Show Designer

SD1 - PRO

Bedienungsanleitung

Anleitung Version 1.0
(ab Software Rev. 3.x M1)

GERMAN LIGHT
PRODUCTS
email: service@glp.de
Internet: http://www.GLP.de

Diese Seite ist beabsichtigt unbeschriftet.

Inhaltsverzeichnis

1 Überblick 5

1.1 Rückseite 6

1.2 Vorderseite 6

1.3 Wichtiger Hinweis !! 6

2 Das Menü und seine Ebenen 7

2.1 Beleuchtungsauswahl (Choose Fixtures) 7

2.2 FIXTURE Einstellungen (Patch Fixtures) 7

2.3 Multi-Gruppierungen (Multi Fixture) 8

2.4 FIXTURE editieren (Modify Fixture) 9

2.5 FIXTURE kopieren (Copy Fixture) 10

2.6 PAN invertieren (Set PAN Invert) 10

2.7 TILT invertieren (Set TILT Invert) 11

2.8 MIDI Kanal festlegen (Set MIDI Channel) 11

2.9 Speicherstatus abrufen (View Memory Size) 11

2.10 Speicherdaten sichern (Save Memory File) 11

2.11 Speicherdaten einlesen (Load Memory File) 11

2.12 Software aufrüsten (Update Software) 12

2.13 Speicher Sperren/Entsperren (Lock/Unlock Memory) 12

2.14 Speicher löschen (Erase All Memory) 12

3 Schalter und Funktions- Beschreibung 13

3.1 Zahlentasten (Number Switches) 13

3.2 FIXTURE Tasten (Fixtures Switch) 13

3.3 Kanal Fader (Channel Faders) 14

3.4 Bank Taste (Bank Switch) 14

3.5 Joystick 14

3.6 Groß/Fein-Taste (Fine Switch) 14

3.7 Trackball 14

3.8 Black Taste (Black Switch) 15

3.9 Datenrad (Jog Wheel) 15

4 Szenen 15

4.1 Eine Szene aufnehmen (Recording Szenen) 15

4.2 Szene löschen (Erase Scene) 16

4.3 Szene aufrufen (Recalling Scene) 16
5 Presets (Voreinstellungen) 16
5.1 Presets speichern (Recording Presets) 17
5.2 Presets löschen (Erase Presets) 18
5.3 Presets editieren (Editing Presets) 18
5.4 Presets verbinden (Combining Presets) 18
5.5 Presets aufrufen (Recalling Preset) 19
6 Chases (Lauflichter) 19
6.1 Chases programmieren (Recording Chases) 19
6.2 Chases löschen (Erase Chase) 21
6.3 Chases editieren (Editing Chase) 21
6.4 Chases aufrufen (Recalling Chases) 21
6.5 Vordefinierte Chases (Factory Chases) 22
6.6 Audio Taste (Audio Switch) 22
6.7 Beat Taste (Beat Switch) 22
7 Shows (Lauflichtprogramme) 22
7.1 Shows aufnehmen (Recording Shows) 22
7.2 Shows löschen (Erase Show) 23
7.3 Shows editieren (Editing Shows) 24
7.4 Shows aufrufen (Recalling Shows) 24
8 Midi Steuerung 24
8.1 Speicher sichern (Memory Backup) 25
8.2 Speicher abrufen (Memory Restore) 25
9 Die Benutzung des Computeranschlusses 25
9.1 Windows konfigurieren (Configuring Win 95) 26
9.2 Speicher sichern (Memory backup) 27
9.3 Speicher wiederherstellen (Memory restore) 28
9.4 Software Update 28
10 Daten von einem "alten" Show Designer überspielen 29

1 Überblick

Der Show Designer **SD1-PRO** ist die konsequente Weiterentwicklung des schon seit langem sehr erfolgreichen **SD1-PRO** Licht - Steuerpults bei vollständiger Kompatibilität sowohl der gespeicherten Setup Daten wie auch aller Szenen, Programme und Chaser. Dies ermöglicht den vollständigen Datenaustausch zwischen den zwei verschiedenen Systemen.

16 Lichteffekte mit bis zu 32 Kanälen können anhand des DMX 512 Protokolls gesteuert werden. Im Gegensatz zu vielen anderen kleinen Licht - Steuerpulten ist mit dem **SD1-PRO** die Kontrolle von komplett allen 512 DMX-Kanälen möglich. Eine Auswahl der beliebtesten Lichteffekte, mit deren speziellen Einstellungen, stehen in der Datenbank zur Verfügung und können einfach einer FIXTURE - Nummer (16 Tasten links über den Fadern) zugewiesen werden.

Gleichartige Lichteffekte können als Multigruppe unter einer FIXTURE - Nummer zusammengefasst werden, womit z.B. die Ansteuerung von 128 Lichteffekten a 4 Kanälen oder 64 Lichteffekten a 8 Kanälen möglich wäre.

Die individuelle Kontrolle jedes Kanals erfolgt über die 8 FADER in 4 Bänken.

Der dauerhafte Speicher kann mit PRESETS, SCENEN, CHASES und SHOWS belegt werden.

- PRESETS sind vorprogrammierte Einstellungen für einzelne Funktionen wie z.B. Position, Farbe, Gobos, Shutter usw.
- SCENEN sind einzelne, komplette Lichtbilder/Bühnenbilder (auch *memorys* genannt).
- CHASES sind Abläufe von Lichteinstellungen, welche auch speziell (*selektiv*) für einzelne Funktion des Lichteffektes programmiert werden können. Z.B. Positionschaser, Farbchaser, Irischaser, Gobochaser usw.
  Später ist der Ablauf von bis zu 8 CHASERN gleichzeitig möglich.
- SHOWS sind Abläufe von gespeicherten SCENEN.

Das Programmieren ist schnell und einfach. Lichteffekt/Dimmer (*Fixture*) welcher verändert werden soll anwählen, einzelne Kanäle (Funktionen) anhand der FADER ändern, und/oder PRESETS und/oder CHASER hinzufügen. Anschließend dieses „Bühnenbild“ als SCENE speichern. Auf diese Weise können bis zu 1024 SCENEN gespeichert werden, welche wiederum ihren Platz in bis zu 256 SHOWS finden.

Das Betriebssystem benutzt ein FLASH MEMORY anstatt eines EPROM, so dass man die Systemsoftware durch einen PC jederzeit updaten kann. Neue Software kann via Internet bezogen werden.

Der **SD1-PRO** ist in einem 3 HE Rack Mount Gehäuse eingebettet, welches einen 45° Winkel auf der Gehäuserückseite besitzt, um dem Benutzer eine bessere Übersicht über das Gerät zu bieten.

1.1 Rückseite

- Stromeingang 9V. Sie benötigen einen 9V DC 500ma Adapter. Die Polarität des Steckers ist + im Mittelpunkt mit einem Durchmesser von 2,1mm.
- DMX 512 Ausgang mit einem weiblichen 3 Pin-XLR Stecker. Neben dem Stecker befindet sich ein Polaritäts- Umschalter für Pin 2 und 3. Einige Geräte senden die Daten (-) an Pin 2 und andere an Pin 3. Die Standardeinstellung ist Daten (-) an Pin 2.
- MIDI Ein- und Ausgang. MIDI wird für den externen Abruf von SCENEN und SHOWS sowie dem Speichern von Setups benutzt.
- DB 9-Pin Stecker der für RS-232 konfiguriert ist. An diesem Stecker können Sie, entweder einen Trackball/Maus zur komfortableren Bedienung von Pan/Tilt oder einen PC zum Datenaustausch anschließen.
- Audio Eingang für eine externe Audioquelle wie z.B. einem Audio Mischpult. Dieser ermöglicht den Takt synchronen Ablauf von CHASERN. Schließen Sie keine Lautsprecher Signale an.

1.2 Vorderseite

Auf der Frontseite sitzen die ergonomisch angeordneten Programmtasten, acht 60mm Fader für direkte Kontrolle der Lichteffekte und Dimmer, ein Jog Wheel zur Dateneingabe, einen kleinen Joystick für PAN/TILT, sowie ein LCD Display für übersichtliches Programmieren.

1.3 Wichtiger Hinweis !!

An dieser Stelle zwei kurze Hinweise zur allgemeinen Arbeitsweise des **SD1-PRO**.

- Mit den zwei Pfeiltasten wird stets der Cursor zwischen den verschiedenen „Stationen“ im Display hin und her bewegt. Der Cursor „***markiert***“ somit den/einen Wert den Sie anschließend mit den Tasten „+“ , “ -“ oder dem „Jog Wheel“ „***einstellen***“ können.
- In den weiteren Abschnitten dieser Bedienungsanleitung benutzen wir somit die Begriffe **„*markieren*“** und **„*einstellen*“**.
- Das Englische Wort „FIXTURE“ wird in der Deutschen Bedienungsanleitung beibehalten und steht für: DMX-Lichteffekt; Scanner; Moving Light; DMX- Dimmerpack; usw.

2 Das Menü und seine Ebenen

Drücken Sie die Taste „ Menu“, so erscheint die Meldung „PRESS „ENTER“ TO“ und der Namen eines Menüs wie z.B. „CHOOSE FIXTURE“, im Display. Sie können nun mit den + / - Tasten oder dem Jog Wheel zwischen den einzelnen Menüs hin und her scrollen. Drücken Sie “Enter” wenn Sie Ihr gewünschtes Menü gefunden haben. Der **SD1-PRO** springt in diesen Menümodus.

„***Einstellen***“ des gewünschten Wertes und mit „Enter“ bestätigen um die Angaben zu speichern.

Die einzelnen Menüpunkte werden in den nun folgenden Abschnitten genau erklärt.

2.1 Beleuchtungsauswahl (Choose Fixtures)

Dieser Menüpunkt ermöglicht Ihnen Lichteffekte aus der gespeicherten FIXTURE - Liste aufzurufen und der gewünschten FIXTURE - Nummer 1-16 zuzuordnen.

„***Markieren***“ Sie mit dem Cursor die „FIXTURE“ - Nummer im Display und „***stellen***“ Sie die gewünschte „FIXTURE“ - Nummer 1-16 ein. Bewegen Sie nun den Cursor in die untere Zeile des Displays und „***stellen***“ sie das von Ihnen gewünschte FIXTURE ein. Um kein FIXTURE zu setzen drücken sie die „Erase“ Taste.

Drücken Sie nun „Enter“ um Ihre Auswahl zu speichern. Ist „AUTO PATCH“ aktiv (wird im Menü „PATCH FIXTURES“ bestimmt), so erscheint die Warnung, dass möglicherweise die Startadressen anderer FIXTURES getauscht werden. Drücken Sie „Yes“ um zu bestätigen oder „No“ um Abzubrechen. Nachdem Sie „Yes“ gedrückt haben erscheint für ca. eine Sekunde die Meldung „Done“ im Display. Wenn „AUTO PATCH“ aktiv ist, werden höher adressierte Lichteffekte automatisch nach hinten verschoben damit es zu keinen Adresskonflikten kommt. Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle weiteren gewünschten FIXTURE - Nummern.

2.2 FIXTURE Einstellungen (Patch Fixtures)

Diese Option erlaubt Ihnen den AUTO PATCH zu aktivieren oder deaktivieren, sowie die Startadressen einzelner FIXTURES zu kontrollieren und editieren.

Der AUTO PATCH muss abgeschaltet sein, wenn Sie die Adresse eines FIXTURES editieren wollen. Um AUTO PATCH umzuschalten: AUTO PATCH „On“ bzw. „Off“ „***markieren***“ und neu „***einstellen***“.

Drücken Sie „Enter“ um diesen Vorgang zu speichern. Wenn Sie AUTO PATCH einschalten, kommt möglicherweise die Meldung, dass einige DMX Adressen geändert werden. Entweder mit “Yes” bestätigen oder mit “No” abbrechen.

Einige der FIXTURE in der Liste benutzen „*Dummy*“ Kanäle (Füllkanäle) die ihre Kanalanzahl auf eine Achterzahl aufrunden. Zum Beispiel werden Scanner mit 12 oder 14 Kanälen mit 16 Kanälen abgelegt, damit bei einer Multigruppierung unter einer gemeinsamen FIXTURE - Nummer der erste Scanner der Multigruppe auf Bank 1 und 2 liegt und der zweite Scanner auf Bank 3 und 4 (keine verwirrenden Überschneidungen der einzelnen Bänke). Bitte kontrollieren sie deshalb stets die im **SD1-PRO** eingestellten Startadressen, wie im letzten Abschnitt beschrieben, um sicher zu sein, dass Ihre Lichteffekte mit den richtigen Startadressen adressiert sind.

Um die Startadresse einzelner Lichteffekte zu ändern „***markieren***“ sie in der untere Zeile des Displays „FIXT“ (Gerätenummer) oder „CHNL“ (Startadresse) und „***stellen***“ Sie dort den angezeigten Wert neu ein.

Drücken Sie „Enter“ um die Adresse zu bestätigen und wiederholen Sie evtl. den Vorgang für weitere Adressen.

2.3 Multi-Gruppierungen (Multi Fixture)

Der **SD1-PRO** unterstützt FIXTURES mit bis zu 32 Kanälen pro Gerät. Da die meisten Lichteffekte bzw. Dimmer aber weniger als 32 Kanäle haben, können Sie Gruppen aus kleineren gleichen Lichteffekten unter einer FIXTURE - Nummer (FIXTURE - Taste) zusammenfassen.

Bei einem 4-Kanal Lichteffekt könnten Sie dann z.B. unter einer FIXTURE - Nummer 8 gleiche Geräte laufen lassen.

Da der **SD1-PRO** insgesamt 16 FIXTURE - Nummern besitzt ergibt das somit max. 128 Geräte.

Die einzelnen Kanäle werden dann mit den 8 Fadern der 4 Bänke gesteuert. Wenn Sie PAN, oder TILT auswählen oder mit dem Trackball bzw. der Mouse steuern reagieren alle Geräte der ausgewählten Multigruppe (FIXTURE - Nummer). Um individuell PAN und TILT zu regeln, benutzen Sie die Fader.

Multi Gruppierungen setzen:

Sie befinden sich im Menü „MULTI FIXTURES“. „***Markieren***“ Sie die „FIXTURE - Nummer“ im Display und „ ***stellen***“ sie die gewünschte FIXTURE - Nummer ein, aus der Sie eine Multigruppe machen wollen. Wurde der ausgewählten FIXTURE - Nummer bisher kein FIXTURE (Liste) zugeordnet (PATCH FIXTURE) so erscheint in der Anzeige neben dem X die Zahl null, die auch nicht geändert werden kann. „***Markieren***“ Sie nun die Nummer rechts neben dem X und „***stellen***“ Sie die Anzahl der Geräte die unter dieser FIXTURE - Nummer (Taste) gruppiert werden sollen ein. Drücken Sie „Enter“ um Ihre Eingabe zu bestätigen. Wenn AUTO PATCH aktiv ist erscheint die Meldung, dass evtl. einige Startadressen geändert werden. Bestätigen mit „Yes“ oder Abbruch mit „No“.

2.4 FIXTURE editieren (Modify Fixture)

Dieses Menü erlaubt es Ihnen ein zuvor ausgewähltes FIXTURE (siehe 2.1auf Seite 7) in den DMX Einstellungen zu verändern oder ein ganz neues (nicht in der FIXTURE Liste enthaltenes) zu erstellen. Zuerst müssen Sie ein bestehendes FIXTURE aus der Liste auswählen. Am besten ein funktionsähnliches oder den "Generic Dimmer" als erstes Gerät der Auswahlliste. Mit der Funktion FIXTURE kopieren (siehe 2.5 auf Seite 10) kann dieses neu angelegte Gerät dann weiter verwendet oder verändert werden.

Nachdem Sie nun eine FIXTURE ausgewählt haben, sind neun weitere Einstellungen (Attribute) erforderlich (fixture name, number of channels, black channel, black value, pan channel, pan fine channel, tilt channel, tilt fine channel and crossfade mode). Im Einzelnen sind das:

Nachdem Sie das Modify Fixture Menü aktiviert haben „***Markieren***“ Sie mit dem Cursor die „FIXTURE“ - Nummer im Display und „***stellen***“ Sie die gewünschte „FIXTURE“ - Nummer 1-16 ein. Bewegen Sie nun den Cursor an die rechte Seite in der oberen Zeile des Displays und „***stellen***“ Sie das von Ihnen gewünschte Attribut 1-9 ein. Springen Sie mit dem Cursor in die untere Zeile um schließlich dort die eigentliche Einstellungen vor zu nehmen.

1) **NAME** wie gewünscht „***einstellen***“.
2) **CHANNELS** legt fest, wie viele DMX Kanäle vom FIXTURE belegt werden soll (01-32). Beachten Sie dass eine Änderung hier Auswirkungen auf die zuvor ausgewählten und "gepatchten" Geräte hat. **Beispiel:** Wurde zuvor ein Gerät mit 8 DMX Kanälen festgelegt und nun weisen Sie diesem Gerät nur noch 4 DMX Kanäle zu, so werden die Kanäle 5-8 auf "none" deaktiviert. Erhöhen Sie die DMX Kanalanzahl von bspw. 8 auf 9, und wurden zuvor 4 Multi FIXTURES erstellt, so werden die Geräte 2, 3 und 4 deaktiviert.
3) **Black Channel (BLK CHNL)** legt fest, welcher DMX Kanal (01-32 oder ALL) beim Aktivieren der BLACK Taste auf einen Wert von 000 gesetzt wird.
4) **Black Value (BLK VAL)** legt fest, welcher DMX Wert beim Aktivieren der BLACK Taste an den/die Black Channels gesandt wird. Wird als Blackout bspw. das Goborad verwendet und liegt dort der Blackout nicht auf dem DMX Wert 000, so kann hier jeder beliebige (000-255) vordefiniert werden.
5) **PAN Channel (PAN CHNL)** legt den PAN Kanal des FIXTURE fest (grob und fein falls vorhanden). Wählen Sie "none" falls kein PAN vorhanden ist.
6) **PAN FINE** legt fest, ob das FIXTURE einen zweiten (feinen) DMX Kanal für PAN benutzt. Ist dem nicht so, bitte "none" auswählen.
7) **TILT Channel (TILT CHN)** siehe oben unter Punkt 5).
8) **TILT FINE** siehe oben unter Punkt 6).

9) **FADE Mode 01-32** legt die CROSSFADE Methode jedes FIXTURE Kanals fest. Zuerst wählen Sie diesen aus. Springen Sie mit dem Cursor in die zweite Menüzeile um dort das Ansprechverhalten zu verändern.

   a. **CROSSFADE** bedeutet dass zwischen zwei SCENEN Schritten mit der programmierten Geschwindigkeit "sanft" gewechselt wird. Benutzen Sie diese Einstellung z.B. für PAN, TILT oder einen Dimmer Kanal um ein sanftes Überblenden zu erzielen. Für Gobo- oder Farbräder ist diese Einstellung nicht zu empfehlen, da dort zwischen den Einstellungen gesprungen wird.

   b. **SNAP BEFORE FADE"** lässt die Einstellung sofort nach dem Aufruf dieser ohne Fade Zeit aktivieren. Benutzen Sie dies z.B. für PAN/TILT Geschwindigkeits- Kanäle oder auch für Rad Kanäle falls diese schon zu Beginn einer langen Fade- Zeit ihren neuen Wert annehmen sollen.

   c. **SNAP AFTER FADE** verhält sich genau umgekehrt wie SNAP BEFORE FADE d.h. dieser Kanal springt erst am Ende eines Fades zu seiner neuen Einstellung.

2.5 FIXTURE kopieren (Copy Fixture)

Dieser Menüpunkt ermöglicht es Ihnen gespeicherte FIXTURE Einstellungen auf einen anderen Speicherplatz zu kopieren. „***Markieren***“ Sie mit dem Cursor die „FIXTURE“ - Nummer im Display und „***stellen***“ Sie die gewünschte „FIXTURE“ - Nummer 1-16 ein. Bewegen Sie nun den Cursor in die untere Zeile des Displays und „***stellen***“ Sie die gewünschte "FIXTURE" - Nummer 1-16 ein auf die kopiert werden soll. Wenn Sie AUTO PATCH einschalten, kommt möglicherweise die Meldung, dass einige DMX Adressen geändert werden. Entweder mit “Yes” bestätigen oder mit “No” abbrechen. Ist der Speicherplatz auf den Sie kopieren wollen schon belegt, so fragt Sie eine Meldung ob die aktuelle Einstellung überschrieben werden soll. Entweder mit “Yes” bestätigen oder mit “No” abbrechen.

2.6 PAN invertieren (Set PAN Invert)

Der eingebaute Joystick kann zur Steuerung der PAN/TILT Bewegung z.B. eines Scanners benutzt werden. Manchmal ist es notwendig die Bewegungsorientierung eines oder mehrerer Geräte zu invertieren (180°). Dies kann für jedes der angeschlossenen Geräte individuell eingerichtet werden. Die Fade welche ebenfalls Zugriff auf die PAN/TILT Bewegung haben werden von dieser Funktion nicht beeinflusst.

„***Markieren***“ Sie mit dem Cursor die „FIXTURE“ - Nummer im Display und „***stellen***“ Sie die gewünschte „FIXTURE“ - Nummer 1-16 ein. Bewegen Sie nun den Cursor in die untere Zeile des Displays und „***stellen***“ Sie die wie gewünscht "NORMAL" oder "INVERTED" ein. Entweder mit “Enter” bestätigen oder mit “Menu” abbrechen. Bei Bestätigung erscheint für ca. eine Sekunde die Meldung „Done“ im Display.

2.7 TILT invertieren (Set TILT Invert)

Siehe 2.6 PAN invertieren (Set PAN Invert).

2.8 MIDI Kanal festlegen (Set MIDI Channel)

Diese Funktion erlaubt es Ihnen den MIDI Kanal welcher beim Senden und Empfangen von MIDI Files benutzt werden soll festzulegen.

„***Markieren***“ Sie mit dem Cursor den „MIDI CHANNEL“ in der oberen Zeile im Display und „***stellen***“ Sie die gewünschte Kanalnummer 1-16 ein. Bewegen Sie nun den Cursor in die untere Zeile des Displays und „***stellen***“ Sie die gewünschten "Extra MIDI Channels" in den Werten 0 - 9 ein. Extra MIDI Channels erlaubt es Ihnen auf mehr als nur einem MIDI Kanal große Mengen von Szenen und Shows zu steuern. Haben Sie den Wert "0" ausgewählt, so werden nur über den obigen MIDI Kanal 1 - 16 die MIDI Daten gesendet. Wurde ein Wert 1 - 9 ausgewählt, so kann gleichzeitig auf einem zweiten MIDI Kanal (dem entsprechend darauffolgenden) gesendet oder empfangen werden. Entweder mit “Enter” bestätigen oder mit “Menu” abbrechen. Bei Bestätigung erscheint für ca. eine Sekunde die Meldung „Done“ im Display. Für weitere Informationen lesen Sie bitte auch im Kapitel 8 Midi Steuerung auf Seite 24 weiter.

2.9 Speicherstatus abrufen (View Memory Size)

Drücken Sie die Enter-Taste um die noch verbleibende Speichermenge des internen Speichers anzuzeigen. Die Angabe erfolgt in KBytes und hat bei einem "leeren" Gerät etwa einen Wert von 488 KBytes.

2.10 Speicherdaten sichern (Save Memory File)

Dieses Menü ermöglicht es Ihnen den Speicher des Show Designer über RS 232 direkt auf einen PC oder auch auf ein MIDI Gerät zu übertragen. Es erscheint nach dem Drücken der Enter-Taste ein weiteres Menü indem Sie mit den + / - Tasten zwischen "Computer-" oder "MIDI-Port" auswählen können. Für diese zwei Möglichkeiten lesen Sie bitte im Kapitel 9 Die Benutzung des Computeranschlusses auf Seite 25 weiter.

2.11 Speicherdaten einlesen (Load Memory File)

Dieses Menü ermöglicht es Ihnen auf PC gesicherte Daten in den Speicher des Show Designer zurück zu übertragen. Nach dem Drücken der Enter-Taste erscheint ein weiteres Menü indem Sie zur Überspielung

der Daten über den COM Port (RS 232) aufgefordert werden. Für diese Möglichkeit lesen Sie bitte im Kapitel 9 Die Benutzung des Computeranschlusses auf Seite 25 weiter.

ACHTUNG: Der gesamte aktuelle Speicherinhalt des SD1-PRO wird überschrieben! Falls gewünscht sollte dieser zuvor gesichert werden.

2.12 Software aufrüsten (Update Software)

Dieser Menüpunkt ermöglicht Ihnen ihre aktuelle **SD1-PRO** Software, mit einem PC und einem RS 232 Port zu aktualisieren.

Die Meldung "DOWNLOAD NEW PROGRAM" erscheint. Der Show Designer wartet bis er die Dateien empfangen hat. Während des Ladens erscheint auf dem LCD "RECEIVING NEW PROGRAM". Nach der Übertragung, wird sich das Gerät neu starten. Der einzige Weg um aus diesem Menü herauszukommen ist der, das Gerät auszuschalten. Sie können dieses Menü ebenfalls aufrufen wenn Sie die "Menü" und "Erase" Taste gleichzeitig gedrückt halten und dabei den **SD1-PRO** einschalten. Die neue Betriebssoftware wird überspielt. Anschließend Re-Bootet der **SD1-PRO.** Treten Fehler auf, so ist dieser Vorgang zu wiederholen. Ist keine Software installiert so zeigt das Display nach dem Anschalten die Meldung "ROM empty, reload program".

Um Software auf den **SD1-PRO** aufzuspielen müssen Sie ein Windows 95 PC (oder höher) mit einem Seriellen Kabel und Schnittstelle oder ein externes Diskettenlaufwerk benutzen.

2.13 Speicher Sperren/Entsperren (Lock/Unlock Memory)

Dies ist eines der versteckten Menüs, welches Sie nur erreichen können, indem Sie die „ADD" Taste gedrückt halten und in der Menüauswahl scrollen („***markieren***").

Dieser Menüpunkt erlaubt Ihnen Ihren Speicher zu sperren um Zweiten den Speicherzugriff zu verweigern. „***Stellen***" Sie den Befehl „MEMORY LOCKED" oder „MEMORY UNLOCKED ein und bestätigen Sie mit „Enter".

Die Meldung "MEMORY LOCKED, CAN'T RECORD" erscheint auf dem LCD wenn jemand etwas speichern möchte. Auch alle anderen Menüpunkte die normalerweise nicht versteckt sind, sind danach nicht mehr zugänglich um den Speicher zu schützen.

2.14 Speicher löschen (Erase All Memory)

Dies ist ein weiteres verstecktes Menü, welches nur wie im letzten Abschnitt beschrieben zu finden ist. Hiermit werden alle Daten des **SD1-PRO**, außer die der Betriebssoftware gelöscht.

Die Meldung “ARE YOU SURE? HOLD “YES” 5 SEC” erscheint auf dem LCD. Halten Sie “YES” 5 Sekunden lang um den Speichern zu löschen, drücken Sie “NO” um abzubrechen.

3 Schalter und Funktions- Beschreibung

Dieser Abschnitt erläutert die einzelnen Tasten und deren Funktionsweise.

3.1 Zahlentasten (Number Switches)

Es gibt 16 mehrfach belegte Nummerntasten deren Funktion durch Anwahl einer der 6 rechts daneben liegenden Funktionstasten bestimmt wird. Es kann immer nur eine Funktionstaste angewählt werden. Diese wird durch die dazugehörende leuchtende LED angezeigt.

3.2 FIXTURE Tasten (Fixtures Switch)

Wählen Sie die Taste „Fixture“ so können Sie mit den Nummerntasten bestimmen welche/s „FIXTURE“ für die Programmierung “*aktiv/angewählt*” ist, sprich bearbeitet bzw. verändert werden kann. Sie können die Tasten 1-16 nur anwählen, wenn ein „FIXTURE“ für diese Taste ausgewählt wurde (siehe Abschnitt CHOOSE FIXTURE).

Bei „*aktiven/ausgewählten*“ FIXTURES”

- können Veränderungen mit Hilfe der Kanal Fader vorgenommen werden,
- PAN und/oder TILT anhand des Drehrades oder einem Trackball verstellt werden sowie,
- beliebig PRESETS und/oder CHASE zugeordnet werden.

Die Auswahl der verschieden FIXTURES ist völlig beliebig. Durch Drücken einer Nummerntaste länger als eine Sekunde werden alle anderen bisher „*aktiven*“ Tasten wieder deaktiviert.

Ein nicht „*angewähltes*“ FIXTURE wird trotzdem von SCENEN und SHOWS aufgerufen.

Drücken Sie die rechte oder linke Taste des Trackball um die Auswahl der/des „*aktiven*“ FIXTURE jeweils um ein FIXTURE weiter nach links oder rechts zu verschieben.

3.3 Kanal Fader (Channel Faders)

Die unteren 8 Fader werden benutzt um die einzelnen Funktionen der „*aktiven*“ FIXTURE individuell zu verändern. Je nach Stellung des “Bank” Schalters steuern die Fader:

Kanal 1-8 der ausgewählten FIXTURE (Bank1)

Kanal 9-16 der ausgewählten FIXTURE (Bank2)

Kanal 17-24 der ausgewählten FIXTURE (Bank3)

Kanal 25-32 der ausgewählten FIXTURE (Bank4)

3.4 Bank Taste (Bank Switch)

Die angewählte Bank wird durch die Stellung der leuchtenden „Bank“ LED angezeigt.

Werden “Bänke” oder Fader von einem FIXTURE nicht benutzt so können diese auch nicht angewählt werden. Bei einem 8 Kanal Lichteffekt z.B. ist nur die Bank 1 anwählbar.

Wenn Sie ein MULTI FIXTURE benutzen, dann werden die Fader benutzt um individuelle Kontrolle über jedes einzelne FIXTURE in der Gruppe zu bekommen.

3.5 Joystick

Der Joystick steuert die PAN/TILT Bewegung eines angewählten Gerätes. Er arbeitet nach dem sogenannten "Return to Center" Prinzip d.h. das gerät steht still falls der Joystick sich in der Mittenposition befindet. **Je weiter** man ihn nun bewegt **desto schneller** bewegt sich auch das entsprechende Gerät. Einen weiteren Einfluss auf das Verhalten des Joysticks hat die "Fine" Taste. Wir ein Gerät mit 8 Bit für PAN und TILT gesteuert so bewirkt die Fine-Taste eine Reduzierung der Bewegungsgeschwindigkeit. Ist ein 16 Bit Gerät angeschlossen so steuert der Joystick ohne aktivierter Fine-Taste den "Grob"-Kanal und bei gedrückter Fine-Taste den "Fein"-Kanal der PAN/TILT Bewegung.

3.6 Groß/Fein-Taste (Fine Switch)

Siehe 3.5 Joystick.

3.7 Trackball

Sie können einen Trackball, eine Mouse oder ein ähnliches Gerät zum Steuern von PAN und TILT benutzen. Das angeschlossene Gerät muss entweder zu Microsoft oder zu Logitech kompatibel sein und

einen 9-pin Stecker haben. Nur angewählte „*aktive*“ Geräte werden bewegt. Bei einer Mouse oder einem Trackball verschiebt die linke Taste die Auswahl der „*aktiven*“ FIXTURES um eine Stelle nach links, die rechte Taste um eine Stelle nach rechts. Wenn Sie eine Taste gedrückt halten, wird die Auswahl wiederholt (durch-switchen). Benutzen Sie ein Logitech kompatibles Gerät, dient die mittlere Taste zur Anwahl des “Fine” Modus.

3.8 Black Taste (Black Switch)

Durch drücken der „Black“ Taste werden alle Bewegungen und der Lichtaustritt gestoppt bzw. auf den DMX-Wert 000 gesetzt. Bei Gerätetypen die nicht über eine Shutter bzw. Dimmerfunktion verfügen werden alle Kanäle auf DMX-Wert 000 gesetzt. Die LED bei der „Black“ Taste bleibt an, um anzuzeigen, dass „Blackout“ aufgerufen wurde.

Drücken Sie die „Black“ Taste für 2 Sekunden, dann werden alle DMX Kanäle auf 0 gestellt und die aktuelle Scene wird gelöscht.

3.9 Datenrad (Jog Wheel)

Das Datenrad wird zur Eingabe verschiedener Daten und Werte benutz.

4 Szenen

Eine Szene entspricht einem Lichtbild auch Lichtstimmung genannt. Es muss nicht zwingend ein "stehendes" d.h. statisches Bild sein. Es können vielmehr auch Bewegungen und Bewegungsmuster in einem Lichtbild enthalten sein. Aus diesen Szenen setzt sich später Ihre Bühnenshow, die Chaser oder auch Programme zusammen.

4.1 Eine Szene aufnehmen (Recording Szenen)

Beim Abspeichern einer SCENE werden alle aktuell eingestellten Einstellungen der am **SD1-PRO** angeschlossenen Geräte gespeichert. PRESETS und CHASES können in eine SCENE eingebunden und abgespeichert werden. Der Show Designer speichert die Daten ***aller*** Funktionen die das aktuelle Bühnenbild ausmachen. Auch die von nicht “*aktiv*” ausgewählten FIXTURES.

Bereits abgespeicherte SCENEN können aufgerufen, nach belieben verändert und unter gleicher oder neuer SCENEN - Nummer abgespeichert werden.

Abspeichern von SCENEN:

Haben Sie ein Bühnenbild entworfen und wollen es als SCENE speichern, dann Drücken Sie die “Record” Taste gefolgt von der “Scene” Taste.

- An dieser Stelle können Sie den „Namen“ und die „Fadezeit“ der SCENE „***markieren“*** (Cursor) und „***einstellen“*** (Datarad , +/-).
- Danach suchen Sie sich eine Nummer aus unter der die SCENE gespeichert werden soll (64 Seiten/Pages a 16 Tasten). Bereits belegte SCENEN - Positionen werden durch die dazugehörende LED angezeigt.
- Um den “Record” Modus abzubrechen bzw. zu verlassen, drücken Sie erneut die “Record” Taste.

4.2 Szene löschen (Erase Scene)

Um eine gespeicherte SCENE zu löschen, drücken Sie “Record”, dann “Scene” und anschließend “Erase”.

Wählen Sie die SCENE aus die gelöscht werden soll, danach erscheint auf dem LCD der SCENEN - Name und die

Meldung “ERASE THIS?”. Drücken Sie “Yes” um diese SCENE zu löschen und “No” um abzubrechen. Danach können Sie weitere SCENEN löschen oder “Record” drücken um abzubrechen.

4.3 Szene aufrufen (Recalling Scene)

Drücken Sie die “Scene” Taste und wählen Sie ihre gewünschte SCENE aus. Es kann immer nur eine SCENE aufrufen werden und nicht z.B. 2 gleichzeitig. Drücken Sie erneut auf die SCENEN - Nummer die aufleuchtet, so wird die SCENE ausgeschaltet und alle Kanäle werden auf DMX Wert 0 gestellt. Durch den Aufruf einer SCENE werden alle Einstellungen, die zuvor über die FADER, PRESETS oder CHASER getätigt wurden, überschrieben.

SCENEN können auch via MIDI aufgerufen werden. Lesen Sie hierzu die Informationen im Abschnitt „Midi“.

5 Presets (Voreinstellungen)

PRESETS sind vorprogrammierte Einstellungen für die einzelnen Funktionen eines FIXTURES wie z.B.:

- Farbpresets wie z.B.: weiß, grün, blau, rainbow usw.

- Positionspresets wie z.B.: Bühne Mitte, Rückwand, Tänzerin 1, Rednerpult usw.
- Shutterpresets wie z.B.: Shutter slow, Strobo, usw.
- PAR - Lauflicht
- usw.

PRESETS erlauben eine schnelle und einfache Programmierung von SCENEN, ohne lästige Suche der genauen DMX Werte mit den Fadern. Ein PRESET speichert nie die gesamten Informationen eines Bühnenbildes sondern nur die von Ihnen vorher ausgewählten Funktionen bei den von Ihnen ausgewählten FIXTURE (*selektives Programmieren*). So ist es z.B. auch möglich ein Gobo/Focus PRESET zu speichern. Wird ein PRESET angewählt werden natürlich auch immer nur die Informationen geändert welche in diesem PRESET „*aktiv*“ sind.

Es könne auf 32 Bänken/Pages jeweils 16 PRESETS abgespeichert werden. Die Bänke 1 und 2 (F1 und F2) stellen sogenannte „*Factory* - PRESETS“ (vom Hersteller vorprogrammierte Einstellungen) zur Verfügung. Auf den Bänken 1 - 16 werden "Color" PRESETS und auf den Bänken 17 - 32 "Beam" PRESETS abgespeichert.

5.1 Presets speichern (Recording Presets)

Bevor Sie ein PRESET abspeichern können, müssen einige Vorbereitungen getroffen werden. Da in einem PRESET alle Informationen, die nach dem Drücken der „Record“ Taste noch verändert bzw. bewegt worden sind, abgespeichert werden, müssen grundlegende Funktionen wie z.B.: Shutter/Dimmer, Bewegungsgeschwindigkeit oder Pan/Tilt vorher eingestellt werden, um ein Verändern der z.B. Farbe, Gobo oder Iris überhaupt sehen zu können.

PRESET speichern:

- Vorbereitungen wie oben beschrieben treffen
- “Record“ Taste drücken
- “PRESET“ Taste drücken
- „Fixture“ Taste drücken und die FIXTURE auswählen für die dieses PRESET gelten soll. FIXTURE können natürlich auch nacheinander angewählt und eingestellt werden z.B. zum Programmieren eines Positionspresets.
- Mit den Fadern den/die Kanal/Kanäle (Funktionen) „***einstellen“*** die als PRESET gespeichert werden sollen.

“Fixture“ Taste abschalten (LED leuchtet nicht mehr)

- Solange Sie sich im „Record“ Modus befinden, können Sie im Display einen Namen für dieses PRESET eingeben

Seite/Page anwählen (1-32) unter der dieses PRESET gespeichert werden soll

- Nummer auswählen (1-16) unter der dieses PRESET gespeichert werden soll. Bei bereits belegten Tasten leuchtet die dazugehörende LED. Wird eine bereits belegte Taste angewählt wird diese überschrieben. Der **SD1-PRO** wird Sie vorher aber fragen ob er dies tun soll. Bestätigen Sie mit drücken der „Yes“ Taste oder brechen Sie ab mit „No“.
- Der **SD1-PRO** bleibt nach Drücken der Nummertaste in diesem Modus und Sie können weitere PRESETS für die bisher ausgewählten FIXTURE und ausgewählten Funktionen speichern. Beginnen Sie einfach wieder wie zuvor beschrieben.

5.2 Presets löschen (Erase Presets)

Um ein PRESET zu löschen, drücken Sie „Record“, „Preset“ und dann „Erase“. Alle gespeicherten PRESETS auf der ausgewählten Seite leuchten auf. Wählen Sie das zu löschende PRESET aus. Der Name des PRESET und die Meldung „ERASE-THIS“ erscheinen auf dem LCD. Bestätigung „Yes“-/-Abbruch „No“.

5.3 Presets editieren (Editing Presets)

Um ein PRESET zu editieren drücken Sie die “Record” Taste, dann “Preset”. Drücken Sie nun das zu editierende PRESET und die Meldung “EDIT THIS EXISTING PRESET” wird auf dem LCD erscheinen. Drücken Sie “Yes” um dieses PRESET zu editieren und “No” um abzubrechen. Nachdem Sie das PRESET editiert haben, können Sie es auf die selbe PRESET - Stelle oder auf eine neue PRESET - Position speichern. Wenn Sie auf eine neue Position Speichern wird das alte PRESET beibehalten ohne verändert zu werden.

5.4 Presets verbinden (Combining Presets)

Sie können existierende PRESETS mit einem PRESET an dem Sie gerade arbeiten verbinden. Drücken Sie dazu im „Record“ Modus die “Add” Taste und wählen Sie ein PRESET aus. Die Kanaleigenschaften des ausgewählten PRESET werden zu den bereits eingestellten hinzu addiert. Sie können so viele PRESETS dazu addieren wie Sie wollen.

5.5 Presets aufrufen (Recalling Preset)

Um ein PRESET aufzurufen wählen sie die FIXTURE aus die verändert werden sollen, drücken Sie die Taste „Color“ oder „Beam“ und wählen Sie Ihr gewünschtes PRESET anhand der Seitentasten und Nummertasten. Sie können so viele PRESETS aufrufen wie sie wollen. Steuern zwei PRESETS die selbe Information/Kanal so überschreibt der zuletzt gedrückte Wert die vorhergehenden. Wenn Sie die PRESETS wieder ausschalten werden die Kanäle automatisch auf 0 gesetzt.

6 Chases (Lauflichter)

CHASES sind Abläufe von Lichteinstellungen, die z.B. auch speziell (*selektiv*) für einzelne Funktionen der oder des FIXTURES programmiert werden können. Z.B. Positionschaser, Farbchaser, Irischaser, Gobochaser usw. Der Ablauf von 8 CHASERN gleichzeitig ist möglich. CHASE werden automatisch immer wiederholt. Die Ablaufgeschwindigkeit /Stepzeit und die Fadezeit der einzelnen Steps eines CHASE ist im Gegensatz zu den Steps einer Show immer die gleiche und kann nur im ganzen, aber nicht im einzelnen variiert werden. Soll ein einzelner Step eines CHASE länger andauern als die anderen so muss dieser z.B. „zwei mal hintereinander“ abgespeichert werden.

Insgesamt können 256 (16 Seiten/Pages a 16 Tasten) CHASE abgelegt werden. Die Seiten F1, F2 und F§ sind für „Factory CHASES“ (vom Hersteller vorprogrammierte CHASER).

Während des Ablaufs von CHASERN können über die FADER oder das Aufrufen von PRESETS jederzeit Veränderungen „*von Hand*“ vorgenommen werden.

6.1 Chases programmieren (Recording Chases)

CHASES speichern:

Das Speichern eines CHASE erfolgt ähnlich dem Speichern eines PRESETS. Auch hier bestimmen Sie durch „*selektives*“ aktivieren von FIXTURES und einzelnen Funktionen was Sie denn eigentlich abspeichern wollen (siehe Abschnitt PRESETS).

- Vorbereitungen wie beim programmieren von PRESETS treffen um alle Funktionen „sichtbar“ zu machen.
- “Record“ Taste drücken
- “Chase“ Taste drücken. Das LCD zeigt die aktuelle Stepzahl in der Sie sich befinden, die Standardgeschwindigkeit „Speed“ und die „Fade“ Rate, an.
- ***„Einstellen“*** der gewünschten Ablaufgeschwindigkeit und der Fadezeit.

- „Fixture“ Taste drücken und die FIXTURE auswählen für die dieser CHASE gelten soll. FIXTURE können natürlich auch nacheinander angewählt und eingestellt werden z.B. zum programmieren eines Positionschases.
- Mit den FADERN den/die Kanal/Kanäle (Funktionen) „***einstellen“*** die später in diesem CHASE Step gespeichert werden sollen. Durch Drücken der „Preset“ Taste ist es möglich PRESETS aufzurufen/einzufügen.
- Punkt 5 und 6 mit allen gewünschten FIXTURES durchführen.
- Solange Sie sich im „Record“ Modus befinden, können Sie im Display verschiedene Einstellungen vornehmen. Hierzu müssen Sie den Cursor mit den Pfeiltasten unter das zu verändernde Feld bewegen und mit den +/- Tasten oder dem Jog Wheel verändern.
- --- **Speed**: Ablaufgeschwindigkeit in Bits per Minute (Schläge pro Minute). Die Geschwindigkeits-sperre erlaubt Ihnen einen CHASE zu speichern der bei späterem Ablauf die „Audio“ und „Beat“ Taste ignoriert. Wird die Einstellung auf „NO BEAT/AUDIO“ gesetzt so läuft dieser CHASE nur mit der gespeicherten Geschwindigkeit ab. Die ist z.B. nützlich wenn ein CHASE immer sehr schnell laufen muss.
- --- **Fade**: Übergangszeit bis zum nächsten Step (nur sinnvoll bei Funktionen des FIXTURE die einen „*Fade*“ auch unterstützen (z.B. Pan/Tilt, Iris, Dimmer). Bei 0% erfolgt der Wechsel schlagartig, bei 100% sanft und gleitend.
- --- **Name**: Benennung des CHASE.
- --- **Allow/No Beat/Audio**: Definiert ob die programmierten Speed und Fade Zeiten später beim Ablauf manuell beeinflussbar sind oder nicht. Ist dies gesperrt so läuft der Chaser nur mit den vorprogrammierten Geschwindigkeiten ab.
- „Enter“ Taste drücken nachdem Sie einen Step fertig zusammengestellt haben. Die Anzeige springt dann auf den nächsten Step. Es ist möglich bis zu 256 Steps zu speichern. „Leere“ Schritte werden eingefügt indem Sie die „Enter“ Taste drücken ohne einen FIXTURE angewählt zu haben.
- Um einen Step nachträglich wieder zu verändern bewegen sie den Cursor unter die Stepnummer und scrollen mit der +/- Taste oder dem Jog Wheel zu dem zu editierenden Step.
- Wenn sie einen Fehler in einem Step gemacht haben und diesen löschen wollen wählen sie diese zu löschende Stepzahl erneut aus und drücken die „Erase“ Taste. Drücken sie „Yes“ um den Schritt zu löschen und „No“ um abzubrechen.
- Drücken Sie auch bei dem letzen Step den Sie erstellt haben nochmals die „Enter“ Taste. Der **SD1-PRO** fügt nochmals einen Step ein, der im späteren Ablauf aber nicht beachtet wird.
- “Fixture“ oder “Preset“ Taste abschalten (LED`s leuchten nicht mehr).

- Seite anwählen (1-16) unter der dieser CHASE gespeichert werden soll.
- Nummer auswählen (1-16) unter der dieser CHASE gespeichert werden soll. Bei bereits belegten Tasten leuchtet die dazugehörende LED. Wird eine bereits belegte Taste angewählt wird diese überschrieben. Der **SD1-PRO** wird Sie vorher aber fragen ob er dies tun soll. Bestätigen Sie mit drücken der „Yes“ Taste oder brechen Sie ab mit „No“.
- Drücken Sie die „Record“ Taste um den Modus abzubrechen.

6.2 Chases löschen (Erase Chase)

Um eine CHASE zu löschen drücken Sie als die “Record” Taste, “Chase” und dann die “Erase” Taste.

Danach wählen Sie den zu löschenden CHASE. Die Meldung “ERASE THIS?” erscheint auf dem LCD. Drücken Sie “Yes” um den CHASE zu löschen und “No” um abzubrechen.

6.3 Chases editieren (Editing Chase)

Drücken Sie “Record”, “Chase” und wählen Sie ein CHASE aus um diesen zu editieren. “EDIT THIS EXISTING CHASE?” erscheint auf dem LCD. Drücken Sie “Yes” um zu editieren und “No” um abzubrechen.

Jetzt können Sie je nach Belieben ihre Einstellungen ändern. Außerdem können Sie weitere Schritte einfügen indem Sie die “Add” Taste drücken. Alle noch folgenden Schritte werden dann jeweils um einen Step nach hinten verschoben.

Wenn Sie die Änderungen gemacht haben, können Sie den CHASE auf eine neue Chasenummer speichern oder die alte einfach überschreiben. Die „Fixture“ und “Preset” LEDs müssen aus sein um speichern zu können.

6.4 Chases aufrufen (Recalling Chases)

Drücken Sie die „Chase“ Taste und wählen sie einen CHASE aus. Der CHASE startet sofort und läuft mit der eingestellten Geschwindigkeit. Drücken Sie erneut auf die ausgewählte Chasenummer, so stoppt der CHASE. Sie können bis zu 8 CHASER zur selben Zeit aufrufen (wenn diese unterschiedliche Kanäle ansprechen und sich somit nicht selbst überschreiben).

In der unteren Zeile des Display können nun die Speed und Fade Zeiten mit dem Datenrad temporär manuell eingestellt werden (falls dies erlaubt wurde → **Allow/No Beat/Audio**).

6.5 Vordefinierte Chases (Factory Chases)

Wenn Sie mit Hilfe der BANK Tasten die Bänke F1, F2 oder F3 auswählen, liegen dort jeweils 16 vordefinierte Bewegungsprogramme für PAN/TILE zur Verfügung. Dies sind vor allem schwer selbst zu erstellende Bewegungsmuster wie z.B. Kreis, Acht, Ellipse, usw. Wie normal muss auch hier das entsprechende FIXTURE zuvor angewählt werden.

6.6 Audio Taste (Audio Switch)

Diese Funktion ermöglicht den Musik gesteuerten Ablauf von CHASERN. Drücken sie die „Audio“ Taste und die Ablaufgeschwindigkeit orientiert sich nun an dem am Audio Eingang anliegenden Ton/Beat Signal. Drücken sie die „Audio“ Taste so wird die „Beat“ Funktion automatisch abgeschaltet. Die Audio Funktion ist unabhängig und wird nicht abgespeichert.

6.7 Beat Taste (Beat Switch)

Wird die „Beat“ Taste gedrückt passt sich die Ablaufgeschwindigkeit dem Takt an mit dem sie die „Beat“ Taste drücken. Der eingestellte Beat wird durch Taktgleiches blinken der „Beat - LED“ angezeigt. Drücken sie die „Beat“ Taste so wird die „Audio“ Funktion automatisch abgeschaltet. Um die „Beat“ Funktion zu verlassen die „Beat“ Taste länger als 2 Sekunden gedrückt halten. Die Beat Funktion ist unabhängig und wird nicht abgespeichert.

7 Shows (Lauflichtprogramme)

Eine Show ist ein Ablauf von SCENEN, die in einer bestimmten Zeit und Reihenfolge abgespielt werden. Der **SD1-PRO** kann auf 16 Seiten a 16 Tasten bis zu 256 SHOWS speichern.

Während des späteren Ablauf einer Show können jederzeit CHASER, PRESETS und FADER Einstellungen dazu eingestellt bzw. aufgerufen werden. Wird in der Show allerdings eine neue (die nächste) SCENE aufgerufen, so werden alle „*nachträglichen*“ Einstellungen „*von Hand*“ wieder gelöscht.

7.1 Shows aufnehmen (Recording Shows)

- Drücken Sie als die „Record“ Taste gefolgt von der „Show“ Taste. Bereits gespeicherte SHOWS werden durch die Nummerntasten angezeigt und die aktuellen Showeigenschaften (Nummer von der momentan aufgerufenen SHOW und aufgerufenem Step) werden auf dem LCD sichtbar. Zudem

erscheint die 6 stellige Zeitanzeige der Show in Stunden:Minuten:Secunden (00:00:00). Die Meldung „EMPTY“ erscheint auf dem LCD wenn keine SCENEN in der Show gespeichert sind.

- Um den Steps einer Show nun einzelne SCENEN zuzuordnen, drücken Sie die „Scene“ Taste und wählen eine der abgespeicherten SCENEN aus. Dieser erste Step ist in der Zeitanzeige normalerweise die 00:00:00.
- Drücken sie „Enter“ um in den nächsten Step zu gelangen und wählen Sie die nächste SCENE aus. In der Grundeinstellung wird dieser Step auf die Zeit 00:00:05, also 5 Sekunden gesetzt. Die Zeitangabe jedes Steps können sie jederzeit anhand der Pfeiltasten (Cursor Position) und der +/- Tasten (Wert) ändern. Wird die Step-Zeit (Differenz zwischen zwei Steps) von Ihnen geändert so benutzt der **SD1-PRO** diese Zeit als Grundeinstellung/Richtwert für die folgenden Steps. Wird die Zeit nachträglich z.B. bei Step1 um 1 Sekunde nach hinten verschoben, so verschiebt sich auch bei allen anderen darauf folgenden Steps die Zeit um jeweils eine Sekunde.
- Drücken Sie „Enter“ ohne eine SCENE ausgewählt zu haben, bleibt dieser Schritt leer.
- Es ist möglich in einer Show bis zu 255 Steps abzuspeichern. Im letzten Step (256) erscheint dann die Meldung „END“ und keine weiteren SCENEN können gespeichert werden.
- Solange Sie sich im „Record“ Modus befinden, können Sie im Display einen Namen für diese Show eingeben. Gehen Sie dazu unter die einzelnen Buchstaben und ändern Sie diese.

Die dauerhafte Wiederholung einer Show (*Loop*) können Sie Ein oder Aus schalten.

- “Chase“ Taste abschalten (LED`s leuchtet nicht mehr) und Seite (1-16) sowie Nummer (1-16) auswählen unter der diese Show gespeichert werden soll.
- Bei bereits belegten Tasten leuchtet die dazugehörende LED. Wird eine bereits belegte Taste angewählt wird diese überschrieben. Der **SD1-PRO** wird Sie vorher aber fragen ob er dies tun soll. Bestätigen Sie mit Drücken der „Yes“ Taste oder brechen Sie ab mit „No“.

Drücken Sie die „Record“ Taste um den Modus abzubrechen.

7.2 Shows löschen (Erase Show)

Um eine Show zu löschen, drücken Sie “Record”, “Show” und dann die “Erase” Taste. Wählen Sie die zu löschende Show aus. Die Meldung “ERASE THIS” erscheint auf dem LCD. Drücken Sie “Yes” um diese Show zu löschen und “No” um abzubrechen.

7.3 Shows editieren (Editing Shows)

Um eine Show zu editieren drücken Sie “Record”, “Show” und die Nummer auf der die Show gespeichert ist.

Die Meldung “EDIT THIS EXISTING SHOW?” erscheint auf dem LCD. Drücken Sie “Yes” um diese Show zu editieren und “No” um abzubrechen. Nun können Sie diese Show je nach belieben editieren. Wenn Sie ein weiteren Schritt einfügen wollen, drücken Sie auf “Add”, danach “Yes” um ein Schritt, zwischen z.B. 5 und 6, einzufügen. Die folgenden Steps werden jeweils um eins erhöht.

Ändern der Zeiteinstellungen:

Wird die Zeit z.B. bei Step 1 um eine Sekunde verändert (nach vorne oder nach hinten), so verschiebt sich auch bei den folgenden Schritten die Zeit um eine Sekunde.

Nachdem Sie die Einstellungen editiert haben können Sie entweder auf eine neue Position speichern oder die alte überschreiben.

7.4 Shows aufrufen (Recalling Shows)

Um eine Show zu starten, drücken Sie die “Show” Taste und wählen Sie die Show aus, die Sie abspielen wollen.

Wie bereits erwähnt können keine 2 SHOWS gleichzeitig aufgerufen werden. Der Name der Show, die SCENEN Nummer und die Zeit werden auf dem LCD angezeigt. Ist die automatische Wiederholung (*Loop*) eingestellt, so wiederholt sich die Show unendlich mal bis Sie sie stoppen, ansonsten läuft die Show nur einmal ab.

Drücken Sie während der Wiedergabe einer Show die “Black” Taste so werden alle FIXTURES „*aus*“ geschaltet (Shutter/Dimmer geschlossen). Drücken Sie die Taste erneut so wird alles wieder eingeschalten. Halten Sie die “Black” Taste länger als 1 Sekunde gedrückt, so wird die Show ganz abgeschalten (alle DMX-Werte auf 0).Dasselbe passiert auch, wenn Sie die Nummer der Show erneut drücken (LED erlischt).

8 Midi Steuerung

Der Show Designer ermöglicht es Ihnen SCENEN und SHOWS über einen MIDI Sequenzer oder ein MIDI Keyboard aufzurufen. Die ersten 6 Seiten der SCENEN und die erste Seite der SHOWS können via MIDI aufgerufen werden. Die “MIDI Note commands” von 0-95 werden benutzt um die SCENEN 1-96

aufzurufen, “MIDI Note commands“ 96-111 werden benutzt um die SHOWS von 1-16 aufzurufen. Sie benötigen ein Standard MIDI Kabel.

Mit Hilfe der Extra MIDI Funktion können Sie mehr als 96 Szenen per MIDI aufrufen. Jeder der 9 extra Kanäle kann bis zu 6 weitere Bänke von Szenen steuern. Haben Sie z.B. Extra MIDI Kanal Nr. 1 gewählt, so empfangen Sie MIDI am eingestellten wie auch am darauffolgenden MIDI Kanal.

Beispiel: Sie benutzen MIDI Kanal 1 und zwei Extra MIDI Kanäle. Die Szenen Bänke 1 - 6 werden über MIDI Kanal 1, die Szenen Bänke 7 - 12 über MIDI Kanal 2 und die Szenen Bänke 13 - 18 über MIDI Kanal 3 empfangen. **Hinweis:** Die MIDI Noten 0 -95 werden bei jedem MIDI Kanal benutzt.

Via MIDI können Sie immer nur eine Scene oder eine Show zur selben Zeit aufrufen. Wenn Sie, während eine SCENE oder SHOW läuft, eine neue “MIDI Note” schicken, wird automatisch die alte überschrieben.

8.1 Speicher sichern (Memory Backup)

Zudem können Sie MIDI als eine Speichersicherung benutzen. Die meisten PC’s haben einen MIDI Recorder der diese Eigenschaft besitzt. Lesen Sie die Bedienungsanleitung des MIDI Recorders, wie man externe Daten aufnimmt. Ist der Recorder bereit, gehen Sie in das Show Designer Menü “SEND MEMORY FILE”. Scrollen Sie zu dem Menüpunkt “SEND MEMORY FILE TO MIDI PORT” und drücken Sie “Enter” Vergessen Sie nicht vorher den MIDI Recorder auf Record zu stellen. Diese Daten beinhalten die ganzen Daten von Beleuchtungseigenschaften, SCENEN und SHOWS. Das Standard MIDI Kabel muss natürlich mit dem Show Designer und PC verbunden sein.

8.2 Speicher abrufen (Memory Restore)

Um den Speicherinhalt von PC auf den Show Designer zu übertragen, müssen Sie folgendes tun :

Spielen Sie den Speicher auf dem PC ab. Der Show Designer reagiert automatisch und empfängt diese Daten. Dies funktioniert nicht, wenn Sie im Record Modus sind. Die Meldung “RECEIVING FILE” erscheint auf dem LCD. Das Standard MIDI Kabel muss natürlich mit dem Show Designer und PC verbunden sein.

9 Die Benutzung des Computeranschlusses

Der RS232 Ausgang ist auf der Rückseite des Show Designer und kann benutzt werden, um eine Verbindung mit einem Computer, einer Mouse oder einem Trackball, herzustellen. Um den Show

Designer mit einem Computer zu verbinden brauchen Sie ein serielles Kabel, welches Sie in jedem Computerladen beziehen können. Ein serielles Kabel wird normal benutzt um z.B. einen Laptop an einen Computer oder 2 Computer untereinander anzuschließen. Ein Standard RS232 Kabel wird nicht funktionieren. Verbinden Sie den RS232 Ausgang des Show Designer zu einem seriellen "COM"-Port Ihres Computers. Einige COM-Ports haben eine 25-Pin Verbindung, andere eine 9-Pin. In diesem Fall brauchen Sie evtl. einen Adapter, um das Kabel an Ihrem PC anzubringen.

Einmal angeschlossen, können Sie Ihren Computer in Windows benutzen, um den Speicher in Ihrem Show Designer zu sichern oder wiederherzustellen und ebenfalls die Software, die der Show Designer benutzt, upzudaten. Dies erlaubt Ihnen, Ihren Show Designer immer mit den neuesten Features aufzurüsten, indem Sie die Show Designer Software aus dem Internet downloaden.

9.1 Windows konfigurieren (Configuring Win 95)

In Windows 95 (oder höher) inbegriffen ist ein Accessoire welches „Hyper Terminal" heißt; es kann benutzt werden, um vom PC aus Verbindung mit Ihrem Show Designer aufzunehmen. Entscheiden Sie, welcher Ihrer 2 COM-Ports Ihres PCs frei ist und verbinden Sie Ihren PC mit dem RS232 Port des **SD1-PRO** so wie es im vorigen Abschnitt beschrieben wurde. COM 1 ist normalerweise von der Maus belegt, in diesem Fall müssen Sie COM 2 benutzen.

Sie müssen „Hyper Terminal" so konfigurieren, damit Sie es für die erste Inbetriebnahme des Show Designer benutzen können. Starten Sie „Hyper Terminal", indem Sie es in Ihrem Windows Startmenü aufrufen.

Sollte aus irgendwelchen Gründen „Hyper Terminal" nicht vorhanden sein, installieren Sie es von Ihrer Win CD.

Wenn Sie „Hyper Terminal" starten, werden Sie nach einem Namen und Icon gefragt. Nennen sie es Show Designer, suchen Sie sich ein Icon heraus und klicken Sie „OK". Gehen Sie bei der nächsten Dialog Box nach unten und wählen Sie "Verbinden mit", "Direkt zu COM 2".

Ignorieren Sie die Telefonnummer und andere Einstellungen in diesem Menü und klicken Sie „OK". Im nächsten Menü setzen Sie die Bits pro Sekunde auf 19200, Data Bits auf 8, Parität auf keine, Stop Bits auf 1, Flow control auf keine, dann drücken Sie OK. Sie starten jetzt „Hyper Terminal". Eine letzte Einstellung muß noch gewählt werden, indem Sie auf "Datei" klicken, dann "Eigenschaften", dann wählen Sie "Einstellungen". Im Einstellungen Menü klicken Sie auf eine Box auf der steht "ASCII Setup". Von dieser Box stellen Sie sicher, dass die Box "send line ends with line feeds" ausgewählt ist, ebenso können Sie die Box "wrap lines" auswählen, aber lassen Sie alle anderen Boxen unausgewählt.

Klicken Sie auf „OK" und die Einstellungen sind abgeschlossen. Schließen Sie „Hyper Terminal" und Sie werden gefragt, ob Sie die Einstellungen speichern wollen. Klicken sie "Ja" an um sie zu speichern und um zu „Hyper Terminal" zurückzukehren. Dort sollte jetzt ein Programm erscheinen, dass "*Show*

Designer.hat" heißt. Sie können dies auch mit Ihrem Desktop verknüpfen, falls Sie öfters mit Ihrem Show Designer arbeiten. Benutzen Sie jedesmal wenn Sie mit dem PC und dem Show Designer arbeiten diese „Hyper Terminal“ Einstellung“.

9.2 Speicher sichern (Memory backup)

Einmal konfiguriert, können Sie „Hyper Terminal“ jederzeit dazu benutzen, um den Show Designer Speicher als Datei auf Ihre Festplatte oder eine Diskette zu speichern. Stellen Sie sicher, dass der Show Designer wie in den vorausgegangenen Abschnitten an Ihren PC angeschlossen ist. Als nächstes müssen Sie eine leere Text Datei auf Ihrem PC erstellen, um darin die Daten zu speichern. Dies können Sie tun, indem Sie die Festplatte und/oder Verzeichnis von Ihrem Desktop aus öffnen, in welche Sie die Show Designer Speicherdateien speichern möchten.

Klicken Sie auf “Datei”, dann auf “Neu”, dann auf “Text-Dokument”. Ein leeres Text Dokument wird erstellt. Geben Sie einen Namen für das neue Dokument ein z.B. Show Designer memory 1.txt, dann drücken Sie die Eingabetaste. Das ist die Datei, in der Sie den Show Designer Speicher abspeichern werden.

Als nächstes rufen Sie die „Hyper Terminal“ Version auf, die Sie für den Show Designer konfiguriert haben.

Klicken Sie auf “Transfer” auf dem oberen Menü, dann auf “Text auswählen”. Eine Dialog Box erscheint, die es Ihnen erlaubt die leere Text Datei auszuwählen, die Sie für diese Sicherung erstellt haben. Benützen Sie “Browse”, um die Datei auf Ihrer Festplatte zu finden, öffnen Sie es und klicken Sie auf “Start”. „Hyper Terminal“ ist jetzt bereit die Daten zu empfangen.

Als nächstes gehen Sie zur Menüauswahl im Show Designer die “SEND MEMORY FILE” genannt ist und drücken Sie „Enter“. Das Display wird anzeigen “SEND MEMORY FILE TO COMPUTER PORT”. Drücken Sie „Enter“ um die Übertragung von Ihrem Show Designer zu starten. Eine nicht verschlüsselte Kopie Ihres Show Designer Speichers wird nun zu Ihrem PC gesendet. Eine Serie von Nummern wird im „Hyper Terminal“ Fenster angezeigt, während die Daten auf Ihrer Festplatte gespeichert werden. Die Zeit, welche zur Sendung der Daten gebraucht wird, kann auf Grund der Größe der Daten variieren. Wenn die Datei gesendet ist, wird der Show Designer zur “START-UP“ Anzeige zurückkehren und die Nummern werden aufhören im „Hyper Terminal“ zu scrollen.

Zum Schluss schließen Sie „Hyper Terminal“ und die Datei wird automatisch gespeichert.

Hinweis: Wenn Sie weitere Backup Dateien speichern möchten, erstellen Sie immer eine neue leere Textdatei. „Hyper Terminal“ überschreibt die alte Datei nicht, sondern hängt die neue Datei an die alte dran, wenn Sie die gleiche Datei wie beim vorherigen Speichern benutzen.

9.3 Speicher wiederherstellen (Memory restore)

Um eine Speicherkopie von Ihrem Computer zurück zu Ihrem Show Designer zu übertragen, müssen Sie im Show Designer Menü auf “LOAD MEMORY FILE” gehen. Drücken Sie „Enter“ und das Display wird “WAITING FOR FILE FROM COM PORT” anzeigen. Der Show Designer ist jetzt bereit Daten von Ihrem PC zu empfangen.

Als nächstes rufen Sie die Version von „Hyper Terminal“ auf, die Sie für den Show Designer erstellt haben.

Klicken Sie auf “Transfer” im oberen Menü und wählen sie “ Text Datei wählen”. Eine Box erscheint und zeigt Ihnen die Text Datei, welche Sie zuvor gesichert hatten. Falls die gewünschte Datei nicht in Ihrem Fenster auftaucht, müssen Sie Ihre Festplatte nach ihr durchsuchen. Wählen Sie die Datei aus und klicken Sie “Öffnen”. „Hyper Terminal“ beginnt jetzt die Datei zu senden. Das Display im Show Designer zeigt “receiving file” an. Wenn die Datei gesendet ist, wird der Show Designer neu starten und sein Start-Up Display anzeigen. Wenn irgendwelche Fehler aufgetreten sind, wird der Show Designer sie auffordern die Übertragung zu wiederholen. Überprüfen Sie die Verbindung und versuchen Sie es noch einmal. Auch hier hängt die Dauer der Übertragung von der Größe der Datei ab.

9.4 Software Update

Die Betriebssoftware des **SD1-PRO** kann bei Bedarf aktualisiert werden. Diese ist meist direkt von der Hersteller-Webpage herunterzuladen oder wird Ihnen anderweitig zugesandt. Updates beinhalten u.a. neue Funktionen, neue FIXTURES in der Library oder auch neue vordefinierte PRESETS usw.

Verbinden Sie zuerst Ihren **SD1-PRO** mit dem PC wie schon zuvor beschrieben. Im letzten Menüpunkt "UPDATE SOFTWARE" bestätigen Sie mit "Enter". Der **SD1-PRO** ist nun bereit ein neues Update zu empfangen. Alternativ gelangen Sie zu dieser Einstellung auch, indem Sie während des Anschaltens des **SD1-PRO** gleichzeitig die MENU und ERASE Taste gedrückt halten. **Hinweis:** Aus diesem Empfangsmode kann nur durch Ausschalten des **SD1-PRO** wieder ausgestiegen werden. Dies sollte während der Datenübertragung allerdings unbedingt vermieden werden!

Verfahren Sie nun entsprechend den Angaben im obigen Punkt 9.3auf Seite 28 zur Übertragung der neuen Software. Während der Datenübertragung zeigt das Display " receiving new program". Ist der Datentransfer beendet, startet der **SD1-PRO** neu und zeigt den Anmeldebildschirm. Bei einer etwaigen Fehlermeldung prüfen Sie bitte die Verbindung und versuchen Sie es erneut. Der Datentransfer kann bis zu einer Minute dauern.

10 Daten von einem "alten" Show Designer überspielen

Alle Memory Files des "alten" Show Designer **SD1** können auch weiterhin benutzt und auf den **SD1-PRO** überspielt werden. Da sich einige Funktionen und Tasten geändert haben sind folgende Dinge zu beachten. Die beiden PRESET "Beam" und "Color" sind nun in der einzelnen Taste "Preset" zusammengefasst. "Color" PRESET des alten **SD1** finden Sie nun in den PRESET 1 - 16, "Beam" PRESET des alten **SD1** finden Sie nun in den PRESET 17 - 31. Die Factory PRESET "Color" liegen auf Bank F1, die Factory PRESET "Beam" liegen auf Bank F2.

Ein weiteres Problem kann die FIXTURE Zuordnung sein. Die Liste der vordefinierten Geräte ist nun neu und kann somit zu Problemen führen. Wurden Factory PRESET zum erstellen von Szenen und Programmen benutzt ist nicht mit Problemen zu rechnen. Abhilfe schaffte die neue Zuordnung der Geräte im "Select Fixture" Menü.