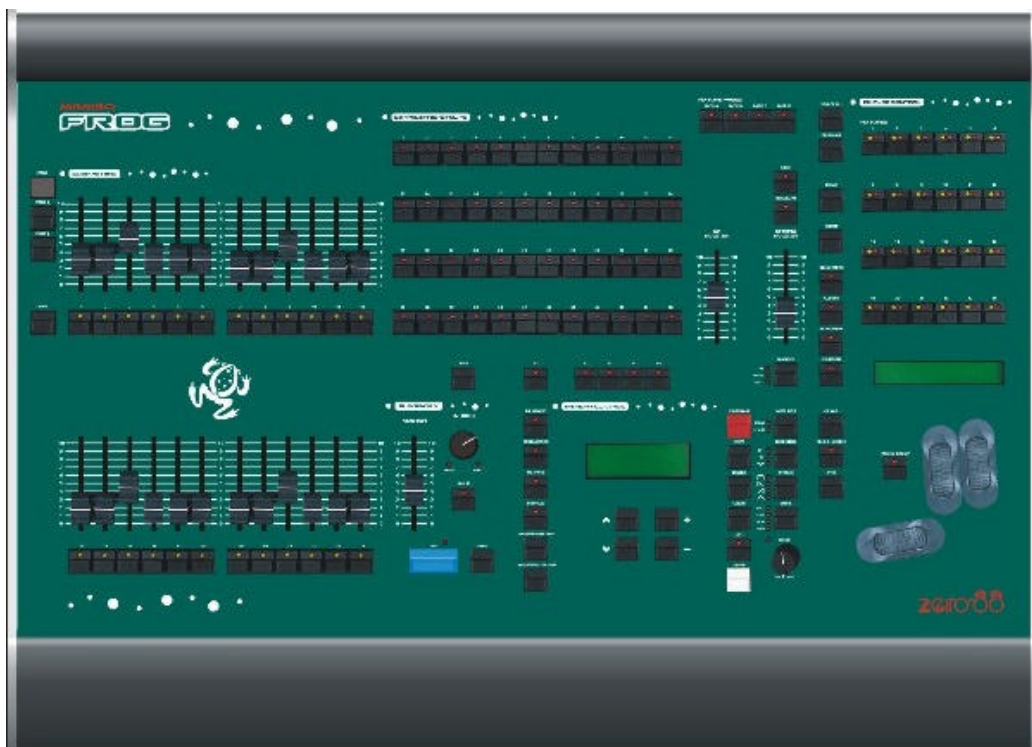




MAMBO FROG

Benutzerhandbuch



zero[®]88

MAMBO FROG – Bedienungsanleitung

Bei Verwendung einer temporären oder portablen 3-Phasen Netzversorgung empfehlen wir Ihnen den Netzstecker der Konsole abzuziehen bevor Sie den Netzstrom ein- oder ausschalten. Es können Schäden am Gerät entstehen falls die Konsole über zwei Phasen angeschlossen wird.

Dieses Gerät ist als professionelle Lichtsteuerkonsole entwickelt worden und eignet sich nur für diesen Einsatz. Sie sollten diese Lichtsteuerkonsole nur unter Aufsicht eines qualifizierten oder trainierten Anwenders betreiben.

Zero 88 Lighting Ltd behält sich das Recht vor, unangekündigte Änderungen an dem in dieser Bedienungsanleitung beschriebenen Gerät vorzunehmen. Für Fehlerhafte Angaben in dieser Bedienungsanleitung übernehmen wir keine Haftung.

Ausgabe 3 - Juni 2004

Manual Stock Nr.: 74-758-00

Software Version: 9.0

© Zero 88 Lighting Ltd. 2004
Zero 88 Lighting Ltd
Usk House
Llantarnam Park
Cwmbran
Gwent NP44 3HD
United Kingdom

Tel: +44 (0)1633 838088 *
Fax: +44 (0)1633 867880
e-mail: sales@zero88.com
Web: www.zero88.com

* 24 h Anrufbeantworter

Federal Communications Commission (aus dem englischen Original):

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class A digital device, pursuant to part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference when the equipment is operated in a commercial environment. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction manual, may cause harmful interference to radio communications. Operation of this equipment in a residential area is likely to cause harmful interference in which case the user will be required to correct the interference at his own expense.

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	10
DIESE ANLEITUNG	10
KONVENTIONEN	10
DIE MAMBO FROG-KONSOLE	10
LCD-DISPLAY	10
STEUERKANÄLE	10
MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFER	10
DMX-PATCH	10
PALETTEN	10
SPEICHERPLÄTZE	10
SUBMASTER	10
SX-TASTEN	10
PLAYBACK X	10
REMOTE-SCHALTER	10
SUPER USER	11
LOCK-FUNKTION	11
KONSOLENAUSGANG	11
MONITOR-ANZEIGEN	11
EXTERNE TASTATUR (KEYBOARD)	11
DISKETTENLAUFWERK	11
REGLER UND BEDIENELEMENTE AUF DER FRONT	11
SUBMASTER-BEDIENELEMENTE	11
PLAYBACK X REGLER	12
SX-BEDIENELEMENTE UND REGLER	12
BEDIENELEMENTE DER SPEICHERPLATZFUNKTIONEN	12
FIXTURE CONTROL-BEDIENELEMENTE	14
WEITERE REGELMÖGLICHKEITEN	15
HAUPT LCD-DISPLAY	15
EDITIERBARE FELDER IM DISPLAY	15
EDITIEREN DER BLENDZEITEN	16
SOFT-TASTEN IM LCD-DISPLAY	16
LANGE LISTEN IM LCD-DISPLAY	16
QUICKSTART-LEHRGANG	17
EINFÜHRUNG	17
EINSCHALTEN DER KONSOLE	17
EINSTELLEN DER MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFER	17
MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFER ADRESSIEREN	17
AUSWAHL DER ATTRIBUTE BEI MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFERN	17
EINE LICHTSTIMMUNG IN EINEN SPEICHERPLATZ PROGRAMMIEREN	17
EINE LICHTSTIMMUNG AUF EINEN SUBMASTER PROGRAMMIEREN	18
EINE LICHTSTIMMUNG AUF EINE SX-TASTE PROGRAMMIEREN	18
SPEICHERPLATZ AUF EINEN SUBMASTER ÜBERTRAGEN	18
SPEICHERPLATZ AUF EINE SX-TASTE ÜBERTRAGEN	18
WIEDERGABE VON SPEICHERPLÄTZEN	18
WIEDERGABE ÜBER DIE SUBMASTER	19
WIEDERGABE ÜBER DIE SX-TASTEN	19
FLASH ACTION-FUNKTION	19
SOLO ACTION-FUNKTION	19
GO ACTION-FUNKTION	19
SPEICHERPLÄTZE	20
EINFÜHRUNG	20
SPEICHERPLATZNUMMERN	20
SPEICHERPLATZ NULL (MEMORY ZERO)	20

BESCHRÄNKUNGEN BEI SPEICHERPLÄTZEN	20
WARNUNG BEI ZU WENIG SPEICHERKAPAZITÄT (LOW MEMORY WARNING)	20
SPEICHERPLATZTYPEN	20
GEMEINSAME SPEICHERPLATZDATEN	20
SZENEN-SPEICHERPLÄTZE	20
LAUFLICHTSPEICHERPLÄTZE	21
LAUFLICHT-FUNKTIONEN	21
N-SHOT CHASER	21
BEWEGUNGSEFFEKTE (MOVEMENT EFFECTS)	21
LCD DISPLAY – SPEICHERPLÄTZE	21
SPEICHERPLATZDATEN IM LCD-DISPLAY	21
AUSWÄHLEN EINES SPEICHERPLATZES	22
PROGRAMMIERUNG VON SPEICHERPLÄTZEN	22
SPEICHERPLÄTZE IM FULL-MODUS	22
SPEICHERPLÄTZE IM PARTIAL-MODUS	22
PROGRAMMIEREN VON MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFERN	22
AUSWAHL DER FIXTURE-PAGE (A, B, C UND D)	22
AUSWÄHLEN EINES MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFERS	22
HAUPTGERÄT BEI MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFERN	23
AUSWÄHLEN MEHRERER MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFER	23
AUSWAHL ALLER MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFER (SELECTING ALL FIXTURES)	23
TAGGING (SELEKTIEREN) VON MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFERN	23
MANUELLES TAGGING	23
TAGGING MEHRERER MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFER	23
TAGGING ALLER MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFER	23
AUTOMATISCHES TAGGING DER MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFER	23
AUSWÄHLEN EINES ATTRIBUTS	23
STEUERRÄDER FÜR PARAMETER UND LCD-ANZEIGE	24
PROGRAMMIEREN VON DIMMERWERTEN (BRIGHTNESS-PARAMETER)	24
PROGRAMMIERUNG UNTERSCHIEDLICHER MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFERTYPEN	24
FAN FUNCTION UND FIXTURE EDITING MODES	24
ABSOLUTE MODE	24
RELATIVE MODE	24
FAN-FIRST MODE	24
FAN-MIDDLE MODE	25
FAN-LAST MODE	25
DEFAULT-EINSTELLUNGEN BEIM FIXTURE EDIT MODUS	25
FIXTURE EDIT MODE ÄNDERN	25
HINZUFÜGEN VON BEWEGUNGSEFFEKTEN	25
HOME-FUNKTION	25
KOPIEREN VON GERÄTEDATEN	26
PROGRAMMIERUNG EINER LICHTSTIMMUNG (SCENE)	26
PROGRAMMIERUNG EINES LAUFLICHTS	26
MODIFIZIEREN VON LICHTSTIMMUNGEN	27
ÜBERSCHREIBEN EINER LICHTSTIMMUNG	27
EDITIEREN VON KANALDATEN (LIVE-MODE)	28
EDITIEREN VON KANALDATEN (BLIND-MODUS)	28
EDITIEREN DER BLENDZEITEN UND LTP-TRIGGERFUNKTIONEN	28
LAUFLICHTER MODIFIZIEREN	29
AKTIVIEREN DES EDITIERUNGSMODUS (LIVE-MODE)	29
AKTIVIEREN DES EDITIERUNGSMODUS (BLIND)	29
SCHRITT IN EIN LAUFLICHT EINFÜGEN	29
EDITIEREN VON KANALDATEN	30
ÜBERSCHREIBEN VON SCHRITTEN	30
LÖSCHEN VON SCHRITTEN	30
EDITIEREN DER MODIFIZIERER-FUNKTIONEN	31
EDIT-MODUS VERLASSEN	31
EDITIEREN DER BLENDZEITEN UND LTP-TRIGGERFUNKTIONEN	31
ÄNDERN DES SPEICHERPLATZTYPUS	31
JUMPS (SPRÜNGE) IM HAUPTSPEICHERBLOCK	32
PROGRAMMIEREN EINES JUMPS	32
EDITIEREN EINES JUMPS	32
LÖSCHEN EINES JUMPS	32
EINFÜGEN VON SPEICHERPLÄTZEN	32
EINFÜGEN EINES SPEICHERPLATZES	32
KOPIEREN VON SPEICHERPLÄTZEN	33
KOPIEREN IN EINEN SPEICHERPLATZ	33

KOPIEREN VON EINEM SPEICHERPLATZ	33
SPEICHERPLÄTZE IN DER VORSCHAU	33
VORSCHAU EINES SPEICHERPLATZES	33
VORSCHAU EINES LAUFLICHTSPEICHERS	34
TEXTINFORMATIONEN (NAMEN) FÜR SPEICHERPLÄTZE	34
LÖSCHEN VON SPEICHERPLÄTZEN	34
WIEDERGABE VON SPEICHERPLÄTZEN ÜBER DEN PLAYBACK X MASTER	34
EINRICHTEN DER WIEDERGABE	35
AUSWÄHLEN DES NÄCHSTEN SPEICHERPLATZES	35
STARTEN DER SHOW-WIEDERGABE	35
VERWENDEN DER GO-TASTE	35
VERWENDEN DER OVERRIDE-KONTROLLE	35
VERWENDEN DER PAUSE-TASTE	35
VERWENDEN DES PLAYBACK X MASTER-STELLERS	35
VERWENDEN DER STEP-TASTE	35
EDITIEREN DER CHASE MODIFIZIERER-FUNKTIONEN IM LIVE-BETRIEB	36
EDITIEREN DER MODIFIZIERER-FUNKTIONEN FÜR ALLE LAUFLICHTSPEICHER	36
EDITIEREN DER MODIFIZIERER-FUNKTIONEN FÜR INDIVIDUELLE LAUFLICHTSPEICHER	36

SX-TASTEN **37**

EINFÜHRUNG	38
SX LCD-SCHIRM	38
AUSWÄHLEN EINER SX-TASTENNUMMER	38
KANALDATEN AUF SX-TASTEN	39
KANALDATEN IM FULL-MODUS	39
KANALDATEN IM PARTIAL-MODUS	39
LADEN VON KANALDATEN	39
ÜBERSCHREIBEN VON KANALDATEN	39
EDITIEREN VON KANALDATEN (LIVE-MODE)	40
ÜBERTRAGEN VON SPEICHERPLÄTZEN	40
TRANSFER METHODE 1	40
TRANSFER METHODE 2	40
TRANSFER EINES SPEICHERPLATZES (1)	40
TRANSFER EINES SPEICHERPLATZES (2)	41
EDITIEREN VON ÜBERTRAGENEN SPEICHERPLÄTZEN	41
KOPIEREN VON SX-DATEN	42
KOPIEREN ZU EINER SX-TASTE	42
KOPIEREN VON EINER SX-TASTE	42
SX-TASTEN IN DER VORSCHAU	42
VORSCHAU VON SX-TASTEN MIT KANALDATEN	42
VORSCHAU VON SX-TASTEN MIT SPEICHERPLÄTZEN	43
VORSCHAU VON SX-TASTEN MIT LAUFLICHTSPEICHER	43
TEXTINFORMATIONEN FÜR SX-TASTEN	43
LÖSCHEN VON SX-TASTEN	43
AUSGABE DER DATEN VON SX-TASTEN	43
FLASH ACTION-FUNKTION	43
SOLO ACTION-FUNKTION	44
GO ACTION-FUNKTION	44
KANALDATEN AUF SX-TASTEN	44
SPEICHERPLÄTZE AUF SX-TASTEN	44
LAUFLICHTSPEICHER AUF SX-TASTEN	44
LAUFLICHTSPEICHERPLÄTZE AUF SUBMASTERN	44
DRIVE FUNKTIONEN	44
EDITIEREN DER CHASE MODIFIZIERER-FUNKTIONEN IM LIVE-BETRIEB	45
EDITIEREN DER MODIFIZIERER-FUNKTIONEN FÜR ALLE LAUFLICHTSPEICHER	45
EDITIEREN DER MODIFIZIERER-FUNKTIONEN FÜR INDIVIDUELLE LAUFLICHTSPEICHER	45

SUBMASTER-FUNKTIONEN **46**

EINFÜHRUNG	46
LCD-DISPLAY - SUBMASTER	46
ANWÄHLEN EINES SUBMASTERS	47
KANALDATEN AUF EINEN SUBMASTER AUFZEICHNEN	47

KANALDATEN LADEN	47
ÜBERSCHREIBEN VON KANALDATEN	48
EDITIEREN VON KANALDATEN (LIVE-MODE)	48
EDITIEREN VON KANALDATEN (BLIND-MODUS)	48
ÜBERTRAGEN VON SPEICHERPLÄTZEN	49
TRANSFER METHODE 1	49
TRANSFER METHODE 2	49
TRANSFER EINES SPEICHERPLATZES (1)	49
TRANSFER EINES SPEICHERPLATZES (2)	49
EDITIEREN VON ÜBERTRAGENEN SPEICHERPLÄTZEN	50
KOPIEREN VON SUBMASTERDATEN	50
KOPIEREN ZU EINEM SUBMASTER	50
KOPIEREN VON EINEM SUBMASTER	51
SUBMASTER IN DER VORSCHAU	51
VORSCHAU VON SUBMASTERN MIT KANALDATEN	51
VORSCHAU VON SUBMASTERN MIT SPEICHERPLÄTZEN	51
VORSCHAU VON SUBMASTERN MIT LAUFLICHTSPEICHERN	51
TEXTINFORMATIONEN FÜR SUBMASTER	52
LÖSCHEN VON SUBMASTERN	52
AUSGABE DER SUBMASTERDATEN	52
KANALDATEN AUF SUBMASTERN	52
LAUFLICHTSPEICHERPLÄTZE AUF SUBMASTERN	53
DRIVE FUNKTIONEN	53
EDITIEREN DER CHASE MODIFIZIERER-FUNKTIONEN IM LIVE-BETRIEB	53
EDITIEREN DER MODIFIZIERER - FUNKTIONEN FÜR ALLE LAUFLICHTSPEICHER	53
EDITIEREN DER MODIFIZIERER - FUNKTIONEN FÜR INDIVIDUELLE LAUFLICHTSPEICHER	53
DRIVE-FUNKTIONEN FÜR LAUFLICHTSPEICHER	54
PAGE OVERLAY-FUNKTION BEI SUBMASTERN	54
SUBMASTER FLASH (AUFBLITZ)-FUNKTION	54
SUBMASTER AUFBLITZEN LASSEN	54
SUBMASTER SOLO SCHALTEN	54

SUPER USER **55**

EINFÜHRUNG	55
SUPER USER-MODUS AKTIVIEREN	55
DESK (KONSOLEN)-SETUP	55
DESK DEFAULTS ('STANDARDEINSTELLUNG')	56
MEMORY DEFAULTS ('STANDARD- EINSTELLUNGEN DER SPEICHERPLÄTZE')	56
SUBMASTER DEFAULTS ('STANDARD-EINSTELLUNGEN DER SUBMASTER')	56
ZUWEISEN VON MULTIFUNKTIONS-SCHLEINWERFERN (ASSIGN FIXTURES)	57
MIT DIESER FUNKTION KÖNNEN SIE JEDER FIXTURE SELECTION-TASTE EINEN BESTIMMTEN MULTIFUNKTIONS-SCHLEINWERFERTYP ODER EINEN HTP-EINzelKANAL (Z.B. FÜR DIMMERKREISE) ZUWEISEN .	57
ZUWEISEN VON MULTIFUNKTIONS-SCHLEINWERFERN (ASSIGN FIXTURE)	58
ZUWEISEN GÄNGIGER MULTIFUNKTIONS-SCHLEINWERFERTYPEN	59
ZUWEISEN VON MULTIFUNKTIONS-SCHLEINWERFERTYPEN PER DISKETTE	60
NEUZUWEISUNG VON MULTIFUNKTIONS-SCHLEINWERFERN	61
ZUWEISUNGEN DER MULTIFUNKTIONS-SCHLEINWERFER AUFHEBEN	61
VORSCHAU DER SCHLEINWERFERZUWEISUNGEN	62
SCHLEINWERFERZUWEISUNG BEENDEN (EXIT ASSIGN FIXTURES)	62
PAN/TILT OPTIONS ('PAN/TILT EINSTELLUNGEN')	62
DMX-PATCHFUNKTIONEN	62
MANUAL PATCH-SCHIRM	63
MANUAL PATCH DER MULTIFUNKTIONS-SCHLEINWERFER	63
AUTO PATCH DER MULTIFUNKTIONS-SCHLEINWERFER	63
PATCHEN ALLER KANÄLE	63
PATCHEN AUSGEWÄHLTER MULTIFUNKTIONS-SCHLEINWERFER	63
DMX-PATCH LÖSCHEN	64
PATCH-FUNKTIONEN VERLASSEN	64
PROGRAM MODE-FUNKTIONEN	64
AUSWAHL IM PROGRAM MODE	64
REMOTE SWITCHES ('SCHALTWEGE FÜR FERN- BEDIENUNG')	65
AKTIVIEREN UND KONFIGURIEREN DER REMOTE SWITCHES	65
FROG SCREEN	65
KONFIGURIEREN DER TASTEN IM FROG SCREEN	65
TIMECODE SETUP	65

DESK SETUP SCHIRM VERLASSEN	66
DISKETTENFUNKTIONEN	66
SHOW LADEN (LOAD SHOW)	66
SHOW SPEICHERN (SAVE SHOW)	66
DISKETTE FORMATIEREN (FORMAT DISK)	67
CFT-FUNKTION	67
DISKETTENFUNKTIONEN VERLASSEN	68
LÖSCH- UND ZURÜCKSETZFUNKTIONEN (CLEAR/RESET)	68
LÖSCHEN VON SPEICHERPLÄTZEN	68
LÖSCHEN VON DATEN AUF SUBMASTERN	68
LÖSCHEN VON DATEN AUF SX-TASTEN	69
LÖSCHEN VON PALETTEN	69
LÖSCHEN VON GRUPPEN	69
ALLE SPEICHER LÖSCHEN (CLEAR ALL)	69
LÖSCHEN UND AUF STANDARDEINSTELLUNGEN ZURÜCKSETZEN	69
CLEAR/RESET-FUNKTIONEN VERLASSEN	69
BELEUCHTUNG (ILLUMINATION)	69
EINSTELLEN DER BELEUCHTUNG	70
RECOVERY-MODUS	70
RECOVERY-MODUS EINSTELLEN	70
DATUM UND UHRZEIT EINSTELLEN (SET DATE & TIME)	70
EINSTELLEN DES DATUMS UND DER UHRZEIT	70
SICHERHEITSCODE EINRICHTEN (SET LOCK CODE)	70
EINSTELLEN DES SICHERHEITSCODES	70
INFORMATIONEN DER KONSOLE (DESK INFORMATION)	71
ANZEIGEN DER KONSOLENINFORMATIONEN	71
DMX ZURÜCKSETZEN (RESET DMX)	71
ZURÜCKSETZEN DER DMX-SIGNALE	71
SUPER USER-MODUS VERLASSEN	71

WEITERE FUNKTIONEN **72**

EINFÜHRUNG	72
DMX-AUSGANGSWERTE ANZEIGEN	73
KONSOLENAUSGÄNGE	73
DMX-AUSGÄNGE	73
LOCK (SICHERN)-FUNKTION	73
SICHERN DER KONSOLE	73
ENTSICHERN DER KONSOLE	74
FROG-FUNKTION	74
FROG-AUSGABEWERTE	74
FROG-FUNKTIONSPARAMETER	75
FROG-FUNKTION IM LCD-DISPLAY	75
EINRICHTEN DER KANÄLE ZUR AUSGABE VON FROG-WERTEN	75
PROGRAMMIEREN VON MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFERKANALDATEN	76
EDITIEREN VON MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFERKANALDATEN	76
VORSCHAU VON MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFERKANALDATEN	76
PALETTEN	76
PROGRAMMIEREN EINER PALETTE	76
TEXTINFORMATIONEN FÜR PALETTEN	77
PROGRAMMIERUNG DER MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFER MIT PALETTEN	77
EDITIEREN VON MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFERDATEN	78
VORSCHAU DER MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFERKANÄLE	78
PALETTEN IM LIVE-BETRIEB	78
PALETTEN LOCK-FUNKTION	78
LÖSCHEN EINER PALETTE	78
GRUPPEN FÜR MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFER	79
PROGRAMMIEREN EINER MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFERGRUPPE	79
TEXTINFORMATIONEN FÜR GRUPPEN	79
VERWENDEN EINER GRUPPE	79
LÖSCHEN EINER GRUPPE	79
DARSTELLUNGEN IM MONITOR	80
AUSWAHL UND NAVIGATION	80
STATUS UND INFORMATIONEN	80
SPEICHERPLATZSCHIRM	80
SUBMASTER-SCHIRM	81

SX-SCHIRM	81
VORSCHAUSCHIRM	81
AUSGANGSSCHIRM	81
DMX-AUSGANGSSCHIRM	81
AUSGANG DER PULTKANÄLE	81
AUSGANGSSCHIRM DER MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFER	82
SUPER USER-SCHIRME	82
MEMORY DEFAULTS (GRUNDEINSTELLUNGEN FÜR SPEICHERPLÄTZE)	82
SUBMASTER DEFAULTS (GRUNDEINSTELLUNGEN FÜR SUBMASTER)	82
SX DEFAULTS (GRUNDEINSTELLUNGEN FÜR SX-TASTEN)	82
GERÄTE-SETUP (ASSIGN FIXTURES)-SCHIRM	82
MANUELL PATCH-SCHIRM	82
AUTO PATCH-SCHIRM	82
LADEN DER SHOW (LOAD SHOW)-ANZEIGE	82
SICHERN DER SHOW (SAVE SHOW)-ANZEIGE	82
BELEUCHTUNGS (ILLUMINATION)-SCHIRM	82
DESK INFORMATION-SCHIRM	82
FROG-FUNKTIONSSCHIRM	82
PALETTEN-SCHIRM	83
GRUPPENSCHIRM (FIXTURE GROUPS) FÜR MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFER	83
EXTERNE TASTATUR	83
NUMERISCHE EINGABE	83
ÜBERBLENDUNGEN (FADE TIMES)	83
ECHTZEITEINGABEN (REAL TIMES)	83
TIMECODE-ZEITEN (TIMECODE TIMES)	84
RECOVERY MODUS	84
RECOVERY MODUS DEAKTIVIERT	84
RECOVERY MODUS AKTIVIERT	84
AKTUALISIEREN (UPDATE) DER SOFTWARE	84

TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN **85**

EINFÜHRUNG	85
STROMVERSORGUNG	85
PULTBELEUCHTUNG	85
REMOTE SWITCHES (FERNBEDIENUNG)-ANSCHLUSS	85
EXTERNE DATENSICHERUNG	85
DMX-AUSGÄNGE	85
TASTATURANSCHLUSS	85
MONITORANSCHLUSS	85

Einführung

Diese Anleitung

Diese Anleitung beschreibt die grundlegende Bedienung der Mambo Frog-Serie. Dieses Kapitel enthält eine generelle Übersicht über die Konsolen, worauf eine kurze Beschreibung der Einstell- und Regelmöglichkeiten sowie der Anzeige des LCD-Displays folgt.

Das Quickstart-Kapitel hilft Ihnen dabei die Konsole so schnell wie möglich in den Betrieb zu nehmen und grundlegende Funktionen zu nutzen.

Für detailliertere Beschreibungen der Hauptkonsolenfunktionen (Presets, Speicherplätze, Submaster etc.) lesen Sie bitte die entsprechenden Kapitel dieser Anleitung.

Die Anleitung endet mit Kapiteln über die Super User Funktionen, weitere Eigenschaften (FROG-Funktion, Paletten etc.) sowie den technischen Daten der Konsole.

Konventionen

In dieser Anleitung kommen die folgenden Konventionen zum Einsatz.

Referenzen zu Reglern, Tastern sowie LED-Anzeigen der Gerätefront erscheinen in Grossbuchstaben, z.B:

GRAND MASTER, GO, PAUSE.

Referenzen zur Anzeige des LCD-Schirms (z.B. der Memories-Schirm) werden wie folgt angezeigt:

```
Current: 1 s
Next: <2 *>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Referenzen auf Felder, welche auf dem LCD-Schirm angezeigt werden, sind kursiv dargestellt, z.B: *Current*, *Next*, *Fade Up*, *Fade Down*.

Die Mambo Frog-Konsole

Dieser Abschnitt bietet eine Zusammenfassung der Hauptfunktionen im Mambo Frog.

LCD-Display

Alle Setup-, Programmierungs- und Wiedergabeinformationen werden auf dem LCD-Display angezeigt.

Die MEMORIES (Speicherplätze), SX-, SUBMASTER- und OUTPUT-Tasten der Gerätefront, erlauben einen schnellen und direkten Zugriff auf die Hauptprogrammierung und die Informationsbildschirme im LCD-Display.

Steuerkanäle

Das Mambo Frog kontrolliert bis zu 1024 Steuerkanäle für Multifunktions-Scheinwerfer.

Multifunktions-Scheinwerfer

Bis zu 96 Multifunktions-Scheinwerfer können gesteuert werden.

Die Geräte sind auf 4 Seiten mit je 24 Anwahltasten verteilt.

DMX-Patch

Die Multifunktions-Scheinwerfer können auf 2 Ausgängen (A und B) mit je 512 DMX-Kanälen gepatcht werden.

Paletten

Das Mambo Frog bietet je 48 benutzerdefinierbare Paletten für Colour, Beamshape und Position.

Speicherplätze

Speicherplätze können als Lichtstimmungen oder Lauflichter aufgezeichnet werden. Alle Speicherplätze verfügen über eigene Blendzeiten. Lauflichtspeicherplätze (Chaser) verfügen über eigene Modifizierungsfunktionen (Laufrichtung, Attack, Drive sowie Geschwindigkeit).

Submaster

Das Mambo Frog bietet 216 Submaster, welche in 9 Seiten mit je 12 Reglern eingeteilt sind. Sie können die Submaster bei der Programmierung von Speicherplätzen, sowie zur Wiedergabe von Kanaldaten und Speicherplätzen, verwenden. Page Overlay (Seitenüberlagerung) bietet Ihnen die Möglichkeit, Submaster von verschiedenen Seiten zur selben Zeit zu verwenden. Eine Page (Seite) ist immer aktiv und wird als solche im Display der Gerätefront gekennzeichnet.

SX-Tasten

Das Mambo Frog bietet 48 SX-Tasten, welche mit Kanaldaten (CD) oder Speicherplätzen (Szenen, Chaser etc.) belegt werden können.

Alle Daten auf den SX-Tasten können mit Hilfe von verschiedenen Tastenfunktionen (Flash, Solo oder Fade Up/ Down) und Blendzeiten abgespielt werden.

Playback X

Playback X bietet eine einfache Methode die Lichtstimmungen mit Hilfe der GO-Taste abzuspielen. MASTER-Regler, PAUSEN-Taste und der OVERRIDE-Regler dienen zur Bedienung der Wiedergabefunktionen.

Remote-Schalter

Bis zu 6 Remote-Schalter können über die Schnittstelle, an der Geräterückseite, als GO, oder GO-TO Speicherplatzanwahl verwendet werden.

Super User

Die Superuserfunktionen bieten Ihnen eine Möglichkeit die Konsole einzustellen, Speicherplätze und Showdaten zu löschen, die Konsole zurückzusetzen (Reset) und einen Sicherheitscode (vor unerlaubtem Zugriff) einzustellen.

Lock-Funktion

Eingabe eines Pin-Codes zur Sicherung der Show- oder Setupdaten.

Konsolenausgang

Alle Daten werden über DMX 512 ausgegeben.

Monitor-Anzeigen

Das Mambo Frog ist mit einer Schnittstelle für einen SVGA-Monitor ausgestattet. Alle Werte für Speicherplätze, Submaster, SX, Ausgangsdaten und weitere Informationen werden angezeigt.

Externe Tastatur (Keyboard)

Eine externe Tastatur kann über die PS2-Schnittstelle auf der Rückseite an die Mambo Frog-Konsole angeschlossen werden. Die Tastatur kann zur Eingabe von Textinformationen und Werten (Kanaldaten, DMX-Adressen usw.) verwendet werden.

Diskettenlaufwerk

Die Konsole verfügt über ein Diskettenlaufwerk und erlaubt so die Sicherung und das Zurückspielen von Show-Daten. Die Auswahl der Multifunktions-Scheinwerfer von der Diskette und Softwareaktualisierungen, werden ebenfalls über das Diskettenlaufwerk vorgenommen.

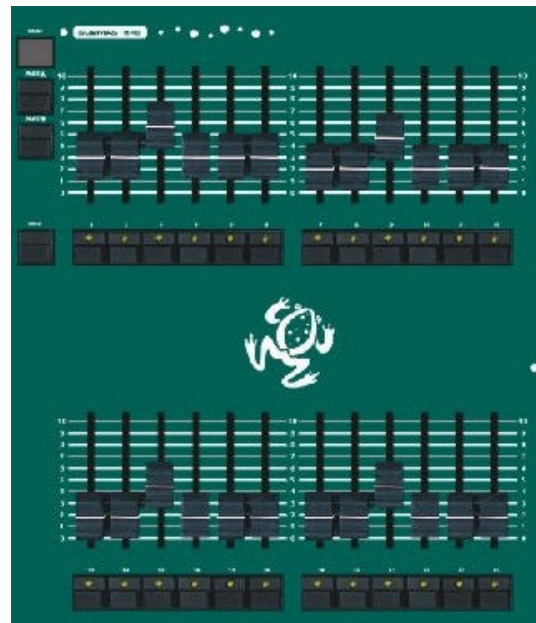
Regler und Bedienelemente auf der Front

Dieser Abschnitt beschreibt die Bedienelemente und Anzeigen auf der Gerätefront.

Die Regler sind in die folgenden Abschnitte aufgeteilt:

- Submaster-Regler
- Playback X Regler
- SX-Tasten und Regler
- Speicherplatz-Regler
- Bedienelemente der Multifunktions-Scheinwerfer
- weitere Bedienelemente

Submaster-Bedienelemente



- **SUBMASTER-REGLER**
Die SUBMASTER-Regler regeln die Ausgabepegel der Kanaldaten oder der Speicherplatzdaten.
- **SUBMASTER FLASH-TASTEN**
Die SUBMASTER FLASH-Tasten werden dazu verwendet, die Kanal- oder Speicherplatzdaten auf dem Submaster kurz aufzublitzen ('Flash') zu lassen oder diese Solo zu schalten.
Die Aktion dieser Taste wird durch die FLASH FUNCTION-Taste festgelegt.
Sie werden ebenfalls dazu verwendet, die Submaster beim Übertragen der Speicherplätze auszuwählen. Jede Taste verfügt über eine gelbe LED zum Anzeigen von Page Overlay.
- **SUBMASTER PAGE UP/DOWN (SEITE RAUF/RUNTER)**
Die Submaster PAGE UP- und PAGE DOWN-Tasten werden dazu verwendet, die aktuelle Submaster-Seite (1-9) anzuwählen.
- **ANZEIGE DER SUBMASTER-SEITE**
Die aktuelle Submaster Seite wird im 7-Segment PAGE Display angezeigt.
- **STEP-TASTE**
Die STEP-Taste wird dazu verwendet, manuell durch die Lauflichtspeicherplätze (mit manuellem Drive) zu schalten, welche momentan auf den Submastern ausgegeben werden. Die STEP-Taste kann auch als Beat-Taste mit Lernfunktion für die Geschwindigkeit der Lauflichtspeicherplätze eingesetzt werden.

Playback X Regler



- **MASTER-REGLER**

Der Playback X MASTER-Steller regelt den maximalen Ausgangspegel der Multifunktions-Scheinwerfer, in den Speicherplätzen des Hauptspeichers. Color, Beamshape sowie Position der Multifunktions-Scheinwerferkanäle werden durch den Playback X MASTER nicht beeinflusst.

- **GO-TASTE**

Diese Taste ermöglicht eine einbruchsfreie Überblendung zwischen dem aktuell ausgegebenen Speicherplatz und dem nächsten Speicherplatz des Hauptspeichers. Die rote LED neben der Go-Taste schaltet sich während eines Überblendvorganges ein und blinkt, wenn die Überblendung über die Pausenfunktion gestoppt wurde.

- **PAUSE-TASTE**

Diese Taste wird dazu verwendet, den Ablauf einer Wiedergabe zu unterbrechen und pausiert auch eine Überblendung, zwischen zwei Lichtstimmungen in der Wiedergabe. Bei pausierter Show blinkt die PAUSE-Taste. Wenn die PAUSE-Taste erneut gedrückt wird, erlischt die LED und die Show läuft weiter.

- **OVERRIDE-REGLER**

Dieser Regler wird dazu verwendet, den Ablauf einer Show zu verlangsamen oder zu beschleunigen. Wenn der Regler von der mittleren Position wegbewegt wird, blinken entsprechend die SLOW (langsam) oder FAST (schnell) LED-Anzeigen.

- **STEP-TASTE**

Diese Taste wird dazu verwendet, manuell durch einen momentan auf dem Playback X Master ausgegebenen Lauflichtspeicherplatz zu steppen. Die STEP-Taste kann auch als Beat-Taste mit Lernfunktion für die Geschwindigkeit der Lauflichtspeicherplätze eingesetzt werden.

SX-Bedienelemente und Regler

- **SX-FUNKTIONSTASTE**

Die Taste aktiviert die SX-Funktion im Display und auf dem Monitor. Zur Programmierung, Editierung, Kopieren und Löschen der SX-Speichertasten, muss die Funktion ausgewählt werden.

- **SX-TASTEN**

Die SX-Tasten dienen zur Auswahl der individuellen SX-Speicher und zur Wiedergabe der Kanaldaten, sowie der hinterlegten Speicherplätze aus dem Hauptspeicher.

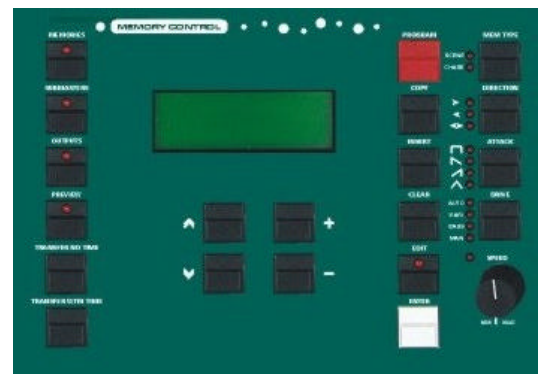
- **SX-MASTER-REGLER**

Der SX-Masterregler kontrolliert den Ausgangswert aller HTP-Dimmerwerte der SX-Speicher. Hierbei werden nur die HTP-Kanäle angesprochen, nicht die LTP-Kanäle.

- **SX-STEP-TASTE**

Diese Taste wird dazu verwendet, manuell durch einen momentan auf den SX-Tasten ausgegebenen Lauflichtspeicherplatz zu steppen. Die STEP-Taste kann auch als Beat-Taste mit Lernfunktion für die Geschwindigkeit der Lauflichtspeicherplätze eingesetzt werden.

Bedienelemente der Speicherplatzfunktionen



- **LCD-DISPLAY**

Das LCD-Display ist die eigentliche Benutzerschnittstelle zum Einrichten der Konsole, Programmieren und der Wiedergabe der Showdaten.

Die Helligkeit, sowie den Kontrast des LCD-Displays, können Sie als Super User den Anforderungen anpassen.

- **MEMORIES-TASTE**

Diese Taste zeigt den Speicherplatz-Schirm auf dem LCD-Display an. Dieser Schirm wird zur Programmierung, Editierung sowie zum Transfer, Kopieren und Löschen von Speicherplätzen des Hauptspeichers verwendet.

- **SUBMASTERS-TASTE**

Diese Taste zeigt den Submaster-Schirm auf dem LCD-Display an. Dieser Schirm wird zur

Programmierung, Editierung sowie zum Kopieren und Löschen von Submastern verwendet.

- **OUTPUTS-TASTE**

Diese Taste wird dazu verwendet, die aktuellen Ausgabewerte der Multifunktions-Scheinwerferkanäle oder der DMX- Ausgänge auf dem LCD-Display anzuzeigen.

- **PREVIEW-(VORSCHAU) TASTE**

Diese Taste erlaubt es Ihnen Speicherplatz- oder Submasterdaten in der Vorschau anzuzeigen.

- **TRANSFER NO TIME-TASTE**

Diese Taste erlaubt es Ihnen einen Speicherplatz ohne Blendzeiten an einen Submaster oder SX-Speicher zu übertragen.

- **TRANSFER WITH TIME-TASTE**

Diese Taste erlaubt es Ihnen einen Speicherplatz mit Blendzeiten an einen Submaster oder SX-Speicher zu übertragen.

- **UP / DOWN CURSOR-TASTEN**

Diese 2 Tasten werden dazu verwendet den Cursor im Menü, hoch und runter zu bewegen.

- **+ / - TASTEN**

Diese beiden Tasten dienen dem Einstellen der auf dem LCD-Display angezeigten Werte.

- **PROGRAM-TASTE**

Mit dieser Taste wird die Programmierung von Speicherplätzen und Submasterdaten bestätigt.

- **COPY-TASTE**

Mit dieser Taste wird das Kopieren von Speicherplätzen oder Submasterdaten ermöglicht.

- **INSERT-TASTE**

Diese Taste wird dazu verwendet, Speicherplätze einzufügen sowie Lauflichtschritte einzufügen/hinzuzufügen und Duplikate beim DMX-Patch einzufügen/hinzuzufügen.

- **CLEAR-TASTE**

Mit dieser Taste werden Speicherplätze, Submaster usw. gelöscht.

- **EDIT-TASTE**

Mit dieser Taste wird ein Submaster oder Speicherplatz zur Bearbeitung aktiviert.

- **ENTER-TASTE**

Mit dieser Taste werden die Funktionen im LCD-Schirm angewählt.

- **MEMORY TYPE-TASTE**

Diese Taste wird dazu verwendet, den Speicherplatztyp auszuwählen der programmiert oder editiert werden soll. Die daneben angebrachten roten LED-Anzeigen, zeigen den Speicherplatztyp an (Szene oder Lauflicht/Chase).

- **DIRECTION-TASTE**

Diese Taste wird dazu verwendet, die Laufrichtung beim Programmieren oder Editieren eines

Lauflichtspeicherplatzes festzulegen. Die dazugehörigen LED's zeigen die angewählte Richtung an (Vorwärts, Rückwärts oder Wiederholung).

- **ATTACK-TASTE**

Diese Taste wird dazu verwendet, den Anschwellwert bei der Programmierung oder Editierung festzulegen. Die dazugehörigen LED's zeigen den gewählten Attack an (Snap, Slow-Attack, Slow-Decay, Crossfade).

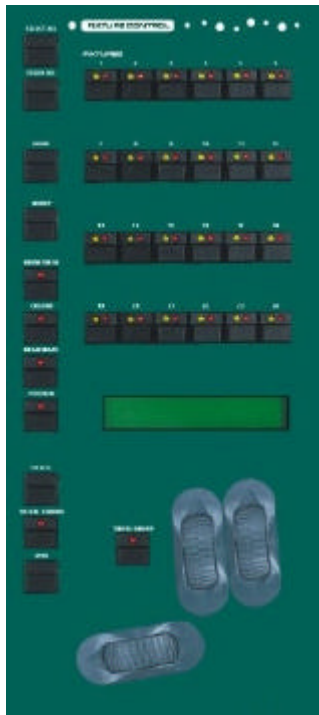
- **DRIVE-TASTE**

Mit dieser Taste werden die Modifizierungsfunktionen beim Programmieren oder Editieren eines Lauflichtspeicherplatzes festgelegt. Die dazugehörigen LED's zeigen den angewählten Drive an (Manual, Auto, Vari, Bass oder Beat).

- **SPEED-REGLER**

Dieser Regler wird dazu verwendet, die Geschwindigkeit bei der Programmierung oder Editierung eines Lauflichtspeicherplatzes festzulegen. Die rote LED neben dem Regler bietet eine zusätzliche Kontrollmöglichkeit bei der Editierung der Lauflichtgeschwindigkeit.

Fixture Control-Bedienelemente



Dieser Abschnitt der Gerätefront enthält verschiedene Regler und Anzeigen zur Steuerung, Programmierung und Editierung von Multifunktions-Scheinwerfern.

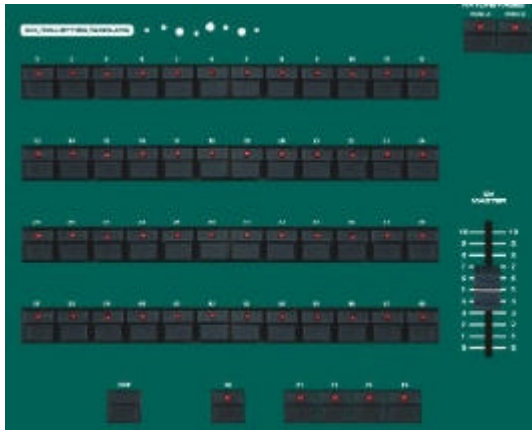
- **FIXTURE PAGE-TASTEN**
Diese Tasten dienen zur Anwahl der gewünschten Seite (A - D). Ist eine der Seiten ausgewählt, leuchtet die LED in der Seitentaste (A-D).
- **FIXTURE SELECTION-TASTEN**
Diese 24 Tasten werden dazu verwendet, die einzelnen Multifunktions-Scheinwerfer bei der Programmierung, Editierung und beim Patchen anzuwählen. Jede Taste ist mit zwei LED's ausgestattet - Gelb und Rot. Wenn eine Taste einem bestimmten Scheinwerfertyp zugewiesen wurde, leuchtet die gelbe LED. Die rote LED zeigt den angewählten Multifunktions-Scheinwerfer an.
- **ATTRIBUTE-TASTEN**
Diese 4 Tasten BRIGHTNESS ('Helligkeit'), COLOUR ('Farbe'), BEAMSHAPE, POSITION) dienen der Anwahl des gewünschten Attributs, der angewählten Scheinwerfer.
Hiermit werden die Scheinwerferparameter den Datensteuerrädern zugewiesen und auf dem WHEEL LCD-Display angezeigt. Sie können nur ein Attribut zum programmieren anwählen. Die rote LED deutet auf das angewählte Attribut hin. Diese Tasten werden auch zur Programmierung der Paletten verwendet.
- **WHEEL GROUP-TASTE**
Wenn die Parameter des aktuellen Attributs des/der angewählten Scheinwerfer(s) in mehr als einer Gruppe sind, wird diese Taste dazu verwendet, zwischen den verschiedenen Gruppen der

Parameter umzuschalten. Nach Drücken der WHEEL GROUP-Taste wird dann die Gruppe 2 und danach die Gruppe 3 (usw.) angezeigt.

Die rote LED in der WHEEL GROUP-Taste leuchtet, wenn es mehr als eine Gruppe mit Parametern gibt. Wenn es für den angewählten Scheinwerfer und das Attribut nur eine Gruppe mit Parametern gibt, bleibt die LED aus und das Drücken der Taste hat keine Auswirkungen.

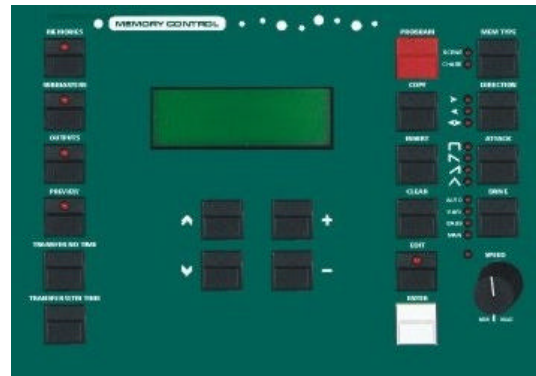
- **SELECT ALL-TASTE**
Diese Taste wählt alle Multifunktions-Scheinwerfer auf 4 Seiten an.
- **CLEAR ALL-TASTE**
Diese Taste wählt alle Multifunktions-Scheinwerfer auf 4 Seiten ab.
- **HOME-TASTE**
Diese Taste wird als schnelle Methode dazu verwendet, alle Parameter des angewählten Scheinwerfers auf die Ursprungsposition zu bringen (z.B. volle Helligkeit, keine Farbe, kein Gobo, Shutter offen, Pan und Tilt auf mittlere Position). Auch das Rücksetzen eines Parameters ist möglich. Nach der Programmierung sollte die Home-Taste zum Rücksetzen der aktiven Multifunktions-Scheinwerfer verwendet werden.
- **FROG-TASTE**
Diese Taste wird dazu verwendet, die aktuell angewählten Scheinwerferkanäle dazu anzuweisen zufällige Werte auszugeben. Beachten Sie bitte das F.R.O.G.-Kapitel für weitere Einzelheiten, zu diesem Thema.
- **FROG SCREEN-TASTE**
Mit dieser Taste wird der FROG-Funktionsschirm im LCD-Display angezeigt.
- **STEP-TASTE**
Diese Taste wird zur manuellen Auswahl von Parametern bei Multifunktions-Scheinwerfern im FROG-Modus verwendet.
- **CONTROL WHEELS**
Die drei Steuerräder werden für die Programmierung und Editierung der Scheinwerferparameter verwendet. Die den Datenrädern zugewiesenen Scheinwerferparameter werden auf dem WHEEL LCD-Display angezeigt.
- **WHEEL LCD-DISPLAY**
Das WHEEL (Steuerrad) LCD-Display hat 2 x 24 Zeichen und befindet sich über den Steuerrädern. Es wird dazu verwendet, die aktuellen Scheinwerferparameter und Werte anzuzeigen. Den Kontrast sowie die Helligkeit des WHEEL LCD-Displays können Sie im Super User verändern.
- **GROUP-TASTE**
Diese Taste dient zum Erstellen und zur Auswahl von Scheinwerfergruppen (siehe auch unter Group-Funktion).

Weitere Regelmöglichkeiten



- **GRAND MASTER-REGLER**
Mit diesem Regler werden die finalen Ausgabewerte der Einzelkanäle als Resultat der HTP-Speicher, Submaster-Regler und Playback X-Regler kontrolliert.
Der Grand-Master beeinträchtigt nicht die Colour-, Beamshape- oder Positions-Kanäle (LTP-Kanäle) der Multifunktions-Scheinwerfer.
- **BLACKOUT-TASTE**
Mit dieser Taste werden alle Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer auf null gesetzt ('Blackout').
Diese Taste beeinträchtigt nicht die Colour-, Beamshape- oder Positions-Kanäle. Bei aktivem Blackout blinkt die rote LED. Wenn Sie die BLACKOUT-Taste erneut drücken, kehrt die Konsole wieder in Ihren Ursprungszustand zurück (kein Blackout).
- **FLASH FUNCTION-TASTE**
Diese Taste beeinflusst den Betrieb der CHANNEL FLASH- und SUBMASTER FLASH-Tasten.
Die rote LED, neben der FLASH FUNTION-Taste, deutet auf die aktuelle Einstellung (OFF, FLASH oder SOLO) hin.
- **LOCK-TASTE**
Mit dieser Taste wird die Konsole gesichert/entsichert. Wenn die Konsole gesichert ist, leuchtet die rote LED und keine Setup-, Speicherplatz- oder Submasterdaten können modifiziert werden.
Das Locking ('Sichern') und Unlocking ('Entsichern') erfordert eine Zahlenkombination. Diese Kombination können Sie als Super User festlegen.
- **FUNCTION-TASTEN**
Es stehen vier Funktionstasten auf der Gerätefront zur Verfügung (F1 bis F4). Die Tasten sind mit folgenden Funktionen belegt:
F1 – Monitor-Funktionen
F2 – Texteingabe-Funktionen
F3 – Individuelle Anpassung von Geschwindigkeiten der Lauflichtspeicherplätze auf der Playback X Sektion, den Submastern oder SX-Tasten.
F4 – ohne Funktion

Haupt LCD-Display



Das LCD-Display, zusammen mit einigen Tasten auf der Gerätefront, entspricht der eigentlichen Benutzerschnittstelle und wird im Setup, bei der Programmierung und der Editierung der Show verwendet.

Die Größe des LCD-Displays beträgt 4 x 20 Zeichen. Der Großteil des LCD-Displays besteht aus dem Titel und editierbaren Feldern für Daten. Einige Schirme im Display enthalten Fehlermeldungen, Warnungen, Anweisungen oder Informationen.

Editierbare Felder im Display

Auf dem LCD-Display werden editierbare Felder durch spitze Klammern (<...>) angezeigt. Den Wert eines markierten Feldes kann man mit den + und - Tasten editieren (die spitzen Klammern blinken). Numerische Daten können auch in verschiedenen Feldern über eine externe Tastatur eingegeben werden.

In dieser Anleitung werden die markierten Felder in **fettgeschriebenem** Text angezeigt.

Die Rauf-/ Runter-Pfeiltasten werden dazu verwendet, durch die editierbaren Felder, Optionen und Funktionen zu schalten.

Es ist möglich, mit den Pfeiltasten vom letzten Eintrag des LCD-Displays zum ersten und umgekehrt zu springen.

Beispiel - Memories ('Speicherplätze') LCD-Anzeige:

```
Current: 1 s
Next: < 2 * >
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Das **Current** Feld ist nicht editierbar. Das **Next**, **Fade Up** und **Fade Down** Feld ist editierbar. Das **Next** Feld blinkt und die +/- Tasten können zur Auswahl der Nummer genutzt werden. Drücken Sie die Runter-Taste um zum **Fade Up** Feld zu gelangen.

Editieren der Blendzeiten

Blendzeiten werden auf dem LCD-Display in Minuten, Sekunden und Zehnteln angezeigt (mm:ss.tt). Jedes Feld innerhalb der Blendzeiten kann mit den + und - Tasten editiert werden. Die Minuten- und Sekundenfelder schalten sich automatisch um, wenn Sie Sekunden und Zehntel editieren.

Die Rauf-/Runter-Pfeiltasten bewegen den blinkenden Cursor zwischen den Feldern. Der Cursor befindet sich beispielsweise im Minutenfeld der *Fade Up* ('Einblend')-Zeit:

```
Current:  1  s
Next:    < 2  s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Drücken Sie die Runter-Pfeiltaste, um das Sekundenfeld der *Fade Up* Zeit anzuwählen:

```
Current:  1  s
Next:    < 2  s>
Fade Up:  <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Drücken Sie die Runter-Pfeiltaste, um das Zehntelfeld der *Fade Up* Zeit anzuwählen:

```
Current:  1  s
Next:    < 2  s>
Fade Up:  <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Soft-Tasten im LCD-Display

Soft-Tasten werden im LCD-Display in eckigen ([...]) und normalen Klammern ({...}) angezeigt.

Wenn ein Display mehr als eine Soft-Taste enthält, (z.B. OK und CANCEL), wird die erste Taste in Klammern angezeigt. Eine ausgewählte Taste blinkt.

Die Pfeiltasten für Rauf/ Runter, wählen die gewünschte Soft-Taste an.

Sie können die angewählte Soft-Taste ausführen, indem Sie die ENTER-Taste auf der Gerätefront drücken.

Beispiel - Eine Warnmeldung mit zwei Soft-Tasten (Yes und No):

```
***** WARNING *****
Memory is programmed
Overwrite memory ?
[YES] {NO}
```

Die *YES* Taste ist bereits angewählt und als Standard voreingestellt. Wenn Sie die ENTER-Taste drücken wird die *YES* Taste aktiviert.

```
***** WARNING *****
Memory is programmed
Overwrite memory ?
[YES] {NO}
```

Bei der obigen Ausgabe ist die *NO* Taste angewählt. Wenn Sie die ENTER-Taste drücken wird die *NO* Taste aktiviert.

Lange Listen im LCD-Display

Es gibt auf vielen LCD-Schirmen mehr editierbare Optionen und/oder Soft-Tasten, als in die vier Zeilen des LCD- Displays passen würden.

In diesen Situationen werden auf der rechten Seite des LCD-Schirms Rauf-/Runter-Pfeile angezeigt, um darauf zu deuten, dass weitere Optionen zur Auswahl stehen.

Die Rauf-/Runter-Pfeile werden in dieser Anleitung durch die Zeichen ^ und v angezeigt.

Wenn Sie die Rauf-/ Runter-Pfeiltasten dazu verwenden, in den Options- und Tasten-Listen rauf und runter zu gehen, bleibt der Schirmtitel auf der Linie 1 des LCD-Schirms stehen und die Zeile 2 - 4 des LCD-Displays verändert sich entsprechend.

Beispiel - Das untere LCD-Display enthält einen Titel, sechs editierbare Optionen und eine *Exit* Soft-Taste:

```
*** SCREEN TITLE ***
Option 1: <100%>
Option 2: <100%>
Option 3: <100%> v
```

Das 'v' zeigt an, dass es noch mehr Optionen unterhalb von Option 3 gibt.

Dreifaches Drücken der Pfeil-Runter-Taste wählt die *Option 4* an und das LCD-Display zeigt den folgenden Schirm:

```
*** SCREEN TITLE ***
Option 2: <100%> ^
Option 3: <100%>
Option 4: <100%> v
```

Das '^' zeigt an, dass es mehr Optionen oberhalb von *Option 2* gibt. Das 'v' zeigt an, dass es keine weiteren Optionen unterhalb von *Option 4* mehr gibt.

Dreifaches Drücken der Pfeil-Runter-Taste wählt die *Exit* Taste an und das LCD-Display zeigt den folgenden Schirm:

```
*** SCREEN TITLE ***
Option 5: <100%> ^
Option 6: <100%>
[Exit]
```

Das '^' zeigt an, daß oberhalb von *Option 5* noch eine oder mehrere Optionen zur Verfügung stehen. Die *Exit* Taste erscheint als letzte Option in der Liste.

Quickstart-Lehrgang

Einführung

In diesem Kapitel wird Ihnen alles Nötige erklärt, um die Konsole schnell in Betrieb zu nehmen und eine einfache Show zu erstellen.

Wir beginnen damit, wie man die Konsole einschaltet sowie Multifunktions-Scheinwerferdaten an die Ausgänge ausgibt, Daten in Speicherplätzen, Submastern und SX-Tasten speichert und Speicherplätze auf Submaster oder SX-Tasten überträgt.

Weiter geht es mit der Wiedergabe von Speicherplätzen über den Playback-X-Regler, SX-Tasten und die Ausgabe der Submasterdaten.

Vor dem Starten unserer neuen Show könnte es notwendig sein, den aktuellen Speicherinhalt zu löschen oder die Konsole zurückzusetzen. Wenn dies der Fall ist, lesen Sie bitte das Super User-Kapitel für weitere Einzelheiten.

In diesem Lehrgang gehen wir davon aus, dass Sie über geeignete Dimmer und Multifunktions-Scheinwerfer verfügen, die sich per DMX steuern lassen.

Einschalten der Konsole

Stellen Sie eine DMX-Datenverbindung zu den Dimmer oder Multifunktions-Scheinwerfern her.

Verbinden Sie den Netzstecker vom Netzteil, mit einer geeigneten Stromversorgung. Vergewissern Sie sich, dass der Blackout nicht aktiv ist (die BLACKOUT-TASTE leuchtet nicht).

Ziehen Sie den GRAND-MASTER-Steller ganz auf (100%).

Bringen Sie alle SUBMASTER-Steller auf die Nullposition (0%).

Drücken Sie die MEMORIES ('Speicherplätze')-Taste um den Memories ('Speicherplätze')-Schirm auf dem Haupt LCD-Display anzuzeigen (falls nicht bereits der Fall).

Einstellen der Multifunktions-Scheinwerfer

Das Mambo Frog kontrolliert bis zu 96 Multifunktions-Scheinwerfer.

Ein Fixture kann ein HTP-Einzelkanal, Dimmerkanal + Farbwechsler oder ein intelligenter Multifunktions-Scheinwerfer mit vielen Kanälen sein.

Für weitere Informationen schauen Sie bitte im Kapitel: Scheinwerfer zuweisen (Assign Fixtures).

Multifunktions-Scheinwerfer adressieren

Nach der Eingabe der verwendeten Multifunktions-Scheinwerfer, müssen diese an die gewünschten DMX-Adressen gepatcht werden.

Für weitere Informationen schauen Sie bitte im Kapitel: Scheinwerfer adressieren (Patch Fixtures).

Auswahl der Attribute bei Multifunktions-Scheinwerfern

Multifunktions-Scheinwerfer werden programmiert, indem man den/die Scheinwerfer anwählt, ein Attribut auswählt und dessen Parameter mit den Steuerrädern wie folgt einstellt:

Wählen Sie mit den FIXTURE-Page und SELECTION-Taste den/die gewünschten Multifunktions-Scheinwerfer aus. Die rote LED der jeweiligen Taste leuchtet, wenn dieser angewählt ist.

Wählen Sie ein gewünschtes Attribut mit der jeweiligen ATTRIBUTE SELECTION-Taste aus (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE oder POSITION).

Die entsprechenden Scheinwerferparameter werden den Steuerräder zugeordnet. Die Parameternamen und Werte werden im WHEEL LCD-Display angezeigt. Stellen Sie die Scheinwerferparameter mit den Steuerrädern ein.

Wenn weitere Parameter für den angewählten Scheinwerfer und dessen Attribut zur Verfügung stehen, leuchtet die WHEEL GROUP-Taste. Drücken Sie die WHEEL GROUP-Taste, um durch die Parametergruppen zu blättern.

Eine Lichtstimmung in einen Speicherplatz programmieren

Drücken Sie die MEMORIES-Taste, um den Memories ('Speicherplätze')-Schirm auf dem Haupt LCD-Display anzuzeigen.

Wählen Sie mit den + und - Tasten einen freien Speicherplatz an:

```
Current: 1 s
Next: < 2 *>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Stellen Sie die Scheinwerferparameter auf die gewünschten Werte ein.

Drücken Sie die PROGRAM-Taste um die aktuellen Ausgabewerte im Speicherplatz zu speichern.

Der Stern '*', neben der Speicherplatznummer im LCD-Display, wird durch ein 's' ersetzt und zeigt so an, dass der Speicherplatz eine programmierte Lichtstimmung ('Scene') beinhaltet.

Der programmierte Speicherplatz wird zum aktuellen Speicherplatz (*Current*). Der nächste Speicherplatz (*Next*) wird automatisch um + 1 erhöht (falls diese Option im Desk Setup eingerichtet wurde).

```
Current: 2 s
Next: < 3 *>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Eine Lichtstimmung auf einen Submaster programmieren

Drücken Sie die SUBMASTER-Taste, um den Submaster-Schirm auf das LCD-Display zu bringen. Wählen Sie einen freien Submaster mit den + und - Tasten an:

```
Submaster: < 2-3 * >
Contents: Empty
```

Stellen Sie die gewünschten Scheinwerferparameter ein.

Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um alle aktuellen Ausgabepegel auf dem Submaster zu speichern.

Das *Contents* Feld im Submaster-Schirm schaltet auf *Ch Data* um und zeigt an, dass der Submaster mit Kanaldaten belegt wurde:

```
Submaster: < 2-3 d >
Name:
Contents: Ch Data
Fade Up: <00:03.0>
```

Mit den Rauf-/ Runter-Tasten werden die Felder für Blendzeiten, LTP-Aktionen und LTP-Trigger angewählt. Die + und - Tasten dienen zur Eingabe der Werte.

Eine Lichtstimmung auf eine SX-Taste programmieren

Drücken Sie die SX-Taste, um den SX-Schirm auf das LCD-Display zu bringen.

Wählen Sie eine freie SX-SELECTION-Taste mit den + und - Tasten oder direkt über eine SX-Taste an:

```
SX Number: < 1 * >
Contents: Empty
```

Stellen Sie die gewünschten Scheinwerferparameter ein.

Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um alle aktuellen Ausgabepegel auf die SX-Taste zu speichern.

Das *Contents* Feld im SX-Schirm schaltet auf *Ch Data* um und zeigt an, dass diese SX-Taste mit Kanaldaten belegt wurde:

```
SX Number: < 1 d >
Contents: Ch Data
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Wählen Sie das *Fade Up* Feld im LCD-Display an und geben eine Einblendzeit ein. Wählen Sie das *Fade Down* Feld im LCD-Display an und geben eine Ausblendzeit ein. Wählen Sie das *Action* Feld im LCD-Display an und geben die gewünschte Funktion der SX-Taste ein. Wählen Sie das *LTP Trig Lev* Feld im LCD-Display an und geben einen

gewünschten Wert ein. Informationen zu diesen Funktionen finden Sie in weiteren Kapiteln.

Speicherplatz auf einen Submaster übertragen

Drücken Sie die MEMORIES-Taste, um den Memories ('Speicherplätze')-Schirm auf dem Haupt LCD-Display anzuzeigen.

Wählen Sie mit den + und - Tasten einen programmierten Speicherplatz an:

```
Current: 21 s
Next: < 22 s >
Fade Up: <00:05.0>
Fade Down: <00:05.0>
```

Drücken und halten Sie die TRANSFER WITH TIME- oder TRANSFER NO TIME-Taste.

Wählen Sie mit der PAGE UP- und PAGE DOWN-Taste die gewünschte Submasterseite aus. Drücken Sie die jeweilige SUBMASTER FLASH-Taste. Der ausgewählte Speicherplatz wird automatisch auf den Submaster übertragen. Lassen Sie die TRANSFER WITH TIME- oder TRANSFER NO TIME-Taste wieder los.

Speicherplatz auf eine SX-Taste übertragen

Drücken Sie die MEMORIES-Taste, um den Memories ('Speicherplätze')-Schirm auf dem Haupt LCD-Display anzuzeigen.

Wählen Sie mit den + und - Tasten einen programmierten Speicherplatz an:

```
Current: 37 s
Next: < 38 s >
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Drücken und halten Sie die TRANSFER WITH TIME- oder TRANSFER NO TIME-Taste.

Drücken Sie die gewünschte SX-SELECTION-Taste. Der ausgewählte Speicherplatz wird automatisch auf die SX-Taste übertragen. Lassen Sie die TRANSFER WITH TIME- oder TRANSFER NO TIME-Taste wieder los.

Wiedergabe von Speicherplätzen

Die programmierten Speicherplätze werden durch drücken der Go-Taste, in aufsteigender Reihenfolge, automatisch oder nach Auswahl abgespielt.

Ziehen Sie die Playback X MASTER- und GRAND MASTER-Steller ganz auf.

Drücken Sie die MEMORIES-Taste, um den Memories ('Speicherplätze')-Schirm auf dem LCD-Display anzuzeigen (falls nicht bereits der Fall):

```
Current: 1 s
Next: < 2 >
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Wählen Sie Speicherplatznummer 1 oder den ersten programmierten Speicherplatz mit den + und - Tasten an.

Drücken Sie die Go-Taste. Die Ausgänge blenden von ihren aktuellen Werten zu den im Speicherplatz hinterlegten Werten über und verwenden dafür die im Speicherplatz ebenfalls hinterlegten Blendzeiten. Während der Überblendung leuchtet die rote LED, neben der Go-Taste.

Die Zahlen neben den *Current* und *Next* Zählern werden automatisch um +1 erhöht.

Drücken Sie die Go-Taste erneut, um den nächsten programmierten Speicherplatz abzuspielen.

Wiederholen Sie die Prozedur, bis das Ende der Show erreicht ist. Wenn Sie nun erneut die Go-Taste drücken, kehren Sie zu Speicherplatz 1 zurück (oder zum ersten programmierten Speicherplatz).

Wiedergabe über die Submaster

Mit den SUBMASTER-Stellern können Sie geladene Kanaldaten oder übertragene Speicherplätze abspielen.

Wählen Sie die gewünschte Submasterseite mit der PAGE UP- oder PAGE DOWN-Taste aus.

Stellen Sie den Submaster-Steller auf den gewünschten Pegel ein.

Wenn der Submaster Kanaldaten oder einen übertragenen Speicherplatz ohne Zeitinformationen enthält, werden die Ausgänge der Einzelkanäle manuell gesteuert (der Ausgabepegel bezieht sich direkt zur physischen Position des Submaster-Stellers).

Wenn der Submaster Kanaldaten oder einen übertragenen Speicherplatz mit Zeitinformationen enthält, werden die Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer entsprechend der hinterlegten Blendzeiten überblendet.

Wenn LTP-Trigger aktiviert ist, werden die Colour-, Beamshape- und Position-Kanäle getriggert und springen ('Snap') oder blenden ('Fade') zu ihren programmierten Werten um, wenn der Submaster den LTP-Triggerwert erreicht.

Wiedergabe über die SX-Tasten

Stellen Sie den GRAND-MASTER und SX-MASTER auf 100% ein. Die SX-Daten (Kanaldaten oder ein übertragener Speicherplatz) werden durch drücken der SX-Taste ausgegeben. Die aktuelle Ausgabe ist abhängig von der *Action* Einstellung der SX-Taste (Flash, Solo oder Go).

Flash Action-Funktion

Die Dimmerkanäle (HTP) in den Kanaldaten oder Speicherplätzen blitzen, je nach Stellung des SX-MASTERS und GRAND MASTERS (100%), auf die programmierten Werte.

Die **Colour-**, **Beamshape-** und **Position-**Kanäle in

den Kanaldaten oder Speicherplätzen, werden getriggert und mit den programmierten Werten ausgegeben (LTP-Trigger muss aktiviert sein).

Solo Action-Funktion

Die Dimmerkanäle (HTP) fahren, je nach Stellung des SX-MASTERS und GRAND MASTERS, auf die programmierten Werte. Alle anderen Ausgänge, die aus dem HTP-Teil resultieren, werden mit anderen HTP-Daten der Submaster, Playback X Regler und weiteren SX-Tasten auf 0% reduziert.

Die **Colour-**, **Beamshape-** und **Position-**Kanäle in den Kanaldaten oder Speicherplätzen, werden getriggert und mit den programmierten Werten ausgegeben (LTP-Trigger muss aktiviert sein).

Go Action-Funktion

Durch drücken einer SX-Taste fährt der interne Master für diese Taste von 0% auf 100%, in der definierten *Fade Up* Zeit. Durch nochmaliges drücken dieser SX-Taste fährt der interne Master von 100% auf 0%, in der definierten *Fade Down* Zeit. Während der Überblendung blinkt die rote LED in der SX-Taste und zeigt einen Ein- oder Ausblendvorgang an.

Speicherplätze

Einführung

Die Mambo Frog-Konsole verfügt über 999 vollprogrammierbare Speicherplätze. Es stehen sowohl Lichtstimmungs-, als auch Lauflichtspeichertypen zur Verfügung.

Speicherplatznummern

Speicherplatznummern können sowohl ganze Zahlen, als auch durch Dezimalpunkt getrennte Zahlen sein (z.B. 1.2). Somit ist es möglich, zwischen zwei ganzen Zahlen bis zu neun weitere Speicherplätze einzufügen. Der verfügbare Bereich reicht von 0.1 bis 999.9.

Speicherplatz Null (Memory Zero)

Speicherplatz Null ist ein speziell programmierter Lichtstimmungsspeicherplatz. Die Blendzeiten sowie alle Kanäle stehen auf 0%. Dieser Speicher wird im Memories ('Speicherplätze')-Bildschirm als Speicherplatznummer "—" angezeigt. Alle HTP-Einzelkanäle fahren auf null und die LTP-Kanäle für Multifunktions-Scheinwerfer (Colour, Beamshape und Position) fahren in die Home (Default)-Werte. Speicherplatz Null können Sie, wie jeden anderen zu kopierenden Speicherplatz, anwählen oder kopieren. Sie können Speicherplatz Null aber nicht editieren oder löschen.

Beschränkungen bei Speicherplätzen

Die Konsole verfügt über eine maximale Kapazität von 999 vollprogrammierbaren Speicherplätzen. Eine Lichtstimmung verwendet einen Speicherplatz und ein Lauflicht benötigt einen Speicherplatz pro Schritt (max. 99). Wenn Sie Lauflichtspeicherplätze programmieren, verringert sich die Anzahl der verfügbaren Speicherplätze entsprechend der Anzahl der Schritte. Wenn die Konsolenkapazität beispielsweise 999 Lichtstimmungen oder 99 Zehn-Schritt-Lauflichter beträgt, können Sie jegliche Kombination von Lichtstimmungen und Lauflichtern erstellen, bis diese 999 Speicherplätze belegt sind.

Warnung bei zu wenig Speicherkapazität (Low Memory Warning)

Das Display zeigt in der oberen Zeile des Memories-Schirms LOW an, wenn die Anzahl der Speicherblöcke unter 10% fällt. Eine OUT-Meldung wird blinkend ausgegeben, wenn kein Speicherplatz mehr verfügbar ist.

Hinweis:

Kein Speicherplatz mehr

Solange die "OUT"-Meldung im LCD-Display

angezeigt wird, ist es nicht möglich weitere Lichtstimmungen oder Lauflichtschritte zu speichern.

Speicherplatztypen

Das Mambo Frog bietet Ihnen zwei verschiedene Speicherplatztypen (Lichtstimmungen und Lauflichter).

Gemeinsame Speicherplatzdaten

Alle Speicherplätze verfügen über Speicherplatznummer, -typ und Blendzeiten (Einblenden und Ausblenden). Diese Daten werden als Teil der Speicherplatzdaten gesichert.

Sämtliche Speicherplätze verfügen zusätzlich über LTP-Blendzeiten sowie Colour-, Beamshape- und Positions-Aktionen (Snap oder Fade), welche festlegen wie die verschiedenen Scheinwerferparameter sich bei der Wiedergabe auswirken. Diese Daten werden ebenfalls als Teil der Speicherplatzdaten gesichert.

Jeder Speicherplatz verfügt über eine Haltezeit (Dwell-time) und Triggerfunktion für die GO-Taste oder Auto-Steuerung. Bei der Auto-Steuerung folgt der nächste Speicherplatz automatisch mit der programmierten Blend- und Haltezeit. Optional ist auch eine Ansteuerung über SMPTE oder MIDI-Timecode möglich.

Alle Blendzeiten sind von 00:00.0 bis 99:59.0 in einer Auflösung von 1/10 Sekunde einstellbar. Die Blendzeiten und Aktionen bestimmen den Übergang von einem Speicherplatz zum nächsten. Die Einblend (Fade Up)- und Ausblendzeiten (Fade Down) beeinflussen die Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerferkanäle.

Die LTP-Blendzeiten beeinflussen die Colour-, Beamshape- und Positionskanäle. Die Haltezeit (Dwell time) bestimmt die Verweildauer, pro Speicherplatz.

Die Triggerfunktion bestimmt die manuelle (per GO), automatische oder Echtzeit-Wiedergabe der Speicher. Timecode ist optional möglich.

Die Standard Blendzeiten und LTP-Aktionen sind im Desk Setup ('Konsoleneinrichtung') als Super User benutzerdefinierbar einstellbar.

Szenen-Speicherplätze

Ein Lichtstimmungsspeicherplatz enthält ein Set mit Kanaldaten aller Dimmerkanäle, sowie aller zugewiesenen Steuerkanäle für Multifunktions-Scheinwerfer (inkl. Farbe, Beamshape und Positionsdaten).

Lauflichtspeicherplätze

Ein Lauflichtspeicherplatz besteht aus einer Anzahl von Schritten (maximal 99), von denen jeder ein Set mit Dimmerkanaldaten und den zugewiesenen Steuerkanälen für Multifunktions-Scheinwerfer (inkl. Farbe, Beamshape und Positionsdaten) enthält.

Lauflicht-Funktionen

Jeder Lauflichtspeicherplatz verfügt über die folgenden Funktionsmöglichkeiten:

Direction (Richtung): Die Reihenfolge in der die Lauflichtspeicherplätze ausgegeben werden - Vorwärts, Rückwärts oder Bounce ('Hin-und-Zurück').

Attack (Übergang zwischen den Schritten): Snap, Slow Attack, Slow Decay oder Crossfade.

Color Action ('Farb-Aktion'): Der Übergang zwischen den Schritten der Farbsteuerkanäle - *Snap* oder *Fade*.

Beamshape Action: Der Übergang zwischen den Schritten der Beamshapesteuerkanäle - *Snap* oder *Fade*.

Position Action: Der Übergang zwischen den Schritten der Positionssteuerkanäle - *Snap* oder *Fade*.

Drive: Die Art und Weise in der die Schritte getriggert werden, wenn ein Lauflicht ausgegeben wird (Auto, Bass, Vari, Manuell oder per Beat-Taste).

Speed: Bestimmt die Basisgeschwindigkeit eines Lauflichts (Bereich 1 - 600 Beats/Minute BPM).

N-Shot Chaser

Lauflichtspeicherplätze sind mit einer weiteren Funktion ausgestattet. Die SHOTS-Funktion beeinflusst die Wiederholung der Durchläufe eines Lauflichts bei Wiedergabe über die Playback X Sektion oder über die Submaster.

Die Einstellung ist von 0 - 255 möglich. 0 = läuft kontinuierlich,

1 = läuft einmal, 2 = läuft zweimal etc.

Bewegungseffekte (Movement Effects)

Das Mambo Frog bietet Ihnen folgende Bewegungseffekte:

- Ellipse
- Quadrat
- Dreieck (Triangle)
- Figure 8

Für jeden Bewegungseffekt kann die X-/ Y-Größe, Geschwindigkeit, Laufrichtung, Rotation und der Offset eingestellt werden.

Die Bewegungseffektparameter werden auf dem

WHEEL LCD-Display in einer separaten Positionsparametergruppe angezeigt und können wie alle anderen Scheinwerferparameter mit den Steuerrädern eingestellt werden.

LCD Display – Speicherplätze

Programmieren, Editieren, Kopieren, Übertragen, Löschen und die Wiedergabe der Speicherplätze erfolgt über den Memories ('Speicherplätze')-Schirm des Haupt LCD-Displays.

Um den Memories ('Speicherplätze')-Schirm auf dem LCD-Display anzeigen zu lassen, drücken Sie die MEMORIES- Taste auf der Gerätefront.

Beispiel:

```
Current: 1 s
Next: < 2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>v
```

Die Hoch-/Runter-Pfeiltasten bewegen den blinkenden Cursor (< >) durch die editierbaren Felder des Memories-Schirms. Mit den + und - Tasten werden die Daten in den Feldern verändert, welche durch einen blinkenden Cursor angezeigt sind. Die verschiedenen Felder des Speicherplatzschirms werden nachfolgend beschrieben.

Im Partial-Modus können nur die Werte für Color, Beamshape und Position editiert werden, die auch in einem Speicherplatz programmiert sind. Wenn ein Attribut nicht programmiert ist, wird der Wert mit "--" angezeigt und kann nicht editiert werden.

Speicherplatzdaten im LCD-Display

Current: Bezeichnet den aktuellen ('Current') Speicherplatz auf dem Playback X, mit einem zusätzlichen Statuszeichen (s = scene 'Lichtstimmung', c = chase 'Lauflicht').

Next: Der nächste Speicherplatz auf dem Playback X, mit einem zusätzlichen Statuszeichen (* = unprogrammiert, s = scene 'Lichtstimmung', c = chase 'Lauflicht').

Fade Up: Die Einblendzeit ('Fade Up Time') für den nächsten Speicherplatz.

Fade Down: Die Ausblendzeit ('Fade Down Time') für den nächsten Speicherplatz.

LTP Fade: Die LTP-Blendzeit für den nächsten Speicherplatz.

Colour: Die Aktion des Farb-Steuerkanals für den nächsten Speicherplatz.

Beamshape: Die Aktion des Beamshape-Steuerkanals für den nächsten Speicherplatz.

Position: Die Aktion des Positions-Steuerkanals für den nächsten Speicherplatz.

Dwell: Haltezeit für den nächsten Speicherplatz.

Trigger: Der LTP-Trigger für den nächsten Speicherplatz (GO, Auto, Echtzeit und optional Timecode).

Time: Wird der Trigger auf Real Time eingestellt, startet dieser Speicher in der eingegebenen Uhrzeit (z.B. 09:30:00).

Jump: Zur Eingabe eines Sprungs zum Next Speicherplatz, mit dieser Jump-Nummer.

Auswählen eines Speicherplatzes

1.

Drücken Sie die MEMORIES-Taste, damit der Speicherplatzschirm auf dem LCD-Display angezeigt wird.

2.

Verwenden Sie die Rauf-/ Runter-Pfeiltasten zum anwählen des nächsten Speicherfeldes (wenn nicht bereits angewählt).

3.

Verwenden Sie die + und - Tasten zur Auswahl des gewünschten Speicherplatzes.

Bei Anwahl des nächsten Speicherplatzes des Memories ('Speicherplätze')-Schirms:

Wenn der Speicherplatz frei ist, sind alle LED-Anzeigen der Lauflichtfunktionen aus.

Wenn es sich bei dem programmierten Speicherplatz um eine Lichtstimmung handelt, sind die LED-Anzeigen der Lauflichtfunktionen aus.

Wenn es sich bei dem programmierten Speicherplatz um ein Lauflicht handelt, zeigen die LED's der Lauflichtfunktionen die für diesen Speicherplatz programmierten Werte an.

Hinweis:

Auswahl bestimmter Speicherplätze

Drücken Sie die MEMORIES-Taste und der Cursor springt auf das nächste Feld vom Speicherplatzschirm im LCD-Display. Wenn der Cursor auf dem nächsten Feld steht, drücken Sie die + und - Tasten zusammen, um den ersten programmierten Speicherplatz anzuwählen.

SMPTE/MIDI Timecode Trigger

Speicherplätze die im Trigger für SMPTE oder MIDI Timecode programmiert sind, werden nur durch ein eingehendes SMPTE oder MIDI Timecode Signal aktiviert.

Programmierung von Speicherplätzen

Speicherplätze können als Full (alle Daten)- oder Partial (transparente Daten)- Memories erstellt/programmiert werden. Die generelle Einstellung kann im Desk Setup als Super User geändert werden.

Speicherplätze im Full-Modus

Eine Lichtstimmung oder ein Lauflichtschritt beinhaltet alle Werte für HTP-Dimmerkanäle und LTP-Steuerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer. Bei der Wiedergabe über den Playback X Master, die Submaster oder SX-Tasten, werden alle Daten für Dimmerkanäle und Multifunktions-Scheinwerfer abgespielt.

Die Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer werden auf HTP-Basis gemischt.

Die Colour-, Beamshape- und Positionskanäle werden auf LTP-Basis an den Ausgang gesendet.

Speicherplätze im Partial-Modus

Eine Lichtstimmung oder ein Lauflichtstep beinhaltet immer alle Werte für die HTP-Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer. Die LTP-Steuerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer, die über die Tagged-Funktion selektiert werden, sind auch in dieser Lichtstimmung oder diesem Lauflichtstep enthalten.

Bei der Wiedergabe über den Playback X Master, die Submaster oder SX-Tasten, werden alle Daten für die HTP-Dimmerkanäle und nur die bei der Programmierung selektierten Multifunktions-Scheinwerfer abgespielt.

Die HTP-Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer werden auf HTP-Basis gemischt. Die Colour-, Beamshape- und Positionskanäle werden auf LTP-Basis an den Ausgang gesendet.

Programmieren von Multifunktions-Scheinwerfern

Die FIXTURE SELECTION-Tasten dienen zur Anwahl der programmierbaren Multifunktions-Scheinwerfer.

Über die ATTRIBUTE SELECTION-Tasten können Sie das gewünschte Attribut (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE oder POSITION) auswählen. Die Werte der Attribute können jetzt über die Steuerräder eingestellt werden.

Auswahl der Fixture-Page (A, B, C und D)

Die 96 Multifunktions-Scheinwerfer sind in 4 Seiten, mit je 24 Geräten aufgeteilt.

Die FIXTURE PAGE-Tasten werden zur Anwahl der gewünschten Seite (A-D) verwendet.

Über die FIXTURE SELECTION-Tasten werden die jeweiligen 24 Geräte auf der aktiven Seite angewählt.

Auswählen eines Multifunktions-Scheinwerfers

Die FIXTURE SELECTION-Tasten dienen zur Anwahl der programmierbaren Multifunktions-Scheinwerfer.

Jede Taste verfügt über zwei LED-Anzeigen. Eine

gelbe die leuchtet, wenn die Taste einem Scheinwerfer im Setup zugewiesen wurde und eine rote, wenn der Scheinwerfer aktuell zur Programmierung angewählt ist.

Sie können mehrere Scheinwerfer gleichzeitig anwählen und programmieren, insofern es sich um Scheinwerfer des gleichen Typs handelt.

Hauptgerät bei Multifunktions-Scheinwerfern

Das WHEEL LCD-Display kann bis zu drei Parameter gleichzeitig, pro Multifunktions-Scheinwerfer anzeigen. Einer dieser Multifunktions-Scheinwerfer wird als Hauptgerät bestimmt.

Das zuletzt selektierte Gerät ist als Hauptgerät bestimmt. In diesem Fall leuchtet die rote LED in der FIXTURE SELECTION-Taste und blinkt langsam zur Bestätigung.

Die Parameter des Multifunktions-Scheinwerfers werden im WHEEL LCD-Display angezeigt und die WHEEL GROUP-Taste deutet auf das Hauptgerät hin.

Auswählen mehrerer Multifunktions-Scheinwerfer

Um eine Reihe/Gruppe von Multifunktions-Scheinwerfern anzuwählen, drücken und halten Sie eine FIXTURE SELECTION-Taste und drücken eine weitere FIXTURE SELECTION-Taste.

Beispiel: Drücken und halten Sie die FIXTURE SELECTION-Taste 1 und drücken Sie die FIXTURE SELECTION-Taste 10. Alle Multifunktions-Scheinwerfer zwischen 1 bis 10 sind angewählt (wenn diese gleichen Typs sind).

Auswahl aller Multifunktions-Scheinwerfer (Selecting All Fixtures)

Alle Multifunktions-Scheinwerfer (verteilt auf 4 Seiten mit je 24 Anwahl-tasten) können durch drücken der SELECT ALL-Taste angewählt werden. Durch drücken der CLEAR ALL-Taste, werden alle Multifunktions-Scheinwerfer wieder abgewählt.

Tagging (Selektieren) von Multifunktions-Scheinwerfern

Wenn die Konsole im Partial-Modus eingestellt wird, ist es notwendig die Multifunktions-Scheinwerfer über die Tagging-Funktion zu selektieren. Diese Geräte werden dann in einem Speicherplatz programmiert.

Wenn ein Multifunktions-Scheinwerfer getagged ist, leuchtet die gelbe LED in der FIXTURE SELECTION-Taste und blinkt zur Bestätigung. Sind in weitere Geräte in anderen Seiten (A – D) getagged, leuchtet die FIXTURE PAGE-Taste. Tagging ist nur möglich für LTP-Kanäle wie Colour, Beamshape und Position. Dimmerwerte werden

immer abgespeichert, egal ob ein Multifunktions-Scheinwerfer getagged ist oder nicht.

Manuelles Tagging

Um nur ein Gerät zu selektieren, drücken und halten Sie die FIXTURE SELECTION-Taste für ca. 2 Sekunden. Die gelbe LED beginnt zu blinken, wenn das Gerät selektiert ist.

Um ein Gerät zu deselektieren, drücken und halten Sie die FIXTURE SELECTION-Taste für ca. 2 Sekunden. Die gelbe LED leuchtet durchgehend und das Gerät ist nicht mehr selektiert.

Tagging mehrerer Multifunktions-Scheinwerfer

Um eine Reihe/Gruppe von Geräten zu selektieren, drücken und halten Sie die FIXTURE SELECTION-Taste und drücken und halten eine weitere FIXTURE SELECTION Taste für ca. 2 Sekunden. Beispiel: Drücken Sie gleichzeitig die FIXTURE SELECTION-Taste 1 und die FIXTURE SELECTION-Taste 6. Alle Multifunktions-Scheinwerfer zwischen 1 bis 6 sind selektiert.

Tagging aller Multifunktions-Scheinwerfer

Durch drücken der SELECT ALL-Taste für ca. 1 Sekunde, werden alle Multifunktions-Scheinwerfer getagged.

Durch drücken der CLEAR ALL-Taste für ca. 1 Sekunde, wird dieses wieder aufgehoben. Die SELECT ALL- oder CLEAR ALL-Funktion wird auf alle Multifunktions-Scheinwerfer (verteilt auf 4 Seiten mit je 24 Anwahl-tasten) angewendet.

Automatisches Tagging der Multifunktions-Scheinwerfer

Wenn ein Multifunktions-Scheinwerfer angewählt ist (die rote LED in der FIXTURE SELECTION-Taste leuchtet), Sie einen der LTP-Parameter über die Steuerräder verändern, die HOME-Taste, FROG-Taste oder eine Palette anwählen, wird automatisch dieser Multifunktions-Scheinwerfer selektiert.

Auswählen eines Attributs

Nach Anwahl eines Multifunktions-Scheinwerfers können Sie über die ATTRIBUTE SELECTION-Tasten das gewünschte ATTRIBUT (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE oder POSITION) auswählen.

Diese vier Tasten stehen für jeden Multifunktions-Scheinwerfer zur Verfügung. Die LED-Anzeigen in den Tasten, zeigen das gewählte Attribut an.

Steuerräder für Parameter und LCD-Anzeige

Nach der Anwahl der Multifunktions-Scheinwerfer und einstellen der Attribute, werden die zugehörigen Parameter an die drei Dateneingaberäder zugewiesen.

Die Bezeichnungen der Parameter, sowie deren aktuelle Werte, werden auf dem WHEEL LCD-Display angezeigt.

Wenn mehr als eine Gruppe mit Parametern für die gewünschte Scheinwerfer-/ Attribut-Kombination vorliegen, wird dies durch die LED in der WHEEL GROUP-Taste angezeigt. Drücken der WHEEL GROUP-Taste schaltet durch die verschiedenen Parametergruppen.

Die Dimmer-Parameterwerte werden auf dem WHEEL LCD-Display in Prozent angegeben (0% - 100%); Colour-, Beamshape- sowie Positionsparameterwerte, werden als DMX-Werte angezeigt (0-255).

Wenn es sich bei einem verwendeten Multifunktions-Scheinwerfer um ein 16-Bit Gerät handelt, so werden auch die Parameterwerte in zwei verschiedenen DMX-Werten angegeben, wobei der erste die MSB (grob) und der zweite die LSB (fein) Komponente darstellt.

Der Dimmerkanal der Multifunktions-Scheinwerfer ist immer dem Zeigefingerrad zugeteilt. Colour- und Beamshape-Parameter sind in verschiedenen Gruppen, mit der zugehörigen Aufteilung der Steuerräder verteilt.

Bei der Position ist der PAN-Parameter immer dem Daumenrad und der TILT-Parameter immer dem Zeigefingerrad zugewiesen.

Die Bewegungseffekte werden über eine separate Seite im WHEEL LCD-Display angezeigt und können über die Dateneingaberäder justiert werden (siehe die folgenden Kapitel).

Programmieren von Dimmerwerten (Brightness-Parameter)

Jeder vorher im Setup eingestellter Multifunktions-Scheinwerfer hat einen Dimmerkanal (auch Intensität genannt).

Die Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer werden über die Steuerräder eingestellt. Dieses ist ein virtueller Steller für jedes Gerät.

Der virtuelle Wert für jeden Multifunktions-Scheinwerfer wird in der PSI-Sektion im Monitor dargestellt.

Der virtuelle Steller wird auf HTP-Basis mit anderen HTP-Kanälen über den Playback X Master, Submastern und SX-Tasten gemischt ausgegeben. Damit wirklich nur programmierte Speicherplätze über den Playback X Master, Submaster und SX-Tasten an den Ausgang gehen, stellen Sie den virtuellen Dimmerkanal nach der Programmierung wieder auf null.

Programmierung unterschiedlicher Multifunktions-Scheinwerfertypen

Jede Kombination von unterschiedlichen (im Setup angemeldeten) Multifunktions-Scheinwerfern, kann zur gleichen Zeit angewählt werden.

Wenn mehrere unterschiedliche Multifunktions-Scheinwerfer angewählt sind, zeigt das WHEEL LCD-Display nur das Hauptgerät an.

Wenn alle angewählten Geräte vom selben Typ sind, werden auch alle Parameter auf den gleichen Steuerrädern angezeigt.

Falls angewählte Geräte unterschiedlichen Typs sind, helfen die folgenden Regeln:

Die Steuerräder kontrollieren alle Parameter, die im WHEEL LCD-Display für das Hauptgerät angezeigt werden. Falls unterschiedliche Geräte verwendet werden, zeigt das WHEEL LCD-Display nur die identischen Kanäle der unterschiedlichen Geräte an.

Bei ähnlichen Parametern werden die Parameter angezeigt, die auf dem gleichen Steuerrad und der WHEEL GROUP liegen.

Bitte beachten Sie, dass unterschiedliche Geräte auch die Kanäle für Colour und Beamshape auf unterschiedlichen DMX-Kanälen liegen haben. Auch ähnliche Attribute haben über die Steuerräder völlig verschiedene Funktionen, wenn diese unterschiedlichen Typs sind.

Beispiel: Beamshape, Gruppe 1 und Wheel 1 ist der Gobokanal beim ersten Gerät und der Kanal für Shutter/Strobe, bei einem weiteren, unterschiedlichen Typs.

Fan Function und Fixture Editing Modes

Die Konsole bietet verschiedene Fixture Editing Modes, die von den Bedienelementen auf der Pultoberfläche gesteuert werden können. Diese Funktionen können zum Steuern von mehreren Multifunktions-Scheinwerfern zur gleichen Zeit verwendet werden. Nachfolgend sind die verschiedenen Funktionen beschrieben.

Absolute Mode

Werden Multifunktions-Scheinwerfer angewählt und wird ein Attribut-Parameter über die Steuerräder eingestellt, so wird dieser Wert für alle angewählten Multifunktions-Scheinwerfer zum gleichen (absoluten) DMX-Wert ausgegeben.

Relative Mode

Werden Multifunktions-Scheinwerfer angewählt und wird ein Attribut-Parameter über die Steuerräder eingestellt, so nimmt dieser Parameterwert auf jedem der angewählten Scheinwerfer zu, oder verringert sich um die gleiche Menge von seinem ursprünglichen Wert.

Fan-First Mode

Wird ein Attribut-Parameter über die Steuerräder eingestellt (z.B. Pan), wird dieser Wert für alle angewählten Multifunktions-Scheinwerfer

proportional umgerechnet und ausgegeben (z.B. als Fächer für Pan). Der erste Multifunktions-Scheinwerfer wird in seinen Werten eingefroren und die Berechnung beginnt bei diesem Gerät.

Fan-Middle Mode

Wird ein Attribut-Parameter über die Steuerräder eingestellt (z.B. Pan), wird dieser Wert für alle angewählten Multifunktions-Scheinwerfer proportional umgerechnet und ausgegeben (z.B. als Fächer für Pan). Die mittleren Multifunktions-Scheinwerfer werden als Ausgangspunkt für die Berechnung festgelegt.

Fan-Last Mode

Wird ein Attribut-Parameter über die Steuerräder eingestellt (z.B. Pan), wird dieser Wert für alle angewählten Multifunktions-Scheinwerfer proportional umgerechnet und ausgegeben (z.B. als Fächer für Pan). Der letzte Multifunktions-Scheinwerfer wird in seinen Werten eingefroren und die Berechnung beginnt bei diesem Gerät.

Default-Einstellungen beim Fixture Edit Modus

Jedes der 4 Attribute hat die folgende Default-Einstellung (Werkseinstellung):

Brightness =	Absolute
Colour =	Absolute
Beamshape =	Absolute
Position =	Relative

Fixture Edit Mode ändern

Nachfolgend wird beschrieben, wie der Fixture Edit Mode geändert werden kann.

1. Drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE oder POSITION). Das Wheel LCD-Display zeigt den aktuellen Fixture Edit Mode für das Attribut an (Absolute, Relative, Fan-First, Fan-Middle, Fan-Last).
2. Mit dem Finger-Steuerrad kann jetzt der gewünschte Modus ausgewählt werden. Der neue Modus wird im Wheel LCD-Display und in der PSI-Section im Monitor angezeigt.
3. Beim loslassen der Attribut-Taste kehrt das Wheel LCD-Display zur normalen Anzeige zurück.

HINWEIS:

Fixture Editing Modes

Nach der Programmierung eines Speicherplatzes und drücken der Program-Taste, kehrt der Fixture Edit Modus wieder zurück in die Default-Einstellungen. Bei der

Editierung eines Speicherplatzes und verlassen des Edit-Modes, wird ebenfalls der Fixture Edit Modus in die Default-Einstellungen zurückgesetzt.

Hinzufügen von Bewegungseffekten

Bewegungseffekte können für alle Multifunktions-Scheinwerfer mit Pan- und Tilt-Parameter eingesetzt werden.

Der endgültige Bewegungseffekt wird über sechs Parameter eingestellt (Effect, Grösse X, Grösse Y, Offset, Rotation und Speed).

Mit diesen Parametern können eine Vielzahl von unterschiedlichen Effekten (Kreise, Ellipsen, Quadrate, Dreiecke, Linien usw.) erzeugt werden.

Die Einstellungen der Parameter sind auf zwei Wheel-Gruppen bei dem Positions-Attribut verteilt. Drücken Sie mehrfach die Wheel Group-Taste, um diese Parameter anzuzeigen.

Bewegungseffekte können direkt in Kombination von Pan und Tilt erstellt und abgespeichert werden.

1. Wählen Sie den gewünschten Multifunktions-Scheinwerfer und das POSITION-Attribut an. Stellen Sie den Grundwert mit den PAN und TILT Parametern ein.
2. Drücken Sie die WHEEL GROUP-Taste, um die Bewegungseffekt ('Movement Effect')-Parameter auszuwählen.
3. Wählen Sie den gewünschten Effekt aus und stellen Sie danach die Grösse X/Y des Effekts mit den Steuerrädern ein.
4. Drücken Sie die WHEEL GROUP-Taste, um die nächsten drei Parameter (Offset, Rotation und Speed) im LCD-Display anzuzeigen.
5. Stellen Sie die Parameter-Werte für Offset, Rotation und Speed über die Steuerräder ein. Dieser Bewegungseffekt kann jetzt direkt auf einen Submaster oder in einem Speicherplatz abgespeichert werden.

Home-Funktion

Die HOME-Taste bietet eine schnelle Möglichkeit, alle Parameter der angewählten Scheinwerfer wieder in ihre Ursprungspositionen (Default-Werte) zu bringen (also Dimmer auf 100%, Farbe weiss, keine Gobos oder Effekte, Shutter offen und Pan und Tilt in mittlere Position).

Sie können auch nur einzelne Attribute HOMEN:

1. Wählen Sie den gewünschten Multifunktions-Scheinwerfer an.

2. Drücken und halten Sie eine der ATTRIBUTE-Tasten (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE oder POSITION).
3. Drücken Sie die HOME-Taste.

Kopieren von Gerätedaten

Gerätedaten der Attribute können von einem auf ein anderes Gerät kopiert werden:

1. Stellen Sie alle Werte der Attribute wie gewünscht für ein Hauptgerät ein.
2. Wählen Sie das gewünschte Zielgerät aus.
3. Drücken und halten Sie eine der ATTRIBUTE-Tasten (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE oder POSITION).
4. Drücken Sie die FIXTURE SELECTION-Taste des Zielgerätes.
5. Lassen Sie die ATTRIBUTE-Taste wieder los.

Programmierung einer Lichtstimmung (Scene)

1. Wenn Sie eine Lichtstimmung (Scene) programmieren, überprüfen Sie, dass der PLAYBACK X MASTER-Regler auf null und der GRAND MASTER-Regler auf 100% steht.
2. Wählen Sie einen freien Speicherplatz an.
3. Stellen Sie die Parameter für Multifunktions-Scheinwerfer auf die gewünschten Werte ein.
4. Wählen Sie (falls gewünscht) die Bewegungseffekte aus.
5. Stellen Sie sicher, dass die Multifunktions-Scheinwerfer selektiert (getagged) sind, wenn diese im Partial (transparent)-Modus programmiert werden.
6. Möchten Sie nur ein Attribut speichern (z.B. nur Farbe und kein Beamshape oder eine Position), drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste. Diese Funktion ist nur im Partial (transparent)-Modus möglich.
7. Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um die aktuellen Ausgabewerte im Speicherplatz abzuspeichern. Der Stern '*', neben der Speicherplatznummer im Display, wird von einem an 's' ersetzt und zeigt an, dass der Speicherplatz als Lichtstimmung ('Scene') programmiert wurde. Der programmierte Speicherplatz wird nun zum *Current* ('aktuellen')-Speicherplatz. Der *Next* ('nächste')-Speicherplatzzähler erhöht sich automatisch um +1 (wenn diese Funktion im Desk

Setup aktiviert wurde).

HINWEISE:

Speicherplätze im Partial-Modus
Alle HTP-Dimmerkanäle für Multifunktions-Scheinwerfer werden immer, unabhängig ob diese getagged sind oder welches Attribut angewählt ist, komplett aufgezeichnet.
Um nur die Dimmerkanäle aufzuzeichnen, müssen alle Multifunktions-Scheinwerfer aus der Tagging-Funktion genommen werden, bevor die PROGRAM-Taste gedrückt wird. Um alle LTP-Attribute (Colour, Beamshape und Position) für Geräte die getagged sind aufzuzeichnen, drücken Sie einfach die PROGRAM-Taste.

Programmierung eines Lauflichts

1. Wenn Sie ein Lauflicht (Chase) programmieren, überprüfen Sie, dass der PLAYBACK X MASTER-Regler auf null und der GRAND MASTER-Regler auf 100% steht.
2. Wählen Sie einen freien Speicherplatz an.
3. Drücken und halten Sie die MEMORY TYPE-Taste für eine Sekunde. Der Speicherplatztyp schaltet auf Lauflicht ('Chase') um (wird durch die grüne LED, neben der Taste angezeigt). Die Anzeige auf dem LCD-Display zeigt den aktuellen Speicherplatz, sowie die zu programmierende Schrittnummer wie folgt an:

```
Memory: 10
Step: <1*>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

4. Stellen Sie die Parameter für Multifunktions-Scheinwerfer auf die gewünschten Werte ein.
5. Wählen Sie (falls gewünscht) die Bewegungseffekte aus.
6. Stellen Sie sicher, dass die Multifunktions-Scheinwerfer selektiert (getagged) sind, wenn diese im Partial (transparent)-Modus programmiert werden.
7. Möchten Sie nur ein Attribut speichern (z.B. nur Farbe und kein Beamshape oder eine Position), drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste. Diese Funktion ist nur im Partial (transparent)-Modus möglich.
8. Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um die aktuellen Ausgabewerte im ersten Schritt des Lauflichts zu speichern.

9.

Der nächste Schritt wird automatisch in das Laufflicht eingefügt. Das LCD-Display zeigt auf den nächsten (freien) Schritt:

```
Memory: 10
Step: <2*>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

10.

Stellen Sie die Werte für die Multifunktions-Scheinwerfer, wie beim ersten Schritt beschrieben, ein.

11.

Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um die aktuellen Ausgabewerte im neuen Schritt abzuspeichern.

12.

Wiederholen Sie diese Programmierung, bis alle Schritte des Laufflichts programmiert sind.

13.

Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor zum *Col Action* Feld zu bewegen. Stellen Sie es auf *Snap* oder *Fade* ein (siehe Hinweise).

14.

Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor zum *B/S Action* Feld zu bewegen. Stellen Sie es auf *Snap* oder *Fade* ein (siehe Hinweise).

15.

Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor zum *Pos Action* Feld zu bewegen. Stellen Sie es auf *Snap* oder *Fade* ein (siehe Hinweise).

16.

Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor zu dem *Shots* Feld zu bewegen. Geben Sie die gewünschte Wiederholung der Durchläufe ein.

17.

Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste um, den blinkenden Cursor zum *Set Modifiers* Feld zu bewegen.

Das Laufflicht läuft jetzt 'live' über die DMX-Ausgänge und richtet sich nach den eingetragenen Funktionen. Die Schrittnummer ändert sich mit den DMX-Werten.

```
Memory: 10
Step: <12>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

18.

Stellen Sie die Richtung ('Direction'), Attack- und Drive-Funktionen, mit den Tasten auf der Gerätefront ein.

Die LED-Anzeigen neben den Laufflicht-Funktionstasten zeigen auf die aktuelle Einstellung.

19.

Stellen Sie die Geschwindigkeit des Laufflichts mit dem SPEED-Regler auf der Gerätefront ein.

20.

Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor zum *Finish* Feld zu bewegen. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Vorgang abzuspeichern und

zum Speicherplatzschirm zurückzukehren.

Der Stern '*', neben der Speicherplatznummer im LCD-Display, wird von einem 'c' ersetzt und deutet darauf hin, dass der Speicherplatz als Laufflicht ('Chase') programmiert wurde. Der programmierte Speicherplatz wird zum *Current* ('aktuelle')- Speicherplatz. Der *Next* ('nächste')- Speicherplatz wird automatisch um +1 erhöht (wenn die Option im Desk Setup eingestellt wurde).

Hinweis:

Programmierung von Laufflichtern

Das Laufflicht wird live abgespielt, wenn sich der Cursor auf den *Col Action*, *B/S Action* oder *Pos Action* Feldern des LCD-Display befindet und der *Playback X Master* aufgezogen ist.

Wenn Sie ein Laufflicht im *Partial-Modus* erstellen, vergewissern Sie sich das alle Multifunktions-Scheinwerfer selektiert (getagged) sind, bevor Sie dieses Laufflicht abspeichern. Einmal selektierte (getagged) Geräte sind in allen Schritten enthalten.

Beat Drive

Die Beat-Funktion ist dann aktiv, wenn beide LED's für *BASS* und *MAN* leuchten.

Bei der Programmierung eines Laufflichtspeichers mit Beat-Funktion (*Learn-Taste* oder *Tap* etc.), wird die *STEP-Taste* in der *Playback X* Sektion zur Eingabe der Geschwindigkeit verwendet.

Modifizieren von Lichtstimmungen

Dieser Abschnitt behandelt die Modifizierung von programmierten Lichtstimmungen. Die HTP-Kanäle und Multifunktions-Scheinwerferdaten des kompletten Speichers, können überschrieben oder einzelne HTP-Kanäle und Scheinwerfer (*LIVE* oder *BLIND*) editiert werden. Die Ein- und Ausblendzeiten sowie die LTP-Blendzeiten und Aktionen, können vom *Memories* ('Speicherplätze')- Schirm aus eingestellt werden.

Überschreiben einer Lichtstimmung

1. Stellen Sie eine programmierte Lichtstimmung an.
2. Modifizieren Sie die Parameterpegel der zugewiesenen Multifunktions-Scheinwerfer, wie gewünscht.
- 3.

Wählen Sie (falls gewünscht) die Bewegungseffekte aus.

4.
Stellen Sie sicher, dass die Multifunktions-Scheinwerfer selektiert (getagged) sind, wenn diese im Partial (transparent)-Mode programmiert werden.

6.
Möchten Sie nur ein Attribut speichern (z.B. nur Farbe und kein Beamshape oder eine Position), drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste. Diese Funktion ist nur im Partial (transparent)-Modus möglich.

7.
Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um die aktuellen Ausgabewerte im Speicherplatz zu hinterlegen. Es wird eine Warnung auf dem LCD-Display ausgegeben:

```
***** WARNING *****  
Memory is programmed  
Overwrite memory ?  
[YES] {NO}
```

8.
Drücken Sie die ENTER-Taste, um die YES Option anzuwählen. Die Ursprungswerte des Speicherplatzes werden mit den aktuellen Werten überschrieben.

9.
Alternativ können Sie auch die No Option wählen und die ENTER-Taste drücken. Dann bleibt der Inhalt des Speicherplatzes unverändert.

Editieren von Kanaldaten (LIVE-Mode)

1.
Wählen Sie eine programmierte Lichtstimmung an.

2.
Drücken Sie die EDIT-Taste. Die LED in der EDIT-Taste leuchtet auf um anzuzeigen, dass die EDIT-Funktion angewählt wurde. Der Inhalt des angewählten Speicherplatzes wird live auf dem DMX ein- und wieder ausgeblendet.

Der aktuelle Speicherplatz auf Playback X wird ausgeblendet. Alle Ausgänge der Submaster und SX-Tasten werden weiter wie normal eingemischt. Um sicher zu sein, dass nur der angewählte Speicherplatz ausgegeben wird, sollten auch alle Submaster Steller auf null stehen. Das LCD-Display zeigt die folgende Meldung an:

```
Edit Memory: 23  
Adjust Fixture  
Parameters, then  
press Edit.
```

3.
Modifizieren Sie die Multifunktions-Scheinwerferwerte nach Ihren Wünschen.

4.
FULL MODE: Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Editierungsmodus zu beenden. Die LED in der EDIT-Taste erlischt und eine Warnung wird auf dem LCD-Display angezeigt:

```
***** WARNING *****  
Channels modified  
Save Changes ?  
{Yes} {No}
```

5.
PARTIAL MODE: Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Editierungsmodus zu beenden. Die LED in der EDIT-Taste erlischt und eine Warnung wird auf dem LCD-Display angezeigt:

```
***DATA MODIFIED***  
Attributes recorded:  
C{Yes} B{ No} P{ No}  
Save ? {Yes} {No}
```

6.
Verwenden Sie die Pfeil-rauf-, Pfeil-runter- und die +/- Tasten, um die gewünschte Aufzeichnung der Attribute auszuwählen. Wählen Sie entweder die Yes oder No Option aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der editierte Speicherplatz wird zum aktuellen Speicherplatz. Die LED in der EDIT-Taste erlischt.

Editieren von Kanaldaten (BLIND-Modus)

1.
Wählen Sie eine programmierte Lichtstimmung an.

2.
Drücken Sie die PREVIEW-Taste. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet.

3.
Drücken Sie die EDIT-Taste. Die LED in der EDIT-Taste leuchtet.

4.
Individuelle HTP-Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerferwerte können, wie im Edit-Live beschrieben, editiert werden.

5.
Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Blind-Editierungsmodus zu beenden.

Editieren der Blendzeiten und LTP-Triggerfunktionen

1.
Wählen Sie eine programmierte Lichtstimmung an.

2.
Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten, um die gewünschte Blendzeit im MEMORIES-Schirm auszuwählen.

```
Current: 1 s  
Next: < 2 s>  
Fade Up: <00:03.0>  
Fade Down:<00:03.0>v
```

3.
Verwenden Sie die + und - Tasten zur Eingabe der

neuen Blendzeit.

4. Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten, um die gewünschte LTP-Blendzeit oder die LTP-Funktionen (*Colour*, *Beamshape* oder *Position*) anzuwählen. Geben Sie mit den + und - Tasten die gewünschten Werte ein.

5. Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten, um die gewünschte *Dwell* (Haltezeit) oder *Trigger* Funktion anzuwählen. Geben Sie mit den + und - Tasten die gewünschten Werte ein.

Lauflichter modifizieren

Dieser Abschnitt behandelt die Modifikation der programmierten Lauflichtspeicherplätze. Das Editieren findet in zwei Ebenen statt: Die erste Ebene der Modifikation behandelt das Einfügen, Überschreiben oder Löschen von Schritten, sowie Einstellen der Funktionen. Die zweite Ebene behandelt die Editierung der Kanaldaten, in einem einzelnen Schritt.

Aktivieren des Editierungsmodus (LIVE-Mode)

1. Wählen Sie einen programmierten Lauflichtspeicherplatz an.

2. Drücken Sie die EDIT-Taste. Die LED in der EDIT-Taste blinkt, um anzuzeigen, dass die Edit-Funktion angewählt wurde. Der erste Schritt des angewählten Speicherplatzes wird eingeblendet und live per DMX ausgegeben (Playback X Master muss auf 100% stehen). Jegliche Ausgabe des aktuellen Speicherplatzes auf dem Playback X wird ausgeblendet. Jegliche Ausgabe der SX-Tasten und Submaster wird weiter, wie normal, eingemischt. Um sich also zu vergewissern, dass nur der angewählte Speicherplatz live ausgegeben wird, müssen Sie die SX-Tasten und Submaster auf null stellen. Das LCD-Display zeigt die Veränderung wie folgt an:

```
Edit Memory: 23
Step: <1>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

3. Verwenden Sie die + und - Tasten, um den gewünschten Schritt anzuwählen. Der ausgewählte Schritt wird live ausgegeben.

Aktivieren des Editierungsmodus (BLIND)

1. Wählen Sie einen programmierten Lauflichtspeicherplatz an.

2. Drücken Sie die PREVIEW-Taste. Die LED in der

PREVIEW-Taste leuchtet.

3. Drücken Sie die EDIT-Taste.

4. Das LCD Display zeigt folgende Meldung an:

```
Edit Blind Mem:123
Step: < 1 >
Col Action: <Snap>
B/S Action: <Snap> v
```

Schritt in ein Lauflicht einfügen

1. Wählen Sie ein programmiertes Lauflicht an und gehen Sie in den Editierungsmodus (siehe oben).

2. Verwenden Sie die + und - Tasten, um den Schritt anzuwählen, der vor dem Schritt liegt, vor dem Sie Schritte einfügen wollen. Um zum Beispiel nach Schritt 4, einen Schritt einzufügen, wählen Sie Schritt 4 an.

```
Edit Memory: 23
Step: <4>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

3. Drücken Sie die INSERT-Taste. Ein neuer, freier Schritt wird nach dem aktuellen Schritt eingefügt. Im obigen Beispiel würde auf dem LCD-Display folgendes angezeigt:

```
Edit Memory: 23
Step: <5*>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

4. Modifizieren Sie die Parameterpegel der zugewiesenen Multifunktions-Scheinwerfer, falls gewünscht.

5. Fügen Sie Bewegungseffekte hinzu oder verändern diese.

6. Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um die Ausgabedaten zu speichern. Der Stern '*', vor der Schrittnummer, erlischt und zeigt an, dass der Schritt programmiert wurde. Alle Ursprungsschritte des Lauflichts werden entsprechend neu nummeriert.

HINWEIS:

Speicherplätze im Partial-Modus

Wenn Sie den Edit-Modus anwählen, zeigen die gelben LED's der FIXTURE SELECTION-Tasten, welches Gerät in einem Schritt selektiert (getagged) ist.

Einfügen von Schritten

Die INSERT-Taste kann nur dazu verwendet

werden, einen Schritt nach dem aktuellen Schritt einzufügen. Sollten Sie versuchen einen Schritt in ein Lauflicht einzufügen, das bereits über 99 Schritte verfügt, erhalten Sie eine Fehlermeldung.

Editieren von Kanaldaten

1. Wählen Sie ein programmiertes Lauflicht an und gehen Sie in den Editierungsmodus.
2. Verwenden Sie + und - Tasten, dazu um den zu editierenden Schritt anzuwählen.
3. Drücken Sie die EDIT-Taste. Die LED der EDIT-Taste leuchtet und zeigt so, dass die Kanaleditierungsfunktion angewählt wurde. Das LCD Display zeigt folgendes an:

```

Edit Step: 1
Adjust Fixture
Parameters, then
press Edit.

```

4. Modifizieren Sie die Parameter und Bewegungseffekte der Multifunktions-Scheinwerfer.
5. **FULL MODE:** Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Editierungsmodus zu beenden. Die LED in der EDIT-Taste erlischt und eine Warnung wird auf dem LCD-Display angezeigt:

```

***** WARNING *****
Channels modified
Save Changes ?
{Yes} {No}

```

6. **PARTIAL MODE:** Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Editierungsmodus zu beenden. Die LED in der EDIT-Taste erlischt und eine Warnung wird auf dem LCD-Display angezeigt:

```

***DATA MODIFIED***
Attributes recorded:
C{Yes} B{ No} P{ No}
Save ? {Yes} {No}

```

7. Verwenden Sie die Pfeil-rauf-, Pfeil-runter- und die +/- Tasten, um die gewünschte Aufzeichnung der Attribute auszuwählen. Wählen Sie entweder die Yes oder No Option aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der editierte Speicherplatz wird zum aktuellen Speicherplatz. Die LED in der EDIT-Taste erlischt.

Die LED in der EDIT-Taste beginnt zu blinken und das LCD-Display kehrt zum Speicherplatzschritt zurück:

```

Edit Memory: 23
Step: <1>
(Set Modifiers)
[Finish]

```

Überschreiben von Schritten

1. Wählen Sie ein programmiertes Lauflicht an und gehen Sie in den Editierungsmodus.
2. Verwenden Sie die + und - Tasten dazu, den zu überschreibenden Schritt anzuwählen.
3. Stellen Sie die Pegel für die Multifunktions-Scheinwerfer ein.
4. Stellen Sie sicher, dass die Multifunktions-Scheinwerfer selektiert (getagged) sind, wenn diese im Partial (transparent)-Modus programmiert werden.
5. Möchten Sie nur ein Attribut speichern (z.B. nur Farbe und kein Beamshape oder eine Position), drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste. Diese Funktion ist nur im Partial (transparent)-Modus möglich.
6. Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um die aktuellen Ausgabewerte im Schritt abzuspeichern. Eine Warnmeldung wird auf dem LCD-Display ausgegeben:

```

***** WARNING *****
Step is programmed
overwrite step ?
[YES] {NO}

```

7. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die YES Option anzuwählen. Der Inhalt der Schritte wird jetzt mit den aktuellen Werten überschrieben. Alternativ können Sie auch die No Option wählen und die ENTER-Taste drücken. Der alte Inhalt bleibt dann unverändert, so wie vorher.

Löschen von Schritten

1. Wählen Sie ein programmiertes Lauflicht an und gehen Sie in den Editierungsmodus.
2. Verwenden Sie die + und - Tasten dazu, den nicht gewünschten Schritt auszuwählen. Um z.B. Schritt 4 zu löschen, wählen Sie Schritt 4 wie folgt an:

```

Edit Memory: 23
Step: <4>
(Set Modifiers)
[Finish]

```

3. Drücken und halten Sie die CLEAR-Taste für 1 Sekunde. Der angewählte Schritt wird aus dem Lauflicht gelöscht. Alle folgenden Schritte werden entsprechend neu nummeriert. Das LCD-Display zeigt den vorhergehenden Schritt

an, außer es wurde Schritt 1 gelöscht. Wurde Schritt 1 gelöscht, blinkt die Schrittnummer kurz und zeigt Schritt 1 ein.

Editieren der Modifizierer-Funktionen

1. Wählen Sie ein programmiertes Lauflicht an und gehen Sie in den Editierungsmodus.
2. Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor zum *Col Action* Feld zu bewegen. Verwenden Sie die + oder - Tasten dazu, dieses Feld auf *Snap* oder *Fade* einzustellen.
3. Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor zum *B/S Action* Feld zu bewegen. Verwenden Sie die + oder - Tasten dazu, dieses Feld auf *Snap* oder *Fade* einzustellen.
4. Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor zum *Pos Action* Feld zu bewegen. Verwenden Sie die + oder - Tasten dazu, dieses Feld auf *Snap* oder *Fade* einzustellen.
5. Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor zu dem *Shots* Feld zu bewegen. Geben Sie die gewünschte Wiederholung der Durchläufe ein.
6. Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um das *Set Modifiers* Feld anzuwählen. Das Lauflicht läuft live (EDIT-Live) entsprechend der Funktionswerte über die Ausgänge. Der nächste Step auf Line 2 des LCD-Displays ändert sich mit den Ausgängen.

```
Edit Memory: 23
Step: <1>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

7. Stellen Sie die Richtung, Attack- und Drive-Funktionen mit den Tasten der Gerätefront ein.
8. Um die Geschwindigkeit einzustellen, bewegen Sie den SPEED-Regler zunächst auf den programmierten Wert (die rote LED blinkt nicht mehr und leuchtet ständig).
9. Sobald Sie die aktuelle Geschwindigkeit erreicht haben, können Sie die Geschwindigkeit mit dem SPEED-Regler auf den gewünschten Wert bringen.

Edit-Modus verlassen

1. Um den Editierungsmodus zu beenden, bewegen Sie die Pfeiltasten im LCD-Display auf den Eintrag *Finish*.

```
Edit Memory: 23
Step: <1>
```

```
(Set Modifiers)
[Finish]
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste der Gerätefront. Die LED in der EDIT-Taste blinkt nicht mehr und das LCD-Display kehrt zurück zum Memories-Schirm. Der editierte Speicherplatz wird zum aktuellen Speicherplatz.
3. Im EDIT-Blind-Mode: Drücken Sie die PREVIEW-Taste. Der editierte Speicherplatz wird zum aktuellen Speicherplatz.

Editieren der Blendzeiten und LTP-Triggerfunktionen

1. Wählen Sie einen programmierten Lauflichtspeicherplatz an.
2. Verwenden Sie die Pfeiltasten dazu, die gewünschte Blendzeit im Memories Schirm anzuwählen.

```
Current: 11 s
Next: < 12 c>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>v
```

3. Stellen Sie mit den + und - Tasten die Blendzeit nach Ihren Wünschen ein.
4. Verwenden Sie die Pfeiltasten dazu, die LTP-Blendzeit oder LTP-Funktion anzuwählen.
5. Stellen Sie mit den + und - Tasten die Werte nach Ihren Wünschen ein.
6. Verwenden Sie die Pfeiltasten dazu, die *Dwell* (Haltezeit) oder den *Trigger* anzuwählen.
7. Stellen Sie mit den + und - Tasten die Werte nach Ihren Wünschen ein.

Ändern des Speicherplatztyps

Sie können den Typ eines programmierten Speicherplatzes zwischen Lichtstimmung und Lauflicht umschalten. Wenn Sie eine Lichtstimmung in ein Lauflicht umwandeln, werden alle Kanalpegel in den ersten Schritt des Lauflichts kopiert. Die Lauflicht-Funktionen stehen auf den Standardwerten (Vorwärts, Snap, Auto, 60 Bpm). Wenn Sie ein Lauflicht in eine Lichtstimmung umwandeln, werden alle Kanalpegel des ersten Schritts in die Lichtstimmung kopiert. Alle weiteren Schritte werden gelöscht.

- 1.

Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an.
2.
Drücken und halten Sie die MEMORY TYPE-Taste für 1 Sekunde. Die LED neben der Taste leuchtet entsprechend.

Hinweis:

Editieren von Lauflicht-Funktionen

*Wenn das Lauflicht live abläuft und Sie die Funktionen verändern, sollte der Playback X MASTER-Steller immer ganz aufgezogen sein.
Editieren der Lauflichtgeschwindigkeit: Die rote LED neben dem SPEED-Regler zeigt Ihnen an, wenn sich der Wert des Reglers über, unter oder genau auf der programmierten Lauflichtgeschwindigkeit liegt*

*Langsames Blinken - unterhalb der programmierten Geschwindigkeit
LED leuchtet konstant - genau auf der programmierten Geschwindigkeit
Schnelles Blinken - oberhalb der programmierten Geschwindigkeit.*

Jumps (Sprünge) im Hauptspeicherblock

Die Jump-Funktion kann zum Einfügen von Sprüngen, innerhalb des Hauptspeicherblocks, verwendet werden. Am Ende einer Speicherzeit (inkl. der Blend- und Haltezeit), wechselt dieser zu einem ausgewählten Jump-Speicherplatz. Die Jump-Informationen werden im Memories-Schirm auf dem LCD-Display oder im Monitor angezeigt.

Programmieren eines Jumps

- 1.** Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an, der als Startpunkt für den Jump verwendet werden soll.
- 2.** Verwenden Sie die Pfeiltasten dazu, das *Jump* Feld anzuwählen.
- 3.** Wählen Sie mit den + und - Tasten einen Speicherplatz aus, zu dem der Jump gemacht werden soll.

Editieren eines Jumps

- 1.** Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an, der als Startpunkt für den Jump festgelegt ist.
- 2.** Verwenden Sie die Pfeiltasten dazu, das *Jump* Feld anzuwählen.
- 3.**

Wählen Sie mit den + und - Tasten einen anderen Speicherplatz aus.

Löschen eines Jumps

- 1.** Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an, der als Startpunkt für den Jump festgelegt ist.
- 2.** Verwenden Sie die Pfeiltasten dazu, das *Jump* Feld anzuwählen.
- 3.** Wählen Sie mit den + und - Tasten das *Jump* Feld aus und ändern Sie dieses zu *None* (kein Jump).

Einfügen von Speicherplätzen

Die Konsole bietet die Möglichkeit, im nachhinein bis zu 9 Punktspeicherplätze zwischen den programmierten Speicherplätzen mit ganzen Zahlen einzufügen (z.B. 3.1, 3.2 bis 3.9 zwischen den Speicherplätzen 3 und 4). Die Speicherplätze werden einer, nach dem anderen, immer hinter dem aktuell angewählten Speicherplatz eingefügt.

Einfügen eines Speicherplatzes

- 1.** Wählen Sie einen Speicherplatz auf dem Memories ('Speicherplätze')-Schirm aus.
- 2.** Drücken Sie die INSERT-Taste, auf der Gerätefront. Der Insert Memory ('Speicherplatz einfügen')-Schirm erscheint auf dem LCD-Display. Die Standardnummer, ist die nächst höhere Speicherplatznummer:

```
*** Insert Memory **  
Number : < 1.1>  
  
[OK]      {CANCEL}
```

- 3.** Drücken Sie bei Bedarf die + und - Tasten, um eine andere Nummer auszuwählen.
- 4.** Drücken Sie nun die ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Memories-Schirm zurück und zeigt den neu eingefügten freien Speicherplatz an:

```
Current: 2 s  
Next: < 1.1 *>  
Fade Up: <00:03.0>  
Fade Down:<00:03.0>v
```

- 5.** Dieser neue Insert-Speicherplatz kann ganz normal programmiert werden.
- 6.** Um einen weiteren Speicherplatz zwischen 1.1 und 2 einzufügen, wählen Sie Speicherplatz 1.1 an und drücken die INSERT-Taste.

Wiederholen Sie die obigen Schritte.

Hinweise:

Jumps im Hauptspeicherblock

Jumps können zur Wiederholung und dem Auslassen einer Sektion im Hauptspeicherblock eingesetzt werden.

Es ist nicht möglich einen Jump von dem Memory Null (Memory Zero) aus zu starten.

Einfügen von Speicherplätzen

Sie können keinen weiteren Speicherplatz zwischen einem Speicherplatz und seinem ersten Insert-Speicherplatz (z.B. Plätze 1 und 1.1) oder dem letzten Insert-Speicherplatz und dem nächsten Speicherplatz (z.B. Plätze 1.9 und 2) einfügen. Sollten Sie dieses dennoch versuchen, wird auf dem LCD-Display eine Fehlermeldung angezeigt. Wenn Sie die + oder - Tasten zur Anwahl des nächsten Speicherplatzes im Memories-Schirm verwenden, werden nur programmierte Insert-Speicherplätze angezeigt.

Kopieren von Speicherplätzen

Verwenden Sie die COPY-Taste dazu, komplette Speicherplätze von einem zu einem anderen Speicherplatz zu kopieren. Die ausgeführte Aktion ist vom Status des angewählten Speicherplatzes abhängig, wie in den folgenden Abschnitten noch erklärt wird.

Sollten Sie nicht über genügend Speicherplatz verfügen, um die Kopierfunktion auszuführen, wird auf dem LCD-Display eine Warnmeldung ausgegeben.

Kopieren in einen Speicherplatz

1. Wählen Sie einen freien Speicherplatz an.
2. Drücken sie die COPY-Taste auf der Gerätefront. Das LCD-Display zeigt das folgende an:

```
Copy Memory
From: <1>
To: <n*>
[OK] {Cancel}
```

3. Verwenden Sie die + und - Tasten zur Anwahl des zu kopierenden Quellspeicherplatzes. Freie Speicherplatznummern werden übersprungen.
4. Drücken Sie die ENTER-Taste um den Kopiervorgang zu bestätigen. Der

Quellspeicherplatz wird in den Zielspeicherplatz übertragen und das LCD-Display kehrt zum Memories-Schirm zurück.

Kopieren von einem Speicherplatz

1. Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an.
2. Drücken Sie die COPY-Taste auf der Gerätefront. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
Copy Memory
From: <1>
To: <n*>
[OK] {Cancel}
```

3. Verwenden Sie die + und - Tasten dazu, den Zielspeicherplatz anzuwählen. Freie Speicherplätze werden mit einem Stern '*' gekennzeichnet.
4. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Kopiervorgang zu bestätigen. Wenn der Zielspeicherplatz frei ist, wird der Quellspeicherplatz in den Zielspeicherplatz kopiert und das LCD-Display kehrt zum Memories-Schirm zurück.
5. Wenn der Zielspeicherplatz bereits programmiert ist, wird eine Warnmeldung auf dem LCD-Display ausgegeben:

```
***** WARNING *****
Memory is programmed
Overwrite memory ?
[YES] {NO}
```

Drücken Sie die ENTER-Taste, um die YES Option anzuwählen und den Speicherplatz zu überschreiben.

Speicherplätze in der Vorschau

Die Vorschau eines Speicherplatzes erlaubt dem Anwender Multifunktions-Scheinwerferkanäle eines Speicherplatzes zu betrachten, ohne diese an die Ausgänge auszugeben.

Vorschau eines Speicherplatzes

1. Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an.
2. Drücken Sie die PREVIEW ('Vorschau')-Taste. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet und das LCD-Display zeigt die Vorschau an.
3. Der programmierte Wert jedes Scheinwerferparameters wird angezeigt. Sie werden als Scheinwerfernummern, Parametername und DMX-Werte angezeigt.

```
Preview Memory 23
Fix 1 Cyan 255
Fix 1 Magenta 128
Fix 1 Yellow 0 v
```

4.

Drücken Sie erneut die PREVIEW-Taste um den Vorschaumodus zu verlassen. Die LED in der PREVIEW-Taste erlischt und das LCD-Display kehrt zum Memories-Schirm zurück.

Vorschau eines Lauflichtspeichers

1.

Wählen Sie einen programmierten Lauflichtspeicherplatz an.

2.

Drücken Sie die PREVIEW ('Vorschau')-Taste. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet und das LCD-Display zeigt die Vorschau an.

3.

Verwenden Sie die + und - Tasten, um den gewünschten Schritt im Lauflichtspeicher auszuwählen.

4.

Der programmierte Wert jedes Scheinwerferparameters wird angezeigt. Sie werden als Scheinwerfernummern, Parametername und DMX-Werte angezeigt.

```
PrevMem 23 Step< 1>
Fix 1 Cyan 255^
Fix 1 Magenta 128
Fix 1 Yellow 0v
```

5.

Drücken Sie erneut die PREVIEW-Taste, um den Vorschaumodus zu verlassen. Die LED in der PREVIEW-Taste erlischt und das LCD-Display kehrt zum Memories-Schirm zurück.

Hinweis:

Vorschau eines Lauflichtspeicher

Die einzige aktive Anzeige im LCD-Display ist die Schrittnummer. Durch anwählen der Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten können Sie durch die Kanal/ Geräteliste blättern. Die Schrittnummer bleibt immer aktiv. Die + und - Tasten wechseln die Schrittnummer im LCD-Display, ohne die Kanäle oder Geräte zu beeinflussen. Wenn ein Multifunktions-Scheinwerfer nicht im Partial (transparent)-Modus programmiert ist, zeigt das LCD-Display "---" an.

Textinformationen (Namen) für Speicherplätze

Für jeden programmierten Speicherplatz können Sie einen Namen vergeben. Diese Textinformation

erscheint nur auf dem Monitor.

1.

Gehen Sie im LCD-Display auf einen der Basis-Schirme (Memories, Submasters, Outputs etc.).

2.

Drücken Sie die F2 FUNCTION-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
**** Name Item ****
Select type of item
to name ...
[Cancel]
```

3.

Drücken Sie die MEMORIES-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
**** Name Item ****
Select Memory Number
Number: <xxx>
[OK] {Cancel}
```

4.

Wählen Sie über die + und - Tasten den gewünschten Speicherplatz an und bestätigen Sie mit der ENTER-Taste. Das LCD Display zeigt folgendes an:

```
**** Name Item ****
Memory xxx
<_ >
[OK] {Cancel}
```

5.

Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten sowie die + und - Tasten, um einen Text einzugeben. Einfacher geht es mit einer PC-Tastatur.

6.

Bestätigen Sie die Eingabe mit der ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt auf den vorherigen Schirm zurück.

Löschen von Speicherplätzen

Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an. Drücken und halten Sie die CLEAR-Taste für 1 Sekunde. Der Speicherplatz wird gelöscht und ist wieder frei (wird mit einem * neben der Speicherplatznummer im LCD-Display angezeigt). Wenn dieser Speicherplatz auf einem Submaster abgelegt war, ist auch der Submaster automatisch gelöscht. Wenn der aktuelle (Current) Speicherplatz gelöscht wird, gehen alle Werte auf null.

Wiedergabe von Speicherplätzen über den Playback X Master

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie programmierte Speicherplätze des Hauptspeichers abspielen können. Sie können die Speicherplätze in aufsteigender Reihenfolge abspielen, indem Sie die Go-Taste

drücken oder einen bestimmten Speicherplatz auswählen und diesen dann ausgeben.

Einrichten der Wiedergabe

Drücken Sie die MEMORIES-Taste, um den Memories-Schirm auf das LCD-Display zu holen:

```
Current: 1 s
Next: < 2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Das LCD zeigt den *Current* ('aktuellen') und den *Next* ('nächsten') Speicherplatz, sowie die *Fade Up* ('Einblend')- und *Fade Down* ('Ausblend')-Zeiten des nächsten Speicherplatzes an.

Auswählen des nächsten Speicherplatzes

Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten, um den blinkenden Cursor (<>) zum *Next* ('nächsten') Feld zu bewegen:

```
Current: 1 s
Next: <2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Wählen Sie mit den + und - Tasten den auszugebenden Speicherplatz an.

Starten der Show-Wiedergabe

Ziehen Sie die Playback X MASTER- und GRAND MASTER-Steller ganz auf. Bringen Sie den OVERRIDE-Regler in die Mittelstellung. Vergewissern Sie sich, dass Blackout nicht aktiv ist. Wählen Sie den ersten programmierten Speicherplatz an und drücken Sie die Go-Taste. Der Speicherplatz wird dann den Ausgängen entsprechend der programmierten Werte ausgegeben.

Verwenden der Go-Taste

Um den im Memories-Schirm angegebenen *Next* ('nächsten') Speicherplatz auszugeben, drücken Sie die Go-Taste.

Es wird eine Überblendung zum *Next* Speicherplatz durchgeführt. Wenn Sie die Go-Taste drücken, erhöhen sich automatisch die Speicherplatznummern, in den *Current* und *Next* Feldern.

Die Ausgänge blenden entsprechend der programmierten Blendzeiten und LTP-Aktionen zum nächsten Speicherplatz über. Während der Überblendung leuchtet die LED in der Go-Taste.

Verwenden der Override-Kontrolle

Mit dem OVERRIDE-Regler können Sie den Überblendungsvorgang zwischen dem aktuellen und nächsten Speicherplatz beschleunigen oder verlangsamen. Drehen Sie den OVERRIDE-Regler gegen den Uhrzeigersinn, um die Überblendung zu verlangsamen und mit dem Uhrzeigersinn, um sie zu beschleunigen.

Verwenden der Pause-Taste

Mit der PAUSE-Taste kann eine Überblendung zwischen dem aktuellen und dem nächsten Speicherplatz vorübergehend unterbrochen/pausiert werden. Die rote LED in der PAUSE-Taste blinkt, solange die Überblendung angehalten ist. Drücken Sie die PAUSE-Taste erneut, um die Überblendung fortzusetzen.

Verwenden des Playback X Master-Stellers

Der Playback X MASTER-Steller regelt nur den maximalen Ausgangspegel der Dimmer- und Steuerkanäle der Speicherplätze.

Verwenden der Step-Taste

Wenn der *Current* ('aktuelle') Speicherplatz ein Lauflicht mit manuellem Drive ist, können Sie mit der STEP-Taste manuell durch das Lauflicht steppen.

Wenn der *Current* ('aktuelle') Speicherplatz ein Lauflicht mit BEAT-Drive ist, können Sie durch zweimaliges Drücken der STEP-Taste eine Geschwindigkeit vorgeben. Die Geschwindigkeit wird temporär für dieses Lauflicht übernommen.

Hinweise:

Anwählen eines freien Speicherplatzes

Wenn Sie einen unprogrammierten Speicherplatz angewählt und dann die Go-Taste aktiviert haben, wird auf dem LCD-Display eine Fehlermeldung ausgegeben.

Remote Switches

Die Verwendung der Go-Taste und der Remote-Go-Fernbedienung, bewirken die selbe Funktion. Ein Wiederholen der Funktion ist nicht möglich

Editieren der Chase Modifizierer-Funktionen im LIVE-Betrieb

Die Modifizierer-Funktionen der Lauflichtspeicher können für alle komplett oder für jeden individuell verändert werden.

Alle Änderungen sind nur temporär für den LIVE-Betrieb und werden nicht als Daten mit in die programmierten Speicherplätze abgelegt.

Editieren der Modifizierer- Funktionen für alle Lauflichtspeicher

Diese Editierungs-Funktion beeinflusst alle Lauflichtspeicher, die aktuell über den Playback X oder die Submaster wiedergegeben werden. Die LED's neben den entsprechenden Tasten zeigen die aktiven Optionen.

Laufrichtung - Drücken Sie die DIRECTION-Taste, um die Laufrichtung aller Lauflichtspeicher zu verändern.

Attack - Drücken Sie die ATTACK-Taste, um das Anschwellverhalten der einzelnen Schritte aller Lauflichtspeicher zu verändern.

Colour Aktion - Drücken und halten Sie die COLOUR-Taste und verwenden Sie die ATTACK-Taste, um die Colour-Aktion für alle Lauflichtspeicher zu verändern.

Beamshape Aktion - Drücken und halten Sie die BEAMSHAPE-Taste und verwenden Sie die ATTACK-Taste, um die Beamshape-Aktion für alle Lauflichtspeicher zu verändern.

Position Aktion - Drücken und halten Sie die POSITION-Taste und verwenden Sie die ATTACK-Taste, um die Position-Aktion für alle Lauflichtspeicher zu verändern.

Drive - Drücken Sie die DRIVE-Taste, um die Wiedergabefunktion aller Lauflichtspeicher zu verändern.

Geschwindigkeit - Verwenden Sie den SPEED-Regler, um die aktuelle Geschwindigkeit des Lauflichtspeichers zu erfassen und falls gewünscht zu verändern.

Sind verschiedene Lauflichtspeicher mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten aktiv, muss jeder Lauflichtspeicher auf seine programmierte Geschwindigkeit mit dem SPEED-Regler justiert werden.

Editieren der Modifizierer- Funktionen für individuelle Lauflichtspeicher

Diese Editierungs-Funktion beeinflusst nur einen einzelnen (angewählten) Lauflichtspeicher, der aktuell über den Playback X oder die Submaster wiedergegeben wird.

Aktivieren der Editierungsfunktion:

Drücken Sie die F3-Taste für die Editierung individueller Lauflichtspeicher. Die LED in der F3-Taste muss leuchten.

Auswahl eines Lauflichtspeichers auf dem Playback X:

Drücken Sie die MEMORIES-Taste. Die LED in der MEMORIES-Taste muss blinken.

Editieren der Modifizierer- Funktionen:

Ist ein Lauflichtspeicher angewählt, so sind die Tasten für DIRECTION, ATTACK, DRIVE und der SPEED-Regler für die LIVE-Editierung aktiv. Die Editierung erfolgt wie in der Sektion für alle Lauflichtspeicher beschrieben, beeinflusst aber nur die angewählten Lauflichtspeicher (siehe eine Spalte vorher).

Beenden des Editierungsmodus:

Drücken Sie die F3-Taste auf der Konsole und die LED in der F3-Taste erlischt.

BEMERKUNGEN

Anwahl nicht programmierter Speicherplätze

Wählen Sie einen nicht programmierten Speicherplatz an und drücken die GO-Taste, wird eine Fehlermeldung im LC-Display angezeigt.

Remote Switches (Schaltwege für Fernbedienung)

Ein externer GO- oder GO-TO-MEMORY-Befehl entspricht der Aktivierung per Taste auf der Konsole. Diese Funktion muss im Super User aktiviert und zugewiesen werden.

Timecode Trigger

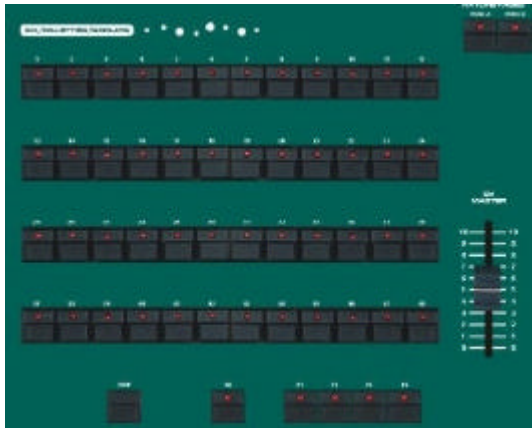
Ein Speicherplatz der über SMPTE oder MIDI Timecode aktiviert werden soll, wird über das eingehende Signal gestartet. Diese Funktion ist optional und kann im Leap Frog, Mambo Frog und Bull Frog nachgerüstet werden.

Ein Speicherplatz mit Timecode Trigger kann auch per GO-Taste wiedergegeben werden.

Lauflichtspeicher auf dem Playback X

Ein Lauflichtspeicher auf dem Playback X startet wenn der Speicherplatz getriggert wird und wiederholt die Durchläufe in einem Loop. Alternativ können "Shots" (Durchläufe) zugewiesen werden.

SX-Tasten



Einführung

Das **Mambo Frog** bietet 48 SX-Tasten, welche zur Wiedergabe von Ausgangsdaten verwendet werden können.

Jede Taste kann mit Kanaldaten (CD) oder Speicherplätzen (Szenen, Chaser etc.) belegt werden. Die Belegung der Tasten kann im Full- und Partial-Modus verwendet werden.

Alle mit Kanaldaten belegten SX-Tasten können mit HTP- und LTP-Blendzeiten, LTP-Aktionen und LTP-Triggern versehen werden. Die Übertragung der Speicherplätze aus dem Hauptspeicher ist mit oder ohne Blendzeit möglich.

Alle Daten auf den SX-Tasten können mit Hilfe von verschiedenen Tastenfunktionen (Flash, Solo oder Fade Up/ Down) belegt werden.

Der SX-MASTER-Regler kontrolliert alle HTP-Dimmerkanäle der SX-Tasten in der Gesamtsumme. Ein LTP-Triggerwert ist für jede SX-Taste frei konfigurierbar. Jede SX-Taste kann mit einem Text versehen werden.

SX LCD-Schirm

Programmieren, Editieren, Kopieren, Übertragen, Löschen sowie Wiedergabe der SX-Tasten erfolgt über den SX-Schirm, im Haupt-LCD-Display.

Um den SX-Schirm auf dem LCD-Display anzeigen zu lassen, drücken Sie die SX-Taste auf der Gerätefront.

Das LCD-Display zeigt folgendes Beispiel an:

```
SX Number: < 1 d>
Name:
Contents: Ch Data
Fade Up: <00:03.0>
```

Das *Name* Feld zeigt den Namen von der jeweiligen SX-Taste. Ist eine SX-Taste mit einem Speicherplatz (mit Textinformation) belegt, so wird dieser Name angezeigt.

Das *Contents* Feld zeigt *Empty* wenn die SX-Taste nicht belegt ist. Eine SX-Statusinfo ist hinter der SX-Nummer angezeigt.

(* = nicht belegt, d = Kanaldaten, c = überspielter Lauflichtspeicher, s = überspielter Speicherplatz).

Ch Data wird angezeigt, wenn die SX-Taste mit Kanaldaten belegt ist. *Mem n* wird angezeigt, wenn die SX-Taste mit einem überspielten Speicherplatz aus dem Hauptspeicher belegt ist.

Das *Shots* Feld wird nur dann angezeigt, wenn der Submaster mit einem Lauflichtspeicher belegt ist. Auch nur dann kann das *Shots* Feld editiert werden. Die Shots (Durchläufe) liegen zwischen 0-255 (0 entspricht einem Loop).

Das *Action* Feld beinhaltet die Tastenfunktionen für diese SX-Taste (Flash, Solo oder Go).

Das *Fade Up* Feld zeigt die HTP-Einblendzeit für diese SX-Taste.

Das *Fade Down* Feld zeigt die HTP-Ausblendzeit für diese SX-Taste.

Das *LTP Fade* Feld zeigt die Blendzeit für die LTP-Kanäle auf der SX-Taste. Die LTP-Zeit bezieht sich auf die Attribute Colour, Beamshape und Position, wenn die entsprechenden C-B-P Felder auf Fade eingestellt sind. Bei Snap ist die LTP-Zeit nicht aktiv.

Das *Colour* Feld bezieht sich auf das Verhalten der Colour Attribute bei einer LTP-Überblendung der Multifunktions-Scheinwerfer (Snap oder Fade).

Das *Beamshape* Feld bezieht sich auf das Verhalten der Beamshape Attribute bei einer LTP-Überblendung der Multifunktions-Scheinwerfer (Snap oder Fade).

Das *Position* Feld bezieht sich auf das Verhalten der Position Attribute bei einer LTP-Überblendung der Multifunktions-Scheinwerfer (Snap oder Fade).

Wenn der LTP-Trigger im Desk Setup aktiviert wurde, wird dieser im Display angezeigt. Er zeigt an wann die Attribute getriggert werden.

Auswählen einer SX-Tastennummer

Drücken Sie die SX-Taste, um den SX-Schirm auf dem LCD-Display angezeigt zu bekommen. Sie können jede SX-Taste direkt auf der Konsole anwählen.

Das LCD-Display zeigt folgenden Schirm an:

```
SX Number: < 1 *>
Contents: Empty
```

Befindet sich der Cursor auf dem *SX Number* Feld, dienen die + und - Tasten zur Auswahl der SX-Nummer. Jede SX-Taste auf der Konsole kann

auch zur Anwahl verwendet werden. Die SX-Nummer im LCD-Display wechselt auf die ausgewählte SX-Tastenummer.

Hinweis:

Auswahl einer SX- Nummer

Wenn eine SX-Taste mit Kanaldaten oder einem Speicherplatz belegt ist, bewirkt das Drücken der Taste die Ausgabe der Daten

Kanaldaten auf SX-Tasten

Kanaldaten von Multifunktions-Scheinwerfern können direkt auf eine SX-Taste gespeichert werden.

Diese Daten können im Full- oder Partial-Modus gespeichert werden. Die Einstellung kann unter *Program Mode* im *Desk Setup* geändert werden. Die *Fade Up* und *Fade Down* Zeiten, LTP-Trigger und Aktionen, können wie gewünscht editiert werden.

Kanaldaten im Full-Modus

Die Ausgangswerte aller Parameter werden als Kanaldaten (CD) aufgezeichnet und abgespeichert. Werden die Daten über eine SX-Taste wiedergegeben, muss diese SX-Taste alle Geräte und auch Parameter beinhalten. Die Dimmerkanäle werden auf HTP-Basis gemischt. Die Kanäle für Colour, Beamshape und Position werden auf LTP-Basis gemischt.

Kanaldaten im Partial-Modus

Alle HTP-Dimmerkanäle der Geräte werden auf eine SX-Taste abgespeichert.

Die Ausgangswerte der Multifunktions-Scheinwerfer die "getagged" sind, werden aufgezeichnet und abgespeichert.

Werden die Daten über eine SX-Taste wiedergegeben, sind nur Geräte am Ausgang, die als "getagged" abgespeichert wurden.

Laden von Kanaldaten

1. Wählen Sie eine freie SX-Taste.
2. Stellen Sie die Parameter der Multifunktions-Scheinwerfer auf die gewünschten Werte ein.
3. Wenn Sie im Partial-Modus programmieren, müssen die Geräte "getagged" werden. Halten Sie dafür die Anwahltasten der Multifunktions-Scheinwerfer gedrückt, bis die gelben LED's blinken.
4. Möchten Sie nur ein Attribut speichern (z.B. nur Farbe und kein Beamshape oder eine Position), drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste. Diese Funktion ist nur im Partial (transparent)-Modus möglich.

5. Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um diese Werte auf die SX-Taste zu speichern. Im Partial-Modus werden die "tagged" Geräte automatisch "untagged". Das *Contents* Feld wechselt zu *Ch Data*. Beispiel:

```
SX Number:< 1 d >
Contents: Ch Data
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>v
```

6. Wählen Sie das *Action* Feld im LCD-Display an und geben die gewünschte Funktion über die + und - Tasten ein.
7. Wählen Sie das *Fade Up* Feld im LCD-Display an und geben die Einblendzeit über die + und - Tasten ein.
8. Wählen Sie das *Fade Down* Feld im LCD-Display an und geben die Ausblendzeit über die + und - Tasten ein.
9. Wählen Sie das *LTP Fade* Feld im LCD-Display an und geben die Blendzeit für die Attribute über die + und - Tasten ein.
10. Wählen Sie die *Colour, Beamshape und Position* Felder an und geben Sie die gewünschten Aktionen ein (Snap oder Fade).
11. Wählen Sie das *LTP Trig Lev* Feld im LCD-Display an und geben den gewünschten Wert über die + und - Tasten ein.

Überschreiben von Kanaldaten

1. Wählen Sie eine mit Kanaldaten belegte SX-Taste an.
2. Stellen Sie die Parameter der Multifunktions-Scheinwerfer nach ihren Wünschen ein.
3. Wenn Sie im Partial-Modus programmieren, müssen die Geräte "getagged" werden. Halten Sie dafür die Anwahltasten der Multifunktions-Scheinwerfer gedrückt, bis die gelben LED's blinken.
4. Möchten Sie nur ein Attribut speichern (z.B. nur Farbe und kein Beamshape oder eine Position), drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste. Diese Funktion ist nur im Partial (transparent)-Modus möglich.
5. Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um diese Werte auf die SX-Taste zu speichern. Eine Warnmeldung wird im LCD-Display wie folgt angezeigt:

```
***** WARNING *****
SX Button programmed
Overwrite SX Button?
{YES} {NO}
```

6. Wählen Sie Yes an und drücken Sie die ENTER-Taste, um diese Änderung zu speichern. Die alten Inhalte werden durch die neuen Werte überschrieben.

Editieren von Kanaldaten (LIVE-Mode)

1. Wählen Sie eine mit Kanaldaten belegte SX-Taste aus.
2. Drücken Sie die EDIT-Taste. Die LED in der EDIT-Taste leuchtet und zeigt an, dass die Editierfunktion angewählt wurde. Die Kanaldaten der angewählten SX-Taste werden live, per DMX eingeblendet und ausgegeben. Jegliche aus dem Playback X Regler resultierende Ausgabe wird ausgeblendet. Alle Submasterwerte und weitere SX-Tasten werden als Summe ausgegeben. Sie sollten alle weiteren Submaster und SX-Tasten deaktivieren, wenn Sie sichergehen wollen, dass nur die Daten der angewählten SX-Taste live ausgegeben werden.

Das Display zeigt folgendes an:

```

Edit SX Button 12
Adjust Fixture
Parameters, then
press Edit.
  
```

3. Stellen Sie die Parameter der Multifunktions-Scheinwerfer wie gewünscht ein.
4. **FULL MODE:** Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Editierungsmodus zu beenden. Die LED in der EDIT-Taste erlischt und eine Warnung wird auf dem LCD-Display angezeigt:

```

***** WARNING *****
Channels modified
Save Changes ?
{Yes} {No}
  
```

5. **PARTIAL MODE:** Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Editierungsmodus zu beenden. Die LED in der EDIT-Taste erlischt und eine Warnung wird auf dem LCD-Display angezeigt:

```

***DATA MODIFIED***
Attributes recorded:
C{Yes} B{ No} P{ No}
Save ? {Yes} {No}
  
```

6. Verwenden Sie die Pfeil-rauf-, Pfeil-runter- und die +/- Tasten, um die gewünschte Aufzeichnung der Attribute auszuwählen. Wählen Sie entweder die Yes oder No Option aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Die LED in der Edit-Taste erlischt.

Editieren von Kanaldaten (BLIND-Modus)

1. Wählen Sie eine mit Kanaldaten programmierte SX-Taste an.
2. Drücken Sie die PREVIEW-Taste. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet.
3. Drücken Sie die EDIT-Taste. Die LED in der EDIT-Taste leuchtet.
4. Individuelle HTP-Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerferwerte können, wie im Edit-Live beschrieben, editiert werden.
5. Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Blind-Editierungsmodus zu beenden. Der SX-Schirm wird wieder angezeigt.

Hinweis:

Editieren von Kanaldaten im Partial-Modus

Im Partial-Modus werden alle Multifunktions-Scheinwerfer, die "getagged" sind, durch blinken der gelben LED's in den Anwahltasten angezeigt.

Übertragen von Speicherplätzen

Sie können jeden programmierten Speicherplatz, vom Hauptspeicher, auf eine SX-Taste übertragen. Sie können einen Speicherplatz mit oder ohne die dazugehörigen Zeitinformationen (Blendzeiten) übertragen.

Die Konsole unterscheidet zwischen dem Drücken (und loslassen) einer der TRANSFER-Tasten sowie dem Drücken und gedrückt halten einer dieser TRANSFER-Tasten.

Auf diese Weise können Sie bestimmen, welche der beiden Methoden beim Übertragen der Speicherplätze eingesetzt wird.

Transfer Methode 1

Diese Methode wird zum Übertragen eines Speicherplatzes oder einer Reihe von Speicherplätzen auf die SX-Tasten, auf einfache und schnelle Art verwendet.

Es werden keine Warnmeldungen vor dem überschreiben etwaiger SX-Tasten, die schon Kanaldaten oder einen übertragenen Speicherplatz enthalten, ausgegeben.

Transfer Methode 2

Mit dieser Methode wird ein einzelner Speicherplatz über die Menüs im LCD-Display auf eine SX-Taste übertragen.

Falls dabei SX-Tasten überschrieben werden würden, die bereits Kanaldaten oder einen übertragenen Speicherplatz enthalten, so wird auf dem LCD-Display eine Warnmeldung ausgegeben.

Transfer eines Speicherplatzes (1)

1. Drücken Sie die MEMORIES-Taste, um den

Memories ('Speicherplätze')- Schirm auf dem LCD-Display anzuzeigen.

2. Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an.
3. Drücken und halten Sie die TRANSFER WITH TIME ('Übertragen mit Zeitinformationen')- oder TRANSFER NO TIME ('Übertragen ohne Zeitinformationen')- Taste, auf der Gerätefront, gedrückt.
4. Drücken Sie die entsprechende SX-Taste. Der angewählte Speicherplatz wird auf die zugehörige SX-Taste übertragen.
5. Die *Next* ('nächster') Anzeige im Memories- ('Speicherplätze') Schirm erhöht sich automatisch um 1, als nächsten Speicherplatz.
6. Um diesen neuen Speicherplatz auf eine SX-Taste zu übertragen, drücken Sie die zugehörige SX-Taste.
7. Wiederholen Sie die obigen Schritte, für jeden zu übertragenden Speicherplatz.
8. Wenn alle benötigten Speicherplätze übertragen wurden, lassen Sie die TRANSFER WITH TIME- oder TRANSFER NO TIME-Taste wieder los.

Transfer eines Speicherplatzes (2)

1. Drücken Sie die MEMORIES-Taste, um den Memories ('Speicherplätze')- Schirm auf dem LCD-Display anzuzeigen.
2. Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an.
3. Drücken und halten Sie die TRANSFER WITH TIME ('Übertragen mit Zeitinformationen')- oder TRANSFER NO TIME ('Übertragen ohne Zeitinformationen')- Taste, auf der Gerätefront, gedrückt.
Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
Transfer With Time
Memory No: < 23 s>
Submaster: < 1-1 *>
[OK] {CANCEL}
```

4. Drücken Sie die gewünschte SX-Taste und verwenden Sie die +/- Tasten zur Anwahl des Speicherplatzes.
Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
Transfer With Time
Memory No: < 23 s>
SX Button: < 1 *>
[OK] {CANCEL}
```

5. Wählen Sie *OK* und drücken Sie die ENTER-Taste. Wenn die angewählte SX-Taste frei ist, wird der Speicherplatz auf die SX-Taste übertragen und das

LCD-Display kehrt zum Memories-Schirm zurück.

6. Wenn die angewählte SX-Taste mit Kanaldaten oder einem Speicherplatz belegt ist, wird auf dem LCD-Display eine Warnmeldung ausgegeben:

```
***** WARNING *****
SX Button programmed
Overwrite SX Button?
{Yes} {No}
```

7. Wählen Sie die *YES* Option und drücken Sie die ENTER-Taste, um die Werte zu überschreiben. Das LCD-Display kehrt zum Memories-Schirm zurück.
8. Um die Übertragung abubrechen, wählen Sie die *NO* Option aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD- Display kehrt zum Transfer-Schirm zurück.

Editieren von übertragenen Speicherplätzen

Wenn Sie eine SX-Taste editieren möchten, die einen übertragenen Speicherplatz enthält, resultiert das in der Editierung des eigentlichen Speicherplatzes.

1. Wählen Sie eine SX-Taste mit übertragenem Speicherplatz an.
2. Drücken Sie die EDIT-Taste. Folgende Warnmeldung wird ausgegeben:

```
***** WARNING *****
About to Edit Memory
Continue ?
[OK] {CANCEL}
```

3. Drücken Sie die ENTER-Taste, *OK* anwählen, um in den Editierungsmodus des eigentlichen Speicherplatzes zu gelangen. Ab jetzt ist der normale Edit-Modus aktiv.

Hinweise:

Übertragen von Speicherplätzen - Methode 1

Während Sie die TRANSFER WITH TIME- oder TRANSFER NO TIME-Taste gedrückt halten, ist die normale Funktion der SX-Tasten deaktiviert.

Wenn ein Speicherplatz auf dieser Weise übertragen wurde, werden alle Kanaldaten und Speicherplätze auf der SX-Taste überschrieben. Es erscheint keine Warnmeldung!

Wenn der Anwender eine der TRANSFER-Tasten drückt und hält, diese dann wieder loslässt, ohne einen Speicherplatz übertragen zu haben, wird der Transfer abgebrochen.

Übertragen von Speicherplätzen - Methode 2

Wenn der Anwender eine der TRANSFER-Tasten

drückt und wieder loslässt, zeigt das Display den jeweiligen Transfer-Schirm an.

In diesem Fall gelten folgende

Sonderregelungen:

Wenn der Anwender die Cancel-Option wählt und die ENTER-Taste drückt, wird der Transfer abgebrochen.

Wenn die selbe TRANSFER-Taste gedrückt wird, wird der Transfer abgebrochen.

Wenn der Anwender eine andere TRANSFER-Taste drückt, wird der aktuelle Transfer abgebrochen und der neue Befehl ausgeführt.

Das LCD-Display schaltet von With Time zu No Time oder umgekehrt. .

Kopieren von SX-Daten

Die COPY-Taste kann zum kopieren von SX-Daten (Kanaldaten oder Speicherplätze mit Zeiten), von einem Ort zu einem anderen, verwendet werden. Die tatsächlich ausgeführte Aktion ('kopiere nach' oder 'kopiere von') ist vom Status der angewählten SX-Taste abhängig und wird im folgenden Kapitel beschrieben.

Kopieren zu einer SX-Taste

1. Drücken Sie die SX-Taste, um den SX-Schirm auf das LCD-Display zu bringen.
2. Wählen Sie eine freie SX-Taste.
3. Drücken Sie die COPY-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
Copy SX Button
From:    < 11  s>
To:      < 31  *>
[OK]    {Cancel}
```

4. Wählen Sie die SX-Taste, von der Sie die Daten kopieren möchten. Verwenden Sie dafür die + / - oder die SX-Tasten.
5. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Kopiervorgang zu bestätigen. Die Daten der SX-Quelle werden auf die SX-Zieltaste kopiert. Das LCD-Display kehrt zum SX-Schirm zurück. Wenn es keine programmierten SX-Tasten gibt, von denen Sie kopieren können, erscheint eine entsprechende Fehlermeldung auf dem LCD-Display.

Kopieren von einer SX-Taste

1. Drücken Sie die SX-Taste, um den SX-Schirm auf das LCD-Display zu bringen.
2. Wählen Sie eine programmierte SX-Taste.
3. Drücken Sie die COPY-Taste. Das LCD-Display

zeigt folgendes:

```
Copy SX Button
From:    < 11  s>
To:      < 31  *>
[OK]    {Cancel}
```

4. Wählen Sie die SX-Taste, auf der Sie die Daten kopieren möchten. Verwenden Sie dafür die + / - oder die SX-Tasten (freie SX-Tasten werden mit einem Stern "*" gekennzeichnet).
5. Drücken Sie die ENTER-Taste, um diesen Kopiervorgang zu speichern. Wenn die SX-Zieltaste nicht belegt war, werden die SX-Daten kopiert und das LCD-Display kehrt zum SX-Schirm zurück.
6. Wenn auf der SX-Zieltaste bereits Kanaldaten oder ein übertragener Speicherplatz abgelegt war, wird auf dem LCD-Display eine Warnmeldung ausgegeben:

```
***** WARNING *****
SX Button programmed
overwrite SX Button?
{Yes} {No}
```

7. Wählen Sie die YES Option und drücken Sie die ENTER-Taste, um die Werte zu überschreiben. Das LCD-Display kehrt zum SX-Schirm zurück. Möchten Sie die vorhandenen Werte nicht überschreiben, wählen Sie die NO Option und drücken die ENTER-Taste.

SX-Tasten in der Vorschau

Die Vorschaufunktion der SX-Tasten erlaubt dem Anwender alle Scheinwerferdaten, die auf den SX-Tasten geladen oder in einem Speicherplatz enthalten sind, anzuzeigen, ohne eine Ausgabe an die Ausgänge herbeizuführen.

Vorschau von SX-Tasten mit Kanaldaten

1. Wählen Sie eine mit Kanaldaten belegte SX-Taste aus.
2. Drücken Sie die PREVIEW-Taste auf der Konsole. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet und das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
Preview SX 23
(Channel Data)
Fix A1 Cyan      255
Fix A1 Magenta  128v
```

3. Um den Vorschaumodus zu beenden, drücken Sie

erneut die PREVIEW-Taste. Die LED in der PREVIEW-Taste erlischt und das LCD-Display kehrt zum SX-Schirm zurück.

Vorschau von SX-Tasten mit Speicherplätzen

1. Wählen Sie eine mit einem Speicherplatz belegte SX-Taste aus.
2. Drücken Sie die PREVIEW-Taste auf der Konsole. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet und das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
Preview SX 23
Memory 23)
Fix A1 Cyan 255
Fix A1 Magenta 128v
```

3. Um den Vorschaumodus zu beenden, drücken Sie erneut die PREVIEW-Taste. Die LED in der PREVIEW-Taste erlischt und das LCD-Display kehrt zum SX-Schirm zurück.

Vorschau von SX-Tasten mit Lauflichtspeicher

1. Wählen Sie eine mit einem Lauflichtspeicher belegte SX-Taste aus.
2. Drücken Sie die PREVIEW-Taste auf der Konsole. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet und das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
Preview SX 24
Memory 24 <Step 1>
Fix A1 Magenta 255
Fix A1 Yellow 100v
```

3. Wählen Sie den gewünschten Schritt mit den + und - Tasten aus.
4. Blättern Sie mit den Rauf- und Runter-Tasten durch die Liste der Kanäle. Sie können hierbei alle Werte in der Vorschau betrachten.
5. Um den Vorschaumodus zu beenden, drücken Sie erneut die PREVIEW-Taste. Die LED in der PREVIEW-Taste erlischt und das LCD-Display kehrt zum SX-Schirm zurück.

Textinformationen für SX-Tasten

Jede programmierte SX-Taste kann mit einer Textinformation versehen werden. Diese Textinformationen können nur im Monitor-Schirm und nicht im LCD-Display abgelesen werden.

- 1.

Gehen Sie im LCD-Display auf den Grundschirm der Memories, SX, Submasters oder Outputs.

2. Drücken Sie die F2 FUNCTION-Taste auf der Konsole (nicht auf der externen Tastatur). Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
**** Name Item ****
Select type of item
to name ...
[Cancel]
```

3. Verwenden Sie die SX-Tasten um eine SX-Nummer anzuwählen. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
**** Name Item ****
SX Button 23
<_ >
[OK] {Cancel}
```

4. Geben Sie über die Rauf-, Runter- und +/- Tasten den gewünschten Text ein. Einfacher geht es mit der externen Tastatur (falls vorhanden).
5. Drücken Sie die ENTER-Taste zum abspeichern und beenden dieser Funktion. Das LCD-Display kehrt zum Hauptschirm zurück.

Löschen von SX-Tasten

Mit der CLEAR-Taste können Sie die aktuell angewählte SX-Taste löschen und geladene Kanaldaten, oder einen übertragenen Speicherplatz, aus dem Speicher entfernen. Wählen Sie eine programmierte SX-Taste aus. Drücken und halten Sie die CLEAR-Taste für 1 Sekunde. Die Werte auf der SX-Taste werden gelöscht und die SX-Taste wird als nicht belegt angezeigt (erkennbar durch den *Empty* Eintrag im *Contents* Feld des SX-Schirms).

Ausgabe der Daten von SX-Tasten

Die SX-Daten (Kanaldaten oder ein übertragener Speicherplatz) werden durch drücken der SX-Taste ausgegeben. Die aktuelle Ausgabe ist abhängig von der *Action* Einstellung der SX-Taste (Flash, Solo oder Go), dem geladenen Datentyp (Kanaldaten, Szene, Chaser), dem SX-MASTER-Reglerwert sowie den LTP-Zeiten und Aktionen und dem Triggerwert.

Flash Action-Funktion

Drücken und halten Sie die gewünschte SX-Taste. Die Dimmerkanäle (HTP) in den Kanaldaten oder

Speicherplätzen blitzen, je nach Stellung des SX-MASTERS und GRAND-MASTERS (100%), auf die programmierten Werte.

Die **Colour-**, **Beamshape-** und **Position-**Kanäle in den Kanaldaten oder Speicherplätzen, werden

getriggert und mit den programmierten Werten ausgegeben (LTP-Trigger muss aktiviert sein).

Solo Action-Funktion

Drücken und halten Sie die gewünschte SX-Taste. Die Dimmerkanäle (HTP) fahren, je nach Stellung des SX-MASTERS und GRAND-MASTERS, auf die programmierten Werte.

Bei der Flash- und Solo-Funktion wird der interne Master beim drücken der Taste auf 100%, beim loslassen der Taste zurück auf 0% gefahren. Alle anderen Ausgänge, die aus dem HTP-Teil resultieren, werden mit anderen HTP-Daten der Submaster, Playback X Regler und weiteren SX-Tasten auf 0% reduziert.

Die **Colour-, Beamshape- und Position-**Kanäle in den Kanaldaten oder Speicherplätzen, werden getriggert und mit den programmierten Werten ausgegeben (LTP-Trigger muss aktiviert sein).

Go Action-Funktion

Die Go Action-Funktion bei den SX-Tasten ist im Prinzip eine 'Timed Flash'-Funktion. Durch drücken einer SX-Taste, fährt der interne Master für diese Taste, von 0% auf 100% in der definierten *Fade Up* Zeit.

Durch nochmaliges drücken dieser SX-Taste, fährt der interne Master, von 100% auf 0% in der definierten *Fade Down* Zeit. Mehrmaliges drücken dieser SX-Taste, bewirkt das Umblenden zwischen 0% und 100%.

Während der Überblendung blinkt die rote LED in der SX-Taste und zeigt einen Ein- oder Ausblendvorgang an. Ist dieser Vorgang abgeschlossen, leuchtet die LED in der SX-Taste dauerhaft.

Kanaldaten auf SX-Tasten

Wenn die SX-Taste mit Kanaldaten belegt wurde, geschieht die Ausgabe der Werte wie folgt:

Die Dimmerkanäle (HTP) blenden je nach Stellung des SX-Masters ein und aus.

Bei der Flash- und Solo-Funktion wird der interne Master beim drücken der Taste auf 100%, beim loslassen der Taste zurück auf 0% gefahren.

Bei der Go-Funktion arbeitet der interne Master nach den gespeicherten Blendzeiten der SX-Taste. Ist der LTP-Trigger aktiviert, werden die LTP-Kanäle (Colour, Beamshape und Position) ausgegeben (Snap – ohne Blendzeiten), wenn der interne Master seinen Triggerwert erreicht.

Ist der LTP-Trigger deaktiviert, werden keine LTP-Kanäle (Colour, Beamshape und Position) beim drücken der SX-Taste ausgegeben.

Speicherplätze auf SX-Tasten

Wenn die SX-Taste einen übertragenen Speicherplatz enthält, geschieht die Ausgabe der Werte wie folgt:

Die Dimmerkanäle (HTP) blenden je nach Stellung des SX-Masters ein und aus.

Bei der Flash- und Solo-Funktion wird der interne Master beim drücken der Taste auf 100%, beim loslassen der Taste zurück auf 0% gefahren.

Bei der Go-Funktion arbeitet der interne Master nach den gespeicherten Blendzeiten der SX-Taste. Wurde eine SX-Taste mit Blendzeiten programmiert, oder ein Speicherplatz mit Blendzeiten übertragen und die *Action* Funktion steht auf Go, werden die LTP-Kanäle (Colour, Beamshape und Position) aktiviert (Snap oder Fade), wenn der interne Master seinen Triggerwert erreicht.

Lauflichtspeicher auf SX-Tasten

Wenn eine SX-Taste gedrückt wird, ist es nicht möglich vorherzusagen, welcher Schritt in einem Lauflichtspeicher an den Ausgang gesendet wird.

Die Ausgänge, die aus dem HTP-Teil des Lauflichts resultieren (Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer), werden mit allen anderen HTP-Daten der Submaster und Playback X Regler auf HTP-Basis gemischt.

Die LTP-Kanäle des Lauflichts (Colour, Beamshape und Position) werden nur ausgegeben, wenn der LTP-Trigger aktiviert wurde und der Master-Regler über den LTP-Triggerwert aufgezogen wird. Das LTP-Lauflicht bleibt stehen, sobald der Master-Regler auf null gefahren wird.

Lauflichtspeicherplätze auf Submastern

Ein Lauflichtspeicher auf einer SX-Taste startet nicht automatisch sofort, sondern befindet sich in einer Warteposition auf Step 1.

Wenn der LTP-Triggerlevel durch Drücken der Taste erreicht ist, wird das Lauflicht gestartet.

Die Ausgänge, die aus den HTP-Werten des Lauflichts resultieren (Alle HTP-Dimmerkanäle, inkl. die der Multifunktions-Scheinwerfer), werden mit allen anderen HTP-Daten der Submaster, anderer SX-Tasten und vom Playback X auf HTP-Basis gemischt.

Die LTP-Kanäle des Lauflichts (Color, Beamshape, Position) werden nur ausgegeben, wenn LTP-Trigger aktiviert wurde und die SX-Taste den LTP-Triggerlevel erreicht hat.

Das LTP-Lauflicht bleibt stehen, sobald die SX-Taste ausgeschaltet wird oder die programmierten Shots im Lauflichtspeicher abgefahren wurden.

Drive Funktionen

Auto - Das Lauflicht läuft in der programmierten Geschwindigkeit.

Vari - Das Lauflicht läuft in der programmierten Geschwindigkeit mit zusätzlichen Step-Trigger durch die Bass-Signale des eingehenden Audiosignals.

Bass - Die Step-Trigger gehen von den Bass-Signalen des eingehenden Audiosignals aus. Wenn das Audiosignal endet oder entfernt wird, stoppt auch das Lauflicht.

Manual - Sie steppen manuell mit der STEP-Taste durch die Schritte des Lauflichts.

Beat - Die STEP-Taste kann auch als Beat-Taste mit Lernfunktion für die Geschwindigkeit der Lauflichtspeicherplätze auf einer SX-Taste eingesetzt werden.

Editieren der Chase Modifizierer-Funktionen im LIVE-Betrieb

Die Modifizierer-Funktionen der Lauflichtspeicher können für alle SX-Tasten komplett oder für jede individuelle SX-Taste verändert werden.

Alle Änderungen sind nur temporär für den LIVE-Betrieb und werden nicht als Daten mit in die programmierten SX-Tasten abgelegt.

Editieren der Modifizierer-Funktionen für alle Lauflichtspeicher

Diese Editierungs-Funktion beeinflusst alle Lauflichtspeicher, die aktuell über die SX-Tasten, Submaster oder über die Playback X Sektion wiedergegeben werden.

Die LED's neben den entsprechenden Tasten zeigen die aktiven Optionen.

Laufrichtung - Drücken Sie die DIRECTION-Taste, um die Laufrichtung aller Lauflichtspeicher zu verändern.

Attack - Drücken Sie die ATTACK-Taste, um das Anschwellverhalten der einzelnen Schritte aller Lauflichtspeicher zu verändern.

Colour Aktion - Drücken und halten Sie die COLOUR-Taste und verwenden Sie die ATTACK-Taste, um die Colour-Aktion für alle Lauflichtspeicher zu verändern.

Beamshape Aktion - Drücken und halten Sie die BEAMSHAPE-Taste und verwenden Sie die ATTACK-Taste, um die Beamshape-Aktion für alle Lauflichtspeicher zu verändern.

Position Aktion - Drücken und halten Sie die POSITION-Taste und verwenden Sie die ATTACK-Taste, um die Position-Aktion für alle Lauflichtspeicher zu verändern.

Drive - Drücken Sie die DRIVE-Taste, um die Wiedergabefunktion aller Lauflichtspeicher zu verändern.

Geschwindigkeit - Verwenden Sie den SPEED-Regler, um die aktuelle Geschwindigkeit des Lauflichtspeichers zu erfassen und falls gewünscht zu verändern. Sind verschiedene Lauflichtspeicher mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten aktiv, muss jeder Lauflichtspeicher auf seine programmierte Geschwindigkeit mit dem SPEED-Regler justiert werden.

Editieren der Modifizierer-Funktionen für individuelle Lauflichtspeicher

Diese Editierungs-Funktion beeinflusst nur einen einzelnen (angewählten) Lauflichtspeicher, der aktuell über die SX-Taste wiedergegeben wird.

Aktivieren der Editierungsfunktion:

Drücken Sie die F3-Taste für die Editierung individueller Lauflichtspeicher. Die LED in der F3-Taste muss leuchten.

Auswahl eines Lauflichtspeichers auf einer SX-Taste:

Drücken Sie die SX-Sektions-Taste, zur Anwahl der SX-Tasten. Die LED in der SX-Sektions-Taste muss blinken.

Alle LED's in den SX-Tasten, die vorher aktiv waren, gehen aus. Die SX-Tasten dienen nun zur Anwahl der einzelnen SX-Speicher.

Wählen Sie eine oder mehrere SX-Tasten an, die Lauflichtspeicher zur Editierung beinhalten. Die LED's in den SX-Tasten blinken und bestätigen die Anwahl zur Editierung der Modifizierer-Funktionen.

Editieren der Modifizierer-Funktionen:

Ist ein Lauflichtspeicher angewählt, so sind die Tasten für DIRECTION, ATTACK, DRIVE und der SPEED-Regler für die LIVE-Editierung aktiv.

Die Editierung erfolgt wie in der Sektion für "alle Lauflichtspeicher" beschrieben, beeinflusst aber nur die angewählten Lauflichtspeicher (siehe vorher beschrieben).

Beenden des Editierungsmodus:

Drücken Sie die F3-Taste auf der Konsole und die LED in der F3-Taste erlischt.

denen Daten von Submastern, auf verschiedenen Seiten, zur gleichen Zeit ausgegeben werden können.

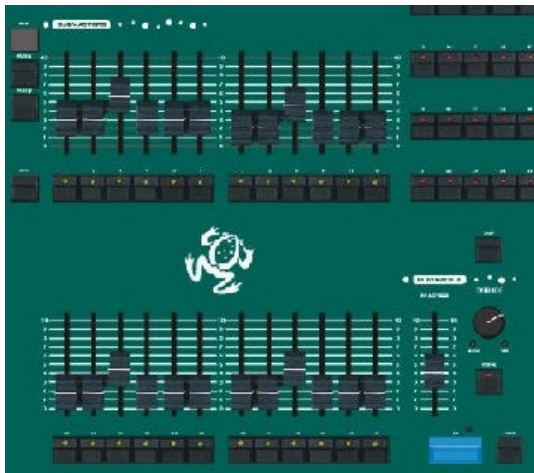
Alle Submaster können mit Textinformationen versehen werden.

LCD-Display - Submaster

Die Programmierung mit Kanaldaten, Editierung, Kopieren, die Vorschau sowie das Löschen von Submastern geschehen über den Submaster-Schirm im LCD-Display.

Um den Submaster-Schirm auf dem LCD-Display anzuzeigen, drücken Sie die SUBMASTERS-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

Submaster-Funktionen



```
Submaster: < 1-1 * >
Contents: Empty
```

Das *Submaster* Feld zeigt Ihnen den aktuell angewählten Submaster, im Format 'Seite - Submaster', an.

Das *Submaster* Feld zeigt Ihnen den aktuell angewählten Submaster im Format 'Seite und Submaster' an.

Hinter der Submasternummer finden Sie ein Statuszeichen (*=unprogrammiert, d= Kanaldaten, c= übertragener Lauflichtspeicherplatz, s= übertragener Lichtstimmungspeicherplatz).

Das *Name* Feld zeigt den Namen von dem jeweiligen Submaster. Ist ein Submaster mit einem Speicherplatz (mit Textinformation) belegt, so wird dieser Name angezeigt.

Das *Contents* Feld zeigt *Empty* wenn der Submaster nicht belegt ist, *Ch Data* wenn der Submaster mit Kanaldaten belegt ist, oder *Mem Nr.* wenn ein Speicherplatz auf einen Submaster übertragen wurde.

Das *Shots* Feld wird nur dann angezeigt, wenn der Submaster mit einen Lauflichtspeicher belegt ist. Auch nur dann kann das *Shots* Feld editiert werden. Die Shots (Durchläufe) liegen zwischen 0-255 (0 entspricht einem Loop).

Das *Fade Up* Feld zeigt die Einblendzeit für alle HTP-Kanäle auf dem Submaster.

Das *Fade Down* Feld zeigt die Ausblendzeit für alle HTP-Kanäle auf dem Submaster.

Das *LTP Fade* Feld zeigt die Blendzeit für die LTP-Kanäle auf dem Submaster. Die LTP-Zeit bezieht sich auf die Attribute Colour, Beamshape und Position, wenn die entsprechenden C-B-P Felder auf Fade eingestellt sind. Bei Snap ist die

Einführung

Das Mambo Frog bietet Ihnen 20 Seiten mit je 24 Submastern, also 480 Submaster.

Die Submaster werden über Ihre Page (Seiten) Nummer und folgend durch die Submasternummer angesprochen (z.B. 1-1, 1-2).

Die PAGE UP (Seite rauf)- und PAGE DOWN (Seite runter)-Tasten, in der Gerätefront, werden zur Anwahl der gewünschten Submasterseite verwendet.

Eine Seite ist immer aktiv und wird im 7-Segment-Display auf der Gerätefront angezeigt.

Jeder Submaster kann mit Kanaldaten oder einem übertragenen Speicherplatz belegt werden. Speicherplätze können mit oder ohne Blendzeiten übertragen werden.

Bei der Mambo Frog-Konsole können alle Daten als Full-Memory oder Partial (transparent)-Memory abgelegt werden.

Die Konsole bietet für die Submaster eine Page Overlay-Funktion (Überlagerung der Seiten) an, mit

LTP-Zeit nicht aktiv.

Das *Colour* Feld bezieht sich auf das Verhalten der Colour Attribute bei einer LTP-Überblendung der Multifunktions-Scheinwerfer (Snap oder Fade).

Das *Beamshape* Feld bezieht sich auf das Verhalten der Beamshape Attribute bei einer LTP-Überblendung der Multifunktions-Scheinwerfer (Snap oder Fade).

Das *Position* Feld bezieht sich auf das Verhalten der Position Attribute bei einer LTP-Überblendung der Multifunktions-Scheinwerfer (Snap oder Fade).

Wenn der LTP-Trigger im Desk Setup aktiviert wurde, wird dieser im Display angezeigt. Der Wert bezieht sich auf die Fader-Stellung, bei der die LTP-Attribute aktiviert werden.

Anwählen eines Submasters

Die meisten Vorgänge beginnen mit der Anwahl des gewünschten Submasters.

Drücken Sie die SUBMASTERS-Taste, um den Submaster-Schirm anzuzeigen:

```
Submaster: < 2-3 *>
Contents: Empty
```

Wenn sich der Cursor auf dem Submaster Feld befindet, können Sie mit den + und - Tasten den nächsten oder vorherigen Submaster anwählen.

Wenn Sie durch die Anwahl des nächsten oder vorherigen Submasters die Page verändern, wird dies im 7-Segment-Display der Gerätefront sofort angezeigt.

Alternativ können Sie auch mit den PAGE UP- und PAGE DOWN-Tasten die gewünschte Seite und dann eine SUBMASTER FLASH-Taste drücken. Die Submasternummer auf dem Submaster-Schirm zeigt den angewählten Submaster an.

Hinweis:

Anwählen eines Submasters

Wenn ein Submaster Kanaldaten oder einen übertragenen Speicherplatz enthält, werden diese Daten beim Drücken der SUBMASTER FLASH-Taste wie immer kurz aufgeblitzt oder Solo geschaltet.

Kanaldaten auf einen Submaster aufzeichnen

Sie können Submaster direkt mit Kanaldaten belegen. Dieses ist möglich im Full- oder Partial-Modus.

Kanaldaten im Full-Modus: Die Ausgangswerte aller Parameter werden als Kanaldaten

aufgezeichnet und abgespeichert. Jeder Kanal der nicht verändert wurde, wird mit den aktuellen Werten aufgezeichnet.

Kanaldaten im Partial-Modus: Alle HTP-Dimmerkanäle der Geräte werden auf einem Submaster abgespeichert.

Die Ausgangswerte der Multifunktions-Scheinwerfer die "getagged" sind, werden aufgezeichnet und abgespeichert.

Werden die Daten über einen Submaster wiedergegeben, sind nur Geräte am Ausgang, die als "getagged" abgespeichert wurden.

Ausgabe: Wenn Kanaldaten direkt auf einen Submaster gespeichert sind, wird die Wiedergabe durch HTP- und LTP-Zeiten, sowie durch die Einstellung der Attribute beeinflusst.

Kanaldaten laden

1.

Wählen Sie einen freien Submaster an.

2.

Stellen Sie die Parameter der Multifunktions-Scheinwerfer auf die gewünschten Werte ein.

3.

Stellen Sie sicher, dass die Multifunktions-Scheinwerfer selektiert (getagged) sind, wenn im Partial-Modus programmiert wird.

4.

Möchten Sie nur ein Attribut speichern (z.B. nur Farbe und kein Beamshape oder eine Position), drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste. Diese Funktion ist nur im Partial (transparent)-Modus möglich.

5.

Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um die aktuellen Ausgabepegel auf dem Submaster abzuspeichern. Im Partial-Modus gehen alle selektierten (getagged) Scheinwerfer automatisch zurück in den normalen Modus. Das *Contents* Feld wechselt zu *Ch Data*:

```
Submaster: < 1-1 d>
Name:
Contents: Ch Data
Fade Up: <00:03.0>v
```

6.

Wählen Sie das *Fade Up* Feld an und geben Sie die HTP-Einblendzeit ein.

7.

Wählen Sie das *Fade Down* Feld an und geben Sie die HTP-Ausblendzeit ein.

8.

Wählen Sie das *LTP Fade* Feld an und geben Sie LTP-Blendzeit für die Attribute ein.

9.

Wählen Sie die *Colour*, *Beamshape* und *Position* Felder an und geben Sie die gewünschten Aktionen ein (Snap oder Fade).

10.

Stellen Sie den *LTP Trig Lev* im Feld des LCD-Displays mit Hilfe der + und - Tasten ein.

Überschreiben von Kanaldaten

1. Wählen Sie einen mit Kanaldaten belegten Submaster an.
2. Stellen Sie die Parameter der Multifunktions-Scheinwerfer wie gewünscht ein.
3. Stellen Sie sicher, dass die Multifunktions-Scheinwerfer selektiert (getagged) sind, wenn im Partial-Modus programmiert wird.
4. Möchten Sie nur ein Attribut speichern (z.B. nur Farbe und kein Beamshape oder eine Position), drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste. Diese Funktion ist nur im Partial (transparent)-Modus möglich.
5. Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um die aktuellen Ausgabepegel auf dem Submaster abzuspeichern. Folgende Warnmeldung wird angezeigt:

```
***** WARNING *****
Submaster programmed
Overwrite submaster?
{YES} {NO}
```

6. Wählen Sie Yes an und drücken Sie die ENTER-Taste, um diese Änderung zu speichern. Die alten Inhalte werden durch die neuen Werte überschrieben.

HINWEISE:

*Speicherplätze im Partial-Modus
Alle HTP-Dimmerkanäle für Multifunktions-Scheinwerfer werden immer, unabhängig ob diese getagged sind oder welches Attribut ausgewählt ist, komplett aufgezeichnet.*

Um nur die Dimmerkanäle aufzuzeichnen, müssen alle Multifunktions-Scheinwerfer aus der Tagging-Funktion genommen werden, bevor die PROGRAM-Taste gedrückt wird. Um alle LTP-Attribute (Colour, Beamshape und Position) für Geräte die getagged sind aufzuzeichnen, drücken Sie einfach die PROGRAM-Taste.

Editieren von Kanaldaten (LIVE-Mode)

1. Wählen Sie einen mit Kanaldaten belegten Submaster an.
2. Drücken Sie die EDIT-Taste. Die LED in der EDIT-Taste leuchtet und zeigt an, dass die Editierfunktion ausgewählt wurde. Die Kanaldaten der angewählten Submaster werden live, per DMX, eingeblendet und ausgegeben.

Stellen Sie sicher, dass der Playback X Master auf 100% steht.

Jegliche aus dem Playback X Master resultierende Ausgabe, wird ausgeblendet.

Alle Submaster- und SX-Werte werden gemischt und bleiben wie bisher aktiv am Ausgang. Sie sollten alle weiteren Submaster- und SX-Werte schließen, wenn Sie sichergehen wollen, dass nur die Daten der angewählten Submaster live ausgegeben werden.

3. Stellen Sie die Parameter der Multifunktions-Scheinwerfer wie gewünscht ein.

4. **FULL MODE:** Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Editierungsmodus zu beenden. Die LED in der EDIT-Taste erlischt und eine Warnung wird auf dem LCD-Display angezeigt:

```
***** WARNING *****
Channels modified
Save Changes ?
{Yes} {No}
```

5. **PARTIAL MODE:** Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Editierungsmodus zu beenden. Die LED in der EDIT-Taste erlischt und eine Warnung wird auf dem LCD-Display angezeigt:

```
***DATA MODIFIED***
Attributes recorded:
C{Yes} B{ No} P{ No}
Save ? {Yes} {No}
```

6. Verwenden Sie die Pfeil-rauf-, Pfeil-runter- und die +/- Tasten, um die gewünschte Aufzeichnung der Attribute auszuwählen. Wählen Sie entweder die Yes oder No Option aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Die LED in der Edit-Taste erlischt.

Editieren von Kanaldaten (BLIND-Modus)

1. Wählen Sie einen mit Kanaldaten programmierten Submaster an.
2. Drücken Sie die PREVIEW-Taste. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet.
3. Drücken Sie die EDIT-Taste. Die LED in der EDIT-Taste leuchtet.
4. Individuelle HTP-Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerferwerte können, wie im Edit-Live beschrieben, editiert werden.
5. Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Blind-Editierungsmodus zu beenden.
6. Drücken Sie die SUBMASTERS-Taste und der normale Submaster-Schirm wird wieder angezeigt.

Hinweis:

Editieren von Kanaldaten im Partial-Modus

Wenn Sie einen Submaster im Partial-Modus editieren, leuchten die LED's in den FIXTURE SELECTION-Tasten, um anzuzeigen, dass Multifunktions-Scheinwerfer als "getagged" aufgezeichnet sind.

Übertragen von Speicherplätzen

Sie können jeden programmierten Speicherplatz, vom Hauptspeicher, auf einen Submaster übertragen.

Sie können einen Speicherplatz mit oder ohne die dazugehörigen Zeitinformationen (Blendzeiten) übertragen.

Die Konsole unterscheidet zwischen dem Drücken (und loslassen) einer der TRANSFER-Tasten, sowie dem Drücken und gedrückt halten einer dieser TRANSFER-Tasten.

Auf diese Weise können Sie bestimmen, welche der beiden Methoden beim Übertragen der Speicherplätze eingesetzt wird:

Transfer Methode 1

Diese Methode wird zum Übertragen eines Speicherplatzes oder einer Reihe von Speicherplätzen auf die Submaster, auf einfache und schnelle Art verwendet. Es werden keine Warnmeldungen vor dem Überschreiben der Submaster, die schon Kanaldaten oder einen übertragenen Speicherplatz

enthalten, ausgegeben.

Transfer Methode 2

Mit dieser Methode wird ein einzelner Speicherplatz über die Menüs im LCD-Display, auf einen Submaster übertragen. Falls dabei Submaster überschrieben werden würden, die bereits Kanaldaten oder einen übertragenen Speicherplatz enthalten, so wird auf dem LCD-Display eine Warnmeldung ausgegeben.

Transfer eines Speicherplatzes (1)

1. Drücken Sie die MEMORIES-Taste, um den Memories ('Speicherplätze')-Schirm auf dem LCD-Display anzuzeigen.
2. Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an.
3. Drücken und halten Sie die TRANSFER WITH TIME ('Übertragen mit Zeitinformationen')- oder TRANSFER NO TIME ('Übertragen ohne Zeitinformationen')-Taste, auf der Gerätefront.
4. Verwenden Sie die PAGE UP- und PAGE DOWN-Tasten, zur Auswahl der Submasterseite (falls erforderlich).
5. Drücken Sie die entsprechende SUBMASTER FLASH-Taste. Der angewählte Speicherplatz wird auf den zugehörigen Submaster übertragen.
6. Die *Next* ('nächster') Anzeige im Memories ('Speicherplätze')-Schirm erhöht sich automatisch um 1, als nächsten Speicherplatz.
7. Um diesen neuen Speicherplatz auf einen anderen Submaster zu übertragen, drücken Sie die zugehörige SUBMASTER FLASH-Taste.
8. Wiederholen Sie die obigen Schritte, für jeden zu übertragenden Speicherplatz.
9. Wenn alle benötigten Speicherplätze übertragen wurden, lassen Sie die TRANSFER WITH TIME- oder TRANSFER NO TIME-Taste wieder los.

Transfer eines Speicherplatzes (2)

1. Drücken Sie die MEMORIES-Taste, um den Memories ('Speicherplätze')- Schirm auf dem LCD-Display anzuzeigen.
2. Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an.
3. Drücken und halten Sie die TRANSFER WITH TIME ('Übertragen mit Zeitinformationen')- oder TRANSFER NO TIME ('Übertragen ohne Zeitinformationen')- Taste, auf der Gerätefront. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
Transfer With Time
Memory No: < 23  s>
```

```
Submaster: < 1-1 *>
[OK]      {CANCEL}
```

4. Verwenden Sie die + / -, PAGE UP- und PAGE DOWN-Tasten zur Auswahl der Submasterseite (falls erforderlich).
5. Wählen Sie OK und drücken Sie die ENTER-Taste. Wenn der angewählte Submaster frei ist, wird der Speicherplatz übertragen und das LCD-Display kehrt zum Memories-Schirm zurück.
6. Wenn der angewählte Submaster mit Kanaldaten oder einem Speicherplatz belegt ist, wird auf dem LCD-Display eine Warnmeldung ausgegeben:

```
***** WARNING *****
Submaster programmed
Overwrite submaster?
{Yes}  {No}
```

7. Wählen Sie die YES Option und drücken Sie die ENTER-Taste, um die Werte zu überschreiben. Das LCD-Display kehrt zum Memories-Schirm zurück.
8. Um die Übertragung abzubrechen, wählen Sie die NO Option aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Transfer-Schirm zurück.

Editieren von übertragenen Speicherplätzen

Wenn Sie einen Submaster editieren möchten, der einen übertragenen Speicherplatz enthält, resultiert das in der Editierung des eigentlichen Speicherplatzes.

1. Wählen Sie einen Submaster mit übertragenem Speicherplatz an.
2. Drücken Sie die EDIT-Taste. Folgende Warnmeldung wird ausgegeben:

```
***** WARNING *****
About to Edit Memory
Continue ?
[OK]      {CANCEL}
```

3. Drücken Sie die ENTER-Taste, OK anwählen, um in den Editierungsmodus des eigentlichen Speicherplatzes zu gelangen. Ab jetzt ist der normale EDIT-Modus aktiv.

Hinweise:

Übertragen von Speicherplätzen - Methode 1

Während Sie die TRANSFER WITH TIME- oder TRANSFER NO TIME-Taste gedrückt halten, ist die normale Funktion der SUBMASTER FLASH-

Tasten deaktiviert.

Wenn ein Speicherplatz auf dieser Weise übertragen wurde, werden alle Kanaldaten und Speicherplätze auf dem Submaster überschrieben. Es erscheint keine Warnmeldung!

Wenn der Anwender eine der TRANSFER-Tasten drückt und hält, diese dann wieder loslässt, ohne einen Speicherplatz übertragen zu haben, wird der Transfer abgebrochen.

Übertragen von Speicherplätzen - Methode 2

Wenn der Anwender eine der TRANSFER-Tasten drückt und wieder loslässt, zeigt das Display den jeweiligen Transfer-Schirm an.

In diesem Fall gelten folgende Sonderregelungen:

Wenn der Anwender die Cancel-Option anwählt und die ENTER-Taste drückt, wird der Transfer abgebrochen.

Wenn die selbe TRANSFER-Taste gedrückt wird, wird der Transfer abgebrochen.

Wenn der Anwender eine andere TRANSFER-Taste drückt, wird der aktuelle Transfer abgebrochen und der neue Befehl ausgeführt.

Das LCD-Display schaltet von With Time zu No Time oder umgekehrt..

Kopieren von Submasterdaten

Die COPY-Taste kann zum kopieren von Submasterdaten (Kanaldaten oder Speicherplätze mit Zeiten), von einem Ort zu einem anderen, verwendet werden.

Die tatsächlich ausgeführte Aktion ('kopiere nach' oder 'kopiere von') ist vom Status des angewählten Submasters abhängig und wird im folgenden Kapitel beschrieben.

Kopieren zu einem Submaster

1. Drücken Sie die SUBMASTERS-Taste, um den Submasters-Schirm auf das LCD-Display zu bringen.

2. Wählen Sie einen freien SUBMASTER aus.

3. Drücken Sie die COPY-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
Copy Submaster
From:      < 1-1 s>
To:       < 1-12 *>
[OK]      {Cancel}
```

- 4.

Wählen Sie die SUBMASTER FLASH-Taste, von der Sie die Daten kopieren möchten. Wählen Sie ebenfalls einen Ziel-Submaster aus. Verwenden Sie dafür die + / -, PAGE UP- und PAGE DOWN-Tasten.

5.

Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Kopiervorgang zu bestätigen. Die Daten der Submaster-Quelle werden auf den Ziel-Submaster kopiert. Das LCD-Display kehrt zum Submasters-Schirm zurück.

Wenn es keinen programmierten Submaster gibt, von dem Sie kopieren können, erscheint eine entsprechende Fehlermeldung auf dem LCD-Display.

Kopieren von einem Submaster

1.

Drücken Sie die SUBMASTERS-Taste, um den Submasters-Schirm auf das LCD-Display zu bringen.

2.

Wählen Sie einen programmierten SUBMASTER aus.

3.

Drücken Sie die COPY-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
Copy Submaster
From:      < 1-1  s>
To:        < 3-1  *>
[OK]      {Cancel}
```

4.

Wählen Sie die SUBMASTER FLASH-Taste, zu der Sie die Daten kopieren möchten. Wählen Sie ebenfalls einen Quell-Submaster aus. Verwenden Sie dafür die + / -, PAGE UP- und PAGE DOWN-Tasten. Freie Submaster werden durch einen Stern '*' angezeigt.

5.

Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Kopiervorgang zu bestätigen. Die Daten werden kopiert, wenn der Ziel-Submaster frei ist. Das LCD-Display kehrt zum Submasters-Schirm zurück.

6.

Wenn es keinen freien Submaster gibt, zu dem Sie kopieren können, erscheint eine entsprechende Fehlermeldung auf dem LCD-Display.

```
***** WARNING *****
Submaster programmed
overwrite submaster?
{Yes} {No}
```

7.

Wählen Sie die YES Option und drücken Sie die ENTER-Taste, um die Werte zu überschreiben. Um die Übertragung abzubrechen, wählen Sie die NO Option aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Copy Submaster-Schirm zurück.

Submaster in der Vorschau

Die Vorschaufunktion der Submaster erlaubt dem

Anwender alle Scheinwerferdaten, die auf den Submastern geladen oder in einem Speicherplatz enthalten sind, anzuzeigen, ohne eine Ausgabe an die Ausgänge herbeizuführen.

Vorschau von Submastern mit Kanaldaten

1.

Wählen Sie einen mit Kanaldaten belegten Submaster aus.

2.

Drücken Sie die PREVIEW-Taste auf der Konsole. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet und das LCD-Display zeigt die Vorschau an.

3.

Die programmierten Werte für jeden Parameter der Multifunktions-Scheinwerfer werden im LCD-Display angezeigt. Angezeigt werden die Scheinwerfernummern, Scheinwerferparameter und die DMX-Werte:

```
Preview Sub 2-3
(Channel Data)
Fix 1 Cyan      255^
Fix 1 Magenta   128v
```

4.

Um den Vorschaumodus zu beenden, drücken Sie erneut die PREVIEW-Taste. Die LED in der PREVIEW-Taste erlischt und das LCD-Display kehrt zum Submaster-Schirm zurück.

Vorschau von Submastern mit Speicherplätzen

1.

Wählen Sie einen, mit einem Speicherplatz belegten, Submaster aus.

2.

Drücken Sie die PREVIEW-Taste auf der Konsole. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet und das LCD-Display zeigt die Vorschau an.

3.

Die programmierten Werte, für jeden Parameter der Multifunktions-Scheinwerfer, werden im LCD-Display angezeigt. Angezeigt werden die Scheinwerfernummern, Scheinwerferparameter und die DMX-Werte:

```
Preview Sub 2-3
(Memory 23)
Fix 1 Cyan      255^
Fix 1 Magenta   128v
```

4.

Um den Vorschaumodus zu beenden, drücken Sie erneut die PREVIEW-Taste. Die LED in der PREVIEW-Taste erlischt und das LCD-Display kehrt zum Submaster-Schirm zurück.

Vorschau von Submastern mit Lauflichtspeichern

1.

Wählen Sie einen mit einem Lauflichtspeicher belegten Submaster aus.

2. Drücken Sie die PREVIEW-Taste auf der Konsole. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet und das LCD-Display zeigt die Vorschau an.
3. Verwenden Sie die + und - Tasten, um den gewünschten Schritt anzuwählen.
4. Die programmierten Werte, für jeden Parameter der Multifunktions-Scheinwerfer, werden im LCD-Display angezeigt. Angezeigt werden die Scheinwerfernummern, Scheinwerferparameter und die DMX-Werte:

```
Preview Sub 2-4
Memory 24 <Step 1>
Fix 1 Magenta 128^
Fix 1 Yellow 255v
```

5. Um den Vorschaumodus zu beenden, drücken Sie erneut die PREVIEW-Taste. Die LED in der PREVIEW-Taste erlischt und das LCD-Display kehrt zum Submaster-Schirm zurück.

Textinformationen für Submaster

Jeder programmierte Submaster kann mit einer Textinformation versehen werden. Diese Textinformationen können nur im Monitor-Schirm und nicht im LCD-Display abgelesen werden.

1. Gehen Sie im LCD-Display auf den Grundschirm der Memories, SX, Submasters oder Outputs.
2. Drücken Sie die F2 FUNCTION-Taste auf der Konsole (nicht auf der externen Tastatur). Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
**** Name Item ****
Select type of item
to name ...
[Cancel]
```

3. Verwenden Sie die PAGE UP-, PAGE DOWN- und SUBMASTER FLASH-Tasten zur Anwahl des gewünschten Submasters. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
**** Name Item ****
Submaster 2-3
<_ >
[OK] {Cancel}
```

4. Geben Sie über die Rauf-, Runter- und + / - Tasten den gewünschten Text ein. Einfacher geht es mit der externen Tastatur (falls vorhanden).
5. Drücken Sie die ENTER-Taste zum abspeichern und beenden dieser Funktion. Das LCD-Display kehrt zum Hauptschirm zurück.

Löschen von Submastern

Mit der CLEAR-Taste können Sie die aktuell angewählten Submaster löschen und geladene Kanaldaten, oder einen übertragenen Speicherplatz, aus dem Speicher entfernen.

Wählen Sie einen programmierten Submaster aus. Drücken und halten Sie die CLEAR-Taste für 1 Sekunde. Die Werte auf dem Submaster werden gelöscht und der Submaster wird als nicht belegt angezeigt (erkennbar durch den *Empty* Eintrag im *Contents* Feld des Submaster-Schirms).

Ausgabe der Submasterdaten

Die Submasterdaten (Kanaldaten oder ein übertragener Speicherplatz), werden durch Aufziehen der Submaster auf den gewünschten Pegel ausgegeben. Die Daten der Multifunktions-Scheinwerfer werden nur ausgegeben, wenn die zugehörige Trigger-Funktion im Desk Setup eingeschaltet wurde.

Kanaldaten auf Submastern

Wenn ein Submaster mit Kanaldaten belegt wurde, wird die Ausgabe der Einzelkanäle manuell gesteuert. Der Ausgabepegel hängt direkt mit der physischen Position des Submaster- Reglers zusammen. Ist eine Überblendzeit hinterlegt, so wird diese Zeit für das Ein- und Ausblenden verwendet.

Wenn der Submaster geladene Kanal-Scheinwerferdaten enthält, erscheinen die Ausgänge der Submaster wie folgt:

Die **Brightness** ('Helligkeits')-Kanäle blenden genau wie die Einzelkanäle ein und aus.

Wenn LTP-Trigger aktiviert wurde, werden die **Color-**, **Beamshape-** und **Position-**Scheinwerferkanäle ausgegeben, sobald der Submaster den LTP-Triggerlevel erreicht hat. Diese Aktion ist abhängig von den hinterlegten Einstellungen auf dem Submaster (Snap oder Fade).

Wenn der LTP-Trigger nicht aktiviert ist, werden keine **Color-**, **Beamshape-** oder **Position-**Kanaldaten ausgegeben.

Speicherplätze auf Submaster

Wenn der Submaster einen übertragenen Speicherplatz ohne Überblendzeit enthält, wird die Ausgabe der HTP-Einzelkanäle manuell durchgeführt. Der Ausgabepegel hängt direkt mit der Submaster-Stellung zusammen.

Wenn der Submaster einen übertragenen Speicherplatz mit Überblendzeit enthält, blenden die HTP-Einzelkanäle, entsprechend ihrer im Speicherplatz programmierten Blendzeiten, ein und wieder aus.

Solange wie die Submaster einen zeitgesteuerten

Blendvorgang durchführen, leuchtet die LED der SUBMASTER FLASH-Taste.

Wenn der übertragene Speicherplatz Scheinwerferdaten enthält, erscheint die Ausgabe der Submaster wie folgt:

Die HTP-Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer blenden wie die HTP-Einzelkanäle ein und aus.

Bei aktiviertem LTP-Trigger, werden die Color-, Beamshape- und Position- Scheinwerferkanäle getriggert, wenn der Submaster den LTP-Triggerlevel erreicht.

Die Colour-, Beamshape- und Position-Scheinwerferkanäle werden so ausgegeben, wie die LTP-Zeit und die LTP-Aktionen auf dem Submaster programmiert sind.

Schalten ('Snap') - ohne weiche Überblendung
Überblendung ('Fade') - bezogen auf die LTP-Fadezeit

Lauflichtspeicherplätze auf Submastern

Ein Lauflichtspeicher auf einem Submaster startet nicht automatisch sofort, sondern befindet sich in einer Warteposition auf Step 1. Wenn der Submaster aufgezogen wird und den LTP-Triggerlevel erreicht, wird das Lauflicht gestartet.

Die Ausgänge, die aus den HTP- Werten des Lauflichts resultieren (Einzelkanäle und HTP-Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer), werden mit allen anderen HTP-Daten der Presets, Submaster und Playback X auf HTP-Basis gemischt.

Die LTP-Kanäle des Lauflichts (Color, Beamshape, Position) werden nur ausgegeben, wenn LTP-Trigger aktiviert wurde und der Submaster den LTP-Triggerlevel erreicht hat.

Das LTP-Lauflicht bleibt stehen, sobald der Submaster auf null gefahren wird oder die programmierten Shots im Lauflichtspeicher abgefahren wurden.

Drive Funktionen

Auto - Das Lauflicht läuft in der programmierten Geschwindigkeit.

Vari - Das Lauflicht läuft in der programmierten Geschwindigkeit mit zusätzlichen Step-Trigger durch die Bass-Signale des eingehenden Audiosignals.

Bass - Die Step-Trigger gehen von den Bass-Signalen des eingehenden Audiosignals aus. Wenn das Audiosignal endet oder entfernt wird, stoppt auch das Lauflicht.

Manual - Sie steppen manuell mit der STEP-Taste durch die Schritte des Lauflichts.

Beat - Die STEP-Taste kann auch als Beat-Taste

mit Lernfunktion für die Geschwindigkeit der Lauflichtspeicherplätze auf einem Submaster eingesetzt werden.

Editieren der Chase Modifizierer-Funktionen im LIVE-Betrieb

Die Modifizierer-Funktionen der Lauflichtspeicher können für alle Submaster komplett oder für jeden individuellen Submaster verändert werden. Alle Änderungen sind nur temporär für den LIVE-Betrieb und werden nicht als Daten mit in die programmierten Submaster abgelegt.

Editieren der Modifizierer-Funktionen für alle Lauflichtspeicher

Diese Editier-Funktion beeinflusst alle Lauflichtspeicher, die aktuell über die Submaster wiedergegeben werden.

Die LED's neben den entsprechenden Tasten zeigen die aktiven Optionen.

Laufrichtung - Drücken Sie die DIRECTION-Taste, um die Laufrichtung aller Lauflichtspeicher zu verändern.

Attack - Drücken Sie die ATTACK-Taste, um das Anschwellverhalten der einzelnen Schritte aller Lauflichtspeicher zu verändern.

Colour Aktion - Drücken und halten Sie die COLOUR-Taste und verwenden Sie die ATTACK-Taste, um die Colour-Aktion für alle Lauflichtspeicher zu verändern.

Beamshape Aktion - Drücken und halten Sie die BEAMSHAPE-Taste und verwenden Sie die ATTACK-Taste, um die Beamshape-Aktion für alle Lauflichtspeicher zu verändern.

Position Aktion - Drücken und halten Sie die POSITION-Taste und verwenden Sie die ATTACK-Taste, um die Position-Aktion für alle Lauflichtspeicher zu verändern.

Drive - Drücken Sie die DRIVE-Taste, um die Wiedergabefunktion aller Lauflichtspeicher zu verändern.

Geschwindigkeit - Verwenden Sie den SPEED-Regler, um die aktuelle Geschwindigkeit des Lauflichtspeichers zu erfassen und falls gewünscht zu verändern. Sind verschiedene Lauflichtspeicher mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten aktiv, muss jeder Lauflichtspeicher auf seine programmierte Geschwindigkeit mit dem SPEED-Regler justiert werden.

Editieren der Modifizierer-Funktionen für individuelle Lauflichtspeicher

Diese Editier-Funktion beeinflusst nur einen einzelnen (angewählten) Lauflichtspeicher, der

aktuell über die Submaster wiedergegeben wird.

Aktivieren der Editierungsfunktion:

Drücken Sie die F3-Taste für die Editierung individueller Lauflichtspeicher. Die LED in der F3-Taste muss leuchten.

Auswahl eines Lauflichtspeichers auf dem Submaster:

Drücken Sie die SUBMASTERS-Taste. Die LED in der SUBMASTERS-Taste muss blinken. Alle LED's in den SUBMASTER FLASH-Tasten, die vorher z.B. ein Page Overlay angezeigt haben, gehen aus. Die SUBMASTER FLASH-Tasten dienen nun zur Anwahl der einzelnen Submaster. Wählen Sie einen oder mehrere Submaster an, die Lauflichtspeicher zur Editierung beinhalten. Die LED's in den SUBMASTER FLASH-Tasten blinken und bestätigen die Anwahl zur Editierung der Modifizierer-Funktionen.

Editieren der Modifizierer- Funktionen:

Ist ein Lauflichtspeicher angewählt, so sind die Tasten für DIRECTION, ATTACK, DRIVE und der SPEED-Regler für die LIVE-Editierung aktiv. Die Editierung erfolgt wie in der Sektion für "alle Lauflichtspeicher" beschrieben, beeinflusst aber nur die angewählten Lauflichtspeicher (siehe vorher beschrieben).

Beenden des Editierungsmodus:

Drücken Sie die F3-Taste auf der Konsole und die LED in der F3-Taste erlischt.

Drive-Funktionen für Lauflichtspeicher

Auto: Das Lauflicht läuft in der programmierten Geschwindigkeit.

Vari: Das Lauflicht läuft in der programmierten Geschwindigkeit, mit zusätzlichen Schritt-Triggern, durch die Bass-Signale des eingehenden Audiosignals.

Bass: Die Schritt-Trigger gehen von den Bass-Signalen des eingehenden Audiosignals aus. Wenn das Audiosignal endet oder entfernt wird, stoppt auch das Lauflicht.

Man: Sie steppen manuell mit der STEP-Taste durch die Schritte des Lauflichts.

Page Overlay-Funktion bei Submastern

Es ist möglich die Kanal- oder Speicherplatzdaten mehrerer Submaster, verschiedener Seiten, simultan miteinander einzusetzen, wenn es sich nicht um den physikalisch selben Steller handelt. Beispiel: Sie können die Daten der Submaster 1-1, 2-2 und 3-3 gleichzeitig ausgeben, aber nicht die der Submaster 1-1, 2-1 und 3-1, da diese alle über den Submaster 1-Steller geregelt werden.

Wenn Sie die Submaster-Page ändern, während einer der Submaster-Steller noch aufgezogen, oder

eine der SUBMASTER FLASH-Tasten gedrückt ist, bleibt der Steller oder die Taste auf der ursprünglichen Seite. Die Ausgabe der vorherigen Submaster wird beibehalten.

Die neuen Kanaldaten oder der dem Steller oder der Taste zugewiesene Speicherplatz, wird nicht ausgegeben bis der Steller auf null gezogen, oder die SUBMASTER FLASH-Taste losgelassen wird. Diese Funktion nennt sich Page Overlay (Überlagerung der Seiten). Solange wie die aktuell ausgegeben Submasterdaten nicht der aktuellen Seite entstammen, blinkt die LED in der jeweiligen SUBMASTER FLASH-Taste.

Die LED in der SUBMASTER FLASH-Taste hört auf zu blinken, wenn die korrekte Seite mit den PAGE UP- und PAGE DOWN-Tasten angewählt wurde.

Submaster Flash (Aufblitz)-Funktion

Mit den SUBMASTER FLASH-Tasten können Sie Kanal- oder Speicherplatzdaten auf einem Kanal kurz aufblitzen ('flash') lassen, oder Solo schalten. Mit der FLASH FUNCTION-Taste wählen Sie die gewünschte Flash-Funktion aus (OFF, FLASH oder SOLO).

Die rote LED neben der FLASH FUNCTION-Taste zeigt die aktuelle Funktionskonfiguration.

Submaster aufblitzen lassen

1. Stellen Sie mit Hilfe der FLASH FUNCTION-Taste, die Flash-Funktion auf 'Flash' ein.
2. Drücken und halten Sie eine SUBMASTER FLASH-Taste.
Die Dimmerkanäle in den Kanal- oder Speicherplatzdaten des Submasters, werden mit dem Pegel des GRAND MASTERS aufgeblitzt. Wenn die Kanal- oder Speicherplatzdaten auf dem Submaster, Parameter von Multifunktions-Scheinwerfern enthalten, werden die HTP-Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer kurz mit dem Pegel des GRAND MASTERS aufgeblitzt. Die **Colour**-, **Beamshape**- und **Positions**-Kanäle werden automatisch getriggert und bleiben bei ihren programmierten Werten stehen.

Submaster Solo schalten

1. Stellen Sie Flash-Funktion mit Hilfe der FLASH FUNCTION-Taste auf 'Solo' ein.
2. Drücken und halten Sie eine SUBMASTER FLASH-Taste.
Die Dimmerkanäle der Kanal- oder Speicherplatzdaten auf dem Submaster, werden mit

dem Pegel des GRAND MASTERS aufgeblitzt.

Alle anderen, von weiteren Submastern oder dem Playback X Master ausgegebenen Pegel, werden für die Zeit, die Solo geschaltet ist, auf null gesetzt.

Wenn die Kanaldaten oder die Speicherplatzdaten auf dem Submaster, Parameter von Multifunktions-Scheinwerfern enthalten, werden die HTP-Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer mit dem Pegel des GRAND MASTERS aufgeblitzt. Die **Colour**-, **Beamshape**- und **Positions**-Kanäle werden automatisch getriggert und bleiben bei ihren programmierten Werten stehen.

Speichern und Laden von Showdaten,
Löschen von Daten.

Super User-Modus aktivieren

Drücken und halten Sie die + und - Taste und bestätigen Sie mit der ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt den Super User-Schirm an:

```
**** SUPER USER ****
{Desk Setup}
{Floppy Disk}
{Clear/Reset}      v
```

Der Super User Schirm enthält die folgenden Optionen:

- Desk ('Konsolen') Setup
- Floppy Disk ('Diskette')
- Clear/Reset ('Löschen/Zurücksetzen')
- Illumination ('Beleuchtung')
- Set Recovery Mode ('Recovery Modus einstellen')
- Set Date & Time ('Datum und Zeit einstellen')
- Set Lock Code ('Sicherungscode einrichten')
- Desk Information ('Konsoleninformationen')
- Reset DMX Outputs ('DMX-Ausgänge zurücksetzen')
- Exit Super User ('Super User-Modus verlassen')

Wählen Sie die gewünschte Option mit den + und - Tasten an und drücken Sie die ENTER-Taste, um den Menü-Schirm zu öffnen.

Hinweis:

Super User-Modus aktivieren

Es ist nur möglich den Super User-Modus zu aktivieren, wenn sich ein Grundfenster im LCD-Display befindet (Memories, Submaster, Outputs etc.).

Super User

Einführung

Im Super User ('Administrator')-Modus, bietet Ihnen die Konsole eine Reihe von Funktionen wie: Einrichten der Konsole, Zuweisen von Multifunktions-Scheinwerfern, DMX-Adressen,

Desk (Konsolen)-Setup

Wählen Sie die *Desk Setup* Option aus dem Super

User-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Desk Setup-Schirm wird auf dem LCD-Display angezeigt:

```
**** DESK SETUP ****
{Desk Defaults}
{Assign Fixtures}
{Patch Functions} v
```

Die folgenden Konsolen-Optionen stehen zur Auswahl:

- Desk Defaults ('Standardeinstellungen')
- Assign Fixtures ('Kanäle und Multifunktions-Scheinwerfer zuweisen')
- Pan/Tilt Optionen ('Einstellungen für Pan und Tilt der Multifunktions-Scheinwerfer')
- Patch Functions ('DMX-Patch-Funktionen')
- Program Mode ('Programmierfunktionen')
- Remote Switches ('Schaltwege für Fernbedienung')
- Frog Screen ('Konfiguration eines externen Frog Screen ('Optionales Zubehör')
- Timecode Setup ('Einstellungen für Timecode-Steuerung')
- Exit Desk Setup ('Konsolen-Setup verlassen')

Wählen Sie mit den Rauf- und Runter-Tasten die gewünschten Optionen an und drücken Sie die ENTER-Taste, um die Wahl zu bestätigen. In der folgenden Beschreibung wird jede der Konsolen-Setup-Optionen eingehender beschrieben.

Desk Defaults ('Standardeinstellung')

Wählen Sie die *Desk Defaults* Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Standardeinstellungsschirm ('Desk Defaults') der Konsole wird im Haupt LCD-Display angezeigt:

```
** DESK DEFAULTS **
{Memory}
{Submaster}
{SX}
```

Blättern Sie mit den Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten durch die Schirme. Mit der ENTER-Taste können Sie die einzelnen Optionen anwählen und das Menü öffnen.

Memory Defaults ('Standardeinstellungen der Speicherplätze')

Wählen Sie die *Memory* Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Standardeinstellungsschirm der Speicherplätze ('Memory Defaults') wird im Haupt LCD-Display angezeigt:

```
* MEMORY DEFAULTS *
```

```
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
LTP Fade: <00:03.0>v
```

Blättern Sie mit den Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten durch die verschiedenen Punkte. Mit den + und - Tasten können die Werte eingegeben werden.

Fade Up ('Einblenden')

Die Standard-Einblendzeit für HTP-Dimmerkanäle. Bereich 00:00.0 bis 99:59.9, Standard = 00:03.0

Fade Down ('Ausblenden')

Die Standard-Ausblendzeit für HTP-Dimmerkanäle. Bereich 00:00.0 bis 99:59.9, Standard = 00:03.0

LTP Fade

Die Standard-LTP-Blendzeit für alle Attribute. Bereich 00:00.0 bis 99:59.9, Standard = 00:03.0

Colour

Die Standardaktion für die Farbscheinwerferkanäle bei der Ausgabe eines Speicherplatzes. *Snap* oder *Fade*, Standard = *Fade*

Beamshape

Die Standardaktion für die Beamshapescheinwerferkanäle bei der Ausgabe eines Speicherplatzes. *Snap* oder *Fade*, Standard = *Fade*

Position

Die Standardaktion für die Positionsscheinwerferkanäle bei der Ausgabe eines Speicherplatzes. *Snap* oder *Fade*, Standard = *Fade*

Dwell Time ('Halte- Verweilzeit')

Die Standard-Haltezeit pro Speicherplatz, wenn der Trigger auf AUTO steht (Sequenz). Bereich 00:00.0 bis 99:59.9, Standard = 00:00.0

Trigger

Die Standardaktion für den Wiedergabe-Trigger. *Go*, *Auto* oder *Time*, Standard = *Go*

Auto Inc ('Automatische Zählererhöhung')

Automatische Zählererhöhung des *nächsten* Speicherplatzes bei der Programmierung - *On* oder *Off*, Standard = *Off*

Exit ('Verlassen')

Wählen Sie diese Option und drücken Sie die ENTER-Taste, um die Konsolenstandardeinstellungen zu beenden.

Submaster Defaults ('Standardeinstellungen der Submaster')

Wählen Sie die Submaster Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Standardeinstellungsschirm der Submaster ('Submaster Defaults') wird im Haupt LCD-Display angezeigt:

```
*SUBMASTER DEFAULTS*
```



```
Sub Data: <Gen&Fix>
LTP Trigger: <On >
LTP Trig Lev: < 20>v
```

Blättern Sie mit den Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten durch die verschiedenen Punkte. Mit den + und - Tasten können die Werte eingegeben werden.

Sub Data - Definiert welche Art von Daten über den Submaster abgespielt werden können.
Generics Only (nur HTP-Dimmerkanäle) oder *Generics + Fixtures* (HTP-Dimmerkanäle und LTP-Kanäle der Multifunktions-Scheinwerfer, Standard = *Generics + Fixtures*)

LTP Trigger - Definiert ob ein Submaster LTP-Kanäle triggern/aktivieren kann oder nicht.
Bereich: On oder Off, Standard = On.

LTP Trig Level - Der Wert wann der LTP Trigger aktiv wird. Bereich: 0 – 100%, Standard = 5%.

Fade Up ('Einblenden')
Die Standard-Einblendzeit für HTP-Kanäle.
Bereich 00:00.0 bis 99:59.9,
Standard = 00:03.0

Fade Down ('Ausblenden')
Die Standard-Ausblendzeit für HTP- Kanäle.
Bereich 00:00.0 bis 99:59.9,
Standard = 00:03.0

LTP Fade
Die Standard-LTP-Blendzeit.
Bereich 00:00.0 bis 99:59.9,
Standard = 00:03.0

Colour
Die Standardaktion für die Farbscheinwerferkanäle bei der Ausgabe eines Speicherplatzes.
Snap oder Fade, Standard = Fade

Beamshape
Die Standardaktion für die Beamshape-scheinwerferkanäle bei der Speicher-Ausgabe.
Snap oder Fade, Standard = Fade

Position
Die Standardaktion für die Positionsscheinwerferkanäle bei der Speicher-Ausgabe.
Snap oder Fade, Standard = Fade

Exit ('Verlassen')
Wählen Sie diese Option und drücken Sie die ENTER-Taste, um die Konsoleinstellungen zu beenden.

SX Defaults ('Standardeinstellungen der SX-Tasten')

Wählen Sie die SX Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Standardeinstellungsschirm der SX-Tasten ('SX Defaults') wird im Haupt LCD-Display angezeigt:

```
* SX DEFAULTS *
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

```
LTP Fade: <00:03.0>v
```

Blättern Sie mit den Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten durch die verschiedenen Punkte. Mit den + und - Tasten können die Werte eingegeben werden.

Fade Up ('Einblenden')
Die Standard-Einblendzeit für HTP-Kanäle.
Bereich 00:00.0 bis 99:59.9,
Standard = 00:03.0

Fade Down ('Ausblenden')
Die Standard-Ausblendzeit für HTP-Kanäle.
Bereich 00:00.0 bis 99:59.9,
Standard = 00:03.0

LTP Fade
Die Standard-LTP- Blendzeit. Bereich 00:00.0 bis 99:59.9, Standard = 00:03.0

Colour
Die Standardaktion für die Farbscheinwerferkanäle bei der Ausgabe eines Speicherplatzes.
Bereich Snap oder Fade, Standard = Fade

Beamshape
Die Standardaktion für die Beamshape-scheinwerferkanäle bei der Speicher-Ausgabe.
Bereich Snap oder Fade, Standard = Fade

Position
Die Standardaktion für die Positions-scheinwerferkanäle bei der Speicher-Ausgabe.
Bereich Snap oder Fade, Standard = Fade

LTP Trigger
Definiert ob eine SX-Taste LTP-Kanäle triggern/aktivieren kann oder nicht.
Bereich On oder Off, Standard = On

LTP Trig Level
Der Wert wann der LTP Trigger aktiv wird.
Bereich 0 – 100%, Standard = 5%

Exit ('Verlassen')
Wählen Sie diese Option und drücken Sie die ENTER-Taste, um die Konsoleinstellungen zu beenden.

Zuweisen von Multifunktions-Scheinwerfern (Assign Fixtures)

Mit dieser Funktion können Sie jeder FIXTURE SELECTION-Taste einen bestimmten Multifunktions-Scheinwerfertyp oder einen HTP-Einzelkanal (z.B. für Dimmerkreise) zuweisen.

Die Funktion bietet Ihnen auch die Möglichkeit, die aktuellen Scheinwerferzuweisungen zu prüfen und Scheinwerferzuweisungen wieder aufzuheben.

Die Konsole wird mit 20 vorinstallierten Multifunktions-Scheinwerfertypen ausgeliefert. Weitere Scheinwerfertypen (ca. 700) können per Diskette geladen werden.

Aktuelle Updates der Geräte-Bibliothek finden Sie auf unseren Webseiten: www.zero88.de und in unserem Forum www.frogsupport.com

Hinweise:

Multifunktions-Scheinwerfer im Mambo Frog

Das Mambo Frog verwaltet 4 Seiten, mit je 24 Multifunktions-Scheinwerfern (96 Geräte). Die Seiten sind beschriftet mit A-D.

Alle Multifunktions-Scheinwerfer werden mit Seite und der entsprechenden Gerätenummer angezeigt (z.B. A12, B23, C10).

Anwahl der Multifunktions-Scheinwerfer im Mambo Frog

Zur Auswahl der Multifunktions-Scheinwerfer drücken Sie die gewünschte FIXTURE PAGE-Taste und eine der FIXTURE SELECTION-Tasten.

Zuweisen von Multifunktions-Scheinwerfern (Assign Fixture)

Wählen Sie die *Assign Fixtures* Option im Desk Setup-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Assign Fixture ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm erscheint auf dem LCD-Display:

```
ASSIGN FIX:<  A 1*>
<                >
<                >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Der blinkende Cursor steht auf dem Scheinwerfernnummern ('Fixture number')-Schirm (siehe oben).

Wählen Sie mit den + und -, oder den FIXTURE SELECTION-Tasten, den gewünschten Scheinwerferplatz an.

Wenn der angewählte Scheinwerferplatz nicht zugewiesen ist, erscheint neben seiner Scheinwerfernnummer ein Stern (*). In der Zeile 2 und 3 des LCD-Displays, werden keine Daten (wie im obigen Beispiel) angezeigt.

Wenn Sie einmal die Runter-Taste drücken, wird der Hersteller und Scheinwerfertyp angezeigt, den Sie zuletzt zugewiesen haben (wenn vorhanden).

Wenn Sie beispielsweise Scheinwerfer 1 zuvor als High End System - Cyberlight (M1) zugewiesen haben, dann Scheinwerfer 2 anwählen und die Runter-Taste drücken, wird das LCD-Display folgendes anzeigen:

```
ASSIGN FIX:<  A 2*>
<High End Systems >
<Cyberlight (M1)  >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Wenn der angewählte Scheinwerferplatz zugewiesen ist, wird in den Zeilen 3 und 4 des LCD-Displays der Hersteller, sowie die Scheinwerfernnummer angezeigt. Beispiel:

```
ASSIGN FIX:<  A 3 >
<Martin           >
<MAC 500 (Mode 2) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Wenn Sie einmal die Runter-Taste drücken, bewegt sich der Cursor zum Scheinwerferlistenfeld (Zeilen 2 und 3 des LCD-Displays):

```
ASSIGN FIX:<  A 3 >
<Martin           >
<MAC 500 (Mode 2) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Das Scheinwerferlistenfeld enthält einen

leeren Eintrag, die 20 gängigsten Scheinwerfertypen und eine *Select Fixtures from Floppy Option*, mit der Sie zusätzliche Scheinwerfertypen von Diskette laden können. Mit den + und - Tasten blättern Sie durch die Scheinwerferliste.

Um den Assign Fixture ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm wieder zu verlassen, wählen Sie wie unten gezeigt, die *EXIT* ('Verlassen')-Option an und drücken die ENTER-Taste auf der Gerätefront.

```
ASSIGN FIX:< A 3 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode1) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Zuweisen gängiger Multifunktions-Scheinwerfertypen

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie einem Scheinwerferplatz, einen der 20 gespeicherten Scheinwerfertypen (in der Mambo Frog-Konsole) zuweisen.

1.

Wählen Sie die *Assign Fixtures* Option im Desk Setup-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste.

Der *Assign Fixture* ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm wird auf dem LCD-Display angezeigt:

```
ASSIGN FIX:< A 1*>
< >
< >
[ASSIGN] {EXIT}
```

2.

Wählen Sie einen noch nicht zugewiesenen Scheinwerferplatz mit den + und - Tasten, oder einer der *FIXTURE SELECTION*-Tasten an.

3.

Drücken Sie die Runter-Taste einmal, um den Cursor in das Scheinwerferlistenfeld zu bewegen (Zeilen 2 und 3 auf dem LCD-Display).

4.

Blättern Sie mit den + und - Tasten durch die Liste der 20 gängigsten Multifunktions-Scheinwerfertypen und treffen Sie Ihre Auswahl. Beispiel:

```
ASSIGN FIX:< A 1*>
<Martin >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

5.

Drücken Sie die Runter-Taste zur Anwahl der *Assign* Option und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Scheinwerfertyp wird dem Scheinwerferplatz zugewiesen, der Stern (*) von der Scheinwerfernummer wird entfernt und der blinkende Cursor kehrt zum Scheinwerfernummernfeld zurück:

```
ASSIGN FIX:< A 1 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

6.

Um Scheinwerfer A2 zuzuweisen, drücken Sie die + oder *FIXTURE SELECTION*-Taste 2 auf der Gerätefront. Unter der Annahme, dass Scheinwerfer 2 noch nicht zugewiesen ist, zeigt das LCD-Display folgendes an:

```
ASSIGN FIX:< A 2*>
< >
< >
[ASSIGN] {EXIT}
```

7.

Um jetzt den selben Multifunktions-Scheinwerfertyp auch Scheinwerfer A2 zuzuweisen (also ein Martin MAC 500 Mode 4), drücken Sie die Runter-Taste zweimal zur Anwahl der *Assign* ('Zuweisen')-Option und drücken die ENTER-Taste.

8.

Um Scheinwerfer A2 einem anderen Multifunktions-Scheinwerfertyp zuzuweisen, drücken Sie die Runter-Taste, um den Cursor zum Scheinwerferlistenfeld zu bewegen. Wählen Sie mit den + und - Tasten den gewünschten Multifunktions-Scheinwerfertyp an, weisen diesen durch Anwahl der *Assign* Taste zu. Bestätigen Sie mit der ENTER-Taste.

Hinweis:

Gängige Multifunktions-Scheinwerfertypen

Die 20 Standardtypen in der Mambo Frog-Konsole, die in der Grundeinstellung vorhanden sind, bestehen aus den folgenden Typen:

Lamp and Scroller (Scheinwerfer und Farbwechsler)

Martin MAC 250 (M4)

Martin MAC 300 (M4)

Martin MAC 500 (M4)

Martin MAC 600 (M4)

Martin Roboscan Pro 518 (M2)

Martin Roboscan 812 (Extended)

High End Studio Color

High End Studio Color 250

High End Studio Spot

High End Studio Spot 250

High End Cyberlight (M2)

High End Technobeam (Full)

High End Trackspot

Clay Paky Goldenscan HPE

Clay Paky Stage Scan

Clay Paky Stage Color 300 (16 bit)
 Clay Paky Stage Color 1200 (16 bit)
 Clay Paky Stage Light 300 (16 bit)
 Clay Paky Stage Zoom 1200 (16 bit)
 Um die Standard Multifunktions-Scheinwerfer
 in der Konsole gegen andere auszutauschen,
 schauen Sie bitte unter CFT-Funktionen. Die
 CFT-Funktionen werden später eingehend
 beschrieben.

Zuweisen von Multifunktions-Scheinwerfertypen per Diskette

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie einem Scheinwerferplatz einen auf Diskette gespeicherten Multifunktions-Scheinwerfertyp zuweisen können. Es sind bis zu 600 Scheinwerfertypen auf der aktuellen Diskettenversion. Diese Typen werden kontinuierlich erweitert und können über eine externe Software selbst konfiguriert werden. Download dieser Software unter www.zero88.de.

Vergewissern Sie sich, dass sich die Diskette mit den Scheinwerfertypdaten im Diskettenlaufwerk befindet, bevor Sie die folgende Einstellung durchführen.

1.
 Wählen Sie die *Assign Fixtures* ('Scheinwerfer zuweisen')-Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der *Assign Fixture* ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm wird auf dem LCD-Display angezeigt:

```
ASSIGN FIX:<  A 8*>
<                >
<                >
[ASSIGN] {EXIT}
```

2.
 Wählen Sie mit den +/- oder FIXTURE SELECTION-Tasten auf der Gerätefront, einen noch nicht zugewiesenen Scheinwerferplatz an.

3.
 Drücken Sie die Runter-Taste, um den Cursor in das Scheinwerferlistenfeld zu bewegen (Zeilen 2 und 3 im LCD-Display).

4.
 Blättern Sie mit den + und - Tasten durch die Liste der 20 gängigsten Multifunktions-Scheinwerfertypen, bis zum Eintrag *Select Fixture from Floppy Disk* ('Scheinwerfertypen von Diskette laden'):

```
ASSIGN FIX:<  A 8*>
<Select Fixture  >
<from Floppy Disk >
[ASSIGN] {EXIT}
```

5.
 Drücken Sie die ENTER-Taste. Die Konsole

durchsucht die Diskette nach gültigen Scheinwerfertypdateien. Im LCD- Display wird folgendes angezeigt:

```
*****
*   Reading Disk   *
*   Please Wait    *
*****
```

Wenn sich im Laufwerk keine Diskette befindet, gibt es einen Lesefehler oder es können keine Scheinwerfertypdaten gefunden werden. Es wird eine Fehlermeldung im LCD-Display angezeigt.

6.
 Wenn mehr als eine Scheinwerfertypdatei auf der Diskette gefunden wurde, werden Sie aufgefordert eine Datei auszuwählen. Im LCD-Display wird folgendes angezeigt:

```
Select File to Load:
<   filename   >
<   size, date  >
[OK] {Cancel}
```

7.
 Wählen Sie mit den + und - Tasten eine Datei aus und drücken Sie die ENTER-Taste.

8.
 Wenn sich auf der Diskette lediglich eine Scheinwerfertypdatei befindet, wird diese direkt geladen.

9.
 Nach erfolgreichem Laden der Scheinwerfertypdatei, zeigt das LCD-Display folgendes an:

```
ASSIGN FIX:<  A 8*>
< Manufacturer A >
<                >
[ASSIGN] {CANCEL}
```

Der Cursor steht auf dem Herstellerfeld (Zeile 2).

10.
 Wählen Sie mit den + und - Tasten den gewünschten Hersteller an (z.B. High End).

11.
 Drücken Sie die Runter-Taste, um den blinkenden Cursor auf das Scheinwerfertypfeld zu bewegen (Zeile 3):

```
ASSIGN FIX:<  A 8*>
<High End       >
<Fixture Type A >
[ASSIGN] {CANCEL}
```

12.
 Wählen Sie mit den + und - Tasten den gewünschten Scheinwerfertyp an (z.B. Cyberlight - M1).

13.
 Drücken Sie zur Anwahl der *Assign* ('Zuweisen')-Option, die Runter-Taste und bestätigen Sie die Wahl mit ENTER, um den Multifunktions-

Scheinwerfertyp dem Scheinwerferplatz zuzuweisen. Das LCD-Display kehrt zum *Assign Fixture* ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm zurück.

```
ASSIGN FIX:< A 8 >
<High End >
<Cyberlight (M1) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Hinweis:

Zuweisen von Multifunktions-Scheinwerferten per Diskette

Wenn ein Multifunktions-Scheinwerfertype von Diskette geladen und einem Scheinwerferplatz zugewiesen wurde, wird er vorübergehend auf der Konsole gespeichert und der internen Scheinwerferliste hinzugefügt. Wenn Sie die 'Clear to Default' ('Auf Standardeinstellungen zurücksetzen')-Funktion ausführen, bleiben die 20 gängigsten Scheinwerfertypen erhalten, aber alle von Diskette geladenen Scheinwerfertypen gehen verloren.

Neuzuweisung von Multifunktions-Scheinwerfern

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie Multifunktions-Scheinwerfer zuweisen können, die bereits anderweitig zugewiesen sind.

1.

Wählen Sie die *Assign Fixtures* Option im Desk Setup-Schirm an und bestätigen Sie mit der ENTER-Taste. Der *Assign Fixture* ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm erscheint auf dem LCD-Display.

2.

Wählen Sie mit den +/- - oder FIXTURE SELECTION-Tasten auf der Gerätefront, einen bereits zugewiesenen Scheinwerfer an. Beispiel:

```
ASSIGN FIX:< A 8 >
<High End >
<Cyberlight (M1) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

3.

Drücken Sie die Runter-Taste einmal, um den Cursor zum Scheinwerferlistenfeld zu bewegen (Zeilen 2 und 3 des LCD-Displays):

```
ASSIGN FIX:< A 8 >
<High End >
<Cyberlight (M1) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

4.

Blättern Sie mit den + und - Tasten durch die Scheinwerferliste und wählen Sie einen anderen Multifunktions-Scheinwerfertype an. Um einen

anderen Scheinwerfertype von Diskette zuzuweisen, lesen Sie bitte das vorhergehende Kapitel. Sobald ein Scheinwerfertype verändert wurde, erscheint neben der Scheinwerfernummer ein 'M' für die Modifikation.

```
ASSIGN FIX:< A 8M>
<Martin >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

5.

Um den neuen Scheinwerfertype zuzuweisen, drücken Sie die Runter-Taste, wählen die *Assign* Option an und drücken die ENTER-Taste. Der angewählte Scheinwerfertype wird dem Scheinwerferplatz zugewiesen und das 'M' neben der Scheinwerfernummer erlischt. Der blinkende Cursor kehrt zum Scheinwerfernummernfeld zurück:

```
ASSIGN FIX:< A 8 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Zuweisungen der Multifunktions-Scheinwerfer aufheben

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie Scheinwerferzuweisungen wieder aufheben oder löschen können.

1.

Wählen Sie im Desk Setup-Schirm die *Assign Fixture* Option an und drücken Sie die ENTER-Taste. Der *Assign Fixture* ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm erscheint auf dem LCD-Display:

```
ASSIGN FIX:< A 8 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

2.

Wählen Sie den Scheinwerferplatz, dessen Zuweisung Sie löschen wollen, mit den +/- - oder FIXTURE SELECTION- Tasten an.

3.

Drücken Sie die CLEAR-Taste auf der Gerätefront ODER

Drücken Sie die Runter-Taste, um den Cursor in das Scheinwerferlistenfeld zu bewegen.

Wählen Sie mit den + oder - Tasten den Scheinwerfertype *blank* ('leer') an und drücken Sie die ENTER-Taste.

Die Scheinwerferzuweisung wird gelöscht ('cleared') und das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
ASSIGN FIX:< A 8*>
< >
< >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Vorschau der Scheinwerferzuweisungen

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie die aktuellen Scheinwerferzuweisungen betrachten können.

1.

Wählen Sie die *Assign Fixtures* Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der *Assign Fixture* ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm erscheint im LCD-Display.

```
ASSIGN FIX:< A 8 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

2.

Wählen Sie den gewünschten Scheinwerferplatz mit den +/ - oder FIXTURE SELECTION-Tasten an.

Scheinwerferzuweisung beenden (Exit Assign Fixtures)

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie den *Assign Fixture* ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm verlassen können.

1.

Wählen Sie mit den Pfeiltasten die EXIT-Option auf dem LCD-Display an.

```
ASSIGN FIX:< A 8 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

2.

Drücken Sie die ENTER-Taste auf der Gerätefront. Das LCD-Display kehrt zum Desk Setup-Schirm zurück.

Hinweise:

Neuzuweisung von Scheinwerfern

Ein Scheinwerfer kann auch in zwei Stufen neu zugewiesen werden, indem Sie erst die Zuweisung aufheben (siehe

*Scheinwerferzuweisungen aufheben) und dann eine neue Zuweisung erstellen (Scheinwerfer zuweisen oder Scheinwerfer per Diskette zuweisen). **Warnung:** Eine Neuzuweisung von zuvor bereits zugewiesenen Scheinwerfern hat Auswirkungen auf die in den Speicherplätzen und Submaster hinterlegten Daten. Die Ursprungsscheinwerferkanaldaten werden entfernt und für jeden Parameter des neuen Scheinwerfertyps durch Standardwerte ersetzt.*

Scheinwerferzuweisungen aufheben

Wenn ein von Diskette geladener

Scheinwerfertyp keinem Scheinwerferplatz mehr zugewiesen ist, wird dieser Scheinwerfertyp aus der Scheinwerferliste entfernt.

Pan/Tilt Options ('Pan/Tilt Einstellungen')

Wählen Sie die *Pan/Tilt* Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Pan/Tilt Optionsschirm wird im Haupt LCD-Display angezeigt:

```
Fixture No: < 1>
Pan Reverse: < No>
Tilt Reverse: < No>
Pan/Tilt Swap:< No>v
```

Für jeden im Setup angelegten Multifunktions-Scheinwerfer können die folgenden Einstellungen vorgenommen werden:

- Pan Reverse
- Tilt Reverse
- Pan/Tilt Swap

Verwenden Sie die + und - Tasten oder die FIXTURE SELECTION- Tasten, um das gewünschte Gerät anzuwählen.

Blättern Sie mit den Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten bis zur gewünschten Einstellung. Verwenden Sie die + und - Tasten, um Yes oder No für die Einstellung einzugeben.

Ein belegter Geräteplatz ohne Pan/Tilt Funktionen (z.B. Farbwechsler), zeigt keine Pan/Tilt Einstellungen im Display:

```
Fixture No: < 11>
Pan/Tilt Options
Not Applicable
[Exit]
```

Ein nicht belegter/angelegter Geräteplatz hat keine Pan/Tilt Einstellungen. Das Display zeigt in diesem Fall folgende Meldung an:

```
Fixture No: < 12>
Fixture Not
Assigned
[Exit]
```

Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Pan/Tilt Schirm zu verlassen.

DMX-Patchfunktionen

Wählen Sie die *Patch Functions* Option im Desk Setup-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Patch Functions-Schirm erscheint auf dem LCD-Display:

```
** PATCH FUNCTIONS *
{Manual Patch}
{Auto Patch}
```

{Clear DMX Patch} v

Folgende Optionen sind verfügbar:

- Manual Patch (manuelles Patching)
- Auto Patch (automatisches Patching)
- Clear DMX Patch (DMX-Patch löschen)
- Exit (DMX-Patch verlassen)

Wählen Sie mit den Pfeiltasten die gewünschte Option an und drücken Sie die ENTER-Taste, um die Option zu aktivieren.

Manual Patch-Schirm

Der Manual Patch-Schirm des LCD-Displays hat verschiedene Aufgaben:

Er erlaubt es dem Anwender Multifunktions-Scheinwerfer manuell zu patchen, zu verändern oder zu löschen.

Sie haben die Möglichkeit sich das aktuelle DMX-Patch anzeigen zu lassen (welche DMX-Adresse welchem Scheinwerfer derzeit zugewiesen ist).

Manual Patch der Multifunktions-Scheinwerfer

Um einen noch nicht zugewiesenen Scheinwerferplatz zu patchen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie die *Manual Patch* Option im Patch Functions-Schirm an. Die zugewiesenen Multifunktions-Scheinwerfer werden wie folgt auf dem LCD-Display angezeigt:

```
*** MANUAL PATCH ***
Fixture A 1: < >^
Fixture A 2: < >
Fixture A 3: < >v
```

2. Verwenden Sie die Pfeiltasten, oder die FIXTURE SELECTION-Tasten, zur Anwahl des zu patchenden Multifunktions-Scheinwerfers. Die rote LED der FIXTURE SELECTION-Taste und der Cursor im LCD-Display zeigen auf den ausgewählten Scheinwerferplatz.

3. Stellen Sie mit den + und - Tasten die gewünschte DMX-Adresse ein. Drücken Sie die CLEAR-Taste um den Scheinwerfer aus dem Patch zu entfernen.

4. Wenn alle benötigten Scheinwerfer gepatcht wurden, drücken Sie die ENTER-Taste, um den Manual Patch-Schirm zu verlassen.

Auto Patch der Multifunktions-Scheinwerfer

Mit dieser Funktion kann der Anwender alle, oder ausgewählte Geräte, in einem Block unter Angabe einer DMX- Startadresse patchen.

1. Wählen Sie die *Auto Patch* Option aus dem Patch Functions-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Im LCD- Display wird folgendes angezeigt:

```
**** AUTO PATCH ****
{All Channels}
{Selected Channels}
{Exit}
```

Patchen aller Kanäle

Mit dieser Funktion werden alle Multifunktions-Scheinwerfer ab einer gewünschten DMX-Adresse gepatcht.

1. Wählen Sie die *All Channels* Option im Auto Patch-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
Auto Patch All:
Enter DMX, select OK
DMX address: < >
[OK] {Cancel}
```

2. Wählen Sie mit den + und - Tasten die gewünschte DMX-Startadresse aus.
3. Drücken Sie die Runter-Taste zur Anwahl der *OK* Option im LCD-Display und drücken Sie die ENTER-Taste. Alle Multifunktions-Scheinwerfer werden ab der angegebenen DMX-Startadresse gepatcht. Das LCD-Display kehrt zum Auto Patch-Schirm zurück.

Patchen ausgewählter Multifunktions-Scheinwerfer

Mit dieser Funktion wird jeder Multifunktions-Scheinwerfer einzeln gepatcht.

1. Wählen Sie die *Selected Channel* ('ausgewählte Kanäle')-Option im Auto Patch-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
Select channels,
Enter DMX, select OK
DMX address: < >
[OK] {Cancel}
```

2. Wählen Sie über die FIXTURE SELECTION-Tasten den gewünschten Multifunktions-Scheinwerfer an. Die LED in der FIXTURE SELECTION-Taste

bestätigt die Anwahl.

3.

Geben Sie mit den + und - Tasten die gewünschte DMX-Startadresse ein.

4.

Drücken Sie die ENTER-Taste, um die OK Option anzuwählen. Die angewählten Geräte werden beginnend mit der Startadresse, im DMX-Patch der Konsole, zugewiesen. Das LCD-Display kehrt zum Auto Patch-Schirm zurück.

DMX-Patch löschen

Mit dieser Funktion löschen Sie den aktuellen DMX-Patch der Multifunktions-Scheinwerfer.

1.

Wählen Sie die *Clear DMX Patch* Option im Patch Functions-Schirm an. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
CLEAR DMX PATCH
Select OK to clear
the DMX patch
[OK] {Cancel}
```

2.

Drücken Sie die ENTER-Taste. Alle Kanäle werden aus dem DMX-Patch gelöscht. Das LCD-Display kehrt zum Patch Functions-Schirm zurück.

Patch-Funktionen verlassen

1.

Wählen Sie die *Exit* Option im Patch Functions-Schirm an.

2.

Drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Desk Setup-Schirm zurück.

Hinweise:

Multifunktions-Scheinwerfer in der Mambo Frog-Konsole

Die Geräte werden durch die *Fixture Page* (Seite) und *Fixture Number* (Gerätenummer) angezeigt (z.B. A12, B23, C15).

Anwahl der Multifunktions-Scheinwerfer im Mambo Frog

Drücken Sie eine der *FIXTURE PAGE*-Tasten, zur Auswahl der Seite und eine der *FIXTURE SELECTION*-Tasten, zur Anwahl des gewünschten Multifunktions-Scheinwerfers.

DMX - Patch für Farbwechsler und Einzelkanäle

Beim Patching von Kombinationen (Einzelkanal und Farbwechsler), werden beide DMX-Adressen in unterschiedlichen Linien des LCD-Displays eingegeben. Beispiel:

```
*** MANUAL PATCH ***
Fixture A 2: <160>^
Fix A 3 Lamp: <170>
Fix A 3 Scr: <171>v
```

Autopatching

Wenn durch Autopatching Überschneidungen mit bereits gepatchten Kanälen auftreten, wird eine Warnmeldung angezeigt. Der Anwender hat die Möglichkeit, die überlappenden Kanäle zu löschen, mit dem Autopatch fortzufahren, oder den Autopatch-Vorgang abzubrechen. Wenn Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerfer zusammen automatisch gepatcht werden sollen, werden die Kanäle wie folgt verteilt:

1. Einzelkanäle (HTP)
2. Einzelkanäle der Kombinationen (HTP)
3. Attributkanäle der Kombinationen (LTP)
4. Alle weiteren Geräte

Program Mode-Funktionen

Diese Funktion bietet dem Anwender folgende Möglichkeiten im Program Mode:

Full Mode - Alle Daten für Multifunktions-Scheinwerfer werden komplett in Paletten, Speicherplätzen, SX-Tasten und Submastern abgelegt.

Partial Mode - Nur die Daten für Multifunktions-Scheinwerfer die selektiert (*getagged*) sind, werden in Paletten, Speicherplätzen, SX-Tasten und Submastern abgelegt.

Auswahl im Program Mode

1.

Wählen Sie die *Program Mode* Option im Setup und bestätigen mit der ENTER-Taste. Der Program Mode-Schirm wird wie folgt im LCD-Display angezeigt:

```
*** PROGRAM MODE ***
Mode: <Partial>
[EXIT]
```

2.

Verwenden Sie die + und - Tasten, um zwischen *Full* oder *Partial Mode* auszuwählen.

3.

Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Program Mode-Schirm zu verlassen und die Eingabe zu bestätigen.

4. Wenn Paletten, Speicherplätze oder Submasterdaten vorhanden sind und der Program Mode verändert wird, zeigt das LCD-Display eine Warnmeldung an:

```
***** WARNING *****
This may modify show
data - continue ?
[OK] {Cancel}
```

Wählen Sie *OK* oder *Cancel* wie gewünscht und bestätigen mit der ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Setup zurück.

Remote Switches ('Schaltwege für Fernbedienung')

Diese Funktion ermöglicht das Ein- oder Ausschalten der Schaltwege für eine externe Fernbedienung der Konsole. Jeder Schaltweg muss zuvor konfiguriert werden. Die Konfigurationsmöglichkeiten für jeden der sechs Schaltwege ist wie folgt:

- *None* = nicht belegt
- *Go* = wie GO-Taste
- *Go Mem* = Go to Memory (Speicherplatznummer ausgeben)

Aktivieren und Konfigurieren der Remote Switches

1. Wählen Sie die *Remote Switches* Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Remote Switches Optionsschirm wird im Haupt LCD-Display angezeigt:

```
* REMOTE SWITCHES *
Enabled: < Yes >
Switch No: < 2 >
Action: <Go Mem>v
```

2. Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten zur Anwahl des gewünschten Schaltwegnummer.
3. Verwenden Sie die + und - Tasten, um die gewünschte Einstellung für diesen Schaltweg einzugeben.
4. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den *Remote Switches* Schirm wieder zu verlassen. Das Menü kehrt zum *Desk Setup* Schirm zurück.

Frog Screen (*optionales Zubehör*)

Diese Funktion ermöglicht die Konfiguration der 130 virtuellen Tasten in einem externen Frog Screen. Jede Taste muss zuvor konfiguriert werden und zur

Wiedergabe einem Speicher zugeordnet werden. Die Konfigurationsmöglichkeiten für jede virtuelle Taste ist wie folgt:

- *None* = nicht belegt
- *Go* = wie GO-Taste
- *Go Mem* = Go to Memory (Speicherplatznummer ausgeben)

Konfigurieren der Tasten im Frog Screen

1. Wählen Sie die *Frog Screen* Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Die Frog Screen Tasten werden im Haupt LCD-Display angezeigt:

```
FROG SCREEN BUTTONS
Button No: < 1 >
Action: <Go Mem>
Memory: < 1s >v
```

2. Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten zur Anwahl des gewünschten Taste.
3. Verwenden Sie die + und - Tasten, um die gewünschte Einstellung für diese Taste einzugeben.
4. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den *Frog Screen* Schirm wieder zu verlassen. Das Menü kehrt zum *Desk Setup* Schirm zurück.

Timecode Setup

Diese Funktion ermöglicht die Einstellungen für die SMPTE oder MIDI Timecode Quelle und die Frame-Rate. Diese Funktion ist nur möglich wenn ein SMPTE/MIDI Update Kit in der Konsole nachgerüstet ist. Jeder Speicherplatz kann dann per SMPTE oder MIDI Timecode getriggert werden.

1. Wählen Sie die *Timecode Setup* Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Timecode Setup Optionsschirm wird im Haupt LCD-Display angezeigt:

```
** TIMECODE SETUP **
Status: <Enabled>
Source: < SMPTE >
Frames/Sec: < 25 >
```

2. Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten zur Anwahl des gewünschten Option.
3. Verwenden Sie die + und - Tasten, um die gewünschte Einstellungen vorzunehmen (Status, Quelle und Frames/Sec).
4. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den *Timecode Setup* Schirm wieder zu verlassen. Das Menü kehrt zum *Desk Setup* Schirm zurück.

Desk Setup Schirm verlassen

1.
Wählen Sie die *Exit Desk Setup* option im Desk Setup-Schirm an.

2.
Sollten Sie Veränderungen an den Konsoleneinstellungen vorgenommen haben, wird eine Warnmeldung ausgegeben:

```
***** WARNING *****
Desk Setup Modified
Save Changes ?
[OK] {Cancel}
```

3.
Drücken Sie die ENTER-Taste, um die Änderungen zu speichern, oder wählen Sie die *Cancel* Option an und drücken die ENTER-Taste, um die Änderungen zu verwerfen. Das LCD-Display kehrt zum Super User-Schirm zurück.

Wenn im Desk Setup keine Änderungen vorgenommen wurden, wird keine Warnmeldung ausgegeben und das LCD-Display kehrt zum Super User-Schirm zurück.

Wählen Sie mit den Pfeiltasten die gewünschte Option an und drücken Sie die ENTER-Taste, um die Option zu aktivieren.

Show laden (Load Show)

Mit dieser Funktion kann der Anwender eine zuvor auf Diskette gesicherte Show in die Konsole laden.

1.
Vergewissern Sie sich, dass die Diskette mit den Showdaten im Diskettenlaufwerk eingelegt ist.

2.
Wählen Sie die *Load Show* ('Show laden')-Option im Floppy Disk-Schirm an. Die Diskette wird eingelesen und die Konsole sucht nach gültigen Showdaten.

Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
***** LOAD SHOW ****
< Show01.isf >
< 10KB 5/2/2001 >
[Load] {Cancel}
```

Wenn die Diskette mehrere Shows enthält, haben Sie die Möglichkeit, die gewünscht Datei mit den + und - Tasten auszuwählen.

3.
Drücken Sie die ENTER-Taste, um die Show in die Konsole zu laden. Solange wie die Show geladen wird, zeigt das LCD-Display folgendes an:

```
Loading Show01
Please Wait ...
xx% Done.
[Cancel]
```

4.
Wenn die Show erfolgreich geladen wurde, steht im LCD-Display folgendes:

```
show01 Loaded
[OK]
```

5.
Drücken Sie die ENTER-Taste, um zum Floppy Disk-Schirm zurückzukehren.

Diskettenfunktionen

Wählen Sie *Floppy Disk* ('Disketten')-Option im Super User-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Floppy Disk-Schirm erscheint auf dem LCD-Display:

```
**** FLOPPY DISK ***
{Load Show}
{Save Show}
{Format Disk}v
```

Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

- Load Show ('Show laden')
- Save Show ('Show speichern')
- Format Disk ('Diskette formatieren')
- Load CFT (Laden von Multifunktions-Scheinwerfer)
- Exit ('Verlassen')

Show speichern (Save Show)

Mit dieser Funktion kann der Anwender die aktuelle Show auf Diskette speichern.

1.
Vergewissern Sie sich, dass sich eine formatierte Diskette im Diskettenlaufwerk befindet.

2.
Wählen Sie die *Save Show* ('Show speichern')-

Option im Floppy Disk-Schirm an. Im LCD-Display steht folgendes:

```
***** SAVE SHOW *****  
Show No: < 1*>  
[SAVE] {Cancel}
```

Es erscheint ein Stern (*) neben der Shownummer, wenn die Datei nicht auf Diskette existiert. Die mit *Show No* bezeichnete Shownummer ist standardmäßig die nächste freie Zahl.

3. Geben Sie die Shownummer mit den + und - Tasten ein (01 - 99).

4. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die Show auf Diskette zu speichern.

5. Wenn die Show bereits auf Diskette existiert, wird auf dem LCD-Display eine Warnmeldung ausgegeben:

```
Show already exists  
Overwrite file ?  
[OK] {Cancel}
```

6. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die Datei zu überschreiben.

7. Während des Speichervorgangs, erscheint folgendes auf dem LCD-Display:

```
Saving Show01  
Please Wait ...  
xx% Done.  
[Cancel]
```

8. Sobald die Show erfolgreich gespeichert wurde, steht auf dem LCD-Display folgendes:

```
Show01 Saved  
[OK]
```

9. Drücken Sie die ENTER-Taste, um zum Floppy Disk-Schirm zurückzukehren.

Diskette formatieren (Format Disk)

1. Vergewissern Sie sich, dass sich die zu formatierende Diskette im Diskettenlaufwerk befindet.

2. Wählen Sie die *Format Disk* Option im Floppy Disk-Schirm an. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
FORMAT DISK  
Are you sure ?  
[OK] {Cancel}
```

3. Drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
Formatting Disk  
Please Wait ...  
xx% Done.  
[Cancel]
```

4. Sobald die Diskette formatiert ist, zeigt das LCD-Display folgende Meldung an:

```
Disk Formatted.  
[OK]
```

5. Drücken Sie die ENTER-Taste, um zum Floppy Disk-Schirm zurückzukehren.

CFT-Funktion

Mit dieser Funktion können Sie die als Standard in der Konsole hinterlegten Gerätetypen (CFT), austauschen und durch andere Gerätetypen (CFT) von der Diskette ersetzen.

1. Stellen sie sicher, dass die Diskette weitere Gerätetypen (CFT) enthält.

2. Wählen Sie die *Load CFT* Option im Floppy Disk-Schirm an. Die Konsole sucht nach CFT-Daten auf der Diskette.

Nach auslesen der Diskette, wird im LCD-Display folgende Meldung angezeigt:

```
***** LOAD CFT *****  
< mytypes >  
< 10KB 23/12/2001 >  
[Load] {Cancel}
```

3. Wenn auf der Diskette verschiedene CFT-Daten vorhanden sind, wählen Sie mit den + und - Tasten die gewünschten CFT-Daten aus.

4. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die CFT-Daten in die Konsole einzuspielen. Eine Warnmeldung wird wie folgt auf dem LCD-Display angezeigt:

```
***** WARNING *****  
Overwrite the Common  
Fixture Types ?  
[Yes] {No}
```

5. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die Auswahl zu bestätigen. Während des Ladevorgangs wird folgende Meldung im LCD-Display angezeigt:

```
Loading CFT File  
Please Wait ...  
xx% Done.
```

6. Nach der Einspielung zeigt das LCD-Display folgendes:

```
Common Fixture Types
Loaded. Please reset
the desk to update
      [OK]
```

7. Drücken Sie die ENTER-Taste, um zurück zu dem Floppy Disk-Schirm zu gelangen.

8. Um die Super User-Funktionen wieder zu verlassen, schalten Sie die Konsole AUS und wieder EIN. Die neuen CFT-Daten werden jetzt aktiviert.

Diskettenfunktionen verlassen

1. Wählen Sie die *Exit* Option im Floppy Disk-Schirm.

2. Drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Super User-Schirm zurück.

Hinweise:

Showdaten: Wenn eine andere Frog-Showdatei (z.B. Frog, Leap Frog...) in die Mambo Frog-Konsole geladen wird, werden alle verwertbaren Desk Setup-, Speicherplatz- und Submasterdaten der Showdatei geladen. Die nicht verwertbaren Daten, werden auch nicht in der Mambo Frog-Konsole verarbeitet (z.B. Preset A oder B).

Load Show ('Show laden'): Wenn sich im Laufwerk keine Diskette befindet, keine Showdaten auf der Diskette sind, oder der Ladevorgang aus einem anderen Grund scheitert, wird auf dem LCD-Display eine Fehlermeldung ausgegeben.

Showdaten speichern und Diskette formatieren: Wenn sich im Laufwerk keine Diskette befindet, oder diese schreibgeschützt ist, bzw. der Speichervorgang aus einem anderen Grund scheitert, wird auf dem LCD-Display eine Fehlermeldung ausgegeben.

Laden der CFT Daten: Wenn sich im Laufwerk keine Diskette befindet, oder der Speichervorgang aus einem anderen Grund scheitert, wird auf dem LCD-Display eine Fehlermeldung ausgegeben.

Lösch- und Zurücksetzfunktionen (Clear/Reset)

Wählen Sie die *Clear/Reset* Option im Super User-Schirm an und drücken Sie die ENTER-

Taste. Der Clear/Reset- Schirm erscheint auf dem LCD-Display:

```
** CLEAR/RESET FNS *
{Clear Memories}
{Clear Submasters}
{Clear SX Buttons} v
```

Die folgenden Clear/Reset-Optionen sind verfügbar:

- Clear Memories ('Speicherplätze löschen')
- Clear Submasters ('Submaster löschen')
- Clear SX Buttons ('SX-Tasten löschen')
- Clear Palettes ('Paletten löschen')
- Clear Groups ('Gruppen löschen')
- Clear All ('Alles löschen')
- Clear to Default ('Rücksetzen auf Standardeinstellungen')
- Exit ('Verlassen')

Wählen Sie die gewünschte Option mit den Rauf- und Runter-Tasten an und drücken Sie die ENTER-Taste, um die Option zu aktivieren.

Löschen von Speicherplätzen

Diese Funktion löscht die programmierten Speicherplätze in der Konsole. Alle mit Speicherplätzen belegten Submaster oder SX-Tasten, werden automatisch mit gelöscht.

1. Wählen Sie die *Clear Memories* Option im Clear/Reset-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Im LCD-Display wird folgendes angezeigt:

```
CLEAR MEMORIES
Are you sure ?
[OK] {Cancel}
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Löschvorgang zu bestätigen.

Löschen von Daten auf Submastern

Mit dieser Funktion werden alle mit Kanaldaten und übertragenen Speicherplätzen beladenen Submaster gelöscht/zurückgesetzt.

1. Wählen Sie die *Clear Submasters* Option im Clear/Reset-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Im LCD-Display wird folgendes angezeigt:

```
CLEAR SUBMASTERS
Are you sure ?
[OK] {Cancel}
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Löschvorgang zu bestätigen.

Löschen von Daten auf SX-Tasten

Mit dieser Funktion werden alle mit Kanaldaten und übertragenen Speicherplätzen beladenen SX-Tasten gelöscht/zurückgesetzt.

1. Wählen Sie die *Clear SX Buttons* Option im Clear/Reset-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Im LCD-Display wird folgendes angezeigt:

```
CLEAR SX BUTTONS
Are you sure ?

[OK] {Cancel}
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Löschvorgang zu bestätigen.

Löschen von Paletten

Diese Funktion löscht alle Paletten in der Konsole.

1. Wählen Sie die *Clear Palettes* Option im Clear/Reset-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Im LCD-Display wird folgendes angezeigt:

```
CLEAR PALETTES
Are you sure ?

[OK] {Cancel}
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Löschvorgang zu bestätigen.

Löschen von Gruppen

Diese Funktion löscht alle Gruppen in der Konsole.

1. Wählen Sie die *Clear Groups* Option im Clear/Reset-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Im LCD-Display wird folgendes angezeigt:

```
CLEAR GROUPS
Are you sure ?

[OK] {Cancel}
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Löschvorgang zu bestätigen.

Alle Speicher löschen (Clear All)

Mit dieser Funktion löschen Sie sämtliche Speicherplätze, Submaster, SX-Tasten, Paletten und Gruppen.

1. Wählen Sie die *Clear All* Option im Clear/Reset-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Im LCD-Display wird folgendes angezeigt:

```
CLEAR ALL
Are you sure ?

[OK] {Cancel}
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Löschvorgang zu bestätigen.

Löschen und auf Standardeinstellungen zurücksetzen

Diese Funktion beinhaltet folgende Funktionen:

- Die Clear All-Funktion (siehe Kapitel: Clear All).
- Zurücksetzen der Konsole in die Default-Werte.
- Zurücksetzen der Sperrcode-Funktion auf Code 0000.
- Zurücksetzen des Program Modes auf Full.
- Laden der Default Werte in die Konsole

1. Wählen Sie die *Clear to Default* ('Löschen und auf Standard zurücksetzen')-Option im Clear/Reset-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
CLEAR TO DEFAULT
Are you sure ?

[OK] {Cancel}
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Vorgang zu bestätigen.

Clear/Reset-Funktionen verlassen

Wählen Sie im Clear/Reset-Schirm die *Exit* Option an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Super User-Schirm zurück.

Beleuchtung (Illumination)

Mit dieser Funktion kann der Anwender die Helligkeit sowie den Kontrast der LCD-Displays einstellen.

Folgende Funktionen stehen zur Auswahl:

- Main LCD Brightness ('Haupt LCD-Display Helligkeit')
- Main LCD Contrast ('Haupt LCD-Display Kontrast')
- Wheel LCD Brightness ('Wheel LCD-Display Helligkeit')
- Wheel LCD Contrast ('Wheel LCD-Display Kontrast')
- Exit ('Verlassen')

Einstellen der Beleuchtung

1.

Wählen Sie die *Illumination* Option im Desk Setup-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
*** ILLUMINATION ***
Main LCD B: <100%>
Main LCD C: <100%>
Wheel LCD B:<100%> v
```

2.

Wählen Sie mit den Rauf- und Runter-Tasten die gewünschte Option an.

3.

Stellen Sie mit den + und - Tasten den gewünschten Pegel (0 – 100%) ein.

4.

Um den Illumination-Schirm zu verlassen, drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Super User-Schirm zurück.

Recovery-Modus

Mit dieser Funktion wird der Recovery-Modus ein- oder ausgeschaltet. Beachten Sie bitte das Kapitel (Weitere Funktionen) für Einzelheiten.

Recovery-Modus einstellen

1.

Wählen Sie die *Set Recovery Mode* Option im Super User-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD- Display zeigt folgendes an:

```
*** SET RECOVERY ***
Recovery: <On >

[Exit]
```

2.

Schalten Sie mit den + und - Tasten die Recovery-Funktion entweder auf *On* ('Ein') oder *Off* ('Aus').

3.

Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Set Recovery-Schirm wieder zu verlassen und zum

Super User-Schirm zurückzukehren.

Datum und Uhrzeit einstellen (Set Date & Time)

Mit der Set Date and Time-Funktion, kann der Anwender das Datum und die Uhrzeit in der Konsole einstellen.

Einstellen des Datums und der Uhrzeit

1.

Wählen Sie die *Set Date & Time* Option im Super User-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD- Display zeigt folgendes an:

```
** SET DATE & TIME *
Date: <dd:mm:yyyy>
Time: <hh:mm:ss>
[SET] {CANCEL}
```

2.

Wählen Sie mit den Rauf- und Runter-Tasten das Feld aus, dessen Wert Sie einstellen möchten.

Der *Date* ('Datum')-Eintrag besteht aus drei Feldern (Tag, Monat und Jahr).

Der *Time* Eintrag besteht aus drei Feldern (Stunden, Minuten, Sekunden).

3.

Verändern Sie mit den + und - Tasten den Wert des angewählten Feldes.

4.

Drücken Sie die ENTER-Taste, um das Datum und die Zeit an die veränderten Werte anzupassen. Das LCD-Display kehrt zum Super User-Schirm zurück.

Sicherheitscode einrichten (Set Lock Code)

Mit dieser Funktion kann der Anwender den Code zum Sichern der Konsole einstellen.

Siehe entsprechendes Kapitel für weitere Einzelheiten über die Sicherungsfunktion ('Lock').

Einstellen des Sicherheitscodes

1.

Wählen Sie die *Set Lock* Option im Super User-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
Enter current lock
code using submaster
flash buttons:
[OK] {Cancel}
```

2.

Geben Sie den aktuellen 4-Ziffern Sicherungscode mit Hilfe der SUBMASTER FLASH-Tasten (1 – 10, die 10 steht für die 0) ein. Sobald Sie eine Ziffer eingeben, erscheint diese in Zeile 3 des LCD-Displays. Wenn Sie beispielweise 1234 eingegeben haben:

```
Enter current lock
code using submaster
flash buttons: 1234
[OK] {Cancel}
```

3.

Drücken Sie die ENTER-Taste. Wenn der richtige Code eingegeben wurde, wird folgendes im LCD-Display angezeigt:

```
Enter new lock
code using submaster
flash buttons:
[OK] {Cancel}
```

Wenn ein falscher Code eingegeben wurde, erscheint auf dem LCD-Display eine Fehlermeldung.

4.

Geben Sie einen neuen 4-Ziffern Sicherungscode über die SUBMASTER FLASH-Tasten ein. Jede eingegebene Ziffer erscheint in Zeile 3 des LCD-Displays.

5.

Drücken Sie die ENTER-Taste. Auf dem LCD-Display erscheint eine Bestätigungsmeldung:

```
New Lock Code Set
[OK]
```

6.

Drücken Sie die ENTER-Taste, um die Meldung zu löschen und zum Desk Setup-Schirm zurückzukehren.

Informationen der Konsole (Desk Information)

Diese Super User-Funktion zeigt die folgenden Konsoleninformationen auf dem LCD-Display an:

- SERIAL NUMBER
Die komplette Seriennummer der Konsole.
- SOFTWARE VERSION
Die aktuelle Softwareversion der Konsole.
- BIOS VERSION
Die BIOS-Version der Konsole.
- BATTERY STATUS
Der Status der internen Speicherbatterie. Der Normalzustand zeigt "OK". Wenn "Fail"

angezeigt wird, kontaktieren Sie einen Zero 88-Händler oder Zero 88 unter www.zero88.de.

angezeigt wird, kontaktieren Sie einen Zero 88-Händler oder Zero 88 unter www.zero88.de.

• CURRENT SHOW

Die Shownummer und das Datum wann die Show ursprünglich von einer Diskette geladen wurde.

Anzeigen der Konsoleninformationen

1.

Wählen Sie die *Desk Information* Option im Super User-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD- Display zeigt folgendes an:

```
* DESK INFORMATION *
Serial Number      ^
xxxxxxxx xxxxxxxx  v
[EXIT]
```

2.

Blättern Sie mit den Rauf- und Runter-Tasten durch die verschiedenen Informationen.

3.

Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Desk Information-Schirm zu verlassen und zum Super User-Schirm zurückzukehren.

DMX zurücksetzen (Reset DMX)

Mit dieser Funktion werden kurzfristig alle DMX-Kanäle auf null gesetzt und kehren dann auf ihre vorherigen Ausgabewerte zurück.

Zurücksetzen der DMX-Signale

1.

Wählen Sie die *Reset DMX* Option im Super User-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste.

Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
***** RESET DMX ****
Do you wish to
reset the DMX?
{OK} {Cancel}
```

2.

Drücken Sie die ENTER-Taste, um das DMX-Signal zurückzusetzen, oder wählen Sie die *Cancel* Option an und drücken Sie die ENTER-Taste, um den Vorgang abzubrechen. Das LCD-Display kehrt zum Super User-Schirm zurück.

Super User-Modus verlassen

Wählen Sie die *Exit Super* Option im Super User-Schirm an:

```
***** SUPER USER ****
{Illumination}      ^
```

```
{Set Date & Time}  
{Exit Super User}
```

Drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Memories ('Speicherplätze')-Schirm zurück.

Weitere Funktionen

Einführung

Dieses Kapitel behandelt die folgenden Funktionen

und verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten der Mambo Frog-Serie:

- DMX-Ausgangswerte anzeigen
- Lock (Sichern)-Funktion
- FROG-Funktion
- Paletten-Speicherplätze
- Fixture Groups (Multifunktions-Scheinwerfergruppen)
- Monitor- und Display-Schirme
- Externe Tastatur
- Recovery-Modus
- Aktualisieren der Software

DMX-Ausgangswerte anzeigen

Mit der OUTPUTS-Taste kann der Anwender die aktuellen DMX-Daten der beiden DMX-Karten (A + B), über das LCD-Display oder im Monitor, anzeigen lassen. Die Nummern der Multifunktions-Scheinwerfer beziehen sich auf Seite und Tastennummer (A1, A2 etc.).

Konsolenausgänge

1. Drücken Sie die OUTPUTS-Taste, auf der Gerätefront. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
View O/P <Desk Chan>
FixA 1 Cyan      128 ^
FixA 1 Magenta  255
FixA 1 Yellow    0 v
```

2. Die aktuellen Ausgabewerte der Multifunktions-Scheinwerferparameter werden mit Scheinwerfernummer, Parametername und dem DMX-Wert angezeigt.

3. Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten, um die aktuellen Ausgänge der Scheinwerferkanäle anzuzeigen.

DMX-Ausgänge

1. Drücken Sie die OUTPUTS-Taste auf der Gerätefront. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
View O/P <Desk Chan>
FixA 1 Cyan      128 ^
FixA 1 Magenta  255
FixA 1 Yellow    0 v
```

2. Verwenden Sie die + und - Tasten, um das DMX A- oder DMX B-Feld anzuzeigen.

Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
View O/P < DMX A >
```

1	255
2	128
3	200 v

3. Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten dazu, die aktuellen Ausgänge der DMX-Kanäle (1-512) anzuzeigen.

Lock (Sichern)-Funktion

Wenn die Konsole gesichert ('locked') ist, welches durch eine rote LED in der LOCK-Taste angezeigt wird, sind alle Editierungsfunktionen ausgeschaltet.

Sie können keine Veränderungen an der Setup-Einstellung, den Speicherplätzen, SX-Tasten oder Submasterdaten vornehmen.

Programmierte Speicherplätze können weiterhin, wie bisher, vom Hauptspeicher (mit dem Playback X Regler) ausgegeben werden. Bereits mit Daten belegte Submaster- oder SX-Daten, können ausgegeben werden.

Programmierte Paletten-Speicherplätze können ebenfalls im LOCK-Zustand abgespielt werden. Sie können die Editierungsfunktion an der Konsole nur wieder in Betrieb nehmen, wenn Sie die Konsole entschichern ('unlock').

Verwenden Sie die SUBMASTER FLASH-Tasten dazu, den 4-Ziffern Code zum Sichern und Entsichern der Konsole einzugeben. Während dieses Vorgangs ist die normale Flashfunktion deaktiviert.

Der Sicherungscode der Konsole wird im Super User-Menü eingestellt (siehe Kapitel: Lock Code). Sie können nur diesen Code dazu verwenden, die Konsole zu sichern. So können Sie gewährleisten, dass nur Anwender die Konsole sperren können, die den aktuellen Sicherheitscode kennen.

Der Standard Werkscode ist: **0000**

Jede Konsole verfügt ebenso über einen einzigartigen Werkscode zum entsichern ('unlock'). Wenden Sie sich für weitere diesbezügliche Informationen an Zero 88 oder Ihren Händler.

Sichern der Konsole

1. Um die Konsole zu sichern, drücken Sie die LOCK-Taste, auf der Gerätefront. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
**** LOCK DESK ****
Enter code using s/m
flash buttons:
[OK] {Cancel}
```

- 2.

Geben Sie den aktuellen Sicherungscode, mit den SUBMASTER FLASH-Tasten ein (Submaster 10 entspricht Ziffer 0). Bei der Eingabe jeder Ziffer wird ein Stern auf dem LCD-Display angezeigt:

```
**** LOCK DESK ****  
Enter code using s/m  
flash buttons: ****  
[OK] {Cancel}
```

3.

Drücken Sie die ENTER-Taste, zum Abspeichern des Vorgangs.
Wenn der korrekte Code eingegeben wurde, ist die Konsole gesichert und die LED in der LOCK-Taste leuchtet.
Wenn der falsche Code eingegeben wurde, wird eine Warnmeldung auf dem LCD-Display angezeigt.

Entsichern der Konsole

1.

Um die Konsole zu entsichern, drücken Sie die LOCK-Taste auf der Gerätefront. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
*** UNLOCK DESK ***  
Enter code using s/m  
flash buttons:  
[OK] {Cancel}
```

2.

Geben Sie den aktuellen Sicherungscode mit den SUBMASTER FLASH-Tasten ein (Submaster 10 entspricht der Ziffer 0). Beim eingeben jeder Ziffer, erscheint ein Stern auf dem LCD-Display:

```
*** UNLOCK DESK ***  
Enter code using s/m  
flash buttons: ****  
[OK] {Cancel}
```

3.

Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Vorgang zu beenden.
Wenn der korrekte Code eingegeben wurde, wird die Konsole entsichert und die LED der LOCK-Taste erlischt.
Wenn der falsche Code eingegeben wurde, wird eine Warnmeldung auf dem LCD-Display angezeigt.

FROG-Funktion

Der "Fixture Random Output Generator (FROG)" - Zufallsgenerator für Multifunktions-Scheinwerferparameter - bietet Ihnen eine spezielle Möglichkeit der Frog-Software und beeinflusst die Ausgänge der LTP-Kanäle.
Der Anwender kann durch die Anwahl der gewünschten Multifunktions-Scheinwerfer und Attribute (Color, Beamshape oder Position) bestimmen, welche Scheinwerferkanäle zufällige FROG-Werte ausgeben sollen.

Die FROG-Funktion betrifft nur die LTP-Kanäle und nicht die Dimmerkanäle der Konsole.
Die FROG-Funktion kann als Run Mode ('Wiedergabemodus')-Eigenschaft zur Erzeugung zufälliger Ausgabewerte, für ausgewählte Geräte angewendet werden.

Es ist auch möglich, Scheinwerferkanäle so einzurichten, dass diese statt bestimmter Werte, zufällige FROG-Werte bei der Programmierung von Scheinwerferkanaldaten ausgeben.

Wenn Speicherplätze oder Kanaldaten über den Playback X Master, die SX-Tasten oder Submaster-Steller ausgegeben werden, können die speziell markierten Kanäle, statt der programmierten Werte, zufällige FROG-Werte ausgeben.

Die Attribute für Color und Beamshape, können wahlweise mit oder ohne Überblendung innerhalb der FROG-Werte verwendet werden. Sie können auch Maximal- und Minimalwerte innerhalb der FROG-Werte festlegen.

Bei der Position können Sie die eigentliche Aktion, sowie die Minimal- und Maximal-FROG-Werte für PAN und TILT, separat einstellen.

Sie können die FROG-Funktion automatisch (mit einstellbarer Geschwindigkeit) oder manuell (mit einstellbarer Blendzeit) ausführen. Im manuellen Modus kann der Anwender durch die FROG-Werte, mit der STEP-Taste auf der Gerätefront, durchsteppen.

FROG-Ausgabewerte

Das Mambo Frog generiert 16 verschiedene FROG-Funktionen, für jedes der drei LTP-Attribute (Farbe, Beamshape und Position).

Diese FROG-Werte können Sie auf alle Multifunktions-Scheinwerfer zuweisen und erzeugen so, bei verschiedenen Typen, unterschiedliche Ergebnisse.

Die minimalen und maximalen FROG-Werte jedes Attributs, wurden weitestgehend so ausgerichtet, dass Resets oder Lampen An/Aus-Funktionen, sowie extreme Positionen, nicht vorkommen.

Der Anwender kann aber dennoch die minimalen und maximalen FROG-Werte jedes Attributs, für die spezielle Anwendung einrichten.
Alle LTP-Scheinwerferkanäle (inkl. Steuerkanäle etc.), können so eingestellt werden, dass FROG-Werte ausgegeben werden, falls gewünscht.

Wenn ein Scheinwerferkanal FROG-Werte ausgibt, geht er in einer zufälligen Reihenfolge durch die 16 vordefinierten Werte.
Jeder Scheinwerferparameter bekommt seinen eigenen, unabhängigen FROG-Wert zufällig, aus den 16 Werten des jeweiligen Attributs, zugewiesen. Scheinwerfer *gleichen Typs*, werden aber auf den entsprechenden Kanälen immer die gleichen FROG-Werte ausgeben.

Beispiel: Wenn ein Multifunktions-Scheinwerfer über eine CYM-Farbmischung verfügt, wird jeder Farbparameter (Cyan, Magenta, Yellow) seinen eigenen FROG-Wert ausgeben. Wenn alle drei Farbkanäle FROG-Werte ausgeben würden, ergibt dieses eine Gesamtsumme von 4096 verschiedenen Farbkombinationen.

Wenn die entsprechenden Kanäle mehrerer Scheinwerfer gleichen Typs, FROG-Werte ausgeben würden, so werden auch die gleichen Farben, Gobos und Positionen verwendet.

FROG-Funktionsparameter

Die folgenden Parameter bestimmen das Verhalten der Scheinwerferkanäle bei der Ausgabe von FROG-Werten:

Mode: *Manual, Auto, Sound to Light.*

Speed: Im *Auto* Modus bestimmt *Speed* die Geschwindigkeit, mit der neue FROG-Werte ausgegeben werden (1-100).

Fade Time: Im *Manual* oder *Sound to Light* Modus, bestimmt die *Fade Time*, die für einen Überblendvorgang von einem FROG-Wert zum nächsten benötigte Zeit, nachdem die STEP-Taste gedrückt wurde (0-10 Sekunden).

Colour Action: *Snap* oder *Fade* - Farbkanalverhalten beim Übergang von einem FROG-Wert zum nächsten.

Colour Minimum: Der minimale FROG-Wert für die Farbe (0-255).

Colour Maximum: Der maximale FROG-Wert für die Farbe (0-255).

Beamshape Action: *Snap* oder *Fade* - Beamshape-Kanalverhalten beim Übergang von einem FROG-Wert zum nächsten.

Beamshape Minimum: Der minimale FROG-Wert für Beamshape (0-255).

Beamshape Maximum: Der maximale FROG-Wert für Beamshape (0-255).

Pan Action: *Snap* oder *Fade* - Panverhalten beim Übergang von einem FROG-Wert zum nächsten.

Pan Minimum: Der minimale FROG-Wert für Pan (0-255).

Pan Maximum: Der maximale FROG-Wert für Pan (0-255).

Tilt Action: *Snap* oder *Fade* - Tiltverhalten beim Übergang von einem FROG-Wert zum nächsten.

Tilt Minimum: Der minimale FROG-Wert für Tilt (0-255).

Tilt Maximum: Der maximale FROG-Wert für Tilt (0-255).

FROG-Funktion im LCD-Display

Die FROG-Funktionsparameter des vorhergehenden Abschnitts, sind innerhalb des FROG-Schirms im LCD-Display einzustellen.

Die FROG-Funktionsparameter werden als Teil der Showdaten, in einem Speicher mit aufgezeichnet. Um den FROG-Schirm anzuzeigen, drücken Sie die FROG SCREEN-Taste, auf der Gerätefront. Die rote LED der FROG SCREEN-Taste leuchtet. Der FROG-Funktionsschirm im LCD-Display enthält alle FROG-Funktionsparameter. Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten, zur Anwahl des gewünschten FROG-Funktionsparameters.

Verwenden Sie die + und - Tasten, zum einstellen des angewählten FROG-Funktionsparameters. Beispiel:

```
*** FROG FUNCTION **
Mode:      < Auto >
Speed:     < 100 >
Col Action:< Snap >v
```

Durch Drücken der + oder - Taste, schalten Sie den Modus zwischen *Manual* und *Auto* um. Drücken Sie ein paar Mal die Pfeil-runter-Taste, um den blinkenden Cursor auf einen anderen FROG-Funktionsparameter zu bewegen. Beispiel:

```
*** FROG FUNCTION **
Col Action:< Snap >^
Col Min:   < 100 >
Col Max:   < 170 >v
```

Durch Drücken der + oder - Taste, schalten Sie die Farbaktion ('Color Action') zwischen *Snap* und *Fade* um.

Um den FROG-Funktionsschirm zu verlassen und zum Memories-, Submaster- oder Outputs-Schirm zurückzukehren, drücken Sie die FROG SCREEN-Taste, auf der Gerätefront. Die LED in der FROG SCREEN-Taste erlischt.

Einrichten der Kanäle zur Ausgabe von FROG-Werten

Die Methode zur Einstellung der Scheinwerferkanäle FROG-Werte auszugeben, lautet wie folgt:

1. Verwenden Sie die FIXTURE SELECTION-Tasten, zur Anwahl der gewünschten Scheinwerfer. Die roten LED-Anzeigen der Tasten, zeigen Ihnen die angewählten Scheinwerfer an.
- 2.

Drücken Sie eine der Attributwahltasten (COLOR, BEAMSHAPE oder POSITION), um das gewünschte Attribut anzuwählen. Die roten LED-Anzeigen der Tasten zeigen Ihnen, welches Attribut angewählt wurde.

3.

Drücken Sie die FROG-Taste. Alle Kanäle (Attribute), der ausgewählten Multifunktions-Scheinwerfer, senden FROG- Werte.

Das Wheel LCD-Display zeigt nun, statt dem normalen Wert, ein *FROG* unter jedem Parameternamen an.

Die folgenden Ausgänge der betroffenen Kanäle werden dann von den FROG-Funktionsparametern bestimmt.

Die betroffenen Kanäle geben weiterhin FROG-Werte aus, bis diese anders angewiesen werden (z.B. durch Drücken der Go-Taste, Aufziehen der Submaster mit Kreisdaten, oder einem Speicherplatz oberhalb des LTP-Triggerpegels, oder durch Stoppen mit Hilfe des Steuerrads - siehe unten).

Beispiel: Wählen Sie Scheinwerfer 1,2 und 3, sowie POSITION an und drücken Sie die FROG-Taste.

Alle Positionskanäle der Scheinwerferkanäle 1,2 und 3 geben jetzt FROG-Werte aus.

Damit weitere Kanäle des angewählten Scheinwerfers FROG-Werte ausgeben, drücken Sie eine andere Attributwahltaste (z.B. Color) und dann die FROG-Taste.

Um Kanäle anderer Scheinwerfer anzuweisen FROG-Werte auszugeben, wiederholen Sie die Schritte 1-3.

Um einen Scheinwerferkanal davon auszunehmen FROG-Werte zu senden, wählen Sie den Scheinwerfer, sowie das Attribut an und bewegen dann das entsprechende Steuerrad. Das WHEEL LCD-Display zeigt jetzt wieder den normalen Wert an.

Programmieren von Multifunktions-Scheinwerferkanaldaten

Sie können Kanäle der Multifunktions-Scheinwerfer anweisen, FROG-Werte, statt der normalen Fixwerte auszugeben, wenn Sie Speicherplätze, SX-Tasten oder Submaster programmieren. Stellen Sie die gewünschten Scheinwerferkanäle entsprechend den obigen Schritten auf FROG-Werte ein, bevor Sie die PROGRAM-Taste, zum Speichern der Daten, drücken.

Editieren von Multifunktions-Scheinwerferkanaldaten

Scheinwerferkanäle können zwischen normalen und den FROG-Werten (und umgekehrt), beim Editieren von Speicherplätzen oder Kanaldaten umgeschaltet werden.

Die benötigten Scheinwerferkanäle werden entsprechend der oben beschriebenen Methode, auf normale oder FROG- Werte umgestellt.

Vorschau von Multifunktions-Scheinwerferkanaldaten

Bei der Vorschau von Lichtstimmungen, Lauflichtern oder Kanaldaten der Submaster und SX-Tasten, werden die programmierten Werte jedes Scheinwerferparameters im LCD-Display angezeigt. Wenn ein Scheinwerferkanal mit einem FROG-Wert, statt mit einem bestimmten Wert, programmiert wurde, zeigt das LCD-Display *FRG* an. Beispiel 1 (Vorschau einer Lichtstimmung):

```
Preview Memory 23
FixA 1 Cyan      FRG^
FixA 1 Magenta  FRG
FixA 1 Yellow   FRGv
```

Beispiel 2 (Vorschau eines Lauflichtspeichers):

```
PrevMem 49 Step < 1>
FixA 1 Cyan      FRG^
FixA 1 Magenta  FRG
FixA 1 Yellow   FRGv
```

Beispiel 3 (Vorschau eines Submasters):

```
Preview Sub 5-7
(Channel Data)
FixA 1 Cyan      FRG^
FixA 1 Magenta  FRGv
```

Paletten

Das Mambo Frog bietet je 48 benutzerdefinierbare Paletten für Colour, Beamshape und Position. Eine Palette beinhaltet Kanaldaten von Multifunktions-Scheinwerfern, für jedes einzelne Attribut (z.B. Colour).

Alle Kanaldaten der Multifunktions-Scheinwerfer können innerhalb einer Palette im Full- oder Partial-Modus programmiert werden. Dieses ist abhängig von der *Program Mode* Einstellung im *Desk Setup*.

Im *Full Mode*, werden alle Geräteparameter in einer Palette abgespeichert.

Im *Partial Mode*, werden nur die selektierten (getagged) Geräte in einer Palette abgespeichert. Paletten können zum schnellen Erstellen von Speicherplätzen, Submasterdaten oder SX-Tasten verwendet werden.

Beim Editieren einer Palette, werden auch die Speicherplätze, Submasterdaten und SX-Tasten beeinflusst.

Im Live-Betrieb bieten die Paletten einen schnellen Zugriff und öffnen weitere Möglichkeiten bei der Wiedergabe (z.B. Scheinwerfer A1 bis A6 und alle auf rot).

Programmieren einer Palette

Die folgende Methode beschreibt die Programmierung einer Colour-Palette. Die Programmierung ist bei Beamshape- und Positions-Paletten identisch.

1.

Wählen Sie über die FIXTURE SELECTION-Taste den gewünschten (oder mehrere) Multifunktions-Scheinwerfer an.

2.

Drücken Sie die COLOUR-Taste. Das WHEEL LCD-Display zeigt die Farbparameter an.

3.

Stellen Sie über die Steuerräder die gewünschten Werte der Multifunktions-Scheinwerfer ein.

4.

Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3 für weitere Geräte.

5.

Wenn Sie im Partial (transparent)-Modus programmieren, überprüfen Sie ob die Multifunktions-Scheinwerfer selektiert (getagged) sind.

6.

Drücken und halten Sie die COLOUR-Taste. Diese Anwahl macht aus den SX-Tasten mehrere Paletten-Speicherplätze. Die roten LED's in den SX-Tasten zeigen auf programmierte (falls programmiert) Paletten-Speicherplätze.

7.

Drücken und halten Sie die gewünschte SX-Taste, für ca. 1 Sekunde. Wenn die Taste nicht belegt ist, blinkt die rote LED in der Taste kurz auf und die Palette abgespeichert.

Ist die Taste bereits belegt, blinkt die LED in der Taste und das LCD-Display zeigt folgendes:

```
Colour Palette xx
{PRG} {CLR} [CANCEL]
```

8.

Lassen Sie die COLOUR- und SX-Taste wieder los und drücken Sie die PROGRAM-Taste, um diesen Vorgang abzuspeichern. Sie können auch über die Pfeiltasten PRG im LCD-Display anwählen und mit der ENTER-Taste bestätigen.

Textinformationen für Paletten

Jede programmierte Palette kann mit einer Textinformation (Name) versehen werden. Dieser Name wird nur auf dem Monitor angezeigt.

1.

Wählen Sie im LCD-Display einen der Basis-Schirme aus (Memories, SX, Submasters, Outputs).

2.

Drücken Sie die F2 FUNCTION-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
**** Name Item ****
Select type of item
to name ...
[Cancel]
```

3.

Wählen Sie durch drücken der COLOUR-, BEAMSHAPE- oder POSITION-Taste, das gewünschte Attribut an. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
**** Name Item ****
Select colour
palette to name ...
[Cancel]
```

4.

Wählen Sie durch drücken der gewünschten SX-Taste, den Paletten-Speicherplatz an. Die ausgewählte Palette wird im LCD-Display angezeigt:

```
**** Name Item ****
Colour Palette 23
<_ >
[OK] {Cancel}
```

5.

Über die + und -, sowie Pfeiltasten, können Sie einen Namen eingeben. Einfacher geht es mit einer PC-Tastatur.

6.

Durch drücken der ENTER-Taste, wird der Vorgang abgespeichert. Das LCD-Display kehrt zum vorherigen Schirm zurück.

Programmierung der Multifunktions-Scheinwerfer mit Paletten

Wenn eine Palette programmiert ist, können Sie diese bei der Programmierung von Submastern, SX-Tasten oder Speicherplätzen verwenden. Die folgende Methode beschreibt die Verwendung einer Colour-Palette in Speicherplätzen, SX-Tasten und Submastern. Die Methode ist bei Beamshape- und Positions-Paletten identisch.

1.

Wählen Sie einen freien Speicherplatz, Submaster oder eine SX-Taste aus.

2.

Nutzen Sie die FIXTURE PAGE- und FIXTURE SELECTION-Tasten, zur Anwahl der gewünschten Multifunktions-Scheinwerfer.

3.

Drücken und halten Sie die COLOUR-Taste. Die SX-Tasten werden automatisch zur Anwahl der Paletten-Speicherplätze. Die roten LED's in den SX-Tasten zeigen die programmierten Paletten an.

4.

Drücken Sie die gewünschte Paletten-Taste. Diese setzt alle Werte der ausgewählten Multifunktions-Scheinwerfer und Attribute auf die Paletten-Daten. Die Paletten-Daten (z.B. P12) werden im LCD-Display mit Textinformationen angezeigt und ersetzen die normalen DMX-Werte.

5.

Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 4 für weitere Multifunktions-Scheinwerfer und Attribute.

6.

Drücken Sie die PROGRAM-Taste, zum abspeichern der Daten in einen Speicherplatz, Submaster oder auf eine SX-Taste.

Hinweis:

Programmieren im Partial-Modus

Wenn ein Multifunktions-Scheinwerfer in einer Palette enthalten ist, wird dieser automatisch selektiert (getagged).

Multifunktions-Scheinwerfer die in einer Palette enthalten sind, können durch Verändern der Parameter über die Steuerräder deselektiert werden. Wenn Sie eine Palette anwählen, in der nicht programmierte Geräte enthalten sind, fahren diese zu ihren ursprünglichen Werten zurück.

Editieren von Multifunktions-Scheinwerferdaten

Alle Kanäle der Multifunktions-Scheinwerfer, können jederzeit mit normalen Werten oder Paletten (auch umgekehrt) bei der Programmierung von Speicherplätzen, Submastern oder SX-Tasten versorgt werden. Jeder einzelne Multifunktions-Scheinwerfer kann manuell mit normalen Werten oder mit Paletten programmiert werden.

Vorschau der Multifunktions-Scheinwerferkanäle

Bei der Vorschau von Speicherplätzen, Lauflichtspeicherplätzen oder Daten auf Submastern und SX-Tasten, werden alle programmierten Kanäle der Multifunktions-Scheinwerfer im LCD-Display angezeigt. Wenn ein Kanal mit Hilfe einer Palette programmiert ist, wird in der Liste die Nummer der Palette anstatt der Werte im LCD-Display angezeigt. Beispiel 1 (Vorschau einer Lichtstimmung):

```
Preview Memory 23
FixA 1 Cyan      P12^
FixA 1 Magenta   P12
FixA 1 Yellow    P12v
```

Beispiel 2 (Vorschau eines Lauflichtspeichers):

```
PrevMem 49 Step < 1>
FixA 1 Cyan      P17^
FixA 1 Magenta   P17
FixA 1 Yellow    P17v
```

Beispiel 3 (Vorschau von Submasterdaten):

```
Preview Sub 5-7
(Channel Data)
FixA 1 Cyan      P10^
FixA 1 Magenta   P10v
```

Beispiel 4 (Vorschau von SX-Daten auf einer SX-Taste):

```
Preview SX 48
(Channel Data)
FixA 1 Cyan      P14^
```

```
FixA 1 Magenta P14v
```

Paletten im Live-Betrieb

Die folgende Methode beschreibt die Verwendung einer Colour-Palette im Live-Betrieb. Die Verwendung für Beamshape- und Positions-Paletten ist identisch.

1. Wählen Sie über die FICTURE PAGE- und FICTURE SELECTION-Tasten den gewünschten (oder mehrere) Multifunktions-Scheinwerfer an.
2. Drücken und halten Sie die COLOUR-Taste. Dieses wandelt eine der SX-Tasten in eine Paletten-Taste. Die rote LED in der SX-Taste zeigt eine programmierte Palette an.
3. Wählen Sie den gewünschten Paletten-Speicherplatz über die SX-Taste an. Dieses setzt alle Kanäle der ausgewählten Multifunktions-Scheinwerfer und deren Attribute, auf die programmierten Paletten-Werte.

Paletten Lock-Funktion

Diese Funktion bietet eine Daueraktivierung der CHANNEL FLASH-Tasten, um einen direkten Zugriff auf Paletten zu ermöglichen.

Die LED in der F1-Taste leuchtet bei dieser Funktion.

Drücken und halten Sie die F1-Taste und wählen Sie COLOUR, BEAMSHAPE oder POSITION an. Drücken der verschiedenen Attribut-Tasten (COLOUR, BEAMSHAPE oder POSITION), ermöglicht ein Wechseln zwischen den Paletten.

Erneutes Drücken der F1-Taste schaltet diese Funktion wieder aus.

Löschen einer Palette

1. Drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste. Dieses wandelt eine der SX-Tasten in eine Paletten-Speicherplatz. Die rote LED in der SX-Taste zeigt eine programmierte Palette an.
2. Drücken und halten Sie die gewünschte SX-Taste für ca. 1 Sekunde. Wenn die rote LED in der Taste blinkt, ist die Palette aktiv und das LCD-Display zeigt folgendes:

```
Colour Palette xx
{PRG} {CLR} [CANCEL]
```

3. Lassen Sie die SX-Taste und die Attribut-Taste wieder los. Um die Palette zu löschen, drücken Sie die CLEAR-Taste oder wählen mit den Pfeiltasten die CLR Funktion im LCD-Display an. Zum

bestätigen drücken Sie die ENTER-Taste.

Gruppen für Multifunktions-Scheinwerfer

Das Mambo Frog bietet 48 Gruppen für Multifunktions-Scheinwerfer.

Jede Gruppe kann benutzerdefiniert und mit allen Geräten erstellt werden.

Jede Gruppe kann mit Textinformationen versehen werden.

Details über Gerätetypen und Mengen der Gruppen, können auf dem Monitor angezeigt werden.

Programmieren einer Multifunktions-Scheinwerfergruppe

1. Wählen Sie über die FIXTURE SELECTION-Tasten die gewünschten Multifunktions-Scheinwerfer an.

2. Drücken und halten Sie die GROUP-Taste. Dieses wandelt eine der SX-Tasten, in Gruppen-Tasten um. Die rote LED in der SX-Taste zeigt eine programmierte Gruppe an.

3. Drücken und halten Sie die gewünschte SX-Taste für ca. 1 Sekunde. Die rote LED in der Taste blinkt und die Gruppe ist abgespeichert. Ist diese Taste bereits belegt, blinkt die LED und das LCD-Display zeigt folgendes:

```
Fixture Group xx
{PRG} {CLR} [CANCEL]
```

4. Lassen Sie die GROUP- und SX-Taste wieder los. Um die Gruppe abzuspeichern, drücken Sie die PROGRAM-Taste oder wählen mit den Pfeiltasten die PRG Funktion im LCD-Display an. Zum bestätigen drücken Sie die ENTER-Taste.

Textinformationen für Gruppen

Eine Textinformation (Name) kann für jede programmierte Gruppe vergeben werden. Diese Textinformationen werden nur im Monitor angezeigt.

1. Wählen Sie im LCD-Display einen der Schirme für Memories, SX-Tasten, Submaster oder Ausgänge an.

2. Drücken Sie die F2 FUNCTION-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
**** Name Item ****
Select type of item
to name ...
[Cancel]
```

3. Drücken Sie die GROUP-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
**** Name Item ****
Select fixture group
to name ...
```

```
[Cancel]
```

4. Wählen Sie über eine der SX-Tasten die gewünschte Gruppe aus. Die Gruppe wird im LCD-Display wie folgt angezeigt:

```
**** Name Item ****
Fixture Group 12
<_ >
[OK] {Cancel}
```

5. Über die + und - und Pfeiltasten, können Sie einen Namen eingeben. Einfacher geht es mit einer PC-Tastatur.

6. Drücken Sie die ENTER-Taste, um dieses abzuspeichern. Das LCD-Display kehrt zum vorherigen Schirm zurück.

Verwenden einer Gruppe

Wenn Sie Gruppen für Multifunktions-Scheinwerfer programmiert haben, können Sie diese als schnelle Hilfe bei der Programmierung von Paletten und Speicherplätzen verwenden.

Die folgende Methode wählt alle aktuell ausgewählten Geräte ab, eine programmierte Gruppe wird aktiviert.

1. Drücken und halten Sie die GROUP-Taste. Dieses wandelt eine der SX-Tasten in Gruppen-Tasten um. Die rote LED in der SX-Taste, zeigt eine programmierte Gruppe an.

2. Wählen Sie die gewünschte Gruppe, mit Hilfe einer der SX-Tasten, aus.

3. Lassen Sie die GROUP-Taste wieder los.

Löschen einer Gruppe

1. Drücken und halten Sie die GROUP-Taste. Dieses wandelt eine der SX-Tasten in Gruppen-Tasten um. Die rote LED in der SX-Taste, zeigt eine programmierte Gruppe an.

2. Drücken und halten Sie die gewünschte SX-Taste, für ca. 1 Sekunde. Wenn die rote LED in der Taste blinkt, ist die Gruppe aktiv und das LCD-Display zeigt folgendes:

```
Fixture Group xx
{PRG} {CLR} [CANCEL]
```

3. Lassen Sie die GROUP- und SX-Taste wieder los. Um diese Gruppe zu löschen, drücken Sie die CLEAR-Taste, oder wählen mit den Pfeiltasten die CLR Funktion im LCD-Display an und bestätigen mit der ENTER-Taste.

Darstellungen im Monitor

Das Mambo Frog ist mit einem Monitoranschluss auf der Rückseite ausgestattet. Über diverse Schirme können Sie sich Speicherplätze, SX-Daten, Submaster usw., anzeigen lassen.

Die Monitor-Schirme beziehen sich nur auf Textinformationen. Es werden 80 Zeichen, in 50 Linien dargestellt.

Der Monitor dient nur zur Darstellung von Informationen und nicht zur Bedienung, in Kombination mit einer Maus. Alle Bedienelemente sind auf der Pultoberfläche angebracht.

Auswahl und Navigation

Die Bildschirmdarstellung im Monitor folgt der im LCD-Display dargestellten Werte und Anzeigen.

Die F1 FUNCTION-Taste dient zur Auswahl der Monitor-Funktionen.

Die Monitor-Darstellung kann durch drücken und halten der F1-Taste, sowie Auswahl der folgenden Tasten ausgewählt werden:

MEMORIES: Speicherplatzschirm

SUBMASTERS: Submasterschirm

SX-Tasten: SX-Schirm

OUTPUTS: Ausgangsschirm

FIXTURE SEL: Geräteauswahlschirm

COLOUR*: Palettenschirm (Col)

BEAMSHAPE*: Palettenschirm (B/S)

POSITION*: Palettenschirm (Pos)

GROUP: Gruppenschirm

Wenn die Darstellung im Monitor eingefroren ist, leuchtet die LED in der F1-Taste und SCR LOCKED wird in der PSI-Sektion auf dem Monitor angezeigt. Drücken Sie die F1-Taste, um den Schirm in den normalen LCD-Modus umzuschalten.

* Das Locking der Paletten-Schirme in der Monitor-Anzeige beeinflusst auch die CHANNEL FLASH-Tasten, die dann nur als Paletten-Auswahltasten dienen und nicht mehr als CHANNEL FLASH-Tasten.

Status und Informationen

Die untere Leiste im Monitor zeigt kontinuierlich den Playback (Wiedergabe)-Status und die Information (PSI) an.

Playback X: Der aktuelle und nächste Speicherplatz, mit Blend-, Haltezeiten und Triggerwerten, für den nächsten Speicherplatz.

Submaster: Die aktuelle Submasterseite, welcher Submaster aktiv ist und die aktuellen Ausgabewerte der Submaster. Die Farbe der Seite zeigt den aktuellen Submaster-Status:

Level = 0	grau
Level Überblendung	rot
Level > 0 (aktuelle Seite)	grün
Level > 0 (überlagert)	orange

Fixture (Virtuell) Presets: Der aktuelle Wert der virtuellen Preset-Steller für jeden Multifunktions-Scheinwerfer, wird in Prozent angezeigt.

SX-Tasten: Die Farbe der SX-Tastenummer, zeigt den aktuellen SX-Tastenstatus:

Level 0	grau
Level Überblendung	rot
Level 100%	grün

Fixture Edit Modes: Der aktuelle Fixture Edit Modus für die Attribute.

Grand Master: Der aktuelle Werte für den GRAND MASTER, wird in Prozent angezeigt.

Blackout: Wenn der Blackout aktiv ist, wird BLACKOUT in der blinkenden Grand Master-Sektion angezeigt.

Monitor einfrieren: Wenn die Darstellung im Monitor eingefroren ist, wird SCR LOCKED angezeigt.

Uhr: Die aktuelle Zeit und das Datum, wird wie folgt angezeigt: Stunden:Minuten:Sekunden (15:22:01), Tag/Monat/Jahr (23:05:2002).

Speicherplatzschirm

Die Darstellung der Speicherplätze bezieht sich auf den Speicherstapel für den Playback X Master (ca. 35 Speicherplätze werden komplett in einem Schirm angezeigt).

Jede Linie in der Darstellung bezieht sich auf einen Speicherplatz (Nummer, Name, Shots, Blendzeiten, LTP Funktionen, Haltezeit, Trigger und Jump).

Das Shots Feld zeigt "SC" für eine programmierte Szene, "Cxxx" für ein Lauflicht (Chase), wobei xxx für die Durchläufe (Shots 0 - 255) steht. Ein freies Feld ist ein unprogrammierter Speicherplatz.

Wenn LTP-Attribute programmiert oder in einem

Speicher enthalten sind, werden im LTP Action Feld folgende Daten für jedes Attribut angezeigt - S = (Snap) oder F = (Fade).
Sind keine LTP-Attribute programmiert, ist dieses Feld leer.

Das Trigger Feld zeigt wie ein Speicherplatz ausgegeben/getriggert wird. Go (per GO-Taste), Auto (Automatisch folgend), R/T in HH:MM:SS (Echtzeit der Bios-Uhr), SHH:MM:SS:FF (SMPTE Timecode) oder MHH:MM:SS:FF (MIDI Timecode).

Programmierte Jumps (Sprünge) innerhalb der Liste werden in der Jump-Spalte im Monitor angezeigt.

Der *aktuelle* Speicherplatz ist grün hinterlegt und der *nächste* Speicherplatz ist gelb hinterlegt.

Die Speicherplätze im Monitor "folgen" dem *nächsten* Speicherplatz im LCD Display.

Submaster-Schirm

Die Darstellung der Submaster bezieht sich auf alle Stellen der aktuellen Seite und ist identisch mit der Anzeige auf der Pultoberfläche.

Jede Linie in der Darstellung bezieht sich auf einen Submaster (Nummer, Name, Inhalt, Shots, HTP und LTP Blendzeiten, sowie LTP-Aktionen und Trigger).

Die Inhalte der Submasterlinie zeigen auf Kanaldaten (CH Data), Transferwerte von Speicherplätzen (MEM X) oder ob dieser Submaster nicht programmiert ist (EMPTY).

Das Shots Feld ist nur mit einer Info belegt, wenn ein Lauflichtspeicher auf dem Submaster liegt.

Wenn LTP-Attribute programmiert oder in einem auf dem Submaster abgelegten Speicherplatz enthalten sind, werden im LTP Action Feld folgende Daten für jedes Attribut angezeigt - S = (Snap) oder F = (Fade).

Sind keine LTP-Attribute programmiert, ist dieses Feld leer.

Das LTP TL Feld zeigt bei welchem Wert (Reglerstellung) die LTP-Attribute ausgegeben werden.

SX-Schirm

Die Darstellung des SX-Schirms bezieht sich auf Daten der SX-Tasten.

Jede Linie in der Darstellung bezieht sich auf eine SX-Taste (Nummer, Name, Inhalt, Shots, HTP und LTP Blendzeiten, sowie LTP-Aktionen und Trigger).

Wenn LTP-Attribute programmiert oder in einem Speicher enthalten sind, werden im LTP-Action Feld folgende Daten angezeigt:
S (Snap) oder F (Fade).

Sind keine LTP-Attribute programmiert, ist dieses Feld leer.

Während einer Überblendung, wird die Informationslinie im Monitor, in grün hinterlegt.

Vorschau-Schirm

Die Darstellung der Vorschau-Daten beziehen sich auf Speicherplätze, Submaster und SX-Tasten. Diese Darstellung kann nicht eingefroren werden. Das Format ist ähnlich der Ausgangsschirme. Es werden nur programmierte Werte der Multifunktions-Scheinwerfer angezeigt. Die Kanäle der Multifunktions-Scheinwerfer die nicht programmiert sind, FROG-Werte enthalten oder zu einer Palette gehören, werden wie folgt dargestellt: "---", "FRG" und "Pnn".

Ausgangsschirm

Der Ausgangsschirm im Monitor zeigt alle Daten für die Multifunktions-Scheinwerfer. Sie können auch die aktuellen DMX-Werte, wie im LCD-Display angezeigt, im Monitor betrachten.

DMX-Ausgangsschirm

Dieser Schirm zeigt alle Werte der DMX-Kanäle 1 – 512 und die DMX-Ausgänge für DMX-Karte A oder DMX-Karte B.

Die DMX-Ausgänge sind in Farbe wie folgt dargestellt:

Werte steigen	grün
Werte sinken	rot
Statische Werte	grau

Ausgang der Pultkanäle

Die Darstellung der Pultkanäle am Ausgang wird wie folgt angezeigt:

HTP-Dimmerkanäle: Diese Sektion zeigt die Dimmerkanäle am aktuellen Ausgang in Prozent an. Die Werte sind in Farbe wie folgt dargestellt:

Werte steigen =	grün
Werte sinken =	rot
Statische Werte =	grau

Hauptgeräte: Diese Sektion zeigt die aktuellen Ausgangswerte der Multifunktions-Scheinwerferparameter, die als Hauptgerät ausgewählt sind. Ist kein Multifunktions-Scheinwerfer ausgewählt, erscheint keine Anzeige im Monitor.

Die Dimmerkanäle werden in Prozent angezeigt. Alle weiteren Parameter werden in DMX-Schritten (0-255) dargestellt.

Wenn der Multifunktions-Scheinwerfer als 16 bit Gerät angemeldet ist, wird der Wert in GROB und FINE angezeigt. Alle aktuell ausgewählten Parameter der

Multifunktions-Scheinwerfer, werden im Monitor hinterlegt dargestellt.

Ausgangsschirm der Multifunktions-Scheinwerfer

Dieser Schirm zeigt alle Parameter der 12 Multifunktions-Scheinwerfer, beginnend mit der benutzerdefinierten Anfangsnummer.

Beispiel: Drücken und halten Sie die Taste F1 und wählen mit der FIXTURE SELECTION-Taste das Gerät Nr. 7 aus. Jetzt werden alle Geräte von A7 - A18 angezeigt.

Die Ausgangswerte der **Dimmerkanäle**, werden in Prozent angezeigt. Alle Dimmerkanäle werden angezeigt, als Dimmer im LCD-Display, unabhängig von Name und Gerätetyp des Multifunktions-Scheinwerfers.

Die Werte für **Colour**-, **Beamshape**- und **Positions**-Parameter werden angezeigt, in DMX-Schritten (0-255).

Alle 16-bit Parameter werden geteilt, in zwei Linien. Die erste Linie zeigt den GROBEN (MSB)-Wert und die zweite Linie den FEINEN (LSB)-Wert. Alle Parameter der Multifunktions-Scheinwerfer sind in Gruppen zusammengefasst: Brightness (Dimmer), Position, Colour (Farbe), Beamshape (Gobo, Shutter, Focus usw.). Jedes Attribut hat eine eigene Hintergrundfarbe in der Monitoranzeige.

Super User-Schirme

Diese Sektion zeigt die unterschiedlichen Super User-Darstellungen, mit den Funktionen, an. Diese Schirme können nicht eingefroren werden. Wenn der Super User-Schirm keiner bestimmten Funktion im Setup zugeordnet ist, zeigt dieser die Display-Darstellung an.

Memory Defaults (Grundeinstellungen für Speicherplätze)

Diese Sektion zeigt den *Memory Defaults* Schirm im Monitor an. Die Darstellung bezieht sich auf alle aktuellen Grundeinstellungen der Festwerte für Speicherplätze.

Submaster Defaults (Grundeinstellungen für Submaster)

Diese Sektion zeigt den *Submaster Defaults* Schirm im Monitor an. Die Darstellung bezieht sich auf alle aktuellen Grundeinstellungen der Festwerte für die Submaster.

SX Defaults (Grundeinstellungen für SX-Tasten)

Diese Sektion zeigt den *SX Defaults* Schirm im Monitor an. Die Darstellung bezieht sich auf alle aktuellen Grundeinstellungen der Festwerte für die SX-Tasten.

Geräte-Setup (Assign Fixtures)-Schirm

Diese Sektion zeigt alle Darstellungen im Menü

Assign Fixtures unter *Desk Setup*. Die Darstellung bezieht sich auf die momentan angemeldeten Multifunktions-Scheinwerfer.

Manuell Patch-Schirm

Diese Sektion zeigt alle Darstellungen im Menü *Manual Patch* unter *Desk Setup*. Die Darstellung bezieht sich auf die aktuellen DMX-Adressen der Multifunktions-Scheinwerfer.

Auto Patch-Schirm

Diese Sektion zeigt alle Darstellungen im Menü *Auto Patch* unter *Desk Setup*. Die Darstellung bezieht sich auf die DMX-Verteilung und zeigt alle DMX-Adressen wie folgt an:

Ann	Geräte verteilt auf Seite A
Bnn	Geräte verteilt auf Seite B
Cnn	Geräte verteilt auf Seite C
Dnn	Geräte verteilt auf Seite D
---	Adresse ist nicht verteilt

Ein rot gekennzeichnete Block, deutet auf die angewählten Multifunktions-Scheinwerfer mit allen DMX-Kanälen hin. Die Startadresse wird im LCD-Display angezeigt.

Laden der Show (Load Show)-Anzeige

Dieser Schirm zeigt alle *Load Show* Funktionen an. Die Darstellung zeigt eine Liste aller Shows inkl. der Größe in kBytes und das Datum der Show.

Sichern der Show (Save Show)-Anzeige

Dieser Schirm zeigt alle *Save Show* Funktionen an. Die Darstellung zeigt eine Liste aller Shows, inkl. der Größe in kBytes und das Datum der Show.

Beleuchtungs (Illumination)-Schirm

Dieser Schirm zeigt alle Beleuchtungs-Funktionen der LCD-Displays im Super User an. Aktuelle Werte für Helligkeit und Kontrast der LCD-Displays, werden angezeigt.

Desk Information-Schirm

Dieser Schirm zeigt alle *Desk Information* Funktionen im Super User an. Die Seriennummer, Software, BIOS-Version und die aktuelle Show wird angezeigt.

FROG-Funktionsschirm

Dieser Schirm wird angezeigt, wenn die FROG-Funktion im LCD-Display angewählt ist. Der FROG-Schirm kann nicht eingefroren werden. Die Darstellung bezieht sich auf die FROG-Parameter für Mode, Speed, Colour Action, Colour Minimum etc.).

Paletten-Schirm

Dieser Schirm ist ein separater, für die Anzeige aller LTP-Attribute (Colour, Beamshape und Position). Um diesen Schirm anzuzeigen oder einzufrieren, wählen Sie einen Palettenschirm aus, drücken und halten Sie die F1-Taste und drücken eine der COLOUR-, BEAMSHAPE- oder POSITION-Tasten.

Um diesen Schirm anzuzeigen oder einzufrieren, wählen Sie einen Palettenschirm aus, drücken und halten Sie die F1-Taste und drücken eine der COLOUR-, BEAMSHAPE- oder POSITION-Tasten. Die SX-Tasten dienen jetzt nur noch als Paletten-Anwahltasten und nicht mehr als normale SX-Tasten für z.B. Speicherplätze.

Um einen Palettenschirm kurzfristig auf dem Monitor anzuzeigen, drücken und halten Sie eine der COLOUR-, BEAMSHAPE- oder POSITION-Tasten. Der ausgewählte Schirm wird auf dem Monitor angezeigt.

Der Palettenschirm zeigt alle Nummern und Namen des angewählten Attributes an. Freie Paletten-Speicherplätze sind mit einem Stern (*), neben der Nummer, gekennzeichnet.

Gruppenschirm (Fixture Groups) für Multifunktions-Scheinwerfer

Die Gruppen werden nur auf dem Monitor dargestellt. Eine Darstellung auf dem LCD-Display ist nicht möglich.

Um einen Gruppenschirm anzuzeigen oder einzufrieren, wählen Sie einen Gruppenschirm aus, drücken und halten Sie die F1-Taste und wählen eine GROUP-Taste aus.

Um einen Gruppenschirm kurzfristig auf dem Monitor anzuzeigen, drücken und halten Sie die GROUP-Taste. Die Gruppen werden auf dem Monitor angezeigt.

Der Gruppenschirm zeigt die Nummer und den Namen der Gruppe, sowie die Multifunktions-Scheinwerfer innerhalb dieser Gruppe.

Das Hauptgerät innerhalb der Gruppe wird mit 'P' angezeigt, alle weiteren Geräte mit 'X'. Freie Gruppen haben einen Stern (*), neben der Nummer. Durch drücken der F1-Taste und verwenden der Rauf- und Runter-Tasten, können Sie zwischen den Gruppen 1-24 und 25-48, auf der Monitor-Anzeige auswählen.

Nur die aktuell ausgewählte Seite wird auf dem Monitor angezeigt. Um andere Seiten im Monitor anzuzeigen, drücken Sie die entsprechende FIXTURE PAGE-Taste.

Externe Tastatur

Eine externe Tastatur bietet folgende Funktionen:

Die Rauf- und Runter-Tasten bieten die gleichen Funktionen wie die Rauf- und Runter-Tasten auf der

Konsole. Die Rechts- und Links-Tasten steuern die + und - Tasten auf der Konsole.

Return und Enter steuern die ENTER-Taste auf der Konsole.

Die 'Space', 'A' - 'Z', '0' - '9', '-', '/', '(', und ')' Tasten dienen zur Eingabe von Namen für Speicherplätze, Submaster, Gruppen, Paletten und SX-Tasten.

Numerische Eingabe

Wenn der blinkenden Cursor in einem editierbaren Feld im LCD-Display steht, können über die externe Tastatur numerische Werte eingegeben werden. Die folgenden Regeln müssen dabei beachtet werden:

- Beide Nummernblöcke auf einer Tastatur können zur Eingabe von Werten verwendet werden.
- Die Backspace-Taste löscht die letzte numerische Eingabe.
- Alle numerischen Eingabebefehle müssen mit der Enter-Taste bestätigt werden.
- Der '.' Punkt kann zur Eingabe von Kommastellen (z.B. Blendzeiten) verwendet werden.
- Ungültige Eingaben werden ignoriert. Die Anzeige im LCD-Display kehrt zum Originalwert zurück.
- Eingaben über die Tastatur werden nicht ausgeführt, wenn der Cursor aus dem numerischen Feld entfernt wird.
- Beim drücken der Esc-Taste wird eine Eingabe ignoriert und das LCD-Display kehrt zum Originalwert zurück.

Überblendungen (Fade Times)

Im Haupt LCD-Display werden Zeitangaben in drei Teilen aufgesplittet (Minuten, Sekunden, Zehntel). Wenn der Cursor in einem der Teilfelder steht, ist eine Eingabe von Werten über eine externe Tastatur möglich.

Überblendzeiten können als Sekunden, Sekunden und Zehntel, Minuten, oder als Minuten und Sekunden eingegeben werden. Nachfolgend sind ein paar Beispiele aufgeführt:

Eingabe:	Ergebnis:
0.5 Enter	0,5 Sekunden
3 Enter	3,0 Sekunden
7.5 Enter	7,5 Sekunden
12.8 Enter	12,8 Sekunden
1.30.0	1 Minute und 30 Sekunden
25.0.0	25 Minuten

Echtzeiteingaben (Real Times)

Im Haupt LCD-Display werden Echtzeitangaben in drei Teilen aufgesplittet (Stunden, Minuten, Sekunden).

Wenn der Cursor in einem der Teilfelder steht, ist eine Eingabe von Zeiten über eine externe Tastatur möglich.

Die Mambo Frog-Konsole verwendet ein 24

Stunden-System. Nachfolgend sind ein paar Beispiele aufgeführt:

Eingabe:	Ergebnis:
7.30.0 Enter	7:30
12.0.0 Enter	12:00 Mittags
16.45.0 Enter	16:45
0.0.0	00:00 Mitternacht

Timecode-Zeiten (Timecode Times)

Im Haupt LCD-Display werden Zeitangaben für SMPTE oder MIDI in vier Teilen aufgesplittet (Stunden, Minuten, Sekunden und Frames). Wenn der Cursor in einem der Teilfelder steht, ist eine Eingabe von Zeiten über eine externe Tastatur möglich.

Auch mit Timecode verwendet die Frog-Konsole ein 24 Stunden-System. Nachfolgend sind ein paar Beispiele aufgeführt:

Eingabe:	Ergebnis:
7.30.0 Enter	7:30
12.0.0 Enter	12:00 Mittags
16.45.0 Enter	16:45
0.0.0	00:00 Mitternacht

Recovery Modus

Der Recovery Modus bestimmt die Einstellung, wie sich die Konsole nach einem versehentlichen oder gewollten Neustart verhält. Sie können die Recovery-Funktionen im Desk Setup an- und ausschalten (siehe Kapitel Recovery Modus im Super User).

Recovery Modus deaktiviert

Wenn Sie Recovery deaktiviert haben, startet die Konsole mit dem Memories-Schirm auf dem LCD-Display, dem *Current* ('aktuellem')-Speicherplatz = 0 und dem *Next* ('nächsten')-Speicherplatz = 1 (oder der erste programmierte Speicherplatz). Es gibt keine Ausgabe über den Playback X Master. Seite (Page) 1, der Submaster wird ohne aktive Page Overlay-Funktion angezeigt. Die Ausgänge der SX-Tasten sind nicht aktiv.

Recovery Modus aktiviert

Bei aktiviertem Recovery Modus, zeigt die Konsole nach einem Neustart den letzten Basis-Schirm an (Memories, Submaster, SX oder Ausgänge), welcher vor dem Ausschalten aktiv war. Die letzte Position im Hauptspeicher wird wieder eingenommen, d.h. der *Current* ('aktuelle')- und *Next* ('Nächste')-Speicherplatz sind wieder die, die sie vorher waren. Die Ausgänge des Playback X Masters entsprechen dem *Current* ('aktuellen')-Speicherplatz. Wenn der *Current* Speicherplatz ein Laufflicht ist, wird dieser bei Schritt 1 neu gestartet. Die Submaster erscheinen wieder auf der Seite, auf der sie vorher waren und enthalten alle Page

Overlays, die sie vor dem Neustart hatten. Alle SX-Tasten mit Go-Funktionen, haben wieder die programmierten Blendzeiten und Funktionen.

Aktualisieren (Update) der Software

Updates der Betriebssystemsoftware müssen per Diskette geladen werden. Die aktuellste Software kann online unter www.zero88.de runtergeladen werden.

Eine umfangreiche Anleitung, wie die Software aktualisiert wird, ist ebenfalls online im Web. Diese Anleitung und die Hinweise der neuen Funktionen der Updates sollten Sie vor der Installation durchlesen.

Weitere Informationen finden Sie unter:

www.zero88.de - Unsere deutschsprachige Zero 88-Webseite.

www.frogsupport.com - Das Forum für Anwender der Frog-Serie.

Technische Spezifikationen

Einführung

In diesem Kapitel werden die verschiedenen Ein- und Ausgänge der Konsole aufgeführt:

- Stromversorgung und Netzteil
- Audioeingang
- Remote Switches-Anschluss
- Externe Datensicherung
- Pultbeleuchtung
- DMX-Ausgänge
- Tastaturanschluss
- Monitoranschluss

Stromversorgung

Das Gerät wird über ein externes Netzteil mit Kaltgerätestecker versorgt (im Lieferumfang enthalten).

Netzspannung:

230V +10%, -17% (190V - 253V)

120V +10%, -17% (100V - 132V)

Supply 5V @ 5A and 12V @ 1A

Audioeingang

Stereoeingang >10 k Ω , 100mV bis 10V, 6,35mm Klinke

Belegung:

Spitze	Linker Kanal
Ring	Rechter Kanal
Gehäuse	0V Masse

Pultbeleuchtung

1 x XLR 3 Pin, 12V (nur original Littlite®

verwenden)

Die Pultleuchte ist nicht dimmbar über die Frog-Software.

Remote Switches (Fernbedienung)-Anschluss

Sie können über den DIN 8-Pin Anschluss sechs Kanäle als Fernsteuerung (z.B. Go-Taste) realisieren.

WARNUNG - Schließen Sie keinen der undefinierten Pins kurz.

Belegung:

Pin 1 Remote Switch 6

Pin 2 Remote Switch 1
Pin 3 Remote Switch 2
Pin 4 Remote Switch 3
Pin 5 Remote Switch 4
Pin 6 Remote Switch 5
Pin 7 undefiniert (nicht belegt)
Pin 8 0V Masse

Externe Datensicherung

3,5", 1,44MB (HD DS) Floppy Disk-Laufwerk (PC-kompatibel).

Das Diskettenlaufwerk kann zum Sichern und Laden von Showdaten, sowie für Gerätedaten der Multifunktions-Scheinwerfer und Updates genutzt werden.

DMX-Ausgänge

2 x XLR 5 Pin, isoliert, mit Überspannungsschutz

und Ausgangs-LED, DMX-Daten für Kanäle 1 – 512.

Ausgang 1 - Universe A (512 Kanäle)

Ausgang 2 - Universe B (512 Kanäle)

Belegung:

Pin 1 Signal Masse (0V)
Pin 2 DMX-Daten (1-)
Pin 3 DMX-Daten (1+)
Pin 4 nicht belegt
Pin 5 nicht belegt

Tastaturanschluss

Mini PS/2, DIN-Anschluss

Monitoranschluss

15 Pin Sub-D, DIN-Anschluss

Zero 88 Lighting Ltd
Usk House
Lakeside
Llantarnam Park
Cwmbran
NP44 3HD
United Kingdom

Tel.: +44 (0) 1633 838088*
Fax: +44 (0) 1633 867880

e-mail: sales@zero88.de
Web: www.zero88.de

*24 Std. Anrufbeantworter



