

Contenuto

LE BASI

Introduzione.....	4
Pannello frontale	6
Pannello posteriore.....	7
Collegamento a un computer.....	10
Operazioni di base	11
Come utilizzare il sistema di menu.....	11

I TASTI

I pulsanti.....	14
Pulsante modalità.....	14
MSG1-MSG4 Buttons	14
Combinazioni di pulsanti.....	14
Decrementare	14
Incremento.....	14
Ripetere Reader Buffer.....	14
Congelare Reader Buffer.....	15
Pulse Tune.....	15
Carrier Tune	15

IL MENU

Menu principale	16
Velocità	16
Peso.....	16
Tone	16
Reader Speed	16
Setup Menu.....	17
Velocità generale	17
Farnsworth	17
Peso	18
Spazio Carattere.....	18
Word Spazio	18
Keying Compensation.....	18
Ritardo Keying	19
PTT Hang Time	19
Tone	19

Numero di serie.....	20
Zeri iniziali.....	20
Altri zeri	20
Nines.....	20
Jambic	21
Reverse	21
Paddle.....	21
Monitor.....	21
uscita	22
coda.....	23

THE READER

Utilizzando il lettore MFJ-464	23
Opoperation.....	23

Il Paddle

Utilizzando il MFJ-464 con il paddle	24
Setup Comandi	24
Messaggio di memoria	25

LA TASTIERA

Utilizzando il MFJ-464 con una tastiera	25
Quick Mode	25
Keyboard Layout	25
Ripeti	26
Caps Lock.....	26
Keyboard Funzionamento	26
Tastiera Combinazioni di tasti.....	27
Setup Comandi.....	28
Messaggio di memoria.....	33
Costi rapido.....	34

IL TERMINAL

Utilizzando il MFJ-464 con un programma terminale.....	34
Setup Comandi	35

Messaggio di memoria	40
Caricamento e scaricamento di messaggi	40
Caricamento di un blocco di memoria dal computer	41
Invio di contenuto di un blocco di memoria al computer.....	41

LA MEMORIA

Messaggio di memoria	42
Messaggi Preparazione.....	43
Incorporato Comandi.....	44

ALLEGATI

Ripristino del Keyer	46
Impostazioni di fabbrica.....	47
Messaggio cancellazione totale.....	40
Self Test.....	48
Failure Message SIGNIFICATI.....	48
Power Down circuito di prova.....	49
Impostazioni dei ponticelli	50
Risoluzione dei problemi.....	50
Assistenza tecnica	50

Setup Comandi	51
Schema.....	53

CIFRE

Figura 1: MFJ-464 Pannello frontale.....	6
Figura 2: MFJ-464 Pannello posteriore.....	7
Figura 3: Qwerty Keyboard Layout	9
Figura 4: Dvorak Keyboard Layout	10
Figura 5: diagramma di flusso e Button Azione MFJ-464 Tabella.....	13
Figura 6: Codice Peso	18
Figura 7: Keying Delay e PTT Hang Time Timing	20
Figura 8: Tempo di salita e Decay Time Timing	20
Figura 9: MFJ-464 Message Memory Structure	43

Introduzione

L'MFJ-464 KeyReader è un manipolatore completo della memoria che unisce doppi microprocessori e chip non volatile EEPROM per un completo, a basso costo, design di alta affidabilità. A differenza di altri keyer, utilizza un display LCD per impostare le funzioni del manipolatore e mostrare l'invio del messaggio. Le MFJ-464 tasti CW da un paddle, una tastiera e un computer interfaccia seriale. Tutti i parametri di codice vengono modificati con un facile uso l'interfaccia del menu visualizzato sul display LCD. L'MFJ-464 dispone di quattro memorie messaggio di oltre 220 caratteri ciascuno, che possono essere caricati da paddle, tastiera o da un computer con un programma terminale. L'MFJ-464 può ripetere continuamente messaggi, inserire pause cronometrati all'interno dei messaggi, inserire un numero di serie di auto-incremento, avere i messaggi che chiamano altri messaggi o inserire i comandi incorporati in un messaggio. I comandi possono anche essere semplicemente inviati al keyer in codice Morse utilizzando le paddle, tastiera, programma del terminale sul computer, o pulsante interruttori sull'unità.

L'MFJ-464 ha comandi per il volume e la velocità sulla parte anteriore dell'unità. Il jack paddle si collega a qualsiasi leva giambico o singolo (doppio contatto) tasto paddle . La porta della tastiera consente l'utilizzo di una tastiera opzionale per il funzionamento della tastiera keying. L'interfaccia seriale permette il collegamento della maggior parte RS-232 computer compatibili.

Alcune delle sue caratteristiche:

- 2-line display LCD a 16 caratteri.
- manipolatore Iambic con memoria della linea e del punto; modalità automatica, semi-automatico o tasto manuale.
- Quattro messaggi di oltre 220 caratteri ciascuno.
- I messaggi possono "chiamare" gli altri messaggi e contenere funzioni programmate.
- coda di input per memorizzare attivazione messaggio multiplo.
- Auto-incremento del numero di serie contest 001-9999.
- Velocità codice regolabile 5-99 WPM.
- Modalità Farnsworth con velocità 10-99 WPM.
- La modalità Ultra velocità permette messaggi a velocità fino a 990 WPM.
- Peso regolabile su elementi di codice dal 25% al 75%.
- Frequenza tono locale regolabile 300-1000 Hz.
- Compensazione per carattere trasmesso accorciamento fino a 25 ms.
- Immissione uscita ritardo fino a 20 ms per accogliere il passaggio di ritardo.
- Push-to-talk (PTT) hang time fino a 10 secondi.
- diretta (positiva) keying.
- tune Carrier e funzioni sintonizzare impulsi regolabili per la regolazione del trasmettitore.
- Pause temporizzate all'interno dei messaggi e la capacità ciclo di messaggi per riproduzione continua.
- Configurazione del messaggio e manipolatore salvata senza batteria di backup.

- altoparlante sidetone interno con volume regolabile.
- Supporto per tastiere QWERTY e Dvorak con funzione RepeatKey.
- 190 caratteri buffer della tastiera di immissione con avviso di buffer pieno.
- Reader decodifica il codice Morse fino a 99 WPM con controllo automatico della velocità.
- Buffer Reader ripetizione di 80 caratteri.

Pannello frontale

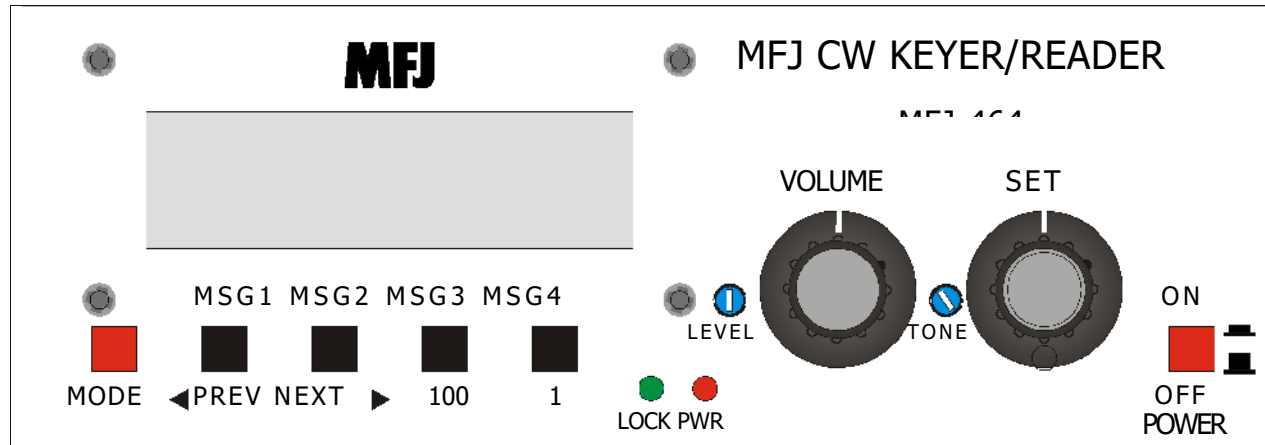


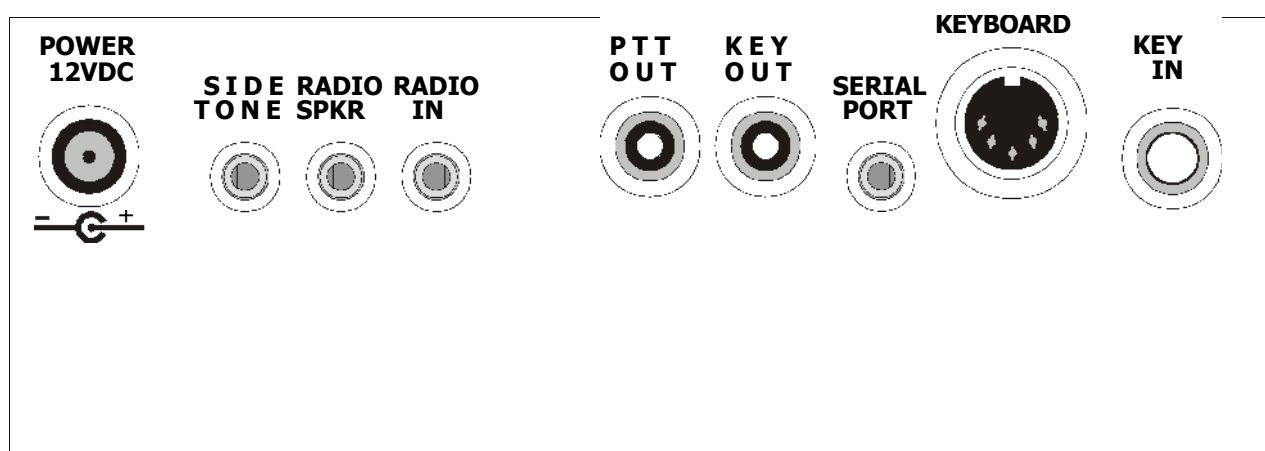
Figure 1: MFJ-464 Front Panel.

- **Display LCD:** A 2 righe per 16 caratteri display alfanumerico. Esso mostra vari menu del manipolatore e il codice di essere inviati e ricevuti. Normalmente, la riga superiore mostra i caratteri trasmessi e la linea di fondo mostra i caratteri ricevuti. La linea di fondo può essere letta per mostrare il buffer della tastiera type-ahead.
- **Pulsante Modalità:** Il pulsante Mode è time-sensitive e usa per navigare tra i vari menu e di entrare o uscire dai menu di configurazione.
- **Pulsanti Messaggio:** I pulsanti Messaggio MSG1 a MSG4 sono usati per programmare e riprodurre i quattro memorie dei messaggi. Si usano anche per navigare tra i menu di impostazione. Questi pulsanti sono sensibili al fattore tempo.
- **LED Lock:** il LED Lock lampeggia in sincronia con il messaggio in codice Morse in arrivo.
- **PWR LED:** Il LED PWR si illumina quando l'alimentazione l'unità è accesa. Essa lampeggia quando il keyer è in modalità di programmazione dei messaggi e modalità di comando.
- **Controllo del livello:** Il controllo di livello regola il livello di ingresso.
- **Controllo del volume:** Il controllo del volume regola il volume audio nota laterale all'altoparlante interno e jack Audio Out. Ruotare il comando in senso orario per aumentare il volume e in senso antiorario per diminuire il volume.
- **Controllo toni:** Il controllo di tono regola la frequenza di tono. È impostato a 700 Hz fabbrica.
- **Regolare il selettore di controllo:** la manopola SET controllo regola l'impostazione keyer per la modalità attiva. Ruotare il comando in senso orario per aumentare l'impostazione e in senso antiorario per diminuire l'impostazione.
- **Pulsante di alimentazione:** Il pulsante di accensione si accende l'apparecchio e si spegne . Premere per accendere; premere di nuovo per spegnerla.

Non accendere l'apparecchio **AVVERTENZA** e spegnere rapidamente, altrimenti la memoria (le impostazioni del tasto) sarebbe danneggiato e l'unità dovrà ripristinare le impostazioni di fabbrica per funzionare correttamente.

Parte posteriore

**MFJ ENTERPRISES,
INC. STARKVILLE,
MS US**



Alimentazione: La presa di alimentazione accetta una spina coassiale da 2,1 millimetri con centro positivo e negativo manica. Questa unità richiede 12 volt DC. Un opzionale mA alimentatore 500, il MFJ-1315, disponibile da MFJ Enterprises, Inc. Questa unità richiede un minimo di 50 mA senza volume e senza utilizzare una tastiera e un massimo di 300 mA al volume massimo in 8 ohm carico audio con una tastiera tipica. Si può richiedere più corrente a seconda della tastiera utilizzata; tastiera tipica utilizza circa 100 mA.

ATTENZIONE: Non applicare tensioni superiori che 18 volt a questo apparecchio, o può provocare danni permanenti all'unità

Tono Side: il tono laterale è una presa jack stereo da 3,5 mm per il collegamento di un altoparlante esterno o le cuffie. Questa presa accetta sia stereo e jack mono. Quando si utilizza questa presa, l'altoparlante interno è disabilitato. Un altoparlante esterno opzionale, l'MFJ-281, è disponibile da MFJ Enterprises, Inc.

ATTENZIONE: Per evitare la sofferenza dei danni all'udito quando si usano le cuffie, impostare il volume al minimo prima di indossare le cuffie e poi lentamente regolare per un volume confortevole.

Radio Spkr: The Radio Viva è una presa jack stereo da 3,5 mm per il collegamento di un altoparlante esterno. Questa presa è normalmente un bypass della Radio in presa. Questa presa accetta sia stereo e jack mono.

- **Radio In:** La Radio In è una presa jack stereo da 3,5 mm per il collegamento di cuffie della radio o linea. Questa presa accetta spine sia stereo e mono, ma è usato solo la punta della spina.
- **PTT Uscita:** L'uscita PTT è un jack RCA che fornisce connessione per un PTT (push-to-talk) di uscita che diventa basso quando attiva. Questa presa è un'uscita open-drain; un pull-up esterno può essere utilizzato se desiderato. Utilizzare un cavo di qualità, schermato per la connessione a questa presa.
- **Immissione di uscita:** L'unità supporta le radio a tasto solo positiva (la maggior parte radio a stato solido). Utilizzare un cavo di qualità, schermato per la connessione a questa presa RCA. Consultare il manuale del trasmettitore per determinare se utilizza diretta (positiva) o grid-block (negativo) keying. Se la radio è negativo digitato, il trasmettitore o non digitare nulla o il tasto continuamente.
- **Porta seriale:** La porta seriale sul retro dell'unità accetta un jack stereo da 3,5 mm a una spina standard 9-pin femmina per il collegamento del MFJ-464 a un computer per il trasferimento di file ASCII o il monitoraggio di invio sullo schermo del computer. Da 3,5 mm a DB9 cavo seriale, l'MFJ-5161, è disponibile da MFJ Enterprises, Inc. Se il computer dispone di una porta seriale a 25 pin, utilizzare un adattatore 9-pin a 25-pin. Se si preferisce si può fare questo cavo utilizzando la seguente tabella:

Connect 3.5 mm Stereo Plug	To DB9 (female)	To DB25 (female)
Tip (TxD)	Pin 2	Pin 3
Ring (RxD)	Pin 3	Pin 2
Sleeve (GND)	Pin 5	Pin 7

Per comunicare con l'MFJ-464, utilizzare un programma terminale sul computer che è in grado di trasferire le informazioni in formato ASCII. Configurare il software per 9600 baud, 8 bit di dati, 1 bit di stop e nessuna parità; impostare il controllo del flusso di Xon / Xoff.

- **Tastiera:** La porta della tastiera accetta più AT standard tastiere stile (tastiera XT non funziona con l'MFJ-464). La tastiera MFJ-551 è garantito per essere pienamente compatibile con il manipolatore e disponibile da MFJ Enterprises, Inc.

Configurazione del funzionamento della tastiera è impostata in modalità rapida (vedere a pagina 19). Esso consente di selezionare se si utilizza una tastiera Qwerty o Dvorak (vedi figure 3 e 4). La funzione di Repeat seleziona o meno di ripetere un tasto quando viene tenuto premuto. I Caps Lock accendere stato può anche essere selezionato. Le impostazioni di fabbrica sono di tastiera Qwerty, Ripeti off e Caps Lock on.

- **Key Input:** presa di ingresso Key è un jack stereo _ pollici. Una leva giambico o singolo (doppio contatto) paddle deve essere usato con un cavo schermato. Quando utilizzato con le paddle, il filo punto deve essere collegato alla punta della spina, il filo linea all'anello, e il filo di terra alla schermatura.

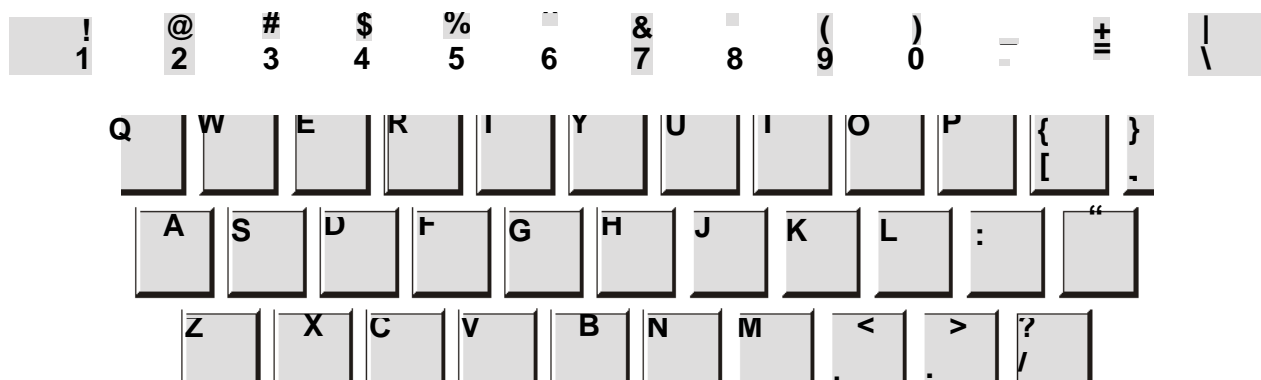


Figure 3: Qwerty Keyboard Layout.

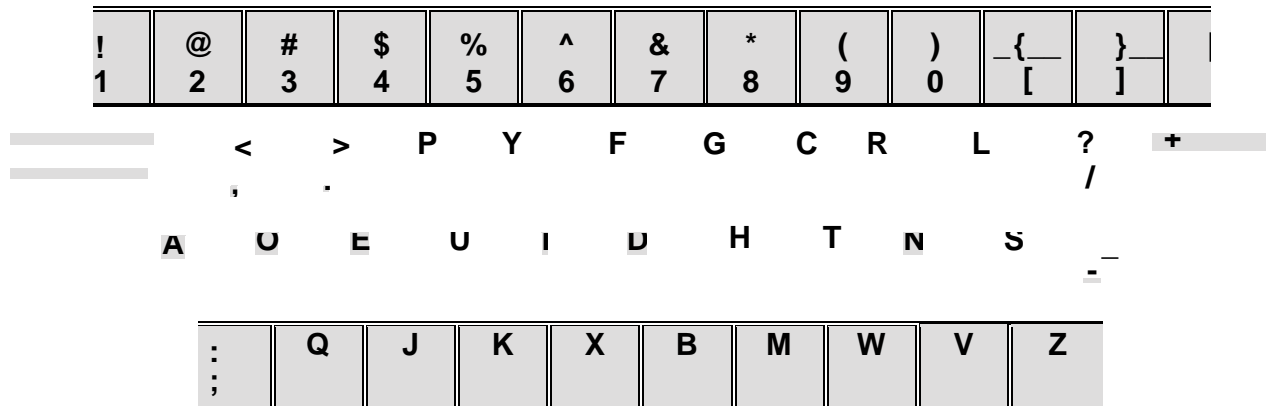


Figure 4: Dvorak Keyboard Layout.

Collegamento a un computer

È possibile collegare il MFJ-464 a un computer tramite la porta seriale DIN a 9 pin sul pannello posteriore. Se il computer dispone di una porta seriale a 25 pin, è possibile utilizzare un adattatore a 25 pin-a-9-pin.

Per utilizzare un computer con il MFJ-464, eseguire un programma di terminale che carichi e scarichi file ASCII, e configurare il programma terminale per farlo. Impostare il programma terminale per 9600 baud, 8 bit di dati, un bit di stop e nessuna parità; impostare il controllo del flusso di Xon / Xoff. Se vedete linefeeds estranei sullo schermo del computer quando si ricevono dati dal MFJ-464, è possibile configurare il software per togliere queste linefeeds extra.

Durante l'invio, i caratteri inviati dalla MFJ-464 vengono inviati tramite la porta seriale, quindi si può utilizzare il computer per monitorare la copia trasmessa. Potete trovare questo particolarmente conveniente.

È anche possibile caricare e scaricare file di testo tra il MFJ-464 e il computer. Per i dettagli su questo, vedere la discussione di "upload e il download dei messaggi" a pagina 33.5

Funzionamento di base

L'MFJ-464 è semplice da utilizzare. Il pulsante di accensione controlla l'alimentazione all'unità. Inizia l'invio con un padd2le o la tastiera. Regolare il volume e la velocità alle proprie preferenze. Se la velocità è ancora troppo veloce o troppo lento, regolare la velocità utilizzando il controllo dial Set.

Tutti i caratteri o codici inviati dall'utente vengono riprodotti sul diffusore tono laterale. Questo permette all'utente di ascoltare ciò che sta keying, digitando, o l'invio di un computer. Solo quando il manipolatore viene utilizzato con una pala è il codice inviato non appena è calettato. Quando si utilizza un terminale tastiera o manipolatore, è possibile digitare prima del codice che viene trasmesso. Ciò consente di inserire le parole e le frasi più veloce rispetto al codice trasmesso. Questo permette codice liscia con meno pause, perché è possibile correggere le parole errate e pensare alla frase diritto di utilizzare il tuo frase precedente è stato inviato.

Quando si è in modalità comandi, salvataggio in memoria, o modalità di configurazione, il codice inviato al diffusore non viene inviato al Output Keying o la vostra radio. Ciò mantiene tutto il codice errato fuori dell'aria.

Come utilizzare il sistema di menu

È possibile impostare l'MFJ-464 per eseguire una qualsiasi delle sue numerose funzioni effettuando le selezioni appropriate dal sistema di menu. Questo sistema è composto da quattro menu della modalità principali, 19 menu della modalità di impostazione e tre menu in modalità rapida. Fate le selezioni utilizzando i cinque pulsanti sotto il display LCD - Modalità, MSG1 / Prev, MSG2 / Avanti, MSG3 / 100 e MSG4 / 1. Questi pulsanti eseguono le seguenti operazioni:

- **Modalità** - Scorre i menu principali modalità e menu della modalità di configurazione quando premere brevemente. Per entrare nella modalità di impostazione, premere e tenere premuto questo pulsante per due secondi. Per uscire dalla modalità di impostazione, premere questo pulsante per tornare alla modalità principale.
- **MSG1 / Prev** - messaggio Play / programma 1 o andare al menu di configurazione precedente.
- **MSG2 / Next** - messaggio Play / programma 2 o passare al menu di impostazione successivo.
- **MSG3 / 100** - messaggio Play / programma 3 o selezionare step di 100 in modalità di impostazione.
- **MSG4 / 1** - messaggio Play / programma 4 o selezionare step di 1 in modalità di impostazione.

I menu principali modalità sono disposti in una struttura "wrap-around", in modo che premendo momentaneamente il tasto Mode, si apre un altro menu principale in una sequenza. La Figura 5 mostra la sequenza dei menu principali modalità. Quando si accende, il menu principale visualizzato è quello che è stato visualizzato quando l'unità è entrata l'ultima spenta.

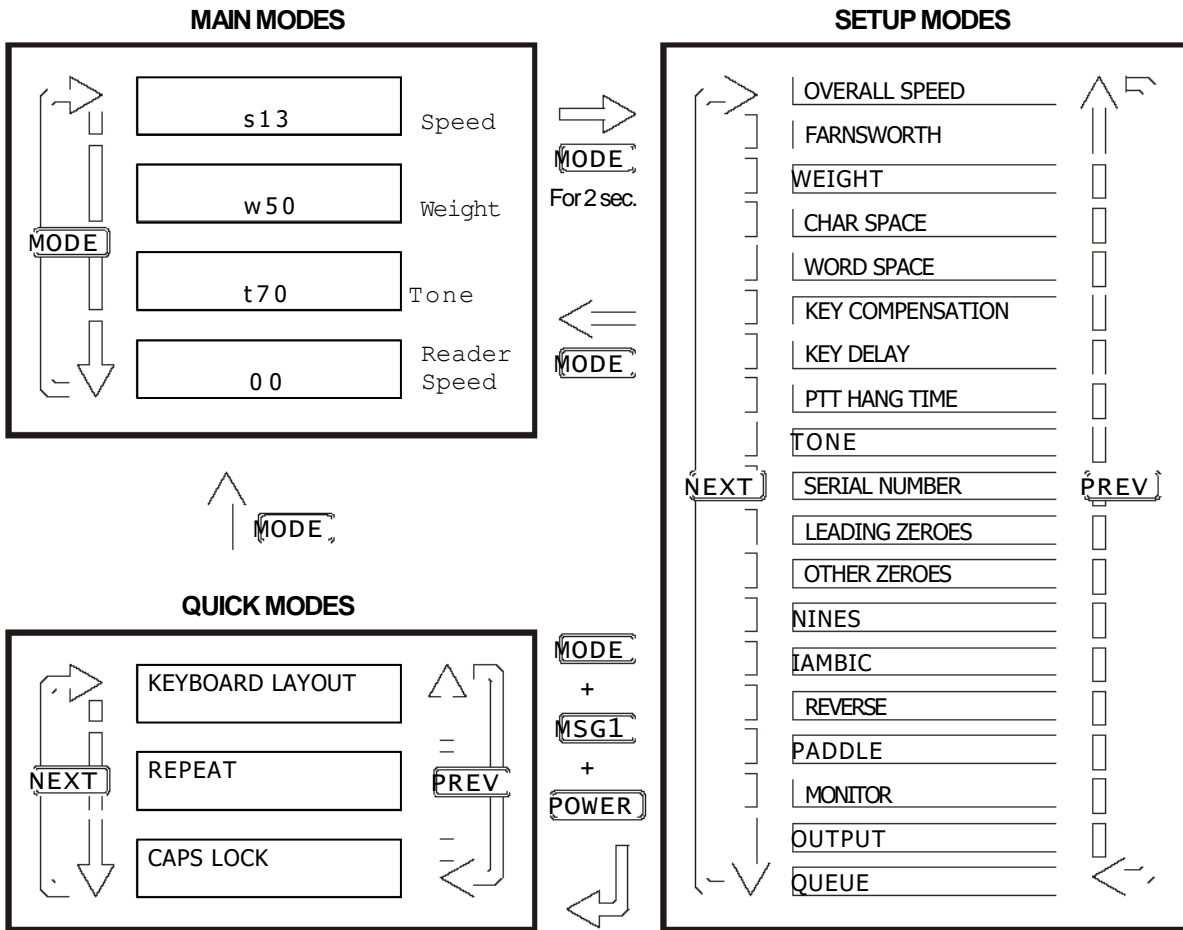
I menu della modalità di installazione sono disposte secondo una struttura "wrap-around", in modo che premendo il pulsante Indietro o Avanti, si apre un altro menu di impostazione in una sequenza. La Figura 5 mostra la sequenza dei menu della modalità di installazione. Quando si entra in modalità di impostazione, il menu di configurazione visualizzato è quella che è stata usata l'ultima volta.

Per vedere come funziona la configurazione del sistema dei menu della modalità, si consideri il seguente esempio.

ESEMPIO: Per entrare in modalità di impostazione, premere e tenere premuto il pulsante Mode per due secondi. Se il display indica che ci si trova nel menu di Farnsworth, premere il pulsante Avanti si metterebbe nel menu di peso e premendo il tasto Indietro si metterebbe nel menu Overall di velocità. Regolare il controllo dial Set potrebbe aumentare o diminuire la velocità generale del codice. Dopo aver selezionato la velocità desiderata, è possibile lasciare il modo di programmazione premendo di nuovo il pulsante Mode; o premere il pulsante Indietro o Avanti per andare in un altro menu di configurazione.

Una volta effettuate le vostre scelte nella modalità di impostazione, verranno salvati nella memoria non volatile per la prossima sessione.

FLOW CHART



BUTTON ACTION



- Press **MODE** + **MSG1** to decrement serial number.
- Press **MODE** + **MSG2** to increment serial number.
- Press **MODE** + **MSG3** to toggle repeat reader buffer.
- Press **MODE** + **MSG4** to toggle freeze reader buffer.
- Press **MODE** + **DIT** to enter pulse tune mode.
- Press **MODE** + **DAH** to enter carrier tune mode.

I pulsanti

Pulsante modalità [MODE]

Il pulsante Mode è usato per cambiare la modalità manipolatore. Nella modalità principale, il pulsante premere Mode per scorrere tra velocità, peso, Tone e menu Reader Speed. Questo tasto è anche usato per entrare e uscire dalla modalità di impostazione, o utilizzato in combinazione con altri pulsanti e pagaie per eseguire funzioni speciali.

Pulsanti messaggi [MSG1] a [MSG4]

Ci sono quattro messaggi pulsanti corrispondenti alle quattro messaggi. Per riprodurre un messaggio, premere e rilasciare il pulsante relativo messaggio. Per salvare un messaggio, tenere premuto un tasto messaggio per due secondi fino a quando il keyer risponde con "GO" (dah-dah-dit-dah dah-dah). Si può quindi immettere un messaggio utilizzando la palette, tastiera o terminale. Premere un pulsante qualsiasi messaggio per terminare il messaggio. Vedere la sezione "La Memoria" a pagina 35 per la spiegazione della memoria messaggio del MFJ-464.

Combinazioni Button

Il pulsante Mode può essere premuto in combinazione con un altro pulsante o paddle per eseguire funzioni speciali. Per fare questo, tenere premuto il pulsante Mode, entro due secondi premere un altro pulsante o paddle, e quindi rilasciare entrambi i pulsanti e paddle..

Decremento [MODE] + [MSG1]

Premere e tenere premuto il pulsante Mode ed entro due secondi premere il tasto MSG1 per diminuire il numero di serie di uno, annullando di fatto l'incremento automatico applicato l'ultima volta che ha giocato da un messaggio. La funzione di decremento ospita re-invio l'ultimo numero di serie, in quanto potrebbe essere necessario quando è richiesta una ripetizione di uno scambio contest, o annullare lo scambio con una stazione che ha dimostrato di essere una "vittima". L'unità eco di una "D" (dah-di-dit) per ogni numero corrispondente decremento. Diminuire il numero di serie 0001 passa al 9999, perché il numero 0000 non viene utilizzato.

Incremento [MODE] + [MSG2]

Premere e tenere premuto il pulsante Mode ed entro due secondi premere il tasto MSG2 per incrementare il numero di serie di uno. L'unità echo un "io" (di-dit) per ogni numero che è incremento. Incremento del numero di serie 9999 passa al 0001, perché il numero 0000 non viene utilizzato.

Ripetere Reader Buffer [MODE] + [MSG3]

Premere e tenere premuto il pulsante Mode ed entro due secondi premere il tasto MSG3 per ripetere il buffer lettore.

Fermo Reader Buffer [MODE] + [MSG4]

Premere e tenere premuto il pulsante Mode ed entro due secondi premere il tasto MSG4 per bloccare il buffer lettore.

Pulse Tune [MODE] + [DIT]

Premere e tenere premuto il pulsante Mode e entro due secondi toccare la paddle Dit per attivare la modalità di impulso melodia. Il tasto elettronico invia una serie continua di impulsi per sintonizzare la vostra stazione. La velocità (velocità di 50 e 99 WPM) e il duty cycle (peso di 1% al 35%) degli impulsi possono essere regolate con i tasti di messaggio. Premere il tasto MSG1 per diminuire pulsante rapido e MSG2 per aumentare la velocità. Premere il tasto MSG3 per diminuire il peso e il pulsante MSG4 per aumentare il peso. Premere il pulsante Mode, o paddle o il tasto ESC per uscire.

Carrier Tune [MODE] + [DAH]

Premere e tenere premuto il pulsante Mode e entro due secondi toccare la pagaia Dah per attivare la modalità portante melodia. Il keyer immettere continuamente per sintonizzare la vostra stazione. Premere un pulsante qualsiasi, paddle o il tasto per uscire.

Il Menu

Modalità Menu principale

I menu principali modalità consentono di accedere alle funzioni di uso comune. Ci sono quattro menu modalità principali disposte in una struttura "wrap-around". Quando il potere sopra, il funzionamento manipolatore inizia con il menu principale che è stata usata l'ultima volta. I quattro menu principali offrono un più facile accesso alle impostazioni di frequenza regolate e visualizzare i loro valori correnti. All'interno di ogni menu principale, premere il pulsante Mode brevemente per visualizzare il successivo menu principale. Ruotare il controllo dial Set per cambiare l'impostazione del menu corrente. Premere e tenere premuto il pulsante Mode per due secondi per entrare nella modalità di impostazione (vedi sotto).

Velocità

Questo menu è posto nei menu principali per consentire un più facile accesso per modificare la velocità generale del gamma di 5-99 WPM. Quando viene visualizzato s ##, ruotare il Set di controllo per modificare la velocità di trasmissione complessiva quadrante. Si noti che l'impostazione della velocità generale maggiore o uguale alla velocità Farnsworth disabiliterà spaziatura Farnsworth.

Peso

Questo menu viene inserito nel menu principale di consentire un più facile accesso per modificare il peso di elementi di codice nell'intervallo 25% al 75%. Il peso è il ciclo di una stringa continua di punti, che è il 50% per il codice perfetto. Quando w ## viene visualizzato, ruotare il controllo dial Imposta per modificare il peso codice. Un peso maggiore produce un suono più pesante, e un peso inferiore provoca caratteri suono più leggero.

Tono

Questo menu è posta nel menu principale per consentire un più facile accesso per modificare la frequenza audio del Sidetone nell'intervallo 305-1006 Hz. Quando + ## viene visualizzato, ruotare il controllo dial Imposta per cambiare la frequenza di tono laterale. Nota del una cifra non viene visualizzato e 1006 Hz viene visualizzato come +99. La maggior parte delle persone preferisce 700 a 800 Hz sidetone.

Reader Speed

Questo menu mostra la velocità codice del messaggio in codice Morse in arrivo come ### WPM. Velocità massima lettore che può essere visualizzato è 127 WPM.

Menu Setup Modalità

I menu della modalità di configurazione permettono di impostare come funziona il MFJ-464 e comportamenti. Ci sono 19 menu della modalità di configurazione disposti in una struttura a "wrap-around". Per accedere a questi menu di configurazione, premere e tenere premuto il pulsante Mode per due secondi. Il menu di configurazione che verrà visualizzata è quella che è stata usata l'ultima volta. Al termine, premere nuovamente il pulsante Mode per tornare alla modalità principale per il funzionamento normale. Il LED lampeggia per indicare che si è in modalità di impostazione. L'uscita Keying e PTT uscita sono disattivati.

All'interno di ogni menu di configurazione:

- Premere il pulsante Modalità per uscire dalla modalità di impostazione e tornare alla modalità principale.
- Premere il pulsante Avanti per visualizzare il menu di configurazione successivo; premere il tasto Indietro per visualizzare il menu di configurazione precedente.
- Premere il "100" per impostare passo incrementale di 100; premere il tasto "1" per impostare scatto a 1. Questo influisce sul set di controllo quadrante nella PTT Hang Time e menu di impostazione numero di serie.
- Ruotare il controllo dial Imposta per modificare l'impostazione per quel menu di configurazione.

velocità generale

Il menu Overall di velocità permette di impostare la velocità di codice nella gamma da 5 a 99 parole al minuto (WPM). Con velocità "complessivo", si intende la velocità con cui le parole vengono inviati. A "parola" è definito come 50 unità di tempo, e la parola "PARIS" è esattamente 50 unità di lunghezza. Pertanto, se "PARIS" è inviato 13 volte in un minuto, la velocità di trasmissione è di 13 WPM. Temporizzazione codice Morse standard definisce una dit come una unità di tempo e un dah come tre unità di tempo. All'interno di ogni personaggio, c'è una unità tra elementi (punti e linee). Tre unità separano caratteri e sette unità parole separate. Spaziatura Farnsworth (vedi sotto) aumenterà la quantità di tempo tra i caratteri e parole. Si noti che l'impostazione della velocità generale maggiore o uguale alla velocità Farnsworth disabiliterà spaziatura Farnsworth.

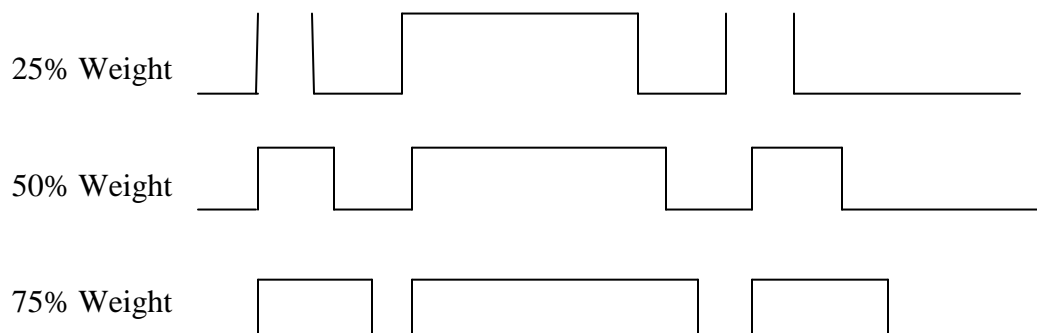
Farnsworth

Il menu Farnsworth consente di disabilitare o abilitare la modalità Farnsworth e impostare la velocità Farnsworth (velocità carattere) nella gamma di 10 a 99 WPM. Quando la modalità è attivata Farnsworth, caratteri (spazi punti, trattini, e intra-caratteri) vengono inviati alla velocità Farnsworth, ma la spaziatura tra i caratteri e parole è aumentato per produrre una velocità generale più lento. Questa tecnica è utile per aiutare il novizio impara i suoni dei caratteri del codice ed

evitare la tendenza di contare i singoli punti e linee. La velocità Farnsworth è sempre superiore alla velocità complessiva. Come risultato, la modalità Farnsworth (se abilitato) viene disattivata automaticamente quando la velocità complessiva è cambiato a uno che è maggiore o uguale alla corrente velocità Farnsworth. Inoltre, la velocità Farnsworth non può essere attivato quando la velocità complessiva è al massimo di 99 WPM.

Peso

Il menu di peso viene utilizzato per impostare il codice peso nell'intervallo 25% al 75%. Il peso è il ciclo di una stringa continua di punti, dove il 50% per il codice perfetto. Un peso maggiore produce un suono più pesante e un peso inferiore provoca caratteri suono più leggero.



Spazio Carattere

Il menu Spazio carattere viene utilizzato per aumentare lo spazio di caratteri (normalmente tre unità) lunghe fino a 12 unità. Ci sono due numeri sulla linea due del display; il numero racchiuso "[" e "]" è la spaziatura dei caratteri e l'altro numero è la parola di spaziatura. Nota spazio carattere è sempre almeno quattro unità inferiore alla parola spazio. Così potrebbe essere necessario aumentare la spaziatura tra parole prima di regolare lo spazio carattere.

Word Spazio

Il menu di Word Lo spazio è usato per aumentare la parola spazio (normalmente sette unità) lunghi fino a 16 unità. Ci sono due numeri sulla linea due del display; il numero racchiuso "[" e "]" è la parola di distanziamento e l'altro numero è la spaziatura dei caratteri. Nota lo spazio parola è sempre almeno quattro unità più lungo dello spazio tra caratteri.

Keying Compensation

Il menu Keying Compensation viene utilizzato per aumentare la codifica in tempo e diminuire il keying off-tempo fino a 25 millisecondi (ms). Alcune radio hanno un ritardo chiave di 5 ms o più. Impostando 5 millisecondi di compensazione, il manipolatore aggiungerà 5 ms per i punti e le linee e sottrarre 5 ms dagli spazi intra-caratteri. Sebbene simile all'aumento di peso, questa regolazione è indipendente dalla velocità. Questa impostazione viene utilizzata principalmente per

correggere la distorsione calettamento da alcuni ricetrasmittitori e per eliminare i problemi con un ritardo tasto del trasmettitore.

Keying Delay

Il menu Keying Delay viene usato per ritardare l'uscita di codifica fino a 20 millisecondi. Questa impostazione viene utilizzata principalmente per ospitare ritardo d'intervento in alcuni impostazione stazione. Esso viene utilizzato in combinazione con la linea PTT di ritardare l'uscita keying finché tutta la commutazione è terminata; cioè, l'uscita keying è rimasta indietro rispetto alla audio nota laterale e l'uscita PTT. Questo controlla il tempo tra quando PTT è asserito e quando CW comincerà.

PTT Hang Time

Il menu PTT Hang Time viene utilizzato per impostare il tempo di PTT blocco da 1 a 9999 millisecondi. Questo controlla il tempo tra quando CW è terminato e quando il PTT sarà de-assert. È possibile regolare questo a proprio piacimento per on-the-air di invio. Premere il tasto "1" e utilizzare il set di controllo dial per cambiare il tempo in incrementi di 1 ms; premere il tasto "100" e utilizzare il set di controllo dial per cambiare il tempo in incrementi di 100 ms.

Nota: Se Keying Delay e PTT Hang Time sono uguali a zero, la forma d'onda di uscita PTT sarà identico alla forma d'onda Keying Output

tono

Il menu Tone consente di impostare la frequenza audio nella gamma di 305-1006 Hz. L'MFJ-464 presenta liscia, audio pulito, con uscita sinusoidale, invece della dura audio onda quadra utilizzato da molti altri keyer. Inoltre, l'MFJ-464 produce ogni dit e dah con una crescita e decadimento tempo di circa 5 millisecondi, evitando i "picchi" che causano scatti chiave di distrazione. Audio del MFJ-464 suona come quello di un buon ricetrasmittitore CW.

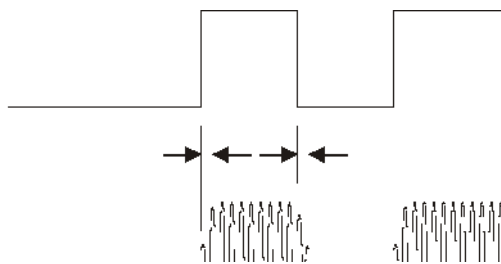


Figure 8: Rise Time and Decay Time Timing

Numero Di Serie

Il menu numero di serie permette di impostare il numero di serie attuale da 0001 a 9999. Premere il tasto "1" e utilizza il controllo dial Set per cambiare numero con incrementi di 1; premere il tasto "100" e utilizzare il set di controllo dial per cambiare numero in incrementi di 100. Solo tre cifre vengono inviati per i numeri inferiori a 1000 uso zeri iniziali se del caso. Il numero di serie viene automaticamente post-incrementato ogni volta che viene inviato. Numero di serie 9999 sarà avvolgente al 0001, saltando 0000 poiché non è utilizzato. Utilizzare zeri iniziali, altri zeri e menu Nines per controllare gli zeri vie e nove il numero di serie vengono inviati (vedi sotto). Ci sono un certo numero di quattro cifre e tre singoli caratteri sulla linea due del display. Il numero di quattro cifre racchiuso tra "[" e "]" è il numero di serie.

zeri

Il menu principali zeri viene utilizzato per stabilire se gli zeri iniziali del numero di serie vengono inviati come "0", "O", "T" o per niente. Ci sono un certo numero di quattro cifre e tre singoli caratteri sulla linea due del display. Il carattere racchiuso tra "[" e "]" è la sostituzione per gli zeri iniziali del numero di serie.

Altri Zeroes

Il menu Altri zeri viene utilizzato per stabilire se gli zeri non-leader nel numero di serie vengono inviati come "0", "O" o "T". Ci sono un certo numero di quattro cifre e tre singoli caratteri sulla linea due del display. Il carattere racchiuso tra "[" e "]" è la sostituzione per gli altri zeri nel numero di serie.

Nines

Il menu Nines viene utilizzato per impostare se le nove del numero di serie vengono inviati come "9" o "N". Ci sono un certo numero di quattro cifre e tre singoli caratteri sulla linea due del display. Il carattere racchiuso tra "[" e "]" è la sostituzione per le nove del numero di serie.

Giambico

Il menu Iambic permette di abilitare o disabilitare il funzionamento giambico. Operazione Iambic permette di spremere entrambe le piastre e ottenere alternando punti e linee. Ci sono due diversi tipi di codifica giambico, ed entrambi sono disponibili. La differenza di comportamento di queste due modalità si verifica quando entrambe le piastre vengono schiacciati e poi rilasciati. In giambico Una modalità, il manipolatore semplicemente completare l'elemento (punto o un trattino) in corso, e quindi interrompere l'invio. In modalità B giambico, il manipolatore completerà l'elemento in corso, e quindi inviare un elemento opposto aggiuntivo. Ad esempio, un rilascio durante il trattino produce "dit-dah" (A) in giambico Una modalità, ma produce "dit-dah-dit" (R) in modalità B giambico. Modalità non giambico no si alternano tra punti e linee durante una compressione. Essa svolge qualunque parte in contatto prima fino a quando non viene rilasciato. Cioè, quando la modalità giambico è disabilitata non ci sono punti e dash ricordi.

Reverse

Il menu Reverse permette di invertire la designazione pagaie. Quando si usano le piastre, la MFJ-464 prevede normalmente la paletta dei punti da collegare alla punta della spina e la paletta delle linee da collegare l'anello del tappo. Se le pale sono cablati in modo opposto, o si desidera cambiare tra operatori di destra e mancini, è possibile accendere Reverse ON per attivare le funzioni di pagaia. È inoltre possibile impostare questa modalità premendo semplicemente il paddle si desidera designare come paletta dei punti.

Paddle

Il menu Paddle consente di selezionare come funziona il paddle. Con l'opzione automatica, le funzioni keyer come un manipolatore giambico per l'utilizzo con un paddle a doppia leva. Come un manipolatore giambico, l'MFJ-464 ha tratto e punto i ricordi, per "squeeze keying", e funziona esattamente come gli altri keyer giambici, sia keyer autonomi e quelli costruiti in radio. Con l'opzione semi-automatica, il manipolatore può essere utilizzato con una chiave monocomando, con puntini generate automaticamente e linee formate manualmente dall'utente. Questo emula la funzione di un meccanico semiautomatico "baco". È inoltre possibile utilizzare questa unità con una chiave diritta o un bug, collegare la chiave diritta o bug a terra e la linea tratteggiata. Con l'opzione mano-chiave, entrambe le linee tratto e punto possono essere utilizzate per la connessione a un tasto verticale. Modalità hand-chiave avviso non può essere utilizzato per inserire messaggi o comandi di configurazione.

Nota: In modalità hand-chiave utilizzando la paletta, il MFJ-464 non visualizza il codice inviato o registrare nella memoria keyer. Inoltre, la differenza tra questo e il comando Handkey è che questo comando influisce paddle soltanto.

monitore

Il menu Monitor viene utilizzato per attivare l'altoparlante tono laterale e si spegne. Se il tono laterale è spento, sarà ancora giocare messaggi di comando e le informazioni di stato. Per

risparmiare energia, il manipolatore deve essere utilizzato con il monitor a favore del sidetone del rig.

Output

Il menu Output viene utilizzato per attivare o disattivare l'uscita keying on e off. Se l'uscita è spento, nessun segnale va alle uscite Keying o l'uscita PTT per consentire il funzionamento pratica. L'uscita è disabilitata temporaneamente durante messaggio stoccaggio della memoria, il funzionamento in modalità di comando, le informazioni di stato, e la configurazione keyer.

Coda

Il menu Coda viene utilizzato per attivare o disattivare la coda di messaggi on e off. Modalità Queue consente all'utente di caricare i messaggi in un buffer per giocare in sequenza. In modalità di coda, se si preme un pulsante di messaggio, mentre un messaggio è in riproduzione, che messaggio verrà riprodotto dopo il messaggio corrente è fatto. Quando la modalità di coda è spento, premendo un tasto messaggio interrompere qualsiasi messaggio in fase di riproduzione e riprodurre il nuovo messaggio. Quando è attivo, fino a otto presse pulsanti vengono memorizzate in ordine e eseguite in successione in quanto ogni messaggio viene completata.

Nota: La disattivazione della modalità di coda aumenta la dimensione del messaggio di stack a sette livelli di profondità utilizzati dal comando di chiamata incorporato

Utilizzando il MFJ-464 CW Reader

L'MFJ-464 è dotato di una CW Reader. The CW Reader sul MFJ-464 è un decoder di codice Morse che viene visualizzato su una due righe da 32 caratteri LCD (liquid crystal display). Può auto-monitorare CW fino a 99 WPM (parole al minuto), e dispone di un volatile, memoria buffer di ripetizione di 140 caratteri.

Il Reader sulle funzioni MFJ-464 in due modi diversi. Esso decodifica e visualizza il codice Morse inviato e il codice Morse in fase di ricezione. Il display LCD sul primo (superiore) linea il codice che viene inviato e il secondo (inferiore) riga il codice che è in fase di ricezione.

operazione

Collegare i cavi adatti dalla MFJ-464 per la radio. Se non si riesce a ricordare dove i cavi correttamente vanno, quindi vedere la sezione Pannello posteriore del manuale a pagina 3. Accendere il ricevitore e sintonizzarsi a trovare una, ben inviato segnali Morse chiaro. Quando hai trovato uno, accendere il MFJ-464. Se necessario, regolare il controllo del livello di ingresso della radio in modo che il LED Lock lampeggia. Ora sintonizzare il segnale di nuovo sulla vostra radio per regolare la sua frequenza (in base alla frequenza PLL) fino ad ottenere la massima risposta dal LED. Avanti, ruotare il comando del livello di ingresso della radio fino a quando il LED lampeggia in sincronia con il codice Morse. Attendere che lo schermo LCD per avviare la visualizzazione qualcosa che abbia un senso. Una volta rintracciato il segnale, leggere i messaggi che scorrono sullo schermo LCD. Ripetere questi passaggi un paio di volte per ottenere la migliore risposta.

IMPORTANTE: È possibile regolare il livello di ingresso e Tune il segnale direttamente sul MFJ-464. Tuttavia, si consiglia di fare queste regolazioni sulla radio e non sulla MFJ-464.

Modifica del livello di ingresso e il segnale di sintonia sulla MFJ-464 può causare problemi quando si cerca di ascoltare un altro segnale. Queste regolazioni sono molto più facili per fare la radio che sull'unità stessa.

Il lettore si blocca automaticamente e piste a bassa e ad alta velocità codice Morse, decodifica fino a 99 WPM. Quando l'unità è bloccata, il LED verde con la scritta LOCK si accende. La sua velocità iniziale di accensione di monitoraggio è di 20 WPM. Ci vorrà del tempo per tracciare un segnale in ingresso o di ri-tracciare un segnale estremamente lento dopo aver copiato uno veloce e viceversa. Se c'è un sacco di statica, ci vorrà del tempo per rintracciare segnali lenti. Questo perché la statica appare al lettore come alta velocità Morse.

Ci sono un sacco di codice sciatta in onda e la maggior parte dei computer non è in grado di leggere. Non aspettatevi il Reader di fare l'incredibile quando si tratta di copiare il codice Morse. Nulla può pulire e copiare un pugno sciatta, soprattutto con un segnale debole e un sacco di QRM / QRN (interferenze). Tuttavia, vi sarà molto contento quando la copia forte codice ben inviato - soprattutto quelli inviati con manipolatori elettronici. Codice Farnsworth * e codice ponderata estremamente negative saranno visualizzati con spazi tra ogni personaggio. Infine, i caratteri non validi vengono visualizzati come caratteri di blocco sullo schermo LCD e come spazi sul monitor del computer. Prosign (segni procedurali) sono racchiusi all'interno di "<" e ">", come <AR> e <SN>.

Utilizzando il MFJ-464 con un paddle

Inserire una leva paddle giambico o singolo nel jack di ingresso tasto della MFJ-464. Dovrebbero essere usati un jack stereo _ pollici e un cavo schermato a due conduttori. Se si utilizzano cavi schermati separati, i due schermi devono essere legati insieme e collegati a massa. Il filo dot deve essere collegato alla punta della spina e il filo cruscotto all'anello. Iniziare l'invio di codice utilizzando le palette. Se volete cambiare la velocità, tono laterale o il peso, consultare le sezioni relative a questi comandi.

Setup comandi

La pagaia giambico ha una caratteristica unica che la singola pala leva non ha. Si noti che le due pale sono indipendenti e possono essere pigiati. Sia il tratto e punto contatti toccare il telaio, quindi a terra. L'MFJ-464 rileva che questo accada e lo utilizza come una modalità di codifica a parte.

Keying Iambic ha due modalità: A e B. Quando una compressione viene rilasciato durante un elemento (punto o un trattino), giambico B aggiunge un elemento opposto. Un Iambic appena termina l'elemento in corso e non produce un elemento seguente alternate.

I ricordi tratto e punto rendono più facile l'invio. I ricordi consentono all'utente per digitare un punto prima del completamento di un trattino e viceversa. Questa funzione può essere controllata impostando il manipolatore alla velocità minima e toccando prima la leva trattino e poi la leva

punto prima del completamento del cruscotto. Il keyer fornirà sia il cruscotto e il punto. La memoria cruscotto può essere controllato in modo analogo. La funzione di inserimento di punti permette all'utente di inserire un punto toccando la leva dot tenendo la leva in plancia. La funzione di inserimento cruscotto consente all'utente di inserire un trattino tenendo la leva in dot. L'operazione giambico permette di inviare punti alternativi e linee quando entrambe le leve sono premute. La prima leva contattato determinerà se un punto o un trattino si verifica prima.

Nota: Si consiglia la modalità di Farnsworth essere disabilitata quando si invia con la pagaia. Quando la modalità è attivata Farnsworth, il paddle invierà il codice alla velocità Farnsworth, non la velocità generale.

memoria Messaggio

Per riprodurre un messaggio, premere e rilasciare il pulsante relativo messaggio MSG1 a MSG4. Il messaggio verrà riprodotto e inviato alla radio. Per salvare un messaggio in memoria, tenere premuto un tasto di messaggio per due secondi fino a quando il manipolatore gioca "GO" (dah-dah-dit-dah dah-dah) in codice Morse. È ora possibile immettere un messaggio utilizzando la pagaia.

Inizia keying il tuo messaggio. Come si mette in pausa dopo ogni parola, il keyer inserire una parola pausa. Se il keyer non riconosce il codice come un carattere valido, il manipolatore visualizza un carattere blocco e non verrà salvato quel personaggio. Continuare digitando il resto della parola.

Se si commette un errore nell'inserimento di una parola, è possibile eseguire il backup su di esso digitando in almeno 10 punti continui. Il keyer cancellerà la parola precedente. Inoltre, premere il pulsante Mode momentaneamente cancellerà l'ultimo carattere; premere e tenere premuto il pulsante Mode per due secondi si cancellerà l'ultima parola.

Al termine del messaggio, tenere premuto uno dei quattro pulsanti di messaggi per due secondi per terminare il vostro messaggio. Il keyer risponderà inviando un carattere di fine messaggio (di-dah-di-dah-dit) e inserire automaticamente "]" alla fine del messaggio.

Vedere la sezione "La Memoria" a pagina 35 per la spiegazione della memoria messaggio del MFJ-464 e come utilizzare i comandi integrati per migliorare il messaggio.

Utilizzando il MFJ-464 con una tastiera in modalità rapida

I menu in modalità rapida consentono di impostare il funzionamento della tastiera e comportamenti. Ci sono tre menu modalità rapida disposti in una struttura "wrap-around". Per accedere a questi menu rapido, premere e tenere premuti contemporaneamente i tasti modalità e MSG1 mentre si accende l'alimentazione. Il menu rapido che visualizza è quella che è stata usata l'ultima volta. Al termine, premere il pulsante Mode per passare alla modalità principale per il funzionamento normale.

All'interno di ogni menu rapido:

- Premere il pulsante Modalità per uscire dalla modalità rapida e passare alla modalità principale.
- Premere il pulsante Avanti per visualizzare il menu successivo rapido; premere il tasto Indietro per visualizzare il menu rapido precedente.
- Ruotare il controllo dial Imposta per attivare l'impostazione per quel menu rapido.

Keyboard Layout

Il menu Keyboard Layout impostare il tipo di tastiera da utilizzare. L'MFJ-464 può essere utilizzato sia con un Qwerty o una tastiera Dvorak.

Blocco Maiuscole

I Caps menu Blocco impostare il Caps di accensione lo stato di blocco della tastiera.

Operazione tastiera

Quando si collega in uno stile standard IBM AT tastiera, il manipolatore diventa un potente manipolatore tastiera. L'MFJ-464 utilizza i tasti delle lettere AZ, i tasti numerici 0-9, i tasti funzione F1-F12, la barra spaziatrice, i tasti freccia, e i caratteri di punteggiatura che hanno Morse equivalenti. Prosign sono stati assegnati ad alcuni degli altri caratteri di punteggiatura per il funzionamento veloce. Vedere l'appendice "Codice Morse Character Set" a pagina 43.

Il funzionamento della tastiera è semplice. Iniziare a digitare sulla tastiera. Caratteri digitati vengono inviati alla velocità codice del manipolatore. Se si verifica un errore di digitazione, il tasto BACK SPACE può essere premuto per cancellare l'ultimo carattere prima di inviarlo. Se si desidera eliminare tutto il testo nel buffer che non è ancora stato inviato, premere il tasto ESC. Premendo PAUSE durante la trasmissione si interrompe la riproduzione del testo tampone e consente l'ingresso con la pagaia; premere ESC una volta riprende la riproduzione del testo del buffer da dove è stato interrotto (premendo due volte ESC si interrompe la riproduzione del messaggio).

Quando si inserisce la velocità è maggiore della velocità di codice, personaggi cominciano a riempire un buffer di immissione. Il codice inviato alla radio e dall'altoparlante tono laterale rimarrà indietro la tipizzazione di ciascun carattere. Il più delle volte questo non sarà un problema. Solo per dattilografi molto veloci che inviano il codice lento sarà il tipo davanti BUFFER riempire in modo significativo. La dimensione massima del buffer di immissione è di 190 caratteri. Quando il buffer si riempie a 180 caratteri, il tono laterale sarà più alto. Questo è un segnale di rallentare la velocità di battitura, perché quando il buffer si riempie a 190 caratteri di ogni nuova pressione di un tasto sarà perso. E 'meglio non scrivere molto più velocemente di quanto la velocità del codice.

Caratteri trasmessi e memoria buffer possono essere monitorati utilizzando il display LCD sul MFJ-464. Questa lettura comprende due righe di testo, ciascuna contenente 16 caratteri. La riga superiore mostra i caratteri attualmente trasmessi. La linea di fondo normalmente mostra i caratteri

ricevuti. La linea di fondo può mostrare il contenuto della memoria buffer di immissione; questa linea buffer viene attivata e disattivata con il tasto STAMP. Si noti che i caratteri non ASCII, come ad esempio CTRL, ALT, SHIFT, ecc, vengono visualizzati come un carattere di blocco sulla linea del buffer.

Se si desidera inviare un prosign speciale, è possibile racchiudere in "<" e ">". Per fare un prosign speciale, iniziare la prosign con "<", digitare i caratteri del prosign, e terminare la prosign con

>". Ad esempio, per rendere i tipi di SN ProSign <SN>. Questo eliminerà gli spazi tra caratteri tra i personaggi che lo rendono un prosign. Qualsiasi prosign può essere fatto in questo modo, anche i prosign locali speciali. Un altro metodo è quello di racchiudere il prosign backslash come \ SN \. Un modo più semplice per inviare prosign speciale è premere il tasto ALT, digitare i caratteri del prosign, e quindi rilasciare il tasto ALT (questo metodo non funziona all'interno del programma terminale come il tasto ALT è riservato per altre funzioni).

Nota: La staffa ad angolo aperto "<" abilita la modalità prosign e la stretta parentesi angolare ">" disattiva la modalità prosign; mentre il backslash "\" alterna la modalità prosign on e off. Inoltre, premendo il tasto ALT attiva la modalità prosign e rilasciando lo disabilita. Uno spazio di parola disattiva anche la modalità prosign

Combinazioni di tasti della tastiera

Premere un tasto di modifica (CTRL, ALT o MAIUSC) in combinazione con un altro tasto per eseguire funzioni speciali o scorciatoie. Si noti che queste combinazioni di tasti non funzionano in modalità Terminal, perché questi tasti modificatori sono riservati per gli usi del computer.

Key	Normal	Shift	Alt	Ctrl
A	a	A	Custom Prosign	
B	b	B	Custom Prosign	
C	c	C	Custom Prosign	Set Character Space
D	d	D	Custom Prosign	Decrement Number
E	e	E	Custom Prosign	
F	f	F	Custom Prosign	Set Farnsworth
G	g	G	Custom Prosign	Set Word Space (Gap)
H	h	H	Custom Prosign	Hand Key
I	i	I	Custom Prosign	Set Iambic
J	j	J	Custom Prosign	Set Hang Time
K	k	K	Custom Prosign	Set Key Compensation
L	l	L	Custom Prosign	Set Key Delay (Lag)
M	m	M	Custom Prosign	Set Monitor
N	n	N	Custom Prosign	Set Number
O	o	O	Custom Prosign	Set Output
P	p	P	Custom Prosign	Set Paddle
Q	q	Q	Custom Prosign	Set Queue
R	r	R	Custom Prosign	
S	s	S	Custom Prosign	Set Speed
T	t	T	Custom Prosign	Set Tone
U	u	U	Custom Prosign	
V	v	V	Custom Prosign	Reverse
W	w	W	Custom Prosign	Set Weights
X	x	X	Custom Prosign	Carrier Tune (Xmit)
Y	y	Y	Custom Prosign	Pulse Tune

Z	z	Z	Custom Prosign	Set Zeroes & Nines
F1	Play Message 1			Program Message 1
F2	Play Message 2			Program Message 2
F3	Play Message 3			Program Message 3
F4	Play Message 4			Program Message 4
F5	Decrement Number			
F6	Increment Number			
F7	Repeat Reader Buffer			
F8	Freeze Reader Buffer			
F9	Get Quick Speed 1			Set Quick Speed 1
F10	Get Quick Speed 2			Set Quick Speed 2
F11	Get Quick Speed 3			Set Quick Speed 3
F12	Get Quick Speed 4			Set Quick Speed 4

Key	Normal	Shift	Alt	Ctrl
Jj LEFT	Decrease Setting	Tone -1 Step	Weight -1%	Speed -1 WPM
‡ RIGHT	Increase Setting	Tone +1 Step	Weight +1%	Speed +1 WPM
® DOWN	Decrease Setting	Tone -5 Step	Weight -5%	Speed -5 WPM
(UP	Increase Setting	Tone +5 Step	Weight +5%	Speed +5 WPM
ESC	Abort/Cancel/Exit			
BACK SPACE	Delete Character			Delete Word
ENTER	End Message			
PRINT SCREEN	Display Type Ahead Buffer			
SCROLL LOCK	Freeze Reader Buffer			
PAUSE	Pause			
~	Enter setup command mode			
\	Toggle prosign mode			
<	Decrease setting or enable prosign mode			
>	Increase setting or disable prosign mode			
[Use the close square bracket "]" to end message allowing carriage returns in messages			
]	End message if selected by the open square bracket "["			

Nota: Il ((UP), ® (DOWN), Jj (LEFT), e ‡ (DESTRA) tasti sono indicati come i tasti freccia in questo manuale

Comandi di installazione

Premere il tasto tilde "~" per entrare in modalità di comando e il keyer risponde con "CO" (dah-di-dah-dit-dah dah-dah). Immettere un comando setup. Se il comando non è valido quindi il tasto elettronico invia un carattere errore (di-di-di-di-di-di-di-dit) e riportare il keyer in modalità normale. Se l'utente desidera ri-tentativo di modificare le caratteristiche utilizzando la modalità di comando, deve rientrare in modalità comandi premendo il tasto "~" chiave di nuovo. Se si entra in modalità di comando accidentalmente, premere il tasto ESC per uscire. In qualsiasi momento, premere INVIO per accettare e uscire o premere ESC per annullare e uscire. In alternativa, premendo CTRL + tasto per inserire direttamente il modo di comando; cioè, CTRL + S è uguale a "~ S". Per eseguire questa azione, tenere premuto il tasto CTRL, premere un tasto lettera B alla Z,

e quindi rilasciare il tasto CTRL. Consultare l'appendice "Comandi di configurazione" a pagina 46 per una tabella di questi comandi.

C # Character - aumenta lo spazio tra caratteri con # intra-caratteri standard

spazi, dove # è una singola cifra da 0 a 9. In questo modo il solito lungo tre unità di spazio tra caratteri lunghe fino a 12 unità. Nota lo spazio tra caratteri è sempre almeno quattro unità più breve spazio di parola. Pertanto, potrebbe essere necessario aumentare la spaziatura tra parole prima di regolare lo spazio carattere.

Premere sinistra o in basso per diminuire o premere DESTRA o UP per aumentare la spaziatura dei caratteri, oppure inserire una cifra da 0 a 9 per impostare la spaziatura dei caratteri. Premere ENTER per accettare e uscire, oppure premere ESC per annullare e uscire.

D Decremento - diminuisce il numero di serie di uno, di fatto annullando l'incremento automatico applicato l'ultima volta che ha giocato da un messaggio. La funzione di decremento ospita re-invio l'ultimo numero di serie, in quanto potrebbe essere necessario quando è richiesta una ripetizione di uno scambio contest, o annullare lo scambio con una stazione che ha dimostrato di essere una "vittima". L'unità eco di una "D" (dah-didit) per ogni numero corrispondente decremento. Diminuire il numero di serie 0001 passa al 9999, perché il numero 0000 non viene utilizzato.

F ## Farnsworth - utilizza per attivare la modalità Farnsworth e spaziatura.

Spaziatura Farnsworth aggiunge più tempo tra i caratteri di rallentare la velocità di trasmissione complessiva. Il vantaggio di questo è che, ascoltando i caratteri inviati ad una velocità più veloce, si impara a riconoscere ogni carattere con il suo ritmo caratteristico, piuttosto che cercare di "contare dit". Questo ti aiuta molto a copiare il codice Morse a velocità più elevate. La velocità Farnsworth, tuttavia, deve essere superiore alla velocità complessiva. Impostazione ## a 00 o inferiore o uguale alla velocità complessiva disabilita modalità Farnsworth.

Premere sinistra o in basso per diminuire o premere DESTRA o UP per aumentare la velocità, oppure inserire due cifre da 10 a 99 per impostare la velocità di Farnsworth o 00 per disattivare la modalità Farnsworth. Premere ENTER per accettare e uscire, o premere ESC per annullare e uscire

Nota: Si consiglia la modalità di Farnsworth essere disabilitata quando si invia con la pagaia. Quando la modalità è attivata Farnsworth, il paddle invierà il codice alla velocità Farnsworth, non la velocità generale.

G # Gap (spazio word) - aumenta lo spazio di parola con # spazi intra-caratteri standard, dove # è una singola cifra da 0 a 9. In questo modo il solito lungo sette unità parola spazio lungo fino a 16 unità. Nota lo spazio parola è sempre almeno quattro unità più lungo dello spazio tra caratteri.

Premere sinistra o in basso per diminuire o premere DESTRA o UP per aumentare la spaziatura tra parole, oppure inserire una cifra da 0 a 9 per impostare la spaziatura tra

parole. Premere ENTER per accettare e uscire, oppure premere ESC per annullare e uscire.

H chiave mano - entra in modalità chiave mano per utilizzare il tasto SPACE come tasto mano (diritto).

Il keyer risponde con "HK" (di-di-di-dit-dah di-dah). Punti e le linee sono realizzate manualmente utilizzando la barra spaziatrice sulla tastiera. Cioè, keying segue la chiusura del punto o un trattino paddle o il tasto SPACE, consentendo codice inviato mano. Operazione keyer normale viene recuperato dalla spremitura entrambe le piastre o premendo il tasto ESC.

I # Iambic - Abilita una giambico o in modalità B dove # rappresenta A o B, o disabilita giambicooperazione con # = N. Il keyer risponderà con "A" (di-dah), "B" (dah-di-di-dit), o "OFF" (dah-dah-dah di-di-dah-dit di-di-dah-dit). Premere ESC per annullare e uscire.

J ##### PTT blocco tempo- imposta il PTT (push-to-talk) appendere il tempo di ##### millisecondi dov ##### Rappresenta quattro cifre nella gamma di 0001 a 9999. Questo controlla il tempo tra quando CW è terminato e quando il PTT sarà de-assert. È possibile regolare questo a proprio piacimento per on-the-air di invio. Premere sinistra o in basso per diminuire o premere DESTRA o UP per aumentare il tempo di blocco, oppure inserire fino a quattro cifre 0.001-9.999 per impostare il tempo di blocco. Premere ENTER per accettare e uscire, oppure premere ESC per annullare e uscire.

K ## compensazione Keying - imposta la compensazione codifica a ## millisecondi, dove ## rappresenta due cifre nella gamma di 00 a 25. Alcune radio hanno un ritardo chiave di 5 ms o più. Inserendo K05, il manipolatore aggiungerà 5 ms per i punti e le linee e sottrarre 5 ms dagli spazi intra-caratteri. Sebbene simile all'aumento di peso, questa regolazione è indipendente dalla velocità. Questa impostazione viene utilizzata principalmente per correggere la distorsione calettamento da alcuni ricetrasmittitori e per eliminare i problemi con un ritardo tasto del trasmettitore. Premere sinistra o in basso per diminuire o premere DESTRA o UP per aumentare la compensazione, o inserire fino a due cifre 00-25 per impostare il tempo di compensazione. Premere ENTER per accettare e uscire, oppure premere ESC per annullare e uscire.

L ## Lag (keying ritardo) - imposta il ritardo di codifica a ## millisecondi, dove ## rappresenta due cifre nella gamma di 00 a 20. Questa impostazione viene utilizzata principalmente per ospitare ritardo d'intervento in alcuni impostazione stazione. Esso viene utilizzato in combinazione con la linea PTT di ritardare l'uscita keying finché tutta la commutazione è terminata; cioè, l'uscita keying è rimasta indietro rispetto alla audio nota laterale e l'uscita PTT. Questo controlla il tempo tra quando PTT è asserito e quando CW comincerà.

Premere SINISTRA o in basso per diminuire o premere DESTRA o UP per aumentare il ritardo, o inserire fino a due cifre 00-20 per impostare il tempo di ritardo. Premere ENTER per accettare e uscire, oppure premere ESC per annullare e uscire.

M # Monitor - consente (# = Y) o disabilita (# = N) il monitor tono laterale, o alterna il Monitor sidetone o disattiva senza il #. Se il tono laterale è spento, sarà ancora giocare messaggi di comando e le informazioni di stato. Per risparmiare energia, il manipolatore deve essere utilizzato con il monitor a favore del sidetone del rig.
Per cambiare tipo di modalità Monitor "~ M" seguito da "Y" per il "N" per off, o ENTER per passare. Il keyer risponderà con "ON" o "OFF". Premere ESC o qualsiasi altro tasto per annullare e uscire.

N ##### Number - imposta il numero di serie. Il numero di serie può essere impostato 0.000-9.999 (0000 verrà convertito in 0001). Inserisci fino a quattro cifre per impostare il numero di serie attuale e premere Invio per accettare e uscire, o premere ESC per annullare e uscire.

O # Output - abilita (# = Y) o disabilita (# = N) l'uscita keying, o alterna il keying uscita o disattiva senza #. Se l'uscita è spento, nessun segnale va alle uscite Keying o l'uscita PTT per consentire il funzionamento pratica. L'uscita è disabilitata temporaneamente durante messaggio stoccaggio della memoria, il funzionamento in modalità di comando, le informazioni di stato, e la configurazione keyer.
Per cambiare il tipo di uscita modalità "~ O" seguito da "Y" per il "N" per off, o ENTER per passare. Il keyer risponderà con "ON" o "OFF". Premere ESC o qualsiasi altro tasto per annullare e uscire.

P # Paddle - seleziona la modalità di paddle automatici (# = A), semi-automatici (bug, # = S) o mano-key mode (# = H). Con l'opzione automatica, le funzioni keyer come un manipolatore giambico per l'utilizzo con un paddle a doppia leva. Come un manipolatore giambico, l'MFJ-464 dispone di punti e ricordi dash per "Squeeze digitando" e funziona appena ad altri keyer giambici, sia keyer autonomi e quelli costruiti in radio. Con semi-automatica, il manipolatore può essere utilizzato con una chiave monocomando, con puntini generate automaticamente e linee formate manualmente dall'utente. Questo emula la funzione di un meccanico semiautomatico "baco". È inoltre possibile utilizzare questa unità con una chiave diritta o un bug, collegare la chiave diritta o bug a terra e la linea tratteggiata. Con l'opzione mano-chiave, entrambe le linee tratto e punto possono essere utilizzate per la connessione a un tasto verticale. Modalità hand-chiave avviso non può essere utilizzato per inserire messaggi o comandi.

Nota: In modalità hand-chiave utilizzando la paletta, il MFJ-464 non visualizza il codice inviato o registrare nella memoria keyer. Inoltre, la differenza tra questo e il comando chiave a mano è che questo comando riguarda la pagaia unico.

Q # Queue - abilita (# = Y) o disabilita (# = N) la coda di messaggi, o alterna il messaggio

coda o disattivare senza il #. Modalità Queue consente all'utente di caricare i messaggi in un buffer per giocare in sequenza. In modalità di coda, se si preme un pulsante di messaggio, mentre un messaggio è in riproduzione, che messaggio verrà riprodotto dopo il messaggio corrente è fatto. Quando la modalità di coda è spento, premendo un tasto messaggio interrompere qualsiasi messaggio in fase di riproduzione e riprodurre il nuovo messaggio. Quando è attivo, fino a otto presse pulsanti vengono memorizzate in ordine e eseguite in successione in quanto ogni messaggio viene completata.

Per cambiare Queue tipo di modalità "~ Q" seguito da "Y" per il "N" per off, o ENTER per passare. Il keyer risponderà con "ON" o "OFF". Premere ESC o qualsiasi altro tasto per annullare e uscire.

Nota: La disattivazione della modalità di coda aumenta la dimensione del messaggio di stack a sette livelli di profondità utilizzati dal comando di chiamata incorporato

S ## Speed - imposta la velocità codice globale di ## WPM, dove ## rappresenta due cifre nel gamma di 05 a 99. Con velocità "complessivo", si intende la velocità con cui le parole o gruppi vengono inviati. A "parola" è definito come 50 unità di tempo, e la parola "PARIS" è esattamente 50 unità di lunghezza. Pertanto, se "PARIS" è inviato 13 volte in un minuto, la velocità di trasmissione è di 13 parole al minuto.

Temporizzazione codice Morse standard definisce una dit come una unità di tempo e un dah come tre unità di tempo. All'interno di ogni personaggio, c'è una unità tra elementi (punti e linee). Tre unità separano caratteri e sette unità parole separate. Spaziatura Farnsworth (vedi sopra) aumenterà la quantità di tempo tra i caratteri e parole. Si noti che l'impostazione della velocità generale maggiore o uguale alla velocità Farnsworth disabiliterà spaziatura Farnsworth.

Premere sinistra o in basso per diminuire o premere DESTRA o UP per aumentare la velocità di codice, o inserire fino a due cifre 05-99 per impostare la velocità del codice. Premere ENTER per accettare e uscire, oppure premere ESC per accettare e uscire.

T ## Tone - imposta la frequenza di tono laterale a circa ## 0 Hz, dove ## rappresenta due cifre nella gamma da 30 a 99. L'MFJ-464 presenta liscia, audio pulito, con uscita sinusoidale, invece della dura audio onda quadra utilizzato da molti altri keyer. Inoltre, l'MFJ-464 produce ogni dit e dah con una crescita e decadimento tempo di circa cinque millisecondi, evitando i "picchi" che causano scatti chiave di distrazione. Audio del MFJ-464 suona come quello di un buon ricetrasmittitore CW.

Notare una serie alternata di punti e trattini vengono inviati al monitor tono laterale per facilitare l'impostazione della frequenza di tono laterale desiderata. Premere sinistra o in basso per diminuire o premere DESTRA o UP per aumentare la frequenza di tono, o inserire due cifre 30-99 per impostare la frequenza di tono. Premere ENTER per accettare e uscire, oppure premere ESC per annullare e uscire.

V REVERSE - inverte il senso di tratto e punto pagaie. Quando si usano le piastre, i

MFJ-464 prevede normalmente la paletta dei punti da collegare alla punta della spina e la paletta delle linee da collegare l'anello del tappo. Se le pale sono cablati in modo opposto, o si desidera cambiare tra operatori di destra e mancini, è possibile invertire le pagaie.

W ## Peso - imposta il codice di ponderazione di ## per cento, dove ## rappresenta due cifre nell'intervallo da 25 a 75. Il peso è il ciclo di lavoro di una stringa continua di punti, dove il 50% per il codice perfetto. Un peso maggiore produce un suono più pesante e un peso inferiore provoca caratteri suono più leggero.

Un alternarsi punto / linea è prodotta per aiutare a cambiare il peso. Premere sinistra o in basso per diminuire o premere DESTRA o UP per aumentare il peso, o inserire due cifre dal 25 al 75 per impostare il peso. Premere ENTER per accettare e uscire, oppure premere ESC per annullare e uscire.

X mit (carrier tune) - dà continuo premuto il tasto per la regolazione del trasmettitore o antenna tuner. Premere un tasto qualsiasi per uscire e liberare la linea chiave.

Z ### Zero e nove - imposta il modo zeri e nove nel numero di serie vengono inviati. il primo # Imposta se inviare gli zeri iniziali come "0", "O", "T" o per niente (# = "N"). Il secondo set # se gli altri zeri vengono inviati come "0", "O" o "T". L'ultima # imposta se i nove vengono inviati come "9" o "N". Ad esempio, "ZO09" invierà gli zeri iniziali come "O" (dah-dah-dah), gli altri zeri come "0" (dah-dah-dah-dah-dah), e le nove, come "9" (dah-dah-dah-dah-dit).

Riproduzione messaggio - giocare messaggio #, dove # è il numero di messaggio 1 a 4. In alternativa, premere F1 a F4 per riprodurre il messaggio corrispondente.

> # Salva messaggio - salva un messaggio nella memoria keyer #, dove # è il messaggio numero 1 a 4. In alternativa, premere CTRL + F1 per CTRL + F4 per salvare i messaggi.

<# Visualizza messaggio - vista messaggio #, dove # è il numero del messaggio da 1 a 4.

memoria Messaggio

Con la tastiera, è possibile riprodurre o salvare i messaggi utilizzando i tasti funzione della tastiera. Per riprodurre un messaggio, premere qualsiasi funzione tastiera tasto F1 a F4. Il messaggio verrà riprodotto e inviato alla radio. Premere CTRL + tasti freccia per cambiare la velocità generale al volo, premere ALT + tasti freccia per modificare il peso al volo, e premere MAIUSC + tasti freccia per cambiare il tono al volo.

Per salvare un messaggio in memoria, tenere premuto il tasto CTRL, premere il tasto funzione della tastiera F1 a F4, e quindi rilasciare il tasto CTRL (questa è indicata come CTRL + Fn). Il keyer risponderà con "GO" (dah-dah-dit-dah dah-dah). Ora un messaggio può essere digitato nella memoria.

Inizia a digitare nel messaggio premendo la barra spazio tra le parole. Il tasto elettronico fa eco ogni carattere come viene digitato. Premere il tasto BACK SPACE per cancellare l'ultimo carattere. In modalità di programmazione messaggio solo, premere CTRL + BACK SPACE per cancellare l'ultima parola.

Al termine del messaggio, premere INVIO per terminare il vostro messaggio. Il keyer risponderà inviando un carattere di fine messaggio (di-dah-di-dah-dit) e salvare il messaggio. Si inserirà automaticamente "]" alla fine del messaggio.

Se accidentalmente si immette "[" durante il messaggio, si dovrà usare "]" per terminare il vostro messaggio - questo permette ritorni a capo (prodotte da ENTER) nel messaggio. La parentesi quadra aperta "[" dice al keyer di sostituire il tasto ENTER con la stretta parentesi quadra "]", come il tasto di fine-di-messaggio.

Vedere la sezione "La Memoria" a pagina 35 per la spiegazione della memoria messaggio del MFJ-464 e come utilizzare i comandi integrati per migliorare il messaggio.

costi rapide

Ci sono quattro memorie pre-impostate per memorizzare la velocità generale, quindi la velocità possono essere rapidamente modificati durante uno scambio. Questo funziona in modo simile alle memorie delle stazioni preimpostate della vostra autoradio. Per memorizzare la velocità generale di corrente in una di queste memorie pre-impostate, premere CTRL + F9 per CTRL + F12. Per richiamare una velocità pre-impostata da utilizzare come velocità corrente, premere F9 a F12.

Utilizzando il MFJ-464 con un programma terminale

La modalità Keyer Terminal consente a un computer di parlare con il MFJ-464. Tutto il codice inviato dalla pala e la tastiera fa eco al Terminal manipolatore. Tutti i comandi sono accessibili attraverso il Terminal manipolatore.

Il computer avrà bisogno di un programma terminale per parlare con il manipolatore. Il programma dovrebbe essere in grado di caricare e scaricare file di testo ASCII. Ogni buon programma terminale commerciale o freeware dovrebbe essere soddisfacente per l'utilizzo con questo manipolatore.

Dopo aver collegato il MFJ-464 alla porta seriale del computer con il cavo corretto, accendere il computer e caricare il programma terminale. Impostare la velocità di trasmissione di 9600, bit di dati a 8, la parità a nessuno, e bit di stop a 1. Inoltre, impostare il controllo del flusso di Xon / Xoff. Ora accendere il MFJ-464. Si dovrebbe scrivere qualcosa sul computer. Qualunque cosa si digita dovrebbe apparire sul display LCD, il che dimostra che tutto funzioni correttamente tra il computer e il manipolatore. Se non lo fai, ricontrollare il programma terminale e cavo seriale.

Siete pronti per l'invio con il manipolatore. Per effettuare una prosign speciale con il terminale manipolatore, iniziare

la prosign con "<" e terminare la prosign con ">". Ad esempio, per rendere i tipi di SN ProSign <SN>. Questo eliminerà gli spazi tra caratteri tra i personaggi che lo rendono un prosign. Qualsiasi prosign può essere fatto in questo modo, anche i prosign locali speciali. Un altro metodo è quello di racchiudere il prosign backslash come \ SN \.

Nota: La staffa ad angolo aperto "<" abilita la modalità prosign e la stretta parentesi angolare ">" disattiva la modalità prosign; mentre il backslash "\" alterna la modalità prosign on e off. Uno spazio di parola disattiva anche la modalità prosign

Suggerimento: Tutti i tasti e i comandi del Terminale manipolatore può essere utilizzato anche tramite la tastiera

Comandi di installazione

Premere il tasto tilde "~" per entrare in modalità di comando e il keyer risponde con "CO" (dah-di-dah-dit-dah dah-dah). Immettere un comando setup. Se il comando non è valido quindi il tasto elettronico invia un carattere errore (di-di-di-di-di-di-di-dit) e riportare il keyer in modalità normale. Se l'utente desidera ri-tentativo di modificare le caratteristiche utilizzando la modalità di comando, deve rientrare in modalità comandi premendo il tasto "~" chiave di nuovo. Se si entra in modalità di comando accidentalmente, premere il tasto ESC in qualsiasi momento per uscire. In qualsiasi momento, premere INVIO per accettare o ESC per annullare. Consultare l'appendice "Comandi di configurazione" a pagina 46 per una tabella di questi comandi.

C # Character spazio - aumenta lo spazio tra caratteri con # intra-caratteri standard spazi, dove # è una singola cifra da 0 a 9. In questo modo il solito lungo tre unità di spazio tra caratteri lunghe fino a 12 unità. Nota lo spazio tra caratteri è sempre almeno quattro unità più breve spazio di parola. Pertanto, potrebbe essere necessario aumentare la spaziatura tra parole prima di regolare lo spazio carattere.

Premere il pulsante "<" o ">" per diminuire o aumentare la spaziatura dei caratteri, oppure inserire una cifra da 0 a 9 per impostare la spaziatura dei caratteri. Premere ENTER per accettare e uscire, oppure premere ESC per annullare e uscire.

D Decremento - diminuisce il numero di serie di uno, di fatto annullando la incremento automatico applicato l'ultima volta che ha giocato da un messaggio. La funzione di decremento ospita re-invio l'ultimo numero di serie, in quanto potrebbe essere necessario quando è richiesta una ripetizione di uno scambio contest, o annullare lo scambio con una stazione che ha dimostrato di essere una "vittima". L'unità eco di una "D" (dah-di-dit) per ogni numero corrispondente decremento. Diminuire il numero di serie 0001 passa al 9999, perché il numero 0000 non viene utilizzato.

F ### Farnsworth - utilizza per attivare la modalità Farnsworth e spaziatura. Spaziatura Farnsworth aggiunge più tempo tra i caratteri di rallentare la velocità di trasmissione complessiva. Il vantaggio di questo è che, ascoltando i caratteri inviati ad una velocità più veloce, si impara a riconoscere ogni carattere con il suo ritmo caratteristico, piuttosto che cercare di "contare dit". Questo ti aiuta molto a copiare il codice Morse a velocità più elevate. La velocità Farnsworth, tuttavia, deve essere superiore alla velocità complessiva.

Impostazione ## a 00 o inferiore o uguale alla velocità complessiva disabilita modalità Farnsworth.

Premere il pulsante "<" o ">" per diminuire o aumentare la velocità, oppure inserire due cifre da 10 a 99 per impostare la velocità di Farnsworth o 00 per disattivare la modalità Farnsworth. Premere ENTER per accettare e uscire, o premere ESC per annullare e uscire.

Nota: Si consiglia la modalità di Farnsworth essere disabilitata quando si invia con la pagaia. Quando la modalità è attivata Farnsworth, il paddle invierà il codice alla velocità Farnsworth, non la velocità generale

G # Gap (spazio word) - aumenta lo spazio di parola con # spazi intra-caratteri standard, dove # è una singola cifra da 0 a 9. In questo modo il solito lungo sette unità parola spazio lungo fino a 16 unità. Nota lo spazio parola è sempre almeno quattro unità più lungo dello spazio tra caratteri.

Premere il pulsante "<" o ">" per diminuire o aumentare la spaziatura di parola, o inserire una cifra da 0 a 9 per impostare la spaziatura tra parole. Premere ENTER per accettare e uscire, oppure premere ESC per annullare e uscire.

H chiave mano - entra in modalità chiave mano per utilizzare il tasto SPACE come tasto mano (diritto).

Il keyer risponde con "HK" (di-di-di-dit-dah di-dah). Punti e le linee sono realizzate manualmente utilizzando la barra spaziatrice sulla tastiera. Cioè, keying segue la chiusura del punto o un trattino paddle o il tasto SPACE, consentendo codice inviato mano. Operazione keyer normale viene recuperato dalla spremitura entrambe le piastre o premendo il tasto ESC.

Tip: La barra di spazio sul terminale manipolatore non funziona correttamente in modalità mano-chiave, a causa del ritardo di ripetizione della tastiera del computer

I # Iambic - Abilita una giambico o in modalità B dove # rappresenta A o B, o disabilita giambico

operazione con # = N. Il keyer risponderà con "A" (di-dah), "B" (dah-di-di-dit), o "OFF" (dah-dah-dah di-di-dah-dit di-di-dah-dit). Premere ESC per annullare e uscire.

J ##### PTT blocco tempo- imposta il PTT (push-to-talk) appendere il tempo di ##### millisecondi, dove

Rappresenta quattro cifre nella gamma di 0001 a 9999. Questo controlla il tempo tra quando CW è terminato e quando il PTT sarà de-assert. È possibile regolare questo a proprio piacimento per on-the-air di invio.

Premere il pulsante "<" o ">" per aumentare o diminuire il tempo di blocco, oppure immettere fino a quattro cifre 0001-9999 per impostare il tempo di blocco. Premere ENTER per accettare e uscire, oppure premere ESC per annullare e uscire.

K## compensazione Keying - imposta la compensazione codifica a ## millisecondi, dove ##

rappresenta due cifre nella gamma di 00 a 25. Alcune radio hanno un ritardo chiave di 5 ms o più. Inserendo K05, il manipolatore aggiungerà 5 ms per i punti e le linee e sottrarre 5 ms dagli spazi intra-caratteri. Sebbene simile all'aumento di peso, questa regolazione è indipendente dalla velocità. Questa impostazione viene utilizzata principalmente per correggere la distorsione calettamento da alcuni

- L ##** Lag (keying ritardo) - imposta il ritardo di codifica a ## millisecondi, dove ## rappresenta due cifre nella gamma di 00 a 20. Questa impostazione viene utilizzata principalmente per ospitare ritardo d'intervento in alcuni impostazione stazione. Esso viene utilizzato in combinazione con la linea PTT di ritardare l'uscita keying finché tutta la commutazione è terminata; cioè, l'uscita keying è rimasta indietro rispetto alla audio nota laterale e l'uscita PTT. Questo controlla il tempo tra quando PTT è asserito e quando CW comincerà. Premere il pulsante "<" o ">" per diminuire o aumentare il ritardo, o immettere fino a due cifre 00-20 per impostare il tempo di ritardo. Premere ENTER per accettare e uscire, oppure premere ESC per annullare e uscire.
- M #** Monitor - consente (# = Y) o disabilita (# = N) il monitor tono laterale, o alterna il Monitor sidetone o disattivare senza il #. Se il tono laterale è spento, sarà ancora giocare messaggi di comando e le informazioni di stato. Per risparmiare energia, il manipolatore deve essere utilizzato con il monitor a favore del sidetone del rig. Per cambiare tipo di modalità Monitor "~ M" seguito da "Y 'per il" N "per off, o ENTER per passare. Il keyer risponderà con "ON" o "OFF". Premere ESC o qualsiasi altro tasto per annullare e uscire.
- N #####** Number - imposta il numero di serie. Il numero di serie può essere impostato 0.000-9.999 (0000 verrà convertito in 0001). Inserisci fino a quattro cifre per impostare il numero di serie attuale e premere Invio per accettare e uscire, o premere ESC per annullare e uscire.
- O #** Output - abilita (# = Y) o disabilita (# = N) l'uscita keying, o alterna il keying uscita o disattivare senza #. Se l'uscita è spento, nessun segnale va alle uscite Keying o l'uscita PTT per consentire il funzionamento pratica. L'uscita è disabilitata temporaneamente durante messaggio stoccaggio della memoria, il funzionamento in modalità di comando, le informazioni di stato, e la configurazione keyer. Per modificare la modalità di uscita di tipo "LO", seguito da "Y 'per il" N "per off, o ENTER per passare. Il keyer risponderà con "ON" o "OFF". Premere ESC o qualsiasi altro tasto per annullare e uscire.

P # Paddle - seleziona la modalità di paddle automatici (# = A), semi-automatici (bug, # = S) o mano-key mode (# = H). Con l'opzione automatica, le funzioni keyer come un manipolatore giambico per l'utilizzo con un paddle a doppia leva. Come un manipolatore giambico, l'MFJ-464 dispone di punti e ricordi dash per "Squeeze digitando" e funziona appena ad altri keyer giambici, sia keyer autonomi e quelli costruiti in radio. Con semi-automatica, il manipolatore può essere utilizzato con una chiave monocomando, con puntini generate automaticamente e linee formate manualmente dall'utente. Questo emula la funzione di un meccanico semiautomatico "baco". È inoltre possibile utilizzare questa unità con una chiave diritta o un bug, collegare la chiave diritta o bug a terra e la linea tratteggiata. Con l'opzione mano-chiave, entrambe le linee tratto e punto possono essere utilizzate per la connessione a un tasto verticale. Modalità hand-chiave avviso non può

Nota: In modalità hand-chiave utilizzando la paletta, il MFJ-464 non visualizza il codice inviato o registrare nella memoria keyer. Inoltre, la differenza tra questo e il comando chiave a mano è che questo comando riguarda la pagia unico.

Q# abilita (# = Y) o disabilita (# = N) la coda di messaggi, o alterna il messaggio coda o disattivare senza il #. Modalità Queue consente all'utente di caricare i messaggi in un buffer per giocare in sequenza. In modalità di coda, se si preme un pulsante di messaggio, mentre un messaggio è in riproduzione, che messaggio verrà riprodotto dopo il messaggio corrente è fatto. Quando la modalità di coda è spento, premendo un tasto messaggio interrompere qualsiasi messaggio in fase di riproduzione e riprodurre il nuovo messaggio. Quando è attivo, fino a otto presse pulsanti vengono memorizzate in ordine e eseguite in successione in quanto ogni messaggio viene completata. Per cambiare Queue tipo di modalità "LQ" seguito da "Y" per il "N" per off, o ENTER per passare. Il keyer risponderà con "ON" o "OFF". Premere ESC o qualsiasi altro tasto per annullare e uscire.

Nota: La disattivazione della modalità di coda aumenta la dimensione del messaggio di stack a sette livelli di profondità utilizzati dal comando di chiamata incorporato.

Speed - imposta la velocità codice globale di ## WPM, dove ## rappresenta due cifre nel gamma di 05 a 99. Con velocità "complessivo", si intende la velocità con cui le parole o gruppi vengono inviati. A "parola" è definito come 50 unità di tempo, e la parola "PARIS" è esattamente 50 unità di lunghezza. Pertanto, se "PARIS" è inviato 13 volte in un minuto, la velocità di trasmissione è di 13 parole al minuto. Temporizzazione codice Morse standard definisce una dit come una unità di tempo e un dah come tre unità di tempo. All'interno di ogni personaggio, c'è una unità tra elementi (punti e linee). Tre unità separano caratteri e sette unità parole separate. Spaziatura Farnsworth (vedi sopra) aumenterà la quantità di tempo tra i caratteri e parole. notare che

impostare la velocità generale maggiore o uguale alla velocità Farnsworth disabiliterà spaziatura Farnsworth.

Premere il pulsante "<" o ">" per diminuire o aumentare la velocità, oppure immettere fino a due cifre 05-99 per impostare la velocità del codice. Premere ENTER per accettare e uscire, oppure premere ESC per accettare e uscire.

- T ##** Tone - imposta la frequenza di tono laterale a circa ## 0 Hz, dove ## rappresenta due cifre nella gamma da 30 a 99. L'MFJ-464 presenta liscia, audio pulito, con uscita sinusoidale, invece della dura audio onda quadra utilizzato da molti altri keyer. Inoltre, l'MFJ-464 produce ogni dit e dah con una crescita e decadimento tempo di circa 5 millisecondi, evitando i "picchi" che causano scatti chiave di distrazione. Audio del MFJ-464 suona come quello di un buon ricetrasmittitore CW.
- Notare una serie alternata di punti e trattini vengono inviati al monitor tono laterale per facilitare l'impostazione della frequenza di tono laterale desiderata. Premere il pulsante "<" o ">" per diminuire o aumentare la frequenza di tono, oppure inserire due cifre 30-99 per impostare la frequenza di tono. Premere ENTER per accettare e uscire, oppure premere ESC per annullare e uscire.
- V** REVERSE - inverte il senso di tratto e punto pagaie. Quando si usano le piastre, i MFJ-464 prevede normalmente la paletta dei punti da collegare alla punta della spina e la paletta delle linee da collegare l'anello del tappo. Se le pale sono cablati in modo opposto, o si desidera cambiare tra operatori di destra e mancini, è possibile invertire le pagaie.
- W ##** Peso - imposta il codice di ponderazione di ## per cento, dove ## rappresenta due cifre nell'intervallo da 25 a 75. Il peso è il ciclo di lavoro di una stringa continua di punti, dove il 50% per il codice perfetto. Un peso maggiore produce un suono più pesante e un peso inferiore provoca caratteri suono più leggero.
- Un alternarsi punto / linea è prodotta per aiutare a cambiare il peso. Premere il tasto "<" o ">" per cambiare il peso, o inserire due cifre dal 25 al 75 per impostare il peso. Premere ENTER per accettare e uscire, oppure premere ESC per annullare e uscire.
- X** Xmit (carrier tune) - dà continuo premuto il tasto per la regolazione del trasmettitore o Antenna tuner. Premere un tasto qualsiasi per uscire e liberare la linea chiave.
- Y** Pulse tune - dà impulsi regolabili in continuo per la regolazione del trasmettitore o antenna tuner. Premere MSG1 e pulsanti msg2 per cambiare la velocità nel range di 50-99 WPM. Premere MSG3 e pulsanti MSG4 per cambiare il peso (duty cycle) nella gamma di 1% al 35%. Premere ESC per uscire e rilasciare la linea chiave.
- Z####** Zero e nove - imposta il modo zeri e nove nel numero di serie vengono inviati. il primo # Imposta se inviare gli zeri iniziali come "0", "O", "T" o per niente (# = "N"). Il secondo set # se gli altri zeri vengono inviati come "0", "O" o "T". L'ultima # imposta se i nove vengono inviati come "9" o "N". Ad esempio, "ZO09" invierà gli zeri iniziali come "O" (dah-dah-dah), gli altri zeri come "0" (dah-dah-dah-dah-dah), e le nove, come "9" (dah-dah-dah-dah-dit).

- # Riproduzione messaggio - un messaggio gioco #, dove # è il numero del messaggio da 1 a 4
- > # Salva messaggio - salva un messaggio nella memoria keyer #, dove # è il messaggio numero da 1 a 4.
- <# Visualizza messaggio - vista messaggio #, dove # è il numero del messaggio da 1 a 4.

memoria Messaggio

Per riprodurre un messaggio in modalità terminale, digitare ~ # dove # è il numero di messaggio 1 a 4. Il messaggio viene inviato a radio e eco al terminale.

Ci sono due modi diversi per salvare un messaggio nel terminale keyer. È possibile digitare un messaggio manualmente o caricare il messaggio che si è salvato in un file di testo. Per salvare un messaggio, tipo ~> # dove # è il numero di messaggio seguito dal contenuto del messaggio. Inizia a digitare nel messaggio premendo la barra spazio tra le parole. Il tasto elettronico fa eco ogni carattere come viene digitato. Premere il tasto BACK SPACE per cancellare l'ultimo carattere. Al termine del messaggio, premere INVIO per terminare il vostro messaggio. Il keyer risponderà inviando un carattere di fine messaggio (di-dah-di-dah-dit) e salvare il messaggio. Si inserirà automaticamente "]" alla fine del messaggio.

In alternativa, tipo ~> # [testo del messaggio]. Il manipolatore si concluderà il messaggio quando la chiusura parentesi quadra "]" viene ricevuto. Quando la parentesi quadra aperta "[" viene ricevuto, il manipolatore utilizzerà il vicino parentesi quadra "]" (invece del tasto ENTER) come indicatore di fine messaggio da quel punto. Questo permette ritorni carrello, prodotte dal tasto ENTER, nel messaggio.

Per visualizzare il contenuto di un messaggio, di tipo ~ <# dove # è il numero del messaggio. La memoria echo al terminale.

Message Commands

To	Types
Play Message #	~#
Save Message #	~>#[message text] ~>#message text ENTER
View Message #	~<#

Vedere la sezione "La Memoria" a pagina 35 per la spiegazione della memoria messaggio del MFJ-464 e come utilizzare i comandi integrati per migliorare il messaggio.

Caricamento e scaricamento di messaggi:

Per inviare messaggi o dal computer alla MFJ-464 o dall'unità al computer, è possibile utilizzare un programma terminale sul computer che è in grado di trasferire dati ASCII. Configurare il software del terminale per 9600 baud, 8 bit di dati, nessuna parità e un bit di stop. Impostare il controllo del flusso di Xon / Xoff. Per eseguire il trasferimento, si prepara il computer o il keyer per ricevere il file, e quindi inviare dall'altra.

Caricamento di un blocco di memoria dal computer

- tipo "L> #", dove # è una cifra nella gamma da 1 a 4 per il numero di messaggio. Apparirà la parola RICEZIONE. L'unità è ora pronta a ricevere i dati dal computer.
- Iniziare l'invio dei dati dal computer, e un indicatore di avanzamento apparirà sulla linea due del display. Dati non validi saranno ignorati durante il processo di caricamento. Per interrompere il caricamento dei dati, in qualsiasi momento, premere il pulsante Mode.
- L'MFJ-464 inserisce automaticamente una parentesi quadra aperta "[" all'inizio di ogni messaggio. Questo è il suo indicatore "inizio-di-messaggio". Quando si preme Menu o Invio per terminare il trasferimento, l'unità inserisce una stretta parentesi quadra "]" come indicatore di "end-of-messaggio". Se si inserisce "]" alla fine del file di messaggi, l'MFJ-464 si ferma automaticamente il trasferimento quando la chiusura parentesi quadra "]" viene ricevuto. Se l'unità esaurisce la memoria, il trasferimento si interrompe automaticamente.
- Quando il trasferimento dei messaggi è completato, l'unità visualizzerà RICEVUTO XXXX dove XXXX è un numero di quattro cifre che indica il numero di caratteri ricevuti. Questo numero include le apertura e finale delimitatori messaggio "[" e "]", più eventuali schede e ritorni a capo.
- Premere un pulsante o paddle per tornare al normale funzionamento.

ATTENZIONE: Non spegnere l'alimentazione durante il caricamento della memoria; altrimenti, la memoria può essere danneggiata

Un modo per accelerare il trasferimento dei dati è quello di configurare il programma terminale per togliere i ritorni a capo che seguono ritorni a capo. Mentre i computer memorizzano un ritorno a capo come due personaggi (il ritorno a capo seguito da un avanzamento riga), l'MFJ-464 memorizza solo il ritorno a capo e genera l'avanzamento riga seguente durante la riproduzione. L'avanzamento riga aggiuntiva quindi non ha bisogno di essere trasferito al manipolatore.

Invio di contenuto di un blocco di memoria per il computer

- Configurare il programma terminale per ricevere dati ASCII.
- Tipo "L <#", dove # è una cifra nell'intervallo da 1 a 4 per il messaggio. INVIO XXXX apparirà sul display, dove XXXX è un numero di quattro cifre che indica il numero di caratteri nel messaggio più i delimitatori di messaggio "[" e "]".
- Un indicatore di avanzamento verrà visualizzata sulla seconda riga del display per indicare la percentuale del messaggio che è stato inviato.
- Per interrompere il trasferimento in qualsiasi momento, premere Mode o ESC.

- Ritorno al funzionamento normale quando il trasferimento è completato.

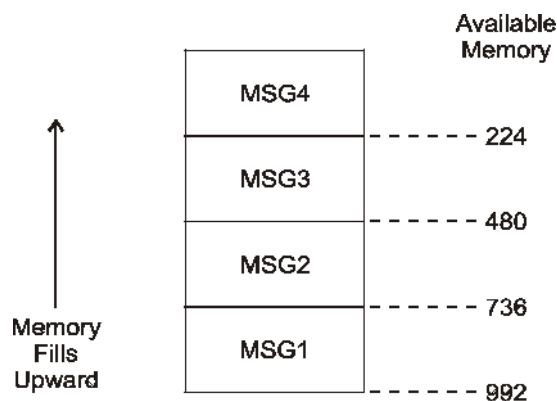
La Memoria

memoria Messaggio

È possibile comporre i messaggi su un computer e caricarle nella memoria del MFJ-464. Sistema di memoria dell'unità è abbastanza flessibile e permette fino a quattro messaggi da salvare. Un messaggio può chiamare un altro per una maggiore flessibilità. Utilizzando i ricordi, si può preparare il testo per una classe o over-the-air codice sessione di prove in anticipo. Inoltre, un set completo di scambio QSO può essere preparato e caricato nel MFJ-464. La memoria è non volatile, per cui viene salvata anche quando l'alimentazione è spenta e non richiede sostegno della batteria per conservare i messaggi registrati.

Memoria 1K dell'unità è organizzato in quattro blocchi di 256 byte ciascuno, tranne l'ultimo blocco. Questo si compone di quattro blocchi di memoria individuali disposti in una struttura multistrato, illustrati nel diagramma illustrato nella figura 9. La memoria totale disponibile è 992 caratteri. Ciascun blocco di memoria è nominalmente 256 caratteri, tranne l'ultimo blocco 4 che ha una capacità di 224 caratteri. Tuttavia, un singolo messaggio può occupare più di un blocco di memoria. Quando questo accade, i blocchi sono riempiti in sequenza, spostandosi verso l'alto nella figura. Se un messaggio comincia nel blocco 2 o blocchi di memoria superiori, 256 è riservato per ciascuno dei blocchi di memoria precedenti.

Per esempio, un messaggio iniziata nel blocco 2 volontà, se più di 256 caratteri, confluiscono blocco 3 e quindi nel blocco 4. Tuttavia, non può fluire verso il basso nel blocco 1. Poiché ciascuno di questi blocchi di memoria inferiore ha 256 riservata, il messaggio a partire dal blocco 2 può essere un massimo di 736 caratteri. La riproduzione del messaggio partirà sempre all'inizio di un messaggio, non importa quale memoria blocco del messaggio è stato selezionato nel menu messaggio.



Preparazione Messaggi

Per preparare i messaggi, usare un editor di testo ASCII sul computer. I caratteri validi per i messaggi sono quelli elencati nella tabella "Codice Morse Character Set" a pagina 43, lo spazio, scheda e ritorno a capo. In aggiunta, ci sono caratteri speciali, mostrati nella tabella seguente. Eventuali caratteri non validi in un messaggio vengono ignorati quando il file viene scaricato.

Special Characters

Characters	Represent
Square Brackets ([])	Delimiters for messages in memory.
Angle Brackets (< >)	Delimiters for custom prosigns.
Back Slashes (\ \)	Delimiters for custom prosigns.
Space+Slash (/)	Prefix for embedded commands.

Nota: La scheda viene visualizzato come un carattere di freccia a destra e il ritorno a capo viene visualizzato come un carattere di freccia a sinistra sul display LCD. Entrambi sono inviati come uno spazio di parola

È possibile controllare le caratteristiche dell'unità durante la riproduzione del messaggio utilizzando i comandi integrati. Questi comandi incorporati possono impostare la velocità di invio, il tono audio, e valori Farnsworth, oltre a fornire una grande flessibilità, consentendo funzioni come messaggio di ciclo e un messaggio di chiamare un altro. Comandi incorporati iniziano con uno slash "/" e devono entrare in una parola separata. Lettere maiuscole o minuscole possono essere utilizzati; comandi incorporati non sono case-sensitive.

Quando un parametro, ad esempio la velocità generale o Tone è specificato da un comando integrato, il parametro rimarrà impostato durante la riproduzione di quel messaggio. Quando la riproduzione del messaggio è completato o interrotto, il valore del parametro ritorna al valore impostato prima della riproduzione del messaggio.

Nota: La regolazione del controllo di velocità durante la riproduzione del messaggio annullare le impostazioni definite dai comandi incorporati / S, / U e / W

Comandi incorporati

Mentre nella modalità di registrazione messaggio è possibile utilizzare i comandi integrati per le funzioni speciali. Per utilizzare un comando integrato, semplicemente memorizzare il multi-carattere incorporato codice di comando all'interno del tuo messaggio. Per distinguere i comandi incorporati di testo normale, i comandi incorporati devono essere inseriti come una parola separata; cioè, deve essere preceduto da uno spazio di parola (questo spazio iniziale viene ignorato durante la riproduzione). Quando incontrate durante la riproduzione dei messaggi, i comandi vengono eseguiti. Si noti che se "/" è parte di una sola parola, come in K5MFJ / 4, viene inviato come previsto e non viene eseguito come un comando inserito. Comandi incorporati e loro usi sono illustrate di seguito:

/ # Call - chiama messaggio #, dove # è una cifra singola nella gamma da 1 a 4. In questo modo un messaggio di essere chiamato da un altro. Quando la riproduzione del messaggio di chiamata viene terminata, la riproduzione continua con il resto del messaggio di chiamata. Questo comando ha tre livelli di stack profondo; cioè, un messaggio può chiamare un altro messaggio, il messaggio quindi chiama un altro messaggio, che a sua volta richiama un altro messaggio. Un messaggio non dovrebbe chiamare se stesso o uno dei suoi messaggi di chiamata; altrimenti, lo stack traboccherà conseguente ciclo infinito.

Nota: la dimensione del messaggio pila aumenta a sette livelli di profondità se la coda di messaggi è disattivata

D Decrement - diminuisce il numero di serie. Numero di serie 0001 diminuirà a 9999, 0000 saltando poiché non viene utilizzato. Questa caratteristica consente un numero di serie da inviare due volte in un messaggio. Per esempio: UR RST 559 559 SN / N / D SN / N.

/ **F** ## Farnsworth - imposta la velocità attuale Farnsworth a ## WPM, dove ## rappresenta due cifre nella gamma da 10 a 99. Ambito ## a 00 disattiva la modalità Farnsworth (due zeri devono essere utilizzati qui).

/ **FU** # / **F** + #

/ **FD** # / **F-** # Farnsworth Up - aumenta la velocità Farnsworth da # WPM, dove # è una singola cifra nell'intervallo da 0 a 9. Aumento (avvolgente) a 00 o inferiore o uguale alla velocità complessiva disabiliterà la modalità Farnsworth.

Farnsworth Down - diminuisce la velocità Farnsworth da # WPM, dove # è una singola cifra nell'intervallo da 0 a 9. decrescente di 00 o inferiore o uguale alla velocità complessiva disabiliterà la modalità Farnsworth.

/ **G** # Gap - inserisce un gap di # spazi intra-caratteri standard nel messaggio, dove # è un

cifre nella gamma da 1 a 9 (0 può essere utilizzato ma non pratico). Codice numerico non valido imposterà automaticamente a zero. Questo comando serve esagerare tra caratteri e spaziatura delle parole.

- / J #** Jump - salta al messaggio #, dove # è una cifra singola nella gamma da 1 a 4. Questa permette di continuare il messaggio in un altro messaggio. Questo comando può essere usato per creare coppia di più messaggi. Si noti che qualsiasi carattere dopo "/ J #" non verrà inviato.
- L** Loop - crea un ciclo del blocco messaggio corrente. Si noti che qualsiasi carattere dopo "/ L", non verrà inviato. Per esempio: BEACON AA5CS 5 W / L.
- / N -** numero inserisce un numero di serie contest, nel range di 001-9999, in messaggio. Comando Setup Z controlla il modo in zeri e nove nel numero di serie vengono inviati. Solo tre cifre vengono inviate per i numeri inferiori a 1000 - utilizzare gli zeri iniziali quando opportuno. Il numero di serie viene automaticamente post-incrementato ogni volta che viene inviato. Gli incrementi di serie numero 0001-9999 e passa sopra a 0001, saltando 0000, dato che non viene utilizzato. Il numero seriale viene impostato lo stesso come prima quando si accende. Se si desidera un diverso numero di serie, deve essere riprogrammato. Il numero di serie può essere impostato 0.000-9.999 (0000 convertirà automaticamente in 0001). Per esempio: SEI CONTACT NR / N.
- / P ##** Pausa - inserisce una pausa a tempo di ## secondi dall'inizio del messaggio, dove ## rappresenta due cifre nella gamma di 00 a 99. Quando si imposta pause meno di 10 secondi, zero devono essere utilizzati. Pause maggiori di 99 secondi si ottengono utilizzando i comandi successivi che il totale del valore desiderato. Per esempio: TIMEOUT 1 SEC / P01 TIMEOUT 1 MIN / P60 TIMEOUT 1 MIN 39 SEC / P99 TIMEOUT 2 MIN / P60 / P60.
- / R** Ripeti - ripete la riproduzione dall'inizio, anche con chiamando messaggi. notare che qualsiasi carattere dopo "/ R" non verrà inviato.
- /S ##** Velocità - imposta la velocità generale di corrente a ## WPM, dove ## rappresenta due cifre la gamma di 05 a 99. Quando si imposta la velocità sotto i 10 WPM, zero deve essere utilizzato.
- / SU #** Speed Up - aumenta la velocità generale da # WPM, dove # è una cifra singola in gamma da 0 a 9.
- / S + #** Velocità Down - diminuisce la velocità generale da # WPM, dove # è una cifra singola gamma di 0 a 9.
- / S- #** Tone - imposta la frequenza di tono laterale corrente a circa ## 0 Hz, dove ## rappresenta due cifre nella gamma da 30 a 99. Si noti che questo comando imposta il tono laterale di una delle 24 frequenze disponibili.

##	Tone Freq.	##	Tone Freq.	##	Tone Freq.
30, 31, 32	305 Hz	54, 55, 56	549 Hz	78, 79, 80	793 Hz
33, 34, 35	335 Hz	57, 58, 59	579 Hz	81, 82, 83	823 Hz
36, 37, 38	366 Hz	60, 61, 62	610 Hz	84, 85, 86	854 Hz

39, 40, 41	396 Hz	63, 64, 65	640 Hz	87, 88, 89	884 Hz
42, 43, 44	427 Hz	66, 67, 68	671 Hz	90, 91, 92	915 Hz
45, 46, 47	457 Hz	69, 70, 71	701 Hz	93, 94, 95	945 Hz
48, 49, 50	488 Hz	72, 73, 74	732 Hz	96, 97, 98	976 Hz
51, 52, 53	518 Hz	75, 76, 77	762 Hz	99	1006 Hz

- / TU #** Tone Up - aumenta la frequenza di tono laterale da # disponibile frequenza, dove # è un
/ T + # singola cifra nell'intervallo da 0 a 9.
- /TD #** Tone Down - diminuisce la frequenza tono laterale da # disponibile frequenza, dove # è
/ T- # singola cifra nell'intervallo da 0 a 9.
- / U ##** Ultra Speed - imposta la modalità ultra velocità per un messaggio alla velocità di ##
WPM 0, dove ## Rappresenta due cifre nella gamma da 10 a 99. Per esempio, "10" è di
100 WPM e "99" è di 990 WPM. Questo comando è utilizzato principalmente per il
lavoro meteor scatter. Si noti che Farnsworth, ponderazione, Spazio Carattere, Parola
Spazio, Keying Compensation, e Impostazioni toni sono disattivati durante ultra
trasmissione del messaggio di velocità. Inoltre, possono essere creati messaggi
utilizzando sia la velocità normale e velocità ultra. Per uscire dalla modalità ultra
velocità, set ## a 00, come / U00 e il messaggio tornerà alla velocità normale. In
alternativa, il messaggio può essere restituito ad una velocità inferiore di regolare l'uso
dei / S, F, o comando // W.
- / W ##** Peso - imposta il peso codice a ## per cento, dove ## rappresenta due cifre nel
gamma di 25 a 75.
- / WU #** Weight Up - aumenta il peso codice # per cento, dove # è una cifra singola in
/ W + # gamma da 0 a 9.
- / WD #** Weight Down - diminuisce il peso codice # per cento, dove # è una cifra singola in
/ W- # la gamma di 0 a 9.
- / X ##** Xmit - tasti keyer per ## secondi, dove ## rappresenta due cifre nella gamma di
01 a 99. Quando si imposta il tempo meno di 10 secondi, lo zero deve essere utilizzato.
Tempo maggiore di 99 secondi si ottiene utilizzando i comandi successivi che il totale
del valore desiderato. Impostare ## a 00 a digitare continuamente per messa a punto del
trasmettitore. Per esempio: KEY 1 SEC / X01 KEY 1 MIN / X60 KEY 1 MIN 39 SEC /
X99 KEY 2 MIN / X60 / X60 KEY INFINITE / X00.

Appendici

Ripristino del Keyer

Ogni volta che il manipolatore è spento, i poteri microprocessore giù e salva tutti i ricordi e le configurazioni di memoria non volatile pronto per essere utilizzato la prossima volta che l'unità viene accesa nuovamente. Se il keyer non funziona correttamente, anche su accensione iniziale, provare a ripristinare le impostazioni di fabbrica.

Impostazioni di fabbrica

L'unità viene fornita con le seguenti impostazioni predefinite:

- Menu di velocità principale
- Menu Setup velocità generale
- Keyboard Layout Menu rapido
- Nel complesso Velocità 13 WPM
- Farnsworth off
- Peso 50%
- Spazio Carattere 3 unità
- Word Spazio 7 unità
- Keying Compensation 0 msec
- Codifica Delay 0 msec
- PTT Hang Time 1000 msec
- Frequenza di tono 701 Hz
- Numero di serie 0001
- Leader zeri e inviare come O (dah-dah-dah)
- Altri zeri inviare come 0 (dah-dah-dah-dah-dah)
- Nines inviare come 9 (dah-dah-dah-dah-dit)
- Modalità Iambic A
- Modalità Reverse off (dot ribaltamento, trattino di anello)
- Modalità automatica Paddle
- Modalità Monitor
- Modalità uscita su
- Modalità Coda su
- Pulse Tune Velocità 75 WPM
- Pulse Tune Peso 13% duty cycle
- costi rapido 13, 15, 18 e 20 WPM
- Tastiera Tastiera QWERTY
- Repeat Key off
- Caps Lock su

Per ripristinare il manipolatore a questi valori di default:

1. Turn off the power to the keyer.
2. Press and hold both the Mode and MSG2 buttons while turning the power on.
3. Release the buttons when DEFAULTS RESET appears on the display.
4. Resume with normal operation.

ATTENZIONE: Se il MFJ-464 si comporta strano o agire irregolare, provare a ripristinare il manipolatore impostazioni di fabbrica

Cancellazione totale Message

Per cancellare tutte le memorie dei messaggi, tenere premuti entrambi i pulsanti modalità e MSG4 mentre si accende il

accensione. Un messaggio di conferma ERASE tutti msg? verrà visualizzato. Premere il tasto YES per

cancellare tutti i ricordi del messaggio, oppure premere il tasto NO per annullare. Rilasciare il tasto per riprendere il normale funzionamento. Ricorda che tutti i messaggi memorizzati saranno persi!

Per cancellare un messaggio, selezionare il messaggio per la registrazione. Senza la digitazione o keying nulla in memoria, terminare la registrazione digitando ENTER o tenendo premuto un tasto qualsiasi messaggio per due secondi. Il keyer risponderà con un carattere di fine messaggio (di-dah-di-dah-dit).

self Test

Una routine di auto-test controlla le funzioni della MFJ-464. Questa routine controlla il display, le pale, i pulsanti del pannello frontale, la memoria interna e la circuiteria audio. Durante il test automatico, è possibile interrompere la prova spegnendo l'unità; Tuttavia, questo non dovrebbe essere fatto durante il test di memoria o la memoria potrebbe essere danneggiata. Il test può essere completato in circa 30 secondi.

Connessioni della porta seriale e tastiera non sono necessari per questo test.

Nota: Esecuzione l'auto-test reimpostare l'unità alle impostazioni predefinite

Ecco la procedura di auto-test:

1. Spegnere l'alimentazione del manipolatore.
2. Collegare una pagaia al jack di ingresso chiave.
3. Impostare il volume ad un livello di ascolto.
4. Premere e tenere premuto solo il pulsante Mode durante l'accensione.
5. La prova inizia con la visualizzazione di un numero di messaggio di copyright e la versione del firmware. Questo è il test del display. Questo messaggio viene inviato alla porta seriale. Rilasciare il pulsante Mode prima del completamento del messaggio.
6. Verrà richiesto di premere il tratto e punto pagaie. Ciò presuppone la paletta dei punti è collegato alla punta della spina e della paletta delle linee per l'anello della spina. Il LED dovrebbe lampeggiare una volta per ogni pressione.
7. Verrà richiesto di premere tutti i pulsanti del pannello frontale. Il LED dovrebbe lampeggiare una volta per ogni pressione.

8. Prova il Set ghiera di controllo lentamente girando verso sinistra 10 scatti e poi lentamente girando verso destra 10 scatti. Assicurarsi di non girare la manopola nella direzione sbagliata. Il LED dovrebbe lampeggiare una volta al 10 ° click su ogni direzione.
9. L'unità di verifica allora la sua memoria non volatile. Notate questo passo sarà reimpostare l'unità alle impostazioni predefinite.
10. Se l'unità è a posto, un messaggio ripetitive PASS verrà visualizzato e inviato come audio. Se c'è un problema, verrà visualizzato e inviato un messaggio di errore.

Failure Message Meanings:

- DASH FAIL Dash paddle (ring of the plug) is shorted or improperly connected.
- DOT FAIL Dot paddle (tip of the plug) is shorted or improperly connected.
- MEMORY FAIL Non-volatile memory circuitry is malfunction.
- MODE FAIL Mode button is shorted or improperly connected.
- MSG1 FAIL MSG1 button is shorted or improperly connected.
- MSG2 FAIL MSG2 button is shorted or improperly connected.
- MSG3 FAIL MSG3 button is shorted or improperly connected.
- MSG4 FAIL MSG4 button is shorted or improperly connected.
- PD FAIL Power down circuitry is malfunction.
- SET FAIL Set dial control is malfunction.

Power Down circuito di prova

Questo test controlla il circuito di spegnimento. Si raccomanda che questo test dovrebbe essere fatto subito dopo il test automatico regolare descritto sopra

Nota: Il tasto deve essere ripristinata alle impostazioni predefinite prima di effettuare questo test.

Ecco la procedura di prova:

1. Assicurarsi che l'alimentazione del keyer è spento.
2. Se il keyer è stato ripristinato alle impostazioni di fabbrica, passare al punto 7; altrimenti continuare con il passo 3.
3. Tenere premuti i pulsanti sia la modalità e msg2 mentre si accende l'alimentazione.
4. Rilasciare entrambi i pulsanti quando compare DEFAULT RESET sul display.
5. Verificare che il display mostra S13.
6. Spegnerne il.
7. Premere e tenere premuto solo il pulsante MSG2 mentre si accende l'alimentazione.
8. Se il circuito di alimentazione verso il basso va bene, un messaggio ripetitive PASS verrà visualizzato e inviato come

audio. Se vi è un problema, il messaggio PD FAIL verrà visualizzato e inviato come audio ripetutamente.

9. Spegnere il.

Impostazioni dei ponticelli

Le impostazioni dei ponticelli vengono fabbrica default in modo che la presa RADIO SPKR è collegato direttamente al RADIO IN jack, e il tono laterale trasmesso è uscita alla presa TONE SIDE. Un altoparlante esterno può essere collegato alla RADIO IN jack per monitorare il segnale ricevuto, poiché il ricevitore è collegato alla RADIO IN. Un altro oratore può essere collegato alla presa SIDE TONE per monitorare il tono laterale trasmessa.

Per modificare queste impostazioni di fabbrica è necessario rimuovere il coperchio per l'MFJ-494 e trovare i quattro ponticelli situati nell'angolo in alto a destra della macchina. Jumper JMP1 attiva e disattiva l'audio alla presa TONE SIDE. Per ascoltare sia il tono laterale trasmesso e il segnale ricevuto sugli altoparlanti collegati al jack SPKR RADIO, breve o ponticelli JMP2 e JMP4 o ponticelli JMP3 e JMP5. Ponticelli di cortocircuito JMP2 e JMP4 fornisce un livello di sidetone superiore al jack SPKR RADIO, mentre, cortocircuitando ponticelli JMP3 e JMP5 fornisce un livello di sidetone basso alla presa RADIO SPKR.

Risoluzione Dei Problemi

D. Perché non posso attivare la modalità di Farnsworth?

A. La velocità complessiva è al massimo di 99 WPM.

D. Perché ricevo linefeeds aggiuntive durante il caricamento al computer?

A. Configurare il programma terminale per togliere i ritorni a capo dei ritorni a capo.

D. Il tasto agisce irregolare?

A. Ripristinare il manipolatore di impostazione predefiniti premendo i due pulsanti Modalità e msg2 mentre si accende l'alimentazione.

D. Come mai non riesco a aumentare la spaziatura dei caratteri?

A. La spaziatura parola deve essere almeno quattro unità oltre la spaziatura dei caratteri.

Assistenza Tecnica

Se avete qualche problema con questo primo gruppo di controllare la sezione appropriata di questo manuale. Se il manuale non fa riferimento al problema, o il problema non si risolve leggendo il manuale è possibile chiamare MFJ Technical Service al 662-323-0549 o la MFJ fabbrica a 662-323-5869. Sarete meglio aiutato se avete la vostra unità, manuale e tutte le informazioni sulla stazione a portata di mano in modo da poter rispondere a tutte le domande i tecnici possono chiedere.

È inoltre possibile inviare domande via mail a MFJ Enterprises, Inc., 300 Industrial Park Road, Starkville, MS 39759; via fax al 662-323-6551; o via email a techinfo@mfjenterprises.com. Si prega di includere una descrizione completa del problema, una spiegazione di come esattamente si

utilizza l'unità quando il problema si pone, e una descrizione completa di tutte le attrezzature in uso con questa unità, come ad esempio un computer (incluso il software applicabile) o la radio.

Setup Commands

Command	Via Menu	Via Keyboard	Via Terminal
Character Space	Char Space	—C# CTRL+C #	—C#
Decrement	Serial Number [MODE] + [MSG1]	—D CTRL+ DF5	—D
Farnsworth	Farnsworth	—F## CTRL+F ##	—F##
Gap (Word Space)	Word Space	—G# CTRL+G #	—G#
Handkey	Paddle: Handkey	—H CTRL+H	—H
Iambic	Iambic	—I# CTRL+I #	—I#
PTT Hang Time	PTT Hang Time	—J#### CTRL+J ####	—J####
Keying Compensation	Key Compensation	—K## CTRL+K ##	—K##
Lag (Keying Delay)	Key Delay	—L## CTRL+L ##	—L##
Monitor	Monitor	—M# CTRL+M #	—M#
Number	Serial Number	—N#### CTRL+N ####	—N####
Output	Output	—O# CTRL+O #	—O#
Paddle	Paddle	—P# CTRL+P #	—P#
Queue	Queue	—Q# CTRL+Q #	—Q#
Speed	Overall Speed	—S## CTRL+S ## CTRL+UP CTRL+DOWN CTRL+LEFT CTRL+RIGHT	—S##
Tone	Tone	—T## CTRL+T ## SHIFT+UP SHIFT+DOWN SHIFT+LEFT SHIFT+RIGHT	—T##
reVerse	Reverse	—V CTRL+V	—V

Weight	Weight	—W## CTRL+W ## ALT+UP ALT+DOW N ALT+LEFT	—W##
Xmit (carrier tune)	[MODE] + [DAH]	—X CTRL+X	—X
pulse tune	[MODE] + [DIT]	—Y CTRL+Y	—Y
Zeroes and nines	Leading Zeroes Other Zeroes Nines	—Z### CTRL+Z ###	—Z###

Schematics

