

GENIUS TM

Deutsches Handbuch für die
Strand Lighting GSX/LBX
Speicherlichtsteuerungen

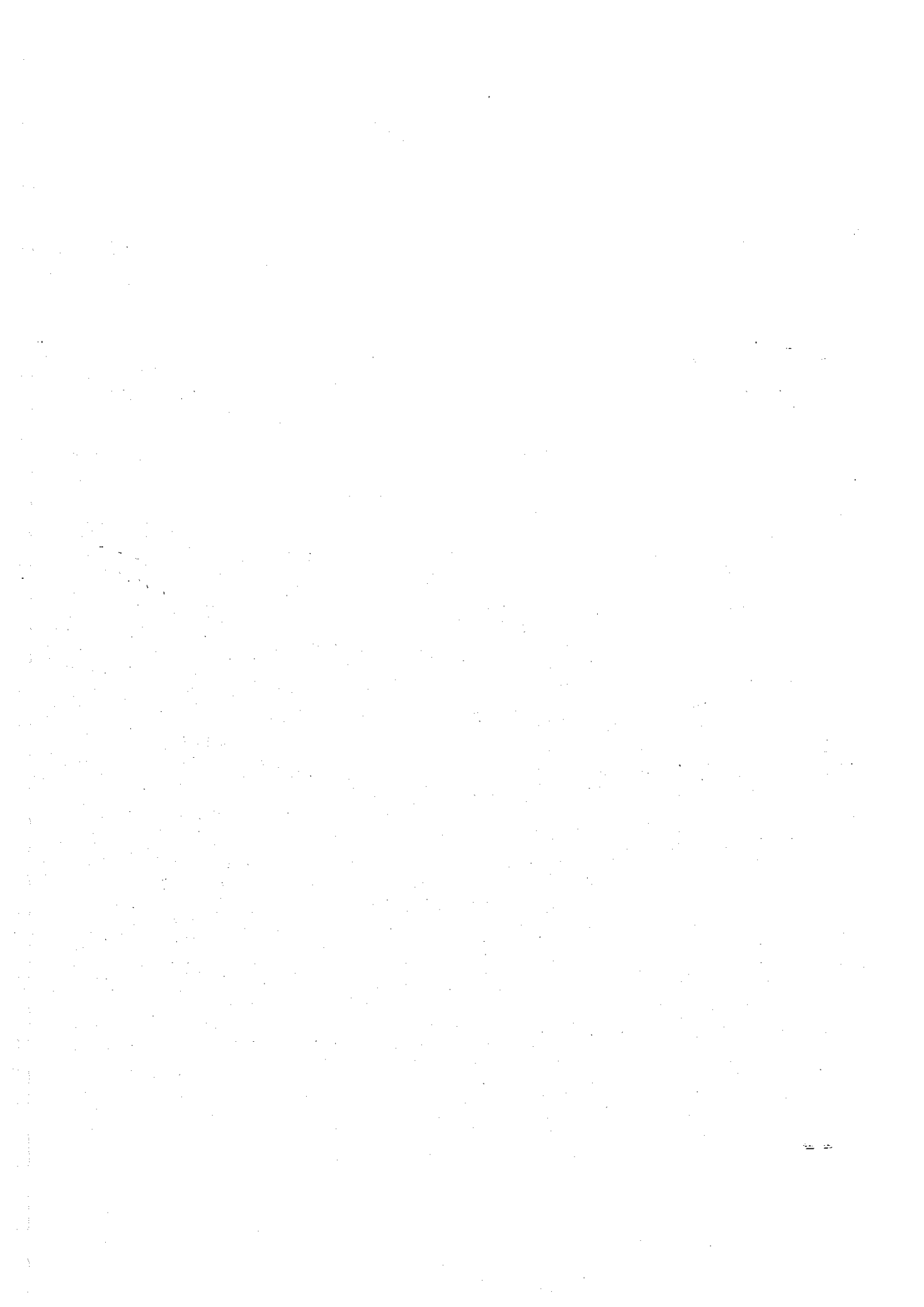
Inhaltsverzeichnis

	Glossar	1
	Abkürzungen	5
1	Willkommen bei Genius	7
	Über dieses Handbuch	8
	Anforderung von Hilfe	10
	Registrierung Ihrer Software	11
2	Einrichten des Systems	12
	Auspacken	12
	Überblick über das GSX-Pult	13
	Überblick über das LBX-Pult	15
	Anschluß der Spannungsversorgung	15
	Anschluß des Monitors	17
	Anschluß eines Druckers	18
	Anschluß der Dimmer	19
3	Installation der Software	20
	Betriebssoftware	20
	Applikationsprogramm	20
	Einschalten	21
	Laden der Betriebssoftware	22
	Laden der Applikationssoftware	24
	Registrieren	27
	Eingabe des Paßwortes	28
	Erweiterungssoftware	31
	Bildschirmanzeigen und LCD-Menüs	32
	Bildschirmanzeige AKTIV	33
	Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN	34
	Menüoptionen	36

4	Kurzeinführung	38
	Tastenfeld und LCD-Anzeige	39
	Bewegen durch die Anzeigen	40
	Der Digitalsteller und die Richtungstasten für den Cursor	42
	Beleuchten Sie Ihre erste Vorstellung	43
	Verwendung der Submaster	55
	Programmieren eines einfachen Effektes	60
	Programmieren eines Makros	70
	Speichern Ihrer Vorstellung	73
	Löschen der Vorstellung	74
	Wiederladen der Vorstellung	76
5	Kreissteuerung	79
	Eingabe-Modi	81
	Anwahl von Kreisen und Setzen von Helligkeitswerten	92
	Kennzeichnung der Kreishelligkeitswerte	92
	Erweiterte Kreissteuerung	96
	Proportionale oder relative Steuerung	96
	Direkte Dimmersteuerung	98
6	Speichern von Lichtstimmungen	101
	Anwahl von Lichtstimmungen	101
	Eingabe von Kommandos	101
	Was ist eine Lichtstimmung	104
	Speichern einer Lichtstimmung	105
	Speichern ohne Submaster	106
	Speichern von Lichtstimmungen mit Zeiten	107
	Arten von Überblendungen	109
	Aktualisieren einer Lichtstimmung	113
	Optionen der Zeit-Tasten	114
	Bildschirmanzeige VORSCHAU AUF LICHTSTIMMUNGEN	118
7	Abrufsysteme für Lichtstimmungen	132
	X Abrufsystem	134
	A/B Abrufsystem	138
	Gleichzeitiges Abrufen mehrerer Überblendungen	141
	Blackout Taste	142
	Hauptsteller	142

8	Submaster	143
	Aufzeichnen von Submastern	144
	Zuordnung von Zeiten	147
	Vorschau auf Submaster	148
	Aktualisieren von Submastern	151
	Aufblitzen von Submastern	152
	Submastertypen	154
	Aufrufen von Makros	161
	Submasterseiten	162
9	Einfache Effekte	164
	Aufzeichnen von Effekten	165
	Bildschirmanzeige VORSCHAU EFFEKTE	170
	Laden und Abrufen eines Effektes	177
	Beeinflussung laufender Effekte	180
	Aktualisieren eines Effektes	181
	FX MASTER	182
10	Patch	183
	Skalierung	185
	Voreinstellung Patch	187
	Zuordnungstabellen	188
	Ändern des Patch	190
	Patch Beispiel	195
	Direkte Dimmersteuerung	195
11	Makros	199
	Eingebaute Makros	199
	Aufzeichnen benutzerdefinierter Makros	201
	Aufrufen von Makros	209
12	Archivierungsfunktionen	210
	Diskettenoperationen	212
	Drucken	217
	Löschen des Speichers	224

13	LBX	226
	Betriebsmodi	227
	C/D Überblendzeiten	238
	Modi der C/D Blitztasten	238
	Verwendung der LBX Einzelkreissteller zusammen mit den Abrufsystemen, Submastern und der Kreissteuerung	239
14	Designer Handfernbedienung	241
	Anschluß	242
	Große Entfernungen	247
	Konfiguration	248
15	Fehler und Fehlersuche	252
	Statusprotokoll	253
	Fehlersuche	255
	Fehlermeldungen	256
	Anhang A: Referenz	258
	Bildschirmanzeige AKTIV	258
	Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN	261
	Bildschirmanzeige HILFE	264
	Menüstruktur	265
	Übersicht	266
	Anhang B: Schnittstellen/Pinbelegung	285



Glossar

Aktiv	Aktiv bedeutet, daß alle Änderungen der Kreiswerte sofortige Auswirkung auf die Bühne haben.
Aktuelle Anwahl	Die Aktuelle Anwahl umfaßt alle Kreise, die sich unter direkter Kreissteuerung befinden. Diese Kreise werden in der Bildschirmanzeige AKTIV rot hinterlegt angezeigt.
Archivieren	Transfer gespeicherter Daten von Diskette zum Lichtstellpult bzw. vom Lichtstellpult zur Diskette oder zum Drucker.
Ausblendung	Teil eines Crossfades, der die Kreise umfaßt, deren Helligkeit während der Überblendung abnimmt.
Auto Go	Automatischer Start der sequentiell nächsten Lichtstimmung der Stimmungsliste nach Ablauf der Wartezeit der vorhergehenden Stimmung.
Betragsmäßige Änderung	Wenn eine Gruppe von Kreisen mit unterschiedlichen Helligkeitswerten zusammen gesteuert wird, ändern sich die Helligkeitswerte betragsmäßig und nicht um den gleichen Prozentsatz.
Blindes Ändern	Editieren des Speicherinhaltes, zum Beispiel Lichtstimmungen, Submaster, Effekte, ohne daß dies eine unmittelbare Wirkung auf der Bühne hat.
Blitztaste	Einem Submaster zugeordnete Taste, durch deren Betätigung der Submasterinhalt abgerufen werden kann. Die Blitztasten arbeiten in verschiedenen Modi, z. B. als Schalter ein/aus oder Taster ein/aus.
Crossfade	Ein Crossfade blendet alle Helligkeits- und Farbwerte einer Lichtstimmung auf die Werte einer anderen Stimmung über. Als Ergebnis ist nur die neue Stimmung auf der Bühne.
Dimmer	Elektronische Baugruppe, die die Helligkeit eines Scheinwerfers über ein von der Lichtstellanlage erzeugtes Dimmereingangssignal steuert.

Niederlassungen und Serviceeinrichtungen

Asien:	7th Floor Corporation Sq, 8 Lam Lok St, Kowloon Bay, Hong Kong Tel: (852) 757 3033 Fax: (852) 757 1767
Belgium:	Chansée De Haecht 1801, 1130 Bruxelles, Belgium
Deutschland:	Salzbergstraße 2, 38302 Wolfenbüttel-Salzdahlum, Deutschland Tel: (49) 5331 / 937-3 Fax: (49) 5331 78883
Großbrit.:	Grant Way, Isleworth, Middlesex, TW7 5QD, U.K. Tel: (44) 081 560 3171 Fax: (44) 081 568 2103
Italien:	Via delle Gardenie 33 (Pontina Vecchia Km 33,400), 00040 Pomezia Roma, Italy Tel: (39) 6 914 7123 Fax: (39) 6 914 7136
Kanada:	2430 Lucknow Drive, Unit15, Mississauga, Ontario L5S 1V3 Canada Tel: (1) 905 677 7130 Fax: (1) 905 677 6859
Sweden:	Box 20105, Tappvågen 24, 161 02 Bromma, Sweden
USA:	PO Box 9004, 18111 South Santa Fe Avenue, Rancho Dominguez, CA90221, USA Tel: (1) 310 637 7500 Fax: (1) 310 632 5519

Der Inhalt dieses Handbuches ist nur für Informationszwecke gedacht, Änderungen sind vorbehalten. Strand Lighting übernimmt keine Verantwortung für Fehler oder Irrtümer, die in diesem Handbuch auftreten. Für Bemerkungen und Verbesserungsvorschläge oder Vorschläge in Bezug auf Korrekturen und/oder Aktualisierungen in diesem Handbuch, möchten wir Sie bitten, Kontakt mit der nächsten Strand Lighting-Niederlassung aufzunehmen.

The material in this manual is for information purposes only and is subject to change without notice. Strand Lighting assumes no responsibility for any errors or omissions which may appear in this manual. For comments and suggestions regarding corrections and/or updates to this manual, please contact your nearest Strand Lighting office.

El contenido de este manual es solamente para información y está sujeto a cambios sin previo aviso. Strand Lighting no asume responsabilidad por errores o omisiones que puedan aparecer. Cualquier comentario, sugerencia o corrección con respecto a este manual, favor de dirjirlo a la oficina de Strand Lighting más cercana.

Le matériel décrit dans ce manuel est pour information seulement et est sujet à changements sans préavis. La compagnie Strand Lighting n'assume aucune responsabilité sur toute erreur ou omission inscrite dans ce manuel. Pour tous commentaires ou suggestions concernant des corrections et/ou les mises à jour de ce manuel, veuillez s'il vous plait contacter le bureau de Strand Lighting le plus proche.

Manual and Software Copyright 1993, Strand Lighting Limited. All rights reserved.

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen dürfen ohne schriftliche Erlaubnis von Strand Lighting weder vollständig noch teilweise dupliziert werden. Sie dienen dem Benutzer einzig und allein zur detaillierten Beschreibung der Funktionen der erworbenen Geräte und Software. Die Nutzung dieses Handbuches für andere Zwecke ist streng untersagt.

Genius™ ist ein eingetragenes Warenzeichen von Strand Lighting Limited

Sicherheitsbestimmungen



Das LBX wird direkt mit Netzspannung betrieben und das GSX arbeitet mit einem externen Niedervoltnetzteil.

Die Systeme wurden in Übereinstimmung mit dem internationalen Sicherheitsstandard IEC65 entwickelt sowie hergestellt und sind für eine Nutzung in einem Lichtsteuersystem vorgesehen. Sie sind auf keinen Fall für Zwecke einzusetzen, wo ein Sicherheitsrisiko für Personen nicht auszuschließen ist. Wartungsarbeiten sind nur von geeigneten qualifizierten Personen durchzuführen

Dringen Flüssigkeiten in das Lichtsteuerpult ein, ist dieses unverzüglich von der Netzspannung zu trennen.

Überblendung	Prozess des Wechsels von Helligkeitswerten einer Gruppe von Kreisen.
Voreinstellung	Eine vom Hersteller festgelegte oder vom Anwender programmierte Standardeinstellung.
Vorschau	Mit Vorschau wird das Anzeigen von Speicherinhalten auf dem Bildschirm bezeichnet. In der Vorschau können Änderungen direkt im Speicher vorgenommen werden, ohne daß sich dies sofort auf der Bühne auswirkt. Das heißt, ein blindes Ändern ist möglich.

Willkommen bei Genius

Strand's **Genius**-Software für das GSX und LBX kündigt eine neue Ära in der Lichtsteuerung an. Es wird Ihnen Leistung und Flexibilität nach Wahl geboten. Die Software Ihres Lichtstellpultes wird wie bei einem Personalcomputer ganz nach Ihren Wünschen ausgewählt und über ein integriertes 3,5 " Diskettenlaufwerk geladen bzw. erweitert. Dabei bestimmen Sie selbst die Funktionalität Ihres Systems..

Das **Genius**-Grundpaket bietet Ihnen eine Kapazität von 25, 50, 75, 100 oder 125 Kreisen mit äußerst professioneller Funktionalität. Diese Leistungsfähigkeit können Sie jederzeit ganz nach Ihren Wünschen erweitern, ohne dafür eine neue Hardware kaufen zu müssen.

Für anspruchsvolle Effekte und Steuerung von Farbwechslern erweitern Sie einfach die Software mit **Kaleidoscope** und für die Verbindung Ihres Pultes mit einem Midi Keyboard oder einem Computer sowie bei Verwendung weiterer Kommunikationsarten mit **Communiqué**.

Ungeachtet Ihres Wissensstandes über Beleuchtung erlaubt Ihnen diese vollständige Softwarefamilie, die einmalig in der Branche ist, entweder das Wachsen Ihrer Anlage zusammen mit Ihren Erfahrungen oder, wenn es Ihr Budget zuläßt, gleich das Starten von einem höheren Level aus.

Diese Philosophie erlaubt es uns, Ihre Anregungen über Verbesserungen der Funktionalität entgegenzunehmen, zu diskutieren und eventuell in spätere Softwareversionen einzubinden. Durch ein Softwareupdate sind Sie dann immer auf dem neuesten Stand.

Über dieses Handbuch

Dieses Handbuch ist ein Teil der Genius-Softwarefamilie und sollte nur im Zusammenhang mit dem Genius-Softwaresortiment von Strand Lighting benutzt werden.

Die Kapitel sind in logischer Reihenfolge angeordnet. Vor dem Einschalten des Pultes sollten Sie die Kapitel **Einrichten des Systems** und **Laden der Software** gelesen haben.

Das Handbuch ist in zwei Teile geteilt:

1. Ein **Schulungsteil** (Kapitel **Kurzeinführung**) läßt Sie schrittweise mit dem System vertraut werden. Sie werden vom Handbuch durch die Funktionsvielfalt des Speicherlichtstellpultes geführt, wobei Ihnen Aufgaben gestellt werden und Sie durch Ergebnisanzeigen im Handbuch Ihre Aktionen überprüfen können. Wenn Sie diese Kurzeinführung absolviert haben, sind Sie einmal mit den wichtigsten Funktionen des Systems konfrontiert worden und haben schon ein gutes Gefühl für die Philosophie des Pultes.
2. Im **Referenzteil** (alle weiteren Kapitel) finden Sie dann detailliertere Informationen zur Funktionalität.



In diesem Handbuch wird davon ausgegangen, daß ein System mit der Kapazität von 125 Kreisen geladen ist. Die Prozeduren und Informationen sind aber auf alle Ausbaustufen von Genius anwendbar. Beachten Sie aber, daß bei Verwendung eines Systems mit weniger als 125 Kreisen die Bildschirmanzeigen nicht mehr mit denen in diesem Handbuch dargestellten Abbildungen übereinstimmen, da dann natürlich weniger Kreise auf dem Bildschirm angezeigt werden.

Das Handbuch besteht aus folgenden Kapiteln:

Willkommen bei Genius (Kapitel 1) - macht Sie mit der Organisation dieses Handbuchs bekannt. Außerdem erfahren Sie, wie Sie, wenn nötig, technische Unterstützung finden.

Einrichten des Systems (Kapitel 2) - beschreibt, wie das GSX bzw. LBX Lichtstellpult angeschlossen wird. Danach wird die Bedienoberfläche der Pulte kurz erklärt.

Installation der Software (Kapitel 3) - beschreibt, wie die Software auf den Pulten installiert und registriert wird.

Kurzeinführung (Kapitel 4) - In diesem Kapitel werden Sie mit der Bedienphilosophie des Pultes bekannt gemacht. Es ist wie eine Schulung mit Aufgaben und Lösungen organisiert.

Kreissteuerung (Kapitel 5) - beschreibt, wie Sie Stromkreise anwählen und Helligkeiten setzen.

Speichern von Lichtstimmungen (Kapitel 6) - erklärt die Vorgehensweise des Speicherns von Lichtstimmungen sowie die blinde Änderung von Speicherinhalten.

Abrufsysteme für Lichtstimmungen (Kapitel 7) - beschreibt, wie Sie Lichtstimmungen manuell oder automatisch abrufen können.

Submaster (Kapitel 8) - beschreibt das Belegen und die Verwendung der Submaster des Pultes.

Einfache Effekte (Kapitel 9) - erklärt, wie einfache Effekte aufgebaut und abgerufen werden.

Patch (Kapitel 10) - beschreibt, wie Dimmer zu Kreisen zugeordnet werden.

Makros (Kapitel 11) - zeigt, wie Sie die sehr leistungsfähige und zeitsparende Möglichkeit der Lichtstellpulte nutzen können, Makros zu programmieren und dann abzurufen.

Archivierungsfunktionen (Kapitel 12) - beschreibt Diskettenfunktionen (Formatieren, Sichern und Laden der Vorstellung) sowie das Löschen des Speichers und das Drucken.

LBX (Kapitel 13) - erklärt die Unterschiede des LBX zum GSX.

Designer Handfernbedienung (Kapitel 14) - erläutert, wie die Handfernbedienung an das GSX/LBX angeschlossen und konfiguriert wird.

Fehler und Fehlersuche (Kapitel 15) - hilft Ihnen bei der Fehlersuche.

Anhang A - dient als Kurzreferenz für die Bedienung des GSX/LBX mit Genius.

Anhang B - beschreibt die Schnittstellen des GSX und LBX.

Die weiteren Bedienungshandbücher dieser Softwarereihe sind:

- **COMMUNIQUE** Artikel-Nr.: 94931
Kommunikations-Software
- **KALEIDOSCOPE** Artikel-Nr.: 94932
Effekt- und Farbwechsler-Software

Die Handbücher bilden einen Bestandteil der Produkte. Achten Sie bitte immer darauf, daß sie sich in der Schutzhülle befinden, in einem guten Zustand bleiben und an einem sicheren Platz aufbewahrt sind, am besten in der Nähe des Pultes.

Anforderung von Hilfe

Wenden Sie sich zur Unterstützung an Ihren Strand Lighting Händler, oder setzen Sie sich mit einer der Strand Lighting Niederlassungen, deren Adressen und Telefonnummern Sie am Anfang dieses Handbuchs finden, in Verbindung.

Registrierung Ihrer Software

Nach der ersten Installation werden das GSX und Genius für eine Periode von 21 Tagen in der von Ihnen erworbenen Konfiguration voll funktionsfähig sein. Danach werden aber alle Funktionen bei Nichtregistrierung gesperrt. Während dieser Periode von 21 Tagen müssen Sie Ihr System bei Strand Lighting registrieren lassen.

Füllen Sie Ihre Registrierkarte aus und senden Sie diese an Strand Lighting, Softwareregistrierung.

Danach erhalten Sie dann ein Paßword, welches über das Tastenfeld eingegeben wird. Mit der Eingabe des richtigen Paßwortes arbeitet Ihr gesamtes System dann vollständig.

Lesen Sie zur Installation und Registrierung das Kapitel **Installation der Software**.



Dieses Paßwort gilt **nur** für Ihr System und ist nicht übertragbar. Jedes Softwarepaket ist für genau ein Lichtstellpult vorgesehen und es ist nicht möglich, dieses auf mehr als einem GSX oder LBX zu installieren.

Einrichten des Systems

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie das GSX/LBX-Lichtsteuerrpult angeschlossen wird. Danach erfolgt eine kurze Reise durch die Elemente des Pultes.

Auspacken

Entfernen Sie die Verpackung vorsichtig und überprüfen den Inhalt auf Vollständigkeit. Informieren Sie bitte sofort die nächste Strand Lighting Niederlassung, wenn Sie irgendetwas vermissen.

GSX Lichtstellpult

- Netzgerät
- Testbericht des Herstellers
- Faltblatt „Sicherheitsbestimmungen“

LBX Lichtstellpult

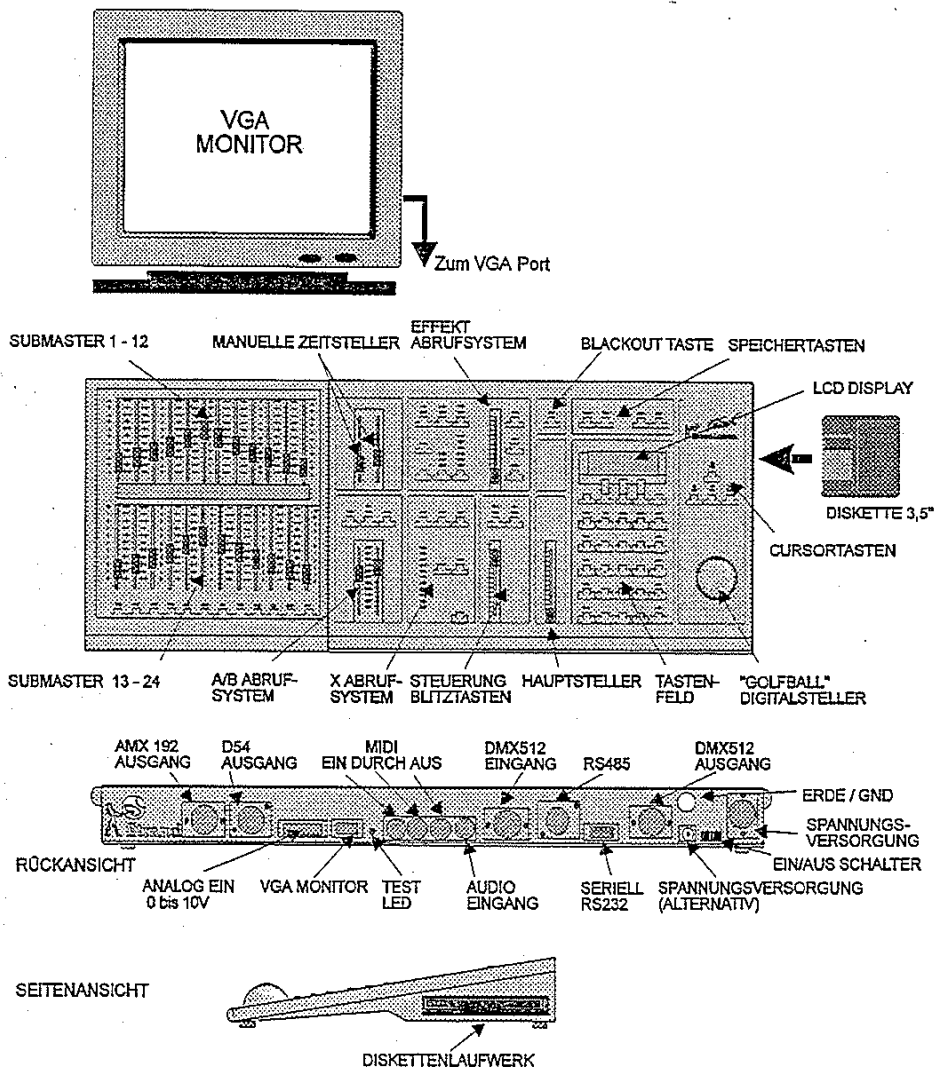
- Netzanschlußkabel
- Testbericht des Herstellers
- Faltblatt „Sicherheitsbestimmungen“

Genius Softwarepaket

- Hülle für das Bedienungshandbuch
- Genius Bedienungshandbuch
- Registrierte Karte
- 1 Diskette mit Betriebssoftware
- 1 Diskette mit Applikationsprogramm

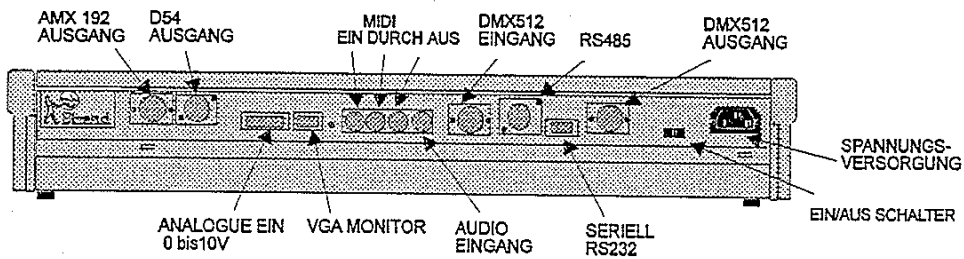
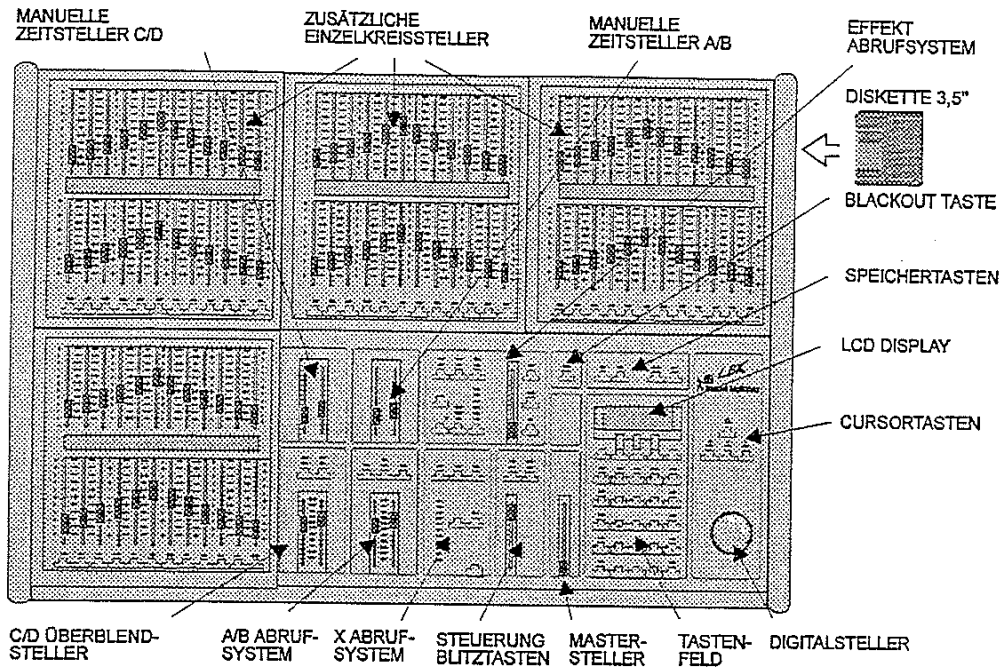
Überblick über das GSX-Pult

Die folgende Abbildung zeigt die Lage aller Bedienelemente und die der Ein- und Ausgangsports des GSX.



Überblick über das LBX-Pult

Die folgende Abbildung zeigt die Lage aller Bedienelemente und die der Ein- und Ausgangsports des LBX.



Anschluß der Spannungsversorgung

Spannungsversorgung des GSX

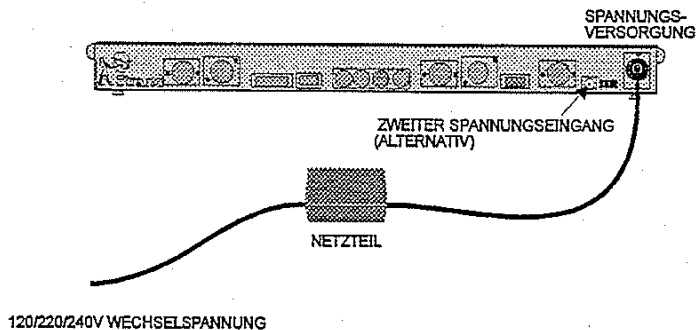
Das GSX arbeitet mit einem Niederspannungsnetzteil, welches an die Buchse SPANNUNGSVERSORGUNG angeschlossen wird.

Die Pin-Belegung ist in Anhang B abgebildet.

Es gibt noch einen zweiten Gleichspannungseingang, an den alternativ ein standardisiertes 24 VDC Netzteil angeschlossen werden kann.

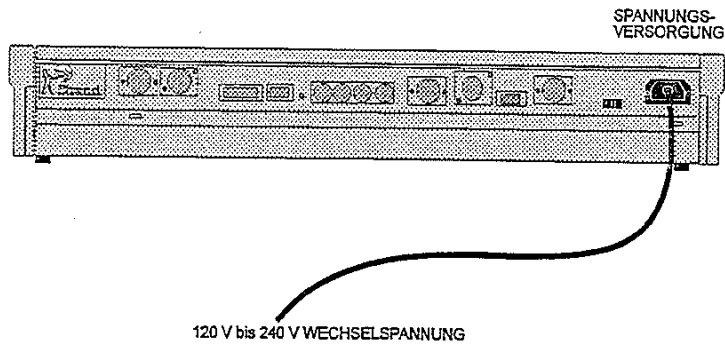


Der zweite Spannungseingang ist zu verwenden, wenn das Strand Netzteil nicht zur Verfügung steht. SCHLIESSEN SIE NIE MEHR ALS EIN NETZTEIL AN DAS PULT AN.



Spannungsversorgung des LBX

Das LBX besitzt ein internes Netzteil und wird direkt an das Netz angeschlossen. Es kann mit 120 bis 240 V Wechselspannung betrieben werden (automatische Erkennung).

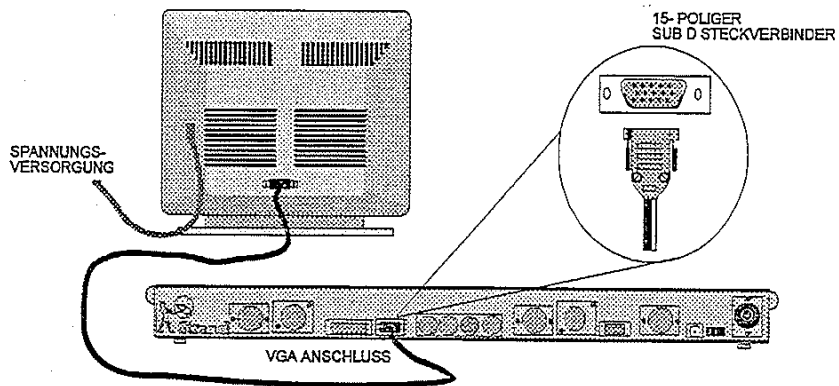


Das LBX enthält lebensgefährliche Spannungen. Vor Öffnen des Gerätes ist unbedingt der Netzstecker zu ziehen

Anschluß des Monitors

Für den Anschluß an die VGA-Buchse ist ein Standard VGA Farbmonitor, wie unten abgebildet, vorgesehen.

Die Pin-Belegung der VGA-Buchse ist in **Anhang B** abgebildet.



Direkte Aktion	Modus der Kreissteuerung des GSX/LBX, der in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN gewählt werden kann. Eingegebene Kommandos werden vom Pult ohne Abschluß durch die „Enter“-Taste automatisch ausgeführt, sobald sie vollständig und grammatikalisch richtig eingegeben sind.
Effekt	Eine sich ständig wiederholende Abfolge von verschiedenen Lichtbildern (Effektschritten), die in unterschiedlichen Modi abgespielt werden können (z. B. Laufflicht vorwärts, rückwärts, Zufall usw.).
Einblendung	Teil eines Crossfades, der die Kreise umfaßt, deren Helligkeit während der Überblendung zunimmt.
Farbkreis	Kreis zum Steuern von Farbwechslern.
Farbwechsler	Gerät, welches vor einem Scheinwerfer befestigt wird, um über das GSX/LBX eingesetzte Farbfilter ferngesteuert zu wechseln.
Intensitätskreis	Kreis zum Steuern von Dimmern.
Kreis	Ein oder mehrere Dimmer/Farbwechsler, die zusammengefaßt (gepatcht) sind und gemeinsam gesteuert werden. Das GSX/LBX unterscheidet Intensitäts- und Farbkreise.
Kreishelligkeit	Einem Kreis zugeordneter Helligkeitswert von 0 bis 99 sowie VL (VOLL=100%). Die Werte können als eine Ziffer (1=10%) oder zwei Ziffern (10=10%) eingegeben werden. Die Einstellung hierfür wird in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN vorgenommen.
Kreisnummer	Jeder Kreis des GSX/LBX besitzt eine Nummer, über die er angesprochen wird.
Kommandozeile	Modus der Kreissteuerung des GSX/LBX, der in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN gewählt werden kann. Eingegebene Kommandos werden vom Pult nur ausgeführt, wenn zum Abschluß die „Enter“-Taste (*) betätigt wird.
Lichtstimmung	Eine Lichtstimmung enthält sowohl Helligkeits- als auch Farbwerte für eine Gruppe von Kreisen sowie weitere Attribute, wie Ein-/Ausblendzeit, Wartezeit, Verzögerungszeit.

Lichtstimmung 0	Lichtstimmung 0 ist als Blackout voreingestellt (alle Helligkeits- und Farbwerte sind NULL) und kann nicht verändert werden.
Lichtsprung- freies Crossfade	Crossfade, in dem die Änderung eines Helligkeitswertes vom Anfang bis zum Ende der Überblendung linear verläuft. Kreise, deren Anfangs- und Endwert gleich sind, bleiben während der Überblendung unverändert.
Makro	Ein Makro ist eine über die Tastatur eingegebene Befehlsreihe, die gespeichert wird und abgerufen werden kann.
Mastersteller	Schieberegler, der die Helligkeit aller Intensitätskreise unabhängig Ihrer Zugehörigkeit steuert. Farbkreise werden vom Mastersteller nicht beeinflusst.
Movefade	Ein Movefade addiert Licht zu oder subtrahiert Licht von einer bereits auf der Bühne befindlichen Lichtstimmung.
Non Dim	Ein Dimmer, der wie ein Schalter arbeitet. Er ist durch eine Schaltschwelle gekennzeichnet, unterhalb der er auf AUS und oberhalb auf VOLL steuert.
Patch	Definiert die Zuordnung von Dimmern und Farbwechslern zu Kreisen sowie weitere Attribute, wie Skalierung eines Dimmers, Schaltschwelle eines Non Dims oder Farbanzahl eines Farbwechslers.
Prozentuale Änderung	Wenn eine Gruppe von Kreisen mit unterschiedlichen Helligkeitswerten zusammen gesteuert werden, ändern sich die Helligkeitswerte prozentual und nicht um den gleichen Betrag.
Solo	Möglichkeit, alle zur Zeit nicht aktuell angewählten Kreise vorübergehend auf AUS zu stellen. Nach Aktivierung von Solo bestimmen nur die Kreise der Aktuellen Auswahl das Licht auf der Bühne.
Sperrern des Speichers	Durch das Sperren des Speichers werden bereits aufgezeichnete Daten vor Änderungen geschützt. Die Steuerung über Abrufsysteme wird aber nicht beeinflusst.
Submaster	Speicherinhalt, der eine Gruppe von Kreisen sowie weitere Elemente des Pultes steuern kann. Abgerufen werden können Submaster über Submastersteller, Blitztasten oder analoge Eingänge (COMMUNIQUE erforderlich) des GSX/LBX.

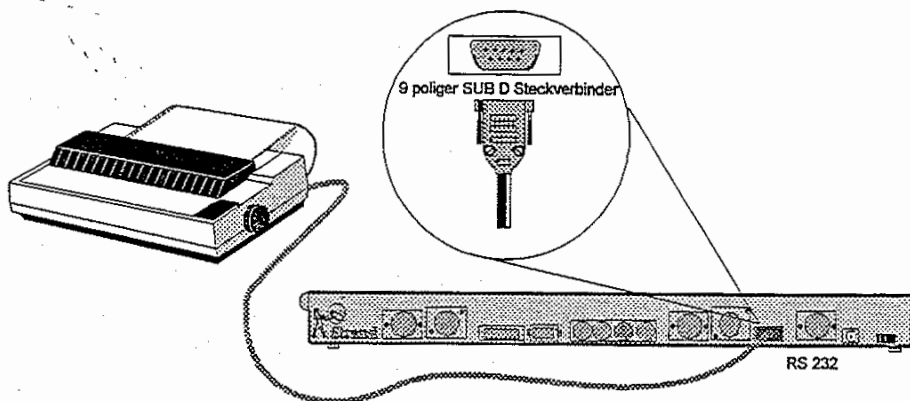
Anschluß eines Druckers

Die nachfolgend aufgelisteten Druckertypen können am GSX/LBX über den auf der Rückseite des Pultes befindlichen RS232 Port angeschlossen werden.

- ASCII Drucker (nicht herstellerspezifisch)
- Epson FX80
- IBM Proprinter
- HP Deskjet

Weiterhin kann jeder andere Drucker, der einen dieser Genannten emuliert, Verwendung finden.

Die Pin-Belegung des RS232-Einbausteckers ist in **Anhang B** abgebildet.

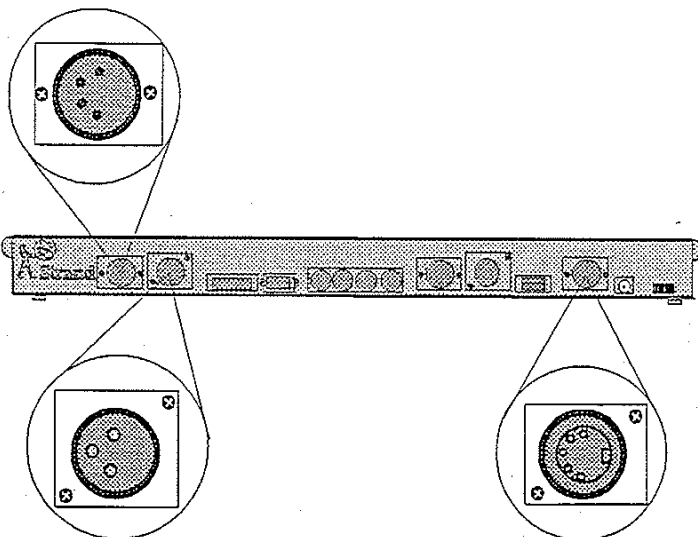


Anschluß der Dimmer

Eine Vielzahl von Dimmern kann zusammen mit dem GSX/LBX betrieben werden. Um diese Vielfalt bedienen zu können, sind die folgenden Multiplexprotokolle auf der Rückseite des Pultes verfügbar:

- AMX192 (analog)
- D54 (analog)
- DMX512 / SMX (digital) - SMX nicht in Amerika

AMX 192 AUSGANG / 4 poliger Einbaustecker



D54 AUSGANG / 3 polige Einbaubuchse

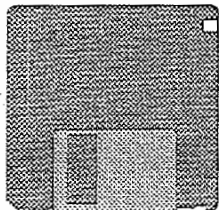
DMX512 AUSGANG / 5 polige Einbaubuchse
SMX (nur in Europa)

Das voreingestellte Multiplexprotokoll ist DMX512. Wenn die Dimmer angeschlossen werden, haben sie ein voreingestelltes PATCH von 1 : 1. Das heißt, daß der Dimmer Nr. 1 von Kreis Nr. 1 gesteuert wird, Dimmer Nr. 100 von Kreis Nr. 100, usw.

Das Protokoll kann in der Bildschirmanzeige **EINSTELLUNGEN** geändert werden, worauf später noch eingegangen wird.

Die Pin-Belegung für die MUX-Ausgänge ist in **Anhang B** abgebildet.

Installation der Software



Es werden 3,5 " Disketten verwendet, die vom Typ *Double Density* oder *High Density* sein können. Sie sollten mit Sorgfalt benutzt und aufbewahrt werden und sich nicht in der Nähe von Flüssigkeiten und magnetischen Feldern befinden. Beachten Sie die Gebrauchshinweise auf der Diskettenverpackung.

Das Diskettenlaufwerk befindet sich auf der rechten Seite des Pultes.

Backupdisketten müssen vor dem Gebrauch formatiert werden.

Mit dem Softwarepaket werden zwei Disketten ausgeliefert:

Betriebssoftware

Die Betriebssoftware stattet Ihr Lichtstellpult mit der nötigen Funktionalität aus. Eine englische Version ist vorinstalliert.

Das System unterstützt auch zukünftige Funktionen, die erworben und einfach installiert werden können, wenn sie entwickelt worden sind.

Applikationsprogramm

Das Genius Applikationsprogramm ist wie nachfolgend aufgelistet in Schritten von 25 Kreisen bis zu einem Maximum von 125 Kreisen verfügbar:

- GENIUS 25
- GENIUS 50
- GENIUS 75
- GENIUS 100
- GENIUS 125

Die von Ihnen bestellte Version wird zusammen mit dem System zum Laden von der Diskette mitgesendet.

Wünschen Sie später, die Kreisanzahl Ihres Systems zu erhöhen, können Sie ein Kreiserweiterungspaket erwerben und einfach installieren.

Einschalten

Wenn alles richtig angeschlossen ist, kann das GSX/LBX mit dem EIN/AUS-Schalter auf der Rückseite des Pultes eingeschaltet werden.

Kaltstart

Wenn das Pult mit dem EIN/AUS-Schalter eingeschaltet wird, sind alle Werte, die ausgegeben werden, NULL.

Warmstart

Wenn die Versorgungsspannung zu klein ist oder die Stromversorgung unterbrochen wird, ist ein nicht normaler Ende-Modus gewählt. Liegt die richtige Spannung an, wird der letzte Ausgabestatus wiederhergestellt.

Auf der Rückseite des Pultes blinkt eine grüne TEST LED. Das ist normal und zeigt Ihnen an, daß der interne Prozessor korrekt funktioniert.



Der Genius-Speicher wird bis zu einem Monat gehalten, wenn das GSX ausgeschaltet wird. Voraussetzung ist eine vollständig geladene Batterie. Um sicher zu gehen, wird empfohlen, das GSX nach dem Auspacken 48 Stunden eingeschaltet zu lassen.

Nach dem ersten Einschalten sieht das LCD-Menü folgendermaßen aus:

```
GENIUS GOLD START  
Co. Strand Lightings  
Flash  
B1.2
```

Es wird in der untersten Zeile die Version des Boot-EPROM's angezeigt.

Um die deutsche Betriebssoftware zu laden, fahren Sie bitte mit dem Abschnitt **Laden der Betriebssoftware** fort.

Laden der Betriebssoftware

Legen Sie die Diskette **OPERATING SOFTWARE** in das Diskettenlaufwerk ein, welches sich an der rechten Seite Ihres Pultes befindet, und folgen den aufgezeichneten Bedienschritten:

```
CHANI: 1          FMT: 1
CUE: 1          546: 1
BUMP+  BUMP+  SAVE
```

Betätigen Sie zweimal die Taste **DISPLAY**, um zum Untermenü **UTILITIES MENU** zu gelangen.



```
UTILITIES MENU
PATCH  ARCHIVE
```

Betätigen Sie **ARCHIVE**.



```
ARCHIVE MENU
DISK  PRINT  CLEAR
```

Betätigen Sie **DISK**.



```
DISK MENU
KBYTES FREE: 772
LOAD  SOFT  FORMAT
```

Betätigen Sie **SOFT**.



```
SOFTWARE MENU
OPER  APPL  PASSW
```

Betätigen Sie **OPER**.



```
OPERATING SW
LOAD
```

Betätigen Sie **LOAD**.




```

LOADING SOFTWARE
Are you Sure?
ABORT LOAD

```

Eine Warnung **Are you Sure?** erscheint im LCD-Display, welche Sie durch Betätigung von **LOAD** bestätigen müssen. Die Software wird nun geladen, das Pult neu initialisiert.



Nach Beendigung des Ladevorganges wird das System neu gestartet und es erscheint die Bildschirmanzeige **AKTIV**.

2. Abschnitt												3. Abschnitt			
Stimm Typ	Par/AL	Wartez	Verzöger2	Sprung Anza 1				1	2	3					
0	XP	0													
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	Ereignisse			
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Bez	8/8	8/8	
BANKW:												Stimm	0	0	
00000001 100 100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000 1100 1200 1300 1400 1500 1600 1700 1800 1900 2000 2100 2200 2300 2400 2500 2600 2700 2800 2900 3000 3100 3200 3300 3400 3500 3600 3700 3800 3900 4000 4100 4200 4300 4400 4500 4600 4700 4800 4900 5000 5100 5200 5300 5400 5500 5600 5700 5800 5900 6000 6100 6200 6300 6400 6500 6600 6700 6800 6900 7000 7100 7200 7300 7400 7500 7600 7700 7800 7900 8000 8100 8200 8300 8400 8500 8600 8700 8800 8900 9000 9100 9200 9300 9400 9500 9600 9700 9800 9900 10000															

Bei einer Neuinstallation werden folgende wichtige Informationen auf dem Bildschirm angezeigt:

- **SPEICHER GESPERRT** - Jegliches Laden und Speichern wird unterbunden, solange die Applikationsoftware nicht geladen ist.
- **001** - Nur ein Kreis ist verfügbar, solange die Applikationsoftware nicht geladen ist.

- **Steuerpult** - Die Sicherheitsnummer (18stellig), die Sie an Strand Lighting, Softwareregistrierung, senden müssen, um Ihr Paßwort zu erhalten .
- **NICHT REGISTRIERT** - Anzeige des Status Ihres Systems.

Nun müssen Sie Ihre Applikationssoftware laden, wie nachfolgend gezeigt wird.

Laden der Applikationssoftware

Legen Sie die Diskette **APPLICATION SOFTWARE** in das Diskettenlaufwerk ein, welches sich an der rechten Seite Ihres Pultes befindet, und folgen Sie den aufgezeichneten Bedienschritten. Beim Laden mehrerer Applikationen müssen Sie diese Prozedur dementsprechend mit allen Ihnen zur Verfügung stehenden **APPLICATION SOFTWARE** Disketten durchführen.

```

KREIS* 1  EFFEKT* 1
STLPH* 1  SUBM* 1
BLITZ* BLITZ* SICHER
  
```

Betätigen Sie zweimal die Taste **DISPLAY**, um zum Untermenü **HILFSPROGRAMME** zu gelangen.



```

MENU HILFSPROGRAMME
PATCH MAKRO ARCHIV
  
```

Betätigen Sie **ARCHIV**.



```

ARCHIVSPEICHER MENU
DISK DRUCK LÖSCH
  
```

Betätigen Sie **DISK**.



```
BELEG DISK-FUNKTIONEN
777 KBYTE FREI
LADEN SW FORMAT
```

Betätigen Sie SW.



```
SOFTWARE MENU
OPER APPL PASSW
```

Betätigen Sie APPL.



```
APPLIKATIONS SW
LADEN
```

Betätigen Sie LADEN.



```
APPLIKATIONS SW
>>> DISK ISUFF ! <<<
```

Die von Ihnen gewählte Applikation wird nun geladen. Nach Beendigung des Ladevorganges ist das Pult neu initialisiert und Ihr System führt einen Kaltstart aus. Für 30 Sekunden wird in der obersten Zeile Ihres Bildschirms die Softwarekonfiguration angezeigt.

Ihr Bildschirm hat nun folgendes Aussehen:

21. Tag (2) NO Cl												AKPIU												210. Werte: Seiten: 23												Girul																																															
001 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 025																																																																																			
026 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 050																																																																																			
051 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 075																																																																																			
076 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100																																																																																			
101 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 125																																																																																			
Stimm Typ												Auf/Rb												WerteZ												VerzogenZ												Sprung												Anza 1												D-Vertier											
0 X7												0																																																																							
Sommer Seite 1												A/B Abbrufen												A												B												Effekte																																			
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12												Ein/Aus												0x												100x												1												2												3											
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24												Stimm												0												0/0												0/0																																			
AKPIU																																																																																			
Stempelpat. 123 456 789 012 345 678												GIBT REGISTRIERT																																																																							



Ihr System ist nun voll funktionsfähig und wird für einen Zeitraum von 21 Tagen arbeiten. In dieser Zeit müssen Sie Ihr Lichtstellpult mit GENIUS registrieren. Die noch verbleibenden Tage werden in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt.

Registrieren

Bitte schicken oder faxen Sie Ihre ausgefüllte Registrierkarte an Strand Lighting, Softwareregistrierung. Adresse und Faxnummer befinden sich auf der Registrierkarte. Sie werden dann in kürzester Zeit das Paßwort für Ihr System erhalten. Wenden Sie sich bei Schwierigkeiten bitte an Ihre nächste Strand Lighting Niederlassung (siehe Anfang dieses Handbuches).

Die sechsstellige **Seriennummer** der Software ist auf die Diskette APPLICATION SOFTWARE aufgedruckt.

Tragen Sie beim Laden mehrerer Applikationen (z. B. GENIUS 125, KALEIDOSCOPE und COMMUNIQUE) alle Softwareseriennummern in die entsprechenden Felder ein.

Die 18stellige **Sicherheitsnummer** (Seriennummer des Steuerpultes) befindet sich auf dem Bildschirm in der untersten Zeile.

Tragen Sie in die Zeile **Genius Software Version** die Version der Genius Operating Software ein.

**Was passiert,
wenn ich mich
nicht registrieren
lasse?**

Nach den 21 Tagen werden die gespeicherten Lichtstimmungen und Ihre Vorstellung gesperrt. Auf dem Bildschirm erscheint eine Meldung **SPEICHER GESPERRT**. Jedoch kann das System auch nach dieser Periode registriert werden und nach Eingabe des richtigen Paßwortes die volle Funktionsfähigkeit erlangen.

Eingabe des Paßwortes

Das Paßwort ist eine 36stellige Zahl und wird Ihnen auf einem nachfolgend abgebildeten Formblatt zugesandt.

Strand Lighting Password Certificate



*GSX/LBX SOFTWARE REGISTRATION CENTRE;
KIRKCALDY*

Telephon : (+44) 0592 - 652333 Fax: (+44) 0592 - 653499

Console Security Number: 123 456 789 012 345 678

Channels: 125

Unit Serial Number: 1234567

Genius Enabled: X

Kaleidoscope Enabled:

Communique Enabled:

Password

123 456 789 012 345 678 901 234 567 890 123
456

Customer Name: Hans Mustermann

Address: Muster-Theater
Musterstraße 123
00000 Musterdorf
Musterland

Telephone: 0 12 34 / 1 23 45

Fax: 0 12 34 / 1 23 66

Request Received:

Response Data:

Issued By:

Das Paßwort gilt nur für Ihr System und ist nicht übertragbar.



Wenn Sie Ihr Paßwort erhalten haben, geben Sie es folgendermaßen ein:

```
KREIS:  | EFFEKT: |
STIM:  | SUBM:  |
BLITZ+ BLITZ+ SICHER
```

Betätigen Sie zweimal die Taste DISPLAY, um zum Untermenü HILFSPROGRAMME zu gelangen.



```
MENU: HILFSPROGRAMME
PATCH: MAKRO: ARCHIV
```

Betätigen Sie ARCHIV.



```
ARCHIVSPEICHER: MENU
DISK DRÜCK: LÖSCH
```

Betätigen Sie DISK.



```
MENU: DISK-FUNKTIONEN
777 KBYTE FREI
LADEN SW: FORMAT
```

Betätigen Sie SW.

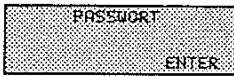


```
SOFTWARE: MENU
OFFER: APPEL: PASSW
```

Betätigen Sie PASSW.



Geben Sie das Paßwort über das Tastenfeld sorgfältig ein. Falsche Eingaben können mit der Taste CLR rückgängig gemacht werden. Damit wird das letzte eingegebenen Zeichen gelöscht.



Wenn Sie der Meinung sind, daß die Eingabe korrekt ist, betätigen Sie **ENTER**.



Bei einem falsch eingegebenen Paßwort erfolgt eine Fehlermeldung. Betätigen Sie in diesem Fall **WEITER** und Sie werden wieder zur Eingabe des Paßwortes aufgefordert. Geben Sie das Paßwort erneut ein.

Wenn das Paßwort akzeptiert ist, werden die Meldungen zur Erinnerung und die Sicherheitsnummer vom Bildschirm verschwinden. Damit ist Ihr System nun voll funktionsfähig.



Bitte wenden Sie sich an Strand Lighting, Softwareregistrierung wenn beim Registrieren Ihres Systems Probleme auftauchen.

Erweiterungssoftware

Die Kreisanzahl Ihres Systems kann jederzeit durch ein **Kreis-erweiterungspaket** erhöht werden (maximal auf 125 Kreise).

Desweiteren können Sie die GENIUS-Software durch die Erweiterungsssoftwarepakete **KALEIDOSCOPE** und **COMMUNIQUE** in Ihrer Funktionalität aufstocken.



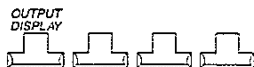
- Innerhalb der 21 Tage können Softwareerweiterungen jederzeit vor Eingabe des Paßwortes vorgenommen werden. Folgen Sie in diesem Fall der Prozedur des Abschnittes **Laden der Applikationssoftware** sowie der Abschnitte **Registrieren** und **Paßwort**.
- Wollen Sie Ihre Software nach der Eingabe des Paßwortes erweitern, dann erfordert dies ein erneutes Registrieren des Systems, d. h. Sie bekommen ein neues Paßwort. Registrieren Sie erst Ihre neue Software, bevor Sie die entsprechende Softwareerweiterung vornehmen, wie es im Abschnitt **Registrieren** beschrieben wird. Sie haben nach Installation der Erweiterungssoftware **nicht** erneut 21 Tage zum Registrieren und müssen demzufolge sofort das Paßwort eingeben. Haben Sie das Paßwort erhalten, können Sie ihre Erweiterungssoftware laden (Abschnitt **Laden der Applikationssoftware**) und müssen dann sofort das Paßwort eingeben (Abschnitt **Paßwort**).

Bildschirm- anzeigen und LCD-Menüs

Alle Funktionen des Pultes werden durch verschiedene Bildschirmanzeigen unterstützt. Durch die Anzeigen können Sie sich mit Hilfe der Taste DISPLAY und der weiteren drei unbeschrifteten Tasten unterhalb des LCD-Displays bewegen. Diese unbeschrifteten Tasten sind sogenannte „Softkeys“. Sie haben keine beständige Funktion, diese ändert sich in jeder Bildschirmanzeige. In der untersten Zeile des LCD-Displays wird jeweils die augenblickliche Aufgabe der darunterbefindlichen Taste angezeigt. Im nebenstehend abgebildeten Beispiel haben die Tasten die Funktionen BLITZ↑, BLITZ↓ und SICHER.

KREIS:	1	EFFEKT:	1
STIM:	1	SUBM:	1
BLITZ↑ BLITZ↓ SICHER			

Das Bewegen in diesen Anzeigen wird im Kapitel **Kurzeinführung** beschrieben und ein Flußdiagramm der kompletten Anzeigefunktionen befindet sich in **Anhang A**.



Bildschirm- anzeige AKTIV

Die Bildschirmanzeige AKTIV ist in mehrere Bereiche aufgeteilt, wie in der Abbildung zu sehen ist, und gibt damit jederzeit einen umfassenden Überblick darüber, was aktiv auf der Bühne passiert.

Zirkel (E-MOD)		AKTIV		Zirkel (E-MOD)		Stimm		Gründl.																
001	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	025
026	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	050
051	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	075
076	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	125
X ABRUFSYSTEM												KREISE												
Stimm Typ	Auf/Ab	Wert2	VerzögerZ	Sprung	Anza 1	Kreislager																		
0	XP	0																						
SUBMASTER Spalte 1						A/B ABRUFSYSTEM						KREISE												
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:	B:	1	2	3								
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus	0/0	100%	0/0									
AKTIV												Stimm	0	0										
Stimmwert: 023 456 789 012 145 678 HEUTE NEKATHEAT																								

Das Fenster KREISE zeigt an, welche Kreise momentan mit den jeweiligen Helligkeitswerten genutzt werden. Wechsel der Helligkeitswerte werden in unterschiedlichen Farben markiert. Nähere Informationen finden Sie im Kapitel **Kreissteuerung** unter „Aktivitäten der Kreishelligkeitswerte“.

Das Fenster X ABRUFSYSTEM zeigt eine Liste aller bereits erstellten Lichtstimmungen mit ihren Attributen. Die momentan ins automatische X Abrufsystem geladene Lichtstimmung erscheint gelb. Die Lichtstimmung, die als letzte gespeichert oder verändert wurde, wird am unteren Rand des Fensters X ABRUFSYSTEM rot angezeigt.

Das Fenster A/B ABRUFSYSTEM zeigt an, welche Lichtstimmungen momentan in das manuelle A/B Abrufsystem geladen sind.

Im SUBMASTER-Fenster wird die Funktion der Submaster angezeigt.

Das Fenster EFFEKT TYP zeigt die momentan laufenden Effekte.

Im Fenster DIGITALSTELLER / PEGEL ist der Digitalsteller-Pegel oder seine Position zu sehen.

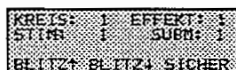
Die KOMANDOZEILE ist der Bereich, in dem alle Einträge abgebildet werden, die über die Tastatur erfolgen

Die Bildschirmanzeige AKTIV wird in diesem Handbuch sehr oft erwähnt. Deshalb wird auch auf den **Anhang A** verwiesen.

Bildschirm- anzeige EIN- STELLUNGEN

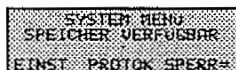
In dieser Bildschirmanzeige werden alle Systemeinstellungen angezeigt, die hier ganz nach Ihren Bedürfnissen und Vorstellungen verändert werden können. Anfangs muß nicht unbedingt etwas geändert werden, um mit dem Pult arbeiten zu können, es sei denn, Ihre Dimmer können kein DMX512 empfangen. In diesem Fall müssen Sie den Dimmer-Ausgang im Fenster „Dimmer und Zuordnungen“ ändern.

Gehen Sie wie folgt vor, um zu dieser Bildschirmanzeige wechseln zu können:



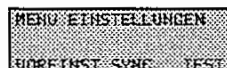
```
KREIS: | EFFEKT: |
STIM: | SUBM: |
BLITZ: BLITZ4: SICHER
```

Betätigen Sie **dreimal** die Taste DISPLAY, um zum Untermenü **SYSTEM** zu gelangen.



```
SYSTEM MENU
SPEICHER VERFUEGBAR
EINST. PROTOK. SPERR=
```

Betätigen Sie **EINST**, um zum Untermenü **MENÜ EINSTELLUNGEN** zu gelangen



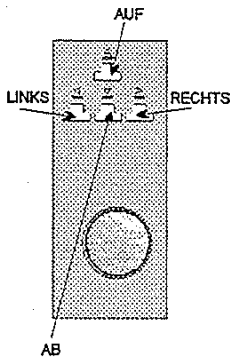
```
MENÜ EINSTELLUNGEN
VOREINST. SYNC TEST
```



Es erscheint die Bildschirmanzeige SYSTEMEINSTELLUNGEN.

SYSTEMEINSTELLUNGEN		208 Erwis Skim. Graf.	
Summerlautstärke	100	ON Intensität	100
LCD Kontrast x	100	Modus Kreuzsteuerung	DIREKT 1 STELLE
LCD Hintergrund	_50	Amateurung Effekte	AUDIO BASS-TAKT
Einze altmakro	AUS	Skalierung ext. Subm. x	100
D-Steller	PROPORTIONAL		
Ziffern			
Ein/Auf-Blendz.	5	X Zurück	0
Aus/Ab-Blendzeit	5	X Sofort	0
Verzögerung Auf	0	TrigZeit HH:MM	_0:00
Verzögerung Ab	0	TrigDatum TT/MM	_1/01
WarteZ	AUS	Makro	AUS
Eff.Sc rt	0.5	Neues Zeit	24
		Neues Datum	TT/MM/JJ
		Neues Zeit	HH:MM
		NeuesDatumTT/MM	25/07
		Neues Ja r YYYY	1994
Dimmer und Farb		RS 232	
Dimmerausgang	DDG12	Datenrate	9.6 kbaud
APX Skalierung x	100	Datenbits	0
DS4 Skalierung x	100	Parität	KEINE
Voreinst.Skal. x	100	Stopbits	1
Grand-Farbeize 1	10	Funktion	DRUCKER
Voreinst. Min x	_00	Drucker	ASCII AUS
		Papiergröße	DIN A4
		Makro	AUS
Trig.-Makro	AUS	Triggerwort	AUS AUS AUS
TRIG:			
Erwis	AUS	Makro	AUS
Modus	BACKUP	Trig Bytes	AUS AUS AUS
Steuerung Regler	1	Noten	AUS
Steuerung Tasten	2	Uel	AUS
		MSC ID	AUS
SYSTEMEINSTELLUNGEN			
Stellen Sie den gewünschten Parameter ein.			

Editieren der Bildschirm-anzeige SYSTEM-EINSTELLUNGEN



Beim ersten Einschalten der Bildschirmanzeige SYSTEMEINSTELLUNGEN befindet sich der Cursor (rote Box) in der oberen linken Ecke auf dem Menüpunkt „Summerlautstärke“.

Eine Liste aller verschiedenen Anwahlmöglichkeiten wird in **Anhang A** gezeigt.

Um einen Menüpunkt anzuwählen, betätigen Sie die vier Richtungstasten für den Cursor, die sich über dem Digitalsteller befinden. Somit bewegen Sie den Cursor durch die Bildschirmanzeige.

Um die Einträge zu ändern, können Sie den Digitalsteller oder die + und - Taste benutzen bzw. Sie geben einen neuen Wert ein, wenn unter einem Menüpunkt Zahlen eingetragen werden.

Menüoptionen

Es gibt im SYSTEM Menü noch zwei und im -Menü SYSTEMEINSTELLUNGEN drei weitere Optionen, die benutzt werden können.

MENÜ SYSTEM

```

MENÜ SYSTEM
SPEICHER VERFÜGBAR
EINST PROTOK SPERR=
    
```

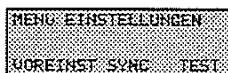
Wenn Sie die Funktionstaste **PROTOK** betätigen, erscheint auf dem Bildschirm die Anzeige **STATUSLISTE**. In dieser Bildschirmanzeige werden alle vom System erkannten Fehler und Unregelmäßigkeiten aufgezeichnet. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte dem Kapitel **FEHLER UND FEHLERSUCHE**.

Die Funktionstaste **SPERR=** arbeitet als Schalter. Bei eingeschalteter Sperre ist das Überschreiben gespeicherter Daten (Systemeinstellungen, Zuordnungen im Patch-Menü, Zeit-, Stromkreis- und Dimmerdaten) gesperrt. Das gilt für das Einlesen von Diskette und für direkte Speicherbefehle. In der LCD-Anzeige erscheint **SPEICHER GESPERRT**. Auf dem Bildschirm wird die Anzeige der freien Stimmungen durch die gleiche Meldung ersetzt

SYSTEMEINSTELLUNGEN																													
SPEICHER VERFÜGBAR												SPEICHER GESPERRT																	
001	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24						
026	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49						
051	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74						
076	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99						
101	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24						
X-ADDP-System																													
Stimm Typ						Auf/Ab						WarteZ						VerzögerZ						Sprung Anza 1					
0						XF						0																	
Scheinstar Block 1												N/B ADPP-System																	
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:						B:											
												0x						100x											
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Rus						0/0											
												Stimm						0											
ADPP-System																													
KALIBRSTEUERUNG ADPP																													

MENÜ EINSTELLUNGEN

Bei Betätigung der Funktionstaste **JOEINST** wird der mit dem Cursor angewählte Parameter auf seinen voreingestellten Wert gesetzt.



Die Funktionstaste **SYNC** ist gesperrt und findet bei der Arbeit mit dem Softwarepaket **COMMUNIQUE** Verwendung.

Mit der Funktionstaste **TEST** wird ein Menü aufgerufen, in dem verschiedene Selbsttests des Steuerpultes gestartet werden können.



Betätigen Sie die Taste **DISPLAY**, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

Kurzeinführung

In diesem Kapitel werden ausreichend Informationen vermittelt, um sehr schnell die Philosophie von Genius zu verstehen und ein Gefühl für die Arbeitsweise zu bekommen. Geschickt werden Vertrauen und Niveau aufgebaut, wenn Sie die etwas anspruchsvolleren Möglichkeiten ausschöpfen, die die Software bietet.

Bevor Sie sich mit diesem Kapitel beschäftigen, sollten Sie die Kapitel 1 und 2 gelesen und sich vergewissert haben, daß alle nötigen Verbindungen zu den Dimmereinheiten und den nachfolgenden Scheinwerfern hergestellt sind.

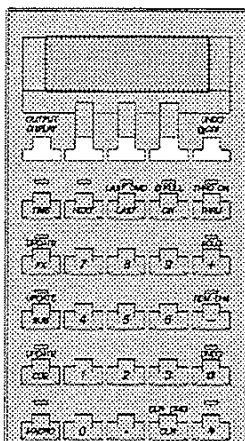
Die einzige Einstellung, die Sie eventuell ändern müssen, ist der passende Mux-Ausgang für Ihre Dimmer.

In diesem Schulungsteil wird Ihnen gezeigt, wie Sie

- das Tastenfeld benutzen.
- Ihren Weg durch die Bildschirmanzeigen und Menüs finden.
- Ihre erste Vorstellung unter Benutzung von Lichtstimmungen erstellen.
- Submaster benutzen.
- einen einfachen Effekt programmieren und laufen lassen.
- ein Makro programmieren und anwenden.
- Ihre Vorstellung auf Diskette sichern.

Tastenfeld und LCD-Anzeige

Alle Einträge werden mit Hilfe des Tastenfeldes vorgenommen. Die einzelnen Tasten haben dabei folgende Bedeutungen:



Taste	Funktionsbeschreibung
	Wählt die verschiedenen Anzeigen des VGA-Monitors und der LCD-Anzeige an.
	Unbeschriftete Tasten in der oberen Reihe, die für die Anwahl von Unterverzeichnissen und andere damit verbundene Spezialfunktionen verwendet werden.
	Diese Taste wird bei KALEIDOSCOPE benutzt.
	Kennzeichnet die nächste numerische Eingabe als Überblend-, Warte- oder Verzögerungszeit.
	Kennzeichnet die nächste numerische Eingabe als einen Effekt.
	Kennzeichnet die nächste numerische Eingabe als einen Submaster.
	Kennzeichnet die nächste numerische Eingabe als Lichtstimmung.
	Viele Tasten des Tastenfeldes sind mit einer zweiten Funktion belegt oder können frei programmiert werden: betätigen Sie zuerst MACRO, bedeutet das, daß bei der folgenden Eingabe über das Tastenfeld die zweite Funktion ausgeführt wird. Bereits fest programmierte Zweitfunktionen sind auf dem Tastenfeld blau beschriftet.
	Dezimalpunkt - erlaubt die genaue Eingabe von Zeiten, z. B. 3.2 Sekunden oder das Einfügen von zusätzlichen Lichtstimmungen, z. B. Lichtstimmung 3.2.
	wählt nachfolgende(n) / vorhergehende(n) Kreis, Submaster, Effekt oder Lichtstimmung an.
	Setzt alle ausgewählten Kreise auf einen vorher bestimmten Helligkeitswert.
	Wählt eine ununterbrochene Reihe von Nummern an, z. B. bedeutet 1 THRU 5 das gleiche wie 1+2+3+4+5.
	Kombiniert Kreise, Lichtstimmungen und Submaster für eine Auswahl oder schließt sie von der Auswahl aus.
	Kennzeichnet die nächste numerische Eingabe als Helligkeitswert für den/die angewählten Kreis(e).
	Die Bestätigungstaste zur Benutzung im Eingabemodus KOMMANDOZEILE und in der Bildschirmanzeige PATCH.
	Löscht die letzte über das Tastenfeld vorgenommene Eingabe.

Bewegen durch die Anzeigen

Mit der Taste DISPLAY können Sie vier LCD-Hauptmenüs anwählen und sich in ihnen bewegen, wobei immer die Anzeige AKTIV auf dem Bildschirm erscheint. Von jedem Menü aus sind über die unbeschrifteten Funktionstasten F1, F2 und F3 unterhalb der LCD-Anzeige Untermenüs anwählbar, womit dann in der Regel zu anderen Bildschirmanzeigen gewechselt wird.

```
KREIS: 1   EFFEKT: 1  
STIM: 1   SUBM: 1  
BLITZ: BLITZ: SICHER
```

```
SPEICHER MENÜ  
A/BY 0   %: 0  
STIM SUBM EFFEKT
```

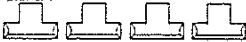
```
MENÜ HILFSPROGRAMME  
PATCH MIKRO ARCHIV
```

```
SYSTEM MENÜ  
SPEICHER VERFÜGBAR  
EINST PROTOK SPERR
```



Zum Beispiel aktivieren die Funktionstasten im **SPEICHER MENÜ** die Bildschirmanzeigen für **VORSCHAU STIMMUNGEN, SUBMASTER und VORSCHAU EFFEKTE**.

OUTPUT
DISPLAY



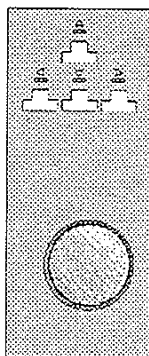
Ein umfassender Menübaum, in dem der komplette Pfad durch alle LCD-Anzeigen dargestellt ist, befindet sich in **Anhang A** dieses Handbuches.



Durch die Betätigung von **MACRO DISPLAY** gelangen Sie jederzeit in das Hauptmenü zurück.

Der Digitalsteller und die Richtungstasten für den Cursor

Mit dem Digitalsteller können Intensitäten eingestellt und Zeiten beeinflusst werden. Der momentan durch den Digitalsteller eingestellte Wert wird durch eine Balkengrafik auf dem Bildschirm angezeigt. Mit den über dem Digitalsteller befindlichen Cursortasten können Sie sich in den Bildschirmanzeigen bewegen und Werte ändern.



In diesem Schulungskapitel wird nur auf ganz bestimmte Menüs und Bildschirmanzeigen eingegangen. Die Wege, auf denen Sie zu diesen gelangen, werden nachfolgend abgebildet.

Nehmen Sie sich Zeit und machen sich mit den Wegen durch die Menüs und Bildschirmanzeigen bekannt, bevor Sie mit dem Abschnitt **Beleuchten Sie Ihre erste Vorstellung** fortfahren.

Beleuchten Sie Ihre erste Vorstellung

Eine Vorstellung im Sinne von Genius setzt sich aus einer Anzahl gespeicherter Lichtstimmungen zusammen.

Eine Lichtstimmung, oft wird sich hierbei auf den Speicher bezogen, legt folgendes fest:

- Welche Scheinwerfer mit welcher Intensität an sind.
- Die Aufblendzeit, um diese Werte zu erreichen.
- Welche Scheinwerfer aus oder gedimmt sind.
- Die Abblendzeit, um diese Werte zu erreichen.

Der Wechsel zwischen Lichtstimmungen ist entweder ein Crossfade (XF) oder ein Movefade (MF). Auf beide wird sich ausführlich im Kapitel **Speichern von Lichtstimmungen** bezogen. In diesem Kapitel sollten nur Crossfades verwendet werden.

Anwahl und Steuern eines Kreises

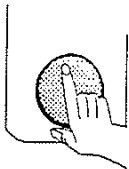


Jeder Stromkreis hat eine Nummer und kann über das Tastenfeld angewählt werden. Wenn in der Kommandozeile zuerst eine Ziffer eingegeben wird, interpretiert das GSX diese als eine Kreisbezeichnung. Dem Kreis muß ein Helligkeitswert zugewiesen werden, was durch eine der beiden folgenden Möglichkeiten erreicht wird:

1. Die @ Taste im Tastenfeld



setzt die Intensität des Kreises 1 auf 50 %.



2. Der Digitalsteller



bewegen Sie den Digitalsteller in die von Ihnen abgewandte Richtung. Auf der Bildschirmanzeige AKTIV wird der Kreis 1 rot hinterlegt und der Helligkeitswert wird bei der Bewegung des Digitalstellers gleichmäßig aufgeblendet.



Die Schieberegler sind Submaster und steuern keine einzelnen Kreishelligkeitswerte, so wie es bei einigen anderen Lichtsteuerpulten der Fall ist.

Aufbau einer Lichtstimmung

Im folgenden Beispiel wird Licht auf die Bühne gebracht, um dann die Lichtstimmung 1 zu speichern.



- Benutzer des Modus DIREKTE AKTION: Geben Sie die Kommandos ein, die nicht hinterlegt sind.
- Benutzer des Modus KOMMANDOZEILE: Geben Sie die mit einem grauen Balken hinterlegten Kommandos ein. Jedes Kommando wird mit der BESTÄTIGUNGS-Taste * abgeschlossen.

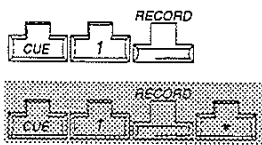
Die Kreise 1 bis 5 werden mit den Helligkeitswerten von 75 % angezeigt.

Die Helligkeitswerte der Kreise 6 und 7 sind rot hinterlegt, da diese momentan angewählt sind.

Speichern einer Lichtstimmung

Nachfolgend wird gezeigt, wie eine Lichtstimmung gespeichert wird.

Betätigen Sie



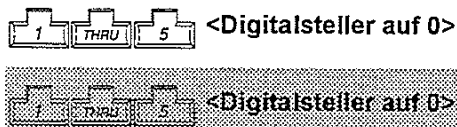
um Lichtstimmung 1 der Vorstellung zu speichern.

Zusammenstellen der Show

Verbleiben Sie in der Bildschirmanzeige **AKTIV** und tätigen Sie die nachfolgenden Eingaben, um mit weiteren vier Lichtstimmungen die Vorstellung zu vervollständigen.

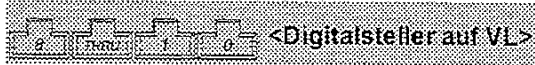
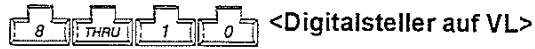
LICHTSTIMMUNG 2

Betätigen Sie



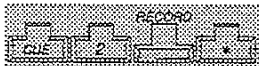
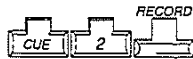
um die Kreise 1 bis 5 auf 0 zu setzen (in dieser Lichtstimmung nicht benötigt).

Betätigen Sie



um die Kreise 8 bis 10 auf VOLL zu bringen.

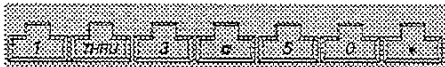
Betätigen Sie



um Lichtstimmung 2 der Vorstellung zu speichern.

LICHTSTIMMUNG 3

Betätigen Sie



um die Kreise 1 bis 3 auf 50 % Helligkeit zu bringen.

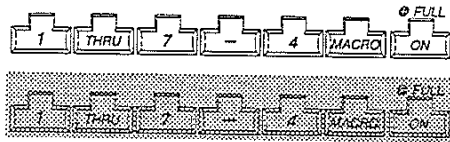
Betätigen Sie



um Lichtstimmung 3 der Vorstellung zu speichern.

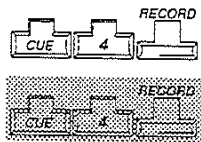
LICHTSTIMMUNG 4

Betätigen Sie



um die Kreise 1 bis 7 außer 4 auf VOLL zu bringen.

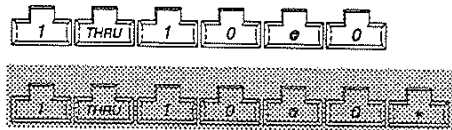
Betätigen Sie



um Lichtstimmung 4 der Vorstellung zu speichern.

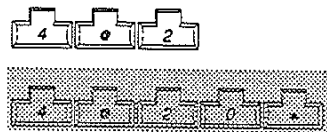
LICHTSTIMMUNG 5

Betätigen Sie



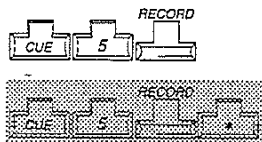
um die Kreise 1 bis 10 auszuschalten.

Betätigen Sie



um Kreis 4 auf 20 % Helligkeit zu setzen.

Betätigen Sie



um Lichtstimmung 5 der Vorstellung zu speichern.

Wenn alle Lichtstimmungen gespeichert sind, können sie in der Bildschirmanzeige VORSCHAU LICHTSTIMMUNGEN angesehen werden.

```

KREIS: 4  EFFEKT: 1
STIM: 5  SUBM: 1
BLITZ: BLITZ: SICHER
    
```

Betätigen Sie die Taste DISPLAY, um zum Menü SPEICHER MENÜ zu gelangen.



```

SPEICHER MENÜ
H/5: 0  X: 0
STIM SUBM EFFEKT
    
```

Betätigen Sie STIM, um zur Bildschirmanzeige VORSCHAU STIMMUNGEN zu gelangen.

```

MENÜ VORSCH STIMMUNG
STIM: 1  von: 5
QUERU NEU NUR LÖSCH
    
```

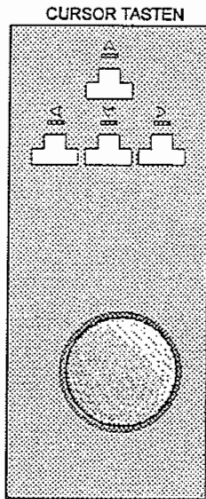


Alle Lichtstimmungen befinden sich im Fenster LICHTSTIMMUNGSLISTE, wo auch der Typ der Überblendung (XF) und die voreingestellten Überblendzeiten von 5/5 Sekunden (AUF/AB) zu sehen sind.

WARTE- und VERZÖGERUNGSZEITEN werden für diese Vorstellung nicht benötigt.

Der Inhalt der Lichtstimmung, die jeweils mit dem Cursor hervorgehoben ist, wird im Fenster KREISE angezeigt. Der Cursor kann mit den Cursortasten über dem Digitalsteller bewegt werden und das Fenster KREISE verändert sich dann dementsprechend.

Ihr Bildschirm sollte jetzt mit den nachfolgend gezeigten fünf Abbildungen übereinstimmen.



8954 31 89710754 WORSCHAU LICHTSTIMMUNG 198 Freie Stimm. (198)

801 82 83 84 85 86 87 88 89 18 11 12 13 14 15 16 17 18 19 28 21 22 23 24 825
75 75 75 75 75 98 98

826 27 28 29 38 31 32 33 34 35 36 37 38 39 48 41 42 43 44 45 46 47 48 49 858

851 52 53 54 55 56 57 58 59 68 61 62 63 64 65 66 67 68 69 78 71 72 73 74 875

876 77 78 79 88 81 82 83 84 85 86 87 88 89 98 91 92 93 94 95 96 97 98 99 188

181 82 83 84 85 86 87 88 89 18 11 12 13 14 15 16 17 18 19 28 21 22 23 24 125

Stimmungsliste							D-Steller		
Stimm	Typ	Auf/Ab	WarteZ	VerzögerZ	Sprung	Anza 1			
1	XP	S/S	AUS	0/0	0	0			
2	XP	S/S	AUS	0/0	0	0			
3	XP	S/S	AUS	0/0	0	0			
4	XP	S/S	AUS	0/0	0	0			
5	XP	S/S	AUS	0/0	0	0			

Submaster Seite 1

A/B Aburufen				Effekte		
				A:	B:	1 2 3
81 82 83 84 85 86 87 88 89 18 11 12				0x	100x	
13 14 15 16 17 18 19 28 21 22 23 24	Ein/Aus	0/0	0/0	0	0	
				Stimm	0	0

WORSCHAU LICHTSTIMMUNG

Bearbeiten Sie ein Feld oder setzen Kreise neu. der Anze 1 einer Lic. tatiemng

8954 31 89710754 WORSCHAU LICHTSTIMMUNG 198 Freie Stimm. (198)

801 82 83 84 85 86 87 88 89 18 11 12 13 14 15 16 17 18 19 28 21 22 23 24 825
UL UL UL UL

826 27 28 29 38 31 32 33 34 35 36 37 38 39 48 41 42 43 44 45 46 47 48 49 858

851 52 53 54 55 56 57 58 59 68 61 62 63 64 65 66 67 68 69 78 71 72 73 74 875

876 77 78 79 88 81 82 83 84 85 86 87 88 89 98 91 92 93 94 95 96 97 98 99 188

181 82 83 84 85 86 87 88 89 18 11 12 13 14 15 16 17 18 19 28 21 22 23 24 125

Stimmungsliste							D-Steller		
Stimm	Typ	Auf/Ab	WarteZ	VerzögerZ	Sprung	Anza 1			
1	XP	S/S	AUS	0/0	0	0			
2	XP	S/S	AUS	0/0	0	0			
3	XP	S/S	AUS	0/0	0	0			
4	XP	S/S	AUS	0/0	0	0			
5	XP	S/S	AUS	0/0	0	0			

Submaster Seite 1

A/B Aburufen				Effekte		
				A:	B:	1 2 3
81 82 83 84 85 86 87 88 89 18 11 12				0x	100x	
13 14 15 16 17 18 19 28 21 22 23 24	Ein/Aus	0/0	0/0	0	0	
				Stimm	0	0

WORSCHAU LICHTSTIMMUNG

Bearbeiten Sie ein Feld oder setzen Kreise neu. der Anze 1 einer Lic. tatiemng

DORSCHAU STIMMUNGEN 195. Seite Stim.																								Stimmzettel				
881	82	83	84	85	86	87	88	89	18	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	825				
58	58	58																										
826	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	858				
851	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	875				
876	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	188				
181	82	83	84	85	86	87	88	89	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	125				
Stimmzettel																								Stimmzettel				
Stimm	Typ	Auf/Ab	WarteZ	VerzögerZ	Sprung	Anza	1	Stimm																				
1	XP	5/5	AUS	8/8	-8	-8																						
2	XP	5/5	AUS	8/8	-8	-8																						
3	XP	5/5	AUS	8/8	-8	-8																						
4	XP	5/5	AUS	8/8	-8	-8																						
5	XP	5/5	AUS	8/8	-8	-8																						
Schweizer Seite 1												A/B Überprüfen						Effekte										
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:	B:															
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus	8/8	100%	1	2	3											
												Stimm	8	8														
DORSCHAU LICHTSTIMMUNGEN *																												
Beschreiben Sie ein Feld oder setzen Zeichen nach der Anz. 1 einer Lin. bezeichnung																												

DORSCHAU STIMMUNGEN 196. Seite Stim.																								Stimmzettel				
881	82	83	84	85	86	87	88	89	18	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	825				
UL	UL	UL																										
826	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	858				
851	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	875				
876	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	188				
181	82	83	84	85	86	87	88	89	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	125				
Stimmzettel																								Stimmzettel				
Stimm	Typ	Auf/Ab	WarteZ	VerzögerZ	Sprung	Anza	1	Stimm																				
1	XP	5/5	AUS	8/8	-8	-8																						
2	XP	5/5	AUS	8/8	-8	-8																						
3	XP	5/5	AUS	8/8	-8	-8																						
4	XP	5/5	AUS	8/8	-8	-8																						
5	XP	5/5	AUS	8/8	-8	-8																						
Schweizer Seite 1												A/B Überprüfen						Effekte										
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:	B:															
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus	8/8	100%	1	2	3											
												Stimm	8	8														
DORSCHAU LICHTSTIMMUNGEN *																												
Beschreiben Sie ein Feld oder setzen Zeichen nach der Anz. 1 einer Lin. bezeichnung																												

VORSTELLUNGSPROGRAMM																									
001	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	025	
ZB																									
026	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	050	
051	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	075	
076	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
101	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	125	
STIMMUNGSLISTE																									
Stimm	Typ	Auf/Ab	WarteZ	VerzögerZ	Sprung	Anze 1	D-Steller																		
1	XF	S/S	AUS	0/0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	XF	S/S	AUS	0/0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
3	XF	S/S	AUS	0/0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
4	XF	S/S	AUS	0/0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
5	XF	S/S	AUS	0/0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Selektor Delta 1																									
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:		B:		100x		Effekte							
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
VORSTELLUNGSPROGRAMM												STIMMUNGSLISTE													
Bearbeiten Sie ein Feld oder setzen Anzeige nach den Anweisungen einer Lichtstimmung																									

In der D-Steller-Säule wird die Position der ausgewählten Stimmung in der LICHTSTIMMUNGSLISTE angezeigt. Zur Zeit haben Sie nur fünf Stimmungen, so daß die Marke für die erste Lichtstimmung unten startet und sich für die fünfte Stimmung oben befindet.

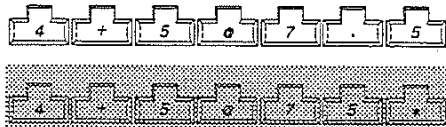
In den zur jeweiligen Lichtstimmung gehörenden Kreisfenstern wird die Intensitätsänderung durch Farben gekennzeichnet:

Farbe	Bedeutung
Magenta	Intensität hat sich vergrößert
Grün	Intensität hat sich verringert
Weiß auf hellblau	Intensität ist unverändert

Auch in dieser Bildschirmanzeige können Lichtstimmungen geändert werden. Bewegen Sie zum Beispiel den Cursor zur Spalte AUF/AB und geben Sie für Auf- und Ablendzeit 10 Sekunden ein.

Helligkeitswerte für Kreise können ebenfalls geändert werden, wie folgendes Beispiel zeigt:

Bewegen Sie den Cursor auf Lichtstimmung 3 und betätigen Sie:



Diese Werte werden automatisch zur existierenden Lichtstimmung hinzugefügt und gespeichert.



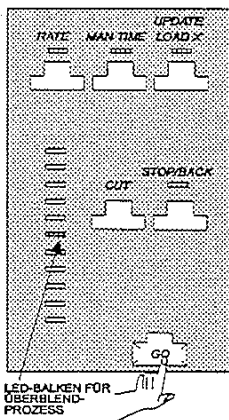
Der Digitalsteller kann nicht benutzt werden, um in der Bildschirmanzeige VORSCHAU LICHTSTIMMUNGEN Änderungen von Helligkeitswerten vorzunehmen.

Wiedergabe von Lichtstimmungen

Es gibt zwei Möglichkeiten der Wiedergabe von Lichtstimmungen:

- **X Abrufsystem** - für automatische Ausführung.
- **A/B Abrufsystem** - für manuelle Ausführung.

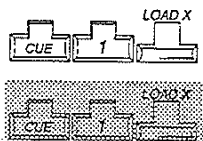
Hier wird nur das automatische Abrufsystem benutzt.




Vergewissern Sie sich, daß keine Tasten in diesem Abrufsystem aktiv sind (alle LEDs sind aus; wenn doch LEDs an sind, dann betätigen Sie die darunter befindliche Taste, um diese zu löschen).


Begeben Sie sich zurück zur Bildschirmanzeige AKTIV (Betätigen Sie MACRO DISPLAY).

Betätigen Sie



um Lichtstimmung 1 in das automatische Abrufsystem zu laden.

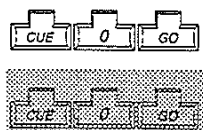
Betätigen Sie . Die erste Stimmung der LICHTSTIMMUNGSLISTE beginnt aufzublenen.

Betätigen Sie nochmals . Die Kreise der ersten Lichtstimmung starten mit der Abblendung, und die der zweiten Lichtstimmung gleichzeitig mit der Aufblendung.

Lassen Sie alle Lichtstimmungen ausführen. Der Überblendprozeß ist auf dem LED-Balken und auf dem Bildschirm sichtbar.

Die Lichtstimmungen können auch außerhalb der Sequenz geladen und wiedergegeben werden, wenn Sie dies wünschen. Geben Sie einfach **CUE xx GO** ein, wobei xx der entsprechenden Stimmungsnummer entspricht.

Betätigen Sie



um auf der Bühne ein Blackout zu erzeugen.

Verwendung der Submaster

Die 24 Schieberegler des GSX/LBX steuern 5 Seiten mit jeweils 24 Submastern, die Gruppen von Kreisen mit definierten Helligkeitswerten speichern können. Diese Kreishelligkeitswerte werden proportional vom zugehörigen Submastersteller gesteuert.

Es gibt viele Eigenschaften und Verwendungsmöglichkeiten dieser Submaster, wie Sie noch sehen werden. Aber jetzt werden die Submaster nur für ein paar typische Anwendungsfälle belegt, nämlich für Saal- und Orchesterbeleuchtung.

Im Beispiel soll die Orchesterbeleuchtung die Kreise 20 bis 22 nutzen, und die Saalbeleuchtung die Kreise 30 bis 35.

```
KREIS: 4  EFFEKT: 1
STIM: 5  SUBM: 1
BLITZ: BLITZ: SICHER
```

Betätigen Sie die Taste DISPLAY, um zum Menü SPEICHER MENÜ zu gelangen.



```
SPEICHER MENÜ
H/B: 0  *  0
S/FM  SUBM  EFFEKT
```

Betätigen Sie SUBM, um zur Bildschirmanzeige SUBMASTER zu gelangen.

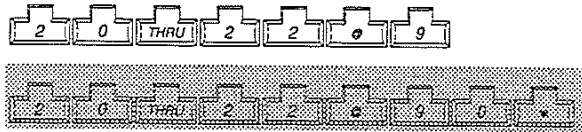
```
SUBMASTER MENÜ
SUBMASTER 1
LOSCH
```



In dieser Bildschirmanzeige müssen alle Helligkeitswerte unter Benutzung der Taste @ eingegeben werden. Der Digitalsteller steht jedoch für Einträge in allen anderen Bereichen der Anzeige zur Verfügung.

ORCHESTERLICHT

Vergewissern Sie sich, daß sich der Cursor zur Markierung auf Submaster 1 befindet und geben Sie folgendes Kommando ein:



um auf den Submaster 1 die Kreise 20 bis 22 mit einer Helligkeit von 90 % zu legen.

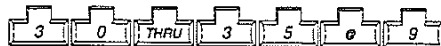
SUBMASTER											
881 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100											
826 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 858											
851 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 875											
876 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100											
101 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 125											
SUBMASTER											
SUB	Lin/Ans	Funktion	Macro	Modus	Sub	Lin/Ans	Modus	Effekte			
1:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	13	0/0	NORMAL				
2:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	14	0/0	NORMAL				
3:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	15	0/0	NORMAL				
4:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	16	0/0	NORMAL				
5:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	17	0/0	NORMAL				
6:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	18	0/0	NORMAL				
7:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	19	0/0	NORMAL				
8:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	20	0/0	NORMAL				
9:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	21	0/0	NORMAL				
10:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	22	0/0	NORMAL				
11:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	23	0/0	NORMAL	1 2 3			
12:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	24	0/0	NORMAL				

SUBMASTER: 20 THRU 22 0 90 %

Bearbeiten Sie ein Feld oder setzen Attribute per #00. Amme 1 ist ein Submaster.

SAALBELEUCHTUNG

Bewegen Sie den Cursor auf SUB 2 und geben Sie nun folgendes Kommando ein:



um auf den Submaster 2 die Kreise 30 bis 35 mit einer Helligkeit von 90 % zu legen.

SUBMASTER		128 Kreise		Strom		Größe	
SUB	Ein/Aus	Funktion	Makro	Modus	SUB	Ein/Aus	Modus
1:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	13	0/0	NORMAL
2:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	14	0/0	NORMAL
3:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	15	0/0	NORMAL
4:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	16	0/0	NORMAL
5:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	17	0/0	NORMAL
6:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	18	0/0	NORMAL
7:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	19	0/0	NORMAL
8:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	20	0/0	NORMAL
9:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	21	0/0	NORMAL
10:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	22	0/0	NORMAL
11:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	23	0/0	NORMAL
12:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	24	0/0	NORMAL

Effekte 1 2 3

SUBMASTER 2: THRU 2: 0 0 *

Bearbeiten Sie ein Feld oder setzen Kreise neu dar. bzw. 1 einen Submasters.

Wenn Sie die Daten in dieser Bildschirmanzeige eingegeben haben, werden Sie sofort in den angewählten Submaster gespeichert.

Die Bildschirmanzeige SUBMASTER enthält einige anspruchsvolle Raffinessen, aber für dieses Beispiel wird nur eine davon verwendet: EIN/AUS (Überblendzeiten).

Die Saalbeleuchtung soll in unterschiedlichen Zeiten ein- und ausgeblendet werden.

Bewegen Sie den Cursor zum Feld EIN des Submasters 2.

Geben Sie über das Tastenfeld oder den Digitalsteller den Wert 20 ein.

Bewegen Sie den Cursor zum Feld AUS.

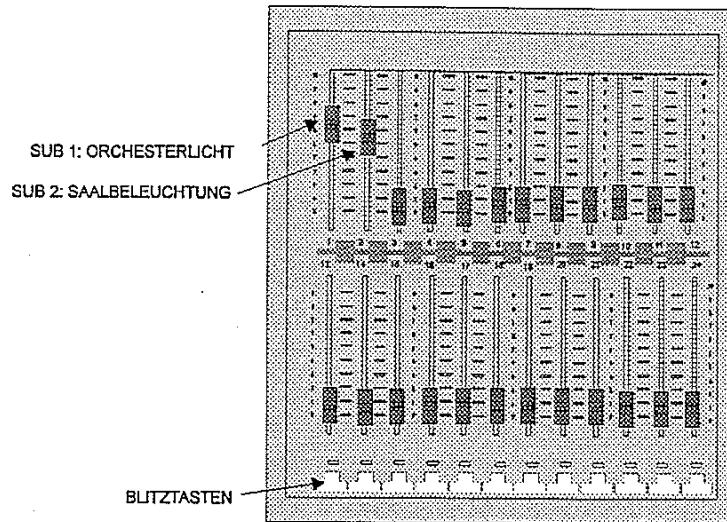
Geben Sie den Wert 10 ein.

SUBMASTER 1		SUBMASTER 2		SUBMASTER 3		SUBMASTER 4	
001	02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88
89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100				
101	102	103	104	105	106	107	108
109	110	111	112	113	114	115	116
117	118	119	120	121	122	123	124
125							
SUB	Ein/Aus	Funktion	Macro	Modus	Schalt	Ein/Aus	Modus
1:	E/A	LOKAL	AUS	NORMAL	13	E/A	NORMAL
2:	20	LOKAL	AUS	NORMAL	14	E/A	NORMAL
3:	E/A	LOKAL	AUS	NORMAL	15	E/A	NORMAL
4:	E/A	LOKAL	AUS	NORMAL	16	E/A	NORMAL
5:	E/A	LOKAL	AUS	NORMAL	17	E/A	NORMAL
6:	E/A	LOKAL	AUS	NORMAL	18	E/A	NORMAL
7:	E/A	LOKAL	AUS	NORMAL	19	E/A	NORMAL
8:	E/A	LOKAL	AUS	NORMAL	20	E/A	NORMAL
9:	E/A	LOKAL	AUS	NORMAL	21	E/A	NORMAL
10:	E/A	LOKAL	AUS	NORMAL	22	E/A	NORMAL
11:	E/A	LOKAL	AUS	NORMAL	23	E/A	NORMAL
12:	E/A	LOKAL	AUS	NORMAL	24	E/A	NORMAL
							Effekte
							1 2 3

SUBMASTER 20 TIME 22:00:00

Bewegen Sie ein Feld oder setzen Sie den Wert über das Tastenfeld oder den Digitalsteller.

Beide Submaster werden nun über die dazugehörigen Submastersteller gesteuert. Die Aktionen von Submaster 2 werden jedoch so verzögert, daß die Saalbeleuchtung über 20 Sekunden aufgeblendet wird.



Der Inhalt von Submaster 1 bzw. 2 kann "aufgeblitzt" werden, indem Sie die weißen Blitztasten unter den Stellern betätigen. Diese Blitztasten sprechen sowohl die Submaster 1 bis 12 (obere Reihe) als auch die Submaster 13 bis 24 (untere Reihe) an. Um die Blitztasten für die Submaster 1 bis 12 verwenden zu können (obere Reihe), muß zur Blitztaste gleichzeitig die MACRO Taste betätigt werden.

Speichern eines einfachen Effektes

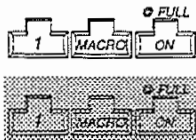
Effekte werden in Schritten aufgebaut, jeder Schritt wird für eine bestimmte Zeit gehalten, bevor zum nächsten Schritt übergeblendet wird. Mit Genius sind bis zu drei Lauflichteffekte programmierbar und abrufbar.

Aufbau und Speichern von Effektschritten

Mit der Erweiterungssoftware KALEIDOSCOPE können Sie bis zu 30 Effekte speichern und verschiedene Effektkarten nutzen.

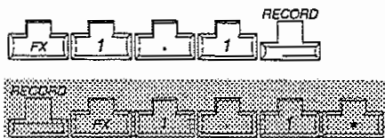
Nachfolgend werden die Kreise 1 bis 5 als Lauflicht (CHASE) programmiert.

Betätigen Sie



um Kreis 1 auf volle Helligkeit zu bringen.

Betätigen Sie

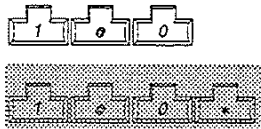


um die Szene als Schritt 1 des Effektes 1 zu speichern.

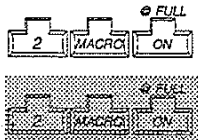
Tätigen Sie nun die folgenden Eingaben, um mit weiteren vier Effektschritten den Effekt zu vervollständigen.

EFFEKTSCHRITT 2

Betätigen Sie

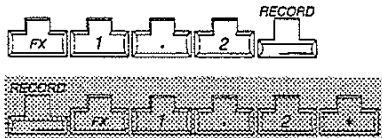


sowie



um Kreis 1 auf NULL und Kreis 2 auf volle Helligkeit zu bringen.

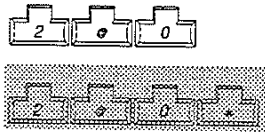
Betätigen Sie



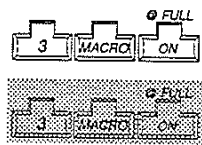
um die Szene als Schritt 2 des Effektes 1 zu speichern.

EFFEKTSCHRITT 3

Betätigen Sie

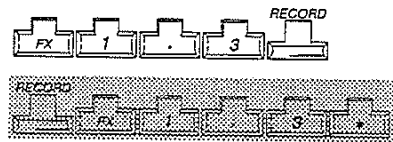


sowie



um Kreis 2 auf NULL und Kreis 3 auf volle Helligkeit zu bringen.

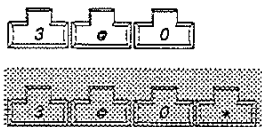
Betätigen Sie



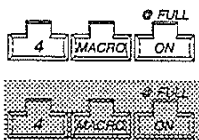
um die Szene als Schritt 3 des Effektes 1 zu speichern.

EFFEKTSCHRITT 4

Betätigen Sie

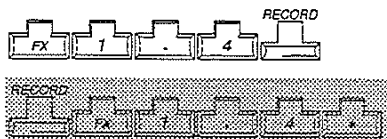


sowie



um Kreis 3 auf NULL und Kreis 4 auf volle Helligkeit zu bringen.

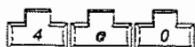
Betätigen Sie



um die Szene als Schritt 4 des Effektes 1 zu speichern.

EFFEKTSCHRITT 5

Betätigen Sie



sowie



um Kreis 4 auf NULL und Kreis 5 auf volle Helligkeit zu bringen.

Betätigen Sie



um die Szene als Schritt 5 des Effektes 1 zu speichern.

Wenn alle Effektschritte gespeichert sind, können sie in der Bildschirmanzeige VORSCHAU EFFEKTE angesehen werden.

```
KREIS: 4  EFFEKT: 1
STIM: 5  SUBM: 1
BLITZ: BLITZ+ SICHER
```

Betätigen Sie die Taste DISPLAY, um zum Menü SPEICHER MENÜ zu gelangen.



```

SPEICHER MENÜ
H/D: 0  X: 0
STIM SUBH: EFFEKT
  
```

Betätigen Sie **EFFEKT**, um zur
Bildschirmanzeige **VORSCHAU**
EFFEKTE zu gelangen.

```

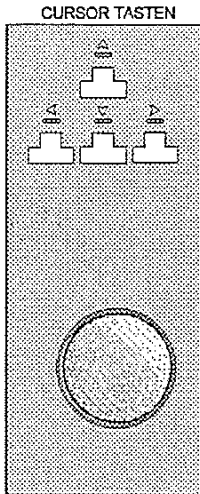
EFFEKTE MENÜ
EFFEKT: 1 SCHRIIT: 1
LDSCH
  
```



Alle Effektschritte befinden sich im Fenster **EFFEKTLISTE**, wo auch der Effektyp (**LAUFEN**), die Richtung (**VOR**), die voreingestellten Laufzeiten von 5/5 Sekunden (**AUF-/ABBLENDUNG**) sowie die Schrittzeiten (0,5 Sekunden) zu sehen sind.

Der Inhalt des Effektschrittes, auf dem sich der Cursor befindet, wird im Fenster **KREISE** angezeigt. Der Cursor kann mit den Cursorstasten über dem Digitalsteller bewegt werden und das Fenster **KREISE** verändert sich dann dementsprechend.

Ihr Bildschirm sollte jetzt mit den nachfolgend gezeigten fünf Abbildungen übereinstimmen.



EFFEKTLISTE												D-Schritte		
Auf	Sc	rt	Typ	Ring	Laufz.	Sc	pZt							
1.1			LAUFEN	U02	5/5		0,5							
1.2			LAUFEN	U02	5/5		0,5							
1.3			LAUFEN	U02	5/5		0,5							
1.4			LAUFEN	U02	5/5		0,5							
1.5			LAUFEN	U02	5/5		0,5							

Submenü Seite 1												D-Schritte		
												A	B	
												188x	8x	
												Ein/Aus	8/8	8/8
												Stimm	8	8

UNTERSCHAU EFFEKTE:

Bearbeiten Sie ein Feld oder fügen Sie Schritte ein nach der Page 1 des Displays

803 81 82 83 84 85 86 87 88 89 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 825
UL

826 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 858

851 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 875

876 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

101 82 83 84 85 86 87 88 89 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 125

Eff. Sc rt Typ	Ring	Laufz.	Sc rZt	D-Steller
1.1 LAUFEN	UOR	5/5	8.5	
1.2 LAUFEN	UOR	5/5	8.5	█
1.3 LAUFEN	UOR	5/5	8.5	
1.4 LAUFEN	UOR	5/5	8.5	
1.5 LAUFEN	UOR	5/5	8.5	

Bediener: Seite 1

A/B Anrufsystem												Effekte		
A:												B:		
81 82 83 84 85 86 87 88 89 10 11 12	100x											0x		
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	Ein/Aus											0/0		
	Stimm											0		

UORSCHAU EFFEKTE

Beachten Sie die Feil oder Fügen Sie die Bitte ein nach der Anzeige der Effekte

803 81 82 83 84 85 86 87 88 89 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 825
UL

826 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 858

851 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 875

876 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

101 82 83 84 85 86 87 88 89 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 125

Eff. Sc rt Typ	Ring	Laufz.	Sc rZt	D-Steller
1.1 LAUFEN	UOR	5/5	8.5	
1.2 LAUFEN	UOR	5/5	8.5	
1.3 LAUFEN	UOR	5/5	8.5	█
1.4 LAUFEN	UOR	5/5	8.5	
1.5 LAUFEN	UOR	5/5	8.5	

Bediener: Seite 1

A/B Anrufsystem												Effekte		
A:												B:		
81 82 83 84 85 86 87 88 89 10 11 12	100x											0x		
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	Ein/Aus											0/0		
	Stimm											0		

UORSCHAU EFFEKTE

Beachten Sie die Feil oder Fügen Sie die Bitte ein nach der Anzeige der Effekte

89/4:11 08/10/94 VORSCHAU EFFEKTE 196 Freie Stimm Blatt

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 025
UL

026 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 050

051 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 075

076 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

101 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 125

EFFEKTKLASSE					Stimm		
Eff.Sc	rt	Typ	Nrhw	Laufz.	Sc	rZt	
1.1		LAUFEN	UOR	5/5	8.5		
1.2		LAUFEN	UOR	5/5	8.5		
1.3		LAUFEN	UOR	5/5	8.5		
1.4		LAUFEN	UOR	5/5	8.5		
1.5		LAUFEN	UOR	5/5	8.5		

4

Zusätzliche Spalte 1												NPE Abfragearten		EFFEKTE			
												A:	B:				
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	100x	0x	1	2	3	
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus	0/0	0/0			
												Stimm	0	0			

VORSCHAU EFFEKTE *

Bearbeiten Sie ein Feld, oder fügen Sie Zeilen ein, nach der Anzeige des Effektes

89/4:11 08/10/94 VORSCHAU EFFEKTE 196 Freie Stimm Blatt

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 025
UL

026 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 050

051 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 075

076 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

101 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 125

EFFEKTKLASSE					Stimm		
Eff.Sc	rt	Typ	Nrhw	Laufz.	Sc	rZt	
1.1		LAUFEN	UOR	5/5	8.5		
1.2		LAUFEN	UOR	5/5	8.5		
1.3		LAUFEN	UOR	5/5	8.5		
1.4		LAUFEN	UOR	5/5	8.5		
1.5		LAUFEN	UOR	5/5	8.5		

5

Zusätzliche Spalte 1												NPE Abfragearten		EFFEKTE			
												A:	B:				
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	100x	0x	1	2	3	
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus	0/0	0/0			
												Stimm	0	0			

VORSCHAU EFFEKTE *

Bearbeiten Sie ein Feld, oder fügen Sie Zeilen ein, nach der Anzeige des Effektes

Auch in dieser Bildschirmanzeige können Änderungen vorgenommen werden.





Diese Werte werden automatisch und ohne Warnung gespeichert.

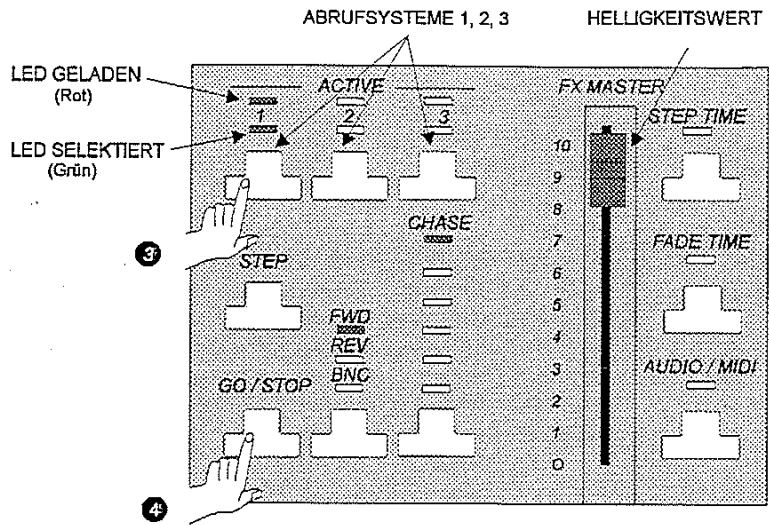


Der Digitalsteller kann nicht benutzt werden, um in der Bildschirmanzeige VORSCHAU EFFEKTE Änderungen vorzunehmen.


Abrufen des Effektes

Um den Effekt abzurufen, muß dieser zunächst in das Effektabrufsystem geladen werden. Dieses besteht genau genommen aus drei Abrufsystemen, so daß sogar drei Effekte geladen und gleichzeitig abgerufen werden können. In diesem Abschnitt soll aber nur mit einem Effekt gearbeitet werden.

1. Gehen Sie zurück zur Bildschirmanzeige AKTIV.
2. Betätigen Sie  und  im Tastenfeld, um Effekt 1 anzuwählen.
3. Betätigen Sie  im Effektabrufsystem, um den Effekt zu laden (die LEDs GELADEN und SELEKTIERT gehen an).
4. Betätigen Sie , um den Effekt zu starten (die LED GELADEN blinkt).



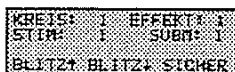
Über den FX MASTER Steller sind die Helligkeitswerte für alle laufenden Effekte steuerbar.

Betätigen Sie erneut  im Effektabrufsystem, um den Effekt anzuhalten.

Speichern eines Makros

Die numerischen Tasten 0 bis 9 können in Verbindung mit der MACRO Taste benutzt werden, um selbstdefinierte Makros abzurufen.

Benutzerdefinierte Makros werden in der Bildschirmanzeige MAKROS vorgenommen, in die Sie wie folgt gelangen:



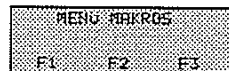
```
KREIS: | EFFERT: |
STIM: | SUBM: |
BLITZ: BLITZ: SICHER
```

Betätigen Sie zweimal DISPLAY, um zum Untermenü MENU HILFSPROGRAMME zu gelangen.



```
MENU HILFSPROGRAMME
PATCH MAKRO ARCHIV
```

Betätigen Sie MAKRO, um zur Bildschirmanzeige MAKRO zu gelangen.



```
MENU MAKROS
F1 F2 F3
```

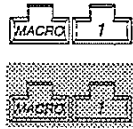


In einem Makrospeicher können mehrere Tastenbetätigungen abgelegt werden, die durch Aktivierung des Makros automatisch hintereinander aufgerufen werden.

In folgendem Beispiel soll durch das Makro 1 der Effekt 1 in das Effektabrufsystem geladen und gestartet werden.

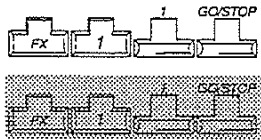
Geben Sie folgendermaßen das Makro ein:

Betätigen Sie:



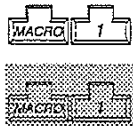
um das Eingeben von Makro1 zu beginnen.

Betätigen Sie:



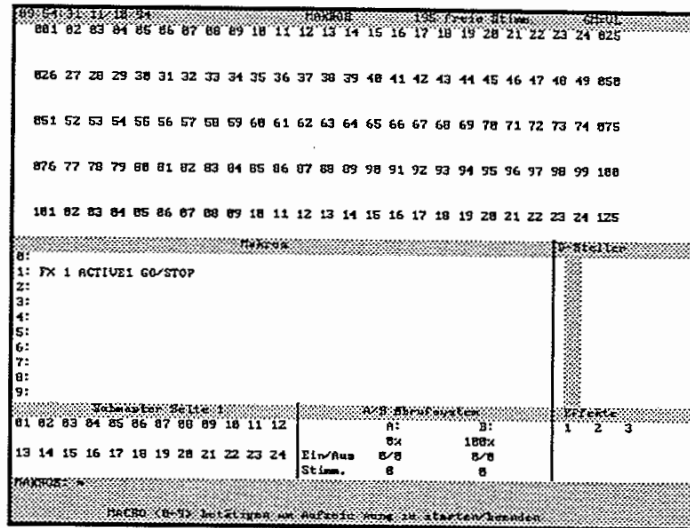
um den Inhalt von Makro 1 festzulegen.

Betätigen Sie:



um das Aufzeichnen von Makro 1 zu beenden.

Die Bildschirmanzeige MAKROS hat nun folgendes Aussehen:



Abrufen des Makros

Begeben Sie sich zurück zur Bildschirmanzeige **AKTIV**.

Um den Effekt 1 zu starten, brauchen Sie nun nicht mehr die im Abschnitt **Abrufen des Effektes** dieses Kapitels gezeigten Schritte wiederholen, sondern können einfach Makro 1 aufrufen.

Betätigen Sie



um Makro 1 aufzurufen und damit Effekt 1 zu starten.

Speichern Ihrer Vorstellung

Um Ihre Vorstellung einschließlich der Einstellungen für Submaster, Effekte und Makros zu speichern, müssen Sie eine formatierte Diskette in das Diskettenlaufwerk auf der rechten Seite des Pultes einlegen.

Gehen Sie zurück zur Bildschirmanzeige AKTIV (betätigen Sie MACRO ANZEIGE).

```
KREIS: | EFFEKT: |
STIM:  | SUBH:  |
BLITZ: BLITZ: SICHER
```

Betätigen Sie **SICHER**. Eine Sicherheitsabfrage erscheint in der Kommandozeile des Bildschirms.



```
KREIS: | EFFEKT: |
STIM:  | SUBH:  |
BLITZ: BLITZ: SICHER
```

Betätigen Sie erneut **SICHER**, um das Speichern auf Diskette zu beginnen.



Ihre gesamte Vorstellung wird nun auf der Diskette gespeichert. In der Kommandozeile wird in roter Schrift angezeigt, wie viel Prozent der Diskettenoperation durchgeführt worden sind.



Während des Sicherns auf Diskette werden alle laufenden Überblendungen „eingefroren“ (angehalten) und nach Beendigung des Speichervorgangs fortgesetzt.

Löschen der Vorstellung

Um Ihre Vorstellung einschließlich der Einstellungen für Submaster, Effekte und Makros zu löschen, gehen Sie wie folgt vor.

```

KREIS: 1 EFFEKT: 1
STIM: 0 SUBM: 1
BLITZ: BLITZ+ SICHER
    
```

Betätigen Sie zweimal DISPLAY.



```

MENU HILFSFUNKTIONEN
FRICH MAKRO ARCHIV
    
```

Betätigen Sie ARCHIV.



```

ARCHIVSPEICHER MENU
DISK DRUCK LÖSCH
    
```

Betätigen Sie LÖSCH, um zum Untermenü MENU LÖSCHEN zu gelangen.

```

MENU LÖSCHEN
LÖSCHEN
    
```



Bewegen Sie den Cursor im Fenster AUSWAHL ARCHIVIERUNG der Bildschirmanzeige ARCHIVSPEICHER mittels der Kursortasten hinter das Feld GESAMTE SHOW und betätigen Sie die + oder - Taste, um diese anzuwählen. Die Show wird mit einem Häkchen gekennzeichnet.

Auswahl		Skalierung	
	Uon	Bis	
GESAMTE SHOW <input checked="" type="checkbox"/>			
Fete			
Stimm & Eff Liste			
Stimmungen	—1	999	
Submaster	—1	24	
Effekte	—1	3	
Einst & Makros			
Statusliste (nur DRUCK & DISK)			



Betätigen Sie **LÖSCHEN**.



Eine Sicherheitsabfrage erscheint auf der Bildschirmanzeige, die von einem Warnton begleitet wird. Betätigen Sie erneut **LÖSCHEN**.



Die gesamte Vorstellung wird nun im Speicherlichtstellpult gelöscht.

Wiederladen der Vorstellung

Um Ihre gesamte Vorstellung einschließlich der Einstellungen für Submaster, Effekte und Makros von Diskette zu laden, gehen Sie wie folgt vor.

Legen Sie Ihre Diskette, auf der Sie die Vorstellung gespeichert haben, in das Diskettenlaufwerk ein.

```
KREIS: 1 EFFEKT: 1
STIM: 0 SUBM: 1
BLITZ: BLITZ+ SICHER
```

Betätigen Sie zweimal DISPLAY.



```
MENÜ: HILF-FUNKTIONEN
PATCH MAKRO ARCHIV
```

Betätigen Sie ARCHIV.



```
ARCHIVSPEICHER: MENÜ
DISK DRUCK LBSCH
```

Betätigen Sie DISK, um zum Untermenü MENÜ DISK-FUNKTIONEN zu gelangen.

```
MENÜ: DISK-FUNKTIONEN
127 KBYTE FREI
LADEN SW FORMAT
```



Bewegen Sie den Cursor im Fenster AUSWAHL ARCHIVIERUNG der Bildschirmanzeige ARCHIVSPEICHER mittels der Kursortasten hinter das Feld GESAMTE SHOW und betätigen Sie die + oder - Taste, um diese auszuwählen. Die Show wird mit einem Häkchen gekennzeichnet.

Auswahl		Disk-Stellung	
	Uch	Bis	
↓ AUSWAHL			
Patc			
Stimm & Eff Liste			
Stimmungen	—1	999	
Submaster	—1	24	
Effekte	—1	3	
Einst & Makros			
Statusliste (nur DRUCK & DISK)			

```
MENU DISK-FUNKTIONEN
777 KBYTE FREI
LADEN SW FORMAT
```

Betätigen Sie **LADEN**.



```
MENU DISK-FUNKTIONEN
777 KBYTE FREI
LADEN SW FORMAT
```

Eine Sicherheitsabfrage erscheint auf der Bildschirmanzeige, die von einem Warnton begleitet wird. Betätigen Sie erneut **LADEN**.



Die gesamte Vorstellung wird nun von der Diskette in Ihr Speicherlichtstelpult geladen.

Anmerkungen

- Obwohl in diesem Handbuch bewußt von Bildschirmanzeige zu Bildschirmanzeige gesprungen wurde, muß an dieser Stelle darauf hingewiesen werden, daß Sie bei der praktischen Arbeit mit dem GSX in der Regel für Tastatureingaben und Einstellungen die Anzeige AKTIVE KREISE verwenden werden. Die anderen Bildschirmanzeigen sind hauptsächlich nur für Vorschau und Editieren von Bedeutung.
- Erinnern Sie sich, wie Sie zum vorherigen Menü bzw. zur Bildschirmanzeige zurückkehren: Betätigen Sie die Taste DISPLAY (mit MACRO DISPLAY kehren Sie immer wieder in das Hauptmenü zurück).

Kreissteuerung

Durch die Kreissteuerung können Sie Stromkreise auswählen und die Intensität der jeweiligen Helligkeitswerte festlegen bzw. ändern.

Eingabe- Modi

Genius kann in den beiden Modi DIREKTE AKTION oder KOMMANDOZEILE benutzt werden. Zwischen diesen beiden Modi wird in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN ausgewählt.

Eingabeformate für Helligkeits- werte

Einträge für die Helligkeitswerte in den Modi DIREKTE AKTION können in den Formaten 1 STELLE (Punkte) oder 2 STELLEN (Prozent) eingegeben werden. Die Einstellung hierfür erfolgt in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN.

Diese beiden Optionen lassen sich anhand der folgenden Beispiele, in denen die Kreise 1 bis 3 jeweils auf 5%, 55% und 90% Helligkeit gesetzt werden, am besten verdeutlichen.

1 STELLE	1 @ 0.5 *	
	2 @ 5.5 *	
	3 @ 9 *	90 %
2 STELLEN	1 @ 05 *	5 %
	2 @ 55 *	55 %
	3 @ 90 *	90 %

Modus Direkte Aktion

In diesem Modus wird ein Kommando nach der Eingabe einer logischen Aktion ausgeführt. Ein Stern * (entspricht der Eingabetaste) wird automatisch an eine grammatikalisch richtige Eingabe in der Kommandozeile des Bildschirms angehängt. Durch den folgenden Eintrag wird die Zeile gelöscht und eine neue Sequenz von Eingaben aufgezeichnet.



Benutzer des Modus DIREKTE AKTION: Geben Sie die Kommandos ein, die in diesem Handbuch nicht hinterlegt sind. Die Symbole <> bedeuten, daß Sie den darin enthaltenen Anweisungen folgen sollen.

Modus Kommandozeile

In diesem Modus wird eine Aktion nach der Eingabe des Sternchens * ausgeführt. Es wird eine Kombination aus 2 STELLEN und 1 STELLE verwendet, wobei Eingaben von nur einer Ziffer mit 10 multipliziert werden. Unter Benutzung der Beispiele auf der letzten Seite sehen die Eingaben folgendermaßen aus:

1 @ 05 *	5 %
2 @ 55 *	55 %
3 @ 9 *	90 %



Benutzer des Modus KOMMANDOZEILE: Geben Sie die in diesem Handbuch mit einem grauen Balken hinterlegten Kommandos ein. Jedes Kommando wird mit der BESTÄTIGUNGS-Taste * abgeschlossen. Die Symbole <> bedeuten, daß Sie den darin enthaltenen Anweisungen folgen sollen.

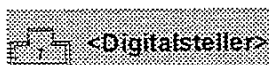
Die Beispiele, die in diesem Kapitel verwendet werden, können in beiden Modi eingegeben werden. Allerdings dürfen Sie im Modus KOMMANDOZEILE nicht den Stern * vergessen.

Anwahl von Kreisen und Setzen von Helligkeitswerten

Kreishelligkeitswerte werden mit Hilfe der Tasten @, ON oder @FULL (MACRO ON) eingegeben, womit die Kreise auf einen festen Wert gesetzt werden oder das Ändern des Wertes mit dem Digitalsteller möglich ist.



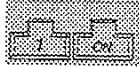
setzt Kreis 1 auf eine Helligkeit von 30%.



Eingabe der Helligkeit von Kreis 1 über den Digitalsteller.

ON

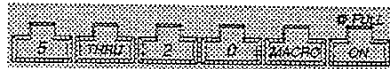
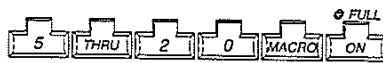
Die Taste ON ist auf einen Helligkeitswert zwischen 0 und 100 % einstellbar und setzt bei Verwendung den angewählten Kreis bzw. die angewählten Kreise auf diesen Wert. Die Voreinstellung ist 100 %, die aber in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN geändert werden kann (siehe Abschnitt EINSTELLUNGEN und ANHANG).



setzt Kreis 1 auf den voreingestellten ON-Helligkeitswert.

@FULL (MACRO ON)

Mit der Taste @FULL werden die Helligkeitswerte des angewählten Kreises bzw. der angewählten Kreise auf VOLL gesetzt (100%, abgekürzt mit VL).



setzt die Kreise 5 bis 20 auf 100 %.



Die Betätigung der @-Taste vor FULL oder ON ist nicht nötig, wird aber nicht als Fehler interpretiert.

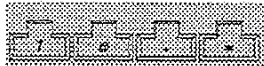
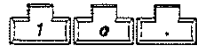
. Taste



Die . Taste hat unterschiedliche Bedeutungen.

- Dezimalpunkt:** Sie kann als Dezimalpunkt bei der Eingabe von Zeiten oder Lichtstimmungsnummern benutzt werden.
- Intensitätseingabe:** Bei der Intensitätseingabe hat die . Taste in der Bildschirmanzeige AKTIV und in den VORSCHAU Bildschirmanzeigen (STIMMUNGEN und SUBMASTER) eine unterschiedlich Funktion. In der Bildschirmanzeige AKTIV hat die Taste die gleiche Bedeutung wie die 0.

Betätigen Sie



*um in der Bildschirmanzeige **AKTIV** einen Kreis auf **AUS** zu setzen.*

In den Bildschirmanzeigen **VORSCHAU STIMMUNGEN** und **SUBMASTER** haben die Tasten **0** und **.** unterschiedliche Bedeutung. Wird einem Kreis die Intensität **0** zugeordnet, so wird dieser Kreis nicht aus der entsprechenden Stimmung oder dem Submaster entfernt (wichtig bei Movefades auf **NULL** oder Submastern als Meistersteller).

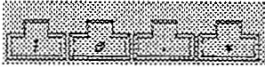
Mit der **.** Taste kann ein Kreis aus einer Stimmung oder einem Submaster entfernt werden.

Betätigen Sie



*um in der Bildschirmanzeige **VORSCHAU STIMMUNGEN** oder **SUBMASTER** einen Kreis auf die Intensität **0** zu setzen.*

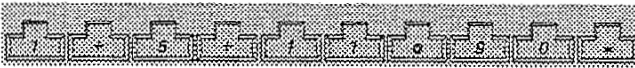
Betätigen Sie



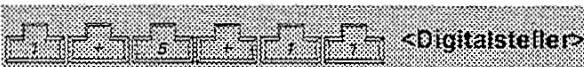
um in der Bildschirmanzeige **VORSCHAU STIMMUNGEN** oder **SUBMASTER** einen Kreis in der angewählten Stimmung bzw. Submaster zu entfernen.

+ Taste

Mit der + Taste ist die gleichzeitige Anwahl mehrerer Kreise möglich. Es wird eine Liste von zu selektierenden Kreisen eingegeben, die jeweils durch die + Taste in der Kommandozeile aneinandergereiht werden.



setzt die Kreise 1, 5 und 11 auf 90 % Helligkeit



Helligkeit der Kreise 1, 5 und 11 über den **DIGITALSTELLER** einstellbar.

```
KREIS: 11 EFFEKT: 1
STIM: 1 SUBM: 1
BLITZ: BLITZ+ SICHER
```

Die letzte eingegebene Kreisnummer ist immer in der LCD-Anzeige sichtbar (hier Kreis 11). Gleiches gilt für zuletzt angewählten Effekt, Submaster und Lichtstimmung.

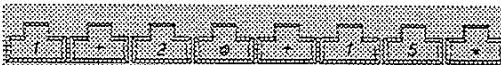
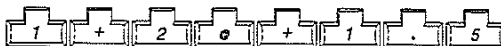
Desweiteren kann mit der + Taste zu einem angewählten Kreis Helligkeit „addiert“ werden.

Betätigen Sie



um Kreis 1 auf 30 % und Kreis 2 auf 50 % Helligkeit zu setzen.

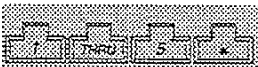
Betätigen Sie



um zu den Helligkeitswerten der Kreise 1 und 2 jeweils 15 Helligkeitspunkte zu addieren und diese auf 45% bzw. 65 % Helligkeit zu setzen.

THRU

Mit der THRU-Taste ist auf einfache Art und Weise die Auswahl eines Bereichs von Kreisen möglich.



entspricht der Eingabe von $1 + 2 + 3 + 4 + 5 *$.

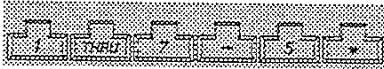
Mit der THRU-Taste angegebene Bereiche können auch in umgekehrter Reihenfolge eingegeben werden.



Die Eingabe 1 THRU 12 * bewirkt das gleiche wie 12 THRU 1 *

- Taste

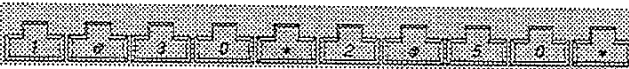
Kreise können mittels der - Taste wieder von einer Auswahl abgezogen werden.



entfernt Kreis 5 wieder von dem ausgewählten Bereich und nur die Kreise 1, 2, 3, 4, 6, und 7 werden selektiert.

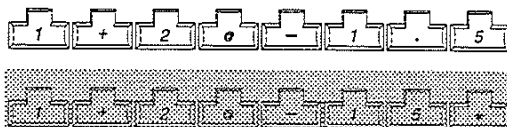
Desweiteren kann mit der - Taste von einem angewählten Kreis Helligkeit „subtrahiert“ werden.

Betätigen Sie



um Kreis 1 auf 30 % und Kreis 2 auf 50 % Helligkeit zu setzen.

Betätigen Sie



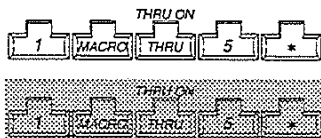
um von den Helligkeitswerten der Kreise 1 und 2 jeweils 15 Helligkeitspunkte zu subtrahieren und diese auf 15 % bzw. 45 % Helligkeit zu setzen.

THRU ON (MACRO THRU)

Mit THRU ON werden Kreise angewählt, die in einem Von-Bis-Bereich bereits Helligkeitswerte besitzen. Kreise, die AUS sind, werden ignoriert.

Zum Beispiel sind die Helligkeitswerte der Kreise folgendermaßen gesetzt:

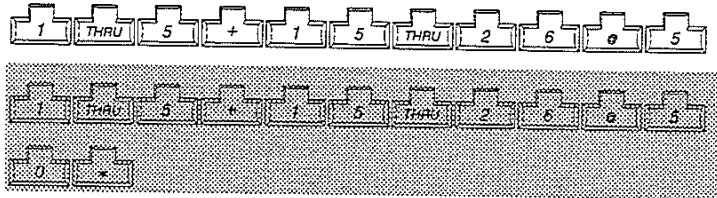
Kreis 1 = 50 % Kreis 2 = 70 % Kreis 3 = AUS Kreis 4 = 30 %
Kreis 5 = AUS



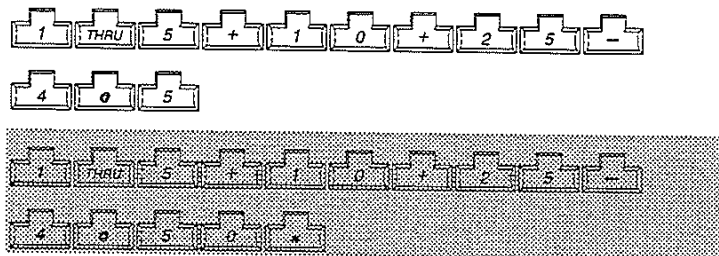
Es werden nur die Kreise 1, 2 und 4 selektiert.

Umfangreiche Eingabelisten

Mehrere der eben genannten Möglichkeiten der Selektion von Kreisen können auch kombiniert werden.



bringt die Kreise 1 bis 5 und ebenso 15 bis 26 auf 50 % Helligkeit.



bringt die Kreise 1, 2, 3, 5, 10 und 25 auf 50 % Helligkeit. Kreis 4 behält seinen alten Helligkeitwert.

KREIS:	4	EFFEKT:	1
STIM:	0	SUBM:	1
BLITZ: BLITZ+ SICHER			

Die LCD-Anzeige stimmt mit der nebenstehenden Abbildung überein.

NEXT, LAST

In der Kreissteuerung beziehen sich diese Tasten auf die zuletzt eingegebene Kreisnummer. Das kann durch einen Blick auf die LCD-Anzeige überprüft werden. Die Nummer kann dann bei Verwendung dieser Tasten erhöht oder erniedrigt werden, wie es auch in den folgenden Beispielen zu sehen ist:

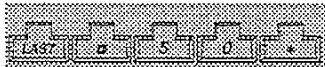


KREIS:	5	EFFEKT:	1
STIM:	0	SUBM:	1
BLITZ: BLITZ+ SICHER			



setzt Kreis 5 auf den Wert von ON.

KREIS:	4	EFFEKT:	1
STIM:	0	SUBM:	1
BLITZ: BLITZ+ SICHER			



setzt Kreis 4 auf 50 % Helligkeit.

KREIS:	2	EFFEKT:	1
STIM:	0	SUBM:	1
BLITZ: BLITZ+ SICHER			



setzt Kreis 2 auf 50 % Helligkeit.

CLR

Die Taste CLR löscht die letzte Tastatureingabe, die vorgenommen wurde.

Nach der Eingabe von **1 THRU 10 + 24 CLR** steht in der Kommandozeile **1 THRU 10 + 2**.

Wenn Sie nochmals CLR betätigen, steht in der Kommandozeile **1 THRU 10 +**.



MACRO CLR

Mit MACRO CLR wird die gesamte Kommandozeile gelöscht.

1 THRU 10 + 24 MACRO CLR

In der Kommandozeile wird nur noch das Bestätigungszeichen (*) zu sehen sein.



UNDO @ (MACRO @)

Setzt die Helligkeitswerte aller Kreise auf die alten Werte zurück, die bei der letzten Verwendung von @ auf eine bestimmte Intensität eingestellt worden waren.



Falsche Tastatur- eingaben

Falsche Tastatureingaben werden nicht akzeptiert und es wird als Resultat eine Warnung auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn eine verkehrte Eingabe erfolgt ist, können Sie durch eine der folgenden Möglichkeiten eine Korrektur vornehmen:

- Geben Sie den korrekten Eintrag ein, wenn eine fehlerhafte Tastenbetätigung gar nicht erst in die Kommandozeile übernommen wurde.
- Betätigen Sie CLR und ändern den Eintrag, wenn eine Fehleingabe in die Kommandozeile übernommen wurde.
- Betätigen Sie MACRO CLR und löschen damit die gesamte Kommandozeile.

Aktuelle Anwahl

Stromkreise, die unter Verwendung der numerischen Tasten zusammen mit +, - oder THRU angewählt werden können, werden AKTUELLE ANWAHL genannt.

Die AKTUELLE ANWAHL wird immer mit einem roten Hintergrund in der Bildschirmanzeige AKTIVE KREISE hervorgehoben. Wenn diese Kreise erst einmal angewählt worden sind, können Helligkeitswerte gesetzt werden, oder sie lassen sich als Gruppe unter Verwendung der Tasten @, ON und @FULL oder des Digitalstellers modifizieren.

Die folgende Abbildung zeigt die Kreise 5 bis 10 als AKTUELLE ANWAHL.

AKTIVE KREISE																					
Strom	Typ	Net/Ab	WerteZ	VerzögerZ	Sprung	Anza l	P-Steller														
8	XF	8																			
Submarine Werte 1																					
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	N/E Helligkeitswert		Erreichte							
												A	Y	1	2	3					
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus	100%								
												Stimm	8/8	8/8							
													8	8							

Wenn die Helligkeitswerte der angewählten Kreise nun mit dem Digitalsteller verstellt werden, ist in der Bildschirmanzeige AKTIV das Ändern der Kreishelligkeitswerte während der Betätigung des Digitalstellers sichtbar.

Helligkeitswerte, die vorher unter Verwendung der Tasten @, THRU ON oder FULL gesetzt worden sind, lassen sich zusätzlich noch mit dem Digitalsteller auf die gleiche Art und Weise verändern.

Kennzeichnung der Kreishelligkeitswerte

Bei der Anzeige von Helligkeitswerten auf dem Bildschirm werden verschiedene Farben benutzt, um zu kennzeichnen, wie sich die Intensität jedes einzelnen Kreises gerade ändert.

Farbe für Helligkeitswert	Bedeutung
GRÜN	Vergrößerung des Helligkeitswertes
BLAU	keine Änderung
MAGENTA	Verkleinerung des Helligkeitswertes
GELB	von Submaster gesteuert
WEISS AUF ROT	Aktuelle Anwahl
WEISS	von manuellem Abrufsystem, von DMX-Eingang (DMX-Kreis Modus) oder Einzelkreissteller (LBX) gesteuert
GELB AUF ROT	von Meistersteller (Submaster) gesteuert
ROT	letzte Änderung von Kreissteuerung
WEISS AUF HELLBLAU	von Effekt gesteuert

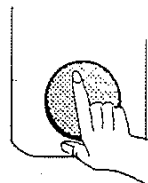
Erweiterte Kreissteuerung

Die in diesem Abschnitt beschriebenen Charakteristika ermöglichen weitere anspruchsvolle Anwendungen der Kreissteuerung mittels Genius.

Ausgang zur Bühne

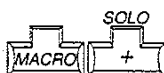


Wenn durch die Kreissteuerung nichts selektiert ist, wird der gesamte Ausgang zur Bühne durch einfaches Betätigen der * Taste mit dem **Digitalsteller** gesteuert. Damit gehören alle Kreise zur **AKTUELLEN ANWAHL**, die auf der Bühne einen Helligkeitswert größer NULL haben (einschließlich laufende Effekte).



* **<Digitalsteller>** Der gesamte Ausgang kann nun mit dem Digitalsteller auf einen gewünschten Wert eingestellt werden, was gleichzeitig in der Bildschirmanzeige **AKTIV** zu sehen ist.

SOLO (MACRO +)



Mit dieser Umschalttaste wird nur die **AKTUELLE ANWAHL** auf die Bühne gebracht, während die Helligkeitswerte aller anderen Kreise, einschließlich die der Abrufsysteme, Submaster und Effekte, vorübergehend auf Null gehen.

Die LED über der **SOLO**-Taste leuchtet auf und blinkt solange, wie diese Funktion aktiv ist.

Wenn die Kreise 1 bis 20 auf der Bühne sind, werden durch Eingabe von **4 THRU 6 SOLO *** die Kreise 4, 5 und 6 ausgewählt, während alle anderen Kreise auf **NULL** gehen.

Beim erneuten Betätigen von **SOLO *** (MACRO +) wird der Ausgang wieder auf die vorherigen Kreise mit ihren Helligkeitswerten umgeschaltet.

REMAINDER DIM (MACRO -)

Die AKTUELLE ANWAHL wird auf die Bühne gebracht, während alle anderen Intensitäten der Kreise des Ausgangs definitiv auf NULL gehen.

Die LED über der Taste REM DIM leuchtet kurz auf.

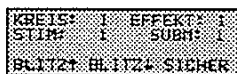
Im Gegensatz zu SOLO, was einer vorübergehenden Maßnahme entspricht, sind die Aktionen, die mit dieser Taste ausgelöst werden, unwiderruflich; sie können jedoch noch mit der Taste UNDO @ (MACRO @) rückgängig gemacht werden.



Remainder Dim stellt eine alternative Möglichkeit dar, um eine neue AKTUELLE ANWAHL zu setzen, ohne vorher ein Blackout zu erzeugen.

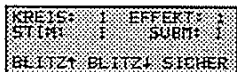
BLITZ ↑ ↓ Tasten

Die BLITZ-Tasten sind „Momentan“-Aktionstasten. Die Blitztasten des LCD-Menüs haben folgende Bedeutung:



BLITZ↑ -Betätigung: Läßt die AKTUELLE ANWAHL auf VOLL aufleuchten.

Freigabe: Bringt die Anwahl auf die vorherigen Werte zurück.



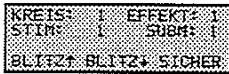
BLITZ↓ -Betätigung: Setzt die AKTUELLE ANWAHL auf NULL.

Freigabe: Bringt die Anwahl auf die vorherigen Werte zurück.



Taste SICHERN

Mit der Funktionstaste **SICHER** wird das Speichern des gesamten Speicherinhaltes des GSX (die vollständige Vorstellung) auf einer Diskette eingeleitet.



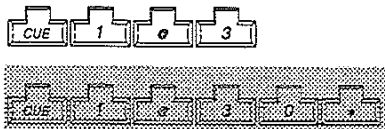
Nach Betätigung dieser Taste erscheint in der Kommandozeile der Bildschirmanzeige eine Sicherheitsabfrage, die durch erneutes Betätigen von **SICHER** bestätigt wird.



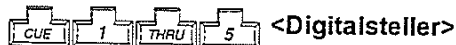
Wenn auf der Diskette bereits eine Vorstellungs-Datei (STRAND.SSF) vorhanden ist, wird diese als Backupdatei (BAK.SSF) umbenannt und gesichert, bevor die neue Datei geschrieben wird. Eine überschriebene Vorstellung läßt sich somit einfach mit Hilfe eines PC's durch Umbenennen der Backupdatei wieder herstellen.

Steuern von Lichtstimmungen in der Kreissteuerung

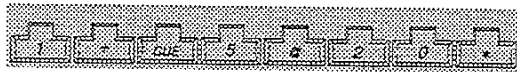
Wenn Sie Lichtstimmungen gespeichert haben (siehe Abschnitt **Speichern von Lichtstimmungen**), können diese angewählt und die Helligkeitswerte gesteuert werden. Nachfolgend einige Beispiele dafür:



Es werden alle Kreishelligkeitswerte der Lichtstimmung 1 auf 30 % ihres gespeicherten Wertes gebracht.



Es werden die aktuellen Werte der Lichtstimmungen 1 bis 5 angewählt, die dann mit dem Digitalsteller gesteuert werden können.



Es werden alle Kreise der Lichtstimmung 5 auf 20 % ihrer gespeicherten Helligkeitswerte und zusätzlich Kreis 1 auf 20 % gebracht, ungeachtet der Zugehörigkeit zur Lichtstimmung 5.

Proportionale oder relative Steuerung

Wenn Sie mit dem Digitalsteller Kreishelligkeitswerte ändern, haben Sie die Wahl zwischen RELATIVER oder PROPORTIONALER Steuerung. Der Unterschied zwischen diesen beiden Möglichkeiten wird nachfolgend erläutert. Die Voreinstellung der Steuerung mittels Digitalsteller ist PROPORTIONAL und kann in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN geändert werden.

Proportionale Steuerung

Proportionale Steuerung bedeutet, daß die Kreishelligkeitswerte proportional zu ihren alten Werten geändert werden. Das heißt, daß die Anzahl von Prozentpunkten, die bei jedem Kreis addiert bzw. subtrahiert werden, vom alten Helligkeitswert des jeweiligen Kreises abhängig ist.

Stellen Sie in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN das Feld „D-Steller“ auf PROPORTIONAL.

Legen Sie die Helligkeit von Kreisen folgendermaßen fest:

<i>Kreis</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<i>Helligkeit</i>	50	50	50	75	75	75	30	30	30	90

Geben Sie **1 THRU 10** ein, um die **AKTUELLE ANWAHL** zu erhalten.

Stellen Sie mit dem Digitalsteller die Kreise 1 bis 3 auf 70 % Helligkeit. Dies entspricht nun einer prozentualen Änderung von 40 % und auch die Helligkeitswerte der anderen Kreise werden um 40% ihres vorherigen Wertes erhöht:

<i>Kreis</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<i>Helligkeit</i>	70	70	70	VL	VL	VL	42	42	42	VL

(Die Kreise 4, 5, 6 und 10 gehen natürlich nur auf VOLL.)

Relative Steuerung

Diese oft in Theatern angewandte Möglichkeit beruht historisch auf mechanische Möglichkeiten der Steuerung von Bühnenlicht, wobei die Helligkeit einer Gruppe von Kreisen um die selbe Anzahl von Punkten gleichzeitig geändert wird.

Stellen Sie in der Bildschirmanzeige **EINSTELLUNGEN** das Feld „D-Steller“ auf **RELATIV**.

Setzen Sie die Kreise zurück auf folgende Helligkeitswerte:

<i>Kreis</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<i>Helligkeit</i>	50	50	50	75	75	75	30	30	30	90

Geben Sie **1 THRU 10** ein, um die **AKTUELLE ANWAHL** zu erhalten.

Stellen Sie mit dem Digitalsteller die Kreise 1 bis 3 auf 70% Helligkeit. Auch der Rest der Kreise erfährt eine Änderung von genau 20 Helligkeitsschritten, die zu den entsprechenden Werten addiert werden. Wenn Sie Helligkeiten verringern, wird natürlich die gleiche Anzahl von Helligkeitsschritten von den Helligkeiten **aller** angewählten Kreise abgezogen.

Kreis	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Helligkeit	70	70	70	95	95	95	50	50	50	VL

(Kreis 10 geht natürlich nur auf VOLL, und nicht auf 110%.)

Direkte Dimmersteuerung

Durch die direkte Dimmersteuerung haben Sie die Möglichkeit, die Funktion bestimmter Dimmer zu testen oder aber auf diesem Wege bestimmte Scheinwerfer abzurichten.

Direkt angesteuerte Dimmer werden als **AUSGEPATCHT** in der Systemkonfiguration gespeichert und in der Kommandozeile erscheint eine Warnung **DIMMER DIREKT**:

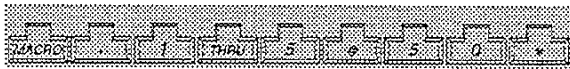


Ein direkt angesteuerter Dimmer **kan nicht** über die Kreissteuerung, Abrufsysteme, Submaster, den Grandmaster oder die **BLACKOUT**-Taste gesteuert werden. Direkt gesteuerte Dimmerintensitäten werden nicht als Teil einer Vorstellung gespeichert und nach einem erneuten Einschalten des Pultes sind die Intensitäten dieser Dimmer auf **NULL** gesetzt.



Da das GSX/LBX keine DIMMER Taste besitzt, werden die Tasten **MACRO** und **.** benutzt, um einen Dimmer anzusprechen.

Betätigen Sie

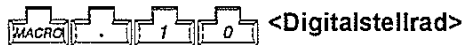


um die Dimmer 1 bis 5 auf eine Intensität von 50 % zu setzen.



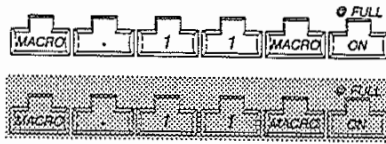
Nur in der Bildschirmanzeige PATCH werden die Intensitäten der direkt gesteuerten Dimmer angezeigt. In der Bildschirmanzeige AKTIV erscheint lediglich die Warnung DIMMER DIREKT in der Kommandozeile. Sind Dimmer angewählt, also unter direkter Kontrolle des Digitalstellrades, erscheint diese Meldung rot hinterlegt.

Betätigen Sie



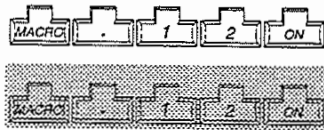
um Dimmer 10 mit dem Digitalstellrad direkt zu steuern.

Betätigen Sie



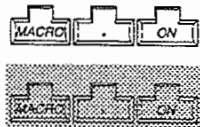
um Dimmer 11 auf VOLL zu setzen.

Betätigen Sie



um die direkte Steuerung von Dimmer 12 zu beenden.

Betätigen Sie



um die direkte Steuerung aller Dimmer zu beenden.

Speichern von Lichtstimmungen

In diesem Kapitel wird die Vorgehensweise des Speicherns von Lichtstimmungen mit Genius detailliert beschrieben. Dabei werden Beispiele in den Modi DIREKTE AKTION und KOMMANDOZEILE verwendet.

Anwahl von Lichtstimmungen

Um eine Lichtstimmung zum Speichern oder Verändern im Modus DIREKTE AKTION anzuwählen, müssen Sie vor der Eingabe der Stimmungsnummer die Taste CUE betätigen.

Eingabe von Kommandos

Alle Kommandos werden über das Tastenfeld eingegeben. Genius unterstützt zwei Möglichkeiten der Eingabe von Kommandos: DIREKTE AKTION oder KOMMANDOZEILE.

DIREKTE AKTION - Kommandos werden nachfolgend ohne Hinterlegung angezeigt.

KOMMANDOZEILE - Kommandos werden nachfolgend mit einem grauen Balken hinterlegt.

Sie können selbst entscheiden, in welchem Modus Sie Einträge vornehmen möchten. Wählen Sie in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN die für Sie angenehmste Voreinstellung an.

Modus Direkte Aktion

Sobald alle Tasten betätigt worden sind, die einem vollständigen Kommando entsprechen, wird automatisch ein Stern* (Eingabebestätigung) an das Kommando angehängt und die Anweisung ausgeführt.

Bei der dann nachfolgenden Eingabe wird die Kommandozeile gelöscht und die Aufzeichnung einer neue Kommandosequenz gestartet.



oder



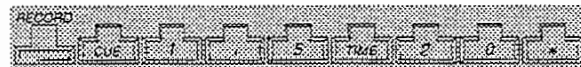
Geben Sie die in diesem Handbuch nicht hinterlegten Kommandos ein. Die Symbole <> bedeuten, daß Sie den darin enthaltenen Anweisungen folgen sollen.

Modus Kommandozeile

In diesem Modus wird keine Aktion ausgeführt, solange nicht der Stern * (Eingabebestätigung) eingegeben worden ist. Bei Verwendung der obigen Beispiele, müssen die Kommandos folgendermaßen eingegeben werden:



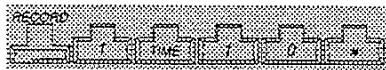
oder



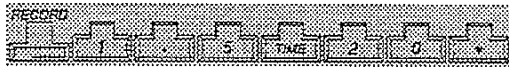


Geben Sie die in diesem Handbuch mit einem grauen Balken hinterlegten Kommandos ein. Die Symbole <> bedeuten, daß Sie den darin enthaltenen Anweisungen folgen sollen.

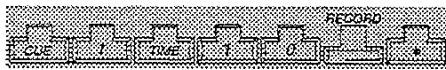
Die Taste CUE muß im Modus KOMMANDOZEILE nicht zwingend betätigt werden. Alternativ sind für obige Beispiele folgende Eingaben möglich:



oder



Sie können diese Eingaben aber auch folgendermaßen vornehmen:



oder



Was ist eine Lichtstimmung

Eine Lichtstimmung, häufig auch als Speicher oder Voreinstellung (Preset) bezeichnet, ist eine Lichtszene, die eine Kombination von Überblend-, Verzögerungs- und Wartezeiten sowie weitere Attribute enthalten kann. Diese Lichtszene ist manuelle mit Hilfe des Digitalstellers oder über das Tastenfeld einstellbar und wird in den internen Speicher als eine numerierte Lichtstimmung übernommen.

Ein Maximum von 200 Lichtstimmungen kann entweder mit einer ganzen oder einer Zahl mit Dezimalpunkt gespeichert werden. Die Numerierung der Lichtstimmungen ist von 0.1 bis 999.9 möglich. Dadurch können zusätzliche Lichtstimmungen zwischen zwei bereits Gespeicherten mit ganzzahliger Numerierung eingefügt werden. Sie können zum Beispiel zwischen den Stimmungen 1 und 2 die Stimmungen 1.1, 1.2, 1.3 usw. bis hoch zu 1.9 einfügen. Im oberen Fenster aller Bildschirmanzeigen wird der noch zur Verfügung stehende Platz für Lichtstimmungen angezeigt.

Speichern einer Lichtstimmung

Wenn Sie das gewünschte Licht eingestellt haben, kann diese Stimmung in den Speicher übernommen werden. Der Übergang von einer zur anderen Lichtstimmung ist nur in Ausnahmefällen ein Lichtsprung. In der Regel werden Stimmungen über einen Zeitraum auf- und abgeblendet, um damit einen sanften Übergang zwischen den unterschiedlichen Szenen zu erhalten.



Aufblend- und Abblendzeiten sind mit der aktuell auf der Bühne einzublendenden Lichtstimmung verbunden.

Eine **Aufblendzeit** wird Kreisen zugeordnet, deren Helligkeitswerte sich in dieser Lichtstimmung vergrößern.

Eine **Abblendzeit** wird Kreisen zugeordnet, deren Helligkeit sich in dieser Lichtstimmung zu kleineren Werten hin bewegt.



Die RECORD-Taste legt Helligkeitswerte und Zeiten im Speicher ab. Das einfachste Kommando lautet:



Damit wird die Lichtstimmung mit der Stimmungsnummer 1 inklusive der Zeiten, die in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN vorgewählt worden sind, gespeichert.



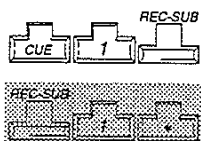
Betätigen Sie die Taste RECORD, ohne vorher eine Lichtstimmungsnummer anzugeben, wird die zuletzt angewählte Stimmung gespeichert. Die entsprechende Stimmungsnummer wird im LCD-Menü angezeigt.

Speichern ohne Submaster



Die Taste REC-SUB bedeutet "Speichern ohne Submaster". Es ist vorstellbar, eine Lichtstimmung speichern zu wollen, während die Saal- oder andere Beleuchtung an ist, die über Submaster gesteuert wird. Diese Submaster erscheinen dann auch in der Bildschirmanzeige AKTIV.

Die entsprechenden Kreise sollen natürlich nicht in die neue Lichtstimmung übernommen werden, und durch Betätigung von REC-SUB anstelle von RECORD wird die Lichtstimmung ohne Submasterkreise gespeichert.



Es wird die Lichtstimmung mit der Stimmungsnummer 1 inklusive der Zeiten, die in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN vorgewählt worden sind, aber ohne aktivierte Submaster, gespeichert.

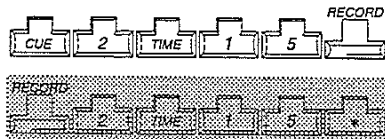


Betätigen Sie die Taste REC-SUB, ohne vorher eine Lichtstimmungsnummer anzugeben, wird die zuletzt angewählte Stimmung gespeichert. Die entsprechende Stimmungsnummer wird im LCD-Menü angezeigt.

Speichern von Lichtstimmungen mit Zeiten



Genius erkennt, daß eine nicht-voreingestellte Zeit für eine Lichtstimmung zu übernehmen ist, wenn die Taste TIME im Tastenfeld betätigt wird. Nach Betätigung der TIME-Taste erleuchtet die darüberliegende LED und in der LCD-Anzeige wechselt die Funktion der Tasten F1, F2 und F3 auf VERZÖGERN, WARTEN und TEILEN (/). Diese Möglichkeiten der Zeiteingabe werden weiter unten beschrieben. Wenn keine dieser Tasten betätigt wird, interpretiert Genius den nachfolgenden Eintrag als Auf- und Abblendzeit (Einträge bestehend aus einer einzigen Zahl bedeuten gleiche Dauer für Auf- und Abblenden).



Lichtstimmung 2 ist mit einer nicht geteilten Überblendzeit von 15 Sekunden gespeichert worden. Somit werden alle Kreise dieser Lichtstimmung mit der gleichen Zeit eingeblendet. Alle Kreise der vorhergehenden Lichtstimmung werden in 15 Sekunden abgeblendet, wenn die Stimmung nicht als MOVEFADE gespeichert worden ist, was weiter unten diskutiert wird.

Eingabe von Zeitwerten

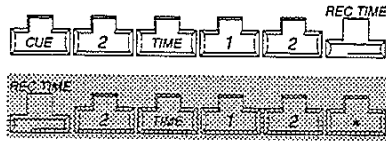
Unabhängig davon, ob Sie im Modus 1 STELLE oder 2 STELLEN arbeiten, werden Zeiten immer in der gleichen Art und Weise eingegeben. Hierbei gehen Sie für Minuten und Sekunden wie in den nachfolgenden Beispielen gezeigt vor.

Tastenbetätigung	eingeegebene Zeit
	1 Sekunde
	1,5 Sekunden
	12 Sekunden
	12,5 Sekunden
	1 Minute und 23 Sekunden
	1 Minute und 23,5 Sekunden
	12 Minuten und 34 Sekunden
	12 Minuten und 34,5 Sekunden
	59 Minuten und 59 Sekunden (maximal zulässiger Eintrag)

RECORD TIME



Mit der Taste RECORD TIME können Sie die zu einer Lichtstimmung gehörenden Zeiten verändern, wobei die gespeicherten Helligkeitswerte beibehalten werden.



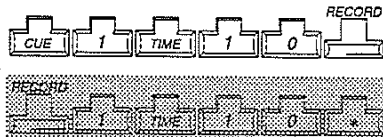
Damit wird die Überblendzeit der Lichtstimmung 2, die bereits im Speicher vorhanden ist, auf 12 Sekunden geändert.

Arten von Überblendungen

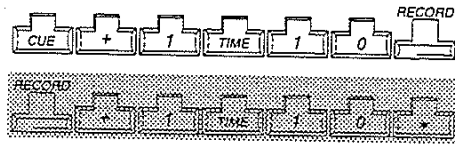
Es gibt zwei Arten von Überblendungen: CROSSFADE (XF) und MOVEFADE (MF).

Alle Lichtstimmungseinträge werden als Crossfades behandelt, es sei denn, die Stimmung wird mit einem Plus + gekennzeichnet, womit die Lichtstimmung als Movefade identifiziert ist.

Crossfade



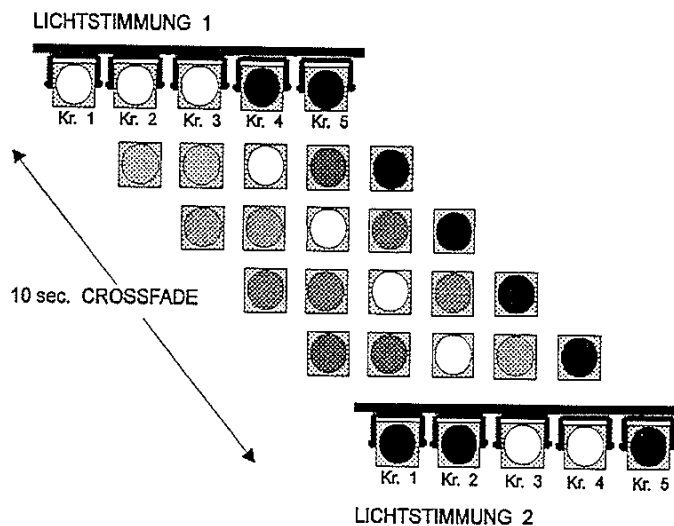
Movefade



Crossfades

Ein Crossfade blendet alle Helligkeitswerte einer Lichtstimmung auf die Helligkeitswerte einer anderen Stimmung über. Als Ergebnis ist nur die letzte Stimmung auf der Bühne.

Im nachfolgenden Beispiel sind die Kreise 1, 2 und 3 der Lichtstimmung 1 sowie die Kreise 3 und 4 der Stimmung 2 auf VOLL.



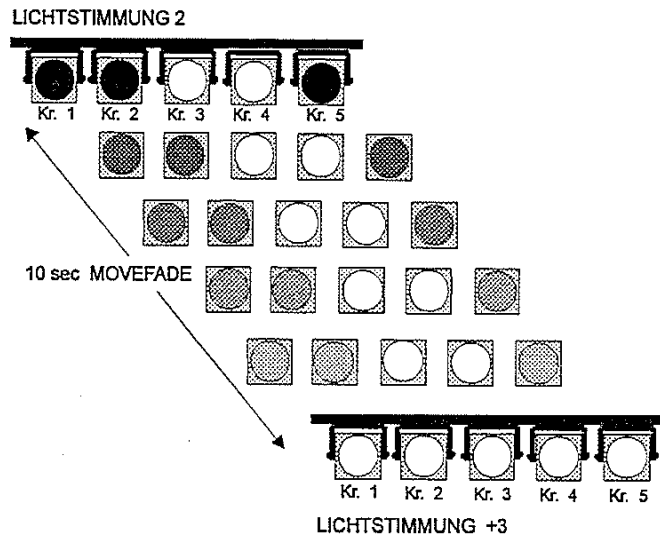
Alle Crossfades mit Genius sind „lichtsprungfrei“. Das heißt, Kreise mit gleichen Helligkeitswerten in beiden Lichtstimmungen bleiben während der Überblendung unverändert und die Helligkeit "springt" nicht. Im obigen Beispiel behalten daher die Kreise 3 und 5 die ganze Zeit hindurch konstante Helligkeit.

Movefades

Ein Movefade addiert Licht zu oder subtrahiert Licht von einer bereits auf der Bühne befindlichen Lichtstimmung.

Ausgehend von eben demonstriertem Crossfade ist nun Lichtstimmung 2 auf der Bühne.

Lichtstimmung +3 wurde gespeichert, um die Kreise 1, 2 und 5 auf VOLL zu setzen. Wenn Stimmung +3 auf der Bühne erscheint, wird diese zum bestehenden Licht addiert und als Ergebnis gehen alle Kreise auf VOLL.



Bis zu sechs Movefades können gleichzeitig im X Abrufsystem laufen. Dabei folgt jeder Kreis dem letzten gestarteten Movefade, wenn er von mehreren gesteuert wird.

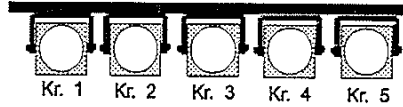
Movefade auf AUS

In der nächsten Lichtstimmung soll Kreis 3 unmittelbar ausgehen. Dies ist einfach durch ein Movefade zu erreichen, wobei Kreis 3 in einer Zeit von null Sekunden auf AUS gesetzt wird.

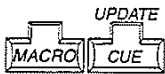


Die Intensität eines Kreises kann nur in der Bildschirmanzeige VORSCHAU STIMMUNGEN auf den Wert NULL gesetzt werden.

LICHTSTIMMUNG +3



Aktualisieren einer Lichtstimmung (MACRO CUE)



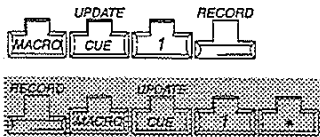
Eine Lichtstimmung kann durch Hinzufügen oder Ändern von Kreisen mit Hilfe der Tasten MACRO und CUE in der Bildschirmanzeige AKTIV aktualisiert werden.

Beim Aktualisieren von Lichtstimmungen werden nur die Helligkeitswerte derjenigen Kreise geändert, die bereits der Lichtstimmung zugewiesen waren. Ein Kreis, der nicht zur Stimmung gehört, wird diesem während eines Updates nicht zugewiesen.

Wird eine Kreisliste vor dem Update-Kommando angegeben, können zusätzlich Kreise in die Lichtstimmung übernommen werden. Auf diese Art ist es möglich, Kreise zu einer Lichtstimmung zu addieren.

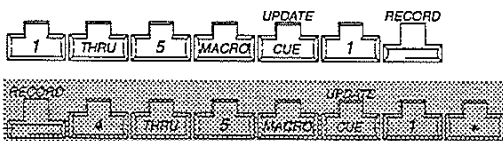
Folgende Beispiele sollen dies verdeutlichen. Es wird davon ausgegangen, daß die Kreise 4 bis 6 auf einen Helligkeitswert gesetzt worden sind.

Betätigen Sie



Die Kreise 4 bis 6 werden in Lichtstimmung 1 nur geändert, wenn sie bereits zur Stimmung gehörten.

Betätigen Sie



Die Kreise 4 bis 5 werden in Lichtstimmung 1 geändert, auch wenn sie bisher nicht zur Stimmung gehörten.



Wenn eine Lichtstimmung ohne Verwendung von MACRO CUE gespeichert wird, gehen alle anderen Kreise auf NULL, nachdem eine Warnung vor Überschreiben erscheint.

Optionen der Zeit-Tasten



Die folgenden Beschreibungen der Tasten TEILEN (/), WARTEN und VERZÖGERN werden zum leichteren Verständnis durch Grafiken unterstützt. Um diese Grafiken leicht verstehen zu können, sollten zu allen Lichtstimmungen unterschiedliche Kreise gehören.

Genius unterstützt ein automatisches und ein manuelles Abrufsystem. Überblendungen, die auf dem automatischen Abrufsystem ablaufen, werden immer als AUF- und ABBLENDUNGEN (UP/DOWN) bezeichnet. Geteilte Überblendungen sind Auf-/Abblendungen mit entsprechenden Auf- und Abblendzeiten.

Auf dem manuellen Abrufsystem werden die Überblendungen mit EIN- und AUSBLENDUNG (IN/OUT) bezeichnet. Geteilte Überblendungen sind Ein- und Ausblendungen mit entsprechenden Ein- und Ausblendzeiten (siehe Kapitel ABRUFSYSTEME für Erläuterungen und Unterschiede).

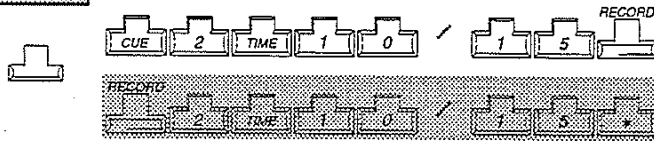
In diesem Kapitel wird das automatische Abrufsystem verwendet. Die Überblendzeiten sind aber gleichbedeutend mit den Ein-/Ausblendzeiten im manuellen Abrufsystem.

Teilen (/)

Durch die Verwendung von ✓ können Sie unterschiedliche Zeiten für das Auf- und Abblenden eingeben.

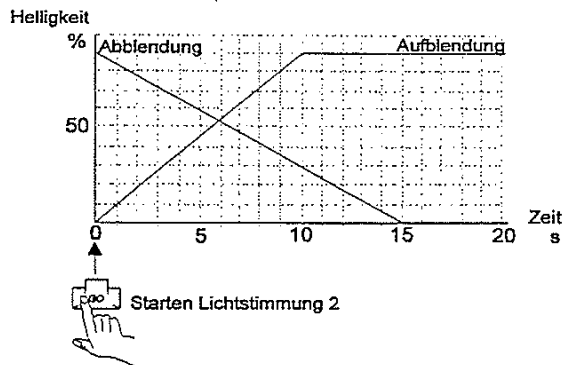


Betätigen Sie



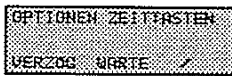
um Lichtstimmung 2 mit einer Aufblendzeit von 10 und einer Abblendzeit von 15 Sekunden zu speichern.

Wenn die Lichtstimmung 2 abgerufen wird (Betätigung der Taste GO), werden die Kreise der Stimmung 1, deren Helligkeit sich verringert, in 15 Sekunden abgeblendet und die Kreise, deren Helligkeit zunimmt, in 10 Sekunden aufgeblendet.

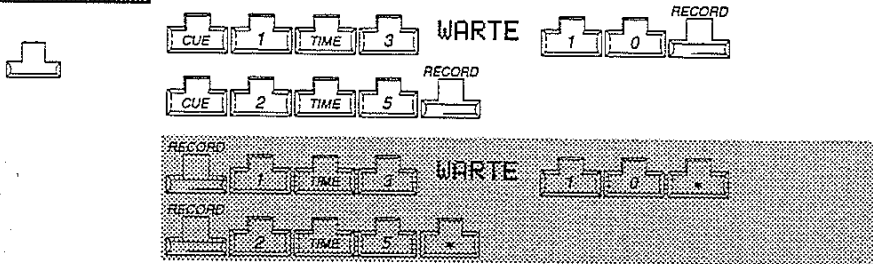


Wartezeit

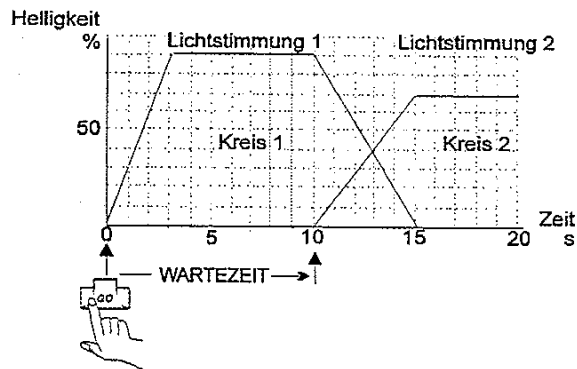
Die Möglichkeit der Verwendung von WARE-Zeiten ist eine sehr leistungsstarke Funktion und kann dazu verwendet werden, Lichtstimmungen automatisch zu starten. Zum Beispiel enthält Lichtstimmung 1 den Kreis 1 mit 90 % Helligkeit. In Lichtstimmung 2 wird Kreis 2 mit 70 % Helligkeit voreingestellt. Mit den nachfolgenden Befehlen werden die Zeitattribute der Lichtstimmung 1 und 2 so gesetzt, daß Stimmung 2 automatisch nach einer abgelaufenen Wartezeit ab Ausführungsbeginn der Lichtstimmung 1 gestartet wird.



Betätigen Sie



um Lichtstimmung 1 mit einer Überblendzeit von 3 und einer Wartezeit von 10 Sekunden sowie Lichtstimmung 2 mit einer Überblendzeit von 5 Sekunden zu speichern.



Wenn Lichtstimmungen mit Wartezeiten gespeichert werden, bedeutet dies, daß die nachfolgende Lichtstimmung mit der Überblendung beginnt, wenn die Wartezeit abgelaufen ist. Auf diese Art und Weise kann eine zeitlich genau eingestellte Sequenz von Überblendungen automatisch mit einer einzigen Betätigung der GO-Taste gestartet werden. Bis zu 200 Lichtstimmungen können so miteinander verkettet werden.

Verzögerungszeit

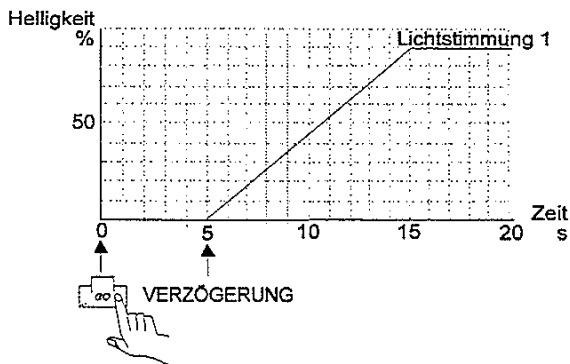
Durch Zuordnung einer VERZÖGERUNGSZEIT können Sie eine Überblendung mit einer Verzögerung starten. Diese wird am Anfang einer Überblendung eingefügt. Es kann separat zur Auf- und Abblendzeit eine Verzögerungszeit zugewiesen werden.



Betätigen Sie



Beim Abruf dieser Stimmung wird die Überblendung aller Kreise nach einer Verzögerung von 5 Sekunden gestartet.





Beim Abruf der Lichtstimmung 2 werden heller werdende Kreise in 8 Sekunden nach einer Verzögerung von 5 Sekunden aufgeblendet. Ablendungen werden in 8 Sekunden nach einer Verzögerung von 10 Sekunden gestartet.

Bildschirm- anzeige VORSCHAU AUF LICHT- STIMMUNGEN

Bis jetzt wurde nur die Bildschirmanzeige AKTIV verwendet. Wenn Sie aber Lichtstimmungen gespeichert haben, bietet Ihnen die Bildschirmanzeige VORSCHAU LICHTSTIMMUNGEN den Zugriff auf Lichtstimmungen und somit eine Vielzahl von Möglichkeiten der Manipulation dieser Stimmungen und ihrer Attribute. Ändern Sie Lichtstimmungen, die sich nicht aktiv auf der Bühne befinden, wird von „Vorschau“ oder „blindem Ändern“ gesprochen. Folgen Sie nachfolgenden Schritten, um zu dieser Bildschirmanzeige zu gelangen.

KREIS: 5	EFFEKT: 1
STIM: 1	SUBM: 1
BLITZ+ BLITZ+ SICHER	

Betätigen Sie die Taste DISPLAY, um zum **SPEICHER MENÜ** zu gelangen.



SPEICHER MENÜ		
R/B: 0	X: 0	
STIM	SUBM	EFFEKT

Betätigen Sie **STIM**, um zur Bildschirmanzeige **MENÜ VORSCH STIMMUNG** zu gelangen.

MENÜ VORSCH STIMMUNG	
STIM: 4.1	vor: 5
QUERO NEU NUM LÖSCH	



LICHTSTIMMUNGEN																							
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
826	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
851	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
876	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
181	82	83	84	85	86	87	88	89	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Wahlparameter																							
Stimm	Typ	Ref/Ab	WarteZ	VerzögerZ	Sprung	Anze 1																	Dr-Steuer
1	XF	18/18	AUS	0/0	0	0																	
2	XF	18/18	AUS	0/0	0	0																	
3	XF	25/25	AUS	0/0	0	0																	
4	XF	58/58	AUS	0/0	0	0																	
4:1	XF	28/28	AUS	0/0	0	0																	
Submaster Seite 1												A/B Anzeiwerte						Effekte					
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:	B:										
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus	0x	100x									
												Stimm	0	0/0	0/0								
GIBSONAR LICHTSTIMMUNGEN																							
Bewerten Sie ein Feld oder setzen Kreise nach der Anzeige. A oder B: Einstellung																							



Wenn Sie noch keine Lichtstimmungen gespeichert haben, wird bei Anwahl der Bildschirmanzeige VORSCHAU AUF LICHTSTIMMUNGEN automatisch die Lichtstimmung 1 als Crossfade mit der voreingestellten Überblendzeit und ohne Warte- und Verzögerungszeit gespeichert. Alle Kreise sind darin ungenutzt.

Lichtstimmungs- liste

Das Ändern von Attributen und Kopieren von Stimmungen wird in der Lichtstimmungsliste vorgenommen. Innerhalb der Lichtstimmungen kann sich in der Lichtstimmungsliste mittels Cursor oder Digitalsteller bewegt werden. Im Fenster werden maximal neun Lichtstimmungen angezeigt, die eine "Seite" bilden.

In den zur jeweiligen Lichtstimmung gehörenden Kreisfenstern wird die Intensitätsänderung durch Farben gekennzeichnet:

Farbe	Bedeutung
Magenta	Intensität hat sich vergrößert
Grün	Intensität hat sich verringert
Weiß auf hellblau	Intensität ist unverändert

Auswahl von Lichtstimmungen

Wenn sich der Cursor in der Spalte **Stimm** befindet, ist die Auswahl von Lichtstimmungen folgendermaßen möglich:

- Mit den Cursorfaste „hoch“ und „runter“ ist das Bewegen durch die Stimmungsliste möglich.
- Durch Betätigung des Digitalstellers erscheint eine neue Seite von Lichtstimmungen. In der Anzeige für den Digitalsteller wird ständig die Position der angewählten Lichtstimmung in der gesamten Stimmungsliste angezeigt.

Übersicht Stimmungsliste Kreisstimmen																								
001	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	025
026	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	050
051	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	075
076	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	125
Auswahl																								
Stimm	Typ	Ref./Ab	Wartez	Überschz	Sprung	Ans 1							7											
1	XF	10/10	AUS	0/0	0	0																		
2	XF	10/10	AUS	0/0	0	0																		
3	XF	25/25	AUS	0/0	0	0																		
4	XF	50/50	AUS	0/0	0	0																		
5	MF	20/20	AUS	0/0	0	0																		
6	XF	10/10	AUS	0/0	0	0																		
7	XF	30/30	AUS	0/0	0	0																		
8	XF	30/30	AUS	0/0	0	0																		
9	MF	20/20	AUS	0/0	0	0																		
Digitalsteller Seite 1																								
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:		B:	100x		1 2 3							
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Rus	0/0	0/0										
ÜBERSICHT LICHTSTIMMUNGEN												Stimm		0										
Bearbeiten Sie ein Feld oder setzen Sie es auf den Ans 1 einer Lichtstimmung																								

Bearbeitung der Lichtstimmungen

Sie haben vier verschiedene Möglichkeiten, in dieser Bildschirmanzeige TYP und ATTRIBUTE von Lichtstimmungen zu ändern:

- Mit dem Digitalsteller ist das Ändern von Zahlenwerten möglich.
- Die Tasten + und - erhöhen oder erniedrigen die angezeigten Zahlenwerte um Eins.
- Die Tasten NEXT und LAST selektieren sequentiell die vorherige oder nächste Nummer.
- EINGEGEBENE ZAHLEN ersetzen die existierenden angezeigten Zahlenwerte (für **Auf/Ab, Warten und Verzögern**).

Wenn Sie CLR betätigen, werden alle mit dem Digitalsteller oder den Tasten +, -, NEXT oder LAST vorgenommenen Änderungen gelöscht.

Wenn CLR während des Eingebens von Werten betätigt wird, wird die letzte Eingabe gelöscht. Wenn alle Tastatureingaben gelöscht worden sind und Sie nochmals CLR betätigen, erscheint der ursprüngliche Wert wieder.

Ändern gespeicherter Helligkeitswerte

Kreise und ihre zugewiesenen Helligkeitswerte können geändert werden, ohne dabei zurück in die Bildschirmanzeige AKTIVE KREISE gehen zu müssen.

VORSCHAU STIMMUNGEN 169 Kreis Sch... 07/10																							
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
026	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
051	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
076	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
101	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A/B-Helligkeitswerte																							
Stimm	Typ	Ref/As	WarteZ	VerzögerZ	Sprung	Anze I																	Stellen
1	XP	18/18	AUS	0/0	-0	-0																	
2	XP	18/18	AUS	0/0	-0	-0																	
3	XP	25/25	AUS	0/0	-0	-0																	
4	XP	58/58	AUS	0/0	-0	-0																	
5	MP	28/28	AUS	0/0	-0	-0																	
6	XP	18/18	AUS	0/0	-0	-0																	
7	XP	38/38	AUS	0/0	-0	-0																	
8	XP	38/38	AUS	0/0	-0	-0																	
9	MP	28/38	AUS	0/0	-0	-0																	9
Schwarze Stellen:												A/B-Helligkeitswerte						Stellen					
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:	B:	1	2	3							
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Ans	0x	100x									
												Stimm	0	0/0	0/0								
VORSCHAU LICHTSTIMMUNGEN																							
Beschalten Sie ein Feld oder einen Kreis per der Anze I einer VLD-Teilung																							



Beim Ändern von Helligkeitswerten in dieser Bildschirmanzeige kann nur die Taste @ benutzt werden und nicht der Digitalsteller. Die letzte Eingabe wird rot hinterlegt.

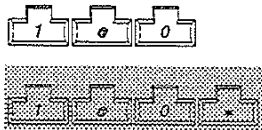
Bei der Intensitätseingabe hat die . Taste in der Bildschirmanzeige VORSCHAU STIMMUNGEN eine andere Funktion als in der Bildschirmanzeige AKTIV.

In der Bildschirmanzeige AKTIV hat die Taste die gleiche Bedeutung wie die 0

In den Bildschirmanzeigen VORSCHAU STIMMUNGEN haben die Tasten 0 und . unterschiedliche Bedeutung. Wird einem Kreis die Intensität 0 zugeordnet, so wird dieser Kreis nicht aus der entsprechenden Stimmung oder dem Submaster entfernt (wichtig bei Movefades auf NULL oder Submaster als Meistersteller).

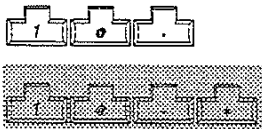
Mit der . Taste kann ein Kreis aus einer Stimmung oder einem Submaster entfernt werden.

Betätigen Sie



um in der Bildschirmanzeige VORSCHAU
STIMMUNGEN einen Kreis auf die Intensität 0 zu
setzen.

Betätigen Sie



um in der Bildschirmanzeige VORSCHAU
STIMMUNGEN einen Kreis in der angewählten
Stimmung zu entfernen.

Ändern gespeicherter Zeiten und Überblendtypen

Wenn Sie den Cursor (rote Box) mit den Cursortasten auf die verschiedenen Felder bewegen, können Sie mit dem Digitalsteller oder über das Tastenfeld für alle Lichtstimmungen die Zeiten und Typen der Überblendung ändern.

Ändern der Aufblendzeit von Lichtstimmung 3:

09:54:131 26/10/94 VORSCHAU LICHTSTIMMUNG 185 Freie Stimme GENUL

081 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 025

026 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 058
 50 50 50 50 50 50

051 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 075

076 77 78 79 08 01 02 03 04 05 06 07 08 09 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

101 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 125

M. Abblendarten							D-Steller		
Stimm	Typ	Auf/Ab	WarteZ	VerzögerZ	Sprung	Anze 1			
1	XF	10/10	AUS	0/0	0	0			
2	XF	10/10	AUS	0/0	0	0			
3	XF	10/25	AUS	0/0	0	0			
4	XF	50/50	AUS	0/0	0	0			
5	HF	20/20	AUS	0/0	0	0			
6	XF	10/10	AUS	0/0	0	0			
7	XF	30/30	AUS	0/0	0	0			
8	XF	30/30	AUS	0/0	0	0			
9	HF	20/30	AUS	0/0	0	0	3		

Schwarten Seite 1												A/B Abblendarten			Strecke		
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:	B:				
												0x	100x				
												Ein/Aus	0/0	0/0			
												Stimm	0	0			

VORSCHAU LICHTSTIMMUNG *

Bearbeiten Sie ein Feld oder setzen Anzeige nach der Anzeige 1 einer Lin. Taste

Ändern des Überblendtyps von Lichtstimmung 7:

09:54:131 26/10/94 VORSCHAU LICHTSTIMMUNG 185 Freie Stimme GENUL

081 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 025

026 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 058
 70 70 70 70 70 70 70

051 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 075

076 77 78 79 08 01 02 03 04 05 06 07 08 09 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

101 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 125

M. Abblendarten							D-Steller		
Stimm	Typ	Auf/Ab	WarteZ	VerzögerZ	Sprung	Anze 1			
1	XF	10/10	AUS	0/0	0	0			
2	XF	10/10	AUS	0/0	0	0			
3	XF	25/25	AUS	0/0	0	0			
4	XF	50/50	AUS	0/0	0	0			
5	HF	20/20	AUS	0/0	0	0			
6	XF	10/10	AUS	0/0	0	0			
7	HF	30/30	AUS	0/0	0	0			
8	XF	30/30	AUS	0/0	0	0			
9	HF	20/30	AUS	0/0	0	0	7		

Schwarten Seite 1												A/B Abblendarten			Strecke		
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:	B:				
												0x	100x				
												Ein/Aus	0/0	0/0			
												Stimm	0	0			

VORSCHAU LICHTSTIMMUNG *

Bearbeiten Sie ein Feld oder setzen Anzeige nach der Anzeige 1 einer Lin. Taste

Sprünge und Schleifen

Normalerweise werden Lichtstimmungen in sequentieller Reihenfolge abgerufen. Durch die Möglichkeit, Sprünge innerhalb der Lichtstimmungsliste durchzuführen, wird Ihnen ermöglicht, äußerst komplexe Lichtwechsel zu programmieren.




In die Stimmungsliste folgender Bildschirmanzeige sind zwei „Sprünge“ eingetragen, nach Lichtstimmung 3 und Lichtstimmung 9.


Stimm.	Typ	Ref/Ab	Verto2	Verzöger2	Sprung	Anza 1	Stellter
1	XP	18/18	AUS	0/0	0	0	
2	XP	18/18	AUS	0/0	0	0	
3	XP	25/25	AUS	0/0	0	0	
4	XP	58/58	AUS	0/0	0	0	
5	NP	28/28	AUS	0/0	0	0	
6	XP	18/18	AUS	0/0	0	0	
7	XP	38/38	AUS	0/0	0	0	
8	XP	38/38	AUS	0/0	0	0	
9	NP	28/38	AUS	0/0	2	0	9

Stimm.	Typ	Ref/Ab	Verto2	Verzöger2	Sprung	Anza 1	Stellter				
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

DRÜCKEN SIE LICHTSTIMMUNGEN!

Bestimmen Sie ein Feld oder setzen Sie ein oder aus einer Lichtstimmung

Durch Betätigung von    wird die erste Lichtstimmung abgerufen.

Wird  weiter betätigt, werden die folgenden Stimmungen abgerufen.

In diesem Beispiel folgt der Lichtstimmung 3 aber nicht die sequentiell Nächste, sondern Lichtstimmung 6, da nach Stimmung 3 ein Sprung auf 6 eingetragen ist. Dann folgen die Stimmungen 7, 8 und 9, von wo aus auf die Stimmung 2 gesprungen wird usw.

Wird eine Stimmung, der ein Sprung zugeordnet ist, auch noch mit einem Wert für die Anzahl der Sprünge versehen, ergeben sich ganz neue Möglichkeiten.

In folgendem Beispiel soll der Sprung von Stimmung 3 auf 6 dreimal ausgeführt werden:

Stimmungen		F-Aktionen		Differenz	
Stimm	Typ	Ref/Ab	Wert2	Uersprung	Sprung
1	KF	18/18	AUS	0/0	0
2	KF	18/18	AUS	0/0	0
3	KF	25/25	AUS	0/0	6
4	KF	58/58	AUS	0/0	0
5	KF	28/28	AUS	0/0	0
6	KF	18/18	AUS	0/0	0
7	KF	38/38	AUS	0/0	0
8	KF	38/38	AUS	0/0	0
9	KF	28/28	AUS	0/0	2

Stimmungen		F-Aktionen		Differenz	
Stimm	Typ	Ref/Ab	Wert2	Uersprung	Sprung
01	02	03	04	05	06
07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66
67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96
97	98	99	100		

Die Stimmungsliste wird folgendermaßen durchlaufen:

Stimmung 1 - 2 - 3 - 6 - 7 - 8 - 9

Stimmung 2 - 3 - 6 - 7 - 8 - 9 (diese Sequenz wird noch zwei mal wiederholt)

Stimmung 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 usw.



Ist eine NULL als ANZAHL eingetragen, wird eine Endlosschleife ausgeführt. In obigem Beispiel wird nach Stimmung 9 immer wieder auf Stimmung 2 gesprungen.

Wird einer Stimmung, die hinter einem Sprungziel liegt ZURCK in die Spalte Sprung eingetragen (Taste 0 und -), dann wird die Sequenz nach der sprungaustösenden Stimmung fortgesetzt.

In folgendem Beispiel wird von der Stimmung 3 zur Stimmung 8 gesprungen (die Sprunganzahl für ein Zurückspringen muß größer als 1 sein), die Stimmung 9 wird automatisch gestartet und danach wird die Sequenz bei der Stimmung 4 fortgesetzt.

Stimmung	Typ	Anf/Ab	WarteZ	UezögerZ	Sprung	Anza 1	Er Fakte
1	KF	18/18	AUS	0/0	0	0	
2	KF	18/18	AUS	0/0	0	0	
3	KF	25/25	AUS	0/0	0	0	
4	KF	58/58	AUS	0/0	0	0	
5	MF	28/28	AUS	0/0	0	0	
6	KF	18/18	AUS	0/0	0	0	
7	KF	38/38	AUS	0/0	0	0	
8	KF	38/38	AUS	0/0	0	0	
9	MF	28/28	AUS	0/0	Zurck	0	3

Stimmung	Typ	Anf/Ab	WarteZ	UezögerZ	Sprung	Anza 1	Er Fakte
1	KF	18/18	AUS	0/0	0	0	
2	KF	18/18	AUS	0/0	0	0	
3	KF	25/25	AUS	0/0	0	0	
4	KF	58/58	AUS	0/0	0	0	
5	MF	28/28	AUS	0/0	0	0	
6	KF	18/18	AUS	0/0	0	0	
7	KF	38/38	AUS	0/0	0	0	
8	KF	38/38	AUS	0/0	0	0	
9	MF	28/28	AUS	0/0	Zurck	0	3

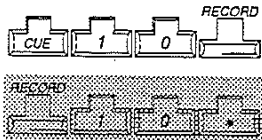
VORSICHT: LICHTSTIMMUNG!

Bearbeiten Sie ein Feld oder zeichnen Rechte nach der Anzei einer LICHTSTIMMUNG

Kopieren von Lichtstim- mungen

Lichtstimungen können kopiert und zur Stimmungsliste hinzugefügt werden. Die nächste Abbildung zeigt das Speichern von Lichtstimmung 10 als Kopie von Stimmung 7. Dazu markieren Sie die zu kopierende Lichtstimmung mit dem Cursor und speichern diese als nächste Stimmung in der Sequenz der Stimmungsliste ab.

Markieren Sie mit dem Cursor Stimmung 7 und betätigen Sie



um Lichtstimmung 7 auf Lichtstimmung 10 zu kopieren.

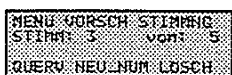
Stimm	Typ	Auf/Ab	Wert2	Uersüger2	Sprung	Anze L	D-Stellung
1	XP	18/18	AUS	8/8	—	—	
2	XP	18/18	AUS	8/8	—	—	
3	XP	25/25	AUS	8/8	—	—	
4	XP	58/58	AUS	8/8	—	—	
5	MF	28/28	AUS	8/8	—	—	
6	XP	18/18	AUS	8/8	—	—	
7	MF	38/38	AUS	8/8	—	—	7
8	XP	38/38	AUS	8/8	—	—	
9	MF	28/38	AUS	8/8	—	—	

Stimm	Typ	Auf/Ab	Wert2	Uersüger2	Sprung	Anze L	D-Stellung
10	XP	18/18	AUS	8/8	—	—	

00SCHAU LICHTSTIMMUNGEN: 100 IN RECORD *
 Bearbeiten Sie wie folgt oder setzen Kreuze von der Anze L einer Lin. Leuchtung

Löschen

Durch Betätigung der Funktionstaste **LÖSCH** werden Lichtstimmungen gelöscht und aus der Stimmungsliste entfernt. Dabei ist das Löschen einer markierten Lichtstimmung oder eines Bereiches von Stimmungen möglich, wenn Sie **THRU** benutzen.



LÖSCH

löscht die markierte Lichtstimmung.



LÖSCH

löscht alle Stimmungen von 1 bis 5 einschließlich der mit Dezimalpunkt.

Anzeige Querverweis Stimmungen

In der Anzeige QUERVERWEIS STIMMUNGEN ist eine alternative Betrachtung der im Speicher befindlichen Lichtstimmungen möglich. Im Fenster wird die Anzeige von Lichtstimmungen, in der nur die Kreise einer angewählten Stimmung erscheinen, durch eine Anzeige aller Lichtstimmungen ersetzt. Dadurch können Sie verfolgen, wie sich die Helligkeiten einzelner Kreise in der Sequenz der Lichtstimmungsliste verändern.

Das Bewegen mit den Tasten \uparrow \downarrow in der Lichtstimmungsliste hat auch ein Bewegen in der Querverweisanzeige für Lichtstimmungen zur Folge.

Mit den Funktionstasten F1 und F3 können Sie sich horizontal in der Anzeige bewegen, so daß der gesamte Inhalt der Lichtstimmungen sichtbar ist.

```
MENÜ VORSCH STIMMUNG
STIMM: 3     von: 5
QUERV. NEU NUM LOSCH
```

Betätigen Sie **QUERV.**, um zum
Untermenü **MENÜ QUERVERW STIM**
zu gelangen.

```
MENÜ QUERVERW STIM
STIM: 3     von: 5
```



```
09:24: 01/18/24   DUSKREIS STIMMUNG 105 Seite: 4 von 5 STIM
001 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 025
1  UL  UL UL UL 78                               UL UL UL UL   05 05 05 05
2
3
4
4.1 40 40 40 00 00                               UL UL
                                [UL] [UL]

001 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 025
Stimm Typ Auf/Ab Wert2 Verzöger2 Sprung Anze 1
1 XF 10/10 AUS 0/0  0  0
2 XF 10/10 AUS 0/0  0  0
3 XF 25/25 AUS 0/0  0  0
4 XF 50/50 AUS 0/0  0  0
4.1 MF 20/20 AUS 0/0  0  0

Schlepper Seite 1
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
Ein/Aus 0x 100x
Stimm 0 0
Licht 1 2 3

QUERVERWEIS STIMMUNGEN:
Beschreiben Sie ein Teil oder mehrere Kreise von der Anzeige der Lichtstimmung
```

Neu numerieren



Verwenden Sie diese Funktion mit Vorsicht, da ein ganzer Bereich von Lichtstimmungen neu numeriert wird.

NEU: VORSCH. STIMMUNG
STIMMUNG 3 von 5
QUERN: NEU_NUM: LÖSCH



NEU_NUM vergibt für die GESAMTE STIMMUNGSLISTE, beginnend mit Lichtstimmung 1 einschließlich aller Stimmungen mit Dezimalpunkt, neue Stimmungsnummern. Die neu vergebenen Nummern sind 1, 2, 3 usw.

NEU_NUM NEU_NUM

vergibt in dem auf obiger Abbildung dargestellten Beispiel die Lichtstimmungsnummern 1 bis 5 neu (einschließlich Lichtstimmung 4.1).

Abrufsysteme für Lichtstimmungen

Das GSX/LBX besitzt zwei Abrufsysteme zur Wiedergabe von Lichtstimmungen:

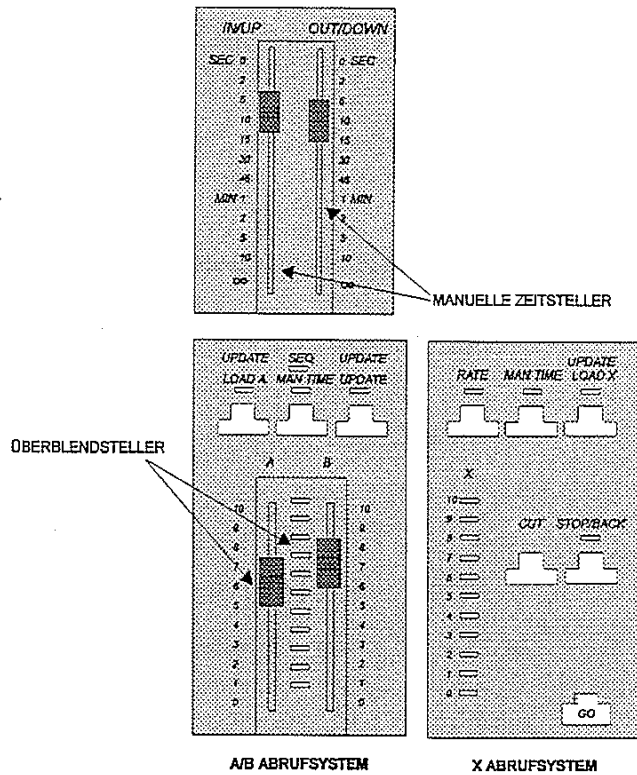
- **X Abrufsystem** - automatisches Abrufsystem

Die Lichtstimmungen werden durch Betätigung der GO Taste abgerufen, wodurch nacheinander die in einer Reihenfolge gespeicherten Stimmungen überblendet werden. Überblendzeiten werden als AUF- und ABBLENDZEIT (UP/DOWN) bezeichnet.

- **A/B Abrufsystem** - manuelles Abrufsystem

Die Lichtstimmungen werden über die Überblendsteller abgerufen. Überblendzeiten werden als EIN- und AUSBLENDZEITEN (IN/OUT) bezeichnet.

In jedem Abrufsystem befindet sich ein LED-Balken, wodurch der Überblendprozeß visualisiert wird.



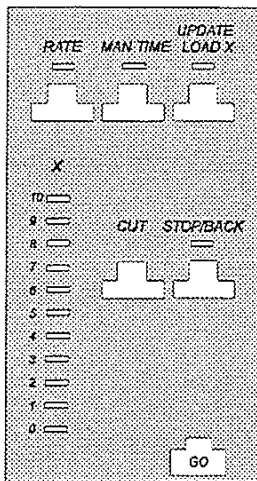
Es können insgesamt sechs Überblendungen simultan auf dem X Abrufsystem laufen. Über die manuellen Zeitsteller können sowohl für das A/B als auch für das X Abrufsystem die Überblendzeiten gesteuert werden. In jedem Abrufsystem können die Überblendungen manuell oder mit den gespeicherten Zeiten vorgenommen werden. Zur Benutzung des manuellen Zeitstellers wird MAN TIME auf dem A/B oder X Abrufsystem angewählt.

In das A/B oder X Abrufsystem können nur Lichtstimmungen geladen werden. Wenn aus Versehen eine nicht existierende Lichtstimmung in ein Abrufsystem geladen werden soll, wird eine Warnung ausgegeben.

X Abrufsystem

Das X Abrufsystem arbeitet immer im sequentiellen Modus (Einhalten der Reihenfolge der Stimmungen in der LICHTSTIMMUNGSLISTE). Eine AUFBLENDUNG steuert Kreise einer Lichtstimmung, deren Intensität erhöht wird. Eine ABBLENDUNG steuert Kreise, deren Intensität abnimmt.

Das Abrufsystem enthält die folgenden über Tasten erreichbaren Funktionen:



- **RATE** Ändern der Geschwindigkeit der Überblendung.
- **MAN TIME** Umschalten gespeicherte/manuelle Überblendzeit.
- **LOAD X /UPDATE X** Laden/Aktualisieren der selektierten Lichtstimmung.
- **CUT** Bringt die selektierte Lichtstimmung sofort auf die Bühne.
- **STOP/BACK** Hält eine Überblendung an oder läßt sie rückwärts laufen.
- **GO** Startet die Überblendung der Lichtstimmung.

Jede Lichtstimmung wird so wiedergegeben, wie sie in der LICHTSTIMMUNGSLISTE gespeichert ist. Dabei finden die WART- und VERZÖGERUNGS-Zeiten Anwendung, solange nicht MAN TIME betätigt worden ist.



Das Symbol+, womit ein Movefade gekennzeichnet wird, hat ausschließlich im X Abrufsystem Bedeutung. Im A/B Abrufsystem werden nur Crossfades unterstützt.

GO



Mit der Taste GO wird im X Abrufsystem eine Überblendung gestartet.

Wenn keine Lichtstimmung mit der LOAD X Taste geladen worden ist, wird die nächste Stimmung in der LICHTSTIMMUNGSLISTE geladen. Betätigen Sie die GO Taste kontinuierlich, wird die gesamte LICHTSTIMMUNGSLISTE sequentiell durchlaufen.

Lichtstimmungen können außerhalb der Reihenfolge in das Abrufsystem geladen werden, wenn Sie die CUE xx GO Methode oder, wie oben beschrieben, LOAD X verwenden.

CUE xx GO

CUE 25 GO zum Beispiel hat eine schnelle Operation "Laden und Starten" zur Folge, wobei die Lichtstimmung unmittelbar mit sämtlichen entsprechenden Zeiten auf die Bühne gebracht wird. Dieses Beispiel ist der Eingabe CUE 25 LOAD X GO äquivalent.

Durch erneutes Betätigen von GO wird die nächste Lichtstimmung laut Reihenfolge auf die Bühne gebracht.

CUT



Es wird die nächste Stimmung in der LICHTSTIMMUNGSLISTE selektiert und unmittelbar mit benutzerdefinierten CUT-Zeiten (Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN) auf die Bühne gebracht.

CUE xx CUT

Die Funktion ist identisch mit der eben beschriebenen, mit der Ausnahme, daß die Lichtstimmung mit xx angewählt wird.

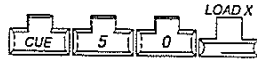
CUE xx LOAD X



Mit dieser Eingabe sind Sie in der Lage, Lichtstimmungen außerhalb der Sequenz in das Abrufsystem zu laden, diese aber nicht unmittelbar auf die Bühne zu bringen, solange die Taste GO nicht betätigt worden ist. Die Lichtstimmung wird zunächst durch die **Kreissteuerung** selektiert und mit Hilfe der Taste LOAD X in das X Abrufsystem geladen. Danach kann sie mit der GO Taste gestartet werden.

Durch alle nachfolgenden Betätigungen der GO Taste werden schrittweise die nachfolgenden Stimmungen der LICHTSTIMMUNGSLISTE abgerufen.

Beispiel:



bringt Lichtstimmung 50 auf die Bühne.



wird nun Lichtstimmung 51 (wenn dies die nachfolgende Stimmung in der Liste ist) auf die Bühne bringen.

Die LED über der LOAD X Taste leuchtet für kurze Zeit auf, wenn eine Lichtstimmung geladen wird.

RATE



Diese Taste ist nur im betätigten Zustand aktiv. Während der Aktivierung dieser Taste werden alle Überblendzeiten der einzublendenden Lichtstimmungen des X Abrufsystems über den Digitalsteller gesteuert, wobei die existierenden geladenen Zeitwerte überschrieben werden. Wenn keine Lichtstimmung eingebledet wird, wird vom Digitalsteller die Steuerung von laufenden VERZÖGERUNGS-Zeiten übernommen. Laufen zur Zeit weder ÜBERBLEND- noch VERZÖGERUNG -Zeiten, bleibt das Betätigen der Taste RATE ohne Auswirkung.

Mit der Taste RATE können in Echtzeit Änderungen vorgenommen werden und nach Loslassen der Taste bleibt das Licht auf der Bühne. Die gespeicherten Zeitwerte der entsprechenden Lichtstimmungen bleiben aber unverändert.

Die Zeiten können manuell in dem Bereich von 0 bis unendlich eingestellt werden.

MAN TIME



Diese Taste arbeitet als Umschalttaste. Wenn Sie aktiv ist (LED leuchtet), werden die gespeicherten Zeiten ignoriert und die Überblendzeiten werden von den manuellen Laufzeitstellern übernommen. Ist die Taste MAN TIME inaktiv (LED ist aus), finden die gespeicherten Zeiten Verwendung.



Gespeicherte WART- und VERZÖGERUNGS-Zeiten werden ignoriert.

STOP/BACK



Beim erstmaligen Betätigen der Taste (LED leuchtet) werden alle laufenden Überblendungen angehalten.

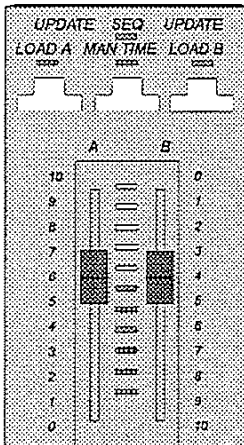
Wird die Taste nun ein zweites mal betätigt (LED blinkt), wird zur letzten Stimmung zurückgesprungen. Wenn keine Überblendungen liefen, wird mittels Crossfade zur vorhergehenden Lichtstimmung in der LICHTSTIMMUNGSLISTE geblendet. Diese Überblendung erfolgt mit der **X Back** Zeit, die in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN definiert wird.

UPDATE X



Die Änderung einer im Vorbereitungsregister befindlichen Stimmung (gelb gekennzeichnet), deren Überblendzeiten mit den Zeitstellern manuell verändert worden sind, kann durch die Betätigung von **MACRO LOAD X** in den Stimmungsspeicher übernommen werden.

A/B Abrufsystem



Das A/B Abrufsystem ist ein manuelles Crossfade-System mit zwei gegensinnigen Überblendstellern, was heißt, daß bei gleichzeitiger Betätigung der beiden Steller eine sanfte und gleichmäßige Überblendung zwischen den in Speicher A und Speicher B geladenen Stimmungen erfolgt.

Die Einblendzeit (IN) ist die Zeit, in der die Lichtstimmung in A (bzw. B) vollständig auf der Bühne erscheint. In der Ausblendzeit (OUT) wird die in B (bzw. A) befindliche Lichtstimmung ausgeblendet.

Wenn sowohl der Steller für A als auch für B auf dem Wert 10 steht, bedeutet dies, daß sich die Kreise beider Lichtstimmungen mit den voll ausgesteuerten gespeicherten Helligkeitswerten auf der Bühne befinden.

Folgende Funktionen sind im A/B Abrufsystem enthalten:

- **LOAD A / UPDATE A** Laden/Aktualisieren der selektierten Stimmung.
- **LOAD B / UPDATE B** Laden/Aktualisieren der selektierten Stimmung.
- **MAN TIME / SEQ** Anwahl des Abrufsystemmodus.
- **A und B Überblendsteller** Manuelles Überblenden zwischen in A und B geladenen Stimmungen.

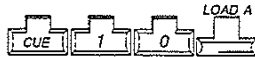
Die entsprechenden Stati der einzelnen Tasten werden durch darüberbefindliche LED's gekennzeichnet.

LOAD A LOAD B

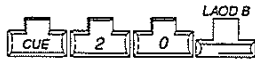


Mit den Tasten LOAD A und LOAD B werden Lichtstimmungen (Auswahl über das Tastenfeld) direkt in das A oder B Abrufsystem geladen. Es ist entweder möglich, die Stimmungen *live* (der entsprechende Überblendsteller steht nicht auf 0 - Stimmung erscheint auf der Bühne) oder andererseits *blind* (der entsprechende Überblendsteller steht auf 0 - Stimmung erscheint nicht auf der Bühne) zu laden.

Wenn eine Lichtstimmung entweder in das A oder B Abrufsystem geladen ist, leuchtet die jeweils zugehörige LED über den LOAD Tasten auf. Weiterhin erscheint die Lichtstimmungsnummer in der Bildschirmanzeige.

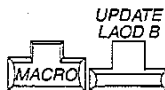


lädt Stimmung 10 in das A Abrufsystem.



lädt Stimmung 20 in das B Abrufsystem.

UPDATE A UPDATE B



Die Änderung einer im A- oder B-Abrufsystem befindlichen Stimmung, deren Überblendzeiten mit den Zeitstellern manuell verändert worden sind, kann durch die Betätigung von **MACRO LOAD A (MACRO LOAD B)** in den Stimmungsspeicher übernommen werden.

A/B Überblendsteller

Mit der Betätigung dieser Überblendsteller wird immer eine Lichtstimmungsänderung beabsichtigt. Die Zeit, in der Lichtstimmungen ein- oder ausgeblendet werden, ist abhängig vom Status des A/B Abrufsystems, der durch die Taste MAN TIME / SEQ angewählt wird.

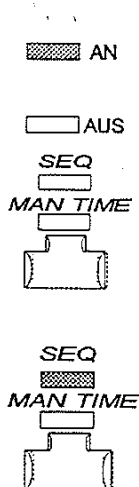
Crossfades entstehen, wenn beide Überblendsteller gemeinsam bewegt werden, wobei einer beim Wert 0 und der andere bei 10 gestartet wird.

Wird nur ein Überblendsteller betätigt, zum Beispiel B, fungiert dieser als Hauptsteller für die auf ihn geladene Lichtstimmung.

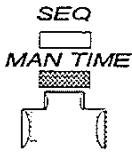
MAN TIME / SEQ

Mit dieser Taste wird der Modus des A/B Abrufsystems angewählt, wobei zyklisch vier Einstellungen aufrufbar sind.

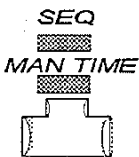
Der jeweilige Status wird wie in nachfolgenden Abbildungen durch zwei LED's visualisiert.



- **Abrufen mit gespeicherten Zeiten** - Die geladenen Lichtstimmungen werden nach Bewegen der Überblendsteller mit den Zeiten ein- bzw. ausgeblendet, mit denen sie gespeichert wurden.
- **Sequentielles Abrufen mit gespeicherten Zeiten** - Die in der LICHTSTIMMUNGSLISTE befindlichen Stimmungen werden sequentiell mit ihren gespeicherten Überblendzeiten abgerufen. Nach Beendigung einer Überblendung befindet sich die nächste Lichtstimmung automatisch in Vorbereitung.



- **Abrufen mit manuellen Zeiten** - Die geladenen Lichtstimmungen werden ohne gespeicherte Zeiten überblendet. Die Überblendzeiten sind nur von der Position der MANUELLEN ZEITSTELLER abhängig. Befindet sich ein Zeitsteller allerdings auf Null, wird die Überblendung manuell durch die A/B Überblendsteller gesteuert.



- **Sequentielles Abrufen mit manuellen Zeiten** - Die in der LICHTSTIMMUNGSLISTE befindlichen Stimmungen werden in sequentieller Reihenfolge wie im Modus **Sequentielles Abrufen mit gespeicherten Zeiten**, aber ohne gespeicherte Zeiten überblendet. Die sequentiell nächste Lichtstimmung befindet sich automatisch in Vorbereitung.

Der eingestellte Modus wird nach Ausschalten des Lichtstellpultes gespeichert und bei erneutem Einschalten automatisch gewählt.



Das A/B Abrufsystem ignoriert sämtliche VERZÖGERUNGS- und WARTE-Zeiten. Diese können nur im X Abrufsystem verwendet werden.

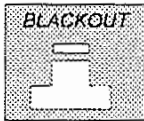
Gleichzeitiges Abrufen mehrerer Überblendungen

Das X Abrufsystem ist voll automatisch und es können bis zu sechs Movefades gleichzeitig ablaufen.

Mit A/B und X Abrufsystem kann simultan gearbeitet werden und der Ausgang zur Bühne wird nach der HTP-Regel generiert.

Movfades können zusammen mit einem existierenden Crossfade laufen. Wird aber ein zusätzlicher Crossfade gestartet, werden alle bereits laufenden Überblendungen überschrieben.

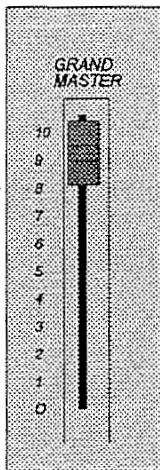
Blackout Taste



Die Taste BLACKOUT hat eine Umschaltfunktion. Wenn sie aktiv ist (LED leuchtet), werden alle Intensitäten von Dimmerkreisen, die vom Lichtstellpult gesteuert werden, auf NULL gesetzt. Nach erneuter Betätigung der Taste wird der alte Zustand auf der Bühne wiederhergestellt.

Die BLACKOUT Taste hat keinen Einfluß auf Farbkreise.

Hauptsteller



Über den Hauptsteller ist die Gesamtsteuerung aller Dimmerkreis-Intensitäten möglich.

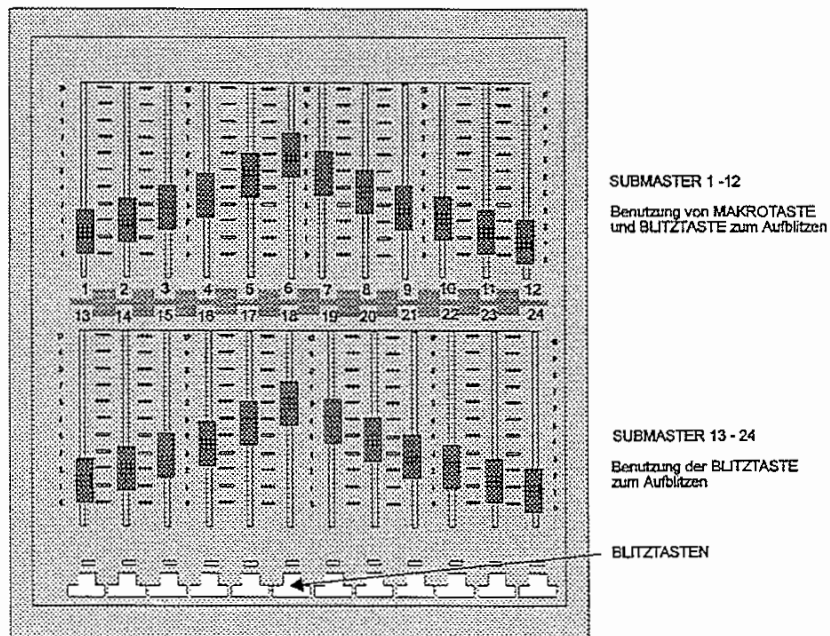
Der Hauptsteller hat keinen Einfluß auf Farbkreise.

Submaster

Ein Submaster ist ein Speicher, in den Kreise abgelegt und manuell unter Verwendung eines dem Submaster zugeordneten Submasterstellers gesteuert werden können. Submaster werden benutzt, um manuell die Helligkeiten aller in dem jeweiligen Speicher befindlichen Kreise zu ändern (proportionale Steuerung). Jedem Submaster können separate Überblendzeiten zugewiesen werden. Die einem Submaster zugewiesenen Kreise und Helligkeitswerte werden vom Lichtstellpult gespeichert und können als Teil der Vorstellung auf einer Diskette gesichert werden.

Genius bietet Ihnen 5 Speicherseiten mit jeweils 24 Submaster-Speichern. Ihnen stehen also insgesamt 120 Submasterspeicher zur Verfügung.

Das GSX/LBX besitzt 24 Submastersteller, die in zwei Reihen zu jeweils zwölf angeordnet sind.



KREIS													STIMM												GRAD		
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25													06 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25												01 02 03		
026 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50													051 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75												-		
076 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100													101 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25														
X-Abbrucharten															Z-Stellen												
Stimm	Typ	Auf/Ab	WarteZ	VerzögerZ	Sprung	Anza 1						1	2	3													
0	XF	0																									
Submaster-Werte 1												N/W-Abbrucharten						Ergebnis									
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:	B:	1 2 3													
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus	0x	100x													
												Stimm	0	0													
KREISSTEUERUNG KREIS																											

In der obigen Abbildung werden alle Kreise, für die ein Helligkeitswert angegeben ist, auf Submaster 10 gelegt, nicht nur die hervorgehobene AKTUELLE ANWAHL.

Die Farbe der Submasternummer im Fenster Submaster wechselt von blau auf grau. Graue Submasternummern kennzeichnen belegte Submaster. Blaue Submasternummern kennzeichnen unbelegte Submaster.

Wird eine leere Bildschirmanzeige AKTIV in einen Submaster gespeichert, wird dieser gelöscht.

Mit Blitztasten können alle Kreise eines entsprechenden Submasters auf einen eingestellten Wert gebracht werden. Eine LED über der jeweiligen Blitztaste zeigt an, daß sich der Submaster auf der Bühne befindet.

Die Submaster 13 bis 24 werden durch einfaches Betätigen der zugeordneten Blitztasten angesprochen.

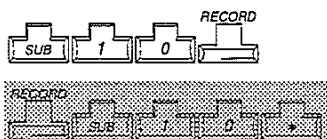
Auf die Submaster eins bis zwölf wird über die MACRO Taste und die zugeordnete Blitztaste zugegriffen.

Das bedeutet, daß jeweils zwei Submaster mit jeder Blitztaste angewählt werden.

Aufzeichnen von Submastern

Kreise werden über die Kreissteuerung eingegeben. Die aktiven Kreise können dann in einen Submaster gespeichert werden, indem die Submasternummer eingegeben und die Taste RECORD betätigt wird.

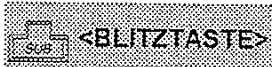
Betätigen Sie



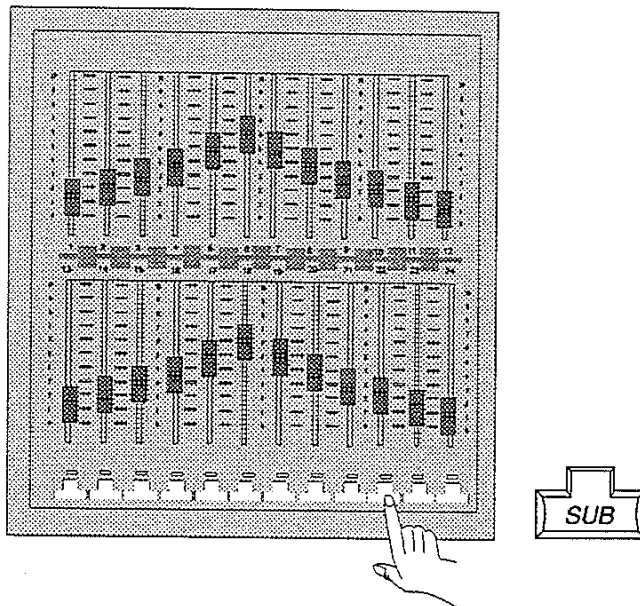
um die AKTIVEN KREISE in Submaster 10 zu speichern.

Als Alternative können die Blitztasten als „Schnellspeichertasten“ benutzt werden, um Submaster zu laden:

Betätigen Sie



um den Submaster der entsprechenden Blitztaste zu speichern.



Die Submaster 13 bis 24 werden durch einfaches Betätigen der zugeordneten Blitztasten gespeichert.

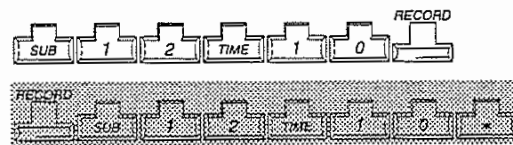
Die Submaster eins bis zwölf werden über die MACRO Taste und die zugeordnete Blitztaste angesprochen.

Zuordnung von Zeiten

Wenn Sie einen Submaster ohne separat angegebene Zeiten aufzeichnen, wird der Inhalt entsprechend der Bewegung des Submasterstellers manuell ein- bzw. ausgeblendet.

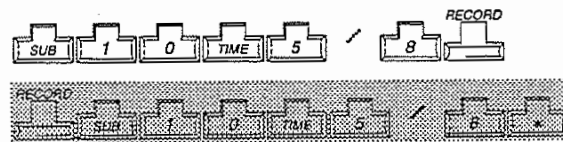
Alternativ können Sie einem Submaster EIN- und AUSBLEND-Zeiten zuweisen. Einem Submastersteller können in jeder Speicherseite unterschiedliche Zeiten zugewiesen werden.

Betätigen Sie



um Submaster 12 mit einer Ein- und Ausblendzeit von 10 Sekunden zu speichern.

Betätigen Sie



um Submaster 10 mit einer Einblendzeit von 5 und einer Ausblendzeit von 8 Sekunden zu speichern.

Vorschau auf Submaster

Der Inhalt von Submastern kann in der Bildschirmanzeige SUBMASTER eingesehen und verändert werden. Folgen Sie dem nachfolgend aufgezeichnetem Pfad, um zu dieser Bildschirmanzeige zu gelangen.

```

KREIS: 1   EFFEKT: 1
STIM: 1   SUBM: 1
BLITZ+ BLITZ+ SICHER
    
```

Betätigen Sie die Taste DISPLAY, um zum **SPICHER MENU** zu gelangen.



```

SPICHER MENU
R/B: 0   XT 0
STIM SUBM EFFEKT
    
```

Betätigen Sie **SUBM**, um zum **SUBMASTER MENU** zu gelangen.

```

SUBMASTER MENU
SUBMASTER: 1
        LÖSCH
    
```

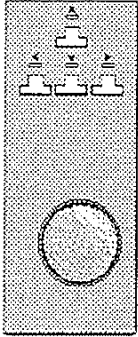


SUBMASTER											
288 Fresse Blume											
09:54:23 20:16:04											
801 82 83 84 85 86 87 88 89 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 825											
826 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 850											
851 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 875											
876 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100											
101 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 125											
Submaster Daten											
Subm	Ein/Aus	Funktion	Makro	Modus	Subm	Ein/Aus	Modus	Effekte			
1:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	13	0/0	NORMAL				
2:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	14	0/0	NORMAL				
3:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	15	0/0	NORMAL				
4:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	16	0/0	NORMAL				
5:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	17	0/0	NORMAL				
6:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	18	0/0	NORMAL				
7:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	19	0/0	NORMAL				
8:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	20	0/0	NORMAL				
9:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	21	0/0	NORMAL				
10:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	22	0/0	NORMAL				
11:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	23	0/0	NORMAL	1 2 3			
12:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	24	0/0	NORMAL				

SUBMASTER: *

Bestimmen Sie ein Feld oder setzen Kreise neu. Der Rest 1 aus Submasters

Das Feld **Funktion** im Submasterfenster ist bei Genius immer **LOKAL** und beschreibt, über welches Bedienelement auf den Submasterspeicher zugegriffen wird (bei Genius immer über die Submastersteller).



Unter Verwendung der Cursortasten über dem Digitalsteller können Sie sich mit dem Cursor (rotes Kästchen) durch die Bildschirmanzeige bewegen.

Das Ändern im KREISFENSTER ist nur möglich, wenn mit dem Cursor die entsprechende Submasternummer ausgewählt ist. In diesem Fenster können Sie durch normale Kreissteuerungsbefehle, wie z. B.1 @FULL, neue Kreise und deren Helligkeiten eingeben.

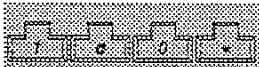
Bei der Intensitätseingabe hat die . Taste in der Bildschirmanzeige VORSCHAU SUBMASTER eine andere Funktion als in der Bildschirmanzeige AKTIV.

In der Bildschirmanzeige AKTIV hat die Taste die gleiche Bedeutung wie die 0

In den Bildschirmanzeigen VORSCHAU SUBMASTER haben die Tasten 0 und . unterschiedliche Bedeutung. Wird einem Kreis die Intensität 0 zugeordnet, so wird dieser Kreis nicht aus der entsprechenden Stimmung oder dem Submaster entfernt (Submaster als Meistersteller).

Mit der . Taste kann ein Kreis aus einem Submaster entfernt werden.

Betätigen Sie



um in der Bildschirmanzeige VORSCHAU SUBMASTER einen Kreis auf die Intensität 0 zu setzen.

Betätigen Sie



um in der Bildschirmanzeige VORSCHAU SUBMASTER einen Kreis in dem angewählten Submaster zu entfernen.

Der Digitalsteller hat bei der Helligkeitseingabe keine Funktion. Jedoch kann der Digitalsteller verwendet werden, um im SUBMASTERFENSTER auf einfache Art und Weise Attributeinträge zu ändern.



Alle Änderungen in dieser Bildschirmanzeige überschreiben sofort die alten Werte, ohne daß Sie eine Warnung vom System erhalten.

Löschen von Submastern

Bewegen Sie sich mit den Cursortasten auf die zu löschende Submasternummer.



Betätigen Sie zwei mal LÖSCH, um den Submasterinhalt zu löschen und die Attribute auf die Voreinstellungen zurückzusetzen.



Es ist auch möglich, einen Bereich von Submastern zu löschen.

Betätigen Sie



um die Submaster 5 bis 10 zu löschen.

Aktualisieren von Submastern



Da alle Änderungen des Submasterinhaltes in der Bildschirmanzeige SUBMASTER ohne weitere Bestätigung in den Speicher übernommen werden, ist hier auch kein zusätzliches Sichern der Änderungen nötig.

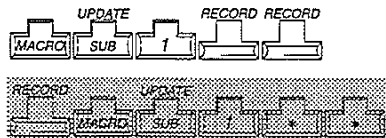
Jedoch kann ein Submaster auch in der Bildschirmanzeige AKTIV durch die Betätigung von MACRO SUB aktualisiert werden, wie nachfolgend gezeigt wird:

Beim Aktualisieren von Submastern werden nur die Helligkeitswerte derjenigen Kreise geändert, die bereits dem Submaster zugewiesen waren. Ein Kreis, der nicht zum Submaster gehört wird diesem während eines Updates nicht zugewiesen.

Wird eine Kreisliste vor dem Update-Kommando angegeben, können zusätzlich Kreise auf den Submaster gelegt werden. Auf diese Art ist es möglich, Kreise zu einem zu addieren.

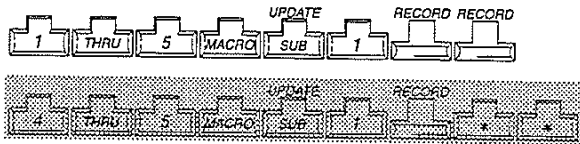
Folgende Beispiele sollen dies verdeutlichen. Es wird davon ausgegangen, daß die Kreise 4 bis 6 auf einen Helligkeitswert gesetzt worden sind.

Betätigen Sie



Die Kreise 4 bis 6 werden im Submaster 1 nur geändert, wenn sie bereits zum Submaster gehören.

Betätigen Sie

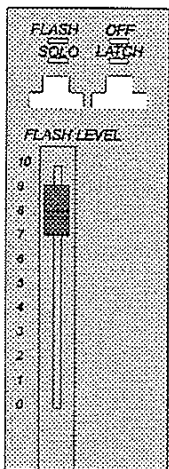


Die Kreise 4 bis 5 werden im Submaster 1 geändert, auch wenn sie bisher nicht zum Submaster gehörten.

Nach einer Submasteraktualisierung unterstehen die geänderten Kreise nicht mehr der Kreissteuerung (sie sind dann nicht mehr rot hinterlegt) sondern sie werden sofort auf den Submastersteller gelegt (Anzeige der Intensität in gelb).

Aufblitzen von Submastern

Die Funktion des Aufblitzens von Submastern richtet sich nach den Einstellungen im Funktionsfeld des GSX-Pultes für Blitztasten.



FLASH OFF
SOLO LATCH

OFF: die Blitztasten haben keine Funktion.

FLASH OFF
SOLO LATCH

FLASH bringt den Inhalt des Submasters auf die Bühne. Die Helligkeit wird dabei durch die Position des FLASH LEVEL Stellers bestimmt.

FLASH
SOLO
OFF
LATCH

FLASH/SOLO bringt ebenfalls den Submasterinhalt auf die Bühne. Allerdings gehen die Helligkeiten aller anderen Kreise auf NULL.

FLASH
SOLO
OFF
LATCH

SOLO bringt die Kreise, die nicht zum Submaster gehören, auf NULL. Diese Funktion ist nur sinnvoll, wenn sich die Submasterkreise schon auf einer bestimmten Helligkeit befinden.

FLASH
SOLO
OFF
LATCH

LATCH kann zusammen mit FLASH benutzt werden. Die Blitztasten funktionieren in diesem Modus als Umschalttasten (AN/AUS). Das heißt, bei Betätigung einer Blitztaste wird der Inhalt des Submasters auf die Bühne gebracht (LED leuchtet auf). Bei nochmaliger Betätigung geht der Submasterinhalt wieder aus (LED verlischt).

Submaster- typen

Genius erlaubt Ihnen, drei Typen von Submastern zu verwenden:

- Abhängige Submaster
- Unabhängige Submaster
- Meistersteller

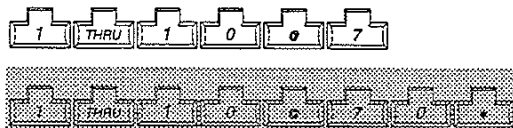
Der Submastertyp ist in allen Speicherseiten für einen Submastersteller gleich.

Abhängige Submaster

Über den Submaster ist eine Gruppe von Kreisen steuerbar. Abhängige Submaster arbeiten mit den anderen Abrufsystemen des GSX/LBX nach der HTP-Regel (highest takes precedence - der höchste Wert hat Vorrang). Das heißt, wenn ein Submaster einen Kreis steuert, dieser sich aber bereits mit einer bestimmten Helligkeit auf der Bühne befindet, hat das Bewegen des Submasterstellers für diesen Kreis keine Bedeutung, solange der Submasterausgang nicht größer als die auf der Bühne befindliche Intensität ist.

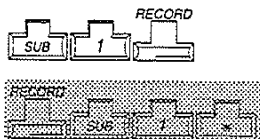
Nur mit Kreisen der AKTUELLEN ANWAHL ist es möglich, unter die vom Submaster eingestellten Intensitätswerte zu gelangen.

Betätigen Sie



um die Kreise 1 bis 10 mit 70 % Helligkeit auf die Bühne zu bringen.

Betätigen Sie



um die Kreise 1 bis 10 mit der Helligkeit von 70 % auf Submaster 1 zu legen.

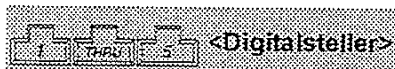
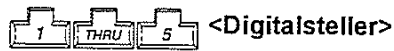
Vergewissern Sie sich in der Bildschirmanzeige SUBMASTER, daß für Submaster 1 der Modus NORMAL eingetragen ist.

SUBMASTER																									
081	82	83	84	85	86	87	88	89	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	825	
78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78														
826	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	858	
851	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	875	
876	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
101	82	83	84	85	86	87	88	89	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	125	
Submaster Seite 1																									
Subm	Ein/Aus	Funktion	Makro	Modus	Subm	Ein/Aus	Modus	EFFECTS																	
1:	8/8	LOXAL	AUS	NORMAL	13	8/8	NORMAL																		
2:	8/8	LOXAL	AUS	NORMAL	14	8/8	NORMAL																		
3:	8/8	LOXAL	AUS	NORMAL	15	8/8	NORMAL																		
4:	8/8	LOXAL	AUS	NORMAL	16	8/8	NORMAL																		
5:	8/8	LOXAL	AUS	NORMAL	17	8/8	NORMAL																		
6:	8/8	LOXAL	AUS	NORMAL	18	8/8	NORMAL																		
7:	8/8	LOXAL	AUS	NORMAL	19	8/8	NORMAL																		
8:	8/8	LOXAL	AUS	NORMAL	20	8/8	NORMAL																		
9:	8/8	LOXAL	AUS	NORMAL	21	8/8	NORMAL																		
10:	8/8	LOXAL	AUS	NORMAL	22	8/8	NORMAL																		
11:	8/8	LOXAL	AUS	NORMAL	23	8/8	NORMAL																		
12:	8/8	LOXAL	AUS	NORMAL	24	8/8	NORMAL																		
SUBMASTER																									
Bearbeiten Sie ein Feld oder betreten Sie das Feld mit dem Pfeil der Submaster																									

Begeben Sie sich zurück zur Bildschirmanzeige AKTIV und erzeugen ein Blackout.

Bewegen Sie dann den Submastersteller 1 auf VOLL: die Kreise 1 bis 10 erscheinen mit 70 % Helligkeit. Die Anzeige dieser Kreise erfolgt im Fenster KREISE in der Farbe gelb, wodurch von Submastern gesteuerte Kreise gekennzeichnet werden.

Betätigen Sie



um die Kreise 1 bis 5 anzuwählen und mit dem Digitalsteller zu steuern. Sie können die Kreishelligkeitswerte der AKTUELLEN ANWAHL vergrößern oder verringern.



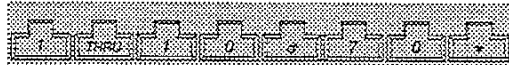
Die Helligkeit von Kreisen, die über Abhängige Submaster gesteuert werden, kann als AKTUELLE ANWAHL vergrößert aber auch verringert werden.

Unabhängige Submaster

Über den Submaster ist eine Gruppe von Kreisen steuerbar. Unabhängige Submaster arbeiten mit den anderen Abrufsystemen des GSX/LBX nach der HTP-Regel (highest takes precedence - der höchste Wert hat Vorrang). Das heißt, wenn ein Submaster einen Kreis steuert, dieser sich aber bereits mit einer bestimmten Intensität auf der Bühne befindet, hat das Bewegen des Submasterstellers für diesen Kreis keine Bedeutung, solange der Submasterausgang nicht größer als der auf der Bühne befindliche Intensitätswert ist.

Unabhängige Submaster sind nicht mit der AKTUELLEN ANWAHL auf kleinere Kreisintensitätswerte zu bringen.

Betätigen Sie



um die Kreise 1 bis 10 mit 70 % Helligkeit auf die Bühne zu bringen.

Betätigen Sie



um die Kreise 1 bis 10 mit der Helligkeit von 70 % auf Submaster 1 zu legen.

Stellen Sie in der Bildschirmanzeige SUBMASTER den Modus für Submaster 1 auf UNABH.

SUBMASTER									
Subm	Ein/Aus	Funktion	Makro	Modus	Subm	Ein/Aus	Modus	Effekte	
1:	0/0	LOKAL	AUS	UNABH	13:	0/0	NORMAL	1	2
2:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	14:	0/0	NORMAL		
3:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	15:	0/0	NORMAL		
4:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	16:	0/0	NORMAL		
5:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	17:	0/0	NORMAL		
6:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	18:	0/0	NORMAL		
7:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	19:	0/0	NORMAL		
8:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	20:	0/0	NORMAL		
9:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	21:	0/0	NORMAL		
10:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	22:	0/0	NORMAL		
11:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	23:	0/0	NORMAL		
12:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	24:	0/0	NORMAL		

SUBMASTER: 4

Bearbeiten Sie ein Feld über seinen Cursor nach der Ebene 1 des Submasters

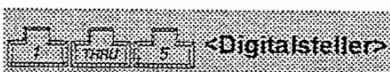
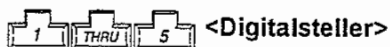
Unabhängige Submaster werden im Fenster Submaster mit einem N gekennzeichnet:

Submaster Seite 1												N/S Abbruchsystem		TYPEN		
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:	B:	1	2	3
N												0x	100x			
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus	0/0	0/0		
												Stimm	0	0		

Begeben Sie sich zurück zur Bildschirmanzeige AKTIV und erzeugen ein Blackout.

Bewegen Sie dann den Submastersteller 1 auf VOLL: die Kreise 1 bis 10 erscheinen mit 70 % Helligkeit. Die Anzeige dieser Kreise erfolgt im Fenster KREISE in der Farbe gelb, wodurch von Submastern gesteuerte Kreise gekennzeichnet werden.

Betätigen Sie



um die Kreise 1 bis 5 anzuwählen und mit dem Digitalsteller zu steuern. Sie können die Kreishelligkeitswerte der AKTUELLEN ANWAHL nur vergrößern.



Die Helligkeit von Kreisen, die über Unabhängige Submaster gesteuert werden, kann als AKTUELLE ANWAHL nur vergrößert werden.

Meistersteller

Ein Meistersteller arbeitet als prozentualer Hauptsteller für die ihm zugeordneten Kreise. Somit können diejenigen Kreise, die einem Meistersteller zugeordnet sind und sich auf der Bühne befinden, durch Bewegung des Submasterstellers ein- bzw. ausgeblendet werden.

Der Hauptsteller (GRAND MASTER) und die BLACKOUT-Taste haben weiterhin übergeordnete Kontrolle über Submaster in Meistersteller-Funktion.



Kreisintensitäten, die Meisterstellern zugewiesen sind, haben keine Bedeutung.

Begeben Sie sich zur Bildschirmanzeige SUBMASTER und markieren Sie mit dem Cursor den Submaster 2.

Betätigen Sie



um die Kreise 60 bis 69 mit einem Helligkeitswert (hier 10%), der aber unbedeutend ist, in den Submaster einzutragen.

Stellen Sie dann das Feld Modus des Submasters 2 mit Hilfe der + / - Tasten oder des Digitalstellers auf MEISTER.

Subm	Ein/Aus	Funktion	Makro	Modus	Subm	Ein/Aus	Modus	Effekte
1:	0/0	LOXAL	AUS	MEISTER	13	0/0	NORMAL	
2:	0/0	LOXAL	AUS	NORMAL	14	0/0	NORMAL	
3:	0/0	LOXAL	AUS	NORMAL	15	0/0	NORMAL	
4:	0/0	LOXAL	AUS	NORMAL	16	0/0	NORMAL	
5:	0/0	LOXAL	AUS	NORMAL	17	0/0	NORMAL	
6:	0/0	LOXAL	AUS	NORMAL	18	0/0	NORMAL	
7:	0/0	LOXAL	AUS	NORMAL	19	0/0	NORMAL	
8:	0/0	LOXAL	AUS	NORMAL	20	0/0	NORMAL	
9:	0/0	LOXAL	AUS	NORMAL	21	0/0	NORMAL	
10:	0/0	LOXAL	AUS	NORMAL	22	0/0	NORMAL	
11:	0/0	LOXAL	AUS	NORMAL	23	0/0	NORMAL	1 2 3
12:	0/0	LOXAL	AUS	NORMAL	24	0/0	NORMAL	

Begeben Sie sich zurück zur Bildschirmanzeige AKTIV.

Stimme	Typ	Ref/Ab	WerteZ	VerzögerZ	Sprung	Anza 1	Effekte
0	XP	0					

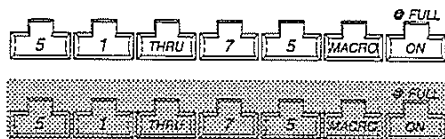
Submaster	Stimme	A/B	Modus	Effekte											
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12				
N	I			0x	100x								1	2	3
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus	0/0	0/0	
												Stimme	0	0	

MEISTERSTELLER AKTIV

Meistersteller werden im Fenster Submaster mit einem gekennzeichnet.

Ist der Submastersteller nicht auf VOLL gestellt, werden die ihm zugeordneten Kreise rot hinterlegt angezeigt.

Betätigen Sie



um die Kreise 51 bis 75 auf VOLL zu stellen.

Bewegen Sie nun den Meistersteller (Submaster 2), um die Kreise 51 bis 75 ein- bzw. auszublenden.

Aufrufen von Makros

Die Submaster 1 bis 12 können derart konfiguriert werden, daß mit ihnen benutzerdefinierte Makros aufgerufen werden können (siehe Kapitel MAKROS).

1. Selektieren Sie einen Submaster.
2. Geben Sie im **Makro** Feld die Makronummer ein.
3. Bewegen Sie den Submastersteller auf Null.
4. Bewegen Sie den Submastersteller, um das Makro abzurufen.

Ein einem Submastersteller zugewiesenes Makro ist in allen Speicherseiten gleich.

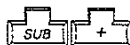
Submaster-seiten

Es stehen Ihnen 5 Submaster Speicherseiten zur Verfügung. Im Fenster Submaster wird die jeweils aktive Submasterseite angezeigt. In folgender Abbildung ist den Submasterstellern die Seite 1 zugeordnet:

89.04.11 18.10.94																								ARTID			ZOH			Zweite Seite			Stuhl		
801	82	83	84	85	86	87	88	89	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	825											
826	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	850											
851	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	875											
876	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100											
101	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	125											
Submaster												A/B Speicherseiten																							
Stimm	Typ	Auf/Ab		Wert2Z		VorrückerZ		Sprung		Anza 1		Anzahl																							
0	XF	0										1 2 3																							
Submaster Seite 1												A/B Speicherseiten																							
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:	B:	1	2	3																			
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus	0/0	100x	0/0																				
ARTID: W												Stimm	0	0																					
KRZISSTELLUNG ARTID																																			

Bringen Sie alle Submaster in Ihre Ausgangsstellung, d. h. Abhängige/Unabhängige Submaster auf NULL und Meistersteller auf VOLL.

Betätigen Sie



um zur nächsten Submasterseite zu wechseln. Alle Submaster werden nun mit den Speicherinhalten der nächsten Seite überschrieben.

Submaster Seite 2												A/B Speicherseiten											
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:	B:	1	2	3							
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus	0/0	100x	0/0								
ARTID: W												Stimm	0	0									

Betätigen Sie



um zur vorherigen Submasterseite zu wechseln. Alle Submaster werden nun mit den Speicherinhalten der vorherigen Seite überschrieben.

Befindet sich ein Submastersteller während des Wechsels der Submasterseite nicht in seiner Ausgangsstellung, wird dieser Submasterspeicher erst überschrieben, wenn er das nächste mal in die Ausgangsposition bewegt wird. Auf diese Weise ist das Mischen verschiedener Submasterseiten möglich.

Ein noch nicht überschriebener Submaster wird in dem Fenster Submaster grün hinterlegt.

In folgendem Beispiel ist die Seite 2 aktiv, die Submaster 5 bis 10 besitzen aber Speicherinhalte anderer Seiten:

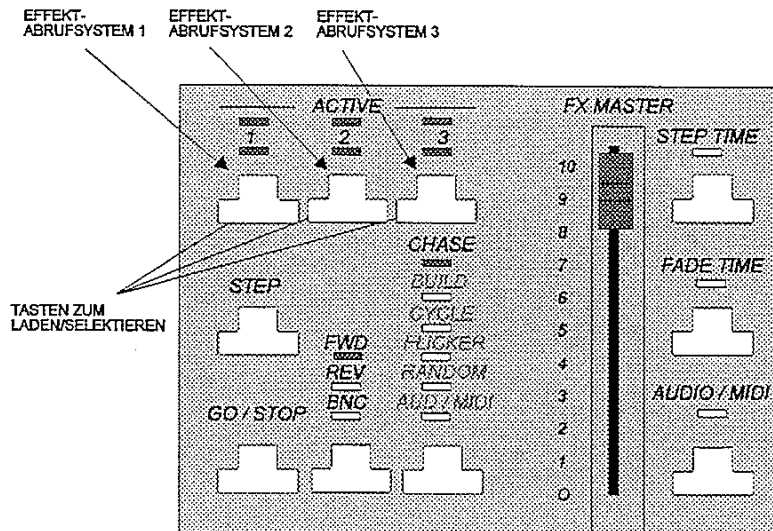
Submaster Seite 2												M/M Überblendzeit		Effekte			
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:	B:	1	2	3	
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus	8x	100x			
												Stimm	8	8			



Der Submastertyp sowie ein einem Submastersteller zugewiesenes Makro ist in allen Submasterseiten gleich. Ein Submastersteller kann aber in allen Submasterseiten neben der zugehörigen Kreisen separate Überblendzeiten besitzen.

Einfache Effekte

Mit Genius können **Lauflichteffekte (CHASE)** gespeichert und wiedergegeben werden, wobei jeder Schritt separat programmiert und dann alle Schritte sequentiell in einer jeweils zugewiesenen Zeit abgespielt werden. Der volle Umfang an Effektmöglichkeiten mit bis zu 30 Effektspeichern ist durch das Erweiterungssoftwarepaket KALAIIDOSCOPE verfügbar.



Bis zu 3 Effektspeicher können mit Genius verwendet werden. Davon können alle zur gleichen Zeit aktiv sein und somit drei Effekte simultan laufen.

Aufzeichnen von Effekten

Das Aufbauen und Speichern von Effekten ist in den Bildschirmanzeigen AKTIV und VORSCHAU EFFEKTE möglich.



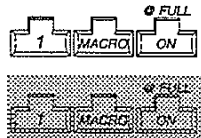
Intensitäten für Kreise, die einem Effektschritt zugeordnet werden sollen, werden beim Speichern ignoriert. Das bedeutet, daß alle Kreise mit 100 % Intensität an einem Effekt beteiligt sind.

Aufbau und Speichern von Effektschritten

Ein Beispiel, wie ein einfacher Lauflichteffekt aufgebaut wird, ist nachfolgend beschrieben, wobei die Kreise 1 bis 5 als Lauflicht (CHASE) programmiert werden. Begeben Sie sich dazu in die Bildschirmanzeige AKTIV.

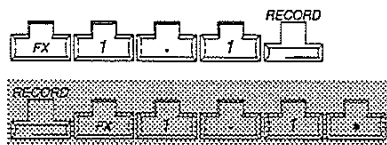
Nachfolgend wird Kreis 1 auf volle Helligkeit gebracht:

Betätigen Sie



um Kreis 1 auf volle Helligkeit zu bringen.

Betätigen Sie

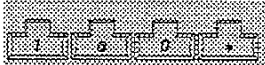


um die Szene als Schritt 1 des Effektes 1 zu speichern.

Tätigen Sie nun die folgenden Eingaben, um mit weiteren vier Effektschritten den Effekt zu vervollständigen.

EFFEKTSCHRITT 2

Betätigen Sie



sowie



um Kreis 1 auf NULL und Kreis 2 auf volle Helligkeit zu bringen.

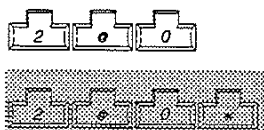
Betätigen Sie



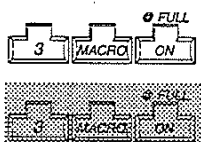
um die Szene als Schritt 2 des Effektes 1 zu speichern.

EFFEKTSCHRITT 3

Betätigen Sie

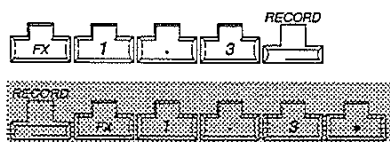


sowie



um Kreis 2 auf NULL und Kreis 3 auf volle Helligkeit zu bringen.

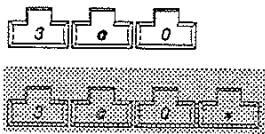
Betätigen Sie



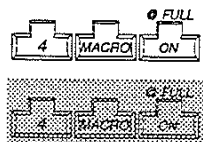
um die Szene als Schritt 3 des Effektes 1 zu speichern.

EFFEKTSCHRITT 4

Betätigen Sie

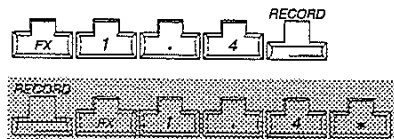


sowie



um Kreis 3 auf NULL und Kreis 4 auf volle Helligkeit zu bringen.

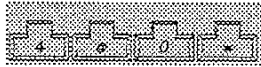
Betätigen Sie



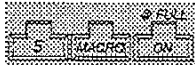
um die Szene als Schritt 4 des Effektes 1 zu speichern.

EFFEKTSCHRITT 5

Betätigen Sie

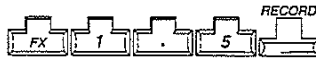


sowie



um Kreis 4 auf NULL und Kreis 5 auf volle Helligkeit zu bringen.

Betätigen Sie



um die Szene als Schritt 5 des Effektes 1 zu speichern.

Bildschirm- anzeige VORSCHAU EFFEKTE

Wenn alle Effektschritte gespeichert sind, können sie in der Bildschirmanzeige VORSCHAU EFFEKTE angesehen und verändert werden.

Der Zugang zur Bildschirmanzeige VORSCHAU EFFEKTE wird nachfolgend beschrieben:

```

KREIS: 1 EFFEKT: 1
STIR: 1 SUBM: 1
BLITZ+ BLITZ+ SICHER
    
```

Betätigen Sie die Taste DISPLAY, um zum SPEICHER MENÜ zu gelangen.



```

SPEICHER MENÜ
A/B: 0 X7 0
STIR SUBM EFFEKT
    
```

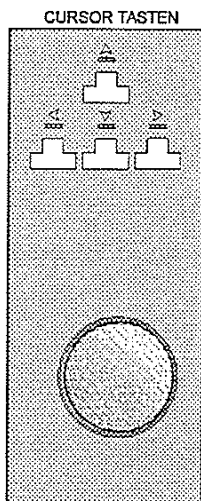
Betätigen Sie EFFEKT, um zum EFFEKTE MENÜ zu gelangen.

```

EFFEKTE MENÜ
EFFEKT: 1 SCHRITT: 1
LÖSCHEN
    
```



80-4:31 11.12.94		VORSCHAU EFFEKTE																		ZSR		Stimm		G:01					
801	82	83	84	85	86	87	88	89	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	825	UL				
826	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	858					
851	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	875					
876	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100					
101	82	83	84	85	86	87	88	89	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	125					
		EFFEKTSCHRITT																		D:Stellen									
Eff.	Sc	rt	Typ	Stng	Lenz.	Sc	rzt																						
1.1			LAUFEN	UOR	5/5	8.5																							
1.2			LAUFEN	UOR	5/5	8.5																							
1.3			LAUFEN	UOR	5/5	8.5																							
1.4			LAUFEN	UOR	5/5	8.5																							
1.5			LAUFEN	UOR	5/5	8.5																							
Taster Seite:												A/B: 0/0		EFFEKTE															
81	82	83	84	85	86	87	88	89	10	11	12	A:		B:		1		2		3									
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus		8/8		8/8													
VORSCHAU EFFEKTE: *												Stimmung		8		8													
Bearbeiten Sie ein Feld oder setzen Sie ein oder aus für alle 1. einen Effekt ein																													



Mit den Kursortasten können Sie sich durch die einzelnen Effektschritte bewegen oder die Effektattribute (Typ, Richtung, Lauf- und Schrittzeit) anwählen und dann die markierten Felder mit dem Digitalsteller oder über das Tastenfeld ändern.

In der LCD-Anzeige wird der momentan selektierte Effekt und Schritt angezeigt.

Mit der Funktionstaste LÖSCH können Sie den markierten Schritt löschen.

Ein Schritt beinhaltet einen oder mehrere Kreise. Es können 48 Schritte pro Effekt programmiert werden. Alle Eintragungen werden über das Tastenfeld vorgenommen.

Fenster EFFEKTLISTE

Das Fenster EFFEKTLISTE gibt einen Überblick über die Attribute der Effekte:

- Typ:** Nur LAUFLICHT (CHASE), die übrigen Typen sind nur über KALEIDOSCOPE verfügbar.
- Richtung:** Legt die Richtung fest: vorwärts, rückwärts oder wechselseitig.
- Laufzeit:** Gibt die Dauer der Überblendung eines Effektes an.
- Schrittzeit:** Gibt die Zeit für das Verweilen eines Schrittes an.

Fenster EFFEKTE

Im Fenster EFFEKTE werden die zur Zeit in die Effektabrufsysteme geladenen Effekte angezeigt.

Der Inhalt des Effektschrittes, der jeweils mit dem Cursor angewählt ist, wird im Fenster KREISE angezeigt. Der Cursor kann mit den Kursortasten über dem Digitalsteller bewegt werden und das Fenster KREISE verändert sich dann dementsprechend.

Ihr Bildschirm sollte jetzt mit den nachfolgend gezeigten fünf Abbildungen übereinstimmen.

U00RSCHAU EFFEKTE																								
001	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	025
UL																								
026	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	058
051	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	075
076	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	108
101	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	125
EFFEKTSCHRITT																								
Eff. Sc	rt	Typ	Ring	Laufz.	Sc rZl																			
1.1		LAUFEN	UOR	5/5	0.5																			
1.2		LAUFEN	UOR	5/5	0.5																			
1.3		LAUFEN	UOR	5/5	0.5																			
1.4		LAUFEN	UOR	5/5	0.5																			
1.5		LAUFEN	UOR	5/5	0.5																			
Stimmungen												Stimmungen			Stimmungen									
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	100
												Ein/Aus	0/0	0/0										
												Stimmung	0	0										
U00RSCHAU EFFEKTE																								
Bearbeiten Sie ein Feld oder setzen Kreise neu, der Ring 1 einen Effekt zu bilden																								

GOSCHAU EFFEKTE																								GIBED			
001	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	825			
UL																											
826	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	858			
851	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	875			
876	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100			
181	82	83	84	85	86	87	88	89	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	125			
EFFEKTE																								EFFEKTE			
Eff.	Sc	rt	Typ	Stng	Laufz.	Sc	PZt																EFFEKTE				
1.1			LAUFEN	UOR	5/5		8.5																				
1.2			LAUFEN	UOR	5/5		8.5																				
1.3			LAUFEN	UOR	5/5		8.5																				
1.4			LAUFEN	UOR	5/5		8.5																				
1.5			LAUFEN	UOR	5/5		8.5																				
Subseite Seite 1																								EFFEKTE			
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12											EFFEKTE					
												A:		B:		EFFEKTE											
												100%		8x		1 2 3											
												Ein/Aus		0/0													
												Stimmung		0													
GOSCHAU EFFEKTE																											
Überprüfen Sie ein Feld oder setzen Anzeige mit der Maus. Klicken Effekte wieder																											

GOSCHAU EFFEKTE																								GIBED			
001	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	825			
UL																											
826	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	858			
851	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	875			
876	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100			
181	82	83	84	85	86	87	88	89	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	125			
EFFEKTE																								EFFEKTE			
Eff.	Sc	rt	Typ	Stng	Laufz.	Sc	PZt																EFFEKTE				
1.1			LAUFEN	UOR	5/5		8.5																				
1.2			LAUFEN	UOR	5/5		8.5																				
1.3			LAUFEN	UOR	5/5		8.5																				
1.4			LAUFEN	UOR	5/5		8.5																				
1.5			LAUFEN	UOR	5/5		8.5																				
Subseite Seite 1																								EFFEKTE			
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12											EFFEKTE					
												A:		B:		EFFEKTE											
												100%		8x		1 2 3											
												Ein/Aus		0/0													
												Stimmung		0													
GOSCHAU EFFEKTE																											
Überprüfen Sie ein Feld oder setzen Anzeige mit der Maus. Klicken Effekte wieder																											

89:54:31 11/12/81 WOPESCHAU EFFEKTE: 28K Freig. Stimm. CH10

081 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 025
UL

026 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 050

051 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 075

076 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

101 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 125

Eff. Sc	rt	Typ	Ring	Laufz.	Sc rzt	Stellen
1.1		LAUFEN	UOR	5/5	0.5	
1.2		LAUFEN	UOR	5/5	0.5	
1.3		LAUFEN	UOR	5/5	0.5	
1.4		LAUFEN	UOR	5/5	0.5	
1.5		LAUFEN	UOR	5/5	0.5	

Wahlzettel Seite 1				N/B Abw./System		Effekte								
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12			
												100%	0x	0x
												Ein/Aus	0/0	0/0
												Stimmung	0	0

WOPESCHAU EFFEKTE: *

Arbeitszeitergebnis: 4

Arbeiter: Sie die Feld oder setzen Kreuz nach der Num. i. einer Effekts. ritter

89:54:31 11/12/81 WOPESCHAU EFFEKTE: 28K Freig. Stimm. CH10

081 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 025
UL

026 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 050

051 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 075

076 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

101 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 125

Eff. Sc	rt	Typ	Ring	Laufz.	Sc rzt	Stellen
1.1		LAUFEN	UOR	5/5	0.5	
1.2		LAUFEN	UOR	5/5	0.5	
1.3		LAUFEN	UOR	5/5	0.5	
1.4		LAUFEN	UOR	5/5	0.5	
1.5		LAUFEN	UOR	5/5	0.5	

Wahlzettel Seite 1				N/B Abw./System		Effekte								
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12			
												100%	0x	0x
												Ein/Aus	0/0	0/0
												Stimmung	0	0

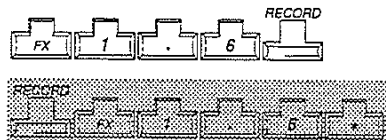
WOPESCHAU EFFEKTE: *

Arbeitszeitergebnis: 5

Arbeiter: Sie die Feld oder setzen Kreuz nach der Num. i. einer Effekts. ritter

Kopieren von Effektschritten

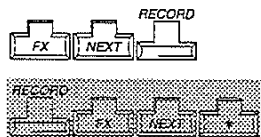
Markieren Sie mit dem Cursor den Effektschritt, der kopiert werden soll und betätigen Sie



um diesen Effektschritt als Schritt 1.6 zu speichern.

Zum einfachen Aufbau von Effekten kann die Taste NEXT zum Kopieren von Effektschritten benutzt werden.

Markieren Sie mit dem Cursor den Effektschritt 1.6 und betätigen Sie



um den Effektschritt 1.7 zu speichern, der eine Kopie von Effektschritt 1.6 darstellt.

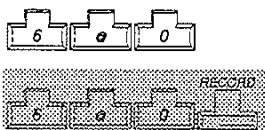
Blindes Ändern des Inhaltes von Effektschritten

In der Bildschirmanzeige VORSCHAU EFFEKTE können sie blind Änderungen eines Effektschrittes vornehmen.



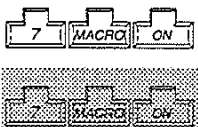
Die Änderungen im Fenster VORSCHAU EFFEKTE werden ohne Warnung sofort in den Speicher übernommen.

Markieren Sie in der **Effektliste** einen Effektschritt und betätigen Sie



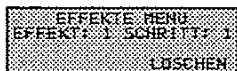
um Kreis 6 in diesem Effektschritt zu löschen.

Betätigen Sie



um Kreis 7 zu diesem Effektschritt hinzuzufügen.

Löschen von Effektschritten



Betätigen Sie zweimal **LÖSCHEN**, um den mit dem Cursor markierten Effektschritt zu löschen



Oder betätigen Sie alternativ

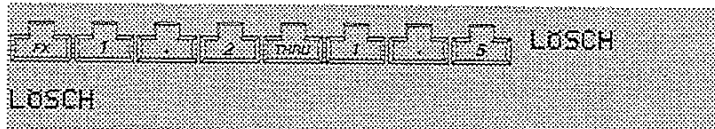


um Effektschritt 1.1 zu löschen.

oder



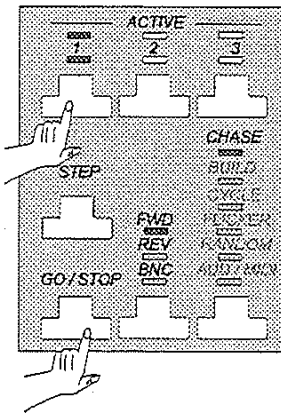
LÖSCH






um die Effektschritte 1.2 bis 1.5 zu löschen.

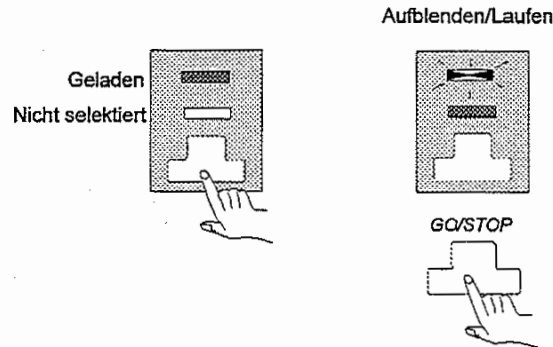
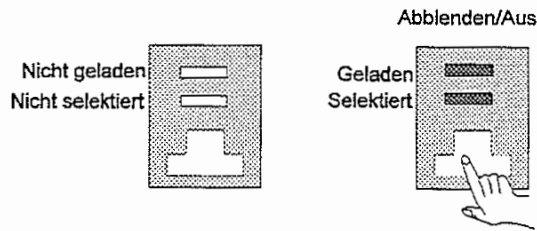
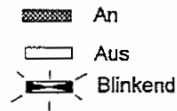
Laden und Abrufen eines Effektes

Es können bei Genius bis zu drei Effekte gleichzeitig geladen werden und zusammen laufen. Diese Effekte werden den drei Effektabrufsystemen durch die drei Umschalttasten zugewiesen.



- Betätigen Sie Taste ,  oder , um einen Effekt zu laden und automatisch zu selektieren. Beide LEDs leuchten auf und zeigen damit an, daß der in der Bildschirmanzeige EFFEKTE markierte Effekt bereit ist zu laufen.

Die in den nachfolgenden Abbildungen dargestellten Kombinationen der LEDs zeigen die verschiedenen Stati eines einzelnen Abrufsystems und des zugehörigen Effektes.





Anmerkungen für das Laden und Selektieren

- Es ist nicht erforderlich, sich in der Bildschirmanzeige **EFFEKTE** zu befinden, um einen Effekt aufzurufen, laufen zu lassen oder zu modifizieren.
- Es kann nur ein Effekt zur Zeit selektiert werden. Der Grund dafür ist, daß jeder selektierte Effekt andere **ZEIT-** und **RICHTUNGS-**Attribute besitzen kann, und somit nicht mehrere Effekte zur gleichen Zeit angesprochen werden können.
- Ist einer der Effekte selektiert, kann dieser mit Hilfe einer der Steuerelemente des Effektabrufsystems manuell verändert werden.
- Jede LED blinkt synchron in der **SCHRITTZEIT**, wenn ein Effekt läuft oder auf-/abgeblendet wird.
- Ein laufender Effekt kann deselektiert werden, ohne daß er vorher gestoppt werden muß.

Starten / Anhalten von Effekten



Mit der **GO/STOP** Taste wird ein selektierter Effekt gestartet oder angehalten.

Wenn kein Effekt selektiert ist, hat die Taste keine Funktion. Wird ein Effekt gestartet oder angehalten, findet die jeweilige Überblendzeit zum Auf- oder Abblenden Verwendung.

Die Intensität von zu einem laufenden Effekt gehörenden Kreisen wird in der Bildschirmanzeige **AKTIV** weiß auf hellblauem Hintergrund angezeigt.

Beeinflussung laufender Effekte

Es können bei einem laufenden Effekt mit Hilfe der nachfolgend beschriebenen Steuertasten des Effektabrufsystems Änderungen vorgenommen werden, wenn dieser selektiert ist.

Richtung

Ein Effekt kann in drei Richtungsarten laufen. Die Änderung der Richtung ist mit der zugehörigen Taste möglich.



- **Vorwärts (FWD)** startet den Effekt mit dem ersten Schritt, beendet ihn mit dem Letzten und beginnt wieder von vorne.
- **Rückwärts (REV)** startet den Effekt mit dem letzten Schritt, beendet ihn mit dem Ersten und beginnt wieder hinten.
- **Wechelseitig (BNC)** startet den Effekt mit dem ersten Schritt, endet mit dem Letzten und läuft dann rückwärts usw.

Überblend- und Schrittzeit

Die ÜBERBLEND- bzw. die SCHRITTZEIT kann folgendermaßen beeinflusst werden:

Betätigen Sie



um die Schrittzeit des gerade selektierten Effektes zu verändern. Die Schrittzeit des selektierten Effektes wird bei Betätigung der Taste STEP TIME im Effekte Fenster angezeigt.

Betätigen Sie



um die Ein-/Ausblendzeit des gerade selektierten Effektes zu verändern. Die Ein-/Ausblendzeit des selektierten Effektes wird im **Effekte Fenster** angezeigt.

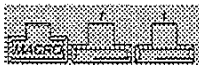
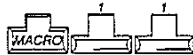


Mit der STEP Taste können Sie den nächstfolgenden Schritt eines laufenden Effektes abrufen, ohne dabei aber das automatische Abrufen des Effektes zu unterbinden.

Aktualisieren eines Effektes

Ein Effekt, der während des Laufens beeinflusst wurde, kann folgendermaßen aktualisiert in den Speicher übernommen werden:

Betätigen Sie



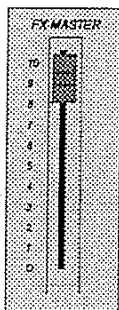
um die Änderungen der Attribute des Effektes, der gerade im Effektabrufsystem 1 geladen ist, in den Speicher zu übernehmen.



Der existierende Effektspeicher wird überschrieben.

FX MASTER

Mit dem FX MASTER Steller haben Sie eine Kontrolle über die Helligkeitswerte aller Kreise der/des laufenden Effekte(s).




Patch

Mit Hilfe des Patch können Sie die Kreise Ihres Systems dem Dimmer-Multiplexausgang und somit den Dimmern zuordnen und folgende Einstellungen vornehmen:

- Angabe der Kreisintensität - Skalierung von 0 - 200 %.
- NonDim - Es wird eine Schaltschwelle zwischen 1 und 100 % angegeben.

Jeder Kreis kann mehr als einem Dimmer zugewiesen werden, aber jeder Dimmer nur einem Kreis. Die Voreinstellung ist eine 1 : 1 Zuordnung, wobei Kreis 1 zu Dimmer 1, Kreis 100 zu Dimmer 100 usw. zugeordnet ist.


Alle Zuordnungen werden in der Bildschirmanzeige PATCH vorgenommen. Nachfolgend ist ersichtlich, wie Sie zu dieser Anzeige gelangen.

 Betätigen Sie zweimal DISPLAY.



 Betätigen Sie PATCH.





Auf dem Monitor erscheint die Bildschirmanzeige PATCH.

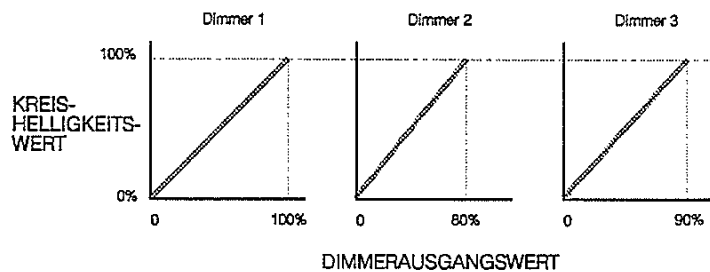
03 54 31 08 04/94		PATCH												100% Farbe Drucker		SERIAL	
DIMMER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
KREIS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%					
DIMMER	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24					
KREIS	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24					
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%					
DIMMER	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36					
KREIS	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36					
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%					
DIMMER	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48					
KREIS	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48					
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%					
DIMMER	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60					
KREIS	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60					
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%					
DIMMER	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72					
KREIS	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72					
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%					
DIMMER	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84					
KREIS	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84					
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%					
PATCH																	
Geben Sie den Kreisen Helligkeit, Farbe oder NON-DIFF-Funktion an.																	

Mit Hilfe des Digitalstellers können Sie sich durch die verschiedenen Seiten der Bildschirmanzeige bewegen, um Zugriff zu allen Kreisen und Dimmern zu erhalten. Die Seitennummer erscheint neben der Digitalsteller-Positionsanzeige.

Skalierung

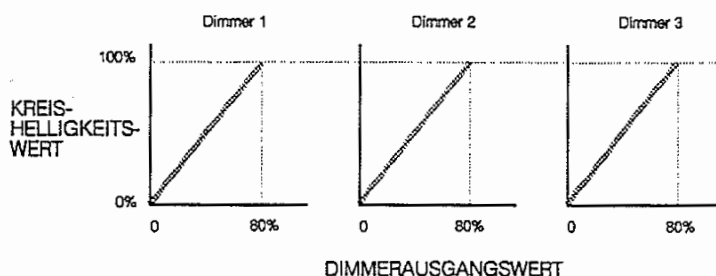
Ein Helligkeitskreis hat eine voreingestellte Skalierung von 100 %. Das bedeutet, daß dieser Kreis den angeschlossenen Dimmer mit 100 % Helligkeit (maximale Helligkeit) ansteuert, wenn ihm der Wert VOLL über die Kreissteuerung zugewiesen wird.

Es treten immer wieder Situationen auf, in denen eine Gruppe von Scheinwerfern, die an unterschiedlichen Dimmern angeschlossen sind, über einen Kreis gesteuert werden sollen. Denkbar wäre das bei einem Rundhorizont. Befindet sich der Submastersteller, über den diese Gruppe gesteuert wird, auf 100 %, wird der Horizont bei Verwendung unterschiedlicher Dimmer nicht gleichmäßig ausgeleuchtet, da sich die jeweiligen Dimmerausgänge nicht gleichmäßig verhalten. Die nachfolgende Abbildung soll dies verdeutlichen.



Um die Ausgänge auszubalancieren, müssen die Skalierungsfaktoren für die Dimmer eins bis drei in der Bildschirmanzeige PATCH so geändert werden, daß das Licht gleichzeitig und gleichmäßig auf der Bühne erscheint. In der Praxis wird diese Skalierung einmal während des Ausleuchtens vorgenommen und bedarf dann keiner Änderung mehr.

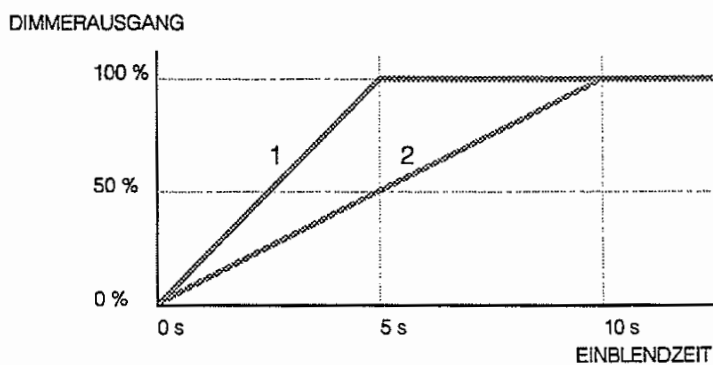
Der Ausgang des Dimmers zwei ist auf 80 % Helligkeit beschränkt, so daß die Dimmer eins und drei skaliert werden müssen.



Die zu verwendenden Kommandos für das Ändern der Skalierung werden im Abschnitt **ZUORDNUNG VON DIMMERN** beschrieben.

Der Skalierungsfaktor kann bis auf 200 % gesetzt werden. Skalierungen über 100 % bedeuten aber nicht, daß der Ausgang zum Dimmer wirklich erhöht wird, sondern daß er früher seinen Endwert erreicht.

Nachfolgendes Diagramm zeigt das Aufblenden von zwei Scheinwerfern über zehn Sekunden. Der den Scheinwerfer eins ansteuernde Dimmer ist mit 200 % skaliert und erreicht daher seine volle Helligkeit schon nach fünf Sekunden.



Voreinstellung Patch

Im Fenster DIMMER UND PATCH der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN haben Sie die Möglichkeit, Voreinstellungen für Zuordnungen festzulegen.

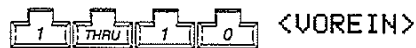


Mit der Funktionstaste VOREINST unterhalb im LCD-Menüs PATCH MENU werden diese Voreinstellungen dann für das Patch übernommen (Zuordnung Dimmer zu Kreis 1 : 1).



Eine BIS-Liste kann verwendet werden, um die Voreinstellungen nur für einen Bereich von Dimmern zu übernehmen.

Betätigen Sie



um die Dimmer 1 bis 10 zu den Kreisen 1 bis 10 zu patchen.

In folgender Tabelle sehen Sie die im Fenster DIMMER UND PATCH der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN zur Verfügung stehenden Optionen.

	Option
Dimmerausgang	DMX512, AMX192, D54, SMX 2,4kBd, SMX 9,6kBd, SMX 19,2kBd, SMX 62,5kBd, SMX250kBd
AMX Skalierung %	80 - 120 %
D54 Skalierung %	80 - 120 %
Voreinst. Skal. %	0 - 200 %
Grund-Farbanzahl	2 - 40
Voreinst. NDim %	0 - 100

Der Menüpunkt Grund-Farbanzahl hat nur Bedeutung, wenn die Erweiterungssoftware Kaleidoscope installiert ist und gibt die Anzahl der Farben eines Farbwechslers an.

Zuordnungstabellen

Das GSX/LBX besitzt zwei Zuordnungstabellen Patch 1 und Patch 2. Eine der Tabellen ist AKTIV- und eine VORBEREITUNGS-Patch. Der Dimmerausgang wird auf Grundlage des AKTIV-Patch erzeugt.

Wird die Zuordnungstabelle AKTIV-Patch bearbeitet, hat dies sofort Einfluß auf den Dimmerausgang. Demgegenüber werden Änderungen im VORBEREITUNGS-Patch erst bei dessen Aktivierung wirksam.

Somit haben Sie mit diesen beiden Zuordnungstabellen die Möglichkeit, zwei Vorstellungen mit unterschiedlichem Patch zu beleuchten.

```
PATCH MENÜ
AKTIV=1  BEARB=1
VOREIN  ANDERN  NDIM
```

Betätigen Sie **ÄNDERN**, um zum **MENÜ ÄNDERN PATCH** zu gelangen.



In diesem Menü stehen Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung:

```
MENÜ ÄNDERN PATCH
AKTIV=1  BEARB=1
AKTIV=  BEARB=
```

- **BEARB=**: Schalterfunktion, über die zwischen Patch 1 und 2 als **BEARBEITUNGS**-Patch gewechselt wird, d. h. diese Zuordnungstabelle erscheint auf der **PATCH**-Bildschirmanzeige und kann angesehen und bearbeitet werden. In der seitlichen Abbildung wird zum Bearbeiten von Patch 2 umgeschaltet. Über Patch 1 wird der Dimmerausgang bestimmt.



```
MENÜ ÄNDERN PATCH
AKTIV=1  BEARB=2
AKTIV=  BEARB=
```

- **AKTIV=**: Schalterfunktion, über die zwischen Patch 1 und 2 als **AKTIV**-Patch gewechselt wird, d. h. dieses Patch bestimmt dann den Dimmerausgang. In der seitlichen Abbildung wird Patch 2 aktiviert.



```
MENÜ ÄNDERN PATCH
AKTIV=2  BEARB=2
AKTIV=  BEARB=
```

Patch 2 ist nun aktiv und kann direkt über die Bildschirmanzeige geändert werden. Diese Änderungen haben dann sofort Einfluß auf das Dimmersignal.



Einige Kommandos, wie **VOREIN** oder **AKTIV**, benötigen zur Ausführung einige Sekunden. Während der Ausführung blinkt in der Kommandozeile ein Cursor, bis die Aktion abgeschlossen ist.

Ändern des Patch

Alle Änderungen in der Bildschirmanzeige PATCH erfolgen über das Tastenfeld. Alle Eingaben, eine Ausnahme bildet die direkte Dimmersteuerung, müssen über die BESTÄTIGUNGS-Taste abgeschlossen werden, d. h. die Eingaben sind im Modus KOMMANDOZEILE und DIREKT identisch.

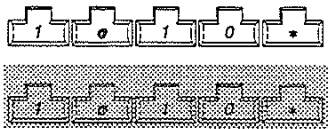
Patchen von Dimmern

Der Digitalsteller hat in dieser Bildschirmanzeige die Funktion, durch die verschiedenen Bildschirmseiten blättern zu können. Dabei erscheint die Seitenzahl links neben dem Anzeigebalken für den Digitalsteller.



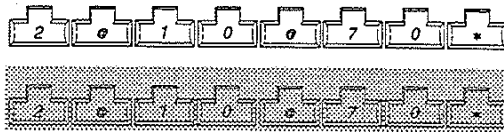
Am Anfang eines Kommandos wird immer die Dimmernummer eingegeben. Daher hat die @-Taste in der Bildschirmanzeige PATCH eine etwas andere Funktion als in den anderen.

Betätigen Sie



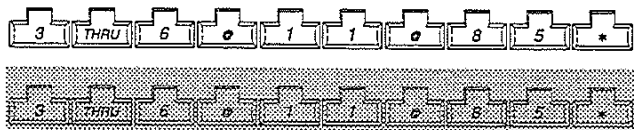
um Dimmer 1 dem Kreis 10 zuzuordnen und mit dem voreingestellten Wert zu skalieren.

Betätigen Sie



um Dimmer 2 dem Kreis 10 zuzuordnen und mit 70 % zu skalieren (siehe Abschnitt SKALIERUNG in diesem Kapitel).

Betätigen Sie

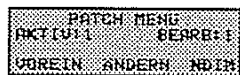
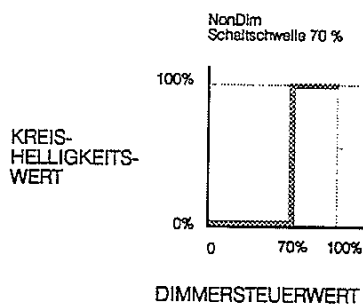


um die Dimmer 3 bis 6 dem Kreis 11 zuzuordnen und mit 85 % zu skalieren.

Patchen von NonDims

Ein als NonDim angesteuerter Dimmer verhält sich wie ein Schalter. Er ist durch eine Schaltschwelle gekennzeichnet, die zwischen 0 und 100 % liegt. Wird der Kreis, dem dieser NonDim zugeordnet ist, auf einen Helligkeitswert unterhalb der Schaltschwelle gesetzt, ist die Ansteuerung dieses Dimmers AUS (0%). Oberhalb der Schaltschwelle wird der Dimmer VOLL (100%) angesteuert.

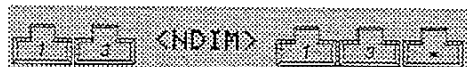
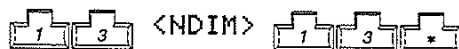
Folgende Abbildung soll dies verdeutlichen.



Für das Patchen von NonDims wird eine der drei unbeschrifteten Tasten unterhalb des LCD Displays (Softkeys) im Menü PATCH MENU benutzt (NDIM).







Betätigen Sie










Um Dimmer 13 dem Kreis 13 als NonDim mit der voreingestellten Schaltschwelle (siehe Abschnitt VOREINSTELLUNG PATCH in diesem Kapitel) zuzuordnen.

Betätigen Sie


  <NDIM>   <NDIM>









  

  <NDIM>   <NDIM>
  

um Dimmer 14 dem Kreis 14 als NonDim mit einer Schaltschwelle von 50 % zuzuordnen.

Betätigen Sie




     <NDIM>   

     <NDIM>   

um Dimmer 15, 16, 17 und 18 dem Kreis 15 als NonDim mit der voreingestellten Schaltschwelle zuzuordnen

Betätigen Sie

 <NDIM>   

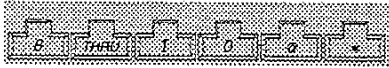
 <NDIM>   

um Dimmer 7 auch dem Kreis 11 zuzuordnen jedoch als NonDim. Es werden über Kreis 11 also die Dimmer 3 bis 6 mit einer Skalierung von 100 % und NonDim 7 mit der voreingestellten Schaltschwelle angesteuert.

Wegpatchen

Soll ein Dimmer von keinem Kreis gesteuert werden, wird er weggepatcht.

Betätigen Sie



um Dimmer 8, 9 und 10 wegzupatchen, d. h. sie sind keinem Kreis zugeordnet.

Ist ein Dimmer zu einem Kreis gepatcht und wird dieser Dimmer zu einem anderen Kreis gepatcht, so wird die Zuordnung zum alten Kreis automatisch aufgelöst. Dies begründet sich darauf, daß ein Dimmer immer nur einem Kreis zugeordnet sein kann.

In allen Kreisfenstern werden weggepatchte Dimmer dunkelgrau dargestellt.

Patch Beispiel

Nach Eingabe der in diesem Kapitel zu findenden Beispiele erscheint folgendes Patch in der Bildschirmanzeige PATCH.

DIMMER												KREIS											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	10	10	11	11	11	11	100%	100%	100%	100%	100%	100%
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

1

Direkte Dimmersteuerung

Durch die direkte Dimmersteuerung haben Sie die Möglichkeit, die Funktion bestimmter Dimmer zu testen oder aber auf diesem Wege bestimmte Scheinwerfer abzurichten.

Direkt angesteuerte Dimmer werden als AUSGEPATCHT in der Systemkonfiguration gespeichert und in der Kommandozeile erscheint eine Warnung DIMMER DIREKT.



Ein direkt angesteuerter Dimmer kann nicht über die Kreissteuerung, Abrufsysteme, Submaster, den Grandmaster oder die BLACKOUT-Taste gesteuert werden. Direkt gesteuerte Dimmerintensitäten werden nicht als Teil einer Vorstellung gespeichert und nach einem erneuten Einschalten des Pultes sind die Intensitäten dieser Dimmer auf NULL gesetzt.



Da das GSX/LBX keine DIMMER Taste besitzt, werden die Tasten **MACRO** und **.** benutzt, um einen Dimmer anzusprechen.

Betätigen Sie



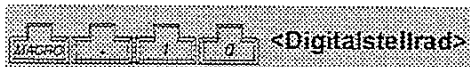
um die Dimmer 1 bis 5 auf eine Intensität von 50 % zu setzen.

09:54:31 05/06/24		PATCH										200 Freie Stellen		GR-UL		
DIMMER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
KREIS	10	10	11	11	11	11	11									
	50%	70%	85%	85%	85%	85%	80%	100%	100%	100%	100%	100%				
DIMMER	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24				
KREIS	13	14	15	15	15	15	19	20	21	22	23	24				
	80%	50%	80%	80%	80%	80%	100%	100%	100%	100%	100%	100%				
DIMMER	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36				
KREIS	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36				
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%				
DIMMER	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48				
KREIS	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48				
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%				
DIMMER	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60				
KREIS	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60				
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%				
DIMMER	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72				
KREIS	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72				
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%				
DIMMER	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84				
KREIS	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84				
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%				
DIMMER DIREKT: DIMMER 1 F. 50%																
Drücken Sie den Kreis, Helligkeit, Farbe oder NON-DIM-Funktion zu																



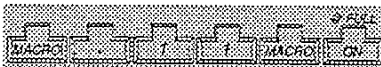
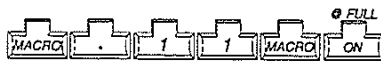
Nur in der Bildschirmanzeige PATCH werden die Intensitäten der direkt gesteuerten Dimmer angezeigt. In der Bildschirmanzeige AKTIV erscheint lediglich die Warnung DIMMER DIREKT in der Kommandozeile. Sind Dimmer angewählt, also unter direkter Kontrolle des Digitalstellrades, erscheint diese Meldung rot hinterlegt.

Betätigen Sie



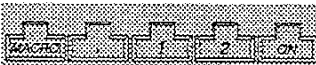
um Dimmer 10 mit dem Digitalstellrad direkt zu steuern.

Betätigen Sie



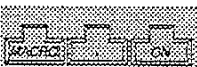
um Dimmer 11 auf VOLL zu setzen.

Betätigen Sie



um die direkte Steuerung von Dimmer 12 zu beenden.

Betätigen Sie



um die direkte Steuerung aller Dimmer zu beenden.

Makros



Der Sinn von Makros ist, ein Kommando unter Benutzung eines Minimums von Tastenbetätigungen auszuführen.

Die Makrotaste wird in Verbindung mit verschiedenen anderen Tasten verwendet, um unterschiedliche Kommandos aufzurufen.

GENIUS bietet folgende Makromöglichkeiten:



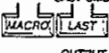
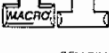
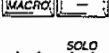

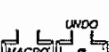

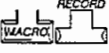

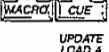
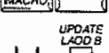
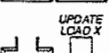
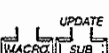



- 17 eingebaute Makros (Tasten, die über eine doppelte Funktionsbelegung verfügen)
- 10 benutzerprogrammierbare Makros (Tasten 0 bis 9)

Eingebaute Makros

Eingebaute Makros sind durch die blaue Beschriftung oberhalb der entsprechenden Funktionstaste auf dem GSX/LBX gekennzeichnet.

In den Kapiteln dieses Handbuches wird die Funktion der unterschiedlichen eingebauten Makros (Zweitfunktion der Tasten) beschrieben. Zum Abruf der Makrofunktion muß die MACRO-Taste, gefolgt von der Funktionstaste, betätigt werden.

In folgender Tabelle sind alle eingebauten Makros und deren Funktionsbeschreibung zusammengefaßt.

Tastenbetätigung	Funktionsbeschreibung
	Helligkeit auf VOLL
	Löschen der gesamten Kommandozeile
	Wiederholung des letzten Kommandos
	Aufruf Bildschirmanzeige AKTIV
	Rest auf AUS dimmen
	Solo (Schalter)
	Auswahl der Kreise, die nicht AUS sind
	Letztes @ Kommando ungültig
	Letztes @COL Kommando ungültig
	Letztes RECORD Kommando ungültig
	Letztes REC TIME Kommando ungültig
	Ändern Kreise in Stimmung
	Ändern Stimmung in Abrufsystem A
	Ändern Stimmung in Abrufsystem B
	Ändern Stimmung in Abrufsystem X
	Ändern Kreise in Submaster
	Ändern eines laufenden Effekts

Aufzeichnen benutzer- definierter Makros

Die numerischen Tasten 0 bis 9 können in Verbindung mit der MACRO Taste benutzt werden, um selbstdefinierte Makros abzurufen.

In einem Speicher können maximal 31 Tastenbetätigungen pro Makro abgelegt werden.

Selbst Makros definieren zu können, ist eine sehr leistungsfähige Möglichkeit des GSX/LBX, da diese dem Anwender erlaubt, sein Lichtstellpult nach seinen Vorstellungen zu konfigurieren und mit hoher Effektivität zu nutzen.

Die Aufzeichnung der Makros ist dabei sehr einfach und schnell durchzuführen.

Benutzerdefinierte Makros werden in der Bildschirmanzeige MAKROS aufgezeichnet, in die Sie wie nachfolgend gezeigt gelangen.

Betätigen Sie zweimal DISPLAY, um zum Untermenü MENÜ HILFSPROGRAMME zu gelangen.

```
KREIS: 1 EFFERT: 1
STIM: 1 SUBH: 1
BLITZ: BLITZ: SICHER
```



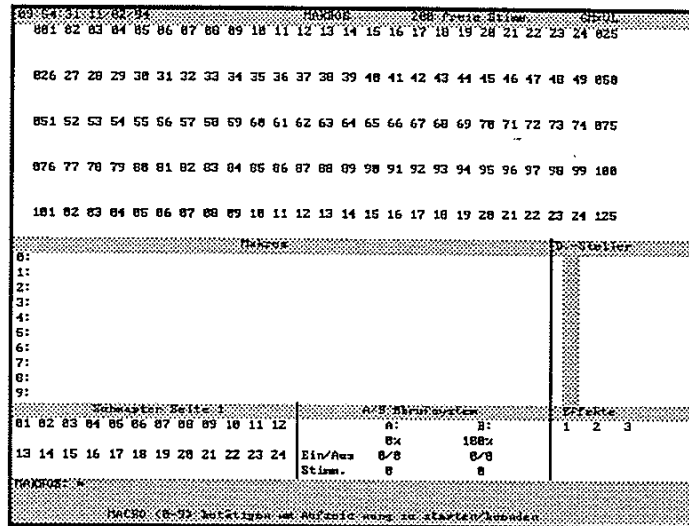
Betätigen Sie MAKRO, um zum MENÜ MAKROS zu gelangen.

```
MENÜ HILFSPROGRAMME
PATCH MAKRO ARCHIV
```



```
MENÜ MAKROS
F1 F2 F3
```

Nachfolgend die Bildschirmanzeige MAKROS.

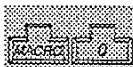


Beispiele für Makros

MAKRO 0

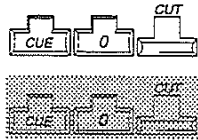
Stimmung 0 (Blackout) soll durch das Makro 0 sofort auf die Bühne gebracht werden.

Betätigen Sie



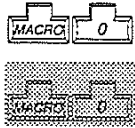
um das Aufzeichnen von Makro 0 zu beginnen.

Betätigen Sie



um den Inhalt des Makros 0 festzulegen.

Betätigen Sie



um das Aufzeichnen von Makro 0 zu beenden.

Das Makro ist eingetragen und die Bildschirmanzeige MAKROS hat folgendes Aussehen:

09/11/91 11:04:34												MAKROS												288 Fern Stim												09/11																																																																																								
001	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	025	026	027	028	029	030	031	032	033	034	035	036	037	038	039	040	041	042	043	044	045	046	047	048	049	050	051	052	053	054	055	056	057	058	059	060	061	062	063	064	065	066	067	068	069	070	071	072	073	074	075	076	077	078	079	080	081	082	083	084	085	086	087	088	089	090	091	092	093	094	095	096	097	098	099	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125
0: CUE 0 CUT												Makros												M. Nummer																																																																																																				
1:																																																																																																																												
2:																																																																																																																												
3:																																																																																																																												
4:																																																																																																																												
5:																																																																																																																												
6:																																																																																																																												
7:																																																																																																																												
8:																																																																																																																												
9:																																																																																																																												
Submaster Seite:												M/M. Makro/Seite												T/C/L																																																																																																				
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12												01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12												1 2 3																																																																																																				
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24												Ein/Ran 0/0												100x																																																																																																				
												Stimm. 0												0/0																																																																																																				
MAKROS *																																																																																																																												
MAKROS (0-9) betätigen um Makro eing. nach zu aktivieren/beenden																																																																																																																												

Nun können Sie jederzeit dieses Makro, das heißt die darin gespeicherte Tastenkombination, abrufen, indem Sie



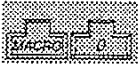
eingeben.

Sowohl das Eingeben als auch das Ändern von Makros wird in der Bildschirmanzeige MAKROS vorgenommen.

Makro 0 soll nun derart geändert werden, daß die Lichtstimmung 0 nicht sofort (in 0 Sekunden) sondern in 5 Sekunden eingblendet wird (Blackout in 5 Sekunden):

Gehen Sie zur Bildschirmanzeige MAKROS.

Betätigen Sie



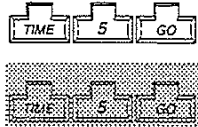
um das Ändern von Makro 0 zu beginnen.

Betätigen Sie



um das letzte Kommando von Makro 0 (CUT) zu löschen.

Betätigen Sie



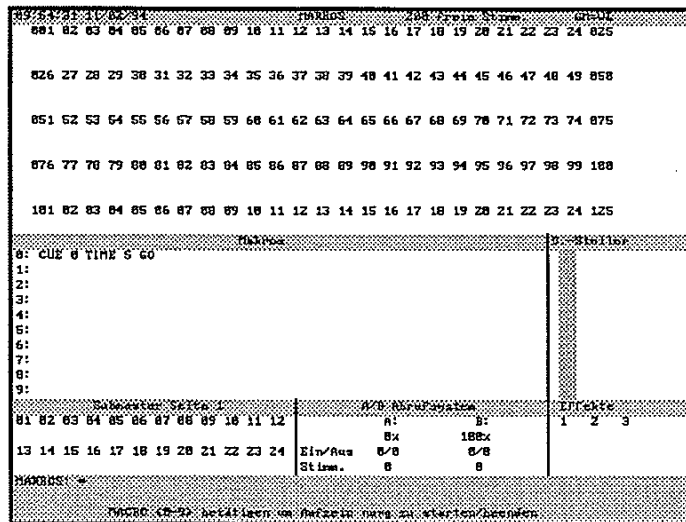
um die Änderung für Makro 0 einzugeben.

Betätigen Sie





um das Ändern von Makro 0 zu beenden.

Das Makro ist geändert und die Bildschirmanzeige MAKROS hat nun folgendes Aussehen:



MAKRO 1

Makro 1 soll den Modus der Kreissteuerung auf KOMMANDOZEILE stellen. Da es sich hierbei um ein komplexeres Makro handelt, werden nachfolgend die einzelnen auszuführenden Schritte dieser Bedienungshandlung gezeigt:

Durch Betätigung von   gelangen Sie zum LCD-Hauptmenü.

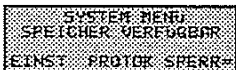


KREIS: 1 EFFEKT: 1
STIM: 1 SUBM: 1
BLITZ: BLITZ SICHER

Durch dreimaliges Betätigen von DISPLAY gelangen Sie zum Untermenü SYSTEM MENU.




OUTPUT
DISPLAY




SYSTEM MENU
SPEICHER VERFUEGBAR
EINST. PROTOK SPERR

Durch Betätigung von EINST gelangen Sie zur Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN.



Durch Betätigung von  platzieren Sie den Cursor in der linken oberen Ecke der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN.


Durch Betätigung von   gelangen Sie in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN mit dem Cursor auf das Feld Modus Kreissteuerung.



MENU EINSTELLUNGEN
VOREINST SYNC TEST

Durch Betätigung von VOREINST setzen Sie das Feld auf DIREKT 1 STELLE.



Durch Betätigung von  setzen Sie das Feld auf KOMMANDOZEILE.

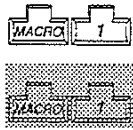


Durch Betätigung von   gelangen Sie wieder zum LCD-Hauptmenü und zur Bildschirmanzeige AKTIV.

Notieren Sie sich diese Prozedur und gehen Sie dann zur Bildschirmanzeige MAKROS.

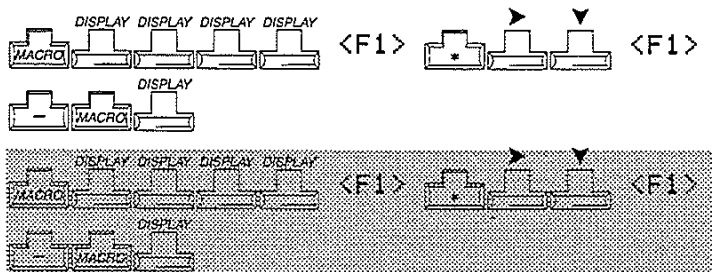
Geben Sie folgendermaßen das Makro ein:

Betätigen Sie



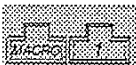
um das Eingeben von Makro1 zu beginnen.

Betätigen Sie



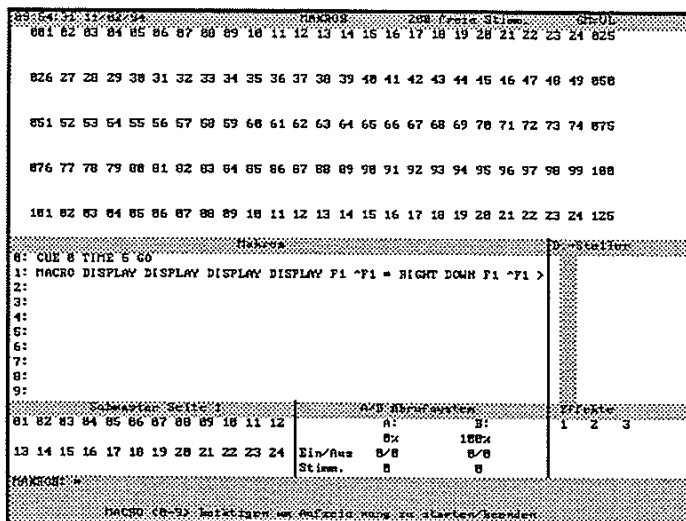
um den Inhalt von Makro 1 festzulegen.

Betätigen Sie



um das Aufzeichnen von Makro 1 zu beenden.

Die Bildschirmanzeige MAKROS hat nun folgendes Aussehen:



Der die Zeile Makro 1 abschließende Pfeil zeigt an, daß das Makro länger als der Platz in der Zeile ist.




F1, F2 und F3 haben im Makromenü nur die Funktion, als Teil eines Makros eingefügt zu werden.

Aufrufen von Makros

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um benutzerdefinierte Makros abzurufen. Sie werden durch das „Spielen“ mit Makros merken, wie leistungsstark diese Eigenschaft des GSX/LBX Systems ist, da Sie viele sonst immer wiederkehrende lange Eingaben automatisieren können.

Die GENIUS Software bietet Ihnen folgende Möglichkeiten, Ihre Makros auszuführen:

1. **Abruf über Tastenfeld:** Geben Sie  gefolgt von einer numerischen Taste ein, um das entsprechende Makro aufzurufen.
2. **Einschaltmakro:** Tragen Sie in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN hinter dem Feld **Einschaltmakro** eine Zahl von 0 bis 9 ein, um das entsprechende Makro bei jedem Einschalten des Pultes automatisch auszuführen. Zum Beispiel könnten Sie Makro 1 aus obigem Beispiel eintragen, um bei Arbeitsbeginn den Modus der Kreissteuerung auf Kommandozeile zu setzen.
3. **Submaster Makro:** Sie haben die Möglichkeit, den Submastern 1 bis 12 jeweils ein Makro zuzuordnen. Wird der entsprechende Submaster aktiviert (Schiebereglern wird von seiner Ausgangsstellung wegbewegt), dann wird auch das zugeordnete Makro ausgeführt.
 - Selektieren Sie einen Submaster in der Bildschirmanzeige SUBMASTER:
 - Geben Sie im **Makro** Feld die Makronummer ein.
 - Bewegen Sie den Submastersteller in seine Ausgangsposition und dann auf einen anderen Wert, um das Makro zu aktivieren.

Das COMMUNIQUÉ Software Erweiterungspaket bietet Ihnen noch weitere leistungsstarke Möglichkeiten, Makros abzurufen:

- Makroaufruf über ein Audio-Signal
- Makroaufruf über ein Midi-Signal
- Makroaufruf über die RS232 Schnittstelle

Archivierungsfunktionen

In der Bildschirmanzeige ARCHIV sind folgende Funktionen ausführbar:

- Laden einer Vorstellung (oder Teile der Vorstellung) von Diskette.
- Installation neuer Software.
- Formatieren von Disketten.
- Ausdrucken von Teilen des Speichers oder des gesamten Speicherinhaltes.
- Löschen des gesamten Speicherinhaltes oder von Teilen des Speichers.

Nachfolgend sehen Sie, wie Sie zur Bildschirmanzeige ARCHIV und den entsprechenden Funktionsuntermenüs gelangen:

```
KREIS: 1  EFFEKT:
STIM: 0  SUBM: 1
BLITZ+ BLITZ+ SICHER
```

Betätigen Sie zweimal DISPLAY.



```
MENU HILFSFUNKTIONEN
PATCH MAKRO ARCHIV
```

Betätigen Sie ARCHIV.



```
MENU ARCHIVSPEICHER
DISK DRUCK LÖSCH
```

Betätigen Sie DISK, um zum Untermenü MENU DISK-FUNKTIONEN zu gelangen.

```
MENU DISK-FUNKTIONEN
222 KBYTE FREI
LADEN SORT FORMAT
```



MENÜ ARCHIVSPEICHER
DISK DRUCK LÖSCH

ODER betätigen Sie **DRUCK**, um zum
Untermenü **MENÜ DRUCKEN** zu
gelangen.

MENÜ DRUCKEN
DRUCKEN STOP



MENÜ ARCHIVSPEICHER
DISK DRUCK LÖSCH

ODER betätigen Sie **LÖSCH**, um zum
Untermenü **MENÜ LÖSCHEN** zu
gelangen.

MENÜ LÖSCHEN
LÖSCHEN



In der Bildschirmanzeige ARCHIVSPEICHER können Sie
Selektionen für zu ladende, auszudruckende oder zu löschende
Teile der Vorstellung vornehmen.

MENÜ ARCHIVSPEICHER												MENÜ DRUCKEN		MENÜ LÖSCHEN																
001	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	025	DRUCKEN	STOP	LÖSCHEN			
026	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	050						
051	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	075						
076	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100						
101	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	125						
ANWAHL Patc Stimm & Eff Liste Stimmungen Submaster Effekte Einst & Makros Statusliste (nur DRUCK & DISK)												UCH DIS		DISK																
GESAMTE SHOW <input checked="" type="checkbox"/>																														
Submaster Seite 1												A/B		Effekte																
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:	B:	1	2	3														
												0x	100x																	
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus	0/0	0/0																
												Stimm	0	0																
ARCHIVSPEICHER																														
Mit F und G über/weg über Gruppen des Spalte aus/weg aus																														



Stimmungsnummern mit Dezimalstelle (z.B. 1.5 oder 975.9) können nicht direkt angewählt werden. Sie sind aber in einem angewählten Bereich enthalten (z. B. ist Stimmung 1.5 im Bereich VON 1 BIS 2 enthalten).

Diskettenoperationen

Im Menü ARCHIVSPEICHER MENÜ können drei Funktionen ausgeführt werden:

- **LADEN:** Laden einer vorher gesicherten oder mit dem PC Offline Edit Programm bearbeiteten Vorstellung.
- **SW:** Laden der BETRIEBSSOFTWARE und der APPLIKATIONSSOFTWARE. Eine genaue Beschreibung der Vorgehensweise finden Sie im Kapitel LADEN DER SOFTWARE.
- **FORMAT:** Formatieren von Backupdisketten zum Sichern der Vorstellung.

Im Hauptmenü werden durch die Funktion SICHER die gesamten Vorstellungsdaten auf Diskette gespeichert.

Sichern der Vorstellung auf Diskette

Im Hauptmenü läßt sich der gesamte Vorstellungsinhalt über die Funktion SICHER auf einer Diskette speichern.

Legen Sie eine formatierte 3,5" Diskette in das Diskettenlaufwerk ein und betätigen Sie zweimal SICHER.



```

KREIS:  | EFFEKT:
STIM:   | SUBM:
>>> Disk Lauf! <<<

```

Die gesamten Vorstellungsdaten werden auf Diskette gespeichert. Sie werden in eine Datei mit dem Namen **STRAND.SSF** geschrieben. Existiert diese Datei bereits, wird vor dem Überschreiben eine Sicherheitskopie mit dem Namen **BAK.SSF** angelegt.

Mit einem PC ist es somit möglich, eine versehentlich überschriebene Vorstellung auf der Diskette durch Umbenennen der Backupdatei zu retten.

Laden von auf Diskette gesicherter Vorstellungen

Es gibt die Möglichkeit, eine gesamte Vorstellung oder Vorstellungsteile von der Diskette zu laden.

Gehen Sie dabei bitte wie folgt vor:

Legen Sie die Diskette mit der gesicherten Vorstellung in das Diskettenlaufwerk ein.

Betätigen Sie **DISK**, um zum Untermenü **MENÜ DISK-FUNKTIONEN** zu gelangen.

```

ARCHIVSPEICHER-MENU
DISK  DRUCK  LÖSCH

```



Bewegen Sie den Cursor im Fenster **AUSWAHL ARCHIVIERUNG** der Bildschirmanzeige **ARCHIVSPEICHER** mit Hilfe der Kursortasten in die Selektionsspalte vor das anzuwählende Speicherelement und betätigen Sie die **+** oder **-** Taste, um das Element anzuwählen. Es wird mit einem Häkchen gekennzeichnet.

Im folgenden Beispiel soll die gesamte Vorstellung geladen werden:

Name	von	bis	Stellen
<input checked="" type="checkbox"/> ANWAHL	VON	BIS	
Patc			
Stimm & Eff Liste			
Stimmungen	__1	999	
Submaster	__1	24	
Effekte	__1	3	
Einat & Makros			
Statualliste (nur DRUCK & DISK)			

Wollen Sie ganz bestimmte Speicherelemente laden, dann selektieren Sie dieses Element, bewegen den Cursor jeweils in die Spalten VON und BIS und tragen dort den Bereich ein.

Im folgenden Beispiel sollen die Lichtstimmungen 1 bis 20 geladen werden:

Auswahlbereich		VON	BIS
GESAMTE SHOW	✓ ANWHL		
	Pate		
	✓ Stimm & Eff Liste		
	Stimmungen	1	20
	Submaster	1	24
	Effekte	1	3
Einst & Makros			
Statustaste (nur DRUCK & DISK)			

MENU DISK-FUNKTIONEN
 ??? KBYTE FREI
 LADEN SU FORMAT

Betätigen Sie **LADEN**.



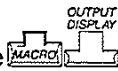
MENU DISK-FUNKTIONEN
 ??? KBYTE FREI
 LADEN SU FORMAT

Eine Sicherheitsabfrage erscheint auf der Bildschirmanzeige, die von einem Warnton begleitet wird. Betätigen Sie erneut **LADEN**.



KREIS- EFFEKTY
 STIM- SUBM-
 >>> Disk. läuft <<<

Die selektierten Vorstellungselemente werden nun in den Speicher des Speicherlichtstellpultes übertragen. Der alte Speicherinhalt wird dabei überschrieben.



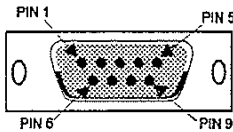
Betätigen Sie **MACRO**, wenn das Laden beendet ist, um zurück zur Bildschirmanzeige **AKTIV** zu gelangen.

Drucken

An die Lichtstellpulte GSX und LBX können Sie über die serielle Schnittstelle einen Drucker anschließen und den gesamten Speicherinhalt oder Teile davon auf Papier bringen.

RS232 Pinbelegung

Der 9polige „D“-Einbaustecker an der Rückseite des Pultes hat folgende Pinbelegung:



Pin Nummer	Beschreibung
1	GND Versorgungsspannung
2	RX Signal
3	TX Signal
4	nicht angeschlossen
5	GND Signal
6	+10 V Versorgungsspannung
7	nicht angeschlossen
8	nicht angeschlossen
9	nicht angeschlossen

Die RS232 Schnittstelle des GSX/LBX findet nicht nur für den Drucker sondern auch für die Handfernbedienung Verwendung. Sollen beide Geräte am Lichtstellpult betrieben werden, ist jeweils ein Umstecken an der RS232 Schnittstelle sowie die richtige Konfiguration im Menü EINSTELLUNGEN Voraussetzung.



Die Handfernbedienung wird über Pin 6 (+10 V) mit der nötigen Betriebsspannung versorgt. Beim Anschluß ist darauf zu achten, daß die +10 V einen angeschlossenen Drucker nicht beschädigen. Einige auf dem Markt erhältliche serielle Druckerkabel verbinden Pin 6 mit GND. Dies kann die +10 V Versorgungseinheit des GSX/LBX zerstören, was zur Folge hat, daß eine Handfernbedienung nicht mehr betrieben werden kann.

Anschluß des Druckers

Sehen Sie im Abschnitt ANSCHLUSS EINES DRUCKERS des Kapitels EINRICHTEN DES SYSTEMS, wie die Verbindung zwischen Pult und Drucker herzustellen ist. Dabei ist die Pinbelegung der RS232 Schnittstelle des GSX/LBX unbedingt zu beachten.

Die folgende Liste von Druckertypen kann an das GSX/LBX angeschlossen werden:

- alle ASCII-Code verarbeitenden Drucker (nicht herstellerspezifisch)
- Epson FX80
- IBM Proprinter
- HP Deskjet
- alle Drucker, die oben Genannte emulieren

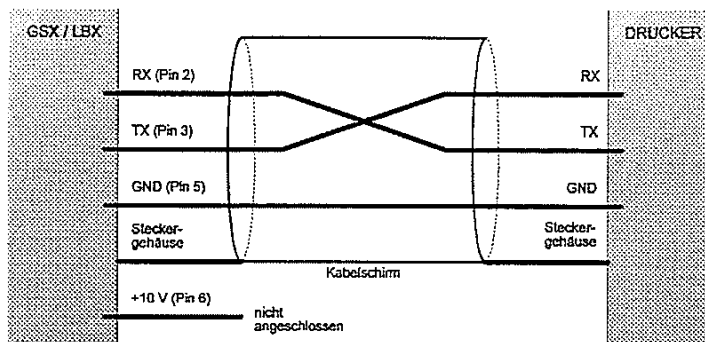
Versichern Sie sich im Bedienungshandbuch Ihres Druckers, ob dieser richtig eingestellt ist.

Die GENIUS Software verwendet das XON/XOFF Protokoll zur Synchronisation mit dem Drucker. Alle hardwarebasierenden Synchronisationsfunktionen des Druckers müssen daher außer Betrieb gesetzt werden.



Vergewissern Sie sich, daß die +10 V Spannungsversorgung für die Handfernbedienung (Pin 6) den Drucker nicht zerstört und nicht mit Masse (GND) verbunden wird.

Für den Betrieb eines Druckers sind folgende Verbindungen herzustellen:



Pin 6 (+10 V) sollte aus Sicherheitsgründen frei bleiben.

Ein typisches serielles Druckerkabel zur Benutzung mit einem HP Deskjet Drucker mit 25poliger „D“-Einbaubuchse enthält folgende Verbindungen:

9polige „D“-Buchse zum Anschluß an 9poligen „D“-Einbaustecker des GSX/LBX		25poligen „D“-Stecker zum Anschluß an 25polige „D“-Einbaubuchse des Druckers	
Pin 2	RX	TX	Pin 2
Pin 3	TX	RX	Pin 3
Pin 5	GND	GND	Pin 7
Stecker- gehäuse	Kabelschirm	Kabelschirm	Stecker- gehäuse

Wenn Sie ein fertiges Druckerkabel benutzen, dann überzeugen Sie sich, welche Wirkung Pin 6 am GSX/LBX hat. Aus Sicherheitsgründen sollte Pin 6 der 9poligen „D“-Buchse des Druckerkabels unverdrahtet sein.

Konfiguration der RS232 Schnittstelle

Die RS232 Schnittstelle wird in der Bildschirmanzeige
EINSTELLUNGEN konfiguriert.

Gehen Sie bitte wie folgt vor:

```
KREIS: 1   EFFERT: 1  
STIFT: 1   SUBIT: 1  
BLITZ: BLITZ+ SICHER
```

Betätigen Sie dreimal DISPLAY.



```
SYSTEM MENÜ  
SPEICHER VERFÜGBAR  
EINST. PROTOK. SPERR.
```

Betätigen Sie EINST, um zur Bildschirmanzeige
EINSTELLUNGEN zu gelangen.



Nehmen Sie im Fenster **Seriell: RS232** die folgenden
Einstellungen vor:

1. Stellen Sie das Feld **Funktion** auf DRUCKER.
2. Wählen Sie im Feld **Drucker** den entsprechenden Typ an.
ASCII AUS erzeugt keine Steuerzeichen und arbeitet mit
den meisten Druckern. Wenn Sie einen der anderen
Drucker wählen, werden auch Steuerzeichen für den
entsprechenden Drucker gesendet. Dadurch werden für den
Ausdruck verschiedene Buchstabengrößen, Fett- und
Kursivschrift verwendet, wodurch Sie einen professionellen
Ausdruck erhalten.
3. Stellen Sie die Übertragungsparameter in den Feldern
Datenrate, **Datenbits**, **Parität**, **Stopbits** so ein, daß Sie
den Einstellungen des Druckers entsprechen.
4. Wählen Sie im Feld **Papiergröße** die Entsprechende an.

Nachfolgend sehen Sie eine Beispielkonfiguration für den Druck auf einen HP Deskjet mit der Datenübertragungsrate 9,6 kBd, Übertragung von 8 Datenbits, keinem Paritätsbit und einem Stopbit sowie Ausgabe auf DIN A4 Format:

Seriall:	RS-232
Datenrate	9,6 kBd
Datenbits	8
Parität	KEINE
Stopbits	1
Funktion	DRUCKER
Drucker	HP DESKJET
Papiergrösse	DIN A4
Triggerwort	AUS AUS AUS
Trig.-Makro	AUS

Folgende Optionen sind in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN für die Druckerkonfiguration wählbar:

Feld	Optionen	Voreinstellung
Datenrate	9,6 kBd 4,8 kBd 2,4 kBd 1,2 kBd	9,6 KBD
Datenbits	8 7	8
Parität	KEINE GERADE	KEINE
Stopbits	1 2	1
Funktion	DRUCKER AUS ASCII EIN FERNBEDIEN TEST	DRUCKER
Drucker	ASCII AUS HP DESKJET IBM PRO EPSON FX	ASCII AUS
Papiergrösse	DIN A4 11" x 8.5"	DIN A4

Drucken

Es gibt die Möglichkeit, eine gesamte Vorstellung oder Vorstellungsteile auszudrucken.

Gehen Sie dabei bitte wie nachfolgend beschrieben vor:

Schalten Sie den Drucker ein und stellen ihn auf ONLINE.

ARCHIVSPEICHER MENÜ
DISK DRUCK LÖSCH

Betätigen Sie **DRUCK**, um zum
Untermenü **MENÜ DRUCKEN** zu
gelangen.

MENÜ DRUCKEN
DRUCKEN STOP



Bewegen Sie den Cursor im Fenster **AUSWAHL ARCHIVIERUNG** der Bildschirmanzeige **ARCHIVSPEICHER** mittels der Kursortasten in die Selektionsspalte vor das anzuwählende Speicherelement und betätigen Sie die **+** oder **-** Taste, um das Element anzuwählen. Es wird mit einem Häkchen gekennzeichnet.

Im folgenden Beispiel soll die gesamte Vorstellung ausgedruckt werden:

Auswahl		Von	Bis	Stellen
GESAMTE SHOW <input checked="" type="checkbox"/>	Archiv			
	Pate			
	Stimm & Eff Liste			
	Stimmungen	__1	999	
	Submaster	__1	24	
	Effekte	__1	3	
	Einat & Makros			
	Statuelliste (nur DRUCK & DISK)			

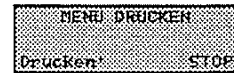
Wollen Sie ganz bestimmte Speicherelemente ausdrucken, dann selektieren Sie dieses Element, bewegen den Cursor jeweils in die Spalten **VON** und **BIS** und tragen dort den Bereich ein.

Im folgenden Beispiel sollen die Lichtstimmungen 1 bis 20 ausgedruckt werden:

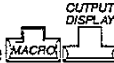
ANSI/ASCII		UOH	BIS
Pete			
Stimm & Eff Liste			
GESAMTE SHOW	Stimmungen	1	20
	Submaster	1	24
	Effekte	1	3
Einst & Makros			
Statusliste (nur DRUCK & DISK)			



Betätigen Sie **DRÜCKEN**, um den Ausdruck zu starten.



Sie haben durch Betätigung von **STOP** die Möglichkeit, den Druck abzubrechen.



Betätigen Sie **MACRO**, wenn das Drucken beendet ist, um zurück zur Bildschirmanzeige **AKTIV** zu gelangen.

Löschen des Speichers

Es gibt die Möglichkeit, die gesamte Vorstellung (den gesamten Speicherinhalt) oder Vorstellungsteile zu löschen.



Das Löschen der Vorstellung oder von Vorstellungsteilen ist nur möglich, wenn der Speicher nicht gesperrt ist. Beachten Sie daher die Anzeige auf dem Bildschirm.

Gehen Sie bitte wie nachfolgend beschrieben vor:

ARCHIVSPEICHER MENÜ
DISK DRUCK LÖSCH

Betätigen Sie **LÖSCH**, um zum
Untermenü
MENÜ LÖSCHEN zu gelangen.

MENÜ LÖSCHEN
LÖSCHEN



Bewegen Sie den Cursor im Fenster **AUSWAHL ARCHIVIERUNG** der Bildschirmanzeige **ARCHIVSPEICHER** mittels der Kursortasten in die Selektionsspalte vor das anzuwählende Speicherelement und betätigen Sie die **+** oder **-** Taste, um das Element anzuwählen. Es wird mit einem Häkchen gekennzeichnet.

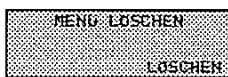
Im folgenden Beispiel soll die gesamte Vorstellung gelöscht werden:

Auswahl		Anzahl		Speicher	
Auswahl	VON	BIS			
Patc					
Stimm & Eff Liste					
Stimmungen	__1	999			
Submaster	__1	24			
Effekte	__1	3			
Einst & Makros					
Statusliste (nur DRUCK & DISK)					

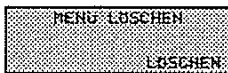
Wollen Sie ganz bestimmte Speicherelemente löschen, dann selektieren Sie dieses Element, bewegen den Cursor jeweils in die Spalten **VON** und **BIS** und tragen dort den Bereich ein.

Im folgenden Beispiel sollen die Lichtstimmungen 1 bis 20 gelöscht werden:

ANWAHL	UON	DIS
✓		
Patc		
Stimm & Eff Liste		
✓	1	20
Stimmungen		
Submaster	1	24
Effekte	1	3
Einst & Makros		
Statalliste (nur DRUCK & DISK)		





Betätigen Sie **LÖSCHEN**.



Eine Sicherheitsabfrage erscheint auf der Bildschirmanzeige, die von einem Warnton begleitet wird. Betätigen Sie erneut **LÖSCHEN**.



Die selektierten Vorstellungselemente werden nun im Speicher des Speicherlichtstempultes gelöscht.

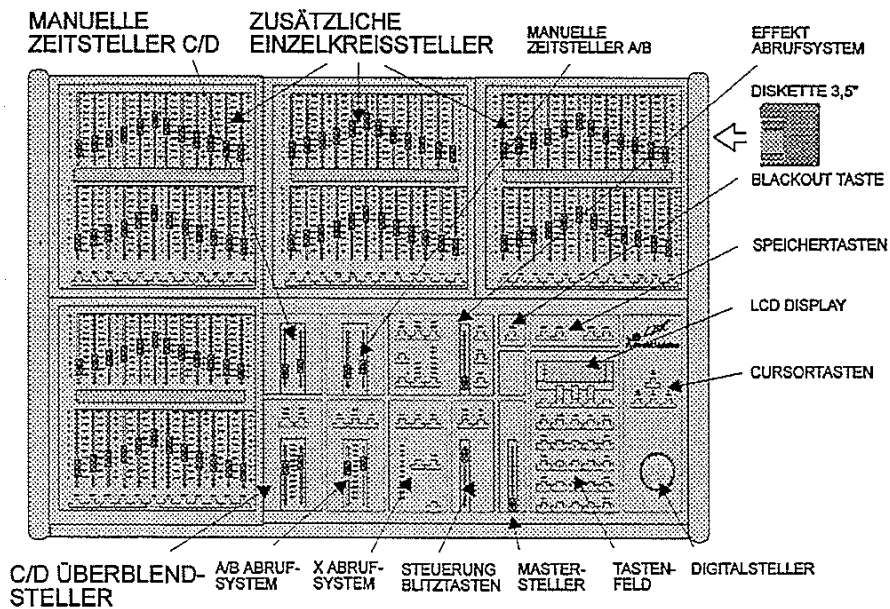
Betätigen Sie  **MACRO**  **OUTPUT DISPLAY**, wenn das Löschen beendet ist, um zurück zur Bildschirmanzeige **AKTIV** zu gelangen.

Das LBX entspricht den Funktionsmöglichkeiten des GSX und wird mit der gleichen Software betrieben.

Es bietet zusätzlich folgende Leistungsmerkmale:

- 72 Einzelkreissteller, die für Einfach- oder Zweifach-Voreinstellung genutzt werden können,
- Manuelles C/D Abrufsystem mit zugeordneten manuellen Zeitstellern,
- Integriertes Netzteil für 120 V - 240 V (automatische Erkennung),
- Vier Möglichkeiten der Arbeitsweise mit den Einzelkreisstellern.

In der nachfolgenden Abbildung werden die Unterschiede zum GSX durch eine größere Schrift hervorgehoben:



Durch die zusätzlichen 72 Einzelkreissteller sowie die vier Möglichkeiten der Arbeitsweise der Schieberegler erhalten Sie ein noch höheres Maß an Flexibilität und Leistungsfähigkeit. Sie können mit dem LBX als konventionelles Einfach- oder Zweifach-Voreinstellungspult mit oder ohne Submaster arbeiten.

Eine direkte Steuerung von bis zu 96 Kreisen ist möglich, wenn GENIUS 100 oder 125 installiert ist.



Für das GSX und das LBX werden die gleichen Softwarepakete GENIUS, COMMUNIQUE und KALEIDOSCOPE verwendet.

Über die Einzelkreissteller gesteuerte Kreise werden in der Bildschirmanzeige **AKTIV** weiß angezeigt.

Betriebsmodi

Die insgesamt 96 Schieberegler des LBX können in verschiedenen Modi arbeiten. Die Einstellung der Arbeitsweise wird in der Bildschirmanzeige **EINSTELLUNGEN** vorgenommen.

KREIS: 1 EFFEKT: 1
STIM: 1 SUBM: 1
BLITZ+ BLITZ+ SICHER

Betätigen Sie **dreimal** DISPLAY.



SYSTEM MENU
SPEICHER VERFÜGBAR
EINST. PROTOK. SPERRT

Betätigen Sie **EINST**, um zur Bildschirmanzeige **MENÜ EINSTELLUNGEN** zu gelangen.

MENÜ EINSTELLUNGEN
VOREINST. SWNO TEST



Im Fenster **Steuerpult** der Bildschirmanzeige **EINSTELLUNGEN** erscheint das Feld **C/D Modus**. Dieses Feld wird nur von einem LBX und nicht von einem GSX angezeigt.

Bewegen Sie den Cursor durch Betätigung der Kursortasten auf dieses Feld. Stellen Sie den Modus, in dem Sie arbeiten möchten, durch Betätigung der + oder - Tasten (bzw. mit dem Digitalsteller) ein.

21:45:42 11/25/94	EINSTELLUNG	208 Erzie. Stm.	AKTIV
	Flowerpult		
Sommerlautstärke	MITTEL	OH-Intensität x	100
LCD Kontrast x	100	Modus Kreissteuerung	DIREKT 1 STELLE
LCD Hintergrundk	_50	Ansteuerung Effekte	AUDIO BASS-TXMT
Einse alternakro	AUS	Skalierung ext. Subm. x	100
D-Steller	PROPORTIONAL	C/D Modus	72 x 1 SZENE 24 SUBM
OH-Intensität	100		

Es stehen folgende Modi für das Feld **C/D Modus** zur Verfügung:

- 72 x 1 SZENE 24 SUBM (Voreinstellung)
- 36 x 2 SZENE 0 SUBM
- 72 x 1 SZENE 24 SUBM
- 48 x 2 SZENE 0 SUBM

In den Modi **36 x 2 Szene** und **48 x 2 Szene** arbeitet das LBX wie ein konventionelles manuelles Pult mit zwei Voreinstellungen, zwischen denen Sie mittels C/D Steller Überblendungen fahren können.

In den Modi **72 x 1 Szene** und **96 x 1 Szene** wird Ihnen eine viel größere Kapazität an Einzelstellern geboten. Durch die sehr leistungsstarke „Halte“-Funktion können Sie ähnlich dem 2-Szenen Modus „blind“ eine neue Szene aufbauen und dann zu dieser überblenden.

Es liegt in Ihrer Hand, ob Sie die 24 Submastersteller auch als Einzelsteller nutzen oder nicht.

Konfigurieren Sie das System einfach so, wie Sie es wünschen.

In der Bildschirmanzeige **AKTIV** wird der Modus der Einzelkreissteller im **SUBMASTER**-Fenster angezeigt:

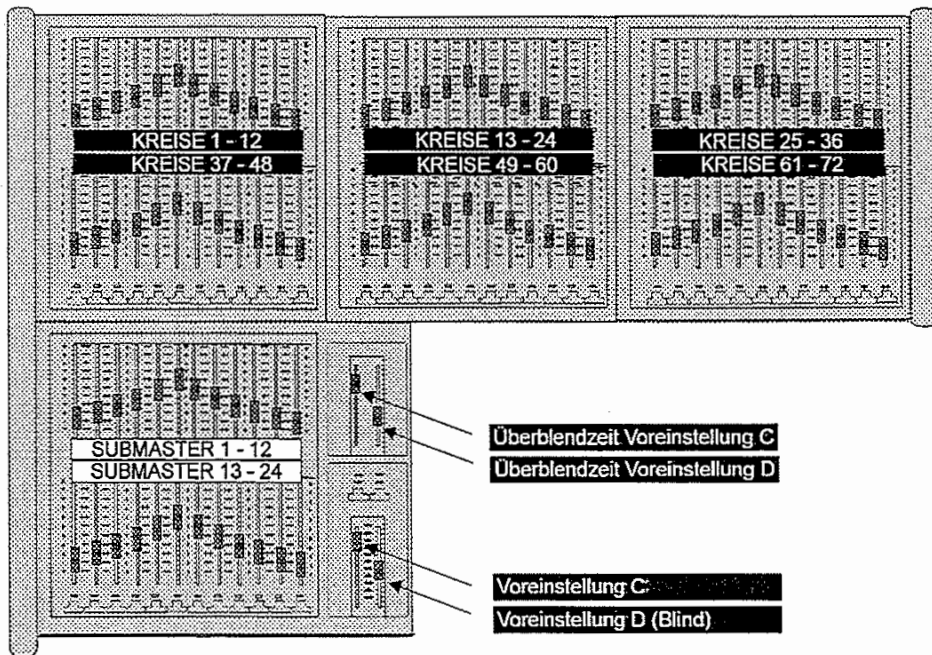
72 x 24 SUBM	01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12	A1	B1	1	2	3
	13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	Ex	100%			
		Ein/Aus	0/0	0/0		
		Stimm	0	0		
AKTIV: 5 TRIM: 15 M						
KREISSTEUERUNG AKTIV						

**72 x 1 Szene und
24 Submaster**

Alle Schieberegler in den oberen drei Bänken arbeiten als 72 Einzelkreissteller einer Szene. Sie werden als Voreinstellung C des C/D Überblendmoduls gesteuert. Die Überblendung erfolgt manuell, wenn die Überblendzeit für Voreinstellung C auf NULL gestellt ist bzw. in der mit dem Zeitsteller eingestellten Überblendzeit.

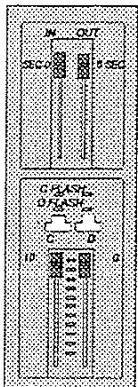
Die 24 Schieberegler der unteren Bank arbeiten wie gewohnt als Submastersteller, über die auf die Submaster 1 bis 24 zugegriffen werden kann.

Die 72 Einzelkreissteller arbeiten mit den anderen Abrufsystemen des Pultes nach dem HTP-Prinzip (der höchste Wert hat Vorang). Die Farbe der Kreishelligkeitswerte auf dem Bildschirm kennzeichnet jeweils, von wo aus die Kreise gesteuert werden (weiße Ziffern: Steuerung durch Einzelkreissteller, gelbe Ziffern: Steuerung durch Submaster usw.)



„Halte“-Funktion

C/D Überblendzeiten



C/D Überblendsteller

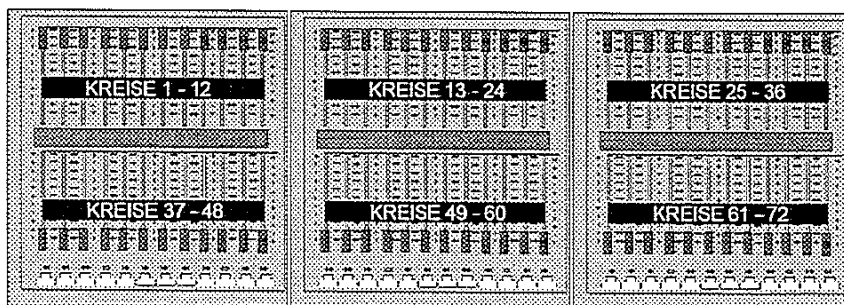
Ein normales Zweiszenen-Überblendsystem enthält zwei Reihen von Einzelkreisstellern, zwischen denen übergeblendet werden kann. Eine Reihe Schieberegler steuert also direkt das Licht auf der Bühne und die zweite Reihe dient der „blinden“ Vorbereitung der nächsten Stimmung. Ein Crossfade zur vorbereiteten Stimmung wird durchgeführt, wenn die Überblendsteller für beide Szenen gemeinsam bewegt werden.

72 Einzelkreissteller ermöglichen also nach diesem Prinzip das Steuern von 36 Kreisen in zwei Szenen.

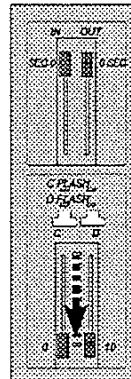
Bei Verwendung der „Halte“-Funktion des LBX können 72 Einzelkreissteller zu einer Szene zusammengefaßt werden und es besteht zusätzlich die Möglichkeit, eine Szene „blind“ vorzubereiten. Auf die 24 Submaster wird über die 24 Schieberegler der unteren Bank zugegriffen. Werden diese Submastersteller nicht benötigt, können also 96 Einzelkreissteller mit der „Halte“-Funktion verwendet werden.

Nachfolgend wird beschrieben, wie Sie mit der „Halte“-Funktion arbeiten:

1. Bewegen Sie die C/D-Überblendsteller in die Ausgangsposition (C auf 10, D auf 0), wie es in der seitlichen Abbildung zu sehen ist. In diesem Beispiel sind die Überblendzeiten auf 0 s gesetzt. In der Praxis können hier natürlich auch Zeiten eingestellt werden.
2. Setzen Sie die Kreise 1 bis 36 auf VOLL, indem Sie die entsprechenden Einzelkreissteller auf 10 stellen. Diese Einstellung hat direkte Auswirkung auf die Bühne.



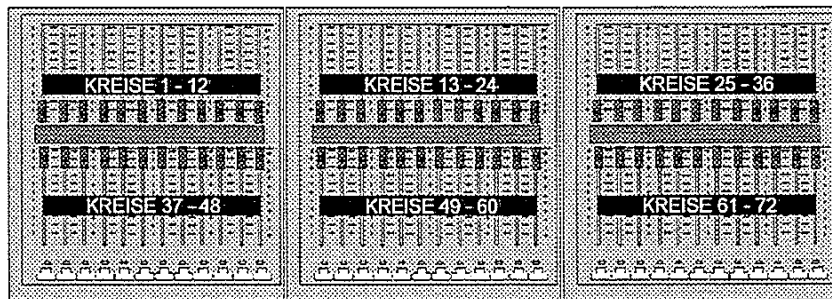
3. Bewegen Sie C und D Überblendsteller gemeinsam nach unten. Das Licht auf der Bühne bleibt unverändert, es wird „gehalten“. Die nächste Stimmung kann mit den Einzelkreisstellern „blind“ vorbereitet werden.



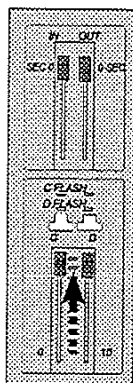
C/D OBERBLENDZEITEN

C/D OBERBLENDSTELLER

4. Setzen Sie die Einzelkreissteller 1 bis 36 auf NULL sowie die Steller 37 bis 72 auf VOLL (vorbereitete Szene). Diese Einstellungen haben keine direkte Auswirkung auf das Bühnenlicht.



5. Bewegen Sie nun die C/D Überblendsteller gleichzeitig nach oben. Es wird ein Crossfade zwischen der Vorbereitungszone und der Stimmung auf der Bühne durchgeführt.



C/D ÜBERBLENDZEITEN

C/D ÜBERBLENDSTELLER

Die Kreise 1 bis 36 gehen auf NULL und die Kreise 37 bis 72 auf VOLL.

Die „Halte“-Funktion ist sehr nützlich, wenn Stimmungen durch Ändern von Helligkeitswerten einzelner Kreise oder durch das Hinzufügen von Kreishelligkeiten live sehr schnell gewechselt werden müssen.

36 x 2 Szenen und 24 Submaster

Die Schieberegler der unteren Bank arbeiten wie gewohnt als Submastersteller, über die auf die Submaster 1 bis 24 zugegriffen werden kann.

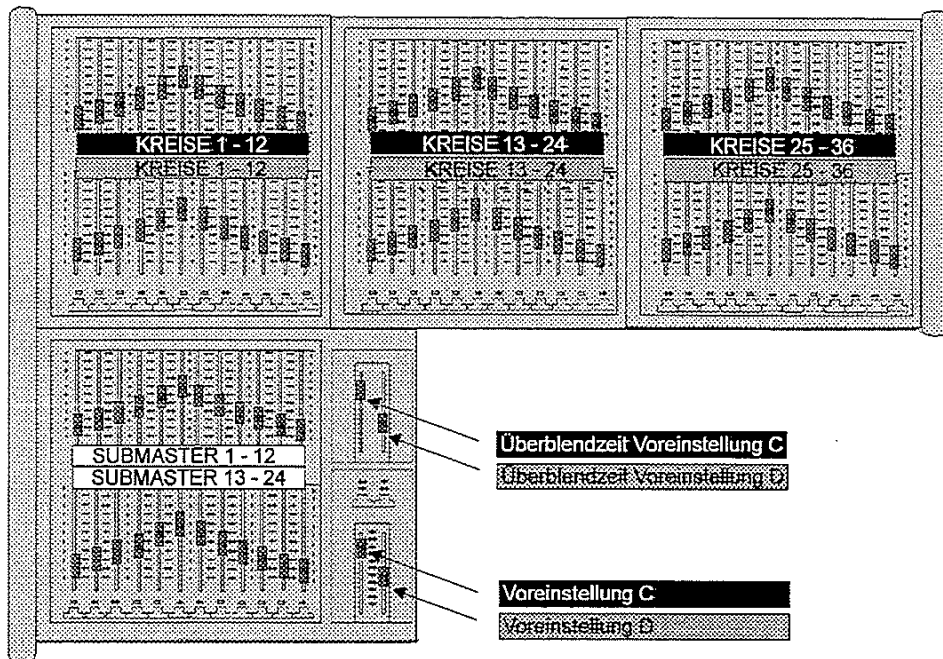
Die Schieberegler der oberen drei Bänke sind in zwei Reihen mit jeweils 36 Einzelkreisstellern (obere und untere Reihe) aufgeteilt. Der oberen Reihe sind die Kreise 1 bis 36 der Szene C zugeordnet. Der unteren Reihe sind die Kreise 1 bis 36 der Szene D zugeordnete.

Die Überblendsteller C und D arbeiten als Mastersteller für die entsprechende Szene. Bei gleichzeitiger Bewegung der beiden Überblendsteller wird ein Crossfade zwischen beiden Szenen durchgeführt. Für jede Szene kann mit den Zeitstellern eine Überblendzeit festgelegt werden.

Die Einzelkreissteller arbeiten mit den anderen Abrufsystemen des Pultes nach dem HTP-Prinzip (der höchste Wert hat Vorrang). Die Farbe der Kreishelligkeitswerte auf dem Bildschirm kennzeichnet jeweils, von wo aus die Kreise gesteuert werden (weiße Ziffern: Steuerung durch Einzelkreissteller, gelbe Ziffern: Steuerung durch Submaster usw.)

Stellen Sie in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN den richtigen Modus ein

21.10.22 11:02:44		EINSTELLUNGEN		288 / 1000 / 30.00		G1-01	
		Steuergerät					
Semmlautstärke	MITTEL	OH-Intensität x	100				
LCD Kontrast x	100	Modus Kreissteuerung	DIREKT 1 STELLE				
LCD Hintergrundx	_50	Ansteuerung Effekte	AUDIO BASS-TAKT				
Einse altmakro	AUS	Skalierung ext. Sube. x	100				
D-Steller	PROPORTIONAL	C/D Modus	EG. 2. SZENE 2.4. SÜHM				
OH-Intensität	100						



96 x 1 Szene und 0 Submaster

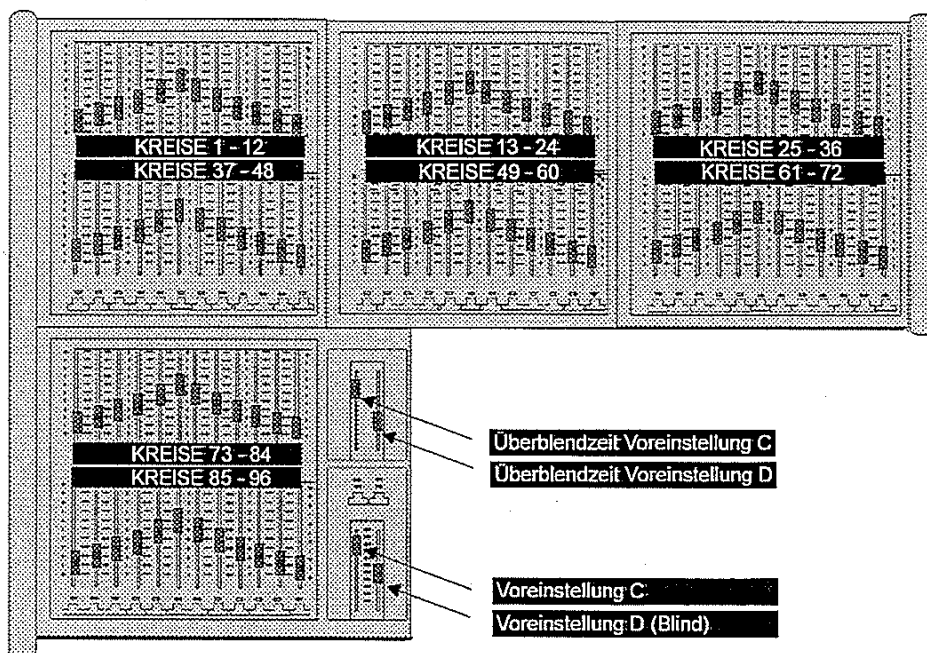
Alle Schieberegler arbeiten als 96 Einzelkreissteller einer Szene. Sie werden als Voreinstellung C des C/D Überblendmoduls gesteuert. Die Überblendung erfolgt manuell, wenn die Überblendzeit für Voreinstellung C auf NULL gestellt ist bzw. in der mit dem Zeitsteller eingestellten Überblendzeit.

Auf die Submaster kann nicht mehr über Schieberegler zugegriffen werden. Zum Abrufen der Submaster 1 bis 12 können die analogen Eingänge des Pultes in Verbindung mit der COMMUNIQUÉ Erweiterungssoftware genutzt werden.

Die 96 Einzelkreissteller arbeiten mit den anderen Abrufsystemen des Pultes nach dem HTP-Prinzip (der höchste Wert hat Vorrang). Die Farbe der Kreishelligkeitswerte auf dem Bildschirm kennzeichnet jeweils, von wo aus die Kreise gesteuert werden (weiße Ziffern: Steuerung durch Einzelkreissteller).

Stellen Sie in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN den richtigen Modus ein

21.10.12 11:22:34	LINSE: BLAU	200 Kreis-Steil:	GRÜN
Summerlautstärke	NITTEL	Stromsparr	
LCD Kontrast x	100	OH-Intensität x	100
LCD Hintergrundx	_58	Modus Kreissteuerung	DIREKT 1 STELLE
Einse altmakro	AUS	Ansteuerung Effekte	AUDIO BASIS-TAKT
D-Steller	PROPORTIONAL	Skalierung ext. Subs. x	100
OH-Intensität	100	C/D Modus	ON = 12 SZENE 0: KUCH



Dieser Modus arbeitet auf die gleiche Art und Weise wie der 72 x 1 Szene Modus, mit der Ausnahme, daß Sie die Submaster über die Schieberegler nicht abrufen können, dafür aber insgesamt 96 Einzelkreissteller zur Verfügung haben.

Auch hier können Sie unter Benutzung der „Halte“-Funktion Voreinstellungen blind aufbauen. Diese Funktion wird im Abschnitt „HALTE“-FUNKTION dieses Kapitels beschrieben.

**48 x 2 Szenen
und
0 Submaster**

Die Schieberegler aller vier Bänke sind in zwei Reihen mit jeweils 48 Einzelkreisstellern (obere und untere Reihe) aufgeteilt. Der oberen Reihe sind die Kreise 1 bis 48 der Szene C zugeordnet. Der unteren Reihe sind die Kreise 1 bis 48 der Szene D zugeordnete.

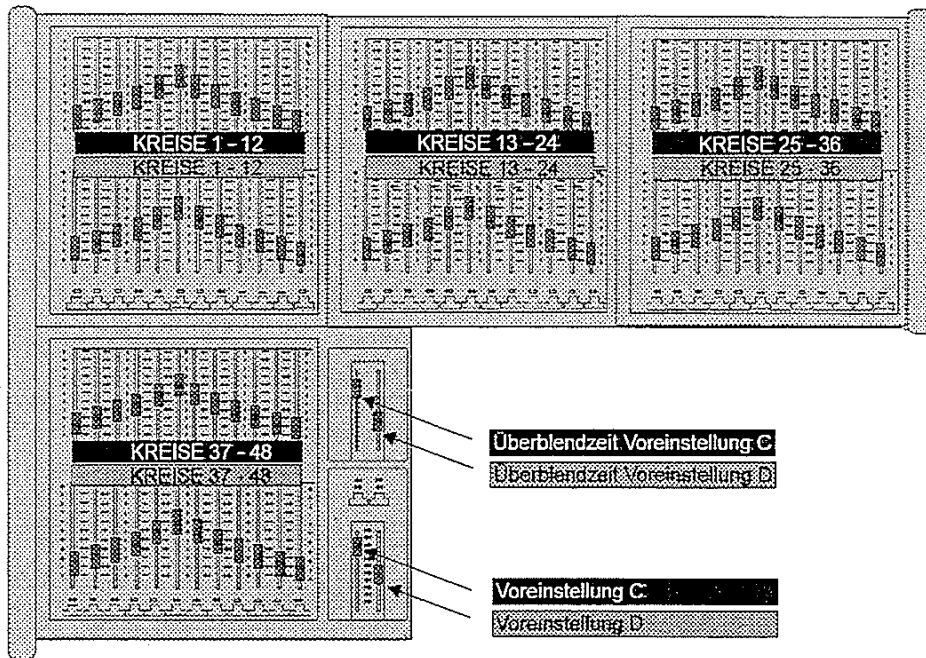
Die Überblendsteller C und D arbeiten als Mastersteller für die entsprechende Szene. Bei gleichzeitiger Bewegung der beiden Überblendsteller wird ein Crossfade zwischen beiden Szenen durchgeführt. Für jede Szene kann mit den Zeitstellern eine Überblendzeit festgelegt werden.

Die Einzelkreissteller arbeiten mit den anderen Abrufsystemen des Pultes nach dem HTP-Prinzip (der höchste Wert hat Vorrang). Die Farbe der Kreishelligkeitswerte auf dem Bildschirm kennzeichnet jeweils, von wo aus die Kreise gesteuert werden (weiße Ziffern: Steuerung durch Einzelkreissteller, gelbe Ziffern: Steuerung durch Submaster usw.)

Auf die Submaster kann nicht mehr über Schieberegler zugegriffen werden. Zum Abrufen der Submaster 1 bis 12 können die analogen Eingänge des Pultes in Verbindung mit der COMMUNIQUE Erweiterungsoftware genutzt werden.

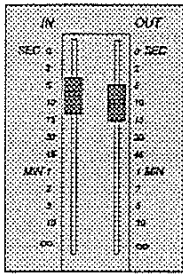
Stellen Sie in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN den richtigen Modus ein

Parameter	EINSTELLUNG	ANSCHLUSSE	ANSCHLUSSE
Summerlautstärke	MITTEL	ON-Intensität x	100
LCD Kontrast x	100	Modus Kreissteuerung	DIREKT 1 STELLE
LCD Hintergrundx	50	Ansteuerung Effekte	AUDIO BASS-TAKT
Einsec. altakro	AUS	Skalierung ext. Subm. x	100
D-Steller	PROPORTIONAL	C/D Modus	00 = 2 SZENE 0 SUBM
ON-Intensität	100		



Zusammen mit dem LBX werden Klebeetiketten ausgeliefert, mit denen die Schieberegler numeriert und beschriftet werden können. Entfernen Sie bei Bedarf die alten Etiketten vom Pult und kleben die Neuen vorsichtig an die dafür vorgesehenen Stellen.

C/D Überblendzeiten

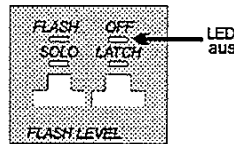


C/D Überblendungen können manuell mit den Überblendstellern durchgeführt werden, wenn sich die C/D Zeitsteller auf NULL-Position befinden. Ist mit den Zeitstellern eine Zeit größer 0 Sekunden eingestellt, arbeiten die C/D Überblendsteller mit den entsprechenden Überblendzeiten.

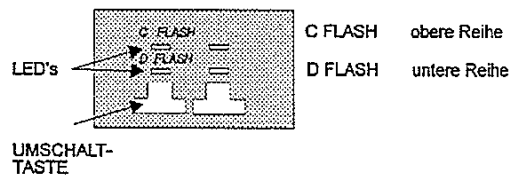
Mit den Zeitstellern können für eine Überblendung Ein- und Ausblendzeit separat eingestellt werden. Die Zeiten werden dann unabhängig voneinander ausgeführt.

Modi der C/D Blitztasten

Leuchtet die OFF LED im Steuermodul für die Blitztasten, haben die Blitztasten keine Funktion. Vergewissern Sie sich daher, daß diese LED nicht leuchtet.



Über den C/D Überblendstellern befinden sich zwei Tasten und vier LED's. Die rechte Taste und die darüber befindlichen LED's haben zur Zeit keine Funktion und sind für spätere Softwareerweiterungen reserviert. Mit der linken Taste können Sie den Blitztasten eine der beiden Schieberegler-Reihen zuordnen. Die zur Zeit gewählte Reihe wird durch Aufleuchten der entsprechenden LED angezeigt.



Bei Betätigung der Einzelkreissteller-Blitztasten wird der entsprechende Kreis auf VOLL gesteuert.

Verwendung der LBX Einzel- kreissteller zusammen mit den Abrufsy- stemen, Sub- mastern und der Kreis- steuerung

Einzelkreissteller, Submaster und Abrufsysteme (Automatisches Abrufsystem, Manuelles Abrufsystem, Effektabrufsysteme) steuern die Kreise nach der Philosophie, daß jeweils der höchste Steuerwert die Kreisintensität bestimmt (HTP - der höchste Wert hat Vorrang). Folgendes Beispiel soll dies verdeutlichen:

Kreis 1 wird von einem Abhängigen Submaster, einem Abrufsystem und dem Einzelkreissteller mit folgenden Werten angesteuert:

- Submaster Helligkeitswert Kreis 1 50 %
- Abrufsystem Helligkeitswert Kreis 1 60 %
- Helligkeitswert Einzelkreissteller 1 45 %

Hier erhält der Kreis 1 seinen Helligkeitswert vom Abrufsystem (60 %), da dieses den Kreis mit dem höchsten Wert ansteuert. Wenn Sie jetzt den Einzelkreissteller betätigen, können Sie Kreis 1 nur auf eine größere Helligkeit, nicht aber auf einen Wert unter 60 % bringen.

In der Bildschirmanzeige AKTIV können Sie anhand der Farbe der angezeigten Helligkeitswerte sehen, welches Steuerelement die Kontrolle über den Helligkeitswert besitzt.

Es ist nur unter Benutzung der Kreissteuerung möglich, völlige Kontrolle über Kreise zu erhalten, da die Kreissteuerung eine übergeordnete Funktion hat. Eine Ausnahme besteht bei von einem Unabhängigen Submaster gesteuerten Kreisen, deren Intensität grundsätzlich nicht von der Kreissteuerung verringert werden kann.

Auch dies soll an einem Beispiel erleutert werden:

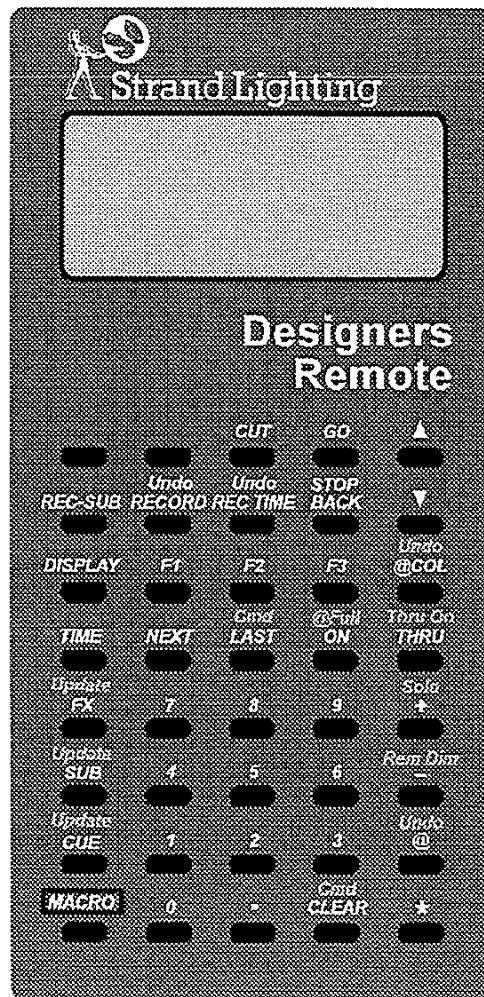
1. Stellen Sie alle Einzelkreissteller auf NULL-Position
2. Bringen Sie die Helligkeitswerte aller Kreise auf NULL
3. Setzen Sie die Kreise 1 bis 5 mit den Einzelkreisstellern auf 50 %.
4. Wählen Sie die Kreise 1 bis 5 mit Hilfe der Kreissteuerung an und betätigen Sie den Digitalsteller.

Die Kreise 1 bis 5 gehören jetzt zur **Aktuellen Auswahl**, stehen unter Kontrolle der Kreissteuerung und können auf jeden beliebigen Helligkeitswert (auch kleiner als 50 %) gebracht werden.

Die zur Aktuellen Auswahl gehörenden Kreise werden in der
Bildschirmanzeige AKTIV rot hinterlegt. Alternativ zum
Digitalsteller können Sie die Helligkeitswerte auch unter
Verwendung des Tastenfeldes eingeben.

Designer Handfernbedienung

Mit der Designer Handfernbedienung ist eine drahtgebundene Fernsteuerung von Kreisen, Speicherplätzen, Abrufsystemen und Makros des GSX/LBX möglich.



Die Handfernbedienung besitzt ein LCD-Display, bestehend aus 4 Zeilen mit je 16 Zeichen. Der Kontrast des Displays wird über ein Rad, welches sich an der rechten Seite befindet, eingestellt. Über 40 Tasten können Eingaben vorgenommen werden.

Normalerweise erfolgt die Spannungsversorgung direkt vom Lichtstellpult über das Anschlußkabel (Nennwert + 10 V (+8 V bis +12 V), max. 70 mA).

Die Datenübertragung erfolgt nach EIA/TIA232 (RS232) mit 8 Datenbit, ohne Parität, 1 Stopbit und einer Datenübertragungsrate von 9600 baud. Die Handfernbedienung ist werksmäßig mit diesen Parametern konfiguriert.

Anschluß

Die Handfernbedienung wird mit einem fest montierten Anschlußkabel mit einem 6poligen AXR Stecker ausgeliefert. Desweiteren gehört zum Lieferumfang ein 2 m langes Adapterkabel zum Anschluß an die RS232 Schnittstelle des Lichtstellpultes.

Die Handfernbedienung wird an die **miSERIAL** gekennzeichnete RS232 Schnittstelle des GSX/LBX unter Verwendung des Adapterkabels angeschlossen.

Der gleichzeitige Betrieb von Handfernbedienung und Drucker über die RS232 Schnittstelle ist nicht möglich. Sollen beide Geräte am Lichtstellpult betrieben werden, ist jeweils ein Umstecken an der RS232 Schnittstelle sowie die richtige Konfiguration im Menü **EINSTELLUNGEN** Voraussetzung.

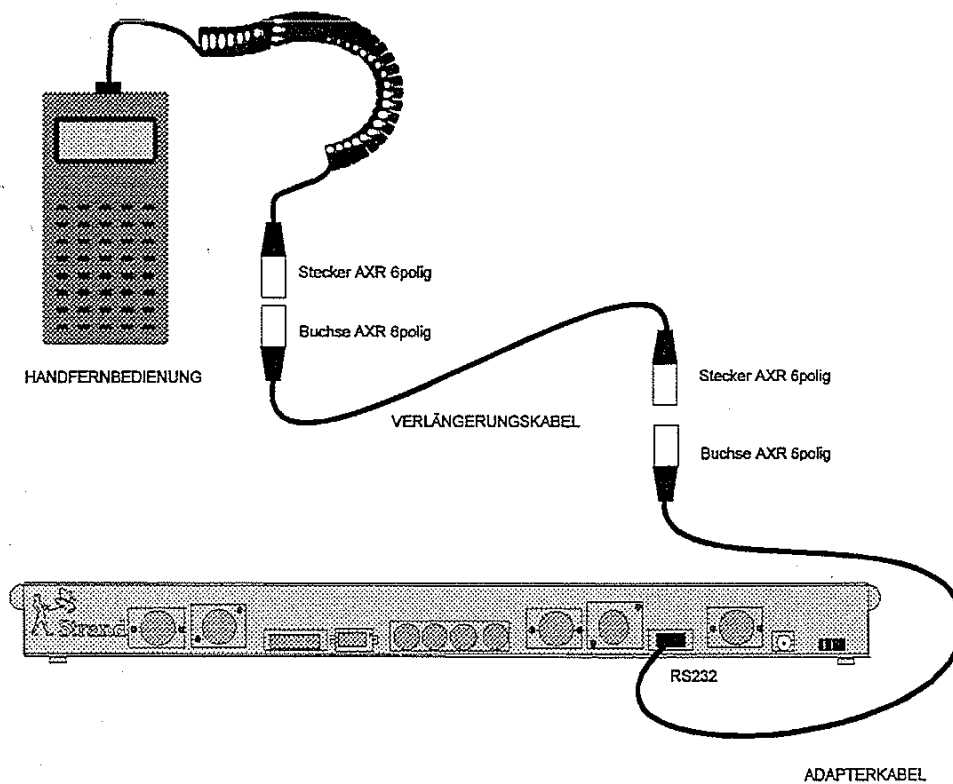


Tests haben erwiesen, daß die Distanz zwischen Handfernbedienung und Lichtstellpult ohne Beeinträchtigung der Datenübertragung bis zu 300 m betragen kann, wenn der richtige Kabeltyp genutzt wird.

Vorübergehender Anschluß

Hat der Aufbau der Lichtsteuerung vorübergehenden Charakter (Tourbetrieb, gemietete Anlage usw.), wird der Anschluß der Handfernbedienung an das Lichtstellpult über das Adapterkabel (geliefert zusammen mit der Handfernbedienung) und Verlängerungskabeln (Artikelnummer 66071 für 10 m oder 66072 für 25 m) vorgenommen.

Durch Nutzung dieser Verlängerungskabel ist die maximale Kabellänge auf 100 m limitiert.



Wollen Sie größere Entfernungen überbrücken, sollte eine Verlängerung unter Verwendung von in Abschnitt FESTINSTALLATION spezifiziertem Kabel angefertigt werden. Verwendung finden AXR 6polige Stecker, die 1 : 1 verdrahtet werden:

Pin Nummer	Funktion	Ader
1	Ground	Paar 1 schwarz & Abschirmung
2	+10 V	Paar 1 rot
3	keine	Paar 2 schwarz
4	keine	Paar 2 weiß
5	RX Daten	Paar 3 schwarz
6	TX Daten	Paar 3 grün



Obwohl die Pins 3 und 4 für den Anschluß der Handfernbedienung nicht genutzt werden, sollten sie trotzdem durchverbunden werden, um dieses Verlängerungskabel auch für andere Anwendungen einsetzen zu können.

Festinstallation

Ist die Lichtstallanlage ständig aufgebaut, empfiehlt es sich, den Anschluß der Fernbedienung als Teil der Gebäudeinstallation fest auszulegen.

Die Datenleitung der Handfernbedienung sollte geschützt in Leitungsrohren oder in Kabelkanälen, auf alle Fälle aber isoliert von starken elektromagnetischen Feldern, wie zum Beispiel in der Nähe der Hauptspannungsversorgung oder von Dimmern gesteuerter Lastleitungen, verlegt werden.

ANSCHLUßBOXEN

Zwei Typen von Anschlußboxen als Teil einer Festinstallation für die Handfernbedienung sind bei Strand Lighting verfügbar:

Art.-Nr.: 66074 Buchse, AXR 6polig

Art.-Nr.: 66075 Stecker, AXR 6polig

Diese Anschlußboxen sind für Aufputz-Befestigung und zur Installation zusammen mit 20 mm Leitungsrohr vorgesehen.

Die Abmessungen betragen 86 mm x 86 mm x 40 mm.

KABEL

Für eine fehlerfreie Datenübertragung ist Bedingung, daß der geeignete Kabeltyp Verwendung findet.

Bei Festinstallationen wird Belden 9773 oder Gleichwertiges als geeigneter Kabeltyp empfohlen.

Bei Installationen mit einer maximalen Kabellänge von weniger als 150 m kann auch Kabel vom Typ Belden 8777 oder Gleichwertiges genutzt werden.



Diese Kabel bestehen aus sechs Adern, verdrillt zu drei Paaren. Obwohl nur zwei Paare benötigt werden, wird auf die 3paarigen Kabel verwiesen, da gleichwertige 2paarige Kabel nur schwer verfügbar sind.

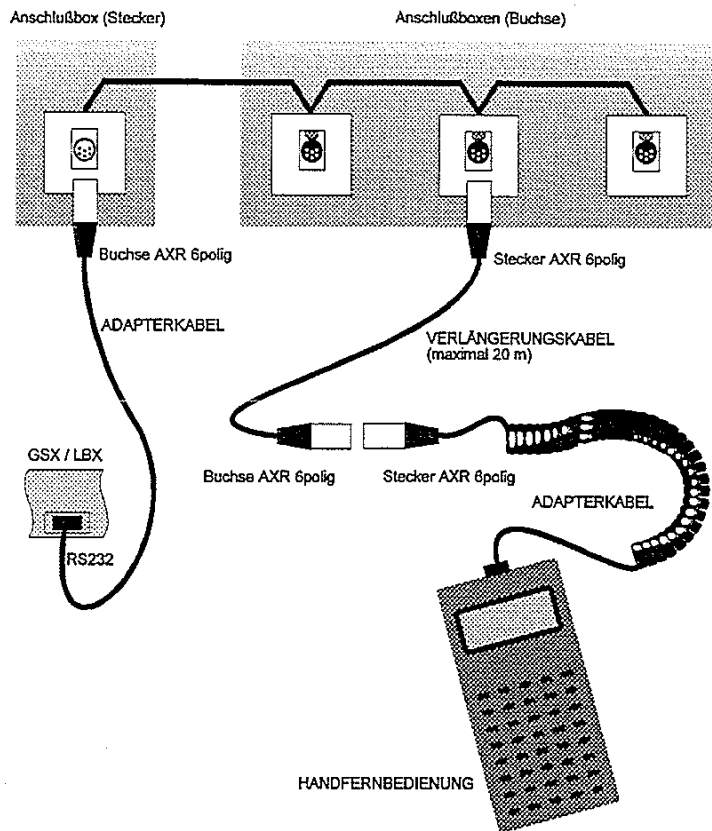
KABELFÜHRUNG

Es ist Voraussetzung, daß das Datenkabel vom Lichtstellpult zur Designer Handfernbedienung ohne Verzweigungen busförmig verläuft. Es ist möglich, entlang dieser Datenleitung mehrere Anschlußpunkte für die Handfernbedienung vorzusehen. Sind die Anschlußpunkte räumlich aber sehr weit verteilt, so daß eine Verbindung aller Punkte mit 300 m Kabel nicht möglich ist, sollte eine geeignete Form des Umsteckens verschiedener Leitungsstränge gewählt werden.

Mit dem Adapterkabel, welches zusammen mit der Handfernbedienung geliefert wird, erfolgt der Anschluß des Pultes an eine Anschlußbox (Stecker).

Soll die Handfernbedienung über ein Verlängerungskabel an einer Anschlußbox (Buchse) betrieben werden, sollte dieses Kabel so kurz wie möglich gehalten werden (maximal 20 m).

ANSCHLÜSSE



Jede Anschlußbox enthält Klemmen, die von 1 bis 6 nummeriert sind. Diese Klemmen werden nach nachfolgender Tabelle verdrahtet. Die Anschlüsse von Buchse und Stecker sind identisch.

Pin Nummer	Funktion	Ader
1	Ground	Paar 1 schwarz & Abschirmung
2	+10 V	Paar 1 rot
3	keine	Nicht anschließen
4	keine	Nicht anschließen
5	RX Daten	Paar 3 schwarz
6	TX Daten	Paar 3 grün

Nachfolgend ist für Referenzzwecke die Verdrahtung des Adapterkabels angegeben:

Pin Nummer SUB-D 9polig	Ader	Pin Nummer AXR 6polig	Funktion
1	Paar 1 schwarz & Schirm	1	Ground
2	Paar 3 grün	6	TX Daten
3	Paar 3 schwarz	5	RX Daten
6	Paar 1 rot	2	+ 10 V

Restliche Pins sind nicht angeschlossen

Große Entfernungen

Wenn es notwendig ist, die Handfernbedienung in einer Entfernung von über 300 m vom Lichtstellpult einzusetzen, sind zusätzliche Vorkehrungen zu treffen. Voraussetzung für alle diese Maßnahmen bleibt die richtige Wahl des Datenkabels und das Verlegen dieser Leitung, so daß Störungen durch elektromagnetische Felder ausgeschlossen sind.

Verringerung der Datenüber- tragungsrate

Bei einer Entfernung nur wenig größer als 300 m ist ein fehlerfreies Funktionieren der Datenübertragung schon durch die Verringerung der Geschwindigkeit der Datenübertragung zwischen Pult und Handfernbedienung von 9600 baud auf 4800 baud erreichbar.

Bitte entnehmen Sie dem Abschnitt KONFIGURATION in diesem Kapitel die Vorgehensweise zum Ändern der Datenübertragungsgeschwindigkeit.

Signal- verstärkung

Für Entfernungen weit über 300 m kommen unterschiedliche Formen der Signalverstärkung in Frage. Hierbei wird entweder die Aufbereitung des Signals durch Zwischenverstärker oder durch Wandlung und Rückwandlung des RS232 Signals in ein RS485 Signal (oder ähnliches für längere Datenübertragungen spezifiziertes Signal) geraten.

Es liegt nicht in der Aufgabe dieses Handbuchs, spezielle Produkte für die Signalverstärkung anzuführen. Aus diesem Grunde werden hier auch keine Details des Anschlusses dieser Geräte diskutiert. Hierfür sollten die gerätespezifischen Angaben herangezogen werden.



Für die Datenübertragung vom Pult zur Handfernbedienung und von der Handfernbedienung zum Pult werden keine Steuercodes verwendet. Somit ist es nicht möglich, die Datenübertragung bidirektional über eine Datenleitung zu gestalten. Es ist daher notwendig, die Verstärkung sowohl für das TX als auch für das RX Signal durchzuführen.

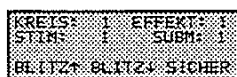
Spannungsversorgung

Die Handfernbedienung wird mit der nötigen Betriebsspannung vom LBX/GSX versorgt. Bei großen Kabellängen (bei oben empfohlenen Kabel über 300 m) kann es durch den Leitungswiderstand zu erheblichen Spannungsabfällen kommen, wodurch das sichere Funktionieren der Handfernbedienung nicht mehr garantiert ist. In diesem Fall, d. h. wenn Signalverstärker oder -wandler eingesetzt werden, ist die Zuführung der Versorgungsspannung lokal durch ein Netzteil vorzunehmen.

Konfiguration

GSX / LBX

Führen Sie folgende Schritte aus, um die serielle Schnittstelle RS232 für den Betrieb mit der Handfernbedienung zu konfigurieren.



Betätigen Sie dreimal DISPLAY.



```
SYSTEM MENÜ
SPEICHER VERFÜGBAR
EINST. PROVDK SRERR
```

Betätigen Sie **EINST.**



```
MENÜ EINSTELLUNGEN
UOREINST SYNC TEST
```

Sie gelangen in das Menü **SYSTEMEINSTELLUNGEN**.

Nehmen Sie im Fenster **Seriell: RS232** folgende Einstellungen für **Datenrate**, **Datenbits**, **Parität**, **Stopbits** und **Funktion** vor:

```
Seriell: RS-232
Datenrate 9,6 kBd
Datenbits 8
Parität KEINE
Stopbits 1
Funktion FERNBEDIEN
Drucker ASCII AUS
Papiersgröße DIN A4
Triggerwort AUS AUS AUS
Trig.-Makro AUS
```

Wenn Sie die Datenübertragungsgeschwindigkeit reduzieren wollen, dann setzen Sie die Datenrate auf 4,8 kBd:

```
Seriell: RS-232
Datenrate 4,8 kBd
Datenbits 8
Parität KEINE
Stopbits 1
Funktion FERNBEDIEN
Drucker ASCII AUS
Papiersgröße DIN A4
Triggerwort AUS AUS AUS
Trig.-Makro AUS
```

```
MENÜ EINSTELLUNGEN
UOREINST SYNC TEST
```

Betätigen Sie **DISPLAY**, um das Menü **EINSTELLUNGEN** wieder zu verlassen



Handfern- bedienung

Die Handfernbedienung ist werksmäßig mit folgenden Einstellungen konfiguriert:

Option	Einstellung
Baud Rate	9600
Data Word Format	8D + 1 STOP
Transmission Mode	LINE MODE
Memory Mode	FOUR LINE MODE
Flashing	ON
Key Repeat	SLOW

Gehen Sie folgendermaßen vor, um eine Einstellung zu ändern (z. B. die Baud Rate):

1. Stellen Sie die serielle Schnittstelle RS232 auf AUS (siehe Abschnitt KONFIGURATION GSX / LBX in diesem Kapitel):

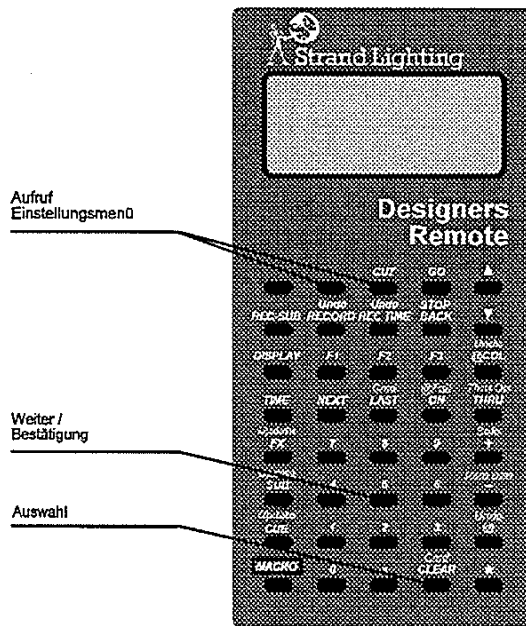
Seriell:	RS-232
Datenrate	9,6 kBd
Datenbits	8
Parität	KEINE
Stopbits	1
Funktion	AUS
Drucker	ASCII AUS
Papiergröße	DIN A4
Triggerwort	AUS AUS AUS
Trig.-Makro	AUS

2. Betätigen Sie auf der Fernbedienung die unbeschriftete Taste links neben CUT, gefolgt von der Taste CUT.
3. Ist die im LCD-Display angezeigte Baudrate zu ändern, betätigen Sie die Taste CLEAR, um zu verschiedenen Einstellungen zu gelangen.
4. Betätigen Sie die Taste 5, um diese Einstellung zu übernehmen und zur Option Data Word Format **WORD=** zu gelangen.

5. Betätigen Sie die CLEAR bzw 5 Taste, um die verschiedenen Optionen einzustellen, bis auf der LCD-Anzeige MAKE CHANGES PERMANENT Y/N? erscheint. Betätigen Sie die Taste CLEAR zwei mal, um alle Einstellungen zu übernehmen.
6. Setzen Sie die Funktion der seriellen Schnittstelle RS232 zurück auf FERNBEDIENUNG.



Eine in der Fernbedienung gesteckte Brücke (Jumper) ermöglicht das dauerhafte Speichern dieser Änderungen. Diesen Jumper (J1) erreichen Sie durch Öffnen der kleinen Abdeckung auf der Rückseite der Fernbedienung. Nur wenn dieser Jumper gesteckt ist, ist eine Speicherung der Änderungen auf Dauer möglich.



Fehler und Fehlersuche

Fehler werden in drei Gruppen eingeteilt:

- Anwenderfehler
- Mechanische Fehler
- Elektrische Fehler

Die häufigsten „Fehler“ sind Bedienungsfehler als Resultat einer falschen Kommandoingabe. Auf diese Fehler wird durch eine Fehlermeldung in der Kommandozeile und durch einen Warnton hingewiesen. Ursachen für mechanische Fehler sind gewöhnlich schlecht oder falsch angeschlossene Peripheriegeräte. Elektrische Fehler sind nur durch einen Servicetechniker zu beheben.

Nach dem Einschalten des Pultes als auch während der Arbeit werden automatisch eine Reihe von Selbsttests ausgeführt.

Die von GENIUS durchgeführten Tests überprüfen:

- ob der Speicher OK ist,
- ob Tasten oder Schieberegler defekt sind,
- Korrekte Ausführung der Software,
- die Hardware (Steckverbinder, Referenzspannungen usw.).

Status-protokoll

Im Systemspeicher wird eine Liste gehalten, in die alle Fehler und entdeckte Anormalitäten eingetragen werden. Diese kann auf dem Bildschirm angezeigt und auch ausgedruckt werden.

Elektrische Fehler treten sehr selten auf, sollen nicht Inhalt dieses Handbuches sein und können nur durch einen Servicetechniker beseitigt werden. Die Fehlerliste ist aber sehr hilfreich und enthält wichtige Informationen für die Diagnose.

Folgen Sie den nächsten Schritten, um zur Bildschirmanzeige STATUSPROTOKOLL zu gelangen.



KREIS:	1	EFFEKT:	1
ST-IR:	1	SUBK:	2
BLITZ: BLITZ: SICHER			

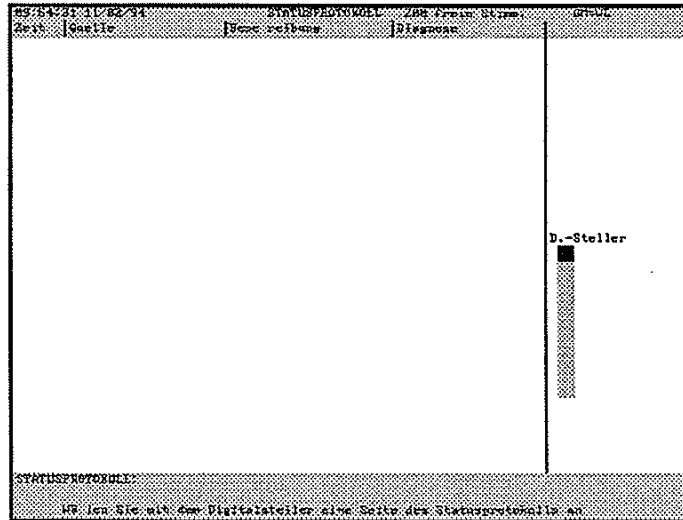
Betätigen Sie dreimal DISPLAY, um zum SYSTEM MENÜ zu gelangen.



SYSTEM MENÜ
SPEICHER VERFÜGBAR
EINST. PROTOK. SPERR.

Betätigen Sie PROTOK, um zur Bildschirmanzeige STATUSPROTOKOLL zu gelangen.

MENÜ STATUSPROTOKOLL
LÖSCHEN



Fehler unmittelbar nach dem Einschalten

Tritt ein Fehler unmittelbar nach dem Einschalten auf, wird er auf dem LCD-Display angezeigt. Die Anzeige meldet zum Beispiel, daß eine Taste gedrückt ist oder sie bezieht sich auf ein anderes technisches Problem.

Erscheint eine der technischen Fehlermeldungen, schalten Sie das Pult aus und wieder an, um zu sehen, ob damit schon das Problem beseitigt ist oder betätigen Sie **CONT** und versuchen weiterzuarbeiten. Schlägt dies auch fehl, dann versuchen Sie, die **BETRIEBSSOFTWARE** neu zu laden (siehe Kapitel **Software**).

Setzen Sie sich beim Mißlingen dieser Versuche mit Ihrem Händler oder der nächsten Strand Lighting Niederlassung in Verbindung.

Fehler während des Arbeitens

Tritt ein Fehler während des Betriebs des Pultes auf, dann ist es hilfreich für den Servicetechniker, wenn Sie Ihre Vorstellung auf einer neuen formatierten Diskette sichern (nicht auf der eigentlichen Backupdiskette).

Setzen Sie sich mit ihrem Händler oder der nächsten Strand Lighting Niederlassung in Verbindung. Wenn nötig, können Sie die Diskette mit der gesicherten Vorstellung einsenden. Anhand der auf der Diskette gesicherten Fehlerliste ist es einfacher, den Fehler zu finden.

Als Alternative sollten Sie die Fehlerliste so bald als möglich nach Auftreten des Fehlers ausdrucken.

Fehlersuche

Problem: Pult scheint zu arbeiten, es ist aber kein Steuern des Lichtes möglich.

Mögliche Ursache:

- Dimmer sind nicht eingeschaltet
- MUX-Leitung nicht korrekt verlegt
- Verkehrtes MUX-Protokoll eingestellt
- Blackout-Taste ist aktiv
- Mastersteller steht auf NULL

Problem: LCD-Display und LED's bleiben dunkel.

Mögliche Ursache:

- Hauptspannungsversorgung ist aus
- Stecker nicht richtig angeschlossen

Problem: Kein Monitorbild - Pult arbeitet aber.

Mögliche Ursache:

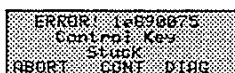
- VGA-Kabel nicht korrekt verlegt
- Monitor nicht eingeschaltet

Es sollten vom Benutzer keine Servicemaßnahmen durchgeführt werden. Setzen Sie sich bitte mit Ihrem Händler oder der nächsten Strand Lighting Niederlassung in Verbindung, um geeignete Servicearbeiten einzuleiten.

Fehler- meldungen

Genius besitzt eine begrenzte Liste von Fehlermeldungen, die auf dem LCD-Display auftauchen.

Nachfolgend wird ein typisches Beispiel gezeigt:



```
ERROR! 1e690875
Control Key
Stuck
ABORT CONT DIAG
```



```
ERROR! 1e690875
Control Key
AUDIO/MIDI
ABORT CONT DIAG
```

DIAG: Hier können oftmals weitergehende Informationen über den Fehler angezeigt werden, wie zum Beispiel im obigen Beispiel, wo die AUDIO/MIDI Taste diejenige ist, die den Fehler erzeugt. In einigen Fällen werden hier auch Serviceinformationen angezeigt.

ABORT: Durch Betätigung dieser Taste wird der Test abgebrochen. Der Fehler wird in die Fehlerliste übernommen und wenn möglich, kann mit dem Pult weitergearbeitet werden.

CONT: Durch Betätigung dieser Taste wird der Systemtest weitergeführt.

Die meisten Fehlermeldungen sind nur für den Servicetechniker relevant.

Setzen Sie sich mit ihrem Händler oder der nächsten Strand Lighting Niederlassung in Verbindung, um weitere Informationen im Fehlerfall zu erhalten.

Fehlerliste

FEHLER	MELDUNG	AKTION
Bump Key	Stuck	Blitztaste überprüfen
Control Fader	Stuck	Schieberegler überprüfen
Control Key	Stuck	Taste überprüfen. Betätigen Sie DIAG, um die Taste zu finden.
Bump Key	Buffer Full	Zu viele Blitztasten betätigt
Control Key	Buffer Full	Zu viele Steuertasten betätigt
Fader Event	Buffer Full	Zu viele Schieberegler bewegt
Disk Directory	File Missing	Mit anderer Diskette versuchen
Disk File Header	File Bad	Mit anderer Diskette versuchen
Disk Mount	Disk Missing	Mit anderer Diskette versuchen
Hardware	Brownout	Spannungsversorgung überprüfen
Hardware	Power Fail	Spannungsfehler aufgetreten - Versorgung überprüfen
Voltage Ref	Battery Failure	Pult 48 Stunden anlassen (Batterie überprüfen)
Console Software	Memory Full	Kein Speicherplatz mehr
Disk Software	Disk is full	Diskette ist voll
Disk Software	Disk Write Protect	Diskette ist schreibgeschützt (Schreibschutz entfernen)

Anhang A: Referenz

Bildschirm- anzeige AKTIV

09:54:31 27/09/94												AKTIV										200 freie Stimm										CH-UT																						
001	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	025																														
026	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	050																														
051	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	075																														
076	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100																														
101	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	125																														
												X Abrufsystem																				B-Steiler																						
Stimm Typ		Auf/Ab					WartZ					VerzögZ					Sprung					Anzahl																																
1		XF					5																																															
Submaster Seite 1												A/B Abrufsystem										E/Fekte																																
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:					B:					1			2			3																										
												0%					100%																																					
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus					0/0					0/0																																
												Stimm.					0					0																																
AKTIV: *																																																						
KHELSSTEUERUNG AKTIV																																																						

**Bedeutung der
Farben im
Fenster KREISE**

Farbe für Helligkeitswert	Bedeutung
GRÜN	Vergrößerung des Helligkeitswertes
BLAU	keine Änderung
MAGENTA	Verkleinerung des Helligkeitswertes
GELB	von Submaster gesteuert
WEISS AUF ROT	Aktuelle Auswahl
WEISS	von manuellem Abrufsystem, DMX-Eingang (KREIS-Modus) oder Einzelkreissteller (LBX) gesteuert
GELB AUF ROT	von Meistersteller (Submaster) gesteuert
ROT	letzte Änderung von Kreissteuerung
WEISS AUF HELLBLAU	von Effekt gesteuert

**Bedeutung der
Farben im
SUBMASTER-
Fenster**

Farbe für Submasternummer	Bedeutung
BLAU	Submaster ist leer
WEISS	Submaster enthält Kreise, der Submastersteller ist aber in Ausgangsstellung (Abhängige und Unabhängige Submaster auf NULL, Meistersteller auf VOLL)
GELB	Submaster enthält Kreise und ist nicht in Ausgangsstellung
SCHWARTZ AUF GRÜN	Submaster enthält Kreise und ist nicht in Ausgangsstellung, der Speicherinhalt ist aber nicht von der aktuellen Speicherseite

**Bedeutung der
Farben im
Fenster KREISE
der Bild-
schirmanzeige
VORSCHAU
LICHT-
STIMMUNGEN**

Farbe für Helligkeitswert	Bedeutung
MAGENTA	Intensität hat sich vergrößert
GRÜN	Intensität hat sich verringert
WEISS AUF HELLBLAU	Intensität ist unverändert

Bildschirm- anzeige EIN- STELLUNGEN

21-46-42 11/02/94		SYSTEMEINSTELLUNGEN		200 Freie Stw.	GT=UL
Steuerpult					
Summerlautstärke	110	ON Intensität	100		
LCD Kontrast %	100	Modus Kreissteuerung	DIREKT 1 STELLE		
LCD Hintergrund%	_50	Ansteuerung Effekte	AUDIO BASS-TAKT		
Einschaltmakro	AUS	Skalierung ext. Subm. %	100		
D-Steller	PROPORTIONAL				
Zeiten					
Ein/Auf-Blendz.	5	X Zurück	0	Anzeige Zeit	24 h
Aus/Ab-Blendzeit	5	X Sofort	0	Anzeige Datum	TT/MM/JJ
Verzögerung Auf	0	TrigZeit HH:MM	_0:00	Neue Zeit HH:MM	15:21
Verzögerung Ab	0	TrigDatum TT/MM	_1/01	NeuesDatumTT/MM	25/07
WarteZ	AUS	Makro	AUS	Neues Jahr YYYY	1994
Eff.Schrt	0.5				
Dimmer und Patch		RS-232		Konfiguration	
Dimmerausgang	DMX512	Datenrate	9,6 kBaud	Pult	000 000
AMX Skalierung %	100	Datenbits	8		000 012
DS4 Skalierung %	100	Parität	KEINE		345 678
		Stopbits	1		981 234
Voreinst.Skal. %	100	Funktion	DRUCKER	BS	F1.2
Grund-Farbanzahl	10	Druker	ASCII AUS	APPL	GEN 125
Voreinst. Ndim %	_00	Papiergrösse	DIN A4		
Audio Eingang		Trig.-Makro	AUS		
Trig.-Makro	AUS	Triggerwort	AUS AUS AUS		
HIDI					
Kreis	AUS	Makro	AUS		
Modus	BACKUP	Trig Bytes	AUS AUS AUS		
Steuerung Regler	1	Noten	AUS		
Steuerung Tasten	2	Uel	AUS	MSC ID	AUS
SYSTEMEINSTELLUNGEN: *					
Stellen Sie den gewünschten Parameter ein.					

In den nachfolgenden Tabellen finden Sie die Optionen, die für die verschiedenen Felder einstellbar sind.

Einstellungen Steuerpult

Feld	Optionen	Voreinstellung
Summerlautstärke	MITTEL, LAUT , AUS, LEISE	MITTEL
LCD Kontrast %	0 bis 100	100
LCD Hintergrund%	0 bis 100	50
Einschaltmakro	AUS, 0 bis 9	AUS
D-Steller	Prozent, Betrag	Prozent
ON-Intensität	0 bis 100	100
Modus Kreissteuerung	DIREKT 1 STELLE, DIREKT 2 STELLEN, KOMMANDOZEILE	DIREKT 1 STELLE
Ansteuerung Effekte	KALEIDOSCOPE Funktion	
Skalierung ext. Subm.	COMMUNIQUE Funktion	

Einstellungen Zeiten

Feld	Optionen	Voreinstellung
Ein/Auf-Blendz.	0 bis 59,9 Sekunden	5 Sekunden
Aus/Ab-Blendzeit	0 bis 59,9 Sekunden	5 Sekunden
Verzögerung Auf	0 bis 59,9 Sekunden	0 Sekunden
Verzögerung Ab	0 bis 59,9 Sekunden	0 Sekunden
WarteZ	AUS, 0 bis 59,9 Sekunden	AUS
Eff.Schrt	0 bis 59,9 Sekunden	0,5 Sekunden
X Zurück	0 bis 59,9 Sekunden	0 Sekunden
X Sofort	0 bis 59,9 Sekunden	0 Sekunden
TrigZeit HH:MM	00:00 bis 23:59	00:00
TrigDatum TT/MM	01/01 bis 31/12	01/01
Makro	AUS, 0 bis 9	
Anzeige Zeit	24 h, AM/PM	24 h
Anzeige Datum	TT/MM/JJ, MM/TT/JJ	TT/MM/JJ
Neue Zeit HH:MM	00:00 bis 23:59	-
NeuesDatumTT/MM	01/01 bis 31/12	-
Neues Jahr JJJJ	1980 bis 2099	-

Einstellungen Dimmer und Patch

Feld	Optionen	Voreinstellung
Dimmerausgang	DMX512, AMX192, D54, SMX 2,4kBd, SMX 9,6kBd, SMX 19,2kBd, SMX 62,5kBd, SMX250kBd	DMX512
AMX Skalierung %	80 - 120 %	100
D54 Skalierung %	80 - 120 %	100
Voreinst.Skal.	0 - 200 %	100
Grund-Farbanzahl	2 - 40	10
Voreinst. Ndim %	0 - 100	80

Einstellungen RS232

Feld	Optionen	Voreinstellung
Datenrate	9,6 kBd 4,8 kBd 2,4 kBd 1,2 kBd	9,6 kBd
Datenbits	8 7	8
Parität	KEINE GERADE	KEINE
Stopbits	1 2	1
Funktion	DRUCKER AUS ASCII EIN FERNBEDIEN TEST	DRUCKER
Drucker	ASCII AUS HP DESKJET IBM PRO EPSON FX	ASCII AUS
Papiergrösse	DIN A4 11" x 8.5"	DIN A4
Makro	AUS, 0 bis 9	AUS
Triggerwort	AUS, 00 bis FF	AUS AUS AUS

Bildschirm- anzeige HILFE

Mit der HELP Taste erscheint auf dem Bildschirm eine Hilfeanzeige, die Ihnen einen Kurzüberblick über die GSX/LBX Bedienung gibt. Wenn die Bildschirmanzeige aktiviert ist, leuchtet die LED über der HELP Taste.



Betätigen Sie die HELP Taste um zur Bildschirmanzeige HILFE zu gelangen und ein weiteres mal, um zur vorherigen Bildschirmanzeige zurückzukehren.

21:46:42 28/09/94		HILFE		ZBB Freie Stimme		GFI-UL	
MODUS DIREKT 1 STELLE		BILDSCHIRMANZEIGEN		DEFINIERTER MAKROS			
Eingabe:	Ergebnis:	Mit DISPLAY auszuwählen:		Betätigt MACRO und dann			
5	58%	AKTIV]Menü		@	@ rückgängig		
5.5	55%	SPEICHER]Menü		@COL	@COL rückg		
05	5%	HILFSPROGRAMM Menü		CLR	LöschKmdzeile		
.5	0.5%	SYSTEM Menü		CUE	Stim aktualis		
BIS-LISTEN		Optionale FktTasten F1, F2, F3		DISPLAY	Menü AKTIV		
Eingabe:	Ergebnis:	Mit DISPLAY in voriges Menü		FX	Effekt aktual		
1 THRU 3	1,2,3	SPEICHER Stim, Subm, Effekt		LAST	Letztes Kmdo		
1 THRU 3 + 5	1,2,3,5	STIM Querv, NeuNum, Lösch		LOADA	von A aktual		
1 THRU 3 - 2	1,3	QUERU ST <, >		LOADB	von B aktual		
SPEICH MOD KOMMANDOZEIL		SUBMASTEE Löschen		LOADX	von X aktual		
Crossfades:		EFFENT Löschen		MACRO	MACRO rückg		
RECORD CUE 1 *		HILFSPROGR Patch, Makro, Archiv		ON	@ Uoll		
Movefades:		PATCH Uoreinst, Änd, NDim		REC	REC rückg		
RECORD CUE + 1 *		ÄNDERN Ordn, Aktiv=, Bearb=		RECTIME	RECTIME rückg		
SPEICHERN MODUS DIREKT		MAKRO F1, F2, F3		SUB	Subm aktualis		
CUE 1 RECORD		ARCHIU Disk, Druck, Löschen		THRU	BIS auswählen		
CUE + 1 RECORD		DISK Laden, Sw, Format		+	Solo Schalter		
PATCH		SW Oper, Appl, Passw		-	ausser Rest		
Helligkeitskreise:		OPER Laden		Betätigt MAKRO sowie:			
Dim @ Kreis @ Prop		APPL Laden		BLITZTASTE Blitz 1-12			
Farbkreise:		PASSW Enter					
Dim @COL Kreis @COL Zahl		DRUCK Drucken, Stop					
Nondim Dimmer:		LÖSCH Löschen					
Dim NDim Kreis NDim Wert		SYSTEM Einst, Protok, Sperr		KURZEL IN ANZEIGEN			
		EINST Uoreinst, Sync, Test		CUE n DISPLAY Zu Stm			
		TEST SWLaden, MProg, Wahl		SUB n DISPLAY Zu Sub			
		PROTON Fehlerliste		FX m.n DISPLAY Zu Eff			
HILFE *							

Menüstruktur



```

KREIS: 1  EFFEKT: 1
STIM: 1   SUBM: 1
BLITZ+ BLITZ+ SICHER
    
```



```

SPEICHER MENU
A/B: 0  X: 0
STIM  SUBM  EFFEKT
    
```

```

MENU VORSCH STIMMG
STIM: 1  von: 1
QUERU NEU NUM  LÖSCH
    
```

```

SUBMASTER MENU
SUBMASTER: 1
LÖSCH
    
```

```

EFFEKTE MENU
EFFEKT: 1  SCHRITT: 1
LÖSCH
    
```

```

MENU QUERVERN STIM
STIM: 1  von: 1
< >
    
```



```

MENU HILFSPROGRAMME
PATCH MAKRO ARCHIV
    
```

```

PATCH MENU
AKTIV: 1  BEARB: 1
VOREIN  ANDERN  NDIM
    
```

```

MENU MAKROS
F1  F2  F3
    
```

```

ARCHIVSPEICHER MENU
DISK  DRUCK  LÖSCH
    
```

```

MENU ANDERN PATCH
AKTIV: 1  BEARB: 1
AKTIV=  BEARB=
    
```

```

MENU DISK-FUNKTIONEN
??? KBYTE FREI
LADEN SW  FORMAT
    
```

```

MENU DRUCKEN
DRUCKEN  STOP
    
```

```

MENU LÖSCHEN
LÖSCHEN
    
```

```

SOFTWARE MENU
OPER  APPL  PASSW
    
```



```

SYSTEM MENU
SPEICHER VERFUGBAR
EINST  PROTOK  SPERR=
    
```

```

MENU EINSTELLUNGEN
VOREINST  SYNC  TEST
    
```


Übersicht Kommandos

Kreissteuerung - Allgemein



Kreis 1 auf ON-Intensität
(voreingestellt auf VL in
Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN)



nächster Kreis auf ON-Intensität



vorheriger Kreis auf ON-Intensität



Kreis 3 auf 100 % Intensität



Kreis 1 wird zur AKTUELLEN
ANWAHL



Kreise 1 bis 5 auf ON-Intensität



Kreise 1 bis 5 auf ON-Intensität



Kreise 1 bis 5 und 7 bis 9 auf ON-
Intensität



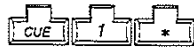
Kreise 1, 2, 4 und 5 auf ON-Intensität



Kreise der Lichtstimmung 1 auf
gespeicherte Intensität



Kreise der Lichtstimmung 1 auf gespeicherte Intensität



Kreise der Lichtstimmung 1 werden zur AKTUELLEN ANWAHL



Kreise der Lichtstimmungen 1 und 2 auf jeweils höchste gespeicherte Intensität (HTP)



Kreis 1 erhält Intensität über Digitalsteller



nächster Kreis erhält Intensität über Digitalsteller



Kreise der Lichtstimmung 1 erhalten Intensität über Digitalsteller



alle Kreise außer Kreis 1 werden auf AUS gesetzt



nur Kreis 1 wird angesteuert (alle Tasten sind gesperrt)



alle Kreise werden wieder angesteuert (alle Tasten sind wieder verfügbar)



Kreis 1 auf 100 % Intensität geblitzt



Kreis 1 auf 0 % Intensität geblitzt



Kreisintensitäten vor der letzten Betätigung von @ werden wiederhergestellt



Kommandozeile leer: AKTUELLE ANWAHL wird beendet



Kommandozeile nicht leer: letzte Eingabe wird in der Kommandozeile gelöscht



gesamte Kommandozeile wird gelöscht

**Kreissteuerung
im Modus
Direkt 1 Stelle**



Kreis 1 auf 10 %



Kreis 1 auf 11 %



Kreis 1 auf 1 %



Kreis 1 auf 0 %



Kreis 1 AUS



Intensität von Kreis 1 um 20 %
erhöhen



Intensität von Kreis 1 um 11 %
verringern



Kreise der Lichtstimmung 1 auf 20 %
ihrer gespeicherten Intensität



Kreise der Lichtstimmung 1 auf 120 %
ihrer gespeicherten Intensität



Kreise der Lichtstimmung 1 auf 80 %
ihrer gespeicherten Intensität



Kreise der Lichtstimmung 1 auf 20 %
ihrer gespeicherten Intensität sowie
Kreis 1 auf 20 %, unabhängig davon,
ob Kreis 1 in der Lichtstimmung 1
enthalten ist oder nicht



**Kreissteuerung
im Modus
Direkt 2 Stellen**



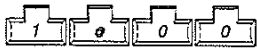
Kreis 1 auf 10 %



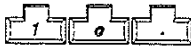
Kreis 1 auf 11 %



Kreis 1 auf 1 %



Kreis 1 auf 0 %



Kreis 1 AUS



Intensität von Kreis 1 um 20 %
erhöhen



Intensität von Kreis 1 um 11 %
verringern



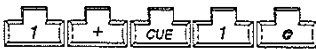
Kreise der Lichtstimmung 1 auf 20 %
ihrer gespeicherten Intensität



Kreise der Lichtstimmung 1 auf 120 %
ihrer gespeicherten Intensität



Kreise der Lichtstimmung 1 auf 80 %
ihrer gespeicherten Intensität



Kreise der Lichtstimmung 1 auf 20 %
ihrer gespeicherten Intensität sowie
Kreis 1 auf 20 %, unabhängig davon,
ob Kreis 1 in der Lichtstimmung 1
enthalten ist oder nicht



**Kreissteuerung
im Modus
Kommandozeile**



Kreis 1 auf 10 %



Kreis 1 auf 11 %



Kreis 1 auf 1 %



Kreis 1 auf 10 %



Kreis 1 auf 0 %



Kreis 1 AUS



Intensität von Kreis 1 um 20 %
erhöhen



Intensität von Kreis 1 um 11 %
verringern



Kreise der Lichtstimmung 1 auf 20 %
ihrer gespeicherten Intensität

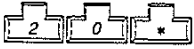


Kreise der Lichtstimmung 1 auf 120 %
ihrer gespeicherten Intensität



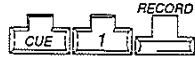


Kreise der Lichtstimmung 1 auf 80 %
ihrer gespeicherten Intensität

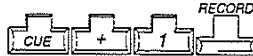


Kreise der Lichtstimmung 1 auf 20 %
ihrer gespeicherten Intensität sowie
Kreis 1 auf 20 %, unabhängig davon,
ob Kreis 1 in der Lichtstimmung 1
enthalten ist oder nicht

Speichern von Stimmungen im Modus Direkt



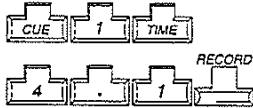
Speichern der aktiven Kreise als Lichtstimmung 1 (Crossfade) unter Verwendung der voreingestellten Zeiten in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN



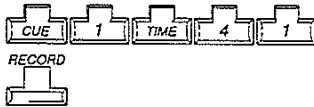
Speichern der aktiven Kreise als Lichtstimmung 1 (Movefade) unter Verwendung der voreingestellten Zeiten in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN



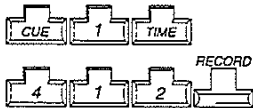
Speichern der aktiven Kreise als Lichtstimmung 1 (Crossfade) mit einer Ein-/Ausblendzeit von 4 Sekunden



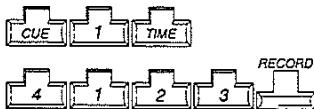
Speichern der aktiven Kreise als Lichtstimmung 1 (Crossfade) mit einer Ein-/Ausblendzeit von 4,1 Sekunden



Speichern der aktiven Kreise als Lichtstimmung 1 (Crossfade) mit einer Ein-/Ausblendzeit von 41 Sekunden



Speichern der aktiven Kreise als Lichtstimmung 1 (Crossfade) mit einer Ein-/Ausblendzeit von 4 Minuten und 12 Sekunden

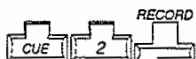


Speichern der aktiven Kreise als Lichtstimmung 1 (Crossfade) mit einer Ein-/Ausblendzeit von 41 Minuten und 23 Sekunden



Speichern der Zeiten von Lichtstimmung 1 und nicht der Kreise, wenn diese Stimmung schon existiert

In der Stimmungsliste, wenn Lichtstimmung 1 angewählt ist:



Kopieren der Lichtstimmung 1 auf Lichtstimmung 2

LÖSCH LÖSCH

Löschen der selektierten Lichtstimmung.



LÖSCH LÖSCH

Löschen von Lichtstimmung 2



Löschen der Stimmungen 1.1, 1.2 und 1.3



LÖSCH

LÖSCH

Aktualisieren von Lichtstimmungen:

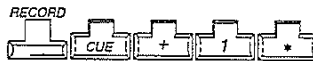


Hinzufügen von Kreis 1 mit seiner aktiven Intensität zur Lichtstimmung 1.

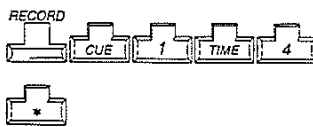
Speichern von Stimmungen im Modus Kommandozeile



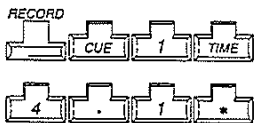
Speichern der aktiven Kreise als Lichtstimmung 1 (Crossfade) unter Verwendung der voreingestellten Zeiten in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN



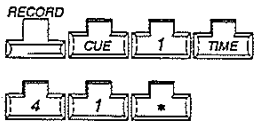
Speichern der aktiven Kreise als Lichtstimmung 1 (Movefade) unter Verwendung der voreingestellten Zeiten in der Bildschirmanzeige EINSTELLUNGEN



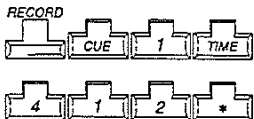
Speichern der aktiven Kreise als Lichtstimmung 1 (Crossfade) mit einer Ein-/Ausblendzeit von 4 Sekunden



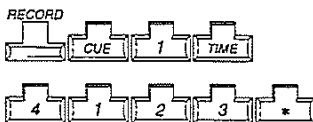
Speichern der aktiven Kreise als Lichtstimmung 1 (Crossfade) mit einer Ein-/Ausblendzeit von 4,1 Sekunden



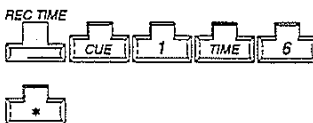
Speichern der aktiven Kreise als Lichtstimmung 1 (Crossfade) mit einer Ein-/Ausblendzeit von 41 Sekunden



Speichern der aktiven Kreise als Lichtstimmung 1 (Crossfade) mit einer Ein-/Ausblendzeit von 4 Minuten und 12 Sekunden



Speichern der aktiven Kreise als Lichtstimmung 1 (Crossfade) mit einer Ein-/Ausblendzeit von 41 Minuten und 23 Sekunden



Speichern der Zeiten von Lichtstimmung 1 und nicht der Kreise, wenn diese Stimmung schon existiert

In der Stimmungsliste, wenn Lichtstimmung 1 angewählt ist:



Kopieren der Lichtstimmung 1 auf Lichtstimmung 2

LÖSCH LÖSCH

Löschen der selektierten Lichtstimmung.



LÖSCH LÖSCH

Löschen von Lichtstimmung 2



Löschen der Stimmungen 1.1, 1.2 und 1.3



LÖSCH


LÖSCH

Aktualisieren von Lichtstimmungen:





Hinzufügen von Kreis 1 mit seiner aktiven Intensität zur Lichtstimmung 1.



Im Modus KOMMANDOZEILE muß die Taste  beim Speichern nicht betätigt werden, um eine Lichtstimmung zu kennzeichnen.

Alternativ zu den oben beschriebenen Eingaben kann die Taste

 auch am Kommandoende vor der  betätigt werden.



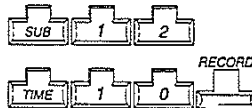
Speichern von Submastern im Modus Direkt



Speichern der aktiven Kreise als Submaster 1



Speichern der aktiven Kreise als zur entsprechenden Blitztaste gehörenden Submaster



Speichern der aktiven Kreise als Submaster 12 mit einer Ein- und Ausblendzeit von 10 Sekunden.

In der Submasterliste, wenn Submaster 1 angewählt ist:

LÖSCH LÖSCH

Löschen von Submaster 1



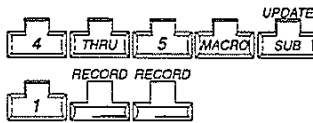
Löschen der Submaster 5 bis 10

LÖSCH LÖSCH

Aktualisieren von Submastern:



Live geänderte Kreise eines aktiven Submasters werden geändert und sofort mit der neuen Intensität auf den Submaster gelegt.



Die Kreise 4 bis 5 werden im Submaster 1 geändert, auch wenn sie bisher nicht zum Submaster gehörten und sofort mit der neuen Intensität auf den Submaster gelegt.

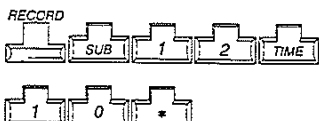
Speichern von Submastern im Modus Kommandozeile



Speichern der aktiven Kreise als Submaster 1



Speichern der aktiven Kreise als zur entsprechenden Blitztaste gehörenden Submaster



Speichern der aktiven Kreise als Submaster 12 mit einer Ein- und Ausblendzeit von 10 Sekunden.

In der Submasterliste, wenn Submaster 1 angewählt ist:

LÖSCH LÖSCH

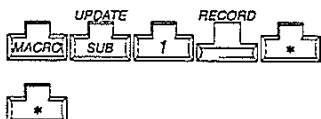
Löschen von Submaster 1



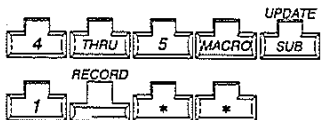
Löschen der Submaster 5 bis 10

LÖSCH LÖSCH

Aktualisieren von Submastern:



Live geänderte Kreise eines aktiven Submasters werden geändert und sofort mit der neuen Intensität auf den Submaster gelegt.



Die Kreise 4 bis 5 werden im Submaster 1 geändert, auch wenn sie bisher nicht zum Submaster gehörten und sofort mit der neuen Intensität auf den Submaster gelegt.

Speichern von Effekten im Modus Direkt



Speichern der aktiven Kreise als Effekt 1: Schritt 1

In der Bildschirmanzeige VORSCHAU EFFEKTE, wenn Effektschritt 1.1 angewählt ist



Kopieren des Effektschritts 1.1 und Speichern unter Effektschritt 1.4



Kopieren des Effektschritts 1.1 und Speichern als nächsten Effektschritt (hier 1.2)

LÖSCH LÖSCH

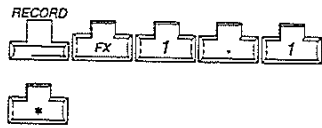
Löschen von Effektschritt 1.1



Löschen von Effektschritt 1.3

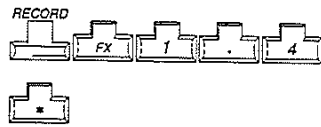
LÖSCH LÖSCH

Speichern von Effekten im Kommandozeile

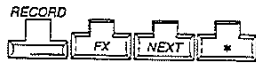


Speichern der aktiven Kreise als Effekt 1: Schritt 1

In der Bildschirmanzeige VORSCHAU EFFEKTE, wenn Effektschritt 1.1 angewählt ist



Kopieren des Effektschritts 1.1 und Speichern unter Effektschritt 1.4



Kopieren des Effektschritts 1.1 und Speichern als nächsten Effektschritt (hier 1.2)

LÖSCH LÖSCH

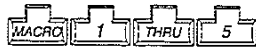
Löschen von Effektschritt 1.1



Löschen von Effektschritt 1.3

LÖSCH LÖSCH

**Direkte Dimmer-
steuerung im
Modus
Direkt 1 Stelle**



Direkte Steuerung der Dimmer 1 bis 5 auf 50 %



Direkte Steuerung von Dimmer 10 über das Digitalstellrad

< Digitalstellrad >



Direkte Steuerung von Dimmer 11 auf VOLL

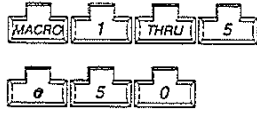


Beenden der direkten Steuerung von Dimmer 12

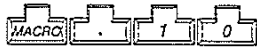


Beenden der direkten Steuerung aller Dimmer

**Direkte Dimmer-
steuerung im
Modus
Direkt 2 Stellen**

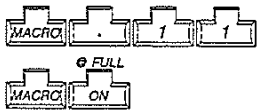


Direkte Steuerung der Dimmer 1 bis 5
auf 50 %

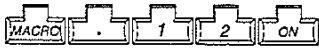


Direkte Steuerung von Dimmer 10
über das Digitalstellrad

< Digitalstellrad >



Direkte Steuerung von Dimmer 11 auf
VOLL



Beenden der direkten Steuerung von
Dimmer 12



Beenden der direkten Steuerung aller
Dimmer

**Direkte Dimmer-
steuerung im
Modus
Kommandozeile**



Direkte Steuerung der Dimmer 1 bis 5 auf 50 %

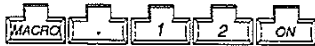


Direkte Steuerung von Dimmer 10 über das Digitalstellrad

< Digitalstellrad >



Direkte Steuerung von Dimmer 11 auf VOLL



Beenden der direkten Steuerung von Dimmer 12

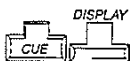


Beenden der direkten Steuerung aller Dimmer

LCD und Display Komandos



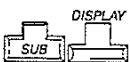
Gehe in die Stimmungsliste zu Lichtstimmung 5



Gehe in die Stimmungsliste zur letzten selektierten Lichtstimmung



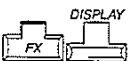
Gehe in die Submasterliste zu Submaster 5



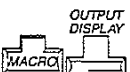
Gehe in die Submasterliste zum letzten selektierten Submaster



Gehe in die Effektliste zu Effekt 3 Schritt 1



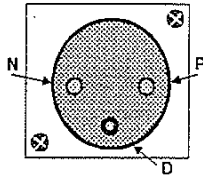
Gehe in die Effektliste zum letzten selektierten Effektschritt



Rückkehr zur Bildschirmanzeige AKTIV

Anhang B: Schnittstellen / Pinbelegung

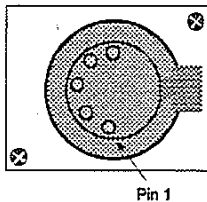
Spannungsversorgung



Einbaustecker AXR 3polig

Pin Nummer	Beschreibung
D	GND
P	Positiv
N	Negativ

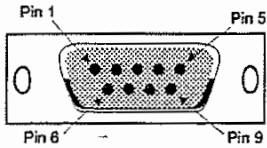
DMX512 OUT SMX (nur Europa)



Einbaubuchse AXR 5polig

Pin Nummer	Beschreibung
1	GND Daten
2	Datensignal -
3	Datensignal +
4	nicht belegt
5	nicht belegt

RS 232

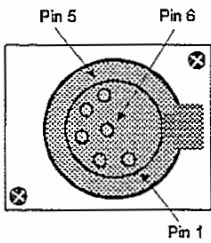


9poliger „D“-Einbaustecker

Pin Nummer	Beschreibung
1	GND Versorgungsspannung
2	RX Signal
3	TX Signal
4	nicht belegt
5	GND Signal
6	+10 V Versorgungsspannung
7	nicht belegt
8	nicht belegt
9	nicht belegt

REMOTE RS485

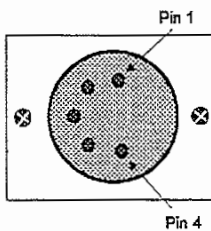
Einbaubuchse AXR 6polig



Pin Nummer	Beschreibung
1	Schirm GND
2	+ 10 V
3	Daten + 485
4	Daten - 485
5	232 RX
6	232 TX

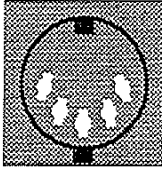
DMX512 IN

Einbaustecker AXR 5polig



Pin Nummer	Beschreibung
1	GND Daten
2	Datensignal -
3	Datensignal +
4	nicht belegt
5	nicht belegt

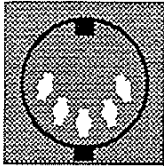
Audio Input



Einbaubuchse 5polig DIN 180

Pin Nummer	Beschreibung
1	nicht belegt
2	Signal GND
3	Audio in (Linker Kanal)
4	nicht belegt
5	Audio in (Rechter Kanal)

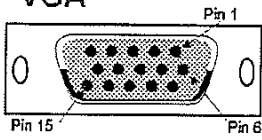
MIDI



Einbaubuchsen 5polig DIN 180

Pin Nummer	Beschreibung
1	nicht belegt
2	Schirm
3	nicht belegt
4	Datensignal +
5	Datensignal -

VGA

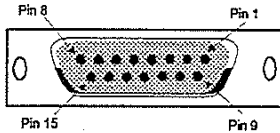


15polige Einbaubuchse DB-15, IBM PS/2

Pin Nummer	Beschreibung
1	Analog Rot 0 - 0,7 V
2	Analog Grün 0 - 0,7 V
3	Analog Blau 0 - 0,7 V
4	nicht belegt
5	GND
6	GND Rot
7	GND Grün
8	GND Blau
9	Nicht belegt
10	GND
11	nicht belegt
12	nicht belegt
13	HSYNC (TTL)
14	VSNC (TTL)
15	nicht belegt

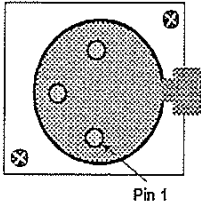
**Analogue in
0 - 10V**

15polige „D“-Einbaubuchse



Pin Nummer	Beschreibung
1	Eingang 1
2	Eingang 2
3	Eingang 3
4	Eingang 4
5	Eingang 5
6	Eingang 6
7	Eingang 7
8	Eingang 8
9	Eingang 9
10	Eingang 10
11	Eingang 11
12	Eingang 12
13	Signal GND
14	Signal GND
15	+10 V

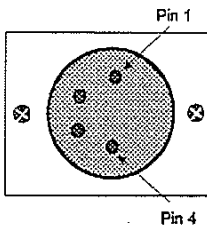
D54



Einbaubuchse AXR 3polig

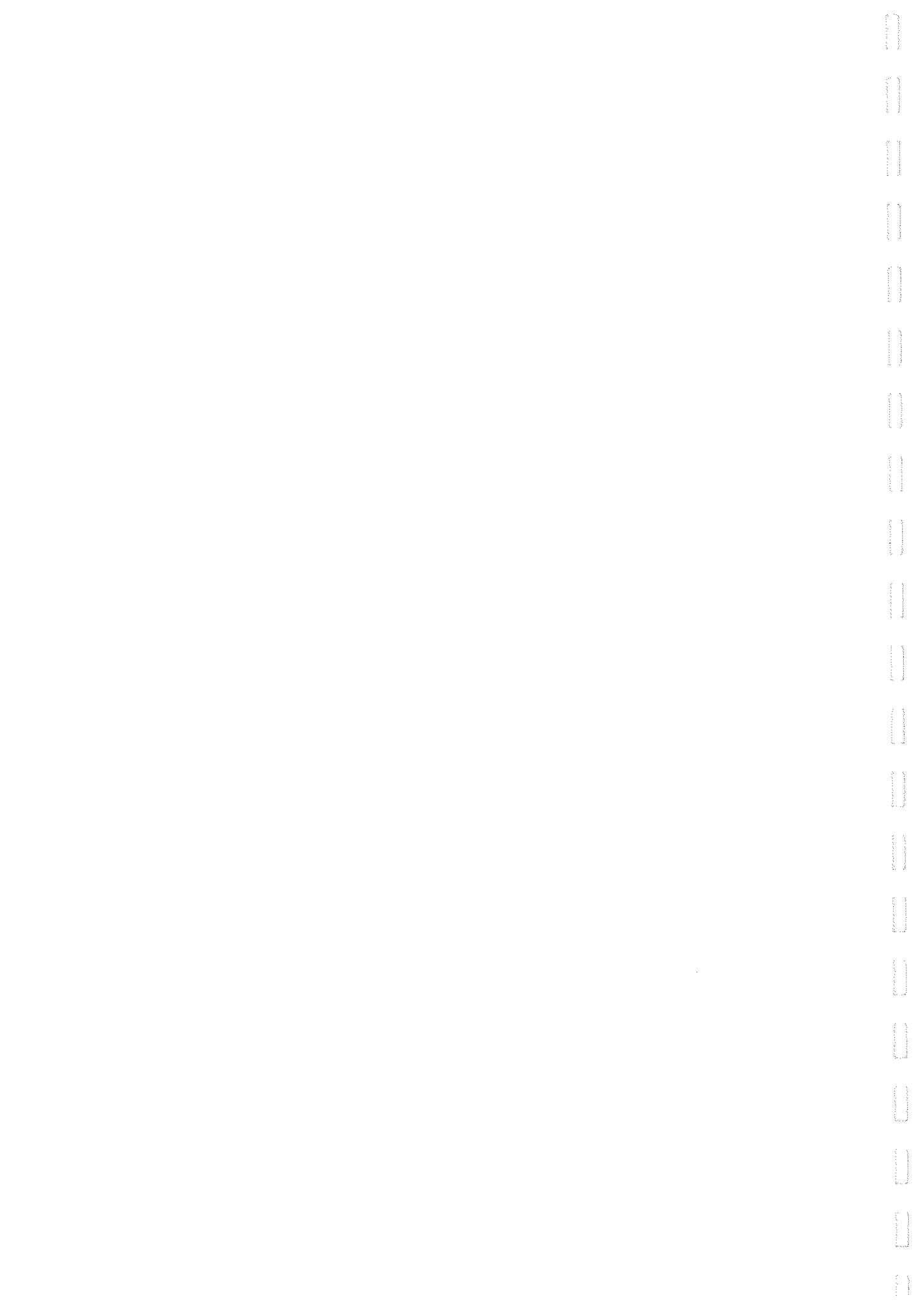
Pin Nummer	Beschreibung
1	Schirm (analog 0V)
2	nicht belegt
3	Analog Multiplex

AMX192



Einbaustecker AXR 4polig

Pin Nummer	Beschreibung
1	Schirm (analog 0V)
2	Clock +
3	Analog Multiplex
4	Clock -



COMMUNIQUÉTM

Erweiterungssoftware für GeniusTM

Bedienungshandbuch

**Bedienungshandbuch
CommuniquéTM Vers. 1.2b
Ausgabe 3**

Artikel-Nr.: 94931

Niederlassungen und Serviceeinrichtungen

Asien:	7th Floor Corporation Sq, 8 Lam Lok St, Kowloon Bay, Hong Kong Tel: (852) 757 3033 Fax: (852) 757 1767
Belgium:	Chansée De Haecht 1801, 1130 Bruxelles, Belgium
Deutschland:	Ullsteinstraße 114-142, D-12109 Berlin Tel: (49) 30 707951-0 Fax: (49) 30 707951-99
Großbrit.:	Grant Way, Isleworth, Middlesex, TW7 5QD, U.K. Tel: (44) 081 560 3171 Fax: (44) 081 568 2103
Italien:	Via delle Gardenie 33 (Pontina Vecchia Km 33,400), 00040 Pomezia Roma, Italy Tel: (39) 6 914 7123 Fax: (39) 6 914 7136
Kanada:	2430 Lucknow Drive, Unit15, Mississauga, Ontario L5S 1V3 Canada Tel: (1) 905 677 7130 Fax: (1) 905 677 6859
Sweden:	Box 20105, Tappvågen 24, 161 02 Bromma, Sweden
USA:	PO Box 9004, 18111 South Santa Fe Avenue, Rancho Dominguez, CA90221, USA Tel: (1) 310 637 7500 Fax: (1) 310 632 5519

Der Inhalt dieses Handbuchs ist nur für Informationszwecke gedacht, Änderungen sind vorbehalten. Strand Lighting übernimmt keine Verantwortung für Fehler oder Irrtümer, die in diesem Handbuch auftreten. Für Bemerkungen und Verbesserungsvorschläge oder Vorschläge in Bezug auf Korrekturen und/oder Aktualisierungen in diesem Handbuch, möchten wir Sie bitten, Kontakt mit der nächsten Strand Lighting-Niederlassung aufzunehmen.

The material in this manual is for information purposes only and is subject to change without notice. Strand Lighting assumes no responsibility for any errors or omissions which may appear in this manual. For comments and suggestions regarding corrections and/or updates to this manual, please contact your nearest Strand Lighting office.

El contenido de este manual es solamente para información y está sujeto a cambios sin previo aviso. Strand Lighting no asume responsabilidad por errores o omisiones que puedan aparecer. Cualquier comentario, sugerencia o corrección con respecto a este manual, favor de dirigirlo a la oficina de Strand Lighting más cercana.

Le matériel décrit dans ce manuel est pour information seulement et est sujet à changements sans préavis. La compagnie Strand Lighting n'assume aucune responsabilité sur toute erreur ou omission inscrite dans ce manuel. Pour tous commentaires ou suggestions concernant des corrections et/ou les mises à jour de ce manuel, veuillez s'il vous plait contacter le bureau de Strand Lighting le plus proche.

Manual and Software Copyright 1993, Strand Lighting Limited. All rights reserved.

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen dürfen ohne schriftliche Erlaubnis von Strand Lighting weder vollständig noch teilweise dupliziert werden. Sie dienen dem Benutzer einzig und allein zur detaillierten Beschreibung der Funktionen der erworbenen Geräte und Software. Die Nutzung dieses Handbuchs für andere Zwecke ist streng untersagt.

Genius™ Kaleidoscope™ und Communiqué™ sind eingetragene Warenzeichen von Strand Lighting Limited.

Inhaltsverzeichnis

NIEDERLASSUNGEN UND SERVICEEINRICHTUNGEN 2
EINFÜHRUNG 4
ÜBER DIESES HANDBUCH 5
INSTALLATION DER APPLIKATIONSSOFTWARE 6
EINGABE DES PAßWORTES 8
FERNSTEUERUNG VON SUBMASTERN & MAKROS 10
KONFIGURATION EINES EXTERNEN SUBMASTERS 10
MAKROS EXTERN AUSFÜHREN 11
DMX-EINGANG 12
KONFIGURATION EINES SUBMASTERS FÜR DEN DMX-EINGANG 12
ARBEITEN MIT KREISEN DES DMX-EINGANGS 13
PATCHEN VON DIMMERN DES DMX-EINGANGS 14
ARBEITEN MIT DIMMERN DES DMX-EINGANGS 15
ASCII-FERNSTEUERUNG 16
KONFIGURATION ASCII-FERNSTEUERUNG 16
ANSCHLUß 16
CODES ASCII-FERNSTEUERUNG 17
FERNSTEUERUNG VON MAKROS 18
FERNSTEUERUNG ANDERER GERÄTE 19
FERNSTEUER -SIGNAL 19
MIDI 20
MIDI SHOW CONTROL 21
MIDI TRACKING BACKUP 22
FERNSTART VON MAKROS ÜBER MIDI 23
TASTEN UND STELLER ÜBER MIDI STEuern 25
BLITZEN ÜBER MIDI 26
MIDI-CODES 27
SCHNITTSTELLEN/PINBELEGUNG 30

Einführung

Communiqué™ stellt eine Applikationssoftware für die Lichtstellpulte GSX und LBX dar und kann nur in Verbindung mit **Genius™** Betriebssoftware eingesetzt werden. Durch Installation und Registrierung dieser Applikationssoftware, stehen folgende Funktionen zusätzlich zur Verfügung:

- **Externe Submaster** , ermöglichen mit Hilfe eines manuellen Lichtstellpultes die Fernsteuerung von 12 Submastern des Pultes.
- **Externe Makro-Auslösung** , ermöglicht die ferngesteuerte Auslösung von programmierten Makros durch einen einfachen Kontaktschalter.
- **DMX-Eingang mit Dimmer-Modus** , ermöglicht die Einbindung eines externen Gerätes in das Patch, wenn dies über DMX angesteuert werden kann.
- **DMX-Eingang mit Kreis-Modus** , ermöglicht die Steuerung der Kreisintensitäten von Submastern mit Hilfe eines externen Lichtstellpultes, wenn dies über DMX angesteuert werden kann.
- **ASCII-Fernsteuerung** , ermöglicht die komplette Fernsteuerung des Lichtstellpultes mit Hilfe der RS232-Schnittstelle.
- **MIDI Show Control** ermöglicht das Wiedergeben einer Vorstellung durch MIDI Show-Control mit z.B. einem Sequenzer.
- **MIDI Tracking Backup** , ermöglicht die Verbindung zweier Pulte, die dann voll synchron arbeiten, um eines der Pulte im Notfall als Havariepult einsetzen zu können.
- **Makro-Auslösung** über MIDI oder RS232-Schnittstelle.
- **Fernsteuerung sonstiger Geräte** über eine RS485-Schnittstelle.
- **Fernsteuerung sonstiger Geräte** über eine RS485-Schnittstelle.

Über dieses Handbuch

Dieses Handbuch beschreibt die Funktionen und Bedienhandlungen der Erweiterungssoftware **Communiqué™** Version 1.2b und sollte nur in Verbindung mit dem Benutzerhandbuch der **Genius™** Betriebssoftware gelesen werden.

Weitere Benutzerhandbücher dieser Softwarereihe sind:

GENIUS Handbuch für **Genius™** Betriebssoftware.

KALEIDOSCOPE Handbuch für **Kaleidoscope™**
Applikationssoftware.

Dieses Handbuch stellt ein Teil Ihres Lichtsteuersystems dar, und sollte so in einem guten Zustand gehalten und möglichst in der Nähe des Lichtstellpultes aufbewahrt werden.

Installation der Applikationssoftware

Das vorliegende Kapitel soll die Installation der von Ihnen erworbenen Applikationssoftware **Communiqué™** darstellen. Beachten Sie auch das Kapitel *Installation der Software* des Bedienungshandbuches **Genius™**, um genauere Informationen erhalten zu können.



Haben Sie ihr Lichtstellpult bereits vor einiger Zeit erworben und wollen ihr registriertes Pult nun durch die Applikationssoftware **Communiqué™** erweitern, müssen Sie vor Installation der Software eine erneute Registrierung durchführen, da Sie nicht erneut eine Frist von 21 Tagen zur Registrierung in Anspruch nehmen können und das neue Passwort bei der Installation der Software sofort eingeben müssen.

Legen Sie die Diskette **COMMUNIQUE APPLICATION SOFTWARE** in das Diskettenlaufwerk ein, welches sich an der rechten Seite Ihres Pultes befindet, und folgen Sie den aufgezeichneten Bedienschritten.

KREIS:	1	EFFEKT:	1
STIM:	1	SUBM:	1
BLITZ↑	BLITZ↑	SICHER	

Betätigen Sie die Taste **DISPLAY** **zweimal**, um zum Untermenü **HILFSPROGRAMME** zu gelangen.



MENU:	HILFSPROGRAMME
PATCH	MAKRO ARCHIV

Betätigen Sie die Taste **ARCHIV**.



```
ARCHIVSPEICHER MENÜ
DISK  DRUCK  LBSCH
```

Betätigen Sie die Taste DISK.



```
MENÜ DISK-FUNKTIONEN
??? KBYTE FREI
LADEN  SW  FORMAT
```

Betätigen Sie die Taste SW.



```
SOFTWARE MENÜ
OPER  APPL  PASSW
```

Betätigen Sie die Taste APPL.



```
APPLIKATIONS SW
LADEN
```

Betätigen Sie die Taste LADEN.



```
APPLIKATIONS SW
>>> Disk läuft ! <<<
```

Die Applikationssoftware **Communiqué**™ wird nun geladen. Nach Beendigung des Ladevorganges ist das Pult neu initialisiert und Ihr System führt einen Kaltstart aus. Für 30 Sekunden wird in der obersten Zeile Ihres Bildschirms die Softwarekonfiguration angezeigt.



Die von Ihnen intallierte Applikationssoftware **Communique™** ist nun voll funktionsfähig und wird bei einem neuen Lichtstellpult für einen Zeitraum von 21 Tagen arbeiten. In dieser Zeit müssen Sie Ihr Lichtstellpult in Verbindung mit der Betriebssoftware **Genius™** registrieren. Die noch verbleibenden Tage werden in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Haben Sie ihr Lichtstellpult aber bereits vor einiger Zeit erworben und wollen ihr registriertes Pult nun durch die Applikationssoftware **Communique™** erweitern, müssen Sie vor Installation der Software eine erneute Registrierung durchführen, da Sie nicht erneut eine Frist von 21 Tagen zur Registrierung in Anspruch nehmen können.

Eingabe des Paßwortes

In Verbindung mit der Erweiterungssoftware **Communique™** wird eine Registrierungskarte ausgeliefert. Füllen Sie diese Registrierungskarte bitte vollständig aus und senden oder faxen sie diese dann an Strand Lighting, Softwareregistrierung. Adresse und Faxnummer befinden sich auf der Rückseite der Registrierungskarte.

Wenn Sie Ihr Paßwort erhalten haben, geben Sie es folgendermaßen ein:

KREIS:	1	EFFEKT:	1
STIM:	1	SUBM:	1
BLITZ+	BLITZ+	SICHER:	

Betätigen Sie die Taste **DISPLAY** zweimal, um zum Untermenü **HILFSPROGRAMME** zu gelangen.



MENU:	HILFSPROGRAMME
PATCH:	MAKRO ARCHIV

Betätigen Sie die Taste **ARCHIV**.



ARCHIVSPEICHER:	MENU
DISK:	DRUCK LÖSCH

Betätigen Sie die Taste **DISK**.



```
MENU DISK-FUNKTIONEN
??? KBYTE FREI
LADEN SW FORMAT
```

Betätigen Sie die Taste SW.



```
SOFTWARE MENU
OPER APPL PASSW
```

Betätigen Sie die Taste PASSW.



Geben Sie das Paßwort über das Tastenfeld sorgfältig ein.
Falsche Eingaben können mit der Taste CLR rückgängig gemacht werden. Mit ihr wird das letzte eingegebenen Zeichen gelöscht.

```
PASSWORT
ENTER
```

Wenn Sie der Meinung sind, daß die Eingabe korrekt ist, betätigen Sie die Taste ENTER.



Bei einem falsch eingegebenen Paßwort erfolgt eine Fehlermeldung. Betätigen Sie in diesem Fall die Taste WEITER und Sie werden wieder zur Eingabe des Paßwortes aufgefordert. Geben Sie das Paßwort erneut ein.

Wenn das Paßwort akzeptiert ist, werden die Meldungen zur Erinnerung und die Sicherheitsnummer vom Bildschirm verschwinden. Damit ist Ihr System nun voll funktionsfähig.



Bitte beachten Sie das Kapitel *Installation der Software* des Bedienungshandbuches **Genius™** für genauere Informationen und wenden Sie sich an Strand Lighting, Softwareregistrierung, wenn beim Registrieren Ihres Systems Probleme auftauchen.

Fernsteuerung von Submastern & Makros

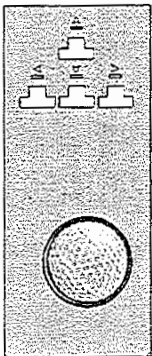
Bis zu 12 Submaster des GSX/LBX-Lichtstellpultes können über die Analogeingänge mit Hilfe eines manuellen Lichtstellpultes (z.B. Strand Lighting LX) oder anderer externer Steuerungen ferngesteuert werden. Wurde der Submaster mit einem Makro verknüpft, kann das Makro mit Hilfe eines einfachen Schalters ausgeführt werden. Dieser Schalter muß nur an den betreffenden Analogeingang angeschlossen werden, da dort bereits eine Steuerspannung von +10V anliegt.

Die gerade beschriebenen Funktionen, können in vielfältiger Art und Weise eingesetzt werden. So könnte z. B. ein Inspizient mit Hilfe dieser Fernsteuerung das Saallicht steuern, jedes beliebige Makro ausführen oder die nächste Stimmung starten.

Konfiguration eines externen Submasters

Um einen Submaster als externen Submaster konfigurieren zu können, wählen Sie die Anzeige **SUBMASTER** an.

1. Bewegen Sie die rote Eingabemarke mit Hilfe der Cursor-Tasten auf das Feld **Funktion** des Submasterstellers, der als externer Submaster konfiguriert werden soll.
2. Wählen Sie mit Hilfe des Trackballs den Eintrag **EXTERN** an.



Submaster Seite 1						D-Scanner		
Sub	Ein/Aus	Funktion	Makro	Modus	Sub	Ein/Aus	Modus	
1:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	13	0/0	NORMAL	
2:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	14	0/0	NORMAL	
3:	0/0	EXTERN	AUS	NORMAL	15	0/0	NORMAL	
4:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	16	0/0	NORMAL	
5:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	17	0/0	NORMAL	
6:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	18	0/0	NORMAL	
7:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	19	0/0	NORMAL	
8:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	20	0/0	NORMAL	
9:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	21	0/0	NORMAL	

Die überhalb dargestellte Abbildung zeigt Submaster 3 als extern konfigurierten Submaster an, der mit Hilfe des Analogeingangs ferngesteuert werden kann.

Im Fenster *Kommunikation* der Anzeige **EINSTELLUNG**, kann unter Feld **Voreinst. Skal.%** ein Skalierungsfaktor von 80% bis 120% eingegeben werden, der eine Anpassung des Pultes an die Signalwerte des externen Pultes bzw. der externen Steuerung ermöglicht.

Externe Submaster werden durch Darstellung eines X im Statusfenster Submaster der Anzeige **AKTIV** angezeigt.

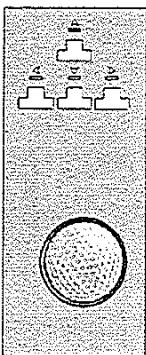
Submaster Seite 1												A/B Abfragesystem			Effekte		
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:	B:		1	2	3
			X									0x	100%				
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Ein/Aus	0/0	0/0			
												Stimm	0	0			

Die Steller des externen Pultes bzw. der externen Steuerung, die Submaster des GSX/LBX-Lichtstellpultes ansteuern, arbeiten auf der Basis „Der höchste Wert hat Vorrang (HTP)“ mit den im Lichtstellpult integrierten Submasterstellern zusammen.

Makros extern ausführen

Um ein mit einem Submaster verknüpftes Makro extern ausführen zu können, wählen Sie die Anzeige **SUBMASTER** an.

1. Stellen Sie sicher, daß der betreffende Submaster als externer Submaster konfiguriert wurde, wie der vorhergehende Abschnitt beschreibt.
2. Bewegen Sie die rote Eingabemarke mit Hilfe der Cursor-Tasten auf das Feld **Makro** des Submasterstellers, der als externer Submaster konfiguriert wurde und stellen Sie mit Hilfe des Trackballs die Nummer des Makros ein, welches extern ausgeführt werden soll.



Submaster Seite 1						D-Steuerung		
Subm	Ein/Aus	Funktion	Makro	Modus	Subm	Ein/Aus	Modus	
1:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	13	0/0	NORMAL	
2:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	14	0/0	NORMAL	
3:	0/0	EXTERN	5	NORMAL	15	0/0	NORMAL	
4:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	16	0/0	NORMAL	
5:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	17	0/0	NORMAL	
6:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	18	0/0	NORMAL	
7:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	19	0/0	NORMAL	
8:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	20	0/0	NORMAL	

Die überhalb dargestellte Abbildung zeigt Submaster 3 als extern konfigurierten Submaster mit einer Verknüpfung zu Makro 5 an.

Das angegebene Makro (hier Makro 5) wird nun immer dann automatisch ausgeführt, wenn der externe Steller oder der im Lichtstellpult integrierte Submastersteller von der Markierung 0 weg bewegt wird.

DMX-Eingang

Der DMX-Eingang stellt eine der leistungsstärksten Kommunikationsmöglichkeiten des Lichtstellpultes dar. Mit Hilfe des DMX-Einganges, kann eine andere Lichtstellanlage die ebenfalls über DMX angesteuert wird, mit einem GSX/LBX-Lichtstellpult verbunden werden.

Der DMX-Eingang verfügt über zwei verschiedene Betriebsmodi, die auch zusammen eingesetzt werden können:

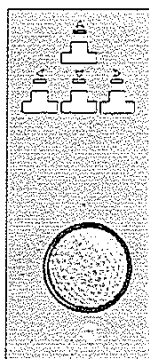
- Im Modus **DMX-Kreis**, werden die über den DMX-Eingang empfangenen DMX-Werte in den angegebenen Submaster abgelegt, und können aus ihm heraus in andere Steuereinrichtungen des Pultes gespeichert werden. Der betreffende Submastersteller fungiert als übergeordneter Hauptsteller über diese Werte. Die DMX-Werte können in der Anzeige **AKTIV** betrachtet werden, wenn der entsprechende Submaster aktiv gesteuert ist. Maximal 125 Kreise können empfangen werden.
- Im Modus **DMX-Dimmer**, werden die über den DMX-Eingang empfangenen DMX-Werte unter Berücksichtigung des gegenwärtig aktiven Patches den ausgehenden DMX-Adressen zugeordnet. Der angegebenen Submastersteller fungiert als übergeordneter Hauptsteller über diese Dimmerwerte. Die DMX-Werte können in der Anzeige **AKTIV** allerdings nicht betrachtet und auch nicht in andere Steuereinrichtungen des Pultes gespeichert werden. Nur die ersten 250 Dimmerwerte können empfangen werden.

Konfiguration eines Submasters für den DMX-Eingang

Um einen Submaster für den DMX-Eingang konfigurieren zu können, wählen Sie die Anzeige **SUBMASTER** an.

1. Bewegen Sie die rote Eingabemarke mit Hilfe der Cursor-Tasten auf das Feld **Funktion** des Submasterstellers, der als Submaster des DMX-Einganges konfiguriert werden soll.

2. Wählen Sie mit Hilfe des Trackballs den Eintrag **DMX KREIS** oder **DMX DIMM** an.



Submaster				Seite			D-Steller			
Subm	Ein/Aus	Funktion	Makro	Modus	Subm	Ein/Aus	Modus			
1:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	13	0/0	NORMAL			
2:	0/0	DMX KREIS	AUS	NORMAL	14	0/0	NORMAL			
3:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	15	0/0	NORMAL			
4:	0/0	DMX DIMM	AUS	NORMAL	16	0/0	NORMAL			
5:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	17	0/0	NORMAL			
6:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	18	0/0	NORMAL			
7:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	19	0/0	NORMAL			
8:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	20	0/0	NORMAL			

Die überhalb dargestellte Abbildung zeigt Submaster 2 als Submaster des DMX-Einganges im Modus **DMX-Kreis**, Submaster 4 als Submaster des DMX-Einganges im Modus **DMX-Dimmer** an.

Im Statusfenster *Submaster* der Anzeige **AKTIV**, werden die beiden möglichen Submaster des DMX-Einganges durch ein **C** (DMX-Kreis) oder ein **D** (DMX-Dimmer) dargestellt. Für die beiden Submaster des DMX-Einganges, brauchen keine Intensitätswerte eingegeben zu werden.

Submaster: Seite 1												A/D-Abbruchsystem		Effekte			
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	A:	B:	1	2	3	
C	D											Ein/Aus	0/0	100%			
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Stimm	0	0			

Arbeiten mit Kreisen des DMX-Eingangs

Nachdem ein Submaster für den DMX-Eingang im Modus **DMX-Kreis** konfiguriert wurde, verbinden Sie den DMX-Ausgang der anderen Lichtstallanlage bzw. Steuerung mit dem DMX-Eingang des **GSX/LBX-Lichtstellpultes**, und stellen Sie den im Modus **DMX-Kreis** befindlichen Submastersteller auf die Markierung **10**. Die über den DMX-Eingang empfangenen Kreisintensitäten, werden nun in der Anzeige **AKTIV** in gelber Schrift dargestellt. Ändern sich die empfangenen Werte, zeigt die Anzeige **AKTIV** diese Veränderungen sofort an. Der betreffende Submastersteller fungiert als übergeordneter Hauptsteller über diese empfangenen Kreisintensitäten.

Der Submastersteller des DMX-Einganges, kann auch weiterhin als normale Submaster genutzt werden.

Patchen von Dimmern des DMX-Eingangs

Um die über den DMX-Eingang empfangenen Dimmerwerte patchen zu können, muß die Anzeige **PATCH** angewählt werden.

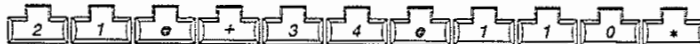
Über den DMX-Eingang empfangene Dimmerwerte, werden am Bildschirm mit einem vorangestellten **D** (z.B. D1, D2, D50) gekennzeichnet und in der Schriftfarbe magenta angezeigt.

Das voreingestellte Patch der Erweiterungssoftware **Communiqué™**, patcht die ersten 250 empfangenen Dimmerwerte in einer 1-zu-1 Zuordnung direkt nach den Dimmern zu, die durch entsprechende Bedienhandlungen an dem GSX/LBX-Lichtstellpult bereits zugeordnet wurden.

Um diese Voreinstellung zu verändern, muß ein Befehl mit folgenden Befehlssyntax ausgeführt werden:

*[Dimmernummer MUX-Ausgang] Ⓜ + [Dimmernummer DMX-Eingang] Ⓜ [Skalierungsfaktor] **

Beachten Sie, daß die Betätigung der Taste **+** nach der Taste **Ⓜ** die Eingabe einer Dimmernummer des DMX-Einganges symbolisiert. Die letzte Eingabe mit Hilfe der Taste **Ⓜ** ist optional und ermöglicht die Eingabe eines Skalierungsfaktors, der in ganzen Prozentzahlen angegeben werden muß. Beachten Sie, daß die Betätigung der Taste ***** unabhängig von angewählten Eingabemodus hier immer erforderlich ist.



Patcht Dimmer 34 des DMX-Einganges mit einem Skalierungsfaktor von 110% auf Dimmer 21 des Mux-Ausganges.



Patcht Dimmer 120 des DMX-Einganges auf Dimmer 25 des Mux-Ausganges.

Arbeiten mit Dimmern des DMX-Eingangs

Nachdem ein Submaster für den DMX-Eingang im Modus DMX-Dimmer konfiguriert wurde, verbinden Sie den DMX-Ausgang der anderen Lichtstallanlage bzw. Steuerung mit dem DMX-Eingang des GSX/LBX-Lichtstellpultes, und stellen Sie den betreffenden Submastersteller auf die Markierung 10.

Es ist nicht möglich, die empfangenen Dimmerwerte in der Anzeige **AKTIV** zu betrachten. Die empfangenen Dimmerwerte können nur durch die an Ihre Dimmer angeschlossenen Scheinwerfer betrachtet werden. Die Dimmer, die auf die empfangenen Werte des anderen Lichtstellpultes gepatcht wurden, steuern die an die Dimmer angeschlossenen Scheinwerfer hell, wenn entsprechende Werte des DMX-Einganges dies veranlassen. Der betreffende Submastersteller fungiert als übergeordneter Hauptsteller über diese empfangenen Dimmerintensitäten.

ASCII-Fernsteuerung

Die ASCII-Fernsteuerung bietet Ihnen die Möglichkeit, die meisten Funktionen des Lichtstellpultes automatisch durch ein serielles Datenprotokoll fernzusteuern. Dieses Datenprotokoll kann von einem normalen Computer (PC-Computer oder Mac) oder einem entsprechenden Showcontroller erzeugt werden. Das entsprechende Gerät muß allerdings auf das richtige Datenprotokoll eingestellt werden.

Konfiguration ASCII- Fernsteuerung

Um die ASCII-Fernsteuerung zu konfigurieren, wählen Sie das Eingabefeld **Funktion** im Fenster *RS232* in der Anzeige **EINSTELLUNG** an. Stellen Sie den Eintrag mit Hilfe des Trackballs oder der +/- Tasten auf **ASCII EIN**. Konfigurieren Sie dann die Schnittstelle auf das richtige Datenformat.

Anschluß

Verbinden Sie den Computer oder Showcontroller mit Hilfe eines seriellen Anschlußkabels mit der RS232-Schnittstelle des GSX/LBX-Lichtstellpultes.

Die Pinbelegung der RS232-Schnittstelle, ist im Kapitel *Schnittstellen/Pinbelegung* dargestellt. Stellen Sie sicher, daß Ihr eingesetztes Anschlußkabel die richtige Pinbelegung aufweist, um mögliche Schäden an Ihrem Pult und den externen Geräten zu vermeiden.

Codes ASCII- Fernsteuerung

Programmieren Sie den Computer oder Showcontroller so, daß er die folgenden Signalcodes generieren kann:

Normal	Makro	Dec	Hex	ASCII
CUT		13	0D	(CR)
GO		32	20	(Space)
RECNO SUBS		49	31	1
RECORD	UNDOREC	50	32	2
RECTIME	UNDORECTIME	51	33	3
STOP_BACK		52	34	4
DISPLAY		54	36	6
F1		55	37	7
F2		56	38	8
F3		57	39	9
ATCOL	UNDOATCOL	65	41	A
TIME		66	42	B
NEXT		67	43	C
LAST	LASTCMD	68	44	D
ON	FULL	69	45	E
THRU	THRUON	70	46	F
FX	FXUPDATE	71	47	G
7		72	48	H
8		73	49	I
9		74	4A	J
PLUS	SOLO	75	4B	K
SUB	UPDATESUB	76	4C	L
4		77	4D	M
5		78	4E	N
6		79	4f	O
MINUS	REMDIM	80	50	P
CUE	UPDATECUE	81	51	Q

1		82	52	R
2		83	53	S
3		84	54	T
AT	UNDOAT	85	55	U
MACRO		86	56	V
0		87	57	W
		88	58	X
CLR	CLRCMD	89	59	Y
ENTER		90	5A	Z

Makrofunktionen können angewählt werden, indem erst der Befehl **MAKRO** und dann die entsprechende Option gesendet wird. Um z.B. die Funktion **REM DIM** zu senden, muß der Befehl **MAKRO** und das Zeichen **MINUS** gesendet werden.

Fernsteuerung von Makros

Communiq e™ bietet ebenfalls eine benutzerdefinierbare Fernsteuerung von Makros mit Hilfe der ASCII-Fernsteuerung an. Ein Makro wird gestartet, wenn das Pult eine benutzerspezifische Nachricht von bis zu drei Bytes empfängt.

1. Um die Makro-Fernsteuerung zu konfigurieren, wahlen Sie das Feld **Makro** im Fenster **RS232** in der Anzeige **EINSTELLUNG** an. Geben Sie im die Nummer des Makros ein, das ferngestartet werden soll.
2. Wahlen Sie nun das Eingabefeld **Triggerwort** an, und tragen Sie bis zu drei Bytes ein [in Hex von 0 bis 255], die den zu sendenden Befehl zum Starten des Makros darstellen. Empfangt das Pult diesen Befehl, fuhrt es das entsprechende Makro aus. Bytes, die auf **AUS** gesetzt sind, werden ignoriert. Somit kann ein Signal zum Starten eines Makros 1 bis 3 Bytes besitzen.

Wird das Feld **Makro** oder der Wert aller drei Bytes des Feldes **Triggerwort** auf **AUS** gestellt, kann kein Makro ferngestartet werden.

Fernsteuerung anderer Geräte

Mit Hilfe der Fernsteuermöglichkeit von **Communiqué™**, können weitere Geräte über die RS485-Schnittstelle zur Synchronisierung der verschiedensten Abläufe fernstgesteuert werden.

Fernsteuer-Signal

Das Ausgangssignal zur Fernsteuerung über die RS485-Schnittstelle, besitzt das selbe Format wie bei der Lightpalette 90:

3E 24 ###.# 41 (Werte in hex)

"Clear" "Q" ——— "GO"

"###.#" stellt den ASCII-Wert der Stimmungsnummer dar, wenn diese mit der Taste GO oder CUT gestartet wird.

Das Ausgangssignal zur Fernsteuerung wird mit 4800 Baud, 8 Bit, 1 Stopbit und ohne Parität (8n1) über die RS485-Schnittstelle übertragen.

Die Pinbelegung der RS485-Schnittstelle, ist im Kapitel *Schnittstellen/Pinbelegung* dargestellt. Stellen Sie sicher, daß Ihr eingesetztes Anschlußkabel die richtige Pinbelegung aufweist, um mögliche Schäden an Ihrem Pult und den externen Geräten zu vermeiden.

Die Fernsteuerung über die RS485-Schnittstelle ermöglicht die Fernsteuerung von Geräten, die nicht von Strand Lighting hergestellt wurden.

MIDI

Mit Hilfe von MIDI, können die verschiedensten Geräte über eine MIDI-Schnittstelle miteinander verbunden werden.

Die Applikationssoftware **Communiqué™**, unterstützt verschiedene Teile der MIDI-Spezifikation, um die Fernsteuerung der unterschiedlichsten Puktfunktionen zu ermöglichen.

Für weitere Informationen bezüglich MIDI, wenden Sie sich bitte an:

The International MIDI Association (IMA),
23634 Emelita Street,
Woodland Hills,
CA 91367 USA.

Tel: 818/598-0088 Fax: 818/346-8578

Strand Lighting ist Mitglied im MMA-Verband (MIDI Manufacturers Association).

Die Erweiterungssoftware **Communiqué™** unterstützt verschiedene MIDI-Steuermöglichkeiten, von denen einige simultan benutzt werden können:

- **Midi Show Control** zur automatischen Steuerung von Pultfunktionen über einen Midi Show-Controller.
- **Midi Tracking Backup** zur vollständigen Synchronisation von zwei GSX/LBX-Lichtstellpulten für Kreiserweiterung oder Erstellung eines Havariesystems.
- **Fernstart von Makros** über frei programmierbares MIDI-Signal.

MIDI Show Control

MIDI Show-Control (MSC), stellt einen Bereich der MIDI-Spezifikation dar, und wurde zur Steuerung von Show-Equipment entwickelt.

MIDI Show-Control kann in mehrere Leistungsstufen unterteilt werden, die den Umfang an unterstützten Show-Codes bestimmen.

Die Applikationssoftware **CommuniquéPlus™** unterstützt gegenwärtig nur einen kleinen Teil des MIDI Show-Controls und erlaubt den Einsatz einfacherer Steuerbefehle (keine Zeitcodes, nur Basisbefehle).

Folgende Befehle können über MIDI Show-Control gesteuert werden:

GO	Arbeitet wie die normale Taste GO und vollendet den Überblendvorgang, wenn dieser vorher gestoppt wurde.
RESUME	Startet die nächste Stimmung, vollendet eine gerade gestoppte Überblendung jedoch nicht.
GO CUE ##	Startet die unter ## angegebene Stimmung. (genauso wie CUE ## GO).
STOP	Stoppt die aktuelle Überblendung.
FIRE #	Startet das Makro # (# von 0 bis 9).
LOAD ##	Lädt die unter ## angegebene Stimmung in das X-Abrufsystem.
ALL_OFF	Aktiviert einen Black-Out.
RESTORE	Deaktiviert einen Black-Out.
RESET & GO_OFF	Startet Stimmung 0.

MIDI Show-Control wird aktiviert, wenn das Eingabefeld **MSC ID** im Fenster **MIDI** der Anzeige **EINSTELLUNG** auf einen Wert zwischen **0** und **127** gesetzt wird. In diesem Fall werden alle oberhalb dargestellten Befehle übertragen.

Bei der Einstellung **AUS**, werden keine MIDI Show-Control Befehle gesendet bzw. empfangen.

MIDI					
Kreis	AUS			Makro	AUS
Modus	BACKUP			Trig Bytes	AUS AUS AUS
Steuerung Regler	1	Noten	AUS		
Steuerung Tasten	2	Vel	AUS	HSC ID	127

Empfangene MIDI Show-Control Befehle werden vom System nur akzeptiert, wenn der Show-Control Hersteller-ID mit dem entsprechenden ID-Code des Befehles übereinstimmt oder auf **127** (alle Signale) gesetzt ist.

Da die GSX/LBX-Lichtstellpulte MIDI Show-Control Signale empfangen und senden, können zwei Pulte miteinander verbunden werden, um alle Befehle mit den Pulttasten **GO**, **GO CUE**, **STOP**, **LOAD** und **MACRO** zu synchronisieren, womit eine einfaches Havariesystem auf schnelle Art und Weise eingerichtet werden kann.

Eine komplette Liste aller MIDI Show-Control Codes ist im Kapitel *MIDI-Codes* dargestellt.

MIDI Tracking Backup

Zwei vollkommen identische GSX/LBX-Lichtstellpulte können über MIDI miteinander synchronisiert werden, um ein Havariesystem einzurichten zu können. So kann erreicht werden, daß an dem ersten Pult (Master-Pult) gestartete Lichtstimmungen am zweiten Pult (Slave-Pult) automatisch ausgeführt werden.

Die folgenden Bedienschritte erlauben den Aufbau eines Havariesystems, bei dem ein Pult als Master-Pult fungiert und das andere als Slave-Pult synchronisiert wird.

1. Speichern Sie die Vorstellung und die Einstellungen des Lichtstellpultes auf eine Diskette ab, welches als Master-Pult fungieren soll.
2. Laden Sie diese Vorstellungs- und Einstellungsdaten über das Diskettenlaufwerk in das zweite Pult ein, welches als Slave-Pult synchronisiert werden soll.
3. Stellen Sie den MIDI-Modus des Master-Pultes im Feld **Modus** der Anzeige **EINSTELLUNG** auf **BACKUP**.

MIDI					
Kreis	AUS			Makro	AUS
Modus	BACKUP			Trig Bytes	AUS AUS AUS
Steuerung Regler	1	Noten	AUS		
Steuerung Tasten	2	Vel	AUS	HSC ID	127

4. Stellen Sie den MIDI-Übertragungskanal des Master-Pultes im Feld **Kreis** der Anzeige **EINSTELLUNG** auf 1.

MIDI					
Kreis	1			Makro	AUS
Modus	BACKUP			Trig Bytes	AUS AUS AUS
Steuerung Regler	1	Noten	AUS		
Steuerung Tasten	2	Vel	AUS	HSC ID	127

5. Stellen Sie den MIDI-Modus des Slave-Pultes im Feld **Modus** der Anzeige **EINSTELLUNG** auf **SLAVE**.

MIDI					
Kreis	AUS			Makro	AUS
Modus	SLAVE			Trig Bytes	AUS AUS AUS
Steuerung Regler	1	Noten	AUS		
Steuerung Tasten	2	Vel	AUS	HSC ID	127

6. Stellen Sie den MIDI-Übertragungskanal des Slave-Pultes im Feld **Kreis** der Anzeige **EINSTELLUNG** auf 1.

MIDI					
Kreis	1			Makro	AUS
Modus	SLAVE			Trig Bytes	AUS AUS AUS
Steuerung Regler	1	Noten	AUS		
Steuerung Tasten	2	Vel	AUS	HSC ID	127

7. Verbinden Sie die Anschlußdose **MIDI OUT** des Master-Pultes mit der Anschlußdose **MIDI IN** des Slave-Pultes, durch Verwendung eines geeigneten Übertragungskabels. Die Pinbelegung der Midi-Schnittstellen kann aus dem Kapitel *Schnittstellen/Pinbelegung* des entnommen werden.

Lichtstimmungen die nun mit Hilfe des Master-Pultes abgerufen werden, werden in vollkommener Synchronisation auch an dem zweiten Pult (Slave-Pult) gestartet.

Fernstart von Makros über MIDI

Communiqué™ bietet ebenfalls eine benutzerdefinierbare Fernsteuerung von Makros mit Hilfe von MIDI-Signalen an. Ein Makro wird gestartet, wenn das Pult über den MIDI-Eingang eine benutzerspezifische Sequenz von bis zu drei Bytes empfängt.

Um diese Funktion nutzen zu können, muß man gute Kenntnisse im Umgang mit MIDI besitzen, jedoch eröffnet sie zusätzliche Flexibilität in der Steuerung von Licht.

Der Fernstart von Makros mit Hilfe von MIDI, wird im Fenster *MIDI* der Anzeige **EINSTELLUNG** konfiguriert. Um ein Makro über MIDI fernstarten zu können, befolgen Sie die folgenden Bedienschritte:

1. Wählen Sie die Anzeige **EINSTELLUNG** und das Feld **Triggerwort** im Fenster *Midi* an. Tragen Sie bei den drei Bytes mit Hilfe des Trackballs oder durch eine direkte Eingabe Werte zwischen 0 und 255 (0 und FF hex) ein. Wird der Wert eines Bytes auf **AUS** gestellt, ignoriert das System die empfangenen Bytes. Somit können entweder ein Byte bzw. zwei oder drei Bytes zum Fernstart von Makros eingesetzt werden.

MIDI					
Kreis	AUS			Makro	AUS
Modus	BACKUP			Trig Bytes	125 110 AUS
Steuerung Regler	1	Noten	AUS		
Steuerung Tasten	2	Vel	AUS	MSC ID	AUS

2. Wählen Sie nun das Feld **Makro** an, um die Nummer des Makros (0 bis 9) einzugeben, welches ferngestartet werden soll. Bei der Einstellung **AUS**, kann kein Makro über MIDI ausgeführt werden.

MIDI					
Kreis	AUS			Makro	0
Modus	BACKUP			Trig Bytes	125 110 AUS
Steuerung Regler	1	Noten	AUS		
Steuerung Tasten	2	Vel	AUS	MSC ID	AUS

Beachten Sie, daß mit Hilfe von MIDI nur ein Makro ferngestartet werden kann.

Tasten und Steller über MIDI steuern

Alle am Lichtstellpult durchgeführten Tastenbetätigungen und Stellerbewegungen, werden über den MIDI-Ausgang gesendet und können über den MIDI-Eingang eines anderen Pultes simultan empfangen werden. Somit kann eine zweites Lichtstellpult über MIDI mit dem ersten Pult verbunden und voll synchronisiert werden, um z.B. ein Voll-Backup-System herzustellen.

Ebenso können alle Tastenbetätigungen und Stellerbewegungen mit einem angeschlossenen Sequenzer in Echtzeit gespeichert und wiedergegeben werden (z.B. Befehlsfolgen zum Speichern und Abrufen von Stimmungen, Effekte und Submaster).

Das Eingabefeld **Kreis** im Fenster **MIDI** der Anzeige **EINSTELLUNG**, ermöglicht die Angabe des Midikanals, über den Midi-Signale empfangen und gesendet werden. Bei der Einstellung **AUS**, werden keine MIDI-Signale gesendet oder empfangen.

MIDI							
Kreis	2					Makro	AUS
Modus	BACKUP					Trig Bytes	AUS AUS AUS
Steuerung Regler	1	Noten	AUS				
Steuerung Tasten	2	Vol	AUS		MSC ID	AUS	

Die Eingabefelder **Stellersteuerung** und **Tastensteuerung** wählen die MIDI-Controller aus (1 bis 4), über die alle Tastenbetätigungen und Stellerbewegungen gesendet und empfangen werden. Für Backup- und Slavebetrieb, *müssen* zwei unterschiedliche Controller angewählt werden. Dabei muß die Controller-Nummer des entsprechenden Eingabefeldes am zweiten Pult auf den selben Wert gestellt werden.

MIDI							
Kreis	3					Makro	AUS
Modus	BACKUP					Trig Bytes	AUS AUS AUS
Steuerung Regler	1	Noten	AUS				
Steuerung Tasten	2	Vol	AUS		MSC ID	AUS	

Im Eingabefeld **Modus** kann eingestellt werden, ob Tastenbetätigungen und Stellerbewegungen gesendet (**BACKUP**) oder empfangen (**SLAVE**) werden.

MIDI					
Kreis	3			Makro	AUS
Modus	BACKUP			Trig Bytes	AUS AUS AUS
Steuerung Regler	1	Noten	AUS		
Steuerung Tasten	4	Vel	AUS	MSC ID	AUS

Blitzen über MIDI

Die MIDI-Befehle **EIN** und **AUS** (MIDI-Noten) werden zum Blitzen von Submastern und Kreisen eingesetzt.

Um diese Funktion nutzen zu können, muß das Feld **Noten** im Fenster **MIDI** der Anzeige **EINSTELLUNG** verändert werden.

Folgende Einstellungen sind möglich:

- AUS** Alle empfangenen Befehle EIN bzw. AUS werden ignoriert.
- FADER** Die empfangene Nummer der MIDI-Note, wird den Stellern 1-24 (bei GSX) bzw. 1 bis 96 (bei LBX) zugeordnet.
- SUBS** Alle Befehle **EIN/AUS** führen zum Aufblitzen des entsprechenden Submasters.

MIDI					
Kreis	AUS			Makro	AUS
Modus	BACKUP			Trig Bytes	AUS AUS AUS
Steuerung Regler	1	Noten	FADER		
Steuerung Tasten	2	Vel	AUS	MSC ID	AUS

Das Eingabefeld **Vel** stellt ein, wie das Pult auf den Anschlag (d.h. die Stärke der Tastenbetätigung) einer MIDI-Note reagiert. Wird das Feld auf **AUS** gestellt, wird jeder Anschlag über Null als Vollanschlag, und Null als Zustand AUS interpretiert. Bei der Einstellung **EIN**, bestimmt die Stärke des Anschlags, auf welche Intensität ein Kreis oder Submaster aufgeblitzt wird. Ein harter Anschlag der Taste führt dementsprechend zu einer hohen Intensität, ein weicher Anschlag zu einer niedrigen Intensität.

MIDI-Codes

Dieses Kapitel stellt die MIDI-Codes dar, welche die GSX/LBX-Lichtstellpulte zur Steuerung ihrer Funktionen über MIDI einsetzen und ist besonders für Midi-Programmierer gedacht.

Signal- Bytes: n = MIDI-Kanal 1...16
 xx = Datenwert 0...127 (00h...7Fh)
 Dir: r = empfangen, t = senden

Signal-Bytes	Pultfunktion	Dir
Control Change:		
Beinhaltet zwei Controller (General Purpose Controller), einen für Stellerbewegungen, den anderen für Tastenbetätigungen. Controller 1 MSB (Controller 10h) und LSB (Controller 30h) wird für Stellerbewegungen und Controller 2 MSB (Controller 11h) und LSB (Controller 31h) wird für Tastenbetätigungen benutzt.		
Bn 10 01 30 xx ... Bn 10 36 30 xx	Kreis-/Submastersteller 1...54	r,t
Bn 10 17 30 xx ... Bn 10 60 30 xx	Kreissteller 55...96	r,t
Bn 10 61 30 xx	X1-Steller Auf	r,t
Bn 10 62 30 xx	X1-Steller Ab	r,t
Bn 10 63 30 xx	Supermaster Effekte	r,t
Bn 10 64 30 xx	Überblendsteller A	r,t
Bn 10 65 30 xx	Überblendsteller B	r,t
Bn 10 66 30 xx	Supermaster Blitztasten	r,t
Bn 10 67 30 xx	Meistersteller M 1	r,t
Bn 10 69 30 xx	Überblendsteller C	r,t
Bn 10 6A 30 xx	Überblendsteller D	r,t
Bn 10 6B 30 xx	Zeitsteller C	r,t
Bn 10 6C 30 xx	Zeitsteller D	r,t
Bn 10 6D 30 xx ... Bn 10 78 30 xx	externe Submaster 1...12	r,t
Bn 10 79 30 xx	AUDIO-Intensität	r,t
Bn 10 7A 30 xx	nicht definiert	-
Bn 10 7B 30 00	AUDIO-Schiag	r,t
Bn 10 7C 30 xx	232 Trigger	r,t
Bn 10 7D 30 xx	X2-Steller Auf	r,t
Bn 10 7E 30 xx	X2-Steller Ab	r,t
Bn 10 7F 30 xx	nicht definiert	-
Bn 11 00 31 xx	MIDI_BEAT	r,t
Bn 11 01 31 xx	MIDI_TRIG	r,t
Bn 11 02 31 xx	MIDI_Blitztaste	r,t
Bn 11 03 31 xx	MIDI_Blitztaste aktiv	r,t
Bn 11 04 31 xx	MIDI_CKEY	r,t
Bn 11 05 31 xx	MIDI_CKEY aktiv	r,t

Bn 11 06 31 xx	MIDI_MACRO	r,t
Bn 11 07 31 xx	MIDI_WHEEL Auf	r,t
Bn 11 08 31 xx	MIDI_WHEEL Ab	r,t
Bn 11 09 31 xx	Reserviert- MSC Go Next Q	r,t
Bn 11 0A 31 xx	Reserviert - MSC Go Q	r,t
Bn 11 0B 31 xx	Reserviert - MSC Stop	r,t
Bn 11 0C 31 xx	Reserviert - MSC Load Next Q	r,t
Bn 11 0D 31 xx	Reserviert - MSC Load Q	r,t
Bn 11 0E 31 xx	Reserviert - MSC Raw	r,t
Bn 11 0F 31 xx	XF Flash	r,t
Bn 11 10 31 xx	Blackout	r,t
Bn 11 11 31 xx	Flash Solo	r,t
Bn 11 12 31 xx	Off Latch	r,t
Bn 11 13 31 xx	Ma. Zeit X	r,t
Bn 11 14 31 xx	AB Man. Zeit	r,t
Bn 11 15 31 xx	KA-Taste	r,t
Bn 11 16 31 xx	KA-Taste Auf	r,t
Bn 11 17 31 xx	KS-Taste	r,t
Bn 11 18 31 xx	KS-Taste Ab	r,t
Bn 11 1B 31 xx	Trackball Y oben	r,t
Bn 11 1C 31 xx	Trackball Y unten	r,t
25 31 xx	PB Digitalster Auf	r,t
Bn 11 26 31 xx	PB Digitalsteller Ab	r,t
Bn 11 27 31 xx	Reserviert - Farbtasten	r,t
Bn 11 28 31 xx	Reserviert - MTC	r,t
Bn 11 A9 31 xx ... Bn 11 7F 31 xx	nicht definiert	-
Bn 12 xx ... Bn 2F xx		
Bn 30 xx	LSB des Stellers Events (siehe oberhalb)	
Bn 31 xx	LSB des Misc Event s (siehe oberhalb)	
Bn 32 xx ... Bn 7F xx	nicht definiert	-
MIDI-Note Aus:		
8n nn xx	Blitztaste nn loslassen	r
MIDI-Note Ein:		
9n nn xx	xx = 00 Blitztaste nn loslassen	r
	xx > 0 Blitztaste nn gedrückt	
Polyphonic-Tastendruck:		
	nicht definiert	-
Program Change/Channel Pressure/Pitch Bend:		
	nicht definiert	-
System Common-Signale:		
F0	Start der Exclusive-Signale (siehe unterhalb)	r,t
F1 xx	Midi Zeitcode	n
F2 xx xx	Song Positionszeiger	n
F3 xx	Song Auswahl	n
F6	Tune Request	n
F7	Ende der Exclusive-Signale (siehe unterhalb)	r,t

System Exclusive-Signale:

Midi Show Control (MSC):

id = MSC ID: 00...6f, 7F - Alle Signale

cf = MSC Befehlsformat: 01 - Funktion, 7F - Alle Signale

dd = Bis zu 5 Bytes zur Spezifizierung der Stimmungsnummer

tt = Bis zu 10 Bytes zur Spezifizierung der Stimmungsnummer und Blendzeiten

mm = Makronummer

F0 7F <i>id</i> 02 <i>cf</i> 01 F7	GO CUE (Betätigung der Taste GO)	r
F0 7F <i>id</i> 02 <i>cf</i> 01 <i>dd</i> F7	GO CUE #.# (Laden und Starten)	r
F0 7F <i>id</i> 02 <i>cf</i> 02 F7	STOP CUE (Betätigung der Taste STOP)	r
F0 7F <i>id</i> 02 <i>cf</i> 03 F7	RESUME CUE (Betätigung der Taste GO)	r
F0 7F <i>id</i> 02 <i>cf</i> 04 <i>tt</i> F7	TIMED GO CUE (Laden und Starten + Blendzeit)	n
F0 7F <i>id</i> 02 <i>cf</i> 05 <i>dd</i> F7	LOAD CUE #.# (Laden)	r
F0 7F <i>id</i> 02 <i>cf</i> 06 - F7	SET	n
F0 7F <i>id</i> 02 <i>cf</i> 07 <i>mm</i> F7	FIRE (Starten eines Makros)	r
F0 7F <i>id</i> 02 <i>cf</i> 08 F7	ALL OFF (Blackout aktiv)	r
F0 7F <i>id</i> 02 <i>cf</i> 09 F7	RESTORE (Blackout inaktiv)	r
F0 7F <i>id</i> 02 <i>cf</i> 0a F7	RESET (Stoppen und erste Stimmung laden)	r
F0 7F <i>id</i> 02 <i>cf</i> 0b F7	GO OFF CUE (Laden von Stimmung 0)	r

Strand System Exclusive-Signale:

Strand Lighting Hersteller-ID = 00 20 01

ch = Kanalnummer

pp = Produktcode: 01 - MX, 02 - GSX, 03 - LBX

ff = Funktionscode: 00 - Konfiguration, 01 - Synchronisation

nn = Kanalkapazität (127 maximal)

mm = Modell: 01 - Genius, 02 - Kaleidoscope, 04 - Communiqué

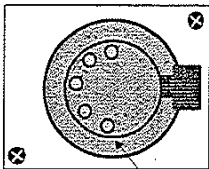
F0 00 20 01 <i>ch</i> <i>pp</i> 00 <i>nn</i> <i>mm</i> F7	GSX <i>nn</i> Kanal Genius	r,t
---	----------------------------	-----

System Real Time-Signale:

F8	Zeitmessung für Effektschritte	r
F9	nicht definiert	-
FA	Starten der Zeit für Effektschritte	r
FB	Fortsetzen der Zeit für Effektschritte	r
FC	Stoppen der Zeit für Effektschritte	r
FD	nicht definiert	-
FE	Aktiv-Sensing	r
FF	System-Reset	n

Schnittstellen/Pinbelegung

DMX512- Ausgang SMX (nur Europa)

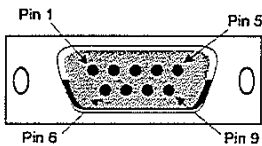


Pin 1

Einbaubuchse AXR 5polig

Pin Nummer	Beschreibung
1	GND Daten
2	Datensignal -
3	Datensignal +
4	nicht belegt
5	nicht belegt

RS 232- Schnittstelle

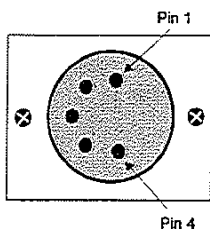


9poliger SubD-Einbaustecker

Pin Nummer	Beschreibung
1	GND Versorgungsspannung
2	RX Signal
3	TX Signal
4	nicht belegt
5	GND Signal
6	+10 V Versorgungsspannung
7	nicht belegt
8	nicht belegt
9	nicht belegt

DMX512-Eingang

Einbaustecker AXR 5polig



Pin Nummer	Beschreibung
1	GND Daten
2	Datensignal -
3	Datensignal +
4	nicht belegt
5	nicht belegt

Audio-Eingang

Einbaubuchse 5polig DIN 180°



Pin Nummer	Beschreibung
1	nicht belegt
2	Signal GND
3	Audio in (Linker Kanal)
4	nicht belegt
5	Audio in (Rechter Kanal)

MIDI

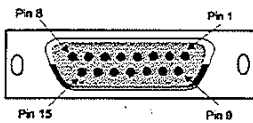
Einbaubuchsen 5polig DIN 180°



Pin Nummer	Beschreibung
1	nicht belegt
2	Schirm
3	nicht belegt
4	Datensignal +
5	Datensignal -

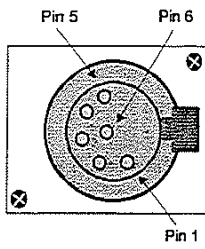
Analogeingang 0 - 10V

15polige SubD-Einbaubuchse



Pin Nummer	Beschreibung
1	Eingang 1
2	Eingang 2
3	Eingang 3
4	Eingang 4
5	Eingang 5
6	Eingang 6
7	Eingang 7
8	Eingang 8
9	Eingang 9
10	Eingang 10
11	Eingang 11
12	Eingang 12
13	Signal GND
14	Signal GND
15	+10 V

RS485- Schnittstelle



Einbaubuchse AXR 6polig

Pin Nummer	Beschreibung
1	Schirm GND
2	+ 10 V
3	Daten + 485
4	Daten - 485
5	232 RX
6	232 TX

KALEIDOSCOPE™

Erweiterungssoftware für Genius™

Bedienungshandbuch

**Bedienungshandbuch
Kaleidoscope™ Vers. 1.2b
Ausgabe 3**

Art.-Nr. 94931

1. Introduction
2. Background
3. Methodology
4. Results
5. Discussion
6. Conclusion
7. References
8. Appendix
9. Index
10. Table of Contents
11. Abstract
12. Summary
13. Key Words
14. Keywords
15. Subject
16. Topic
17. Field
18. Area
19. Discipline
20. Department
21. Faculty
22. School
23. College
24. University
25. Institution
26. Organization
27. Company
28. Government
29. Non-Profit
30. Academic
31. Research
32. Development
33. Education
34. Health
35. Environment
36. Technology
37. Business
38. Law
39. Medicine
40. Engineering
41. Architecture
42. Design
43. Art
44. Music
45. Dance
46. Theater
47. Media
48. Journalism
49. Public Relations
50. Marketing
51. Sales
52. Customer Service
53. Human Resources
54. Finance
55. Accounting
56. Operations
57. Logistics
58. Supply Chain
59. Manufacturing
60. Construction
61. Transportation
62. Energy
63. Utilities
64. Telecommunications
65. Information Technology
66. Software Development
67. Quality Assurance
68. Project Management
69. Business Development
70. Entrepreneurship
71. Investment
72. Banking
73. Insurance
74. Real Estate
75. Legal
76. Political Science
77. Sociology
78. Psychology
79. Anthropology
80. History
81. Geography
82. Environmental Science
83. Biology
84. Chemistry
85. Physics
86. Astronomy
87. Earth Science
88. Marine Biology
89. Botany
90. Zoology
91. Ecology
92. Evolutionary Biology
93. Genetics
94. Microbiology
95. Immunology
96. Cell Biology
97. Molecular Biology
98. Developmental Biology
99. Plant Biology
100. Animal Biology

Niederlassungen und Serviceeinrichtungen

Asien:	7th Floor Corporation Sq, 8 Lam Lok St, Kowloon Bay, Hong Kong Tel: (852) 757 3033 Fax: (852) 757 1767
Belgium:	Chansée De Haecht 1801, 1130 Bruxelles, Belgium
Deutschland:	Ullsteinstraße 114-142, D-12109 Berlin Tel: (49) 30 707951-0 Fax: (49) 30 707951-99
Großbritannien:	Grant Way, Isleworth, Middlesex, TW7 5QD, U.K. Tel: (44) 081 560 3171 Fax: (44) 081 568 2103
Italien:	Via delle Gardenie 33 (Pontina Vecchia Km 33,400), 00 0 40 Pomezia Roma, Italy Tel: (39) 6 914 7123 Fax: (39) 6 914 7136
Kanada:	2430 Lucknow Drive, Unit15, Mississauga, Ontario L5S 1V3 Canada Tel: (1) 905 677 7130 Fax: (1) 905 677 6859
Sweden:	Box 20105, Tappvågen 24, 161 02 Bromma, Sweden
USA:	PO Box 9004, 18111 South Santa Fe Avenue, Rancho Dominguez, CA90221, USA Tel: (1) 310 637 7500 Fax: (1) 310 632 5519

Der Inhalt dieses Handbuchs ist nur für Informationszwecke gedacht, Änderungen sind vorbehalten. Strand Lighting übernimmt keine Verantwortung für Fehler oder Irrtümer, die in diesem Handbuch auftreten. Für Bemerkungen und Verbesserungsvorschläge oder Vorschläge in Bezug auf Korrekturen und/oder Aktualisierungen in diesem Handbuch, möchten wir Sie bitten, Kontakt mit der nächsten Strand Lighting-Niederlassung aufzunehmen.

The material in this manual is for information purposes only and is subject to change without notice. Strand Lighting assumes no responsibility for any errors or omissions which may appear in this manual. For comments and suggestions regarding corrections and/or updates to this manual, please contact your nearest Strand Lighting office.

El contenido de este manual es solamente para información y está sujeto a cambios sin previo aviso. Strand Lighting no asume responsabilidad por errores o omisiones que puedan aparecer. Cualquier comentario, sugerencia o corrección con respecto a este manual, favor de dirijirlo a la oficina de Strand Lighting más cercana.

Le matériel décrit dans ce manuel est pour information seulement et est sujet à changements sans préavis. La compagnie Strand Lighting n'assume aucune responsabilité sur toute erreur ou omission inscrite dans ce manuel. Pour tous commentaires ou suggestions concernant des corrections et/ou les mises à jour de ce manuel, veuillez s'il vous plait contacter le bureau de Strand Lighting le plus proche.

Manual and Software Copyright 1993, Strand Lighting Limited. All rights reserved.

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen dürfen ohne schriftliche Erlaubnis von Strand Lighting weder vollständig noch teilweise dupliziert werden. Sie dienen dem Benutzer einzig und allein zur detaillierten Beschreibung der Funktionen der erworbenen Geräte und Software. Die Nutzung dieses Handbuchs für andere Zwecke ist streng untersagt.

Genius™ Kaleidoscope™ und Communiqué™ sind eingetragene Warenzeichen von Strand Lighting Limited.

Inhaltsverzeichnis

NIEDERLASSUNGEN UND SERVICEEINRICHTUNGEN 2
INHALTSVERZEICHNIS 3
EINFÜHRUNG 4
ÜBER DIESES HANDBUCH 4
INSTALLATION DER APPLIKATIONSSOFTWARE 5
EINGABE DES PAßWORTES 7
FARBWECHSLERSTEUERUNG 9
PATCHEN VON FARBWECHSLERN 10
EINSTELLEN DER FARBANZAHL 12
AUSPATCHEN VON FARBWECHSLERN 14
FARBANWAHL-TASTEN 15
MISCHFARBEN 17
ERWEITERTE EFFEKSTEUERUNG 18
EFFEKTTYPEN 18
SOUND-TO-LIGHT SUBMASTER 24
SCHNITTSTELLEN/PINBELEGUNG 26

Einführung

Kaleidoscope™ stellt eine Applikationssoftware für die Lichtstellpulte GSX und LBX dar und kann nur in Verbindung mit **Genius™** Betriebssoftware eingesetzt werden. Durch Installation und Registrierung dieser Applikationssoftware, stehen folgende Funktionen zusätzlich zur Verfügung:

- **Erweiterte Farbwechslersteuerung** durch Eingabe von Farbnummern.
- **Erweiterte Effektprogrammierung** durch eine Reihe zusätzlich anwählbarer Spezialeffekte.

Über dieses Handbuch

Dieses Handbuch beschreibt die Funktionen und Bedienhandlungen der Erweiterungssoftware **Kaleidoscope™** Version 1.2b und sollte nur in Verbindung mit dem Benutzerhandbuch der **Genius™** Betriebssoftware gelesen werden.

Weitere Benutzerhandbücher dieser Softwarereihe sind:

GENIUS Handbuch für **Genius™** Betriebssoftware.

COMMUNIQUE Handbuch für **Communiqué™** Applikationssoftware.

Dieses Handbuch stellt ein Teil Ihres Lichtsteuersystems dar, und sollte so in einem guten Zustand gehalten und möglichst in der Nähe des Lichtstellpultes aufbewahrt werden.

Installation der Applikationssoftware

Das vorliegende Kapitel soll die Installation der von Ihnen erworbenen Applikationssoftware **Kaleidoscope™** darstellen. Beachten Sie auch das Kapitel *Installation der Software* des Bedienungshandbuches **Genius™**, um genauere Informationen erhalten zu können.



*Haben Sie ihr Lichtstellpult bereits vor einiger Zeit erworben und wollen ihr registriertes Pult nun durch die Applikationssoftware **Kaleidoscope™** erweitern, müssen Sie vor Installation der Software eine erneute Registrierung durchführen, da Sie nicht erneut eine Frist von 21 Tagen zur Registrierung in Anspruch nehmen können und das neue Paßwort bei der Installation der Software sofort eingeben müssen.*

Legen Sie die Diskette **KALEIDOSCOPE APPLICATION SOFTWARE** in das Diskettenlaufwerk ein, welches sich an der rechten Seite Ihres Pultes befindet, und folgen Sie den aufgezeichneten Bedienschritten.

KREIS: 1	EFFEKT: 1
STIM: 1	SUBM: 1
BLITZ↑	BLITZ↓
SICHER	

Betätigen Sie die Taste **DISPLAY** zweimal, um zum Untermenü **HILFSPROGRAMME** zu gelangen.

MENÜ HILFSPROGRAMME		
PATCH	MAKRO	ARCHIV

Betätigen Sie die Taste **ARCHIV**.



```
ARCHIVSPEICHER MENU
DISK  DRUCK  LÖSCH
```



Betätigen Sie die Taste DISK.

```
MENU DISK-FUNKTIONEN
??? KBYTE FREI
LADEN  SW  FORMAT
```



Betätigen Sie die Taste SW.

```
SOFTWARE MENU
OPER  APPL  PASSW
```



Betätigen Sie die Taste APPL.

```
APPLIKATIONS SW
LADEN
```



Betätigen Sie die Taste LADEN.

```
APPLIKATIONS SW
>>> Disk läuft ! <<<
```

Die Applikationssoftware **Kaleidoscope™** wird nun geladen. Nach Beendigung des Ladevorganges ist das Pult neu initialisiert und Ihr System führt einen Kaltstart aus. Für 30 Sekunden wird in der obersten Zeile Ihres Bildschirms die Softwarekonfiguration angezeigt.



Die von Ihnen intallierte Applikationssoftware **Kaleidoscope™** ist nun voll funktionsfähig und wird bei einem neuen Lichtstellpult für einen Zeitraum von 21 Tagen arbeiten. In dieser Zeit müssen Sie Ihr Lichtstellpult in Verbindung mit der Betriebssoftware **Genius™** registrieren. Die noch verbleibenden Tage werden in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Haben Sie ihr Lichtstellpult aber bereits vor einiger Zeit erworben und wollen ihr registriertes Pult nun durch die Applikationssoftware **Kaleidoscope™** erweitern, müssen Sie vor Installation der Software eine erneute Registrierung durchführen, da Sie nicht erneut eine Frist von 21 Tagen zur Registrierung in Anspruch nehmen können.

Eingabe des Paßwortes

In Verbindung mit der Erweiterungssoftware **Kaleidoscope™** wird eine Registrierungskarte ausgeliefert. Füllen Sie diese Registrierungskarte bitte vollständig aus und senden oder faxen sie diese dann an Strand Lighting, Softwareregistrierung. Adresse und Faxnummer befinden sich auf der Rückseite der Registrierungskarte.

Wenn Sie Ihr Paßwort erhalten haben, geben Sie es folgendermaßen ein:

KREIS: 1 EFFEKT: 1
STIM: 1 SUBM: 1
BLITZ+ BLITZ+ SICHER

Betätigen Sie die Taste **DISPLAY** zweimal, um zum Untermenü **HILFSPROGRAMME** zu gelangen.

MENU HILFSPROGRAMME
PATCH MAKRO ARCHIV

Betätigen Sie die Taste **ARCHIV**.

ARCHIVSPEICHER MENU
DISK DRUCK LÖSCH

Betätigen Sie die Taste **DISK**.

```
MENU DISK-FUNKTIONEN
??? KBYTE FREI
LADEN SW FORMAT
```



Betätigen Sie die Taste SW.

```
SOFTWARE MENU
OPER APPL PASSW
```



Betätigen Sie die Taste PASSW.

Geben Sie das Paßwort über das Tastenfeld sorgfältig ein.

Falsche Eingaben können mit der Taste CLR rückgängig gemacht werden. Mit ihr wird das letzte eingegebenen Zeichen gelöscht.

```
PASSWORT
ENTER
```



Wenn Sie der Meinung sind, daß die Eingabe korrekt ist, betätigen Sie die Taste ENTER.

Bei einem falsch eingegebenen Paßwort erfolgt eine Fehlermeldung. Betätigen Sie in diesem Fall die Taste WEITER und Sie werden wieder zur Eingabe des Paßwortes aufgefordert. Geben Sie das Paßwort erneut ein.

Wenn das Paßwort akzeptiert ist, werden die Meldungen zur Erinnerung und die Sicherheitsnummer vom Bildschirm verschwinden. Damit ist Ihr System nun voll funktionsfähig.



*Bitte beachten Sie das Kapitel Installation der Software des Bedienungshandbuches **Genius™** für genauere Informationen und wenden Sie sich an Strand Lighting, Softwareregistrierung, wenn beim Registrieren Ihres Systems Probleme auftauchen.*

Farbwechslersteuerung

Die Applikationssoftware **Kaleidoscope™** ermöglicht die vereinfachte Ansteuerung von Farbwechslern mit Hilfe der GSX und LBX Lichtstellpulte. Bei der Anwahl von Farben, beziehen sich alle Befehle der Kreissteuerung auf die Anwahl der gewünschten Farbnummer und nicht auf die Intensität eines Kreises. Beachten Sie, daß ein Kreis entweder einen Intensitätswert zur Ansteuerung von Dimmern, oder einen Farbwert zur Ansteuerung von Farbwechslern besitzen kann, aber niemals beide Werte gleichzeitig.

KREIS:	1	EFFEKT:	1
STIM:	1	SUBM:	1
BLITZ↑	BLITZ↓	SICHER	



Um Farbwerte für Farbwechsler eingeben zu können, ist es nötig, vor Eingabe der Farbnummer die Taste **COL** (im Gegensatz zu **↑** bei Eingabe von Intensitätswerten) zu betätigen.

Beachten Sie, daß ein Kreis entweder zur Ansteuerung eines Dimmers oder zur Ansteuerung eines Farbwechslers eingesetzt werden kann, aber niemals einen Intensitäts- oder Farbwert gleichzeitig besitzen kann.

Bevor eine Ansteuerung von Farbwechslern über die Eingabe von Farbwerten möglich ist, muß der Farbwechsler erst in der Anzeige **PATCH** einem Kreis zugeordnet werden. Die Anzahl der vom Farbwechsler unterstützten Farben (maximale Farbanzahl) wird hier ebenfalls eingestellt.



Farbnummer zur Farbanwahl beginnen immer mit **0**. Für Farbwechsler mit 11 Farben kann das Lichtstellpult entweder im Eingabemodus **DIREKT 1 STELLE** oder **DIREKT 2 STELLEN** betrieben werden. Bei Farbwechslern mit mehr als 11 Farben ist nur der Betrieb im Modus **DIREKT 2 STELLEN** möglich, da zweistellige Farbnummern sonst nicht direkt durch Eingabe einer Farbnummer angewählt werden können.

Patchen von Farbwechslern

Wählen Sie die Anzeige **PATCH** an.

Ein Farbwechsler wird über das Multiplexsignal durch eine Dimmernummer angesprochen, welche die Muxadresse des Farbwechslers darstellt. Beachten Sie auch das Bedienungshandbuch des von Ihnen eingesetzten Farbwechslers, um an ihm die gewünschte Mux-Adresse einstellen zu können. Die Dimmernummer bzw. Muxadresse die am Farbwechsler eingestellt wurde, muß nun einem Kreis des Lichtstellpultes zugeordnet werden, um den Farbwechsler über die Kreissteuerung ansprechen zu können.

KREIS:	1	EFFEKT:	1
STIM:	1	SUBH:	1
BLITZ+ BLITZ+ SICHER			

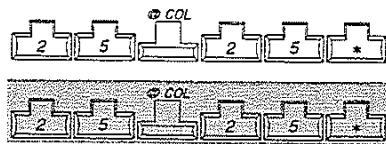
Betätigen Sie die Taste **DISPLAY** zweimal.

MENÜ HILFSPROGRAMME		
PATCH	ANDERN	NDIM

Betätigen Sie die Taste **PATCH**.

Setzen Sie z.B.drei Farbwechsler ein, können diese wie folgt zugeordnet werden:

Betätigen Sie

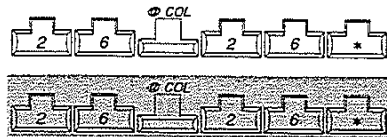


um den Farbwechsler mit der Muxadresse 25 auf Kreis 25 zu patchen.



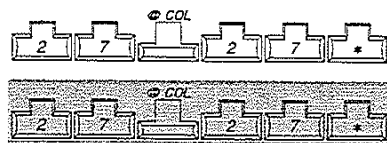
Die Betätigung der Taste $\odot COL$ wird in der Eingabezeile auf dem Bildschirm mit der Bezeichnung $\odot FRAME$ angezeigt, während die Betätigung der Taste \odot durch die Bezeichnung $\odot PATCH$ dargestellt wird.

Betätigen Sie



um den Farbwechsler mit der Muxadresse 26 auf Kreis 26 zu patchen.

Betätigen Sie



um den Farbwechsler mit der Muxadresse 27 auf Kreis 27 zu patchen.

Die Anzeige **PATCH** zeigt gepatchte Farbwechsler in grauer Schrift mit der maximalen Farbanzahl in grüner Schrift an und besitzt nun folgendes Aussehen:

09:54:31 00/06/94		PATCH												ZBB: Preis: Stimm		CH-UL	
DIMMER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
KREIS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%					
DIMMER	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24					
KREIS	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24					
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%					
DIMMER	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36					
KREIS	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36					
	10	10	10	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%					

wobei die Darstellungen

- DIMMER 25 → Nummer des Dimmers bzw. der Muxadresse
- KREIS 25 → Nummer des zugeordneten Kreises
- 10 → Nummer der maximalen Farbanzahl

symbolisieren.

Wurden die Farbwechsler Kreisen zugeordnet, werden diese Kreise in der Anzeige **AKTIV** ebenfalls in grauer Schrift dargestellt.

Einstellen der Farbanzahl



*Beachten Sie, daß die Eingabe der Farbanzahl 0 immer die erste Farbe des Farbwechslers bezeichnet. Stellen Sie sicher, daß die maximale Farbanzahl des von Ihnen eingesetzten Farbwechslers in der Anzeige **PATCH** richtig eingestellt wurde, um den Farbwechsler korrekt ansteuern zu können.*

Farbwechsler mit 11 oder weniger Farben

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Farbwechsler mit 11 Farben

Farbwechsler mit mehr als 11 Farben

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Farbwechsler mit 15 Farben

Bei jedem Zuordnen eines Farbwechslers auf einen Kreis, wird der in der Anzeige **EINSTELLUNGEN** unter Feld **Grund-Farbanzahl** eingetragene Wert als voreingestellte maximale Farbanzahl zugeordnet. Um diese Voreinstellung ändern zu können, muß der Wert mit Hilfe der Cursor- und den +/- Tasten geändert werden.

Um die maximale Farbanzahl eines Farbwechslers individuell ändern zu können, müssen Sie in der Anzeige **EINSTELLUNGEN** zuerst den Eingabemodus **DIREKT 2 STELLEN** anwählen. Um die maximale Farbanzahl eines Farbwechslers mit z.B. 11 Farben einzustellen (z.B. bei Farbwechsler 25 von dem vorhergehendem Beispiel), betätigen Sie in der Anzeige **PATCH**:



setzt die maximale Farbanzahl von Farbwechsler 25 auf 10.

Betätigen Sie:



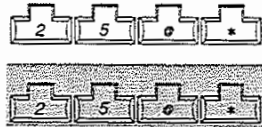
setzt die maximale Farbanzahl der Farbwechsler 25 bis 27 auf 10.



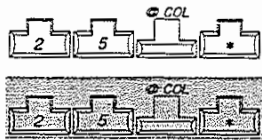
Beachten Sie, daß es nicht möglich ist, die Farbanzahl eines Farbwechslers mit mehr als 11 Farben einzustellen, wenn Sie sich nicht im Eingabemodus **DIREKT 2 STELLEN** befinden.

Auspatchen von Farbwechslern

Um einen zugeordneten Farbwechsler auszupatchen, kann der betreffende Farbwechsler entweder auf Kreis 0 gepatcht oder alternativ durch folgende Befehlsfolgen ausgepatcht werden:



Patcht Farbwechsler 25 aus.



sler 25 aus.

Beachten Sie, daß das System beim Versuch einen Dimmer auf einen Kreis zu patchen, der bereits einem Farbwechsler zugeordnet wurde (oder umgekehrt), eine Warnmeldung ausgibt und es nicht möglich ist, Zuordnungen unterschiedlichen Typs (Kreise zur Ansteuerung von Dimmern und Kreise zur Ansteuerung von Farbwechslern) zu überschreiben. Ist z.B. Kreis 25 als Intensitätskreis einem Dimmer zugeordnet, und Muxadresse 401 zur Ansteuerung eines Farbwechslers soll nun auf Kreis 25 gepatcht werden, gibt das System eine Warnmeldung aus, da die bestehende Zuordnung nicht überschrieben werden kann. Kreis 25 muß erst ausgepatcht werden, um ihn dann zur Ansteuerung des Farbwechslers einsetzen zu können.



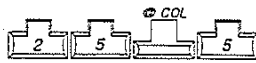
Farbanwahl-Tasten

Dieser Abschnitt soll die Funktion der Farbanwahl-Tasten darstellen.

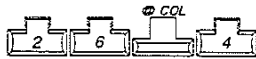
Für die folgenden Erklärungen soll angenommen werden, daß drei Farbwechsler den Kreisen 25 bis 27 zugeordnet wurden und sich das Pult im Eingabemodus **DIREKT 1 STELLE** befindet.

Taste @COL

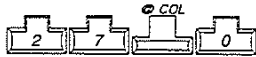
Die Taste @COL ermöglicht die direkte Anwahl von Farben eines Farbwechslers durch Eingabe von Farbnummern.



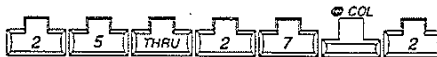
Wählt Farbe 5 des Farbwechslers von Kreis 25 an.



Wählt Farbe 4 des Farbwechslers von Kreis 26 an.



Wählt Farbe 0 des Farbwechslers von Kreis 27 an.



Wählt Farbe 5 der Farbwechsler 25 bis 27 an.



Beachten Sie, daß die Betätigung der Taste @COL bei der Eingabe von Helligkeitswerten keine Auswirkung besitzt.

Tasten @COL und @FULL

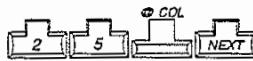
Die Tasten @COL und @FULL können zur schnellen Anwahl der letzten Farbe des Farbwechslers eingesetzt werden. Dies ist besonders im Eingabemodus **DIREKT 1 STELLE** von Vorteil, da es so möglich ist, die letzte Farbe eines Farbwechslers mit elf Farben (Farbnummer 10) anzuwählen, und eine direkte Eingabe der Farbnummer 10 in diesem Eingabemodus nicht möglich ist.



Wählt die letzte Farbe des Farbwechslers von Kreis 25 an.

Tasten @COL und NEXT

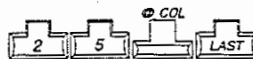
Die Tasten @COL und NEXT erlauben die Anwahl der nächsten Farbe eines Farbwechslers.



Wählt die nächste Farbe des Farbwechslers von Kreis 25 an.

Tasten @COL und LAST

Die Tasten @COL und LAST erlauben die Anwahl der vorhergehenden Farbe eines Farbwechslers.



Wählt die vorhergehende Farbe des Farbwechslers von Kreis 25 an.

Taste UNDO @COL

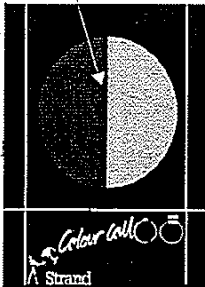
Die Taste UNDO @COL wählt die Farben aller Farbwechsler der aktuellen Anwahl an, die vor der letzten Eingabe von Farbwerten mit Hilfe der Taste @COL angewählt waren.



Wählt die vorhergehenden Farben der Farbwechsler der aktuellen Anwahl an.

Mischfarben

Halb- oder Mischfarben



Nach Anwahl eines Farbwechslers in der Anzeige **AKTIV**, können die Farben auch mit Hilfe des Digitalstellers angesteuert werden, um auch Halb- oder Mischfarben einstellen zu können. Eine Bewegung des Digitalstellers nach oben steuert die nächste Farbe der Farbrolle langsam an, eine Bewegung des Digitalstellers nach unten steuert die vorherige Farbe der Farbrolle langsam an. Wird eine Farbe mit Hilfe des Digitalstellers nicht vollständig eingeblendet, erzeugt man eine Farbmischung, indem nun zwei Farben zu unterschiedlichen oder gleichen Teilen angewählt werden. Die Anwahl von Farben mit Hilfe des Digitalstellers kann auch dazu benutzt werden, um Farben von Farbwechslern mit nicht korrekt justierten Farbrollen vollständig anzusteuern, da die Farbpositionen des Farbwechslers mit Hilfe der Farbanwahltasten dann nicht mehr korrekt angefahren werden können und es so ungewünscht zu Mischfarben kommen könnte.

Erweiterte Effeksteuerung

Mit Hilfe der Erweiterungssoftware **Kaleidoscope™** können 30 Effekte gespeichert werden, wobei drei Effekte simultan auf den drei Effekt-Abrufsystemen ablaufen können. Eine Einführung in das Arbeiten mit Effekten, kann aus dem Kapitel *Einfache Effekte* des Bedienungshandbuches **Genius™** entnommen werden.

Effekttypen

Mit Hilfe der Effekttyp-Tasten am Pult, können 6 Effekttypen angewählt werden. Die unterschiedliche Wirkungsweise dieser 6 Effekttypen soll nun kurz dargestellt werden.

LAUFEN

Nur die Kreise des gerade aktiven Effektschritts werden hell gesteuert, alle Kreise anderer Effektschritte sind nicht aktiv. Die Effektschritte können in einer der drei Laufrichtungen wiedergegeben werden.

FÜLLEN

Dieser Typ ist mit dem Effekttyp des Lauflichtes vergleichbar, wobei jeder Effektschritt allerdings eingeblendet wird und seine volle Intensität behält, bis der letzte Effektschritt eingeblendet wurde. Danach werden alle Effektschritte dunkel gesteuert, um die Sequenz wiederholen zu können.

BLEND

Dieser Typ ist mit dem Effekttyp des Lauflichtes vergleichbar, wobei die Effektschritte hier ineinander übergeblendet und nicht sofort hell oder dunkel gesteuert werden.

FLACK

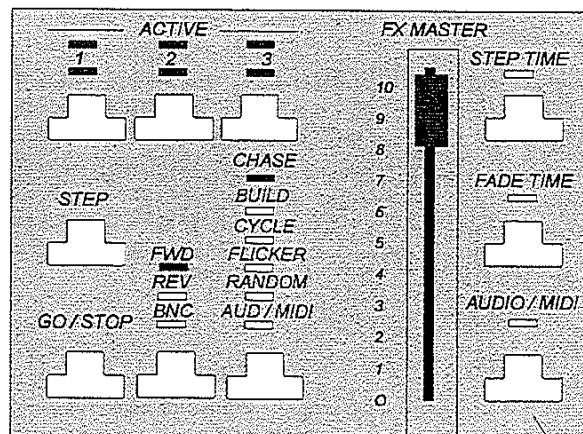
Dieser Typ ist mit dem Effektyp des Zufall-Lauflichtes zu vergleichen, wobei auch die Intensitäten, in denen die Effektschritte wiedergegeben werden, durch einen Zufallsgenerator bestimmt werden.

ZUFALL

Dieser Typ ist mit dem Effektyp des Lauflichtes zu vergleichen, wobei die Effektschritte mit Hilfe eines Zufallsgenerators angewählt und wiedergegeben werden.

AUDIO/MIDI

Dieser Typ ist mit dem Effektyp des Lauflichtes vergleichbar, wobei jeder Effektschritt durch das über den Audio- oder MIDI-Eingang eingehende Signal gesteuert wird.



EFFEKTTYP-
ABRUFTASTEN

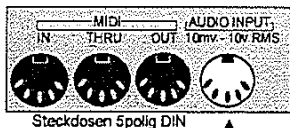
Wurde ein Effekt in eines der drei Effekt-Abrufsysteme geladen, kann der Effektyp des Effektes durch Betätigung der entsprechenden Effektyp-Tasten verändert werden.

Die Effekttyp-Tasten können auch zur Veränderung des Effekttypes eines laufenden Effektes eingesetzt werden, beeinflussen den gespeicherten Effekttyp des entsprechenden Effektes jedoch nicht. Wird ein Effekt neu in ein Effekt-Abufrsystem geladen, wird ihm der gespeicherte Effekttyp zugewiesen.

Effekttyp Audio/ MIDI

Der Effekttyp **AUDIO/MIDI** kann nur in Verbindung mit einem Audio- bzw. MIDI-Signal eingesetzt werden, welches mit Hilfe des entsprechenden Einganges an der Pulrückseite eingespeist wird. Das Feld **Ansteuerung Effekte** der Anzeige **EINSTELLUNG** ermöglicht die Auswahl des Signals, welches einen Effekt mit zugewiesenen Effekttyp **AUDIO/MIDI** steuern soll.

Steuerung eines Effektes über ein Audio-Signal:



1. Verbinden Sie den Audio-Ausgang des signalerzeugenden Audio-Gerätes mit dem Audio-Eingang des GSX/LBX-Pultes, indem Sie ein geeignetes Verbindungskabel verwenden. Die Pinbelegung des Audio-Einganges kann aus dem Kapitel *Schnittstellen/Pinbelegung* entnommen werden.
2. Wählen Sie die Anzeige **EINSTELLUNGEN** an und setzen Sie den Eintrag des Feldes **Ansteuerung Effekte** mit Hilfe der Cursor- und +/- Tasten auf **AUDIO BASS-TAKT**.

21:46:42 11/82/94		SYSTEMEINSTELLUNGEN		200- freie Stim.	Gr501
Steuerpult					
Summierlautstärke	MITTEL	ON Intensität	100		
LCD Kontrast x	100	Modus Kreissteuerung	DIRECT 1 STELLE		
LCD Hintergrundx	50	Ansteuerung Effekte	AUDIO BASS-TAKT		
Einschaltmakro	AUS	Skalierung ext. Subm. x	100		
D-Steller	PROPORTIONAL				

3. Wählen Sie die Anzeige **VORSCHAU EFFEKTE** an und stellen Sie den Effekttyp des gewünschten Effektes auf **AUDIO/MIDI**, indem Sie das Feld **Typ** eines beliebigen Effektschrittes anwählen und den Eintrag mit Hilfe der +/- Tasten auf **AU/MI** stellen.

Effektliste					D-Steuerung
Eff. Schritt	Typ	Stng	Laufz.	Schritt	
1.1	LAUFEN	VOR	5/5	0.5	
1.2	AU/MI	VOR	5/5	0.5	
1.3	LAUFEN	VOR	5/5	0.5	

4. Laden Sie den entsprechenden Effekt in der Anzeige **AKTIV** in eines der drei Effekt-Abrufsysteme.
5. Starten Sie das Audio-Signal an dem angeschlossenen Audio-Gerät.
6. Betätigen Sie die Taste **GO** um den gerade geladenen Effektschritt zu starten.
7. Halten Sie die Effektyp-Taste **AUDIO /MIDI** gedrückt, um die Schrittzeit des Effektes mit Hilfe des Trackballs in Abhängigkeit zu dem eingehenden Audio-Signal steuern zu können.

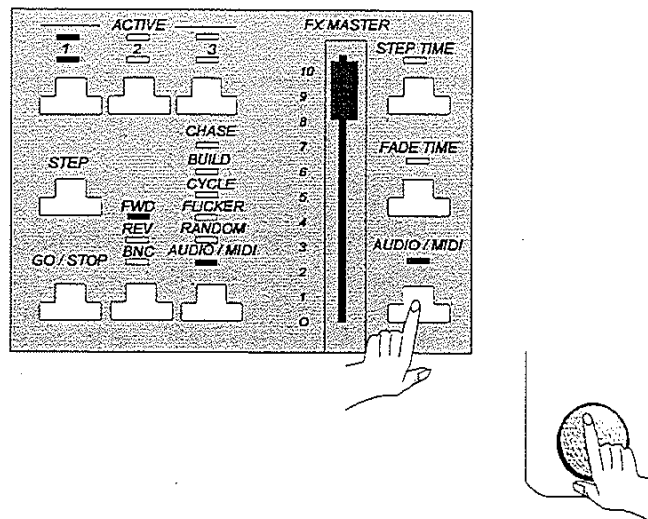
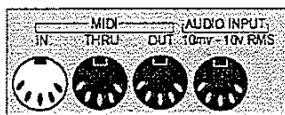


Abb.: Steuerung der Schrittzeit eines Effektes in Verbindung mit einem eingehenden Audio-Signal

Steuerung eines Effektes über ein MIDI-Signal



Steckdosen 5polig DIN

1. Verbinden Sie den MIDI-Ausgang des Signalerzeugenden MIDI-Controllers oder eines anderen MIDI-fähigen Gerätes mit dem MIDI-Eingang des GSX/LBX-Pultes, indem Sie ein geeignetes Verbindungskabel verwenden. Die Pinbelegung des MIDI-Einganges kann aus dem Kapitel *Schnittstellen/Pinbelegung* entnommen werden.

- Wählen Sie die Anzeige **EINSTELLUNGEN** an und setzen Sie den Eintrag des Feldes **Ansteuerung Effekte** mit Hilfe der Cursor- und +/- Tasten auf **MIDI TRIGGER**.

21:46:42 11/02/94		SYSTEMEINSTELLUNGEN		288-frale-Scim. Gr=01	
Stimmgerät					
Summorlautstärke	MITTEL	OH Intensität	100		
LCD Kontrast x	100	Modus Kreissteuerung	DIREKT 1 STELLE		
LCD Hintergrundz	_50	Ansteuerung Effekte	MIDI TRIGGER		
Einschaltakro	AUS	Skalierung ext. Subs. x	100		
D-Steller	PROPORTIONAL				

- Wählen Sie die Anzeige **VORSCHAU EFFEKTE** an und stellen Sie den Effektyp des gewünschten Effektes auf **AUDIO/MIDI**, indem Sie das Feld **Typ** eines beliebigen Effektschrittes anwählen und den Eintrag mit Hilfe der +/- Tasten auf **AU/MI** stellen.

Effektliste					D-Steller
Eff.-Schritt	Typ	Stng	Laufz.	Schritt	
1.1	LAUFEN	UOB	5/5	0.5	
1.2	MIDI	UOB	5/5	0.5	
1.3	LAUFEN	UOB	5/5	0.5	

- Laden Sie den entsprechenden Effekt in der Anzeige **AKTIV** in eines der drei Effekt-Abrufsysteme.
- Starten Sie die MIDI-Wiedergabe an dem MIDI-Controller, um die MIDI-Zeitsignale an das GSX/LBX-Pult zu senden. Diese MIDI-Zeitsignale können durch Veränderung der Ablauf-Geschwindigkeit der MIDI-Wiedergabe verschnellert oder verlangsamt werden.
- Betätigen Sie die Taste **GO** um den gerade geladenen Effektschritt zu starten.
- Halten Sie die Effektyp-Taste **AUDIO/MIDI** gedrückt, um die Schrittzeit des Effektes mit Hilfe des Trackballs in Abhängigkeit zu dem eingehenden MIDI-Signal steuern zu können.

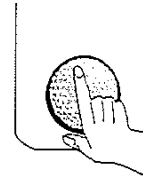
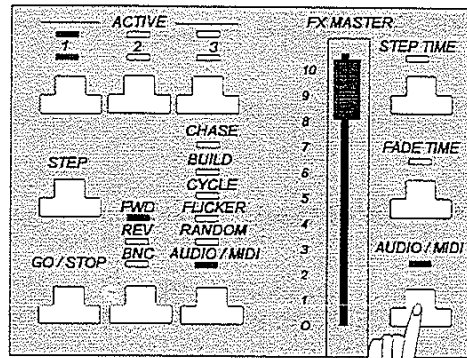


Abb.: Steuerung der Schrittzeit eines Effektes in Verbindung mit einem eingehenden MIDI-Signal



Eine vollständige Darstellung der Steuermöglichkeiten der GSX/LBX-Pulte in Verbindung mit MIDI, kann aus dem Bedienungshandbuch der Applikationssoftware **Communiqué™** entnommen werden.

Sound-to-light Submaster

In Verbindung mit der Applikationssoftware **Kaleidoscope™** können die in einen Submaster gespeicherten Kreisintensitäten auch durch ein Audio-Signal gesteuert werden. In diesem Fall werden die Helligkeiten der im Submaster abgelegten Kreise durch die Empfindlichkeit des eingehenden Audio-Signales gesteuert. Somit besteht die Möglichkeiten, einen Submaster als Sound-to-light Submaster einsetzen zu können.

Der betreffende Submastersteller fungiert dann als übergeordneter Hauptsteller über die vom eingehenden Audio-Signal gesteuerten Intensitäten.

Zur Konfiguration eines Sound-to-light Submasters befolgen Sie bitte die folgenden Arbeitsschritte:

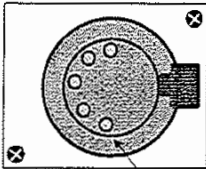
1. Wählen Sie die Anzeige **SUBMASTER** an und speichern Sie die gewünschten Kreise in einen Submaster ab. Beachten Sie, daß die von Ihnen gespeicherten Kreisintensitäten nicht von dem eingehenden Audio-Signal übersteuert werden können und somit die maximale Helligkeit jedes einzelnen Kreises bei der späteren Ansteuerung durch das Audio-Signal darstellen.
2. Stellen Sie die Funktion des gewünschten Submasters auf **S/LIGHT**, indem Sie das Feld **Funktion** des Submasters anwählen und den Eintrag mit Hilfe der +/- Tasten auf **S/LIGHT** stellen.

Submaster-Liste							Steller	
SUB	Ein/Aus	Funktion	Makro	Modus	Suba	Ein/Aus	Modus	
1:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	12	0/0	NORMAL	
2:	0/0	S/LIGHT	AUS	NORMAL	14	0/0	NORMAL	
3:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	15	0/0	NORMAL	
4:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	16	0/0	NORMAL	
5:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	17	0/0	NORMAL	
6:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	18	0/0	NORMAL	
7:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	19	0/0	NORMAL	
8:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	20	0/0	NORMAL	
9:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	21	0/0	NORMAL	
10:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	22	0/0	NORMAL	
11:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	23	0/0	NORMAL	Effekte
12:	0/0	LOKAL	AUS	NORMAL	24	0/0	NORMAL	1 2 3

3. Verbinden Sie den Audio-Ausgang des signalerzeugenden Audio-Gerätes mit dem Audio-Eingang des GSX/LBX-Pultes, indem Sie ein geeignetes Verbindungskabel verwenden. Die Pinbelegung des Audio-Einganges kann aus dem Kapitel *Schnittstellen/Pinbelegung* entnommen werden.
4. Starten Sie das Audio-Signal an dem angeschlossenen Audio-Gerät und bewegen Sie den betreffenden Submastersteller auf eine Markierung zwischen 0 und 10, um die über das Audio-Signal beeinflussten Kreisintensitäten aktiv zu steuern.

Schnittstellen/Pinbelegung

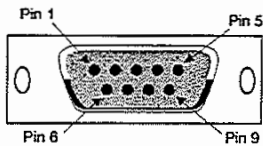
DMX512- Ausgang SMX (nur Europa)



Einbaubuchse AXR 5polig

Pin Nummer	Beschreibung
1	GND Daten
2	Datensignal -
3	Datensignal +
4	nicht belegt
5	nicht belegt

RS 232- Schnittstelle

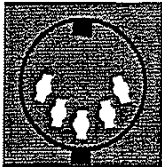


9poliger SubD-Einbaustecker

Pin Nummer	Beschreibung
1	GND Versorgungsspannung
2	RX Signal
3	TX Signal
4	nicht belegt
5	GND Signal
6	+10 V Versorgungsspannung
7	nicht belegt
8	nicht belegt
9	nicht belegt

Audio-Eingang

Einbaubuchse 5polig DIN 180°



Pin Nummer	Beschreibung
1	nicht belegt
2	Signal GND
3	Audio in (Linker Kanal)
4	nicht belegt
5	Audio in (Rechter Kanal)

MIDI

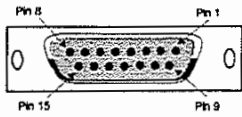
Einbaubuchsen 5polig DIN 180°



Pin Nummer	Beschreibung
1	nicht belegt
2	Schirm
3	nicht belegt
4	Datensignal +
5	Datensignal -

**Analogeingang
0 - 10V**

15polige SubD-Einbaubuchse



Pin Nummer	Beschreibung
1	Eingang 1
2	Eingang 2
3	Eingang 3
4	Eingang 4
5	Eingang 5
6	Eingang 6
7	Eingang 7
8	Eingang 8
9	Eingang 9
10	Eingang 10
11	Eingang 11
12	Eingang 12
13	Signal GND
14	Signal GND
15	+10 V