

# *Cerebellum plus* v.7.

---

Universal 256 Kanäle 16-bit DMX-512 Controller

## Bedienungsanleitung



**Inhaltsverzeichnis**

<b>Allgemeine Hinweise</b> .....	<b>4</b>
<b>Inbetriebnahme des Hauptschalters/des Gerätes</b> .....	<b>5</b>
<b>Einige gute Ratschläge</b> .....	<b>5</b>
<b>Probieren wir es aus!</b> .....	<b>6</b>
<b>Funktionalität der einzelnen Menüpunkte</b> .....	<b>7</b>
<b>Aufbau des Menüs</b> .....	<b>11</b>
<b>Erstellung des Rekordes</b> .....	<b>12</b>
<b>Programmerstellung</b> .....	<b>12</b>
Bearbeiten .....	12
Maske (Bildarstellung) .....	12
Spiegel(aus)richtung .....	12
<b>Erstellung des Chasers</b> .....	<b>12</b>
Erstellung .....	12
Zusammenfügung .....	13
PRESET (Zusammen)fügung .....	13
<b>DMX-Adressen</b> .....	<b>13</b>
Spezialgeräte .....	13
<b>Setup</b> .....	<b>14</b>
Namen der Einheiten .....	14
Namen der Effekte .....	15
Namen der Typen .....	15
Erstellung (Aufbau) einer Einheit .....	15
Neue Parameters .....	15
Auswahl der Sprache .....	15
Erstellen des Codes .....	16
Neuer Menücode .....	16
Neuer Setupcode .....	16
Art und Weise der DMX-Adressierung .....	16
Manuell .....	16
In Automat-Reihe .....	17
Mit (in) 16er Kanal .....	17
Änderung der Begrüßungsaufschrift .....	17
Betriebsuhrzähler .....	17
<b>Technische Daten</b> .....	<b>18</b>
Stromversorgung .....	18
DMX-Anschluss .....	18
Maße und Gewicht .....	18
Zubehör .....	18
<b>Beilage</b> .....	<b>19</b>
<b>Bemerkungen</b> .....	<b>22</b>

## Allgemeine Hinweise

Sehr Geehrte Anwender! Lesen Sie in dem vorliegenden Handbuch enthaltene Hinweise aufmerksam, denn sie liefern wichtige Informationen zur Sicherheit der Installation, der Benutzung und der Wartung.

Es ist ausgesprochen wichtig, dass das vorliegende Handbuch für zukünftige Konsultationen, oder den Briefumschlag mit Koodzahlen zusammen mit dem Gerät aufbewahrt wird.

Nach der Entfernung der Verpackung die Unversehrtheit des Geräts feststellen.

Dieses Gerät darf ausschließlich nur von erwachsenen Personen in Betrieb genommen werden.

Die für die Installation des Gerätes erforderlichen elektrischen Arbeiten müssen von einem qualifizierten Fachpersonal vorgenommen werden.

Sie sollten das Gerät nicht benutzen,:

- an Orten, die eine besonders hohe Feuchtigkeit aufweisen
- an Orten, die Vibrationen oder möglichen Stößen ausgesetzt sind
- an Orten mit Temperaturen über 45°C oder unter 2°C
- Das Gerät gegen zu große Feuchtigkeit schützen, die optimalen Werte liegen zwischen 35 und 80%

Vermeiden, dass entflammbare Flüssigkeiten, Wasser oder metallische Gegenstände in das Gerät gelangen, anderenfalls Schalten Sie das Gerät sofort aus.

Bei schwerwiegenden Funktionstörungen das Gerät abschalten und sich an den Verkäufer oder direkt an den Hersteller wenden.

Das Gerät nicht öffnen, im Inneren befinden sich keine Bauteile, die vom Benutzer repariert werden können. Nie versuchen die Maschine alleine zu reparieren. Reparaturen, die von unerfahrenen Personen durchgeführt werden, können schwere Schäden oder Funktionstörungen verursachen. Wenden Sie sich an die Verkäufer.

Alle Teile des vorliegenden Benutzerhandbuches wurden so verfasst, um das Erlernen der Eigenschaften des Geräts so weit wie möglich zu vereinfachen.

Jeder Bereich wird mit einer möglichst einfachen Form beschreiben, wobei der Gegenstand naturgemäß technisch ist.

Im Falle der Veräußerung des Gerätes an einen neuen Benutzer sollte sichergestellt werden, dass das Handbuch das Gerät immer begleitet, um es dem neuen Eigentümer zu ermöglichen, sich über die Funktionshinweise und die betreffenden Hinweise zu informieren.

Das neue Gerät wurde unter Berücksichtigung der Kriterien der Benutzerfreundlichkeit konzipiert.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit Ihrem Gerät!

© DEZELECTRIC Bt. Hat das Recht die Geräte weiter zu modifizieren auf dem neusten technischen Stand zu halten.

**Schützen Sie die Umwelt!**

**Verpackungsmaterialien sollte ordnungsgemäß entsorgt werden!**

**GEBRAUCHSANWEISUNG *Cerebellum plus* v.7.****Wir begrüßen Sie unter den DEZELECTRIC - Benutzer**

CEREBELLUM Plus, auch "Kleinhirn Plus" genannt, ist ein Steuerungssystemgerät, das geeignet ist zur Bedienung von 16 Scannern mit 16 Kanälen bzw. von 16X16 PAR-Lampen (256 Stück) mit - das entspricht der Industrienorm - DMX 512 Takten (Impulsen).

Die Inbetriebnahme erfolgt nach Anschluss ans Netz und nach der Betätigung des POWER-Knopfes. Nach dem Einschalten leuchten die Kontrolllampen (LED) kurz auf und werden zu einer sogenannten Lauflicht-Betriebsweise umgeschaltet. Auf dem Bildschirm ist der Begrüßungstext zu sehen. Nach Drücken eines beliebigen Knopfes wird der Code \_\_\_ verlangt. Der Code der Grundeinstellung ist : **1111**.

**Achtung! Wenn Sie den Code ändern oder vergessen, erfahren Sie mit Hilfe des beiliegenden Umschlags den von Ihnen eingegebenen Code.**

Nach dem Eingeben des Codes ist das Gerät betriebsfähig. Bei den Geräten, bei denen der on-off und der black-out Knopf gleich ist, (Hier gibt es keinen Extraknopf zum Einschalten), muss der Knopf bei Betätigung 5 Sekunden lang gedrückt werden).

**Einige gute Ratschläge**

- Nur jene Schalter sind aktiviert, bei denen die Kontrolllampe leuchtet, wenn auch nur mit halber Leuchtkraft. Es lohnt sich nicht, die anderen Knöpfe zu betätigen, da sowieso nichts passiert.
- Während des Programmierens können nur jene Daten auf dem Anzeiger verändert werden, vor denen der Doppelpunkt pulsiert.
- Die Geschwindigkeit der Spiegelbewegung von ausgesuchten Scannern kann bei der manuellen, bei der speziellen und bei der Programmierungs- und Preset-Bild-Betriebsweise mit dem DATA ENTRY Potmeter geregelt werden.
- Die Richtung der Spiegelbewegung ist veränderbar/wechselbar.
- Es ist empfehlenswert, die Funktionen von RESET und LAMP ON-OFF auf den Kanälen 13 und 14 zu installieren.
- Die PAN und TILT Spiegel können nur auf Kanal 15 und 16 installiert werden, denn nur dort kann das Programm die MIRROR Bedienungsschalter verstehen.
- Bei Geräten, die über mehr als 8 Kanäle verfügen, können Sie bei manueller Betriebsweise von den unteren auf die oberen 8 Kanäle und zurück mit der Betätigung der MENÜ-Taste wechseln. Auf diese Weise sind alle Kanäle von den 8 Potmetern zu erreichen.
- Durch mehrmaliges Drücken der ESC-Taste können Sie aus jedem Menü oder Teilmenü austreten, ohne dabei Veränderungen im Menü zu verursachen.
- Das Einführen und Entfernen der Menükarte sollte bei ausgeschaltetem Gerät erfolgen, sonst könnte sie kaputtgehen.
- Wenn mehrere Karten benutzt werden wollen, müssen alle Karten den gleichen Geheim-Code erhalten.
- Die als SPEZIAL-EINHEIT benannten Scanner oder Powerpacks können unabhängig vom Programmablauf betätigt werden.
- Innerhalb des Menüs oder Teilmenüs werden alle Daten automatisch nach dem ungarischen ABC geordnet.
- Parallel zu den Tasten UP, DOWN funktioniert das DATA ENTRY Potmeter, damit wird das Suchen beschleunigt.
- Wenn die Stromzufuhr mangelhaft ist, schaltet sich das Gerät bei zu hoher oder zu niedriger Spannung automatisch aus.
- Bei manueller Betriebsweise ist der Chaser-Lauf auf den ausgewählten Einheiten unwirksam.
- Bei PRESET-Betriebsweise wirkt der CHASER nur auf jene Einheiten, die für das PRESET-CHASER-Bild maskiert sind.
- Während der CHASER läuft, können die 16- PRESET-Bilder durchgesehen werden und dann kann eins

ausgewählt werden.

- Mit der RECALL-Taste kann das letzte PRESET-Bild sofort (herbei)gerufen werden.
- In den letzten Scanner (in die letzte Einheit) muss ein Abschluss-Stecker gesteckt werden, zwischen Punkt 2 und 3 mit einem Widerstand von 120 Ohm.
- Es ist verboten, das Metallgehäuse des DMX-Anschlusses mit der Abschirmung zu verbinden, denn wenn das System nicht ausreichend geerdet ist, verbinden sich logischerweise die Einheiten über die Abschirmung.

### Probieren wir's!

Wenn wir eine auf das Steuerungsgerät installierte Einrichtung besitzen, sollten wir gleich ausprobieren, was so ein CEREBELLUM PLUS kann!

In der Grundstellung/Grundzustand ist das Steuerungsgerät ausgerüstet (sehen: **Beilage A**, Stand: 1.7.2000).

Wenn Sie zum Beispiel 4 Scanner vom Typ MINISCAN besitzen und diese auf die ersten 4 Plätze bringen (übertragen) wollen, müssen Sie folgendes tun. Drücken Sie auf die MENÜ TASTE, dann treten Sie mit den UP/DOWN-Tasten in das Menü 4. DMX ADRES, das Teilmenü ein, dann ENTER. (Achtung! Jetzt können Sie nach Drücken irgendeiner Taste 1-16 sehen, auf welchem Platz welche Einrichtung unter welcher DMX-Adresse zu finden ist.) In der linken oberen Ecke nach dem blinkenden Doppelpunkt können Sie jenen Namen und den Typ der Einrichtung ablesen, davon können Sie mit den UP/DOWN-Tasten wählen/aussuchen. In der Ecke rechts unten ist die DMX-Adresse zu lesen, die nur dann zu ändern ist, wenn das im SETUP so eingestellt ist. Weitere Informationen lesen Sie im DMX ADRES Teilmenü.

Drücken Sie die Taste 1, dann suchen Sie mit den Tasten UP/DOWN den Scanner von dem Typ MINISCAN, drücken Sie auf Taste 2 und suchen Sie erneut mit den Tasten UP/DOWN den Scanner Typ MINISCAN, dann die 3. Taste, UP/DOWN,MINISCAN, 4. Taste UP/DOWN,MINISCAN. Mit diesen 4 Scannern sind Sie jetzt auf den ersten 4 Plätzen, aber das müssen Sie noch speichern, indem Sie zuerst die Taste ESC, dann die Taste Enter drücken. Wenn Sie aus dem Menü austreten wollen, müssen Sie die ESC-Taste noch einmal drücken. Jetzt können Sie die ersten 4 Scanner ausprobieren, wenn Sie die BIT-Taste einstellen:

1000000000, 1000100000, 1000010000, 1000110000

Also auf die DMX-Adressen 1,17, 33, 49. ( Die ersten 9 BIT-Tasten stellen die DMX Adressen ein.)

Sind Sie fertig, drücken Sie die MANUAL-Taste etwa 2 Sekunden lang, (jetzt blinken die Kontrolllampchen (LED), sie zeigen an, dass die Scanner auf MANUAL geschaltet sind.)

Nun bewegen Sie beispielsweise das COLOR-Potmeter. Wenn Sie die BIT-Tasten der Scanner richtig eingestellt haben, ändern sich die Farben der Lampen wie mit dem Potmeter gewünscht. Danach können Sie auch die Potmeter von GOBO, SPIN und STROBO ausprobieren. Durch das gemeinsame Drücken der Tasten LEFT RIGHT - etwa 2 Sekunden - wechseln die Spiegel in die ALL-Funktion über, das heißt, die Spiegel der 4 Scanner bewegen sich gleichzeitig, wenn die MIRROR-Tasten gedrückt werden. Wenn diese Operation ohne Fehler funktioniert, können Sie versuchen, Programme zu den Lampen zu schreiben, was Sie bei der Programmerstellung unter Menü 2 machen können.

Wenn Sie einen solchen Scanner, eine solche Einheit benutzen wollen, die im Grundmenü nicht vorhanden ist, müssen Sie in SETUP eintreten, in das Teilmenü Bearbeitung der Einheitnamen, wo Sie die Einheit installieren müssen. Haben Sie das getan, treten Sie in das Teilmenü MENÜ 4 Punkt DMX-Adressen, wo Sie Ihre Einheit auf ihre Stelle bzw. DMX ADRES wie oben angeführt platzieren können

## FUNKTIONALITÄT DER EINZELNEN MENÜPUNKTE

### RECORD



#### BETRIEBSWEISE DES DATENSATZES (RECORD)

Die Datensätze bestehen aus ineinander gefügten Programmen. Die erstellten Datensätze können Sie alle mit Drücken der **RECORD** Taste und den Tasten 1-16 auf der Tastatur einschalten. Das Kontrolllämpchen LED zeigt an, welches **RECORD** Sie gewählt haben. Wenn Sie die eingegebene Geschwindigkeit/Lauf- und Wartezeit ändern wollen, betätigen Sie die **SPEED** und **RATE** Potmeter. Von dem Augenblick an laufen die Programme weiter auf dem ausgewählten, neu eingestellten **RECORD** mit einer der Potmeter-Stellung entsprechenden Geschwindigkeit und Wartezeit. Den jeweiligen Zustand können Sie ablesen. Nach Drücken der **MUSIK** Taste empfängt das Pult/Gerät über das eingebaute Mikrofon oder über den im Gerät unten angebauten 6,3 JACK die Impulse/Zeichen.

### PROGRAM



#### BETRIEBSWEISE DES PROGRAMMSATZES (PROGRAM)

Zuerst suchen Sie mit den Tasten 1-16 das von Ihnen gewünschte Programm aus. Die Auswahl zeigt das Kontrolllämpchen LED an. Wenn Sie die Geschwindigkeit und Wartezeit ändern wollen, bewegen/verschieben Sie die **SPEED** und **RATE** Potmeter und von diesem Augenblick an läuft das Programm in der gewünschten Geschwindigkeit und Wartezeit weiter. Die Änderung der Schritte können Sie auf dem eingebauten Kontrolllämpchen LED bzw. auf dem Anzeiger verfolgen. Nach Drücken der **MUSIK** Taste empfängt das Gerät über das eingebaute Mikrofon oder über den 6,3 JACK die Impulse.

### SCENE



#### BETRIEBSWEISE DES BILDSATZES (SCENE)

Darunter versteht man das von den Lampen angezeigte, eingestellte Bild (Farben, Zeichnungen, Positionen). Durch Drücken der **SCENE** Taste wird auf BILD geschaltet, dann können Sie mit den Tasten 1-16 die aktuellen Bilder des Programmes auswählen. Das ausgewählte Programm und die Nummer des Bildes wird auf dem Anzeiger ausgeschrieben. Die Auswahl der Bilder kann im Bildsatz nur manuell erfolgen.

### CHASER



#### BETRIEBSWEISE DES VERFOLGERMODUS (CHASER)

Nach Drücken der **CHASER** Taste schließt sich das Chaser (soweit vorhanden) an das eben laufende Programm an. (Es schaltet sich ein/an). Wird die **CHASER** Taste länger als 2 Sekunden lang gedrückt, wird auf PRESET umgeschaltet. (siehe nächster Absatz) Dort ist die Laufgeschwindigkeit des Chasers mit Hilfe des **DATA ENTRY** Potmeters ständig veränderbar, oder aber nach Drücken der **MUSIK** Taste ändert sich die Laufgeschwindigkeit nach dem Takt der Musik. In diesem Falle wird die eingeschriebene Geschwindigkeit überschrieben. Ausreten können Sie durch nochmaliges Drücken der **CHASER** Taste.

### CHASER



#### BETRIEBSWEISE DES EINGESTELLTEN VERFOLGERMODUS (PRESET CHASER)

Wenn Sie die **CHASER** Taste länger als zwei Sekunden drücken, können Sie zwischen den Tasten 1-16 die verschiedenen CHASER wählen, (die in der CHASER Zubereitung auf den CHASER PRESET Menüpunkt installiert werden müssen.) Mit Hilfe des **DATA ENTRY** Potmeters ist die Laufgeschwindigkeit des Chasers ständig variierbar, oder aber mit Druck auf die **MUSIK** Taste ändert sich der Lauf mit dem der Rhythmus der Musik. In diesem Fall wird die Geschwindigkeit des Chasers überschrieben. Auf/an irgendeiner der Tasten 1-16 sieht man also jetzt das blinkende LED, (das anzeigt, der wievielte Chaser dem Programm zugeordnet ist) Und es ist ein ständig leuchtendes LED zu sehen, (das anzeigt, wessen Chaser-Bild eben auf dem Bild läuft). Wenn Sie jetzt wünschen, dass das auf dem Bildschirm zu sehende Chaser-Bild auf dem Scanner läuft, drücken Sie auf die Taste des ständig leuchtenden LED. Wenn Sie jedoch zurückkehren wollen zum Grundchaser, drücken Sie die Taste des blinkenden Kontrolllämpchens, da schaltet sich nämlich der veränderte Chaser aus und die Grundeinstellung des Chasers wird wieder hergestellt. Aussteigen (verlassen) können Sie, wenn Sie die Chaser-Taste zweimal drücken.

! Achtung! Mit den Tasten UP, DOWN können die Preset-Chaser laufend beobachtet werden, währenddessen auf dem Gerät die vorher ausgewählten oder die zugeordneten Chaser laufen. Auf dem Anzeiger ist dann der Chaser zu sehen der dieser Schaltung zugeordnet ist.

MANUAL



**BETRIEBSWEISE DER MANUELLE EINSTELLUNG (MANUAL)**

Unter manueller Einstellung versteht man, dass man eine oder mehrere Lampen und Effekte aus dem normalen Programmablauf herausnimmt (Programm-Art, Record-Art) und sie von den anderen gelöst (unabhängig) bedient/steuert.

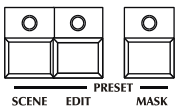
Um mit der MANUAL-Einstellung beginnen zu können, drücken Sie die MANUAL Taste, was das eingebaute blinkende LED bestätigt. Dann wählen Sie den gewünschten Scanner oder die Scanner mit den Tasten 1-16. Wenn Sie z.B. die COLOR-Taste betätigen, nimmt die Lampe (nehmen die Lampen) den Zustand /Einstellung gemäß Potmeter an. ( Die übrigen Lampen leuchten gemäß des zuvor eingestellten Programms.) Bei Drücken der ESC Taste wird der Effekt auf Automatik zurückgeschaltet, dessen Name in der untersten Reihe der Anzeige steht oder dessen Potmeter zuletzt betätigt wurde. (Auch mit den Tasten LEFT, RIGHT kann umgeschaltet werden.)

Wenn im Gerät mehr als 8 Kanäle besetzt sind, wie z.B. bei einem DIM-12, dann besteht die Möglichkeit, die oberen 8 Kanäle durch Drücken der Menüaste mit den Potmetern zu erreichen.

Wenn die MANUAL Taste länger als 2 Sekunden gedrückt wird, schalten sich alle Scanner auf Handbetrieb um. Diese Betriebsweise können Sie durch Drücken der RECALL Taste verlassen.

**Bei MANUAL-Betriebsweise wird die Geschwindigkeit der Spiegelbewegung der Scanner durch die DATA ENTRY Potmeter geregelt.**

! Die gewählten Einheiten gelten solange laut gewähltem Programm oder Record, bis wir kein Potmeter bzw. keines von den Potmetern oder eine der MIRROR-Tasten betätigen.

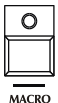


**BETRIEBSWEISE DES (VOR)EINGESTELLTEN BILD-MODUS (PRESET SCENE)**

Treten Sie in den MANUAL-Modus ein und drücken Sie die SCENE Taste. So gelangen Sie in Gewählte Bildeinstellung, dort können Sie mit Hilfe der Tasten 1-16 eines der fix eingestellten Bilder wählen. Wenn Sie das so gewählte Bild bearbeiten wollen, drücken Sie die Taste EDIT, so gelangen Sie in Bildbearbeitung, wo das aktualisierte

Bild bearbeitet, verändert werden kann. (z. B. Farbe oder Stellung der Spiegel) . Wenn auf der Anzeige PRESET MASK LEER Aufschrift erscheint, drücken Sie die MASK Taste und mit den Tasten 1-16 wählen Sie die für Sie benötigten Einheiten, die Sie in diesem Bild bearbeiten möchten. Mit dem einmaligen Drücken der EDIT-Taste wird die Einstellung gespeichert und Sie treten in den PRESET EINHEITEN-Modus zurück. Das so erstellte/kreierte Bild wird mit Drücken der ENTER -Taste gespeichert. Mit Hilfe der RECALL Taste können Sie jederzeit in das laufende Programm zurück. Drücken Sie die RECALL Taste nochmals, können Sie aus dem Speicher (Memorie) das letzte Bild herausholen, Wenn Sie die Taste noch mal drücken, ist der Ausgangszustand/ursprüngliche Programmablauf wieder hergestellt.

In der PRESET BILD Betriebsweise/Bildeinstellung kann die Geschwindigkeit der Spiegelbewegung der ausgewählten Scanner mit dem DATA ENTRY Potmeter geregelt werden.



**BETRIEBSWEISE DES (VOR)EINGESTELLTER MODUS VON FARBE UND MASKE (PRESET MACRO)**

Treten Sie in die MANUAL Betriebsweise, wählen Sie einige Scanner! Drücken Sie die MACRO Taste, so wird die MACRO Einstellung aktivisiert. Mit den Tasten 1-16 können die voreingestellten COLOR und GOBO-Werte hervorgerufen werden. Mit den Tasten 1-8 können Sie 8 verschiedene Werte finden, die sich bei jedem Scanner auf den Kanal des ersten Potmeters beziehen. Die Tasten 9-16 beziehen sich auf den Kanal des zweiten Potmeters.

Nehmen wir an, Sie haben ein Gerät, dessen rote Farbe zum Wert 20 gehört, und ein anderes, dessen rote Farbe zum Wert 40 gehört. Dann ist nach richtiger Einstellung die Steuerung von CEREBELLUM Plus fähig, auf

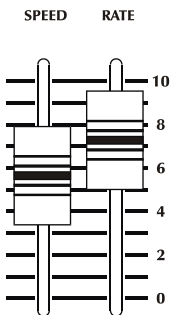
beiden Geräten die rote Farbe gleichzeitig erscheinen zu lassen. Die Einstellung erfolgt folgendermaßen:

**Die DMX-ADRESSEN-Einstellung und die Auswahl des Gerätes müssen fertig sein.**

Wenn z.B. auf Platz 4 DRAGON-3 steht, auf Platz 5 und 6 SHOWMOON eingestellt ist, wählen Sie unter MANUAL-Betriebsweise eine beliebige DRAGON-3-Lampe und drücken Sie die MACRO Taste!

Drücken Sie z.B. die Taste 3 und wählen/suchen Sie mit dem COLOR Potmeter die grüne Farbe aus! Jetzt drücken Sie die ENTER Taste, so wird die Einstellung gespeichert. Schalten Sie den MACRO-Modus aus und wählen Sie eine SHOWMOON! Drücken Sie erneut die MACRO Taste und drücken Sie wieder die 3. Taste! Hier suchen Sie mit der COLOR-Potmeter den grünen Effekt aus und speichern Sie das mit ENTER. So haben Sie erreicht, dass bei MACRO-Einstellung nach Betätigung der Taste 3 auf beiden Geräten der gleiche grüne Effekt erscheint. Der MACRO-Modus kann nicht erreicht werden, wenn Sie zuvor nicht in jeder Einstellung Scanner gewählt haben.

Bei MACRO-Speicherung wird der eingestellte Wert immer auf jenen Gerätetyp gespeichert, das auf der Anzeige zu lesen ist.



**SLAUFEIT UND GESCHWINDIGKEIT, REGELUNG (RATE, SPEED)**

Mit den RATE Potmeter kann die Zeit eingestellt werden, die zwischen den Schaltschritten verstreicht, mit dem SPEED Schiebetasten die Geschwindigkeit, mit der die einzelnen Schritte zur Positionsänderung passieren. Wenn Sie während des Programms oder Record-Lauf-Programm die Potmeter betätigen, bewegen sich die Spiegel in eingestellter Geschwindigkeit bzw. warten die bestimmte Zeit auf den nächsten Schritt. Die mit RATE-Potmeter eingestellte Zeit gilt von da ab, wo alle Spiegel im vorgegebenen Programmschritt ihre Bewegung beendet haben.

**Je höher Sie die RATE Potmeter schieben, desto kürzere Zeit wartet sie auf den nächsten Schritt.**



**KOPIERBEFEHLE (COPY)**

Die COPY Taste dient zum Kopieren von Rekorden, Programmen, Bildern. Abhängig davon, ob Sie sich im RECORD, PROGRAM oder SCENE befinden, können Sie durch den Druck auf COPY RECORD, PROGRAM oder BILD kopieren. Es ist wichtig zu wissen, dass Record nur zu Record, Programm nur zu Programmplatz dagegen Scene nicht nur zu Bild sondern aus dem einen in das andere Programm kopiert werden kann. So kann die Fertigstellung der Programme vereinfacht und beschleunigt werden.

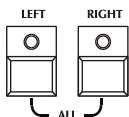
Das Kopieren von RECORD: Beispiel: **RECORD 1 auf RECORD 10**. Betätigen Sie erst die RECORD Taste, dann die COPY Taste, da erscheint auf der Anzeige in der ersten Zeile die Aufschrift Kopierung in der unteren Zeile: RECORD\_. Wählen Sie dann mit Tasten 1-16, welche Einheit Sie wohin kopieren wollen, nach dem Drücken von ENTER können Sie wählen: drücken Sie ESC, wenn Sie nicht kopieren wollen, ENTER wenn Sie kopieren wollen! Das Kopieren von PROGRAM stimmt mit dem Kopieren von RECORD überein.

Das Kopieren von SCENE unterscheidet sich von den vorhergegangenen dadurch, dass hier angegeben werden muss, aus welchem Programm welches Bild, bzw. in welches Programm auf welches Bild Sie kopieren wollen. Das geht so: **VON PR: 08 SC:01** (erstes Bild des Programm 8 ) kann auf **ZU PR:09 SC:15** (Bild 15 des Programmes 9) kopiert werden. Wenn Sie nicht mehr kopieren wollen, können Sie durch Drücken von ESC oder durch erneutes Drücken von COPY beenden.

**ZUSCHALTEN DER BÄSSE (MUSIC)**

Wenn Sie die MUSIC Taste drücken, nimmt die Steuerung Pult über das Mikrophon die Takte auf, drücken Sie denn Schalter erneut, kann wieder mit den Potmeter RATE bzw. SPEED gearbeitet werden. Wenn Sie den Stecker in das Jack 6,3 der Rückwand stecken, schaltet die Steuerung automatisch um und übernimmt den Takt von dort.

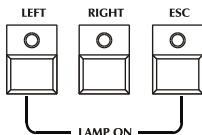




### GLEICHZEITIGE STEUERUNG DER SPIEGEL (ALL)

Wenn Sie die Spiegel der Lampen zu gleicher Zeit, mit gleicher Position bewegen wollen, haben Sie folgendes zu tun. Drücken Sie die Tasten **LEFT RIGHT** gleichzeitig, dann ändert sich die Aufschrift in der untersten Zeile der Anzeige und zeigt: "Alle Spiegel" die LED Left und Right blinken. Die Spiegel können mit der MIRROR Taste bewegt werden, die

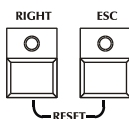
Bewegungsgeschwindigkeit ist **mit den Potmeter DATA ENTRY zu betätigen**. Drücken Sie die Left- oder Right Taste, schaltet sich die ALL-Funktion aus.



### EIN- UND AUSSCHALTEN DER LAMPEN VOM PULT AUS. (LAMP ON-OFF)

Drücken Sie die Tasten **ESC** und **LEFT** gleichzeitig, ändert sich die Aufschrift EINHEIT auf dem Anzeiger in der obersten Zeile zu der Aufschrift ein/aus. Das Pult erkennt sofort automatisch, welche Lampe keinen LAMP ON -Kanal hat und diese Kontrollämpchen leuchten nicht, bzw. auf dem Anzeiger ist ein kleiner Strich zu sehen. Der Stern bedeutet den eingeschalteten Scanner, das X zeigt,

dass der Scanner ausgeschaltet ist. Jetzt kann mit den Tasten 1-16 die Birnen/Leuchten eingeschaltet werden. Beim Ausschalten können die Veränderungen gespeichert werden.



### NEUSTART/ZURÜCKSCHALTEN VOM PULT AUS (RESET)

Drücken Sie die Tasten **ESC** und **RIGHT** gleichzeitig, ändert sich die Aufschrift auf dem Anzeiger in der obersten Zeile zu der Aufschrift RESET LAMPE. Das Pult erkennt sofort automatisch, welche Lampe keinen RESET Kanal hat und jene Kontrollämpchen leuchten nicht, bzw. auf dem Anzeiger ist ein kleiner Strich zu sehen. Dann kann nach Auswählen

der Tasten **1-16** und nach Drücken der **ENTER** Taste die ausgewählten Lampen sofort neugestartet werden. Natürlich muss der RESET-Kanal vorhanden und eingestellt sein und im SETUP-Menü müssen die Lampen richtig eingestellt sein.

**POWER ON-OFF**



### BLACK OUT

Nach Drücken der **BLACK OUT** Taste wirkt diese Funktion auf alle eingeschalteten Lampen, für die diese Einstellung gilt und bei deren Konfiguration der Lampen Ihnen kein Fehler unterlaufen ist.

**BLACK OUT**

## AUFBAU DES MENÜS

Drücken Sie die **MENÜ** Taste, gelangen Sie in das Hauptmenü, wo Sie mit Hilfe der Schiebetasten (Potmeter) **UP, DOWN, DATA ENTRY** wählen können.

### 1. Record-Erstellung

### 2. Programmerstellung

- Bearbeitung
- Maske
- Spiegelrichtung/Spiegeleinstellung

### 3. Chaser- Erstellung

- Erstellung
- Zusammenbinden/Vereinigen
- Preset-(Ver)Bindung

### 4. DMX-Adressen

- spezielle Geräte (lang mit ESC)

### 5. Setup

- Name der Einheit
- Name des Effektes
- Typenname
- Einstellung der Einheit
- neue Eigenschaften
  - Auswahl der Sprache
    - Englisch
    - Deutsch
    - Ungarisch
    - Rumänisch
    - XXX
  - Code-Einstellung
    - Neuer Menücode
    - Neuer Setupcode
  - DMX-Adressen-Modus
    - Manuell
    - Automatisch/in der Reihe
    - Automatisch mit 16
  - Änderung der Begrüßungsaufschrift
- Betriebsuhr

**Im weiteren bedeuten die Pfeile folgendes:**

→ : ENTER

↑ ↓ : UP, DOWN Taste oder DATA ENTRY Schiebetaste / Potmeter

## 1. ERSTELLEN DES RECORDES

### **MENÜ › RECORD MACHEN › RECORDWAHLEN(1-16)**

Die Fertigung von Record erfolgt durch Zusammenfügen der geschriebenen Programme. Es wird also zuerst mit den Tasten 1-16 der zu bearbeitende Record gewählt. Nach Auswahl sind auf dem Anzeiger in der oberen Zeile die Schritte des Recordes (max 99) und die Nummer des dazugehörenden Programmes sichtbar; unten ist die Stellung der dazugehörenden Schalter SPEED und RATE abzulesen, die zum Record-Schritt gehören. So kann die Laufzeit der im Record zusammengeführten Programme verschieden sein. Drücken Sie nun die MUSIK Taste, ist auf dem Anzeiger zu lesen: BASS SINC. Jetzt empfängt/übernimmt das Pult den Takt der Musik. Vor dem Speichern muss die Bearbeitungstaste immer auf dem letzten Schritt unserer geschriebenen Zeile stehen, sonst wird der Record nicht in seiner ganzen Länge gespeichert.

## 2. PROGRAMMERSTELLUNG

### **MENÜ › PROGRAM MACHEN › HERSTELLEN, MASK MACHEN oder SPIEGELRICHTUNG**

Unter einem Programm versteht man die Zusammenfügung der geschriebenen/erstellten Bilder. Während das Programm läuft, wird bzw. werden nur jene Lampen laufen, die Sie in der Maske ausgewählt haben, also in/and dessen Taste das LED mit ganzer Stärke leuchtet. Deshalb muss das vor der Bearbeitung gründlich kontrolliert sein, so können Unannehmlichkeiten vermieden werden. Aus dieser Funktion können Sie durch Drücken von ENTER mit Speicherung, durch Drücken von ESC ohne Speicherung austreten. Wenn sich die Spiegel nicht nebeneinander befinden, müssen die vor dem Schreiben des Programmes eingestellt werden, sonst kann **die Richtung der Spiegel verwechselt werden.**

Wenn Sie also 8 Scanner haben und von denen sind je 4 (2x4) gegenüber aufgestellt, und Sie wünschen, dass sich durch Drücken der Mirror Taste die Spiegel in die gleiche Richtung bewegen, können Sie das, indem Sie mit den gegenüber liegenden 4 Scanner durch X-Y Bewegung ins Teilmenü Spiegelrichtung treten, wenn Sie weiterhin mit UP-DOWN-Tasten die X- oder Y-Richtung wählen und dann mit den Tasten 1-16 die Bewegungsrichtung um/austauschen. Nach fehlerloser Auswahl und nach Drücken der ESC Taste treten Sie in die Programmbearbeitung, wählen Sie diejenige der 1-16 Tasten, zu denen Sie das Programm schreiben wollen. Dann wählen Sie die Lampen aus (mit Tasten 1-16), die Sie im ersten Schritt des Programms betätigen wollen. Die LED der ausgewählten Lampen leuchtet mit ganzer Kraft/Stärke. Tragen Sie jetzt die Werte für das erste Bild ein und speichern Sie mit Enter. Dabei erscheint automatisch eine Zwei auf dem Bildzähler, d.h., nach jedem ENTER erhöht sich um eins der Wert auf dem Bildzähler - das kann maximal 16 sein. Mit den Tasten UP-DOWN und mit den MEMORY RECALL Tasten können die geschriebenen Bilder zum Vorschein gebracht werden. Mit den Tasten LEFT,RIGHT stellen Sie die Lampenänderungen ein (gobo, strobe, usw.), deren Werte sind jedoch mit dem dazugehörigen Potmeter einzustellen. Austreten mit ESC, da muss auf die erscheinende Frage: SPEICH? ESC/ENT mit ENTER gewählt werden, wenn Sie das geschriebene Programm speichern wollen. Bei Drücken von ESC treten Sie ohne Speicherung aus dem Bearbeitungsprogramm aus.

**Bei Programmierung ist die Geschwindigkeit der Spiegelbewegung der Scanner mit DATA ENTRY-Potmeter zu regeln. Bei Austritt aus der Programmierung zählt immer die Nummer des letzten gespeicherten Bildes.**

## 3. ERSTELLUNG VON CHASER

### **MENÜ › CHASER-ERSTELLER › KOSTRUKTION, ZUGEBEN, oder PRESET KNÜPFEN**

In KONSTRUKTION eintretend, können Sie durch UP-DOWN-Taste und gleichzeitig mit den Tasten DATA ENTRY einstellen, welchen Chaser Sie erstellen wollen, dann drücken Sie ENTER und mit den UP-DOWN-Tasten die Geschwindigkeit. Wenn Sie die MUSIK-Taste drücken, folgen die Schritte dem Takt der Musik. Mit Ein- und Ausschalten der MUSIK Taste kann zwischen der Fix-Geschwindigkeit bzw. dem Takt der Musik gewählt werden. Erneut ENTER, dann LEFT-RIGHT drückend kann innerhalb des Chasers die (An)Zahl der Schritte

eingestellt werden, die max. 16 sein kann. Mit den Tasten 1-16 kann der Zustand des Chasers innerhalb der Schritte eingestellt werden. Wenn Sie das erste Bild mit der RIGHT-Taste eingestellt haben, können Sie den zweiten Schritt tun, auch hier stellen Sie den Chaser Zustand ein, und die eben erläuterten Schritte wiederholen Sie solange, bis Sie das letzte geplante Chaser-Bild nicht erzielt haben. Wenn Sie nach Einstellung ESC drücken, zeigt die Schaltung automatisch das erstellte Chaser-Bild. Jetzt können Sie einen anderen Chaser wählen oder ESC drücken bei Austritt ohne Speicherung oder ENTER, wenn Sie das geänderte Programm speichern wollen. Wenn Sie in das Teilmenü Zugeben treten, können Sie einstellen, welcher Chaser zu den Bildern 1-16 eines Programmes gehören soll. **Es ist auch möglich, dass innerhalb eines Programmes zu jedem Bild je ein Chaser gehört.** Nach Programmwahl kann mit den Tasten 1-16 Bildzugehörigkeit gewählt werden, mit LEFT-RIGT-Taste, welcher Chaser dazugehört.

Welche von den möglichen 99 Chasern den 1-16 Schaltern zugeordnet werden, kann in dem PRESET KNÜPFEN unter Teilmenü eingestellt werden. Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, können Sie mit ENTER die geschriebenen oder die geänderten Zusammenfügungen speichern. Vor dem Speichern muss immer auf dem letzten Schritt stehen, sonst wird der Chaser nicht in seiner ganzen Länge gespeichert.

#### **4. EINSTELLEN VON DMX-ADRESSEN**

Diese Funktion dient dem Zweck, dass Sie das Pult so einstellen, dass die von Ihnen benutzten Lampen und anderen Effekte der Kanalaufteilung gerecht werden.

Hier müssen Sie die Kanalaufteilung des Gerätes gut kennen, außerdem müssen Sie entscheiden, ob Sie **die Einstellung der DMX-Adressen selbst vornehmen oder das dem Pult überlassen.** CEREBELLUM plus kann pro Lampe 16 Kanäle bedienen. Die Art der DMX-Adresseneinstellung kann vorgenommen werden im Menüpunkt SETUP. Teilmenü Neue Eigenschaften, innerhalb dessen unter DMX-Adressen-Betriebsweise. Das geht so: Mit AUTOMATA 16 (das ist die Grund(ein)stellung), mit automatisch/in der Reihe oder MANUELL. Die Adressen werden - abhängig von der Einstellung - bei diesen 2 automatischen Betriebsweisen automatisch sechszehnerweise oder direkt hintereinander geordnet.

1. Wählen Sie Automata 16, gelangt der Scanner 1 auf Adresse 1, Scanner 2 auf Adresse 17 usw.
  2. Wenn Sie AUTOMISCH IN DER REIHE wählen, kommt Scanner 1 auf Adresse 1, Scanner 2 auf Adresse 7.
  3. Wenn Sie MANUAL wählen - was nur erfahrenen Benutzern empfohlen wird - kommt Scanner 1 auf Adresse 1, der Scanner 2 kommt auf die von Ihnen ausgedachte/gewählte Adresse, die über Adresse 9 liegt, usw.
- Wenn Sie unter AUTOMATA 16 die DMX-Adresse verändern wollen, erscheint folgende Aufschrift: Fix eingetragen, das heißt, das können Sie nicht ändern (wenn der Grundzustand gültig ist). **Sie sollten die Grundeinstellung der DMX-Adressen-Betriebsweise - wenn nur möglich - nicht ändern! Sie können sich viele Rätsel ersparen! Bei dieser Schaltart/Betriebsweise brauchen Sie nämlich nichts anderes zu tun, als mit den Tasten 1-16 den Ort zu wählen, mit DATA ENTRY den Scanner-Typ, und schließlich nach Drücken von ESC mit ENTER zu speichern.**
  - Wenn Sie bei der Einstellung AUTOMATA IN DER REIHE den Typ der eingestellten Lampe ändern, erneuern und deren Kanalzuteilung ist anders, erscheint folgende Aufschrift: Änderung der Adressierung. Diese Betriebsweise sollten Sie nur dann einstellen, wenn die Scanner noch auf dem Boden sind, sonst können Sie nämlich hinaufklettern zu den Scannern und den Bitschalter umstellen!
  - Manuelle Einstellung. Bevor Sie mit dem manuellen Erstellen der DMX-Adressen beginnen, sollten Sie auf dem Papier die ganze/vollständige Kanalaufteilung der Licht(an)ordnung planen. Notieren Sie einzeln die Kanalnummern der Effekte und Lampen sowie die Kanalaufteilung. MENÜ DMX ADRESS. Da können Sie mit den Knöpfen 1-16 die Lampen wählen, die Sie einstellen wollen und mit UP/DOWN-Taste die Ihnen zur Verfügung stehenden Lampen namentlich aussuchen. (Wenn das Gerät nicht unter denen ist, die von uns installiert sind, dann muss das leider der Benutzer tun - im SETUP Menü, unter LAMPE EINSTELLUNG Teilmenü.) Dann können Sie erneut mit ENTER die DMX-Adressen der Lampen einstellen, mit UP, DOWN Taste bzw. schneller mit DATA ENTRY Potmeter. Die Schaltung überprüft eventuelle Überdeckungen. Sollten Sie

eine Adresse gewählt haben, die schon eine andere Lampe benutzt, blinkt das Kontrollämpchen der dazugehörenden Adresse und auf der Anzeige erscheint \*ERROR\*. Nach Umstellen/Korrektur der falschen Adresse verschwindet die Aufschrift ERROR, was Ihnen zeigt, dass kein Überdeckungsfehler vorhanden ist. Achtung! Solange die Aufschrift ERROR blinkt, oder solange Sie mit UP-DOWN Taste keinen Platz gefunden haben, wo es keine Überdeckung gibt, können Sie nicht weitergehen.

Die Einstellung der an den Lampen zu findenden DIP-Schalter wird dadurch vereinfacht, dass auf der Anzeige gleichzeitig die Adresse und die dazugehörige Stellung des DIP-Schalters zu sehen ist. Wenn Sie z.B. 4 intelligente Lampen besitzen mit je 6 Kanälen, dann kann die erste Adresse 001 sein, die der zweiten Lampe 007, der dritten 013, der vierten 019. Trotzdem empfehlen wir Ihnen - um spätere Probleme auszuschließen - dass Sie die Scanner in 16 Stufen anschließen/aufbauen/zuschalten. Das heißt: die erste Adresse ist 001, die der zweiten 017, der dritten 033, der vierten 049. Unter späteren Problemen verstehen wir folgendes: Auf Platz eins, zwei und drei sind sechskanalige Scanner montiert/angeschlossen worden. Später möchten wir aber Scanner mit 8 Kanälen anschließen. Dann müssen Sie erst Platz machen, was heißt, die Scanner auf den ersten Plätzen müssen nach oben verlegt werden, sagen wir oberhalb der Adresse 256, damit keine Überdeckung vorkommt. Die Beendigung der Einstellung erfolgt mit ESC-Taste. Vor dem Austreten fragt das Pult "SPEICH? ESC/ENT". Mit ENTER wird die Einstellung gespeichert, mit ESC wird nicht gespeichert, **aber durch längeres Drücken der ESC-Taste (etwa 2 Sekunden) besteht die Möglichkeit, mit Hilfe der Tasten 1-16 Spezielle Einheiten zu markieren.** In dieser Stellung/Schaltung ist es vorteilhaft, POWERPACK-zu wählen/in Betrieb zu setzen. So ist zu erreichen, dass die gewählten Einheiten nicht am laufenden Programm teilnehmen, dass ihre Werte in der speziellen Betriebsweise veränderbar sind. Nach Markierung/Auswahl und nach Druck von ENTER erscheint auf der Anzeige: ANDERUNG SPEICH? ESC/ENT. Wollen Sie die Änderungen speichern, drücken Sie ENTER! Nach Druck auf ESC wird der alte Zustand wieder hergestellt.

Bemerkung: Die Adressen der vor dem 1. Januar 1998 erzeugten/hergestellten Lampen **DRAGON, SHOWSCAN** und **DIM8DMX** Powerpack müssen bei der Einstellung einen um eins kleineren Wert bekommen, als auf dem BIT-Schalter des Anzeigers zu sehen ist.

## 5. SETUP (GRUNDEINSTELLUNG)

Die auf dem Anzeiger erscheinenden Lampennamen und sonstige Effekte sind teilweise mit Hilfe der Unterpunkte des SETUP-Menüs veränderbar. In das Setup-Menü können wir nur mit Hilfe einer vierstelligen Zahlkombination hineinkommen, welche der Verbraucher jeder Zeit ändern kann. Der SETUP-Code in Grundeinstellung ist 2222. Die SETUP-Menüpunkte sind die folgenden:

### **5/1. LAMPE NAME wird bearbeitet:**

MENÜ › MENÜ 5. › CODE \*\*\*\* › LAMPE NAME

Hier können Sie die Namen der Geräte, die Namen der EINHEITEN erstellen und bearbeiten. Z. B. DRAGON 1, DRAGON 2, UNIT 49 usw. In dieser Liste sind jene Namen der Scanner, Powerpacks zu finden, , welche wir "zum Teil" schon bearbeitet/eingestellt haben. Außerdem sind die von den Verbrauchern eingeschriebenen UNITS enthalten, von denen es max. 100 geben kann. Die schon vorhandenen Einheitsnamen sollten Sie nicht ändern, aber es geht (Die Namen können umgeschrieben werden.). Der Name UNIT kann aus 8 Charakter bestehen. Mit den LEFT;RIGHT-Tasten wählen Sie die zu ändern gewünschten Charakter, mit den Tasten UP, DOWN bzw. den Potmeter DATA ENTRY wählen Sie Buchstaben oder Symbole. Wenn das beendet ist, fragt nach Drücken der ENTER-Taste das Pult: "SPEICH? ESC/ENT". Mit ENTER speichern Sie, mit ESC treten Sie ohne zu speichern aus.

Achtung! Der Charaktersatz/Bestand ist lückenhaft (diese Anzeige stammt wahrscheinlich nicht vom ungarischen Markt), denn es fehlen die Kleinbuchstaben é, á, ö, ü, í ú, an deren Stelle gibt es wunderschöne JAPANISCHE und CHINESISCHE Schriftzeichen.

**5/2. Namen der Effekte werden bearbeitet:**

MENÜ › MENÜ 5. › CODE\*\*\*\* › LAMPE EFFEKT

In diesem Menüpunkt werden die verschiedenen Teile der Scanner bezeichnet, z.B. color, strobe, mit 64 verschiedenen Namen, natürlich nur 8 Charakter. Mit UP,DOWN wählen Sie unter den angegebenen Namen, z.B. GOBO, COLOR, SHUTTER, \_\*\*\*\*\_ 12 usw. **Folgende Namen sind nicht veränderbar: PAN, TILT, COLOR, GOBO, GOBOROT, STROBO, RESET, PRIZMA, LAMP, DIMMER CH XX, SPIN.**

Mit LEFT,RIGHT-Tasten - auf den 8 Charakter rechts und links zu finden - können Sie sich bewegen. Mit UP, DOWN Tasten bzw. mit DATA ENTRY Potmeter kann Buchstabe oder Symbol gewählt werden. Wenn Sie fertig sind mit der Bearbeitung, fragt nach Drücken der ENTER-Taste das Pult: " SPEICH? ESC/ENT . Mit ENTER speichern Sie, mit ESC treten Sie ohne zu speichern aus.

**5/3. Typennamen werden bearbeitet:**

MENÜ › MENÜ 5. › CODE\*\*\*\* › LAMPE TYP

Hier können z.B. die Farben der COLOR-Scheibe oder die %-Werte der Dimmerpack-Taste (Potmeter) ernannt/bezeichnet werden. Mit UP-DOWN bzw. Mit DATA ENTRY Potmeter wählen Sie den zu bearbeitenden Typennamen unter 256 verschiedenen Namen aus, z.B. \*TYPE 206\*. Nach Drücken der ENTER Taste erscheint auf dem Anzeiger ein blinkendes \_ , es zeigt an, dass der Buchstabe auf Platz eins mit DATA ENTRY Potmeter oder mit UP,DOWN Taste editiert werden kann. Hier schreiben Sie jetzt einen solchen Namen ein, der noch nicht auf der Liste steht, z.B. DREHEN. Auf den 8 Charakter können Sie sich mit LEFT,RIGHT Tasten bewegen. Haben Sie die Bearbeitung beendet, erscheint auf der Anzeige nach Drücken der ENTER Taste die Aufschrift "SPEICH? ESC/ENT" Mit ENTER speichern Sie, mit ESC treten Sie ohne zu speichern aus.

**5/4. Einstellung der Einheit**

MENÜ › MENÜ 5. › CODE\*\*\*\* › LAMPE EINSTELL

Hier können im Setup Menüpunkt die Parameter für die verschiedenen Scannertypen und Powerpacks eingestellt/erstellt werden. Sie wählen zuerst mit Hilfe von DATA ENTRY oder UP DOWN die Namen der Einheiten, z.B.: MINISCAN, DRAGON 2, SCAN3 usw. Nach ausgewähltem Lampentyp drücken Sie ENTER und stellen Sie die Zahl der Effekte ein. Das kann bei einem 5 Effekt Scanner sein: PAN, TILT, COLOR, GOBO und STROBO. Nach erneutem ENTER drücken Sie UP,DOWN bzw. LEFT.RIGHT und können so einstellen, was Sie welchem Potmeter zuordnen, bzw. welcher Effekt auf welchem dmx-Kanal läuft/ist. Auch das muss hier eingestellt werden, auf welchen DMX Werten die Bereich der einzelnen Effekte liegen/sind.

Zuerst muss also eingestellt werden, dass POT: 01, bzw. was Sie den einzelnen Potmetern zuordnen. Es wäre/ist logisch, hierhin die COLOR-Einstellscheibe zu tun/zuzuordnen. Wenn Sie ein Gerät haben, das keine COLOR-Scheibe besitzt und wenn Sie das erste Pot nicht belegen/benutzen wollen, dann stellen Sie mit LEFT,RIGHT-Taste auf --free-- , lassen also den Platz frei. Wenn Sie aber die Color-Einstellscheibe auf das erste Pot legen, drücken Sie auf ENTER und schreiben Sie ein, auf welchem dmx-Kanal die Color-Scheibe ist/steht. Drücken Sie erneut ENTER, dann können Sie in die erste Zeile, nach dem blinkenden Doppelpunkt die Effekte eintragen, z.B. die Farben der Color-Scheibe und die dazugehörenden Werte. Das geht so: Mit den UP,DOWN-Tasten suchen Sie die erste Farbe, z.B. weiß, jetzt drücken Sie ENTER und schreiben die dazugehörenden dmx-Werte ein, wieder ENTER .....diese Schritte wiederholen Sie so oft, bis Sie die 255 erreicht haben. **Wenn Sie vor dem Erreichen der maximalen Einstellung 255 austreten, wird der Effekt fehlerhaft funktionieren.**

Achtung! Sie müssen nicht beispielsweise alle Farben der Color-Scheibe angeben, aber wenn Sie das nicht tun, wird während der Benutzung auf der Anzeige auch nichts erscheinen, trotz alledem dürfen Sie erst bei Wert 255 austreten. Dann können Sie das nächste Potmeter wählen und deren Werte und Parameter eingeben. Diese Schritte wiederholen Sie so oft, bis Sie alle Effekte der Lampe eingegeben haben.

**Achtung! Die PAN und TILT-SPIEGEL können nur POT 15 und POT 16 zugeteilt werden, denn nur dort kann das Programm die MIRROR-Schalter lesen/verstehen. Bei Geräten mit RESET bzw. LAMP ON-OFF - Funktion kann auch auf Kanal 13 oder 14 installiert werden. Wenn der Einheit 16 Bit steuerung hat, die fine Kanäle müssen unbedingt PAN FINE und TILTFINE heißen. Anderen falls die Mirror Kanäle werden**

**falls funktionieren. Die fine Kanäle können zu alle POT zugeteilt werden, aber wir empfehlen die POT 9 und POT 10, weil die schon installierte Einheiten nutzen für fine Spiegel Kanäle auch diese.**

Austreten können Sie mit ESC, hier fragt der Anzeiger, welche Einheiten Sie im SCANNER bzw. DIMMER-Modus(Betriebsweise) benutzen wollen (LEFT,RIGHT). Das bedeutet, dass bei Geräten mit DIMMER-Modus die BLACK-OUT Taste auf mehrere Kanäle wirkt, z.B. DIM12. Bei jenen Geräten laufen auch die Chaser nicht. Dann müssen die Werte des Chasers in offenem und geschlossenem Zustand eingestellt werden, das sind in diesem Falle die Werte des offenen und geschlossenen Zustandes der strobo-Kanäle. Mit ENTER speichern Sie, mit ESC treten Sie ohne zu speichern aus.

## 5/5. Neue Eigenschaften

### A. WAHL DER SPRACHE:

MENÜ › MENÜ 5. › CODE\*\*\*\* › NEUE CHARAKT. › SPRACHE WAHLEN

1. English
2. Deutsch
3. Rumaneste
4. Magyar
5. XXX

Mit UP, DOWN können Sie die Sprache wählen, dann drücken Sie ENTER. Im selben Augenblick kommuniziert das Schaltpult in der gewünschten Sprache mit Ihnen. Die fünfte Sprache ist noch frei!

### B. EINSTELLUNG UND ÄNDERUNG DER CODE,

MENÜ › MENÜ 5. › CODE\*\*\*\* › NEUE CHARAKT. › KODE WAHLEN

- NEU MENÜ LOSUNG
- NEU SETUP LOSUNG

Wenn Sie wollen, dass Unbefugte keinen Zutritt zu Ihren Programmen haben, dann wählen Sie jetzt den neuen Menücode. Nach Drücken von ENTER schreiben Sie eine vierstellige Zahl ein, die Sie dann bei Neuöffnung nach der Begrüßungsaufschrift einschreiben müssen, damit Sie das Gerät/Schaltpult öffnen/anmachen können.

Wenn Sie anstelle der vierstelligen Zahl ein ENTER drücken, ist das Schaltpult nach Anschalten auch ohne Code zu öffnen/ anzuschalten.

- Das Ändern des SETUP KODES ist ebenso möglich, aber es muss trotzdem irgendein Code eingegeben werden. Wenn das Pult alle neue Daten gespeichert hat, können Sie durch mehrmaliges Drücken der ESC-Taste zum Ausgangspunkt zurückgelangen.

Wenn Sie einen neuen Kartencode gewählt haben, gibt es mehrere Möglichkeiten.

**ACHTUNG! Wenn Sie den Code ändern und dann vergessen , dann kann der beigelegte Umschlag Ihnen diesen neu eingegebenen Code nennen.**

Nach Kauf des Geratesist es sinnvoll, folgende Code zu ändern, damit ausgeschlossen wird, dass Unbefugte zu Ihren Programmen gelangen bzw. dass sie Ihr Gerät benutzen.

In der Grundstellung sind an/auf dem Pult folgende Code schon installiert.

**MENÜ CODE: 1111**

**SETUP CODE: 2222**

### C. DMX ADRESSEN-BETRIEBSWEISE/ADRESSIERUNG

MENÜ › MENÜ 5: › CODE\*\*\*\* › NEU CHARAKT. › DMX ADRESS ART

- AUTOMATA MIT 16
- AUTOMATA REIHEN
- MANUEL REGELUNG

Wenn Sie AUTOMATA 16 wählen, lädt das Pult die Einheiten auf folgende Adressen, unabhängig davon, wie

viele Kanäle die einzelnen Einheiten besetzt haben, d.h. 16 je Kanal.

**1, 17, 33, 49, 65, 81, 97, 113, 129, 145, 161, 177, 193, 209, 225, 241**

Wenn Sie AUTOMATA REIHENwählen, berücksichtigt das Pult, wie viele Kanäle die einzelnen Einheiten besetzt haben. Das bedeutet, dass die Kanäle einander folgen, sie sind in der Reihe. Achtung! Wenn Sie bei dieser Einstellung den Typ der eingestellten Lampen ändern, (z.B. wenn Sie eine Lampe gegen eine modernere auswechseln), oder wenn die Kanalaufteilung anders ist, dann ordnet das Pult die Kanaleinteilung automatisch und auf der Anzeige erscheint: Adressierung geändert. Diese Betriebsweise sollten Sie nur dann einstellen, wenn die Scanner noch auf dem Boden sind, sonst müssen Sie hinaufklettern zu den Scannern und die Bit-Taste umstellen/regeln/drehen.

Wenn Sie MANUEL REGELUNG wählen (**Das ist nur erfahrenen Benutzern zu empfehlen!**), dann

können alle Einheiten frei, das heißt, auf den vom Benutzer auserwählten Platz geladen/installiert werden.

Egal, welche der drei Betriebsweisen Sie wählen, danach drücken Sie ENTER und können entscheiden, ob Sie ohne zu speichern mit ESC austreten wollen, oder ob Sie mit ENTER speichern wollen. Austritt mit ESC, ESC, ESC und das Pult ist wieder in der Grund/Ausgangsstellung.

#### **D. ÄNDERUNG DES BEGRÜßUNGSTEXTES:**

MENÜ › MENÜ 5. › CODE\*\*\*\* › NEUE CHARAKT. › GRUSS TITEL

Dieser Menüpunkt gibt die Möglichkeit, den bei Beginn laufenden Begrüßungstext **einmal** zu ändern. Das kann der erste Verkäufer sein oder der nächste Käufer. Der Begrüßungstext besteht aus 2 selbständigen Einheiten, jedoch nur die erste Einheit ist veränderbar (das ist der nach links laufende Text). Der Text kann nur einmal verändert werden! Er kann 64 Charakter lang sein. Die zur Änderung benutzten Schaltungen und deren Funktionen sind die folgenden:

Änderung des CHASER auf die obere Zeile

Änderung des RECALL auf die untere Zeile

Suche der Charakter erfolgt mit UP/DOWN, oder mit DATA ENTRY.

Mit LEFT, RIGHT kann der Cursor nach rechts, links bewegt werden,

MENÜ wird gebraucht zum Beenden/Abschließen des letzten Charakters. Das bedeutet, mit MENÜ wird nach den letzten Buchstaben die Zeile abgeschlossen, das muss deshalb passieren, damit das Pult keine leeren Charakter laufen lassen muss. Wenn Sie mit Hilfe der oben angegebenen Tasten/Tätigkeiten/Betriebsweisen den Text geändert haben, z.B. zu WELCOME TO \*\*\*\*\*, und wenn Sie dann ESC drücken, dann fragt das Pult, ob Sie mit ENTER den geänderten Text speichern wollen (**Das können Sie nur einmal!**) oder ob Sie mit ESC ohne zu speichern austreten wollen.

Austritt: ESC, ESC, ESC und das Pult ist wieder in Grund/Ausgangsstellung.

#### **5/6. Zähler der Betriebsuhr**

MENÜ › MENÜ 5. › CODE\*\*\*\* › BETRIEBUHR

In den Menüpunkt eingetreten, können Sie auf die Sekunde genau sehen, wieviel Zeit Sie im Pult gearbeitet haben.

Austritt: ESC, ESC, ESC und der Grundzustand im Pult ist wieder hergestellt.



**TECHNISCHE DATEN****WICHTIGSTE PARAMETERS:**

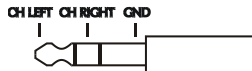
Anzahl der gleichzeitig arbeitenden Scanner (Powerpack):	16	Anzahl der Rekorde:	16
Anzahl der installierten Scannertypen:	100	Anzahl der Rekordschritte:	99
Anzahl der Kanäle eines Scanners:	16	Anzahl der Programme:	16
Anzahl eines Powerpacks:	16	Anzahl der Bilder innerhalb des Programmes:	16
Anzahl der Namen der Effekte:	96	Anzahl der Chaserprogramme:	99
Anzahl der Plätze innerhalb eines Effektes:	32	Chaser-Geschwindigkeit:	folyamatos (1-12)
Zahl der Effektypen:	256	Anzahl der Preset-Chaser:	16
		Anzahl der Preset-Bilder:	16

POWER INPUT  
DC 12 V  $\overline{\overline{\overline{\quad}}}$ **Stromversorgung:**

Es wird EMPFOHLEN, das Pult nur von einem solchen Stromspender zu versorgen, der STABILISIERT ist und über 12V DC Spannung verfügt und mit mindestens 500 mA zu belasten ist. So einer die ist zum Pult gehört und den oben angeführten Ansprüchen entspricht. Wenn die Stromversorgung mangelhaft ist, die Spannung schwankt, schaltet das Gerät automatisch aus.

**DMX-Anschluss:**

- 1. GND; 2. Negative (-); 3. Positive (+); In den letzten Scanner (Einheit) müssen Sie einen Schlusstecker tun, zwischen Punkt 2 und 3, mit einem Widerstand von 120 Ohm.
- Das Metallgehäuse dürfen Sie auf keinen Fall mit der Abschirmung/Entstörung zusammenschließen, denn wenn dieses System nicht ausreichend geerdet ist, dann verbinden sich die Einheiten über die Abschirmung.

AUDIO INPUT  
(STEREO) LINE**AUDIO INPUT Anschluss:****Maße und Gewicht:**

- Breite: 483 mm, 19"; Höhe: 176 mm, Tiefe: 83 mm
- Gewicht: 2,6 kg

**Zubehör:**

- 1 Stk Stromeinheit-Umformer
- 1 Stk Gebrauchsanweisung
- 1 Stk Umschlag

Jede Anmerkung, Empfehlung, alle Vorschläge, Kritiken in Bezug auf das Pult/Gerät und dessen Arbeit nehmen wir gern entgegen:



**dezelectric@matavnet.hu**  
**info@dezelectric.hu**

Über unsere Firma und unsere Produkte können Sie mehr Informationen  
in unsere Homepage finden:



**www.dezelectric.hu**

Der Planung der PCB-s und Programmierung die Mikrokontrollers wurden durch die  
Arbeitskollegen der DEZELECTRIC erstellt.

© DEZELECTRIC Bt. Hat das Recht die Geräte weiter zu modifizieren auf dem neusten  
technischen Stand zu halten.

® 000720

**Beilage A****Installierte Einheiten bis 2000.07.01.**

Zahl.	Hersteller	Name	Name inCont.	Kanäle N.
1	Pako Kft.	Dragon-3	DRAGON-3	8
2	Pako Kft.	Dragon-2	DRAGON-2	8
3	SHOW 99' Kft.	Scan-2	SCAN-2	6
4	SHOW 99' Kft.	Scan-2 rot	SCAN2rot	6
5	SHOW 99' Kft.	Scan-3	SCAN-3	6
6	SHOW 99' Kft.	Scan-3 rot	SCAN3rot	6
7	-	Dim-8	DIM-8	8
8	Gemini	Motor Head	M.HEAD	5
9	Futurelight	SC-370	SC-370	4
10	-	Dim-12	DIM-12	12
11	Futurelight	SC-570	SC-570	8
12	Clay Paky	CLAY Paky Mini Scan	CLAYP MS	4
13	SHOW 99' Kft.	Showmoon-2	SHOWMON2	6
14	Futurelight	Robo Color-812	ROBO-812	10
15	SHOW 2000	Warrior-2	WARRIOR2	6
16	SHOW 99' Kft.	Scan-2 pro	SCAN2pro	8
17	-	Install	INSTALL	16
18	SHOW 99' Kft.	Miniscan	MINISCAN	10
19	Saturn Kft.	Saturn Scan 2	SATSCAN2	10
20	Clay Paky	Clay Paky HPE	CLAYPHPE	7
21	Martin	Robo Color Pro 400	PRO 400	7
22	Martin	Image Scan	IMAGE	7
23	Martin	Robo Scan Pro 518	PRO 518	9
24	Martin	Robo Scan Pro 918	PRO 918	14
25	Martin	Robo Scan Pro 1220	PRO1220	15
26	Martin	Mac-250	MAC 250	11
27	Martin	Mac-300	MAC 300	11
28	Martin	Mac-500	MAC 500	14
29	Martin	Mac-600	MAC 600	12
30	F.A.L.	Three Sixty	TSIXTY	8
31	F.A.L.	Roulette 575	ROUL-575	8
32	Martin	Robo Scan Pro 218	PRO 218	7
33	Saturn Kft.	Saturn Scan 3	SATSCAN3	10
34	Martin	Promo-3	PROMO3	6
35	TAS	Mini Ultra Scan-1	M.ULTRA1	6
36	F.A.L.	Hurrican	HURRICAN	4
37	TAS	Mini Ultra Scan-2	M.ULTRA2	8
38	Futurelight	MH-660	MH-660	14
39	Futurelight	SC-780	SC-780	14
40	Futurelight	CC-200	CC-200	4

**Max. 100 Einheiten Installierbar!**

**Beilage B****Liste die Controllers von DEZELECTRIC****Scanner Controllers:**

CEREBELLUM midi	Universal Scanner Steuergerät, 16 Einheiten, 16 bit Spiegelbewegung, DMX-512, MIDI, PEDAL, (16x16ch)
CEREBELLUM joy 16 bit	Universal Scanner Steuergerät, 16 Einheiten, 16 bit Spiegelbewegung über Joystick, DMX-512, (16x16ch)
CEREBELLUM plus 16 bit	Universal Scanner Steuergerät, 16 Einheiten, 16 bit Spiegelbewegung, DMX-512, (16x16ch)
CEREBELLUM plus	Universal Scanner Steuergerät, 16 Einheiten, 8 bit Spiegelbewegung, DMX-512, (16x16ch)
MINISCAN plus controller	Universal Scanner Steuergerät, 8 Einheiten, 8 bit Spiegelbewegung, DMX-512, (8x10ch)
MINISCAN controller	Speziell Scanner Steuergerät, 8 Einheiten, 8 bit Spiegelbewegung, DMX-512, (8x10ch)

**Licht Controllers, Dimmerpacks:**

LUMINARY controller	Licht Steuergerät, Für ALTMAN und PAR Lampen, DMX-512, (8ch)
LUMINARY controller & dim.pack	Licht Steuergerät und Dimmer, 16A /ch, 2 Phase, (8ch)
LUMINARY dimmerpack	Dimmer, DMX-512, 16A /ch, 2 Phase, (8ch)

**Strobe Controllers:**

ST1	Flash-Rate-Delay, 0-10V Ausgang, (1ch)
ST1M	Flash-Rate-Music-Delay, 0-10V Ausgänge, (1ch)
ST2	Flash-Rate-Delay, 0-10V Ausgänge, (2ch)
ST2M	Flash-Rate-Music-Delay, 0-10V Ausgänge, (2ch)
ST2X2	Flash-Rate-Music-Delay-Async, 0-10V Ausgänge, (2x2ch)
STD512	Flash-Rate-Music-Asynchron-Delay, DMX-512 Ausgänge, (2x2ch)
ST4X2	Flash-Rate-Music-Delay, 0-10V und DMX-512 Ausgänge, (4x2ch)

**Sonstige Controllers:**

SHOWMOON controller	Speziell (Showmoon) Steuergerät, DMX-512, (6x6ch)
CONTROLLER 0-10V	0-10V Steuergerät, 10 Stände Schalter, (1ch)

*Mehr Informationen finden Sie in unsere Homepage oder bestellen Sie unsere Produkt Katalog!*

**BEMERKUNGEN:**