

Show Designer SD2

Bedienungsanleitung

Ab Version: 1.3



**GERMAN LIGHT
PRODUCTS**

email: service@glp.de

Internet: <http://www.glp.de>

Inhaltsverzeichnis

1 Einschalten / Grundeinstellungen	5
2 Setup (Init).....	6
2.1 Scanner Setup (Scanner).....	6
2.1.1 Shutter.....	8
2.1.2 DMX- Kanäle festlegen (DMX ch.)	10
2.1.3 Alle weiteren DMX- Kanäle festlegen (DMX ch.)	11
2.1.4 Grundposition für Programmierung eingeben (Adj.Pos).....	11
2.1.5 DMX Werte eingeben (Values).....	12
2.1.6 Color und Gobo Tasten belegen (C/G-Values)	12
2.1.7 Alle Scanner löschen (Erase Scan)	14
2.1.8 Kopieren von Scanner Setup (Copy)	14
2.1.9 Scanner Setup löschen (Cl.Scanner).....	15
2.2 PAR Setup (PAR).....	16
2.2.1 None Fade Kanäle (No dimmer).....	16
2.2.2 Dimmer Kanäle (Dimmer).....	17
2.2.3 PAR Setup löschen (Clear all)	17
2.3 Paßwort vergeben.....	17
2.4 Speicher löschen (Erase Mem.).....	18
2.5 DMX- Input	19
2.6 Midi	20
2.7 Utilities.....	21
2.8 Setup abspeichern und verlassen (Save/Exit)	21
3 Erstellen von Scanner- Gruppen (Scan-Group).....	22
4 Datensicherung	23

5	Manuelles Bedienen	24
5.1	Manuelles Steuern von Scannern	24
5.2	Manuelles Steuern von PAR- Kanälen	25
6	Erstellen / Editieren (Edit- Modus).....	25
6.1	Scenen erstellen (editieren).....	28
6.1.1	Quick-Set und Quick-Set Referenz für Pan/Tilt	29
6.1.2	Bewegungsmuster für Pan/Tilt.....	30
6.2	(Shutter)- Chaser erstellen (Ed. chaser)	31
6.3	Programme erstellen (Edit prog.).....	32
6.4	Effekt Chaser erstellen (Ed.eff.ch.).....	36
7	Scene Group.....	39
8	Show	41
8.1	Manuelles Eingreifen.....	42
8.2	Ablauf von Chaser und Effekt Chaser	43
9	Technische Daten	44

1 Einschalten / Grundeinstellungen

Nach dem Einschalten des DMX-Lightcontroller **SD2** befinden Sie sich im **Main Menü**. Von dort kommen Sie über die Funktionstasten in weitere Untermenüs.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
-- Show --	-- Edit --		Scan-Group
*** Showdesigner SD2 ***			Ver: x.xx
SceneGroup		Memory	Init
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

2 Setup (Init)

Über **-F8-** (Init) gelangen Sie in das **Setup Menü**. Dort werden alle Initialisierungen und Grundeinstellungen vorgenommen. Die Zuordnung von DMX- Kanälen, Farben/Gobos usw., Midi- Einstellungen und ein Menü mit Utilities. Weiterhin gelangen Sie von dort in ein Menü welches das Vergeben von Paßwörtern ermöglicht und den DMX-Input regelt.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Scanner	PAR	Password	Erase Mem.
*** Setup ***			
DMX-Input	Midi	Utility	Save/Exit
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

2.1 Scanner Setup (Scanner)

Über **-F1-** (Scanner) gelangen Sie in das **Scanner Setup Menü**.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Shutter	DMX ch.	Values	C/G-Values.
Scanner setup			
Erase Scan	Adj. Pos	Copy	Cl.Scanner
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

Hier wählen Sie zuerst den zu bearbeitenden Scanner mit den **Scanner Auswahltasten** an. Es kann immer nur ein Scanner angewählt werden.

Hinweise und Vorgehensweisen:

- 1) Teilen Sie sich die 512 verfügbaren DMX- Kanäle in Scanner und PAR Kanäle ein. z.B. DMX- Kanäle 1 – 300 für Scanner und DMX- Kanäle 301 – 512 für PAR. Achten Sie darauf, daß es keine **Doppelbelegungen** von DMX- Kanälen gibt. Eine Anzeige der benutzten DMX- Kanäle finden Sie im *Setup Menü* im Untermenü *Utility*.
- 2) Belegen Sie immer nur so viele DMX- Kanäle wie Sie auch gerade ansteuern. Nicht benutzte aber belegte Kanäle gehen zu Lasten der Arbeits-geschwindigkeit.
- 3) Scanner unterschiedlicher **DMX- Adressierung** werden hintereinander und aufsteigend im Setup aufgenommen. Zur Orientierung sollten Sie sich eine *Setup- Liste* wie abgebildet ausfüllen (Eine Liste ist als Kopiervorlage im Anhang).

DMX-Adresse	1	2	3	4	5	6	7	8
Kanall/ Funktio n	Pan	Tilt	Spee d Pan	Spee d Tilt	Specia l	Colo r	Gobo	Shutter
Gerät 1 GLP Max 250 ELC								

DMX-Adresse	9	10	11	12	13	14	15	16
Kanal/ Funktio n	Pan	Tilt	Spee d Pan	Spee d Tilt	Special	Color	Gobo	Shutter
Geräte 2 GLP MAX 250 ELC								

DMX-Adresse	17	18	19	20	21	22		100	usw.
Kanal/ Funktio	Pan	Tilt	Speed Pan / Tilt	color	gobo	Shutter		Dim.	usw.

n									
	Gerät 3 GLP Mighty-Scan								usw.

4) Es kann ein DMX- Kanal, welcher für verschiedene Funktionen zuständig ist, auf mehrere **FUNKTIONS** Tasten abgelegt werden.

Bsp.:

a) **GLP Patend Light 575/1200 oder Star Tec 1200**

Auf dem Gobokanal liegen auf den DMX- Werten 1 – 128 sechs Gobos. Von 129 – 255 liegt Gaborotation bzw. Goboposition, so können die 6 Gobos auf die **Goboauswahltasten** und die Gaborotation auf **SPECIAL** Taste **ROT: GOBO** gelegt werden.

b) **GLP Max 250 HLX**

Hier liegen auf dem Shutter- Kanal (Kanal8) auf den DMX- Werten 0 - 127 die Shutterfrequenzen, ab 128 - 255 wird Speed für Color/Gobo Wechsel gesteuert. Sie können also die DMX- Werte 0 - 127 z.B. auf **SPEC.4** legen und die DMX- Werte 128 - 255 auf **ROT.GOB.WH.** Bei den **SPECIAL-** Tasten wurde zuvor der selbe DMX- Kanal zugewiesen.

2.1.1 Shutter

Zuerst werden die Einstellungen für den Shutterkanal vorgenommen.

Hierbei handelt es sich allerdings nur um die Einstellung für „Shutter open“ und „Shutter close“. Bei Scannern, welche selbstständig d,h, nicht über einen erstellten Chaser (zwischen open und close) schuttern, sollten die DMX- Werte für die Shutterfrequenzen auf einen der Special Tasten gelegt werden z.B. Spec.4.

Über **-F1-** (Shutter) gelangen Sie in das **Set Shutter Menü.**

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Sh. DMX		Sh.open	Sh.close
Set Shutter			
Sh. On Gobo	Gobo DMX		
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

- **-F1-** (Sh. DMX) → „Set DMX channel:“ → mit den **NUM-Block** Tasten oder
Trackball DMX- Kanal eingeben und mit **ENTER** bestätigen.
- **-F3-** (Sh,open) → „Set Shutter open:“ → mit **NUM-Block** Tasten oder
Trackball DMX- Wert für Shutter open eingeben und mit **ENTER** bestätigen.
- **-F4-** (Sh.close) → „Set Shutter close:“ → mit **NUM-Block** Tasten oder
Trackball DMX- Wert für Shutter Close eingeben und mit **ENTER** bestätigen.

Bei Scanner, welche mit dem Goborad shuttern, wird diese Funktionsweise mit **-F5-** aktiviert. „Set Shutter → Shutter use Gobo Ch.

Anschließend wird mit:

- **-F5-** (Gobo DMX) → „Set DMX channel:“ → mit **NUM-Block** Tasten oder
Trackball den DMX- Kanal für Gobo eingeben und mit **ENTER** bestätigen.

Mit **ESC** dieses Menü verlassen.

2.1.2 DMX- Kanäle festlegen (DMX ch.)

Über **-F2-** (DMX ch.) gelangen Sie nun aus dem *Scanner Setup Menü* in das *Set DMX-Channel (1 .. 512) Menü*.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Pan DMX	Tilt DMX	Gobo 1	Gobo 2
Set DMX-Channel (1 .. 512)			
Col1 red	Col1 green	Col1 blue	Col2 Wh
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

➤ **-F1-** (Pan DMX) → „Give DMX channel of high byte:“ → mit **NUM-Block**

Tasten oder **Trackball** den DMX- Kanal für Pan high byte eingeben und mit **ENTER** bestätigen.

→ „Give DMX channel of low byte:“

- Bei Scannern mit 8 Bit → mit **NUM-Block** Tasten (CLR) oder **Trackball** den DMX- Kanal für Pan low byte als „OFF“ eingeben und mit **ENTER** bestätigen.
- Bei Scannern mit 16 Bit → mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** den DMX- Kanal für Pan low byte eingeben und mit **ENTER** bestätigen.

➤ **-F2-** (Tilt DMX) → Hierbei wie oben bei Pan DMX verfahren.

➤ **-F3-** (Gobo 1) → Siehe oben

➤ **-F4-** (Gobo 2) → Siehe oben (Für Scanner mit zwei Gaboräder)

➤ **-F5-**, **-F6-**, und **-F7-** Siehe oben (Für Scanner mit RGB-Farbmischsystem)

- **-F8-** (Col2 Wh) → Siehe oben (Für Scanner mit Farbrad)

2.1.3 Alle weiteren DMX- Kanäle festlegen (DMX ch.)

Alle weiteren Funktionen (auch Shutter), werden auf die **Special** Tasten abgelegt.

Dabei im *Set DMX-Channel (1 . . 512) Menü* bleiben und dort mit den **Special** Tasten die entsprechende Scannerfunktion anwählen.

Bsp.:

Dimmer → „Give DMX channel number:“ → mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** den DMX- Kanal für Dimmer eingeben und mit **ENTER** bestätigen.

oder Shutter z.B. auf Spec.4 legen:

Spec.4 → „Give DMX channel number:“ → mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** den DMX- Kanal für Spec.4/Shutter eingeben und mit **ENTER** bestätigen.

Mit **ESC** zum *Scanner setup Menü* zurückkehren.

2.1.4 Grundposition für Programmierung eingeben (Adj.Pos)

Mit **-F6-** (Adj.-Pos) → „Adjust position for Pan/Tilt/Focus/Frost“ → Hier können Pan, Tilt, Focus und Frost auf eine beliebige Position gestellt werden. Diese Position wird von dem Spot dann immer angefahren, wenn Sie sich im **Init- Mode** befinden.

2.1.5 DMX Werte eingeben (Values)

Über **-F3-** (Values) kommen Sie in das **Set Scanner DMX-Value Menü**.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Set Scanner DMX-Value Use special keys to set min/max val.			
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

Mit **SPECIAL** Tasten Kanal auswählen und den min. und max. Wert eingeben

Bsp.:

Dimmer → „Set DMX-Value min:“ → mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** den min DMX- Wert für Dimmer eingeben und mit **ENTER** bestätigen.

→ „Set DMX-Value max:“ → mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** den max DMX- Wert für Dimmer eingeben und mit **ENTER** bestätigen.

Mit allen weiteren Kanälen ebenso verfahren.

Ist einer **Special** Taste kein DMX- Kanal zugeordnet, so wird die Fehlermeldung „DMX-Channel not ok“ ausgegeben.

Mit **ESC** zum *Scanner setup Menü* zurückkehren.

2.1.6 Color und Gobo Tasten belegen (C/G-Values)

Über **-F4-** kommen Sie in das **Set Color/Gobo-List Menü**.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Gobo 1	Gobo 2	Last Gobo	Last Col.
Set Color/Gobo-List			
Col1 red	Col1 green	Col1 blue	Col2 Wh
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

Gobotaste auf **GOBO** Tasten anwählen, **-F1-** (Gobo 1) oder **-F2-** (Gobo 2) drücken → „Gobo 1 value:“ → mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** den DMX- Wert für Gobo 1 eingeben und mit **ENTER** bestätigen.

Für alle weitere **GOBOS** und **COLORS** ebenso verfahren.

Dabei stehen 2x15 Plätze zur Verfügung. Über **BANK** wechseln Sie bitte zu den zweiten 15.

Bei Scannern mit zwei Goborädern oder mehreren Farbräder (z.B. RGB-Mischung) geben Sie die Kombinationen der Räder (Col1 red, Col1 grn, Col1 blue, Col2 Wh, Gobo1, Gobo2) nacheinander ein und speichern Sie dann auf einer **GOBO** oder **COLOR-** Taste ab.

➤ **-F3-** (Last Gobo) und **-F4-** (Last Col.) ermöglicht die Übernahme des DMX-Wertes des vorangehenden Gobos bzw. Colors.

Bsp.:

Gobo Taste 2 → **-F3-** (Last Gobo) → **-F1-** (Gobo 1) „Gobo 1 value: xx“ → Wert mit **ENTER** übernehmen oder → mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** den DMX- Wert für Gobo 2 eingeben und mit **ENTER** bestätigen.

Mit **ESC** zum Scanner **setup Menü** zurückkehren.

2.1.7 Alle Scanner löschen (Erase Scan)

Hier können Sie alle Setupinformationen für alle Scanner löschen.

(Erase Scan) → „Erase all Scanner ?“ → Löscht alle Setupinformationen aller Scanner. Mit **NUM-Block Taste 1** bestätigen oder mit Taste **0/ESC** abbrechen.

2.1.8 Kopieren von Scanner Setup (Copy)

Hier können Sie bereits initialisierte Scanner auf einen anderen (noch nicht belegten DMX- Kanal Platz kopieren). Dabei muß zuerst der **Pan Kanal** des neuen Scanners (als Referenzpunkt) einem freien DMX- Kanal zugeordnet werden. Ist Pan nicht der erste Kanal des Scanners, so muß dies bei der Auswahl des neuen DMX- Kanal Platzes berücksichtigt werden.

Siehe auch „**Hinweise und Vorgehensweisen**“ auf Seite 7.

Bsp.:

DMX-Adresse	50	51	52	53	54	55	56	57	usw.
Kanal/Funktion	Gobo	Color	Shutter	Speed Pan	Speed Tilt	Pan	Tilt	Spe c.	usw.
	letzter Scanner			neuer Scanner					

Über **-F7-** kommen Sie in das **Copy functions Menü**.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Copy-scan	Predef-Sc	Del.scan	
Copy functions			
Pan-norm	Pan-inv	Tilt-norm	Tilt-inv
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

- **-F1-** (Copy-scan) → „Copy scanner data“ → Mit **SCANNER** Tasten Quellscanner angeben → Mit **SCANNER** Tasten Zielscanner angeben.

Vordefinierte Scanner

Hier können von Werk ab vordefinierte Scanner aus dem Speicher auf einen DMX- Kanal kopiert werden. Auch hierbei ist es notwendig, daß wenigstens der PAN-Kanal schon eingestellt ist damit der SD2 alle anderen DMX-Adressen entsprechend umrechnen kann.

- **-F2-** (Predef-Sc) → „Copy predefined scanner from ROM-area“ → geben Sie den Typ des Scanners an (eine Liste der vordefinierten Scannern finden Sie im Anhang dieser Beschreibung). Anschließend legen Sie den Scanner auf der gewünschte **SCANNER-** Taste ab.
- **-F3-** (Del.scan) um einzelne Scanner zu löschen.
Scanner auswählen und mit **NUM-Block Taste 1** bestätigen oder mit Taste **0/ESC** abbrechen.
- **-F5-** bis **-F8-** benutzen Sie bitte zum invertieren der Pan und Tilt Bewegung.

Mit **ESC** zum **Scanner Setup Menü** zurückkehren.

2.1.9 Scanner Setup löschen (Cl.Scanner)

Hier können Sie einzelne Scanner aus dem Setup löschen.

Scanner auswählen und mit **NUM-Block Taste 1** das Löschen bestätigen oder mit Taste **0/ESC** abbrechen.

(Gleiche Funktion wie unter 2.1.8 **-F3-** Del. scan)

2.2 PAR Setup (PAR)

Ausgehend vom **Setup Menü** gelangen Sie mit **-F2-** (PAR) in das **Set PAR type list Menü**.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
No dimmer	Dimmer		
Set PAR type list			
			Clear all
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

2.2.1 None Fade Kanäle (No dimmer)

Hierbei handelt es sich um Dimmer- Kanäle welche beim Überblenden von Szenen von Fadezeiten unberührt bleiben, d.h. der ausgegebene DMX- Wert „springt“ von einer Scene zur nächsten und blendet nicht über. Verwenden Sie diesen Modus z.B. für Rollenfarbwechsler.

-F1- (No dimmer) → „No dimmer list:“

Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten zur Kanäleingabe, welche auch kombiniert benutzt werden können.

1) Kanal **und** Kanal

Mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** die DMX- Adresse für den „No dimmer“ Kanal eingeben → mit der Taste **AND** in der **PAR-ADJUST** Sektion weitere Kanäle eingeben. Zuletzt mit **ENTER** bestätigen.

2) Kanal **bis** Kanal

Mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** die DMX- Adresse für den „No dimmer“ Kanal eingeben → mit der Taste **THRU** in der **PAR-ADJUST** Sektion den Endkanal eingeben. Mit **ENTER** bestätigen.

3) **Alle** Kanäle ab hier

Mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** die DMX- Adresse für den „No dimmer“ Kanal eingeben → mit der Taste **ALL** in der **PAR-ADJUST** Sektion alle weiteren Kanäle ab hier eingeben.

Bsp.:

-F1- (No dimmer) → “No dimmer list:“ →

100 **AND** 101 **AND** 200 **THRU** 300 **AND** 400 **ALL**

Es wurden die DMX- Kanäle 100, 101, 200-300 und 400-512 definiert.

Allerdings ist es wenig übersichtlich solche Sprünge und Lücken zu machen.

2.2.2 Dimmer Kanäle (Dimmer)

Hierbei können Dimmer- Kanäle von Scene zu Scene mit einer Überblendzeit gefadet werden.

Eingabe wie oben (No dimmer Kanäle).

2.2.3 PAR Setup löschen (Clear all)

Es können mit **-F8-** (Clear All) alle No dimmer und Dimmer Kanäle zusammen gelöscht werden.

Mit **NUM-Block Taste 1** bestätigen oder mit Taste **0/ESC** abbrechen.

2.3 Paßwort vergeben

Ausgehend vom *Setup Menü* gelangen Sie mit **-F3-** (Password) in das **Set password function Menü**.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Init PW	Edit PW		Del.all PW
Set password functions			
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

Es können getrennte Paßwörter für die Bereiche INIT (Setup) und EDIT (Programmierung) vergeben werden.

- **-F1-** (Init PW) → „Set Init password:“ → mit **NUM-Block** Tasten die vierstellige Paßwortnummer eingeben (mit **ENTER** bestätigen). Ein zweites Mal die selbe Nummer eingeben um zu bestätigen (mit **ENTER** erneut bestätigen).
- **-F2-** (Edit PW) → „Set Edit password:“ → mit **NUM-Block** Tasten die vierstellige Paßwortnummer eingeben (mit **ENTER** bestätigen). Ein zweites Mal die selbe Nummer eingeben um zu bestätigen (mit **ENTER** erneut bestätigen).
- **-F4-** (Del.all PW) → „Delete all password:“ → mit **NUM-Block** Tasten **1** bestätigen oder mit **0** oder **ESC** abbrechen. Es werden alle Paßwörter gelöscht.

2.4 Speicher löschen (Erase Mem.)

Ausgehend vom **Setup Menü** können Sie mit **-F4-** (Erase Mem.) den **gesamten** Speicherinhalt des **SD2** löschen.

Mit **NUM-Block Taste 1** bestätigen oder mit Taste **0/ESC** abbrechen.

2.5 DMX- Input

Ausgehend vom **Setup Menü** gelangen Sie über **-F5-** (DMX-Input) in das „Set DMX input channel list Menü“

Hier können Sie externe DMX Pulte einschleifen und auf die entsprechenden DMX Ausgangskanäle legen (Soft Patch).

Das externe Pult steuert dann die eingegebenen DMX Kanäle.

„Give first DMX input channel :“ → mit **NUM-Block** Tasten geben Sie den ersten Input- Sendekanal des sendenden externen DMX Pultes fest. D.h. der DMX- Kanal welcher vom externen Pult als erstes gesendet wird (mit **ENTER** bestätigen).

„Give first DMX output channel :“ → mit **NUM-Block** Tasten geben Sie den ersten Output- Kanal des SD 2 ein. D.h. den Kanal, welcher zum ersten empfangenen Kanal gehört (mit **ENTER** bestätigen).

„Give number of used DMX channels :“ → mit **NUM-Block** Tasten geben Sie die Anzahl der von extern über den SD 2 weitergeleiteten DMX Kanäle ein. (mit **ENTER** bestätigen).

Bsp.:

- a) „Give first DMX input channel :“ → Meißt der Kanal [1] kann aber auch jeder weitere Kanal sein. Legt fest, welchen Kanal das externe DMX Pult als erstes sendet.
- b) „Give first DMX output channel :“ → Ordnet dem unter Punkt a) eingegebenen Kanal den entsprechenden SD 2 Ausgangskanal zu. Kann jeder beliebige DMX Kanal das SD 2 sein.
- c) „Give number of used DMX channels :“ → Wählen Sie z.B. Kanal 30 als Ausgangskanal welcher auf Eingangskanal 10 reagiert, so könne Sie auch auf 30 folgende Kanäle weiterleiten, also z.B. Auf die Kanäle 30 - 35. → Nun steuert Eingangskanal 10 die Ausgangskanäle 30 – 35.

2.6 Midi

Ausgehend vom *Setup Menü* gelangen Sie mit **-F6-** (Midi) in das **Midi setup Menü**.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Set key	Clr set	Show set	
Midi setup		OMNI-Status : ON (OFF)	
OMNI ON	OMNI OFF	Channel No	Check
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

- **-F1-** (Set key) → „Send Midi note:“ → Senden Sie mit dem Midi-Keyboard eine Note und weisen Sie diese einer beliebigen Taste (z.B. **SCENE-GROUP-** Taste) des **SD2** zu.
- **-F3-** (Show set) → „Key set on:“ → Durch Drücken einer Midi-Keyboard- Taste wird die Tasten- Nr. des **SD2** angezeigt.
- **-F7-** (Channel No) → „Give channel number of Midi source: 0 – 16“ → Jedes Midi-Gerät hat eine Kanal-Nr. Werden mehrere Midi-Geräte am gleichen Midi- Kabel betrieben, so muß dem **SD2** mit der Kanal-Nr. mitgeteilt werden, auf welches Gerät er reagieren soll. → mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** die Kanal-Nr. eingeben und mit **ENTER** bestätigen.
- **-F5-** (OMNI ON) → „OMNI-Status : ON“ → Bei OMNI ON wird die Kanal-Nr. des Midi- Gerätes nicht berücksichtigt. Dies sollte man nur dann wählen, wenn nur **ein** Midi- Gerät an der Midi- Leitung angeschlossen ist.
- **-F6-** (OMNI OFF) → „OMNI Status : OFF“ → Es werden nur Daten von Midi- geräten angenommen, deren Kanal-Nr. vergeben wurde.
- **-F8-** (Check) → „Number of detected Midi note :“ → Hier kann überprüft werden ob die Midi- Verbindung korrekt arbeitet. Es werden die Tasten- Nummern des Midi- Keyboards angezeigt.

Mit **ESC** jederzeit abbrechen um zum *Midi / Main Menü* zurückzukehren.

2.7 Utilities

Ausgehend vom *Setup Menü* gelangen Sie mit **-F7-** (Utility) in das **Setup utilities Menü**.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Used DMX			
Setup utilities			
SG2-inv.		Pan inv.	Tilt inv.
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

- **-F1-** (Used DMX) → Es wird für zwei Sekunden angezeigt wieviel DMX-Kanäle derzeit bearbeitet werden. Je weniger es sind, desto schneller ist der **SD2**. Es sollte immer darauf geachtet werden, daß die DMX-Geräte niedrige Kanal-Nummern haben und keine „große Lücken“ zwischen den Geräten sind (Übersicht).

- **-F5-** (SG2-inv.) → Hier können Sie den **SCENE- GROUP Fader SG2** invers schalten (invers = oben 100%, normal = oben 0%).

- **-F7-** (Pan inv.) → Es wird die Richtung der **PFEIL-TASTEN** und des **TRACKBALLS** für Pan invertiert. Dies ist z.B. notwendig, wenn der **SD2** einmal vor und einmal hinter der Bühne steht.

- **-F8-** (Tilt inv.) → Es wird die Richtung der **PFEILTASTEN** und des **TRACKBALLS** für Tilt invertiert.

2.8 Setup abspeichern und verlassen (Save/Exit)

Um das **Setup Menü** zu verlassen und alle Eingaben zu speichern drücken Sie bitte **-F8-**.

3 Erstellen von Scanner- Gruppen (Scan-Group)

Ausgehend vom *Main Menü* können Sie mit **-F4-** Scanner zu Gruppen zusammenfassen.

Zuerst Scanner an **SCANNER Auswahlstasten** anwählen (1 bis 16), danach **-F4-** (Scan-Group) → „Save scanner in GROUP → press GROUP key“ **S.GROUP** Taste **1-11** auswählen.

Danach können die Scanner über die **S.GROUP** Tasten gemeinsam in Gruppen angewählt werden.

- Zum Ändern der Gruppen einfach **S.GROUP** überschreiben.
- Zum Löschen der Gruppe **S.GROUP** überschreiben ohne zuvor einen Scanner angewählt zu haben.
- **CLEAR** löscht alle angewählten Scanner.
- **INV** invertiert die Auswahl der Scanner.

4 Datensicherung

Ausgehend vom *Main Menü* gelangen Sie mit **-F7-** (Memory) in das **Memory-functions Menü**.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Load Card	Save Card	Load COM	Send COM
*** Memory - functions ***			
Erase Card		Check COM	
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

- **-F1-** (Load Card) → „Load data from memory card“ → Lädt alle Daten der Memory Card in den Controller. Mit **NUM-Block Taste 1** bestätigen oder mit Taste **0/ESC** abbrechen.

Achtung: Es werden alle Daten im Controller überschrieben / gelöscht!

- **-F2-** (Save Card) → „Save data in memory card“ → Lädt alle Daten des Controllers auf die Memory Card. Mit **NUM-Block Taste 1** bestätigen oder mit Taste **0/ESC** abbrechen.

Achtung: Es werden alle Daten auf der Memory Card überschrieben / gelöscht!

- **-F3-** (Load COM) → „Load data from PC into memory“ → Lädt über die optional erhältliche PC- Software über die RS 232 Schnittstelle Daten in den Controller. Mit **NUM-Block Taste 1** bestätigen oder mit Taste **0/ESC** abbrechen.

Hinweis: Das genaue Vorgehen entnehmen Sie bitte der Software-Anleitung.

- **-F4-** (Send COM) → „Save data in PC from memory“ → Lädt alle Daten des Controllers in den PC. Mit **NUM-Block Taste 1** bestätigen oder mit Taste **0/ESC** abbrechen.

- **-F5-** (Erase Card) → „Erase memory card“ → Löscht alle Daten auf der Memory Card. Dieser Vorgang dauert etwa 3 min.

- **-F7-** (Check COM) → „Check COM port → use test connector“ → Mit Hilfe eines Teststeckers kann die Datenübertragung vom bzw. zum Computer überprüft werden.

5 Manuelles Bedienen

Ausgehend vom *Main Menü*, *Show Modus* oder *Editier Modus* kann jederzeit manuell an Scannern Veränderungen/Einstellungen vorgenommen werden.

Um das PAR- Licht zu steuern müssen Sie sich entweder im *Show Modus* oder im *Edit Scene Menü* befinden.

5.1 Manuelles Steuern von Scannern

Zuerst muß der Shutter, unabhängig von allen anderen Funktionen, geöffnet werden. Hierzu die Taste **SHUTTER** betätigen und die gewünschten Scanner entweder direkt oder über **S.GROUP** Tasten anwählen (Shutter geht auf). Danach **SHUTTER** Taste erneut betätigen (LED der **SHUTTER** Taste und die der Scanner gehen aus).

Danach Scanner erneut anwählen um damit zu arbeiten oder ihn zu editieren.

Nun Einstellungen von Color und Gobo vornehmen. **SPECIAL's** aufrufen und Werte mit Hilfe des **TRACKBALLS** eingeben. Pan/Tilt kann zusätzlich über **COURSER** Tasten gesteuert werden.

5.2 Manuelles Steuern von PAR- Kanälen

Im *Show Modus* oder im *Edit Scene Menü* können die Einstellungen für das PAR Licht vorgenommen werden.

Hierzu **SET-PAR** Taste in der **PAR-ADJUST** Sektion aktivieren.

→ „Give DMX list:“ → mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** den DMX- Kanal eingeben und mit **ENTER** bestätigen

→ „Give DMX value:“ mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** den DMX- Wert eingeben und mit **ENTER** bestätigen.

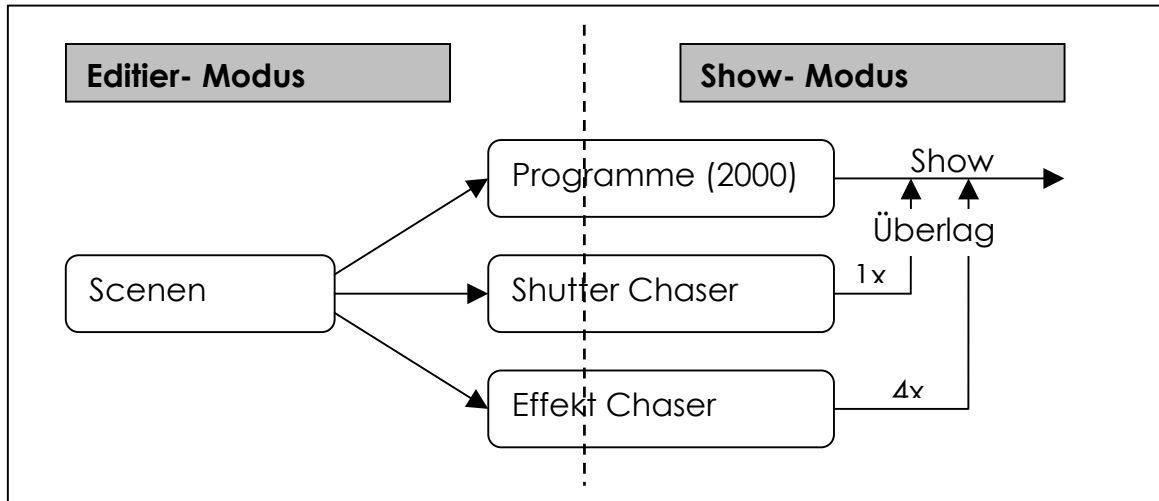
→ Mit **FULL** kann der Wert für Value direkt auf max. (255) gesetzt werden.

→ Mit **ESC** Eingabe beenden.

Es können wiederum alle Eingabearten (ALL, AND, THRU) wie unter **2.2.1** auf Seite 16 beschrieben benutzt werden.

6 Erstellen / Editieren (Edit- Modus)

Hinweise und Vorgehensweisen:



Zuerst erstellen Sie im **Edit- Modus** alle Scenen. Es können bis zu **2000** abgespeichert werden. Danach werden diese Scenen durch Aufrufen im *Edit Chaser*, *Edit Effect Chaser* oder *Edit Programm Menü* zu Programmen und Chaser zusammengestellt.

Es können PAR- Licht und Scanner beliebig in den Scenen kombiniert werden.

Werden die Scenen später verändert (editiert), so wirkt sich dies auch auf die Programme und Chaser aus, in welchen die editierte Scene benutzt wurde.

Ausgehend vom *Main Menü* gelangen Sie mit **-F2-** (-- Edit --) in das **Editier Menü**.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Edit prog.	Ed.chaser	Ed.eff.ch.	Edit scene
*** Edit ***			
Del. Prog	Del.chaser	Del.ef.ch..	
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

➤ **-F5-** (Del. Pgm) → „Delete program ? Yes=1 / No=0“ → „Give programnumber:“ → mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** die Programmnummer eingeben und mit **ENTER** bestätigen.

Mit **ESC** jederzeit abbrechen.

- **-F6-** (Del. chas.) → „Delete chaser Yes=1 / No=0“ → „Give chaser number:“ → mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** die Chasernummer eingeben und mit **ENTER** bestätigen.

Mit **ESC** jederzeit abbrechen.

- **QS-Ref.** und **Quick-Set** finden Sie im *Edit Scene Menü* noch einmal und wird dort beschrieben. Siehe **6.1.1** auf Seite 29.

6.1 Scenen erstellen (editieren)

Ausgehend vom *Editier Menü* gelangen Sie mit **-F4-** (Ed. scene) in das **Edit Scene Menü**.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Group	Quick-Set	QS.-Ref	Moving
*** Edit scene ***			
	Del.scene.	Get scene	Save
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

Ausgehend von diesem Menü werden alle Scenen erstellt. Dabei die Scanner wie auch die PAR Einstellungen wie im Punkt **5 Manuelles Bedienen** auf Seite **24** vornehmen.

Mit Taste **-F8-** (Save) **Abspeichern** → und Scenenummer mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** eingeben → mit **ENTER** bestätigen.

Mit **ESC** jederzeit abbrechen.

Alle weiteren Funktionen im Edit scene Menü unterstützen Sie bei der Erstellung von Scenen.

- **-F1-** (Group) erlaubt das **Zusammenfassen** von Scannern zu Gruppen.

Siehe auch Punkt **3 Erstellen von Scanner- Gruppen (Scan-Group)** auf Seite 22.

- **-F6-** (Del. scene) erlaubt das **Löschen** von Scenen.
- **-F7-** (Get scene) erlaubt das **Aufrufen** von bereits geschriebenen Scenen.

6.1.1 Quick-Set und Quick-Set Referenz für Pan/Tilt

a) Quick-Set

Hier können für Pan/Tilt 16 Grundpositionen abgespeichert werden, welche beim anschließenden Erstellen von Szenen wieder schnell aufrufbar sind. Es können Positionen für einzelne Scanner oder auch für Scan Groups sein.

Werden die **Quick-Set's** später verändert, so hat dies **keine** Auswirkungen auf die vorher damit erstellten Szenen, Chaser oder Programme (statische Verknüpfung).

Zuerst erstellen Sie die gewünschte Pan/Tilt Position (alle weiteren Funktionen wie z.B. Color oder Gobo usw. werden nicht berücksichtigt). →

-F2- (Quick-Set) → „1 → Load / 2 → Save <1>:“

1 → mit **NUM-Block** Tasten Quick-Set Nummer aufrufen → **ENTER**

So werden später auch Quick-Set's aufgerufen.

2 → mit **NUM-Block** Tasten Quick-Set Nummer abspeichern → **ENTER**

b) Quick-Set Referenz

Hier stehen weitere 16 Pan/Tilt Grundpositionen zur Verfügung. Der Unterschied zu den oben genannten Quick-Set's besteht darin, daß bei nachträglichem Verändern der **Quick-Set's Referenz** sich alle damit geschriebenen Szenen, Chaser oder Programme mit verändern (Dynamische Verknüpfung). Diese Funktion sollten Sie z.B. wählen, wenn Sie eine Light- Show auf neue Räumlichkeiten anpassen wollen. Dabei müssen Sie lediglich die 16 Pan/Tilt **Quick-Set's Referenz** Positionen neu eingeben/anpassen und Ihre gesamte Light- Show ist damit aktualisiert. Natürlich hilft diese Funktion Ihnen auch beim Erstellen neuer Light- Shows

Zum Eingeben gehen Sie wie unter **a) Quick-Set** vor.

6.1.2 Bewegungsmuster für Pan/Tilt

Ausgehend vom *Edit scene Menü* gelangen Sie mit **-F4-** (Moving) in das **Pan/Tilt moving Menü**.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Sel mov.	Stop mov.		
*** Pan / Tilt moving ***			
Size	Speed	Phase	
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

- **-F1-** (Sel mov.) wählt die acht vordefinierten Bewegungsmuster an.
 - F1- → Pan mov. Rechts/Links- Schwenk
 - F2- → Tilt mov. Auf/Ab- Schwenk
 - F3- → P/T mov. Diagonal- Schwenk
 - F4- → P/T inv.mv Diagonal- Schwenk invertiert
 - F5- → Circle Kreis
 - F6- → Circ.inv Kreis invertiert
 - F7- → Eight Acht
 - F8- → Eight.inv Acht invertiert
- **-F2-** (Stop mov.) stoppt alle Bewegungsmuster.
- **-F5-** (Size) ermöglicht die Größe des Bewegungsmusters einzugeben.
 Mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** die Größe eingeben und mit **ENTER** bestätigen.
- **-F6-** (Speed) ermöglicht die Geschwindigkeit des Bewegungsmusters einzugeben.
 Mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** die Geschwindigkeit eingeben und mit **ENTER** bestätigen.
- **-F7-** (Phase) ermöglicht die Startphase des Bewegungsmusters einzugeben.

Mit **NUM-Block** Tasten oder **Trackball** die Phase eingeben und mit **ENTER** bestätigen.

6.2 (Shutter)- Chaser erstellen (Ed. chaser)

Es können im **SD2** 100 verschieden Chaser mit je 56 Schritten (Steps) programmiert werden.

Mit Chasern werden nur **Shutter** oder **Dimmer** (Helligkeits) Informationen abgespeichert. Dabei wird bei Scannern auf die Shutterwerte und bei PAR- Licht auf die Dimmerwerte zurückgegriffen. Diese können aus bestehenden Szenen entnommen werden. Diese Chaser sind im Show-Modus dann über die **SCENE GROUP**- Tasten abrufbar. Chaser stellen somit von allen anderen Funktionen unabhängige **Lauflichter** dar.

Ausgehend vom *Editier Modus* gelangen Sie mit **-F2-** (Ed.chaser) und nach Eingabe der Chasernummer in das **Edit chaser Menü**.

- F1 -		- F2 -		- F3 -		- F4 -	
Ins step	Del step						
*** Edit chaser ***							
						Chaser step :	xxx
Edit scene	Call sc.	Next time	Save/Exit				
- F5 -		- F6 -		- F7 -		- F8 -	

Mit den **STEP-** Tasten **NEXT** und **LAST** kann jederzeit im Chaser vor- oder zurückgesprungen werden.

- **-F1-** (Ins step) ermöglicht das **Einfügen** eines neuen Schrittes (Step).
- **-F2-** (Del step) ermöglicht das **Löschen** eines Schrittes (Step). Dabei rücken alle Szenen um einen Platz nach unten. Bei ungewolltem Löschen verlassen Sie mit **Save/Exit** und der Eingabe **NO= 0** (Abbruch) das Menü. So wird das Löschen nicht durchgeführt.

- **-F5-** (Edit scene) ermöglicht das **Springen** in das *Edit scene* Menü, um dort vorhandene Szenen zu bearbeiten oder neue zu erstellen. Siehe auch **6.1** auf Seite 28.
- **-F6-** (Call sc.) ermöglicht das **Aufrufen** einer vorhandenen Scene.
- **-F7-** (Next time) ermöglicht die Eingabe der **Next Time** für jeden Step (0 – 25 sec.). Dabei handelt es sich um die Zeit, nach welcher der nächste Chaser- Step aufgerufen wird
- **-F8-** (Save/Exit) ermöglicht über die Eingabe von:
 - Yes= 1** das Abspeichern aller Einstellungen und Änderungen.
 - No= 0** oder **ESC** das Verlassen des Menüs ohne Änderungen.

Über **ESC** kehren Sie in das *Edit chaser* Menü zurück.

6.3 Programme erstellen (Edit prog.)

Es können im **SD2** 100 verschiedenen Programme mit je 500 Schritten (Steps) programmiert werden.

Ausgehend vom *Editier Modus* gelangen Sie mit **-F1-** (Edit prog.) und nach Eingabe der Programmnummer in das **Edit program Menü**.

- F1 -		- F2 -		- F3 -		- F4 -	
Ins step	Jump step						
*** Edit program ***							
Program step :						xxx	
Edit scene	Get scene	Special	Save/Exit				
- F5 -		- F6 -		- F7 -		- F8 -	

Mit den **STEP-** Tasten **NEXT** und **LAST** kann jederzeit im Programm vor- oder zurückgesprungen werden.

- **-F1-** (Ins step) ermöglicht das **Einfügen** eines neuen Schrittes (Step). Dies kann am Ende des Programmes oder auch zwischen zwei Steps geschehen.
- **-F2-** (Jump step) ermöglicht das **Springen** zu einem beliebigen Step.
- **-F5-** (Edit scene) ermöglicht das **Springen** in das *Edit scene Menü*, um dort vorhandene Szenen zu bearbeiten oder neue zu erstellen. Siehe auch **6.1** auf Seite 28.

Über **ESC** kehren Sie in das *Edit programm Menü* zurück.

- **-F6-** (Get scene) ermöglicht das **Aufrufen** einer vorhandenen Scene.
- **-F8-** (Save/Exit) ermöglicht über die Eingabe von:
 - Yes= 1** das Abspeichern aller Einstellungen und Änderungen.
 - No= 0** oder **ESC** das Verlassen des Menüs ohne Änderungen.

Über **-F7-** (Special) gelangen Sie in das **Special Menü**.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Loop step	Loop cnt		
*** Special ***			
Program step :			xxx
Set time	Next time	Change ti.	Del.Step
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

- **-F1-** (Loop step) ermöglicht das Erstellen einer Programmschleife. ➔ „Give loop step: „ ➔ Geben Sie den Programmschritt ein auf den zurückgesprungen werden soll.
- **-F2-** (loop cnt) ➔ Hier wird festgelegt wie oft die Programmschleife wiederholt werden soll ➔ „Give loop count“ (max. 1000).

Bsp.:

Sie haben folgendes Programm erstellt:

Step	1	2	3	4	5	6	7	8
Loop Step					3		2	
Loop Count					2		1	
Bemerkung					Sprung auf 3 zwei mal		Sprung auf 2 ein mal	

Nach dem Programmstart werden die Steps in folgender Reihenfolge ausgeführt:

1, 2, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 6, 7, 2, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 6, 7, 8

- **-F5-** (Set time) ➔ Hier wird festgelegt wie schnell der Übergang zum nächsten Programmschritt vollzogen werden soll. ➔ „Give setup time: “.Bei der Eingabe von z.B. 50 (=5 sec.) werden innerhalb von 5 sec. alle Funktionen auf den nächsten Programmschritt eingestellt.
- **-F6-** (Next time) ➔ Hier wird festgelegt wie schnell im **AUTO MODE** zum nächsten Programmschritt weitergeschaltet werden soll. ➔ „Give next time: “.Bei der Eingabe von z.B. 50 (=5 sec.) wird der nächste Programmschritt nach 5 sec. aufgerufen.
- **-F7-** (change ti.) ➔ Diese Zeit legt fest wann bei einem Programmschrittwechsel die Farben und die Gobos gewechselt werden sollen. ➔ „Give change time: “.Ist diese Zeit z.B. halb so groß wie die Set Time, so werden die Farben und Gobos gewechselt, wenn der Spot genau zwischen Pos. A und Pos. B steht.
- **-F8-** (Del.Step) ➔ Löscht den momentan angewählten Programmstep.

Achtung: Das Löschen muß nicht mehr weiter bestätigt werden! Beim Abspeichern bzw. Verlassen des **Edit programm Menüs** kann allerdings über die Eingabe **No= 0** oder **ESC** das Löschen verworfen werden.

6.4 Effekt Chaser erstellen (Ed.eff.ch.)

Es können im **SD2** 100 verschiedenen Effekt Chaser mit je 16 Schritten (Steps) programmiert werden.

Bei Effekt Chasern handelt es sich wie bei den schon oben genannten Chasern um „Laufflichter“ welche nur auf bestimmte Funktionen der Scanner zugreifen. Alle weiteren Funktionen bleiben davon unberührt und laufen wie gewohnt weiter. Im Unterschied zu den o.g. Chasern kann bei den Effekt Chasern frei unter den Funktionen gewählt werden (nicht nur Dimmer oder Shutter). Es können also selektive Chaser für z.B. Iris oder Color oder Gobo, usw... erstellt werden.

Effekt Chaser werden ebenso wie Shutter Chaser aus bestehenden Szenen zusammengestellt. Dabei werden nur die gewünschten Informationen über den Typ des Chasers aus den Szenen entnommen (also Informationen über Color, Gobo, Iris, Pan/Tilt, ...).

Diese Chaser sind im Show- Modus dann über die **SCENE GROUP**- Tasten abrufbar. Effekt Chaser stellen somit von allen anderen Funktionen unabhängige **Laufflichter** dar.

Es können immer 4 Effekt Chaser zur selben Zeit ablaufen. Zusätzlich kann ein weiterer Shutter Chaser dazugeschaltet werden.

Ausgehend vom *Editier Modus* gelangen Sie mit **-F3-** (Ed.eff.ch.) und nach Eingabe der Chasernummer in das **Edit effekt chaser Menü**.

- F1 -		- F2 -		- F3 -		- F4 -	
Ins step	Del step			Set Ch. Typ			
*** Edit effekt chaser ***				Typ : ???			
				Effekt Chaser step :		xxx	
Edit scene	Get Scene	Next time			Save/Exit		
- F5 -		- F6 -		- F7 -		- F8 -	

Mit den **STEP**- Tasten **NEXT** und **LAST** kann jederzeit im Chaser vor- oder zurückgesprungen werden.

Vorgehen:

- a) Geben Sie die Effekt Chaser Nummer ein (0 – 100). Mit **ENTER** bestätigen.
- b) Gewünschten Scanner mit **SCANNER-** oder **SCAN- GROUP-** Tasten anwählen.
- c) Über **-F4-** den Typ des Effekt Chasers bestimmen.
- d) Danach wie unter Chaser erstellen vorgehen.
- e) Beim Abspeichern legen Sie schließlich fest, für welche Scanner der Effekt Chaser gelten soll. Wählen Sie dafür alle gewünschten Scanner an und speichern Sie den Effekt Chaser ab.
- f) Anschließend legen Sie den Effekt Chaser auf eine der **SCENE GROUP-** Tasten ab.
 - **-F1-** (Ins step) ermöglicht das **Einfügen** eines neuen Schrittes (Step).
 - **-F2-** (Del step) ermöglicht das **Löschen** eines Schrittes (Step). Dabei rücken alle Szenen um einen Platz nach vorne. Bei ungewolltem Löschen verlassen Sie mit **Save/Exit** und der Eingabe **NO= 0** (Abbruch) das Menü. So wird das Löschen nicht durchgeführt.
 - **-F4-** (Set Ch. typ) legt fest, auf welche Funktion der Effekt Chaser zugreifen soll. Mit den Color, Gobo oder einer der **SPECIAL-** Tasten auswählen.
 - **-F5-** (Edit scene) ermöglicht das **Springen** in das *Edit scene* Menü, um dort vorhandene Szenen zu bearbeiten oder neue zu erstellen. Siehe auch **6.1** auf Seite 28.

Über **ESC** kehren Sie in das *Edit chaser* Menü zurück.

- **-F6-** (Get scene) ermöglicht das **Aufrufen** einer vorhandenen Scene.
- **-F7-** (Next time) ermöglicht die Eingabe der **Next Time** für jeden Step (0 – 25 sec.). Dabei handelt es sich um die Zeit, nach welcher der nächste Chaser- Step aufgerufen wird
- **-F8-** (Save/Exit) ermöglicht über die Eingabe von:
 - Yes= 1** das Abspeichern aller Einstellungen und Änderungen.

No= 0 oder **ESC** das Verlassen des Menüs ohne Änderungen.

7 Scene Group

Hier können Scanner und PAR- Szenen, Effekt Chaser sowie Chaser den **SCENE- GROUP**-Tasten zugewiesen werden. Jede Taste kann eine Scanner-Szene, eine PAR-Szene oder ein Effekt Chaser Programm speichern. Zusätzlich kann auf jede der Tasten ein Chaser-Programm dazu gespeichert werden.

Ausgehend vom *Main Menü* gelangen Sie mit **-F5-** (SceneGroup) in das **SCENE-GROUP Menü**.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Scanner	PAR	Chaser	Eff. Chaser
*** Set / Delete SCENE-GROUP ***			
Delete all			Exit
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

Über **-F1-** (Scanner) / **-F2-** (PAR) / **-F3-** (Chaser) / **-F4-** (Eff. Chaser) gelangen Sie in das **Set scanner scene Menü**, **Set PAR scene Menü**, **Set Eff. Chaser** oder das **Set Chaser Programm Menü**.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Assign	Delete	Set-time	
Set scanner (PAR/Chaser) scene on SCENE-GROUP key			
			Exit
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

- **-F1-** (Assign) ermöglicht das Zuordnen einer Scanner/Par-Scene; eines Effekt- Chasers oder eines Chasers zu einer **SCENE-GROUP**-Taste. ➔ „Give number of chaser/scene: „ ➔ Geben Sie die Scene oder die Chaser- Nummer welche Sie auf eine der **SCENE-GROUP**- Tasten legen wollen ein.
 - a) Es kann über jede Scanner/Par- Scene ein Effekt- Chaser und/oder ein (Shutter)- Chaser gelegt werden.
 - b) Über einen Effekt- Chaser kann ein (Shutter)- Chaser gelegt werden.

- **-F2-** (Delete) ermöglicht das Löschen einer Scanner/Par- Scene oder eines Chasers von einer **SCENE-GROUP**-Taste. ➔ „Press one of the SCENE-GROUP keys“ ➔ Wählen Sie die **SCENE-GROUP**- Taste aus, welche Sie löschen wollen.

Bei Scanner- oder PAR- Szenen gibt es zusätzlich noch die Möglichkeit eine **Set-Time** einzugeben.

- **-F3-** (Set-time) ➔ „Give set time of scene: „ ➔ Geben Sie die Zeit ein in der die Scene aufgerufen werden soll.

Um diese Funktion zu aktivieren betätigen Sie bitte die **TIMER**- Taste neben den **SCENE-GROUP**- Tasten.

- **-F5-** (Delete all) ermöglicht das Löschen aller **SCENE-GROUPs**.

Über **-F8-** (Exit) verlassen Sie dieses Menü.

8 Show

Ausgehend vom *Main Menü* gelangen Sie mit **-F1-** (--Show--) in den **Show Modus**.

Von hier aus lassen Sie alle Programme, Szenen und Chaser ablaufen.

- F1 -	- F2 -	- F3 -	- F4 -
Jump step			Scan-Group
*** Show ***			
Program step :			xxx
Auto	Audio		Speed adj.
- F5 -	- F6 -	- F7 -	- F8 -

Mit den **PROGRAM-** Tasten rufen Sie die erstellten Programme auf. 23 davon sind direkt aufrufbar. Alle weiteren erreichen Sie, nach betätigen der Programmtaste 24 (**N.Block**) und Eingabe auf den **NUM-BLOCK-** Tasten. Die Eingaben mit **ENTER** bestätigen.

- **-F1-** (Jump step) Hier kann in einem Programmablauf auf einen beliebigen Programmstep gesprungen werden.
- **-F4-** (Scan-Group) Zuerst Scanner an **SCANNER Auswahl**tasten anwählen (1 bis 16), danach **-F4-** (Scan-Group) → „Save scanner in GROUP → press GROUP key“ **S.GROUP** Taste **1-11** auswählen.

Danach können die Scanner über die **S.GROUP** Tasten gemeinsam in Gruppen angewählt werden.

- Zum Ändern der Gruppen einfach **S.GROUP** überschreiben.
- Zum Löschen der Gruppe **S.GROUP** überschreiben ohne zuvor einen Scanner angewählt zu haben.
- **CLEAR** löscht alle angewählten Scanner.

- **INV** invertiert die Auswahl der Scanner.
- **-F5-** (Auto) aktiviert den automatischen Programmablauf. Dabei werden die eingegebenen **Next- Zeiten** als Weiterschaltzeit verwendet.
- **-F6-** (Audio) aktiviert den Sound gesteuerten Programmablauf. Dazu über die „Sound In“ Buchse den Controller mit einem Musiksignal verbinden.
- **-F8-** (Speed adj.) ermöglicht das Verändern der Programmablaufgeschwindigkeit um +/- 30%. Dies ermöglicht die Synchronisation der einzelnen Programme.

Mit den **STEP NEXT** bzw. **LAST-** Tasten kann manuell vor- und zurückgeschaltet werden.

Die beiden **BLACKOUT-** Tasten reagieren getrennt für Scanner und PAR Licht.

8.1 Manuelles Eingreifen

Sie könne jederzeit während der Show manuell eingreifen. Die hierbei durchgeführten Änderungen werden nicht gespeichert. Beim Verlassen des Manuellen Eingreifens werden die Änderungen beim Sprung zum nächsten Programmstep wieder überschrieben.

Vorgehen:

Während Sie sich im **Show- Modus** befinden drücken Sie die **MASTER-Taste** (LED leuchtet). Nun befinden Sie sich im MASTER- Overwrite- Modus. Sie können nun alle üblichen Einstellungen vornehmen.

- D.h.
- a) Scanner anwählen.
 - b) Color, Gobo, Iris, usw... auswählen.

Durch erneutes Drücken der **MASTER- Taste** den MASTER- Overwrite-Modus wieder verlassen. Die Änderung bleibt noch bis zum Aufruf des nächsten Programmsteps anstehen.

8.2 Ablauf von Chaser und Effekt Chaser

Chaser, Szenen oder Effekt- Chaser laufen typischerweise parallel zu den Programmen und werden dazu benutzt, diese in bestimmten Funktionen zu verändern. So kann ganz schnell aus einem bestehenden Programm eine völlig neue Lichtstimmung erzeugen ohne diese zuvor programmieren zu müssen. Auch ist sie danach nicht gespeichert und es kann jederzeit in den Ursprungszustand zurückgekehrt werden.

Scenen auf den **SCENE-GROUP- Tasten** ermöglichen den taktgenauen Einsatz verschiedener Lichtbilder (Scenen). Weiterhin kann mit ihnen geflasht werden. Dies ist sehr interessant, wenn Sie mit einem externen Midi- Pult arbeiten.

Die auf die **SCENE-GROUP-** Tasten gelegte Szenen oder Chaser lassen sich gleichzeitig aufrufen. Dabei ist **CROSS-FADER A** für **SCENE-GROUP A** zuständig und **CROSS-FADER B** für die **SCENE-GROUP B**. Der SCENE-GROUP B Fader läßt sich im Menü „linit“ → „Utility“ mit **-F5-** (SG2-inv.) invertieren.

Es könne bis zu 4 Effekt Chaser gleichzeitig ablaufen. Zusätzlich kann ein weiterer (Shutter)- Chaser gestartet werden. Wird ein fünfter Effekt-Chaser dazugeschaltet, wird er erst nach Abschalten eines der anderen vier Effekt- Chasern aktiv.

Werden zwei Effekt- Chaser gestartet welche auf die selbe Funktion (z.B. Color) zugreifen, d.h. Effekt- Chaser vom selben Typ, dann wird der zweite geschaltete erst nach Abwahl des ersten aktiv auch wenn noch nicht vier Chaser gleichzeitig ablaufen.

- Die **TIMER-** Taste aktiviert die Set- Time Einstellungen.
- Die **FLASH-** Taste schaltet zwischen ON/OFF und Flash um.
- Mit der **SCENE- GROUP- Taste 12 (Tap Sync)** können Sie den Ablauftakt der Effekt/Chaser bestimmen, indem Sie diese Taste zweimal hintereinander drücken. Die Wiederholgeschwindigkeit gibt so den Takt des Ablauf vor. Erneutes Ab- und Anschalten

der Chaser erfolgt wieder mit der programmierten Geschwindigkeit.

- Bei Effekt Chasern und (Shutter)- Chasern sind die **SG1-** und **SG2-** Fader nicht aktiv. Diese arbeiten nur für die Szenen welche Sie auf die **SCENE GROUPS** legen.

Der **MASTER-** Fader steuert alle Dimmer. Sowohl die des PAR- Lichtes wie auch der Dimmer bei Scannern. Ist dort kein Dimmer initialisiert so benutzen Sie die **BLACKOUT-** Taste der Scanner.

9 Technische Daten

- DMX 512
- 512 DMX Kanäle
- 30 Farben / Gobos im Direktzugriff
- RGB- Steuerung
- 15 weitere Sonderfunktionen
- PAN/TILT mit Trackball
- Scanner frei definierbar
- Vordefinierte Scanner vorhanden
- Scanner und PAR Licht ansteuerbar
- 3 und 5 pol DMX [Pin 3=+] [Pin 2=-]
- 200 Programme
- 450 Steps je Programm
- 100 Effekt Chaser mit je 16 Steps
- 100 Chaser mit je 450 Steps
- 1250 Szenen speicherbar
- 48 Szenentasten mit Crossfader
- Fade- Next- Change- Time
- Audio Steuerung
- Externes DMX- Pult anschliebar

Anhang 2: Liste der vordefinierten Scanner (Predef-Sc)
