

ar_xlrs_rx_assig_obj_interloc k

Receptores XLRSDx

Configuración:

Asignación objetos (Botones, Switches y Pulsadores) con enclavamiento

INTRODUCCIÓN

Ejemplo asignación objetos con enclavamiento en receptores XLRs:

- Botones: AL, BL y CL, (Servo 6).
- Switch: I1R e I2R, (Servo 7).
- Pulsador: GR, (Servo 8).

La configuración para la asignación de los botones en los transmisores XLRs se realiza en los receptores XLRs.

Nota: Esta configuración es válida para los transmisores XLRs: D2, D3 y D4. **En este ejemplo:**

1. Configuraremos los botones (AL, BL y CL) con enclavamiento al servo 6 (SRV6 o SRV6_nombre servo), para ello debemos crear una variable (VAR1_EJEMP1) y asignar esta variable al servo 6 desde pestaña DS/SRV/SASG,

luego asignar la variable a cada botón con el valor que necesitemos (AL= 500, BL = 0 y CL = -500) desde la pestaña DS/SRV/BTASG.

2. Configuraremos los Switches (IR1 e IR2) al servo 7 (SRV7 o SRV7_nombreservo) como es un swich no es necesario crear una variable para que tenga el estado de enclavamiento, solamente asignaremos el switch al servo 7 con el valor que necesitemos (I1R = 200 e I2R = -400) desde la pestaña DS/SRV/BTASG.
3. Configuraremos el pulsador (GR) con enclavamiento al servo 8 (SRV8 o SRV8_nombreservo) para ello debemos crear otra variable (VAR1_Ejemplo2) y asignar esta variable al servo 8 desde pestaña DS/SRV/SASG, luego asignar la variable al pulsador con el valor que necesitemos (GR= 500) desde la pestaña DS/SRV/BTASG.

Paso 1: AÑADIR NOMBRE A VARIABLE 1

Conecte el USB al receptor XLR5 y desde [DMDStudio](#).

Acceda a la pestaña "VAR" (Variables).

Para introducir un nombre a la variable "1" haga doble click en la fila 1 de la columna "NAME" y añada el nombre "EJEMP1" como se muestra en la imagen de ejemplo. Este nombre nos sirve para identificar correctamente la variable, luego para realizar la asignación a esta variable puede añadir (VAR1 o VAR1_EJEMP1).

Información adicional pestaña "VAR":

En la pestaña "VAR" verá que existen hasta 8 variables, cada variable tiene un nombre genérico por defecto que no se puede cambiar "VARx".

Cuando añada un nombre a una variable, este se añadirá después

del nombre genérico de la variable. (Si la variable no tiene un nombre asignado y "NAME" es "0", la variable tendrá asignada el nombre genérico por defecto):

1 = VAR1_EJEMP1 | 2 = VAR2 | 3 = VAR3...

La columna "Valor", muestra el valor actual de la variable, en este caso el valor de la variable 1 cambiará cuando pulse uno de los botones (AL, BL o CL) que habrá asignado a la variable 1.

[Aprender más](#) sobre [variables en DMDStudio...](#)

Paso 1.2: ASIGNAR VARIABLE 1 (VAR1_EJEMP1) A CANAL RC6

Acceda a la pestaña "SASG" (Servos Assignment).

Para asignar la variable 1 en el CH6, haga doble click en la fila 6 de la columna "ASSGN" y introduce ("VAR1" ó "VAR1_EJEMP1") como se muestra en la imagen de ejemplo.

Ahora, ya tenemos asignada la variable 1 al CH6.

Aprender más sobre [pestaña SASG](#). **Paso 1.3: ASIGNAR BOTONES (AL, BL, CL) CON ENCLAVAMIENTO A LA VARIABLE 1 (VAR1 o VAR1_EJEMP1) Y SU VALOR.**

Accede a la pestaña "BTASG" (Buttons Assignment).

Para asignar la variable 1 en los botones (AL, BL y CL), haga doble click en la fila del boton correspondiente y en la columna "" introduzca ("VAR1" o "VAR1_EJEMP1"), también introduzca el valor de cada botón (AL = 500, BL = 0, CL = -500) en la columna "VALUE" como se muestra en la imagen.

Una vez realizada la configuración, si tiene conectado un servo en el canal 6 y pulsa por ejemplo el botón AL que esta con valor 500, el servo se moverá a ese valor y se mantendrá hasta que no pulse otro botón u objeto configurado en el mismo canal.

También puede ver el estado del servo 6 desde DMDStudio, como se muestra en la imagen o en la pestaña [DS /RX17 / MAIN](#).

Aprender más sobre pestaña BTASG. Paso 2: ASIGNAR SWITCH (I1R e I2R) AL SERVO 7 Y SU VALOR.

Accede a la pestaña "BTASG" (Buttons Assignment).

Para asignar la variable 1 en los botones (AL, BL y CL), haga doble click en la fila del boton correspondiente y en la columna "" introduzca ("VAR1" o "VAR1_EJEMP1"), también introduzca el valor de cada botón (AL = 500, BL = 0, CL = -500) en la columna "VALUE" como se muestra en la imagen.

Una vez realizada la configuración, si tiene conectado un servo en el canal 6 y pulsa por ejemplo el botón AL que esta con valor 500, el servo se moverá a ese valor y se mantendrá hasta que no pulse otro botón u objeto configurado en el mismo canal.

También puede ver el estado del servo 6 desde DMDStudio, como se muestra en la imagen o en la pestaña [DS /RX17 / MAIN](#).

Aprender más sobre pestaña BTASG.

Email: dmd@dmd.es

Teléfono: +34 961450346 (sólo Español)

Teléfono: 615 18 50 77 (sólo Español).

Skype: Vicente_dmd. (Inglés).

Skype: beatriz_dmd. (Español).



www.dmd.es



www.xlrs.eu



tienda.dmd.es

