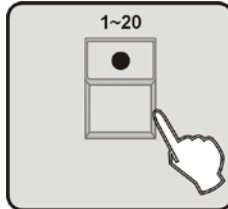
5. 按下数字键 **1~20** 选择一盏或者更多的灯作灯组。



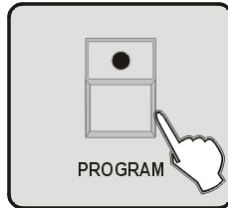
6. 按下 **MANUAL/REC** 键，所有的灯会同时闪烁。



7. 按下 **FIXTURE GROUP** 键。



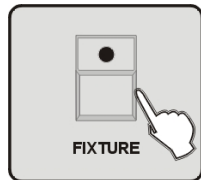
8. 按下数字键 **1~20** 选择在步骤 2 中你选择的灯组，所有的 LED 指示灯会快闪三次。



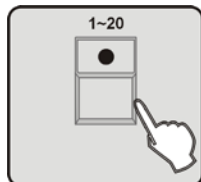
9. 按下 **PROGRAM** 键三次退出编程模式。

注意：如果你在步骤 3 和 7 按下了不同的按键，你在步骤 3 选择的灯组就好被步骤 7 的替代掉。

4.18 编程一个 center



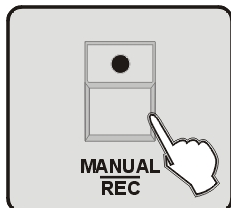
1. 进入编程模式
2. 按下 **FIXTURE** 键。



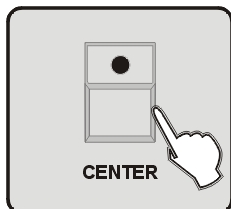
3. 按下数字键 **1~20** 选择你要编程的灯。



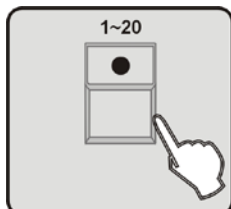
4. 推动 **FADERS1-24** 用旋钮 **#3**, **#4** 改变 PAN/TILT 的中心位置。



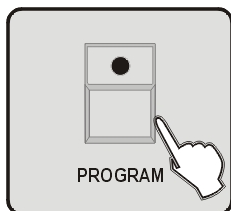
5. 按下 **MANUAL/REC** 键，所有的 LED 指示灯都会同时闪烁。



6. 按下 **CENTER** 键



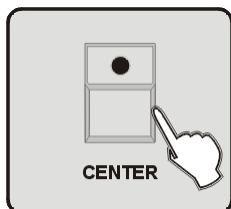
7. 按下数字键 **1-20** 选择要储存的中心位置在的地方，所有的 LED 指示灯会快闪三次表明此操作成功。



8. 重复步骤 2-7 编程更多的中心位置。

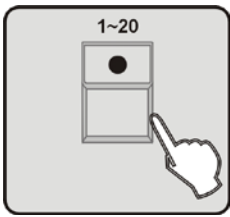
9. 按下 **PROGRAM** 三秒退出编程模式。

4.19 Center Editing

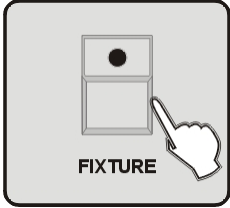


1. 进入编程模式

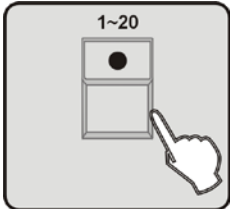
2. 按下 **CENTER** 键



3. 按下数字键 **1-20** 选择编辑中心位置的数值。



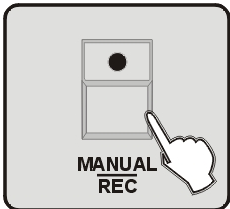
4. 按下 **FIXTURE** 键



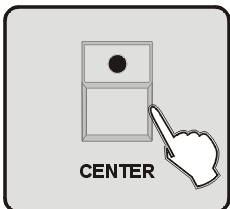
5. 按下数字键 **1-20** 选择要编程的相关的灯具。



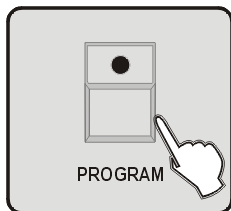
6. 推动 **FADERS1-24** 通过旋钮 **#3, #4** 改变 PAN/TILT 的中心位置。。



8. 按下 **CENTER** 键.



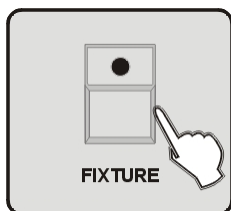
9. 按下数字键 **1-20** 选择中心位置所要储存的位置，所有的 LED 指示灯会快闪三次表明这次操作。



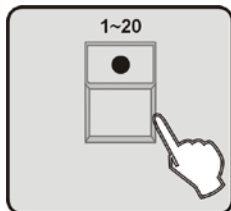
10. 按下 **PROGRAM** 3 秒退出编程模式。

注意:如果你在步骤 3 和 9 按下不同的按键，那么你在步骤 3 所设的中心位置就会被步骤 9 的替换掉。

4.20 编程一个 Override



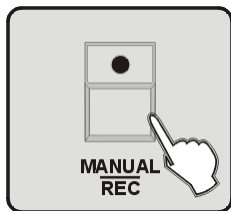
1. 进入编程模式
2. 按下 **FIXTURE** 键.



3. 按下数字键 **1~20** 选择要编程的相关的灯具.



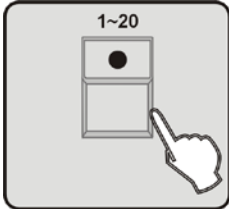
4. 用推杆 **FADERS1-24** 和 4 个旋钮调整选中的灯具到你想要的效果。



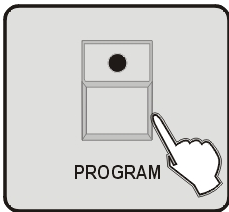
5. 按下 **MANUAL/REC** 按钮，这时候所有的 LED 指示灯都会同时闪烁.



6. 按下 **OVERRIDE** 键.



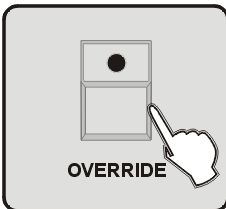
7. 按下数字键 **1-20** 选择要保存到的位置，所有的 LED 指示灯会快闪三次表明你成功储存一个 **OVERRIDE** 效果了。



8. 重复步骤 2-7 去编程其他的 **Override** 效果

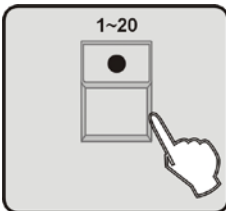
9. 按下 **PROGRAM** 键三秒退出编程模式。

4.21 编辑 Override

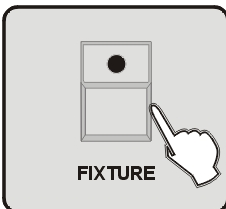


1. 进入编程模式.

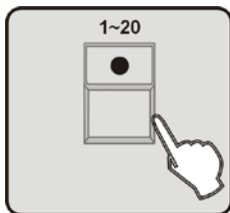
2. 按下 **OVERRIDE** 键.



3. 按下数字键 **1-20** 选择要编辑的 **Override**.



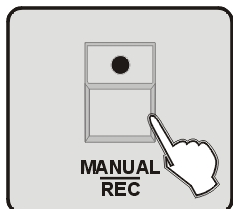
4. 按下 **FIXTURE** 键.



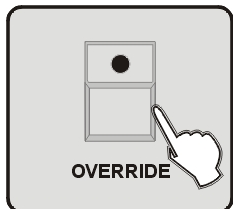
5. 按下数字键 **1-20** 选择想要编辑的 **Override** 相关的灯具.



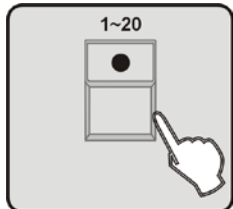
6. 通过推广费 **FADERS1-24** 和 4 个旋钮调整选中的灯具到你想要的效果。



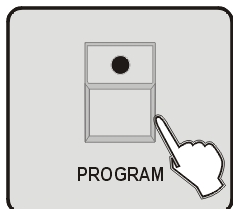
7. 按下 **MANUAL/REC** 键, 这时候所有的 LED 指示灯都会同时闪烁。



8. 按下 **OVERRIDE** 按钮。



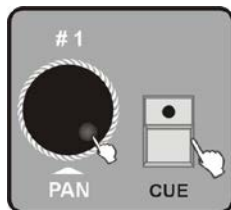
9. 按下数字键 **1-20** 选择你在步骤 2 所有的 **override**, 所有的 LED 指示灯都会快闪三次表明你这次你编辑过的 **override** 保存成功。



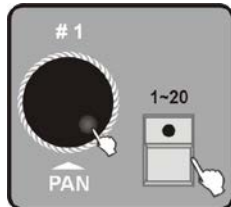
10. 按下 **PROGRAM** 键三秒离开编程模式。

注意:如果你在步骤 3 和步骤 9 按下了不同的按键, 那么你在步骤 3 所设的 **override** 将会被步骤 9 的替代掉。

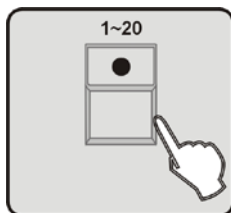
4.22 编程一个 CUE



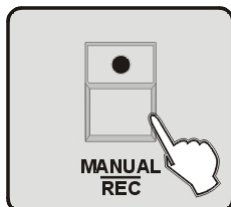
1. 进入编程模式。
2. 按下 **CUE** 键，通过旋钮 **#1** 选择页数。



3. 按下数字键 **1-20** 选择要保存的 CUE，这时候 CHASE 上的 LED 指示灯会亮，所有储存有 CHASE 的数字键会闪烁，旋钮 **#1** 可以改变页数。

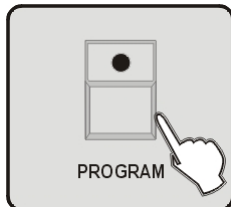


4. 按下数字键 **1-20** 选择要储存的 CUE 到哪个 Chase 里面。



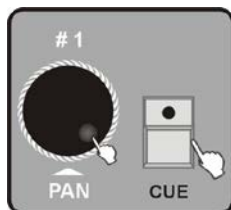
5. 按下 **MANUAL/REC** 键，所有的 LED 指示灯快闪三次，意味着你已经保存 CUE 成功了。

6. 重复步骤 4-6 to 保存更多的 CUEs.

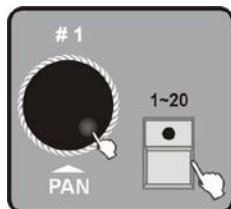


7. 按下 **PROGRAM** 三秒退出编程模式。

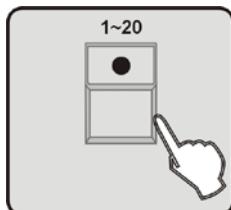
4.23 编辑 CUE



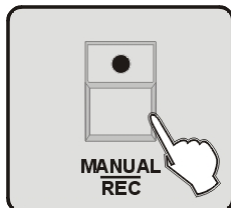
1. 进入编程模式
2. 按下 **CUE** 键, 用旋钮 **#1** 选择页数。



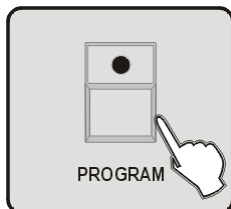
3. 按下数字键 **1-20**, 选择要编辑的 CUE, 这时候 CHASE 的所有 LED 指示灯都亮起来, 所有保存有的 CUE 的 chase 的指示灯会闪烁。通过旋钮 **#1** 可以改变页数。



4. 按下数字键编辑 chase 里面的 CUE.

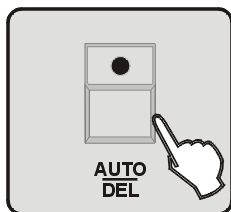


5. 按下 **MANUAL/REC** 键, 所有的 LED 指示灯快闪三次表明编辑 CUE 成功了。

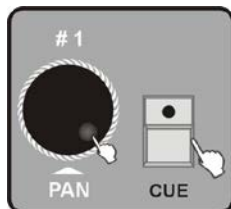


6. 按下 **PROGRAM** 键三秒退出编程模式。

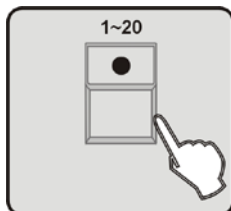
4.24 删除一个 CUE



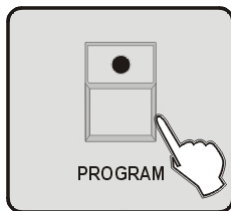
1. 进入编程模式
2. 按住 **AUTO/DEL** 键.



3. 按下 **CUE** 通过旋钮 **#1** 选择页数



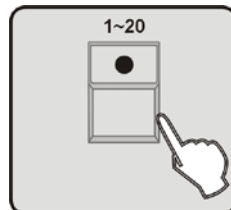
4. 然后按下数字键 **1-20**,所有的 LED 指示灯会快闪三次证明你已经成功删除一个 CUE 了.



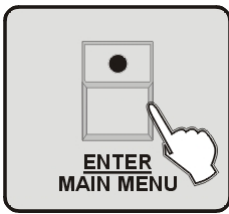
5. 按下 **PROGRAM** 键三秒退出编程模式。

4.25 保存一个 Blackout Scene.

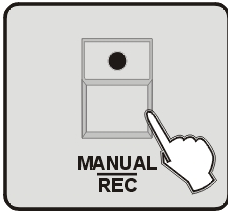
Blackout Scene 是 Blackout 模式中的一个特殊模式。



- 1.进入编程模式
2. 按下数字键 **1-20** 选择一组或者更多的灯具.



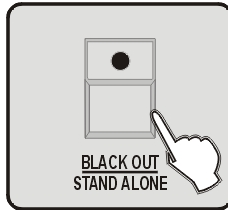
3. 推动 **FADERS1-24** 改变通道的输出或者通过旋钮去调整 PAN/TILT 和它们的微调。



4. 当效果调整好的时候, 按下 **MANUAL/REC** 键保存, 这时候所有的 LED 指示灯会同时闪烁。

5. 按下 **BLACK OUT/STAND ALONE** 键, 所有的 LED 指示灯会快闪三次证明你已经成功保存一个 Black Scene 了。

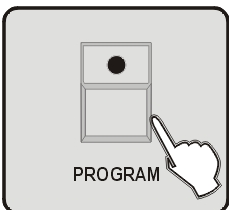
6. 按下 **PROGRAM**



键三秒退出编程模式。

5. 设置菜单

Entering the Menu



1. 进入编程模式
2. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 按钮, 进入主菜单。

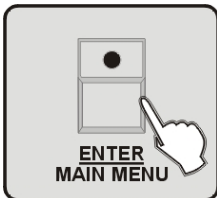


从菜单退出

按下 **ESC/CLEAR** 键从当前菜单直到回到主菜单。

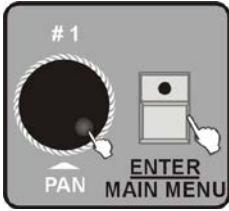
主菜单包括下面 17 种设置：

1. 创建一个新的等的属性
2. 更改一个灯的属性
3. 删除一个灯的属性
4. 配接灯具
5. 反向通道设置
6. 设置 Fade 模式
7. 选择 Blackout 模式
8. 选择.Midi 通道
9. Chase run by inside/outside time
10. 自动远程配址
11. 读 SD 卡
12. 写 SD 卡
13. 更改密码
14. 使能密码
15. 清除所有的记录
16. 调整音频输入的范围
17. 通道值显示模式



你可以通过旋钮选择菜单，通过按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入子菜单编辑。

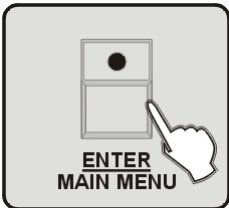
5.1 创建一个新的灯库



1. 进入菜单模式
2. 转动旋钮 **#1** 直到 **01.Create a new Fixture** 出现在显示屏上，然后按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。



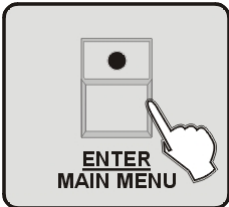
3. 用旋钮 **#2** 和 **#4** 改变灯具的名字. 通过旋钮**#2** 改变光标的位置和旋钮**#4** 去改变通道的特性。字母的总数一定要在 26 个之下，可以有数字，横线组成，文件名的长度应该为 16 个字符之内，并以字母开头。



4. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 键改变通道的特性。



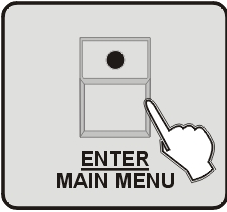
5. 用旋钮 **#2** 和 **#4** 改变特性. 通过旋钮 **#2** 改变光标的位置，旋钮**#4** 改变通道特性。



6. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 进入

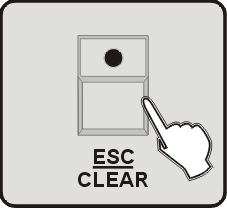


7. 通过旋钮**#2** 选择属性 (ACME LIBRARY or OTHER LIBRARY) 你想要保存的灯库



8. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 键，所有的 LED 指示灯会快闪三次表明你已经成功的编辑一个灯库了。

9. 重复步骤 3-4 去建立最多 50 个灯库。



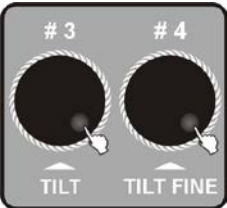
10. 按下 **ESC/CLEAR** 键，回到菜单模式。

5.2 更改灯库

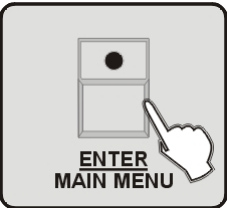


1. 进入菜单模式。

2. 转动旋钮 **#1** 直到显示屏上出现 **02.Modif a Fixture** 按 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。



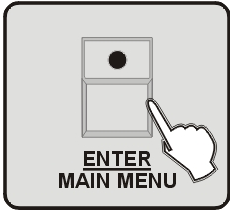
3. 通过旋钮 **#3** 选择其他厂家的库，通过旋钮 **#4** 选择 ACME 的灯库。



4. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。



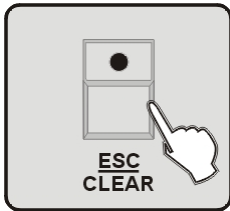
5. 通过旋钮 **#2** 和 **#4** 更改灯具的名字。转动旋钮 **#2** 改变光标的位置。通过旋钮改变通道的特性。字母的总数必须在 26 个字母之内，可以包括 10 个数字和横线。灯名的长度应该小于 16 个字符，并必须以字母开头。



6. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 改变通道的属性。



7. 通过旋钮 **#2** 和 **#4** 改变灯具的名字，通过旋钮 **t #2** 改变光标的位置，通过旋钮 **t #4** 改变通道的特性。



8. 重复 3-7 更改其他的灯库。

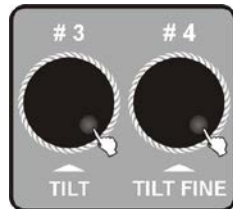
9. 通过按下 **ESC/CLEAR** 键回到上一次菜单。

5.3 删除一个灯库

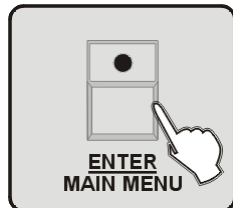


1. 进入菜单模式

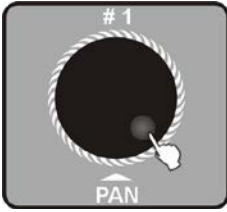
2. 转动旋钮 **#1** 直到 **03.Delete a Fixture** 出现在显示屏上面，按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。



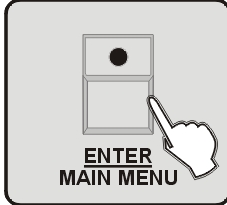
3. 通过旋钮 **#3** 删除其他厂家的灯库，通过旋钮 **#4** 删除 ACME 的灯库。



4. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入，LCD 屏将会显示“NO”。

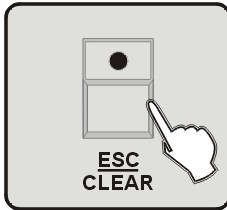


5. Turn Jog wheel **#1** to chose “Yes”.



6. Press **ENTER/MAIN MENU** Button, all LEDs shaking for 3 times means success.

7. 重复步骤 3-6 删除其他更多的灯库。



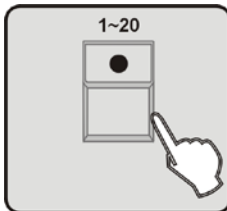
8. 通过按下 **ESC/CLEAR** 键回到上一次菜单模式。

5.4 配接灯具

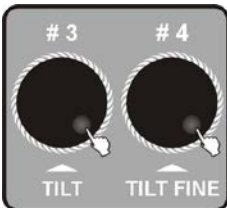


1. 进入菜单模式

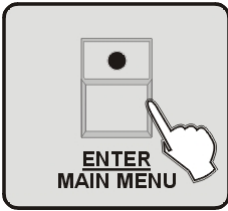
2. 转动旋钮 **#1** 直到显示屏上面出现 **04. Patch a Fixture** 然后按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。



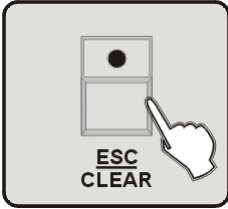
3. 按下数字键 **1-20** 选择需要配接的灯具。



4. 转动旋钮 **#3** 选择其他工厂的灯库，转动**#4**选择 ACME 的灯库。



5. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入，所有的 LED 指示灯会快闪三次。。

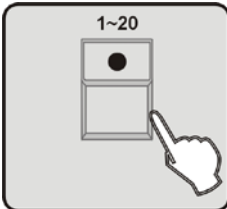


6. 重复 3-5 配接所有的灯具。
7. 通过按下 **ESC/CLEAR** 键回到上次菜单模式。

5.5 设置反向通道



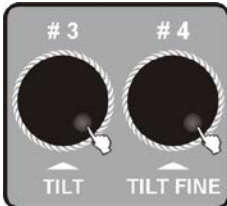
1. 进入菜单模式。
2. 转动旋钮 **#1** 直到显示屏上出现 **05. Reverse channel setup** 按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。



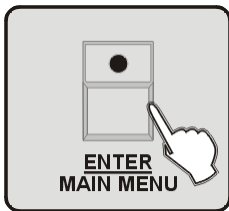
3. 按下数字键 **1-20** 选择你要设置反向的灯具。



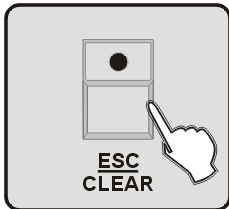
4. 转动旋钮 **#2** 改变光标的位置，转动旋钮 **#4** 设置反向通道。



5. 转动旋钮 **#3** 选择通道，通过 **#4** 设置反向通道。



6. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入，所有的 LED 指示灯就会快速三次。



7. 重复 3-6 设置其他的反向通道。
8. 通过按下 **ESC/CLEAR** 键返回到上一次菜单。

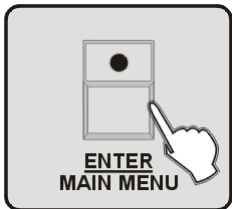
5.6 设置 Fade 模式



1. 进入菜单模式
2. 转动旋钮#1 直到显示屏上出现 **06. Fade mode setup** 然后按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。



3. 转动旋钮 #2 去选择 **only pan/tilt** 或者 **all channel**.



4. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入，所有的 LED 指示灯会快闪三次然后返回到上一级菜单。

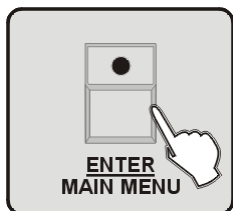
5.7 选择 Blackout 模式



1. 进入菜单模式
2. 转动旋钮#1 直到显示屏出现 **07. Blackout mode select** 然后按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。



3. 转动旋钮 #2 选择 **Stand by** 或者 **Pan/tilt by center** 或者 **Blackout scene**.



4. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入，所有的 LED 指示灯会快闪三次并返回到上一次菜单。

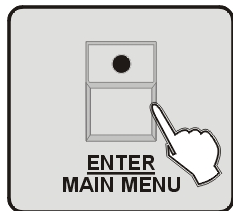
5.8 选择 Midi 通道



1. 进入菜单模式
2. 通过旋钮 #1 直到显示屏上出现 **8.Midi channel select** 然后按下 **ENTER/MAINMENU** 键进入。



3. 通过旋钮 #2 选择 MIDI 通道 (0-16), 当 MIDI 通道的数值为 0 的时候，这是放大模式。这时候 MIDI 可以接受来自 1-16 通道的所有信息。



4. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入，所有的 LED 指示灯会快闪三次，然后返回到上一次菜单。

5.9 通过程序内置时间或者外设时间运行

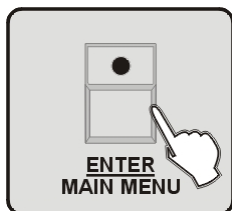


1. 进入菜单模式

2. 转动旋钮 #1 直到显示屏出现 **09.Chase run by inside/outside time** 然后按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。



3. 通过旋钮 #2 去选择 **Chase run by inside time** 或者 **Chase run by outside time**



4. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 按钮进入，所有的 LED 指示灯会快闪三次，并返回到上一次菜单。

5.10 自动远程配址

此功能仅用于可以远程配址的灯具，在操作之前，确保这些灯具满足这些条件，否则就看不到效果。

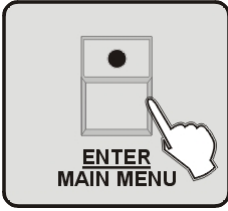


1. 进入菜单模式。

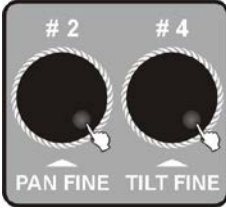
2. 转动旋钮#1 直到显示屏上出现 **10. Auto remote address** 然后按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。



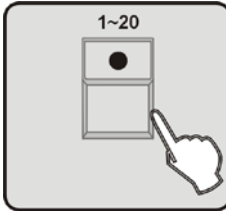
3. 通过旋钮 #2 选择 **Yes** 或者 **NO** 。



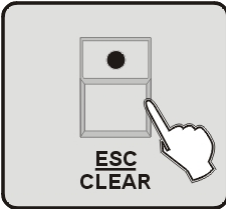
4. P 按下 **ENTER/MAIN MENU** 键设置灯具的地址，等待三秒，然后灯具可以接受来自控制器的信号和把它们的触发器全部移到了还是的位置。



5. 三秒之后,通过旋钮 **#2** 去选择第一组的灯具，通过旋钮**#4** 选择第二组的灯具。当你转动旋钮 **#2** 或者 **#4**,的时候，光标将会在第一组和第二组灯具之间转换。这两组灯具将会轮流被选择，当选中的时候，它们就会以各自的方式运行。



6. 按下数字键 **1-20**，所有的 LED 指示灯都会快闪三次，相应的灯具的地址将会显示在 LCD 显示屏上面。那意味着通道的灯具数量和相应的数字键是一样的。



7. 重复步骤 5-6 继续设置其他灯具的地址。

8. 通过按下 **ESC/CLEAR** 键，返回到上一次菜单。

5.11 读 SD 卡

如果在 SD 卡的根目录下的 DIR2420 的根目录中保存程序文件(???????.PRO) 或者库文件(???????.CIF) ，你可以通过这个功能读取里面的内容。为了正常使用它，你必须先配接好灯库。当在读取 SD 卡的时候请不要动它，否则这个卡，或者卡里面的内容就会受损。SD 卡的格式应该为 FAT16 或者 FAT32，如果不是此格式，你需要通过电脑转换成此格式再复制到 SD 卡中。



1. 进入菜单模式。
2. 转动旋钮#1 直到显示屏上面显示 **11. Read SD card** 然后按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。



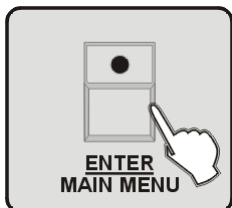
3. 通过旋钮#1 读取程序文件 **01. Load program file** 或者灯库文件 **02. Load a fixture profile**。按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。



4. 程序/灯库 文件列表将会显示在显示屏上面，转动旋钮#1 选择文件名。文件名的总长度要和保存到 SD 卡里面的 DIR2420 的根目录的程序/灯库 文件一样。

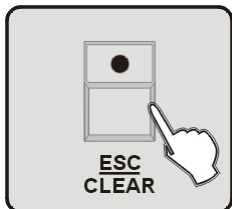


5. 通过旋钮#2 去选择 **Yes/No**。



6. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。

7. 在读取完此文件之后，LCD 显示屏上面会显示完成的信息。重复步骤 3-7 读取其他的文件。



8. 通过按下 **ESC/CLEAR** 键，返回到上一次菜单。
9. 按下 **ESC/CLEAR** 键两秒回到主菜单，或者 3 秒退出菜单。

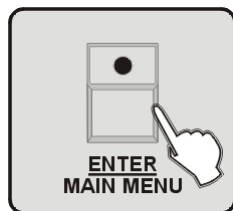
注意: 在你下载程序文件之前请备份程序, 否则你下载的程序文件将会提到控制器里面的所有文件。控制器可以储存的库文件是有限的, 除了当前的库文件, 你可以储存包括由控制器创建的 50 个文件。所有请把文件保存到 SD 卡里面或者电脑里面, 只是仅仅读取你需要使用的文件就可以了。

5.12 写 SD 卡

你可以保存完成的程序到 SD 卡的根目录 DIR2420 的根目录中。每次读 SD 卡的时候, 不要移动 SD 卡, 否则会损害里面的文件或者直接损坏 SD 卡。SD 卡的格式应该是 FA16 或者 FAT32, 如果不是, 你需要先通过电脑把它转成此格式, 然后再复制到 SD 卡上。



1. 进入菜单模式
2. 转动旋钮#1 直到显示屏出现 **12. Write SD card** 然后按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。



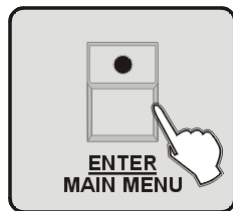
3. LCD 显示屏会显示 **01.Save program file**, 按下 **ENTER/MAINMENU** 键进入。



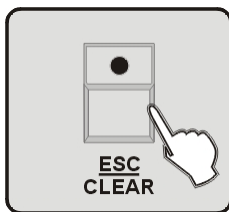
- 4.通过旋钮#2 选择 **Yes/no** 按下 **ENTER/MAINMENU** 进入, **Yes** 保存, **No** 退出。



5. 选择 **Yes**, LCD 显示屏会显示输入文件名。然后用旋钮#4 选择文件名和移动光标, 你最多可以输入 8 个字符。



6. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 键保存, 两分钟左右就会保存成功。

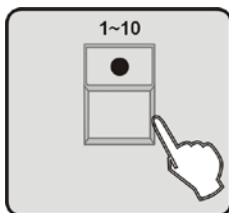


7. 按下 **ESC/CLEAR** 键返回到上一次菜单，再按一次就会返回到主菜单。

5.13 更改密码



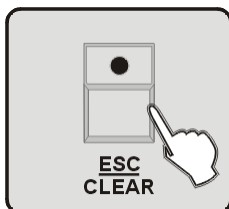
1. 进入菜单模式
2. 转动旋钮 **#1** 直到显示屏上出现 **13. Modify Passwords** 然后按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。
3. 通过旋钮 **#1** 选择 **power on password** 或者 **memory protect password**，按下 **ENTER/MAIN MENU** 进入。



4. 通过数字键 **1-10** 输入 6 个 6，（旧密码 10 相当于 0）如果密码错误，它会提示你重新输入。



5. 它会提示你输入新密码在你输入 6 个 6 超级密码之后。你必须连续输入相同的密码两次，在你成功输入密码之后，它会自动的退出并返回到上一次菜单。
6. 通过旋钮 **#2** 选择 **Power on password** 或者 **memory protect password**.

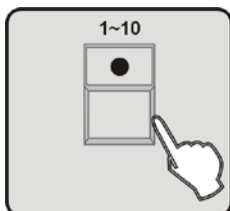


7. 按下 **ESC/CLEAR** 键返回到上一次菜单，再按一次会返回到主菜单。



- ### 5.14 使能密码
1. 进入菜单模式
 2. 转动旋钮 **#1** 直到显示屏上出现 **14. Enable password** 然后按下 **ENTER/MAINMENU** 键进入。

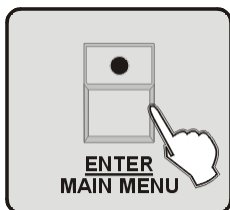
3. 通过旋钮#1 选择 **use power** 密码 或者 **use memory protect** 密码, 按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。



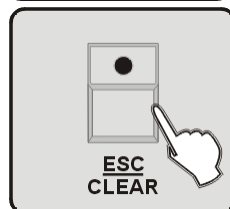
4. LCD 显示屏会提示你输入密码, 通过 1-10 数字键输入之前设好的 6 位数字密码。



5. 通过旋钮 #2 选择 **Enable** 或者 **Disable**.



6. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入, 所有 LED 指示灯会快闪三次表明你已经成功储存了。



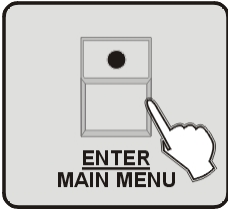
7. 按下 **ESC/CLEAR** 键返回到上一次菜单。

5.15 清除所有的储存



1. 进入菜单模式。

2. 转动旋钮#1 直到显示屏出现 **15. Erase all memory** 然后按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。



3. LCD 显示屏会提示你输入 6 位数的保护密码。输入正确的密码，然后按下 **ENTER/MAIN MENU** 键删除储存的信息。



4. 通过旋钮#2 选择 **Yes** (删除并返回到上一层目录) 或者 **No** (进入到下一层目录)。

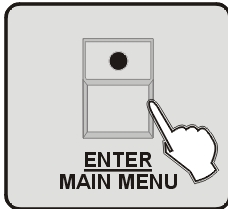
5.16 音频输入范围调整



1. 进入菜单模式
2. 转动旋钮#1 直到显示屏上显示 **16. Audio input range adjust** 然后按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。



3. 通过旋钮 #2 选择声音灵敏度 (0-100)。数值越大，灵敏度越高。设置好之后也可以自己测试它的灵敏度。



4. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 键储存并返回到主菜单，如果不需要保存更改的话，就直接按下 **ESC/CLEAR** 键返回主菜单。

5.17 通道值显示模式

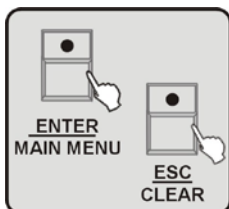


1. 进入菜单模式
2. 转动旋钮 #1 直到显示屏出现 **17.Channel value display mode**



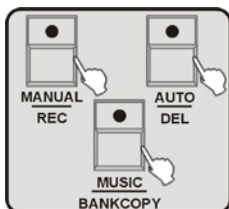
然后按下 **ENTER/MAIN MENU** 键进入。

3. 通过旋钮**#2**选择 **0-255** 或者 **0-100**



4. 按下 **ENTER/MAIN MENU** 储存并返回主菜单，如果不需要保存的话，直接按下 **ESC/CLEAR** 键返回主菜单。

6. 功能模式

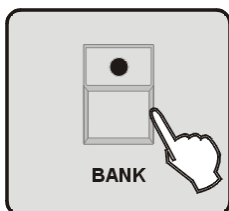


按下 **MANUAL/REC**、**MUSIC/BANK COPY**、**AUTO/DEL** 键进入收到模式，声控模式或者自动模式。

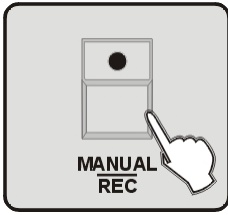
6.1 运行 scene

Scene 可以在手动模式中单独打开，但是在音控模式或者自动模式中，它是在某个确定的 BANK 里面循环的。

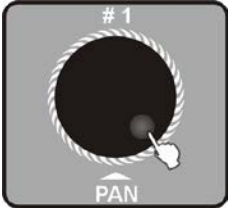
1. 手动模式



1. 按下 **BANK** 键。



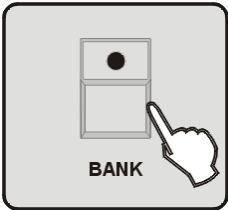
2. 按下 **MANUAL/REC** 进入手动模式。**MANUAL/REC** 上的 LED 指示灯会亮。



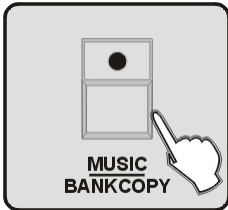
3. 通过旋钮 **#1** 选择你想要的 BANK。

4. 按下数字键打开相应的 scene。

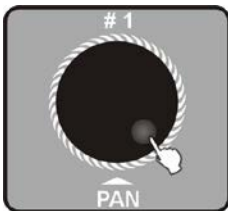
音控模式



1. 按下 **BANK** 键。

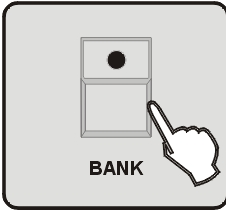


2. 按下 **MUSIC/BANK COPY** 键进入音控模式，它的 LED 指示灯会亮起来。

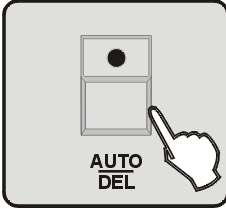


3. 通过旋钮 **#1** 选择你想要的 BANK，然后在 bank 里面的 scenes 就会跟着音乐运行起来。当在音控模式激活的状态下，scenes 是和 MOVEMENTS 一起运行的。它不停的重复，并且是按照内置的 movement 的循环时间进入到下一步。

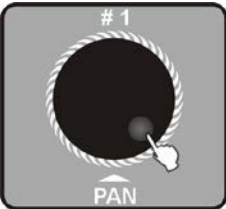
2. 自动模式



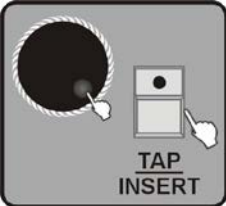
1. 按下 **BANK** 键



2. 按下 **AUTO/DEL** 键进入自动模式，其 LED 指示灯会亮。



3. 通过旋钮 **#1** 选择你想要的 BANK.



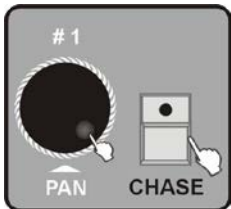
4. 通过旋钮 **#3** 或者 **#4** 调整当前的 **FADE TIME** 或者 **WAIT TIME**，或者用 **AP/INSERT** 键调整 scene 的速度。

注意：当你按下 **TAP/INSERT** 调整速度的时候，调整的 scene 的运行速度按 **TAP /INSERT** 键两次之间的间隔，但是不会超过 10 分钟。

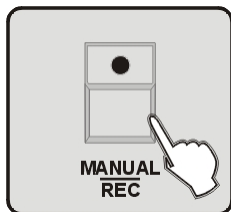
6.2 运行程序

在运行程序之前请先完成编程和 scene 的编程。

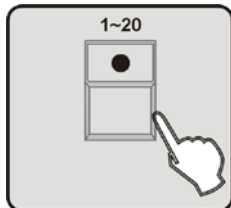
1) 自动模式



1. 按下 **CHASE** 键，通过旋钮 **#1** 选择 chase 页。



2. 按下 **MANUAL/REC** 进入手动模式,其 LED 指示灯会亮。

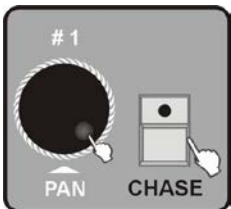


3. 按下数字键 **1-20** 选择你想要运行的程序。

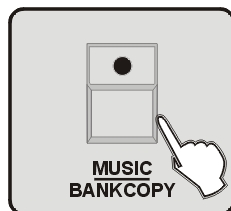


4. 通过旋钮**#2** 运行上一步或者下一步。

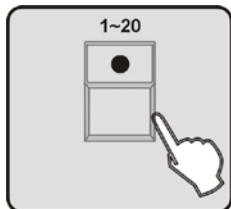
2) 音控模式



1.按下 **CHASE** 键, 通过旋钮**#1** 选择 chase 页。

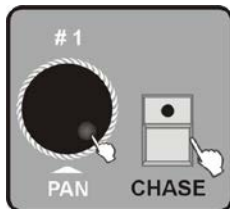


2.按下 **MUSIC/BANK COPY** 键进入音控模式,其 LED 指示灯会亮。

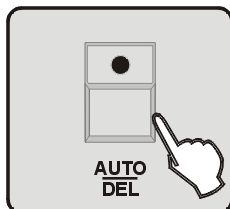


3. 按下数字键 **1-20** 选择你想要的程序，你可以选择多于一个 CHASE。你选择以后，他们就会按照你选择的顺序来跟着音乐运行。当在音控模式中，和 **movement** 一起运行 **scene** 的时候，它会重复的运行重新，会根据内置的 **movement** 的循环时间进入到下一步。

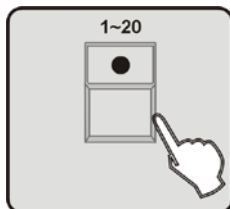
1. 自动模式



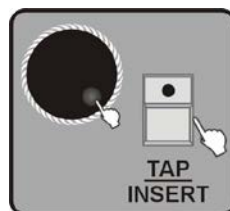
1. 按下 **CHASE** 键，通过旋钮 **#1** 选择 chase 页。



2. 按下 **AUTO/DEL** 键进入自动模式，其 LED 指示灯会亮。



3. 按下数字键 **1-20** 选择你想要的程序。你可以选择多于一个 CHASE，它们会按照你选择的顺序去运行。

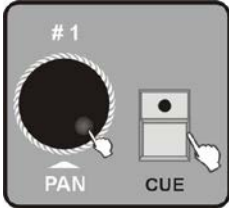


4. 设置 **CHASE RUN BY INSIDE TIME**，它会按照你保存在 chase 里面的步的 **FADE TIME** 和 **FADE TIME** 运行。设置 **CHASE RUN BY OUTSIDE TIME**，它会按照你上次设定的 **FADE TIME** 和 **FADE TIME** 运行，你也可以通过旋钮 **#3** 和 **#4** 调整或者通过 **TAP/INSERT** 键调整速度。

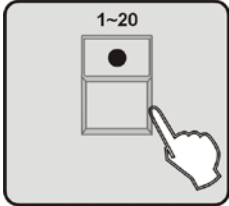
NOTE: 当你按下 **TAP/INSERT** 键调整速度的时候，调整的 **scene** 的运行速度是基于两次按下 **TAP/INSERT** 键的间隔时间，但是不会超过 10 分钟。

6.3 运行 CUE

CUE 只可以在手动模式中运行。



1. 按下 **CUE** 键, 通过旋钮 **#1** 选择 chase 键。

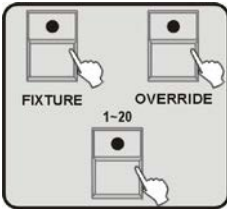


2. 按下数字键 **1-20** 选择你想要的 CUE. 你可以选择多于一个 CUE, 它们会按照你选择的顺序来运行。

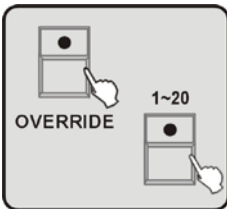
注意: 如果一个 CUE 包含几个不同的 chases, 它们都有不同的运行时间, 我们就把运行运行 CUE 时的最长时间作为运行 chase 的最长时间。

6.4 手动强制控制

通过手动强行控制可以特别的改变效果。你可以单独地操作某些灯具当 CUE 或者 CHASE 或者 BANK 在运行的时候。可以通过以下两种方式操作:

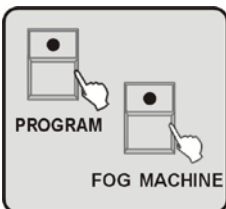


A. 当 CUE 或者 CHASE 或者 BANK 在运行的时候, 按下 **OVERVERRIDE**, 然后再按下 **FIXTURE** 键, 通过数字键 **1-20** 选灯, 然后你就可以通过推杆改变到你想要的效果了。



B. 当 CUE 和 CHASE 和 BANK 运行的时候, 按下 **OVERVERRIDE** 键, 然后通过数字键 **1-20** 打开要编程的效果。

7. 烟机的操作

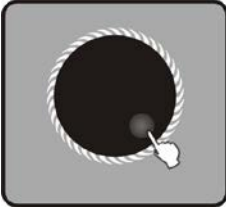


7.1 设置另外一 481CH DMX 信号控制烟机 (阻止进入 482CH)。

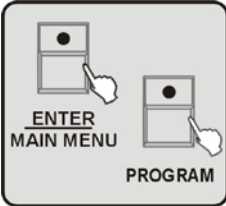
7.2 烟机的操作。

1. 连接: 通过 DMX 信号连接烟机。

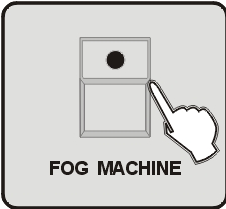
2. 设置: 保持电源打开, 按下 **FOG MACHINE** 键, 再按 **PROGRAM** 键进入输出菜单。



通过 **#2**, **#3** 或者 **#4** 设置持续时间 (1-100S) 或者设置间隔时间 (0-200S) 或者输出的体积(0-255).



按下 **ENTER/MAIN MENU** 键打开频闪功能, 按下 **PROGRAM** 键退出。



3. 控制: 烟机按照它之前设置好的正常地工作。按下 **FOG MACHINE** 键输入烟的最大值(设置 481CH 的输出值为 255).

8. 频闪灯操作

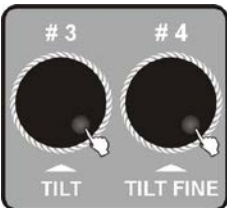
8.1 在 DMX 信号里面设置 483~484CH 地址控制频闪灯的通道。



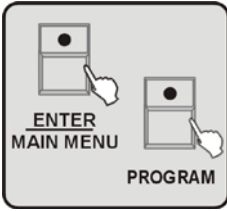
8.2 操作

1. 连接 : 通过 DMX 信号连接频闪灯。

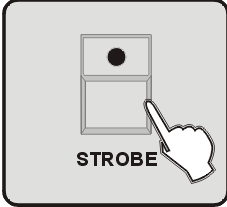
2. 设置: 保持电源 , 按住 **STROBE** button press **PROGRAM** 键进入设置菜单模式, 通过旋钮**#2** 设置模拟频闪灯的频闪速度。



在频闪灯之外, 通过过旋钮 **#3** 或者 **#4** 设置 DIMMER (0-255) 或



按下 **ENTER/MAIN MENU** 键激活频闪,按下 **PROGRAM** 键退出。



3. 控制: 按下 **STROBE** 键, 然后控制器就会通过设置好的 DMX 值控制 DMX 频闪灯, 然后频闪模拟灯就会按照设定好的速度频闪。

MIDI 功能列表:

MIDI 通道 = 1~15

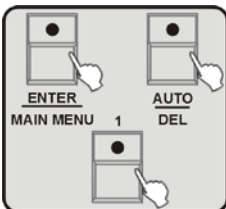
	标记数字	功能
Bank1	00-19	Turn on or off the scene 1 ~ 20 of Bank 1
Bank2	20-39	Turn on or off the scene 1 ~ 20 of Bank 2
Bank3	40-59	Turn on or off the scene 1 ~ 20 of Bank 3
Bank4	60-79	Turn on or off the scene 1 ~ 20 of Bank 4
Chase	80-99	Turn on or off Chase 1 ~ 20
CUE	100-119	Turn on or off CUE 1~20
	120~125	No function
	126	Blackout

MIDI Channel = 0

	MIDI Channel	note number	command
	1		

Bank 1 - Bank 4	MIDI 1	00 ~ 79	Turn on or turn off scenes from Bank 1 ~ 4
	MIDI 1	80-99	Turn on or off Chase 1 ~ 20
	MIDI 1	100-119	Turn on or off CUE 1~20
	MIDI 1	120~125	No function
	MIDI 1	126	Blackout
Bank 5 - Bank 8	MIDI 2	00 ~ 79	Turn on or turn off scenes from Bank 5 ~ 8
	MIDI 1	80-99	Turn on or off Chase 21 ~ 40
	MIDI 1	100-119	Turn on or off CUE 21~40
	MIDI 1	120~127	No function
Bank 9 - Bank 12	MIDI 3	00 ~ 79	Turn on or turn off scenes from Bank 9 ~ 12
	MIDI 1	80-99	Turn on or off Chase 41 ~ 60
	MIDI 1	100-119	Turn on or off CUE4 1~60
	MIDI 1	120~127	No function
Bank 13 - Bank 16	MIDI 4	00 ~ 79	Turn on or turn off scenes from Bank 13 ~ 16
Bank 17 - Bank 20	MIDI 5	00 ~ 79	Turn on or turn off scenes from Bank 17 ~ 20
Bank 21 - Bank 24	MIDI 6	00 ~ 79	Turn on or turn off scenes from Bank 21 ~ 24
Bank 25 - Bank 28	MIDI 7	00 ~ 79	Turn on or turn off scenes from Bank 15 ~ 28
Bank 29 - Bank 32	MIDI 8	00 ~ 79	Turn on or turn off scenes from Bank 19 ~ 32
Bank 33 - Bank 36	MIDI 9	00 ~ 79	Turn on or turn off scenes from Bank 33 ~ 36
Bank 37 - Bank 40	MIDI 10	00 ~ 79	Turn on or turn off scenes from Bank 37 ~ 40
Bank 41 - Bank 44	MIDI 11	00 ~ 79	Turn on or turn off scenes from Bank 41 ~ 44
Bank 45 - Bank 48	MIDI 12	00 ~ 79	Turn on or turn off scenes from Bank 45 ~ 48
Bank 49 - Bank 52	MIDI 13	00 ~ 79	Turn on or turn off scenes from Bank 49 ~ 52
Bank 53 - Bank 56	MIDI 14	00 ~ 79	Turn on or turn off scenes from Bank 53 ~ 56
Bank 57 - Bank 60	MIDI 15	00 ~ 79	Turn on or turn off scenes from Bank 57 ~ 60

9. 超级密码

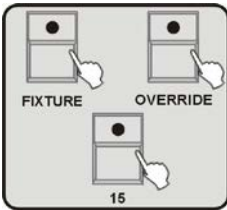


关闭电源，然后同时按下 **Enter/main manual** 和 **Auto/Del** 还有 **numberButton1**，重新打开电源，根据显示屏提示然后输入超级密

码 6 个 8 (888888), 然后密码就会自动改为 6 个 1 “111111” 同时密码保护状态变成了不可用。

Password type	Default password	password protect state
Power on password	111111	Disable
Memory protect password	111111	Disable

10. 通过 SD 卡更新软件



格式化控制器的程序，然后下载最新的软件并复制到 SD：\SUP2420\APP24202.SUP。在卡槽里面插入 SD 卡，按下 **FIXTURE** 和 **OVERRIDE** 还有数字键 **15** 然后重新打开电源，直到 LCD 显示屏上面出现了相关信息。控制器会自动检测 SD 卡是否插好然后更新软件。大约需要 20 秒的时间更新完，在更新的过程中请不要拔掉 SD 卡或者切掉电源，否则可能导致 SD 卡的损坏，

或者文件的损坏。

先保存程序，否则更新的程序可能会导致保存的程序用不了。请根据“write SD 卡”和“read SD 卡”去操作。

注意：SD 的格式应该为 FAT16 或者 FAT32. 确保根目录的文件名不会过长，(文件名的字符数应该在 8 位之内)，文件名必须以字母开头，可以由数字或者下划线组成。可支持的 SD 卡的最大容量是 8G. SD 卡最好是专用的，以免其他东西在 SD 卡里面，影响文件的正常读取。

11. 创建灯库提示

11.1 PROFILE.CIF(as the profile cyclostyle)

完成的文件的命名应该在 8 个字符之内，所有的文件后缀都要以大写字母和 CIF 作为暂时的后缀。(IL-2420 控制器不支持长的文件名) 否则控制器读取不了此灯库的信息。

11.2 IM-1200S.CIF is the profile of ACME IM-1200S

11.3 指定特殊的编码，以便于控制器可以提前一些通道符合去处理。

```
; ARRT CODE
; D = DIMMER                DIMMER
; P = PAN                   PAN
; PF = PAN FINE             PAN FINE in 16 channel mode
; T = TILT                  TILT
; TF = TILT FINE           TILT FINE in 1 6 channel mode
; G = ALL GOBO CORRELATION CHANNLES    transfer all gobo correlation channel
                                         to preset gobo
; C = ALL COLOR CORRELATION CHANNLES    transfer all color correlation channel
                                         to preset gobo
; N = ETCAETERAS CHANNELS    else channels should be signed N
```

11.4 通道的显示信息应该不多于 4 个字母或者下火线或者数字，而且需要用双引号引起来，如果文件名少于 4 个字符也不可空白代替。

你最好在英语的模式中输入，确保所有的输入字母是 DBC 而不是 SBC 。

- ① "DIM" ;对的
- ② "DIM " ;有空格是错的
- ③ "dim" "DIm" ;有小写字母是错误的
- ④ “DIM” ;在中文状态下输入的双引号是错误的

11.5 不要改变含有”，*****”的组

11.6 保存你想要输入到这个控制器的灯库在此控制器的 SD 卡里面的根目录中。

EXP:如果 SD 卡是 F 盘，那么此文件的输入路径就是 “F:\DIR2402\IM-1200S”

11.7 SD 卡的格式应该为 FAT16 或者 FAT32.

```
IL-2420II PROFILE ;*****
```

```
VER1.0 ;*****
```

```
; ADD ACME AND OTHER LIGHT LIBBER SELECT
DEFAULT ACME; ACME AND OTHER
```

```
; FACTORY / MODEL MODEL = MAX 16 CHARACTER
NAME "AMCE" "IM-1200SZ-24"
```

```
; LIGHT CHANNEL NUMBER MAX 24
CHANNEL 24
```

```
DMX ,*****
;
```

```
; DMX CHANNELS LIST
```

```
; CHANNEL MAX 24 DON'T REPEAT MAX 2 CHARACTER
```

```
; | ARRT CODE MAX 2 CHARACTER
```

```
; | | DISPLAY INFORMATION MAX 4 CHARACTER DON'T HAVE BLANK
```

```
; | | | CHANNEL FUNCTION
```

```
; | | | |
```

1	N	"SHUT";	"SHUTTER"
2	D	"DIM";	"DIMMER"
3	C	"C_C";	"CYAN"
4	C	"C_M";	"MAGENTA"
5	C	"C_Y";	"YELLOW"
6	C	"CTC";	"CTC"
7	C	"COLR";	"COLOUR"
8	G	"GOB1";	"GOBO1"
9	G	"R_G1";	"GOBO 1 ROT"
10	G	"RG1L";	"GOBO 1 ROT LOW"
11	G	"GOB2";	"GOBO2"
12	G	"R_G2";	"GOBO 2 ROT"
13	G	"RG2L";	"GOBO 2 ROT LOW"
14	N	"EFFT";	"EFFECT"
15	N	"R_EF";	"ROT EFFECT"
16	N	"IRIS";	"IRIS"
17	N	"FCUS";	"FOCUS"
18	N	"ZOOM";	"ZOOM"
19	P	"PAN";	"PAN"
20	PF	"P_F";	"PAN FINE"


```

21 T  "TILT";  "TILT"
22 TF "T_F";   "TILT FINE"
23 PT "PT_S";  "SPEED P/T"
24 N  "SPED";  "SPEED"

```

```
DMXEND      ,*****
```

```
END         ,*****
```

```
; ARRT CODE
```

```
; D = DIMMER
```

```
; P = PAN
```

```
; PF = PAN FINE
```

```
; T = TILT
```

```
; TF = TILT FINE
```

```
; PT = OTHER PAN/TILE CORRELATION CHANNLES
```

```
; G = ALL GOBO CORRELATION CHANNLES
```

```
; C = ALL COLOR CORRELATION CHANNLES
```

```
; N = ETCAETERAS CHANNELS
```

```
;
```

```

; ARRT CODE          MAX 2 CHARACTER
; | DISPLAY INFORMATION  MAX 4 CHARACTER DON'T HAVE BLANK
; | | CHANNEL FUNCTION
; | | |
; D  "DIM";  "DIMMER"
; N  "SHUT"; "SHUTTER"
; P  "PAN";  "PAN"
; PF "P_F";  "PAN FINE"
; T  "TILT"; "TILT"
; TF "T_F";  "TILT FINE"
; PT "PT_S"; "P/T SPEED"
; G  "GB1";  "GOBO 1"
; G  "RGB1"; "GOBO 1 ROT"
; G  "GB2";  "GOBO 2"

```

```

; G "RGB2"; "GOBO 2 ROT"
; G "GB3"; "GOBO 3"
; G "ROB3"; "GOBO 3 ROT"
; C "COL1"; "COLOUR 1"
; C "COL2"; "COLOUR 2"
; C "CYAN"; "CYAN"
; C "YELO"; "YELLOW"
; C "MAGT"; "MAGENTA"
; C "CYMM"; "CMY MACRO"
; N "FROS"; "FROST"
; N "PRSM"; "PRISM"
; N "RPRS"; "PRISM ROT"
; N "FCUS"; "FOCUS"
; N "IRIS"; "IRIS"
; N "BANG"; "BEAM ANGLE"
; N "CTC"; "CTC"
; N "REFT"; "EFFECT ROT"
; N "EFFT"; "EFFECT"
; N "FRAM"; "FRAME1"
; N "F_AG"; "FRAME1ANGLE"
; PT "PT_M"; "PT_MACRO"
; N "ZOOM"; "ZOOM"
; N "SPED"; "SPEED"
; N "CONT"; "CONTROL"
; N "MACO"; "MACRO"
; N "F_A"; "FUNCTION A"
; N "F_B"; "FUNCTION B"
; N "F_C"; "FUNCTION C"
; N "F_D"; "FUNCTION D"
; N "F_E"; "FUNCTION E"
; N "F_F"; "FUNCTION F"
; N "F_G"; "FUNCTION G"
; N "F_H"; "FUNCTION H"
; N "F_I"; "FUNCTION I"

```

```
; N "F_J"; "FUNCTION J"  
; N "F_K"; "FUNCTION K"  
; N "F_L"; "FUNCTION L"
```

;Note:

- ;1.所有的字母都要大写，除了后面的评注。
- ;2. 完成的文件应该以不多于 8 个字符的长度命名，所有都要用大写字母和 **CIF** 作为暂时的文件后缀，否则控制器读不了灯库信息。
- ;3.不要改变含有";*****".的组
- ;4. 显示的信息不应该超过 4 个字母还有不可以有空白。

We declare that our products (lighting equipments) comply with the following specification and bears CE mark in accordance with the provision of the Electromagnetic Compatibility (EMC) Directive 89/336/EEC.

EN55103-1:199601-2; EN55103-2:1996;

EN61000-3-2:2000+A2:2005;

EN61000-3-3:1995+A1:2001+A2:2005.

&

Harmonized Standard

EN 60598-1: 2004

IEC 60598-1:2003+ corrigendum 2004

Part 1:General requirements and test

Following the provisions of the low voltage directive 73/23/EEC and 93/68/EEC

技术参数

电源输入	100-240VAC 50/60Hz
保险丝.....	T1A 250V 5x20mm
DMX 输出	3 pin female XLR
MIDI 信号	5 pin standard interface
尺寸/重量.....	公制: 483x263x100mm 5.8kg 英制: 19.0"x10.4"x3.9" in 12.8lbs