

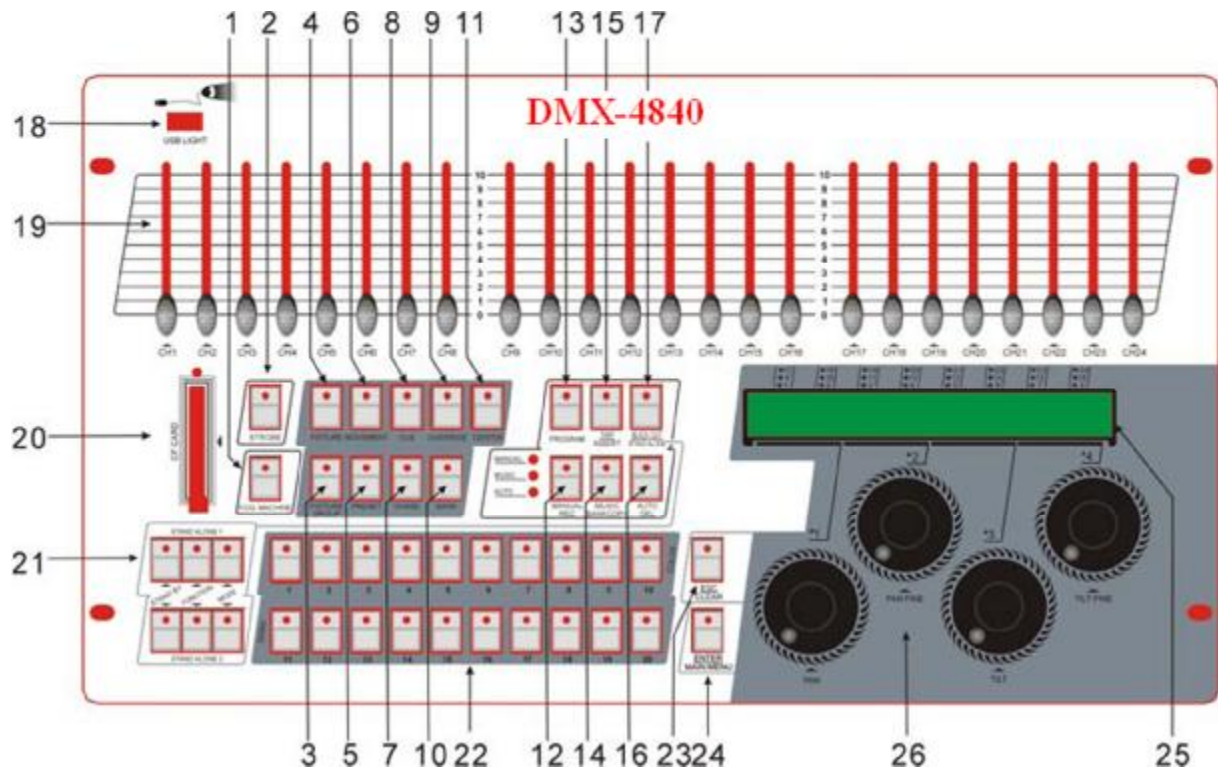
DMX-4840 professioneller DMX-Controller

2. Features

- 484 DMX-Kanäle insgesamt
- 2 x DMX-Ausgänge 3 polig
- 2 Geräte-Bibliotheken für img-Stageline und anderer DMX-Geräte; bis zu 50 Geräte können manuell pro Bibliothek editiert bzw. geladen werden
- 20 Geräte-Button für 20 DMX-Geräte mit je bis zu 24 Kanälen
- Alle Gerätegruppen können gleichzeitig gesteuert werden
- 24 Fader zur Steuerung von 24 DMX Kanälen je Gerät
- 1200 programmierbare Szenen (60 Bänke zu je 20 Szenen)
- 60 programmierbare Chases, je Chase mit maximal 200 Szenen
- 10 editierbare MOVEMENTS, PAN/TILT Positionen und PAN/TILT Bereiche, sowie Fade Time oder Warte-Schleifen können eingestellt werden
- 20 editierbare Presets, je Preset mit 10 Farben und 10 Gobos (400 Presets gesamt) □
- 60 CUEs programmierbar (Ein Cue kombiniert Chases miteinander, Chases können gleichzeitig ablaufen)
- 20 x Override zuweisbar für die manuelle Übernahme von DMX-Kanälen während Chases laufen
- 20 x Center – Positionen der DMX-Geräte für Movement-Makros zuweisbar
- Remote DMX Adressierung (nur für bestimmte img-Stageline Lichtgeräte)
- Blackout Modus - 1. Standby 2. PAN/TILT Center Position 3. Blackout Scene
- 4 x Jog Wheel für PAN/TILT-Steuerungen sowie zur Einstellung von Programm- und Menü-Funktionen (Funktions-Anzeige über das LCD-Display)
- Passwort-Schutz für das Booten des Controllers
- Sperren/Entsperren des internen Speichers / Löschfunktion des gesamten Speichers, Passwort-Schutz möglich
- Standard MIDI -Steuerung
- Ansteuerung von DMX-Nebelmaschinen auf Kanal 481
- DMX-Kanäle 483 und 484 für DMX-Strobe-Steuerung, Kanal 383 für Speed und Kanal 384 für Strobe-Intensität (via Jog Wheel und LCD-Display einstellbar)
- 2 Steuerfunktionen wie Mini-Fernbedienung (LC-3)
- Schwanenhals USB-LED-Lampe

3.Übersicht der Bedien-Elemente

3.1 Frontansicht



- | | |
|--------------------------|---|
| 1. NEBELMASCHINE | Aktiviert eine angeschlossene Nebelmaschine (DMX Kanal 481) |
| 2. STROBE | DMX-Stroboskop (DMX Kanäle 483 & 484) |
| 3. FIXTURE GROUP | Zur Anwahl einer oder mehrerer Gerätegruppen |
| 4. FIXTURE | Zur Aktivierung eines oder mehrerer Geräte |
| 5. PRESET | Zur Auswahl eines Farb- und Gobo-Presets |
| 6. MOVEMENT | Pan & Tilt Movement -Makro |
| 7. CHASE | Zum Programmieren und Abspielen von Chases |
| 8. CUE | Zum Kombinieren mehrerer Chases und gleichzeitigem Abspielen der Chases |
| 9. BANK | Zur Auswahl einer aus 60 Bänken zum Laden / Speichern von Szenen |
| 10. OVERRIDE | Aussetzen von DMX-Kanälen eines oder mehrerer DMX-Geräte während des Ablaufs eines Chases oder Cues |
| 11. CENTER | Zum Auswählen/Setzen eines Pan/Tilt Centers (Mittelpunkt) |
| 12. MANUAL/REC | Zur manuellen Steuerung von Funktionen oder um etwas abzuspeichern |
| 13. PROGRAM | Zur Aktivierung des Programmiermodus |
| 14. MUSIC/BANK COPY | Sound to Light-Funktion oder zum Kopieren einer Szenen-Bank |
| 15. TAP/INSERT | Manuelle Einstellung der Ablauf-Geschwindigkeit eines Chases durch mehrfache Betätigung der Taste (min 2x) oder zum Einfügen einer Scene in ein vorhandenes Chase |
| 16. AUTO/DEL | Automodus der Chases oder zum Löschen von Szenen oder Chases |
| 17. BLACKOUT/STAND ALONE | Zum Auswählen der Blackout/Stand Alone-Modi |
| 18. USB Light | Anschluss einer USB-LED-Leuchte |
| 19. Fader | Kanal - Fader zur Einstellung der DMX Werte |
| 20. SD CARD | SD-Karten-Einschub für Software-Updates, Datenkopien und Überspielen von DMX-Geräte-Bibliotheken |
| 21. STAND ALONE | Zusatz-Tasten für Master/Slave-Funktionen des Mini-Controllers LC-3 |

22. Multifunktions-Tasten 1-20

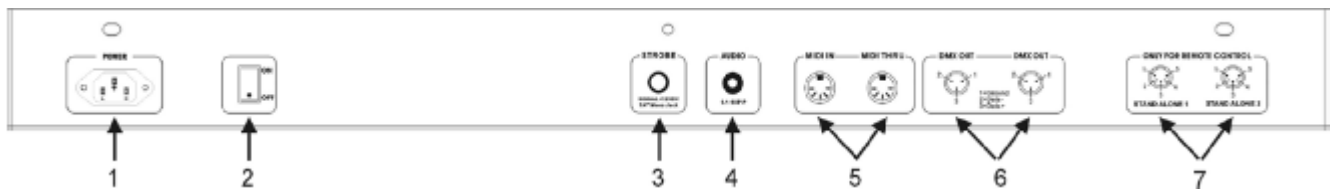
Funktions-Taste	Bezeichnung	Beschreibung
1	Fixture	Zur Auswahl eines oder mehrerer DMX-Geräte. Siehe dazu die unten folgende Tabelle mit Geräte-Adressen
2	Fixture Group	Zum Auswählen und Programmieren von bis zu 20 Geräte-Gruppen
3	Movement	Zum Auswählen der 10 vorprogrammierten Movements (nur 1-10)
4	Preset	20 Preset-Seiten können mit dem Jog Wheel PAN ausgewählt werden. 10 Farb-Presets (1-10) und 10 GOBO-Presets (11-20) pro Seite
5	Cue	Zum Programmieren und Aktivieren von 60 Cues
6	Chase	Zum Programmieren und Aktivieren von 60 Chases
7	Override	Zum Programmieren und Aktivieren von 20 Overrides
8	Bank	Zur Anwahl einer aus 60 Bänken (jede Bank mit 20 Scenes) mit Jog Wheel PAN.
9	Center	Zum Programmieren und Aktivieren von 20 Center Positionen
10	Zifferntasten 1-20	<p>a. 1-10 (10 steht für 0) Zahlen zum Setzen und Eingeben eines Passwortes.</p> <p>b. 1-10 10 MOVEMENTs können ausgewählt werden.</p> <p>c. 1-10 Auswahl von 10 FARB PRESETs; 11-20 Auswahl von 10 GOBO PRESET.</p> <p>d. 1-20 Auswahl von: 20 CUES/Seite, 20 CHASEs/Seite, 20 Scenes/BANK, 20 OVERRIDES, 20 CENTER points, 20 FIXTUREs.</p>

Kanal-Liste der Geräte 1-20

Geräte (Fixture)-Nr.	DMX Kanäle	Geräte (Fixture)-Nr.	DMX Kanäle
1	1-24	11	241-264
2	25-48	12	265-288
3	49-72	13	289-312
4	73-96	14	313-336
5	97-120	15	337-360
6	121-144	16	361-384
7	145-168	17	385-408
8	169-192	18	409-432
9	193-216	19	432-456
10	217-240	20	457-480

23. ESC/CLEAR Zurück zum vorherigen Menüpunkt oder Löschen aller Ausgabewerte im Programmier-Modus
24. ENTER/MAIN MENU Bestätigen von Eingaben, Aufrufen des nächsten Menü-Punktes oder des Hauptmenüs
25. LCD Display Anzeige der DMX-Kanäle und DMX-Werte, Information zur Kanal-Funktion (Geräte-Bibliothek) und Programm-Status
26. Jog Wheels PAN/TILT, PAN Fine/TILT Fine-Navigations-Räder, Einstellen der Chase-Geschwindigkeiten innerhalb eines Bereiches von 0.1 Sekunden bis zu 5 Minuten, Einstellen von Programm/Menü-Punkten.

3.2 Rückansicht



1. POWER Netzanschluss, Kaltgeräte-Buchse (100-240V~, 50/60Hz)
2. ON / OFF-Schalter Zum Ein-/Ausschalten des Gerätes
3. STROBE 6,3mm Klinken-Buchse, +12V Schaltsignal zum Triggern von nicht-DMX Strobes.
4. AUDIO LINE IN 100mV~1Vp-p.
5. MIDI IN oder MIDI THRU MIDI-Anschluss zum Steuern von Szenen und Chases per Midi-Signal
6. DMX Out 2 x 3pol. XLR-Buchse, parallel-geschaltete DMX-Ausgänge
7. STAND ALONE Diese Anschlüsse sind für Geräte geeignet, die mit den Fernsteuer-Funktionen des LC-3 ausgestattet sind. Zum Anschluss der mitgelieferten Kabel mit 5-poligen XLR auf 6,3mm Klinken Stecker.

4. Bedienung des Gerätes

Nach dem Einschalten führt das DMX-4840 einen Selbst-Test durch (wird im Display gezeigt). Danach ist das Gerät einsatzbereit.

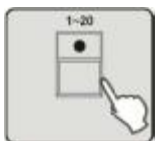
4.1 Der Programmier-Modus



Eine wichtige und immer wiederkehrende Funktion ist der Programmier-Modus. Zum Aktivieren des Programmier-Modus wird die PROGRAM Taste etwa 3 Sekunden lang gedrückt. Die rote LED in der Taste blinkt. Zum Verlassen des Programmier-Modus die Taste PROGRAM erneut 3 Sekunden lang drücken.

4.2 Eine Szene programmieren

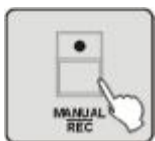
1. In den Programmier-Modus wechseln



2. Ein oder mehrere Geräte (Fixtures) mit den Tasten 1-20 auswählen.



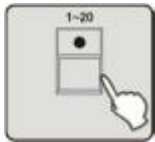
3. Die Szene einstellen mit den Fadern oder den PAN/TILT Jogg Wheels. Auch Daten aus PRESETS und CENTER-Werten können übernommen werden.



4. Nach Einstellung der Werte die Taste MANUAL/REC drücken. Die LEDs mehrerer Tasten blinken.



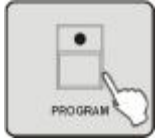
5. Die Taste BANK drücken und mit Jogg Wheel #1 die gewünschte Bank auswählen (1-60).



6.

Die gewünschte Szenen-Taste (1-20) drücken, um die Szene abzuspeichern. Alle LEDs blinken 3 x als Bestätigung. Im Display erscheinen die Bank- und Szenen-Nr. der gespeicherten Szene.

7. Schritte 2-5 wiederholen, bis alle gewünschten Szenen gespeichert sind.

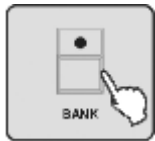


8.

Den Programmier-Modus wieder verlassen (3 Sek. drücken)

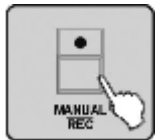
4.3 Eine Szene aufrufen

Eine einzelne Szene kann nur im manuellen Modus aufgerufen werden.



1.

Bank-Taste drücken



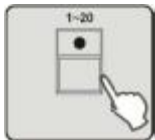
2.

Die Taste MANUAL/REC so oft drücken, bis die LED ,MANUAL' leuchtet



3.

Die Bank, in der sich die gewünschte Szene befindet mit dem Jog Wheel #1 wählen



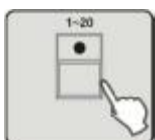
4.

Die gewünschte Szenen-Taste (1-20) drücken, um die Szene aufzurufen

4.4 Eine Szene mit einem MOVEMENT-Makro programmieren

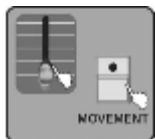
Im DMX-4840 sind 10 Bewegungsmakros (MOVEMENTs) vorprogrammiert. Sie können zusätzlich zu Farben und Gobos in einer Szene gespeichert werden. MOVEMENTs können allerdings nur dann abgerufen werden, wenn die Funktionen PAN und TILT in der Geräte-Bibliothek (Fixture Profile) den entsprechenden DMX-Kanälen zugeordnet wurden.

1. In den Programmier-Modus wechseln



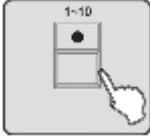
2.

Ein oder mehrere Geräte (Fixtures) mit den Tasten 1-20 auswählen.



3.

Die Szene mit den Fadern einstellen (Shutter, Farben, Gobos). Auch Daten aus PRESETS und CENTER-Werten können übernommen werden. Anschließend die MOVEMENT-Taste drücken.


4.  Ein MOVEMENT-Makro auswählen (Tasten 1-10), die vorher ausgewählten Geräte beginnen das Makro auszuführen.

5.  Nun müssen noch die MOVEMENT-Parameter (PAN/TILT-Position, PAN/TILT-Range, Ablauf- und Wartezeiten mit SPEED, LOOP-Anzahl) mit den Jogg-Wheels #2, 3, 4 angepasst werden.

6. Für weitere MOVEMENTS die Schritte 2-5 wiederholen.

7.  Nach Erstellung der MOVEMENTS die Taste MANUAL/REC zum Abspeichern drücken. Die LEDs mehrerer Tasten blinken. Zum Speichern als Szene zunächst die BANK-Taste und anschließend eine freie Szene-Taste drücken.


Anmerkung: Die LEDs belegter Szenen-Tasten leuchten stetig.

8.  Den Programmier-Modus wieder verlassen (3 Sek. drücken)


Eine MOVEMENT-Szene wird manuell aufgerufen, wie in 4.3 beschrieben.


4.5 Eine Szene ändern

1. In den Programmier-Modus wechseln

2.  Die Taste BANK drücken und mit Jogg Wheel #1 die Bank auswählen, in der sich die Szene befindet. Anschließend die zu ändernde Szene (1-20) wählen.


3.  Die Szene mit den Fadern oder Jogg-Wheels ändern. Auch Daten aus PRESETS und CENTER-Werten und MOVEMENTS können übernommen werden.

4.  Die Taste MANUAL/REC drücken. Die LEDs mehrerer Tasten blinken. Zum Speichern als Szene zunächst die BANK-Taste und anschließend die gleiche oder eine freie Szene-Taste (1-20) drücken.


5.  Den Programmier-Modus wieder verlassen (3 Sek. drücken)

4.6 Eine Szene kopieren

1. In den Programmier-Modus wechseln


2.  Die Taste BANK drücken und mit Jogg Wheel #1 die Bank auswählen, in der sich die zu kopierende Szene befindet. Anschließend die Szenen-Nr. (1-20) wählen.


3.  Die Taste **MANUAL/REC** drücken. Die LEDs mehrerer Tasten blinken. Danach die **BANK**-Taste und anschließend die Nummer der neuen Szene (1-20) drücken.


4.  Den Programmier-Modus wieder verlassen (3 Sek. drücken)

4.7 Eine Szene löschen

1. In den Programmier-Modus wechseln


2.  Die Taste **BANK** drücken und mit **Jogg Wheel #1** die Bank auswählen, in der sich die zu löschende Szene befindet.

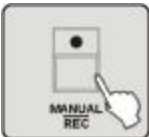
3.  Die Taste **AUTO/DEL** drücken und gedrückt halten. Dann die Taste der zu löschenden Szene(n) drücken. Als Lösch-Bestätigung blinken alle LEDs dreimal.


4.  Den Programmier-Modus wieder verlassen (3 Sek. drücken)

4.8 Eine vollständige Bank mit allen Szenen kopieren

1. In den Programmier-Modus wechseln

2.  Die Taste **BANK** drücken und mit **Jogg Wheel #1** die zu kopierende Bank auswählen.

3.  Die Taste **MANUAL/REC** drücken. Danach mit **Jogg Wheel #1** die neue **BANK-Nr.** wählen, zu der kopiert werden soll.

4.  Die Taste **MUSIC/BANK COPY** drücken. Als Kopier-Bestätigung blinken alle LEDs drei Mal. Anschließend den Programmier-Modus wieder verlassen (3 Sek. drücken).

5 Einen Chase programmieren

Um einen Chase zu programmieren müssen zunächst Szenen angelegt werden (siehe 4.2 und 4.4). Es können 60 Chases (je 20 Chases in 3 Pages) mit je 200 Szenen erstellt werden.



Zunächst den Programm-Modus aufrufen. Danach die Taste CHASE drücken. Mit Jogg Wheel #1 die Chase-Page (1-3) auswählen. Danach eine CHASE-Taste (1-20) drücken. Im Display erscheinen die Parameter und Nummern für CHASE, BANK, SCENE, STEP, FADE, und WAIT



Mit Jogg Wheel #1 die Bank auswählen, in der sich die Szenen für das Chase befinden. Anschließend eine Szenen-Nr. (1-20) für den folgenden Chase-Step wählen.



Mit Jogg Wheel #3 kann die Überblendzeit (Fade Time) des aktuellen Steps verändert werden, mit Jogg Wheel wird die Wartezeit (Wait Time) zwischen den Steps bestimmt.

Achtung: Nur wenn im MAIN MENU die Option ‚CHASE RUN BY INSIDE TIME‘ gewählt wurde, werden die eingestellten Werte für Überblendzeit die Wartezeit beim Abspielen des Chases berücksichtigt. Ist die Option ‚CHASE RUN BY OUTSIDE TIME‘ aktiv, werden für alle Steps des Chases die gleichen Werte für Überblendzeit die Wartezeit (einstellbar mit Jogg Wheel #3 und #4 während ein Chase läuft) verwendet.



Die Taste MANUAL/REC drücken. Alle LEDs blinken drei Mal, der Step wurde programmiert. Die Schritte 2-4 wiederholen, bis alle gewünschten Steps im Chase programmiert wurden.



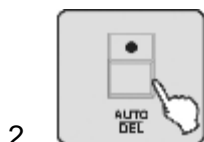
Den Programmier-Modus wieder verlassen (3 Sek. drücken)

Einen Chase ablaufen lassen

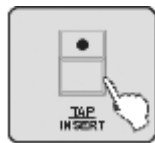
5.1 Chase im Auto Mode starten



Die Taste CHASE drücken. Mit Jogg Wheel #1 die Seite auswählen, in der sich das Chase befindet. Anschließend die gewünschte Chase-Nr. (1-20) drücken. Die LEDs der programmierten Chases blinken kurz. Ein angewähltes Chase wird durch ein regelmäßiges Blinken angezeigt.





Die Taste AUTO/DEL drücken und das Chase läuft automatisch ab. Ist im MAIN MENU die Option ‚CHASE RUN BY INSIDE TIME‘ gewählt, werden die programmierten Werte für Überblendzeit die Wartezeit berücksichtigt. Ist die Option ‚CHASE RUN BY OUTSIDE TIME‘ aktiv, kann mit Jogg Wheel #3 und #4 globale Überblend- und Wartezeiten eingestellt werden.



Außerdem kann durch zweimaliges Drücken der Taste TAP/INSERT die Intervall-Zeit zwischen den Steps bestimmt werden. Die Zeit zwischen dem ersten und zweiten Tastendruck darf maximal 10 Minuten betragen.


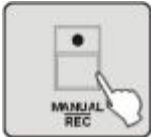

Anmerkung: Werden mehrere Chase-Tasten aktiviert, so laufen die gewählten Chases nacheinander ab.

5.2 Chase im Sound Mode starten

-  Die Taste CHASE drücken. Mit Jogg Wheel #1 die Seite auswählen, in der sich das Chase befindet. Anschließend die gewünschte Chase-Nr. (1-20) drücken. Die LEDs der programmierten Chases blinken kurz. Ein angewähltes Chase wird durch ein regelmäßiges Blinken angezeigt.
-  Die Taste MUSIC/BANK COPY drücken und das Chase läuft im Takte einer laufenden Musik ab. Als Signal-Eingang dient ein eingebautes Mikrophon oder der Cinch-Eingang auf der Rückseite des Gerätes (100mVpp-1Vpp).

Anmerkung: Werden mehrere Chase-Tasten aktiviert, so laufen die gewählten Chases nacheinander ab.




5.3 Chase im Manual Mode starten

-  Die Taste CHASE drücken. Mit Jogg Wheel #1 die Seite auswählen, in der sich das Chase befindet. Anschließend die gewünschte Chase-Nr. (1-20) drücken. Die LEDs der programmierten Chases blinken kurz. Ein angewähltes Chase wird durch ein regelmäßiges Blinken angezeigt.
-  Die Taste MANUAL/REC drücken, die erste Szene wird gestartet
-  Mit Jogg Wheel #2 werden die Steps sowohl vorwärts als auch rückwärts weitergeschaltet.


Anmerkung: Werden mehrere Chase-Tasten aktiviert, so laufen die gewählten Chases nacheinander ab.

5.4 Alle Szenen einer Bank in einem Chase übernehmen


Um möglichst schnell alle Szenen einer Bank in einem Chase zu programmieren, sind nur wenige Schritte nötig:


-  Den Programm-Modus aufrufen, dann die Taste CHASE drücken. Mit Jogg Wheel #1 die Chase-Seite (1-3) auswählen. Anschließend die gewünschte Chase-Nr. (1-20) drücken.
-  Mit Jogg Wheel #1 die Bank auswählen, in der sich die Szenen für das Chase befinden.
-  Die Taste MUSIC/BANK COPY drücken zum Kopieren der gesamten Bank mit allen Szenen.

4.  Die Taste MANUAL/REC drücken, damit werden alle Szenen im gewählten Chase gespeichert.

5.  Den Programmier-Modus wieder verlassen (3 Sek. drücken)


5.5 Einen Chase-Step ändern

1.  Den Programm-Modus aufrufen, dann die Taste CHASE drücken. Mit Jogg Wheel #1 die Chase-Seite (1-3) auswählen. Anschließend die gewünschte Chase-Nr. (1-20) drücken.


2.  Mit Jogg Wheel #2 den zu ändernden Step (Szene) auswählen.

3.  Mit Jogg Wheel #1 die Bank auswählen, in der sich die neue Szene für das Chase befindet. Mit den Tasten 1-20 die neue Szene bestimmen.

4.  Mit Jogg Wheel #3 kann die Überblendzeit (Fade Time) des aktuellen Steps verändert werden, mit Jogg Wheel wird die Wartezeit (Wait Time) zwischen den Steps bestimmt.

5.  Anschließend die Taste MANUAL/REC drücken. Alle LEDs blinken drei Mal, der Step wurde programmiert. Danach den Programm-Modus verlassen.

5.6 Einen Chase-Step einfügen

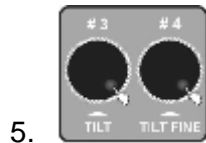
1.  Den Programm-Modus aufrufen, dann die Taste CHASE drücken. Mit Jogg Wheel #1 die Chase-Seite (1-3) auswählen. Anschließend die gewünschte Chase-Nr. (1-20) drücken.

2.  Mit Jogg Wheel #2 den Step (Szene) auswählen, an dessen Stelle ein Step eingefügt werden soll.

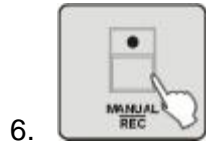
3.  Die Taste TAP/INSERT drücken, um einen Step nach der aktuellen Position einzufügen.



Mit Jogg Wheel #1 die Bank auswählen, in der sich die neue Szene für das Chase befindet. Mit den Tasten 1-20 die neue Szene bestimmen.



Mit Jogg Wheel #3 kann die Überblendzeit (Fade Time) des aktuellen Steps verändert werden, mit Jogg Wheel #4 wird die Wartezeit (Wait Time) zwischen den Steps bestimmt.



Anschließend die Taste MANUAL/REC drücken. Alle LEDs blinken drei Mal, der Step wurde programmiert. Danach den Programm-Modus verlassen.

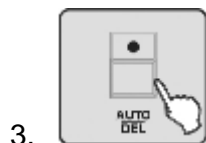
5.7 Einen Chase-Step löschen



Den Programm-Modus aufrufen, dann die Taste CHASE drücken. Mit Jogg Wheel #1 die Chase-Seite (1-3) auswählen. Anschließend die gewünschte Chase-Nr. (1-20) drücken.



Mit Jogg Wheel #2 den zu löschenden Step (Szene) auswählen.



Die Taste AUTO/DEL drücken. Der Step wird gelöscht. Als Lösch-Bestätigung blinken alle LEDs dreimal. Danach den Programm-Modus verlassen.

5.8 Einen Chase löschen



Den Programm-Modus aufrufen, dann die Taste CHASE drücken. Mit Jogg Wheel #1 die Chase-Seite (1-3) auswählen.




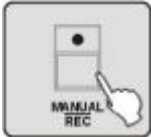
Die Taste AUTO/DEL drücken und gedrückt halten. Anschließend die Taste des zu löschenden Chase (1-20) drücken. Der Chase wird gelöscht. Als Lösch-Bestätigung blinken alle LEDs dreimal. Danach den Programm-Modus verlassen.

6.0 Einen CUE programmieren




Wenn mehrere CHASEs gleichzeitig ablaufen sollen, muss ein CUE erstellt werden. Um einen CUE zu programmieren, müssen zunächst CHASEs erstellt werden (siehe Punkt 5). Es können 60 CUEs (je 20 Chases in 3 Pages) erstellt werden.



Zunächst den Programm-Modus aufrufen. Danach die Taste CUE drücken. Mit Jogg Wheel #1 die CUE-Page (1-3) auswählen. Danach eine CUE-Taste (1-20) drücken.



2.  Mit Jogg Wheel #1 die Seite auswählen, in der sich die CHASEs für das CUE befinden. Anschließend eine oder mehrere CHASE-Nr. (1-20) wählen. Die ausgewählten Chases werden dann beim Aufrufen des CUEs gleichzeitig abgespielt.
3.  Die Taste MANUAL/REC drücken. Alle LEDs blinken drei Mal, der (die) CHASE(s) wurde(n) zum CUE hinzugefügt
Die Schritte 2-3 wiederholen, bis alle gewünschten CUEs programmiert wurden. Danach den Programm-Modus verlassen.

6.1 Einen CUE im Auto Mode starten

3.  Die Taste CHASE drücken. Mit Jogg Wheel #1 die Seite auswählen, in der sich das CUE befindet. Anschließend die gewünschte CUE-Nr. (1-20) drücken. Die LEDs der programmierten CUEs blinken kurz. Ein angewähltes CUE wird durch ein regelmäßiges Blinken angezeigt.
4.  Die Taste AUTO/DEL drücken und das CUE läuft automatisch ab. Ist im MAIN MENU die Option ‚CHASE RUN BY INSIDE TIME‘ gewählt, werden die programmierten Werte für Überblendzeit die Wartezeit berücksichtigt. Ist die Option ‚CHASE RUN BY OUTSIDE TIME‘ aktiv, kann mit Jogg Wheel #3 und #4 globale Überblend- und Wartezeiten eingestellt werden.
-  Außerdem kann durch zweimaliges Drücken der Taste TAP/INSERT die Intervall-Zeit zwischen den Steps bestimmt werden. Die Zeit zwischen dem ersten und zweiten Tastendruck darf maximal 10 Minuten betragen.


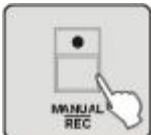
Anmerkung: Werden mehrere CUE-Tasten aktiviert, so laufen die gewählten CUEs nacheinander ab.

6.2 CUE im Sound Mode starten

3.  Die Taste CUE drücken. Mit Jogg Wheel #1 die Seite auswählen, in der sich das CUE befindet. Anschließend die gewünschte CUE-Nr. (1-20) drücken. Die LEDs der programmierten CUEs blinken kurz. Ein angewähltes CUE wird durch ein regelmäßiges Blinken angezeigt.
4.  Die Taste MUSIC/BANK COPY drücken und das CUE läuft im Takte einer laufenden Musik ab. Als Signal-Eingang dient ein eingebautes Mikrophon oder der Cinch-Eingang auf der Rückseite des Gerätes (100mVpp-1Vpp).

Anmerkung: Werden mehrere CUE-Tasten aktiviert, so laufen die gewählten CUEs nacheinander ab.

6.3 CUE im Manual Mode starten

4.  Die Taste CUE drücken. Mit Jogg Wheel #1 die Seite auswählen, in der sich das CUE befindet. Anschließend die gewünschte CUE-Nr. (1-20) drücken. Die LEDs der programmierten CUEs blinken kurz. Ein angewähltes CUE wird durch ein regelmäßiges Blinken angezeigt.
5.  Die Taste MANUAL/REC drücken, die erste Szene wird gestartet



Mit Jogg Wheel #2 werden die Steps sowohl vorwärts als auch rückwärts weitergeschaltet.

6.

Anmerkung: Werden mehrere CUE-Tasten aktiviert, so laufen die gewählten CUEs nacheinander ab.

6.4 Einen CUE ändern



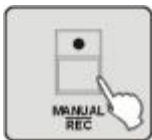
Zunächst den Programm-Modus aufrufen. Danach die Taste CUE drücken. Mit Jogg Wheel #1 die CUE-Page (1-3) auswählen. Danach die CUE-Taste (1-20) des zu ändernden CUEs drücken.

1.



CHASEs, die sich bereits im CUE befinden, leuchten ständig. Weiter verfügbare CHASEs blinken. Nicht gewünschte CHASEs durch Anklicken der ständig leuchtenden CHASE-Taste herausnehmen, oder neue CHASEs durch Anklicken der blinkenden CHASE-Taste zum CUE addieren. Für jedes CHASE kann mit Jogg Wheel #3 die Überblendzeit (Fade Time) verändert werden, mit Jogg Wheel wird die Wartezeit (Wait Time) zwischen den Steps bestimmt.

2.

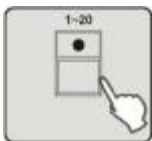


Die Taste MANUAL/REC drücken. Alle LEDs blinken dreimal, die Änderungen werden im CUE gespeichert. Danach den Programm-Modus verlassen.

3.

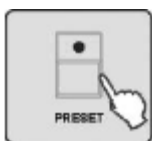
7.0 Einen PRESET programmieren

Im DMX-4840 können 200 Presets für Farben und 200 Presets für Gobos (20 Seiten je 10 Farb- und Gobo-Presets) erstellt werden. Voraussetzung dafür ist die Benennung der Farb-Kanäle in der Bibliothek mit ‚C‘ und der Gobo-Kanäle mit ‚G‘ (siehe Punkt X.XX Profil-Erstellung von Fixtures). Mit einem Farb-Preset kann per Knopfdruck eine bestimmte Farbe für alle Geräte aufgerufen werden, mit einem Gobo-Preset ein bestimmtes Gobo (falls die angeschlossenen Geräte gleiche Gobos haben).



In den Programmier-Modus wechseln. Die Fixture-Taste drücken und ein oder mehrere Geräte (Fixtures) mit den Tasten 1-20 auswählen. Für Farb-Presets mit dem Fader für Farbe des Fixtures die gewünschte Farbe (z.B. rot) einstellen. Gegebenenfalls das nächste Gerät mit den Tasten 1-20 auswählen, und hier ebenfalls die gewünschte Farbe (rot) einstellen. Für Gobo-Presets den Kanal-Fader für Gobos auf das gewünschte Gobo einstellen. Für weitere Geräte diesen Vorgang wiederholen.

1.



Die Taste MANUAL/REC drücken, danach die Taste PRESET drücken. Mit dem Jogg Wheel #1 eine von 20 Seiten wählen. Dann eine Taste 1-10 für einen Farb-Preset drücken, oder eine Taste 11-20 drücken für einen Gobo-Preset. Alle LEDs blinken dreimal, Das PRESET ist gespeichert. Nachdem alle gewünschten PRESETs gespeichert sind, den Programm-Modus verlassen.

2.