

Stage CL

Gemacht für LEDs



Version 1.0



Copyright & disclaimer



This product is approved for use in Europe, Australia and New Zealand

To ensure continued compliance with EMC Directive 89/336 and the Australian Radio communications Act 1992, use only high quality data cables with continuous shield, and connectors with conductive back shells. Examples of such cables are: DMX: Belden 8102 (100% Aluminium foil screen, 65% Copper braid)

TIP: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates uses and can radiate radio frequency energy and, if not properly installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation.

If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- reorient or relocate the receiving antenna;
- increase the separation between the equipment and receiver;
- connect the equipment into an outlet on a different circuit from that to which the receiver is connected;
- consult the dealer or an experienced radio/television technician for help.

Disclaimer

Information contained in this manual is subject to change without notice and does not represent a commitment on the part of the vendor. Jands Pty Limited shall not be liable for any loss or damage whatsoever arising from the use of information or any error contained in this manual. It is recommended that all service and repairs on this product be carried out by Jands Pty Limited or its authorised service agents. Jands Pty Limited cannot accept any liability whatsoever for any loss or damage caused by service, maintenance or repair by unauthorised personnel or by use other than that intended by the manufacturer.

Jands lighting products must only be used for the purpose they were intended by the manufacturer and in conjunction with the user manual. Disconnect mains power when not in use.

© Copyright JANDS PTY LIMITED 2004 - 2012 All rights reserved

Manufactured in Australia by:

JANDS Pty Limited ACN 001 187 837

Locked Bag 15 (40 Kent Rd) MASCOT NSW 1460 Sydney Australia

Phone: +61-2-9582-0909

Fax: +61-2-9582-0999

Web: www.jands.com.au

Inhalt

1. Willkommen zum Stage CL	1
Über das Stage CL	1
Benötigen Sie weitere Informationen?	1
2. Erste Schritte	3
Aufbauen und Anschließen	3
Einschalten	3
3. Quickstart	7
4. Scheinwerfer patchen	9
Patch Assistenten (Wizard) verwenden	9
Geräte manuell zum Patch hinzufügen	11
5. Bedienelemente	17
Pult Oberfläche	17
HSI Kanalzug	17
Verwendung der Steuerelemente	19
Der Touchscreen, Encoder und Knöpfe	21
6. Farbe	25
Farbe vom Touchscreen zuweisen	25
Voreingestellte Farben ändern	26
Farbmuster zuweisen	28
Farb-Chaser verwenden	30
7. Szenen	33
Szene erstellen	33
Szene wiedergeben	33
Szenen editieren und kontrollieren	34
8. Sequenzen (Cuelisten)	39
Sequenzen (Cuelisten) Kontrolle	39
Sequenzen (Cuelisten) erstellen	39
Sequenzen (Cuelisten) abspielen	39
Sequenzen (Cuelisten) editieren	40
9. Chaser	45
Chaser Kontrolle	45
Chaser erstellen	45
Chaser wiedergeben	47
Chaser editieren	48

Kopieren eines Chasers auf einen anderen Knopf	50
10. Monitorfunktion	51
Wiedergabe (Playback) kontrollieren	51
Fader kontrollieren	52
DMX-Ausgang kontrollieren	53
11. Grundeinstellungen & Benutzereinstellungen	55
Grundeinstellungen	55
Benutzereinstellungen	57
System Informationen	58
Software aktualisieren	58
12. Show Daten speichern und laden	61
Show speichern	61
Show laden	61
13. Autopilot	63
Autopilot verwenden	63
14. Pult verriegeln	65
15. Appendix 1 Allgemeine Spezifikationen	66
16. Index	67

1. Willkommen zum Stage CL

Willkommen zur *Jands Stage CL* Bedienungsanleitung. Diese Bedienungsanleitung soll Ihnen die Informationen geben, um Ihr Stage CL so schnell wie möglich verwenden zu können.

Über das Stage CL

Wenn Sie eine kleine bis mittlere Beleuchtungsanlage betreuen, haben Sie wahrscheinlich in der letzten Zeit auf LED umgerüstet. Warum? Weil moderne LED-Scheinwerfer Farben ohne Filter erzeugen und Sie so mit nur wenigen Scheinwerfern fantastische Farbkombinationen erstellen können.

Klingt gut, aber wahrscheinlich haben Sie gemerkt, dass die Wahl der Lichtsteuerung Probleme mit sich bringt: entweder ist sie nicht für LED-Scheinwerfer gemacht oder die Lichtkonsole ist viel zu kompliziert (und zu teuer).

Das ist der Grund, warum Jands das Stage CL entwickelt hat.

Gezielt für LED-Scheinwerfer konzipiert, aber genauso geeignet für konventionelles Licht, bietet das Stage CL die komplette Kontrolle über Ihre LED-Scheinwerfer und ist unglaublich einfach zu bedienen.

Benötigen Sie weitere Informationen?

Wenn Sie weitere Fragen zum Stage CL haben oder zusätzliche Informationen benötigen, dann besuchen Sie die Website www.jands.com/stage-cl/ oder kontaktieren Sie für Deutschland:

cast C.ADOLPH & RST DISTRIBUTION GmbH
Kabeler Str. 54a
58099 Hagen
Tel.: 02331-691500
mail@castinfo.de
www.castinfo.de

2. Erste Schritte

Aufbauen und Anschließen



Spannungsversorgung

Verbinden Sie das externe Netzteil des Stage CLs mit einer entsprechenden Steckdose mit einer Spannung von 100 bis 240V AC. Stecken Sie den 12V DC Stecker des Netzteils in die Buchse auf der Rückseite des Pultes und führen Sie das Kabel durch die Kabelaussparung.

DMX Ausgang

Das Stage CL kann ein Universum (512 Kanäle) am DMX-Ausgang ausgeben. Um das Pult mit Ihren Scheinwerfern zu verbinden, verwenden Sie bitte ein 5pol. DMX-Kabel.

Ethernet

Das Stage CL unterstützt Artnet Broadcasting über den Ethernet (RJ45) Anschluss.

Um Artnet zu aktivieren oder zu deaktivieren siehe Abschnitt Grundeinstellungen.

USB

Zur Speicherung von Showdaten können Sie einen USB-Stick verwenden.

Einschalten

Nach dem Betätigen des Netzschalters auf der Rückseite des Pultes, zeigt das Stage CL den Begrüßungsbildschirm im Touchscreen.

Sobald der Ladevorgang beendet ist, erscheint im Touchscreen der Home-Bildschirm. Wenn Sie das Stage CL zum ersten Mal anschalten, sind nicht alle Knöpfe verfügbar bzw. aktiv. Sie können entweder eine vorhandene Show aus dem "Shows" Menüpunkt laden oder eine neue Show durch patchen der Geräte im "Patch" Menüpunkt erstellen.



Um zu einem anderen Menüpunkt zu wechseln, verwenden Sie die Knöpfe auf dem Touchscreen. Diese haben folgende Bedeutung:

Dieser Knopf...	tut dies...
Colour	Öffnet den Menüpunkt Farbe. In diesem Menüpunkt können Sie Farbe, Muster und Chaser aktivieren.
Scenes	Öffnet den Menüpunkt Szenen. In diesem Menüpunkt können Sie Szenen editieren und kontrollieren.
Chases	Öffnet den Menüpunkt Chaser. In diesem Menüpunkt können Sie selbst erstellte Chaser editieren und kontrollieren.
Cuelist	Öffnet den Menüpunkt Cuelisten. In diesem Menüpunkt können Sie selbst erstellte Cuelisten und Cues editieren und kontrollieren.
Monitor	Öffnet den Menüpunkt Monitorfunktionen. In diesem Menüpunkt können Sie die Einstellungen der Kanalzüge, der anderen Fader und die Werte am DMX-Ausgang sehen.
Shows	Öffnet den Menüpunkt Shows. In diesem Menüpunkt können Sie eine Show speichern oder laden.
Patch	Öffnet den Menüpunkt Patch. In diesem Menüpunkt können Sie Ihre Scheinwerfer patchen, d.h. DMX-Adressen vergeben.
Setup	Öffnet den Menüpunkt Setup. In diesem Menüpunkt können Sie Grundeinstellungen vornehmen, wie z.B. Netzwerk- und Audioeinstellungen, Datum und Zeit, Voreinstellungen für die Fadezeit und vieles mehr.

Ausschalten (Shutdown)

Schalten Sie das Pult nicht am Hauptschalter aus, bevor Sie den Knopf Shutdown gedrückt haben. Dieser befindet sich rechts oben im Home-Bildschirm und kann entweder über den Touchscreen betätigt werden oder über den Knopf oberhalb des Touchscreens. Nach drücken des Knopfes, zeigt das Pult nach einer kurzen Zeit an, dass es nun sicher ausgeschaltet werden kann.

Autopilot

Der Autopilot Knopf befindet sich mittig über dem Touchscreen. Drücken Sie diesen Knopf, um in den Autopilot Modus zu wechseln.

Im Autopilot Modus gibt das Stage CL alle integrierten Chaser nacheinander wieder. Sie können die Standzeit jedes Chasers und die Geschwindigkeit einstellen bzw. auswählen, ob die Chaser musikgesteuert ablaufen sollen oder nicht.

Für weitere Informationen zum Autopiloten siehe Abschnitt Autopilot.

Hilfe

Der Hilfe (Help) Knopf befindet sich links über dem Touchscreen. Drücken Sie diesen Knopf um das Hilfe Fenster anzuzeigen. Dieses beinhaltet eine Quickstart Bedienungsanleitung, Tastaturkürzel und FAQs.

Home

Der Home Knopf befindet sich unterhalb des Touchscreens. Drücken Sie diesen Knopf jederzeit, um zum Home-Bildschirm zurückzugelangen.

Sie können den Home Knopf auch zweimal schnell hintereinander drücken, um zum vorhergehenden Bildschirm zu wechseln.

3. Quickstart

Sobald Sie Ihr Stage CL aufgebaut und angeschlossen haben, können Sie bis zu 12 Geräte oder 12 Gerätegruppen patchen.

Selbst wenn Sie sich dazu entscheiden, diese Bedienungsanleitung nicht weiter zu lesen, nehmen Sie sich bitte einen Moment Zeit, um sich mit den Eigenschaften der Bedienelemente vertaut zu machen:

Zeichen	Dieser Knopf...	tut dies...
	Home	Drücken, um zum Home-Bildschirm zu wechseln. Zweimal Drücken, um zum vorherigen Bildschirm zu wechseln.
	Select	Drücken, um ein Gerät auszuwählen. Gedrückt halten und einen anderen drücken, um eine Reihe von Geräten auszuwählen oder abzuwählen. <i>Wird zur Farbzuzuordnung verwendet und zur Auswahl beim Speichern.</i>
	Farbton Encoder	Drehen, um die Farbe einzustellen. Drücken, um eine Reihe von Farben zu wählen. <i>Löscht den Sättigungswert, wenn Sättigung nicht auf 100%.</i>
	Sättigungs Encoder	Drehen, um die Sättigung einzustellen. Drücken, um zwischen 0 und 100% Sättigung zu wechseln.
	Shift + Farbe	Fächert die Farbe über die ausgewählten Geräte. Der Fächer variiert, je nachdem welcher Encoder gewählt wird.
	Shift + Sättigung	Fächert die Sättigung über die ausgewählten Geräte. Der Fächer variiert, je nachdem welcher Encoder gewählt wird.
	Clear (Löschen)	Einmal Drücken löscht die Farbe von den ausgewählten Kanalzügen. Zweimal drücken löscht die Farbe von allen 12 Kanalzügen, auch wenn sie nicht ausgewählt sind. Dreimal Drücken löscht alle Intensitätswerte und Farben.

Zeichen	Dieser Knopf...	tut dies...
	Shift + Clear (Löschen)	Setzt alle Bedienelemente in die Werkseinstellung zurück. Setzt die Fade- und Geschwindigkeitszeiten zurück, beendet alle Sequenzen, hebt die Faderzuweisungen auf und schaltet die 12 Fader in den Kanal-Modus.
	Clear (Löschen) + Play	Drücken und halten Sie Clear und drücken Sie einen Szenen, Chaser oder Sequenzen Wiedergabeknopf, um die jeweilige abgespeicherte Funktion zu löschen.
	Ein- und Ausblendzeit Encoder Einmal drücken Zweimal drücken	Drehen, um die Ein- und Ausblendzeit (Fade Time) zu verringern oder zu erhöhen. Zeigt die Fade Time auf dem Display. Setzt die Fade Time auf die Werkseinstellung zurück (2 Sek.).
	Chaser-Geschwindigkeits Encoder Einmal drücken Zweimal drücken	Drehen, um die Chaser-Geschwindigkeit anzupassen. Stoppt alle Chaser. Setzt die Chaser-Geschwindigkeit auf die Standard (abgespeicherte) Geschwindigkeit der einzelnen Chaser zurück.
	Szenen (Scene)Modus	Drücken, um die 12 Kanalzüge in den Szenen Modus (Submaster) umzuschalten.
	Page (Seite)	Im Szenen Modus stehen bis zu 7 Seiten zur Verfügung. Drücken Sie die "Page" Taste, um zwischen der gelben, roten, grünen, blauen, magentafarbenen, cyanfarbenen und weißen Seite zu wechseln. Pro Seite können bis zu 12 Szenen abgespeichert werden.
	Snapshot	Die aktuellen Werte am Ausgang werden gehalten, bis der Knopf erneut gedrückt wird. Auf diese Weise kann manuell von einer Szene in die nächste gewechselt werden.
	Undo (Rückgängig)	Drücken, um die letzte Aktion rückgängig zu machen.

4. Scheinwerfer patchen

Sobald Sie Ihr Stage CL aufgebaut und angeschlossen haben, können Sie bis zu 12 Geräte oder 12 Gerätegruppen patchen.

Sollte das Patch Fenster noch nicht geöffnet sein, so drücken Sie den Patch Knopf im Hauptmenü des Touchscreens. Das Stage CL zeigt das Patch Fenster:

Patch		Library	Wizard	
#	Fixture Type	DMX	&	
2	-Add Fixture-		>	
3	-Add Fixture-		>	
4	-Add Fixture-		>	
5	-Add Fixture-		>	
6	-Add Fixture-		>	
Delete		Copy	Paste	

An dieser Stelle legen Sie fest, welche Art von Gerät bzw. welches Gerät Sie verwenden und welche Startadresse jedes Gerät hat. Sie können entweder jedes Gerät manuell hintereinander patchen oder den eingebauten Assistenten (Wizard) zur Hilfe nehmen.

Im Patch Fenster entspricht die Gerätenummer der Nummer der 12 Kanalzüge (Flash-Taste, Fader, usw.) auf der Pult Oberfläche. Überlegen Sie also beim Patchen, welchen Scheinwerfer bzw. welche Scheinwerfergruppe Sie auf welchem Kanalzug bedienen möchten.

Patch Assistenten (Wizard) verwenden

Um Ihre Geräte mit dem Assistenten (Wizard) zu patchen, drücken Sie im Hauptmenü den Patch Knopf und im Patch Fenster den Wizard Knopf. Das Stage CL zeigt einen Fenster, auf dem die weitere Vorgehensweise erklärt wird:

	Cancel	Next
--	--------	------

This wizard will guide you through the following steps:

- 1) Select a fixture type,
- 2) Set the patch information for the fixture type and patch it,
- 3) Optionally repeat steps 1 and 2 for another fixture type.

Press Next to continue.

Wenn Sie “Next” drücken, zeigt das Stage CL das Geräte-Auswahl-Fenster:

Back	Cancel	Next
Select a fixture type to patch and press Next:		
Manufacturer	Type / Model Name	
Generic	LED - RGB	
My Fixtures	LED - RGB 8 bit	
A & O Lighting	LED - RGBA	
Acclaim	LED - RGBA 8 bit	
Acme	LED - RGBAI	

Gehen Sie nun wie folgt vor:

1. Benutzen Sie den Encoder rechts neben dem Touchscreen, um durch die Liste der Hersteller (linke Liste) zu scrollen. Wenn Sie den Hersteller Ihres Scheinwerfers gefunden haben, drücken Sie auf den Encoder oder auf den Touchscreen, um den Hersteller auszuwählen.
2. Benutzen Sie nun den Encoder rechts neben dem Touchscreen, um durch die Liste (rechte Liste) der Scheinwerfer zu scrollen. Wenn Ihr Scheinwerfer markiert ist, drücken Sie den “Next” Knopf. Das Stage CL öffnet das Patch-Informationen-Fenster:

Back	Cancel	PATCH
Set the patch information and press PATCH:		
Quantity:	12	
Start DMX Channel:	1	
DMX Offset between fixtures:	5	
Patch 'Color Punch Mode 3' at: 1,6,11,16,21,26,31,36,41,46,51,56		

3. Wenn nicht bereits ausgewählt, drücken Sie auf das “Quantity” Feld (Menge) und verwenden den Touchscreen Encoder, um die gewünschte Menge dieses Scheinwerfertyps auszuwählen.
4. Drücken Sie auf das “Start DMX Channel” Feld (Startadresse) und wählen die Startadresse für den ersten Scheinwerferkanal des ersten Scheinwerfers.
5. Der Assistant (Wizard) patcht automatisch alle anderen Scheinwerfer auf die jeweils folgenden freien DMX-Kanäle. Wenn Sie Ihre Scheinwerfer mit einem anderen Intervall patchen möchten, können Sie im Feld “DMX Offset” einen anderen Wert eingeben.
6. Wenn Sie alle Angaben gemacht haben, drücken Sie den “Patch” Knopf.

- Wenn Sie weitere Scheinwerfertypen patchen möchten, drücken Sie den "More" Knopf und wiederholen die Schritte 2-6. Wenn Sie alle 12 Kanalzüge gepatcht haben oder keine weiteren Geräte patchen möchten, dann drücken Sie den "Done" Knopf. Das Stage CL kehrt zum Patch Fenster zurück, indem Sie nun die gepatchten Scheinwerfer und die jeweiligen Startadressen sehen können.

Geräte manuell zum Patch hinzufügen

Wenn Sie Geräte manuell zum Patch hinzufügen möchten, ohne den Assistenten (Wizard) zu verwenden, öffnen Sie das Patch Fenster und drücken Sie den Patch Knopf in der linken oberen Ecke (falls nicht bereits ausgewählt):

Patch		Library	Wizard
#	Fixture Type	DMX	&
2	-Add Fixture-		>
3	-Add Fixture-		>
4	-Add Fixture-		>
5	-Add Fixture-		>
6	-Add Fixture-		>

- Verwenden Sie den Touchscreen Encoder , um durch die Liste zu scrollen und eine Scheinwerfernummer auszuwählen. Drücken Sie nun auf den Encoder. Das Stage CL öffnet das "Patch Fixture" Fenster :

Patch Fixture		OK	Cancel														
<table><tr><th>Manufacturer</th><th>Type / Model Name</th></tr><tr><td>Generic</td><td>Dimmer</td></tr><tr><td>My Fixtures</td><td>LED - RGB</td></tr><tr><td>A & O Lighting</td><td>LED - RGBA</td></tr><tr><td>Acclaim</td><td>LED - RGBAI</td></tr><tr><td>Acme</td><td>LED - RGBAW</td></tr><tr><td>ADB</td><td>LED - RGBI</td></tr></table>		Manufacturer	Type / Model Name	Generic	Dimmer	My Fixtures	LED - RGB	A & O Lighting	LED - RGBA	Acclaim	LED - RGBAI	Acme	LED - RGBAW	ADB	LED - RGBI		
Manufacturer	Type / Model Name																
Generic	Dimmer																
My Fixtures	LED - RGB																
A & O Lighting	LED - RGBA																
Acclaim	LED - RGBAI																
Acme	LED - RGBAW																
ADB	LED - RGBI																

- Wählen Sie auf der linken Seite einen Hersteller aus und drücken Sie auf den Encoder. Das Stage CL zeigt dann in der rechten Spalte eine Liste mit Scheinwerfern des Herstellers.
- Wählen Sie aus der rechten Spalte den gewünschten Scheinwerfer aus.
- Drücken Sie den OK Knopf. Das Stage CL patcht das Gerät auf den ersten freien DMX-Kanal:

Patch		Library	Wizard	
No.	Fixture Type	DMX	&	
1	LED - RGB	1	>	
2	-Add Fixture-		>	
3	-Add Fixture-		>	
4	-Add Fixture-		>	
5	-Add Fixture-		>	
Delete		Copy	Paste	

- Um die DMX-Startadresse zu ändern, wählen Sie im Display die DMX-Startadresse aus, drücken auf den Encoder und stellen die neue Adresse ein.
- Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 4 für alle weiteren Geräte, die Sie patchen möchten.

Kopieren von Scheinwerfern

Um schnell einen gleichen Scheinwerfertyp auf eine andere Kanalnummer zu patchen können Sie die "Copy" und "Paste" Tasten (Kopieren und Einfügen) verwenden. Gehen Sie wie folgt vor:

- Wählen Sie einen bereits gepatchten Scheinwerfer.
- Drücken Sie die "Copy" Taste am unteren Rand des Displays.
- Scrollen Sie zu der Kanalnummer, welche Sie verwenden möchten.
- Drücken Sie die "Paste" Taste am unteren Rand des Fensters. Das Stage CL patcht das Gerät auf den nächsten freien DMX-Kanal.
- Um die DMX-Startadresse zu ändern, wählen Sie im Display die DMX-Startadresse aus, drücken auf den Encoder und stellen die neue Adresse ein.

Mehr als ein Gerät auf einen Kanal patchen

Wenn Sie mit einem Kanalzug mehrere Geräte ansteuern möchten, können Sie dies auf zwei Arten machen. Sie können entweder:

- Die Scheinwerfer auf die gleiche DMX-Startadresse einstellen – entsprechend der Startadresse, die Sie für den jeweiligen Kanalzug eingestellt haben
 - oder
 - die Stage CL "Multipatch" Funktion verwenden:
- Öffnen Sie das Patch Fenster und drücken auf den ">" Knopf in der "&" Spalte. Das Stage CL öffnet das Multipatch Fenster, in dem Sie die Startadresse des ersten auf den Kanalzug gepatchten Scheinwerfers sehen:

Multipatch		
OK Cancel		
#	Fixture Type	DMX
2	LED - RGB	4

Set the DMX addresses for all fixtures to be controlled by Fixture Channel 2

Add Delete

- Drücken Sie auf den "Add" Knopf. Das Stage CL fügt ein neues Feld hinzu, in dem Sie die Startadresse für das neue Gerät eingeben können.

Multipatch		
OK Cancel		
#	Fixture Type	DMX
2	LED - RGB	4
		38

Set the DMX addresses for all fixtures to be controlled by Fixture Channel 2

Add Delete

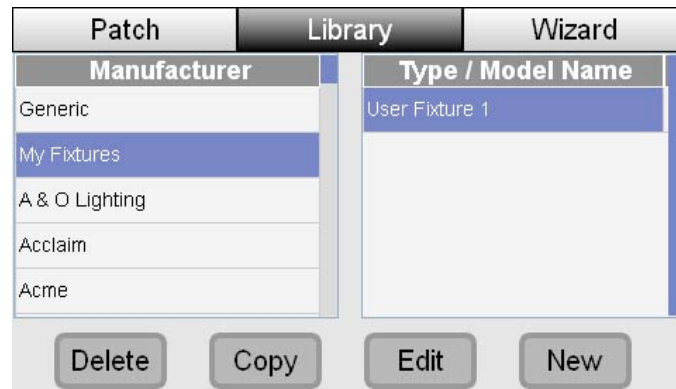
- Wiederholen Sie Schritt 2 für so viele Scheinwerfer, wie Sie diesem Kanalzug zuweisen möchten.
- Wenn Sie fertig sind, drücken Sie "OK", um zum Patch Fenster zurückzukehren.

Eigene Scheinwerfer zur Gerätebibliothek hinzufügen

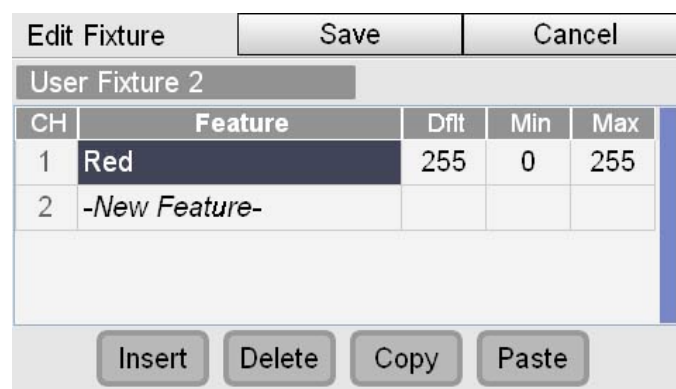
Wenn Sie im Patch Fenster das von Ihnen verwendete Gerät nicht finden, können Sie eigene Scheinwerfer zur Gerätebibliothek hinzufügen. Dies setzt voraus, dass Sie die vom Scheinwerfer verwendete Anzahl der DMX-Kanäle und die Zuordnung der Funktionen zu den Kanälen sowie die dazugehörigen Werte zur Steuerung kennen. Normalerweise finden Sie diese Informationen in der Bedienungsanleitung des Scheinwerfers oder auf der Website des Herstellers.

Um ein Gerät zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

- Wählen Sie den "Library" Knopf im Patch Fenster. Das Stage CL öffnet das "Fixture Library" Fenster.



2. Drücken Sie den “New” Knopf am unteren Rand des Fensters um mit der Erstellung zu beginnen. Das Stage CL öffnet das “Edit fixture” Fenster:



3. Drücken Sie den Touchscreen Encoder, um die Eigenschaften für den ersten Kanal des Scheinwerfers einzustellen. Das Stage CL kennt folgende Eigenschaften: Intensity (Intensität), Red (Rot), Blue (Blau), Green (Grün), Amber (Amber), White (Weiß), Cyan (Cyan), Magenta (Magenta), Yellow (Gelb) und Other (Andere).
4. Drücken Sie auf die anderen Felder oder verwenden Sie den Encoder bei gleichzeitigem Drücken der “Shift” Taste, um in die anderen Felder zu scrollen und Werte einzugeben.

Dieses Feld...	wird verwendet für...
Dflt (Default)	stellt den Standardwert für den Kanal ein (0 – 255)
Min (Minimum)	stellt den Minimalwert für den Kanal ein (0 – 255)
Max (Maximum)	stellt den Maximalwert für den Kanal ein (0 – 255)

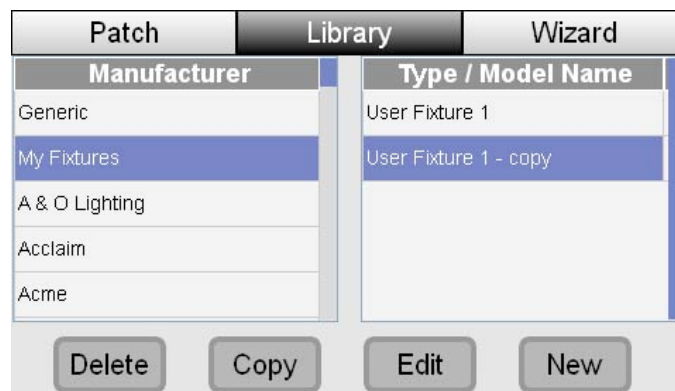
5. Wiederholen Sie diese Schritte für die anderen Kanäle des Scheinwerfers.
6. Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie den “Save” Knopf am oberen Rand des Fensters. Das Stage CL speichert den neuen Scheinwerfer in dem “My Fixtures” Ordner.

- ➔ Die Eigenschaft "Other" wird für Kanäle des Scheinwerfers verwendet, die einen bestimmten Wert benötigen, damit der Scheinwerfer richtig funktioniert. Es gibt keine Bedienelemente für diese Kanäle.

Kopieren von vorhandenen Geräten

Um Zeit zu sparen, können Sie bei der Erstellung von neuen Scheinwerfern einen bereits vorhandenen Scheinwerfer kopieren und so dessen Werte als Grundlage verwenden. Hierzu müssen Sie einen Scheinwerfer finden, der ähnlich dem zu erstellenden Scheinwerfer ist. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie ein Gerät aus dem "Generic" Ordner im "Patch Library" Fenster.
2. Drücken Sie den "Copy" Knopf am unteren Rand des Fensters. Das Stage CL kopiert den Scheinwerfer und wechselt zum "My Fixtures" Ordner, wo nun das kopierte Gerät ausgewählt ist.



3. Drücken Sie den "Edit" Knopf am unteren Rand des Fensters, um die Änderungen vorzunehmen.

5. Bedienelemente

Pult Oberfläche

Das Stage CL Pult bietet auf der Pultoberfläche alle nötigen Fader, Regler, Knöpfe und Displays zur Steuerung Ihrer Scheinwerfer.



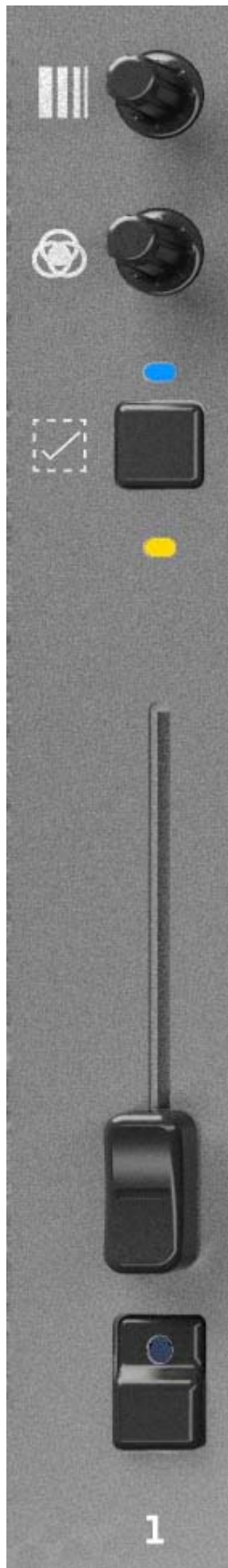
Die Oberfläche ist in drei Hauptbereiche unterteilt:

- 12 Kanalzüge für die Steuerung der Scheinwerfer. Jeder mit einer Flashtaste und einem Fader zur Einstellung der Intensität, 2 Encoder mit Druckfunktion für die Einstellung der Farbe (Farbton und Sättigung) sowie einem Auswahl-Knopf zur Gruppierung von Kanälen. Diese Bedienelemente können auch für die Abspeicherung und Wiedergabe von Szenen und Sequenzen verwendet werden.
- Ein Touchscreen mit einem Home-Knopf, 3 Direktwahl-Tasten und einem Encoder mit Druckfunktion für Einstellungen.
- Master-Fader und Knöpfe für die Steuerung von abgespeicherten Szenen, Sequenzen und Chasern.

HSI Kanalzug

Das Stage CL hat 12 Kanalzüge. Jeder einzelne kann die Intensität und die Farbe von einem auf diesen Kanalzug gepatchten Scheinwerfer oder einer gepatchten Scheinwerfergruppe steuern.

Ein Kanalzug besteht aus:

	Dieser Knopf...	tut dies...
	 Sättigungs-Encoder	Stellt die Sättigung des Kanals ein, z.B. können Sie mit diesem Knopf eine eingestellte Farbe, beispielsweise Rot, von dunkelrot über hellrot zu weiß variieren.
	 Farbton Encoder	Stellt die Farbe des Kanals ein.
	Auswahl LED	Zeigt, dass ein Kanal ausgewählt ist, z.B. bei einer Gruppierung von Kanälen oder beim Speichern.
	 Auswahl Knopf	Wählt einen Kanal zum Speichern aus oder zur Gruppierung von mehreren Kanälen. Gruppierte Kanäle können mit nur einem Encoder gleichzeitig in der Einstellung geändert werden.
	Vorschau LED	Zeigt die Intensität und Farbe des Kanals.
	Kanal Fader	Regelt die Intensität des Kanals von 0 bis 100%. Das Stage CL verwendet "Fader gating". D.h., wenn der Fader nicht auf den gleichen Wert eingestellt ist, wie der aktuelle Ausgabewert, dann müssen Sie den Wert durch hoch- oder runterschieben des Faders "abholen", bevor der Fader die Kontrolle übernimmt. Dies kann nötig sein, wenn Sie vom Szenen-Modus in den Kanal-Modus wechseln oder wenn Sie über die "Clear" Taste alle Kanäle auf 0 gesetzt haben.
	Flash Taste & LED	Solange die Taste gedrückt wird, wird die Intensität des Kanals auf 100% gesetzt.

Master Fader für Kanalzüge

Der Master Fader für die Kanalzüge passt die Intensität für alle 12 Kanäle an.

Die 12 Kanalfader können auch umgeschaltet werden, so dass sie Szenen und Chaser steuern können. *Siehe hierzu Kapitel "Szene erstellen".*

Verwendung der Steuerelemente

Um sicher zu gehen, dass alle Ihre Scheinwerfer leuchten, überprüfen Sie zuerst, ob der Grandmaster (GM) und alle Master Fader auf 100% gestellt sind. Danach schieben Sie die einzelnen Kanalzüge der Scheinwerfer nach oben und stellen die Farbe und Sättigung über die Encoder ein.

Für eine schnelle Programmierung Ihrer Scheinwerfer bietet das Stage CL einige spezielle Tasten und Funktionen:

Auswahl Knöpfe



Wenn Sie gleichzeitig bei mehreren Scheinwerfern die Farbe ändern möchten, drücken Sie die Auswahl Knöpfe aller gewünschten Scheinwerfer und stellen dann die Farbe bzw. Sättigung über einen der Encoder für alle ausgewählten Geräte ein.

Um eine ganze Reihe von Scheinwerfern auszuwählen, können Sie entweder alle Auswahlknöpfe einzeln drücken oder aber den ersten Auswahlknopf drücken und halten und dann den letzten in der Reihe drücken.

Wenn Sie einige Geräte ausgewählt und für diese Farbeinstellungen vorgenommen haben, dann werden diese automatisch wieder abgewählt, sobald ein neues Gerät ausgewählt wird.

Um eine Auswahl zu löschen und eine neue Auswahl zu treffen, drücken Sie einfach irgendeinen Auswahlknopf zweimal hintereinander.

Farbton- und Sättigungsencoder



Durch Drücken auf den Farbtonencoder können Sie aus 6 gesättigten Standard-Farben wählen. Jedes Drücken wählt eine neue Farbe. Weiterhin wird eine vorher eingestellte Sättigung gelöscht bzw. zurück auf 100% gestellt.



Durch Drücken auf den Sättigungsencoder können Sie die eingestellte Farbe von 100 auf 0 % Sättigung (weiß) ändern. Nochmaliges Drücken setzt die Sättigung wieder auf 100%.

Clear



Einmaliges Drücken der "Clear" Taste löscht die Farbe aller ausgewählten Scheinwerfer. Zweimaliges Drücken löscht die Farbe von allen Scheinwerfern, auch wenn sie nicht ausgewählt sind. Dreimaliges Drücken löscht alle Intensitäts- und Farbeinstellungen der Kanalzüge.

- Dreimaliges Drücken auf den “Clear” Knopf hat zur Folge, dass die Fader nicht mit dem aktuellen Ausgabewert (0% Intensität) übereinstimmen. Das Stage CL verwendet “Fader gating”, d.h. damit der Fader wieder die Kontrolle der Intensität übernimmt, muss der aktuelle Wert “abgeholt” werden. In diesem Fall muss der Fader also einmal auf die 0 Position heruntergeschoben werden.

Shift



Drücken und Halten der “Shift” Taste und gleichzeitiges Einstellen der Farbe über einen Encoder, fächert die Farbe über die ausgewählten Scheinwerfer auf (Farbverlauf). Der Fächereffekt variiert, je nachdem welcher Encoder gewählt wird.

Beispiel: Sie wählen 12 Scheinwerfer aus und stellen die Farbe mit dem Encoder von Kanal 1 ein. In diesem Fall bleibt Kanal 12 in der bisherigen Farbe, Kanal 1 übernimmt die neu eingestellte Farbe und der Farbverlauf geht von Kanal 11 bis Kanal 2.

Wenn Sie aber z.B. die Farbe mit dem Encoder von Kanal 6 einstellen, dann bleiben Kanal 1 und 12 in der bisherigen Farbe, Kanal 6 in der neu eingestellten Farbe und der Farbverlauf läuft jeweils von 2 bis 5 und 11 bis 7.

- Wenn Sie bei der Farbauswahl einen Fehler gemacht haben, drücken Sie einfach den “Undo” Knopf und Sie kehren zu den vorherigen Einstellungen zurück.

Page (Seiten)



Im Szenen Modus können auf bis zu 7 Seiten jeweils 12 Szenen oder Chaser abgespeichert werden. Um die Seiten zu wechseln drücken Sie die “Page” Taste. Die LED zeigt auf welcher Seite Sie sich befinden: Seite 1 – gelb, Seite 2 – rot, Seite 3 – grün, Seite 4 – blau, Seite 5 – magenta, Seite 6 – cyan, Seite 7 – weiß.

- Die Grundeinstellung für das Stage CL zeigt nur 4 Seiten. Sie können die Anzahl der verfügbaren Seiten in den Grundeinstellungen im Setup Menü einstellen. Siehe dazu das Kapitel “Grundeinstellungen”.

Snapshot



Drücken Sie diesen Knopf um ein “Sanpshot” (eine Momentaufnahme) der aktuellen Werte am Ausgang zu erstellen. Die aktuellen Werte werden gehalten, bis der Knopf ein weiteres Mal gedrückt wird. Nur der Grandmaster (GM) und der Blackout-Taster (DBO) haben noch Einfluss auf die ausgegebenen Werte.

D.h. Sie können nach dem Drücken der “Snapshot” Taste, neue Einstellungen mit den Kanalfadern vornehmen, ohne die Szene auf der Bühne zu beeinflussen. Sobald Sie mit den Kanalfadern eine neue Szene eingestellt haben, drücken Sie erneut die “Snapshot” Taste und das Stage CL blendet zur neuen Szene über.

Scheinwerfer - Szenen

↔ Dieser Knopf schaltet die 12 Kanalzüge in den Szenen Modus und zurück. Im Szenen Modus können die Fader und Flashtasten für die Speicherung und Wiedergabe von Szenen verwendet werden.

Im Szenenmodus leuchtet die LED im Scheinwerfer/Szenen Knopf rot.

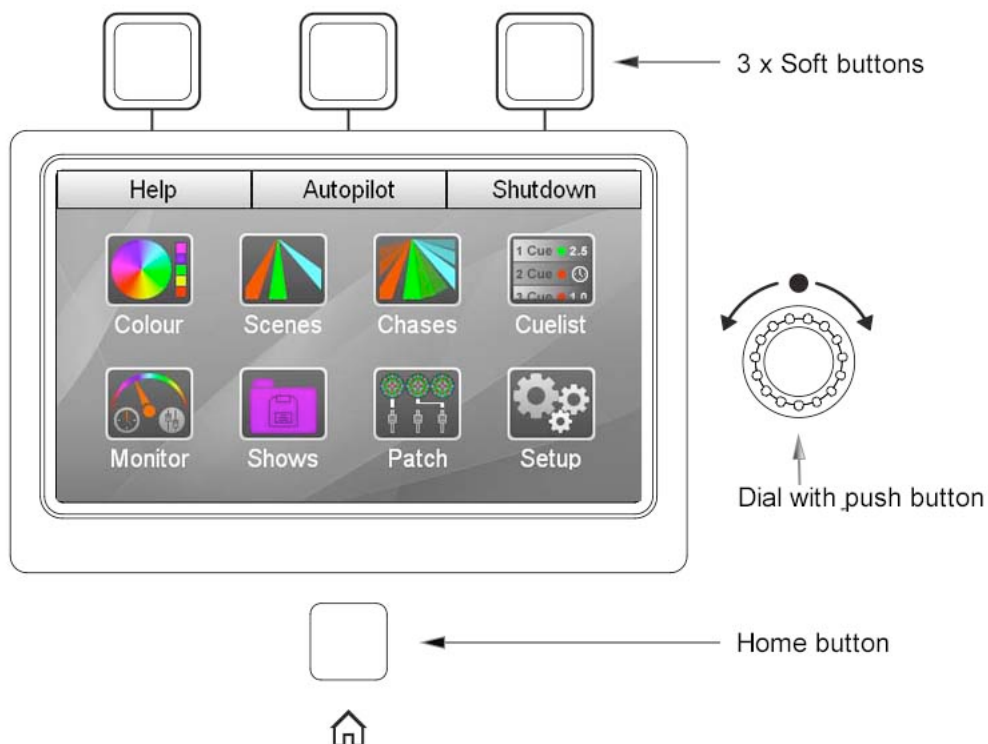
Weitere Informationen zur Speicherung von Szenen finden Sie im Kapitel "Szene erstellen".

Der Touchscreen, Encoder und Knöpfe

Das Stage CL ist so aufgebaut, das Sie viele Dinge ohne die Verwendung des Touchscreens durchführen können.

Die Verwendung des Touchscreens bietet allerdings weitere Funktionalitäten und gibt zudem umfangreiche Möglichkeiten zur Kontrolle, Überprüfung und Editierung von abgespeicherten Szenen, Sequenzen und Chasern.

Die Touchscreen-Einheit beinhaltet folgende Komponenten:



Dieser Knopf...	tut dies...
Home Knopf	Der "Home" Knopf ist unterhalb des Touchscreens angeordnet. Drücken Sie diesen Knopf, um jederzeit zum Home-Bildschirm zurückzukehren. Zweimaliges Drücken bewirkt die Rückkehr zum vorher verwendeten Bildschirm.

Dieser Knopf...	tut dies...
Encoder	Scrollen Sie mit diesem Encoder durch Listen oder springen Sie von einem Feld zum nächsten. Drücken Sie den Encoder zur Auswahl eines Feldes und ändern Sie den Wert durch drehen. Nochmaliges Drücken bestätigt den Wert. Halten Sie den "Shift" Knopf gedrückt und drehen Sie den Encoder, um von links nach rechts zu springen.
3 Knöpfe	Die 3 Knöpfe oberhalb des Touchscreens können alternativ zu den Knöpfen, die am oberen Rand auf dem Touchscreen erscheinen, verwendet werden.



Überblendzeit (Fade Time)

Dieser Endcoder (angeordnet über den Szenen Knöpfen) reguliert die aktuelle Überblendzeit. Alle Szenen, Chaser und Sequenzen verwenden diese eingestellte Überblendzeit, wenn keine andere spezifische Überblendzeit programmiert ist. Weitere Informationen zur Programmierung von Überblendzeiten finden Sie in den Kapiteln "Szenen" und "Sequenzen".

Grand Master and DBO

Der Grand Master Fader regelt die Intensität von allen am Ausgang anliegenden Geräten.

DBO

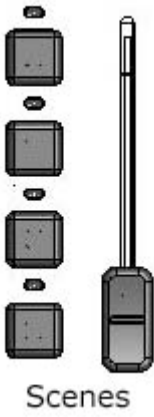
Der "Dead Black Out" Knopf (DBO) setzt alle Intensitäten, solange er gedrückt wird, auf 0%.



Die LED im DBO Knopf blinkt, wenn der Grand Master Fader unterhalb von 100% ist.

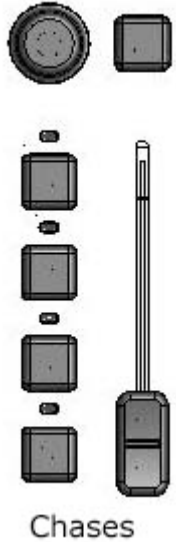
Szenen Kontrolle

Im Bereich der Szenen Kontrolle befinden sich 1 Fader und 4 Knöpfe.

Dieser Knopf ...	tut dies ...
	Der Fader kontrolliert alle Intensitäten der wiedergegebenen Szenen aus diesem Bereich.
	Die vier Knöpfe dienen der Wiedergabe von Szenen. Drücken auf einen Knopf lässt die abgespeicherte Szene mit der über den Encoder eingestellten Überblendzeit oder mit der abgespeicherten Überblendzeit einblenden.
	Die LEDs zeigen den jeweiligen Status: • Dauerhaft leuchtend – eine Szene ist abgespeichert • Blinkend – die Szene wird wiedergegeben

Chaser Kontrolle

Im Bereich der Chaser Kontrolle befinden sich 1 Fader, 1 Encoder und 5 Knöpfe.

Dieser Knopf ...	tut dies ...
 Chases	Der Encoder steuert die Chaser Geschwindigkeit (BPM Einstellung).
	Drücken Sie die Sync-Taste im Takt der Musik, um die Chaser Geschwindigkeit an Ihre Musik anzupassen.
	Die vier Knöpfe dienen der Wiedergabe von Chasern. Drücken auf einen Knopf aktiviert den abgespeicherten Chaser mit der über den Encoder eingestellten Überblendzeit oder mit der abgespeicherten Überblendzeit. Die LEDs zeigen den jeweiligen Status: • Dauerhaft leuchtend – ein Chaser ist abgespeichert • Blinkend – ein Chaser wird wiedergegeben
	Der Fader kontrolliert alle Intensitäten der aktivierten Chaser aus diesem Bereich.

Record Knopf

 Zum Speichern drücken Sie den "Record" Knopf und danach einen Szenen-, Chaser- oder den Sequenzen "Play"-Knopf. Wenn Sie den "Record"-Knopf drücken, blinken alle freien, verfügbaren Speicherplätze auf. Weitere Informationen zum Speichern finden Sie in den Kapiteln Szenen, Sequenzen und Chaser.

Undo Knopf

 Drücken Sie diesen Knopf, um die letzte Aktion rückgängig zu machen.

6. Farbe

Über das Farb-Fenster können Sie folgende Dinge schnell auswählen:

- feste Farben aus einer Auswahl von Farben, die Sie selber bestimmen können, oder von einem "Colour Picker" oder durch die Verwendung von RGB Fadern
- mehrfarbige Farbmuster
- vorprogrammierte Chaser

Farbe vom Touchscreen zuweisen

Führen Sie folgende Schritte aus, um eine Farbe vom Touchscreen zuzuweisen:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Geräte aus.
2. Auf dem Home Bildschirm drücken Sie auf den Farb (Colour) Knopf. Das Stage CL öffnet das Farb-Fenster (links oben ist "Colours" vorausgewählt):

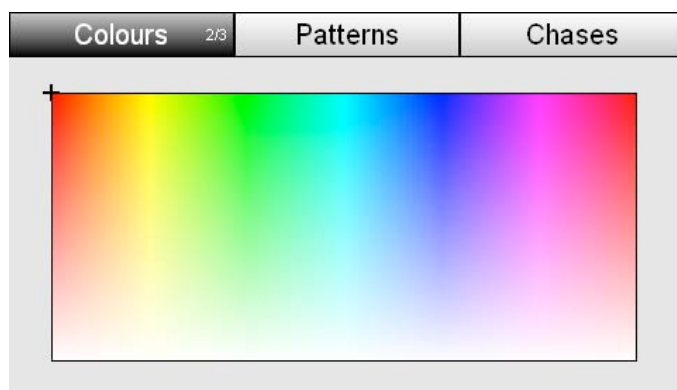


3. Drücken Sie auf einen der 18 Farb-Knöpfe. Das Stage CL weist die ausgewählte Farbe den Scheinwerfern zu.

Colour Picker verwenden

Sie können Farben auch vom Colour Picker Fenster zuweisen:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Geräte aus.
2. Auf dem Home Bildschirm drücken Sie auf den Farb (Colour) Knopf und dann links oben auf "Colours", bis 2/3 dort angezeigt wird und der Colour Picker erscheint:

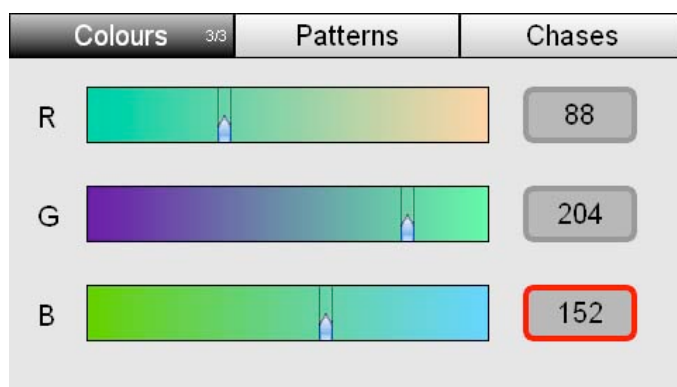


3. Verwenden Sie Ihren Finger oder einen Eingabestift und bewegen Sie sich im Colour Picker, bis Sie die gewünschte Farbe ausgewählt haben. Das Stage CL weist die ausgewählte Farbe den Scheinwerfern zu.

RGB Fader verwenden

Über das RGB Fenster können Sie exakte RGB-Werte eingeben bzw. die RGB Fader verwenden:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Geräte aus.
2. Auf dem Home Bildschirm drücken Sie auf den Farb (Colour) Knopf und dann links oben auf "Colours", bis 3/3 dort angezeigt wird und die RGB Fader erscheinen:

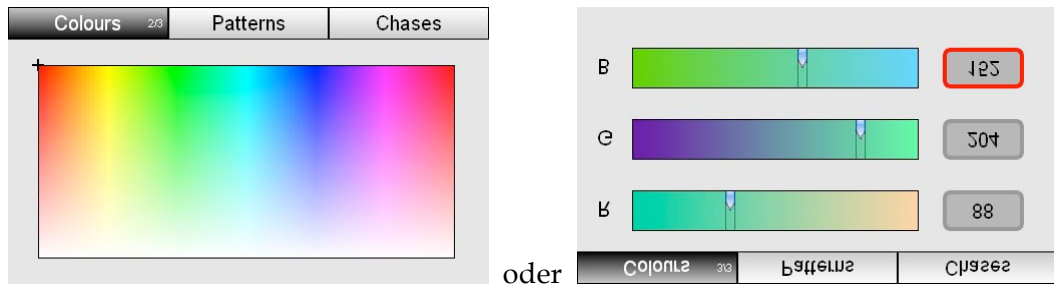


3. Verwenden Sie Ihren Finger oder einen Eingabestift, um die drei Fader auf den gewünschten Wert zu stellen oder wählen Sie die RGB-Werte Felder und stellen über den Touchscreen Encoder die gewünschten Werte ein.

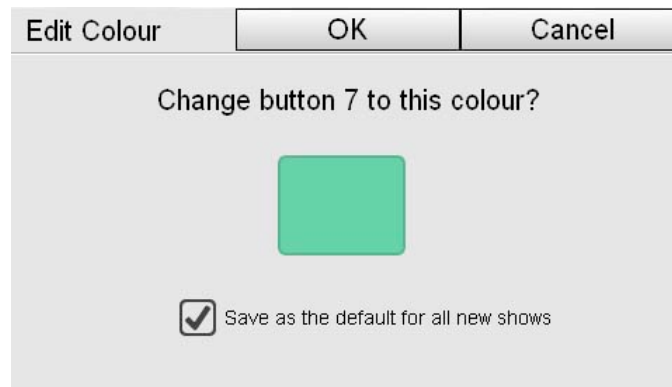
Voreingestellte Farben ändern

Sie können die voreingestellten Farben auf Ihre Bedürfnisse anpassen:

1. Öffnen Sie entweder das Colour Picker Fenster oder das RGB-Fader Fenster:



2. Wählen Sie Ihre gewünschte Farbe aus.
3. Drücken Sie den "Colours" Knopf (links oben im Touchscreen), um zum Farb-Fenster (voreingestellte Farben) zu wechseln (1/3).
4. Drücken Sie den Kopf der voreingestellten Farbe die Sie ändern möchten und halten Sie ihn gedrückt. Das Stage CL öffnet das "Edit Colour" Fenster:

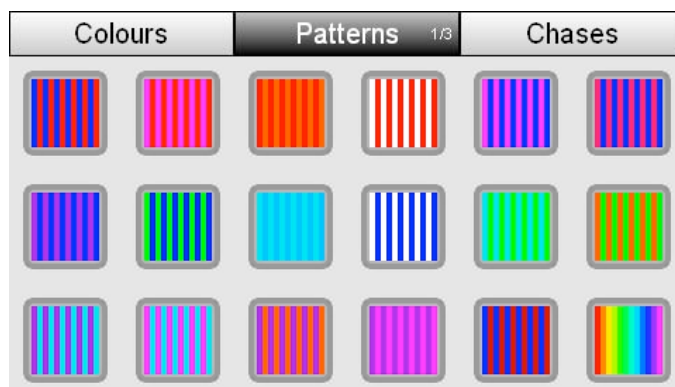


1. Wenn Sie diese Farbe für alle neuen Shows auf dem Stage CL verwenden möchten, dann setzen Sie ein Häkchen im "Save as the default ..." Kontrollkästchen. Soll die Farbe nur für die aktuelle Show verfügbar sein, aktivieren Sie das Kästchen nicht.
2. Drücken Sie auf "Save", um die aktuelle Farbe auf dem entsprechenden Knopf abzuspeichern.

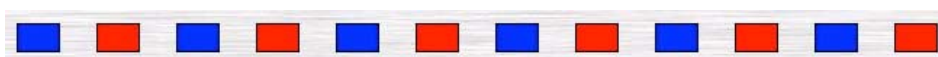
Farbmuster zuweisen

Das Stage CL bietet drei Seiten mit voreingestellten Farbmustern, die Sie auf Ihre Scheinwerfer anwenden können. Um von einer Seite auf die nächste zu wechseln, drücken Sie die "Patterns" Taste am oberen Rand des Touchscreens:

Seite 1 – gerade & ungerade

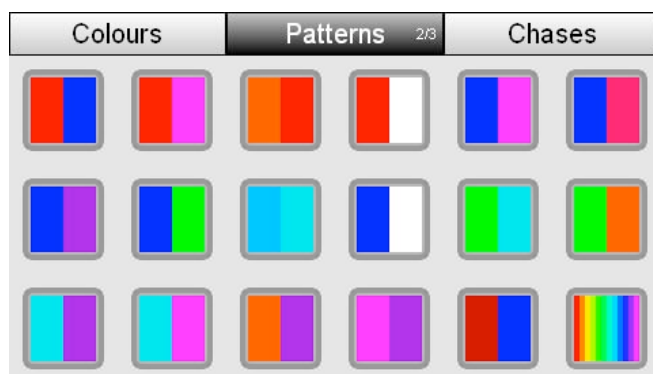


Dieses Beispiel zeigt den Effekt von Farbmuster 1 auf 12 Scheinwerfern:

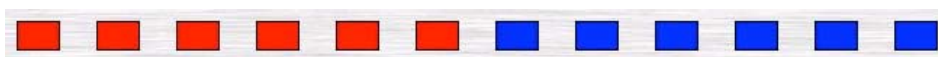


Wenn Sie ein Farbmuster von Seite 1 verwenden, dann wird eine Farbe auf alle geraden Kanalnummern und die andere Farbe auf alle ungeraden Farbnnummern gelegt.

Seite 2 – halb & halb

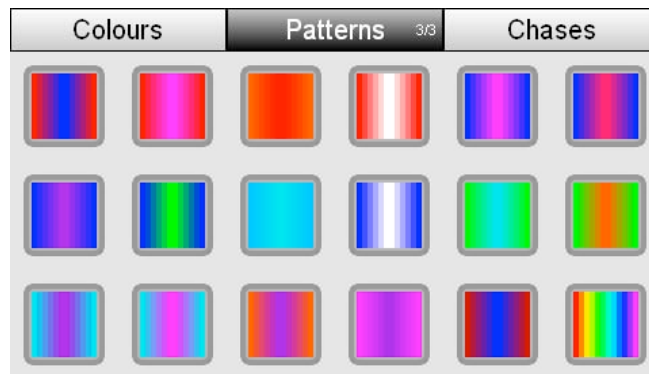


Dieses Beispiel zeigt den Effekt von Farbmuster 1 auf 12 Scheinwerfern:



Wenn Sie ein Farbmuster von Seite 2 verwenden, dann wird eine Farbe auf die erste Hälfte und die zweite Farbe auf die zweite Hälfte der ausgewählten Scheinwerfer gelegt.

Seite 3 – Crossfade



Dieses Beispiel zeigt den Effekt von Farbmuster 1 auf 12 Scheinwerfern:



Wenn Sie ein Farbmuster von Seite 3 verwenden, dann wird eine Farbe auf den ersten und letzten und die zweite Farbe auf die Mitte der ausgewählten Scheinwerfer gelegt. Die Kanalnummern dazwischen überblenden jeweils von einer Farbe zur anderen.

Regenbogen Farbmuster



Seite 3 beinhaltet zusätzlich ein spezielles Regenbogen Farbmuster. Dieses Farbmuster wird gleichmäßig über die ausgewählten Scheinwerfer verteilt.

Farbmuster verwenden

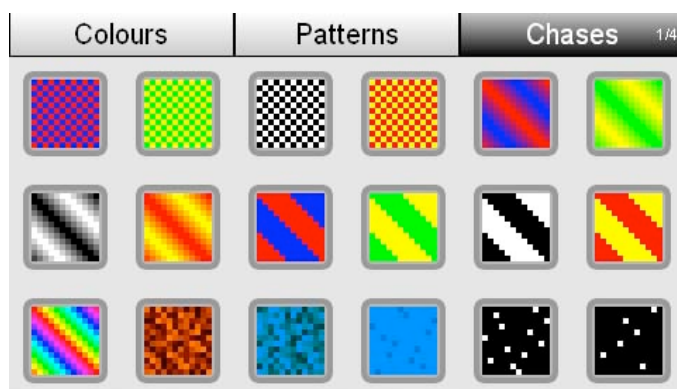
Führen Sie folgende Schritte aus, um ein Farbmuster zu verwenden:

1. Wählen Sie zwei oder mehr Scheinwerfer aus.
2. Auf dem Home-Bildschirm drücken Sie auf den "Colour" Knopf. Das Stage CL öffnet das Farbfenster. Als Voreinstellung sind feste Farben ausgewählt.
3. Drücken Sie den "Patterns" Knopf am oberen Rand des Touchscreens, um zu den Farbmustern zu wechseln.
4. Drücken Sie den "Patterns" Knopf erneut, um zu einer anderen Seite zu wechseln.
5. Drücken Sie einen der 18 Farbmusterknöpfe. Das Stage CL weist den Scheinwerfern das ausgewählte Farbmuster zu.

Farb-Chaser verwenden

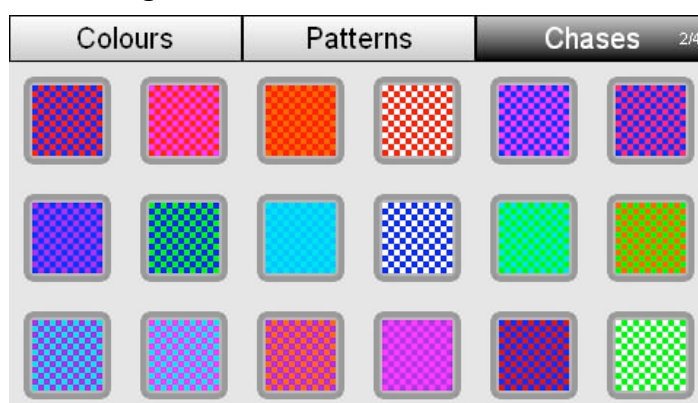
Das Stage CL bietet vier Seiten mit voreingestellten Farb-Chasern, die Sie auf Ihre Scheinwerfer anwenden können. Um von einer Seite auf die nächste zu wechseln, drücken Sie die "Chases" Taste am oberen Rand des Touchscreens:

Seite 1 – spezielles



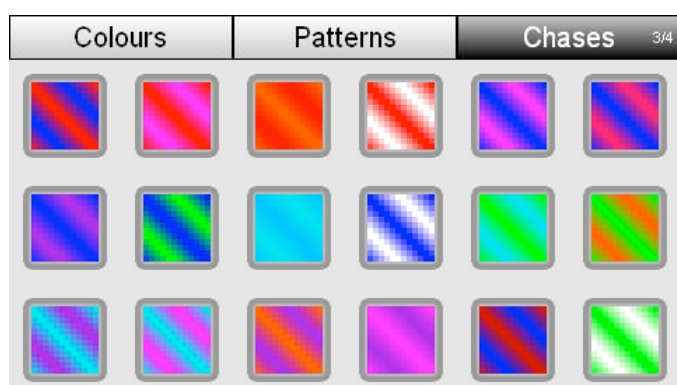
Seite 1 beinhaltet viele verschiedene, gängige Farb-Chaser

Seite 2 – gerade & ungerade



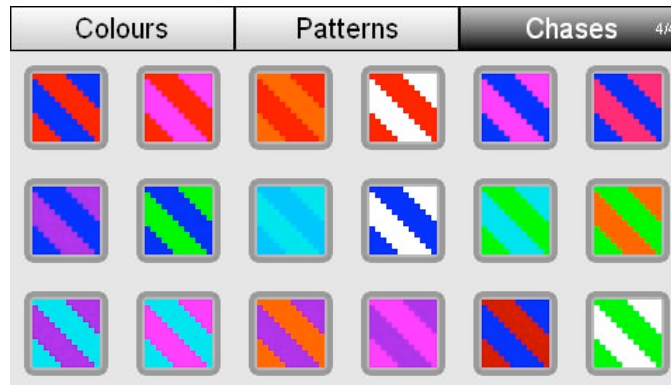
Wenn Sie einen Farb-Chaser von Seite 2 verwenden, dann wechseln die beiden Farben zwischen den geraden und ungeraden Kanalnummern Ihrer Auswahl.

Seite 3 – Crossfade



Wenn Sie einen Farb-Chaser von Seite 3 verwenden, wird eine Farbe auf die erste Hälfte und die zweite Farbe auf die andere Hälfte der ausgewählten Scheinwerfer gelegt. Die beiden Farben werden dann jeweils übergeblendet, während sie über die Kanäle wandern.

Seite 4 – Snap



Wenn Sie einen Farb-Chaser von Seite 4 verwenden, wird eine Farbe auf die erste Hälfte und die zweite Farbe auf die andere Hälfte der ausgewählten Scheinwerfer gelegt. Die beiden Farben werden dann jeweils ohne Überblendung umgeschaltet, während sie über die Kanäle wandern.

Farb-Chaser verwenden

Um einen Farb-Chaser zu verwenden, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie zwei oder mehr Scheinwerfer aus.
2. Auf dem Home-Bildschirm drücken Sie auf den "Colour" Knopf. Das Stage CL öffnet das Farbfenster. Als Voreinstellung sind feste Farben ausgewählt.
3. Drücken Sie den "Chases" Knopf am oberen Rand des Touchscreens, um zu den Farb-Chasern zu wechseln.
4. Drücken Sie den "Chases" Knopf erneut, um zu einer anderen Seite zu wechseln.
5. Drücken Sie einen der 18 Farb-Chaser Knöpfe. Das Stage CL weist den Scheinwerfern den ausgewählten Farb-Chaser zu.

7. Szenen

Szenen Kontrolle

Im Bereich der Szenen Kontrolle gibt es 4 Knöpfe und einen Fader.

Dieser Knopf...	tut dies ...
Szenen Fader	Der Fader kontrolliert alle Intensitäten der wiedergegebenen Szenen aus diesem Bereich.
Knöpfe 1, 2, 3 und 4	Die vier Knöpfe dienen der Wiedergabe von Szenen. Drücken auf einen Knopf lässt die abgespeicherte Szene mit der über den Encoder eingestellten Überblendzeit oder mit der abgespeicherten Überblendzeit einblenden. Die LEDs zeigen den jeweiligen Status: • Dauerhaft leuchtend – eine Szene ist abgespeichert • Blinkend – die Szene wird wiedergegeben

Szene erstellen

Um eine Szene zu erstellen und abzuspeichern, führen Sie folgende Schritte aus:

1. Stellen Sie die Intensitäten und Farben der gewünschten Scheinwerfer über die 12 Kanalzüge und/oder den Touchscreen ein.
2. Drücken Sie den "Record" Knopf. Die blauen LEDs in den Auswahlknöpfen der Kanalzüge leuchten auf, um anzuzeigen, welche Kanäle in die Szene übernommen werden. Alle Kanäle über 0% werden automatisch ausgewählt.
3. Drücken Sie die Auswahlknöpfe von allen Scheinwerfern, die Sie nicht in die Szene mit abspeichern möchten.
4. Drücken Sie einen der 4 Szenen Knöpfe. Die LEDs über den Knöpfen blinken rot, wenn auf der jeweiligen Taste noch keine Szene abgespeichert ist. Wenn bereits eine Szene abgespeichert wurde, leuchtet die LED dauerhaft.

oder

5. Drücken Sie eine der 12 Flash-Tasten. Die rote LED in den Knöpfen blinkt, wenn noch keine Szene auf den jeweiligen Knopf abgespeichert wurde und leuchtet dauerhaft, wenn bereits eine Szene hinterlegt ist.

Szene wiedergeben

Um eine Szene abzuspielen bzw. wiederzugeben, führen Sie folgende Schritte aus:

1. Um eine Szene einzublenden, drücken Sie einen der 4 Szenen Knöpfe. Die LED in den Knöpfen blinkt langsam, wenn die Szene wiedergegeben wird.

2. Sie können die Intensität der Szene über den Szenen Fader einstellen.

oder

1. Drücken Sie den "Fixtures/Scenes"  Knopf über dem Master Fader, um die 12 Kanalzüge in den Szenen Modus umzuschalten.
2. Schieben Sie einen der 12 Kanalfader nach oben. Die LED in der Flash-Taste blinkt langsam, um zu zeigen, dass die Szene wiedergegeben wird.

oder

1. Drücken Sie eine der 12 Flash-Tasten. Die Szene wird solange wiedergegeben, bis Sie die Flashtaste wieder loslassen.

Beenden der Szenenwiedergabe

Auf diesem Weg beenden Sie die Wiedergabe einer Szene:

1. Drücken Sie den Szenen Knopf, der Szene, die nicht mehr wiedergegeben werden soll. Die LED im Szenen Knopf hört auf zu blinken und leuchtet dauerhaft.

Szenen editieren und kontrollieren

Um eine Szene zu editieren oder deren Einstellungen zu überprüfen, führen Sie folgende Schritte durch:

1. Wenn der Touchscreen noch nicht den Home-Bildschirm anzeigt, drücken Sie die Home-Taste unterhalb des Touchscreens.
2. Drücken Sie den "Scenes" Knopf auf dem Touchscreen. Das Stage CL zeigt das Szenen Fenster mit dem Menüpunkt "Control" ausgewählt:

Control		Scenes	Preview
#	Name		Fade
▶ S1	 Scene:1	 2.0s	
▶ S2	 Scene:2	 2.0s	

Release

Replay

Der Menüpunkt "Control" zeigt eine Liste der Szenen, die gerade wiedergegeben werden.

Tippen Sie auf einen Szenennamen, um eine Szene auszuwählen. Durch drücken einen der beiden Knöpfe am unteren Rand des Touchscreens können Sie die ausgewählte Szene beenden (Release) oder neu aufrufen (Replay).

Szene umbenennen

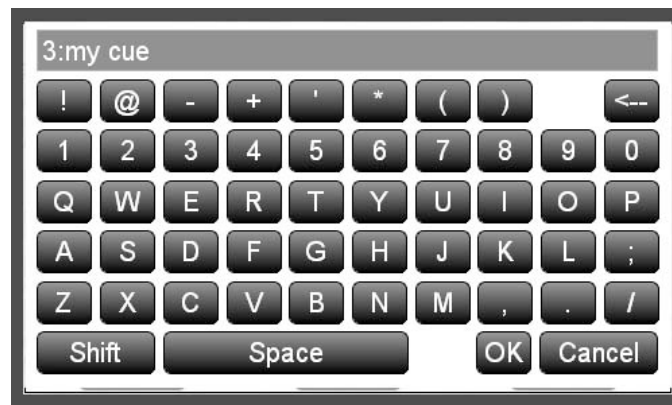
Wenn Sie eine Szene abspeichern, wird ihr automatisch ein Name zugewiesen (z.B. "Scene 4"). Wenn Sie einen anderen Namen vergeben möchten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie auf den Menüpunkt "Scenes" im Touchscreen oder auf den mittleren Knopf der drei Knöpfe oberhalb des Touchscreens.
2. Das Stage CL zeigt das Szenen Fenster mit dem Menüpunkt "Scenes" ausgewählt:

Control		Scenes	Preview
#	Name	Fade	
▶ S1	Scene:1	🕒	2.0s
▶ S2	Scene:2	🕒	2.0s
S3	Scene:3	🕒	2.0s
S4	Scene:4	🕒	2.0s
6	Yellow:6	Fader	

Delete

3. Tippen Sie im Touchscreen auf den Szenennamen, den Sie ändern möchten oder verwenden Sie den Touchscreen Encoder, um durch die Szenen zu scrollen. Drücken Sie auf den Encoder, um die gewünschte Szene auszuwählen. Das Stage CL zeigt im Display eine Tastatur:



4. Tippen Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie die OK-Taste.

Überblendzeit einstellen

Wenn Sie eine Szene abspeichern, wird die Überblendzeit automatisch so hinterlegt, dass sie die Einstellung des Fade-Zeit Encoders übernimmt. Szenen die dieses Symbol zeigen: 🕒, sind alle auf diese Weise eingestellt. Wenn sie eine feste Überblendzeit hinterlegen möchten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie im Szenen Fenster auf den Menüpunkt "Scenes". Das Stage CL zeigt die Szenen Liste:

Control		Scenes	Preview
#	Name		Fade
▶ S1	 Scene:1		5.0s
▶ S2	 Scene:2		 2.0s
S3	 Scene:3		1.5s
S4	 Scene:4		 2.0s
6	 Yellow:6		Fader
Delete			

- Drücken Sie in der "Fade" Spalte auf die Szene, die Sie ändern möchten. Alternativ können Sie die "Shift" Taste drücken und gleichzeitig den Encoder drehen, bis das gewünschte Feld in der "Fade" Spalte hervorgehoben wird. Drücken Sie nun auf den Encoder. Das Feld ändert die Farbe, um anzuzeigen, dass es ausgewählt ist und Sie dieses Feld editieren.
- Drehen Sie den Encoder, um die gewünschte Zeit einzustellen.

Bei der Wiedergabe der Szene wird nun die neu eingestellte Überblendzeit verwendet.

- ➡ Um eine Szene auf die Grundeinstellung zurückzusetzen, drehen Sie den Encoder entgegen dem Uhrzeigersinn, bis die Zeit unter 0 geht und das Uhrensymbol erneut angezeigt wird (zusammen mit der gerade aktuellen Überblendzeit).
- ➡ Szenen, die auf einen der 12 Kanalzüge gespeichert wurden, haben keine zugewiesene Überblendzeit. Anstatt dessen werden Sie eingeblendet, wenn Sie den Fader bewegen.

Szene löschen

Wenn Sie eine abgespeicherte Szene wieder löschen möchten, gehen Sie wie folgt vor:

- Im Szenen Fenster drücken Sie auf den Menüpunkt "Scenes". Das Stage CL zeigt die Szenen Liste:

Control		Scenes	Preview
#	Name		Fade
▶ S1	 Scene:1		 2.0s
▶ S2	 Scene:2		 2.0s
S3	 Scene:3		 2.0s
S4	 Scene:4		 2.0s
6	 Yellow:6		Fader
Delete			

- Tippen Sie im Touchscreen auf die Szene, die Sie löschen möchten oder verwenden Sie den Touchscreen Encoder, um durch die Szenen zu scrollen.

3. Drücken Sie auf den "Delete" Knopf am unteren Rand des Touchscreens. Das Stage CL zeigt ein Bestätigungsfenster.
4. Drücken Sie auf den "Confirm" Knopf oder drücken Sie auf den Encoder, um die Szene zu löschen.

Vorschau einer Szene

Sie können über den Menüpunkt "Preview" überprüfen, was Sie in einer Szene abgespeichert haben. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie den rechten Knopf der drei Knöpfe über dem Touchscreen oder drücken Sie im Touchscreen auf den Menüpunkt "Preview". Das Stage CL zeigt das Szenenfenster mit dem ausgewählten Menüpunkt "Preview":

Control		Scenes						Preview					
#	Contents												
▶ S1													
▶ S2													
S3													
S4													
2													
6													
12													

2. Wenn die gewünschte Szene nicht sichtbar ist, verwenden Sie den Touchscreen Encoder, um in der Liste hoch oder runter zu scrollen.

Die Symbole zeigen die Farbe und die Intensität für jeden der 12 Scheinwerfer für jede abgespeicherte Szene. Scheinwerfer mit einem "X" im Symbol sind nicht in der Szene abgespeichert.

8. Sequenzen (Cuelisten)

Sequenzen (Cuelisten) Kontrolle

Eine Sequenz (Cuelist) besteht aus einer oder mehreren Szenen, die hintereinander abgespielt werden können. Die Knöpfe neben dem "Cuelist" Fader ermöglichen den schnellen Zugriff auf alle Steuerungsfunktionen für die Sequenzen.

Sequenzen (Cuelisten) erstellen

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Sequenz (Cueliste) zu erstellen:

1. Stellen Sie die Intensitäten und Farben für die gewünschten Scheinwerfer mit Hilfe der 12 Kanalzüge ein.
2. Drücken Sie den "Record" Knopf. Die LEDs in den Auswahlknöpfen der Scheinwerfer blinken, um anzuzeigen, welche Scheinwerfer in die Szene abgespeichert werden.
3. Drücken Sie gegebenenfalls die Auswahlknöpfe der Scheinwerfer, die nicht in die Szene gespeichert werden sollen.
4. Drücken Sie auf den Sequenzen (Cuelist) "Play" Knopf. Die rote LED im "Play" Knopf leuchtet nun, um anzuzeigen, dass eine Szene abgespeichert wurde.

Sequenzen (Cuelisten) abspielen

Die vier Knöpfe neben dem "Cuelist" Fader kontrollieren die Sequenzen Wiedergabe:

Dieser Knopf...	tut dies...
 Release	Beendet die Sequenz (Cueliste). Dies bedeutet, dass keine weiteren Intensitäts- und Farbinformationen zu den Scheinwerfern geschickt werden und die Sequenz wieder zur Szene 1 zurückgesetzt wird.
 Back	Lässt die Sequenz rückwärts zur vorhergehenden Szene springen.
 Pause	Pausiert die aktuelle Szene. Drücken Sie die Pause Taste erneut, um die Wiedergabe fortzusetzen.
 Play	Beginnt mit der Wiedergabe der nächsten Szene (Cue) in der Sequenz (Cueliste). Die LED im "Play" Knopf blinkt, um anzuzeigen, dass die Szene wiedergegeben wird.

Sequenzen (Cuelisten) kontrollieren

Um mehr Informationen einer Sequenz anzuzeigen, gehen Sie wie folgt vor:

Im Home-Bildschirm drücken Sie auf den "Cuelist" Knopf. Das Stage CL zeigt das "Cuelist" Fenster mit dem ausgewählten Menüpunkt "Control":

Control		Cuelist		Preview	
#	Name	Start	Wait	Fade	
Q1	 Cue		---	4.0s	
Q2	 Cue		---	2.5s	
Q3	 Cue		1.0s	1.0s	
Q4	 Cue		---	 2.0s	
Q5	 Cue		---	 2.0s	

Release
<<
>>
Jump

Dieses Fenster zeigt Ihnen eine Liste der einzelnen Szenen der Sequenz (Cueliste) und ihre Einstellungen.

Sie können auf einen Szenennamen tippen und dann mit den am unteren Rand des Touchscreens vorhandenen Knöpfen die Wiedergabe steuern.

Dieser Knopf...	tut dies...
Release	Beendet die Sequenz (Cueliste) und wird wieder zur Szene 1 zurückgesetzt.
<< (Skip Back)	Gibt den vorherigen Cue (Szene) wieder – ohne Überblendzeit.
>> (Skip Forward)	Gibt den nächsten Cue (Szene) wieder – ohne Überblendzeit.
Jump	Blendet mit der Überblendzeit des gewählten Cues (Szene) zum ausgewählten Cue (Szene) über.



Für weitere Informationen zu den gezeigten Einstellungen der einzelnen Szenen lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt.

Sequenzen (Cuelisten) editieren

Um Cues (Szenen) einer Sequenz (Cueliste) zu editieren oder Informationen anzuzeigen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Im Home-Bildschirm drücken Sie auf den "Cuelist" Knopf. Das Stage CL zeigt das "Cuelist" Fenster mit dem Menüpunkt "Control" ausgewählt.
2. Drücken Sie auf den mittleren der drei Knöpfe oberhalb des Touchscreens oder auf den mittleren Knopf am oberen Rand im Touchscreen. Das Touchscreen zeigt nun das "Cuelist" Fenster mit dem Menüpunkt "Cuelist" ausgewählt:

Control		Cuelist		Preview	
#	Name	Start	Wait	Fade	
Q1	 Cue		---	4.0s	
Q2	 Cue		---	2.5s	
Q3	 Cue		1.0s	1.0s	
Q4	 Cue		---	 2.0s	
Q5	 Cue		---	 2.0s	
Delete		Copy	Paste	Insert	Update

Das "Cuelist" Fenster zeigt eine Liste mit allen abgespeicherten Szenen (Cues):

Diese Spalte...	tut dies...
# (Cue Nummer)	Ist die Nummer der Szene (des Cues). Szenen (Cues) die bereits abgespielt wurden haben einen grünen Hintergrund. Szenen (Cues) die gerade abgespielt werden, haben einen gelben Hintergrund.
Name	Zeigt den Namen der Szene (Cue) und ein Symbol zur graphischen Darstellung der Szene. Drücken Sie auf den Touchscreen Encoder, um den Namen des Szene zu ändern.
Start  	Bestimmt den Startvorgang der Szene (Cue): Stop – die Szene (der Cue) wird wiedergegeben, sobald der "Play" Knopf gedrückt wird. Play – die Szene (der Cue) wird automatisch nach dem vorhergehenden Cue (Szene) wiedergegeben.
Wait	Bestimmt die Zeit, die ein Cue (Szene) wartet, bis er gestartet wird (wenn der automatische Start aktiviert ist). Eine negative Zeit bedeutet, dass der Cue (Szene) gestartet wird, bevor der vorherige Cue beendet ist.
Fade	Bestimmt die Überblendzeit für eine Szene (Cue) in Sekunden. Szenen (Cues) mit folgendem Symbol:  neben der Zeit, sind so programmiert, dass sie die aktuelle Überblendzeit des "Fade Time" Endcoders übernehmen.

Szene (Cue) in einer Sequenz (Cueliste) umbenennen

Wenn Sie eine Cueliste abspeichern, wird automatisch jedem Cue ein Name gegeben (z.B. "Cue"). Wenn Sie einen anderen Namen vergeben möchten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Tippen Sie im Touchscreen auf den Cue-Namen (Szenennamen), den Sie ändern möchten oder verwenden Sie den Touchscreen Encoder, um durch die Cues/Szenen zu scrollen. Drücken Sie auf den Encoder, um die gewünschte Szene/den Cue auszuwählen. Das Stage CL zeigt im Display eine Tastatur.
2. Tippen Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie die OK Taste.

Überblendzeit für eine Szene/einen Cue festlegen

Wenn Sie eine Szene (Cue) abspeichern, wird die Überblendzeit automatisch so hinterlegt, dass sie die Einstellung des Fade-Zeit Encoders übernimmt. Wenn sie eine andere/feste Überblendzeit hinterlegen möchten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie im "Cuelist" Fenster auf den Menüpunkt "Cuelist". Das Stage CL zeigt die Liste der Szenen (Cues).
2. Drücken Sie in der "Fade" Spalte auf die Szene (Cue), die Sie ändern möchten. Alternativ können Sie die "Shift" Taste drücken und gleichzeitig den Encoder drehen, bis das gewünschte Feld in der "Fade" Spalte hervorgehoben wird. Drücken Sie nun auf den Encoder. Das Feld ändert die Farbe, um anzuzeigen, dass es ausgewählt ist und Sie dieses Feld editieren.
3. Drehen Sie den Touchscreen Encoder, um die gewünschte Zeit einzustellen.

Bei der Wiedergabe der Szene wird nun die neu eingestellte Überblendzeit verwendet.



Sie können die Grundeinstellung der Überblendzeit (Fade Time) im "Setup" Menü ändern. Siehe Kapitel "Grundeinstellungen".

Szene (Cue) kopieren

Sie können Szenen (Cues) in einer Cueliste (Sequenz) kopieren und an anderer Stelle wieder einsetzen. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie im "Cuelist" Fenster auf den Menüpunkt "Cuelist". Das Stage CL zeigt die Liste der Szenen (Cues).
2. Tippen Sie auf den Namen des Cues (Szene), den sie kopieren möchten oder verwenden Sie den Touchscreen Encoder, um zu dieser Szene zu scrollen.
3. Drücken Sie auf den "Copy" Knopf am unteren Rand des Touchscreens.
4. Um einen bestehen Cue (Szene) zu ersetzen, tippen Sie auf einen Cue (Szenen) Namen und drücken den "Paste" Knopf
oder

5. um einen neuen Cue (Szene) einzufügen, tippen Sie auf den Cue (Szenen) Namen, der hinter dem neu einzufügenden Cue liegt und drücken den "Insert" Knopf.

Cue (Szene) aktualisieren (updaten)

Um einen Cue (Szene) zu aktualisieren, gehen Sie wie folgt vor:

1. Geben Sie den Cue (Szene) wieder, der aktualisiert werden soll.
2. Verwenden Sie die Kanalzüge der Scheinwerfer, um das Aussehen der Szene anzupassen/zu verändern.
3. Im "Cuelist" Fenster drücken Sie auf den Menüpunkt "Cuelist". Das Stage CL zeigt die Liste der Szenen (Cues).
4. Tippen Sie auf den Namen des Cues (Szene), den sie aktualisieren möchten oder verwenden Sie den Touchscreen Encoder, um zu dieser Szene zu scrollen.
5. Drücken Sie den "Update" Knopf am unteren Rand des Touchscreens. Das Stage CL zeigt ein Bestätigungsfenster im Touchscreen.
6. Drücken Sie "Yes", um den Vorgang abzuschließen.

Cue (Szene) löschen

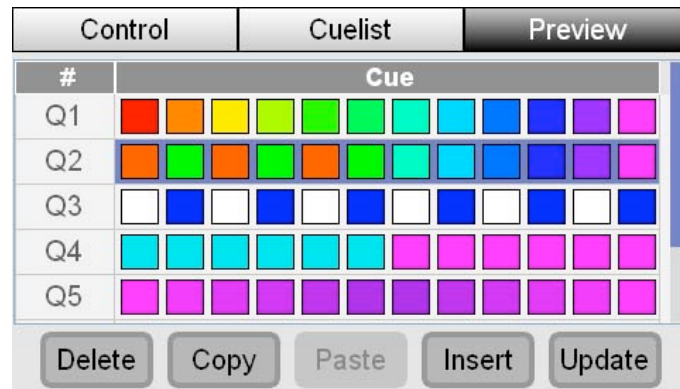
Wenn Sie eine Szene (Cue) löschen möchten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Im "Cuelist" Fenster drücken Sie auf den Menüpunkt "Cuelist". Das Stage CL zeigt die Liste der Szenen (Cues).
2. Tippen Sie auf den Namen des Cues (Szene), den sie löschen möchten oder verwenden Sie den Touchscreen Encoder, um zu dieser Szene zu scrollen.
3. Drücken Sie auf den "Delete" Knopf am unteren Rand des Touchscreens. Das Stage CL zeigt ein Bestätigungsfenster an.
4. Drücken Sie "Yes", um den Vorgang abzuschließen.

Vorschau einer Cueliste (Sequenz)

Mit dem Menüpunkt "Preview" können Sie eine Vorschau Ihrer Cueliste (Sequenz) aufrufen:

1. Drücken Sie im "Cuelist" Fenster auf den Menüpunkt "Preview". Das Stage CL zeigt eine Liste der Szenen (Cues):



- Wenn die gewünschte Szene nicht sichtbar ist, verwenden Sie den Touchscreen Encoder, um in der Liste hoch oder runter zu scrollen.

Die Symbole zeigen die Farbe und die Intensität für jeden der 12 Scheinwerfer für jede abgespeicherte Szene. Scheinwerfer mit einem "X" im Symbol sind nicht in der Szene abgespeichert.

9. Chaser

Chaser Kontrolle

Ein Chaser besteht aus einem oder mehreren Schritten, die in einer Folge ablaufen. Die Knöpfe und der Encoder neben und über dem "Chase" Fader bieten direkten Zugriff auf die wichtigsten Chaser-Funktionen.

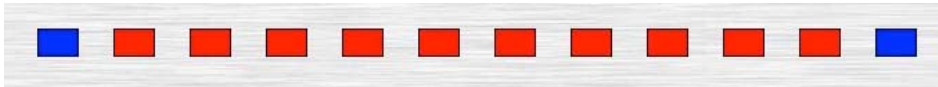
Chaser erstellen

Es gibt zwei Möglichkeiten einen Chaser zu erstellen.

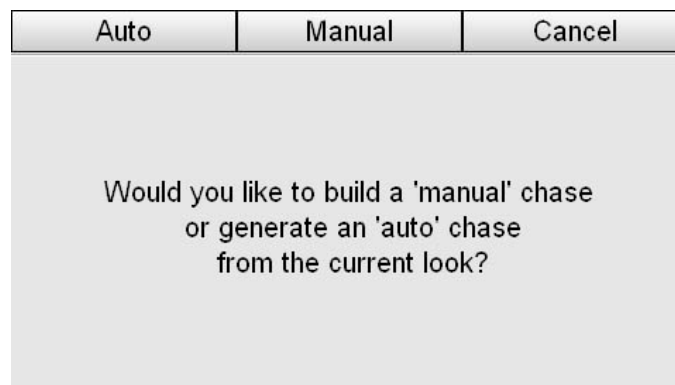
1. Auto Chaser

Diese Methode bietet die Möglichkeit einen kompletten Chaser in nur wenigen Schritten zu erstellen.

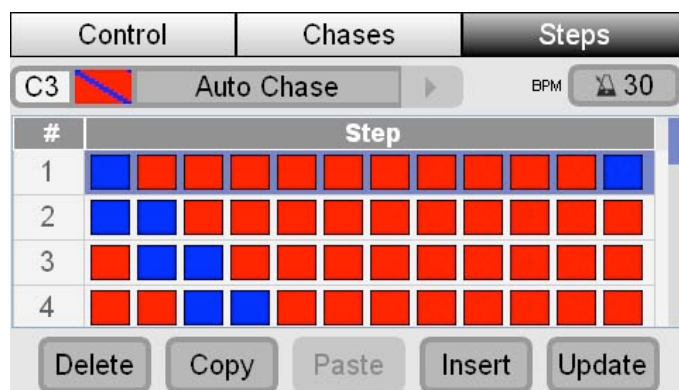
1. Stellen Sie die Intensitäten und Farben Ihrer Scheinwerfer für den ersten Chaser-Schritt ein. Z.B. können Sie wie folgt anfangen, wenn Sie zwei blaue Scheinwerfer über eine Reihe roter Scheinwerfer wandern lassen möchten:



2. Drücken Sie den "Record" Knopf. Die LEDs in den Auswahl-tasten der Scheinwerfer blinken, um anzuzeigen, welche Scheinwerfer in den Chaser übernommen werden.
3. Drücken Sie einen der 4 Chaser Knöpfe (neben dem Chaser Fader). Das Stage CL zeigt das "Auto Chase" Fenster:



4. Drücken Sie den "Auto" Knopf. Das Stage CL generiert automatisch einen Chaser mit der gleichen Anzahl an Schritten, wie Scheinwerfer ausgewählt sind. In dem oben genannten Beispiel sind 12 Scheinwerfer ausgewählt, d.h. der Chaser besteht aus 12 Schritten. Die ersten 4 Schritte sehen folgendermaßen aus:

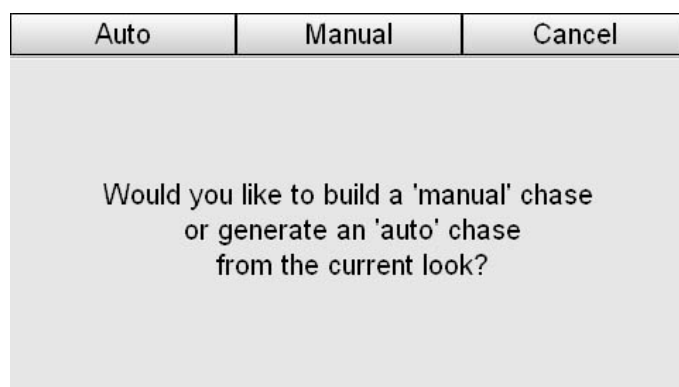


Wenn der Chaser in "Vorwärts" Richtung läuft, dann laufen die beiden blauen Lichter von links nach rechts durch die 12 roten Lichter. Stellen Sie den Chaser z.B. auf "Mirror" und "Bounce", dann laufen die beiden blauen Lichter von beiden Seiten zur Mitte und wieder zurück.

2. Normaler Chaser

Verwenden Sie diese Methode, um einen Chaser Schritt für Schritt zu programmieren.

1. Stellen Sie die Intensitäten und Farben Ihrer Scheinwerfer für den ersten Chaser-Schritt ein.
2. Drücken Sie den "Record" Knopf. Die LEDs in den Auswahltesten der Scheinwerfer blinken, um anzuzeigen, welche Scheinwerfer in den Chaser übernommen werden.
3. Drücken Sie einen der 4 Chaser Knöpfe (neben dem Chaser Fader). Das Stage CL zeigt das "Auto Chase" Fenster:



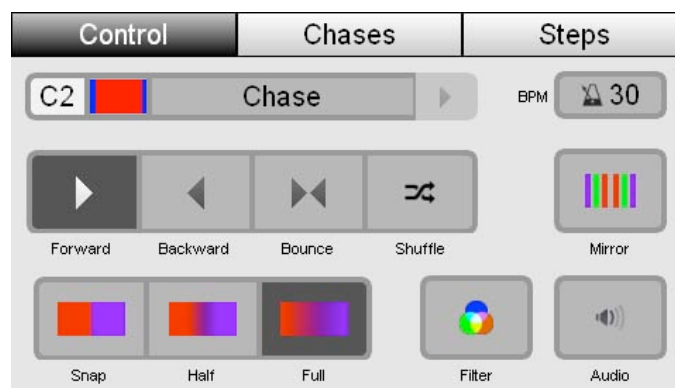
4. Drücken Sie den "Manual" Knopf. Das Stage CL speichert die aktuelle Szene als ersten Schritt für Ihrer Chaser.
5. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2, bis Sie alle gewünschten Schritte des Chasers programmiert haben.

Chaser wiedergeben

Um einen Chaser wiederzugeben, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie auf einen der 4 Chaser Knöpfe (neben dem "Chase" Fader). Die LED in dem Chaser Knopf blinkt, um anzuzeigen, dass dieser Chaser ausgegeben wird.
2. Sie können die Intensität des Chasers durch hoch- oder runterschieben des "Chase" Faders variieren.
3. Sie können die Geschwindigkeit des Chasers über den Encoder, der über den 4 Chaser Knöpfen angeordnet ist, einstellen.

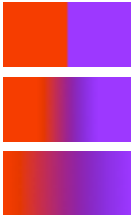
Um weitere Chaser-Einstellungen während der Wiedergabe eines Chasers vorzunehmen, öffnen Sie im Touchscreen das "Chase" Fenster:



➡ Wenn Sie nicht den Namen und das Symbol des Chasers sehen, den Sie bearbeiten möchten, gehen Sie wie folgt vor:

- Entweder tippen Sie auf den Rechtspfeil neben dem Chaser Name, um einen weiteren aktiven Chaser auszuwählen
- oder
- drücken Sie auf den Menüpunkt "Chases" (am oberen Rand des Touchscreens) und wählen den richtigen Chaser aus der Liste.

Diese Option...	tut dies...
BPM	Legt die Geschwindigkeit des Chasers fest.
Richtung    	Legt die Richtung des Chasers fest. Diese Optionen gibt es: Vorwärts (Forward) Rückwärts (Backward) Hin und Her (Bounce) Zufällig (Shuffle)
 Mirror	Diese Option teilt die Scheinwerfer des Chasers in zwei Gruppen, welche die Chaserbilder jeweils spiegeln.

Diese Option...	tut dies...
Überblendung 	Snap – Die Scheinwerfer schalten auf die nächste Farbe weiter (harter Übergang) Half – Die Scheinwerfer verwenden die halbe Zeit zwischen zwei Bildern für den Übergang Full – Die Scheinwerfer verwenden die volle Zeit zwischen zwei Bildern für die Überblendung (weicher Übergang)
 Filter	Bei dieser Option werden nur die Intensitätswerte des Chaser wiedergegeben. In diesem Modus kann die Farbe aus irgendeiner anderen Szene oder Kanaleinstellung kommen.
 Audio	Legt fest, dass der Chaser über das eingebaute Mikrofon getriggert wird. Sie können die Empfindlichkeit entsprechend Ihrer Umgebungslautstärke anpassen. <i>Weiter Informationen finden Sie auch im Kapitel Grundeinstellungen.</i>

Chaser editieren

Um einen Chaser zu editieren oder seine Einstellungen anzuzeigen, gehen Sie wie folgt vor:

Auf dem Home-Bildschirm drücken Sie auf den “Chase” Knopf und wählen dann den Menüpunkt “Chases” am oberen Rand des Touchscreens. Das Stage CL zeigt eine Liste der gespeicherten Chaser:

Control		Chases	Steps
#	Name		Rate
S1		Auto Chase	30
C1		Auto Chase	30
C2		Chase	30
C3		Auto Chase	30
▶ C4		Red/Blue	30
2		Red/Blue	30

Diese Spalte...	tut dies...
# (Chaser Nummer) 	Die # Spalte zeigt den Speicherort des Chasers. Im oben gezeigten Beispiel: S1 – ist ein Chaser auf dem Szenen Knopf 1 C1, C2, C3 – sind Chaser auf den Chaser Knöpfen 1, 2 und 3  – ist ein Chaser auf Fader 2 auf der grünen Seite im Szenenmodus Chaser, die gerade wiedergegeben werden, haben ein “Play” Symbol neben der Nummer.
Name	Zeigt den Chaser Namen. Drücken Sie auf den

Diese Spalte...	tut dies...
	Touchscreen Encoder um den Namen des ausgewählten Chasers zu editieren.
BPM (Geschwindigkeit)	Zeigt die Geschwindigkeit des Chasers. Wählen Sie das Feld und drücken Sie auf den Touchscreen Encoder, um die Geschwindigkeit zu ändern.

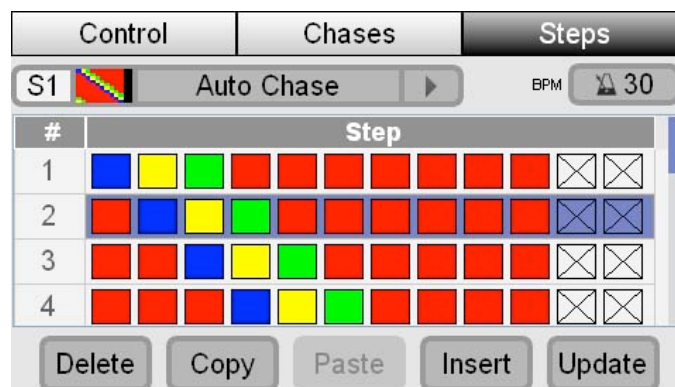
Um andere Einstellungen eines Chaser zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Tippen Sie auf den Namen eines Chaser, um ihn auszuwählen.
2. Drücken sie auf den Menüpunkt "Control" am oberen Rand des Touchscreens, um zum Chaser Control Fenster zu wechseln.
3. Treffen Sie nun Ihre Wahl für die Optionen Richtung, Überblendung, Mirror, Audio und Filter. *Weitere Informationen zu diesen Einstellungen siehe Kapitel "Chaser Wiedergeben".*

Chaser Vorschau

Mit dem Menüpunkt "Steps" im Chaser Fenster können Sie eine Vorschau der von Ihnen gespeicherten Chaser aufrufen:

1. Drücken Sie auf den Knopf "Steps" rechts oben im Touchscreen oder verwenden Sie den rechten der drei Knöpfe oberhalb des Touchscreens. Das Stage CL zeigt das Chaser Fenster mit ausgewähltem Menüpunkt "Steps":



2. Wenn der gewünschte Schritt des Chasers nicht sichtbar ist, verwenden Sie den Touchscreen Encoder, um in der Liste hoch oder runter zu scrollen.

Die Symbole zeigen die Farbe und die Intensität für jeden der 12 Scheinwerfer. Scheinwerfer mit einem "X" im Symbol sind nicht abgespeichert.

Bewegen und Kopieren von Schritten in einem Chaser

Manchmal möchten Sie einen Schritt eines Chasers auch an einer anderen Stelle des Chasers verwenden. Sie können einzelne Schritte eines Chasers im "Steps" Fenster kopieren und an anderer Stelle einfügen. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

1. Tippen Sie auf den Schritt aus der Liste, den Sie kopieren möchten oder verwenden Sie den Touchscreen Encoder, um zu diesem Schritt zu scrollen.
2. Drücken Sie auf den "Copy" Knopf am unteren Rand des Touchscreens.

3. Wenn Sie einen Schritt zwischen zwei bestehenden Schritten einfügen möchten, dann wählen Sie den Schritt aus, der vor dem neuen Schritt liegt und drücken den "Insert" Knopf. Wenn Sie einen neuen Schritt am Ende einfügen möchten, dann drücken Sie auf die "New Step" Option.
4. Drücken Sie auf den "Paste" Knopf.

Chaser löschen

Wenn Sie einen selbst erstellten Chaser löschen möchten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie im Chaser Fenster auf den Menüpunkt "Chases" am oberen Rand des Touchscreens. Das Stage CL zeigt eine Liste der vorhandenen Chaser.
2. Tippen Sie auf den Namen des Chasers, den Sie löschen möchten oder verwenden Sie den Touchscreen Encoder, um zu diesem Chaser zu scrollen.
3. Drücken Sie auf den "Delete" Knopf am unteren Rand des Touchscreens. Das Stage CL zeigt ein Bestätigungsfenster an.
4. Drücken Sie "Yes", um den Vorgang abzuschließen.



Sie können einen Chaser auch löschen, indem Sie die "Clear" Taste drücken und gedrückt halten und dann zusätzlich auf den "Play" Knopf drücken, auf dem der Chaser gespeichert ist.

Kopieren eines Chasers auf einen anderen Knopf

Sie können einen vorhandenen Chaser auf einen anderen Knopf kopieren. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Geben Sie den Chaser wieder. Wenn Sie nur diesen Chaser kopieren möchten, stellen Sie sicher, dass keine anderen Szenen, Chaser oder Sequenzen wiedergegeben werden.
2. Drücken Sie den "Record" Knopf. Die roten LEDs in allen Szenen- und Chaser-Knöpfen blinken wenn der Speicherplatz leer ist und noch nichts abgespeichert wurde bzw. leuchten dauerhaft, wenn bereits eine Szene oder ein Chaser abgespeichert ist.
3. Drücken Sie den Knopf, auf dem Sie den Chaser kopieren möchten. Sie können einen Chaser auf folgende Knöpfe kopieren:
 - auf einen der 4 Chaser Knöpfe
 - auf einen der 4 Szenen Knöpfe
 - auf einen der 12 Szenenspeicherplätze auf den 4 Seiten der Kanalzüge

10. Monitorfunktion

Das Monitor-Fenster gibt schnell einen Überblick über laufende Chaser, Szenen und Sequenzen, die Einstellungen der Kanalzüge und den DMX-Ausgang.

Wiedergabe (Playback) kontrollieren

Das Stage CL Pult arbeitet für die Farbe nach dem Prinzip "LTP" (Last Takes Precedence). Dies bedeutet, dass immer der zuletzt gesendete Farbwert aus einer Szene, einem Chaser oder einer Sequenz übernommen wird, egal woher die Farbinformation vorher gekommen ist. Beispiel: Sie geben eine Szene wieder, die einen Scheinwerfer auf rot stellt und danach eine zweite Szene, die für den gleichen Scheinwerfer einen blauen Farbwert ausgiebt. Das Resultat ist ein blauer Scheinwerfer und kein lilafarbener, wie es bei dem Prinzip "HTP" (Highest Takes Precedence) sein würde.

Wenn Sie gleichzeitig eine ganze Reihe von Szenen, Sequenzen und Chasern wiedergeben, kann es hilfreich sein zu wissen, was zuletzt gestartet wurde und was sonst noch das Licht auf der Bühne beeinflusst:

Drücken Sie auf dem Home-Bildschirm auf den "Monitor" Knopf. Das Stage CL zeigt das Monitor-Fenster mit ausgewähltem Menüpunkt "Monitor":

Monitor		Mimic	DMX
#	Name		
▶ C1	Chase:1		
▶ S4	Scene:4		
▶ S3	Scene:3		
▶ S2	Scene:2		
▶ S1	Scene:1		
Release		Release All	

Die Liste zeigt alle Szenen, Chaser und Sequenzen, die gerade ausgegeben werden und wird von oben nach unten ergänzt, d.h. die zuletzt aktivierte Komponente ist immer an erster Stelle.

Eine Szene, einen Chaser oder eine Sequenz beenden

Alle gezeigten Komponenten in der Liste sind aktiv und werden zum DMX-Ausgang gesendet. Um einzelne oder alle Szenen, Sequenzen oder Chaser zu beenden, gehen Sie wie folgt vor:

1. Tippen Sie auf einen Namen in der Liste oder scrollen Sie mit dem Touchscreen Encoder durch die Liste.
2. Drücken Sie auf den "Release" Knopf. Das Stage CL beendet diese eine Komponente und entfernt sie aus der Liste.

Um alle Szenen, Chaser und Sequenzen zu beenden, drücken Sie auf den "Release All" Knopf.

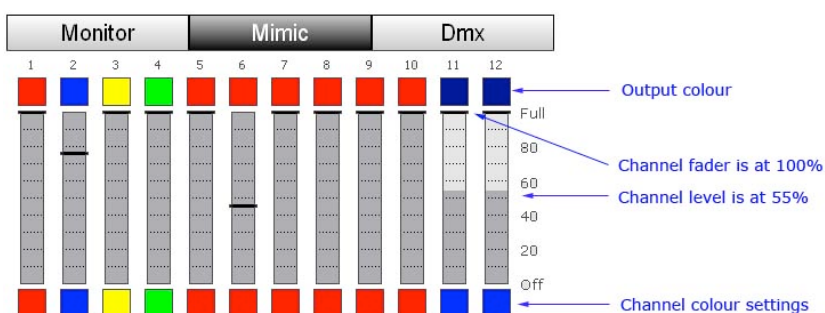
Fader kontrollieren

Mit den 12 Fadern des Stage CLs können Sie direkt die Intensität Ihrer Scheinwerfer einstellen, allerdings stimmt die Position der Fader nicht immer mit den Helligkeitswerten der Scheinwerfer überein. Beispiel: Sie setzen einen Scheinwerfer mit dem Fader auf 50% Helligkeit und aktivieren danach eine Szene, die diesen Scheinwerfer auf 100% Helligkeit stellt, obwohl der Fader immer noch auf 50% steht.

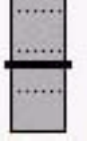
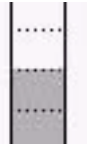
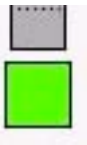
Aus diesem Grund verwendet das Stage CL "Fader gating". D.h., wenn der Fader nicht auf den gleichen Wert eingestellt ist, wie der aktuelle Ausgabewert, dann müssen Sie den Wert durch hoch- oder runterschieben des Faders "abholen", bevor der Fader wieder die Kontrolle übernimmt.

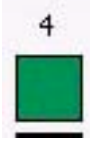
Der Menüpunkt "Mimic" zeigt die Fader Einstellungen und die aktuellen Ausgabewerte auf dem Touchscreen.

Um zum "Mimic" Fenster zu gelangen, drücken Sie im Monitor-Fenster auf den "Mimic" Knopf am oberen Rand des Touchscreens. Das Stage CL zeigt dann das "Mimic" Fenster:



In diesem Fenster können Sie die Fadereinstellungen, den aktuellen Ausgabewert der Kanäle, die Farbeinstellungen und die Farbausgabe sehen.

Diese Anzeige	zeigt dies ...
 Fader Level	Die schwarze Linie über dem Faderbalken zeigt die aktuelle Position des Faders. In diesem Beispiel stimmt die Faderposition nicht mit dem ausgegebenen Wert überein.
 Ausgabewert	Der graue Teil des Faderbalkens zeigt den aktuellen Ausgabewert des Kanals. In diesem Beispiel stimmt die Faderposition nicht mit dem ausgegebenen Wert überein.
 Farbeinstellung	Der farbige Kasten unterhalb des Faderbalkens zeigt die Farbeinstellung der Farbton- und Sättigungsencoder.

Diese Anzeige	zeigt dies ...
 Farbausgabe	Der farbige Kasten über dem Faderbalken zeigt die aktuell ausgegebenen Farbe an. In diesem Beispiel ist das Grün dunkler als die eingestellte Farbe, da der Helligkeitswert nicht auf 100% ist, d.h. die Farbe wirkt dunkler.

DMX-Ausgang kontrollieren

Das Stage CL sendet bis zu 512 DMX-Kanäle zu Ihren Scheinwerfern.

Das "DMX" Fenster zeigt die aktuellen DMX-Werte für jeden DMX-Kanal an. Um zum "DMX" Fenster zu gelangen, drücken Sie im Monitor-Fenster auf den "DMX" Knopf am oberen Rand des Touchscreens. Das Stage CL zeigt dann das "DMX" Fenster:

	Monitor				Mimic				DMX		
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
00		255	0	0	0	255	116	0	116	255	
01	232	0	232	162	255	0	162	46	255	0	
02	46	0	255	70	0	0	255	185	0	0	
03	209	255	0	0	50	138	0	23	0	255	
04	0	139	0	255	0	255	0	255	0	0	
05	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

In diesem Fenster sehen Sie für jeden DMX-Kanal den Ausgabewert (angezeigt als Wert zwischen 0 und 255).

Verwenden Sie den Touchscreen Encoder, um hoch und runter zu scrollen.

11. Grundeinstellungen & Benutzereinstellungen

Grundeinstellungen

Sie können einige Grundeinstellungen, wie z.B. "Autosave", Netzwerkeinstellungen, Display Helligkeit und Datum, für das Stage CL festlegen. Um Einstellungen vorzunehmen, drücken Sie im Home-Bildschirm auf den "Setup" Knopf. Das Stage CL zeigt das "Setup" Fenster:

Setup	Preferences	About
Item	Value	
Autosave interval (mins)	5	
Artnet broadcast	Off	
Network configuration	DHCP	
IP address	192.168.1.80	
Netmask	n/a	
Gateway	n/a	
Audio trigger sensitivity	50	

1. Verwenden Sie den Touchscreen Encoder, um zu dem Feld zu gelangen, dass Sie ändern möchten.
2. Drücken Sie auf den Encoder, um das Feld auszuwählen.
3. Verwenden Sie den Touchscreen Encoder, um einen neuen Wert einzustellen.

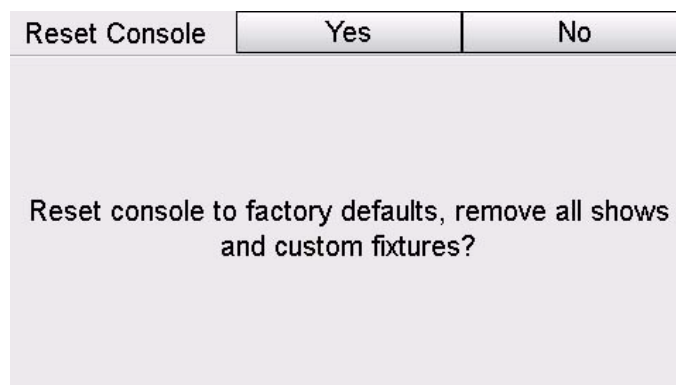
Diese Anzeige...	tut dies...
Autosave Interval	Stellt das Zeitintervall ein, in dem das Stage CL automatisch die Show speichert. "Off" bedeutet, dass nicht automatisch gespeichert wird.
Artnet Broadcast	Schaltet Artnet Broadcast ein oder aus (über den Ethernet Anschluss).
Network configuration	Stellt die Netzwerkkonfiguration entweder auf DHCP oder auf feste IP-Adresse.
IP Address	Hier können Sie die IP-Adresse der Konsole einstellen, wenn als Netzwerkkonfiguration "feste IP-Adresse" gewählt wurde. Wenn die Konsole auf DHCP steht, dann zeigt dieses Feld die zugewiesene IP-Adresse an.
Netmask	Hier können Sie die Subnet Maske einstellen, wenn als Netzwerkkonfiguration "feste IP-Adresse" gewählt wurde. Normalerweise 255.255.255.0.
Gateway	Hier können Sie die Gateway-Adresse einstellen, wenn als

Diese Anzeige...	tut dies...
	Netzwerkconfiguration "feste IP-Adresse" gewählt wurde.
Audio trigger sensitivity	Regelt die Empfindlichkeit des eingebauten Mikrofons. Erhöhen Sie den Wert, wenn das Mikrofon auch auf leisere Musik reagieren soll.
Audio trigger peak level	Regelt den Audiobereich des eingebauten Mikrofons. Verringern Sie den Wert, wenn das Mikrofon auf Musik mit geringerem Dynamikbereich reagieren soll.
LED Brightness	Regelt die Helligkeit aller LEDs auf dem Stage CL.
LCD Brightness	Regelt die Helligkeit des LCD Touchscreens.
Date	Stellen Sie hier das Datum für die interne Uhr ein.
Time	Stellen Sie hier die Uhrzeit für die interne Uhr ein.
Locking Passcode	Geben Sie hier ein Passwort an, mit dem das Pult verriegelt werden kann. <i>Weitere Informationen finden Sie im Kapitel "Pult verriegeln".</i>
Reset	Öffnet ein Fenster, in dem Sie das Pult auf die Werkseinstellungen zurücksetzen können. Diese Option löscht alle Showdaten.

Pult zurücksetzen

Um das Stage CL zurückzusetzen und alle Showdaten zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Im "Setup" Fenster wählen Sie die Option "Reset". Das Stage CL öffnet ein Bestätigungsfenster:



2. Drücken Sie auf den "Yes" Knopf, um den Vorgang zu bestätigen. Das Stage CL setzt alle Einstellungen auf die Werkseinstellungen zurück und löscht alle Showdaten.

Benutzereinstellungen

Sie können einige Benutzereinstellungen festlegen, die als Standardwerte für Szenen (Cue), Chaser und Sequenzen (Cuelist) gelten. Hierzu gehen Sie wie folgt vor:

Drücken Sie im Home-Bildschirm auf den "Setup" Knopf und tippen dann auf den "Preferences" Menüpunkt am oberen Rand des Touchscreens. Das Stage CL zeigt das "Preferences" Fenster:

Setup	Preferences	About
Item	Value	
Cuelist Fade Time	1.9s	
Cue Start Action	Wait For Play	
Cue Follow Time	0.0s	
Chase Speed	30 BPM	
Chase Direction	Forward	
Chase Crossfade	Full	
Cuelist Icons	On	

Diese Anzeige...	tut dies...
Cuelist Fade Time	Standard Überblendzeit für neue Cuelisten (Sequenzen). Wenn die Szenen die aktuelle Überblendzeit des Überblendzeiten-Encoders übernehmen sollen, dann wählen Sie als Einstellung das Uhrensymbol (mit aktueller Überblendzeit).
Cue Start Action	Standard Startprozess für alle neuen Szene. Es stehen zur Auswahl: "Wait for Play" (wartet auf einen Startbefehl) und "Delayed" (läuft automatisch mit der eingestellten "Follow Time" (Wartezeit) weiter).
Cue Follow Time	Standard Wartezeit für alle neuen Szenen. Stellen Sie den Wert auf 0, wenn die nächste Szene direkt nach der vorhergehenden Szene starten soll.
Chase Speed	Standard Geschwindigkeit in BPM (Beats Per Minute) für alle neuen Chaser.
Chase Direction	Standard Richtung für alle neuen Chaser.
Chase Crossfade	Standard Überblendmethode für alle neuen Chaser.
Cuelist icons	Wenn aktiviert, dann erscheint neben dem Cuelistennamen (Sequenzennamen) ein Vorschausymbol im Cuelisten- und Monitorfenster.
Scene icons	Wenn aktiviert, dann erscheint neben dem Szenennamen (Cuenamen) ein Vorschausymbol im Szenen- und Monitorfenster.
Scene Pages	Stellen Sie hier die gewünschte Anzahl Seiten ein, die im Szenenmodus für die Kanalzüge zur Verfügung stehen (1-7).

System Informationen

Hin und wieder kann es eine neue Softwareversion für Ihr Stage CL geben. Sie können den Menüpunkt "About" im Setup-Fenster verwenden, um die installierte Softwareversion festzustellen, ein Update aufzuspielen oder Diagnosetests durchzuführen:

Drücken Sie im Home-Bildschirm auf den "Setup" Knopf und tippen dann auf den Menüpunkt "About" am oberen Rand des Touchscreens. Das Stage CL zeigt das "About" Fenster:

Setup	Preferences	About
Item	Value	
Software version	1.3.11691 / 0	
Build date	Sep 5 2013	
Serial number	N/A	
Update from USB	Update...	
Calibrate Screen	Calibrate...	
Diagnostic tests	Run...	
Librarv Version	286	

Diese Anzeige...	tut dies...
Software version	Zeigt die installierte Software und Firmware Version.
Build date	Zeigt das Erscheinungsdatum der Software.
Serial number	Zeigt die Seriennummer des Pultes.
Update from USB	Öffnet ein Fenster, in dem Sie die Software von einem USB Stick aktualisieren können.
Diagnostic tests	Öffnet ein Fenster, in dem Techniker Diagnoseprogramme starten können.

Software aktualisieren

Für eine Aktualisierung der Software benötigen Sie:

- Einen USB-Stick mit FAT32 Formatierung.
- Die Updatedatei von der Website www.jands.com/lighting. Diese muss im Hauptverzeichnis des USB-Sticks liegen.

Vorgehen:

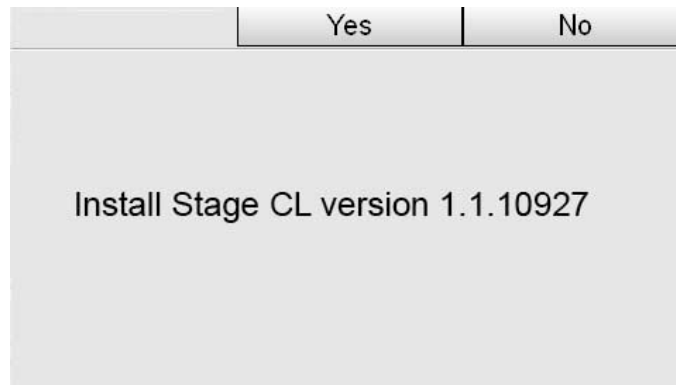
Schalten Sie das Stage CL ein und warten Sie bis die Software komplett gestartet ist.

1. Stecken Sie den USB-Stick in das Pult.

- Drücken Sie im Home-Bildschirm auf den "Setup" Knopf und tippen dann auf den Menüpunkt "About" am oberen Rand des Touchscreens. Das Stage CL zeigt das "About" Fenster:

Setup	Preferences	About
Item		Value
Software version		1.3.11691 / 0
Build date		Sep 5 2013
Serial number		N/A
Update from USB		Update...
Calibrate Screen		Calibrate...
Diagnostic tests		Run...
Library Version		286

- Mit dem Touchscreen Encoder scrollen Sie zum Feld "Update from USB" und wählen dann durch Drücken auf den Encoder die Option "Update". Das Stage CL öffnet das "Update Software" Fenster:



- Drücken Sie auf den "Yes" Knopf, um mit der Aktualisierung zu beginnen.
- ➡ Der Aktualisierungsprozess kann einige Minuten in Anspruch nehmen und das Pult wird nach Beendigung neu gestartet. Schalten Sie das Pult während des Updatevorganges nicht aus!

12. Show Daten speichern und laden

Show speichern

Sobald Sie Ihre Scheinwerfer gepatched haben, sollten Sie Ihre Show speichern. Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Drücken Sie im Home-Bildschirm auf den "Shows" Knopf und dann auf den Menüpunkt "Save". Das Stage CL zeigt das "Show files" Fenster mit ausgewähltem Menüpunkt "Save":

Load		Save	New Show
No.	Name	Date / Time	
1	My Show 1	2012.11.04, 09:41:08	
2	Test Show 1	2012.10.30, 18:05:22	
3	~~StageCL_050912	2012.10.10, 21:17:35	

Show name:	My Show 1
Internal	USB
Delete	Save

2. Wenn Sie die aktuelle Show das erste Mal abspeichern, dann wird als Showname "My Show 1" angezeigt. Wenn Sie einen anderen Namen vergeben möchten, tippen Sie auf den Shownamen. Das Stage CL öffnet eine virtuelle Tastatur.
3. Tippen Sie einen Namen für die Show ein und bestätigen mit "ok". Das Stage CL zeigt "File Save" Fenster.
4. Drücken Sie auf den "Save" Knopf am unteren Rand des Displays um den Vorgang abzuschließen und die Show abzuspeichern.

Speichern auf einen USB-Stick

Um eine Sicherheitskopie Ihrer Show auf einem USB-Stick oder einem mobilen Datenträger zu speichern, wählen Sie vor dem Speichern die Option "USB" anstelle "Internal".

Show laden

Um eine bestehende Show von der Konsole oder einem USB-Stick zu laden, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie im Home-Bildschirm auf den "Shows" Knopf und dann auf den Menüpunkt "Load". Das Stage CL zeigt eine Liste mit den auf der Konsole gespeicherten Shows:

Load		Save	New Show
No.	Name	Date / Time	
1	My Show 1	2012.11.04, 09:41:08	
2	Test Show 1	2012.10.30, 18:05:22	
3	~~StageCL_050912	2012.10.10, 21:17:35	

Internal

USB

Delete

Load

2. Tippen Sie auf den Shownamen oder verwenden Sie den Touchscreen Encoder um zum gewünschten Shownamen zu scrollen. Drücken Sie danach auf den Knopf "Load" am unteren Rand des Displays um die Show zu laden.

Von einem USB-Stick laden

Um eine Show von einem USB-Stick oder einem mobilen Datenträger zu laden, wählen Sie die Option "USB". Das Stage CL zeigt eine Liste der auf dem Datenträger gespeicherten Shows.

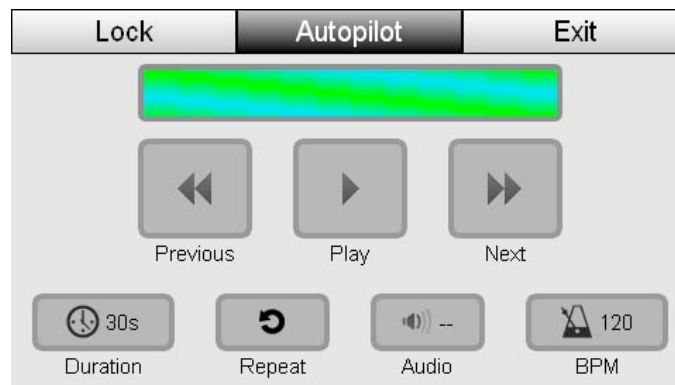
13. Autopilot

Der Autopilot ist ein spezieller Stage CL Modus, der für Situation gedacht ist, bei denen das Pult ohne Bedienung verwendet werden soll, z.B. auf einer Party oder für kleine Bands ohne eigenen Techniker.

Im Autopilot Modus spielt das Stage CL automatisch alle werkseitig vorhandenen Chaser hintereinander ab. Sie können festlegen, wie lange jeder Chaser laufen soll, welche Geschwindigkeit die Chaser haben sollen und ob die Chaser über das eingebaute Mikrofon getriggert werden sollen oder nicht.

Autopilot verwenden

Vorausgesetzt Sie haben Ihre Scheinwerfer bereits gepachtet, drücken Sie im Home-Bildschirm auf den "Autopilot" Knopf. Das Stage CL zeigt das "Autopilot" Fenster:



Um den Autopiloten zu starten, drücken Sie die "Play" Taste. Die Einstellungen für den Autopiloten können Sie durchführen, während der Autopilot läuft:

Dies Option ...	tut dies ...
 Previous	Wählt den vorhergehenden Chaser.
 Play / Pause	Startet den Autopiloten. Nochmaliges Drücken stoppt den Autopiloten wieder.
 Next	Wählt den nächsten Chaser.
 Duration	Bestimmt die Zeit, die jeder Chaser läuft. Am Ende der Zeit schaltet der Autopilot automatisch zum nächsten Chaser weiter.
 -Repeat	Wenn diese Option aktiviert ist, läuft der aktuelle Chaser immer weiter, ohne zum nächsten zu wechseln. Erneutes Drücken schaltet die Option wieder aus.

Dies Option ...	tut dies ...
 Audio	Aktiviert die Musiksteuerung, d.h. die Chaser werden vom eingebauten Mikrofon getriggert. Sie können die Empfindlichkeit des Mikrofons mit dem Touchscreen Encoder einstellen, um diese an verschiedene Lautstärkepegel anzupassen.
 BPM	Bestimmt die Geschwindigkeit der Chaser. Tippen Sie auf diese Option, um mit dem Touchscreen Encoder die gewünschte Geschwindigkeit einzustellen. Wenn "Audio" aktiviert ist, wird diese Einstellung vom Pult ignoriert.
Lock	Öffnet ein Fenster in dem Sie ein Passwort für die Benutzung des Pultes vergeben können, d.h. alle Bedienelemente können nur verwendet werden, wenn das Passwort vorher eingegeben wurde.

-  Der Autopilot wird ausgeschaltet, wenn Sie das Autopilot Fenster schließen (z.B. wenn Sie auf die "Home" Taste drücken).

14. Pult verriegeln

Sie können ein Passwort für die Benutzung des Pultes vergeben, d.h. alle Bedienelemente können nur verwendet werden, wenn das Passwort vorher eingegeben wurde.

Gehen Sie wie folgt vor:

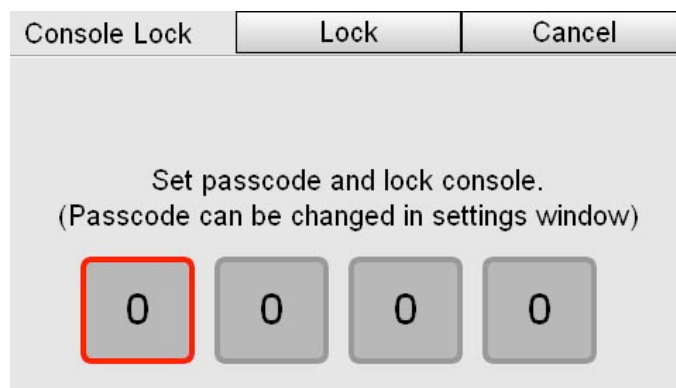
Entweder

- Sie drücken den "Shutdown" Knopf auf dem Home-Bildschirm und wählen den Menüpunkt "Lock"

oder

- tippen auf die "Lock" Taste im Autopilot Fenster.

Wenn Sie in den Grundeinstellungen kein Passwort eingegeben haben, dann erscheint "Console lock" Fenster:



Um ein Passwort einzugeben gehen Sie wie folgt vor:

1. Tippen Sie auf die Kästchen.
2. Verwenden Sie den Touchscreen Encoder, um jeweils eine Zahl zu wählen.
3. Drücken Sie den "Lock" Knopf, sobald Sie fertig sind.

Pult entriegeln

Um die Konsole zu entriegeln, geben Sie die Pinnummer ein und drücken auf den "Unlock" Knopf.



Die Pultverriegelung wird aufgehoben, wenn die Konsole ausgeschaltet wird.

15. Appendix 1 Allgemeine Spezifikationen

Eingänge & Ausgänge

Beschreibung	Typ	Pin	Funktion
DMX 512	5 pin Female AXR	1	Abschirmung
		2	Data -
		3	Data +
		4	Data - (DMX 4 only)
		5	Data + (DMX 4 only)
Ethernet (100BaseT)	RJ-45	1	Transmit +
		2	Transmit -
		3	Receive +
		4	unbenutzt
		5	unbenutzt
		6	Receive -
		7	unbenutzt
		8	unbenutzt
USB (2 x)	Type A	1	Vcc
		2	Data -
		3	Data +
		4	Ground
Spannungsversorgung 12V	5,5mm / 2,1mm DC Power	innen	+
		Hülle	-

16. Index

A

Audio, 55
Aufbauen und Anschließen, 3
Ausgänge, 66
Ausschalten, 5
Auswahl
 Knöpfe, 19
 Scheinwerfer, 19
Autopilot, 63

B

Bedienelemente, 17
Benutzereinstellungen, 57
Benutzereinstellungen, 55

C

Chaser, 45
 beenden, 51
 bewegen oder kopieren von Schritten, 49
 Farbe, 30
 verwenden, 30
Clear, 19
Cuelisten, 39

D

DBO, 22
DMX Ausgang, 3

E

Eingänge, 66
Einschalten, 3
Ethernet, 3

F

Farbe
 Ändern Farbpresets, 26
 Colour Picker verwenden, 25
 RGB Fader, 26
 zuweisen, 25
Farbe, 25
Farbmuster
 zuweisen, 28
Farbton- und Sättigungsencoder, 19

G

Grand Master, 22
Grundeinstellungen
 Audio, 55

Autosave, 55

Grundeinstellungen, 55
Netzwerk, 55

H

Home-Knopf, 5
HSI Kanalzug, 17

K

Kanal
 Bedienung, 17
Kopieren von Scheinwerfern, 12

L

Laden
 Show Daten, 61

M

Monitor
 DMX-Ausgang, 53
 Fader kontrollieren, 52
 Kanalzüge, 52
 Wiedergabe, 51
Monitorfunktion, 51

N

Netzwerk, 55

P

Page, 20
Passwort, 65
Patch Assistenten (Wizard) verwenden, 9
Pult
 Kanäle, 17
 Oberfläche, 17
 Touchscreen, 21
 verriegeln, 65
 zurücksetzen, 56

Q

Quickstart, 7

R

Record Knopf, 23
RGB Fader, 26

S

Scheinwerfer
 hinzufügen, 14
 manuel hinzufügen, 11
 mehrere Geräte auf einen Kanal patchen, 13
 patchen, 9
 zur Bibliothek hinzufügen, 15
Scheinwerferbibliothek
 Scheinwerfer kopieren, 15
Seiten, 20
Sequenzen, 39
 beenden, 51
Shift, 20
Snapshot, 20
Software
 aktualisieren, 58
Spannungsversorgung, 3

Speichern, 61
 Show Daten, 61
Spezifikationen, 66
System Informationen, 58
Szenen, 33
 beenden, 51
 erstellen, 33

T

Touchscreen
 Bedienung, 21

Ü

Überblendzeit (Fade Time), 22
Undo Knopf, 23
USB, 3



cast C.ADOLPH & RST DISTRIBUTION GmbH
Kabeler Str. 54a
58099 Hagen
Tel.: 02331-691500
Fax: 02331-688412
mail@castinfo.de
www.castinfo.de