

Entreprises Ltd de Wantok
SBS-2

ÉMISSION de FM

OPÉRATIONS

MANUEL de FORMATION

préparé par:

Wantok oto-rhino. Ltd

1ère édition 11/07

TABLE DES MATIÈRES

<u>Article</u>	<u>page</u>
INTRODUCTION	
But de ce manuel	1
méthodologie manuelle	1
engagements d'Instructor/Student	1
Retenue de la connaissance et des manuels	2
SECTION I - CONSOLE	
La console d' annonce	3
but	3
Disposition d'équipement	3
Panneau audio auxiliaire d'entrée	5
Panneau auxiliaire de rendement de C.c	5
Entretien	5
la console répare	6
Section I - Jeu	7
SECTION II - MÉLANGEUR AUDIO	
généralités	8
installation	8
puissance	8
But du mélangeur audio	9
surveillance	9
Impact des niveaux inexacts	10
entretien	10
feuille de spécifications	12
Section II - Jeu	13
SECTION III - MICROPHONES de CONSOLE	
Généralités	14
microphones de prolongation	14
feuille de spécifications	15
Section III – Jeu	15
SECTION IV - JOUEURS de DISQUE COMPACT	
généralités	16
installation	16
sûreté de laser	16
puissance	16
Rendement et niveaux audio	17

TABLE DES MATIÈRES

<u>Article</u>	<u>Page</u>
SECTION IV - JOUEURS de DISQUE COMPACT	
dispositifs d'opération	17
entretien	18
dépannage	19
feuille de specifications	19
Section IV - Jeu	20
DISPOSITIFS DE STOCKAGE – À SEMI-conducteurs de la SECTION V	
Généralités	21
SECTION VI - ENREGISTREUR de NOTATION	
enregistreur de notation	21
SECTION VII - ÉMETTEURS	
Notification importante au propriétaire	22
Opération de l'émetteur	22
Entretien	22
SECTION VIII - ALIMENTATIONS d'ÉNERGIE	
alimentations d'énergie	23
Alimentations d'énergie de commutation	23
Entretien	23
Feuille de spécifications - Astron SS-30	24
SECTION IX - ANTENNES	
antennes de gain	25
SECTION X - DISPOSITIFS FACULTATIFS	
interconnexion de telephone	26
entrées auxiliaires	26
microphones de prolongation	26
Attention / note	26
SECTION XI - CAS PORTANT de STUDIO/transmitter	
dispositifs	27
extérieur	27
intérieur	27

TABLE DES MATIÈRES

<u>Article</u>	<u>page</u>
SECTION XII – ACTIONNANT La CONSOLE	
Fonctionnement de la console	28
Fonctionnement du mélangeur	29
note de copyright	31
Fonctionnement de la cassette Recorder/Players	32
Positions de commutateur	32
Jeu d'un CD	32
Recherche audible	33
Saut / recherche	33
Pause et sélection	34
Balayage d'Intro (balayage d'introduction)	34
Répétez le jeu	34
Jeu aléatoire	34
jeu programmé	35
Manipulation des disques compacts	36
CÂBLAGE de CONSOLE – de la SECTION XIII	
Câblage de console	37
Amplificateurs	38
Diagramme de raccordement	40
Compresseur-extenseur	
Raccordement de téléphone	41
CARTE D'ALIMENTATION – de la SECTION XIV	
Carte d'alimentation	42
SECTION XV - ORDINATEURS	
Programmation actionnée par ordinateur	42
ÉMETTEURS de la SECTION – XVI	
Fonctionnement de l'émetteur	43
SECTION XVII - ANTENNES	
Antennes	44
CONCLUSION de la SECTION – XVIII	
Conclusions	44

INTRODUCTION

But de ce manuel

Ce manuel de formation est conçu pour accomplir trois premiers objectifs.

D'abord, il doit vous présenter à l'équipement que vous travaillerez dessus. Pour vous montrer comment il est assemblé, comment chaque morceau individuel fonctionne, et comment il fonctionne dans l'ensemble.

En second lieu, par l'utilisation et la référence au manuel avec la pratique sur l'équipement elle-même, nous nous développerons en opérateurs accomplis capables de la programmation précise, opportune et instructive de livrer à nos assistances indiquées.

En conclusion, on le prévoit que vous maintenez ce manuel comme source constante de référence. Quelque chose de nouveau à laquelle vous pouvez vous référer et obtenir l'information et le renfort comme prié.

Méthodologie manuelle

On enseignera le matériel du manuel en travaillant par chaque section et puis en accomplissant un jeu court à l'extrémité. Le jeu s'assurera que vous n'avez manqué aucune des informations critiques dans la section et pour s'assurer que vous comprenez chaque secteur qui est couvert.

En outre, par la lecture, prenant une coupure pour le jeu, discutant alors les réponses, il donne vous, comme étudiant, à une occasion de remettre en cause tous les aspects que vous ne pouvez pas comprendre. Vous êtes encouragés à faire ceci. Aucune question n'est inadmissible si vous ne savez pas la réponse.

Engagements d'Instructor/Student

L'instructeur et les étudiants ont des obligations de se réunir pendant cet exercice d'étude. C'est l'obligation de l'instructeur de s'assurer que l'information donnée par le processus de formation est comprise par les étudiants. Ceci peut signifier la répétition, changeant le milieu du message ou celui qu'il prend, pour s'assurer que le transfert de la connaissance se produit.

C'est l'obligation de l'étudiant de s'assurer qu'une compréhension claire de la connaissance a été reçue. Si vous ne comprenez pas un certain point, ou souhaitez davantage de clarification, vous êtes obligés faites l'instructeur savoir. Seulement vous pouvez dire quand vous avez atteint un niveau de confort que vous comprenez l'information. N'ayez pas peur pour poser des questions.

Retenue de la connaissance et des manuels

Car chaque jeu est accompli, l'instructeur passera en revue les questions et la confirmation d'approvisionnement des réponses correctes. À ce moment-là vous devriez corriger toutes les erreurs ou les omissions sur le jeu couvert. On le prévoit que vous maintenez et employez ce manuel comme guide fonctionnant. Par conséquent il est important qu'il contiennent seulement l'information correcte et précise. Ne soyez pas timide au sujet de créer vos propres notes et commentaires pour la future référence.

Maintenant travaillons en avant par le manuel à un nouveau et expérience d'étude de récompense.

SECTIONNEZ I

La CONSOLE d' ANNONCE

But

La console de studio d'émission fournit un certain nombre de fonctions nécessaires.

Elle fournit une disposition standard pour l'équipement qui est le même pour tous les opérateurs et permet l'étalonnage de la formation et des procédures. Juste comme on n'a pas chaque opérateur de clavier entrer et changeant l'arrangement des clefs sur un clavier d'ordinateur, tellement aussi, nous ne pouvons pas avoir chaque annonceur par radio entrer et décaler l'équipement autour pour convenir à ses propres désirs de détail. La disposition actuelle est cela recommandée par les radiodiffuseurs expérimentés en tant qu'étant la plus efficace pendant des périodes des opérations sur une période prolongée.

Par de manière permanente le fixing chaque unité dans son endroit, nous pouvons fournir un harnais de câblage permanent pour porter la puissance et l'acoustique à et de chaque unité. Vous ne devriez pas employer l'équipement de studio ailleurs pour d'autres buts. Si vous commencez à utiliser l'équipement en dehors du studio, on le garantit presque que les mains inexpérimentées l'endommageront du point de vue fonctionnement ou il deviendra perdu, laissant votre station sans équipement de fonctionnement nécessaire.

Il stupéfie combien de fil s'accumule quand vous commencez à attacher l'équipement ensemble pour travailler d'une façon coordonnée. Si aucun condole n'est fourni, tout le câblage doit s'étendre sur la table de fonctionnement ou être alimenté vers le bas par des trous a foré dedans la table fonctionnante. En utilisant une console nous gardons le câblage laid hors de la vue et loin du danger d'être par distraction snagged et a retiré de l'équipement ou interrompu par accident.

Disposition d'équipement

La disposition est conçue avec le joueur CD de profil bas en avant pour l'accès facile, puisque des disques devraient être manipulés soigneusement par les bords seulement. En outre, ils sont supérieurs chargés avec peu mais la main pour les guider au placement correct. Par conséquent, l'opérateur doit avoir une bonne perception visuelle du placement.

Les recorder/players à semi-conducteurs sont directement derrière les lecteurs de disque. Ces unités sont petites et habituellement batterie actionnée. Elles peuvent facilement être prises et programmées ou rejouées et placées en arrière dans la poche.

La partie avant gauche de la console contient le panneau de mélangeur avec les commandes d'alimentation de bouton et de glisseur de commande de sélection. Ceci permet l'utilisation des deux mains de commander le niveau sortant de signal tout en simultanément positionnant et préparant le prochain morceau pour être joué.

Il met l'affichage fini de modulation directement dans la gamme d'opérateurs de la vision pour permettre la surveillance visuelle de rendement.

Directement derrière le mélangeur est une plateforme qui tient le microphone d'annonceurs. Ce les endroits permet à l'ajustement de convenir à tous les opérateurs et laisse leur des " mains libres " pour actionner le mélangeur et d'autres sources de programme. Cette plateforme tient également le commutateur marche-arrêt et l'indicateur léger de "on"

À la droite du joueur CD est une boîte de mélangeur de trois microphones qui est attachée directement au glisseur de microphone # 2. Les trois commandes sur la boîte de mélangeur sont couleur codée ainsi elles peuvent être assorties aux microphones prolongés. Ceci permet à l'announcer/operator de commander des discussions de table ronde ou des haut-parleurs d'invité de la console et d'agir l'un sur l'autre avec eux comme exigés.

L'espace au-dessous de la boîte de microphone peut être utilisé pour attacher un récepteur satellite comme le chacun a énuméré sur cette recherche de web :<http://tiny.cc/0l4vY> ou d'autre source audio.

Au-dessus de la boîte de commande mic sont deux connecteurs de RCA. On est pour l'iPod, ou toute autre entrée de dispositif à semi-conducteurs. L'autre est pour n'importe quelle entrée audio qui pourrait exiger de la compression ou de l'expansion et de l'amplification audio d'égaliser un signal entrant. Ces signaux pourraient être onde courte ou d'autres signaux par radio de rebroadcast. Cette entrée s'appelle une entrée de compresseur-extenseur.

Votre ordinateur peut se reposer vers la gauche ou à la droite de la console ou si vous utilisez un cahier ou enroulez l'ordinateur supérieur de type. Si vous employez un modèle de bureau standard avec le grand moniteur il peut être placé derrière la console. Car nous ne fournissons pas toujours l'ordinateur, ou le programme audio d'édition à employer, le placement et l'exécution du programme machine sont laissés à votre discrétion.

Toutes les unités sont reliées dedans à la console et la puissance est assurée à partir d'une bande de puissance à l'intérieur de la console elle-même. En reliant une source de C.c 12Volt dans le dos de la console, la puissance est distribuée à toutes les unités au niveau exigé.

Ceci évite la condition pour annoncer/operators faisant face à la nécessité de aller bien à des " techniciens " pour le remplacement des systèmes d'alimentation ou établissant par distraction les rapports incorrects de puissance qui pourraient endommager l'équipement. Autant que les connecteurs possibles et différents ont été employés pour éviter la possibilité de raccords incorrects.

Panneau audio auxiliaire d'entrée

À l'arrière de la console est un panneau audio auxiliaire d'entrée. Il se compose d'un cric standard du téléphone RJ11 et de trois crics d'entrée de RCA. Au-dessous des crics respectifs sont les commutateurs. En déplaçant le commutateur à la deuxième position, nous coupons les composants audio dans la console et substituons celui qui soit relié au panneau audio d'entrée. Ceci permet l'appel téléphonique dans les expositions, émissions de radio d'onde courte, radio satellite annonce, les bacs décaleurs CD, ou n'importe quel autre dispositif se produisant audio à relier et être commandé par le mélangeur sur la console.

Panneau auxiliaire de rendement de C.c

En outre sur l'arrière nous avons localisé un panneau de rendement de tension CC. Ce petit conseil assure la tension CC à 12V, 9V, 6V, et les sorties 5V aux systèmes d'alimentation comme le monde espace des récepteurs et des bornes de données ou d'autres dispositifs qui exigeraient normalement les batteries qui ne sont pas toujours aisément disponibles. En utilisant cette source d'énergie, vous pouvez dévier le besoin de batteries et permettre aux unités d'opérer à partir du C.a. solaire ou converti primaire d'alimentation d'énergie,

Entretien

L'entretien courant sur l'équipement est une responsabilité continue des opérateurs. C'est chose facile de garder l'équipement et les matériaux de programme aussi propres et exempts de la saleté et de la poussière que vous probablement bidon. N'étendez pas les cigarettes, le café, les boissons non alcooliques ou la nourriture sur la console ou l'équipement. Employez un tissu pour couvrir la console quand ce n'est pas dedans utilisation

L'entretien technique, tel que le remplacement ou les réparations à l'équipement serait normalement conduit par un technicien qualifié ou le directeur de station. Cependant, le remplacement de l'équipement est vers l'avant assez droit. Si vous devez remplacer une unité, les procédures suivantes sont recommandées:

- (1) Débranchez toute la puissance à la console.

- (2) Soulevez et la console de l'avant à un angle approximatif de 45 degrés et attachez-la là. N'essayez pas de la tenir vers le haut avec une main et travailler avec l'autre, celle est presque une garantie qu'on le laissera tomber.
- (3) Suivez le câblage à partir de l'unité à remplacer à chaque point d'arrêt. Débranchez-et marquez-les un par un. Il y a un diagramme de raccordement sous la console qui est évidente quand la console est soulevée.
- (4) Enlevez l'unité défectueuse.
- (5) Placez la nouvelle unité dans la console. Reliez les câbles aux endroits appropriés comme indiqué par le diagramme de câblage.
- (6) Le câblage adjacent de contrôle pour vous assurer n'ont pas par distraction débranché autre chose.
- (7) Mettez et examinez l'unité.

Tout dans la console est conçu pour rendre des changements et l'opération aussi faciles comme possible. Toute la puissance est câblée dedans de protéger la polarité. Si vous changez les joueurs CD, assurez-vous que la polarité est identique quand vous mettez. Toute l'acoustique est branchent et jouent.

Réparations de console

La console elle-même est faite de matériel d'ABS (conduite d'eau en plastique). Elle résistera à l'utilisation normale sans dommages, cependant, en particulier dans des climats froids, un coup pointu peut causer une fente. Si ceci se produit, le bidon de a de ciment en plastique de pipe fournira habituellement une réparation efficace. Fermez la partie criquée aussi étroitement que vous pouvez, pour soulever et le condole de l'avant et pour appliquer le ciment à partir de dessous. Accordez 30 minutes de minimum sécher. Une heure si les températures sont tout à fait basses

SECTION I - JEU

- (1) La console d'annonce fournit deux fonctions principales, il
_____ et elle fournit un

- (2) La disposition d'équipement a été conçue par des animateurs pour le
_____ et pour _____.
- (3) Ne placez pas le _____ ou le _____ de _____; de

sur le consul ou l'équipement d'opération.
- (4) L'entretien courant d'opérateur consiste principalement en

- (5) La réparation physique peut être effectuée à un consul endommagé en utilisant
_____.

SECTION II

MÉLANGEUR AUDIO

Généralités

Le mélangeur audio fourni a été conçu spécifiquement pour l'usage sur de petites stations d'émission de la communauté. Il peut également être employé efficacement comme mélangeur de champ; comme un dispositif de changement pour les liens d'émetteur de studio (STL's), ou comme console d'accès de la communauté sur les réseaux existants. Elle a deux entrées dynamiques de microphone. On est impédance élevée l'autre basse impédance. (note: Deux microphones du même type peuvent être utilisés, il des moyens justes que les positions de glisseur seront différentes). Il a également quatre entrées de ligne pour adapter à jusqu'à quatre dispositifs audio mono ou à deux dispositifs audio stéréo. Chaque composant de microphone et de joueur a son propre glisseur pour commander le niveau du rendement du mélangeur. Ce mélangeur a la sélection et la commande qui vous laisse positionner vers le haut d'une voie prête pour le jeu. Il fournit également deux moyens de surveiller le signal qui est introduit à l'émetteur. Une méthode est auditive par l'intermédiaire des écouteurs branchés cric de surveillance de pouce du mélangeur au 1/8th. L'autre méthode est visuelle, par l'intermédiaire d'un affichage de lumière de LED. Un commutateur de glisseur est consacré à commander le niveau de rendement aux écouteurs pour le confort d'opérateur.

Installation

Le mélangeur est entièrement une unité de prise et de jeu. Tous les raccordements sont les prises de RCA et les crics standard excepté +12 volts de puissance fournie. Les microphones sont branchés à leurs positions numérotées; Les dispositifs d'entrée audio sont branchés à leurs entrées numérotées respectives de ligne; Le rendement de mélangeur à l'émetteur peut être branché au HI ou au BAS rendement, dépendant du niveau exigé d'émetteur. Normalement l'émetteur prend le HI produit et le BAS rendement de mélangeur est normalement employé pour alimenter un amplificateur pour un système de PA ou toute autre condition amplifiée, telle que l'émission par radio simultanée et l'annonce de PA aux événements publics.

Puissance

Le mélangeur audio opère 12 volts. C'est un cric standard DIN avec +12 volts sur la goupille de centre. Le mélangeur dérive la puissance directement de l'approvisionnement de C.c de 12 volts par l'intermédiaire du panneau de régulateur.

But du mélangeur audio

Le but du mélangeur audio est prendre à multiple des sources audio séparées et d'alimenter une source finale à l'entrée d'émetteur. Dans le processus, au moyen des leviers de glissière, vous pouvez vous mélanger, se mélanger, vous faner ou vous ajoutez voix-au-dessus de à l'acoustique que vous souhaitez transmettre. Afin d'accomplir ceci, un bouton de sélection et de commande de cinq positions est fourni. Ceci vous laisse commuter d'une source audio à l'autre et écouter chaque acoustique individuelle avant que vous l'alimentiez à l'émetteur. Les microphones peuvent être mélangés dans au-dessus du dessus de la musique à l'aide des glisseurs pour voix-au-dessus de l'effet, et la musique peut être fanée dans et hors de plutôt que juste être isolée et et. Nous couvrirons beaucoup plus sur les " mains réelles sur " l'opération du mélangeur et d'autres composants audio dans la section opérante de ce manuel. Pour maintenant, il est suffisant que vous compreniez le principe de chaque morceau d'équipement et ce qui sont ses dispositifs.

Surveillance

Pour éviter d'envoyer un signal tordu à l'émetteur, nous avons une méthode audible et visuelle de surveillance. Comme remarquable ci-dessus, la sélection et le bouton de commande vous laisse écouter l'acoustique de la source dans les écouteurs avant de l'alimenter les commandes de glisseur de mélangeur. Au point où vous vous êtes assurés que la source audio est la correcte, à l'endroit correct, qu'elle ne tord pas et vous n'êtes pas fini conduisant le signal, vous êtes prêt à l'envoyer à l'émetteur.

Vous pouvez commuter à n'importe quel un des quatre sources audio entrées par ligne et la surveiller est produite de l'ouïe, indépendant de ce qui est transmis alors. Les positions de sélection ne sont pas affectées par la position des commandes de glisseur de ligne. Seulement le glisseur de commande de moniteur affecte le niveau des signaux de sélection.

Pour réitérer; Il y a sept commandes de glisseur sur le mélangeur. Commande deux les niveaux de rendement de microphone. Commande quatre les niveaux audio de rendement d'alimentation. Le septième commande le niveau audio de moniteur.

Il se tient pour raisonner alors que vous voulez rarement plus d'un des six premiers glisseurs en position vers l'avant, à moins que vous essayiez de mélanger des sources deux ou plus audio ensemble. Vous assurez toujours vous réduire votre glisseur de microphone pendant que vous évoquez votre source audio. Vous ne voulez jamais votre mic gauche " vivez " .

L'affichage visuel de LED fonctionne en même temps que les six premières commandes de glisseur. Car vous avancez une commande, vous verrez le flash d'affichage plus loin à travers l'écran.

Il devrait être actionné de sorte que seulement les crêtes élevées occasionnelles atteignent le plein niveau d'affichage. Le fonctionnement avec le commutateur de Mono/Stereo en position stéréo vous donne un affichage duel.

Des affichages de LED ont été choisis parce qu'ils sont les dispositifs à semi-conducteurs sans les pièces mobiles. Ceci laisse plus de portabilité de l'unité sans souci pour endommager les pièces mobiles sensibles de mètre telles que les mètres de vu trouvés dans les studios professionnels d'émission.

Impact des niveaux inexacts

Si vous opérez avec les niveaux inexacts, en particulier les niveaux qui sont trop hauts, vous risquez des dommages à l'équipement audio d'amplification dans le mélangeur et dans l'émetteur. En outre, votre signal sera mal tordu, le rendant inutilisable à l'auditeur.

De même, quand le signal est trop bas, l'auditeur ne peut pas entendre clairement. L'une ou l'autre manière, vous risquez de perdre vos assistances. Vous devez toujours vous rappeler que vous n'êtes pas là pour fournir votre propre satisfaction d'écoute, mais la satisfaction d'écoute de d'autres. Ceci s'applique non seulement aux niveaux d'ajustement de l'équipement mais des matériaux transmis aussi bien. Les activités d'un annonceur par radio peuvent sembler spontanées, mais elles exigent beaucoup de planification et de pratique d'être correctement conduit.

Entretien

L'entretien courant se compose maintenir le mélangeur audio propre et aussi sans poussière comme possible. Un tissu couvrant l'équipement quand ce n'est pas en service est une bonne idée. Si l'équipement devient sale, essuyez l'extérieur avec un tissu humide. **N'essayez pas de le laver ou de permettre à l'eau d'obtenir à l'intérieur de l'unité.**

L'entretien et les réparations techniques sur le mélangeur devraient être essayés seulement par un technicien qualifié équipé de l'équipement électronique approprié de réparation pour diagnostiquer et réparer le problème.

Le remplacement, d' autre part, est un processus assez simple. Il peut être aisément accompli en branchant l'unité les connecteurs de RCA de la console.

Si vous devez remplacer un mélangeur, nous suggérons que vous suiviez ces étapes:

- (1) Coupez toute la puissance à la console.
- (2) Enlevez le mélangeur existant de sa position en se soulevant vers le haut de l'avant et en le tirant doucement vers vous

- (3) Car il vient en avant, vous noterez les prises de RCA venant avec lui. Tirez-l'en avant de sorte que vous ayez tout le mou dans les fils pris.
- (4) Prenez le nouveau mélangeur, tenez-l'à côté du mélangeur que vous remplacez, et changez l'excédent de prises un par un en leur endroit identique sur le nouveau mélangeur. (quoi qu'il arrive, vous pouvez suivre l'étiquette d'instruction de câblage sur l'intérieur de la console).
- (5) Vérifiez vos raccordements pour s'assurer qu'ils sont bons. Glissez le nouveau mélangeur de nouveau dans le plateau en s'assurant que le fil rétroagit dedans sous la console. Vous ne voulez pas que le fil se noue vers le haut et interfère le mélangeur plaçant dans la console.
- (6) Essayez une source audio à partir de chaque unité à leur tour. La visualisation devrait s'allumer pendant que vous glissez les leviers en avant pour chaque unité particulière. Vérifiez les microphones la même manière en parlant dans le microphone et en observant l'affichage.
- (7) Une fois satisfait que toutes les unités sont branchées correctement, reprenez les opérations normales.

FEUILLE de SPÉCIFICATIONS

UNITÉ AUDIO de MÉLANGEUR

Sensibilité d'entrée

Microphone1
mV

La ligne a entré100 m V

Produisez de niveau @ 1 charge 1
.....m V de Kohm

Entrez la surcharge

Microphone>
250 m V

Ligne entrée>
6 m V

Déformation<
0,5%

Signal - to-Noise-Ratio> 55 dB

Réponse en fr3quence20-20.000 hertz +/- 2 dB

Alimentation électrique

Dc12 volts

JEU de la SECTION II

- 1) Le mélangeur audio a été spécifiquement conçu pour de petites stations de _____.
- 2) Le mélangeur audio peut être efficacement employé pour _____, _____, ou un _____.
- 3) Le mélangeur a des commandes de glisseur de _____ pour des microphones; commandes de glisseur de _____ pour les dispositifs d'entrée audio et commande de glisseur de _____ pour la surveillance audio.
- 4) L'usage universel du mélangeur audio est au _____ et au _____ les signaux d'acoustique étant envoyés à l'émetteur.
- 5) Les impacts potentiels des niveaux faibles de fonctionnement incluent des dommages aux dommages de _____, au _____ et à la perte de _____.
- 6) Le mélangeur est complètement _____, n'exigeant aucun _____.

SECTION III

MICROPHONES de CONSOLE

Généralités

Les microphones fournis sont les microphones dynamiques continus montés sur un bâti de cou d'oie pour permettre l'ajustement à l'announcer/operator's aimant et pour laisser toujours les mains libres pour positionner les unités audio de source et le mélangeur. Un microphone directionnel d'Uni a été choisi réduire la transmission du bruit de fond étranger dans le studio. Bien que ce type de microphone soit assez directionnel, vous noterez le criblage latéral sur la tête de microphone. Ceci permet la réception dans un arc approximatif de 55 degrés. Ceci signifie que les entrevues de phase de studio de voix peuvent être de phase fait par opposition à attacher du ruban adhésif à l'avance.

Le microphone est monté sur une base fixe avec un XLR branchent le raccordement ainsi il peut facilement être enlevé pour l'expédition ou être remplacé.

Ces microphones dynamiques de type n'ont pas une source interne de batterie. Tout l'amplification a fourni à ce microphone vient d'un circuit d'amplificateur dans le mélangeur. Le mics actionné de revers ou d'autres hauts microphones de condensateur de gain exigeant leur propre source d'énergie ne fonctionnera pas avec le mélangeur dans la configuration standard comme transporté. Si vous devez employer des entreprises d'un Wantok de contact de microphone de gain pour des instructions de modification de mélangeur.

Quelques modèles de microphone, tels que le yoga GM9 peuvent avoir un commutateur d'On/Off sur la tête de microphone ou la base de microphone. Ceci est normalement laissé dans la position de "on" et le niveau est commandé par le glisseur.

MICROPHONES de PROLONGATION

Les microphones de prolongation sont disponibles en tant que frais supplémentaires facultatifs. Une boîte de mélangeur de microphone avec des possibilités de trois microphones de prolongation est fournie en tant qu'élément de la console. Si des microphones de prolongation sont exigés, ils branchent simplement à la boîte de mélangeur de microphone et sont commandés de la console par l'opérateur ou d'un passage sur le microphone par l'utilisateur.

Ce sont également un microphone dynamique de type et viennent avec un stand en plastique simple d'appui vertical. Ils procurent une occasion à la station de fournir discussion de haut-parleurs d'" invité " ou la " de table ronde " sur la station de radio de la communauté.

Maintenez dans l'esprit, ce sera radiodiffusion de phase et aucun " pas délai " la commutation est fourni.

SPÉCIFICATIONS

MICROPHONES

Microphones de console

Impédance600
ohms

Directivitécontinue

Réponse en fréquence20hertz -
20.000 hertz

SECTION III - JEU

(1) Que voulons-nous dire quand nous disons que un microphone est " continu " par opposition à être " omnidirectionnel?

(2) De quoi le but est-il eu une commande de volume coulissante variable sur le microphone par opposition à avoir seulement un commutateur marche-arrêt simple?

(3) D'où est-ce que le microphone obtient son puissance d'amplification? (marquez votre choix)

- (a) Une batterie de 9 volts dans la base ()
- (b) Le mélangeur de console ()
- (c) Un amplificateur de ligne externe de 20 watts ()

SECTION IV

JOUEURS DISC/MP3 COMPACTS

Généralités

Le CD/MP3player utilise un rayon laser pour lire l'information sur le disque. Ceci signifie que n'importe quelle quantité significative de vibration peut causer le faisceau à la lecture erronée ou " sautez " une partie de ce qui est lu. Si c'est musique par exemple, des taches blanches de l'interruption seront entendues. Pour réduire au minimum cet effet la plateau tourne-disques du joueur CD est montée sur les amortisseurs en acier de ressort et en caoutchouc. Qu'il est le plateau étant donné a monté dans une situation de type de studio, peu d'effets de vibration devrait être expérimenté. Vous devriez cependant vous rendre compte de leur effet.

La majeure partie du CD's que nous fournissons a une mémoire antichoc. Une fois allumé, ceci permet au joueur CD de lire et stocker des bits de données. Quand un choc se produit, il joue simplement l'information stockée dans un endroit sauté et aucune interruption n'est notée à moins que le choc ou la vibration soit grave.

Installation

Les unités sont simplement branchées à la console. Cependant, elles ne sont pas prévues pour être enlevées et non utilisées dans aucune autre situation. Comme remarquable plus tôt, ceci mène simplement à la perte ou aux dommages.

Sûreté de laser

W A R N I N G:

Comme remarquable, cette unité utilise un laser. Seulement les personnes qualifiées de service devraient enlever la couverture ou essayer d'entretenir ce dispositif, dû aux dommages possibles d'oeil. Suivez toujours les consignes d'utilisation d'éviter n'importe quels dommages possibles d'oeil.

Puissance

Les joueurs CD/mp3 fournis sont puissance de câble dedans à la bande de puissance de console et n'ont pas besoin des batteries séparées. Ils opèrent à 4 6 volts à partir d'une source d'énergie réglée montée sous la console. La plupart des joueurs CD/mp3 contiennent également le réglage de puissance dans les unités eux-mêmes. L'examen du joueur CD/mp3 indiquera un compartiment de batterie. **Ne placez pas les batteries dans ces unités.** Elles sont prévues et câblées pour fonctionner outre de la bande de puissance de console fournie.

De même, un " commutateur de chargeur " peut être noté sur les joueurs un certain CD/mp3. Laissez-le dans la position de "off". Elle n'a aucune applicabilité à votre application en utilisant le joueur dans la console.

Si vous substituez un joueur CD/mp3, bon nombre d'entre eux ont une " prise " marquée par commutateur. Ceci enferme le joueur CD à ses arrangements actuels. Vous n'avez pas besoin de ce dispositif. **Laissez le bouton de " prise " dans la position de repos.**

Le commutateur marche-arrêt de puissance devrait être laissé dans la position de "on" et le commutateur de puissance de console utilisés pour commander la puissance à toutes les unités dans la console. Ceci s'assure que quand vous arrêtez des opérations toutes les unités sont coupés en même temps et aucun moteur n'est dessus par distraction laissé

Rendement et niveaux audio

L'alimentation audio est prise du cric de phono sur le joueur CD/mp3. Ceci assure la capacité de commander le rendement audio avec la commande de volume audio - s'il y a lieu. En fonctionnement normal, le même niveau bas, les arrangements undistorted serait employé pour la sélection et la commande et la puissance audio à l'émetteur seraient commandées par la commande de glissière sur le mélangeur.

Dispositifs d'opération

Les modèles du joueur CD/mp3 changent sans interruption, cependant, les la plupart ont d'excellents dispositifs à aider à positionner vers le haut des sections du disque pour le jeu. Ces dispositifs peuvent inclure:

- (1) Memory/Time fournit un nombre de voie et un temps écoulé à gauche au jeu
- (2) Recherche audible Laisse surveiller une voie pour assurer le bon endroit
- (3) Skip/Search permet à l'opérateur de sauter de la voie à la voie sur le disque
- (4) Font une pause et la sélection des laisux vous de faire une pause sur une voie donnée ou de faire une pause et de sauter des voies
- (5) Balayage d'Intro permet à l'opérateur d'écouter les 10 premières secondes de chaque voie
- (6) Jeu de répétition répétition de laisux d'une voie simple ou répétition du CD entier
- (7) Jeu aléatoire Le CD/mp3 jouera toutes les voies dans l'ordre aléatoire
- (8) Jeu programmé L'opérateur peut programmer jusqu'à 20 voies dans n'importe quel ordre indiqué et naturellement, il y a le choix manuel de n'importe quelle voie que vous souhaitez. Un petit manuel de fabricants de votre joueur spécifique sera inclus avec la console.

Plus tard dans le cahier de travail nous traiterons l'opération détaillée de toutes les unités de studio. Pour maintenant lui est suffisant que vous sachiez leurs possibilités.

Note: Quelques stations d'émission de la communauté achètent les " bacs décaleurs " CD ou les " commutateurs ". Ces unités changeront automatiquement et joueront aléatoirement jusqu'à 10, 20 CD's ou plus. Ceci permet la musique non interrompue tout au long des périodes prolongées sans condition d'un opérateur.

D'autres stations se déplacent à la mémoire interne de programmer où les heures prescrites de la programmation sont stockées sur une commande dure et puis alimentées à la console. Ceci est aisément accompli en employant le panneau audio auxiliaire d'entrée sur la console de Wantok.

Entretien

L'entretien courant se compose maintenir le joueur CD/mp3 propre et aussi sans poussière comme possible. La poussière et la saleté peuvent causer l'usage prématuré des pièces. Couvrez l'équipement quand pas en service. En nettoyant, employez un tissu humide seulement. **N'employez pas les décapants chimiques.** N'obtenez pas l'eau à l'intérieur de l'unité. Les liquides contiennent les minerais qui corrodent les circuits électroniques.

Les disques eux-mêmes doivent être maintenus dans leurs vestes quand pas en service et soient conservés sans poussière. La saleté et les éraflures sur la surface de CD's peuvent empêcher le rayon laser de lire correctement l'information numérique. Manipulez toujours les disques par leurs bords. Ne mettez pas le pouce et les empreintes digitales sur les disques car il est particulièrement difficile nettoyer des sécrétions cutanées.

Maintenez le CD sec. Une baisse de l'eau peut agir en tant qu'objectif et affecter le foyer de rayon laser. Pour nettoyer les CD's employez un kit CD de décapant. N'essuyez pas l'objectif de laser. Nettoyez-l'en soufflant l'air au-dessus de lui.

Si un joueur CD subit un changement de température assez rapide, par exemple si apporté dedans de -20 degrés dedans à un bâtiment chaud, l'objectif de laser embrumera probablement plus de. Vous devrez simplement attendre une heure pour que l'unité réponde à la température. Vous pouvez accélérer le processus en éventant doucement l'unité pour déplacer l'air autour de l'objectif et du moteur. Dans des secteurs tropicaux de humidité élevé où les températures chutent dans les heures tôt de matin, les mêmes " qui embrument " peuvent se produire si une fenêtre a été laissée ouverte et à changement de température proportionné se produit. La même application de chauffer simplement l'unité lentement par le mouvement d'air résoudra le problème.

Ne placez rien excepté un CD 5-inch ou 3-inch standard dans le plateau de disque. Faire ainsi endommagera le mécanisme d'entraînement de l'unité.

Pendant le jeu, un choc ou une secousse soudain (comme frapper la console dur avec votre coude) pourrait faire le changement de vitesse de rotation de CD's soudainement et produire un certain bruit. Ce n'est pas un défaut de fonctionnement.

Dépannage

Problème	Cause possible	Remède
Le CD est chargé mais il ne commence pas.	Le CD est à l'envers chargé. Le CD est sale. La fonction de prise est activée	rechargez le marquer-côté CD vers le haut de propre le CD ou essayez une autre prise d'ensemble outre de
Le bruit saute	Le CD est vibration sale est lourd	nettoyez le CD ou essayez un CD différent; ou éliminent la source de vibration ou ajoutent l'atténuation additionnelle au joueur CD. (IE: garniture de mousse sous le consul).

FEUILLE de SPÉCIFICATIONS

JOUEURS CD/mp3

Audio

Réponse en fréquence (± 1 dB).....202000hertz
 Gamme dynamique.....85 dB
 Rapport signal/bruit.....80 dB
 Déformation harmonique à 1 kHz.....0,05%
 Téléphoner le rendement (10% THD à 32 ohms)..... 10 mW + 10 mW
 Rayez le rendement..... 0,80 V

Disque

Norme.....5 et 3-inch CD's de diamètre

Format de signal

Fréquence de prélèvement.....44,1 kHz
 Prélèvement fini4 fois
 Nombre Linear/Channel16-Bitde quantification
 Peu Mb/Second Rate.....4.3218de transmission
 Taux kHz176.4de Signal-Processing

Collecte

Système de piste3-Beamépistant le type servo
 Objectez la commande parallèle à deux dimensions de système d'entraînement d'objectif
 Laser optique de semi-conducteur de source
 Longueur d'onde780 nm

Puissance

Minimum 6V d'alimentation électrique
 Puissance d'énergie8 watts
 Note: Les caractéristiques peuvent changer avec chaque fabricant. Veuillez voir les fabricants inclus instruction et la feuille de spécifications.

SECTION IV - JEU

- (1) Les joueurs CD sont plus susceptibles du _____ que des joueurs de cassette de bande.
- (2) CD's doit être _____ et _____ pour le playback approprié d'un laser.
- (3) Les dommages d'oeil peuvent se produire du _____ chez le joueur CD si fonctionné en état démonté.
- (4) La puissance pour les joueurs CD est assurée à partir de _____.
- (5) Toute la garantie sera vide sur les joueurs CD si _____.
- (6) Le passage de chargeur sur le dos du joueur CD n'a aucune applicabilité à cette application et doit être _____ à tout moment.
- (7) Éviter de laisser les unités de console s'est allumé pendant des périodes inutiles, toute la puissance aux unités est commandé par le _____ sur la console.
- (8) En fonctionnement normal, le niveau audio de rendement des joueurs CD n'est pas ajusté et ne reste pas à un niveau de _____.
- (9) Dispositifs d'opération de la liste 8 des joueurs CD. (référez-vous à votre cahier de travail si vous souhaitez).
 - (a) _____
 - (b) _____
 - (c) _____
 - (d) _____
 - (e) _____
 - (f) _____
 - (g) _____
 - (h) _____
- (10) N'employez jamais le _____ en nettoyant un joueur CD.
- (11) L'entretien courant sur un joueur CD se compose le garder _____ et _____.
- (12) Les changements de vitesse peuvent se produire en jouant si le joueur CD reçoit le _____ pendant le jeu.

SECTION V

DISPOSITIFS DE STOCKAGE D'ÉTAT de SOLDID

Généralités

Le dispositif de stockage à semi-conducteurs mieux connu est probablement l'iPod. Cependant, il y a beaucoup de d'imitation d'iPod et beaucoup d'autres dispositifs qui fonctionnent également aussi bien.

La plupart de ces dispositifs coulent des batteries ou peuvent être chargées en branchant à un port d'USB sur un ordinateur.

Wantok n'alimente pas normalement ces dispositifs dus à la grande variété et à la disponibilité commerciale d'elles sur une base mondiale. Nous fournissons les positions d'entrée sur la console et l'acheteur peut ou peut ne pas choisir d'utiliser ces dispositifs pour l'émission.

SECTION VI

ENREGISTREUR de NOTATION

Certaines juridictions exigent qu'un enregistreur de notation soit disponible surveillent sans interruption le rendement de la station de radiodiffusion. Wantok ne fournit aucun enregistreur de surveillance spécifique, mais n'importe quel dispositif de stockage à semi-conducteurs est capable de la portion comme enregistreur de notation.

SECTION VII

L'ÉMETTEUR

Notification importante au propriétaire

Le propriétaire de l'émetteur par radio est responsable de son opération dans la totale conformité avec les règlements nationaux existants qui régissent l'utilisation des émissions par radio sous la législation courante applicable à l'utilisation des émetteurs par radio et de l'émission des ondes électromagnétiques.

Opération de l'émetteur

Les émetteurs qui accompagnent chaque console changent dans la puissance et la conception. En conséquence, un manuel séparé est inclus avec chaque émetteur décrivant son opération.

Entretien

Comme avec tous autres composants de la station, maintenir l'émetteur propre et sec est primordial.

N'actionnez jamais l'émetteur sans charge factice ou antenne reliée. Le manque de faire ainsi peut griller les étapes finales de l'émetteur.

Des émetteurs **sont** conçus pour fonctionner correctement à leurs tensions appropriées de fonctionnement. Tandis que des systèmes désigné fréquemment sous le nom de 12 des logiciels d'exploitation nominaux, des batteries et du C.a. volts au produit de convertisseurs de C.c réellement 13,8 volts. Pour que votre émetteur ait le rayonnement approprié de puissance, il est important qu'il soit actionné à sa tension d'entrée correcte qui est de 13,8 volts. N'importe quelle réduction de puissance à l'émetteur a comme conséquence une réduction du rendement de puissance de rayonnement.

SECTION VIII

ALIMENTATIONS d'ÉNERGIE

Alimentations d'énergie

D'une façon générale, un C.a. simple à l'approvisionnement d'alimentation CC Est employé pour assurer la puissance à l'émetteur et à la console. Un minimum sûr pour nos émetteurs de 30 watts et la console est de 10 ampères. Vous pouvez voir des alimentations d'énergie évaluées à 12 ampères "de coefficient d'utilisation ". Une telle unité fournira seulement approximativement 10 ampères sans interruption. Toujours puissance d'excédent si vous pouvez. Essayez de laisser une marges pour une opération plus fraîche. Elle payera au loin dans l'entretien à la longue. Par exemple, nous fournissons une alimentation d'énergie de 30 ampères notre émetteur de 100 watts bien que seulement environ 20-25 ampères soit exigés.

Alimentations d'énergie de commutation

Les alimentations d'énergie peuvent être le type analogue de transformateur ou une commutation, le principe d'oscillateur, type d'approvisionnement. Les alimentations d'énergie de commutation employées par Wantok sont pratiques pour nos buts. Elles sont légères dans le poids, petit dans la taille et fournissent une tension régulière et un approvisionnement courant aux unités. Les alimentations d'énergie de commutation ont un autre avantage, elles sont pardonner très des tensions d'entrée erratiques. Nous employons généralement un modèle d'Astron SS-30 qui est permutable pour l'usage ou de 115 volts ou 230 volts à C.a. s'assurent toujours vous avoir le commutateur en position correcte.

L'inconvénient aux alimentations d'énergie de commutation est qu'ils produisent d'un certain bruit de fréquence par radio. En outre, pendant qu'ils opèrent le principe d'oscillateur, ils ne devraient pas être actionnés sans charge. L'opération prolongée à aucune charge peut avoir comme conséquence le circuit d'oscillateur grillant. Ainsi, comme précaution, assurez-vous que votre alimentation d'énergie de commutation n'est pas laissée dans la position de "on" pour aucune période prolongée sans console ou émetteur étant relié et allumé, de sorte qu'elle puisse fournir une charge pour l'alimentation d'énergie.

Si vous essayez de prendre une lecture de tension sur les bornes d'une alimentation d'énergie de commutation, vous ne pouvez obtenir aucune lecture. L'unité peut fonctionner, mais le mètre n'est pas une charge suffisante pour faire couler le courant. Utilisez une LED ou tout autre système de chargement pour vérifier l'unité.

Entretien

Pour nettoyer les unités d'alimentation d'énergie, essuyez-les avec un tissu humide. N'employez pas les décapants chimiques et ne les immergez pas ou ne couvrez pas l'eau par l'intérieur de l'unité.

Actionnez l'unité dans un secteur où un écoulement libre d'air est autorisé pour passer par les passages. Ne placez pas les objets sur l'alimentation d'énergie car ils agiront en tant que couverture thermique et pourraient causer la surchauffe de l'unité d'alimentation d'énergie.

CARACTÉRISTIQUES d'ALIMENTATION d'ÉNERGIE

ASTRON SS-30 MODÈLE

Puissance d'entrée

Tension CA 90-132 volts ou 180-264 volts..... de..Switchable

Fréquence45-65 hertz

Puissance de rendement

Tension de rendement de C.c13,8
volts

Approvisionnement courant..... 30 ampères de coefficient d'utilisation ICS 33%
25 ampères d'opération continue

Fondu3 ampères - 250 volts

SECTION VII - JEU

- (1) La console et l'émetteur peuvent recevoir leur puissance de _____.
- (2) Permettez toujours à une marge pour que l'approvisionnement de _____ évite de surcharger l'alimentation d'énergie.
- (3) L'alimentation d'énergie d'Astron est permutable de volts de _____ aux sources d'approvisionnement de volts de _____.
- (4) Avantages de commuter des alimentations d'énergie: (a) _____
(b) _____ (c) _____ (d) _____
- (5) Inconvénients des alimentations d'énergie de commutation: (a) _____
(b) _____.
- (6) Si vous mesurez la borne de rendement d'une alimentation d'énergie de commutation vous obtiendrez volts de _____ avez même pensé qu'elle peut être allumée parce que le mètre n'est pas un _____ . suffisant
- (7) L'entretien des alimentations d'énergie se compose les garder _____ et _____.
- (8) Toujours permettez l'abondance du _____ autour de l'alimentation d'énergie et pas _____ l'approvisionnement comme ceci peut causer le chauffage fini.

SECTION IX

ANTENNES

Antennes de gain

Entreprises Ltd de Wantok fournit généralement les antennes ou la comète CFM95-sl de dipôle empilées par Veronica. Tous les deux unités sont des antennes de gain.

Les antennes fournies avec nos unités sont généralement omni directionnel, antenne nominale du gain 2.7dB. Ceci signifie qu'il rayonnera " ligne un signal d'emplacement " également bien dans toutes les directions (excepté une obstruction reflétée de chemin).

N'importe quelle antenne assortie par impédance de 50 ohms peut être reliée à l'unité l'a fournie est assortie à la fréquence de l'opération et de la longueur de câble fournie.

Le gain nominal de 2,7 dB de l'antenne signifie que votre puissance rayonnée efficace sera meilleure que deux fois le rendement de l'émetteur.

L'utilisation des antennes d'" gain " a quelques avantages distincts. Car l'antenne de gain ne consommera plus de puissance, votre condition de puissance d'entrée n'augmentera pas. C'est particulièrement avantageux si vous employez l'énergie solaire comme source d'approvisionnement. Il tient compte d'un système solaire moins raffiné.

En outre, car vous n'avez pas besoin d'actionner votre émetteur à son maximum vous resterez tout à fait en conformité avec la gamme d'exécution opérationnelle composante, entretien technique accru et la réparation n'augmentera pas.

Elle vous permet d'avoir un signal efficace plus élevé tout en en utilisant l'équipement physiquement petit et léger qui économise sur l'expédition et facilite la portabilité beaucoup.

La livraison de signal dans la bande de FM est principalement un facteur de ligne-d'emplacement. Si vous soulevez votre antenne à une taille suffisamment pour lui donner un avis clair d'un secteur, un résultat de 30 watts peut fournir un signal utilisable à un rayon de 30 kilomètres à l'aide de l'antenne fournie. En calculant la taille de l'antenne un bon principe de base pour suivre est " un mètre par mille ". Par conséquent, une antenne 30 mètres de hauteur devrait vous donner que une ligne d'aire d'assurance de vue de jusqu'à 30 milles a fourni le terrain ou d'autres obstructions n'interfèrent pas le signal.

SECTION X

DISPOSITIFS FACULTATIFS

Interconnexion de téléphone

Toutes les unités viennent maintenant le conseil avec d'entrée-sortie et distribution d'énergie standard qui inclut un port d'interconnexion de téléphone. Ces ports sont des crics de téléphone du fil RJ11 de la norme 4. Ces ports vous fournissent l'option de choisir ou un dispositif se produisant audio sur la ligne 4 ou le changement d'elle au loin par l'intermédiaire du commutateur labellé L4 sur le dos de la console, en faveur d'un moniteur de ligne téléphonique au mélangeur. Ainsi vous pouvez employer la ligne 4 sur le mélangeur pour l'entrée audio ou commander le niveau de a appeler-dans au téléphone. Le commutateur de téléphone doit être en position ascendante pour le raccordement de téléphone à la fonction.

Entrées auxiliaires

En plus du téléphone, qui est de manière permanente relié à la ligne 4 du mélangeur, nous avons fourni 3 entrées commutées plus auxiliaires.

N'importe quel dispositif se produisant audio peut être relié par ces crics. Nous proposons que l'ordinateur ait entré soit fait sur l'entrée # 2. Non tous les ordinateurs ont les mêmes niveaux de rendement et l'entrée #2 peut être ajustée avec A4. Vous recevrez plus d'instruction sur ceci dans la section opérante du manuel.

Microphones de prolongation

Nous fournissons des microphones de prolongation de bonne qualité pendant qu'une option ces microphones sont examinées avec la console avant l'expédition.

ATTENTION

Quand vous placez ces commutateurs auxiliaires dans une position, vous avez vos propres sources audio dans la console produisant de l'acoustique. Quand vous placez ces commutateurs dans l'autre position, votre entrée doit être de l'entrée auxiliaire. Si vous avez l'ennui obtenir l'acoustique d'une source ou de l'autre, vérifiez vos positions de commutateur.

NOTE:

Avant d'employer un signal d'" Off-Air " ou un signal reçu satellite pour le rebroadcast, vous devriez étudier vos conditions légales d'entamer des accords avec le fournisseur de signal. Dans quelques juridictions, re-re-broadcasting n'est pas autorisé sans autorité légale des régulateurs et des propriétaires de signal.

SECTION XI

CAS PORTANT de STUDIO/transmitter

DISPOSITIFS

Extérieur

- Un extérieur de composition qui est lavable et extrêmement durable.
- Construction composée moulée partout.
- Nervuré pour la force additionnelle.
- Le double s'est articulé. Six fermetures d'agrafe sur le couvercle.
- Hasps de serrure renforcés par double.
- Valve de purge. (pendant que l'unité devient air fortement sur la fermeture, les changements de l'altitude exigent qu'une valve soit installée pour permettre l'entrée d'air et la réduction de pression intérieure ou de vide suivant sur le débarquement ainsi le couvercle peuvent être facilement ouverts).

Intérieur

- joint d'anneau de " O " sur le couvercle pour empêcher toute humidité ou entrée de la poussière.
- Quatre couches de mousse faite sur commande d'emballage de salut-densité.
- Secteurs d'emballage représentés graphiquement précoupés pour l'ajustement de coutume à l'équipement désiré.

SECTION XII

OPÉRATIONS

Fonctionnement de la console

Toutes les unités faisant vers le haut de la console de studio sont actionnées à partir d'une source commune. Il y a deux niveaux de puissance fonctionnant dans la console, car toutes les unités n'opèrent pas la même tension. Ceci n'importera pas à vous comme opérateurs.

Quand vous entrez pour commencer votre décalage en tant qu'annonceur, suivez ces étapes au contrôle hors de votre console avant que l'émetteur soit sur l'air:

- (1) Allumez l'alimentation d'énergie, suivie du commutateur de puissance de puissance de console. Le feu vert au-dessus du commutateur devrait venir sur indiquer la puissance aux composants;
- (2) Avancez la commande de glisseur de moniteur à la mi gamme avec les écouteurs dessus. Mettez le commutateur de sélection à " hors de ", glissez le glisseur approprié de microphone en avant et parlez dans le microphone. Vous devriez entendre que votre voix dans les écouteurs et vous devrait obtenir une visualisation sur le mélangeur. Ajustez le cou flexible sur le microphone sur une position confortable d'opération.
- (3) Vérifiez votre joueur CD:
 - (a) Insérez un CD dans le joueur, placez votre commutateur de sélection au CD et détectez à l'oreille le contenu de disque. Vous devriez l'entendre à un niveau en avant en position de sélection. Rappelez-vous, si elle est trop forte ou trop faible en position de sélection, emploient la commande de glisseur de moniteur pour s'ajuster de niveau en ce moment, pas la commande de volume sur le CD
 - (b) L'audio étant reçu dans les écouteurs, commutez la sélection à " hors " de la position. Avancez le glisseur associé de ligne en avant et comme vous entendez monter audio dans des vos écouteurs vous devrait voir la lumière de LED montrer le mouvement à travers comme vous avancez le levier.
 - (c) Notez la position du levier à l'affichage léger maximum. Il devrait être près du dessus de lui est glissière. S' il n'est pas près du dessus de lui est glissière, soulève l'avant du CD vers le haut et ajustez le volume sur le CD jusqu'à ce que l'affichage soit maximum proche avec la glissière presque à l'extrémité de lui soit glissière ascendante. Le même s'applique si le signal est trop bas. Ajustez-le de sorte que la glissière et l'affichage coïncident avec complet.
 - (d) Rappelez-vous, ceci est votre signal à l'émetteur. Ce que vous alimentez à l'émetteur qu'il rayonnera, ainsi vous voulez un signal clair propre gentil.

- (4) Vérifiez votre iPod ou tout autre joueur à semi-conducteurs de la même manière.
- (5) Vérifiez votre alimentation audio d'ordinateur par le mélangeur de même manière, assurez-vous que vous obtenez l'affichage sur les indicateurs de LED.

Fonctionnement du mélangeur

Le mélangeur est le coeur de votre opération de studio. Il est conçu pour prendre dans toutes les entrées de vos sources de programmation et pour les alimenter dehors à votre émetteur.

Pendant que les signaux sont introduits à l'émetteur, vous avez besoin d'une indication visuelle derrière de quel niveau ils sortent. Pour répondre à cette exigence, des visualisations de LED sont fournies. Elles sont l'équivalent d'un affichage visuel de rendement de mètre, mais sans pièces mobiles qui sont tellement fréquemment nuies quand des mètres sont embarqués d'un endroit à l'autre.

Comme dans n'importe quel studio par radio, une sélection et un dispositif de commande s'assure que vous pouvez écouter le matériel en avant du temps et le positionner vers le haut exactement pendant que vous le voulez avant qu'il aille à l'émetteur.

Vous noterez que le bouton de sélection, du bon côté supérieur du mélangeur, a cinq positions. Elles sont labellées 1 à 4 à correspondre aux glisseurs de ligne sur le mélangeur. La cinquième position sur le bouton de sélection est labellée " hors de " pour le rendement à l'émetteur. Vous surveillez également votre microphone produit par l'intermédiaire de cette position. (si vous continuez à tourner le bouton il y a une sixième position mais elle n'est pas reliée. Elle est blanche. La seule précaution ne doit pas laisser la sélection du fait la position ou vous n'entendra rien).

Ceci signifie que si vous choisissez de positionner quelque chose vers le haut de la position de fonctionnement 1, vous pourrez écouter elle sans annonce d'elle jusqu'à ce que vous fassiez avancer le glisseur correspondant de la ligne 1. Il est seulement quand ce commutateur de glisseur va en avant et votre affichage léger numérique commence à clignoter ce vous commencera à transmettre le signal.

Pour cette raison, vous prendrez normalement seulement un commutateur de glisseur en position vers l'avant à n'importe quelle heure donnée. Si vous mettez deux ou plus vers l'avant, vous obtiendrez la modulation se mélangeant et devenant juste une déformation de bruit. Il est seulement si vous souhaitez mélanger un avec l'autre, parole par exemple, dessus fini de voix d'un fond mou de musique, que vous ajusteriez plus d'un glisseur en position vers l'avant.

Vous devez vous rappeler de réduire votre dos de glisseur de microphone pendant que vous évoquez votre musique. Autrement, vous annoncerez également chaque bruit dans votre endroit de studio dehors au-dessus de l'émetteur. À moins que vous parliez dans le mic, ils devraient être en position de haut en bas.

Maintenant essayons une sélection, une commande et une émission d'échantillon:

- (1) Mettez les écouteurs dessus. Un haut-parleur externe pourrait être relié dans le cric d'écouteur, mais on ne lui recommande pas. Les opérateurs ont une tendance d'oublier et annoncer leurs signaux de sélection par le microphone au-dessus du dessus de l'annonce courante de voie ou de voix étant jouée.
- (2) La commande de sélection étant placé sur la source sonore vous voulez, choisissez un morceau de musique. Obtenez la musique pour installer au point que vous voulez qu'il commence à jouer et le mette sur la pause. Commutez la commande de sélection à " hors de ".
- (3) Glissez le glisseur de microphone en avant, et annoncez le morceau que vous êtes sur le point pour jouer. Comme vous finissez de parler, libérez le dispositif de pause sur le dispositif de jeu, glissez le glisseur associé de canal en avant et observez votre affichage jusqu'à ce que vous obteniez une bonne lecture. (c'est-à-dire, un où seulement les crêtes occasionnelles atteignent complet). Car vous avez apporté la musique vers le haut de vous devrait avoir soutenu le microphone vers le bas. Autrement, les bruits étrangers de studio seront dessus fini d'émission de la musique étant jouée.
- (4) Tandis que le premier morceau de musique, ou le premier programme joue, vous installez votre prochain morceau. Obtenez-le prêt de la même manière et mettez-le sur la pause. Tout en attendant, sorte hors des trois prochains ou quatre articles que vous souhaitez les annoncer et faire préparer actuel.

Vous avez une variété de manières de surveiller votre matériel programmé. Vous avez la visualisation, qui cessera avec la fin de la modulation et vous avez " hors " de la position sur le commutateur de cue/control qui vous donne une indication audio dans les écouteurs. Après avoir positionné vers le haut d'un choix, le commutateur au " hors " de la position ainsi vous saura quand votre choix courant finit. Sur un CD le joueur vous donne " par le deuxième " affichage du temps de jeu.

- (5) Comme extrémités de morceau, réduisez son glisseur associé, glissez vers le haut de votre volume de microphone et faites vos commentaires et/ou présentez le prochain article. Libérez la pause sur le nouvel article et apportez son glisseur associé vers le haut comme vous réduisez votre microphone à zéro.

- (6) Commencez à positionner le prochain morceau.
- (7) Vous devriez avancer à votre décalage en tant qu'opérateur avec un plan, un programme et une idée ferme de ce que vous voulez jouer ou de ce que vous voulez accomplir. Si vous pensez que vous pouvez venir sur le décalage, non préparé, sans le plan ou l'idée de ce que votre volonté fasse, qui est exactement ce qui ressembleriez vous à de aux assistances. Quelqu'un sans le plan et aucune idée de ce que he/she fait. Il n'y a aucun produit de remplacement pour la bonnes planification et préparation. Il prend le travail, un bon nombre de lui pour être un bon annonceur.
- (8) En projetant n'ayez pas besoin d'être étendu, mais vous devriez au moins tracer hors de la fente de temps où vous travaillerez dedans dans 15 segments minute comme minimum. Pour celui 15 minutes, savent ce que vous projetez dire, ce que vous projetez jouer et dans quel ordre il se produira. Vous pouvez obtenir une richesse d'information outre des couvertures commerciales de veste de musique, employez cela comme commentaire quand vous présentez ou vous fermez hors des morceaux musicaux. Si vous présentez le matériel localement disposé, complétez un certain fond en avant de lui, donnez à l'auditeur une idée d'où, quand et de pourquoi l'entrevue, ou tout autre événement enregistré a eu lieu. Essayez d'ajouter une certaine signification à ce que vous annoncez.
- (9) Naturellement, avec l'ordinateur, vous pouvez présenter votre programme entier en avant de temps si vous désire ainsi ou les segments de jeu de la programmation préalablement préparée comme vous souhaitez.

Note de copyright:

La plupart de matériel sur les bandes pré-enregistrées ou le CD's est copyrighted. La duplication non autorisée de copyrighted le matériel est une violation des lois de copyright de quelques pays et peut porter une pénalité. En outre, quelques pays ont la législation exiger des honoraires d'être payés comme une forme de redevance en musique de whos d'amuseur que vous pouvez jouer. Votre sont obligés de vérifier les conditions législatives de votre situation particulière. (au Canada par exemple, l'organisation qui rassemble la redevance et la verse dehors sur des interprètes est SOCAN. Pour déterminer si vous êtes requis de payer des honoraires, département d' autorisation d'émission du contact SOCAN's 1-800-557-6226 à la prolongation 785).

FONCTIONNEMENT Des JOUEURS de DISQUE COMPACT

Positions de commutateur (voyez accompagner le livret pour votre modèle particulier)

Le joueur CD/mp3 que nous fournissons est un modèle commercial standard. Ils tendent à changer des modèles, la forme, etc. semestriellement pour approvisionner le marché. Ils ne sont pas prévus pour l'usage de studio et par conséquent, si utilisés intensivement, ils peuvent devoir être remplacés.

La console de Wantok est conçue pour vous permettre de remplacer le joueur CD/mp3 par presque n'importe quel modèle que vous pouvez trouver localement. Vous pouvez devoir forer de nouveaux trous dans la console pour adapter à l'acoustique et aux câbles électriques, mais ceci est facilement fait. Faites attention juste en forant à ne pas frapper l'autre câblage dessous. Bien que le modèle puisse changer, il y a certains principes de base d'opération CD qui sont communs. Nous voudrions apporter votre attention à certaines de ces derniers.

Il y a trois commutateurs sur la plupart des joueurs CD que vous normalement n'emploierez pas.

Le premier est le **commutateur** de prise. Ce commutateur ferme vers le haut les commandes à clef à leur dernière position utilisée. Il sera normalement laissé dans la position de repos pour vos applications. Si vous venez sur le décalage et votre joueur CD/mp3 ne travaille pas. Vérifiez qu'environ ne l'a pas laissé dans la position d'" prise ".

Le deuxième commutateur est **l'EBass** pour " augmentent la basse " ou probablement juste la " basse " marquée. Ceci est employé pour augmenter le bruit bas sur des choix particuliers. Il peut être employé tout à fait intensivement, dépendant de l'opérateur et de la musique,

Le troisième commutateur est le **chargeur de batterie** Car les joueurs CD/mp3 obtiennent leur puissance de l'offre de console dans notre système, ce commutateur devrait toujours être laissé "off". Des batteries ne devraient pas être laissées dans le joueur CD/mp3 quand il est actionné par une autre source d'énergie.

Jeu d'un CD

Votre joueur CD est conçu pour jouer musique normale les disques compacts d'industrie de musique de 5 pouces et de 3 pouces, ou MP3 enregistrée sur la norme des disques de 5 pouces. La mise d'autres objets sur la plateau tourne-disques endommagera le mécanisme et détruira le lecteur de disque.

Ces joueurs CD commerciaux sont extrêmement souples et nous voudrions préciser certains des dispositifs qui peuvent être exécutés. Un livret sur votre joueur CD/mp3 particulier a accompagné l'unité et devrait être consulté pour l'application. En général cependant, les la plupart ont les dispositifs suivants.

Pression ouverte - la couverture de disque s'ouvrira partiellement. Soulevez la couverture entièrement ouverte et placez soigneusement le CD, côté d'étiquette vers le haut, au-dessus du moyeu de centre de compartiments de disque. Serrez légèrement jusqu'à lui cliquette en place et se trouve à plat en dessous du compartiment. Fermez la couverture de compartiment.

Serrez **Play/Pause**. Le joueur CD allume 00 ou -- clignote habituellement momentanément sur l'affichage. Puis la voie # 1 commence à jouer. L'affichage montrera le nombre courant de voie. Certains commencent également l'affichage du temps écoulé de jeu. D'autres exigent que vous appuyez sur **un bouton** de Memory/Time pendant le temps écoulé. (pendant que le temps écoulé total est habituellement montré sur la couverture d'album, vous pouvez employer ceci pour vous aider dans votre positionner)

Il y a de nombreuses variations mineures car les nouveaux modèles des joueurs CD sortent. Les la plupart opèrent les mêmes principes cependant et ont des caractéristiques de fonctionnement presque identiques. (vérifiez le livret avec votre joueur).

Recherche audible

Vous pouvez employer **le dispositif de recherche** audible pour rechercher rapidement en avant et vers l'arrière sur le disque pour localiser une section spécifique de voie. Pendant la recherche audible, le CD joue à un volume inférieur et à une vitesse plus élevée. Le temps écoulé de voies courantes apparaît parfois sur l'affichage.

Pour rechercher en avant, serrez et prise >> I à rechercher vers le début, serrez et tenez I<<. Libérez le bouton pour reprendre le jeu normal. C'est utile sur des disques d'effet sain ou si vous recherchez une certaine section dans un disque pour positionner vers le haut pour l'émission.

Recherche de saut

Vous pouvez employer **Skip/Search** avant qu'ou pendant le jeu régulier ou programmé pour localiser rapidement n'importe quelle voie sur un CD pendant le jeu, la pression I<< pour retourner au commencement de la voie courante. Serrez I<< encore pour retourner au commencement de la voie précédente. Pour avancer le commencement de la prochaine pression de voie >> tandis que le CD est arrêté, serrent à plusieurs reprises I<< ou >> I pour déplacer en arrière ou à l'expédier à n'importe quelle voie désirée. Encore, utilisez votre couverture d'album comme guide, si vous avez un, pour accélérer votre processus positionnant.

Pause et sélection

Faire une pause temporairement jeu, serrez **Play/Pause**. **II** clignotera sur l'affichage. Serrez **Play/Pause** encore pour reprendre le jeu. Quand vous souhaitez positionner une voie, avec le joueur CD arrêté, la pression >> ou << pour choisir la voie vous voulez positionner. Puis la pression **Play/Pause** deux fois et l'affichage commence à clignoter. (ne soyez pas concerné que le disque tourne, il n'va pas n'importe où jusqu'à ce que vous le libériez).

Si vous souhaitez positionner une voie dans un ordre programmé, serrez **Play/Pause** pour faire une pause le CD. **Flashes II** sur l'affichage. Pression >> ou << pour montrer la voie que vous voulez positionner. Jouer alors la voie positionnée, pression **Play/Pause**

Balayage d'Intro (balayage d'introduction)

Le balayage d'Intro vous laisse écouter les 10 premières secondes de chaque voie sur un CD. Pour employer IntroScan, serrez **Play/Pause** pour commencer le jeu. Serrez maintenant à plusieurs reprises **le mode de jeu** jusqu'à ce qu'**INTRO** apparaisse sur l'affichage. Intro. Débuts de balayage de la première voie. Pour finir **le mode de jeu** de pression **de balayage d'Intro**. **INTRO** disparaît de l'affichage et le joueur CD reprend le jeu normal avec la voie courante.

Répétez le jeu

Votre CD répétera une voie simple, de l'ordre CD ou programmé entier sans interruption. Pour répéter une voie de légère brûlure avant ou pendant le jeu, le mode **de jeu de pression** une fois ainsi une boucle circulaire et l'intérieur du numéro 1 une boîte apparaissent sur l'affichage. À l'extrémité de cette voie, le joueur CD répétera la même voie. Pour répéter un CD entier ou des séries de programmé les voies opèrent comme suit. Avant qu'ou pendant le jeu régulier ou programmé, le mode **de jeu de pression** deux fois ainsi seulement la boucle circulaire apparaisse sur l'affichage. Quand le joueur CD atteint la fin du CD ou la fin de l'ordre programmé, il revient à la première voie et rejoue toutes les voies.

Jeu aléatoire

Dans le jeu aléatoire, le CD joue toutes les voies une fois dans l'ordre aléatoire, puis s'arrête automatiquement. Pour commencer un jeu aléatoire ordonnancez tandis qu'un CD joue, serrez à plusieurs reprises **le mode de jeu** jusqu'à ce qu'**ALÉATOIRE** apparait sur l'affichage. Le joueur aléatoirement choisira maintenant et jouera toutes les voies.

Note: Si vous choisissez le jeu aléatoire pendant un ordre programmé de jeu, le joueur CD temporairement arrête l'ordre programmé et fait un jeu aléatoire de toutes les voies. Il alors revient au jeu programmé et l'accomplit. (en effet, vous pouvez installer un double jeu aléatoire pour l'auditeur).

Pour décommander le jeu aléatoire, le mode **de jeu de pression** si **ALÉATOIRE** disparaît de l'affichage. Si vous avez commencé le jeu aléatoire pendant le jeu programmé, le joueur CD remet en marche l'ordre programmé.

Jeu programmé

Vous pouvez programmer jusqu'à 20 voies sur un CD pour jouer dans n'importe quel ordre que vous choisirez, et vous pouvez programmer la même voie pour jouer plus d'une fois. Suivez juste les étapes ci-dessous pour programmer un ordre (**le procédé** de note peut changer légèrement du joueur CD au joueur CD. Employez votre guide particulier de livret.)

- (1) Serrez **Play/Pause** pour allumer le joueur CD, puis l'arrêt **de pression**
- (2) **Dans 5 secondes** serrez **Memory/Time**. Le choix le numéro (01) et la voie le numéro (00) apparaissent comme **flashes** de MÉMOIRE sur l'affichage dans le bon coin supérieur dans la petite copie.
- (3) **À moins de 5 pres** de secondes >> **I** ou **I<<** pour montrer le nombre de la première voie vous voulez programmer.
- (4) **Dans 5 secondes** serrez **Memory/Time** pour stocker le nombre choisi de voie. Le nombre de choix avance par un et le nombre de voie sur l'affichage revient à 00. **Note:** Si vous n'appuyez sur aucun bouton dans 15 secondes après cette étape, le joueur CD s'éteint automatiquement et l'information programmée sera perdue.
- (5) Répétez les étapes 3 et 4 pour programmer jusqu'à 20 voies. **Note:** Si vous essayez de stocker plus de 20 voies dans la mémoire, **FuLL** apparaît sur l'affichage.
- (6) **Dans 15 secondes** serrez **Play/Pause** pour jouer l'ordre programmé. Quand vous , **la MÉMOIRE** s'allume solidement et la première voie dans l'ordre commence à jouer.

Note: Tandis que l'ordre programmé joue, vous pouvez employer >> **I** ou **I<<** à déplacer en avant ou vers l'arrière l'ordre. Après les dernières extrémités programmées de voie, le joueur CD s'arrête automatiquement.

Vous pouvez répéter l'ordre programmé par **Play/Pause de pression à moins de 5 secondes** après que le joueur CD s'arrête. Autrement, le joueur CD s'éteint en 5 secondes et dégage l'ordre programmé hors de la mémoire.

Pour arrêter manuellement le CD avant la fin de l'ordre, serrez **Stop/Clear**.

Points d'intérêt sur le jeu programmé

Si vous souhaitez vérifier l'ordre programmé, serrez **Memory/Time** après que vous arrêtez le joueur CD. L'affichage montre le nombre de la première voie programmée. Chaque fois que vous serrez **Memory/Time** l'affichage montre le nombre de la prochaine voie dans l'ordre

Si vous souhaitez ajouter à la fin d'un ordre programmé, arrêtez le joueur CD et la pression **Memory/Time** jusqu'à ce que la voie **00** apparaisse sur l'affichage. Suivez alors les étapes 3 et 4 encore.

MANIPULATION Des DISQUES COMPACTS

L'information suivante s'applique au soin général et au nettoyage des disques compacts.

Votre lecteur CD est conçu pour jouer les disques compacts qui soutiennent le logo audio de Numérique de disque compact. Les disques qui ne portent pas ce logo peuvent ne pas se conformer aux normes CD internationales et peuvent ne pas jouer correctement. De même, une certaine maison a enregistré les disques MP3 ne jouera pas correctement s'ils ne sont pas correctement enregistrés.

Les disques sales, rayés ou déformés peuvent causer sauter ou bruit. Prenez les précautions suivantes.

- 1) Manipulez le disque seulement par les bords. Pour maintenir le disque propre, ne touchez pas la surface du disque. Les sécrétions cutanées sont tout à fait préjudiciables sur la surface.
- 2) Renvoyez les disques à leur après utilisation de cas pour éviter les éraflures sérieuses qui pourraient faire sauter la collecte de laser.
- 3) N'exposez pas les disques à la lumière du soleil directe, à une humidité élevée ou aux températures élevées pendant des périodes prolongées. L'exposition prolongée aux températures élevées peut déformer le disque.
- 4) N'appliquez pas le papier ou n'écrivez rien de chaque côté du disque compact. Les instruments pointus d'écriture, ou les encres utilisées dans quelques stylos feutres peuvent endommager la face de disque.
- 5) Si les empreintes digitales obtiennent sur le disque, elles devraient être soigneusement essuyées de la surface du disque avec un tissu mou et non pelucheux. À la différence des disques conventionnels, les disques compacts n'ont aucune cannelure pour rassembler la poussière et les débris microscopiques. Doucement l'essuyage d'eux avec un tissu devrait enlever la plupart des particules et huiles. En essuyant, chiffon dans un mouvement droit, l'intérieur à l'extérieur du disque. Les petites particules de poussière et les taches légères ne devraient avoir aucun effet sur la qualité de reproduction.
- 6) N'employez jamais des produits chimiques tels que les pulvérisateurs record, l'essence, les pulvérisateurs antistatiques, les diluants ou les produits chimiques de ménage pour nettoyer les disques compacts. Ces produits chimiques peuvent endommager la surface en plastique du disque.

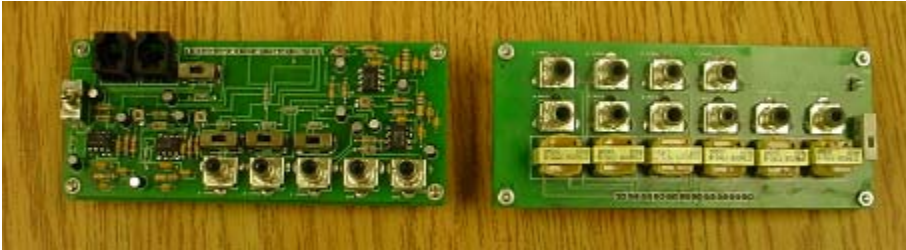
Note: Le lecteur de disque ne jouera pas un disque qui a été à l'envers inséré. Il peut ne pas jouer les disques qui ne se conforment pas à la norme de disque compact. Il peut ne pas jouer les disques qui se salissent excessivement, rayés ou pas fingerprinted. des disques de 8 centimètres (3") peuvent être joués sans adaptateur.

SECTION XIII

PROGRAMMATION ACTIONNÉE par ORDINATEUR

Les ordinateurs fournis par Wantok Enterprises Ltd sont un article facultatif. Beaucoup de groupes utiliseront un de leurs ordinateurs existants pour manipuler leur programmation. De même, le choix du logiciel qu'ils emploient changera de l'endroit à l'endroit.

Si vous avez opté pour un ordinateur de Wantok, il viendra à vous avec l'" studio d'Ubuntu " installé sur un logiciel d'exploitation de Linux. Le logiciel d'exploitation et le paquet de studio sont fournis en différé par le World Wide Web. Nous incluons un disque que nous avons brûlé ici avec la programmation là-dessus. Toutes les mises à jour devront être acquises en visitant les emplacements d'enchaînement.

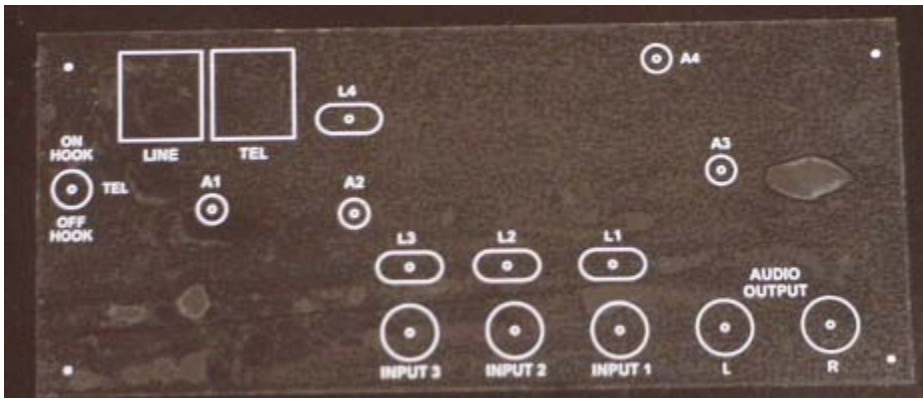


Le conseil du côté gauche les visages à l'extérieur au fond de la console et les commutateurs, des crics, et les ajustements sont consultés par des trous ont foré dedans la plate-forme de console.

Le conseil du côté droit les visages centripètes, et c'est ce conseil qui tient toute la prise dans les raccordements et relie tout au mélangeur. Au bon côté de ce conseil est un petit commutateur de briseur. Le commutateur de briseur remplace un fusible,

ainsi au lieu de devoir remplacer des fusibles, vous remettent à zéro simplement le commutateur de briseur. Le point rouge sur le commutateur devrait être évident afin puissance d'atteindre le conseil audio. Si le point rouge n'est pas évident, réarmez le briseur, s' il saute au loin encore, vous ont un short quelque part dans votre câblage de C.c et vous devriez le tracer à travers, trouvez le court et le corrigez

Sur le dos de la console est un décalque qui correspond aux points d'accès exigés sur le panneau de revêtements extérieur. Ils sont tous labled. L1, L2, L3 et L4 correspondent à la ligne 1, à la ligne 2, à la ligne 3 et à la ligne 4 sur le mélangeur. A1, A2, A3 et A4 correspondent aux points d'ajustement d'amplificateur.



AMPLIFICATEURS

L'ajustement des amplificateurs sur le panneau audio de console ne devrait pas être exigé. Cependant, les situations peuvent surgir où le dispositif audio introduisant dans le mélangeur peut être trop haut ou trop bas. Dans ce cas-ci, l'ajustement des amplificateurs labellés A1, A2, A3, A4 peut être exigé. Ils viennent de l'usine pré réglée à une gamme moyenne et en fonctionnement normal ne devrait pas exiger l'ajustement.

Certainement, ne les ajustez pas inutilement car c'est usure excessive et larme sur le potentiomètre et pouvez mener à l'échec d'amplificateur.

Ajustement d'A1

L'ajustement d'A1 commande le niveau de quelque acoustique vous introduisiez dans le cric interne d'entrée # 4. Ceci introduit dans la ligne 4 sur le mélangeur. Ceci ajuste le niveau du joueur CD/mp3.

Si vous déplacez le commutateur au fond de la console pour couper le joueur CD (commutateur L4) et pour insérer la ligne téléphonique sur la ligne 4 de mélangeur, vous n'amplifierez pas le niveau de ligne téléphonique par l'ajustement d'A1 comme il est dévié. Des niveaux d'entrée de ligne téléphonique sont commandés par la compagnie de téléphone. L'amplification de l'acoustique de téléphone est réalisé en avançant la ligne 4 sur le mélangeur les mêmes qu'il commande le niveau audio CD. A1 ajuste seulement l'acoustique qui est reliée à Jack interne entré # 4 correspondant à la ligne 4 sur le mélangeur.

Ajustement d'A2

L'ajustement d'A2 commande le niveau de quelque acoustique vous introduisiez dans le cric interne d'entrée # 3.

Ceci introduit dans la ligne 3 sur le mélangeur et ajuste le niveau de quelque acoustique vous souhaitiez alimenter par la ligne 3. Ce peut être un Ipod ou toute autre source audio.

Si vous déplacez le commutateur au fond de la console (commutateur L3) pour couper la source audio de console, vous n'augmenterez pas ou ne diminuerez pas l'acoustique que vous vous êtes reliée à l'entrée #3 sur le dos de la console. A2 ajuste seulement le niveau d'entrée interne de quelque source vous ayez branchée à l'entrée interne # 3.

Ajustement d'A4

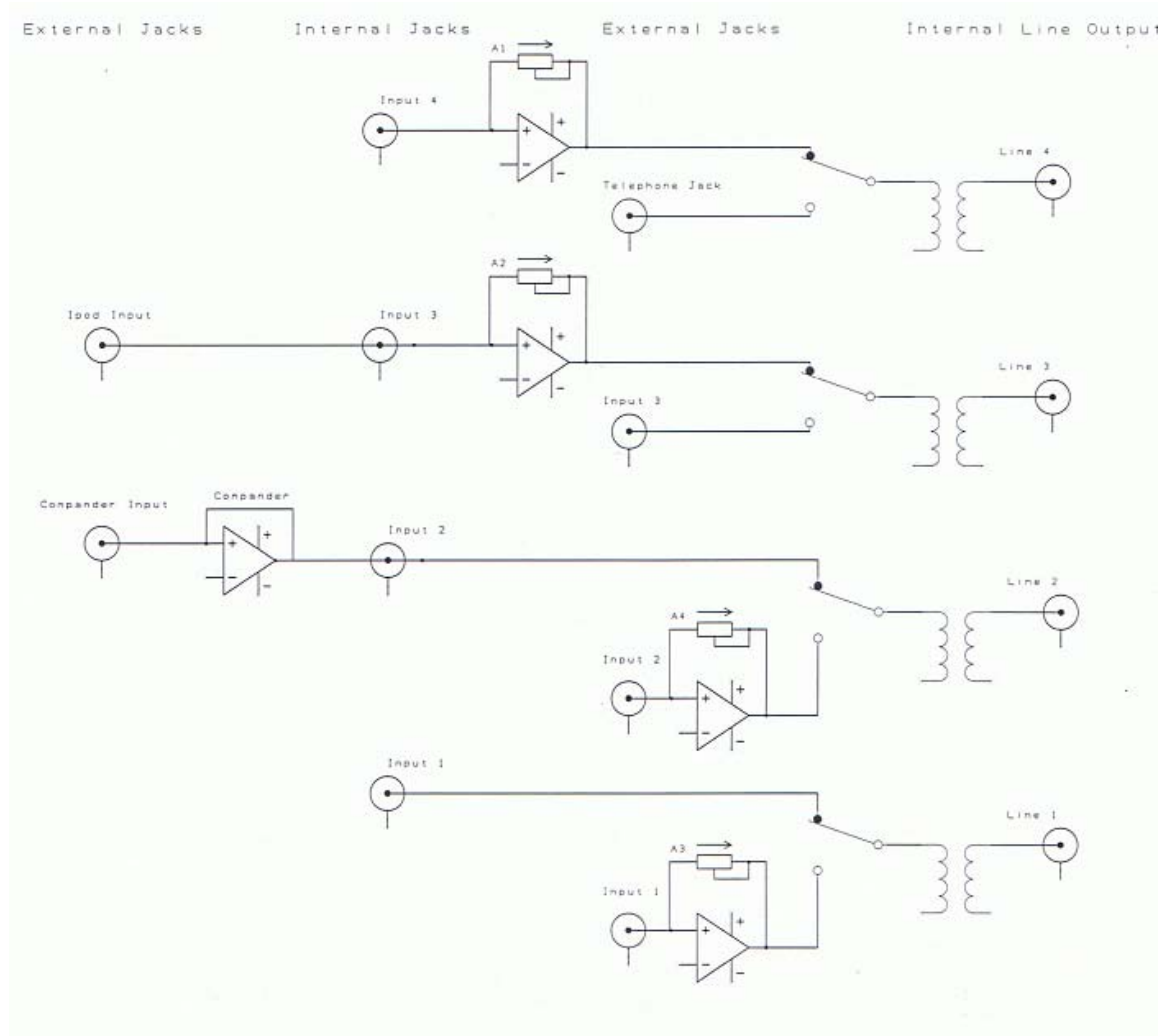
Le cric interne a entré 2 que l'acoustique n'est pas amplifiée. Cette acoustique va directement au commutateur et dehors à la ligne 2 de mélangeur. Son seule amplification est cela qui est fourni par le mélangeur quand vous avancez le glisseur de la ligne 2. L'entrée externe # 2 est amplifiée. L'ajustement d'A4 affectera quelque acoustique soit introduite dans l'entrée externe # 2. Vous pouvez souhaiter relier votre ordinateur entré ici. Les panneaux sains d'ordinateur changent dans le niveau de rendement. Quelque éteint un meilleur signal que d'autres. Pour cette raison, l'entrée externe est amplifiée pour adapter à l'entrée d'ordinateur. Le signal peut être encore amplifié par l'amplificateur de mélangeur comme commandé par Line 2.

Ajustement d'A3

Entrée interne # 1is non amplifié également. C'est une entrée disponible et n'est normalement pas en service à moins que vous souhaitiez relier une source sonore à elle. Elle agit en tant que position de secours pour votre ordinateur entré s'il y a lieu. Si le commutateur L1 est déplacé pour activer l'entrée externe 1, alors quelque acoustique soit reliée à l'entrée externe 1 sera affecté par A3. Par conséquent, l'entrée externe 1 peut être employée pour relier n'importe quelle source audio extérieure ou être employée comme entrée de secours pour # 2.

Normalement ces niveaux sont usine ajustée et ne devraient pas avoir besoin davantage d'ajustement. Toying constant avec l'ajustement de niveau signifie que d'autres opérateurs sur la station ne sont jamais sûrs de ce qu'êtré les niveaux devraient et en outre elle crée l'usage et la larme sur les potentiomètres qui peuvent mener à fonctionner mal avec le temps.

Au-dessous de est un schéma fonctionnel qui illustre les raccordements ci-dessus.



DIAGRAMMES de RACCORDEMENT

Raccordements audio internes

Entrez les pièces de rechange – 1 (non amplifiées)
 Compresseur-extenseur de l'entrée – 2 (bas ampère)
 Entrée 3 – CD/mp3 (amplifié)
 Entrée 4 – Ipod

Connections audio externe

Entrez 1 – entrée amplifiée
 l'entrée 2 – a amplifié l'entrée
 Entrée non – amplifiée de l'entrée 3
 Entrée de téléphone – de l'entrée 4

Note: Les raccordements audio internes se rapportent au côté de la carte à l'intérieur de la console. Les raccordements audio externes se rapportent au côté du conseil audio consulté du dos de la console. Sur l'intérieur de la console sont les diagrammes de raccordement comme l'apparence ci-dessus où chaque raccordement disparaît. Si quelque chose tombe dehors en transit vous ne devriez avoir aucun rebranchement de problème.

COMPRESSEUR-extenseur

Dans le schéma fonctionnel ci-dessus nous avons montré l'entrée interne 2 en tant qu'ayant un compresseur-extenseur relié à lui. Un compresseur-extenseur est le dispositif que COM serre et le pand ex s la gamme dynamique d'un signal audio. Par conséquent l'abréviation " compand ". C'est un dispositif idéal si vous re-re-broadcasting un signal par radio reçu qui peut être alternativement fort et faible, comme re-annoncez des événements nationaux de radio de vague courte ou des messages par radio pendant des périodes de l'urgence. Le compresseur-extenseur a un degré d'amplification dans lui et peut être employé en même temps que l'entrée interne 2 ou l'entrée interne 3 selon le besoin. C'est chose facile de la relier dans le circuit audio en série aux connecteurs de RCA fournis.

Le TÉLÉPHONE CONECTION

Le raccordement de téléphone sur le dos de la console n'est normalement pas dans le circuit. Pour placer le téléphone dans les circuits de console vous devez glisser le commutateur L4 à la position opposée. Ceci enlèvera le joueur CD/mp3 du circuit et placera la ligne téléphonique dans le circuit et sensible à la ligne 4 sur le glisseur.

La ligne téléphonique devrait être reliée du mur dans le cric de téléphone de main gauche pendant que vous faites face au dos de la console. Le téléphone devrait être branché au cric droit. (si ceux-ci sont renversés il calmera la fonction comme elles sont en parallèle).

Avec le commutateur en position ascendante, le téléphone est " sur le crochet " que le moyen il est accroché vers le haut en position normale que un téléphone d'attente est dans. Quand il sonne, l'opérateur peut prendre la main de téléphone réglée et abaisser l'interrupteur à levier sur la ligne téléphonique dans au loin la position de crochet. Si vous avancez alors la ligne 4 sur le mélangeur, la conversation normale entre l'annonceur et appeler-dans le participant sera émission au-dessus de l'air.

Quand la conversation est finie, le téléphone devrait être retourné au berceau de téléphone et à l'interrupteur à levier sur la console remise en position droite, " sur le crochet ".

Le niveau d'entrée de téléphone ne sera pas affecté en ajustant A1. Le niveau d'entrée de téléphone est commandé par la compagnie de téléphone. L'ajustement A1 change seulement l'amplification sur le joueur CD/mp3, s'il y a lieu.

SECTION XIV

CARTE D'ALIMENTATION

Il y a deux cartes d'alimentation dans la console. Celui du côté gauche fait commuter un briseur les mêmes que les conseils audio. Le point rouge doit être évident pour que la puissance coule. Ce conseil a le robinet 5 outre des points. 2 pour C.c 12V; 2 pour C.c 6V; 1 à C.c 4.5v et 1 à C.c 1.5v. C'est carte d'alimentation primaire pour la console.



Le deuxième conseil du côté gauche est prévu pour fournir C.c 12V; C.c 9V; C.c 6V; et C.c 5V pour actionner tous systèmes auxiliaires que vous pourriez choisir pour employer. Il est là simplement pour éliminer le besoin de stocker des batteries et vous permet d'employer votre système primaire pour courir d'autres dispositifs de basse tension.

SECTION XV

PROGRAMMATION ACTIONNÉE par ORDINATEUR

Les ordinateurs fournis par Wantok Enterprises Ltd sont un article facultatif. Beaucoup de groupes utiliseront un de leurs ordinateurs existants pour manipuler leur programmation. De même, le choix du logiciel qu'ils emploient changera de l'endroit à l'endroit.

Si vous avez opté pour un ordinateur de Wantok, il viendra à vous avec l'" studio d'Ubuntu " installé sur un logiciel d'exploitation de Linux. Le logiciel d'exploitation et le paquet de studio sont fournis en différé par le World Wide Web. Nous inclurons un disque que nous avons brûlé ici avec la programmation là-dessus. Toutes les mises à jour devront être acquises en visitant les emplacements d'enchaînement.

SECTION XVI

ÉMETTEURS

Fonctionnement de l'émetteur

Quand vous avancez pour votre décalage, en particulier si vous faites l'émission d'ouverture, vous devriez venir assez tôt que vous pouvez conduire quelques essais et contrôles pour vous satisfaire que tout travaille.

Reliez l'émetteur à l'alimentation d'énergie. **Assurez l'antenne est relié d'abord.** Allumez l'émetteur en alimentant l'alimentation d'énergie.

La lumière d'alimentation CC Avancera. Les PLL ouvrent la lumière avanceront, clignoteront après trois secondes et sortiront. La lumière fermée à clef par PLL avancera, clignotement et serrure dedans.

La lumière de puissance avancera, et la lumière de rendement de puissance avancera.

Si l'émetteur ne ferme pas dedans, contactez le technicien ou suivez les étapes conformément au manuel technique qui a accompagné l'émetteur.

Assumer votre émetteur avance et ferme dedans correctement, revient à votre console, présente votre programmation et commence votre premier morceau. Faites un moniteur d'" Off-Air " avec un récepteur par radio pour s'assurer que votre signal est propre et clair.

Il est important que vous gardiez le secteur autour de l'espace libre d'émetteur de tous les objets qui pourraient bloquer le flux d'air du ventilateur qui refroidit l'émetteur. Ne placez jamais les livres, les papiers ou aucun autre objet sur l'émetteur tandis qu'il fonctionne. Ces articles agissent en tant que couverture thermique et peuvent causer l'émetteur à la chaleur vers le haut.

SECTION XVII

ANTENNES

Votre émetteur viendra avec une antenne empilée de dipôle. Les instructions pour assembler l'antenne sont incluses dans le manuel d'émetteur. Il est impératif que vous obteniez l'espacement correct et que les antennes soient placées directement au-dessus d'une autre comme montrées.

Ces antennes sont les antennes omnidirectionnelles, qui signifie qu'elles rayonnent également bien dans toutes les directions et il n'importe pas quelle direction vous avez les perches sur faire face d'antennes.

Quand le câble est introduit dans le bâtiment, assurez il y a une boucle qui va vers le bas au-dessous du point d'entrée, ainsi l'eau de pluie fonctionnant en bas du câble ne fonctionnera pas dans le bâtiment et le short hors de l'émetteur. Cette boucle s'appelle une boucle d'égouttement. Examinez vos antennes quotidiennement.

SECTION XVIII

CONCLUSION

Félicitations sur conclure un cours très comprimé et intensif sur l'équipement et les techniques d'exploitation requis pour le faire exécuter à l'efficacité maximum.

Certaines des procédures peuvent apparaître un peu confondant au début, mais avec la pratique viendront perfection.

Veillez maintenir ce cahier de travail comme outil de référence avec toutes les notes que vous avez faites dans le processus. Il vous aidera excédent les pièces de frustration et servira d'outil de secours de formation à de nouveaux ouvriers de rechange.

Veillez pratiquer le soin suivant d'équipement:

Maintenez l'équipement sec à tout moment;

Ne manipulez pas l'équipement rudement;

Évitez les extrémités de la température sur l'équipement;

Gardez l'espace libre d'équipement de la poussière et de la saleté;

Nettoyez avec un tissu humide. N'employez pas les décapants chimiques.