

BEDIENUNGSANLEITUNG

COMPUDESK 8000-LCD



(C) SOUNDLIGHT 1996-2000 * ALLE RECHTE VORBEHALTEN * KEIN TEIL DIESER ANLEITUNG DARF OHNE SCHRIFTLICHE ZUSTIMMUNG DES HERAUSGEBERS IN IRGEND EINER FORM REPRODUZIERT, VERVIELFÄLTIGT ODER KOMMERZIELL GENUTZT WERDEN. * WIR HALTEN ALLE ANGABEN DIESER ANLEITUNG FÜR VOLLSTÄNDIG UND ZUVERLÄSSIG. FÜR IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER KÖNNEN WIR JEDOCH KEINE GEWÄHR ÜBERNEHMEN. VOR INBETRIEBNAHME HAT DER ANWENDER DIE ZWECKMÄSSIGKEIT DES GERÄTES FÜR SEINEN GEPLANTEN EINSATZ ZU PRÜFEN. SOUNDLIGHT SCHLIESST INSBESONDERE JEDE HAFTUNG FÜR SCHÄDEN - SOWOHL AM GERÄT ALS AUCH FOLGESCHÄDEN - AUS, DIE DURCH NICHT EIGNUNG, UNSACHGEMÄSSEN AUFBAU, FALSCH E INBETRIEBNAHME UND ANWENDUNG SOWIE NICHT BEACHTUNG GELTENDER SICHERHEITSVORSCHRIFTEN ENTSTEHEN.

Vielen Dank, daß Sie sich für ein SOUNDLIGHT Gerät entschieden haben.

Sicher wird es einige Zeit dauern, bis Sie mit allen Funktionen, die Ihnen nun zur Verfügung stehen, vollkommen vertraut sind; verständlich ist daher auch, daß besonders in der Anfangsphase- Probleme auftreten können, die möglicherweise keine sind. In diesem Falle steht Ihnen unsere FAX-Hotline 0511-373 04 23 zu Anfragen zur Verfügung.

Bitte beachten Sie jedoch:

Ihr COMPUDESK ist zwar ein Lichtpult, das konventionelle analoge Spannungswerte annimmt und wieder ausgibt, doch die Zentraleinheit, die das alles bewirkt, ist ein Computer. Wie jede Datenverarbeitungsanlage ist also auch Ihr COMPUDESK darauf angewiesen, innerhalb bestimmter Umgebungsbedingungen zu arbeiten. Dazu gehören:

- ein sauberes Netz, möglichst störfrei und stabil. Die Nennanschlußspannung beträgt 220V. Bitte benutzen Sie ausschließlich eine dreipolige Netzverbindung mit Schutzleiter und betreiben Sie eventuelle Zusatzgeräte zum COMPUDESK (externe Diskstation, Drucker etc.) ausschließlich aus der gleichen Versorgung.

- eine stabile Umgebungstemperatur. Vermeiden Sie Orte mit überhöhter Luftfeuchtigkeit oder direkte Sonneneinstrahlung. Wie Sie wissen, bildet sich auf allen Geräten, die man vom Kalten ins Warme transportiert, leicht Schweißwasser- sowohl für die Disketten als auch für den Computer eine nicht gern gesehene Erscheinung. Wenn Sie also Ihr Pult -insbesondere im Winter- nachts im kalten LKW lassen, sorgen Sie dafür, daß es sich langsam akklimatisieren kann.

- eine staubfreie Umgebung. Staub und Dreck sind insbesondere für magnetische Datenträger wie Disketten schädlich. Halten Sie daher Ihr COMPUDESK stets sauber und bei Veranstaltungen auch Getränke von der Anlage fern.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit dem COMPUDESK 8000-LCD.

Mögliche Konfigurationen

Das COMPUDESK 8000-LCD wird in mehreren verschiedenen Konfigurationen geliefert. Das betrifft die Kanalzahlen, die Zahl der verfügbaren Bänke und Chaser, die Ausstattung mit Zusatzoptionen (MIDI, Printerinterface, DMX-512) und die Ausstattung mit Disk-Drive oder RAM-Card. Die nachfolgende Beschreibung orientiert sich am 8032-LCD.

Grundsätzliche Speicheraufteilung der Modelle:

| Modell | Memory | Programmierbare Chaser |
|-----------|-----------------|------------------------|
| 8024-LCD: | 8 x 24 Memories | 2 x 8 Pattern |
| 8032-LCD: | 8 x 32 Memories | 2 x 8 Pattern |
| 8048-LCD: | 4 x 48 Memories | 2 x 4 Pattern |
| 8056-LCD: | 4 x 48 Memories | 2 x 4 Pattern |
| 8064-LCD: | 4 x 64 Memories | 2 x 4 Pattern |

Anschlußbelegungen

Das Pult kann mit unterschiedlichen Anschlußsteckern ausgestattet sein. Die Belegung ist dabei wie folgt:

24-Kanal-Pult, 26-polige Steckerleiste nach DIN 41618/41622 (RP618)

| | |
|---------------|-------------|
| Pin A1...A13: | Kanal 1-13 |
| Pin B1...B11: | Kanal 14-24 |
| Pin B12, B13: | Masse |

32-Kanal-Pult, 39-polige Steckerleiste nach DIN 41618/41622 (RP622)

| | |
|-----------------|-------------|
| Pin A1...A12: | Kanal 1-12 |
| Pin B1...B12: | Kanal 13-24 |
| Pin C1...C8 : | Kanal 25-32 |
| Pin A13,B13,C13 | Masse |

(beim 24-Kanal-Pult sind nur die Reihen A und B belegt)

48-Kanal-Pult, 54-polige Steckerleiste nach DIN 41618/41622 (RP300)

| | |
|-----------------|-------------|
| Pin A1...A16: | Kanal 1-16 |
| Pin B1...B16: | Kanal 17-32 |
| Pin C1...C16: | Kanal 33-48 |
| Pin A17,B17,C17 | frei |
| Pin A18,B18,C18 | Masse |

(beim 24- und 32-Kanal-Pult sind nur die Reihen A und B belegt)

32/48/56/64-Kanal-Pult, 37-polige Socapex-Buchse

| | | |
|--------------|------------|-------------|
| Pin 1...32: | Kanal 1-32 | Kanal 33-64 |
| Pin 33...36: | frei | frei |
| Pin 37: | Masse | Masse |

Bedienungsanleitung COMPUDESK 8000-LCD

Rev. 7.01

Mit dem SOUNDLIGHT COMPUDESK 8000-LCD haben Sie ein intelligentes, hochmodernes Lichtpult zur Verfügung. Das Gerät ist mikroprozessorgesteuert- es verfügt über eine Steuerung durch einen eigenen, eingebauten Computer und ist dadurch bedeutend leistungsfähiger und flexibler als konventionelle Lichtpulte.

Auf den ersten Blick sieht dieses Gerät wie ein normales 32-kanaliges Lichtpult mit 2 Preset-Bänken aus, und prinzipiell ist es das auch. Aber der erste Eindruck täuscht über die vielen Möglichkeiten hinweg, die außerdem in diesem Pult stecken. Die optische und funktionale Identität mit den kleinen SOUNDLIGHT-Pulten ist jedoch nicht zufällig, sondern beabsichtigt. Anwender, die bisher mit diesen Pulten vertraut waren, können sofort auf das neue Computerpult umsteigen.

Die Benutzer, die mit Lichtpulten schon Erfahrung haben, können daher die einleitenden Abschnitte überlesen.

Die Aufteilung ist bei diesem Gerät standardgemäß: Auf der Kanalsektion sind 2 mal 32 Fader zu sehen. Die oberen Fader dienen in Verbindung mit dem OUTPUT MASTER zur Bedienung der einzelnen Kanäle, die Regler darunter sind mit dem SCENE MASTER für gespeicherte Lichtbilder zuständig. Direkt darunter angeordnet befinden sich die dazugehörigen Flashtasten. Rechter Hand die Mastersektion, aufgeteilt in 2 Masterfader (OUTPUT MASTER & SCENE MASTER), 2x 2 Fader zur Chaserbedienung, Flashmaster, Sound-to-Light-Fader und Audio Input Level. Ebenfalls direkt darunter die zugehörigen Flashtasten und Auswahl-tasten für die Funktionen.

Die Tasten BLIND, BANK, SPECIAL, BLACKOUT und STORE sind mit Sonderfunktionen belegt.

Jede Flash- oder Funktionstaste verfügt über eine LED zur Rückmeldung, jede Kanalflashtaste hat zwei eingebaute LED's. Soweit nichts anderes vermerkt ist, gilt generell: GELBE Anzeigen in den Kanal-Flashtasten geben den Analog-Ausgangswert wieder; ROTE Anzeigen dienen als Bestätigung oder Quittung, selektieren eine Funktion oder wählen einen Speicher.

Allgemeine Funktionen

Das COMPUDESK 8000-LCD ist vom optischen und funktionalen Layout mit den kleineren Lichtpulten der Serie 8200 und der Serie 8800 „LISA“ identisch. Ein Umstieg auf die neue 32-kanalige Lichtanlage bedarf daher keinerlei besonderer Einarbeitung. Anordnung und funktionale Zuordnung der Bedienelemente ist mit dem allgemein üblichen Standard kompatibel, daß auch der Umstieg von anderen Fabrikaten problemlos möglich ist. Auch ohne Kenntnis der besonderen Möglichkeiten des COMPUDESK 8000-LCD läßt sich mit diesem Pult eine Lightshow fahren; ein wichtiger Aspekt für den Bühnen-Verleihbetrieb oder wechselndes Personal.

Unter Ausnutzung der besonderen Programmiermöglichkeiten dieses Pultes hat man jedoch eine Anlage zur Verfügung, deren Leistungsumfang in seiner Preis- und Leistungsklasse bisher nicht erreicht wurde. Da sämtliche Leistungsdaten dieses Pultes lediglich auf einer softwaremäßigen Verknüpfung aller Bedienelemente beruhen, ist ohne technische Modifikationen sowohl eine Anpassung als auch eine Erweiterung sowohl durch den Hersteller als auch durch den Anwender möglich. Komplette Lichtstimmungssammlungen können auf Datenträger (Diskette oder RAM-Card) abgelegt und bei Bedarf neu eingeladen werden, daß sich wiederholende Aufführungen nicht neu programmiert werden müssen. Ihr COMPUDESK 8000-LCD enthält eine eingebaute 3,5"-Diskettenstation oder einen RAM-Card-Adapter zur Abspeicherung erstellter Lichtbilder. Zum Betrieb benötigen Sie handelsübliche 720 kB Double-Density-Disketten (keine HD-Disks!); pro Diskette können bis zu 96 verschiedene Dateien oder maximal 880 kB Daten abgespeichert werden. Bei RAM-Cards richtet sich die Anzahl der speicherbaren Dateien nach der Kartengröße (32 bis 512 kB). Jede Datei benötigt 32 kB RAM-Card-Speicher.

Das Bedienfeld des 8000-LCD teilt sich im Wesentlichen in drei Gruppen:

1. die obere Preset-Bank (oben), Kanalfader, 24-64 Regler
2. die untere Preset-Bank (unten), Bild-Fader, 24-64 Regler, sowie 24-64 Flashtasten (Momenttasten),
3. die Mastersektion mit 2 Preset-Masterreglern, 2x2 Chaser-Effektfadern zur Intensitäts- und Geschwindigkeitseinstellung, 1 Flashmaster-Fader zur Einstellung der Helligkeit bei gedimmten Flashtasten, 1 Sound-To-Light Masterregler plus Audio-Intensitätsregler, sowie 4 Flashtasten für Master und 11 Funktionswahltasten sowie 3 Tasten für andere Zwecke (Steptasten für Einzelschrittbetrieb und Blackout-Taste).

Lichtstimmungen können mit der oberen Preset-Bank erstellt, mit dem zugehörigen Masterhebel (Output Master) aufgeföhren werden und erscheinen unmittelbar in der Ausgabe. Ein beliebiges, in der aktuellen Ausgabe stehendes Bild kann mit <STORE> in einen Speicher übernommen werden und wird dort mit den aktuellen Helligkeitswerten abgelegt. Ein Bild im Speicher kann über den entsprechenden Speicherfader und Scene-Masterfader jederzeit ebenfalls in die aktuelle Ausgabe eingeblendet werden. Das 8024-LCD und das 8048-LCD verfügen über 192 Speicherplätze, die in 8 (4) Bänken zu 24 (48) Memories organisiert sind. Das COMPUDESK 8032-LCD und das 8064-LCD verfügen über 256 Speicherplätze, die in 8 (4) Bänken zu je 32 (64) Speichern organisiert sind.

Zwei Lauflichteffekte (Chaser) können mit freiprogrammierbaren Mustern (max. 16 Schritte) zusätzlich im Hintergrund aufgerufen werden. Als weiterer Effekt steht ein Sound-to-Light-Trigger zur Verfügung, der ein über die Buchse S/L zugeführtes Tonsignal in einen Lichtimpuls umsetzt. Im Normalfall dient er ebenfalls zur Intensitätsbeeinflussung der Ausgänge und kann jedem Kanal durch einen KippSchalter zugeordnet werden.

Erste Schritte

Um die Eingewöhnung in die Programmiermöglichkeiten des COMPUDESK 8000-LCD ein wenig zu erleichtern, möchten wir Ihnen einige der Möglichkeiten exemplarisch demonstrieren. Das erfolgt nicht mit Tiefgang, aber so, daß Sie ein Gefühl für die Art der Bedienung bekommen. Bitte schlagen Sie zu den einzelnen Funktionsaufrufen jeweils im nachfolgenden Teil unter der besprochenen Funktion nach, damit Sie die Möglichkeiten verstehen. Dort sind auch Beispiele angegeben. Die Syntax ist einfach: <TASTE> ist die Taste, die „Taste“ heißt, also z.B. <SPLIT> ist die Taste „Split“. <FLASH> ist eine Flashtaste, genauer: eine Kanalfashtaste, und <FLASH nn> ist die Kanalfashtaste nn, wobei für nn eine Zahl zwischen 1 und 24 (32,48,64) steht. Die Programmierung wird bei allen Pulten gleichermaßen über die ersten 24 Flashtasten vorgenommen, die diesbezüglichen Angaben sind also für alle Modelle gleich.

An die Bedienung werden Sie sich schnell gewöhnen; wir haben uns bemüht, die Bediensyntax möglichst einheitlich zu gestalten. Dennoch läßt es sich natürlich nicht vermeiden, daß es in Bezug auf die Bedienung umfangreichere und weniger umfangreiche Funktionen gibt. Eine Eigenheit vorweg: Tasten (z.B. zum Speichern) nicht gleichzeitig, sondern stets nacheinander drücken. Der COMPUDESK wartet stets erst auf einen Befehl, und dann auf die weiteren Angaben.

Das erste Einschalten

Stellen Sie sicher, daß alle Fader zugezogen sind und schalten Sie den Netzschalter ein. Es leuchten verschiedene Anzeigen auf, das hat aber noch nichts zu besagen. Das Pult prüft sich jetzt selbst und „räumt sich auf“, danach erscheint die Begrüßungsmeldung im Display. Bei einem Durchlauf der roten LED's in den Flashtasten von links nach rechts wird zugleich der Speicher gelöscht; dies ist jedoch nur nach Austausch des Memory-Akkus oder gravierenden Fehlprogrammierungen der Fall. Die LösCHFunktion kann natürlich auch manuell aufgerufen werden; siehe hierzu SPECIAL 13.

Damit ist das COMPUDESK betriebsbereit. Versuchen Sie es: Schieben Sie ein paar Fader im oberen Preset auf und den dazugehörigen Output Master auch, dann leuchten die Kanalausgangs-LED's (gelb) auf- die entsprechenden Ausgänge sind aufgezo-gen. Nicht auf-gezogene Kanäle kann man mit der Flashtaste „blitzen“, d.h., unmittelbar auf 100% schalten. Probieren Sie es; jedes Drücken der Flashtaste zieht den zugehörigen Kanal voll auf.

Nicht das Erwartete

Falls das, was bisher passierte, nicht das Erwartete ist (z.B. die Flashtasten inaktiv sind), dann ist vom Pult möglicherweise noch eine andere Zuordnung getroffen. Wie das möglich ist, werden wir weiter unten sehen- alte Einstellungen werden nämlich „behalten“. Die Speicherlöschung war dann verriegelt, damit die noch im Speicher stehenden Daten erhalten bleiben. Sie haben also auch den Löschdurchlauf nicht gesehen, nicht sehen können. Das holen wir jetzt manuell nach, denn das COMPUDESK soll zu Beginn der folgenden Übung definitiv leer sein. Drücken Sie <SPECIAL>, eine LED leuchtet auf und bleibt leuchten: lassen Sie die Taste wieder los. Die Funktion CLEAR ALL ist die LösCHFunktion für das ganze Pult, drücken Sie also als nächstes die Taste CLEAR ALL (Flashtaste von Kanal 13). Wie Sie sehen, flasht die jetzt nicht, sondern auf dem Display erscheint die Aufforderung PRESS STORE... Wenn Sie jetzt eine Weile warten, erlischt das Display wieder und die LED in der Taste <SPECIAL> erlischt ebenfalls- die Funktion hat sich selbsttätig wieder ausgelöst. Das ist eine Sicherheitsmaßnahme, damit bei eventuell irr-tümlicher Bedienung nicht etwa alle Speicherplätze gelöscht werden oder das COMPUDESK „ewig“ auf eine Funktionsbestimmung warten muß. Wir aber wollen unbedingt löschen. Drücken Sie daher <SPECIAL>, dann <CLEAR ALL> und danach als Bestätigung <STORE>. Jetzt laufen die roten LED`s in den Kanalflashtasten durch und zeigen den Fortgang des Lös-chens an. Ist alles gelöscht und das Pult neu standardmäßig initialisiert, zeigt Display die Standardeinstellung. Der gesamte Speicher des Pultes ist jetzt leer; alle Einstellungen stehen auf „normal“.

Damit haben wir bereits die Funktionsprogrammierung kennengelernt. Es gibt 24 Funktionen, die teilweise noch in Unterfunktionen gegliedert sind. Mit ihnen lassen die die Möglichkeiten des COMPUDESK programmieren.

Bleiben wir bei den Flashtasten: Mit der unteren Faderreihe können Bilder aufgezo-gen werden. Die Flashtasten schalten das jeweils zum Fader gehörige Bild auf „voll“, wenn Sie die Flashtasten von Einzelkanalbetrieb auf Bild-Flashing umstellen, indem Sie <FLASH SOLO> betätigen, um die Einzelkanal-Flash-Funktion auszuschalten. Damit erlischt auch die Anzeige in dieser Taste, und die Flashtasten sind umgestellt.

Die Einstellung auf Einzelkanal-Flash ist die Voreinstellung, oder, programmtechnisch gesprochen, der Default-Wert.

Flashtasten-Modi

Es existieren mehrere verschiedene Modi, mit denen Sie die Funktion der Flashtasten bestimmen können. Sie werden durch die Tasten <FLASH MASTER>, <FLASH SOLO> und <FLASH HOLD> bestimmt.

Flash Master

Flashtasten flashen im Normalfall immer auf 100% (oder vollen Bildinhalt) auf. Man kann die Flashtasten auf einen beliebigen Endwert flashen lassen, den man mit dem Fader FLASH MASTER einstellt. Die Umschaltung auf faderabhängiges Flashen erfolgt mit der Drucktaste <FLASH MASTER>. Nochmalige Betätigung löst die Funktion wieder aus.

Flash Solo

Die Solo-Funktion bedeutet Einzelkanal-Flash und wird beim Einschalten als Default (Voreinstellung) gesetzt. Ein Auslösen der SOLO-Funktion bewirkt Umschaltung in den Bild-Flashmodus; nochmalige Tastenbetätigung schaltet auf Solo-Flash zurück.

Flash hold

Flashtasten sind üblicherweise nur solange wirksam, wie sie gedrückt werden. Der COMPUDESK 8000-LCD verfügt über die Möglichkeit, Flash zu „speichern“. Bei gedrückter Flash-Hold-Taste bleiben im SOLO-Modus Kanäle nach Betätigung der Flashtaste eingeschaltet und werden mit nochmaliger Betätigung wieder gelöscht. Im BILD-Modus wird das zugehörige Bild geflasht und bleibt solange stehen, bis eine andere Flashtaste gedrückt wird.

Flash Kill

Bei der KILL-Funktion werden alle Kanäle (oder Memory-Bilder) abgeschaltet, sobald eine Flashtaste gedrückt wird. Das eignet sich besonders gut für Blinder-Effekte; ohne Zuziehen wird die Bühne dunkel, während geflasht wird- danach erscheint das alte Lichtbild wieder. FLASH KILL ist eine Funktion und wird mit <SPECIAL> <FLASH 22> ein- und auch wieder ausgeschaltet. Eine Meldung im Display zeigt an, ob der KILL-Modus aktiviert ist oder nicht.

Flash-Level

Bei den meisten Lichtpulten flashen die Tasten immer auf volle Helligkeit, beim KILL-Modus (auch SWOP-Modus genannt) gehen nicht benötigte Kanäle aus. Ihr COMPUDESK gestattet nicht nur eine beliebige Kombination dieser Möglichkeiten, sondern auch eine Voreinstellung aller Pegelwerte. Damit lassen sich dann auch Kanäle „dippen“ und negativ flashen.

Set Top Flash Level

Der maximale Flash-Pegel ist defaultmäßig auf 100% voreingestellt. Mit Aktivierung des Flashmaster-Faders läßt sich der Flashpegel auf jeden Wert zwischen 0% und 100% einstellen.

Man kann -unabhängig vom Flashmaster-Fader- einen beliebigen Flashwert einprogrammieren. Dieser Pegel wird dann im Standard-Flashmodus nicht überschritten.

Dazu aufrufen: <SPECIAL> <FLASH MASTER> und die Taste „FLASHMASTER“ festhalten. Solange sie gedrückt ist, kann nun mit dem Flashmaster-Fader ein Flash-Maximalwert zwischen 0% und 100% (FF) eingegeben werden. Beim Loslassen der Taste wird der eingestellte Wert gespeichert.

Set Flash Kill Level

Ist die Flash-Kill-Funktion aktiv, dann werden bei Betätigung einer Flashtaste Presets und Memories ausgeblendet. Presets werden auf Null, und Memories nämlich auf den Kill-Level (Default: ebenfalls 0%) reduziert.

Man kann einen beliebigen Flash-Kill-Level einprogrammieren. Dazu aufrufen: <SPECIAL> <FLASH SOLO> und die Taste „FLASH SOLO“ festhalten. Solange sie gedrückt ist, kann nun mit dem Flashmaster-Fader ein Flash-Kill-Wert zwischen 0% und 100% (FF) eingegeben werden. Auch hier wird beim Loslassen der Taste der letzte Wert gespeichert.

Stimmungen speichern

Ihr COMPUDESK speichert analoge Spannungswerte (die es natürlich digitalisiert und dann speichert). Sie können aber jeden Zwischenwert zwischen 0 und 100% speichern; die Auflösung ist besser als 0,4%. Stellen Sie auf dem oberen Preset eine Helligkeitstreppe her (Kanal 1 auf 10%, Kanal 2 auf 20%, Kanal 3 auf 30% u.s.w. bis Kanal 10 = 100%. Natürlich muß der OUTPUT MASTER ganz aufgezogen sein. Diese Stimmung wollen wir jetzt in Speicher 1 abspeichern. Drücken Sie dazu <STORE>, die rote STORE-LED leuchtet auf und blinkt; eine weitere Eingabe wird von Ihnen verlangt. Das ist die Eingabe des Speicherplatzes- wir wollen in Speicher 1 ablegen. Drücken Sie dann die Flashtaste 1 <FLASH 1>, und STORE erlischt wieder. Das Bild ist gespeichert, die Anzeige im Display zeigt noch einmal die Nummer des Speicherplatzes (hier: die „01“). Wir prüfen das nach, indem wir alle Fader zuziehen und dann Memoryfader 1 aufziehen: Das Bild erscheint wieder. Vergessen Sie auch hierbei wiederum nicht, den Master für die untere Reglerbank, SCENE MASTER, aufzuziehen.

Speichern Sie auf die gleiche Weise irgendwelche leicht merkbaren Bilder in die Speicher 2 bis 8 und benutzen Sie dazu aus Übersichtlichkeitsgründen bitte zunächst nur die ersten 8 Kanäle.

Für die Bilder in den Speichern 33 bis 64 wollen wir nämlich die Kanäle 9 bis 16 benutzen, daß sich die Überblendung zwischen verschiedenen Speicherbänken gut zeigen läßt.

Ziehen Sie also z.B. Kanäle 13, 15 und 16 auf und speichern Sie dies in Speicherplatz 33. Weil 32 Memories parallel ausgelesen werden können, ist also Speicher 33 der erste in der nächsten 32er-Bank, der Bank 2 also. Drücken Sie: <BANK>, und die Anzeige im Display wechselt auf Bank 2: Bk2. Speichern Sie dann das Bild auf Platz 1 in der 2. Bank ab. <BANK> kann mehrfach nacheinander betätigt werden; die jeweils letzte getroffene Wahl wird als aktuelle Einstellung übernommen.

Durch Aufziehen von Memoryfader 1 läßt sich der Erfolg der Speicherung überprüfen; ziehen Sie den Fader danach wieder zu. Kontrollieren wir mal, ob die ersten 8 Bilder noch da sind: Schalten Sie auf Bank 1 zurück, indem Sie die Taste <BANK> solange wiederholt drücken, bis Sie sich wieder auf Bank 1 befinden. Flashen Sie die Speicher mit den Memoryflashtasten. Alles OK? Gut. Dann füllen Sie jetzt auch die restlichen Plätze der 2. Bank. Dabei ist es nicht erforderlich, bei jeder Speicherung wieder die Bank mit anzuwählen: Ist die richtige Bank einmal gewählt, bleibt sie für alle weiteren Operationen aktiv. Dann genügt die Betätigung von <STORE> und <FLASH [Speicherplatznummer]>.

Eine Speicherfolge abrufen

Wir wollen jetzt wie in einem Schauspielstück die gespeicherten Bilder nacheinander abfahren. Ziehen Sie also alle Fader zu, schalten Sie auf Bank 1 und ziehen Sie das erste Bild (Memoryfader 1) auf. Blenden Sie jetzt in Memoryfader 2 über u.s.w. bis Memoryfader 8. Wir brauchen noch keine Dimmer für diesen Test, die gelben Kanalanzeigen geben ja ein Bild von den Ausgangssignalen wieder.

Der Übergang von Bild 8 auf Bild 33, das erste in der nächsten Bank, ist auch nicht weiter schwierig. Bei vielen Pulten hat die Umschaltung in eine neue Bank die sofortige Änderung aller Bilder zur Folge, Ihr COMPUDESK denkt aber mit:

Schalten Sie -während Memoryfader 8 noch offen ist mit <BANK> in die zweite Bank um. Sie sehen: das Bild auf der Bühne ändert sich nicht Ziehen Sie jetzt Memoryfader 1 auf, erscheint hierauf bereits das Bild 33 -das erste in der neuen Bank. Auf Memoryfader 8 bleibt, solange er aufgezogen ist, das alte Bild - das achte aus der ersten Bank - stehen. Sobald er zugezogen wird, wird auch er auf die neue, aktuelle Bank umgeschaltet. Sie können sich also nahtlos durch alle gespeicherten Bilder hindurcharbeiten, ohne dabei einen Bruch im Ablauf zu haben.

Auf Datenträger abspeichern

Damit die eben erstellte Show nicht später noch einmal erstellt werden muß, speichern wir alle Einstellungen auf Datenträger ab. Datenträger, das kann wahlweise eine RAM-Memorycard oder eine Diskettenstation mit Diskette sein. Schließen Sie daher, wenn Sie mit Diskette arbeiten wollen, vor Beginn der Arbeiten am COMPUDESK die SOUNDLIGHT-Floppystation an, schalten Sie sie ein und legen Sie eine formatierte Diskette ein.

Sofern ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, sollte dieses stets eingeschaltet sein; immer erst das Diskettenlaufwerk einschalten und dann das Pult einschalten!

Neue Disketten müssen vor der ersten Benutzung formatiert werden- siehe dazu die Anweisung in Ihrem Floppyhandbuch oder SPECIAL 12). Wie man mit Disketten arbeitet, ist weiter unten beschrieben- wir arbeiten jetzt mit der RAM-Karte. Übrigens, mit Floppy und Karte lassen sich prima Lichtstimmungsammlungen anlegen.

Drücken Sie jetzt <SPECIAL> <SAVE TO CARD> und dann <STORE> als Bestätigung, damit die angewählte Funktion nicht wieder ausrastet- was sonst zur Sicherheit nach ein paar Sekunden der Fall ist. Pro 32 kB-Karte können wir eine Vorstellung speichern. Nach wenigen Sekunden ist das Standarddisplay wieder da- alle Szenen und Chasermuster wurden erfolgreich auf der Karte abgespeichert. Erscheint hingegen ein „ERROR: 00“ im Display, liegt ein Speicherfehler vor. Möglicherweise ist die Karte nicht ganz eingeschoben, hat keinen Kontakt oder ist defekt. Beseitigen Sie den Fehler und speichern Sie noch einmal ab.

Löschen Sie jetzt wieder, wie zu Anfang, das ganze Pult mit <SPECIAL> <CLEAR ALL> <STORE>. Ausschalten oder Ziehen des Netzsteckers hat, wegen der Akkupufferung, nicht die hier erwünschte Wirkung. Ein Test zeigt: Alle Speicherplätze sind nun wieder leer.

Daher laden wir jetzt wieder die Bilder von der Karte ein. Drücken Sie <SPECIAL> <LOAD FROM CARD>, das Display zeigt „KARTE->MEMORY“ und das ist die Ladefunktion. Auch hier muß mit <STORE> bestätigt werden. Da ein Speicher überschrieben wird, dient diese Sicherheitsabfrage dazu, einen irrtümlichen Aufruf noch abbrechen zu können.

Wenn Sie jetzt schon einen Memoryfader aufgezogen haben, können Sie gleich eins der vorhin gespeicherten Bilder bewundern. Wenn keine Datei auf Karte vorhanden war oder ein Ladefehler aufgetreten ist, erscheint ebenfalls die Meldung „ERROR: „ mit einer Fehlernummer. Stellen Sie sicher, daß eine Karte im Gerät steckt, diese Karte eine abgespeicherte Datei enthält und versuchen Sie es einfach noch einmal. Zum Abspeichern verwenden Sie bitte nur Original Panasonic RAM-Karten, die Sie von uns günstig beziehen können.

Das war der erste kleine Ausflug in das neue Computerpult. Alle Möglichkeiten ersehen Sie aus den nachfolgenden Beschreibungen. Im Zweifelsfall hilft: Probieren. Durch falsches Drücken der Tasten können Sie zwar Unsinn erzeugen, aber nichts technisch zerstören. Viele Funktionen sind gegen Fehlbedienung verriegelt.

Hinweis zu Kanalzahlen: Die Anzahl der verfügbaren Memories pro Bank, die Anzahl der speicherbaren Files pro Disk etc. ist von der Kanalzahl des Pultes abhängig. Platz 1 auf Bank 2 ist somit die aktuelle Nummer 17 bei einem 16-Kanal-Pult, Nr. 25 bei einem 24-Kanal-Pult, Nr. 33 bei einem 32-Kanal-Pult u.s.w.

Hinweis:

Wir haben uns alle Mühe gegeben, die Bedienung so einfach, straight und logisch wie möglich zu machen. Dabei ist das Pult bereits sogar um ein Vielfaches intelligenter geworden, als das ursprünglich gedacht war. Wenn Sie aus der Praxis zusätzlich einen guten Beitrag beisteuern können, den wir übernehmen, lassen wir uns das was wert sein: Wir tauschen eine gute Idee gegen die neueste Betriebssystem-Software- kostenlos.

Ihr SOUNDLIGHT-Team

Es folgt eine Tastenbeschreibung mit Auflistung der besonderen Funktionen des COMPUDESK 8000-LCD.

Anzeige mit beleuchtetem LCD-Display

Alle Pulte sind mit einem doppelzeiligen LCD-Display ausgestattet, das den Pultstatus und Meldungen für den Bediener anzeigt. Wenn keine Meldetexte ausgegeben werden, zeigt der Standardbildschirm folgende Informationen:

nCaa/bb mCcc/dd

Beispiel: 1C04/06 2C01/- -

Bkx MELDUNG
SOUNDLIGHT

Bk 1

mit:

| | |
|----------|---|
| n | = Nummer des ersten programmierbaren Chasers (1-4) |
| aa | = aktueller Step des ersten Chasers (1-16) |
| bb | = maximale programmierte Stepzahl für diesen Chaser |
| m | = Nummer des zweiten programmierbaren Chasers (1-4) |
| cc | = aktueller Step des zweiten Chasers (1-16) |
| dd | = maximale programmierte Stepzahl für diesen Chaser |
| x | = aktuelle Banknummer |
| MELDUNG= | SOUNDLIGHT als Standard-Meldung |
| | FLASH KILL bei aktiviertem Flash-Kill-Modus |
| | DUAL PRESET bei aktiviertem 2-Pre-set-Betrieb |

Reset

Diese Taste findet sich nicht auf der Bedienfläche, sondern verdeckt im Anschlußfeld an der Rückseite bzw. rechts vorn unterhalb der Handauflage des Pultes. Betätigen Sie sie nur, wenn Sie sich aus einer völlig verfahrenen Situation retten wollen. Zwar läßt RESET (wir nennen sie die „Paniktaste“), alle Speicher unbeeinflußt, reinitialisiert jedoch sämtliche Parameter und Masken.

Store

Das Abspeichern einer Einstellung wird durch Drücken von <STORE> und <FLASH> erreicht, dabei die Tasten einzeln und nacheinander drücken. Abgespeichert wird generell das Bild, das gerade in der Ausgabe steht und demnach auf den gelben Kanal-LED's sichtbar ist. Nach dem Abspeichern steht das Bild unmittelbar im Speicher, es kann nun mit dem Memorymaster zu einem bestehenden Bild hinzugefahren werden.

Chasereffekte werden von der Abspeicherung nicht berücksichtigt. Es spielt daher keine Rolle, ob Sie bei laufendem Chaser programmieren oder nicht.

Beispiel:

Das gerade in der Ausgabe stehende Bild soll in Memory 4 gespeichert werden. Dazu nacheinander folgende Tasten drücken:

<STORE> <FLASH 4>. Die Anzeige zeigt die Nummer als Bestätigung an. Daß das Bild erfolgreich gespeichert worden ist, kann man wie folgt überprüfen: Preset-Master zuziehen. Memory flashen oder Memoryfader 4 aufziehen.

Das Abspeichern in einer anderen Memory-Bank macht es erforderlich, vor der Wahl der Memory-Nummer die Bank-Nummer anzuwählen. Dadurch lautet die Tastenfolge:

<STORE> <BANK> [<BANK> sooft nötig wiederholen] <FLASH [Memorynr]>

Beispiel:

Das gerade in der Ausgabe stehende Bild soll in Bank 2, Memory 7 gespeichert werden. Dazu nacheinander folgende Tasten drücken:

Mit <BANK> in Bank 2 umschalten. Dann mit <STORE> <FLASH 7> das Bild speichern. Als Bestätigung der Speicherung erscheint kurzzeitig eine Meldung im Display. Daß das Bild erfolgreich gespeichert worden ist, kann man wie folgt überprüfen: Beide Preset-Master zuziehen. Memory flashen oder Memoryfader 7 aufziehen.

Die STORE-Funktion kann durch Drücken von <SPECIAL> oder nochmaliges Betätigen von <STORE> wieder verlassen werden, ohne eine Funktion auszuführen.

Hinweis: Sofern ein Speicherplatz bereits durch ein Bild belegt ist, erfolgt keine Speicherung des Bildes. Stattdessen erhalten Sie eine Meldung:

„Überschreiben? Blackout=NEIN, Store=JA“. Drücken Sie die Taste <STORE>, um das vorhandene Bild zu überschreiben. Wollen Sie nicht überschreiben, verlassen Sie den Modus durch <SPECIAL> oder <BLACKOUT>.

Im letzteren Falle erhalten Sie eine weitere Meldung:

„Einfügen? Blackout=NEIN, Store=JA“. Drücken Sie dann noch einmal <BLACKOUT>, um die Speicherung abzubrechen. Drücken Sie hingegen <STORE>, wird die neue Stimmung an dieser Stelle eingefügt. Die bisher an diesem Speicherplatz stehende Stimmung rutscht eine Nummer höher, alle darüber befindlichen Bilder auch. Man nennt dies den Insert-Modus, er kann beliebig oft aufgerufen werden. Das nachträgliche Einfügen von Bildern ist damit jederzeit möglich. Die Einfügung eines Bildes und die Verschiebung der vorhandenen Bilder ist jedoch auf die momentan eingestellte Speicherbank beschränkt. Wird durch wiederholtes Insert der letzte verfügbare Speicher in der Bank belegt, dann erfolgt vor dem nächsten Einfügen die Warnung:

„Achtung! Speicherbank voll!“. Natürlich können Sie auch dann noch einfügen, aber damit geht dann der letzte Speicherplatz verloren.

Bank

Die Funktion ‚BANK‘ dient zum Umschalten der Speicherplätze. Im COMPUTESK 8032-LCD stehen 8 Speicherbänke zu je 32 Speicherplätzen zur Verfügung; insgesamt sind also 256 Szenenspeicher abrufbar. Mit der Taste <BANK> wird die Banknummer jeweils eine Bank weitergeschaltet.

Aufrufen der nächsten Bank: <BANK>

Hinweis: Eine Bankumschaltung wird nur dann aktiv, wenn der betreffende Fader für dieses Bild zugezogen ist. Solange ein Fader geöffnet ist (>5%), bleibt für diesen Regler die bisher aktuelle Bank aktiv. Wird also eine neue Bank gewählt, dann bleibt daher das Lichtbild für diesen Regler stehen, bis er zugezogen wird. Wird er dann wieder aufgezogen, erscheint das Bild der neuen Bank. Mit der Funktion 7 „Bank Skip“ läßt sich die unmittelbare Umschaltung (z.B. zur schnellen Speicherbildprüfung) wählen.

Bank Name

Jede Memorybank kann mit einem individuellen, alphanumerischen Namen versehen werden, der bei Bankwechsel im Display erscheint. Die Namen können 12 Zeichen lang sein und alle Ziffern, Zeichen und Buchstaben in Groß- und Kleinschrift enthalten. Aufruf der Funktion mit <SPECIAL> <BANK> (warten) <BANK>. Es erscheint dann ein Cursor, der mit <STEP> vor und zurück bewegt werden kann; das gewünschte Zeichen kann mit <SELECT> gewählt werden.

<BLACKOUT> löscht die Anzeige, <STORE> speichert die Eingabe. Die Namensvergebung geschieht für die jeweils gewählte, gerade aktive und aktuelle Memorybank. Sie wird mit auf Diskette abgespeichert.

Bank Freeze

Einzelne Memories können auf einer Bank eingefroren werden; sie schalten dann beim Bankwechsel nicht weiter. Das ist z.B. für ständig gleiches Hintergrundlicht sinnvoll. Die Bank, auf die das Memory eingefroren werden soll, kann individuell gewählt werden; jedes Memory kann also auf jede Bank gefroren werden und alle Bänke können pro Memory belegt werden.

Aufruf dieser Funktion mit <SPECIAL> <BANK>; die Auswahl des Memories und der Freeze-Bank erfolgt dann wie gewohnt mit den Tasten <STEP> (Auswahl des Memoryplatzes) und <SELECT> (Auswahl der Freeze-Bank). Durch Wahl der Banknummer 0 wird das Memory wieder für das volle Bankswitching freigegeben.

Beispiel:

Memory 5 soll ständig auf Bank 2 eingefroren werden. Dazu wie folgt vorgehen: BANK FREEZE aufrufen. Mit <STEP> auf Memory 5 vorsteppen, Anzeige durch rote Flashtaster-LED. Mit <SELECT> auf Anzeige „02“ im Display vorsteppen. Funktion mit <STORE> resp. <SPECIAL> beenden.

Beispiel:

Memory 5 wieder auf volle Bankumschaltung zurücksetzen. Wie oben, jedoch mit <SELECT> auf Anzeige „00“ (=Keine Freezebank) vorsteppen.

Chaser

Ihr COMPUDESK 8000-LCD verfügt über zwei Chaser. Jeder dieser Chaser ist völlig frei programmierbar, d.h., Muster, Helligkeit der einzelnen Lampen innerhalb des Musters und Anzahl der Schritte sind für jeden Chaser frei wählbar. Pro Chaser können vier bzw. acht mögliche Pattern gespeichert werden; pro Chaser ist dann jeweils eines dieser Muster zur Zeit aufrufbar. Insgesamt haben Sie damit also während einer Show 8 bzw. 16 völlig unterschiedliche Chasereffekte zur Verfügung (reicht das nicht, kann -auch während der Show- jederzeit von Diskette nachgeladen werden). Beide Chaser können gleichzeitig abgefahren werden und sind in Gesamthelligkeit und Taktfrequenz einzeln regelbar.

Chaser einschalten:

<ACTIVE> drücken, grüne LED quittiert. Das gewünschte Muster wird mit der Taste <SELECT> ausgewählt, das natürlich vorher programmiert worden sein muß. Das Chasermuster läuft, sobald der zugehörige SPEED-Regler aufgezogen wird, und wird sichtbar, wenn der zugehörige INTENS-Regler aufgezogen wird. Bei zugezogenem SPEED-Regler ‚steht‘ der Chaser; dann kann mit der Taste <STEP> das Lauflicht im Single-Step-Betrieb durchgesteppt werden.

Chaser umschalten:

Zur Umschaltung auf ein anderes Muster bei laufendem Chaser <SELECT> erneut drücken. Es erscheint nun im Display eine kleine Ziffer für die Chasernummer: das bedeutet: Dieser Chaser ist vorgewählt, mit der nächsten <ACTIVE>-Betätigung wird er eingeschaltet. Drücken Sie also <ACTIVE>, um das ausgewählte Muster zu übernehmen.

Chaser ausschalten:

Taste <ACTIVE> erneut drücken. Anzeige erlischt.

Muster speichern:

Das Speichern eines Chasermusters besteht aus mehreren Schritten. Schalten Sie zunächst die Chaser-Programmierungsfunktion ein, indem Sie <SPECIAL> und danach <ACTIVE> des jeweiligen Chasers drücken, den Sie programmieren wollen. Das Display meldet dann „Chaser xx programmieren“ sowie „Chaser Step 1“. Es muß nunmehr also das Muster für den 1. Schritt erstellt werden. Stellen Sie das gewünschte Muster auf dem oberen Kanalpreset ein; jeder Kanal, der in das Muster übernommen werden soll, muß mit der zugehörigen Flashtaste bestätigt werden. Das Muster wird dann auf den Ausgabe-LED's (gelb) angezeigt. Verändern Sie jetzt die Reglerstellung, hat das keinen Einfluß- zur Veränderung von Werten müssen Sie erneut die Kanalflashtaste drücken oder, was auch möglich ist, während der Veränderung des Reglers die Kanalflashtaste gedrückt halten. Ein nochmaliges Drücken der Flashtaste

löscht den Kanal wieder. Die Übernahme mit der Flashtaste scheint zunächst umständlich, erweist sich später jedoch als sehr nützlich, weil der Fader für einen Kanal, der nicht in allen Schritten übernommen wird, auf dem einmal eingestellten Wert stehen bleiben kann, ohne die Ausgabe zu beeinflussen. Sie werden es auch schnell merken, daß es für die Programmierung nicht erforderlich ist, den Output Master Fader aufzuziehen; Ihr COMPUDESK merkt auch so, daß programmiert werden soll.

Nach der Übernahme der Faderwerte mit der jeweiligen Kanalflashtaste sind die gewünschten Kanäle für den Step bereits programmiert, es kann also der nächste Step gewählt werden. Drücken Sie einmal <STEP> des Chasers, und das Display zeigt „Chaser Step 2“. Verfahren Sie nun wie bereits beschrieben und wiederholen Sie das dann für die nächsten Steps. Sind alle gewünschten Steps programmiert, wird die Chaserprogrammierung beendet und durch Druck auf <STORE> die Programmierung beendet. Alle eingegebenen Steps sind nun als Chaser 1 gespeichert.

Hinweis: Sie können pro Chaser jeweils 16 Steps programmieren.

Chaser aufrufen:

Ein Chaser wird durch <ACTIVE> eingeschaltet (grüne LED in der Taste leuchtet) und durch erneuten Druck auf <ACTIVE> wieder ausgeschaltet. Damit der Chaser sichtbar ist, muß natürlich der zugehörige INTENSITY-Master aufgezogen sein; damit er läuft, der SPEED-Regler auf die gewünschte Geschwindigkeit aufgezogen sein.

Chaser löschen: Durch die Funktionen „CLEAR ALL“ oder „CLEAR CHASER“ werden die Chaser gelöscht. Die Funktionen sind unten näher beschrieben. ACHTUNG: „CLEAR ALL“ löscht alle verfügbaren Chaser komplett im Speicher!

Hinweis zum Chaser:

Beide Chaser können unabhängig voneinander maskiert werden (siehe dazu auch SPECIAL 24). Wenn Sie also keine Ausgabe erhalten, obwohl der Chaser nachweislich programmiert wurde und die Programmierung auch angezeigt wird, dann ist wahrscheinlich die Maskierung gesetzt. Abhilfe: SPECIAL 24 & CHASER aufrufen und die Maskierung freigeben oder gesamtes Pult löschen (bei der Löschung werden auch alle Maskierungen freigegeben).

Erweiterter Chaser:

Es ist möglich, das COMPUDESK mit einer Chaser-Speicher-Erweiterung auszurüsten. In diesem Falle beachten Sie bitte folgende Änderungen:

- Anzahl der Steps
Die Anzahl der Steps pro Chaser wird auf 32 erhöht. Alle Steps sind voll Real-Level-fähig.
- Programmierung
Die Programmierung eines Chasers kann auch dann erfolgen, wenn noch ein anderer Chaser in der Ausgabe läuft. Bei der Programmierung wird der jeweils gerade aktive Chaser abgeschaltet, und das neue Muster kann eingegeben werden. Nach Beendigung der Programmierung wird der ursprünglich laufende Chaser wieder aktiviert.
- Datensicherung
Die Chasermuster werden im Erweiterungsspeicher gehalten. Dieser Erweiterungsspeicher wird ähnlich wie ein EMS-Erweiterungsspeicher in einem PC beschrieben und verwaltet. Daten bleiben erhalten, solange das Pult nicht ausgeschaltet wird. Bitte sichern Sie daher die Einstellungen auf Karte ab, bevor Sie die Anlage ausschalten. Um einen Speicherinhalt mit Erweiterungsspeicher auf Karte absichern zu können, ist der Einsatz einer 64 kB-RAM-Card erforderlich.

Joysticks

Die Pulte können mit bis zu 4 Joysticks zur Steuerung motorisch angetriebener Scheinwerfer bestückt werden. Die Ausgabe der Joystickwerte erfolgt über die vorhandenen Lichtkanäle. Ein Joystick belegt dabei stets zwei nebeneinanderliegende Kanäle.

- Joy-Kanäle zuordnen:
Zuordnungsfunktion mit <SPECIAL> <BLIND> aufrufen. Es erscheint dann die Displaymeldung „JOYSTICK:“, und „KANAL AUSWÄHLEN“. Wählen Sie nun durch Drücken der zugehörigen Flashtaste den Kanal aus, auf den der Joystick gelegt werden soll. Der Joystick wird jetzt diesem und dem folgenden Mischpultkanal zugeordnet.

- Joysticks löschen:
Funktion <FUNC> <STORE> aufrufen. Alle Vektorparameter, darunter auch die Joystick-Zuordnung, werden gelöscht.
- Einzelnen Joystick löschen:
Während der Zuordnungseingabe statt Flashtaste <BLACKOUT> betätigen.

Special

Die SPECIAL-Taste ruft die Funktionen 1-24 auf, die mit den Kanal-Flashtasten ausgewählt werden können. Zudem dient die Taste in Verbindung mit den Tasten <ACTIVE> der Chaser zur Chaser-Programmierung (wie oben beschrieben).

Aufruf mit: <SPECIAL> <KANALFLASHTASTE>

Nachstehend sind alle verfügbaren Programmierfunktionen aufgelistet.

Tabelle der Funktionen:

| | | |
|--------------------|-----------------------------|---------------------|
| Special 1: | Memory Preview | verfügbar |
| Special 2: | Edit Memory | verfügbar |
| Special 3: | Dual Preset Mode | verfügbar |
| Special 4: | Soft Patching | verfügbar |
| Special 5: | Output Response | verfügbar |
| Special 6: | Crossfade | verfügbar |
| Special 7: | Bankskip | verfügbar |
| Special 8: | Copy Chaser to Memory | verfügbar |
| Special 9: | Copy Memory to Chaser | verfügbar |
| Special 10: | Save to Disk | verfügbar |
| Special 11: | Load from Disk | verfügbar |
| Special 12: | Format Disk | verfügbar |
| Special 13: | Clear all | verfügbar |
| Special 14: | Clear Memory | verfügbar |
| Special 15: | Clear Chaser | verfügbar |
| Special 16: | frei | zukünftige Funktion |
| Special 17: | frei | zukünftige Funktion |
| Special 18: | Service Data | verfügbar |
| Special 19: | Keyboard Enable | verfügbar |
| Special 20: | MIDI Transfer ON | verfügbar |
| Special 21: | Select MIDI Channel | verfügbar |
| Special 22: | Flash Kill | verfügbar |
| Special 23: | Lighting Test | verfügbar |
| Special 24: | Channel inhibit/Chaser Mask | verfügbar |

Kurzbeschreibung der Funktionen

Special 1: Ohne Änderung der Ausgabe Memorys auslesen

Memory Preview, durch <SPECIAL> <FLASH 1> aufgerufen, vergleicht den eingestellten Wert des UPPER PRESET Reglers (Referenzfader) mit dem aktuellen Speicherwert. Dadurch ist es möglich, ein Bild, z.B. auf Bank 5, in seiner Helligkeit vorschauen zu können, auch wenn diese Bank keine Ausgabe schreibt. Aufrufen durch <SPECIAL> <FLASH 1> <FLASH [Bildnr]>. Es leuchten dann die roten LED's der Kanäle auf, deren Level über dem eingestellten Referenzwert (Upper Preset Master) liegen. Durch nochmaliges Drücken von <SPECIAL> verläßt man diese Funktion wieder.

Während der Preview-Funktion ist die Bankumschaltung erlaubt. Nach Ausstieg aus Funktion 1 wird die vorherige Bankbelegung wieder hergestellt, daß auch während der laufenden Ausgabe Speicher geprüft werden können. In

Verbindung mit der <BLIND>-Funktion ist so ein vollständiger Blind-Betrieb möglich.

Special 2: Speicherplätze editieren

Editieren eines bereits gespeicherten Bildes mit gleichzeitiger Ausgabekontrolle auf die Lampen. Es wird nur das gespeicherte Bild und die Fader des oberen Preset verwendet; alle übrigen Bedienelemente sind abgeschaltet.

Man editiert ein Bild, indem man zunächst die Editierfunktion mit <SPECIAL> <Flash 2> aufruft. Dann wählt man mit <Flash [Bildnr]> oder <BANK> <Flash [Bildnr]> das gewünschte Bild. Dieses erscheint nun in der Ausgabe. Mit dem oberen Preset kann man nun gewünschte Kanäle dazuziehen; die Intensität bereits gespeicherter Kanäle wird verringert, indem man den zugehörigen Fader des oberen Preset über den vorhandenen Wert zieht (COMPUDESK „merkt“ dann, daß der Regler maßgebend ist) und langsam zuzieht.

Zu jeder Zeit hat man dann vier Möglichkeiten:

1. ein neues gespeichertes Bild wählen; das alte Bild bleibt erhalten und die Änderungen gehen verloren;
2. mit <STORE> die alte Einstellung mit den Änderungen überschreiben;
3. mit <STORE> die alte Einstellung mit den Änderungen überschreiben und anschließend mit <SPECIAL> die Editierung beenden;
4. mit <SPECIAL> die gesamte Funktion 2 verlassen. Wenn bis dahin nichts gespeichert wurde, wird auch kein Bild im Speicher verändert.

Hinweis: Einzelne Versätze einer gesamten, vorprogrammierten Show lassen sich so leicht modifizieren, ohne daß man die einzelnen Bilder auf den Faderbänken jeweils neu aufbaut.

Special 3: Dual-Preset-Modus einschalten

Sie können Ihr COMPUDESK 8000-LCD für besondere Fälle auch genauso konfigurieren wie ein herkömmliches Pult: mit zwei Kanalpresets (obere Presetreihe mit 32 Fadern und untere Presetreihe mit ebenfalls 32 Fadern). Dann ist derselbe Betrieb wie auf einem konventionellen Pult möglich, mit allerdings einigen Einschränkungen:

- Flashtasten können nur im SOLO-Modus betrieben werden; die Solo/-Memoryflash-Umschaltung ist verriegelt.
- Memories sind nicht verfügbar- zwar können Sie abspeichern, aber keine Memories aufrufen, weil die Fader ja anders benutzt werden. Wollen Sie dennoch Bilder speichern und abrufen, benutzen Sie dazu den Chaser im Single-Step-Modus: damit lassen sich nämlich auch jeweils 4x16 Bilder speichern.

Der Dual-Preset-Modus wird im Display vorrangig angezeigt. Er läßt sich durch <SPECIAL> <FLASH 3> ein- und auch wieder ausschalten.

Special 4: Ausgangspatching definieren

Normalerweise ist Kanal 1 mit Ausgang 1 verbunden, Kanal 2 mit Ausgang 2 u.s.w. Es gibt hingegen viele Fälle, in denen Scheinwerfer auf festen, weit auseinanderliegenden Dimmerkanälen liegen, man diese auf dem Pult jedoch nebeneinander erreichen möchte (Gruppen). Bisher war dafür ein separates Steckfeld „Patchbay“ erforderlich- das COMPUDESK 8000-LCD ermöglicht diese Zuordnung mit der Softpatch-Funktion. Dabei wird zwischen zwei verschiedenen Patching-Möglichkeiten unterschieden: Analoges Patching und digitales Patching. Das Analog-Patching bezieht sich auf den 0-10V-Ausgang (Socapex, XLR 7-polig, Amphenol), und das digitale Patching auf den DMX-Ausgang (XLR 5-polig).

Analog-Patching

Bestätigen Sie die Meldung „Analog-Patching“ mit <STORE>. Jetzt kann Kanal für Kanal nach Wunsch gepatcht werden. Das Display zeigt den jeweils zu patchenden Kanal an, die rote LED in den Kanalfashtasten das Ziel, auf das dieser Kanal gepatcht ist. Durch Drücken einer Kanalfashtaste kann das Ziel verändert werden.

Beispiel: Kanal 4 soll Ausgang 12 bedienen, Kanal 6 Ausgang 4 und Kanal 12 Ausgang 6.

- Softpatch mit <PROGRAM> <FLASH 4> einschalten. Display zeigt „01“, bedeutend Kanal 01, an.
- Mit <STEP> auf Anzeige „04“ vorsteppen.
- Flashtaste 12 betätigen. Rote LED wechselt von 4 auf 12.
- Mit <STEP> auf Anzeige „06“ vorsteppen.
- Flashtaste 4 betätigen. Rote LED wechselt von 6 auf 4.
- Mit <STEP> auf Anzeige „12“ vorsteppen.
- Flashtaste 6 betätigen. Rote LED wechselt von 12 auf 6.
- Funktion mit mit <PROGRAM> beenden.

Hinweis: Mehrfache Belegung eines Ausganges durch mehrere Fader ist möglich, aber unsinnig. Die Kanal-LED's bleiben den Ausgängen zugeordnet, nicht den Kanälen. Damit ist eine Überprüfung des Patching möglich. Die Programmierung eines Softpatching kann gelöscht werden, wenn während der Softpatch-Programmierung die Taste <BLACKOUT> gedrückt wird. Das bewirkt ein ‚Blackout‘ für die gesamte Patch-Programmierung und ordnet alle Kanäle wieder den zugehörigen, gleichnamigen Ausgängen zu.

Durch Löschen des Gesamtspeichers (SPECIAL 13, „CLEAR DESK“) wird auch das Patching neu initialisiert, d.h., jeder Fader wird wieder seinem Kanal zugewiesen (1:1 Patching).

Digital-Patching

Das Digital-Patching bezieht sich lediglich auf die Ausgabe über den DMX-512-Anschluß. Es hat auf alle anderen Ausgänge oder Anzeigen keinen Einfluß. Bitte beachten Sie, daß das Analog-Patching (Kanalvertauschung) in jedem Fall dem Digital-Patching vorgelagert ist. Löschen Sie also im Bedarfsfall das Analog-Patching, wenn Sie das erste Mal mit Digital-Patching arbeiten wollen. Das erleichtert das Verständnis der Patching-Zuordnung. Drücken Sie einmal <BLACKOUT>, damit die Meldung auf „DIGITAL-PATCHING“ wechselt. Bestätigen Sie diese Meldung mit <STORE>. Jetzt kann Kanal für Kanal nach Wunsch gepatcht werden.

Es ist beim DMX-Patching, im Gegensatz zum Analog-Patching, möglich, bis zu 4 Ausgänge parallel auf einen Fader zu patchen. Die aktuell gepatchten Kanäle werden in aufsteigender Folge in der unteren Displayzeile angezeigt. Alle aufgeschalteten Ausgänge werden außerdem durch rote LED in den Kanaltasten angezeigt. Man patcht einen Kanal, wie beim Analog-Patching, indem man die gewünschte Kanaltaste drückt. Da es möglich ist, den DMX-Ausgang auf bis zu 96 Kanäle zu patchen, reichen natürlich die verfügbaren Flash-Tasten nicht aus mit ihnen können z.B. beim 24-Kanal-Pult nur die ersten 24 Kanäle erreicht werden. Wollen Sie also einen höheren Ausgang als 24 patchen, drücken Sie einmal <BANK> um auf die Ausgänge 25-48 zu kommen, nochmal <BANK>, um auf 49-72 zu kommen etc. Es gibt 96 mögliche, zuzuordnende DMX-Ausgangskanäle.

Mit den Tasten <up> und <down> steppen Sie sich durch die 24 Pultkanäle durch. Danach werden Ihnen zwei Zusatzkanäle „LAMP“ und „BLACKOUT“ angeboten, die jedoch nur im Scanner-Modus benutzt werden können. Dabei bezeichnet „LAMP“ einen Kanal, der mit einer Dauerspannung (immer 100%) belegt ist- man benötigt einen solchen Kanal z.B. bei MSR-Scans, die mit einem Lampensteuerkanal ausgestattet sind. Als Beispiel sei der Coemar Microscan 400 MSR genannt. Würde man den Lampenkanal kurzzeitig auf Null fahren (Masterfader zu oder einfach Blackout), würde die MSR-Lampe im Scanner verlöschen und könnte erst nach Abkühlung wieder gezündet werden- die Bühne wäre also einige Minuten dunkel. Um das zu verhindern, patchen Sie bitte „LAMP“ auf alle Lampensteuerkanäle der Scans (beim Microscan Kanal 6).

Eine ähnliche Überlegung trifft auf „BLACKOUT“ zu. Da es nicht sinnvoll ist, bei Blackout alle Scanner-Kanäle auf Null zu fahren, damit die Spiegel nicht verstellt werden, sondern nur die Blende bzw. den Shutter zu schließen, wähle man für „BLACKOUT“ nur die Scanner-Kanäle aus, die den Shutter bedienen und den Scanner schließen. Alle übrigen Pultausgänge werden bei Betätigung der Blackout-Taste nicht beeinflußt. Durch Wahl der Scannertypen wird gleichzeitig der Pegel festgelegt, der bei BLACKOUT ausgegeben wird. Normalerweise sind das 0 Volt, in besonderen Fällen können das aber auch andere Werte sein.

Special 5: Ausgangskennlinie festlegen

Das SOUNDLIGHT COMPUTEDESK 8000-LCD liefert, wie allen anderen Lichtpulte auch, eine reglerstellungsproportionale Ausgangsspannung im Bereich von 0 bis +10 Volt. Diese Kennlinie ist linear. Da Dimmer jedoch zumeist nicht leistungslinear, sondern phasenlinear arbeiten, und auch die Helligkeit einer Lampe im Verhältnis zu der ihr

zugeführten Leistung in einem nichtlinearen Zusammenhang steht, entsteht zwischen Reglerstellung am Pult und effektiver Helligkeit der Lampe ein nichtlinearer Zusammenhang. Dabei zeigt sich, daß die Reglerempfindlichkeit (Helligkeitsänderung bezogen auf den Regelweg) in der Mitte des Regelbereiches am größten und an den Bereichsenden sehr gering ist. Zur Kompensation dieses Effektes kann jeder Kanal des COMPUDESK 8000-LCD einzeln auf eine von 8 möglichen Kennlinien umgeschaltet werden; als Ausgangskennlinie wird beim Einschalten stets Kennlinie 1 vorgewählt.

Kennlinie 1: linear (Default-Kennlinie)

Kennlinie 2: Nichtlinearität 4%

Kennlinie 3: Nichtlinearität 6%

Kennlinie 4: Nichtlinearität 9%

Kennlinie 5: Stufenkennlinie für Farbwechsler-Vorsätze

Kennlinie 6: Flashkennlinie für Effekte

Kennlinie 7: on/off mit einer Schaltschwelle von 50% für Switchpacks

Kennlinie 8: invers linear

Zur Kennlinienfestlegung Funktion mit <SPECIAL> <FLASH 5> aufrufen. Die rote Kanal-LED zeigt den angewählten Kanal an, das LED-Display die eingestellte Kennlinie.

Zum Einstellen der Kennlinie werden die Tasten <SELECT> benutzt. Zum Weiterschalten in den nächsten Kanal werden die Tasten <STEP> benutzt. Funktion mit <SPECIAL> wieder verlassen. Mit dem Ablöschen des Gesamtspeichers durch SPECIAL 13 „CLEAR ALL“ werden auch die eingestellten Kennlinien wieder abgelöscht.

Beispiel:

Es soll Kanal 3 mit Kennlinie 2 belegt werden. Dazu Funktion mit <SPECIAL> <FLASH 5> aufrufen. Erste LED leuchtet, Display zeigt 1.

Mit <STEP> auf Kanal 3 gehen, dazu zweimal drücken. LED 3 leuchtet, Display zeigt 1. Das bedeutet: Kanal 3 ist mit Kennlinie 1 belegt. Um dies zu ändern, mit <SELECT> Display auf ‚2‘ bringen; die gewünschte Kennlinie ist eingestellt. Falls gewünscht, jede Einstellung mit <STORE> permanent speichern.

Wenn fertig, Funktion mit <SPECIAL> wieder verlassen.

Special 6: Chaser-Crossfade

Beim Weiterschalten von Step zu Step produziert der Chaser harte, d.h. abrupte Übergänge von Bild zu Bild. Eine automatische, weiche Überblendung kann mit dieser Funktion eingeschaltet werden. Die Überblendzeit wird aus der Chasergeschwindigkeit abgeleitet und ist etwa 10% kürzer als die Stepdauer. Die Chaser-Stepanzeige leuchtet, solange eine Blende fährt.

Man kann einzelne Steps manuell abrufen, indem man den Speed-Regler auf Null stellt und die Blende über die Single-Step-Taste startet.

Aufrufen mit <SPECIAL> <FLASH 6>, Display-Anzeige „1“.

Löschen mit <SPECIAL> <FLASH 6>, Display-Anzeige „0“.

Special 7: Bänke direkt schalten

Wenn Sie einen Speicher (Memory) aufgezogen haben, und schalten dann die Bank um, würde man erwarten, daß das Lichtbild unmittelbar wechselt. Ein Übergang von einer Bank auf die nächste hätte somit einen Lichtwechsel auf der Bühne oder bei gleichen Bildern einen Speicherplatzverlust zur Folge. Um das zu vermeiden, blendet das Pult intelligenterweise nur dann um, wenn der Memoryfader zugezogen wird- eine bereits vorgewählte neue Bank wird erst dann aktiv; solange bleibt das alte Bild stehen. Ein schneller Speichercheck kann dadurch allerdings nur über die Memory-Flashtasten erfolgen.

Um das bekannte Verhalten von „Rolacue“-Pulten zu simulieren, läßt sich die intelligente Bank-Preview-Automatik abschalten.

Aufrufen mit <SPECIAL> <FLASH 7>, Display-Anzeige „1“.

Löschen mit <SPECIAL> <FLASH 7>, Display-Anzeige „0“.

Special 8: Chaser in Bildspeicher kopieren

Special 9: Bildspeicher in Chaser kopieren

Die Speicherbereiche für die programmierbaren Chaser und die Lichtstimmungen sind in Ihrem COMPUDESK 8000-LCD völlig voneinander getrennt. Nur so ist es möglich, in jedem dieser Speicher völlig unterschiedliche Abläufe zu programmieren.

Manchmal mag es erforderlich oder wünschenswert sein, die gleiche Szenenfolge sowohl manuell abfahren zu können als auch im Chaser laufen zu lassen. Dazu sind die beiden Kopierfunktionen vorgesehen, die dazu dienen, die Stimmungen zu kopieren. Es gilt: Jeder Chaserstep ist eine Lichtstimmung; es können maximal 32 Stimmungen in Folge automatisch kopiert werden. (Längere Szenenfolgen müssen aneinandergereiht werden). Wird beim Kopiervorgang eine unzulässige Eingabe getroffen oder beim Kopieren der verfügbare Speicherbereich überschritten, bricht die Kopierfunktion ab und gibt eine entsprechende Fehlermeldung aus.

Um zu kopieren, stellen Sie zunächst den Chaser ein, aus dem (oder in den) Sie kopieren möchten. Wählen Sie dann die Funktion und geben Sie ein:

- den Speicherplatz durch Wahl der entsprechenden Kanalfashtaste;
- den Chaser durch Betätigung der Taste <ACTIVE> des Chasers;
- den 1. zu kopierenden Step durch wiederholtes Drücken von <STEP>;
- den letzten zu kopierenden Step genauso;
- die Bestätigung jeweils durch <STORE>.

Zwischenzeitliche Betätigung von <SPECIAL> bricht die Eingabe in jedem Falle ab, ohne zu kopieren.

Hinweis: Beim Kopieren in den Chaser wird das Chaserende automatisch auf den letzten kopierten Step gesetzt. Wenn Sie eine Szenenfolge in einen bereits bestehenden Chaser hineinkopieren wollen, müssen Sie das Chaserende manuell bestimmen. Rufen Sie dazu einfach „Chaser programmieren“ auf, gehen Sie mit <STEP> bis auf den gewünschten letzten Schritt und bestätigen Sie diesen mit <STORE>. Durch die Anzeige auf den roten Kanal-LED`s können Sie das Chasermuster für jeden Step verfolgen.

Special 10: Memory abspeichern

Gesamten Speicherinhalt auf Karte oder Diskette sichern.

Abspeicherung auf Memorycard

Um auf Karte abspeichern zu können, muß eine RAM-Card eingesteckt worden sein. Abspeichern mit: <SPECIAL> <FLASH 10> <STORE>.

Die Dauer des Abspeichervorganges beträgt etwa 3 Sekunden. Auf dem Display steht die Meldung „MEMORY -> CARD“. Erlischt die Anzeige auf dem Display, wurde der Speicherinhalt ordnungsgemäß übertragen. Fehlerhafte Abspeicherungen können mit <RESET> unterbrochen und/oder wiederholt werden. Bei irrtümlichem Aufruf der Funktion verlöscht diese nach wenigen Sekunden automatisch. Ist infolge nichtvorhandener oder defekter Karte eine ordnungsgemäße Abspeicherung nicht möglich, erscheint die Meldung: „ERROR: 00“ - es konnten null Blocks Daten abgespeichert werden.

Beispiel: Der Pultinhalt soll auf Karte abgespeichert werden.

1. Funktion aufrufen mit: <SPECIAL> <FLASH 10>. Display meldet „Press Store“.
2. Funktion bestätigen mit: <STORE>.
3. Nach Abspeicherung erscheint die normale Pultanzeige.

Abspeichern auf Diskette

Um auf Diskette abspeichern zu können, muß eine Diskettenstation angeschlossen und eingeschaltet sein. Rufen Sie nun zunächst die Abspeicher-Funktion mit:

<SPECIAL> <FLASH 10> auf. Es erscheint nun „MEMORY->CARD“. Übertragung auf Karte ist aber nicht gewünscht. Mit <BLACKOUT> schalten Sie auf Floppy um. Nun erscheint „MEMORY->DISK“ im Display; das wollen wir. Damit die Funktion ausgeführt werden kann, nun mit <STORE> bestätigen.

Auf Diskette können mehrere Dateien gespeichert werden. Jeder Datei muß also einer Nummer gegeben werden; mit den Kanalfashtasten wird diese Nummer vergeben. Da Ihr Pult noch auf eine Eingabe wartet, drücken Sie nun <FLASH [Dateinummer]>. „Dateinummer“ kann ein Wert zwischen 1 und 32 sein und wird durch die betreffende

Flashtaste bestimmt.

Die Dauer des Abspeichervorganges beträgt etwa 45 Sekunden. Auf dem Display steht die Meldung „Saving to Disk“. Erlischt die Anzeige am Laufwerk, wurde der Speicherinhalt ordnungsgemäß übertragen. Fehlerhafte Abspeicherungen können mit <RESET> unterbrochen und/oder wiederholt werden. Bei irrtümlichem Aufruf der Funktion erlischt diese nach wenigen Sekunden automatisch. Nach Bestätigung durch <STORE> ist ein Ausstieg jedoch nur mit <RESET> möglich.

Hinweis: Derzeit können pro Diskette 32 Files (Pult-Speicherinhalt) abgelegt werden. Disketten, auf denen abgespeichert werden soll, müssen zuvor formatiert worden sein (siehe hierzu auch SPECIAL 12). Die Abspeicherung erfolgt unter den Filenamen: „LCD ME 8032 A“ bis „LCD ME 8032 X“.

Diskettenfiles lassen sich mit einem Disk-Editor auch per Computer erstellen, modifizieren oder nachbearbeiten.

Beispiel: Der Pultinhalt soll als Aufzeichnung 3 abgespeichert werden.

1. Funktion aufrufen mit: <SPECIAL> <FLASH 10>. Display meldet „Press Store“.
2. Funktion bestätigen mit: <STORE>. Meldung „Select File“ erscheint.
3. <FLASH 3> drücken, Floppylaufwerk läuft an.
4. Nach Abspeicherung erlischt Floppy, erlischt Pultanzeige.

Sollen nur die Chasermuster abgespeichert werden, dann ist nach Aufruf der Funktion 10 und Bestätigung durch <STORE> die Taste <ACTIVE> des gewünschten, abzuspeichernden Chasers zu drücken. Erst dann wird die Dateinummer eingegeben. Es werden alle Muster dieses Chasers gespeichert.

Special 11: Memory laden

Speicherinhalt von Karte oder Diskette auf Pult übertragen. Laden erfolgt genauso wie das Abspeichern, siehe SPECIAL 10.

Laden von Memorycard

Ein kompletter Set Memories und Chaser kann von Karte geladen werden. Bitte stellen Sie sicher, daß eine RAM-Karte eingesteckt ist, und daß diese eine gültige Vorstellung enthält. Laden Sie ohne Karte, werden alle Register auf Null gesetzt (Memories, Patching, Kanalbegrenzung etc.). In einem solchen Falle müssen Sie dann mit CLEAR ALL oder manuelle Einstellung aller Funktionen das Pult neu initialisieren.

Laden mit: <SPECIAL> <FLASH 11> <STORE>. Während des Ladevorganges bleibt die Meldung „CARD -> MEMORY“ im Display stehen; eventuell aufgezoene Bilder werden sofort in die Ausgabe übernommen. Das Laden dauert ganze 2 Sekunden. Die normale Betriebsanzeige am Pult weist auf beendeten erfolgreichen Datentransfer hin.

Beispiel: Die gesicherten Bilder von oben sollen wieder geladen werden.

1. Funktion aufrufen mit <SPECIAL> <FLASH 11>.
2. Funktion mit <STORE> bestätigen.
3. Warten, bis normale Pultanzeige wieder erscheint.

Laden von Diskette

Laden mit: <SPECIAL> <FLASH 11> <BLACKOUT> <STORE> <FLASH [Dateinummer]>. Während des Ladevorganges bleibt die Meldung „DISK -> MEMORY“ im Display stehen; eventuell aufgezoene Bilder werden sofort in die Ausgabe übernommen. Erlöschende Anzeigen am Diskettenlaufwerk und am Pult weisen auf beendeten erfolgreichen Datentransfer hin. Blinkt die Anzeige am Diskettenlaufwerk, oder erscheint eine entsprechende Displaymeldung, liegt ein Ladefehler vor. Das kann z.B. der Aufruf eines falschen Files <[Dateinummer]> sein, das sich gar nicht auf der Diskette befindet. Die Fehlermeldung lautet dann „FILE NOT FOUND“. Mit richtiger Eingabe wiederholen. Eine nicht vorhandene Diskettenstation wird durch die Meldung „NO DISK/PRINTER“ gekennzeichnet. In diesem Fall muß das COMPUDESK durch die RESET-Taste neu initialisiert werden.

Beispiel: Das gesicherte Bild von oben (Nummer 3) soll wieder geladen werden.

1. Funktion aufrufen mit <SPECIAL> <FLASH 11>.
2. Mit <BLACKOUT> auf Floppy umschalten.
3. Funktion mit <STORE> bestätigen.
4. Filenummer mit <FLASH 3> eingeben.
5. Warten, bis Floppy stehenbleibt und Anzeigen verlöschen.

Sollen nur die Chasermustergeladen werden, dann ist nach Aufruf der Funktion die Taste <ACTIVE> des gewünschten Chasers zu drücken. Erst dann die gewünschte Dateinummer mit der entsprechenden Kanalflashtaste wählen; jetzt werden die definierten Muster dieses Chasers geladen.

Special 12: Protokoll ausdrucken

Über die Diskettenschnittstelle kann auch ein Protokolldrucker betrieben werden. Der Drucker muß auf Device #5 eingerichtet sein; die von uns ausgelieferten Drucker sind entsprechend konfiguriert. Um ein komplettes Protokoll aller Lichtstimmungen auszudrucken, betätigen Sie <SPECIAL> <FLASH 12> <STORE>. Legen Sie vorher das Papier ein, schalten Sie den Drucker auf „ON LINE“.

Warten Sie nun die Beendigung des Ausdruckes ab. Ein laufender Druck kann nur durch <RESET> unterbrochen werden.

Special 12: Diskette formatieren

Neue Disketten müssen vor der erstmaligen Benutzung formatiert, d.h. mit einer Spureinteilung versehen werden. Die Formatierung ist pro Diskette prinzipiell nur einmalig erforderlich; jede weitere Formatierung löscht lediglich den gesamten Disketteninhalt (in den Neuzustand versetzen). Eine Formatierung kann mit <SPECIAL> <FLASH 12> <BLACKOUT> <STORE>

aufgerufen werden. Der Aufruf der Funktion 12 wird durch die Anzeige „Format New Disk“ auf dem Display quittiert; bei irrtümlichem Aufruf kann man die Funktion mit <SPECIAL> vor der Funktionsbestätigung durch <STORE> wieder verlassen. Drücken der Taste <STORE> aktiviert unwiderruflich die Formatierung.

Achtung! Alle Daten auf der Diskette werden beim Formatieren unwiederbringlich gelöscht.

Das COMPUDESK kann wahlweise mit 5,25"- oder mit 3,5"-Diskettenlaufwerken arbeiten. Auf die Wahl, die Länge der Dateien und die Abspeicherung an sich hat das keinerlei Einfluß. Alle Diskettendaten lassen sich als ASCII-Datei mit einem entsprechend ausgestatteten Homecomputer einlesen.

Special 13: Hauptspeicher löschen.

Diese Funktion liegt bewußt auf auf der leicht zu merkenden „magischen Zahl“ 13, denn sie löscht den gesamten Speicher.

Aufruf mit <SPECIAL> <FLASH 13> <STORE>.

Die Funktion wird erst durch <STORE> aktiviert und kann bei irrtümlichem Aufruf mit <SPECIAL> wieder verlassen werden. Ein vorzeitiger Abbruch während des Löschvorganges, der durch eine mitlaufende LED-Kette auf den Flasketasten visualisiert wird, ist durch nochmalige Betätigung von <SPECIAL> möglich. Fehlt die Bestätigung durch <STORE>, dann erlischt die Funktion nach wenigen Sekunden automatisch.

Die Hauptspeicher-Löschfunktion stellt ebenfalls das Patching wieder her, initialisiert die Kennlinienzuweisung und löscht alle Chaser.

Special 14: Memory-Speicher löschen

Löscht die Memory-Speicherbänke. Alle Memorywerte in den Bänken werden auf 0 gesetzt. Aufruf mit <SPECIAL> <FLASH 14> <STORE>. Die Funktion wird erst durch <STORE> aktiviert und kann bei irrtümlichem Aufruf mit <SPECIAL> wieder verlassen werden. Ein vorzeitiger Abbruch während des Löschvorganges, der durch eine mitlaufende LED-Kette auf den Flasketasten visualisiert wird, ist durch nochmalige Betätigung von <SPECIAL> möglich. Fehlt die Bestätigung durch <STORE>, dann erlischt die Funktion nach wenigen Sekunden automatisch.

Special 15: Chaser löschen

Löscht den programmierbaren Chaser. Alle Memorywerte in den Chaserregistern werden auf 0 gesetzt. Aufruf mit <SPECIAL> <FLASH 15> <ACTIVE>. Die Funktion wird erst durch <ACTIVE> aktiviert, sie löscht unwiderruflich alle Programmierungen des gewählten Chasers.

Special 16: frei

Special 17: frei

Special 18: Servicedaten anzeigen

Diese Funktion dient zum Anzeigen der Seriennummer sowie der Programmversion Ihres COMPUDESK 8000-LCD. Es werden drei Zahlen ausgegeben, die Sie im Servicefalle bereit haben sollten, da hieraus die Konfiguration Ihres Pultes entnommen werden kann. Außerdem lassen sich über diese Funktion verschiedene Service-Routinen aufrufen, die im Servicemanual 8000-LCD detailliert beschrieben sind.

Special 19: Externes Keyboard einschalten

Das COMPUDESK 8000-LCD läßt sich mit einer Tastatur erweitern, die alle vorhandenen Tasten auf dem Pult dupliziert und somit zur Fernbedienung geeignet ist. Die externe Tastatur läßt sich mit dieser Funktion ein- und ausschalten.

Special 20: MIDI Kommunikation einschalten

Ihr COMPUDESK 8000-LCD kann MIDI-Daten empfangen und auswerten. Die Umsetzung erfolgt entsprechend der im Anhang abgedruckten MIDI-Implementationstabelle.

Mit der Funktion 20 läßt sich die MIDI-Kommunikation in drei Stufen schalten:

- MIDI AUS: Kein MIDI-Empfang möglich; MIDI-Memory wird gelöscht.
- MIDI EIN: MIDI-Empfang 1:1 auf den Lichtkanälen 1-32 (nur Notenummer 0...31)
- MIDI CONVERTER: MIDI-Empfang auf allen Notenwerten 0...127 (die Kanalfolge 1...32 wiederholt sich ständig)

Special 21: MIDI-Kommunikationskanal wählen

Normalerweise wird MIDI-Kanal Nummer 9 als Kommunikationskanal für Ihr Lichtpult reserviert und beim Einschalten auch automatisch vorgewählt. Man kollidiert damit normalerweise mit keiner anderen Applikation und keinem anderen Gerät.

Sollte es dennoch nötig oder wünschenswert sein, den MIDI-Kommunikationskanal zu wechseln, dann ist dies mit SPECIAL 21 möglich. Rufen Sie die Funktion mit <SPECIAL> <FLASH 21> auf und wählen Sie dann mit den beiden Tasten <SELECT> den von Ihnen gewünschten MIDI-Kanal 1-16.

Special 22: Flash-Kill Modus

Der Flash-Kill-Modus eignet sich besonders für Blinder-Effekte. Sobald irgendeine Flashtaste betätigt wird, wird das gesamte, bis dahin stehende Lichtbild abgeschaltet und nur die Flash-Information ausgegeben. Wenn Sie die Flashtaste loslassen, erscheint das Memory-Bild wieder auf der Bühne.

Einschalten des Flash-Kill-Modus mit <SPECIAL> <FLASH 22>. Ausschalten durch nochmalige Betätigung dieser Tastenkombination. Der Flash-Kill-Modus wird durch eine Meldung im Display angezeigt.

Special 23: Lighting Test

Diese Funktion dient zum schnellen Einleuchten auf der Bühne. Alle an einem Bild beteiligten Stromkreise werden, unabhängig von der tatsächlich abgespeicherten Helligkeit, mit 50% Intensität auf der Bühne ausgegeben. Damit ist eine problemlose Einrichtung der Scheinwerfer möglich.

Wählen Sie mit der Taste <FLASH SOLO> zwischen Bild- und Einzelkanal-Modus.

Aufrufen mit: <SPECIAL> <FLASH 23>

Bild bestimmen mit: <FLASH nn> (beliebig oft wiederholbar)

Beenden mit: <SPECIAL>

Die ausgegebene Helligkeit der Lampen können Sie übrigens auch mit dem Flashmaster-Fader ganz nach Wunsch einstellen. Schalten Sie dazu einfach den Flashmaster-Fader durch die zugehörige Drucktaste ein.

Special 24: Chaser maskieren

Aufruf mit: <SPECIAL> <FLASH 24> <ACTIVE>. Zweck: Die jeweiligen Kanäle sperren, über die der Chaser nicht laufen soll. Funktion 24 beeinflusst sämtliche Chasermuster des angewählten Chasers. Es werden jedoch lediglich Kanäle abgeschaltet, die Muster selbst oder die Musterfolge wird nicht beeinflusst.

Hinweis: Das Softpatching hat keine Wirkung auf den Chaser-Durchlauf!

- Funktion aufrufen; alle roten LED's leuchten auf. Das bedeutet, daß alle Kanäle für den Chaser freigegeben sind.
- Man sperrt einen Kanal, indem man den zugehörigen oberen Kanalfader (Oberes Preset) zuzieht und die Flashtaste betätigt. Die rote LED erlischt, der Kanal ist für den Chaser gesperrt.
- Man aktiviert einen gesperrten Kanal wieder, indem man den zugehörigen oberen Kanalfader aufzieht und dann die Flashtaste betätigt. Die rote LED leuchtet wieder auf.
Man begrenzt die Helligkeit eines Kanales für den Chaser, indem man den zugehörigen oberen Kanalfader auf den gewünschten Wert aufzieht und dann die Flashtaste betätigt. Auch hier erfolgt die Quittierung durch die rote LED.
- Man beendet die Funktion durch <SPECIAL>. Die dann in der Anzeige stehende Zuweisung ist gültig.

Special 24: Kanäle begrenzen (Top Level Set)

Aufruf mit: <SPECIAL> <FLASH 24> <STORE>. Zweck: Den maximalen Ausgangspegel der einzelnen Kanäle festlegen.

- Funktion aufrufen; alle roten LED's leuchten auf. Das bedeutet, daß alle Kanäle 100% freigegeben sind.
- Man sperrt einen Kanal, indem man den zugehörigen oberen Kanalfader (Oberes Preset) zuzieht und die Flashtaste betätigt. Die rote LED erlischt, der Kanal ist auf 0% begrenzt und damit ausgeschaltet. Diese Begrenzung gilt vorrangig auch für die programmierten Chaser.
- Man aktiviert einen gesperrten Kanal wieder, indem man den zugehörigen oberen Kanalfader aufzieht und dann die Flashtaste betätigt. Die rote LED leuchtet wieder auf.
- Man begrenzt die Helligkeit eines Kanales, indem man den zugehörigen oberen Kanalfader auf den gewünschten Wert aufzieht und dann die Flashtaste betätigt. Auch hier erfolgt die Quittierung durch die rote LED.
- Man beendet die Funktion durch <SPECIAL>. Die dann in der Anzeige stehende Zuweisung ist gültig.

Special: Chaser programmieren

Derzeit können 2x8 Chaser in Helligkeit, beliebiger Kanalzuordnung und Schrittablauf frei programmiert werden. Dazu ruft man die Funktion: „Chaser Programmieren“ mit <SPECIAL> <ACTIVE> auf. Die gewünschten Kanäle werden auf dem oberen Preset in ihrer Helligkeit eingestellt und mit Drücken der dazugehörigen Flashtaste in das Schrittreger übernommen. Zur Kontrolle erscheint auf dem Display die Nummer des Schrittes. Um den Schrittzähler zu erhöhen, drückt man <STEP>, auf dem Display wird der nächsthöhere Schritt angezeigt. So werden auch die nächsten Schritte programmiert (max. 16). Durch nochmaliges Drücken von <SPECIAL> kann dieser Modus vorzeitig und ohne Speicherung der Schrittzahl verlassen werden. Nach Beendigung der Programmierung wird sie die

Schrittzahl mit <STORE> gespeichert und die Funktion verlassen. Das Abrufen des Programmes geschieht durch Starten des Chasers durch einfache Betätigung der Taste <ACTIVE> im RUN-Modus des Pultes. Während der Programmierung ist der Preview-Modus (siehe auch SPECIAL 1) automatisch eingeschaltet und gestattet so ein genaues Pegeln der Einzelkanäle. Der eingestellte Wert wird auf die Ausgabe gegeben, sofern nicht mit <BLIND> der Blind-Betrieb gewählt worden ist. Dann kann die Chaserprogrammierung auch ohne Ausgabe erfolgen.

Beispiel:

Es soll ein Zickzackchaser über die Kanäle 10-14 programmiert werden. Gewünschte Folge: 10,11,12,13,14,12,10.

- Mit <SPECIAL> <ACTIVE> Programmierung einschalten. Das Display zeigt „01“, Step 1.
- Oberen Preset Kanal 10 voll aufziehen und Flashtaste betätigen. Rote LED leuchtet, Kanal 10 ist programmiert.
- Mit Taste <STEP> einen Step weiterschalten. Display zeigt Step 02.
- Kanal 11 aufziehen. Flashtaste 11 drücken, rote LED quitiert.
- Sind alle 7 Steps programmiert, Taste <STORE> drücken. Funktion erlischt, die Anzahl der Chaserschritte ist festgelegt.
- Chaser mit <ACTIVE> aufrufen.
- Ein versehentlich programmierter Kanal läßt sich durch erneute Überprogrammierung ändern. Bei Betätigung der Flashtaste wird der im oberen Preset eingestellte Wert übernommen. Ein nicht aufgezogener (oder zugezogener) Kanalfader bewirkt demnach also, daß eine vorgenommene Programmierung wieder ‚gelöscht‘ (0 % wird gespeichert) wird.
- Bei der Programmierung müssen nicht immer alle Bilder neu eingegeben werden, man braucht nur die gewünschten Bilder passend zu ändern. Die Speicherung erfolgt direkt bei der Änderung automatisch.

Hinweis: Eine Betätigung von <STORE> legt lediglich das Chaserende fest. Ein zu langes Muster kann somit durch vorzeitige Betätigung von <STORE> abgekürzt werden, ohne daß die nachfolgenden Bilder verloren gehen. Eine Verlängerung auf die ursprüngliche Länge ist also jederzeit wieder möglich.

ON/OFF-Modus

Der On-Off-Modus ist der Standard-Programmiermodus. Bei zugezogenen Fadern schaltet jeder Druck auf eine Kanalflashtaste diesen Kanal für die Chaserprogrammierung zwischen 0% und 100% um. Bei aufgezogenen Fadern auf dem oberen Preset wird zwischen 0% und dem eingestellten Faderwert hin- und hergewechselt. Diese Art der Programmierung eignet sich für Lauflichteffekte und ermöglicht eine besonders schnelle Programmierung.

LEVEL-Modus

Zwischen On-Off-Modus und Level-Modus kann durch die <ACTIVE> Taste des zu programmierenden Chasers umgeschaltet werden, auch zwischen einzelnen, zu programmierenden Steps. Im Level-Modus kann das Chaserbild auf der Bühne durch Aufziehen von Einzelkanälen oder Memories passend komponiert werden. Die gewünschten Kanäle werden dann einfach durch die Kanalflashtaste übernommen. Diese Art der Programmierung eignet sich gut, um z.B. Effekte für bewegliche Scheinwerfer zu programmieren.

Special: Chaser triggern

Beide Chaser laufen im Normalfall frei mit der jeweils eingestellten Taktfrequenz. Sie können einen Chaser zusätzlich vom Sound-to-Light Kanal steuern lassen, indem Sie mit <SPECIAL> <SELECT> den betreffenden Chaser auf Sound-to-Light Triggerung umschalten. In der Anzeige erscheint dann statt z.B. 1C05/01 der Text 1T05/01, wobei das „T“ für „Triggered“ steht. Nochmaliger Aufruf mit <PROGRAM> <SELECT> schaltet die Speed-Steuerung komplett aus, sodaß ausschließlich Single-Step-Betrieb möglich ist. Die Anzeige lautet dann: 1S05/01 mit „S“ für Single-Step. Mit nochmal <SPECIAL> <SELECT>, der Funktion ‚CLEAR ALL‘ oder ‚USER RESET‘ kommen Sie wieder in den Normalmodus zurück.

Bitte beachten Sie bei Sound-to-Light Triggerung, daß sowohl der Speed-Fader (Grundgeschwindigkeit des Chaser) als auch der Sound-to-Light-Level Regler (max. Geschwindigkeit) das Verhalten des Chasers bestimmen. Die Triggerhäufigkeit wird durch den Audio-Level-Regler bestimmt. Durch diese drei Fader läßt sich eine optimale Musiksynchronität erreichen. Für Live-Performances ist es am besten, Sie holen sich ein Drum-Signal (z.B. nur Base-Drum) vom Tonmischer... keine Sorge, der S/L-Eingang ist durch einen Übertrager absolut brummfrei entkoppelt. Es gibt keine Erdschleifen.

Hinweis: Die Überblendgeschwindigkeit der Chaser ist variabel. Es besteht die Möglichkeit, zwischen abruptem Übergang, weicher, automatischer Überblendung und fadergesteuerter Blendzeit zu wählen. Siehe dazu SPECIAL 6.

Special: Sound-to-Light programmieren (nur mit Option)

Die Zuordnung der Kanäle, die auf Sound-to-Light Triggerung ansprechen sollen, kann über diese Programmierfunktion gewählt werden. Rufen Sie mit <SPECIAL> <BLACKOUT> die Programmierung auf und betätigen Sie dann die Flashtasten der Kanäle, die auf Sound-to-Light ansprechen sollen. Bei gesetzten Kanälen leuchten die zugehörigen Flashtasten-LED. Durch nochmalige Betätigung der entsprechenden Kanalflashtaste kann die Zuordnung wieder gelöscht werden.

Special: Default-Werte initialisieren

Initialisiert Kennlinien, Chaser- und Kanalverriegelung sowie Patching und Faderzuweisung, und erlaubt, bei einer Programmierschlacht schnell wieder klare Verhältnisse herzustellen. Löscht im Gegensatz zu SPECIAL CLEAR ALL nicht den Bild- und Chasermusterspeicher!

Aufruf mit <SPECIAL> <STORE>

Midi-Funktionstabelle

MIDI-Daten werden über MIDI IN entgegengenommen und über MIDI OUT ausgegeben. Die MIDI-Kommunikation muß mit SPECIAL 20 eingeschaltet worden sein, um benutzt werden zu können.

MIDI-Kommunikationskanäle

Die MIDI-Kommunikation erfolgt, soweit kein anderer Kanal gewählt wurde, über MIDI-Kanal 1. Beim COMPUTESK 8000-LCD kann mit SPECIAL 22 eine getrennte Einstellung für Sende- und Empfangskanal vorgenommen werden, damit in Verbindung mit Systemen, die eine Kanaltrennung nicht vornehmen können (fast alle MIDI-Geräte senden und empfangen stets auf demselben Kanal) ein digitales Feedback vermieden werden kann.

Dateninterpretation

MIDI-Daten werden nach folgender Tabelle interpretiert:

| | |
|-----------------------|---|
| NOTE ON | (\$9x) [Kanal] [Helligkeit] Kanal 0-31 (0-63) steuern Ausgangskanäle einzeln (obere Fader) Kanal 32-63 (64-127) steuern Lichtbilder (untere Fader) Die MIDI-Daten werden den Faderwerten überlagert. Um Bilder auf die Ausgabe zu bekommen, müssen die zugehörigen Masterfader aufgezogen sein! |
| NOTE OFF | (\$8x) [Kanal] [Helligkeit] wie NOTE ON, aber der Wert für die Intensität wird unabhängig vom MIDI-Parameter stets als Null angenommen (Lampe aus!) |
| CONTROL CHANGE | (\$Bx) [Funktion] [Parameter] Es gibt mehrere Funktionen, die unter dem Control-Change-Kommando möglich sind. |
| ALL NOTES OFF | Funktion = 123, Parameter = beliebig löscht alle durch MIDI gesteuerten Lichtkanäle und Lichtbilder in der Ausgabe. |
| BANK SELECT | Funktion = 112, Parameter = 0...7 Wählt die aktuelle Speicherbank. Der Wert des Parameters +1 ergibt die Speicherbanknummer. |
| STORE PICTURE | Funktion = 103, Parameter = 0...31 Wählt die Speicherplatznummer und speichert dort das Bild ab, das gerade in der aktuellen Ausgabe steht. |
| PROGRAM CHANGE | (\$Cx) [Programm] schaltet den freiprogrammierbaren Chaser (erlaubter Parameterbereich 0...15). Werte 0...7 gelten für den linken, Werte 8...15 für den rechten Chaser. Program Change 112 löscht den linken Chaser, Program Change 113 den rechten Chaser. Tip: Um einen Chaser aus einer beliebigen Pultstellung heraus definiert einzuschalten, erst den AUS-Befehl übertragen! |
| MIDI RESET | (\$FF) initialisiert MIDI-Parameter und Receive-Channel auf MIDI-Channel 1. |
| DOWNLOAD | (\$F0) [Kennung] [Parameter] [Daten] (\$F7) überträgt Memory-Speicherbilder in das Pult. Dabei müssen folgende Werte eingehalten werden: [Kennung]: \$53 \$4C \$48 \$43 \$44 \$00 \$40 (SLH-Kennung) [Parameter]: - Bildnummer (\$00 - \$7F) - Anzahl der für das Bild folgenden Datenbytes [Daten]: so viele Datenbytes wie unter [Parameter] spezifiziert ([Parameter] und [Daten] können mehrfach wiederholt werden). |

Pro Memory-Bank werden 32 (oder 64) Bilder (Bildraten) verarbeitet. Damit ist das 1. Bild auf Bank 2 als Bildnr. 33 zu spezifizieren (entsprechend als Bildnr. 65 bei Modellen ab 8048-LCD).

Hinweis für Programmierer:

Der Empfangspuffer für MIDI-Geräte, z.B. Hardware-Sequencer u.a., ist begrenzt. Das gilt auch für das COMPUDESK. Bitte beachten Sie daher, daß ein Download-String nicht mehr als 255 Zeichen umfassen darf. Da der MIDI-Standard keinerlei Handshake ermöglicht, muß der Sender auf die Einhaltung der Datenpaketlänge achten und dem Empfänger die Abarbeitungszeit (max. 50 ms) ermöglichen.

Wir empfehlen folgende Paketlängen:

für das 8024-LCD: 8 Bilder/Downloadaufruf

für das 8032-LCD: 6 Bilder/Downloadaufruf

für das 8048-LCD: 4 Bilder/Downloadaufruf

für das 8064-LCD: 3 Bilder/Downloadaufruf

SOUNDLIGHT

Dipl. Ing. E. Steffens

Glashüttenstrasse 11

D-30165 HANNOVER

Tel.: 0511 - 3730-267

Fax: 0511 - 3730-423

E-Mail: info@soundlight.de