

Invader 2420

Bedienungsanleitung

DMX Controller



Bitte lesen Sie diese Anleitung sorgfältig durch!


STARVILLE

Wichtige Sicherheitshinweise	3
Reinigung und Pflege	4
Einleitung	4
Leistungsmerkmale	4
Überblick über die Bedienelemente	5
Zur Bedienung	8
1. Das „Setting“-Menü	8
1.1 Ein neues Fixture Profil erstellen.....	9
1.2 Ein Fixture Profil modifizieren	10
1.3 Ein Fixture Profil löschen	11
1.4 Ein Fixture patchen.....	12
1.5 Reverse / Invert Kanal-Setup	12
1.6 Fade-Modus Setup	13
1.7 Den Blackout Modus auswählen	14
1.8 Einen Midi-Kanal auswählen	14
1.9 Chase-Run durch Inside/Outside-Zeit.....	15
1.10 Auto-Remote-Adresse	15
1.11 Eine CF-Karte lesen	16
1.12 Eine CF-Karte beschreiben.....	17
1.13 Das Passwort ändern.....	18
1.14 Das Passwort aktivieren.....	19
1.15 Den gesamten Speicher löschen	19
1.16 Audio-Eingangsbereich einstellen	20
1.17 Channel value display Modus.....	20
2 Der Programm-Modus	21
2.1 Eine Scene programmieren	21
2.2 Eine Scene mit Movement programmieren	22
2.3 Eine Scene bearbeiten	23
2.4 Eine Scene kopieren.....	24
2.5 Eine Scene löschen	25
2.6 Eine Bank kopieren.....	25
2.7 Einen Chase programmieren.....	26
2.8 Alle Scenes in einer Bank programmieren.....	27
2.9 Einen Step programmieren.....	28
2.10 Steps in eine Chase einfügen	29
2.11 Steps aus einem Programm löschen.....	31
2.12 Eine Chase löschen	32
2.13 Einen Preset programmieren	32
2.14 Ein Preset bearbeiten.....	33
2.15 Eine Fixture-Gruppe programmieren.....	35
2.16 Fixture-Gruppen bearbeiten.....	36
2.17 Ein Center programmieren	37
2.18 Center bearbeiten.....	38
2.19 Ein Override programmieren	39
2.20 Einen Override editieren	40
2.21 Einen CUE programmieren.....	42
2.22 Ein CUE bearbeiten	42
2.23 Ein CUE löschen	43
2.24 Eine Blackout Scene speichern	44
3. Function Modus.....	44
3.1 Eine Scene aufrufen.....	45
3.2 Ein Programm ablaufen lassen	46
3.3 Ein CUE ablaufen lassen.....	48
3.4 Override-Steuerung.....	48
4. Der Nebelmaschinen-Betrieb	49
5. Strobe-Licht Betrieb.....	49
6. MIDI Funktionsliste	50
7. Software-Update mit einer CF-Karte	51
8. Hinweis zur Profilerstellung	52
Technische Daten.....	55
Entsorgen.....	55

Wichtige Sicherheitshinweise

Zu Ihrer eigenen Sicherheit sollten Sie dieses Kapitel *zuerst ganz* durchlesen!



⚠ Gefahr durch elektrischen Schlag!

- ▶ Schließen Sie das Gerät nur an eine ordnungsgemäß angeschlossene und geerdete Netzsteckdose mit einer Netzspannung von 230V~/50 Hz an.
- ▶ Betreiben Sie das Gerät nicht, wenn das Netzkabel oder der Netzstecker beschädigt ist.
- ▶ Tauchen Sie das Gerät niemals in Wasser ein. Wischen Sie es nur mit einem leicht feuchten Tuch ab.
- ▶ Setzen Sie das Gerät nicht dem Regen aus und benutzen Sie es auch niemals in feuchter oder nasser Umgebung.
- ▶ Achten Sie darauf, dass das Netzkabel während des Betriebs niemals nass oder feucht wird.
- ▶ Auf keinen Fall dürfen Sie das Gerätegehäuse öffnen. In diesem Falle wäre die Sicherheit nicht gegeben und die Gewährleistung erlischt.
- ▶ Stellen Sie keine mit Flüssigkeiten gefüllten Gegenstände, wie z.B. Vasen oder Bierflaschen, auf oder neben das Gerät.
- ▶ Hinweis zur Netztrennung:
Um das Gerät vom Netz zu trennen, müssen Sie den Netzstecker aus der Netzsteckdose ziehen. Daher müssen Sie das Gerät so aufstellen, dass stets ein unbehinderter Zugang zur Netzsteckdose gewährleistet ist, damit Sie den Netzstecker in einer Notsituation sofort abziehen können. Um Brandgefahr auszuschließen, müssen Sie den Netzstecker nach jedem Gebrauch des Gerätes grundsätzlich von der Netzsteckdose trennen.
- ▶ Fassen Sie das Netzkabel immer am Stecker an. Ziehen Sie nicht am Kabel selbst, und fassen Sie das Netzkabel niemals mit nassen Händen an, da dies einen Kurzschluss oder elektrischen Schlag verursachen kann. Stellen Sie weder das Gerät, oder Boxen o.ä. auf das Netzkabel und achten Sie darauf, dass es nicht eingeklemmt wird. Machen Sie niemals einen Knoten in das Netzkabel, und binden Sie es nicht mit anderen Kabeln zusammen. Verlegen Sie das Netzkabel so, dass niemand darauf tritt oder darüber stolpert. Ein beschädigtes Netzkabel kann einen Brand oder elektrischen Schlag verursachen. Prüfen Sie das Netzkabel von Zeit zu Zeit. Sollte es beschädigt sein, wenden Sie sich an unseren Kundendienst, um es zu ersetzen.
- ▶ Manipulieren Sie niemals das Netzkabel oder den Netzstecker. Wenn ein Netzkabel über eine Erdungsleitung verfügt, ist diese für einen sicheren Betrieb zwingend notwendig!
- ▶ Benutzen Sie das Gerät NIEMALS an Orten, an denen es
 - > übermäßigen Vibrationen oder Erschütterungen ausgesetzt ist,
 - > Temperaturen von über 45 °C/113 °F oder unter 2 °C/35.6 °F ausgesetzt ist,
 - > besonders hoher oder niedriger Luftfeuchtigkeit ausgesetzt ist (die ideale Luftfeuchtigkeit liegt zwischen 35% und 80%).

⚠ Brandgefahr!

- ▶ Lassen Sie das Gerät während des Betriebs niemals unbeaufsichtigt.
- ▶ Decken Sie niemals etwaige Lüftungsschlitze des Gerätes ab, wenn es eingeschaltet ist. Stellen Sie das Gerät nicht an Orten auf, die direkter Sonnenstrahlung ausgesetzt sind. Andernfalls kann es überhitzen und irreparabel beschädigt werden.
- ▶ Betreiben Sie das Gerät niemals in der Nähe von Hitzequellen wie Herden, Heizungen, Endstufen oder anderen hitzeerzeugenden Einrichtungen.
- ▶ Stellen Sie keine offenen Brandquellen, wie z.B. Kerzen auf das Gerät.
- ▶ Vor einen Sturm und/oder Gewitter mit Blitzschlaggefahr trennen Sie das Gerät vom Stromnetz.

⚠ Verletzungsgefahr!

- ▶ Halten Sie Kinder vom Netzkabel und vom Gerät fern. Kinder unterschätzen häufig die Gefahren von Elektrogeräten.
- ▶ Sorgen Sie für einen sicheren Stand des Gerätes.
- ▶ Falls das Gerät heruntergefallen oder beschädigt ist, dürfen Sie es nicht mehr in Betrieb nehmen. Lassen Sie das Gerät von qualifiziertem Fachpersonal überprüfen und gegebenenfalls reparieren.

Reinigung und Pflege

- ▶ Tauchen Sie das Gerät niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten! Lassen Sie auch keine Flüssigkeiten in das Gehäuse dringen. Dies würde das Gerät beschädigen oder einen Kurzschluss verursachen.
- ▶ Vor der Reinigung trennen Sie das Gerät von der Stromversorgung. Reinigen Sie die Gehäuseoberfläche mit einem leicht angefeuchteten Tuch. Verwenden Sie niemals Benzin, Lösungsmittel oder aggressive Reiniger! Diese können die Oberfläche des Gerätes beschädigen!

Einleitung

Vielen Dank für den Erwerb unseres Invader 2420. Damit Sie den gesamten Funktionsumfang des Gerätes ausnutzen können, **müssen Sie diese Anleitung vor der Inbetriebnahme sorgfältig gelesen haben**. Bewahren Sie die Anleitung für zukünftigen Gebrauch auf. Wenn Sie das Gerät eines Tages weitergeben, geben Sie auch diese Anleitung mit.

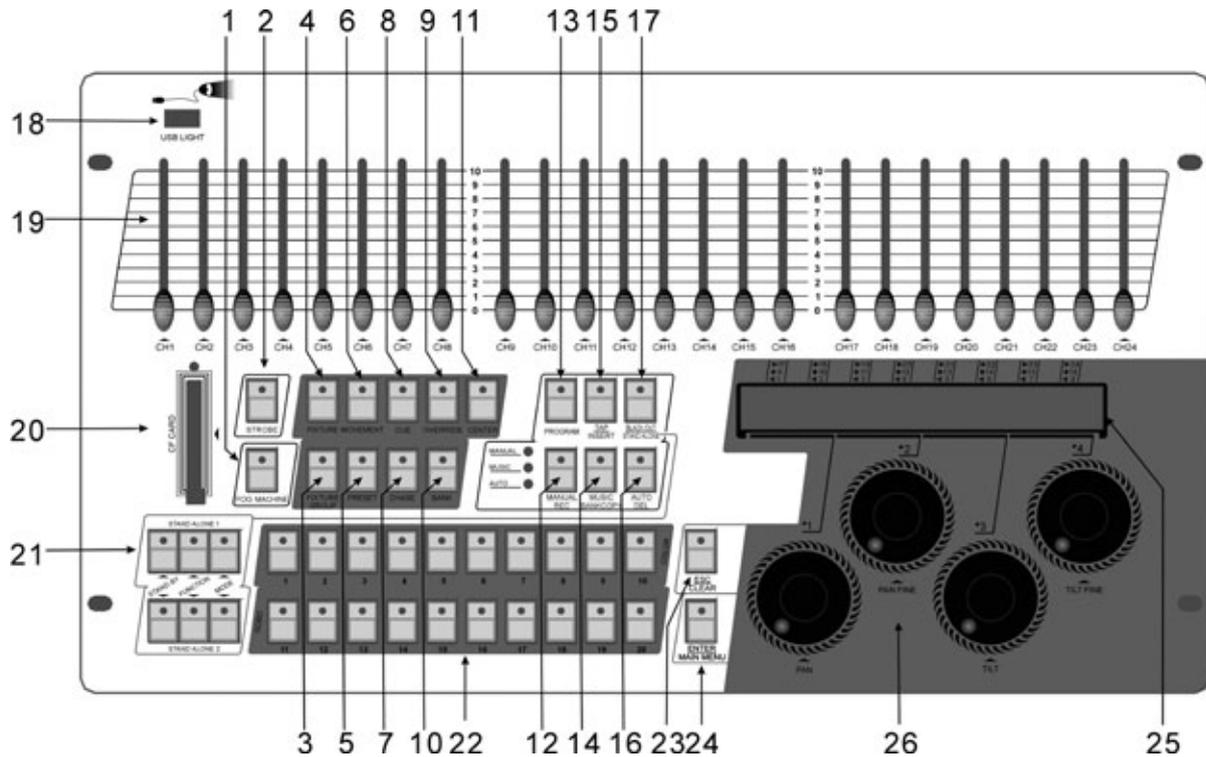
Leistungsmerkmale

- ▶ 2 x DMX Ausgänge
- ▶ 484 DMX Kanäle insgesamt
- ▶ Geräte Bibliothek (für die eingebauten ACME Beleuchtungsgeräte; max. 50 Geräte anderer Marken können manuell eingerichtet werden)
- ▶ 10 eingebaute MOVEMENTS - PAN/TILT Positionen, PAN/TILT Range Fade Time oder Wait Time LOOP können eingestellt werden
- ▶ 60 programmierbare Chases, jede Chase kann aus maximal 200 Scenes bestehen
- ▶ 1200 programmierbare Scenes (60 Bänke x 20 Scenes)
- ▶ 400 programmierbare Presets (20 Presets, jedes Preset hat 10 Farben und 10 Gobos)
- ▶ Steuert 20 DMX Beleuchtungsgeräte mit bis zu 24 Kanälen pro Gerät
- ▶ Steuert 20 Gerätengruppen gleichzeitig
- ▶ 24 Fader zur Steuerung von 24 DMX Kanälen
- ▶ 60 x CUEs (kombiniert viele Chases miteinander und steuert die Chases gleichzeitig)
- ▶ 20 x Override zuweisbar für spezielle Funktionen
- ▶ 20 x Center - zur Einstellung der Mittenposition jedes Gerätes
- ▶ Remote DMX Addressierung (nur für ACME Lichtgeräte)
- ▶ Blackout Modus - 1. Standby 2. PAN/TILT Center Position 3. Blackout Scene
- ▶ Datenrad zur Einstellung der Audio-Empfindlichkeit (das LCD-Display zeigt den Wert an)
- ▶ Ein Passwort für das Booten des Controllers kann gesetzt werden
- ▶ Sperren/Entsperren des Speichers / löschen des gesamten Speichers passwort-geschützt
- ▶ Standard MIDI Einrichtung
- ▶ Beleuchtungs-Bibliothek und Software als Download verfügbar
- ▶ Steuerung DMX Nebelmaschine auf Kanal 481
- ▶ Beide DMX (483 & 484) und analoge Strobe-Steuerung verfügbar (via LCD-Display, Geschwindigkeit des Analog-Strobes einstellbar)
- ▶ 2 Easy Controller Fernbedienung (CA-8)
- ▶ Schwanenhals USB Lampe

Hinweis: Um dieses Gerät vollständig bedienen zu können, benötigen Sie Basiskenntnisse der Themen „Midi“ und „DMX“.

Überblick über die Bedienelemente

Ansicht von oben



- | | |
|--------------------------|---|
| 1. NEBELMASCHINE | Aktiviert die Nebelmaschine (DMX Kanal 481) |
| 2. STROBE | Triggert das Strobe (DMX Kanäle 483 & 484) |
| 3. FIXTURE GROUP | Wählt eine oder mehrere Gerätegruppen aus |
| 4. FIXTURE | Wählt ein oder mehrere Geräte aus |
| 5. PRESET | Wählt ein Farb- & Gobo Preset aus |
| 6. MOVEMENT | Wählt ein Pan & Tilt Movement aus |
| 7. CHASE | Chase zum Starten eines Chase oder um eine Scene zum Chase zu speichern |
| 8. CUE | Speichert mehrere Chases zusammen und aktiviert sie zeitgleich |
| 9. BANK | Zum Laden / Speichern Ihrer Scenes (max. 1200) |
| 10. OVERRIDE | zum Überlagern eines Features eines oder mehrerer Geräte, während ein Chase oder Cue läuft |
| 11. CENTER | Zum Auswählen/Setzen des Pan & Tilt Center (Mittelpunkt) |
| 12. MANUAL/REC | Zur manuellen Steuerung aller Funktionen oder um etwas abzuspeichern |
| 13. PROGRAM | Aktiviert den Programmiermodus |
| 14. MUSIC/BANK COPY | Aktiviert des Sound to Light Mode oder zum Kopieren einer Scenes-Bank |
| 15. TAP/INSERT | Zur manuellen Geschwindigkeitseinstellen eines Chases durch mehrfache Betätigung (min 2x) oder zum Einfügen einer Scene in eine Chase |
| 16. AUTO/DEL | Aktiviert den Automodus oder zum Löschen von Scenes oder Chases |
| 17. BLACKOUT/STAND ALONE | Zum Auswählen der Blackout/Stand Alone-Modi |
| 18. USB Light | Zum Anschluss einer USB-Leuchte |
| 19. Fader | Mit diesen Fadern stellen Sie die DMX Werte der einzelnen Kanäle ein |
| 20. CF CARD | CF-Karten-Einschub für Software-Updates, Datenkopien und Einspielen von Lichtbanken |
| 21. STAND ALONE | Zusatz-Controller für Master/Slave Direkt- bzw. vorprogrammierte Lightshows |

22. Multifunktionszifferntasten 1-20

	Funktionstaste	Beschreibung
1	Fixture	Zur Auswahl der 20 Geräte. Siehe dazu die folgende Tabelle mit Geräteadressen
2	Fixture Group	Zum Auswählen und Setzen von bis zu 20 Gerätegruppen
3	Movement	(nur 1-10) Zum Auswählen oder Steuern der 10 Movements
4	Preset	20 Bänke können mit dem Jog wheel PAN #1 gesetzt oder ausgewählt werden. 10 Farb-Presets (1-10) und 10 GOBO-Presets (11-20) pro Bank
5	Cue	Zum Auswählen, Programmieren und Aktivieren von 60 Cues
6	Chase	Zum Auswählen, Programmieren und Aktivieren von 60 Chases
7	Override	Zum Auswählen, Programmieren und Aktivieren von 20 Overrides
8	Bank	60 Bänke (jede Bank mit 20 Scenes) kann mit Jog wheel #1 gesetzt und ausgewählt werden.
9	Center	Zum Auswählen, Programmieren und Aktivieren von 20 Center Positionen
10	Zifferntasten 1-20	1. 1-10 (10 steht für 0) Nummer zum Setzen und Eingeben eines Passwortes. 2. 1-10 10 MOVEMENT können ausgewählt werden. 3. 1-10 kann zur Auswahl von 10 FARB PRESETs benutzt werden; 11-20 kann zur Auswahl 10 GOBO PRESET benutzt werden. 4. 1-20 kann zur Auswahl von 20 CUE/PAGE CHASE/PAGE Scene/BANK OVERRIDE CENTER FIXTURE benutzt werden.

Fixture-Nummer Kanalliste

Fixture Zifferntasten	Fixture DMX Kanäle	Fixtures Zifferntasten	Fixture DMX Kanäle
1	1-24	11	241-264
2	25-48	12	265-288
3	49-72	13	289-312
4	73-96	14	313-336
5	97-120	15	337-360
6	121-144	16	361-384
7	145-168	17	385-408
8	169-192	18	409-432
9	193-216	19	432-456
10	217-240	20	457-480

23. ESC/CLEAR

Zurück zum vorherigen Menü oder zum löschen aller Ausgabewerte im Programmier Modus

24. ENTER/MAIN MENU

Zum Bestätigen, oder Aufrufen des nächsten Menüs oder des Hauptmenüs

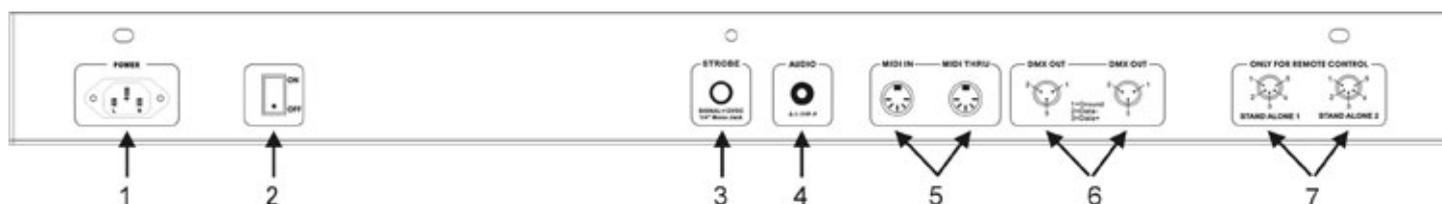
25. LCD Display

Zeigt die aktuelle Geräteaktivität oder den Programmstatus an

26. Jog wheel

Zum Einstellen der Chase-Geschwindigkeit innerhalb eines Bereiches von 0.1 Sekunden bis zu 5 Minuten.

Ansicht von hinten



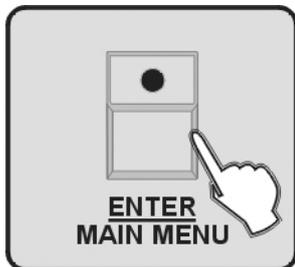
1. POWER
Netzkabelanschluss (100-240V~, 50/60Hz)
2. ON / OFF-Schalter
Zum Ein-/Ausschalten des Gerätes
3. STROBE
Zum Triggern von nicht-DMX Strobes. Signal +12V DC.
4. AUDIO LINE IN
0.1V~1Vp-p.
5. MIDI IN oder MIDI THRU
Zum Empfang von MIDI-Daten.
6. DMX Out
Zwei Anschlüsse senden DMX-Signale an DMX-Geräte. Benutzen Sie Kabel mit 3-poligen XLR-Steckern um die Geräte zu verbinden.
7. STAND ALONE
Diese Anschlüsse werden nur im Master/Slave-Modus verwendet. Verwenden Sie Kabel mit 5-poligen XLR auf 6,3mm Klinken Stecker für das erste Gerät, dann wird die Fernbedienung des ersten Gerätes die Stand by-, Function- und Modus-Funktion aller weiteren Geräte steuern.

Zur Bedienung

Nach dem Einschalten des Invaders, führt das Pult automatisch einen Selbsttest durch, der vom Display angezeigt wird. Sobald dieser beendet ist, kann das Pult eingesetzt werden.

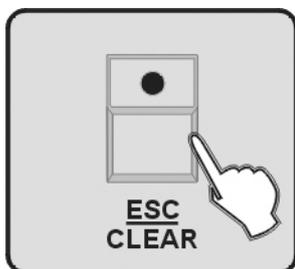
I. Das „Setting“-Menü

Das Menü aufrufen



1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie die Taste ENTER/MAIN MENU, um das Hauptmenü aufzurufen.

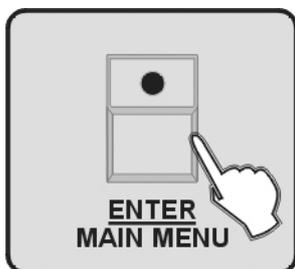
Das Menü verlassen



Drücken Sie ggf. mehrfach die Taste ESC/CLEAR, um das vorherige Menü zu verlassen, bis Sie schließlich das Menü ganz verlassen.

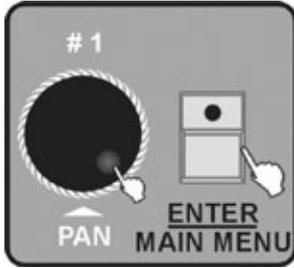
Das Hauptmenü umfasst die folgenden 17 Einstellungen:

1. Ein neues Fixture Profil erstellen (Create a new Fixture Profile)
2. Ein Fixture Profile modifizieren (Modify a Fixture Profile)
3. Ein Fixture Profile löschen (Delete a Fixture Profile)
4. Ein Fixture patchen (Patch a Fixture)
5. Reverse Kanal-Setup (Reverse channel setup)
6. Fade-Modus Setup (Fade mode setup)
7. Den Blackout Modus auswählen (Blackout mode select)
8. Einen Midi-Kanal auswählen (Midi channel select)
9. Chase-Run durch Inside/Outside-Zeit (Chase run by inside/outside time)
10. Auto-Remote-Adresse (Auto remote address)
11. Eine CF-Karte lesen (Read cf card)
12. Eine CF-Karte schreiben (Write cf card)
13. Das Passwort ändern (Modify Password)
14. Das Passwort aktivieren (Enable Password)
15. Den gesamten Speicher löschen (Erase all memory)
16. Audio-Eingangsbereich einstellen (audio input range adjust)
17. Kanalwert-Anzeigemodus (Channel value display mode)

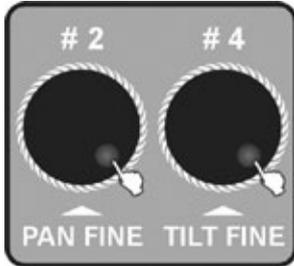


Sie wählen das Menü über die Jog wheels aus und drücken die Taste ENTER/MAIN MENU, um die Untermenüs zum Editieren aufzurufen.

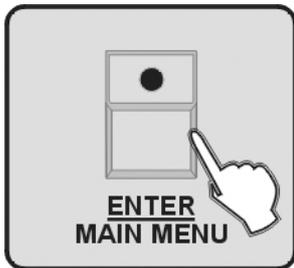
I.1 Ein neues Fixture Profil erstellen



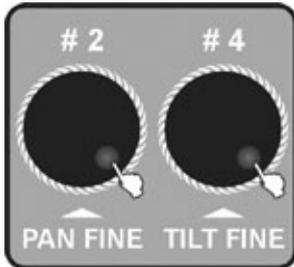
1. Rufen Sie das Menü auf.
2. Drehen Sie das Jog wheel #1, bis *DI.CREATE A NEW FIXTURE* auf dem Monitor angezeigt wird. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.



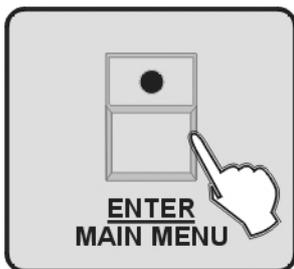
3. Drehen Sie das Jog wheel #3 und #4, um den Namen des Gerätes (FIXTURE) zu ändern. Drehen Sie das Jog wheel #2, um die Position des Cursors zu ändern. Die maximale Anzahl an Buchstaben beträgt 26, darunter können sich 10 Zahlen befinden sowie ein „—“. Die Länge des Gerätenamens sollte unter 16 Zeichen liegen und muss mit einem Buchstaben beginnen.



4. Drücken Sie die Taste ENTER/MAIN MENU, um die Kanäle der Lampen zu ändern.



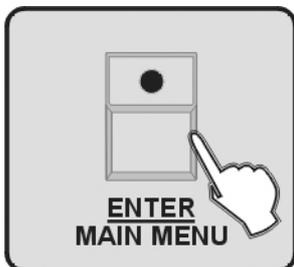
5. Drehen Sie das Jog wheel #2 und #4, um die Kanalzuordnung zu ändern (z.B. CH1=PAN CH2=TILT CH3=DIM u.s.w.). Drehen Sie das Jog wheel #2, um die Position des Cursors zu ändern, und Jog wheel #4, um den Typ des Kanals oder den Buchstaben festzulegen.



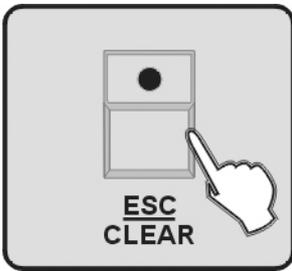
6. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.



7. Drehen Sie das Jog wheel #2, um ein Profil (ACME LIBRARY oder OTHER LIBRARY) auszuwählen, in dem Sie das Geräteprofil speichern wollen.

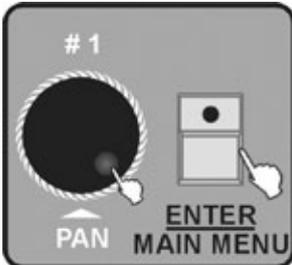


8. Drücken Sie die Taste ENTER/MAIN MENU, alle LEDs blinken dreimal und zeigen so an, dass Sie erfolgreich ein Geräteprofil bearbeitet haben.
9. Wiederholen Sie die Schritte 3-4, um bis zu 50 Geräteprofile aufzubauen.

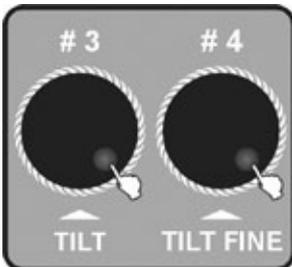


10. Um zum vorherigen Menü zurückzugelangen, drücken Sie bitte die Taste ESC/ CLEAR.

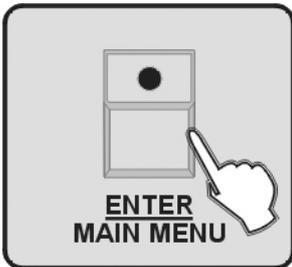
1.2 Ein Fixture Profil modifizieren



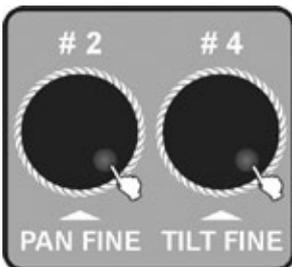
1. Rufen Sie das Menü auf.
2. Drehen Sie das Jog wheel #1, bis *02.MODIF A FIXTURE* auf dem Monitor angezeigt wird. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.



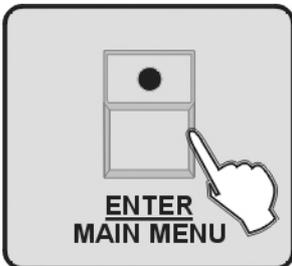
3. Drehen Sie das Jog wheel #3, um die Bank eines anderen Herstellers auszuwählen, und Jog wheel #4, um ACME's Bank auszuwählen.



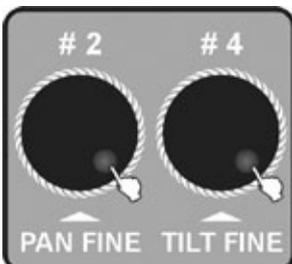
4. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.



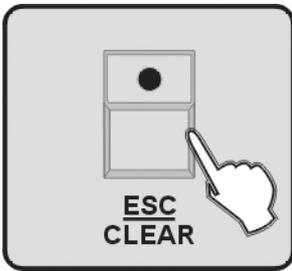
5. Drehen Sie das Jog wheel #2 und #4, um den Name des Gerätes zu ändern. Drehen Sie Jog wheel #2, um die Position des Cursors zu ändern. Jog wheel #4 ändert die Zuordnung des Kanals. Die maximale Anzahl an Buchstaben beträgt 26, darunter können sich 10 Zahlen befinden sowie ein „—“. Die Länge des Gerätenamens sollte unter 16 Zeichen liegen und muss mit Buchstaben beginnen.



6. Drücken Sie die Taste ENTER/MAIN MENU, um den Einstellung des Kanals zu ändern.



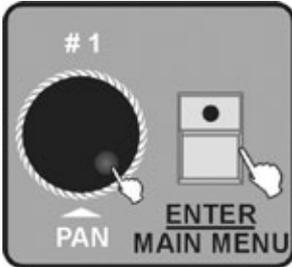
7. Drehen Sie das Jog wheel #2 und #4, um den Gerätenamen zu ändern. Drehen Sie Jog wheel #2, um die Position des Cursors zu ändern. Jog wheel #4 ändert die Zuordnung des Kanals.



8. Wiederholen Sie die Schritte 3-7, um andere Fixture-Profile zu ändern.

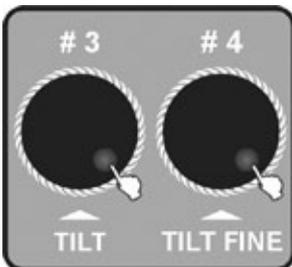
9. Um zum vorherigen Menü zu gelangen, drücken Sie bitte die Taste ESC/CLEAR.

1.3 Ein Fixture Profil löschen

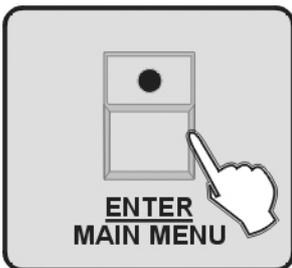


1. Rufen Sie das Menü auf.

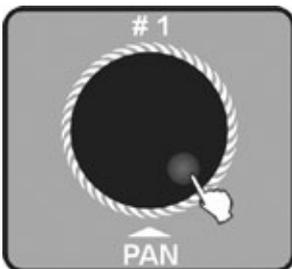
2. Drehen Sie das Jog wheel #1, bis *D3.DELETE R FIXTURE* im Display angezeigt wird. Drücken Sie dann zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.



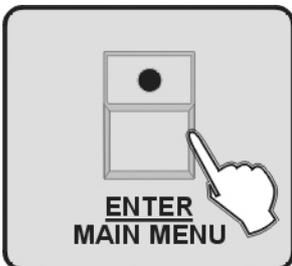
3. Drehen Sie das Jog wheel #3, um das Profil eines anderen Herstellers zu löschen. Drehen Sie Jog wheel #4, um die ACME's zu löschen.



4. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU. Das LCD zeigt „NO“.

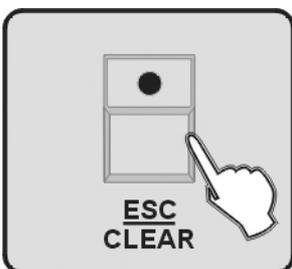


5. Drehen Sie das Jog wheel #1, um „Yes“ zu wählen.



6. Drücken Sie die Taste ENTER/MAIN MENU, alle LEDs blinken dreimal und bestätigen dadurch dass erfolgreich gelöscht wurde.

7. Wiederholen Sie die Schritte 3-6, um andere Geräteprofile zu löschen.

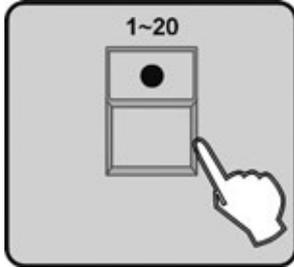


8. Um zum vorherigen Menü zu gelangen, drücken Sie bitte die Taste ESC/CLEAR.

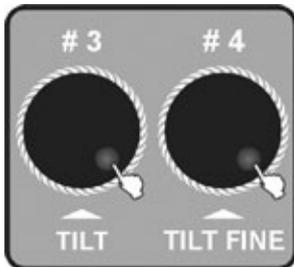
I.4 Ein Fixture patchen



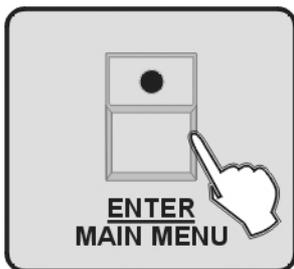
1. Rufen Sie das Menü auf.
2. Drehen Sie das Jog wheel #1, bis *04. PATCH A FIXTURE* auf dem Monitor angezeigt wird. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.



3. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um das Gerät auszuwählen, das gepatcht werden soll.

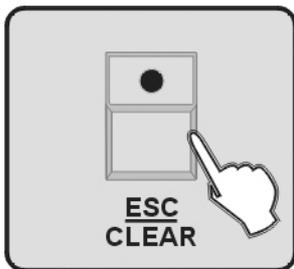


4. Drehen Sie das Jog wheel #3, um das Profil eines anderen Herstellers auszuwählen. Drehen Sie das Jog wheel #4, um ein ACME's Profil zu wählen.



5. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU, alle LEDs blinken dreimal.

6. Wiederholen Sie die Schritte 3-5, um alle Geräte zu patchen.

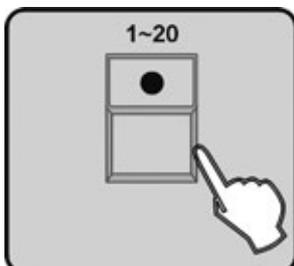


7. Um zum vorherigen Menü zu gelangen, drücken Sie bitte die Taste ESC/CLEAR.

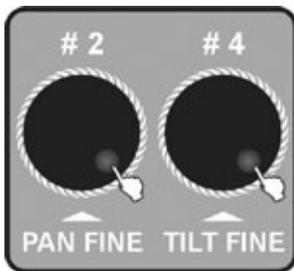
I.5 Reverse / Invert Kanal-Setup



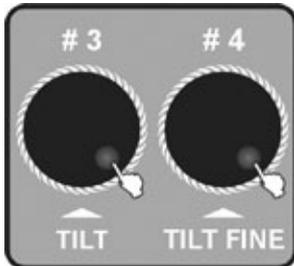
1. Rufen Sie das Menü auf.
2. Drehen Sie das Jog wheel #1, bis *05. REVERSE CHANNEL SETUP* im Display gezeigt wird. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.



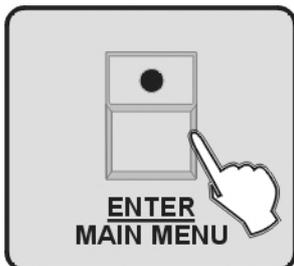
3. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um das Gerät zu wählen, das invertiert / reversed werden soll.



4. Drehen Sie das Jog wheel #2, um die Position des Cursors zu ändern. Drehen Sie das Jog wheel #4, um den Kanal zu reversen / invertieren.

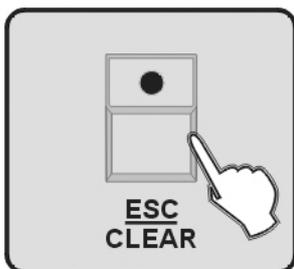


5. Drehen Sie das Jog wheel #3, um den Kanal zu wählen, und Jog wheel #4 zum Reversen.



6. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU. Alle LEDs blinken dreimal auf.

7. Wiederholen Sie die Schritte 3-6, um andere Kanäle zu reversen.

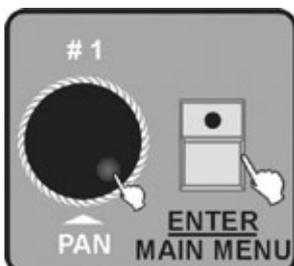


8. Um zum vorherigen Menü zu gelangen, drücken Sie bitte die Taste ESC/CLEAR.

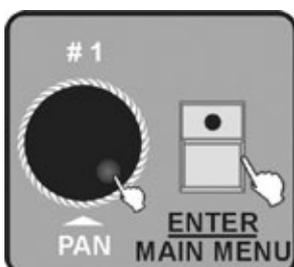
I.6 Fade-Modus Setup



1. Rufen Sie das Menü auf.
2. Drehen Sie das Jog wheel #1, bis *06. FADE MODUS SETUP* auf dem Monitor angezeigt wird. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.



3. Drehen Sie das Jog wheel #2, um entweder nur Pan/Tilt auszuwählen, oder aber alle Kanäle.

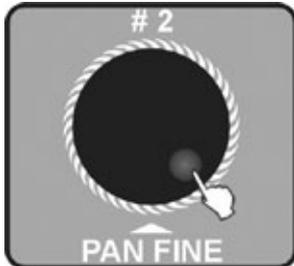


4. Drücken Sie zum Aufruf die Taste ENTER/MAIN MENU, alle LEDs blinken dreimal. Dann wechselt das Gerät zurück zum vorherigen Menü.

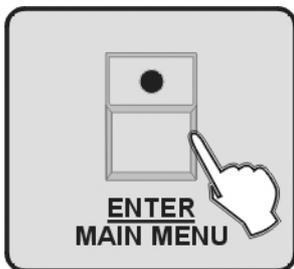
I.7 Den Blackout Modus auswählen



1. Rufen Sie das Menü auf.
2. Drehen Sie das Jog wheel #1, bis *07. BLACKOUT MODUS SELECT* auf dem Monitor angezeigt wird. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.

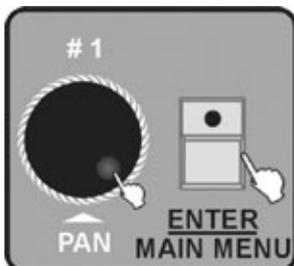


3. Drehen Sie das Jog wheel #2, um „Stand by“ oder „Pan/Tilt center“ oder „Blackout Scene“ auszuwählen.



4. Drücken Sie zum Aufruf die Taste ENTER/MAIN MENU, alle LEDs blinken dreimal. Dann wechselt das Gerät zurück zum vorherigen Menü.

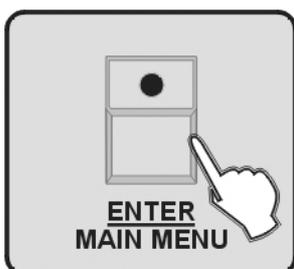
I.8 Einen Midi-Kanal auswählen



1. Rufen Sie das Menü auf.
2. Drehen Sie das Jog wheel #1, bis *08. MIDI CHANNEL SELECT* im Display angezeigt wird. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAINMENU.



3. Drehen Sie das Jog wheel #2, um einen Midi-Kanal (0-16) auszuwählen. Wenn Sie als Wert für den Midi-Kanal „0“ wählen, können MIDI-Informationen auf allen der Kanälen 1-16 empfangen werden.

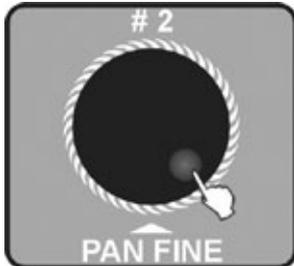


4. Drücken Sie zum Aufruf die Taste ENTER/MAIN MENU, alle LEDs blinken zur Bestätigung dreimal. Dann wechselt das Gerät zurück zum vorherigen Menü.

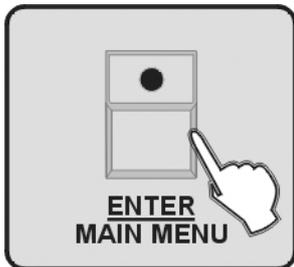
I.9 Chase-Run durch Inside/Outside-Zeit



1. Rufen Sie das Menü auf.
2. Drehen Sie das Jog wheel #1, bis *09.CHASE RUN BY INSIDE/OUTSIDE TIME* auf dem Monitor angezeigt wird. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAINMENU.



3. Drehen Sie das Jog wheel #2, um „Chase run by inside time“ oder „Chase run by outside time“ auszuwählen.



4. Drücken Sie zum Aufruf die Taste ENTER/MAIN MENU, alle LEDs blinken dreimal. Dann wechselt das Gerät zurück zum vorherigen Menü.

I.10 Auto-Remote-Adresse

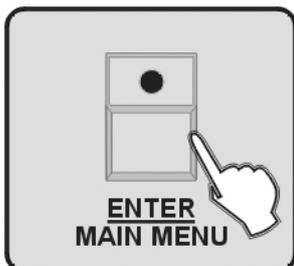
Dieses Feature wird nur bei Movinglights funktionieren die diese Funktion unterstützen (siehe Betriebsanleitung der Lampe). Andernfalls wird nichts passieren.



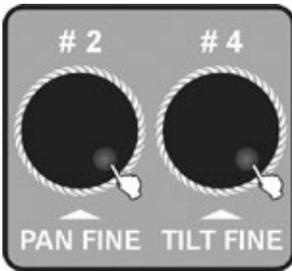
1. Rufen Sie das Menü auf.
2. Drehen Sie das Jog wheel #1, bis *10. AUTO REMOTE ADDRESS* auf dem Display angezeigt wird. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.



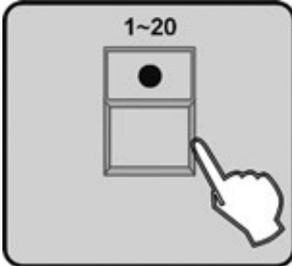
3. Drehen Sie das Jog wheel #2, um „Yes“ (Enter) oder „NO“ (zurück zum Main Menü) auszuwählen.



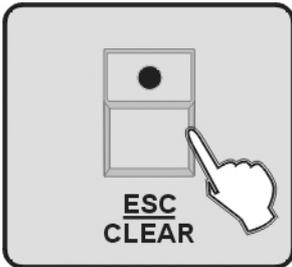
4. Drücken Sie die ENTER/MAIN MENU Taste, um die Geräteadresse zu setzen. Dann warten Sie 3 Sekunden, damit das Gerät das Controller-Signal empfangen kann und alle Motoren zur Bestätigung auf deren „Home“-Position fährt.



- Nach 3 Sekunden drehen Sie das Jog wheel #2, um die Geräte für die erste Gruppe auszuwählen. Dann drehen Sie das Jog wheel #4, um die Geräte für die zweite Gruppe auszuwählen. Wenn Sie das Jog wheel #2 oder #4 drehen, schaltet der Cursor zwischen der ersten und zweiten Gruppe um. Die Geräte dieser beiden Gruppen werden der Reihe nach ausgewählt und das Gerät wird sich unterschiedlich verhalten, wenn es ausgewählt wird.



- Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, alle LEDs blinken dreimal und die Adresse des betreffenden Gerätes wird im Display angezeigt. Dies bedeutet dann, dass die entsprechende Adresse an das Gerät übertragen wurde.
- Wiederholen Sie die Schritte 5-6, um die Adressen anderer Geräte zu übertragen.



- Um zurück zum vorherigen Menü zu gelangen, drücken Sie bitte die Taste ESC/CLEAR.

I.II Eine CF-Karte lesen

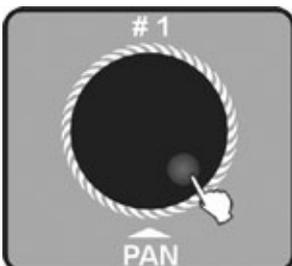
Wenn Sie Programm-Dateien (???????.PRO) oder Bank-Dateien (???????.CIF) im Verzeichnis DIR2420 unterhalb des Root-Verzeichnisses einer CF-Karte gespeichert haben, können Sie die Dateien mit dieser Funktion auslesen. Und Sie müssen das Profil patchen, um es normal benutzen zu können. Wann immer die Karte gelesen wird, dürfen Sie sie nicht entfernen. Andernfalls werden die Dateien oder die Karte beschädigt. Die CF-Karte muss mit FAT formatiert sein. Ist sie das nicht, müssen Sie sie zuvor mit einem PC umformatieren.



- Rufen Sie das Menü auf.
- Drehen Sie das Jog wheel #1, bis *11. READ CF CARD* auf dem Monitor angezeigt wird. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.



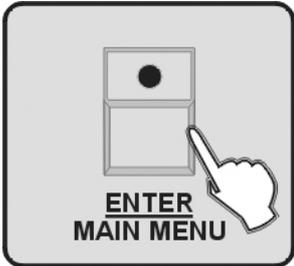
- Drehen Sie das Jog wheel #1, um die Programmdatei *01. LOAD PROGRAM FILE* oder die Profildatei *02. LOAD A FIXTURE PROFILE* einzulesen. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.



- Die Liste der Programm- und Profil-Dateien wird im Display angezeigt. Drehen Sie das Jog wheel #1, um den Dateinamen auszuwählen. Die Angezeigten Daten stammen aus dem Verzeichnis DIR2420.

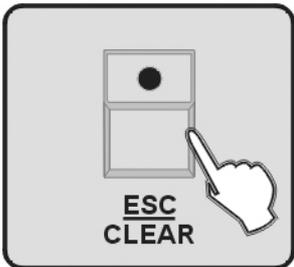


5. Drehen Sie das Jog wheel #2, um „Yes“ oder „No“ auszuwählen.



6. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.

7. Nach Einlesen der Datei, the LCD will hint to complete. Wiederholen Sie die Schritte 3-7, um weitere Dateien einzulesen.



8. Um zum vorherigen Menü zurückzukehren, drücken Sie bitte die Taste ESC/CLEAR.

9. Drücken Sie die Taste ESC/CLEAR zweimal, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Drücken Sie die Taste ESC/CLEAR dreimal, um das Menü zu beenden.

Hinweis: Sie sollten ein Backup des der aktuellen Show sichern, bevor Sie Programmdateien laden. Denn die Programmdatei, die Sie laden, wird alle Programme im Controller überschreiben. Sie können 50 speichern. Also sichern Sie bitte die Dateien auf der CF-Karte und oder in einem Computer und lesen Sie nur die Dateien ein, die Sie auch benutzen wollen.

1.12 Eine CF-Karte beschreiben

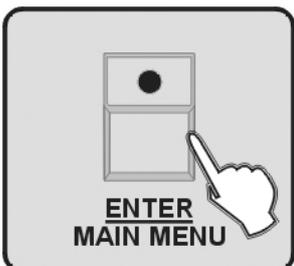
Sie können die fertigen Programme im Verzeichnis DIR 2420 unterhalb des Root-Verzeichnisses der CF-Karte speichern. Wann immer die Karte gelesen wird, dürfen Sie sie nicht entfernen. Andernfalls werden die Dateien oder die Karte beschädigt. Die CF-Karte muss mit FAT formatiert sein. Ist sie das nicht, müssen Sie sie zuvor mit einem PC umformatieren.

Die CF-Karte muss mit FAT formatiert sein. Ist sie das nicht, müssen Sie sie zuvor mit einem PC umformatieren.



1. Rufen Sie das Menü auf.

2. Drehen Sie das Jog wheel #1, bis *12. WRITE CF CARD* auf dem Monitor angezeigt wird. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.



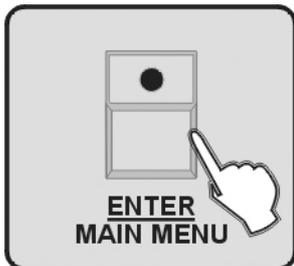
3. Das Display zeigt *01.SAVE PROGRAM FILE*, Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAINMENU.



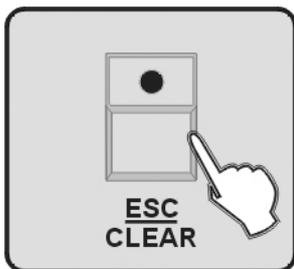
4. Drehen Sie das Jog wheel #2, um „Yes“ oder „No“ auszuwählen. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAINMENU. Wählen Sie „Yes“ zum Speichern und „No“ zum Verlassen.



5. Wählen Sie „Yes“, dann wird das Display auf die Eingabe eines Dateinamens hinweisen. Drehen Sie das Jog wheel #4, um den Dateinamen auszuwählen und bewegen Sie den Cursor. Sie können maximal 8 Buchstaben eingeben.



6. Drücken Sie zum Speichern die ENTER/MAIN MENU Taste. Dies wird nach ca. 2 Minuten beendet sein.

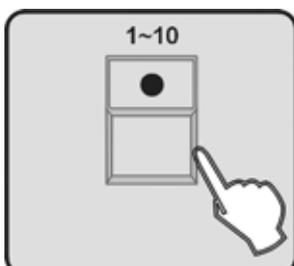


7. Drücken Sie die Taste ESC/CLEAR, um zurück zum vorherigen Menü zu gelangen. Drücken Sie die Taste ESC/CLEAR zweimal, um zurück zum Haupt-Menü zu gelangen.

1.13 Das Passwort ändern



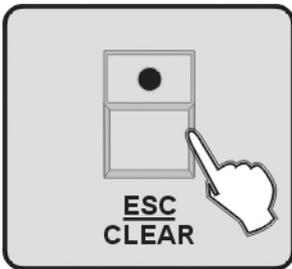
1. Rufen Sie das Menü auf.
2. Drehen Sie das Jog wheel #1, bis *13. MODIFY PASSWORDS* im Monitor angezeigt wird. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.
3. Drehen Sie das Jog wheel #1, um *POWER ON PASSWORD* (passwortgeschütztes Einschalten) oder *MEMORY PROTECT PASSWORD* (Passwortschutz für den Speicherinhalt). Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.



4. Mit der Nummern-Taste 1-10 geben Sie die 6 Zahlen des alten Passwortes ein („10“ steht dabei für die „0“). Falls Sie ein falsches Passwort eingeben, werden Sie zur erneuten Eingabe aufgefordert.

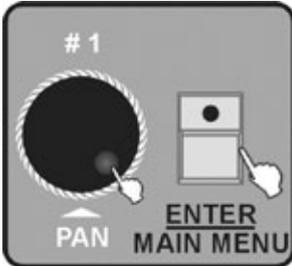


5. Nach korrekter Eingabe des alten Passwortes werden Sie aufgefordert, 6 neue Zahlen einzugeben. Sie müssen das neue Passwort zweimal eingeben. Nach dem erfolgreichen Wechseln des Passwortes wechselt das Gerät automatisch zurück zum vorherigen Menü.
6. Drehen Sie das Jog wheel #2, um *POWER ON PASSWORD* oder *MEMORY PROTECT PASSWORD* auszuwählen.

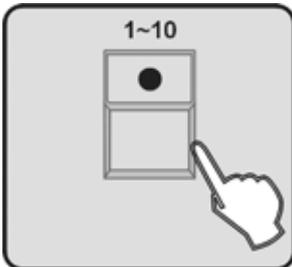


7. Drücken Sie die Taste ESC/CLEAR, um zum vorherigen Menü zu gelangen, und noch einmal, um zum Hauptmenü zu gelangen.

I.14 Das Passwort aktivieren



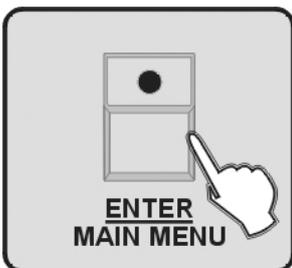
1. Rufen Sie das Menü auf.
2. Drehen Sie das Jog wheel #1, bis 14. *ENABLE PASSWORD* auf dem Monitor angezeigt wird. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAINMENU.
3. Drehen Sie das Jog wheel #1, um das *USE POWER* Passwort oder das *USE MEMORY PROTECT* Passwort auszuwählen. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.



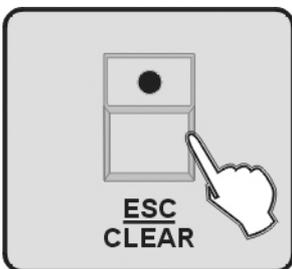
4. Das Display wird Sie nun darauf hinweisen, ein Passwort einzugeben. Benutzen Sie die Nummern-Taste 1-10, um das sechsstellige Passwort einzugeben.



5. Drehen Sie das Jog wheel #2, um „ENABLE“ (aktiviert) oder „DISABLE“ (deaktiviert) auszuwählen.

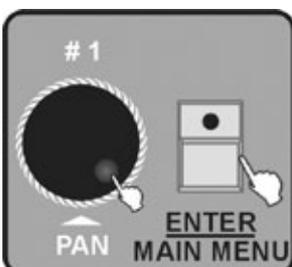


6. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAINMENU. Alle LEDs blinken dreimal und zeigen so den Erfolg der Aktion an.

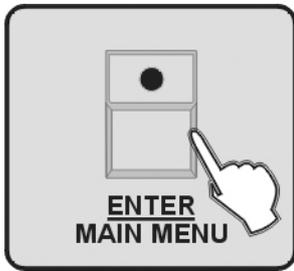


7. Drücken Sie die Taste ESC/CLEAR, um zurück zum vorherigen Menü zu gelangen.

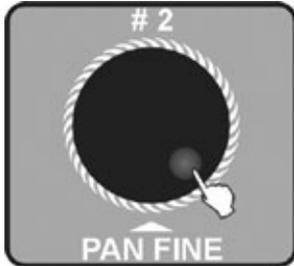
I.15 Den gesamten Speicher löschen



1. Rufen Sie das Menü auf.
2. Drehen Sie das Jog wheel #1, bis 15. *ERASE ALL MEMORY* auf dem Monitor angezeigt wird. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.



3. Das Display weist nun darauf hin, ein sechsstelliges Passwort zum Schutz des Speicherinhalts einzugeben. Geben Sie das exakte Passwort ein und drücken Sie die Taste ENTER/MAIN MENU, um die Speicherinformationen zu löschen. Bei einer Falscheingabe müssen Sie das Passwort noch einmal eingeben.



4. Drehen Sie das Jog wheel #2, um „Yes“ (löschen und zurück zum vorherigen Menü) oder „No“ (zurück zum vorherigen Menü) auszuwählen.

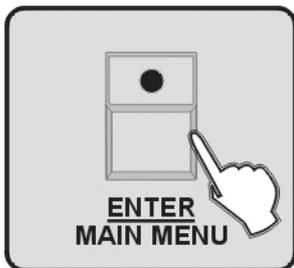
I.16 Audio-Eingangsbereich einstellen



1. Rufen Sie das Menü auf.
2. Drehen Sie das Jog wheel #1, bis *16. AUDIO INPUT RANGE ADJUST* auf dem Monitor angezeigt wird. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.



3. Drehen Sie das Jog wheel #2, um die Sound-Empfindlichkeit zwischen 0-100 einzustellen. Je höher die Zahl ist, umso höher ist auch die Empfindlichkeit. Nun können Sie die Empfindlichkeit testen.



4. Drücken Sie zum Speichern und zur Rückkehr zum Hauptmenü die Taste ENTER/MAIN MENU. Um ohne eine Änderung zum Hauptmenü zurückzukehren, drücken Sie die Taste ESC/CLEAR.

I.17 Channel value display Modus



1. Rufen Sie das Menü auf.
2. Drehen Sie das Jog wheel #1, bis *17.CHANNEL VALUE DISPLAY MODE* auf dem Monitor angezeigt wird. Drücken Sie zum Aufrufen die Taste ENTER/MAIN MENU.

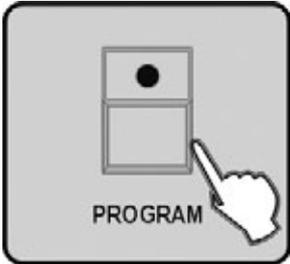


3. Drehen Sie das Jog wheel #2, um „0-255“ oder „0-100“ auszuwählen.



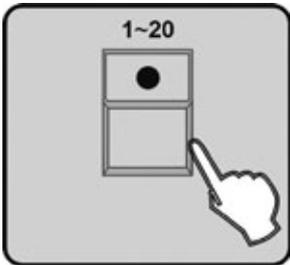
4. Drücken Sie zum Speichern und zur Rückkehr zum Hauptmenü die Taste ENTER/MAIN MENU. Um ohne eine Änderung zum Hauptmenü zurückzukehren, drücken Sie die Taste ESC/CLEAR.

2 Der Programm-Modus



- Drücken Sie die PROGRAM-Taste für 3 Sekunden. Die LED über dieser Taste blinkt und zeigt so an, dass der Programmier-Modus aktiv ist.

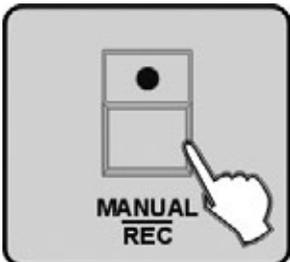
2.1 Eine Scene programmieren



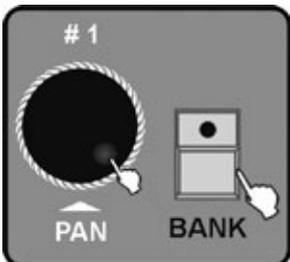
1. Rufen Sie den Programmier-Modus auf.
2. Durch betätigen der Tasten 1-20, können Sie ein oder mehrere „Fixture“ auszuwählen.



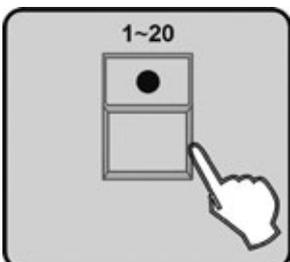
3. Stellen Sie nun manuell mit dem Fader 1-24 die Werte der einzelnen Kanäle ein, oder benutzen Sie die CENTER, PRESET oder SCENE Tasten. Natürlich können Sie auch das Jog wheel #1 & #2 benutzen, um PAN, PAN FINE, oder Jog wheel #3 & #4, um TILT, TILT FINE zu steuern.



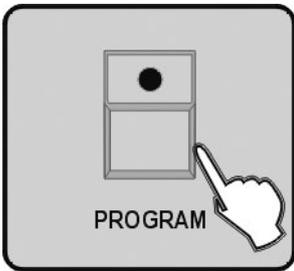
4. Ist die gewünschte Scene eingestellt, drücken Sie die MANUAL/REC Taste, um diese abzuspeichern. Bestätigt wird die durch das gleichzeitige blinken der LEDs der Tasten CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE.



5. Drücken Sie die BANK-Taste und drehen Sie das Jog wheel #1, um die BANK auszuwählen, unter der die Scene gespeichert werden soll.



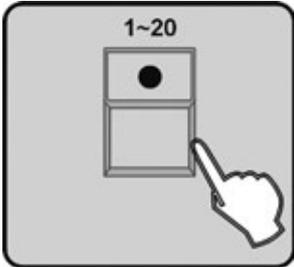
6. Drücken Sie die Nummern Taste 1-20, um die Scene-Nummer auszuwählen, die gespeichert werden soll. Alle LEDs und die Segmentanzeige blinken dreimal kurz auf um anzuzeigen, dass erfolgreich gespeichert wurde. Danach erscheinen im Display die Bank und die Scene-Nummer der programmierten Scene.



7. Wiederholen Sie die Schritte 2 – 6, um weitere Scenes zu programmieren.

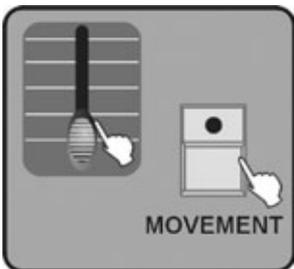
8. Drücken Sie die PROGRAM Taste für 3 Sekunden, um den Programmiermodus zu verlassen. Die LED erlischt und zeigt so an, dass der Modus beendet wurde.

2.2 Eine Scene mit Movement programmieren

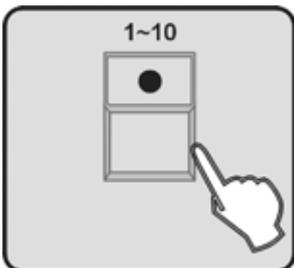


1. Rufen Sie den Programmmodus auf.

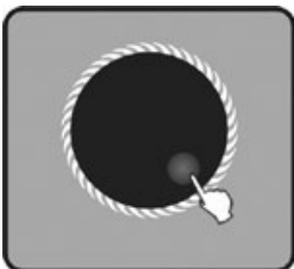
2. Durch Betätigen der Tasten 1-20, können Sie ein oder mehrere „Fixture“ auszuwählen.



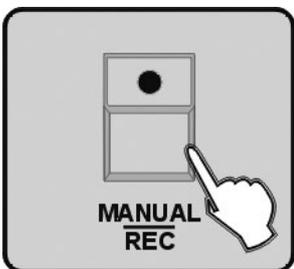
3. Stellen Sie nun manuell mit dem Fader 1-24 die Funktionen der einzelnen Kanäle ein, oder benutzen Sie die CENTER, PRESET oder SCENE Tasten. Drücken Sie im Anschluss die MOVEMENT- Taste



4. Sobald Sie nun eine der Tasten 1-10 betätigen, um eins der MOVEMENTs auszuwählen, werden die angewählten FIXTURE beginnen das MOVEMENT auszuführen.



5. Als nächsten Schritt müssen die MOVEMENT-Parameter anpassen. Hierzu drehen Sie das Jog wheel #2, um die Optionen zur Anpassung der MOVEMENT-Parameter (position & range & fade time oder wait time & loop) auszuwählen. Mit dem Jog wheel #3 & #4 können Sie die Werte der Parameter einstellen.



6. Wiederholen Sie die Schritte 2 – 5, um ein MOVEMENT für andere Geräte auszuwählen.

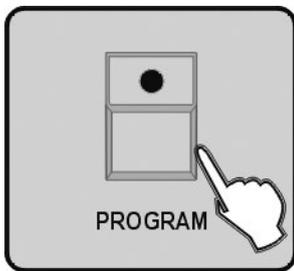
7. Drücken Sie zum Abspeichern die Taste MANUAL/REC. Alle LEDs von CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK, BLACKOUT blinken zur Bestätigung.



8. Drücken Sie die Taste BANK und drehen Sie das Jog wheel #1, um die BANK auszuwählen, unter der die Scene gespeichert werden soll.

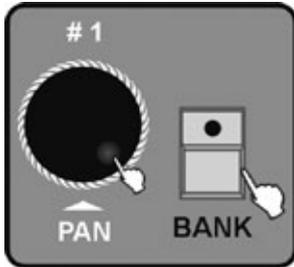
9. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die Scene-Nummer auszuwählen, die gespeichert werden soll. Alle LEDs und die Segment-Anzeige blinken dreimal kurz auf. Danach erscheinen im Display die Bank und die Scene-Nummer der programmierten Scene zur Bestätigung.

10. Wiederholen Sie die Schritte 2 — 9, um weitere SCENES mit MOVEMENT zu programmieren.

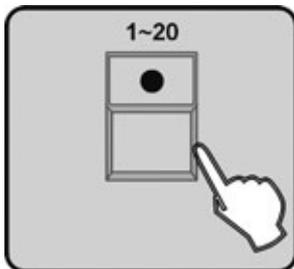


11. Drücken Sie die PROGRAM Taste für 3 Sekunden, um den Programmiermodus zu verlassen. Die LED erlischt und zeigt so an dass der Modus beendet wurde.

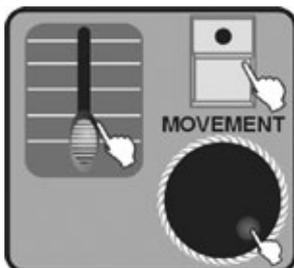
2.3 Eine Scene bearbeiten



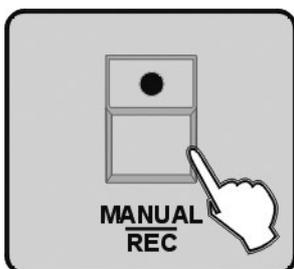
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie die Taste BANK und drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank-Nummer auszuwählen, in der Sie eine Scene bearbeiten wollen.



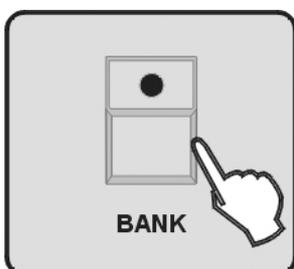
3. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die zu editierende Scene zu öffnen.



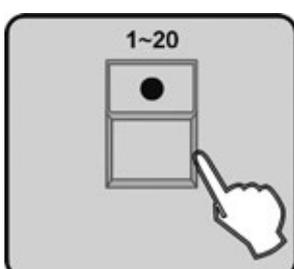
4. Jetzt können Sie mit dem Fader 1-24 die Funktionen der einzelnen Kanäle verändern, oder benutzen Sie die CENTER, PRESET oder SCENE Tasten. Natürlich können Sie auch hier das Jog wheel #1 & #2 benutzen, um PAN, PAN FINE, oder Jog wheel #3 & #4, um TILT, TILT FINE zu steuern oder Sie verwenden die Taste MOVEMENT, um die MOVEMENT-Funktion nutzen.



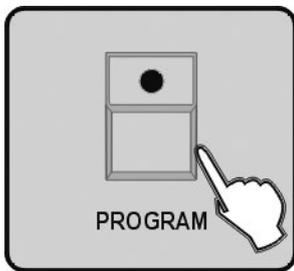
5. Drücken Sie zum Speichern die Taste MANUAL/REC, die LEDs von CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK und BLACK-OUT blinken zur Bestätigung auf.



6. Drücken Sie die Taste BANK.



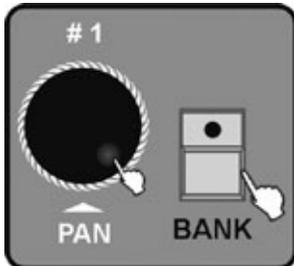
7. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die editierte Scene entweder als neue Scene zu speichern oder die ursprüngliche zu überschreiben. Alle LEDs und die Segment-Anzeige blinken dreimal kurz und zeigen so den erfolgten Speichervorgang an. Anschließend zeigt das Display die Bank und die Nummer der programmierten Scene an.



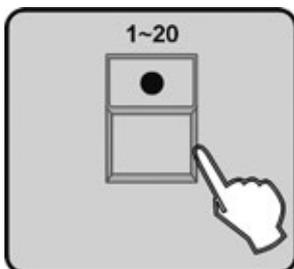
8. Drücken Sie die Taste PROGRAM für 3 Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen, dass Sie den Modus verlassen haben.

Hinweis: Wenn Sie im Schritt 3 und 6 unterschiedliche Scenes auswählen, wird die ursprüngliche Scene nicht verändert werden.

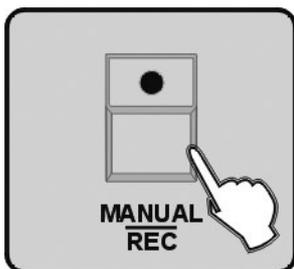
2.4 Eine Scene kopieren



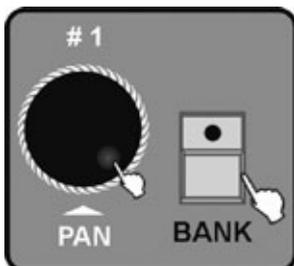
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie die Taste BANK und drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank-Nummer auszuwählen, in der Sie eine Scene kopieren möchten.



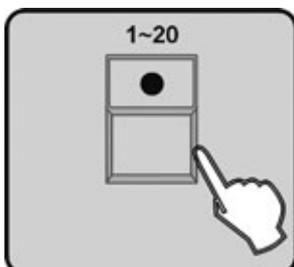
3. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die zu kopierende Scene auszuwählen.



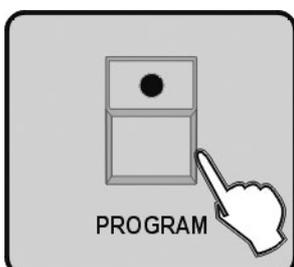
4. Drücken Sie zum Speichern die Taste MANUAL/REC, die LEDs von CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK und BLACKOUT blinken gleichzeitig auf um dies zu bestätigen.



5. Drücken Sie die Taste BANK. Dann drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank Nummer auszuwählen, in die Sie die Scene kopieren möchten.

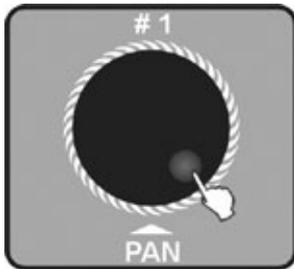


6. Drücken Sie eine der Nummern-Taste 1-20 um die Scene an die gewünschte Position zu kopieren. Alle LEDs und die Segment-Anzeige blinken dreimal kurz auf und zeigen so an, dass dieser Schritt erfolgreich ausgeführt wurde. Dann zeigt das Display die Bank und die Nummer der programmierten Scene an.

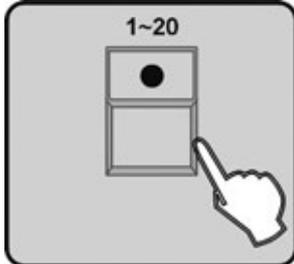


7. Falls Sie nicht mit dem Kopieren fortfahren möchten, halten Sie die Taste PROGRAM 3 Sekunden lang gedrückt, um den Programm-Modus zu beenden. Die LED erlischt um zu bestätigen so, dass Sie den Modus verlassen haben.

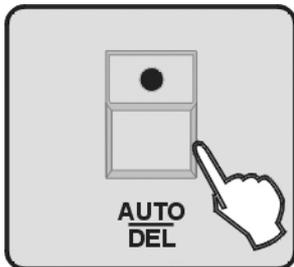
2.5 Eine Scene löschen



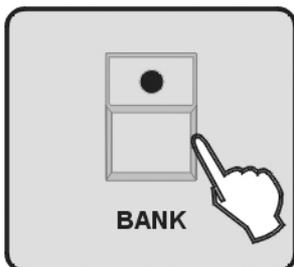
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank-Nummer der zu löschenden Scene auszuwählen.



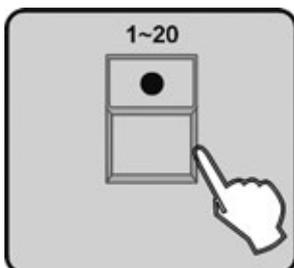
3. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die zu löschende Scene auszuwählen.



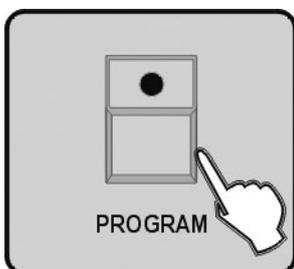
4. Drücken Sie die Taste AUTO/DEL.



5. Drücken Sie die Taste BANK.

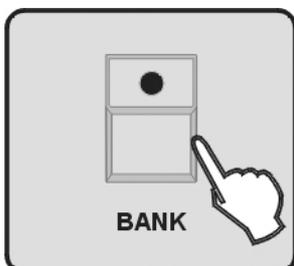


6. Dann drücken Sie eine der Nummern-Taste 1-20, die gewünschte oder besser unerwünschte Scene wird gelöscht und alle LEDs und die Segment-Anzeige blinken dreimal kurz auf, um den Vorgang zu bestätigen.

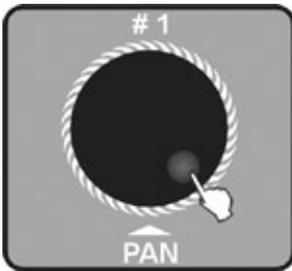


7. Falls Sie nicht mit dem Löschen fortfahren wollen, halten Sie die PROGRAM-Taste für drei Sekunden gedrückt, um den Programm-Modus zu beenden. Die LED erlischt um zu bestätigen dass Sie den Modus verlassen haben.

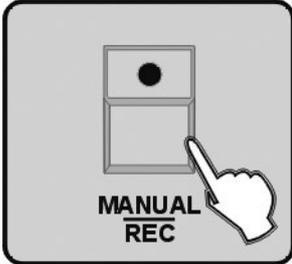
2.6 Eine Bank kopieren



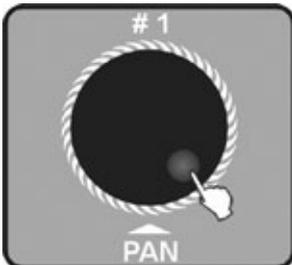
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie die BANK Taste.



3. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank auszuwählen die kopiert werden soll.



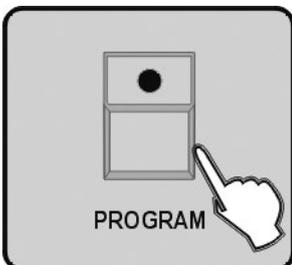
4. Drücken Sie die Taste MANUAL/REC, die LEDs von CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK und BLACKOUT blinken gleichzeitig.



5. Dann drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank-Nummer auszuwählen, auf welche die zu kopierende Bank gespeichert werden soll.



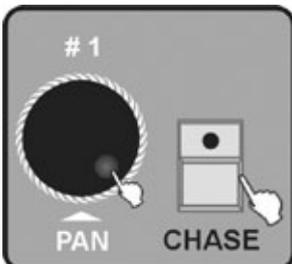
6. Drücken Sie die Taste MUSIC/BANK COPY, alle LEDs und die Segment-Anzeige blinken dreimal kurz zur Bestätigung auf. Dann zeigt das Display die Nummer der zu kopierenden Bank und die Nummer der Bank, zu der kopiert wird an.



7. Drücken Sie die Taste PROGRAM für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen dass Sie den Modus verlassen haben.

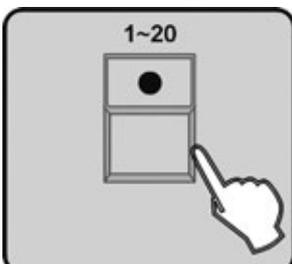
2.7 Einen Chase programmieren

Hinweis: Die Chases sollten erst programmiert werden, nachdem Sie die Scenes programmiert haben. Jeder Chase kann aus maximal 200 Scenes bestehen.

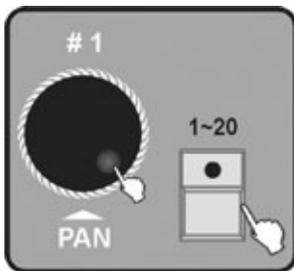


1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.

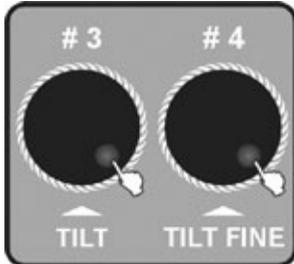
2. Drücken Sie die Taste CHASE, alle der CHASE-LEDs leuchten. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank-Nummer des Chase auszuwählen.



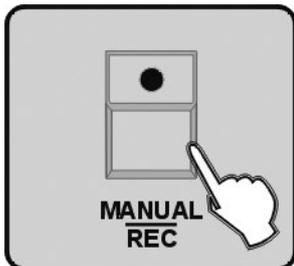
3. Drücken Sie eine der Nummern-Tasten 1-20, um den Chase auszuwählen, der erstellt werden soll. Die LED der BANK-Taste leuchtet und das Display zeigt die Nummer und Parameter des CHASE für BANK, SCENE, STEP, FADE, und WAIT an.



4. Drehen Sie das Jog wheel #1, um auf eine der anderen Bänke zugreifen zu können. Danach wählen Sie mit Hilfe der Nummern-Taste 1-20 die Scene aus, welche Sie für den Chase verwenden möchten.

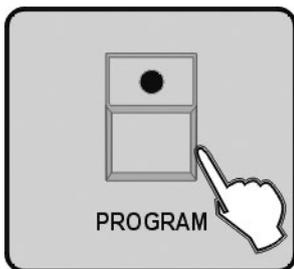


5. Drehen Sie das Jog wheel #3, um die FADE TIME der aktuellen Chase einzustellen. Drehen Sie das Jog wheel #4, um die WAIT TIME der aktuellen Chase einzustellen. Wenn Sie keinerlei Einstellungen vornehmen, wird das System die zuletzt verwendete FADE TIME und oder WAIT TIME übernehmen.



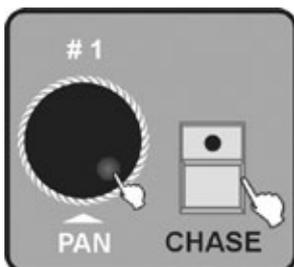
6. Drücken Sie die Taste MANUAL/REC und alle LEDs blinken dreimal kurz auf, um zu bestätigen dass erfolgreich gespeichert wurde.

7. Wiederholen Sie die Schritte 4-6 bis alle gewünschten Scenes eingefügt wurden. Jeder Chase kann aus max. 200 Scenes bestehen.

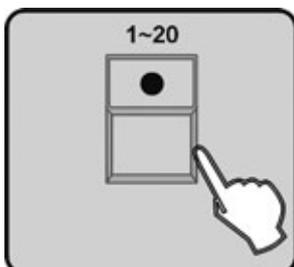


8. Drücken Sie die Taste PROGRAM für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen dass Sie den Modus verlassen haben

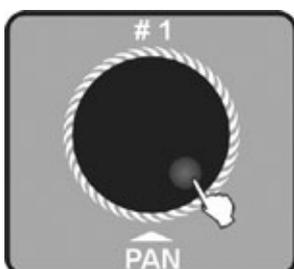
2.8 Alle Scenes in einer Bank programmieren



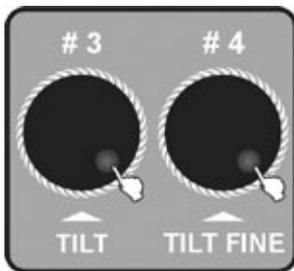
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie die Taste CHASE. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank-Nummer auszuwählen.



3. Drücken Sie eine der Nummern-Taste 1-20, um den Chasen aus. Die LED der BANK-Taste leuchtet und das Display zeigt nun die Nummer und Parameter des CHASE für BANK, SCENE, STEP, FADE und WAIT an.



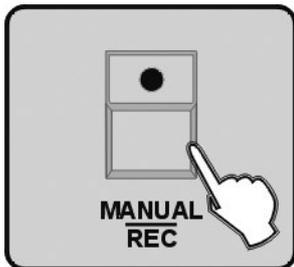
4. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank-Nummer des programmierten Chase auszuwählen.



5. Drehen Sie das Jog wheel #3, um die FADE TIME der aktuellen Chase einzustellen. Drehen Sie das Jog wheel #4, um die WAIT TIME der aktuellen Chase einzustellen. Wenn Sie keinerlei Einstellungen vornehmen, wird das System die zuletzt verwendete FADE TIME und oder WAIT TIME übernehmen.

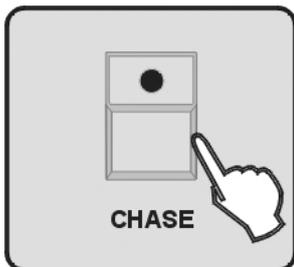


6. Drücken Sie die Taste MUSIC/BANKCOPY.

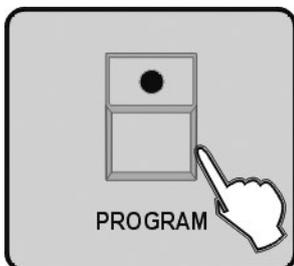


7. Drücken Sie die Taste MANUAL/REC, alle LEDs blinken dreimal, alle programmierten Scenes in der Bank werden dem Chase zugeordnet.

8. Wiederholen Sie die Schritte 3-7. Es können max. 200 Scenes der Chase beigeordnet werden.

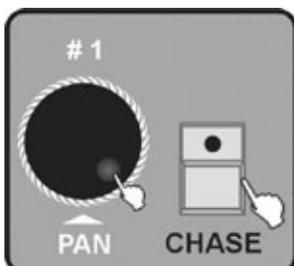


9. Abschließend drücken Sie die Taste CHASE, um die Chase zu speichern, dann verlassen Sie den Programm-Modus.

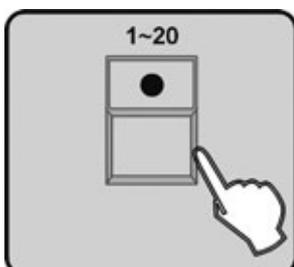


10. Drücken Sie die Taste PROGRAM für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen, dass Sie den Modus verlassen haben.

2.9 Einen Step programmieren



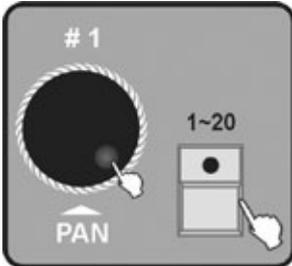
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie die Taste CHASE. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank-Nummer des Chase auszuwählen.



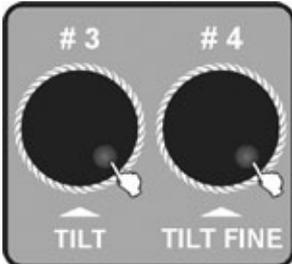
3. Drücken Sie eine der Nummern-Taste 1-20, um die Chase-Nummer auszuwählen. Die LED der BANK-Taste leuchtet und das Display zeigt nun die Nummer und Parameter des CHASE für BANK, SCENE, STEP, FADE und WAIT an.



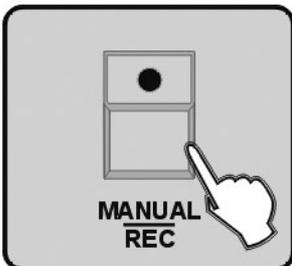
4. Drehen Sie das Jog wheel #2, um die Steps zu sehen, die Anzeige z.B. [002] zeigt die gerade programmierbare Step-Nummer an.



5. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank-Nummer der Scene auszuwählen. Drücken Sie zum Öffnen eine der (blinkenden) Nummern-Taste 1-20.

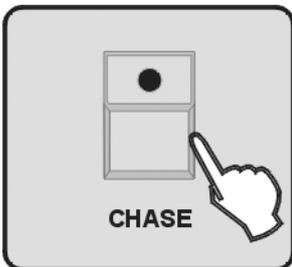


6. Drehen Sie das Jog wheel #3, um die FADE TIME der aktuellen Chase einzustellen. Drehen Sie das Jog wheel #4, um die WAIT TIME der aktuellen Chase einzustellen. Wenn Sie keinerlei Einstellungen vornehmen, wird das System die zuletzt verwendete FADE TIME und oder WAIT TIME übernehmen.

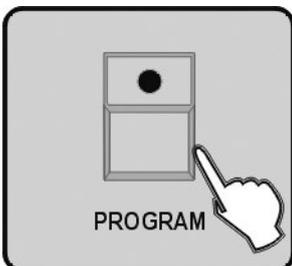


7. Drücken Sie die Taste MANUAL/REC. Alle LEDs blinken dreimal, und zeigen so an, dass Sie erfolgreich einen Step programmiert haben.

8. Wiederholen Sie die Schritte 2-3, um weitere Steps auszuwählen.

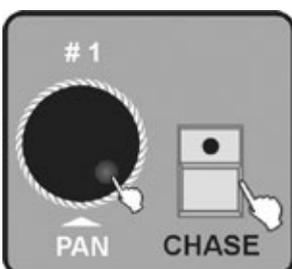


9. Drücken Sie zum Speichern und Verlassen der Programmierung die Taste CHASE.



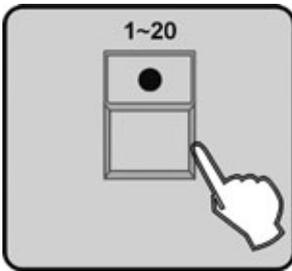
10. Drücken Sie die Taste PROGRAM für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen dass Sie den Modus verlassen haben.

2.10 Steps in eine Chase einfügen



1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.

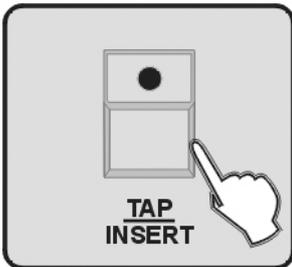
2. Drücken Sie die Taste CHASE. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank-Nummer auszuwählen. Wählen Sie den zu programmierende Chase.



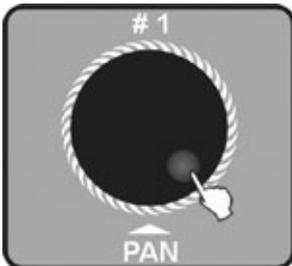
3. Drücken Sie die Taste 1-20, um den gewünschten Chase Nummer auszuwählen.



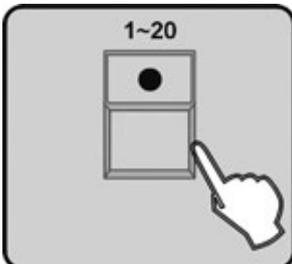
4. Drehen Sie das Jog wheel #2, um die Position für den einzufügenden Step auszuwählen.



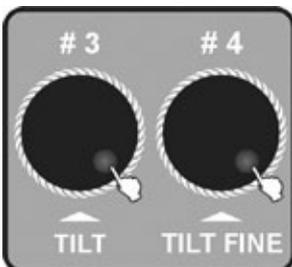
5. Drücken Sie die Taste TAP/INSERT, um einen Step nach der aktuellen Position einzufügen.



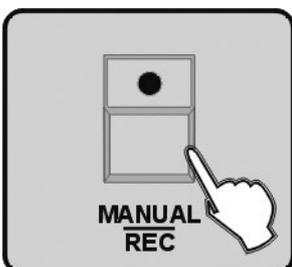
6. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank Nummer der eingefügten Scene auszuwählen.



7. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die Scene auszuwählen, die eingefügt werden soll.

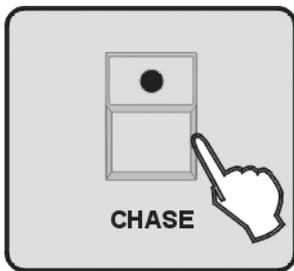


8. Drehen Sie das Jog wheel #3, um die FADE TIME der aktuellen Chase einzustellen. Drehen Sie das Jog wheel #4, um die WAIT TIME der aktuellen Chase einzustellen. Wenn Sie keinerlei Einstellungen vornehmen, wird das System die zuletzt verwendete FADE TIME und oder WAIT TIME übernehmen.

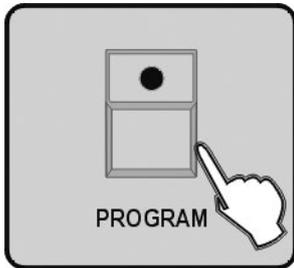


9. Drücken Sie die Taste MANUAL/REC. Alle LEDs blinken dreimal und zeigen so an, dass Sie erfolgreich einen Step in eine Chase eingefügt haben.

10. Wiederholen Sie die Schritte 5-9. Sie können 200 Scenes in jede Chase einfügen.

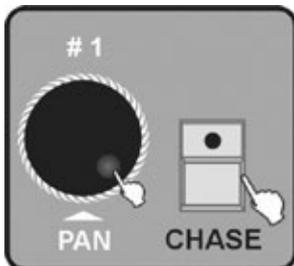


11. Drücken Sie die Taste CHASE, um die Chase zu speichern und den Chase-Programmiermodus zu verlassen.

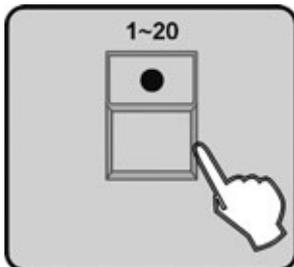


12. Drücken Sie die Taste PROGRAM für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen dass Sie den Modus verlassen haben.

2.11 Steps aus einem Programm löschen



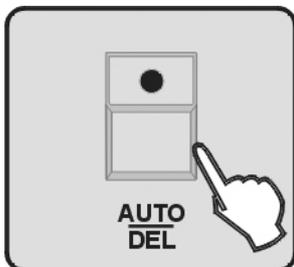
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie die Taste CHASE. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank-Nummer auszuwählen. Wählen Sie den zu bearbeitenden Chase.



3. Drücken Sie eine Nummern-Taste 1-20, um den Chase auszuwählen, aus den ein Step gelöscht werden soll.

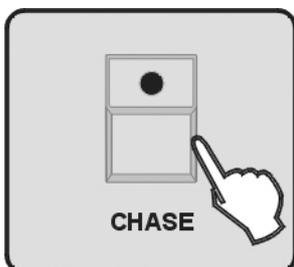


4. Drehen Sie das Jog wheel #2, um mit Hilfe der Scene-Location den Step auszuwählen, welchen Sie löschen wollen

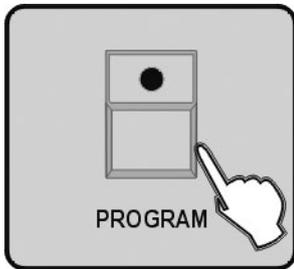


5. Drücken Sie die Taste AUTO/DEL. Alle LEDs blinken dreimal, und zeigen so an, dass Sie erfolgreich die Scene gelöscht haben.

6. Wiederholen Sie die Schritte 4-5, um weitere Scenes aus der Chase zu löschen.

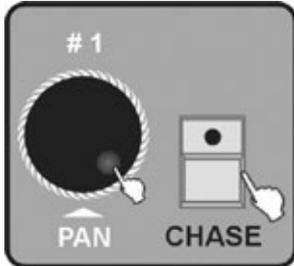


7. Drücken Sie die Taste CHASE, um diese Operation zu speichern und den aktuellen Programmiermodus zu verlassen.

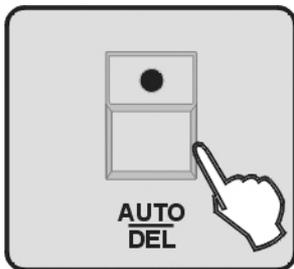


- Drücken Sie die Taste PROGRAM für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen dass Sie den Modus verlassen haben.

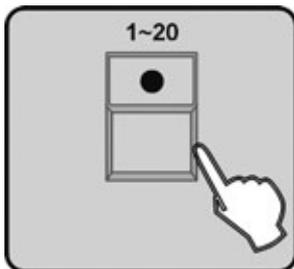
2.12 Eine Chase löschen



- Rufen Sie den Programm-Modus auf.
- Drücken Sie die Taste CHASE. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank-Nummer auszuwählen. Wählen Sie die zu bearbeitende Chase aus.

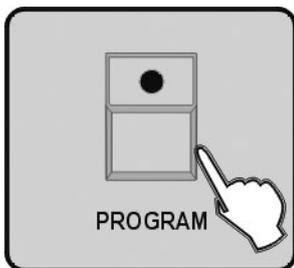


- Drücken Sie die Taste AUTO/DEL und halten diese gedrückt.



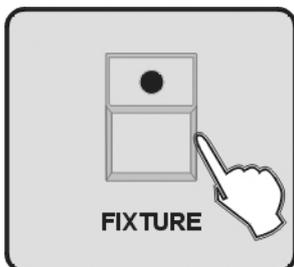
- Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die zu löschende Chase auszuwählen. Alle LEDs blinken dreimal, und zeigen so an, dass der Chase gelöscht wurde.

- Wiederholen Sie die Schritte 2-4, um weitere Chases zu löschen.

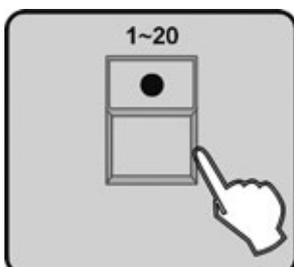


- Drücken Sie die Taste PROGRAM für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen dass Sie den Modus verlassen haben.

2.13 Einen Preset programmieren



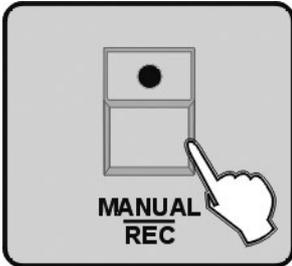
- Rufen Sie den Programm-Modus auf.
- Drücken Sie die Taste FIXTURE.



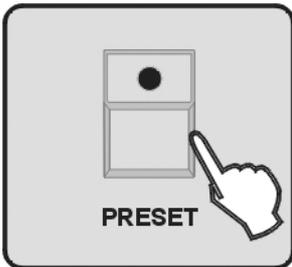
- Drücken Sie die Taste 1-20, um ein oder mehr Geräte auszuwählen, für das ein Preset programmiert werden soll



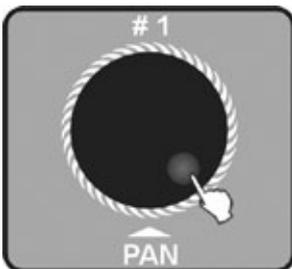
4. Benützen Sie die FADER 1-24, um die COLOR/GOBO-Kanalwerte zu ändern (die Codes der Kanal-Feature ARRT CODE sind "C" und "G" in der Fixtures-Bank).



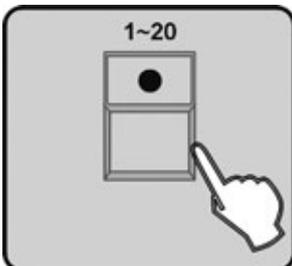
5. Drücken Sie die Taste MANUAL/REC - jetzt blinken alle LEDs der Tasten CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK, BLACKOUT gleichzeitig.



6. Drücken Sie die Taste PRESET.

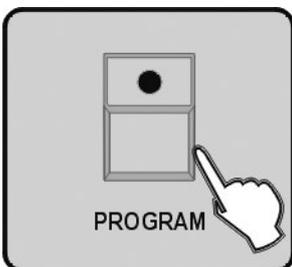


7. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die Preset Gruppennummer 1-20 auszuwählen.



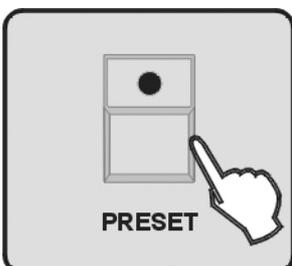
8. Drücken Sie eine der Nummern-Tasten 1-10, um ein COLOR-Preset zu speichern, oder drücken Sie eine der Nummern-Tasten 11-20, um ein GOBO-Preset zu speichern. Alle LEDs blinken dreimal, und zeigen so an, dass Sie erfolgreich ein Preset gespeichert haben. (eingestellte Werte anderer Kanäle werden nicht gespeichert).

9. Wiederholen Sie die Schritte 2-8, um weitere Presets zu speichern.

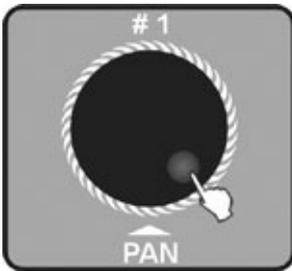


10. Drücken Sie die Taste PROGRAM für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen dass Sie den Modus verlassen haben.

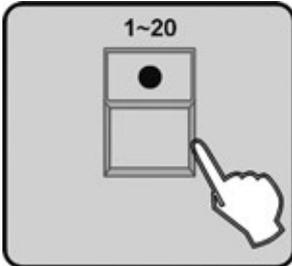
2.14 Ein Preset bearbeiten



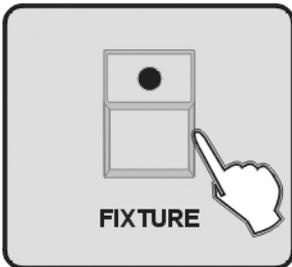
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie die PRESET-Taste, um in den Preset-Programmiermodus zu gelangen.



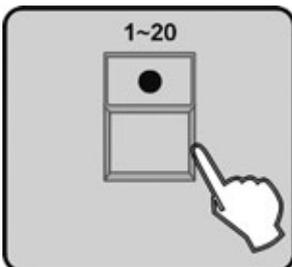
3. Drehen Sie das Jog wheel #1, um eine der Preset-Gruppen 1-20 auszuwählen.



4. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um das zu editierende Preset zu öffnen.



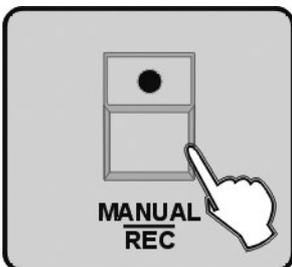
5. Drücken Sie die FIXTURE Taste.



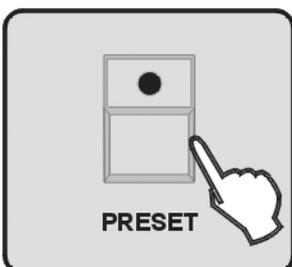
6. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um das betreffende Gerät zu öffnen, für das ein Preset zu ändern ist.



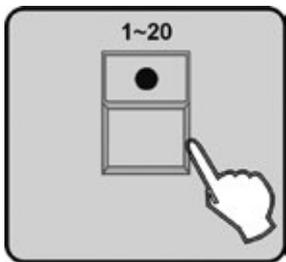
7. Verwenden Sie die FADER 1-24, um die COLOR/GOBO-Kanalwerte zu ändern (die Codes der Kanal-Feature ARRT CODE sind "C" und "G" in the Fixtures-Bank)



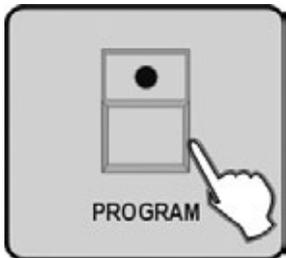
8. Drücken Sie die Taste MANUAL/REC - jetzt blinken alle LEDs der Tasten CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK, BLACKOUT gleichzeitig.



9. Drücken Sie die Taste PRESET.



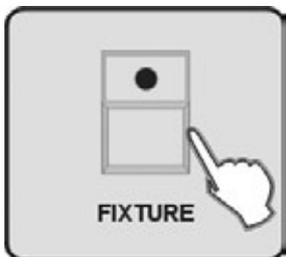
10. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um den geöffneten Preset auszuwählen. Alle LEDs blinken dreimal und zeigen so an, dass Sie erfolgreich das Preset editiert haben.



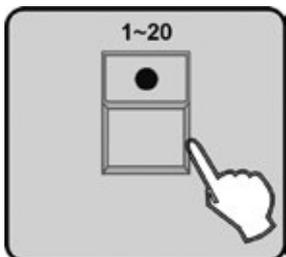
11. Drücken Sie die PROGRAM Taste für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen, dass Sie den Modus verlassen haben.

Hinweis: Wenn Sie in den Schritten 4 und 10 unterschiedliche Tasten drücken, wird das modifizierte Preset in Schritt 4, das in Schritt 10 überschreiben.

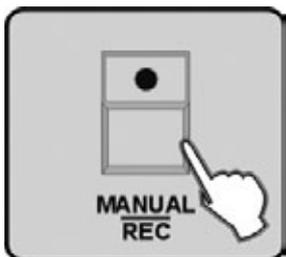
2.15 Eine Fixture-Gruppe programmieren



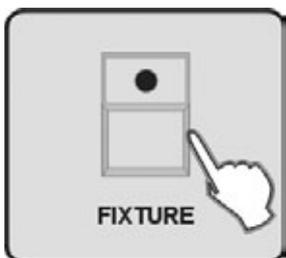
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie die FIXTURE-Taste.



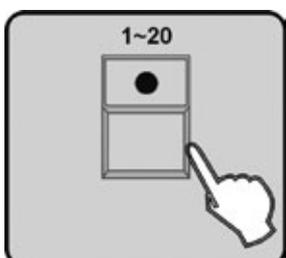
3. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um eine oder mehrere Geräte für die zu erstellende Fixture-Gruppe auszuwählen.



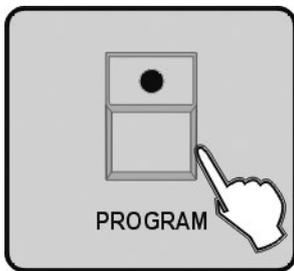
4. Drücken Sie die MANUAL/REC Taste, jetzt blinken alle LEDs von CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK, BLACKOUT gleichzeitig.



5. Drücken Sie die FIXTURE GROUP Taste.

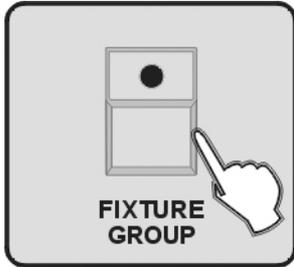


6. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die Nummer der zu speichernden Fixture-Gruppe auszuwählen. Alle LEDs blinken dreimal zur Bestätigung auf.
7. Wiederholen Sie die Schritte 2-6, um weitere Fixture-Gruppen zu erstellen.

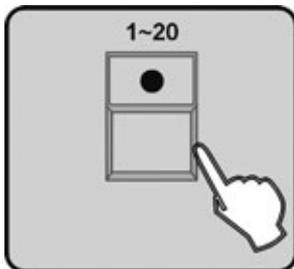


8. Drücken Sie die Taste PROGRAM für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen dass Sie den Modus verlassen haben.

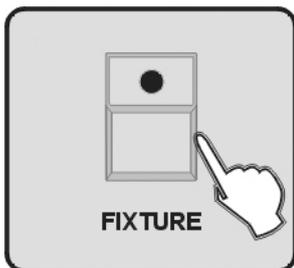
2.16 Fixture-Gruppen bearbeiten



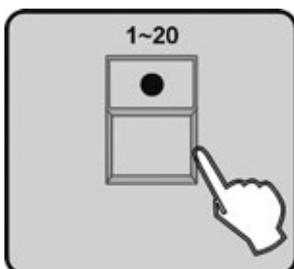
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie die Taste FIXTURE GROUP.



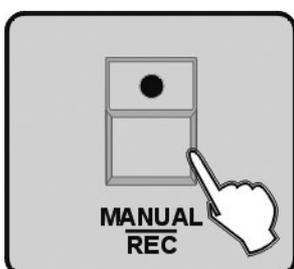
3. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die Nummer der Fixture-Gruppe auszuwählen, die editiert werden soll.



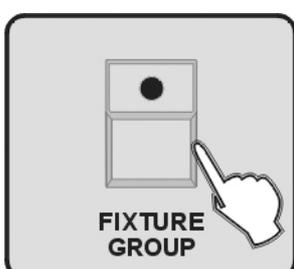
4. Drücken Sie die FIXTURE Taste.



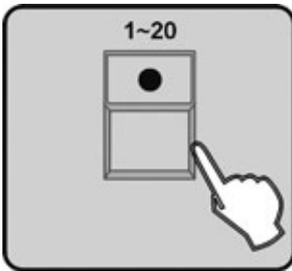
5. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um eine oder mehr Fixtures auszuwählen, aus der die Fixture-Gruppe bestehen soll.



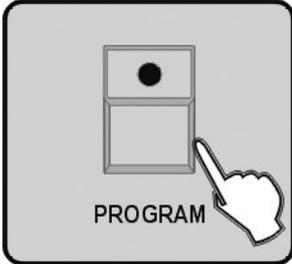
6. Drücken Sie die Taste MANUAL/REC, jetzt blinken alle LEDs von CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK und BLACKOUT gleichzeitig.



7. Drücken Sie die Taste FIXTURE GROUP.



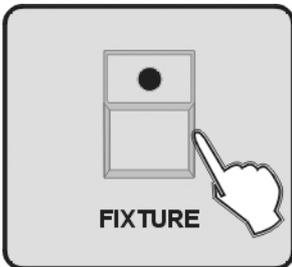
8. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die Fixture-Gruppennummer auszuwählen, die Sie in Schritt 2 ausgewählt haben. Alle LEDs blinken dreimal.



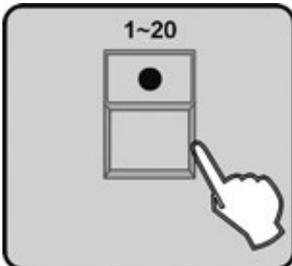
9. Drücken Sie die Taste PROGRAM für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen dass Sie den Modus verlassen haben.

Hinweis: Wenn Sie im Schritt 3 und 7 unterschiedliche Tasten gedrückt haben, wird die Fixture-Gruppe, die Sie in Schritt 4 ausgewählt haben inklusive aller Modifikationen, die in Schritt 7 ausgewählte überschreiben.

2.17 Ein Center programmieren



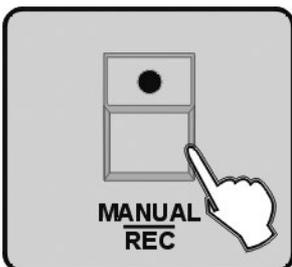
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie die FIXTURE Taste.



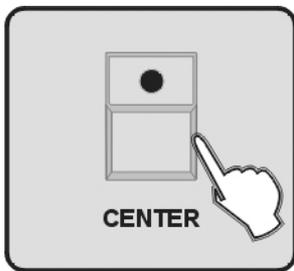
3. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die zu programmierenden Geräte auszuwählen.



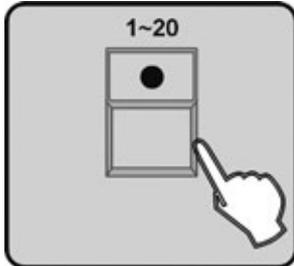
4. Regeln Sie die Fader 1-24 und drehen Sie das Jog wheel #3 & #4, um die Center-Position von PAN, TILT wie gewünscht zu verändern. (Die Codes der Kanal-Feature von ARRT CODE sind "P", "PF", "T", "TF" in der Fixtures-Bank).



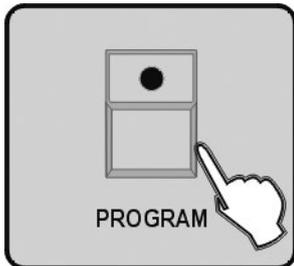
5. Drücken Sie die Taste MANUAL/REC, jetzt blinken alle LEDs von CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK und BLACKOUT gleichzeitig.



6. Drücken Sie die Taste CENTER.

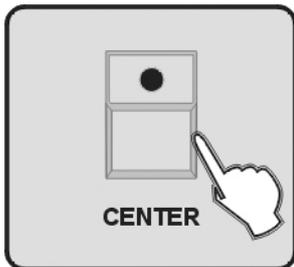


7. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um einen Speicherplatz für den Center auszuwählen. Alle LEDs blinken dreimal und zeigen so an, dass Sie erfolgreich eine Center Position gespeichert haben. Alle eingestellten DMX Werte die nicht PAN / PAN FINE / TILT / TILT FINE betreffen, werden nicht gespeichert.

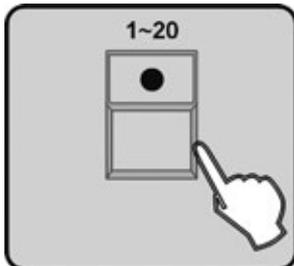


8. Wiederholen Sie die Schritte 2-7, um weitere Center-Positionen zu speichern.
9. Drücken Sie die Taste PROGRAM für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen dass Sie den Modus verlassen haben.

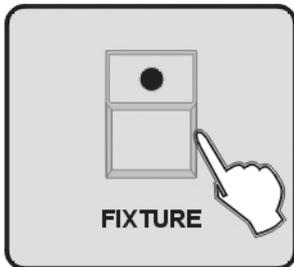
2.18 Center bearbeiten



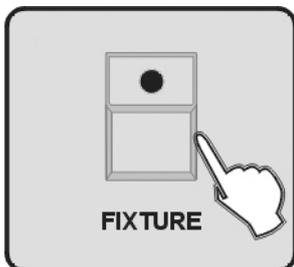
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie die Taste CENTER.



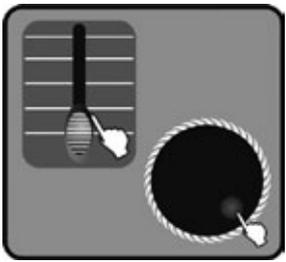
3. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die Nummer der zu editierenden Center-Position auszuwählen.



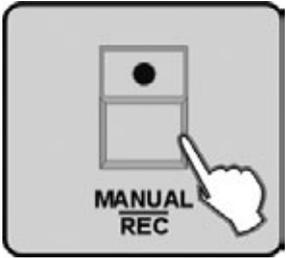
4. Drücken Sie die Taste FIXTURE.



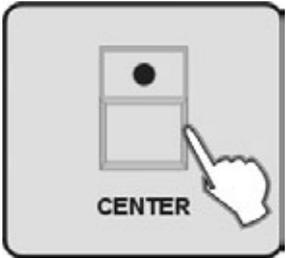
5. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die betreffenden Geräte, die bearbeitet werden sollen, auszuwählen.



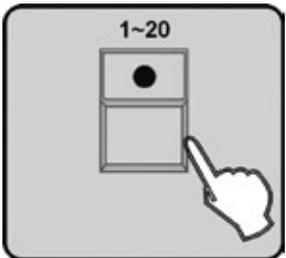
6. Benützen Sie die Fader 1-24 und drehen Sie das Jog wheel #3 & #4, um die Center-Position von PAN, TILT wie gewünscht zu verändern. (Die Codes der Kanal-Feature von ARRT CODE sind "P", "PF", "T", "TF" in der Fixtures-Bank).



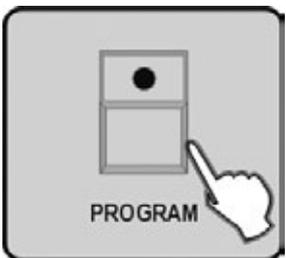
7. Drücken Sie die Taste MANUAL/REC, jetzt blinken alle LEDs von CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK und BLACKOUT gleichzeitig.



8. Drücken Sie die Taste CENTER.



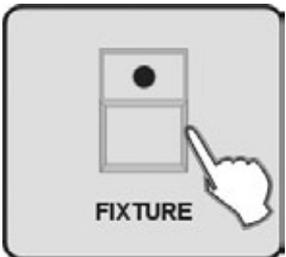
9. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um den Speicherort des Center auszuwählen. Alle LEDs blinken dreimal und zeigen so an, dass Sie erfolgreich eine Center-Position bearbeitet haben.



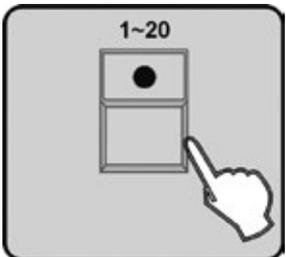
10. Drücken Sie die Taste PROGRAM für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen dass Sie den Modus verlassen haben.

Hinweis: Wenn Sie im Schritt 3 und 9 unterschiedliche Tasten gedrückt haben, wird die Center-Position, die Sie in Schritt 3 gesetzt haben, mit alle getätigten Veränderungen die in Schritt 9 überschreiben.

2.19 Ein Override programmieren



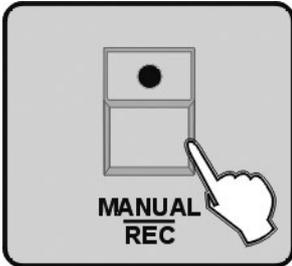
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie die Taste FIXTURE.



3. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die betreffenden Geräte auszuwählen, die programmiert werden sollen.



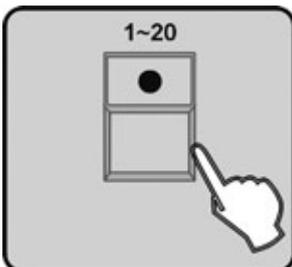
4. Mit den Fadern 1-24 und den 4 Jog wheels stellen Sie für das ausgewählte Gerät den gewünschten Effekt ein.



5. Drücken Sie die Taste MANUAL/REC, jetzt blinken alle LEDs von CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK und BLACKOUT gleichzeitig.

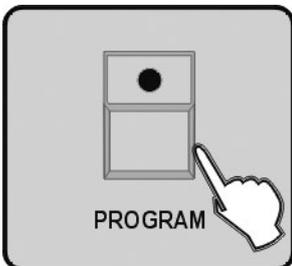


6. Drücken Sie die Taste OVERRIDE.



7. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die zu speichernde Override-Nummer auszuwählen. Alle LEDs blinken dreimal und zeigen so an, dass Sie erfolgreich einen Override Effect-Preset programmiert haben.

8. Wiederholen Sie die Schritte 2-7, um weitere Override-Effekte zu programmieren.

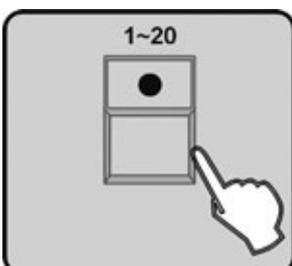


9. Drücken Sie die Taste PROGRAM für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen dass Sie den Modus verlassen haben.

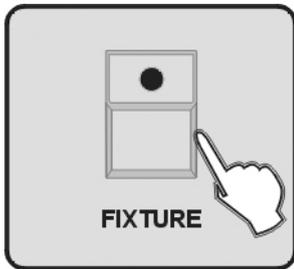
2.20 Einen Override editieren



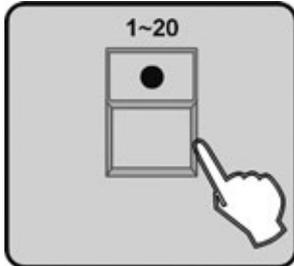
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie die Taste OVERRIDE.



3. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die zu editierende Override-Nummer auszuwählen.



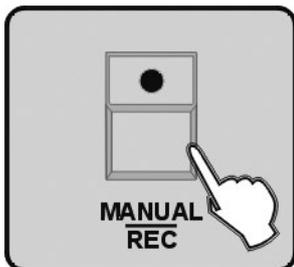
4. Drücken Sie die Taste FIXTURE.



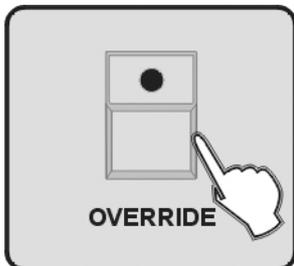
5. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die betreffenden Geräte auszuwählen, die mit einem Override editiert werden sollen.



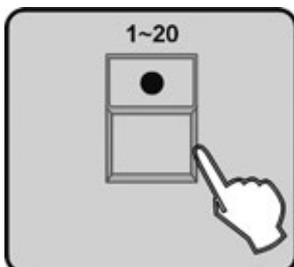
6. Mit den Fadern 1-24 und den 4 Jog wheels stellen Sie die ausgewählten Geräte wie gewünscht ein.



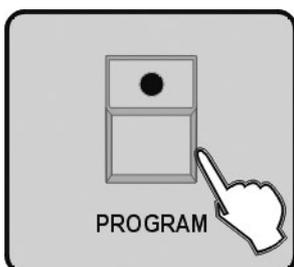
7. Drücken Sie die Taste MANUAL/REC, jetzt blinken alle LEDs von CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK und BLACKOUT gleichzeitig.



8. Drücken Sie die Taste OVERRIDE.



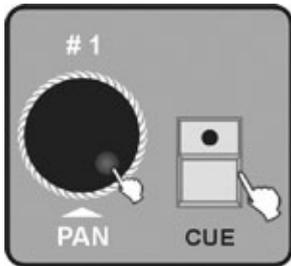
9. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die Override-Nummer auszuwählen, die Sie in Schritt 2 gewählt haben. Alle LEDs blinken dreimal und zeigen so an, dass Sie erfolgreich einen Override-Effekt editiert haben.



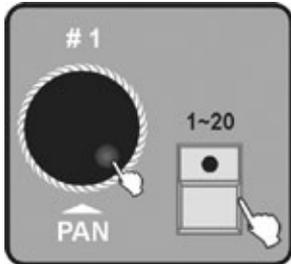
10. Drücken Sie die Taste PROGRAM für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen dass Sie den Modus verlassen haben.

Hinweis: Wenn Sie im Schritt 3 und 9 unterschiedliche Tasten gedrückt haben, wird der Override, den Sie in Schritt 3 gesetzt haben inklusive aller vorgenommenen Änderungen, den in Schritt 9 überschreiben.

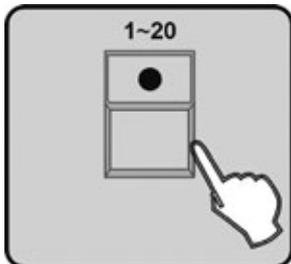
2.21 Einen CUE programmieren



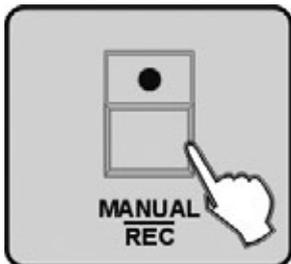
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie die Taste CUE. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank-Nummer auszuwählen.



3. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die CUE Nummer auszuwählen auf die Sie speichern möchten. Jetzt leuchtet die CHASE-LED und alle LEDs der Nummer Tasten, die bereits durch einen CHASE belegt sind blinken. Durch Drehen des Jog wheels #1 können Sie die Bank-Nummer ändern.

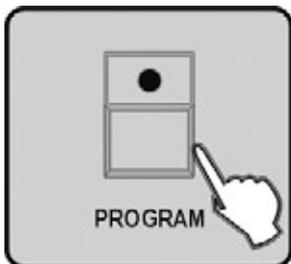


4. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die Chase Nummer auszuwählen, die zum Cue gespeichert werden soll. Die LEDs der gewählten Nummer-Tasten werden leuchten.



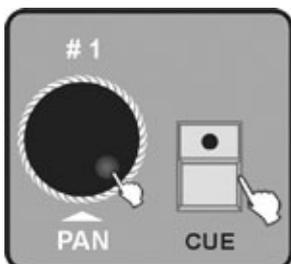
5. Drücken Sie die Taste MANUAL/REC. Alle LEDs blinken dreimal und zeigen so an, dass Sie erfolgreich ein CUE gespeichert haben.

6. Wiederholen Sie die Schritte 4-6, um weitere CUEs zu speichern.

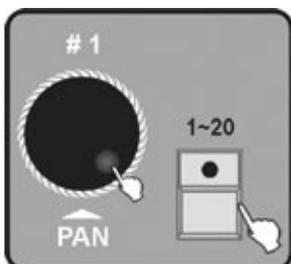


7. Drücken Sie die Taste PROGRAM für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen dass Sie den Modus verlassen haben.

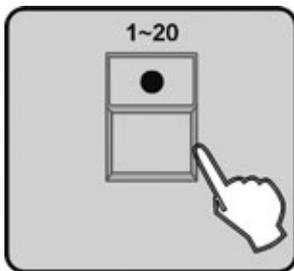
2.22 Ein CUE bearbeiten



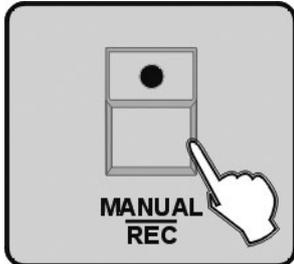
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie die Taste CUE und drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank-Nummer auszuwählen.



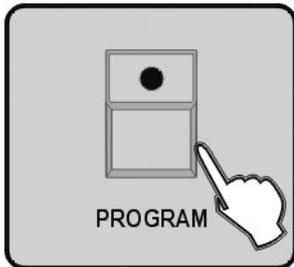
3. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um die zu editierende CUE-Nummer auszuwählen. Alle CHASE-LEDs leuchten und die LEDs der Nummern-Tasten, welche bereits durch einen CHASE belegt sind, blinken. Das Drehen des Jog wheels #1 ändert die Bank-Nummer.



4. Drücken Sie die Nummer-Taste, um den Chase im CUE mit Hilfe der Jog wheels # 3 & 4 zu editieren.

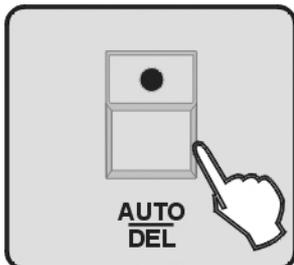


5. Drücken Sie die Taste MANUAL/REC. Alle LEDs blinken dreimal und zeigen so an, dass Sie erfolgreich ein CUE bearbeitet haben.

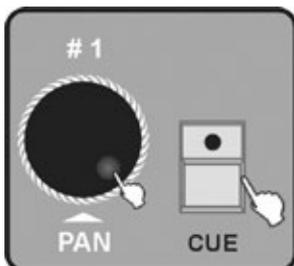


6. Drücken Sie die Taste PROGRAM für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen dass Sie den Modus verlassen haben.

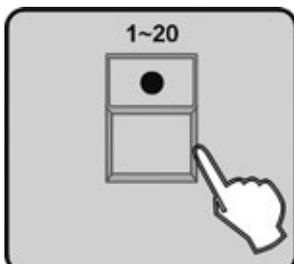
2.23 Ein CUE löschen



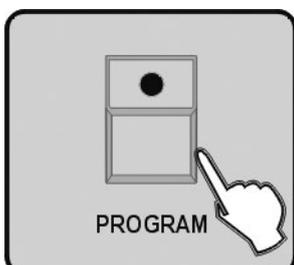
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Halten Sie die Taste AUTO/DEL gedrückt.



3. Drücken Sie die Taste CUE und drehen Sie das Jog wheel #1, um die Bank-Nummer auszuwählen.



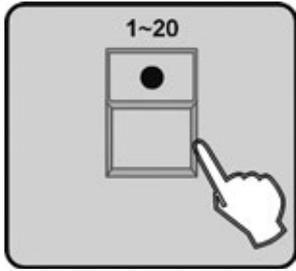
4. Dann drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, alle LEDs blinken dreimal und zeigen so an, dass Sie erfolgreich ein CUE gelöscht haben.



5. Drücken Sie die Taste PROGRAM für drei Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt um zu bestätigen dass Sie den Modus verlassen haben.

2.24 Eine Blackout Scene speichern

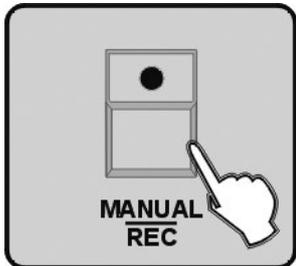
„Blackout Scene“ ist eine spezielle Scene des Blackout Modus,, set in By Black Scene.



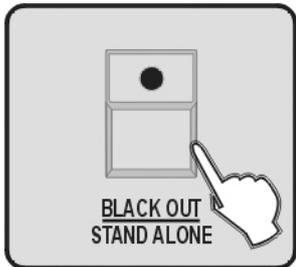
1. Rufen Sie den Programm-Modus auf.
2. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um eine oder mehrere Geräte auszuwählen.



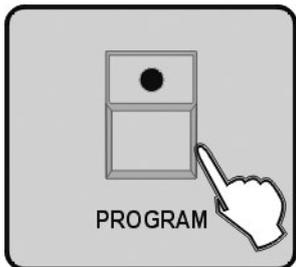
3. Regeln Sie die Fader 1-24 die einzelnen Kanäle, oder drehen Sie das Jog wheel #1 & #2, um PAN und PAN FINE einzustellen. Oder Sie drehen das Jog wheel #3 & #4, um TILT und TILT FINE einzustellen.



4. Ist der gewünschte Effekt eingestellt, drücken Sie zum Speichern die Taste MANUAL/REC. Jetzt blinken alle LEDs von CUE, OVERRIDE, CENTER, FIXTURE GROUP, PRESET, CHASE, BANK und BLACKOUT gleichzeitig.



5. Drücken Sie die Taste BLACK OUT/STAND ALONE. Alle LEDs blinken dreimal und zeigen so an, dass Sie erfolgreich eine Black Scene gespeichert haben.



6. Drücken Sie die Taste PROGRAM für 3 Sekunden, um den Programm-Modus zu verlassen. Die LED erlischt und zeigt so diesen Bedienschritt an.

3. Function Modus

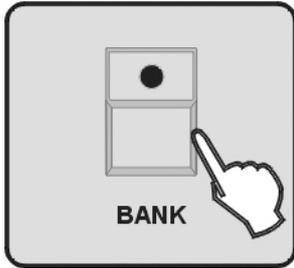


Drücken Sie die Taste MANUAL/REC, MUSIC/BANK COPY oder AUTO/DEL, um auf den manuellen Modus, den Sound-Modus oder den Auto-Modus aufzurufen.

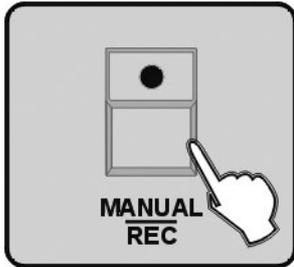
3.1 Eine Scene aufrufen

Mit einer einzelnen „Scene“ kann ausschließlich im manuellen Modus gearbeitet. Im Sound- oder Auto-Modus sollte sie nur mit einer vollständig programmierten Bank arbeiten.

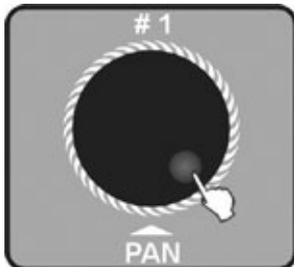
1. Manueller Modus



1. Drücken Sie die BANK Taste.



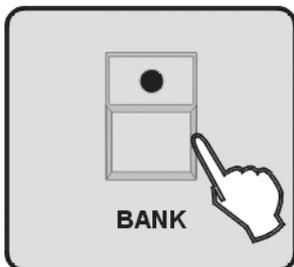
2. Drücken Sie die Taste MANUAL/REC, um den Manuellen Modus aufzurufen. Die LED von MANUAL/REC leuchtet.



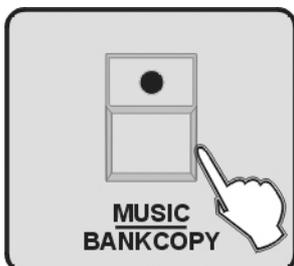
3. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die gewünschte Bank auszuwählen.

4. Drücken Sie die Nummer-Taste, um die gewünschte Scene zu aktivieren.

2. Sound-Modus



1. Drücken Sie die Taste BANK.

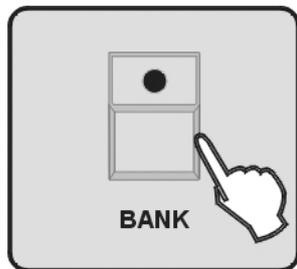


2. Drücken Sie die Taste MUSIC/BANK COPY, um den Sound-Modus aufzurufen. Zur Kontrolle wird die LED von MUSIC/BANK COPY leuchten.

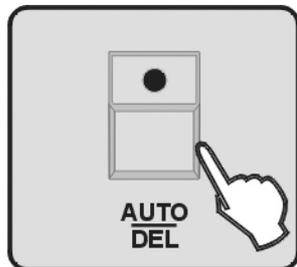


3. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die gewünschte Bank auszuwählen. Dann wird die Scene aus dieser Bank zur Musik ablaufen. Während die Scene mit Movements im Sound-Activation-Modus abläuft, geschieht dies der eingespeicherten Loop-Zeit entsprechend wiederholt. Danach geht's zum nächsten Step.

3.Auto-Modus



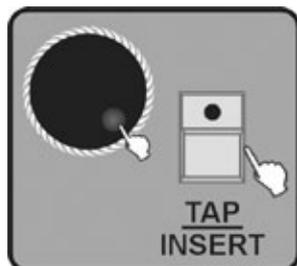
1. Drücken Sie die Taste BANK.



2. Drücken Sie die Taste AUTO/DEL, um den Auto-Modus aufzurufen. Die LED von AUTO/DEL leuchtet.



3. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die gewünschte Bank auszuwählen.



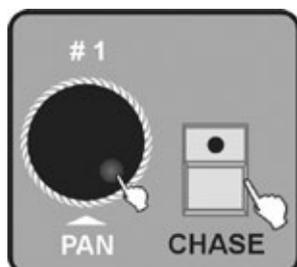
4. Drehen Sie das Jog wheel #3 oder #4, um die aktuelle FADE TIME oder WAIT TIME einzustellen. Oder Sie drücken die Taste TAP/INSERT, um die Geschwindigkeit der Scene einzustelle.

Hinweis: Wenn Sie die Taste TAP/INSERT zur Einstellung der Geschwindigkeit drücken, so basiert die Ablaufgeschwindigkeit der Scene auf der Zeitspanne zwischen dem zweimaligen Drücken der Taste TAP/INSERT. Dieses zweimalige Drücken muss innerhalb von 10 Minuten erfolgen.

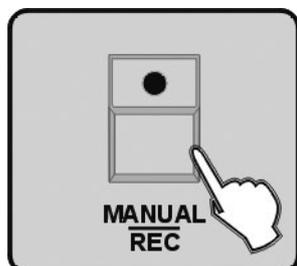
3.2 Ein Programm ablaufen lassen

Bitte beenden Sie das Programm und die Scene, bevor Sie das Programm ablaufen lassen.

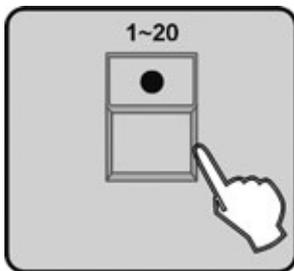
1.Auto-Modus



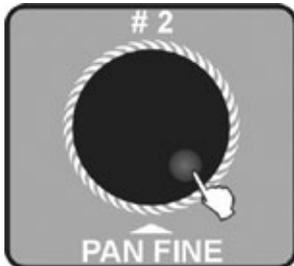
1. Drücken Sie die Taste CHASE. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die Chase-Seite aufzuwählen.



2. Drücken Sie die Taste MANUAL/REC, um den manuellen Modus aufzurufen. Die LED von MANUAL/REC leuchtet.

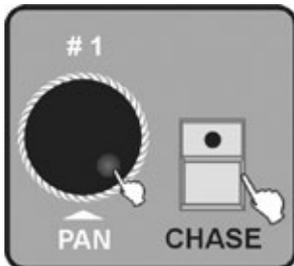


3. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um das gewünschte Programm auszuwählen.



4. Drehen Sie das Jog wheel #2, um den vorherigen oder nächsten Step ablaufen zu lassen.

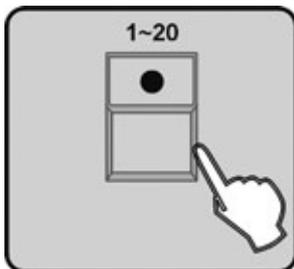
2. Sound-Modus



1. Drücken Sie die Taste CHASE. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die Chase-Seite auszuwählen.

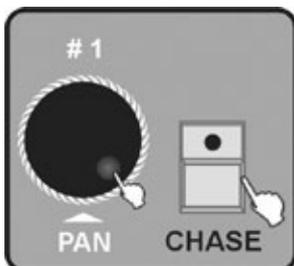


2. Drücken Sie die Taste MUSIC/BANK COPY, um den Sound-Modus aufzurufen. Die LED von MUSIC/BANK COPY leuchtet.

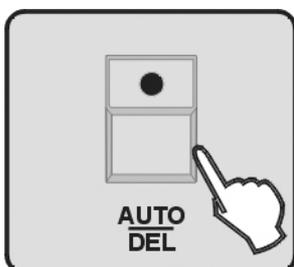


3. Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um das gewünschte Programm auszuwählen. Sie können weit mehr als nur eine Chase wählen. Sie werden mit der Musik zusammen, in der Reihenfolge in der Sie aktiviert wurden, ablaufen. Während die Scene mit Movements im Sound-Activation-Modus abläuft, geschieht dies der eingespeicherten Loop-Zeit entsprechend wiederholt. Danach geht's zum nächsten Step.

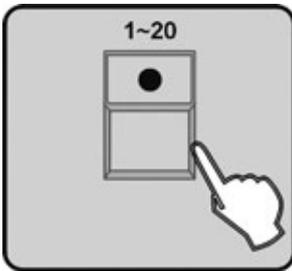
3. Auto Modus



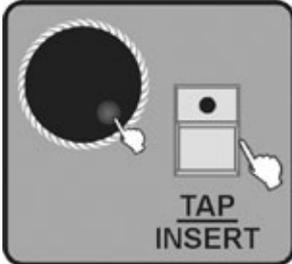
1. Drücken Sie die Taste CHASE. Drehen Sie das Jog wheel #1, um die Chase-Seite auszuwählen.



2. Drücken Sie die Taste AUTO/DEL, um den Auto-Modus aufzurufen. Die LED von AUTO/DEL leuchtet.



- Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um das gewünschte Programm auszuwählen. Sie können weit mehr als nur eine Chase wählen. Sie werden in der Reihenfolge, in der Sie ausgewählt wurden ablaufen.

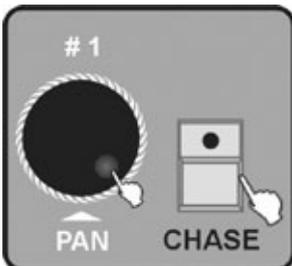


- Wenn Sie CHASE RUN BY INSIDE TIME wählen, wird es wie die FADE TIME ablaufen, oder wie die FADE TIME des Steps, den Sie gesetzt haben, als die Chase gespeichert wurde. Wenn Sie CHASE RUN BY OUTSIDE TIME wählen, wird es wie die FADE TIME ablaufen oder die zuletzt gesetzte FADE TIME. Sie können auch durch Drehen des Jog wheels #3 oder #4 Einstellungen vornehmen, oder Sie bestimmen mit der TAP/INSERT Taste die Geschwindigkeit.

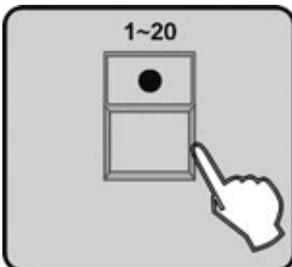
Hinweis: Wenn Sie die Taste TAP/INSERT zur Einstellung der Geschwindigkeit drücken, so basiert die Ablaufgeschwindigkeit der Scene auf der Zeitspanne zwischen dem zweimaligen Drücken der Taste TAP/INSERT. Dieses zweimalige Drücken muss innerhalb von 10 Minuten erfolgen.

3.3 Ein CUE ablaufen lassen

Ein CUE kann nur im manuellen Modus ablaufen.



- Drücken Sie die Taste CUE, drehen Sie das Jog wheel #1, um die Chase-Seite auszuwählen.

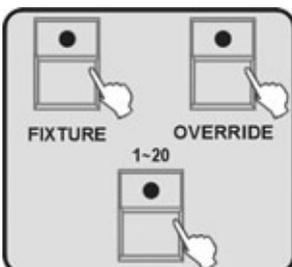


- Drücken Sie die Nummern-Taste 1-20, um den gewünschten CUE auszuwählen. Sie können weit mehr als nur einen CUE auswählen. Sie werden in der Reihenfolge, in der Sie ausgewählt wurden ablaufen.

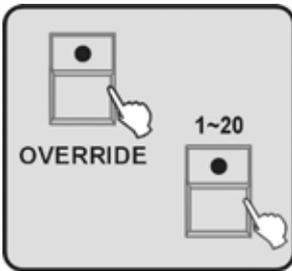
Hinweis: Falls ein CUE verschiedene Chases mit unterschiedlicher Laufzeit beinhaltet, betrachten wir die Laufzeit der Chase mit der längsten Laufzeit als die längste Laufzeit des Cues. Die Chase mit der kürzesten Laufzeit wird automatisch wiederholt.

3.4 Override-Steuerung

Wenn Sie mit der Override-Steuerung die Effekte speziell ändern, können Sie einige Geräte exklusiv bedienen, während CUE, CHASE oder BANK aktiv sind. Sie können auf 2 Arten vorgehen:



- Während CUE, CHASE oder BANK ablaufen, drücken Sie die OVERRIDE-Taste. Dann drücken Sie die Taste FIXTURE, und wählen mit der Nummern-Taste 1-20 das Movinglight. Nun können Sie den Fadern den Effekt zu verändern.

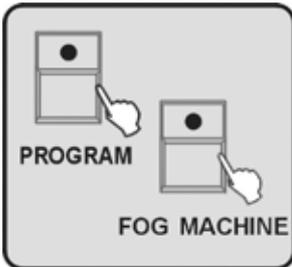


B. Während CUE, CHASE oder BANK ablaufen, drücken Sie die OVERRIDE-Taste. Dann drücken Sie die Taste 1-20, um den programmierten Effekt zu öffnen.

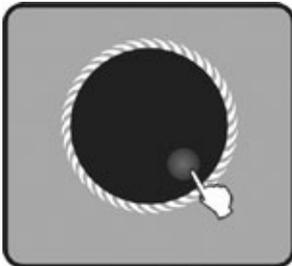
4. Der Nebelmaschinen-Betrieb

Einrichten einer DMX-Nebelmaschine auf Kanal 481.

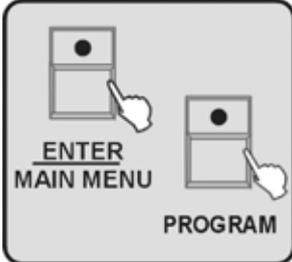
Nebelmaschinen-Betrieb:



1. Verbindung herstellen: Verbinden Sie die Nebelmaschine mit dem DMX-Signal.
2. Einrichten: Halten Sie bei eingeschaltetem Gerät die Nebelmaschinen-Taste gedrückt und drücken Sie die Taste PROGRAM, um das Ausgangs-Menü zu öffnen.



Mit den Jog wheels #2, #3 und #4 stellen Sie die Dauer ein (1-100 s), den Interval (0-200 s) bzw. die Ausstoßmenge (0-255).



Drücken Sie zum Speichern die Taste ENTER/MAIN MENU. Drücken Sie die Taste PROGRAM zum Verlassen.

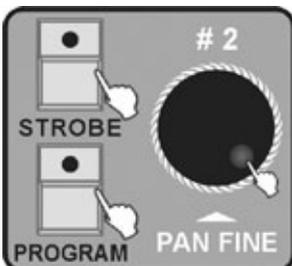


3. Steuerung: Drücken Sie die Nebelmaschinen-Taste, um die eingestellte Nebelmenge auszustoßen.

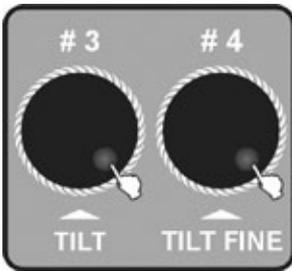
5. Strobe-Licht Betrieb

Richten Sie die 483~484CH Adresse im DMX-Signal ein, um den Strobe-Lichtkanal zu steuern.

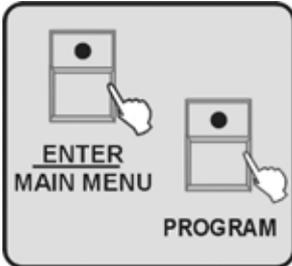
Zum Betrieb



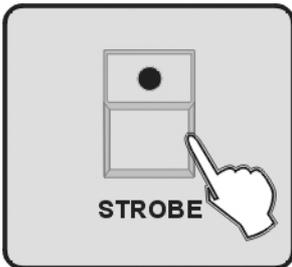
1. Verbindung : Verbinden Sie das Strobe-Licht mit dem DMX-Signal.
2. Einrichten: Halten Sie am Invader die Strobe-Taste gedrückt und drücken Sie die Taste PROGRAM, um das Einstellen-Menü zu öffnen. Drehen Sie das Jog wheel #2, um die Strobe-Geschwindigkeit des analogen Strobes einzustellen.



Drehen Sie das Jog wheel #3 oder #4, um den Wert für den DIMMER (0-255) oder die Geschwindigkeit (0-255) des DMX Strobes einzustellen.



Drücken Sie zum Speichern die Taste ENTER/MAIN MENU. Drücken Sie die Taste PROGRAM zum Verlassen.



3. Steuerung: Drücken Sie die Taste STROBE, dann wird der Controller das DMX Strobe mit dem für das Gerät gesetzten Wert steuern.

6. MIDI Funktionsliste

MIDI Kanal = 1~15

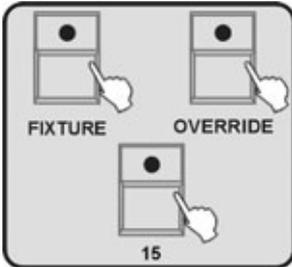
	Hinweis Nummer	Funktion
Bank 1	00-19	Scene 1 ~ 20 von Bank 1 ein- oder ausschalten
Bank 2	20-39	Scene 1 ~ 20 von Bank 2 ein- oder ausschalten
Bank 3	40-59	Scene 1 ~ 20 von Bank 3 ein- oder ausschalten
Bank 4	60-79	Scene 1 ~ 20 von Bank 4 ein- oder ausschalten
Chase	80-99	Chase 1 ~ 20 ein- oder ausschalten
CUE	100-119	CUE 1~20 ein- oder ausschalten
	120~125	Keine Funktion
	126	Blackout

MIDI Kanal = 0

	MIDI Kanal	Hinweis Nummer	Befehl
Bank 1 - Bank 4	MIDI 1	00 ~ 79	Scenes von Bank 1 ~ 4 ein- oder ausschalten
	MIDI 1	80 - 99	Chase 1 ~ 20 ein- oder ausschalten
	MIDI 1	100 - 119	CUE 1~20 ein- oder ausschalten
	MIDI 1	120 ~ 125	Keine Funktion
	MIDI 1	126	Blackout
Bank 5 - Bank 8	MIDI 2	00 ~ 79	Scenes von Bank 5 ~ 8 ein- oder ausschalten
	MIDI 1	80 - 99	Chase 21 ~ 40 ein- oder ausschalten
	MIDI 1	100 - 119	CUE 21~40 ein- oder ausschalten
	MIDI 1	120 ~ 127	Keine Funktion
Bank 9 - Bank 12	MIDI 3	00 ~ 79	Scenes von Bank 9 ~ 12 ein- oder ausschalten

	MIDI Kanal	Hinweis Nummer	Befehl
	MIDI 1	80 - 99	Chase 41 ~ 60 ein- oder ausschalten
	MIDI 1	100 - 119	CUE4 1~60 ein- oder ausschalten
	MIDI 1	120 ~ 127	Keine Funktion
Bank 13 - Bank 16	MIDI 4	00 ~ 79	Scenes von Bank 13 ~ 16 ein- oder ausschalten
Bank 17 - Bank 20	MIDI 5	00 ~ 79	Scenes von Bank 17 ~ 20 ein- oder ausschalten
Bank 21 - Bank 24	MIDI 6	00 ~ 79	Scenes von Bank 21 ~ 24 ein- oder ausschalten
Bank 25 - Bank 28	MIDI 7	00 ~ 79	Scenes von Bank 15 ~ 28 ein- oder ausschalten
Bank 29 - Bank 32	MIDI 8	00 ~ 79	Scenes von Bank 19 ~ 32 ein- oder ausschalten
Bank 33 - Bank 36	MIDI 9	00 ~ 79	Scenes von Bank 33 ~ 36 ein- oder ausschalten
Bank 37 - Bank 40	MIDI 10	00 ~ 79	Scenes von Bank 37 ~ 40 ein- oder ausschalten
Bank 41 - Bank 44	MIDI 11	00 ~ 79	Scenes von Bank 41 ~ 44 ein- oder ausschalten
Bank 45 - Bank 48	MIDI 12	00 ~ 79	Scenes von Bank 45 ~ 48 ein- oder ausschalten
Bank 49 - Bank 52	MIDI 13	00 ~ 79	Scenes von Bank 49 ~ 52 ein- oder ausschalten
Bank 53 - Bank 56	MIDI 14	00 ~ 79	Scenes von Bank 53 ~ 56 ein- oder ausschalten
Bank 57 - Bank 60	MIDI 15	00 ~ 79	Scenes von Bank 57 ~ 60 ein- oder ausschalten

7. Software-Update mit einer CF-Karte



Sichern sie zuvor alle Daten des Invaders, dann laden Sie die neueste Software herunter und kopieren sie in diesen Pfad auf der CF-Karte: CF:\SUP2420\APP2420.SUP

Schieben Sie die CF-Karte in den Slot. Während Sie das Gerät einschalten, halten Sie die FIXTURE-, OVERRIDE- und die Nummer-Taste 15 solange gedrückt, bis die Information in Display angezeigt wird. Der Controller wird nun testen, ob die CF-Karte fest sitzt und dann auf die neue Software updaten. Dies dauert ca. 20 Sekunden. Während dieser Zeit dürfen Sie die CF-Karte nicht bewegen, oder Sie riskieren ein Fehlschlagen des Updates und eine Beschädigung der CF-Karte.

Sichern Sie zuerst das Programm, andernfalls könnte das Updaten der Software das Programm im Speicher löschen. Bitte lesen Sie dazu auch die Abschnitte „Eine CF-Karte beschreiben“ und „Eine CF-Karte lesen“.

HINWEIS: Die CF-Karte sollte als FAT12 oder FAT16 formatiert sein, aber nicht FAT32 oder NTFS. Verwenden Sie keine langen Dateinamen, max. 8 Zeichen stehen für den Dateinamen zur Verfügung. Der Name muss mit einem Buchstaben beginnen und darf aus Buchstaben, Zahlen und Unterstrich bestehen.

8. Hinweis zur Profilerstellung

PROFILE.CIF (wie Profil cyclostyle)

Die fertige Datei sollte einen kurzen Dateinamen mit weniger als 8 Buchstaben haben, nur aus Großbuchstaben bestehen und als Dateierweiterung „.CIF“ haben (lange Dateinamen werden von Controller nicht unterstützt). Andernfalls kann das Gerät die Profil-Informationen nicht lesen.

IM-1200S.CIF ist das Profil des ACME IM-1200S

Aktivierung speziellen Codes, damit der Controller mit bestimmten Kanalcharakteristiken umgehen kann.

; ARRT CODE

; D = DIMMER DIMMER

; P = PAN PAN

; PF = PAN FINE PAN FINE im 16 Kanal-Modus

; T = TILT TILT

; TF = TILT FINE TILT FINE im 16 Kanal-Modus

; G = ALL GOBO CORRELATION CHANNELS überträgt alle Gobo-Correlation-Kanäle zum Gobo-Preset

; C = ALL COLOR CORRELATION CHANNELS überträgt alle Color-Correlation-Kanäle zum Gobo-Preset

; N = ETCAETERAS CHANNELS andere Kanäle sollten mit N gekennzeichnet sein

Die Kanalanzeige-Meldung sollte nicht länger sein als 4 Großbuchstaben, Unterstriche oder Zahlen und muss in Anführungszeichen stehen. Nicht durch Leerzeichen ersetzen, wenn kürzer als 4 Zeichen.

Sie sollten besser im „English Modus“ Eingaben machen. Stellen Sie sicher, dass alle Eingabebuchstaben DBC aber nicht SBC case sind.

① "DIM" ; richtig

② "DIM " ; falsch - wegen des Leerschritts

③ "dim" "Dim" ; falsch - wegen des Kleibuchstabens

④ "'DIM'" ; falsch - wegen des SBC doppelten Anführungszeichen

Ändern Sie nicht die Gruppe, die ";***" enthält.**

Speichern Sie das Profil, das Sie in den Controller eingeben wollen, unter dem Rootverzeichnis der CF-Karte.

EXP: Falls die CF-Karte Disk F ist, dann sollte der Eingabepfad so lauten: "F:\DIR2402\IM-1200S"

Das Format der CF-Karte sollte FAT16 sein, aber keinesfalls FAT32.

IL-2420 PROFILE ;*****

VER1.0 ;*****

; ADD ACME AND OTHER LIGHT LIBBER SELECT

DEFAULT ACME; ACME AND OTHER

; FACTORY / MODEL MODEL = MAX 16 CHARACTER

NAME „AMCE“ „IM-1200SZ-24“

; LIGHT CHANNEL NUMBER MAX 24

CHANNEL 24

DMX ;*****

```

; DMX CHANNELS LIST
; CHANNEL MAX 24          DON'T REPEAT          MAX 2 CHARACTER
; | ARRT CODE             MAX 2 CHARACTER
; | | DISPLAY INFORMATION MAX 4 CHARACTER DON'T HAVE BLANK
; | | | CHANNEL FUNCTION
; | | | |

```

```

1 N „SHUT“; „SHUTTER“
2 D „DIM“; „DIMMER“
3 C „C_C“; „CYAN“
4 C „C_M“; „MAGENTA“
5 C „C_Y“; „YELLOW“
6 C „CTC“; „CTC“
7 C „COLR“; „COLOUR“
8 G „GOB1“; „GOBO1“
9 G „R_G1“; „GOBO 1 ROT“
10 G „RG1L“; „GOBO 1 ROT LOW“
11 G „GOB2“; „GOBO2“
12 G „R_G2“; „GOBO 2 ROT“
13 G „RG2L“; „GOBO 2 ROT LOW“
14 N „EFFT“; „EFFECT“
15 N „R_EF“; „ROT EFFECT“
16 N „IRIS“; „IRIS“
17 N „FCUS“; „FOCUS“
18 N „ZOOM“; „ZOOM“
19 P „PAN“; „PAN“
20 PF „P_F“; „PAN FINE“
21 T „TILT“; „TILT“
22 TF „T_F“; „TILT FINE“
23 PT „PT_S“; „SPEED P/T“
24 N „SPED“; „SPEED“

```

```

DMXEND      .*****
            ;
END          .*****
            ;

```

```

; ARRT CODE
; D   = DIMMER
; P   = PAN
; PF  = PAN FINE
; T   = TILT
; TF  = TILT FINE
; PT  = OTHER PAN/TILE CORRELATION CHANNELS

```

```

; G = ALL GOBO CORRELATION CHANNLES
; C = ALL COLOR CORRELATION CHANNLES
; N = ETCAETERAS CHANNELS
;
; ARRT CODE          MAX 2 CHARACTER
; | DISPLAY INFORMATION  MAX 4 CHARACTER - KEINE LEERZEICHEN
; | | CHANNEL FUNCTION
; | | |
; D „DIM“;          „DIMMER“
; N „SHUT“;         „SHUTTER“
; P „PAN“;          „PAN“
; PF „P_F“;         „PAN FINE“
; T „TILT“;         „TILT“
; TF „T_F“;         „TILT FINE“
; PT „PT_S“;        „P/T SPEED“
; G „GB1“;          „GOBO 1“
; G „RGB1“;         „GOBO 1 ROT“
; G „GB2“;          „GOBO 2“
; G „RGB2“;         „GOBO 2 ROT“
; G „GB3“;          „GOBO 3“
; G „ROB3“;         „GOBO 3 ROT“
; C „COL1“;         „COLOUR 1“
; C „COL2“;         „COLOUR 2“
; C „CYAN“;         „CYAN“
; C „YELO“;         „YELLOW“
; C „MAGT“;         „MAGENTA“
; C „CYMM“;         „CMY MACRO“
; N „FROS“;         „FROST“
; N „PRSM“;         „PRISM“
; N „RPRS“;         „PRISM ROT“
; N „FCUS“;         „FOCUS“
; N „IRIS“;         „IRIS“
; N „BANG“;         „BEAM ANGLE“
; N „CTC“;          „CTC“
; N „REFT“;         „EFFECT ROT“
; N „EFFT“;         „EFFECT“
; N „FRAM“;         „FRAME1“
; N „F_AG“;         „FRAME1ANGLE
; PT „PT_M“;        „PT_MACRO“
; N „ZOOM“;         „ZOOM“

```

; N „SPED“;	„SPEED“
; N „CONT“;	„CONTROL“
; N „MACO“;	„MACRO“
; N „F_A“;	„FUNCTION A“
; N „F_B“;	„FUNCTION B“
; N „F_C“;	„FUNCTION C“
; N „F_D“;	„FUNCTION D“
; N „F_E“;	„FUNCTION E“
; N „F_F“;	„FUNCTION F“
; N „F_G“;	„FUNCTION G“
; N „F_H“;	„FUNCTION H“
; N „F_I“;	„FUNCTION I“
; N „F_J“;	„FUNCTION J“
; N „F_K“;	„FUNCTION K“
; N „F_L“;	„FUNCTION L“

Hinweise:

1. Alle Buchstaben müssen großgeschrieben sein, außer Kommentare nach „;“.
2. Die beendete Datei sollte einen Kurznamen mit bis zu 8 Buchstaben haben, nur Großbuchstaben verwenden und die Extension „CIF“ tragen transitorily. Andernfalls kann der Controller die Profil-Informationen nicht lesen.
3. Ändern Sie nie den Namen der Gruppe, die „;*****“ enthält.
4. Anzeige-Informationen sollten nur 4 Buchstaben enthalten und keine Leerzeichen.

Technische Daten

Versorgungsspannung.....	100 - 240 VAC 50/60 Hz
Sicherung	T1A 250 V 5 x 20 mm
DMX Ausgang.....	3 pin XLR-Buchse
Stand Alone	5 pin XLR-Stecker
MIDI Signal.....	5 pin DIN Standard-Interface
Audio Eingang	Über eingebautes Mikrofon oder Line In
Abmessungen.....	483 x 263 x 100 mm
Gewicht.....	5,8 kg

Unsere Produkte unterliegen einem Prozess der kontinuierlichen Weiterentwicklung. Daher bleiben Änderungen der technischen Eigenschaften ohne Weiteres vorbehalten.

Entsorgen

Werfen Sie das Gerät am Ende seiner Nutzungsdauer keinesfalls in den normalen Hausmüll. Dieses Produkt unterliegt der europäischen Richtlinie 2002/96/EG.

- ▶ Entsorgen Sie das Produkt über einen zugelassenen Entsorgungsbetrieb oder über Ihre kommunale Entsorgungseinrichtung.
- ▶ Beachten Sie die aktuell geltenden Vorschriften. Setzen Sie sich im Zweifelsfall mit Ihrer Entsorgungseinrichtung in Verbindung.
- ▶ Die Verpackung ist über ein duales System zertifiziert. Führen Sie alle Verpackungsmaterialien einer umweltgerechten Entsorgung entsprechend der örtlichen Bestimmungen zu.

