

Kurzbedienungsanleitung MA LC 12/2

Grundsätzliches: Der Regler MAIN muß auf 100 % stehen, damit die eingestellten Werte voll an die Dimmer ausgegeben werden.
Dasselbe gilt für die Sub-Master-Regler -A- und -B-. Damit die Einstellung von PRESET A und MEMORY am Ausgang anliegen muß der entsprechende Submaster aufgezogen werden.

1. Reset: Um alle gespeicherten Daten und die DMX-Zuordnung zu löschen kann beim Einschalten ein Reset durchgeführt werden.

Vorgehensweise:

- S Gerät ausschalten
- S Die Tasten Soft A , Soft B und Quit gleichzeitig gedrückt halten
- S Gerät einschalten
- S DELETING ALL ?? mit YES (Soft A) bestätigen.

2. DMX - Patch: Die Zuordnung der Pultkanäle auf die Dimmerkanäle kann im LC12/2 beliebig festgelegt werden, jedoch können auf einen Pultkanal maximal vier Dimmerkanäle gepatcht werden.

A: Alle Kanäle 1:1 verbinden:

- S Utility 1 drücken
- S DMX PATCH (Soft A)
- S Shift
- S ALL 1:1
- S Quit (wenn nicht weiter gepatcht werden soll)

B: Zuordnung löschen:

- S Utility 1 drücken
- S DMX PATCH (Soft A)
- S Shift
- S ALL CLEAR (Soft B)
- S Anschließend neu zuordnen (siehe C:)

C: DMX-Kanäle zuordnen:

- S Utility 1 drücken
- S Patch DMX
- S für Pultkanal 1-12 die Flashtaste unterhalb der Gruppenfader drücken. Im Display erscheint ganz links der Pultkanal auf den gerade gepatcht wird.
- S mit dem Einstellrad oberhalb der Quit-Taste den Dimmerkanal wählen, der zugeordnet werden soll.
- S mit CONNECT (Soft A) zuordnen
- S mit OPEN (Soft B) trennen
- S für Pultkanal 13-24 Shift + Upper drücken. Die Flashtasten 1-12 entsprechen dann 13-24
- S die Tasten Specials können wie Pultkanäle z.B. für Nebelmaschinen usw. belegt werden.
- S zum Verlassen des Menüs Quit drücken.

3. Programmieren eines Memories (Szene):

Auf die Regler der Preset B können Lichtstimmungen mit beliebigen Helligkeitswerten

gespeichert werden.

Die Taste Page ermöglicht eine Mehrfachbelegung.

Durch drücken der Taste Page wird zwischen den zehn verschiedenen Ebenen umgeschaltet. Die eingestellten Memories bleiben beim Umschalten der Page-Taste solange erhalten, bis die Regler ganz nach unten geschoben werden.

In Stellung P sind die (unteren) Memory-Fader gleich belegt, wie Preset A (1:1).

Vorgehensweise beim Programmieren:

- S Memory drücken
- S Mit der Page-Taste eine Ebene auswählen auf die programmiert werden soll, nicht jedoch P.
- S Mit der Flash-Taste unterhalb der Memory-Fader auswählen, welcher Memory programmiert werden soll.
- S Lichtstimmung Kanal 1-12 auf PRESET A einstellen.
- S Speichern der Stimmung durch drücken von PRESET (Soft A); die Einstellung von Preset A wird gespeichert
- S oder ALL (Soft B); alle Helligkeitswerte am Ausgang des Gerätes werden gespeichert.

- S im 24-Kanal-Modus wird zunächst Kanal 1-12 eingestellt. Mit Shift + Upper wird auf Kanal 13 - 24 umgeschaltet. Die Helligkeitswerte von 1 - 12 bleiben erhalten.
- S Kanal 13-24 einstellen.
- S Lichtstimmung speichern mit PRESET (Soft A); die aktuelle Einstellung wird gespeichert.
- S Mit Shift + Upper zu Kanal 1 - 12 zurückkehren.
- S Nach Beenden mit Quit zurück im Hauptmenü.

4. Lichtorgelfunktion (Sound to Light):

- S Signalquelle (Tonmischpult) an die Cinch-Buchse auf der Rückseite anschließen.
- S Taste Sound to Light drücken
- S Mit dem Drehknopf Sound die Empfindlichkeit einstellen; gelbe LED blinkt.
- S Die auf Memory 9 - 12 gespeicherten Szenen arbeiten als Lichtorgel:

Preset 9 (P): Antilichtorgel - Pause (Leuchtet in Musikpausen)

Preset 10 (B): Leuchtet entsprechend dem Anteil der Bässe

Preset 11 (M): Leuchtet entsprechend dem Anteil der Mitten

Preset 12 (T): Leuchtet entsprechend dem Anteil der Höhen (Treble)

5. Programmieren eines Chasers (Lauflicht):

- S Taste Chase drücken
- S Mit Stellrad einstellen, welche Chase-Nr. programmiert werden soll 1 - 99
- S Taste LEVEL (Soft A) drücken

Step programmieren:

- S Lichtstimmung von Kanal 1 - 12 auf Preset A einstellen.
- S ggf. mit Shift + Upper auf Kanal 13 - 24 umschalten für Kanal 13 - 24.
- S ENTER drücken (Soft A)
- S CONT drücken (Soft A); FADETIME braucht nicht eingestellt zu werden-sie ist nur im Theatermode wirksam (siehe Bedienungsanleitung Seite 21).
- S Nächster Schritt siehe Step programmieren

- S Zurück ins Hauptmenu mit Quit.

6. Aufrufen eines Chasers:

- S Taste NUMBER gedrückt halten und gleichzeitig am Stellrad die Chase - Nr einstellen, die gestartet werden soll.
- S Damit der neue Chaser übernommen wird, muß der Fader CHASE kurze Zeit auf Null gestellt werden.
- S Fader CHASE nach oben schieben.

Laufmodus:

- A. Durch drücken der Taste STEP wird der Chaser Schritt für Schritt durchlaufen.
- B. In Stellung Sound (Taste SOUND RUN einmal betätigt) wird das Lauflicht in Abhängigkeit zur angeschlossenen Musikquelle durchlaufen. Am Drehknopf SOUND wird die Empfindlichkeit eingestellt.
- C. In Stellung Run (Taste SOUND RUN zweimal betätigt) läuft das Lauflicht mit konstanter Geschwindigkeit (Free Run).
- D. Der Regler X-FADE (steht für Cross-Fade) wird die Zeit eingestellt die zur Überblendung von einem Schritt zum nächsten vergeht.
- E. Der Fader SPEED gibt die Zeit an in welchem Zeitintervall die Lauflichtschritte wechseln. Die Angaben in Sec und Hz sind identisch.

7. Übertragen eines Chasers auf Memory 9 - 12

Die abgespeicherten Lauflichter können mit fester Geschwindigkeit und ohne Fade auf die Memories 9 - 12 übertragen werden.

- S Taste Shift + CTM drücken
- S Page auswählen
- S Memory mit Flashtaste anwählen
- S Chase-Nr mit Stellrad einstellen
- S Zeit einstellen wahlweise mit Soft A und Stellrad oder LEARN (Soft A) im Takt der Musik mindestens zweimal drücken.
- S mit Soft B kann das Lauflicht zusätzlich musikgesteuert laufen.
- S Mit Quit zum Hauptmenu

8. Flash und Solo-Tasten:

- S Die Flashtasten unterhalb der Memory-Fader schalten gedrückt den jeweiligen Memory voll durch.
- S Mit der Taste Channel-Flash wird umgestellt von Memory auf Einzelkanal 1-12.
- S Durch aktivieren der Taste Solo werden die Flashtasten zu Solo-Tasten umgeschaltet:
Flash: durch Betätigen der Flash-Taste werden Kanal oder Memory zum laufenden Programm addiert.
Solo: solange die Flash-Taste gedrückt wird leuchtet Kanal oder Memory auf; das laufende Programm wird ausgeblendet.
- S Von der Solo - Funktion können Kanäle ausgenommen werden (sinnvoll für Deko- und Grundbeleuchtung, Nebelmaschinen)
 - a. Shift + Utility 2
 - b. DISABLE SOLO (Soft A)
 - c. Am Stellrad Kanal wählen
 - d. Mit Soft A und Soft B Solo-Funktion an- oder abschalten