

**PHILIPS**

# Strand Lighting

**250ML Lichtsteuerpult**

**BENUTZERHANDBUCH**



Für Konsolensoftware Version 1.1.x & höher

## Philips Strand Lighting Niederlassungen

### Philips Strand Lighting - Dallas

10911 Petal Street  
Dallas, TX 75238  
Tel: +1 214-647-7880  
Fax: +1214-647-8030

### Philips Strand Lighting - Auckland

19-21 Kawana Street  
Northcote, Auckland 0627  
New Zealand  
Tel: +64 9 481 0100  
Fax: +64 9 481 0101

### Philips Strand Lighting - Asia

Unit C, 14/F, Roxy Industrial Centre  
No. 41-49 Kwai Cheong Road  
Kwai Chung, N.T., Hong Kong  
Tel: +852 2796 9786  
Fax: +852 2798 6545

### Philips Strand Lighting - Europe

Rondweg zuid 85  
Winterswijk 7102 JD  
The Netherlands  
Tel: +31 (0) 543-542516

### Website:

[www.strandlighting.com](http://www.strandlighting.com)

Der Inhalt dieses Handbuches ist nur für Informationszwecke gedacht, Änderungen sind vorbehalten. Philips 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 Philips Strand Lighting-Niederlassung aufzunehmen.

El contenido de este manual es solamente para información y está sujeto a cambios sin previo aviso. Philips 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 Philips Strand Lighting más cercana.

The material in this manual is for information purposes only and is subject to change without notice. Philips 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 Philips Strand Lighting office.

Le materiel décrit dans ce manuel est pour information seulement et est sujet à changements sans preavis. La compagnie Philips 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 Philips Strand Lighting le plus proche.

---

**Anmerkung:** Die in diesem Dokument enthaltene Information darf ohne vorherige schriftliche Einwilligung von Philips Strand Lighting von keiner Person weder gänzlich noch teilweise vervielfältigt werden. Sie dient ausschließlich dazu, den Anwender mit Informationen bezüglich des verwendeten Equipments zu versorgen. Die Benutzung dieses Dokumentes für sämtliche anderen Anwendungen ist verboten.

---

Dokument Nummer: **2-450335-010 Rev. A3**

Version wie vom: **18. März 2014**

250ML Lighting Control Console Operation Guide

©2014 Philips Group. All rights reserved.

## WICHTIGE INFORMATION

### Warnungen und Anmerkungen

Bei der Benutzung elektrischer Anlagen müssen grundsätzliche Sicherheitsvorschriften einschließlich der folgenden eingehalten werden:

- a. **LESEN UND BEFOLGEN SIE ALLE SICHERHEITSANWEISUNGEN.**
-  b. Nicht außerhalb geschlossener Räume benutzen.
- c. Vor Feuchtigkeit schützen. Dieses Produkt ist nicht wasserdicht und kann bei hoher Luftfeuchtigkeit zu Fehlfunktionen neigen. Korrosion der internen Mechanik kann zu irreparablen Schäden führen.
- d. Nicht in der Nähe elektrischer oder Gasbetriebener Heizkörper montieren.
- e. Von starken Magnetfeldern fernhalten. Nicht in der Nähe von Geräten, die starke elektromagnetische Strahlung oder Magnetfelder erzeugen, betreiben oder aufstellen. Starke statische Aufladungen oder starke Magnetfelder wie sie z. B. durch Funksender verursacht werden, können zu Interferenzen mit dem Display führen oder die internen Schaltkreise des Gerätes beeinflussen.
- f. Die Aufstellung des Gerätes muss an Orten erfolgen, die keinen Zugriff durch nichtautorisierte Personen ermöglichen.
- g. Die Verwendung nicht vom Hersteller zugelassenen Zubehörs kann zu unsicheren Betriebsbedingungen führen. .
- h. Benutzen Sie das Gerät ausschließlich für die vorgesehene Anwendung.
- i. Überlassen Sie den Service qualifiziertem Personal.

### BEWAHREN SIE DIESE INSTRUKTIONEN AUF.



**WARNUNG:** Vor jeder Kabelinstallation benötigen Sie Zugriff auf einen Netzhauptschalter oder eine andere Möglichkeit, das Gerät von der Netzspannung zu trennen. Stellen Sie die Netztrennung durch Entfernen von Sicherungen oder Öffnen des Netztrenners vor der Installation sicher. Die Installation unter Spannung kann das Gerät beschädigen und Sie gefährlichen Spannungen aussetzen. Die Installation muss durch einen qualifizierten Elektriker erfolgen.

**WARNUNG:** Beachten Sie den National Electrical Code® und die örtlichen Vorschriften für die Kabelspezifikation. Die Verwendung ungeeigneter Kabel kann zur Beschädigung des Gerätes oder zu Personenschäden führen.

**WARNUNG:** Dieses Gerät ist für die Installation in Übereinstimmung mit dem National Electric Code® und den örtlichen Bestimmungen vorgesehen. Es ist weiterhin nur für die Installation in geschlossenen Räumen vorgesehen. Schalten Sie vor jeder elektrischen Arbeit den Hauptschalter aus oder entfernen Sie die Sicherung, um einen elektrischen Schlag oder Beschädigung des Gerätes zu vermeiden. Die Ausführung dieser Installation muss durch einen qualifizierten Elektriker vorgenommen werden.

### Zusatzinformationen für DMX512

Weitere Informationen bezüglich der Installation von DMX512 Steuerungssystemen finden Sie in der folgenden Veröffentlichung, die beim United States Institute for Theatre Technology (USITT), käuflich zur Verfügung steht: "Recommended Practice for DMX512: A Guide for Users and Installers, 2nd edition" (ISBN: 9780955703522).  
USITT Kontaktinformation:

**USITT**  
**315 South Crouse Avenue, Suite**  
**200 Syracuse, NY 13210-1844**  
**Phone: 1.800.938.7488 or 1.315.463.6463**  
[www.usitt.org](http://www.usitt.org)

### Philips Strand Lighting Zweijahresgarantie

Philips Strand Lighting bietet eine auf zwei Jahre ab Lieferdatum begrenzte Garantie für seine Produkte gegen Material- oder Fertigungsfehler. Ihre örtliche Philips Strand Lighting Niederlassung hält für Sie eine Kopie mit den spezifischen Bedingungen und Ausdrücken bezüglich der begrenzten Zweijahresgarantie von Philips Strand Lighting bereit.

# INHALTSVERZEICHNIS

Philips Strand Lighting Niederlassungen .....	1
<b>IMPORTANT INFORMATION</b>	
Warnungen und Anmerkungen.....	2
Zusatzinformationen für DMX512.....	2
Philips Strand Lighting Zweijahresgarantie	
<b>INHALTSVERZEICHNIS</b>	
<b>VORWORT</b>	
Über diese Anleitung.....	5
Enthaltene Teile .....	5
<b>ÜBERBLICK</b>	
Aufbau der Konsole .....	6
Konsolen- Merkmale- und Anschlüsse.....	7
Ein-/Aus-Schalter .....	7
Versorgungsspannungseingang .....	7
Ethernet-Port (RJ45).....	7
Frontplatten-USB-Port (Daten-Speicherung) .....	7
Rückseitiger USB-Port.....	7
VGA Out (Monitor).....	7
MIDI In/Thru.....	7
DMX512 In (1 Anschluss) .....	7
DMX512 Out (2 Anschlüsse).....	7
Anschluss der Versorgungsspannung.....	7
Glossar der verwendeten Ausdrücke .....	7
Text-Vereinbarungen .....	9
<b>KONSOLEN- SETUP</b>	
Haupt-Menü .....	10
Setup.....	10
Record Options (Speicher-Optionen) .....	10
Lock/Unlock (Sperrungen/Freigeben) .....	11
MIDI-Setup .....	11
Playback-Setup.....	12
DMX In-Setup.....	13
Display-Setup .....	13
Patch.....	13
Patching-Vereinbarungen .....	15
Patch-Bildschirm .....	16
Patch-Ansicht .....	16
Patching von Bereichen.....	17
Entfernen von Patching-Zuordnungen.....	17
Patching Intelligenter Fixtures.....	17
Patch/Unpatch von Fixtures auf DMX Adressen.....	18
Fixture-Pages.....	20
Pan/Tilt-Optionen.....	20
<b>BEDIENUNG</b>	
VGA-Monitor, Display-Attribute.....	22
Konsolen-Display-Attribute .....	23
Channels und Channel-Pegel.....	23
Assigning Channel Levels.....	23
Intensität auf dem Encoder .....	24
Freigabe von Channels .....	24
Speichern einer Cue .....	24
Cue-Optionen .....	25
Speichern einer Cue ohne Submaster .....	27
Starten einer Cue .....	27
Anhalten einer Cue.....	27
Playback-Bedienung.....	27
Cue-Liste .....	28
Cue-Listen-Optionen .....	29

Speichern eines Submasters.....	30
Playback-Master .....	30
Submaster-Pages .....	30
Submaster-Optionen .....	31
Record (Minus Subs) Submaster .....	34
Speichern eines Playback .....	35
Record Playback, Optionen .....	36
Speichern eines Effektes.....	37
Record Effect, Optionen .....	38
Cue/Submaster Preview (Vorschau).....	39
Submaster-Liste.....	40
Editieren eines Submasters .....	40
Editieren eines Submaster-Effektes .....	41
Editieren eines Submaster-Playbacks .....	42
FX-Liste .....	43
Speichern einer Gruppe .....	43
Anwendung von Gruppen.....	43
Grundlagen der Steuerung automatischer Scheinwerfer.....	43
Home (Grundposition).....	44
Paging (Umblättern) des Fixture-Displays .....	45
Tagging and Untagging, (Kennzeichnen/Kennzeichnung entfernen) .....	45
Paletten.....	45
Speichern einer Palette .....	46
Anwenden einer Palette .....	46
Benutzung von Channel-Nummern für den Zugriff auf Fixtures.....	47
Focus .....	47
S9-Show-Liste .....	48
Effekte für automatisierte Scheinwerfer .....	48
Archiv.....	49
Save Show .....	49
Clear Memory / Subs.....	50
Clear Palettes (Löschen von Paletten) .....	50
Default Setup (Grundeinstellungen) .....	51
Load Show.....	51
Effekte, Einweisung .....	52
Erstellen eines Intensitäts-Effektes .....	52
<b>WARTUNG</b>	
Reset Desk 8(Rücksetzen des Pultes) .....	54
Update Software .....	54
Update VGA Screen (Update der Video-Software).....	55
Test Mode.....	56
<b>PRODUKTINFORMATION</b>	
Spezifikationen .....	57
Konsolen-Kapazitäten .....	58
Prinzipielle Features .....	58

# VORWORT

## 1. Über diese Anleitung

Wir beglückwünschen Sie zu Ihrer Entscheidung für ein Philips Strand Lighting 250ML Steuerpult. Dies ist eine kompakte, vielseitige Lichtsteuerkonsole, ein perfektes Pult, um Sie in die Welt der intelligenten Scheinwerfersteuerung einzuführen.

Jedes Gerät wurde vor dem Versand ausführlich getestet und sorgfältig verpackt. Packen Sie den Versandkarton vorsichtig aus und heben Sie diesen und alle Verpackungsmaterialien sorgfältig für einen eventuellen späteren Gebrauch auf.

Unter "Enthaltene Teile" finden Sie eine komplette Liste des im Lieferumfang enthaltenen Materials und Zubehörs. Vergleichen Sie diese Liste mit Ihrer gelieferten Ware.

**Anmerkung:** Überprüfen Sie Ihr Produkt sorgfältig auf Beschädigungen und auf Vollständigkeit des Zubehörs. Sollte Ihr Produkt beschädigt sein oder sollten Teile fehlen, nehmen Sie die Konsole nicht in Betrieb und verständigen Sie umgehend Ihren autorisierten Philips Strand Lighting Händler.

Bitte lesen Sie diese Anleitung sorgfältig, sie bietet wichtige Informationen bezüglich Sicherheit, Gebrauch und Wartung. Bewahren Sie diese Anleitung zusammen mit der Konsole auf, falls Sie eventuell später Informationen benötigen.

Mit dem QR-Code (rechts) können Sie mit jedem QR-Code-fähigen Smartphone direkt auf die 250ML Control Console Produktseite gelangen und das Produktmanual oder andere Produktdaten herunterladen..

**Anmerkung:** Diese Version des Benutzerhandbuches bezieht sich auf die Softwareversion 1.1.x. Sollte Ihr 250ML Lichtsteuerpult ein Update benötigen, gehen Sie auf [www.strandlighting.com](http://www.strandlighting.com) und klicken Sie auf den Produkt-Downloadbereich im Supportabschnitt, um die neueste erhältliche Software herunter zu laden.



250ML Control Console  
Produktseite

## 2. Enthaltene Teile

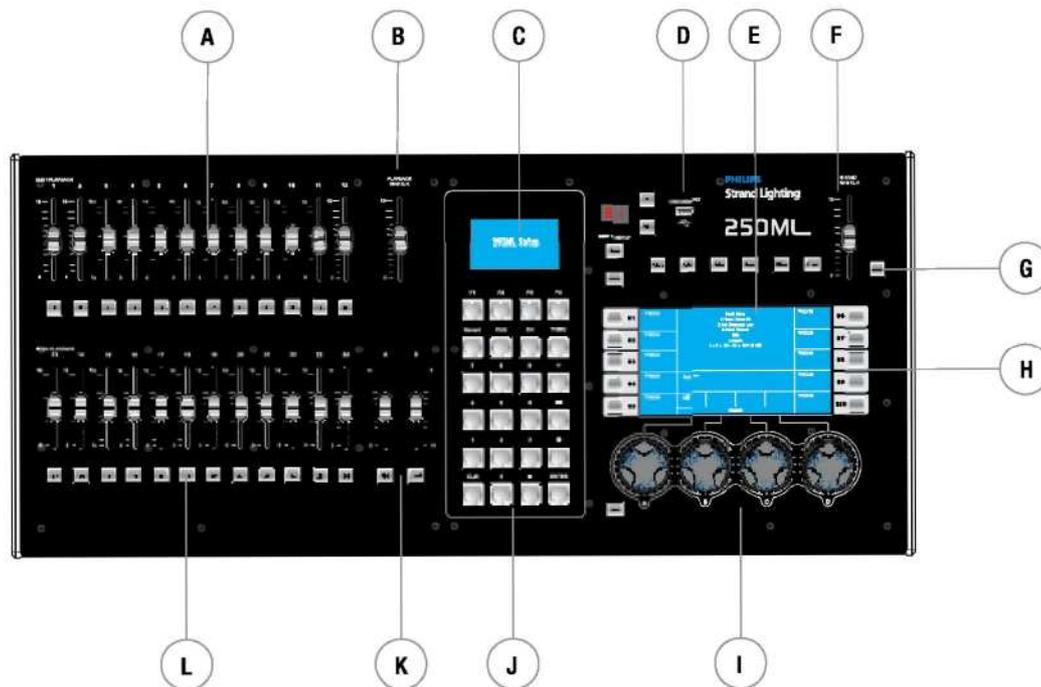
Jedes 250ML Lichtsteuerpult wird mit folgenden Teilen geliefert:

- Lichtsteuerpult (mit integrierter Video [VGA] Karte)
- Konsolen - Staubabdeckung
- Universalnetzteil
- USB key drive
- LED-Pultleuchte
- 250ML Konsolen-Kurzanleitung (*nicht dieses Dokument*)

**Anmerkung:** Monitore, Kabel und weiteres Zubehör sind nicht im Lieferumfang enthalten und werden getrennt berechnet. Informationen über lieferbares Zubehör erhalten Sie bei Ihrem örtlichen autorisierten Strand Lighting Händler. Eine Liste der autorisierten Händler finden Sie auf der Strand Lighting Webseite auf [www.strandlighting.com](http://www.strandlighting.com).

# ÜBERBLICK

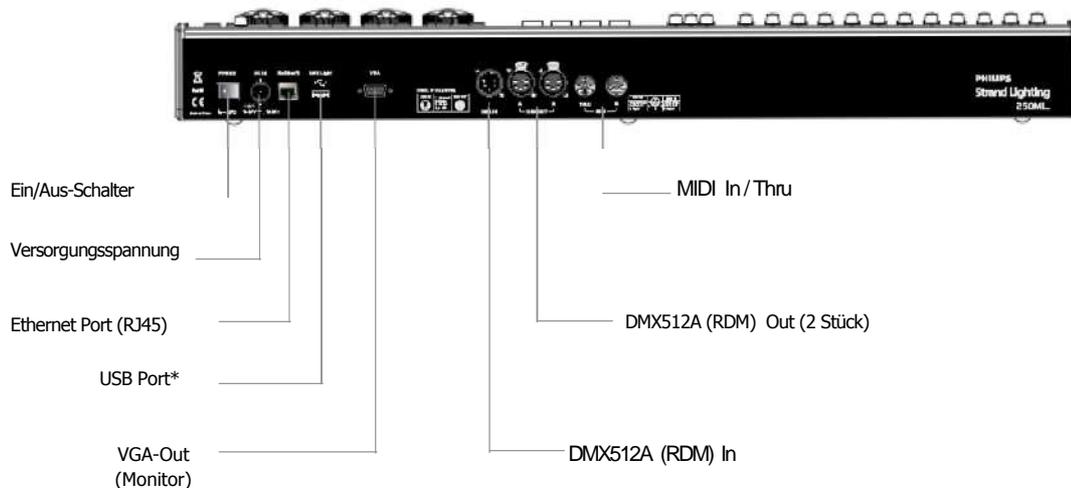
## 1 Aufbau der Konsole



### Legende

A. 24 Fader/Submaster	G. Blackout-Taste
B. Playbackmaster	H. Soft-Tasten (10 Stück)
C. Programmier-LCD-Display	I. Encoder (4 Stück)
D. USB-Port (Speicherung von Showdaten)	J. Programmertasten
E. Haupt-LCD-Farbdisplay	K. A/B Playbackregler (Mit GO- und LOAD-Tasten)
F. Mastersteller	L. 24 Bump-Tasten

### 250ML Konsolen-Rückwandanschlüsse



\* nur für USB-Pultbeleuchtung, nicht für Speicherung von Showdaten

## 2. Konsolen-Merkmale und -Anschlüsse

### Ein/Aus-Schalter

Schaltet die Konsole ein und aus. Beachten Sie, dass durch das Ausschalten dieses Schalters die Konsole nicht vom Netz getrennt wird!

### Versorgungsspannungseingang

Eingang für das (AC zu DC) Universalnetzteil. In der mit der Konsole gelieferten Kurzanleitung (QuickStart guide) wird beschrieben, wie das mitgelieferte Netzteil angeschlossen werden muss. Das mit Ihrem 250ML Lichtsteuerpult mitgelieferte Universal-Netzteil besitzt eine automatische Bereichsumschaltung und arbeitet bei Spannungen von 90 bis 240 VAC.

### Ethernet Port (RJ45)

Für spätere Erweiterungen von Ethernet-Protokollen.

### Frontplatten - USB - Port (Daten-Speicherung)

USB-Anschluss für die Aufnahme eines USB-Sticks zum Speichern von Bibliotheken, zum Sichern von Shows oder zum Updaten der Konsolensoftware.

### Rückseitiger USB - Port

USB-Port für den Anschluss einer USB LED Pultleuchte. Nicht zum Speichern von Showdaten.

### VGA Out (Monitor)

VGA – Anschluss zum Betrieb eines VGA Videomonitors. Die mitgelieferte Kurzanleitung (QuickStart guide) beschreibt den VGA Anschluss. Beachten Sie, dass der Videomonitor nicht im Lieferumfang enthalten ist.

### MIDI In/Thru

Die Konsole besitzt 2 Standard-6-Pin MIDI - Anschlüsse. MIDI - In kann an einen MIDI - Generator und MIDI - Thru an ein anderes MIDI – Gerät angeschlossen werden.

### DMX512 In (1 Anschluss)

DMX512 Eingang für DMX512-Signale von einer anderen Konsole oder einem anderen DMX512-Gerät.

### DMX512 Out (2 Anschlüsse)

Die Konsole verfügt über 2 Standard XLR 5-Pin-Buchsen für den Anschluss und die Steuerung von DMX512 – Geräten. DMX512 dient zum Senden an eine Linie (Universe) von DMX-Geräten. Diese kann Dimmer, LED-Apparate sowie Movinglights beinhalten.

---

**Anmerkung:** Für weitere Informationen über DMX512 siehe "[Additional Resources for DMX512](#)" auf Seite 2

---

## 3. Anschluss der Versorgungsspannung

### Anschluss des Netzteils:

Schritt 1. Stellen Sie sicher, dass der Geräteschalter auf "Off" steht.

Schritt 2. Stecken Sie den DC-Stecker des Netzteils in den DC IN-Anschluss der Konsole.

Schritt 3. Stecken Sie das Netzteil in die Netzsteckdose.

Schritt 4. Schalten Sie die Konsole mit dem On / Off-Schalter ein.

---

**Anmerkung:** Um eine Steuerung zu ermöglichen, müssen Sie die Konsole zuvor über DMX512 mit dem Beleuchtungssystem verbinden. Siehe Kurzanleitung (QuickStart Guide) für Informationen über den DMX512 – Anschluss.

---

## 4. Glossar der verwendeten Ausdrücke

Dieser Abschnitt erklärt einige der gebräuchlichen, in diesem Handbuch benutzten Ausdrücke.

- **Fader / Submaster / Playback** – Hardwaresteller, Schieberegler zum Steuern der Pegel von gespeicherten Informationen.
- **Fader- / Submaster- / Playback- Bump-Tasten** – Hardwaretasten, die zum Aktivieren von gespeicherten Informationen von Submaster oder Playback dienen.
- **Playback Master** – ein Mastersteller mit Inhibitfunktion für alle Playbackdaten.

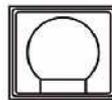
- **A- und B- Master** – Mastersteller mit Inhibitfunktion für die A- und B- Playbacks. A ist auf 100% am oberen Ende seines Stellweges, während B auf 100% am unteren Ende des Stellweges ist. Dadurch wird die Ausführung von stufenlosen Überblendungen ermöglicht, indem beide Steller gemeinsam in die gleiche Richtung bewegt werden.
- **Channel- Steuerkreis**
- **GO** – ruft die nächste verfügbare Stimmung ab.
- **LOAD** – erlaubt die Vorbereitung der nächsten Stimmung für den Abruf mittels der [GO] Taste
- **Programmier LCD Display** – dieses kleine LCD-Display zeigt zweckdienliche Informationen bezüglich des aktiven Vorganges, der gerade programmiert oder wiedergegeben wird. Weiterhin zeigt dieser Bildschirm die Funktion der 4 mit (F1) - (F4) bezeichneten Softtasten.
- **Programmiertasten** – diese ermöglichen die traditionelle Befehlsabfolge zum Setzen von Pegeln und zum Speichern von Items wie Stimmungen und Submastern.
- **Record** – Befehl zum Speichern von Informationen.
- **Cue** – Cues sind Szenenabläufe, die mit vorgegebenen Zeiten und sequentiell wiedergegeben werden.
- **ON** – Pegel von 100%. Beispiel: [1] [ON]
- **Thru** – erlaubt die Zusammenfassung eines Bereiches von Channels. Beispiel: [1] [THRU] [5] [ON].
- **0 thru 9** – numerische Tasten für die Eingabe in der Befehlsabfolge.
- **Plus "+"** erlaubt die Addition von Channels zu einer Befehlsabfolgereihe. Beispiel: [1] [+] [2] [ON]. Auch ohne eine bestehende Channelliste wird bei Betätigung dieser Taste das Channeldisplay hochgezählt. Ist die Fixturetaste angewählt, wird das Fixturedisplay hochgezählt.
- **Minus "-"** – erlaubt die Subtraktion von Channels von einer Befehlsabfolgereihe. Beispiel: [1] [THRU] [5] [-] [3] [ON]. Damit werden 1, 2, 4, und 5 auf Voll gesetzt. Auch ohne eine bestehende Channel-Liste wird bei Betätigung dieser Taste das Channel-Display herab gezählt. Ist die Fixture-Taste angewählt, wird das Fixture-Display herab gezählt.
- **AT "@"** - Befehl, der dem Pult mitteilt, dass die nächste numerische Eingabe ein Helligkeitspegel ist. Beispiel: [1] [@] [5] [0] [ENTER].
- **CLR** - löscht die Befehlsabfolge und setzt die Channels zurück. CLR entfernt den letzten in der Befehlsabfolge eingegebenen Befehl. Falls in der Befehlsabfolge nichts eingegeben wurde, setzt [CLR] [CLR] alle angewählten Channels (in der roten Box) zurück, ein drittes [CLR] setzt alle Channels mit eingestellten Werten zurück (roter Text).
- **Decimal "."** – erlaubt die Eingabe von DMX-Werten anstelle von prozentualen Werten. Beispiel: [1] [@] [.] [2] [5] [5] [ENTER].
- **ENTER** – schließt jedes in der Befehlsabfolge eingegebene Kommando ab. Beispiel: [1] [@] [5] [0] [ENTER], [RECORD] [CUE] [1] [ENTER].
- **Pfeil aufwärts und Pfeil abwärts** (neben dem kleinen LCD Schirm) – dienen zum Seitenwechsel.
- **Untag** – diese Taste hat mehrere Funktionen. Mit ihr können Apparate, Attributfamilien oder individuelle Attribute abgewählt (untagged) werden. Siehe Tagging und Untagging für Details. Die Betätigung von SHIFT + UNTAG ermöglicht dem Benutzer den Zugang zu den Setupseiten für die Systemkonfiguration.
- **Home** - setzt den Channel oder den Apparat in die vorgegebene Grundposition zurück.
- **Fixture** - Fixture ist die Bezeichnung für attributgesteuerte Scheinwerfer (LEDs und Movinglights). Diese Taste gestattet den Zugriff auf die gepatchten Attributscheinwerfer.
- **Position** – erlaubt den Zugang für die Programmierung von Positionsattributen von Attributscheinwerfern.
- **Color** - erlaubt den Zugang für die Programmierung von Colorattributen von Attributscheinwerfern.
- **Beam** - erlaubt den Zugang für die Programmierung von Strahlattributen von Attributscheinwerfern.
- **Effect** - erlaubt den Zugang für die Programmierung von Effektattributen von Attributscheinwerfern.
- **Group** – erlaubt den Zugang für die Programmierung einer Kollektion von Channels oder Fixtures.

- **Konsolen-LCD- Haupt-Display** - hauptsächliches Programmierdisplay. Dieses 7-Inch Colordisplay zeigt die Befehlsabfolge, Speicherkommandos, alle Konfigurationsinformationen, 10 Soft-Tasten-Bezeichnungen und Informationen über die 4 Encoder.
- **Shift** – wird benutzt, um Zugriff auf die Setupumgebung sowie auf zusätzliche Erweiterungsbefehle zu erlangen.
  - **Shift + UNTAG** = Setup
  - **Shift + ENTER** = Encoder Intensitätssteuerung für ausgewählte Channels.
  - **Shift + Encoders** = ermöglicht den Zugriff auf zusätzliche Features bei einigen Funktionen. Zum Beispiel kann bei Fade Up / Fade Down die Zeiteinstellung in 1/10 Sekunden erfolgen.

## 5. Textvereinbarungen

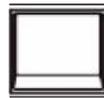
Eine im Handbuch aufgeführte Taste wird in eckigen Klammern dargestellt. Z. B. [RECORD] würde auf die Record-Taste hinweisen. Ein Soft-Tastenbefehl auf dem LCD-Schirm wird in runden Klammern ( ) dargestellt. So weist z. B. (S9-Enter) auf eine auf dem LCD-Schirm verfügbare Soft-Tastenoption hin. Informationen über die Bedienung finden Sie unter "**OPERATION**" auf Seite 22.

Das Beispiel in **Abbildung 1** zeigt die Darstellung einer Befehlstaste, wie z. B. Record, in Schulungsbeispielen.



**Abbildung 1: Beispiel einer Befehlstaste**

Das Beispiel in **Abbildung 2** zeigt die Darstellung einer Bump-Taste oder einer Soft-Taste in Schulungsbeispielen.



**Abbildung 2: Beispiel einer Bump-Taste**

# KONSOLESETUP

## 1. Hauptmenü

Das Halten von [SHIFT] + [UNTAG] für 3 Sekunden öffnet den Setupbereich der 250ML Konsole.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	SETUP	MAIN MENU					S6
S2	PATCH	PHILIPS STRAND LIGHTING					S7
S3	ARCHIVE	250ML					S8
S4	MAINTENANCE	SOFTWAREVERSION					S9
S5		XXXXXX					S10
		Cmd: ←					
		EXIT					

Abbildung 3: Hauptmenü

Die 250ML Konsole bietet folgende Optionen:

### Setup

(S1 - Setup): Im Setup kann die Betriebsart der Konsole optimal an die Bedürfnisse des Benutzers angepasst werden. Alle im Setup im Hauptdisplay angebotenen Optionen können mit Hilfe des Encoders D durch Scrollen in der Liste der Setupoptionen angewählt werden.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	SETUP	SETUP MENU					S6
S2	PATCH	<Record Options>					S7
S3	ARCHIVE	<Lock /Unlock>					S8
S4	MAINTENANCE	<MIDI Setup>					S9
S5		<Playback Setup>					S10
		<DMX Input Setup>					
		<Display Setup>					
		Cmd: ←					
		EXIT				Up/Down	
						Enter	

Abbildung 4: Setupmenü

Im Setup werden die folgenden Optionen, die die Funktionen der Konsole bestimmen, angeboten:

### Record Options (Speicheroptionen)

“Record Options” bestimmt die Arbeitsweise des Speichervorganges. In der Grundeinstellung werden alle von der Konsole ausgegebenen Parameter gespeichert. Dieser Modus kann durch Betätigung von S1 geändert werden. Ist der Modus „Partial” angewählt, kann mit Hilfe von anderen Soft-Tasten bestimmt werden, wie Brightness (Intensität)-, Color-, Beamshape (Strahlform)- und Positionsparameter gespeichert werden sollen.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	Mode	Mode: <Partial>					S6
S2	Brightness	Brightness: <Channel>					S7
S3	Color	Color: <Channel>					S8
S4	Beamshape	Beamshape: <Channel>				Cancel	S9
S5	Position	Position: <Channel>				OK	S10
		Cmd: ←					

Abbildung 5: Record Options (Speicheroptionen)

Ist die Option für die Attributfamilie (Position, Color oder Beam) auf ALL gesetzt und ein Parameter wird justiert, werden sämtliche Parameter dieser Familie im Display markiert und können gespeichert werden. Programmieren Sie z. B. einen 3-Farben-LED und Rot ist justiert, werden Grün und Blau ebenfalls markiert.

Ist die Option für die Attributfamilie auf CHANNEL gesetzt und ein Parameter wird justiert, wird nur dieser Parameter für die Speicherung markiert. Programmieren Sie z. B. einen 3-Farben-LED und Rot ist justiert, werden Grün und Blau nicht markiert.

### Lock/Unlock (Sperren/Freigeben)

Mit dieser Option können Sie das Display sperren oder freigeben, um unbeabsichtigte Eingaben zu verhindern.

Scrollen Sie mit dem Encoder D herab zu <Lock/Unlock>, drücken Sie Encoder D und die Lock/Unlock-Option erscheint. Die Funktion ist passwortgeschützt, das Passwort muss eingegeben werden um diese Funktion zu aktivieren.

**Anmerkung:** Das Passwort ist **168168**.



Abbildung 6: Lock (Sperren) des Konsolendisplays

### MIDI Setup

Dieses Features befähigt die Konsole über das MIDI-Interface mit anderen Konsolen zu kommunizieren. MIDI In (Ein) und Thru (Durch) sind verfügbar. Sie müssen lediglich ein Standard MIDI-Kabel von einer zweiten Konsole an den MIDI-In-Port der 250ML anschließen. Wollen Sie mit einer dritten Konsole kommunizieren, kann ein MIDI-Kabel vom MIDI-Thru-Port der 250ML Konsole an eine dritte Konsole angeschlossen werden,

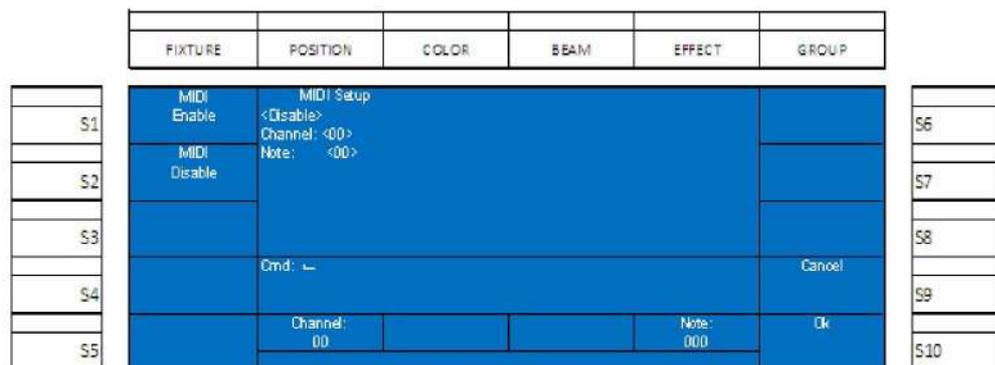


Abbildung 7: MIDI Setup-Bildschirm

- S1 auf dem MIDI Setup-Bildschirm aktiviert MIDI, während S2 MIDI deaktiviert.
- Encoder A konfiguriert den Channel (0 - 15), Encoder D konfiguriert die Note (0 - 127).

**Anmerkung:** Es gibt unterschiedliche Typen von MIDI-Meldungen. Die 250ML unterstützt lediglich *Channel Voice*. Die Channel-Einstellungen befähigen die Konsole, jeden Channel von 0 bis 15 zu empfangen. Note erlaubt der Konsole den Empfang von individuellen Voice-Channels von 0 bis 127. Es werden nur Channels, keine Cues oder Submaster gesteuert.

Wie in Tabelle 1 "[MIDI-Meldungen-verfügbare Noten](#)," auf Seite 12 gezeigt, steht eine Auswahl von Noten zur Verfügung.

Tabelle 1: MIDI Meldungen – Verfügbare Noten

Notes	DMX Channel	Notes	DMX Channel	Notes	DMX Channel	Notes	DMX Channel
Note 0 C-2	Channel 1	Note 32 G#0	Channel 33	Note 64 E3	Channel 65	Note 96 C6	Channel 97
Note 1 C#-2	Channel 2	Note 33 A 0	Channel 34	Note 65 F3	Channel 66	Note 97 C#6	Channel 98
Note 2 D-2	Channel 3	Note 34 MO	Channel 35	Note 66 F#3	Channel 67	Note 98 D6	Channel 99
Note 3 D#-2	Channel 4	Note 35 BO	Channel 36	Note 67 G3	Channel 68	Note 9913#6	Channel 100
Note 4 E-2	Channel 5	Note 36 CI	Channel 37	Note 68 G#3	Channel 69	Note 100 E6	Channel 101
Note 5 F-2	Channel 6	Note 37 C#1	Channel 38	Note 69 A3	Channel 70	Note 101 F6	Channel 102
Note 6 F#-2	Channel 7	Note 38 D1	Channel 39	Note 70 A#3	Channel 71	Note 102 F#6	Channel 103
Note 7 G-2	Channel 8	Note 39 D#1	Channel 40	Note 71 B3	Channel 72	Note 103 G6	Channel 104
Note 8 G#-2	Channel 9	Note 40 E1	Channel 41	Note 72 C4	Channel 73	Note 104 G#6	Channel 105
Note 9A-2	Channel 10	Note 41 FI	Channel 42	Note 73 C#4	Channel 74	Note 105 A6	Channel 106
Note 10A#-2	Channel 11	Note 42 F# 1	Channel 43	Note 74 D4	Channel 75	Note 106 A#6	Channel 107
Note 11 B-2	Channel 12	Note 43 G1	Channel 44	Note 7513#4	Channel 76	Note 107 B6	Channel 108
Note 12 C-1	Channel 13	Note 44 G#1	Channel 45	Note 76 E4	Channel 77	Note 108 C7	Channel 109
Note 13 C#-1	Channel 14	Note 45 AI	Channel 46	Note 77 F4	Channel 78	Note 109 C#7	Channel 110
Note 14 D-1	Channel 15	Note 46 A#1	Channel 47	Note 78 F#4	Channel 79	Note 110 D7	Channel 111
Note 15 D#-1	Channel 16	Note 47 B1	Channel 48	Note 79 G4	Channel 80	Note 11113#7	Channel 112
Note 16 E-1	Channel 17	Note 48 C2	Channel 49	Note 80 G#4	Channel 81	Note 112 E7	Channel 113
Note 17 F-1	Channel 18	Note 49 C#2	Channel 50	Note 81 A4	Channel 82	Note 113 F7	Channel 114
Note 18 F#-1	Channel 19	Note 50 D2	Channel 51	Note 82 A#4	Channel 83	Note 114 F#7	Channel 115
Note 19 G-1	Channel 20	Note 51 D#2	Channel 52	Note 83 B4	Channel 84	Note 115G7	Channel 116
Note 20 G#-1	Channel 21	Note 52 E2	Channel 53	Note 84 C5	Channel 85	Note 116 G#7	Channel 117
Note 21 A-1	Channel 22	Note 53 F2	Channel 54	Note 85 C#5	Channel 86	Note 117A7	Channel 118
Note 22 A#-1	Channel 23	Note 54 F#2	Channel 55	Note 86 D5	Channel 87	Note 118A#7	Channel 119
Note 23 B-1	Channel 24	Note 55 G2	Channel 56	Note 8713#5	Channel 88	Note 119 B7	Channel 120
Note 24 C 0	Channel 25	Note 56 G#2	Channel 57	Note 88 E5	Channel 89	Note 120 C8	Channel 121
Note 25 C# 0	Channel 26	Note 57 A2	Channel 58	Note 89 F5	Channel 90	Note 121C#8	Channel 122
Note 26 DO	Channel 27	Note 58 A#2	Channel 59	Note 90 F#5	Channel 91	Note 122 138	Channel 123
Note 27 D#0	Channel 28	Note 59 B2	Channel 60	Note 91 G5	Channel 92	Note 123 D#8	Channel 124
Note 28 E0	Channel 29	Note 60 C3	Channel 61	Note 92 G#5	Channel 93	Note 124 E8	Channel 125
Note 29 FO	Channel 30	Note 61 C#3	Channel 62	Note 93 AS	Channel 94	Note 125 F8	Channel 126
Note 30 F# 0	Channel 31	Note 62 D3	Channel 63	Note 94 A#5	Channel 95	Note 126 F#8	Channel 127
Note 31 GO	Channel 32	Note 6313#3	Channel 64	Note 95 B5	Channel 96	Note 127 G8	Channel 128

**Playback Setup**

Diese Einstellungen bestimmen, wie die letzte Cue im Playback reagiert, wenn sie in Sequenz abläuft.

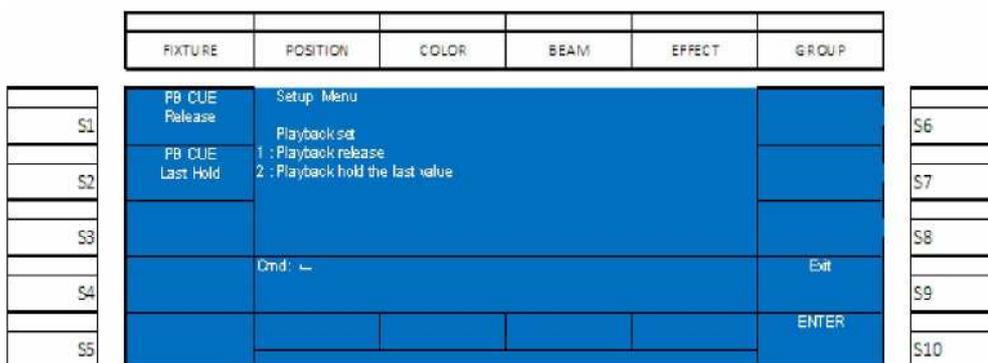


Abbildung 8: Playback Setup Bildschirm

Die Optionen sind:

- (S1-PB Cue Release) hierdurch wird die letzte Cue vom Playback freigegeben.
- (S2-PB Cue Last Hold) hier hält das Playback den letzten Ausgangswert.

## DMX In Setup

Diese Option schaltet den DMX In-Port auf der Konsolenrückwand ein und ermöglicht einem anderen DMX-Steuergerät (wie z. B. einer Konsole) Änderungen auf der 250ML Konsole vorzunehmen.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	DMX In Enable						S6
S2	DMX In Disable						S7
S3							S8
S4		Cmd: ←				Cancel	S9
S5						OK	S10

Abbildung 9: DMX In Setup Bildschirm

Die Optionen sind:

- (S1-DMX In Enable) – schaltet DMX-Eingangssignale von einer anderen DMX-Steuerquelle frei.
- (S2-DMX In Disable) – sperrt DMX-Eingangssignale von einer anderen DMX-Signalquelle.

Bei freigeschaltetem DMX-In und einer Verbindung vom DMX512-Out-Port einer externen Konsole zum DMX-In-Port der 250ML Konsole mit einem DMX512 Kabel steuert die externe Konsole die ersten 96 Channels der 250 ML-Konsole in einem 1 zu 1 Modus. Z. B. steuert Channel 1 der externen Konsole Channel 1 der 250ML Konsole und in numerischer Sequenz weiter bis zu einer Kapazität von 96 Channels.

## Display Setup

Hier kann der Pegel der Hintergrundbeleuchtung des Farbdisplays der Konsole justiert werden.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	Backlight High						S6
S2	Backlight Medium						S7
S3	Backlight Low						S8
S4		Cmd: ←				Cancel	S9
S5		Contrast	X			OK	S10

Abbildung 10: Display Setup Bildschirm

Die Optionen sind:

- (S1-Backlight High) - setzt den Helligkeitspegel des Konsolendisplays auf den höchsten Wert.
- (S2-Backlight Medium) - setzt den Helligkeitspegel des Konsolendisplays auf den mittleren Wert .
- (S3-Backlight Low) - setzt den Helligkeitspegel des Konsolendisplays auf den niedrigsten Wert

## 2. Patch

Im Patch kann der Benutzer die Channel- oder Fixture-Nummern bestimmen, die von jedem DMX Channel gesteuert werden, gleich, ob es sich um Dimmer oder automatische Scheinwerfer wie LED-Apparate oder Movinglights handelt. Die 250ML Konsole startet mit einem 1 zu 1 Grundpatch entsprechend der Channel-Kapazität der Konsole ohne gepatchte Automatikscheinwerfer. Das sind 250 Channels. Ein 1 zu 1 Patch bedeutet, dass jeder Dimmer auf einen Channel mit derselben Nummer gepatcht und von diesem gesteuert wird. Z. B. Dimmer wird von Channel 1 gesteuert, Dimmer 2 von Channel 2 und so weiter bis zu Dimmer 250, der von Channel 250 gesteuert wird..

Das Patchen konventioneller Channels auf der 250ML Steuerkonsole wird im Setup ausgeführt. Betätigen Sie [SHIFT] + [UNTAG] um in das Setupmenü zu gelangen.

Betätigen Sie S2- Patch, um in das Patch-Menü zu gelangen.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	SETUP	PATCH MENU					S6
		<Dim Patch> <Assign Fixture> <Pan/Tilt Options>					S7
S2	PATCH						S8
S3	ARCHIVE						S9
S4	MAINTENANCE	Cmd: L					S10
S5		EXIT			Up/Down Enter		

Abbildung 11: Patch Menü

## Patching Vereinbarungen

Scrollen Sie mit dem Encoder D auf/ab, um die Option DMX Patch (die aktive Option wird weiß unterlegt) anzuwählen und klicken Sie auf den Encoder D um DMX Patch zu aktivieren. Der Monitor zeigt jetzt den Patch-Bildschirm mit den aktuellen Channel-Zuordnungen. Wie in **Abbildung 12** gezeigt, steht die DMX Ausgangsnummer in der oberen Zeile in weiß und der Steuerchannel in der zweiten Zeile in gelb.

Rev: X.X.XXX		250ML Patch																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	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		
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		
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		
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		
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		
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	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140		
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140		
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160		
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160		
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180		
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180		
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200		
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200		
201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220		
201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220		
221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240		
221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240		
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260		
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250												
261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280		
281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300		
301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320		

Abbildung 12: VGA Patch Bildschirm

**Anmerkung:** Da die Konsole nur über eine Kapazität von 250 Steuer-Channels verfügt, werden im Bereich über 250 lediglich die DMX Ausgangsnummern angezeigt. .

### Patch-Bildschirm

Der Patch-Bildschirm ist der zentrale Punkt für Informationen bezüglich aller DMX –Ausgangszuordnungen. Die Betätigung von [F3-Patch] öffnet den Patch-Bildschirm auf dem VGA-Monitor. Der Patch-Bildschirm kann mit [+] und [-] umgeblättert werden, um alle DMX-Ausgänge von 1 bis 1024 und deren Patch-Zuordnung sichtbar zu machen. DMX512-Port A verwaltet die Ausgänge 1 bis 512, das erste DMX DMX512-Universum. Port B verwaltet die Ausgänge 513 bis 1024, das zweite Universum.

Rev: X.X.XXX										250ML Patch									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	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	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220
221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260
261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280
281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300
301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320

Abbildung 13: Patch-Bildschirm

Der Patch-Bildschirm dient ausschließlich der Anzeige. Sämtliche Patch-Einstellungen erfolgen im Setup. Nähere Anleitungen finden Sie unter "Setup" auf Seite 10.

### Patch-Ansicht

Das Patch kann jederzeit betrachtet werden, egal ob für Patching-Aktivitäten der Setup-Bildschirm aktiv ist oder nicht. Die F-Tasten bieten Ihnen in mehreren Bildschirmen eine Patch-Option. Wird die F-Taste für Patch gedrückt, wird der Patch-Bildschirm darüber angezeigt. Die [+] und [-] Tasten erweitern den Patch-Bildschirm, um alle 1024 Patch-Ausgänge sichtbar zu machen. Betätigung der F-Taste für Patch führt die Konsole auf den vorhergehenden Bildschirm zurück. Im Patch-Menü kann der Patch-Bildschirm mit den F-Tasten mit [PATCH +] und [PATCH -] umgeblättert werden. Um das Grund-Patching zu ändern beachten Sie den Farbbildschirm der Konsole wie in **Abbildung 14** dargestellt.

FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	Patch Menu					S6
S2	1 : Please select Fixture					S7
S3	2 : Use Command Line to patch Channel DMX					S8
S4	Example: 1 + 2>100-30+1024 @260°					S9
S5	513 @ FX 01 @ 10°					S10
	100 @ FX 03*					
	Cmd: ←					
	EXIT					

Abbildung 14: Konsolen-LCD Patch-Menü

Die zweite Option (und die Beispiele) betrachten die Anwendung von Befehlsabfolgen zum Patchen. Die Syntax ist [DIMMER] [@] [CHANNEL], d. h. wenn Sie Dimmer 2 von Channel 1 steuern wollen, müssen Sie [2] [@] [1] [ENTER] eingeben. Nach der Eingabe hat sich die Channel-Nummer (gelb) unter dem Dimmer 2 geändert und zeigt seine Zuordnung zu Channel 1. Jedes ausgeführte Patching erscheint im Befehlsablauf-Bereich des Farbbildschirms. Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle Dimmer, die vom Grund-Patching abweichen sollen. Beachten Sie, dass Sie mit THRU, [+] und [-] den Patching-Prozess beschleunigen können.

## Patchen von Bereichen

Es ist möglich, mehrere Dimmer und mehrere Channels mit einem einzigen Kommando zu patchen. Im Folgenden finden Sie einige Beispiele für das Patchen von Bereichen:

Wollen Sie mehrere Dimmer vom selben Channel steuern, ist die Syntax: [DIMMER] [THRU] [DIMMER] [@] [CHANNEL] [ENTER]. Beispiel: [1] [THRU] [5] [@] [1] [ENTER] patcht die Dimmer 1 bis 5 auf Channel 1.

Wollen Sie einen fortlaufenden Dimmer-Bereich auf einen fortlaufenden Channel-Bereich patchen, ist die Syntax [DIMMER] [THRU] [DIMMER] [@] [CHANNEL] [THRU] [CHANNEL] [ENTER]. Beispiel: [1] [THRU] [5] [@] [11] [THRU] [15] [ENTER] patcht Dimmer 1 auf Channel 11, Dimmer 2 auf Channel 12 und so weiter bis zum eingegebenen Bereichsende.

## Entfernen von Patching-Zuordnungen

Um alle Patching-Zuordnungen für einen Dimmer zu entfernen, geben Sie [DIMMER] [@] [ENTER] ein. Damit wird die Channel-Zuordnungen des ausgewählten Dimmers gelöscht und die bisherige Channel-Nummer (gelb) entfernt. Beachten Sie, dass Sie mit THRU, [+] und [-] den Patching-Prozess beschleunigen können.

**Anmerkung:** Siehe "Range Patching" (oben), wie [THRU], [+] and [-] angewendet werden.

## Patching Intelligenter Fixtures

Intelligente Fixtures wie LED-Scheinwerfer und Movinglights benötigen ein ausgeklügeltes Steuersystem. Die 250ML Konsole bietet alles, was Sie für den Start in die Steuerung von intelligenten Fixtures benötigen.

**Anmerkung:** Bei der 250ML Konsole ist die Anzahl der intelligenten Fixtures auf 30 und die Anzahl der Parameter auf 40 begrenzt.

Halten Sie im Setupmenü [SHIFT] + [UNTAG] für 3 Sekunden, drücken Sie (S2 - Patch) und drehen Sie den Encoder D im Uhrzeigersinn, um den Cursor (weißer Hintergrund) abwärts auf "Assign Fixture" zu bewegen und drücken Sie dann den Encoder D, um die Option anzuwählen.

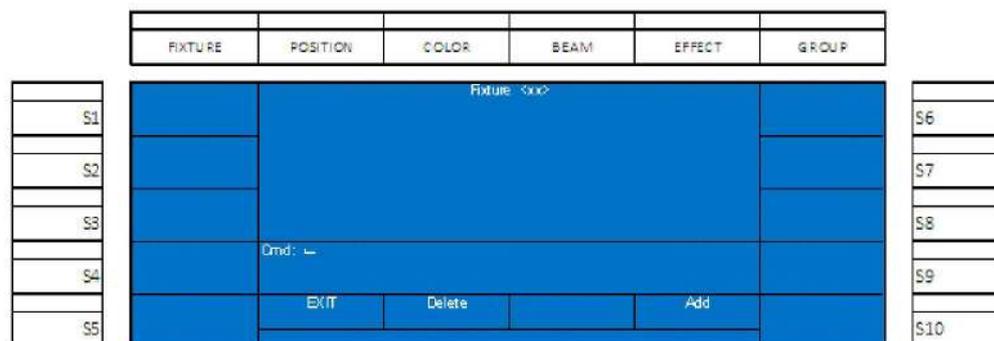


Abbildung 15: Patching Intelligenter Fixtures – Fixture-Bildschirm

Wählen Sie auf dem Fixture-Bildschirm Encoder D, um ein Fixture hinzuzufügen.

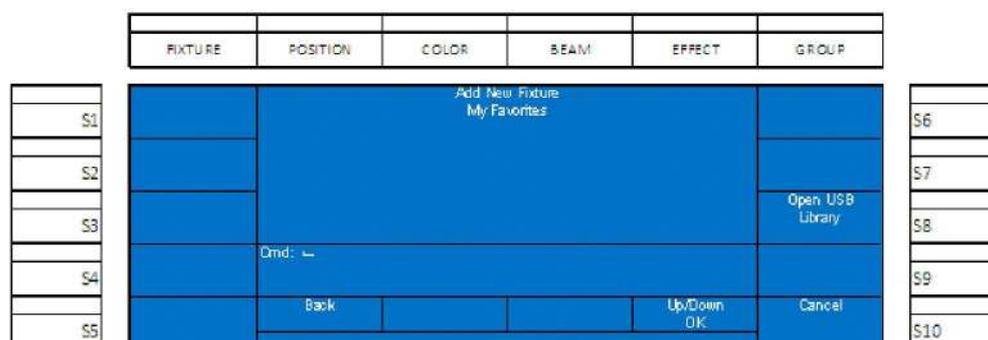


Abbildung 16: Patching Intelligenter Fixtures – Fixture-Bildschirm (Addieren eines Fixtures)

Fixtures werden mittels eines USB-Sticks aus der 250ML Fixture-Bibliothek hinzugefügt. Die Fixture-Bibliothek kann von der Seite [www.strandlighting.com](http://www.strandlighting.com) im Supportabschnitt heruntergeladen werden. Wählen Sie (S8 - Open) USB Library.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	Philips Color Kinetics		Add New Fixture FXNAME1.TFF			Company1	S6
S2	Philips Selecon		FXNAME2.TFF			Company2	S7
S3	Philips Showline		FXNAME3.TFF			Company3	S8
S4	Philips Van*Lite	Cmd: ←	FXNAME4.TFF			Company4	S9
S5		Back		Cancel	Up/Down OK	Company6	S10

**Abbildung 17: Patching Intelligenter Fixtures – Fixture-Bibliothek**

In den S-Tasten werden die Hersteller angezeigt, Philips Gesellschaften auf der linken Seite, andere Hersteller auf der rechten Seite. Ist der Hersteller auf den vorhandenen Softtasten nicht sichtbar, drehen Sie den Encoder D um die Anzeige der philipsfremden Hersteller rechts zu erweitern und drücken Sie die entsprechende Softtaste. Ist ein Hersteller angewählt, werden dessen Modelle im Zentrum des Bildschirms angezeigt. Durch auf- / ab- Drehen des Encoders D werden die einzelnen Fixture-Typen markiert. Drücken des Encoders D wählt das entsprechende Fixture-Modell.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1			Add New Fixture Manufacturer FXNAME1.TFF				S6
S2			Select Location				S7
S3							S8
S4		Cmd: ←					S9
S5		Back		Cancel	Assign		S10

**Abbildung 18: Patching Intelligenter Fixtures – Wahl eines Fixtures aus der Fixture-Bibliothek**

Anschließend muss mittels der Softtasten ein Ort für das Fixture festgelegt werden. Wir setzen voraus, dass Sie mit S1 starten, Sie können jedoch auch jede andere Softtaste wählen. Ist die gewünschte Softtaste angewählt (sie leuchtet rot) ordnen Sie mit dem Encoder D das Fixture zu. Nach Beendigung erscheint der Name für die Softtaste.

Nachdem das ausgewählte Fixture einer Softtaste zugeordnet wurde, erscheinen weitere gepatchte Fixtures unter "My Favorites" und der USB-Stick mit der Fixture-Bibliothek wird nur benötigt, um ein anderes Modell hinzu zu fügen.

### Patch/Unpatch von Fixtures auf DMX-Adressen

Nachdem das betreffende Fixture einer Taste zugeordnet wurde, muss es um zu funktionieren noch einer DMX-Adresse zugeordnet werden. Wählen Sie Encoder A um in den Setup-Bildschirm zurückzukehren.

Wählen Sie (S2 - Patch) und dann die erste Option im DMX- Patch durch Drehen des Encoders D bis zur korrekten Option, drücken Sie anschließend Encoder D um diese auszuwählen.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	FIXNAME (901)	Patch Menu					S6
S2		1 - Please select Fixture 2 - Use Command Line to patch Channel DMX					S7
S3		Example: 1 +2>100-30+1024 @250° 513 @FX 01 @10° 100 @FX 03°					S8
S4		Cmd: ←					S9
S5		EXIT					S10

**Abbildung 19: Patch/Unpatch von Fixtures auf DMX-Adressen**

Sie sehen das Patch-Menü, das neu zugeordnete intelligente Fixture ist auf der entsprechenden Softtaste verfügbar, in diesem Falle (S1). Wählen Sie (S1).

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	Patch Fixture <xx>					Add	S6
S2						Delete	S7
S3							S8
S4	Cmd: _						S9
S5						Exit	S10

**Abbildung 20: Patch-Menü – Patchen von Fixtures**

Wählen Sie (S6 - Add).

**Anmerkung:** Durch Betätigung von (S7 - Delete) können Sie die DMX-Zuordnung eines einzelnen Fixtures löschen.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	Line 1	Patch Fixture <xx>					S6
S2	Line 2						S7
S3							S8
S4	Cmd: Patch Line-A DM251_						S9
S5						Exit	S10

**Abbildung 21 Patch-Menü Zuordnen von Fixtures**

Wählen Sie (S1-Line 1) für das erste DMX512-Universum, 1 bis 512.

Wählen Sie (S2-Line 2) für das zweite DMX512-Universum, 513 bis 1024

Beachten Sie, dass die erste verfügbare DMX512-Adresse automatisch in der Kommandozeile erscheint. Das ist 251 für DMX-Universum 1 und 513 für DMX-Universum 2

Zur Bestätigung der Grundeinstellung betätigen Sie [ENTER].

Nach dem Patchen sehen Sie die neue Patch-Information auf dem VGA-Monitor wie in **Abbildung 22** gezeigt.

Rev: X.X.XXX										250ML Patch																													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	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
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
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
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
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
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	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220
201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240
221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	FIX01(S01) FIXNAME1										271	272	273	274	275	276	277	278	279	280										
261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300
281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320																				

**Abbildung 22: VGA-Monitor Patch-Bildschirm**

Der graue Balken kennzeichnet den Bereich von DMX-Channels die von Fixture 1 benutzt werden. Im obigen Beispiel sind dies 9 Adressen. Wiederholen Sie die obigen Abläufe, um weitere Fixtures zuzuordnen.

**Fixture-Pages**

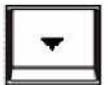
Wie in **Abbildung 23** dargestellt, benutzen Sie die Pfeiltasten (aufwärts und abwärts) neben der LCD-Anzeige, um die Fixture-Page auf welche die Geräte gepatcht sind, zu identifizieren. Page 1 enthält die Fixtures 1 bis 10 mit Zugriff durch (S1) - (S10). Page 2 enthält die Fixtures 11 bis 20 und Page 3 enthält die Fixtures 21 bis 30.



LCD-Anzeige



Pfeil aufwärts



Pfeil abwärts

**Abbildung 23: Fixture-Pages - LCD und Pfeiltasten**

**Pan/Tilt Optionen**

Zahlreiche Pan/Tilt-Optionen stehen zur Verfügung, um die Arbeitsweise jedes gepatchten Movinglights anzupassen.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	SETUP	PATCH MENU				
		<DMX Patch>				
		<Assign Fixture>				
		<Pan/Tilt Options>				
S2	PATCH					S6
S3	ARCHIVE					S7
S4	MAINTENANCE	Cmd: L				S8
S5		EXIT			Up/Down	S9
					Enter	S10

**Abbildung 24: Patch-Menü Optionen**

Rollen Sie den Encoder D, um die Pan/Tilt-Optionen zu markieren und drücken Sie für die Auswahl den Encoder D.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	FIX NAME (901)	Pan/Tilt Options Pan Inv : <No> Tilt Inv : <No> P/T Swap : <No>	Fixture <xx>			
S2						S6
S3						S7
S4		Cmd: ←				S8
S5		Pan Set	Tilt Set	Swap Set	Ok	S9
						S10

**Abbildung 25: Patch-Menü - Pan/Tilt-Optionen**

Wählen Sie das Fixture, welches Sie justieren wollen (S1 in diesem Beispiel) und benutzen Sie die betreffenden Encoder um die Einstellungen zu ändern.

- Pan Invert – invertiert die Pan-Werte, sodass die Bewegung des Encoders im Uhrzeigersinn die Pan-Werte verringert.
- Tilt Invert – invertiert die Tilt-Werte, sodass die Bewegung des Encoders im Uhrzeigersinn die Tilt-Werte verringert
- Pan / Tilt Swap – erlaubt dem Pan-Encoder Tilt, und dem Tilt-Encoder Pan zu beeinflussen. (Pan und Tilt vertauscht)

## BEDIENUNG

Nach dem ordnungsgemäßen Anschluss an die Stromversorgung und an das DMX512-Netzwerk kann sofort mit der Programmierung der 250ML-Konsole begonnen werden, da diese bereits ein Anfangssetup für 250 konventionelle Dimmer-Channels mit einem Grund-Patch 1 zu 1 besitzt. Wenn dieses Patch den Ansprüchen Ihrer Installation entspricht, können Sie mit der Programmierung beginnen, wie in diesem Handbuch beschrieben. Sollte dies nicht der Fall sein, informieren Sie sich im Handbuchabschnitt Patch und führen Sie das Konsolensetup entsprechend den Gegebenheiten Ihrer Installation durch.

### 1. VGA-Monitor, Display-Attribute

Ist ein VGA-Monitor (nicht im Lieferumfang enthalten) an die Konsole angeschlossen, zeigt **Abbildung 26** bei der ersten Inbetriebnahme den Ausgang der Konsole mit einer voreingestellten Showdatei.

REV: xx.xx.xx.xx																									250ML					PBM: FL					GM: FL				
<b>Intensity</b>																																							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	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															
<b>Fixture</b>																																							
<b>E</b>																																							
<b>Submaster Page 01</b>												<b>Cues</b>																											
No	Step	Name	Up	Down	No	Step	Name	Up	Down	No	Name	Up	Dw	Fw	C	B	P																						
1					13																																		
2					14																																		
3					15																																		
4					16																																		
5					17																																		
6					18																																		
7					19																																		
8					20																																		
9					21																																		
10					22																																		
11					23																																		
12					24																																		

- A zeigt die aktuelle Softwareversion der Konsole
- B aktueller Playback- Master- Pegel
- C aktueller Grand-Master-Pegel
- D zeigt Channel-Nummern und deren aktuelle Intensitäten
- E zeigt Fixture-Nummern, deren Intensitäten und Attributdaten
- F zeigt Submaster-Daten für die angewählte Submaster-Seite
- G zeigt Cue-Daten

Abbildung 26: VGA-Monitor, Display-Attribute

**Anmerkung:** Ein VGA-Monitor ist nicht erforderlich, wird jedoch für die problemlose Konsolenbedienung unbedingt empfohlen.

## 2. Konsolen-Display-Attribute

Abbildung 27 beschreibt das 7-Inch-Display der Konsole und dessen Attribute.

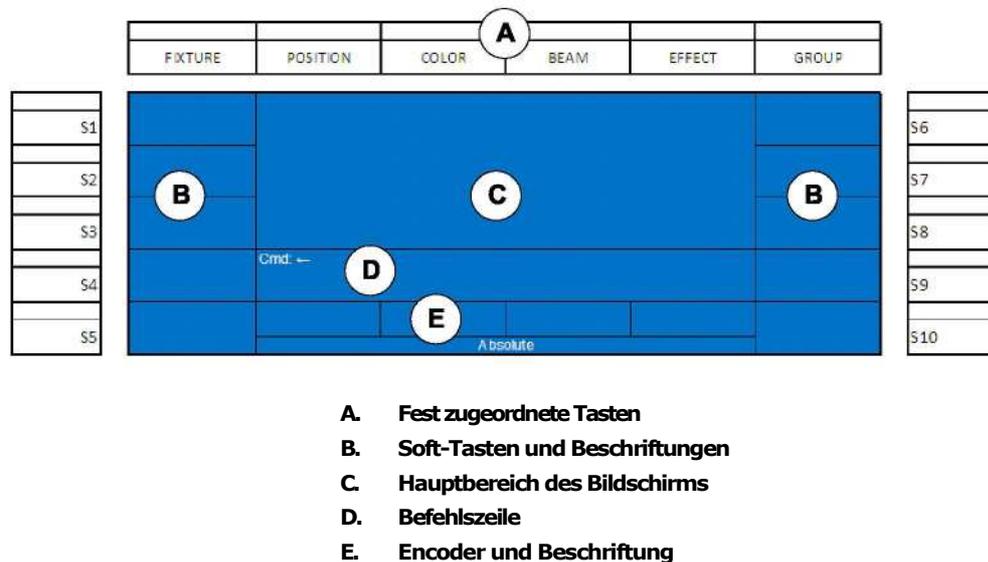


Abbildung 27: Konsolen-Display-Attribute

**Anmerkung:** Die Soft-Tasten sind nicht belegt und die Befehlszeile zeigt an, dass die Konsole für Kommandos empfangsbereit ist.

## 3. Channels und Channel-Pegel

Channels sind die Steuerungswerkzeuge für die Steuerung der Dimmer-Intensität. Sie werden in Cues, Submastern, Playbacks und Effekten gespeichert.

Der Channel-Pegel repräsentiert die Intensität des Channels in Prozent von 0% bis 100% (100% entspricht Voll).

### Zuweisung von Channel-Pegeln

Die folgenden Kommandos können verwendet werden, um konventionellen Channels Intensitäten zuzuweisen:

[CHANNEL] [ON]

Das einfachste Beispiel ist [1] [ON]. Damit wird die Intensität des Channels 1 auf 100% gesetzt. Der Benutzer ist nicht auf die Zuordnung eines Pegels auf einen einzelnen Dimmer beschränkt. Jede Kombination von Nummern unter Benutzung der THRU, + und – Tasten kann eingegeben werden. Beispiele: 1 THRU 5 ON, 1+ 3+ 5 ON, 1 THRU 5- 3 ON.

[CHANNEL] [@] [LEVEL] [ENTER]

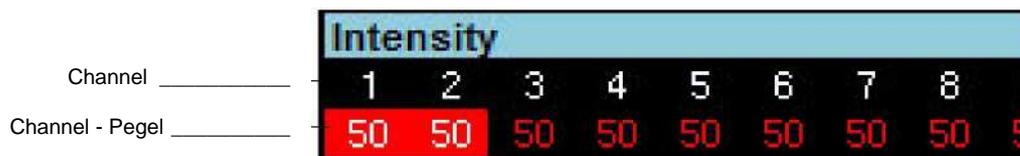
Jeder Auswahl von Channels kann jeder Pegelwert in einem prozentualen Bereich von 0% bis 100% zugeordnet werden

Beispiele: 1 @ 50 ENTER, 1 @ 5 ENTER, 1 @ 45 ENTER.

Zur Eingabe der Channel-Pegel können auch DMX-Werte benutzt werden. [1] [@] [.] [127] [ENTER]. Damit wird der Channel auf einen Intensitätswert von 50% gesetzt.

Abbildung 28 zeigt, wie Channels denen ein Pegel zugeordnet wurde, auf dem Monitor dargestellt werden.

**Anmerkung:** Channel-Pegel, die in rot dargestellt werden, wurden manuell justiert. .



**Abbildung 28: Channels & Channel-Pegel**

Channels in einem roten Feld mit weißem Text sind aktuell ausgewählt. Damit haben Sie die Möglichkeit, einen neuen Wert zuzuordnen, ohne die Channel-Nummern erneut eingeben zu müssen. Ist der Pegel von Channel 1 gerade auf voll ausgewählt, müssen Sie lediglich [ @ ] [ 5 ] [ ENTER ] eingeben und der Pegel wird auf 50% gesetzt. Alle Channels mit rotem Text wurden justiert, sind jedoch nicht aktiv ausgewählt.

### Intensität auf dem Encoder

Die Betätigung von [ SHIFT ] + [ ENTER ] bei ausgewählten Channels verlegt die Einstellung der Intensitäts-Werte auf den Encoder A. Die DMX-Werte werden entweder als Relativ- oder als Absolutwert ausgegebenen. Die Grundeinstellung liefert Relativwerte, mit der Shift-Taste können Sie den Encoder A auf Absolutwerte umstellen. Sie finden die DMX-Werte auf dem Farbdisplay und die prozentualen Werte auf dem Monitor. .

### Freigabe von Channels

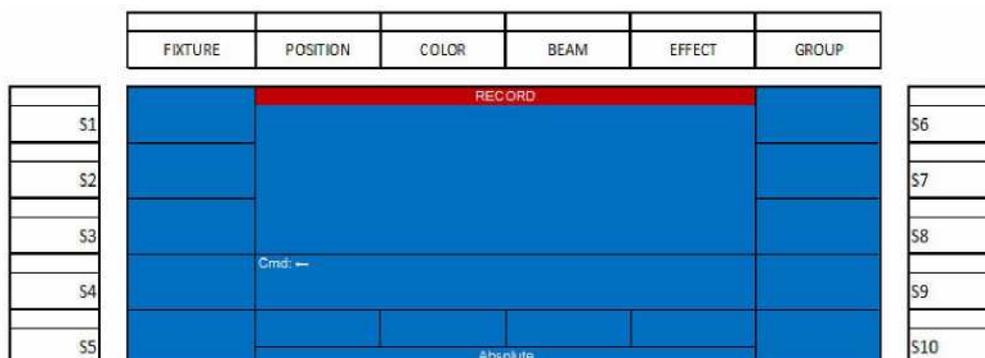
[ CLR ] entfernt die letzte Eingabe aus der Befehlszeile. [ CLR ] [ CLR ] gibt alle "ausgewählten" Channels frei (in rotem Feld mit weißem Text). Ein weiteres [ CLR ] (die dritte Betätigung) gibt alle justierten Channels frei.



**Anmerkung:** Channel-Pegel in rot wurden manuell justiert.

## 4. Speicherung einer Cue

Sind die Channel-Pegel auf die gewünschten Werte eingestellt, ist der nächste Schritt, das Pult in den Speicher- (Record)-Modus zu versetzen. Siehe "[Channels und Channel-Pegel](#)" auf Seite 23, Instruktionen für das Setzen von Pegeln.



**Abbildung 29: Display: Speichern einer Cue**

**Anmerkung:** Im Speichermodus (Record Mode) sind viele Befehle auf Speicheraktionen begrenzt.

Der nächste Schritt ist die Betätigung der CUE-Taste und das folgende Displaybild erscheint, wie in **Abbildung 30** dargestellt.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	RECORD CUE					DELETE All Cues
S2	Number: --- Name:					
S3	Color Snap					
S4	Beamshape Snap					DELETE Cue
S5	Position Snap	Cmd: RECORD Cue ←				Record as State Cue
			Follow OFF	Fade Up Snap	Fade Down Snap	Name
S6						
S7						
S8						
S9						
S10						

**Abbildung 30: Speicher-Bildschirm für das Speichern einer Cue**

Dieser Bildschirm bietet die Option, die in der Cue gespeicherten Einstellungen zu ändern. Die meisten dieser Einstellungen legen fest, wie die in der Cue gespeicherten Daten ausgegeben werden, wenn diese aktiviert wird. Wir betrachten die Optionen und beginnen mit den Softtasten.

**Cue-Optionen**

**S2 – Color (Farbe), S3 – Beamshape (Strahlfom), und S4 - Position:**

Color bezieht sich auf alle Color-Parameter, Beamshape betrifft alle strahlbezogenen Parameter und Position bezieht sich auf Pan / Tilt und andere die Positionierung betreffenden Parameter.

- **Snap:** Farb-, Strahlform- und Positionswerte werden bei Aktivierung der Cue ohne Verzögerung mit ihren gespeicherten Werten ausgegeben.
- **Fade:** Farb-, Strahlform- und Positionswerte werden zusammen mit der Cue in der gespeicherten Zeit überblendet.
- **Snap@100%:** Farb-, Strahlform- und Positionswerte werden nach Vollendung der Cue ohne Verzögerung mit den gespeicherten Werten ausgegeben.

**S6 – Löschen aller Cues:**



**WARNUNG!** Einmal ausgeführt, kann dieser Befehl nicht rückgängig gemacht werden.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	WARNING!!					
S2	Do you want to Delete All Cues?					
S3						
S4	Cmd:					No
S5						Yes
S6						
S7						
S8						
S9						
S10						

**Abbildung 31: Display: Löschen aller Cues**

**S8 - Delete Cue (Löschen einer Cue)**

Mit dieser Option kann eine einzelne gespeicherte Cue gelöscht werden.

**S9-Record as State Cue**

Die 250ML Konsole ist eine "Move-Fade"-Konsole. Das bedeutet, dass die Konsole bei der Ausführung von Cues die Ausgangswerte ausschließlich basierend auf den Instruktionen, die aktuell in der Cue gespeichert sind, ändert. Channels oder Fixtures, die in der Cue keine Daten (d.h. keine Instruktionen auf einen Pegel oder Wert zu gehen) enthalten, werden nicht beeinflusst.

Einfach ausgedrückt, wenn einem Channel oder einem Fixture in einer Cue keine Funktion zugewiesen ist, werden beim Ablauf der Cue diese Channels oder Fixtures nicht beeinflusst. Das heißt, wenn Sie Cues außer der Reihe fahren kann es sein, dass das produzierte Licht nicht dem entspricht, was Sie erwarten.

Wenn Sie in der vorgesehenen Reihenfolge bleiben, ist der Ausgang wie erwartet.

Eine State Cue (in der Cue-Liste als SF für State Fade bezeichnet) stellt sicher, dass beim Abfahren der Cue das vollständige System für diese Cue berücksichtigt wird. Empfehlenswert ist es, ein State Fade am Anfang einer Scene einzusetzen, sodass beim Ablauf der Show außer der Reihe das erwartete Ausgangsergebnis sichergestellt ist.

Um zu speichern betätigen Sie (S9-Record as State Fade), um die Cue als ein State Fade zu behandeln.



**WARNUNG!** Einmal ausgeführt, kann dieser Befehl nicht rückgängig gemacht werden.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	WARNING!!					S6
S2	Do you want to					S7
S3	Delete Cue < Y >					S8
S4	Cmd: L					S9
S5						Yes
					No	S10

Abbildung 32: Display: Löschen einer Cue

#### S10 - Name:

Mit diesem Feature kann der Cue ein Name zugewiesen werden. Bei Betätigung von (S 10 - Name) erscheint der folgende Bildschirm (wie in **Abbildung 33** gezeigt) für das Benennen einer Cue.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	Record Cue					DELETE
	Number: ---					All Cues
	Name: ---					
S2	Color Snap	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 BS				DELETE
S3	Beamshape Snap	q w e r t y u i o p				Cue
		a s d f g h j k l				
S4	Position Snap	z x c v b n m _ ENTER				Record as
	Cmd: RECORD Cue ←					State Cue
S5				Select	Name	
	Relative					

Abbildung 33: Hinzufügen eines Namens zu einer Cue

- Drehen Sie Encoder **D**, um das erste Schriftzeichen des Namens zu bestimmen und wählen Sie dann das hell unterlegte Schriftzeichen durch drücken des Encoders **D**. Wiederholen Sie den Vorgang, um alle Buchstaben des Namens hinzuzufügen. (Shift führt zu den Großbuchstaben)
- Nach Eingabe des Namens benutzen Sie den Encoder **D**, um mit ENTER die Benennung der Cue abzuschließen.
- Der Bildschirm kehrt jetzt zum Speicherbildschirm zurück.
- Encoder **B**: ermöglicht die Einstellung der Folgezeit (Follow time). Follow ist ein Befehl, der die Cue anweist einen Countdown der Folgezeit auszuführen nach der die nächste Cue automatisch gestartet wird, um der aktuellen Cue zu "folgen". Bewegung des Encoders in Uhrzeigerrichtung erhöht die Zeit in Sekunden. Bewegen des Encoders entgegen dem Uhrzeigersinn reduziert die Zeit in Sekunden. Bei gehaltener Shift-Taste erfolgt die Justage der Zeit in 1/10 Sekunden.
- Encoder **C**: erlaubt die Justage der Einblendzeit. Bewegung des Encoders in Uhrzeigerrichtung erhöht die Zeit in Sekunden. Bewegen des Encoders entgegen dem Uhrzeigersinn reduziert die Zeit in Sekunden. Bei gehaltener Shift-Taste erfolgt die Justage der Zeit in 1/10 Sekunden.



Cues					
No.	Name	Up	Dw	Fw	CBP
1		10s	5s	OFF	SSS
2		2s	5s	OFF	SSS
3		0s	0s	OFF	SSS

Abbildung 35: Darstellung der laufenden Cue

Das Pult ist jetzt bereit für den Übergang auf die zweite Cue, indem durch die Bewegung der Fader von oben nach unten ein Crossfade durchgeführt wird. Die gleichen Farbwechsel der Cue-Hintergrundfarbe finden statt und kennzeichnen den jeweiligen Status: *cyan* geladen, *pink* laufend und *yellow* vollendet.

Cues					
No.	Name	Up	Dw	Fw	CBP
1		10s	5s	OFF	SSS
2		2s	5s	OFF	SSS
3		0s	0s	OFF	SSS

Abbildung 36: Darstellung des Cue-Übergangs

## 8. Cue-Liste

Die Cue-Liste gestattet nicht nur die Ansicht von Cues, sondern auch das Editieren von Cue-Eigenschaften, die Vorschau auf Cue-Inhalte und das Löschen von Cues.

Betätigen Sie die CUE-Taste auf dem Befehlspaneel, das Farbdisplay zeigt die gespeicherten Cues wie in **Abbildung 37** dargestellt.

FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP																																
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">EDIT TIME</th> <th colspan="5">CUELIST</th> <th>Delete All Cues</th> </tr> <tr> <th>No.</th> <th>Name</th> <th>UP</th> <th>Dw</th> <th>Fw</th> <th>C</th> <th>B</th> <th>P</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>S</td> <td>S</td> <td>S</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>OFF</td> <td>S</td> <td>S</td> <td>S</td> </tr> </tbody> </table>						EDIT TIME		CUELIST					Delete All Cues	No.	Name	UP	Dw	Fw	C	B	P	1		OFF	OFF	OFF	S	S	S	2		OFF	OFF	OFF	S	S	S
EDIT TIME		CUELIST					Delete All Cues																														
No.	Name	UP	Dw	Fw	C	B	P																														
1		OFF	OFF	OFF	S	S	S																														
2		OFF	OFF	OFF	S	S	S																														
S1	Copy						S6																														
S2	Move						S7																														
S3							Delete Cue																														
S4	Cmd: Cue←						Preview																														
S5	EXIT				Up/Down	Remember All Cues																															
						ENTER																															
						Relative																															
						S10																															

Abbildung 37: Cue-Liste

**Abbildung 37** zeigt die Cues 1 und 2 in der Liste. Die Cue mit dem weißen Hintergrund ist die markierte Cue und reagiert auf alle Softtastenbefehle.

**Anmerkung:** Bei geöffneter Cue-Liste sind zahlreiche Kommandos in der Befehlszeile nicht verfügbar. Um diese Kommandos ausführen zu können, müssen Sie die Cue-Liste verlassen. (Drücken des Encoders A).

## Cue-Listen-Optionen

### S1 - Edit Time (Editieren der Zeit):

Mit dieser Option können die Zeiten der angewählten Cue verändert werden.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
	CUE LIST					
S1	Cue List	Number: 00 Name:				
S2	Color Snap					
S3	Beamshape Snap					
S4	Position Snap	Cmd: ←				Preview
S5			Follow OFF	Fade Up Snap	Fade Down Snap	
						S6
						S7
						S8
						S9
						S10

Abbildung 38: Cue-Listen-Optionen: Edit Time (Editieren der Zeit)

- Auf diesem Bildschirm können die Attributfamilien: Zeitablauf, Folgezeit, Einblendzeit und Ausblendzeit editiert werden.
- Zusätzlich besteht die Möglichkeit, durch Betätigung von S9 eine Vorschau der Cue anzuzeigen. Wenn Sie etwas im Vorschau-Bildschirm verändern, drücken Sie Edit Time oder List zum Sichern und zum Überspeichern des vorhergehenden Bildschirms.

### S2-Copy (Kopieren)-Befehl:

Mit dem Copy-Befehl haben Sie die Möglichkeit, Cues zu kopieren. Benutzen Sie den Encoder **D** um die Quell-Cue zu markieren, die Sie kopieren wollen. Drücken Sie jetzt die Softtaste (S2-Copy), damit wird die markierte Cue angewählt. Geben Sie jetzt die Nummer der Ziel-Cue ein, die Sie erstellen wollen, . Bestätigen Sie mit ENTER.

Bereiche von Cues können durch markieren mehrerer Cues mit der Shift-Taste und dem Encoder **D** kopiert werden.

**Anmerkung:** Die Nummer der Ziel-Cue muss feststehen, bevor der Kopier-Vorgang beendet werden kann.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP				
	CUE LIST									
S1	EDIT TIME	No.	Name	UP	Dw	Fw	C	B	P	Delete All Cues
		1		OFF	OFF	OFF	S	S	S	
S2	Copy	2		OFF	OFF	OFF	S	S	S	
S3	Move	Example: COPY CUE 1 TO CUE 2 ENTER Cmd: COPY CUE 1 TO CUE 2 ENTER ←								Delete Cue
S4										Preview
S5		EXIT					Up/Down ENTER	Renumber All Cues		
		Relative								
										S6
										S7
										S8
										S9
										S10

Abbildung 39: Copy-Befehl - Copy Cue

### S3-Move (Verschieben)-Befehl:

Der Move-Befehl erlaubt, Cues zu verschieben. Benutzen Sie den Encoder **D** um die Quell-Cue, die Sie verschieben wollen, zu markieren. Anschließend betätigen Sie die Softtaste (S3-Move) um die markierte Cue anzuwählen. Geben Sie jetzt die Nummer der Ziel-Cue ein, die Sie erstellen wollen. Bestätigen Sie mit ENTER.

Bereiche von Cues können durch markieren mehrerer Cues mit der Shift-Taste und dem Encoder **D** verschoben werden.

**Anmerkung:** Die Nummer der Ziel-Cue muss feststehen, bevor der Verschiebevorgang beendet werden kann.

FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP					
EDIT TIME										
<b>CUE LIST</b>										
\$1	No.	Name	UP	Dw	Fw	C	B	P	Delete All Cues	\$6
	1		OFF	OFF	OFF	S	S	S		
\$2	Copy	2	OFF	OFF	OFF	S	S	S		\$7
\$3	Move	Example: MOVE CUE 1 TO CUE 2 ENTER Cmd: MOVE CUE 1 TO CUE 2 ENTER --							Delete Cue	\$8
\$4									Preview	\$9
\$5		EXIT					Up/Down	ENTER	Renumber All Cues	\$10
Relative										

Abbildung 40: Move-Befehl – Move-Cue

### 9. Speichern eines Submasters

Sind die Channels auf die gewünschten Pegel gesetzt, wird als nächstes das Pult in den Speichermodus versetzt. Siehe "Channels und Channel-Pegel" auf Seite 23.

FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP			
<b>RECORD</b>								
\$1								\$6
\$2								\$7
\$3								\$8
\$4	Cmd: --							\$9
\$5								\$10
Absolute								

Abbildung 41: Speichern eines Submasters - Record Mode (Speichermodus)

**Anmerkung:** Im Speichermodus sind viele Befehle auf Speicheraktionen begrenzt.

#### Playback-Master

Der Playback-Master ist ein Mastersteller für alle Submaster. Er begrenzt alle Submasterwerte, die von einem Submaster-Fader zum Ausgang gebracht werden (Inhibitfunktion), ausgenommen Playback- oder Effekt-Faderwerte auf den Submastern. Alle anderen Ausgangspegel sind unabhängig vom Playback-Master. Der Pegel des Playback-Masters wird neben dem Pegel des Grand-Masters auf dem Hauptdisplay angezeigt.

#### Submaster-Pages (Seiten)

Um Pegel für einen Submaster auf einer bestimmten Page (Seite) zu speichern, beachten Sie die Page-Anzeige auf dem zweistelligen LCD-Display während die [RECORD]-Taste gedrückt ist. Die Grundanzeige ist 01. Wird eine andere Submaster-Page gewünscht, benutzen Sie die Pfeiltasten (Auf/Ab) (siehe **Abbildung 42**) um die Seite zu wechseln und beenden anschließend den normalen Speichervorgang.



LCD Anzeige



Pfeil aufwärts



Pfeil abwärts

Abbildung 42: Submaster-Pages - LCD und Pfeiltasten

Der nächste Schritt nach Betätigung der [RECORD]-Taste ist die Wahl eines Submasters durch Drücken seiner Bump-Taste. Die Bump-Taste des angewählten Submasters blinkt rot und zeigt an, dass die aktiven Live-Channels in den ausgewählten Submaster gespeichert werden. **Abbildung 43** zeigt die verfügbaren Optionen, nachdem die Bump-Taste zur Anwahl des Submasters gedrückt wurde.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
	Record Submaster						
\$1	Bump Off	Sub: 01-01* Pg: 01 Name:				Del All Sub	\$6
\$2	Color Snap					Del PageSub	\$7
\$3	Beamshape Snap					Del Sub	\$8
\$4	Position Snap	Cmd: RECORD Sub 1--					\$9
\$5	Type Normal			Fade Up Manual	Fade Down Manual	Name	\$10
		Relative					

**Abbildung 43: Speichern eines Submasters – Record-Mode-Optionen**

In diesem Bildschirm können die im Submaster gespeicherten Einstellungen verändert werden. Die meisten dieser Einstellungen bestimmen, wie die gespeicherten Daten nach der Aktivierung des Submasters ausgegeben werden. Folgende Optionen stehen zur Verfügung, wir beginnen mit den Softtasten:

Vereinbarung: Gelb dargestellter Text zeigt an, dass weitere Optionen vorhanden sind.

## Submaster- Optionen

### S1 - Bump:

Diese Einstellungen bestimmen die Funktion der Submaster-Bump-Tasten. Die Betätigung der S1-Taste ändert die Konfiguration der Bump-Tasten.

Die Optionen sind:

- **Off** – die Bump-Taste ist ohne Funktion.
- **Flash** – solange die Taste gedrückt gehalten wird, gehen alle Channels auf ihre gespeicherten Werte. Wird die Taste losgelassen, kehren die Channels auf ihre vorigen Werte zurück.
- **Solo** – solange die Taste gedrückt wird, werden alle anderen Channel-Pegel unterdrückt und nur die im angewählten Submaster gespeicherten Channels werden mit dem durch den Submaster vorgegebenen Pegel ausgegeben. Wird die Taste losgelassen, kehren alle betroffenen Channels auf ihre vorigen Werte zurück.
- **Latch** – Toggeltaste, wenn die Taste gedrückt und dann wieder losgelassen wird, werden alle Channels auf ihre gespeicherten Werte gesetzt und verbleiben auf diesen, bis die Taste erneut betätigt wird und die Pegel auf ihre ursprünglichen Werte zurücksetzt.
- **Flash + Solo** – solange die Taste gedrückt gehalten wird, gehen alle Channels auf ihre gespeicherten Werte, alle anderen Channel-Pegel werden unterdrückt. Wird die Taste losgelassen, kehren die Channels auf ihre vorigen Werte zurück.
- **Go/Run** – die Taste übernimmt die Funktion einer GO-Taste. Diese Option ist wirksam, wenn die Submaster-Pegel als Playback gespeichert wurden.

### S2 – Color (Farbe), S3 – Beamshape Strahlform), und S4 - Position:

Color betrifft alle Color-Parameter, Beamshape betrifft alle Strahlbezüglichen Parameter und Position gilt für Pan / Tilt und alle anderen, die Positionierung betreffenden Parameter.

- **Snap** – Farb-, Strahl- und Positionswerte werden schlagartig mit ihren gespeicherten Werten ausgegeben, wenn der Submaster aktiviert wird.
- **Fade Up** – Farb-, Strahl- und Positionswerte werden mit der vorgegebenen Einblendzeit ausgegeben, wenn der Submaster aktiviert wird.
- **Fade Down** – Farb-, Strahl- und Positionswerte laufen mit der vorgegebenen Ausblendzeit auf ihre vorigen Werte wenn der Submaster zurückgezogen wird.

**S5 - Type:**

Diese Auswahl betrifft die unterschiedlichen Modi, in denen Submaster gespeichert werden können.

- **Normal** – dieser Submaster arbeitet als ein normaler aufbauender Submaster. Diese Funktion wird üblicherweise als HTP oder Highest Takes Precedence (der höchste Wert gilt) bezeichnet.
- **Chase** – dieser Submaster arbeitet als Effekt. Mehrere unterschiedliche gespeicherte Effektschritte sind für eine einwandfreie Funktion notwendig.
- **Playback** – dieser Submaster arbeitet als Playback. Damit können unterschiedliche Stimmungen in diesem Submaster gespeichert und nacheinander wiedergegeben werden.
- **Inhibitive** – dieser Submaster erfüllt eine Masterfunktion für die in ihm gespeicherten Channels. Stellen Sie sich vor, es handelt sich um einen Mastersteller für die vom Benutzer gespeicherten Channels. Eine Inhibitive-Submaster-Bump-Taste erscheint in weiß und wird mit einem "I" im Submasterbereich des Monitors bezeichnet.

**Anmerkung:** Alle Inhibitive-Submaster befinden sich normalerweise in der oberen Position. Der Ausgang aller gespeicherten Channel-Pegel wird beeinflusst, wenn sich der Regler in einer anderen Position als „voll“ befindet. Ein gutes Anwendungsbeispiel ist die Belegung des Stellers mit allen Vorbühnen-Channels, sodass Sie beim Öffnen des Vorhangs lediglich den Vorbühnensteller herunterziehen müssen, um das Vorbühnenlicht zu deaktivieren.

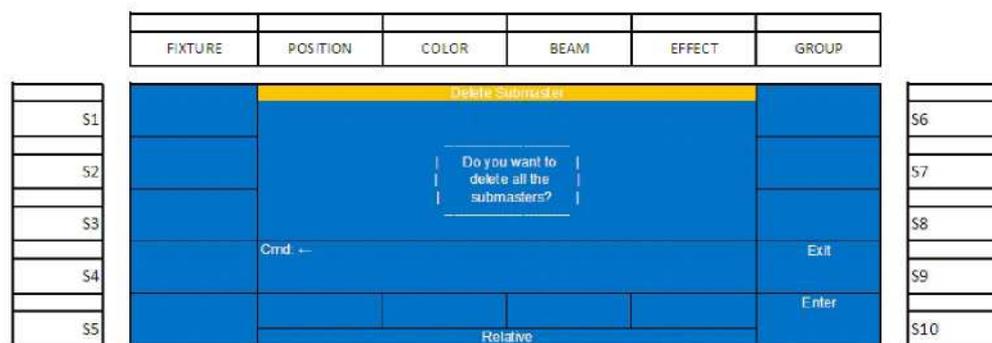
- **Exclusive** – der Submaster gibt alle in ihm enthaltenen Werte ausschließlich an den Ausgang, wenn dieser Submaster aktiviert wird. Diese Werte werden nicht gespeichert. Hier werden Pegel abgelegt, die nicht in Cues gespeichert werden sollen, wie z. B. Haus- und Arbeitslicht.

**S6 - Del All Sub (Löschen aller Submaster):**

Mit dieser Funktion können alle gespeicherten Submasters gelöscht werden. Siehe **Abbildung 44** auf Seite 32.



**WARNUNG!** Einmal ausgeführt, kann dieses Kommando nicht rückgängig gemacht werden.



**Abbildung 44:**Löschen aller Submaster (Del All Sub)

**S7 - Del Page Sub (Löschen der Submaster einer Seite):**

Mit dieser Einstellung können alle in der aktuellen Seite gespeicherten Submaster gelöscht werden. Siehe **Abbildung 45**.



**WARNUNG!** Einmal ausgeführt, kann dieses Kommando nicht rückgängig gemacht werden.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	Delete Submaster					
S2	Do you want to delete Subpage XX					
S3	Cmd: --					Exit
S4						Enter
S5	Relative					
S6						
S7						
S8						
S9						
S10						

**Abbildung 45: Löschen aller Submaster einer Seite (Del Page Sub)**

**S8 - Del Sub (Löschen Submaster) :**

Diese Option erlaubt das Löschen des angewählten Submasters. Mit XX-XX werden Submaster-Seite und Submaster bezeichnet.



**WARNUNG!** Einmal ausgeführt, kann dieses Kommando nicht rückgängig gemacht werden.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	Delete Submaster					
S2	Do you want to delete Submaster XX-XX					
S3	Cmd: --					Exit
S4						Enter
S5	Relative					
S6						
S7						
S8						
S9						
S10						

**Abbildung 46: Löschen angewählter Submaster (Del Sub).**

**S10 - Name:**

Mit dieser Option kann dem Submaster ein Name zugeordnet werden. Betätigung von (S10 - Name) liefert das folgende Display für die Eingabe eines Namens.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	Bump Off	Record Submaster				Del All Sub	
S2	Color Snap	Sub: 01-01* Pg: 01				Del PageSub	
S3	Beamshape Snap	Name:				Del Sub	
S4	Position Snap	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 BS q w e r t y u i o p a s d f g h j k l z x c v b n m _ ENTER					
S5	Type Normal	Cmd: RECORD Sub 1-			Select	Name	
S6		Relative					
S7							
S8							
S9							
S10							

**Abbildung 47: Benennung eines Submasters**

- Drehen Sie Encoder **D**, um das erste Schriftzeichen des Namens zu bestimmen und wählen Sie dann das hell unterlegte Schriftzeichen durch drücken des Encoders **D**. Wiederholen Sie den Vorgang, um alle Schriftzeichen des Namens hinzuzufügen. (Shift führt zu den Großbuchstaben)
- Nach Eingabe des Namens benutzen Sie den Encoder **D**, um mit ENTER die Benennung der Cue abzuschließen.
- Der Bildschirm kehrt jetzt zum Speicherbildschirm zurück.
- Encoder C: ermöglicht die Eingabe einer Einblendzeit. Für weitere Encoder-Informationen siehe **Abbildung 43** auf Seite 31.
- Die Justage des Encoders im Uhrzeigersinn fügt Zeit in Sekunden hinzu, die Justage gegen den Uhrzeigersinn reduziert die Zeit in Sekunden. Halten der Shift-Taste schaltet die Einstellung auf 1/10 Sekundenschritte um.
- Encoder D: ermöglicht die Eingabe einer Ausblendzeit. Die Justage des Encoders im Uhrzeigersinn fügt Zeit in Sekunden hinzu, die Justage gegen den Uhrzeigersinn reduziert die Zeit in Sekunden. Halten der Shift-Taste schaltet die Einstellung auf 1/10 Sekundenschritte um.
- Sind alle Einstellungen korrekt, schließen Sie mit [ENTER] die Submaster-Speicheraktion ab. Eine alternative Methode, den Speichervorgang abzuschließen ist das Drücken und Halten der Submaster-Bump-Taste für 3 Sekunden.
- Wenn der Submaster gespeichert ist, wird die dazugehörige Bump-Taste rot beleuchtet und die Channel-Pegel bleiben weiterhin aktiv in Rot. Drücken Sie [CLR] [CLR] für die Freigabe, jetzt sollten die Submaster korrekt arbeiten.

Nach der Freigabe der Channels ziehen Sie den Submaster auf Voll und überzeugen Sie sich, dass der Submaster wie erwartet gespeichert wurde. Siehe **Abbildung 48**.

Alle Pegel auf Voll

250ML																									PBM: FL	GM: FL	
Intensity Display Area																											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
FL	FL	FL	FL	FL																							
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			
Fixture Display Area																											
Submaster Page 01										Cues																	
No	Step	Name	Up	Down	No	Step	Name	Up	Down	No	Name	Up	Dw	Fw	CB	P											
1		FLS5	Manual	Manual						13																	
2										14																	
3										15																	
4										16																	
5										17																	
6										18																	
7										19																	
8										20																	

Abbildung 48: Gespicherte Channels auf Voll

**Anmerkung:** Es wird nicht nur der Channel-Pegel in Amber dargestellt, in der Sub-Liste wird in der Step-Spalte auch der Submaster-Pegel angezeigt und der Hintergrund des Submasters in Gelb unterlegt.

## 10. Record (Minus Subs) Submaster

Mit der Funktion **Record (Minus Subs)** haben Sie die Möglichkeit einen Submaster zu speichern, wobei alle Werte die von einem aktiven Submaster ausgegeben werden, ignoriert werden.

Alle Optionen und Regeln bezüglich des Speicherns gelten weiterhin mit Ausnahme der aktiven Submaster-Pegel.

Diese Funktion ist sinnvoll, wenn Stimmungen auf Submaster gespeichert werden, die gerade aktiv am Ausgang beteiligt sind, deren Pegelinformationen jedoch nicht in das neue Speicherobjekt übernommen werden sollen. (z. B. Haus- oder Arbeitslicht).

Record (Minus Subs) wird durch Halten der SHIFT-Taste bei gleichzeitiger Betätigung von Record aktiviert. Das Kommando ist SHIFT + RECORD.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
	RECORD (MINUS SUBS)						
\$1							\$6
\$2							\$7
\$3							\$8
\$4							\$9
\$5							\$10
	Absolute						

Abbildung 49: Record Minus Subs

Betätigen Sie jetzt die Submaster-Bump-Taste, in der Sie den Ausgang der Konsole speichern wollen und bestätigen Sie mit ENTER (oder drücken und halten Sie die Bump-Taste für 3 Sekunden).

## 11. Speichern eines Playbacks

Sind die Channel-Pegel auf die gewünschten Werte gesetzt, ist der nächste Schritt, das Pult in den Speichermodus (Record Mode) zu versetzen. Siehe "Channel und Channel-Pegel" auf Seite 23.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
	RECORD						
\$1							\$6
\$2							\$7
\$3							\$8
\$4							\$9
\$5							\$10
	Absolute						

Abbildung 50: Speichern eines Playbacks - Record Mode

**Anmerkung:** Im Speichermodus sind viele Befehle auf Speicheraktionen begrenzt.

Als nächster Schritt nach der Betätigung von RECORD wird ein Submaster durch Drücken seiner Bump-Taste angewählt. Die Bump-Taste des angewählten Submasters blinkt rot und zeigt an, dass die aktiven Live-Channels in den angewählten Submaster gespeichert werden. Der folgende Bildschirm zeigt die Optionen an, die nach Anwahl des Submasters durch Betätigung seiner Bump-Taste zur Verfügung stehen.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
	Record Submaster					
\$1	Bump Off	Sub: 01-01* Pg: 01				Del All Sub
\$2	Color Snap	Name:				Del PageSub
\$3	Beamshape Snap					Del Sub
\$4	Position Snap	Cmd: RECORD Sub 1--				
\$5	Type Normal			Fade Up Manual	Fade Down Manual	Name
	Relative					

Abbildung 51: Ändern der Einstellungen eines gespeicherten Submasters

- In diesem Bildschirm können die im Submaster gespeicherten Einstellungen verändert werden. Die meisten dieser Einstellungen bestimmen, wie die gespeicherten Daten nach der Aktivierung des Submasters ausgegeben werden.

- Um alle möglichen Optionen zu betrachten, siehe "Submaster Options" auf Seite 31.
- Um die Speicherung eines Playbacks fortzusetzen, betätigen Sie zweimal (S5 - Type) um die Type-Einstellungen auf Playback zu setzen. Siehe **Abbildung 51**.
- Sind alle Einstellungen korrekt, drücken Sie ENTER um die Record Sub - Aktion abzuschließen. Eine alternative Methode für das Abschließen des Speicherbefehls ist das Drücken und Halten der Submaster-Bump-Taste für 3 Sekunden.
- Ist der Submaster gespeichert, wird die dazugehörige Bump-Taste blau erleuchtet und die Channel-Pegel bleiben weiterhin aktiv in Rot. Drücken Sie [CLR] [CLR] für die Freigabe, jetzt sollten die Submaster korrekt funktionieren.
- Momentan arbeitet der Playback-Submaster wie ein normaler Submaster, da es z. Zt. nur einen gespeicherten Datensatz gibt. Wiederholen Sie den Vorgang (Pegel setzen und speichern) für denselben Submaster [RECORD][BUMP][ENTER], um einen zweiten Satz von Pegeln zu speichern.

### Record Playback - Optionen

Bei gedrückter Playback-Bump-Taste erscheint der folgende Playback-Bildschirm. Siehe **Abbildung 52**.

FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	RECORD Playback				Insert Step
S2	Chase: XX-XX Name: _____ TOTAL STEPS: XX CURRENT STEP: XX*				Delete Playback
S3	Color Snap				Delete Step
S4	Beamshape Snap				
S5	Position Snap	Cmd: L			
	C-Step U/D	Speed 0005.0	Fade Up Snap	Fade Down Snap	Name
S6					
S7					
S8					
S9					
S10					

**Abbildung 52: Record Playback - Optionen**

### S2 – Color (Farbe), S3 – Beamshape (Strahlform), und S4 - Position:

Color betrifft alle Color-Parameter, Beamshape alle strahlrelevanten Parameter und Position alle Pan / Tilt und alle anderen die Positionierung betreffenden Parameter.

- **Snap** – Color-, Strahlform- und Positionswerte werden schlagartig mit ihren gespeicherten Werten ausgegeben, sobald die Cue aktiviert wird.
- **Fade** – Color-, Strahlform- und Positionswerte werden mit dem Ablauf und mit den Zeiten der Cue überblendet.
- **Snap@100%** - Color-, Strahlform- und Positionswerte werden mit den gespeicherten Werten schlagartig ausgegeben, wenn die Cue komplett abgelaufen ist.

### S6 – Insert (Einfügen):

Diese Option speichert die aktuellen Werte und fügt einen Step vor dem existierenden Step ein.

### S7 – Delete (Löschen):

Mit dieser Option wird das angewählte Playback gelöscht. Nach der Betätigung von (S7) muss dieser Vorgang bestätigt oder abgebrochen werden. Drücken Sie (S9 - Exit) für Abbruch oder (S 10 - Enter) zur Bestätigung.

**WARNUNG!** Einmal ausgeführt, kann dieses Kommando nicht rückgängig gemacht werden.



### Encoder A - C - Step U/D (Aktueller Step):

Beachten Sie, dass die Nummer des aktuellen Steps auf dem Display eine Nummer höher als die totalen Steps angezeigt wird und mit einem Stern versehen ist. Das zeigt an, dass ein neuer Step hinzugefügt wird. Wird der aktuelle Step-Encoder justiert, wechselt der aktuelle Step zu einem der existierenden gespeicherten Steps und ermöglicht die Speicherung über einen existierenden Step, der unter Current Step angezeigt wird. Normalerweise wird dieser Encoder nicht verstellt und die aktuellen Werte werden als ein neuer Step im Submaster-Playback addiert.

- **Encoder B - Speed:** damit wird die Zeit festgelegt, die der Playback-Step wartet, bevor der nächste Step getriggert wird.
- **Encoder C - Fade Up:** Damit wird die Einblendzeit des Playback-Steps justiert.
- **Encoder D - Fade Down:** damit wird die Ausblendzeit des Playback-Steps justiert.

**Anmerkung:** Wiederholen Sie diesen Vorgang für die Anzahl von Stimmungen, die für dieses Submaster-Playback vorgesehen sind.

## 12. Speichern eines Effektes

Dieser Abschnitt behandelt die Grundlagen der Effektspeicherung. Effekte ermöglichen konstante Bewegungen von Licht, die entweder auf Steps basieren, oder in einer Effektdesigner-Umgebung ablaufen. Die 250ML Konsole bietet die Möglichkeit, sowohl Step-basierende Helligkeits-Effekte als auch Effekte auf Generatorbasis für automatische Scheinwerfer zu gestalten.

**Anmerkung:** Siehe "Effects Tutorial" auf Seite 52.

Sind die Channel-Pegel auf die gewünschten Werte gesetzt ist der erste Schritt, das Pult in den Speichermodus zu versetzen. Siehe **Abbildung 53**.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
	Record Mode						
S1	Cmd: ←						S6
S2							S7
S3							S8
S4							S9
S5							S10
	Absolute						

**Abbildung 53: Speichern eines Effektes**

**Anmerkung:** Im Speichermodus (Record Mode) sind viele Befehle auf Speicheraktionen begrenzt.

Der nächste Schritt nach der Betätigung von [RECORD] ist die Anwahl eines Submasters durch Drücken seiner Bump-Taste. Die Bump-Taste des angewählten Submasters blinkt rot und zeigt an, dass die aktiven Live-Channels in diesen Submaster gespeichert werden. Der folgende Bildschirm zeigt die Optionen, die nach der Anwahl des Submasters durch drücken seiner Bump-Taste verfügbar sind.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
	Record Submaster						
S1	Bump Off	Sub: 01-01* Pg 01				Del All Sub	S6
S2	Color Snap	Name:				Del PageSub	S7
S3	Beamshape Snap					Del Sub	S8
S4	Position Snap	Cmd: RECORD Sub 1←					S9
S5	Type Normal			Fade Up Manual	Fade Down Manual	Name	S10
	Relative						

**Abbildung 54: Ändern der Einstellungen eines Effektes**

- Auf diesem Bildschirm haben Sie die Möglichkeit, die gespeicherten Einstellungen dieses Submasters zu ändern. Die meisten Einstellungen bestimmen die Ausgabe der gespeicherten Daten, wenn der Submaster aktiviert wird.
- Siehe "[Submaster-Optionen](#)" auf Seite 31, um alle verfügbaren Optionen kennen zu lernen.
- Um die Speicherung eines Effektes fortzusetzen, drücken Sie (S5 - Type) einmal um die Einstellung für Type auf Chase (Laufflicht) zu ändern, wie in **Abbildung 54** gezeigt.
- Sind alle Einstellungen korrekt, schließen Sie mit [ENTER] die Submaster-Speicheraktion ab. Eine alternative Methode, den Speichervorgang abzuschließen ist das Drücken und Halten der Submaster-Bump-Taste für 3 Sekunden.

- Ist der Submaster gespeichert, wird die dazugehörige Bump-Taste purpurn erleuchtet und die Channel-Pegel bleiben weiterhin aktiv in rot. Drücken Sie [CLR] [CLR] für die Freigabe, jetzt sollten die Submaster korrekt funktionieren.
- Momentan arbeitet der Playback-Submaster wie ein normaler Submaster, da es z. Zt. nur einen gespeicherten Datensatz gibt. Wiederholen Sie den Vorgang (Pegel setzen und speichern) für denselben Submaster [RECORD][BUMP][ENTER], um einen zweiten Satz von Pegeln zu speichern.

### Record Effect - Optionen

Wird die Effekt-Bump-Taste gedrückt, erscheint der in **Abbildung 55** gezeigte Effekt-Bildschirm.

	RITURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	BUMP Off	RECORD STEP CHASE				Insert Step	S6
S2	Color Snap	CHASE: XX-XX Name: _ TOTAL STEPS : XX CURRENT STEP: XX*				Delete Chase	S7
S3	Beamshape Snap					Delete Step	S8
S4	Position Snap	Dmd: _					S9
S5	Direction Forward	C-Step: WD	Speed 0050			Name	S10

Abbildung 55: Record Effect - Optionen

#### S1 - Bump:

Diese Option bestimmt die Arbeitsweise der Submaster-Bump-Taste.

- **Off**- Bump-Taste ist ohne Funktion.

#### S2 – Color ( Farbe), S3 – Beamshape (Strahlform), und S4 - Position:

**Color** betrifft alle Color-Parameter, **Beamshape** alle strahlrelevanten Parameter und **Position** alle Pan / Tilt und alle anderen die Positionierung betreffenden Parameter.

- **Snap** - Color-, Strahlform- und Positionswerte werden schlagartig mit ihren gespeicherten Werten ausgegeben, sobald die Cue aktiviert wird.
- **Fade** - Color-, Strahlform- und Positionswerte werden mit dem Ablauf und mit den Zeiten der Cue überblendet.
- **Snap@100%** - Color-, Strahlform- und Positionswerte werden mit den gespeicherten Werten schlagartig ausgegeben, wenn die Cue komplett abgelaufen ist.

#### S5 – Direction (Richtung):

Diese Option bestimmt die Laufart des Effektes.

- Forward (Vorwärts) – der Effekt läuft in numerischer Reihenfolge (1...2...3...).
- Backwards (rückwärts) - der Effekt läuft in umgekehrter numerischer Reihenfolge (3...2...1...).
- Bounce (springen) – der Effekt läuft in numerischer Folge, dann zurück (1...2...3...2...1...).
- Random (zufällig)- der Effekt läuft in einer zufälligen Reihenfolge ab.

#### S6 – Insert (Einfügen):

Diese Option speichert die aktuellen Werte und fügt einen Step vor dem existierenden Step ein.

#### S7 – Delete Chase (Löschen):

Diese Einstellung löscht den angewählten Effekt. Nach der Betätigung von (S7) muss diese Aktion abgebrochen oder bestätigt werden. (S9 - Exit) für Abbruch, (S10 - Enter) zur Bestätigung.



**WARNUNG!** Einmal ausgeführt, kann dieses Kommando nicht rückgängig gemacht werden.

#### S8 – Delete (Löschen) - Step:

Diese Einstellung löscht den angewählten Step des Effektes. . Nach der Betätigung von (S7) muss diese Aktion abgebrochen oder bestätigt werden. (S9 - Exit) für Abbruch, (S10 - Enter) zur Bestätigung.



**WARNUNG!** Einmal ausgeführt, kann dieses Kommando nicht rückgängig gemacht werden.

#### S10 - Name:

Mit dieser Option kann der Cue ein Name zugeordnet werden. Drücken von (S10 - Name) aktiviert den entsprechenden Bildschirm.

#### Encoder A - C - Step U/D (Aktueller Step):

Beachten Sie, dass die Nummer des aktuellen Steps auf dem Display eine Nummer höher als die totalen Steps angezeigt wird und mit einem Stern versehen ist. Das zeigt an, dass ein neuer Step hinzugefügt wird. Wird der aktuelle Step-Encoders justiert, wechselt der aktuelle Step zu einem der existierenden gespeicherten Steps und ermöglicht die Speicherung über einen existierenden Step, der unter Current Step angezeigt wird. Normalerweise wird dieser Encoder nicht verstellt und die aktuellen Werte werden als ein neuer Step im Submaster-Effekt addiert.

#### Encoder B – Speed (Geschwindigkeit):

Mit dieser Option wird die Zeit festgelegt, die der Effekt-Step wartet, bevor der nächste Step getriggert wird.

**Anmerkung:** Wiederholen Sie diesen Vorgang für die Anzahl von Steps, die für diesen Submaster-Effekt erforderlich sind.

## 13. Cue/Submaster - Preview (Vorschau)

Der Cue/Submaster Vorschaubildschirm (**Abbildung 56**) besitzt einen grauen Hintergrund, um den Vorschau-Status anzuzeigen.

REV: xxx.xxx.xxx											250ML											P Ekt: FL		Gmt: FL	
<b>Intensities</b>																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22				
FL	FL	FL	FL	FL																					
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47				
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72				
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97				
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122				
<b>Fixture</b>																									
Effect Direct Size X Size Y Speed Pan Tilt																									
Fix:01	Fix:02	Fix:03	Fix:04	Fix:05	Fix:06	Fix:07	Fix:08	Fix:09	Fix:10																
Fix:11	Fix:12	Fix:13	Fix:14	Fix:15	Fix:16	Fix:17	Fix:18	Fix:19	Fix:20																
Fix:21	Fix:22	Fix:23	Fix:24	Fix:25	Fix:26	Fix:27	Fix:28	Fix:29	Fix:30																

**Abbildung 56: Cue/Submaster - Vorschaubildschirm**

- Die Pegelinformationen für konventionelle Apparate befinden sich im Intensitätsbereich und können bei Bedarf geändert werden.
- Der Fixture-Bereich enthält die Fixture-Daten, darunter befinden sich die Daten des Gerätes.
- Um die Pegelinformationen zu editieren benutzen Sie wie im Normalfall die Befehlszeile:  
Beispiel: [1] [@] [5] [ENTER]
- Damit wird Channel 1 auf 50% gesetzt. Wenn Sie diese Information speichern wollen, drücken Sie die LIST-Softtaste um zu speichern und zum vorigen Bildschirm zurück zu kehren.
- Hier können Sie auch die Zeit-Informationen der Cue editieren. Benutzen Sie die Encoder zum Editieren und drücken Sie dann die LIST-Softtaste um die Änderungen zu speichern.

## 14. Submaster - Liste

In der Submaster-Liste laufen alle Informationen über die Einstellungen zusammen, die die in den Fadern gespeicherten Daten betreffen. Beachten Sie, dass ein Fader sowohl ein Submaster, ein Playback oder ein Effekt sein kann. Alle Fader-Informationen können in der Submaster-Liste betrachtet und editiert werden.

Die Betätigung von [F2-Sub] öffnet die Submaster- Liste auf dem Farbdisplay.

**Anmerkung: Hilfreicher Hinweis:** Unabhängig von der jeweiligen hier angewählten Option ist der in **Abbildung 57** gezeigte Bildschirm der einzige, von dem aus Sie die Submaster-Liste verlassen und in den Haupt-Bildschirm zurückkehren können.

FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	Sub List				Delete Sub All
	No.	Step	Name	UP	Dw
	01-01	S	Lights Up	Manual	Manual
	01-02	S		Manual	Manual
S2	01-07	02		0:05.0	
	01-12	03			
S3	Cmd: Sub L				Delete Sub One
S4					Step List
S5	Exit		Up/Down		ENTER
S6					
S7					
S8					
S9					
S10					

**Abbildung 57: Sub List (Submaster-Liste)**

Die Liste zeigt alle Informationen über den Speicherinhalt der Submaster. Wir betrachten die Informations-Spalten im Hauptfenster des Farb-Displays:

- Die **No.**-Spalte zeigt im ersten Teil der Nummer (01-) die Submaster-Seite, im zweiten Teil der Nummer (-01) die Regler-Nummer an.
- Die **Step**-Spalte zeigt die Anzahl der gespeicherten Steps an. S steht für Submaster.
- **Up** zeigt die Einblendzeit.
- **Dw** zeigt die Ausblendzeit.
- Im obigen Beispiel ist der Regler 1 als Submaster gespeichert, wie auch Regler 2. In Regler 7 ist ein Effekt mit 2 Steps gespeichert. Der purpurne Text weist darauf hin, dass es sich um einen Effekt handelt. Regler 12 ist als Playback mit 3 Steps gespeichert, der blaue Text kennzeichnet das Playback.
- (S1 - Edit Time) erlaubt das Editieren der Submaster-Parameter.
- Für weitere Informationen bezüglich (S6-Delete Sub All), (S7-Delete Sub Page) und (S8-Delete Sub One), siehe ["Submaster - Optionen"](#) auf Seite 31.
- (S9-Step List): zeigt eine Liste aller in einem Submaster-Effekt oder Playback gespeicherten Steps.

### Editieren eines Submasters

Wenn ein Regler als Submaster gespeichert wurde, kann dieser editiert werden, ohne dass die Stimmung auf der Bühne neu aufgebaut und überspeichert werden muss.

Im Folgenden finden Sie die Beschreibung der S-Tasten und ihrer Funktionen:

### S1 - Edit Time (Editieren der Zeit)

Erlaubt sowohl das Editieren aller Parameter des angewählten Submasters als auch das Editieren in der Vorschau.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	Bump Flash	Sub List				Sub List
S2	Color Snap	Sub: 01-01 Pg: 01 Name: Lights Up				
S3	Beamshape Snap					
S4	Position Fade Up	Cmd: L				Preview
S5				Fade Up Manual	Fade Down Manual	
						S6
						S7
						S8
						S9
						S10

Abbildung 58: Submaster-Liste – Vorschau-Bildschirm

- (S1 - Bump): ändert die Funktion der Bump-Tasten. Optionen sind: Off, Flash, Solo, Latch, Flash+Solo, und Go/ Run. Siehe "Submaster-Optionen".
- (S2 - S4: Color, Beam und Position): ändert die Art und Weise, auf die die Attributfamilie nach der Aktivierung wiedergegeben wird. Optionen sind Snap, Fade Up und Fade Down. Siehe "Submaster-Optionen" auf Seite 31.
- (S6 - Sub List): Diese Taste erfüllt zwei Funktionen: [ENTER]-Taste zum Bestätigen von Änderungen und Rückkehr zum Hauptbildschirm mit den Submaster-Listen-Optionen.
- (S9 - Preview): Erlaubt die Vorschau und das Editieren des Submasterinhalts. Siehe "Cue/Submaster Preview" auf Seite 39.

In der Submaster-Vorschau erscheint der Monitor mit einem grauen Hintergrund. Das ist die Anzeige dafür, dass Sie sich in der Vorschau befinden. Hier können Änderungen vorgenommen werden. Ein einfaches Beispiel für die Änderung von Pegeln während der Vorschau ist:

[CHANNEL] [ON] [S9-LIST]

Nach dem Editieren der Channel-Pegel entspricht die Betätigung von (S9-List) der [ENTER]-Taste zum Bestätigen der Änderungen.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	Edit Time	Sub Preview				
S2		Sub: 01-01 Pg: 01 Name: Lights Up				
S3						
S4		Cmd: L				List
S5				Fade Up Manual	Fade Down Manual	
						S6
						S7
						S8
						S9
						S10

Abbildung 59: Sub Preview (Submaster-Vorschau)

Encoder C/D - Fade Up / Fade Down: drehen Sie den Encoder, um die Auf-/Abblendzeiten zu ändern. Anschließend (S9-List) zur Bestätigung der Änderungen.

### Editieren eines Submaster-Effektes

Ist ein Effekt im Submaster gespeichert, kann er editiert werden ohne die Stimmung auf der Bühne erneut aufbauen und überspeichern zu müssen.

Hier folgt die Beschreibung der Soft-Tasten und ihrer Funktionen:

FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	Edt Time	Effect XXX Step List				S6
	No.	Speed	C	B	F	
	01	0.01.0	\$	\$	\$	
S2	Sub List	01	0.01.0	\$	\$	S7
S3						S8
S4						S9
S5				Up / Down		S10

**Abbildung 60: Editieren eines Submaster-Effektes**

- (S 1 - Edit Time): Hier können sowohl alle Parameter des angewählten Submaster-Effektes als auch der Inhalt in der Vorschau editiert werden.
- (S2 - Sub List): setzt den Bildschirm auf die Sub-Liste zurück.
- (S7 - Delete All Steps): löscht alle Steps des Effektes.
- (S8 - Delete Step): löscht den markierten (hell unterlegten) Step des Effektes.
- (S9 - Preview): zeigt blind den Inhalt des Steps, dieser kann hier editiert werden. Betätigen Sie nach Abschluss der am Effekt-Step ausgeführten Änderungen (S9-List), um diese zu bestätigen.
- Encoder D – benutzen Sie die Auf/Ab –Funktion, um den betreffenden Effekt-Step zu markieren.

### Editieren eines Submaster-Playbacks

Ist ein Playback als Submaster gespeichert, kann es editiert werden, ohne dass eine Stimmung auf der Bühne erneut aufgebaut und überspeichert werden muss.

FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	Edt Time	Effect XXX Step List				S6
	No.	Speed	In	Out	C B F	
	01	0.01.0	Manual	Manual	\$ \$ \$	
S2	Sub List	02	0.01.0	Manual	Manual	\$ \$ \$
S3						S8
S4						S9
S5				Up / Down		S10

**Abbildung 61: Editieren eines Submaster-Playbacks**

- (S 1 - Edit Time): Hier können sowohl alle Parameter des angewählten Submaster-Effektes als auch der Inhalt in der Vorschau editiert werden.
- (S2 - Sub List): setzt den Bildschirm auf die Sub-Liste zurück.
- (S7 - Delete All Steps): löscht alle Steps des Effektes.
- (S8 - Delete Step): löscht den markierten (hell unterlegten) Step des Effektes.
- (S9 - Preview): zeigt blind den Inhalt des Steps, dieser kann hier editiert werden. Betätigen Sie nach Abschluss der am Effekt-Step ausgeführten Änderungen (S9-List), um diese zu bestätigen.
- Encoder D - benutzen Sie die Auf/Ab –Funktion, um den betreffenden Effekt-Step zu markieren.

## 15. FX List (Effekt-Liste)

Die Effekt-Liste enthält alle Informationen über alle Effekte, die aktiv mit reglergesteuertem Ausgang ablaufen. [F1 — FX] öffnet die Effekt-Liste auf dem Farbdisplay.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
	Forward	Running Effects				Run	
S1	No.	Step	Name	Direct	Speed	State	S6
	XX-XX	xx		Forward	0.02.0	Active	
	Reverse	XX-XX	xx	Forward	0.02.0	Active	S7
S2	Bounce						S8
S3	Random	Cmd: L				GO	S9
S4	Exit	Speed			Up / Down	Pause	S10
S5		0.05.0			Select		

Abbildung 62: Effekt-Liste, Display

Abbildung 62 zeigt 2 Effekte, die auf den Reglern auf denen sie aktiv sind ablaufen. **No.** Zeigt die Seite und die Reglernummer, **Step** zeigt den aktiven Step. **Name** zeigt den eingegebenen Namen des Effektes. **Direct** bezeichnet die Richtung, in der der Effekt läuft. **Speed** ist die Geschwindigkeit, mit der der Effekt abläuft, **Status** ist für jeden laufenden Effekt „Active“.

Der Effekt-Bildschirm erlaubt die Beeinflussung von Effekten. Markieren Sie mit dem Encoder D einen aktiven Effekt. Drehen im Uhrzeigersinn bewegt die Markierung (weißer Hintergrundbalken) abwärts, drehen gegen den Uhrzeigersinn aufwärts. Jeder markierte Effekt kann mit den Soft-Tasten life beeinflusst werden. (S6-Run) startet den Effekt vom Anfang. (S9-GO) startet einen gestoppten Effekt. (S10-Pause) hält einen laufenden Effekt an.

## 16. Speichern einer Gruppe

Eine Gruppe ist hier eine Anzahl von Fixtures (keine Channels) und dient dem Programmierer dazu, die Zuordnung von Pegeln auf Fixtures zu beschleunigen. Als Erstes werden die Fixtures ausgewählt, die in der Gruppe gespeichert werden sollen. Benutzen Sie die FIXTURE-Taste und dann (S1) bis (S10). Drücken Sie dann [RECORD] [GROUP] und die entsprechende Soft-Taste. Die erste Gruppe wird normalerweise S1 zugeordnet, aber alle Soft-Tasten stehen zur Verfügung.



	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
	Group XX	Record Group					
S1	Number: Group XX						S6
	Name: _						S7
S2							S8
S3	Cmd: L						S9
S4	Name						S10
S5							

Abbildung 63: Speichern einer Gruppe

Mit Encoder A können Sie den Namen-Bildschirm aktivieren und einer Gruppe einen Namen geben.

## 17. Anwenden von Gruppen

Ist eine Gruppe gespeichert, drücken Sie die [GROUP]-Taste und der Bildschirm mit den gespeicherten Gruppen wird aufgerufen. Jede Soft-Taste, der eine Gruppe zugeordnet ist, wird rot beleuchtet. Drücken Sie die zugehörige S-Taste, und der Fixture-Bildschirm mit den Fixtures der Gruppe wird geöffnet.

## 18. Grundlagen der Steuerung automatischer Scheinwerfer

Zum grundsätzlichen Verständnis sei vorausgeschickt, dass Channels zur Dimmersteuerung dienen und über die numerische Tastatur eingegeben werden, während Fixtures für automatische Scheinwerfer (Movinglights, LEDs und andere Geräte) verwendet werden und mit dem Farbdisplay und den umgebenden Soft-Tasten bearbeitet werden.

Ist ein Movinglight gepatcht, kann auf die Fixtures mit Hilfe der FIXTURE-Taste zugegriffen werden. Die gepatchten Fixtures erscheinen auf den Soft-Tasten. Bei Anwahl eines Fixtures blinkt die dazugehörige Soft-Taste. Durch die Anwahl mehrerer Soft-Tasten können mehrere Fixtures zur gleichen Zeit beeinflusst werden. Mehrere S-Tasten werden rot erleuchtet und sind aktiv, obwohl nur eine blinkt. Das blinkende Fixture wird auf dem Monitor angezeigt, jedoch werden auch die anderen angewählten Fixtures beeinflusst.



Das LCD-Display zeigt die Fixture-Seite an. Seite 1 enthält die Fixtures 1 bis 10. Seite 2 enthält die Fixtures 11 bis 20 und Seite 3 die Fixtures 21 bis 30. Zum Ändern der Seiten benutzen Sie die Pfeil-Tasten neben dem LCD-Display. Die Hauptattribute wie z. B. Intensität erscheinen auf dem Farbdisplay und können von den Encodern bis D beeinflusst werden.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	FIXTURE1 901					
S2	FIXTURE2 902					
S3						
S4		Cmd: ←				
S5		Intensity 000-000				
S6						
S7						
S8						
S9						
S10						

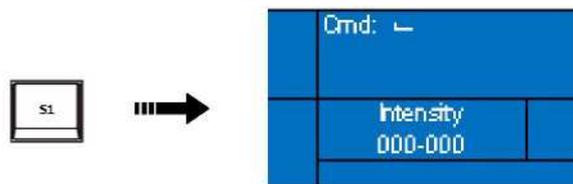
**Abbildung 64: Steuerung von automatischen Scheinwerfern**

Der Einsatz des Encoders ändert die Werte für das angewählte Attribut. Nach der Änderung des Attributwertes wechselt der Hintergrund in weiß und die angezeigten Nummern rücken auf.

### Home (Grundposition)

Die HOME-Taste führt die Attribute des angewählten Fixtures auf deren Grundwerte zurück und wählt die Attribute ab.

Beispiel: Wählen Sie das erste Fixture durch Betätigung der (S 1)-Taste. Besitzt dieses Fixture das Attribut Intensität, steht dessen Wert auf dem Encoder A mit dem unveränderten Grundwert bereit.



**Abbildung 65: Intensitäts-Steuerung**

Justieren Sie jetzt den Encoder A und die Intensitätswerte ändern sich. Gleichzeitig hat der Hintergrund seine Farbe in weiß geändert. Damit wird angezeigt, dass der Wert geändert wurde.



**Abbildung 66: Intensitäts-Steuerung (mit veränderten Werten)**

Nach der Speicherung wird dieser Wert im Fader oder in der Cue abgelegt .

Fixture							
Fix 01 Name	Intensity FL%	Pan 128	Tilt 128	Color Pink	Gobo Pebbles	Index 000-000	Zoom 000-000
Fix 02 Name	Intensity 50%	Pan 000-000	Tilt 000-000	Color Pink	Gobo Pebbles	Index 000-000	Zoom 000-000
Fix 03 Name	Intensity 0	Pan 000-000	Tilt 000-000	Color Pink	Gobo Pebbles	Index 150-000	Zoom 000-000

**Abbildung 67: Fixture-Display: Gepatchte Fixture-Attribute**

Der Fixture-Bereich des Displays zeigt alle gepatchten Fixtures. **Abbildung 67** zeigt 3 Fixtures, jedes mit 7 Attributen. Bei mehr als 7 Attributen werden die Attributblocks in der zweiten Zeile dargestellt.

- Ebenfalls angewählte Fixtures werden mit einem roten Fixture-Block gekennzeichnet.
- Fixtures, die justiert aber nicht länger angewählt sind, haben einen roten Text im Fixture-Block.

Justierte Attribute erscheinen in einer roten Box. Mit der Justage von Pan wird auch Tilt angewählt. Einige Attribut-Familien arbeiten kollektiv (Anwahl aller Parameter für die angewählte Attributfamilie), einige arbeiten unabhängig. Dies hängt von der Familie und dem Fixture ab.

Gespeicherte Parameterwerte, die in der aktuellen Cue verändert wurden, werden blau dargestellt. Werte, die in einer anderen Cue verändert wurden erscheinen in magenta. Unveränderte Werte verbleiben in weiß.

### Paging (Umblättern) des Fixtur-Displays

Bei angewählter FIXTURE-Taste wird das Fixture-Display mit Hilfe der "+"-Taste umgeblättert. Damit werden gepatchte Fixtures in numerischer Reihenfolge von Fixture 1 bis 30, abhängig von der Anzahl von Fixtures und Attributen die den Set-Fixture-Bereich ausfüllen, angezeigt. Es ist Platz für 4 Fixtures, wenn alle Attribute in die gleiche Zeile passen.

### Tagging und Untagging (Kennzeichnen/Kennzeichnung entfernen)

Die Justage eines Parameters eines gepatchten Fixtures "Tagt" diesen Parameter. Ein „getagter“ Parameter erscheint auf dem Display mit einem weißen Hintergrund, auf dem Monitor mit einem roten Hintergrund.

Ist im Setup "Record Mode" in der Grundeinstellung auf "Voll" gesetzt, werden beim Speichern eines mit Attributen versehenen Fixtures alle Änderungen basierend auf dem „Tagging“ gespeichert, auch wenn die Werte auf „Null“ gesetzt sind.

- Tagging eines Fixtures erfolgt bei der Änderung des Parameter. (Monitor: Hintergrund rot, Text weiß)
- Untagging eines Fixtures bewirkt, das das Fixture nicht länger angewählt ist.

#### Untagging kann auf verschiedene Dinge angewandt werden:

- Untagging aller Fixtures mit [UNTAG] + [FIXTURE]
- Untagging individueller Fixtures mit [UNTAG] + [S1/S10]
- Untagging von Attribut-Familien mit [UNTAG] + [POSITION / COLOR / BEAM]
- Untagging individueller Attribute mit [UNTAG] + [Encoder A / B / C / D], wenn die Encoder mit den gewünschten Attributen belegt sind.

Ist "Record Mode" nicht in der Grundeinstellung „Voll“, sondern auf "Channel" gesetzt, werden nur die getaggen Werte gespeichert und Werte mit „Null“ ignoriert.

Damit können Sie entscheiden, ob die Speicherung eines Attributes auf Submaster absolut erfolgen soll. ("Record Mode" auf "Voll" gesetzt) oder ob z. B. die gespeicherten Farben mit allen anderen Farben gemischt werden können (nicht absolut), („Record Mode" für Color auf "Channel" gesetzt.)

## 19. Paletten

In Paletten werden bestimmte Attributdaten aufgezeichnet, um diese für das Speichern in Fadern oder Cues wieder aufrufen zu können. Es gibt viele Gründe für den Einsatz von Paletten über das einfache Speichern numerischer Daten hinaus:

- Eine Palette kann einen Namen erhalten. Die Anzeige eines Movinglights in Pan/Tilt: "P:02" oder "Chair" anstelle von Pan 038 und Tilt 185 ist viel benutzerfreundlicher.
- Paletten können mehrfach benutzt werden. Auf die soeben erwähnte "P:02" Positionspalette kann dann für die Speicherung in verschiedenen Fadern und Cues zugegriffen werden.



	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	Position 1					S6
S2	Chair					S7
S3						S8
S4	Cmd: ←					S9
S5		Pan P:01	Tilt P:01			S10

Abbildung 70: Anwenden einer Palette

Wurde eine Palette verwendet und alle Ausgangswerte sind korrekt, kann das Fixture in einen Fader oder eine Cue gespeichert werden.

### Benutzung von Channel-Nummern für den Zugriff auf Fixtures

Alle Fixtures zeigen auf dem Farb-Display als Soft-Tasten-Beschriftung eine 900er Seriennummer. Dies ist ein Channel-“Alias” und erlaubt den Zugriff auf die Fixtures mit der numerischen Tastatur. Das erste gepatchte Fixture hat z. B. ein Channel-“Alias” von 901. Geben Sie in der Befehlszeile ein: [9] [0] [1] [ENTER]. Diese Eingabe hat den gleichen Effekt, wie die Betätigung der S1-Taste.

## 20. Focus

Die Focus-Taste [F2] liefert alle Informationen über alle im aktuellen Showfile gespeicherten Focuspositionen. Alle Focustypen (Position, Color und Beam) sind verfügbar und können hier bearbeitet werden.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	Focus List					S6
S2	Position Color Beam					S7
S3						S8
S4	Cmd: ←					Show List
S5		Exit			Up / Down Select	S9
						S10

Abbildung 71: Focus-Liste

Bewegen Sie sich in der Focus-Liste mit Hilfe des Encoders **D** auf- und abwärts. Der angewählte Typ der Focuseigenschaft wird in dem weißen Hintergrundbalken markiert. Drücken Sie (S9-Show List) um die Liste aller Typen anzuzeigen oder benutzen Sie Encoder A - Exit um in den vorigen Bildschirm zurück zu wechseln.

## 59-Show-Liste

Hier werden alle gespeicherten Focuseinstellungen des angewählten Typs angezeigt.

FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
	Preview Position Focus				
	Number	Name			Focus List
S1	01	Position 01			S6
	01	Chair			S7
S2					Delete All
S3					Delete Focus
S4	Crnd: ...				Preview
S5				Up / Down Select	Name
					S8
					S9
					S10

**Abbildung 72: Focus-Bildschirm: Vorschau Position**

Dieses Beispiel zeigt 2 gespeicherte Focuspositionen. Die erste ohne Namen, die zweite wurde mit "Chair" benannt.

- Durch drehen des Encoders D-Auf/Ab kann jeder Focus angewählt werden. (S6-Focus List) führt zurück auf die Liste der Focustypen.
- (S7-Delete All) löscht alle gespeicherten Focus-Eigenschaften. Eine Warnanzeige auf dem Display ermöglicht die Bestätigung (S9-Yes) oder den Abbruch (S10-No) des Befehls.



**WARNUNG!** Einmal ausgeführt, kann dieser Befehl nicht rückgängig gemacht werden.

- (S8-Delete Focus) löscht die markierte Focus-Eigenschaft. Eine Warnanzeige auf dem Display ermöglicht die Bestätigung (S9-Yes) oder den Abbruch (S10-No) des Befehls.



**WARNUNG!** Einmal ausgeführt, kann dieser Befehl nicht rückgängig gemacht werden.

- (S9-Preview) liefert die Vorschau der markierten Focus-Eigenschaft. Die gespeicherten Focusinformationen werden auf dem VGA-Monitor angezeigt.
- (S10-Name) hiermit kann der Focus-Eigenschaft ein Name zugeordnet werden.

## 21. Effekte für automatisierte Scheinwerfer

Effekte ermöglichen gleichbleibende Bewegungen von Licht entweder in einer auf Steps, oder auf Effektwerkzeugen beruhenden Umgebung. Die 250ML Konsole bietet die Möglichkeit, Intensitätseffekte auf Step-Basis und Effekte für automatisierte Scheinwerfer mit Hilfe eines Effektgenerators, der geeignete Werkzeuge liefert, aufzubauen.

Die Effektwerkzeuge für Movinglights können auf die Bewegungsparameter jedes gepatchten Movinglights angewendet werden. Sie können auf eine Auswahl von vorgefertigten Effekten zugreifen, wobei sowohl der Umfang in beiden Achsen, die Geschwindigkeit als auch die Richtung verändert werden kann.

Nach der Anwahl des Fixtures können Sie mit Hilfe der Effect-Taste auf den Effekt-Generator zugreifen.



Drücken Sie die FIXTURE-Taste, wählen Sie anschließend mit den entsprechenden S-Tasten die Fixtures, denen Sie den Effekt zuordnen wollen. Nach Betätigung der EFFECT-Taste zeigt das Display die Effektoptionen.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	Effect: None	Set <<Fixture X0>> Effect Status				Direction
S2	Effect: Ellipse					
S3	Effect: Figure8					
S4	Effect: Quad	Dmd: ←				
S5	Effect: Triangle		Size X 050	Size Y 050	Speed 0.05.0	
						S6
						S7
						S8
						S9
						S10

Abbildung 73: -Display: Setzen des Fixture-Effektstatus

- (S1) bis (S5) bietet die vorgefertigten Effektoptionen an. (S1 – None), (S2 - Ellipse) *oder ein Oval*, (S3 - Figur 8), (S4 - Quad) *Viereck oder Quadrat*, and (S5 - Triangle) *Dreieck*. Der gewählte Effekt erscheint mit einem gelben Text.
- (S6 - Direction): bestimmt die Laufrichtung. Optionen sind: Im Uhrzeigersinn, entgegen dem Uhrzeigersinn.
- Encoder B - Size X: bestimmt den Umfang der Bewegung in der X-Achse.
- Encoder C - Size Y: bestimmt den Umfang der Bewegung in der Y-Achse.
- Encoder D - Speed: bestimmt die Geschwindigkeit in der der Effekt abläuft.

## 22. Archiv

Auf dem Archivbildschirm im Setup stehen viele nützliche Anwendungen zur Auswahl.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	SETUP	ARCHIVEMENU				
					< Save Show >	
					< Clear Mem/ Subs >	
S2	PATCH				< Clear Palettes >	
					< Default Setup >	
					< Load Show >	
S3	ARCHIVE					
S4	MAINTENANCE	Dmd: ←				
S5		EXIT			Up/Down Enter	
						S6
						S7
						S8
						S9
						S10

Abbildung 74: Archiv-Menü

### Save Show

Mit dieser Option kann eine Showdatei auf einem USB-Stick gespeichert werden.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1		SAVE SHOW				
					Must be 6 Characters & Start with alphabet	
					Please Create Folder	
S2					← →	
					1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 BS	
					q w e r t y u i o p	
S3					a s d f g h j k l	
					z x c v b n m _ ENTER	
S4		Dmd: ←				
S5		EXIT			Select	
						S6
						S7
						S8
						S9
						S10

Abbildung 75: Save Show-Menü

Rollen Sie mit dem Encoder D auf/ab, markieren Sie Save Show und drücken den Encoder D zur Anwahl.

Erstellen Sie einen Ordner für die Speicherung der Showdatei. Benutzen Sie hierzu den Encoder **D** um das Schriftzeichen zu markieren und drücken Sie den Encoder **D** für die Anwahl. Bei der Erstellung des Dateionders müssen folgende Regeln eingehalten werden:

### Regeln für die Ordnerbezeichnung

- Das erste Schriftzeichen muss ein Buchstabe aus dem Alphabet sein. *Zahlen sind als erstes Schriftzeichen in einem Ordnernamen nicht erlaubt.*
- Der Name des Ordners muss mindestens 6 Schriftzeichen enthalten. *Fünf oder weniger Schriftzeichen sind für Ordnernamen nicht zulässig.*

Ist der gültige 6-stellige Name angewählt, betätigen Sie den Encoder **D** zum Markieren und zur Anwahl, anschließend ENTER und die Datei ist gesichert.

**Anmerkung:** Für die Betrachtung der erstellten Showdatei auf einem PC befindet sich diese in dem Verzeichnis #:\250ML\SHOW.

### Clear Memory / Subs

Diese Wartungsmaßnahme löscht alle gespeicherten Cues, Submaster und Playbacks aus dem Speicher der Konsole..

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	Setup Menu						S6
S2	*** Clear Mem/Subs ***						S7
S3	Confirm erasure of						S8
	All Mem/Sub data?						S9
S4	Please Enter Password						S10
	<xxxxxx>						
S5	Cmd: ←					Exit	
						Enter	

Abbildung 76: Setup-Menü - Löschen Memory / Subs



**WARNUNG!** Dieser Vorgang ist zur Sicherheit der Showdaten passwortgeschützt. Diese Aktion kann nach Ausführung weder wiederhergestellt, noch rückgängig gemacht werden! Passwort: **168168**.

### Clear Palettes (Löschen von Paletten)

Diese Wartungsmaßnahme löscht alle gespeicherten Paletten aus dem Speicher der Konsole.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	Setup Menu						S6
	*** Clear Palettes ***						S7
S2	Confirm erasure of						S8
	All Palette data?						S9
S3	Please Enter Password						S10
	<xxxxxx>						
S4	Cmd: ←					Exit	
						Enter	

Abbildung 77: Setup-Menü – Löschen von Paletten



**WARNUNG!** Dieser Vorgang ist zur Sicherheit der Showdaten passwortgeschützt. Diese Aktion kann nach Ausführung weder wiederhergestellt, noch rückgängig gemacht werden! Passwort: **168168**.

**Default Setup (Grundeinstellungen)**

Diese Wartungsmaßnahme setzt alle Setuptoolsionen der 250ML-Konsole auf die Werkseinstellungen zurück.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	Setup Menu					S6
S2	*** Default Setup ***					S7
S3	Please Enter Password					S8
S4	<password>					S9
S5	Cmd: ←					Enter
						S10

**Abbildung 78: Setup-Menü – Rücksetzen auf Werkseinstellungen**



**WARNUNG!** Dieser Vorgang ist zur Sicherheit der Showdaten passwortgeschützt. Diese Aktion kann nach Ausführung weder wiederhergestellt, noch rückgängig gemacht werden! Passwort: **168168**.

**Load Show**

Mit dieser Wartungsmaßnahme kann eine vorher gespeicherte Showdatei geladen werden.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	Select Show to Load					S6
S2	D1:SHOWFILE1					S7
S3	D2:SHOWFILE2					S8
S4	D3:SHOWFILE3					S9
S5	Cmd: ←					Enter
					Up/Down	S10

**Abbildung 79: Laden einer Showdatei**

Rollen Sie mit dem Encoder **D** auf/ab, um die zu ladende Show zu markieren und bestätigen Sie die Datei mit (S10 - Enter).

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	Load Fixture	LOAD SHOW			Load Setup	S6	
S2	Load Position	<FILENAME>			Load Sub/Mem	S7	
S3	Load Color	To Load			Load Cue	S8	
S4	Load Beam	Cmd: ←					S9
S5	Load Group	Exit			Enter	Load All	
						S10	

**Abbildung 80: Laden einer Showdatei**

Mit den Softtasten kann ausgewählt werden, welche Teile innerhalb der Showdatei geladen werden sollen. Die dazugehörigen Soft-Tasten aller angewählten Optionen sind rot beleuchtet. Bestätigen Sie den Vorgang mit [Encoder **D** - Enter], wenn die ausgewählten Einstellungen korrekt abgeschlossen sind.

Der Ablauf des Ladevorgangs der Showdatei wird im Zentrum des Farbdisplays angezeigt.

Wird eine Showdatei für den Ladevorgang angewählt, ersetzt diese die gerade im Speicher der Konsole aktuelle Showdatei. Soll die existierende Showdatei erhalten bleiben, muss diese vor dem Laden einer neuen Datei gesichert werden.

### 23. Effekte, Einweisung

Effekte ermöglichen gleichbleibende Bewegungen von Licht entweder in einer auf Steps, oder auf Effektwerkzeugen beruhenden Umgebung. Die 250ML Konsole bietet die Möglichkeit, Intensitätseffekte auf Step-Basis und Effekte für automatisierte Scheinwerfer mit Hilfe von geeigneten Werkzeugen aufzubauen.

#### Erstellen eines Intensitäts-Effektes

Um einen Intensitätseffekt auszuführen, müssen in der Konsole Intensitätswerte in verschiedene Steps gespeichert sein. Diese Steps müssen in einen Fader gespeichert werden. Beginnen Sie mit dem Setzen von Pegeln, speichern Sie den Effekt in einen Submaster, geben Sie die Channels frei und wiederholen Sie diesen Vorgang bis alle Steps aufgezeichnet sind.

Im Folgenden finden Sie eine Erläuterung zu den im Beispiel verwendeten Darstellungen...

Diese Darstellung (**Abbildung 81**) stellt die kleineren Tasten der Konsole, wie Bump- und Soft-Tasten dar.



**Abbildung 81: Kleine Konsolentasten**

Diese Darstellung (**Abbildung 81**) stellt die größeren Tasten der Konsole, die Befehlszeilen-Tasten, dar.



**Abbildung 82: Große Konsolentasten**

Beispiel:...

Setzen von Pegeln durch Betätigung von:



Speichern des ersten Steps in Submaster 1 wie folgt:



**Abbildung 83** zeigt die Displayanzeige nach der Betätigung der RECORD-Taste und der Bump-Taste von Submaster 1. Die Softtaste (S5) ändert den Typ von "Normal" in "Chase", anschließend wird mit [ENTER] bestätigt. Jetzt werden die Ein/Ausblendzeiten für die Intensitäten dieses Steps eingegeben.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	Bump Off	Record Submaster				Del All Sub	S6
S2	Color Snap	Sub: 01-01* Pg 01				Del PageSub	S7
S3	Beamshape Snap	Name:				Del Sub	S8
S4	Position Snap	Cmd: RECORD Sub 1--					S9
S5	Type Normal			Fade Up Manual	Fade Down Manual	Name	S10
		Relative					

**Abbildung 83: Erstellen von Intensitäts-Effekten – Speichern in Submaster 1**

**Anmerkung:** Ist ein Effekt im Submaster gespeichert, leuchtet die Bump-Taste purpurn.

Beenden Sie den Vorgang, indem Sie die justierten Channels wie folgt freigeben:



Wiederholen Sie die Pegeljustage wie folgt:



Speichern Sie den zweiten Step in Submaster 1 wie folgt:



	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1	BUMP Off	RECORD STEP CHASE			Insert Step	S6
S2	Color Snap	CHASE: XX-XX Name: _ TOTAL STEPS : XX CURRENT STEP: XX*			Delete Chase	S7
S3	Beamshape Snap				Delete Step	S8
S4	Position Snap	Dmd: _				S9
S5	Direction Forward	C-Step U/D	Speed 0.050		Name	S10

Abbildung 84: Record Step Chase, (Speichern eines Chase-Steps)

Da die Information in Submaster 1 bereits einen Effekt beschreibt, muss dieser Step nicht wiederholt werden. Die Anzeige für Total Step ist 01 und für Current Step 02. Wollen Sie, wie in der Grundeinstellung vorgesehen, den aktuellen Step am Ende der Step-Liste anhängen, ist keine weitere Einstellung nötig. Wenn Sie den Step den Sie speichern vor dem aktuell gespeicherten Step 1 anordnen, dann benutzen Sie die C-Step U/D-Option von Encoder A. An dieser Stelle sollte auch die Ablaufgeschwindigkeit des Effektes justiert werden. Für dieses Beispiel lassen Sie bitte den aktuellen Step auf 02 gesetzt.

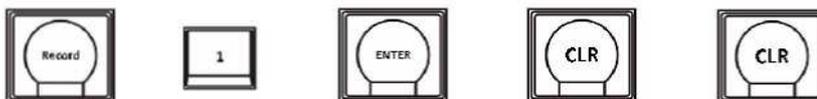
Beenden Sie den Vorgang, indem Sie die justierten Channels wie folgt freigeben:



Wiederholen Sie die Pegelinstellungen wie folgt:



Speichern Sie den dritten Step in Submaster 1 wie folgt:



Bewegen Sie den Submaster-Steller auf Voll um zu sehen, wie der Effekt abläuft.

## WARTUNG

Der Abschnitt Wartung beinhaltet Werkzeuge für das Zurücksetzen, Testen und Aufbereiten der 250ML-Konsole.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP	
S1	SETUP	MAINTENANCE MENU					S6
					< Reset Desk >		
					< Update Software >		
S2	PATCH				< Update VGA Screen >	S7	
					< Test Mode >		
S3	ARCHIVE					S8	
S4	MAINTENANCE	Cmd: ←				S9	
S5		EXIT			Up/Down	S10	
					Enter		

Abbildung 85: Maintenance Menu (Wartungs-Menü)



**WARNUNG!** Die in diesem Abschnitt beschriebenen Aktionen sind zur Sicherheit der Showdaten passwortgeschützt. Diese Aktionen können nach der Ausführung weder wiederhergestellt noch rückgängig gemacht werden. Bei Fragen bezüglich der Ausführung der Wartungsmaßnahmen in diesem Abschnitt wenden Sie sich bitte an Ihren Philips Selecon-Händler oder an die Technik-Abteilung.

### 1. Reset Desk (Zurücksetzen des Pultes)

Alle Showdaten werden gelöscht und die Konsole wird auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt.

	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
S1					Setup Menu	S6
					*** RESET DESK ***	
S2					Confirm erasure of	S7
					All desk data?	
S3					Please Enter Password	S8
					<ooooo>	
S4		Cmd: ←				S9
						Exit
S5						S10
						Enter

Abbildung 86: Reset Desk-Option



**WARNUNG!** Diese Aktion ist zur Sicherheit der Showdaten passwortgeschützt und kann nach der Ausführung weder wiederhergestellt, noch rückgängig gemacht werden, Passwort: **168168**.

### 2. Update Software

Hiermit kann die Betriebssoftware der 250ML-Konsole auf den neuesten Stand gebracht werden. Laden Sie die neueste Version der 250ML-Software von der Seite [www.strandlighting.com](http://www.strandlighting.com) herunter und speichern Sie diese auf einem USB-Stick. Stecken Sie den USB-Stick in den USB-Port auf der Frontplatte der Konsole.

**Anmerkung:** Benutzen Sie nicht den USB-Port auf der Konsolenrückwand, dieser ist ausschließlich für eine USB-Leuchte reserviert.

Navigieren Sie mit dem Encoder D zur Update Software-Option und drücken Sie diesen zur Anwahl.



Abbildung 87: Setup Menu - Software Update



**WARNUNG!** Diese Aktion ist zur Sicherheit der Showdaten passwortgeschützt und kann nach der Ausführung weder wiederhergestellt, noch rückgängig gemacht werden. Passwort: **168168**.

### 3. Update VGA Screen (Update der Video-Software)

Hiermit kann die Software für den Videoausgang der 250ML-Konsole auf den neuesten Stand gebracht werden. Laden Sie die letzte Version der 250ML-Software von der Seite [www.strandlighting.com](http://www.strandlighting.com) auf einen USB-Stick und stecken Sie diesen anschließend in den USB-Port auf der Frontplatte der Konsole. Benutzen Sie nicht den Port auf der Rückwand, dieser ist für den Anschluss einer USB-Leuchte vorgesehen.

Navigieren Sie mit dem Encoder D zur Update VGA Screen Software-Option und drücken Sie diesen zur Anwahl.

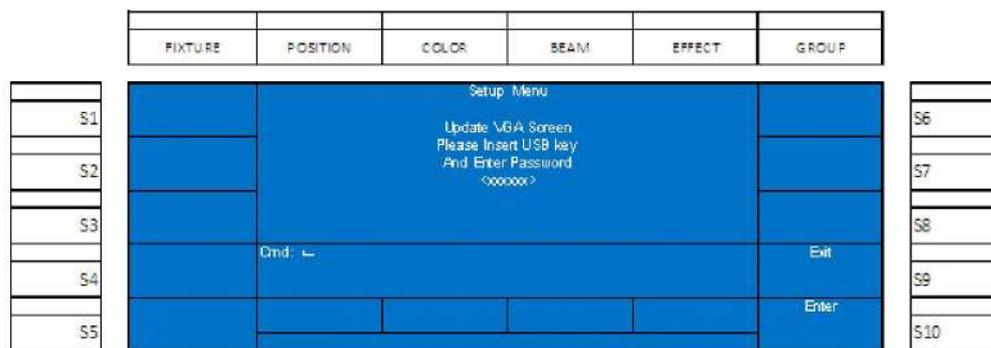


Abbildung 88: Setup Menu - Update VGA Screen



**WARNUNG!** Diese Aktion ist zur Sicherheit der Showdaten passwortgeschützt und kann nach der Ausführung weder wiederhergestellt noch rückgängig gemacht werden. Passwort: **168168**.

## 4. Test Mode

In diesem Modus kann die Funktion der Hardware überprüft werden. Während des Testlaufs leuchten alle Tasten auf und alle Hardware-Bedienelemente (Tasten und Steller) erzeugen auf dem Farb-Display bei Betätigung eine Rückmeldung über ihre einwandfreie Funktion.

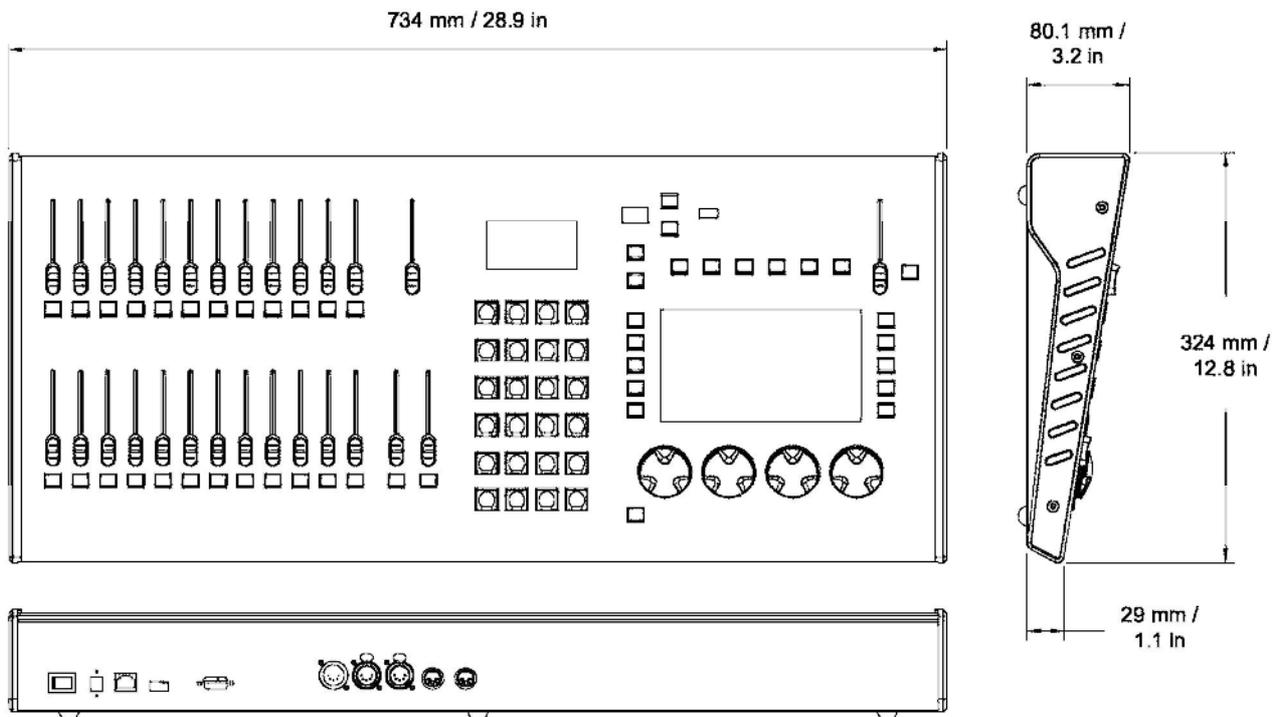
	FIXTURE	POSITION	COLOR	BEAM	EFFECT	GROUP
	Test Menu revX.XX					
S1	Please Press Keys And Move Sliders					
S2	Key: Slider: Ch:XX Value:					
S3	Pres <Shift + S10> to Exit					
	Cmd: _					
S4	Exit					
S5	Wheel	Wheel	Wheel	Wheel	Wheel	
	000	000	000	000	000	
						S6
						S7
						S8
						S9
						S10

Sind alle Tests beendet, verlassen Sie die Testroutine mit [SHIFT] + [S 10].

## PRODUKTINFORMATION

### 1. Spezifikationen

Modell:	Strand Lighting 250ML Lichtsteuerpult
LCD-Display:	60x128 dot, TFT LCD mit regelbarem Kontrast
Ein-/Ausgänge:	DMX EIN: DMX512A (RDM)-Port, Steckverbinder: XLR5M DMX AUS: je 2 DMX512A (RDM)-Port, Steckverbinder: XLR5F
Eingang Stromversorgung:	Anschluss für Universalnetzteil (100 bis 240VAC auf VDC, im Lieferumfang)
Stromversorgung:	DC 9-12V, 2A Max
USB-Ports:	2 Ports (Front USB-Port für Datentransfer, auf Rückwand 1 USB-Port für den Anschluss einer Pultbeleuchtung).
Abmessungen:	28.9 x 12.8 x 3.2 in / 734 x 324 x 81 mm
Gewicht:	19.4 lbs (8.8 kgs)
Gehäuse:	Pulverbeschichtetes Blech



## 2. Konsolen-Kapazitäten

Folgende Kapazitäten stehen auf Ihrer 250ML-Konsole zur Verfügung.

- 250 Konventionelle Dimmer-Channels
- 30 Fixtures mit einem Maximum von 40 verschiedenen Parametern für jedes Fixture
- 999 Cues
- 24 Fader mit 24 Fader-Pages
- Jeder Fader kann als Submaster, Effekt oder Playback eingesetzt werden.
- 99 Effekte mit bis zu 99 Steps in jedem Effekt
- Die Fixture-Bibliothek kann mehr als 3000 Fixtures verwalten.

## 3. Prinzipielle Features

- Professionelle DMX512-Konsole, ideal für konventionelle Beleuchtung, einfache Steuerung von Movinglights und die Steuerung von LED-Fixtures.
- Vielseitig, leistungsfähig, 250 Intensitäts-Channels und Steuermöglichkeit für 30 automatisierte Scheinwerfer über 1024 DMX Ausgänge.
- LCD-Display mit Kontrastregelung für einfache Bedienung.
- Monitor-Display für die erweiterte Anzeige von Informationen.
- USB-Port für Software-Update und Datentransfer von Showdaten.
- Ethernet-Port für schnellere Kommunikation mit kompatiblen Geräten.
- DMX IN mit 5 poligem XLR-Stecker für den Anschluss einer externen Konsole.
- DMX –Ausgang mit 5 poliger XLR-Buchse.
- Bump-Tasten mit Hintergrundbeleuchtung, Lichtfarbe wechselt abhängig vom Betriebs-Modus.
- Grand-Master-Steller für die Steuerung des Gesamtausgangs.
- 24 Submaster mit 24 Seiten
- Integrierte Movinglight-Steuerung mit LCD-Display, 10 Soft-Tasten und 4 Encodern.
- Fader können mit Submastern, Playbacks oder Effekten belegt werden.
- Cue-Playback mit A/B-Fadern und Load / Go-Tasten.
- MIDI In/Thru
- Effekt-Generator
- Traditionelle Eingabe in Kommandozeile
- Blackout-Taste für die Abschaltung aller Fixtures.
- Integrierte Video-Karte (VGA) mit 800 x 600 Monitor-Ausgang (Monitor nicht im Lieferumfang enthalten).

**PHILIPS**

# Strand Lighting

Dallas

10911 Petal Street  
Dallas, TX 75238  
Tel: +1 214-647-7880  
Fax: +1 214-647-8031

Hong Kong

Unit C, 14/F, Roxy Industrial Centre  
No. 41-49 Kwai Cheong Road  
Kwai Chung, N.T., Hong Kong  
Tel: +852 2796 9786  
Fax: +852 2798 6545

Auckland

19-21 Kawana Street  
Northcote, Auckland 0627  
New Zealand  
Tel: +64 9 481 0100  
Fax: +64 9 481 0101

Europe

Rondweg zuid 85  
Winterswijk 7102 JD  
The Netherlands Tel:  
+31 (0) 543-542516

[www.strandlighting.com](http://www.strandlighting.com)