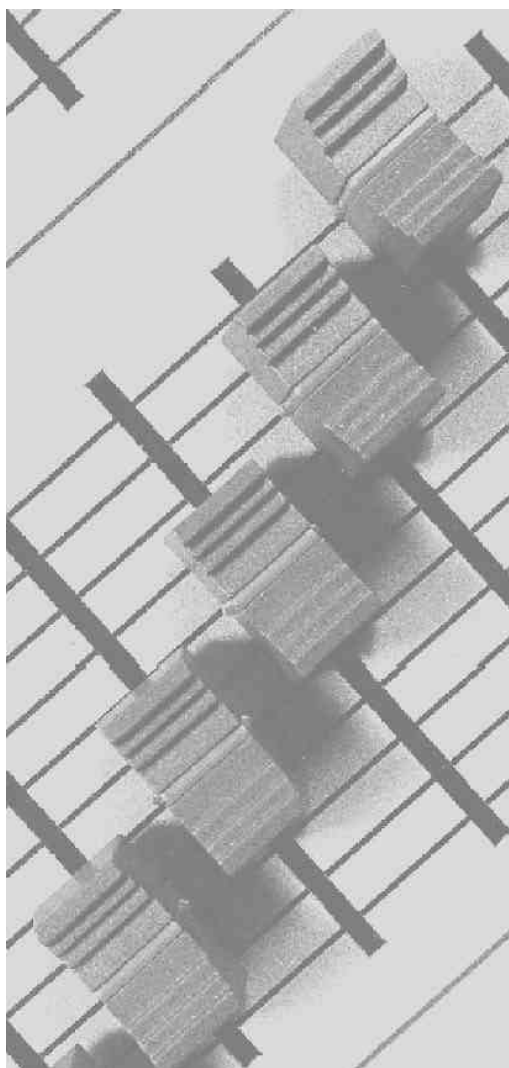




BENUTZERHANDBUCH

Version: 12/24 - 24/48



zero[®]88

HINWEISE

Bei Verwendung einer temporären oder portablen 3-Phasen Netzversorgung empfehlen wir Ihnen den Netzstecker der Konsole abzuziehen bevor Sie den Netzstrom ein- oder ausschalten. Es können starke Schäden am Gerät entstehen falls die Konsole über zwei Phasen angeschlossen wird. Dieses Gerät ist als professionelle Lichtsteuerkonsole entwickelt worden und eignet sich nur für diesen Einsatz.

Sie sollten diese Lichtsteuerkonsole nur unter Aufsicht eines qualifizierten oder trainierten Anwenders betreiben. Zero 88 Lighting Ltd behält sich das Recht vor, unangekündigte Änderungen an dem in dieser Bedienungsanleitung beschriebenen Gerät vorzunehmen.

Für fehlerhafte Angaben in dieser Bedienungsanleitung übernehmen wir keine Haftung.

Ausgabe : April 2003
Manual Stock No.: 73-711-00
Issue 3 – Elara MK II

Tel: +44 (0)1633 838088 *
Fax: +44 (0)1633 867880
e-mail: sales@zero88.com
Web: www.vari-lite.com

* 24 h Anrufbeantworter

INHALTSVERZEICHNIS**Einführung**

Über dieses Handbuch	5
ELARA Lichtsteuerpulte	6
Bedienelemente und Anzeigen	6
Einschalten des Gerätes	7
Voreingestellte Festwerte	7

PRESET Modus

Bedienelemente und Anzeigen	8
Betrieb im 2-Preset Modus	8
Setup für den Betrieb im 2-Preset Modus	8
Erstellen einer Szene aus Preset A	9
Erstellen einer Szene aus Preset B	9
Manuelles Überblenden zwischen Szenen	9
Zeitgesteuertes Überblenden	10
Flash-(Blitz) Betrieb von Kanälen	10
Betrieb im Wide Modus	11
Setup für den Betrieb im Wide Modus	11
Speichern und Überblenden von Szenen	11
Manuelles und zeitgesteuertes Überblenden	12
Flashing (Blitzen) der Kanäle im Wide Modus	12

PROGRAM Modus

Szenen und Sequenzen	14
Programmierung von Szenen und Sequenzen	14
Bedienelemente und Anzeigen	16
Setup für den Betrieb im Program Modus	17
Auswahl eines Szenenspeichers	17
Programmieren und Speichern einer Szene	17
Bearbeiten einer programmierten Szene	18
Löschen einer Szene	18
Auswahl einer Sequenz	18
Programmieren einer Sequenz	19
Einfügen von Sequenzschritten (Steps)	19
Bearbeiten von Sequenzschritten (Steps)	19
Löschen von Sequenzschritten (Steps)	20
Zurücksetzen und Löschen einer Sequenz	20
Vorschau von Sequenzen	20

RUN Modus

Bedienelemente und Anzeigen	23
Wechsel in den RUN Modus	24
Wiedergabe von Szenen	24
Zugriff auf Szenen im Page Overlay	24
Flashen (Blitzen) von programmierten Szenen	25
Wiedergabe einer Sequenz	26
Manuelle Wiedergabe von Sequenzschritten	26
Automatische Wiedergabe von Sequenzen	26
Sound to Light Steuerung von Sequenzen	26
Schalten/ Überblenden zwischen Sequenzschritten	27
Laufriichtung einer Sequenz	27

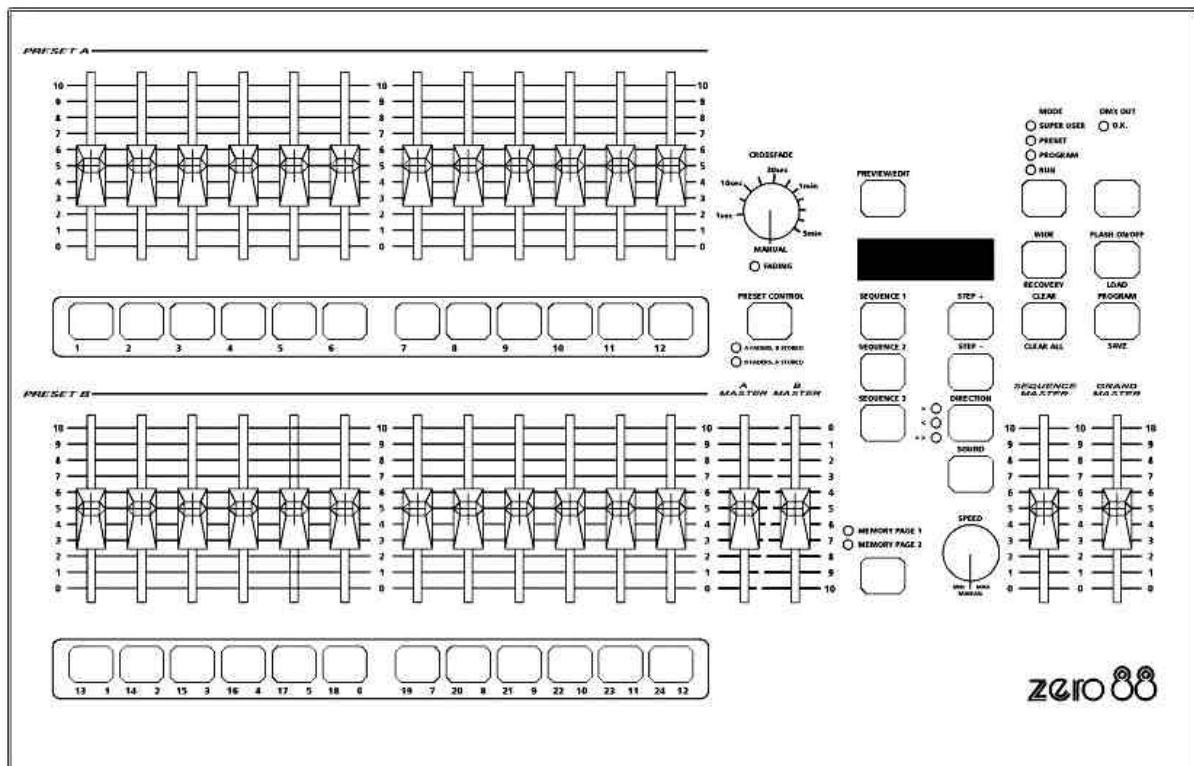
SUPER USER Modus

Wechsel in den SUPER USER Modus	29
Verlassen des SUPER USER Modus	29
DMX-Patching	29
Zuweisung (Patching) der Einzelkanäle	29
Recovery Modus	30
Löschen aller Speicherdaten	30
Speichern von Daten	30
Laden von Speicherdaten	30
Fehlercodes im Memory-Modul	31

Technische Spezifikationen

Stromversorgung (Netzteil)	32
Audioeingang	32
Fernsteuerung der GO-Taste (Step +)	33
Memory-Modul (Speicherkarte)	33
DMX-Ausgang	33
Analog-Ausgänge (optional)	33

Die ELARA Bedienoberfläche



Über dieses Handbuch

In diesem Handbuch werden die Funktionen und das Arbeiten mit dem ELARA Lichtmischpult in den folgenden Abschnitten eingehend beschrieben:

Einführung:

Einführung in das Benutzerhandbuch und Vorbereitungen für den Betrieb.

PRESET Modus:

Bedienelemente und Anzeigen, Setup, 2-Preset und Wide Modus, manuelles und zeitgesteuertes Überblenden zwischen Szenen und der Flash-Betrieb.

PROGRAM Modus:

Bedienelemente und Anzeigen, Setup, Programmieren von Szenen und Sequenzen.

RUN Modus:

Bedienelemente und Anzeigen, Schalten und Überblenden der Memories, manuelle und automatische Wiedergabe von Sequenzen, Sound to Light Steuerung und Page Overlay Funktionen.

SUPER USER Modus:

Wechsel in den SUPER USER Modus, Recovery, Speichern und Laden von Memory-Daten und Fehlercodes im Memory-Modul

Technische Spezifikationen:

Technische Daten, Audioeingang, Pinbelegung von Ein- und Ausgängen.

ELARA Lichtmischpulte

Das ELARA Lichtmischpult ist ein kompaktes und benutzerfreundliches Lichtmischpult mit vielfältigen Einsatzmöglichkeiten.

Bis zu 48 (96) Memories können im ELARA gespeichert werden. Überblendungen zwischen Szenen und Sequenzen lassen sich wahlweise manuell oder zeitgesteuert vornehmen. Bei der Wiedergabe von Sequenzen können Sie sowohl Laufrichtung als auch Geschwindigkeit regeln.

Zwei Varianten sind verfügbar: ELARA 12/24 mit 12 Kanälen (24 im Wide-Modus) und das ELARA 24/48 mit 24 Kanälen (48 im Wide-Modus).

Alle Kanäle lassen sich sowohl über die Fader (Steller) als auch mit den Flash-Tasten ansprechen.

Die Standardausgabe erfolgt im DMX 512 Protokoll. Alle Einzelkanäle können im DMX-Patchmodus an verschiedene DMX-Adressen verteilt werden.

Optional ist für das ELARA ein analoger Ausgangs-Nachrüstsatz erhältlich. Bitte wenden Sie sich in diesem Fall an Ihren Händler oder Vertriebspartner.

Bedienelemente und Anzeigen

In der Mastersektion befinden sich alle Bedienelemente und Anzeigen. Auch die Grundeinstellungen der Konsole werden in der Mastersektion eingestellt.

MODE

Die MODE Taste dient zur Auswahl der Betriebsart im ELARA.

Die LED Anzeige über der Taste zeigt den aktuellen Betriebsmodus an: SUPER USER/ PRESET/ PROGRAM/ RUN

GRAND MASTER

Dieser Steller regelt den maximalen Ausgangswert für alle Kanäle.

D.B.O.

Mit der D.B.O. Taste schalten Sie alle Kanäle auf einen Ausgangswert von null. Diese Funktion kann in allen Betriebsarten aktiviert werden. Durch drücken dieser Taste schalten Sie die D.B.O. Funktion ein. Die LED in der Taste blinkt. Durch nochmaliges

drücken der Taste schalten Sie die Funktion wieder aus.

DMX OUT OK

Diese LED leuchtet, wenn das ELARA DMX-Daten an angeschlossene Geräte wie z.B. Dimmer überträgt.

WIDE TASTE

Die WIDE Taste wählt die Presetbetriebsart im ELARA. Im normalem Zustand arbeitet das ELARA als 2-Preset Lichtmischpult.

Durch drücken der WIDE Taste schalten Sie in die WIDE Funktion. Die rote LED in der Taste leuchtet. Jetzt arbeitet das Gerät im WIDE Modus mit einem Preset und 24 (48) Kanälen. Überblenden zwischen den Szenen ist auch in dieser Betriebsart möglich.

FLASH ON/OFF

Mit der FLASH ON/OFF Taste geben Sie die Funktion der Flash-Tasten aller Kanäle frei. Durch drücken dieser Taste schalten Sie die Funktion ein.

Wenn die Funktion aktiv ist, leuchtet die rote LED in der Taste. Das Ausschalten erfolgt durch nochmaliges drücken der Taste.

Einschalten des Gerätes

1. Verbinden Sie Ihr DMX-Datenkabel mit dem DMX-Ausgang des Gerätes.
2. Stellen Sie die Stromversorgung her und schalten Sie das Gerät ein.
3. Vergewissern Sie sich, dass die D.B.O. Funktion nicht aktiv ist. (Die rote LED in der Taste leuchtet nicht).
4. Stellen Sie den GRAND MASTER Steller auf voll.
5. Setzen Sie die A MASTER und B MASTER Steller auf null.
6. Stellen Sie den CROSSFADE Regler auf MANUAL.

Voreingestellte Festwerte

Wenn Sie Ihr ELARA das erste Mal bzw. ohne Recovery Mode einschalten, befinden sich alle Einstellungen in folgendem Status:

MODE	PRESET
D.B.O.	nicht aktiv
DISPLAY	nicht aktiv
WIDE	nicht aktiv
FLASH ON/OFF	aktiv
SOUND	nicht aktiv
Weitere Anzeigen	nicht aktiv

Im PRESET Modus sind sämtliche Speicherfunktionen bis auf PRESET CONTROL deaktiviert. Das System lässt sich jedoch manuell bedienen.

Hierbei haben Sie die Wahl zwischen zwei verschiedenen Betriebsarten:

- 2-Preset - 12 (24) Kanal-Betrieb
- WIDE - 24 (48) Kanal-Betrieb mit einem Preset

Auf den PRESET A und PRESET B Ebenen können Sie jetzt individuelle Lichtstimmungen über die Steller einstellen. Die A MASTER und B MASTER Steller ermöglichen ein manuelles Überblenden zwischen diesen zwei Presets. Der FADE TIME Überblendregler bietet eine zeitgesteuerte Variante zwischen den beiden Ebenen.

Im WIDE Modus ist es weiterhin möglich zwischen zwei Lichtstimmungen zu überblenden. Die erste Lichtstimmung wird auf den PRESET A + B Ebenen eingestellt und temporär auf der PRESET CONTROL TASTE gespeichert. Nach der Speicherung der ersten Lichtstimmung kann eine weitere auf den PRESET A + B Ebenen erstellt werden. Die A + B MASTER können zum manuellen Überblenden der Stimmungen genutzt werden.

Der FADE TIME Überblendregler bietet eine zeitgesteuerte Variante zwischen den Überblendungen. Der Gesamtausgang wird über den GRAND MASTER gesteuert.

PRESET Modus

Bedienelemente und Anzeigen

PRESETS A + B

Das ELARA verfügt in beiden Presetebenen über jeweils 12 (24) Kanalsteller.

Die Steller in PRESET A regeln die Ausgabewerte der Kanäle 1-12 (1-24), während die Steller in PRESET B die Ausgabewerte der Kanäle 1-12 (1 -24) im 2-PRESET Modus und die Kanäle 13-24 (25 - 48) im WIDE Modus bestimmen.

FLASH Tasten

Die FLASH Tasten des ELARA Lichtmischpults dienen zum blitzen der Kanäle 1-12 (1-48) auf beiden Presetebenen bzw. zum blitzen der Kanäle 13-24 (25-48) im WIDE Modus. Alle FLASH Tasten können mit der FLASH ON/OFF Taste deaktiviert werden.

A MASTER und B MASTER

Im 2-Preset Modus dienen beide Steller zur Regelung des maximalen Ausgabewertes des entsprechenden Presets.

- A MASTER regelt PRESET A
- B MASTER regelt PRESET B

In der WIDE Betriebsart werden mit diesen Stellern die unter PRESET CONTROL gespeicherte Szene und die aktuell eingestellte Szene geregelt.

Der B MASTER Steller besitzt eine umgekehrte (invertierte) Regelung. Während A MASTER seinen Regelweg bei 0% am unteren Ende beginnt, steht der B MASTER bei gleicher Stellung auf 100% des maximalen Ausgabewertes.

Beide MASTER Steller können somit im Tandem (gleichzeitig) nach oben geschoben bzw. nach unten gezogen werden.

CROSSFADE

Mit dem CROSSFADE Regler lassen sich Überblendungen von Szenen zeitgesteuert durchführen. Hierbei können die Fadezeiten stufenlos zwischen 1 Sekunde und 5 Minuten eingestellt werden. In der Stellung MANUAL erfolgt die Überblendung manuell.

FADING (Überblendung) LED

Die FADING LED unterhalb des CROSSFADE Reglers blinkt, wenn Sie ein zeitgesteuertes Überblenden zwischen zwei Szenen durchführen.

PRESETCONTROL

Diese Taste kann nur dann verwendet werden, wenn Sie sich im WIDE Modus befinden. Durch drücken der PRESET CONTROL Taste legen Sie fest, welcher Mastersteller (A MASTER oder B MASTER) die PRESET Steller regelt, und welcher Mastersteller die Steuerung der gespeicherten Szene übernimmt.

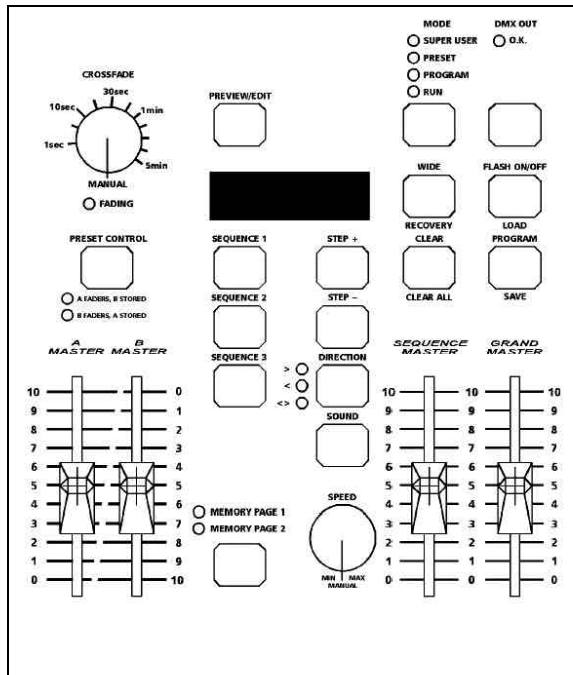
Die LED's unterhalb der Taste zeigen den entsprechenden Status an:

A FADERS, B STORED

A MASTER regelt die Szene, welche mit den PRESET Stellern eingestellt wurde, B MASTER übernimmt die Steuerung der gespeicherten Szene.

B MASTER, A STORED

A MASTER übernimmt die Steuerung der gespeicherten Szene, B MASTER regelt die Szene, welche mit den PRESET Stellern eingestellt wurde.



Betrieb im 2-Preset Modus

In dieser Betriebsart erstellen Sie Szenen mit Hilfe der Kanalsteller von PRESET A und PRESET B. Die A MASTER und B MASTER Steller regeln den maximalen Ausgabewert der Presets. Der GRAND MASTER steuert den maximalen Ausgabewert aller Kanäle.

Der CROSSFADE Regler bestimmt die Überblendzeit zwischen den Szenen beider Preset-Mastersteller.

Setup für den 2-Preset Modus

1. Falls sich das Lichtmischpult noch nicht im PRESET Modus befindet, drücken und halten Sie die MODE Taste für ca. 1 Sekunde gedrückt. Die PRESET LED oberhalb der Taste leuchtet auf.
2. Vergewissern Sie sich, dass sich das Pult nicht im WIDE Modus befindet, und der

CROSSFADE Regler auf MANUAL steht.

Erstellen einer Szene aus Preset A

1. Stellen Sie die gewünschten Werte für die Szene mit den Kanalstellern von Preset A ein.
2. Stellen Sie den A MASTER Steller auf 100% und den B MASTER Steller auf 0%. Wenn Sie nun den GRAND MASTER aufziehen, wird die in Preset A eingestellte Szene auf den entsprechenden Kanälen ausgegeben.

Erstellen einer Szene aus Preset B

1. Stellen Sie die gewünschten Werte für die Szene mit den Kanalstellern von Preset B ein.
2. Stellen Sie den B MASTER Steller auf 100% und den A MASTER Steller auf 0%. Wenn Sie nun den GRAND MASTER aufziehen, wird die in Preset B eingestellte Szene auf den entsprechenden Kanälen ausgegeben.

Manuelles Überblenden zwischen Szenen

1. Vergewissern Sie sich, dass der CROSSFADE Regler auf MANUAL steht.
2. Stellen Sie die gewünschten Werte für die Szene mit den Kanalstellern von Preset A ein.
3. Erstellen Sie eine neue Szene mit den Kanalstellern von Preset B.
4. Stellen Sie nun den A MASTER Steller auf 100% und den B MASTER Steller auf 0%.

- Die auf Preset A erstellte Szene wird jetzt ausgegeben.
5. Um auf die Szene von Preset B zu wechseln, bewegen Sie den A MASTER und B MASTER gleichzeitig nach unten. Sie haben somit volle Kontrolle über die Geschwindigkeit der Überblendung. Die Szene von Preset B wird eingeblendet, während gleichzeitig die Szene von Preset A ausgeblendet wird.
 6. Sie können nun auf Preset A eine neue Szene erstellen, ohne das Sie hierbei Einfluss auf die zur Zeit aktive Szene in Preset B nehmen.
 7. Um anschließend wieder zurück auf die neue Szene in Preset A zu gelangen, schieben Sie die A MASTER und B MASTER Steller gleichzeitig nach oben.
 8. Die Szene von Szene von Preset A wird eingeblendet, während gleichzeitig die Szene von Preset B ausgeblendet wird. Die Überblendung ist einbruchsfrei.

Zeitgesteuertes Überblenden zwischen Szenen

1. Stellen Sie A MASTER und B MASTER Steller auf 0%.
2. Stellen Sie die erste Szene mit den Kanalstellern von Preset A ein.
3. Erstellen Sie eine zweite Szene mit den Kanalstellern von Preset B.
4. Stellen Sie nun den CROSSFADE Regler auf die gewünschte Überblendzeit ein.
5. Schieben Sie nun den A MASTER Steller auf 100%. Die erste Szene wird eingeblendet, wobei die Zeit für das Einblenden der Szene von den Einstellungen des

CROSSFADE Reglers abhängig ist.

- Die rote FADING LED leuchtet während des Vorgangs auf und erlischt, sobald die Einblendung abgeschlossen ist.
6. Um eine Überblendung auf die zweite Szene durchzuführen, schieben Sie den B MASTER Steller auf 100%, den A MASTER Steller auf 0%. Die Szenen werden nun automatisch ineinander übergeblendet, wobei die Überblendzeit von den Einstellungen des CROSSFADE Reglers abhängig ist. Die FADING LED blinkt während des Vorgangs und erlischt anschließend wieder.
 7. Sie können nun auf Preset A eine neue Szene erstellen, ohne das Sie hierbei Einfluss auf die zur Zeit aktive Szene in Preset B nehmen.
 8. Um anschließend wieder zurück auf die neue Szene in Preset A zu gelangen, schieben Sie A MASTER und B MASTER Steller gleichzeitig nach oben. Jetzt wird die Überblendung auf die in Preset A eingestellte Szene durchgeführt, wobei die Überblendzeit von dem CROSSFADE Regler abhängig ist. Die FADING LED blinkt während des Vorgangs und erlischt anschließend wieder.

Flash- (Blitz) Betrieb von Kanälen im 2-Preset Modus

1. Vergewissern Sie sich, dass die FLASH Funktion aktiviert ist. Die LED in der FLASH ON/OFF Taste leuchtet.
2. Drücken und halten Sie die FLASH Taste eines beliebigen Kanals.

Der Kanal wird nun unabhängig von den in einer Szene eingestellten Werten mit dem Wert des GRAND MASTER Stellers ausgegeben.

Falls Sie also in Kanal 11 einen Wert von 50% eingestellt haben, der GRAND MASTER aber auf 100% steht, wird der Wert von Kanal 11 auf 100% gesetzt.

Dies gilt auch für Kanäle, welche bei der Erstellung einer Szene nicht genutzt wurden. Falls Sie also bei der Erstellung einer Szene Kanal 11 nicht genutzt haben (0%), wird dieser Kanal durch drücken der entsprechenden FLASH Taste trotzdem kurzfristig auf 100% gesetzt.

3. Wenn Sie die FLASH Taste wieder loslassen, wird der Kanal wieder mit seinem ursprünglichen Wert ausgegeben.

Betrieb im WIDE Modus

Im WIDE Modus verfügt Ihr ELARA über 24 (48) Kanäle.

Eine Überblendung zwischen zwei Szenen lässt sich in dieser Betriebsart ebenfalls realisieren.

Die erste Szene erstellen Sie mit den Presetebenen A und B, wobei die PRESET A Steller die Kanäle 1-12 (1-24), die PRESET B Steller die Kanäle 13-24 (25-48) steuern.

Speichern können Sie diese Szene durch drücken der PRESET CONTROL Taste.

Anschließend können Sie eine neue Szene mit Hilfe der Kanalsteller der Presetebenen A und B erstellen.

Mit Hilfe der MASTER A und B Steller können Sie zwischen den Szenen überblenden.

Die PRESET CONTROL Taste legt fest welcher der beiden Presetmaster die

gespeicherte Szene, und welcher Master die über PRESET Steller die eingestellte Szene steuert. Auch hierbei können die Szenen manuell oder zeitgesteuert mit Hilfe des CROSSFADE Reglers überblendet werden.

Setup für den WIDE Modus

1. Falls sich das Lichtmischpult noch nicht im PRESET Modus befindet, drücken und halten Sie die MODE Taste für ca. 1 Sekunde gedrückt. Die PRESET LED leuchtet auf.
2. Vergewissern Sie sich, dass sich das Pult im WIDE Modus befindet. Falls nicht drücken Sie die WIDE Taste. A MASTER und B MASTER werden so zugeordnet, dass die mit den PRESET Stellern erstellte Szene von A MASTER, die gespeicherte Szene jedoch von B MASTER gesteuert wird.

Speichern und Überblenden von Szenen im WIDE Modus

1. Stellen Sie die A MASTER und GRAND MASTER Steller auf 100%, den B MASTER Steller auf 0%. Stellen Sie den CROSSFADE Regler auf MANUAL.
2. Vergewissern Sie sich, dass die LED Anzeige für A FADERS, B STORED unterhalb der PRESET CONTROL Taste leuchtet.
3. Erstellen Sie nun mit Hilfe der Presetsteller (A und B) eine Szene.
4. Um diese Szene zu speichern, drücken Sie die PRESET CONTROL Taste. Die Ausgabewerte der Szene werden nun in den temporären

- Szenenspeicher übernommen. Die LED Anzeige unterhalb der PRESET CONTROL Taste wechselt nun auf B FADERS, A STORED.
Der A MASTER Steller ist nun der gespeicherten Szene zugeordnet und der B MASTER Steller regelt die mit Hilfe der Presetsteller erstellte Szene. Beide Szenen geben also nun gleiche Werte aus.
5. Sie können nun mit den Presetstellern eine neue Szene erstellen. Die Ausgabe wird hiervon nicht beeinflusst, solange sich der B MASTER Steller noch in der Stellung null befindet.
 6. Um auf die neu erstellte Szene zu wechseln, bewegen Sie einfach A MASTER und B MASTER gleichzeitig per Hand. Sie haben somit volle Kontrolle über die Geschwindigkeit, mit welcher die Übergänge von einer Szene auf die nächste Szene stattfinden soll. Die erstellte Szene wird eingeblendet, während gleichzeitig die gespeicherte Szene ausgeblendet wird. Somit findet ein weicher Übergang zwischen den Szenen statt.
 7. Wenn Sie jetzt nochmals die PRESET CONTROL Taste drücken, werden die Einstellungen des temporären Szenenspeichers mit den neuen Einstellungen der erstellten Szene überschrieben. Die LED Anzeige unterhalb der PRESET CONTROL Taste wechselt nun auf A FADERS, B STORED.
Der B MASTER Steller ist nun der gespeicherten Szene zugeordnet, der A MASTER Steller regelt die mit Hilfe der Presetsteller erstellte Szene.

8. Die unter 5 -8 beschriebenen Schritte können wiederholt werden um neue Szenen zu erstellen und in den temporären Szenenspeicher zu übernehmen.

HINWEIS:

Der temporäre Szenenspeicher dient nur zur Speicherung aktuell eingestellter Szenen und ist nicht für dauerhafte Speicherungen geeignet.

Manuelles und zeitgesteuertes Überblenden

Sie können eine Überblendung zwischen der erstellten Szene und der im temporären Szenenspeicher abgelegten Szene vornehmen, indem Sie die A MASTER und B MASTER Steller gleichzeitig bewegen.

Falls sich der CROSSFADE Regler in der Stellung MANUAL befindet, ist die Überblendzeit von der Geschwindigkeit abhängig, mit der Sie die Steller per Hand bewegen.

Wenn Sie eine zeitgesteuerte Überblendung wünschen, stellen Sie den CROSSFADE Regler auf die entsprechende Zeit (zwischen 1 Sekunde und 5 Minuten) ein. Wenn Sie jetzt beide Steller gleichzeitig bewegen, ist die Überblendzeit von den Einstellungen des CROSSFADE Reglers abhängig.

Flash- (Blitz) Betrieb von Kanälen im WIDE Modus

1. Vergewissern Sie sich, dass die FLASH Funktion aktiviert ist. Die LED in der FLASH ON/OFF Taste leuchtet.
2. Drücken und halten Sie die FLASH Taste eines beliebigen Kanals.

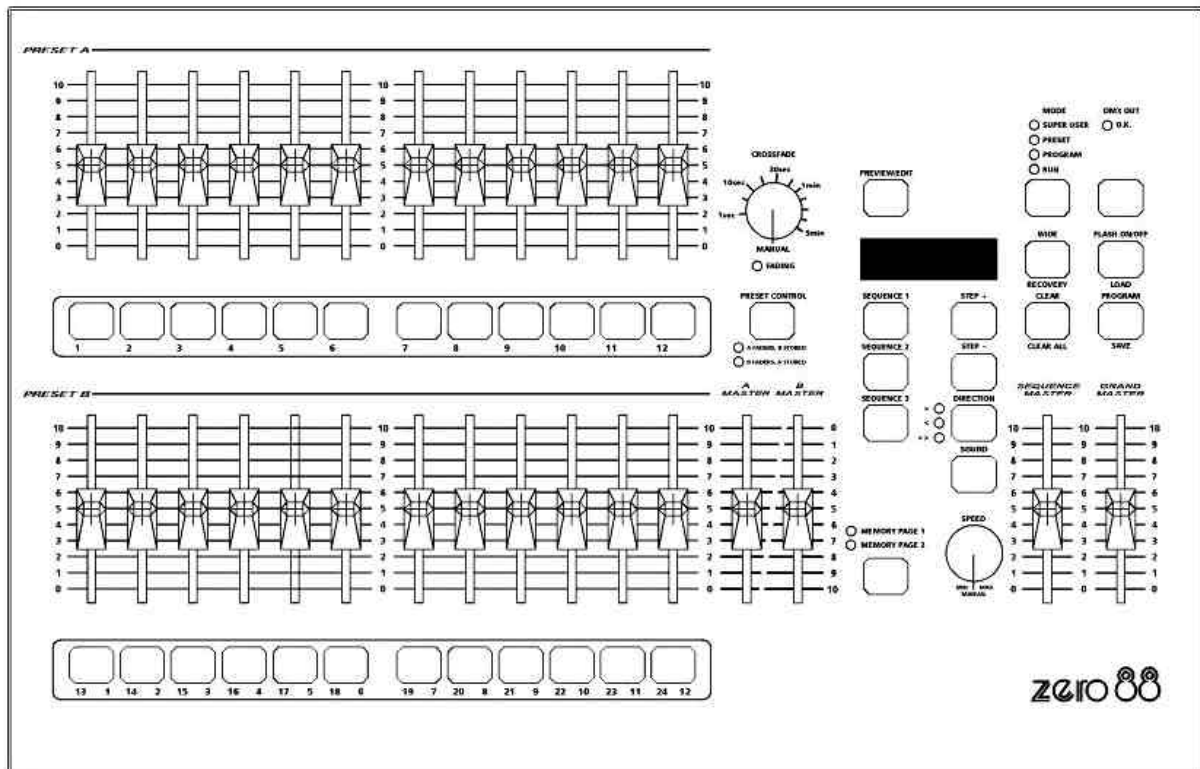
Im WIDE Modus sind die FLASH Tasten von Preset A für die Kanäle 1-12 (1-24) und die FLASH Tasten von Preset B für die Kanäle 13-24 (25-48) zuständig.

3. Wenn Sie die FLASH Taste wieder loslassen, wird der Kanal mit seinem ursprünglichen Wert ausgegeben.

HINWEIS:

Jede temporär im Szenenspeicher abgelegte Szene wird gelöscht, falls das Lichtmischpult vom PRESET Modus in den PROGRAM, RUN oder SUPER USER Modus umgeschaltet wird.

PROGRAM Modus



Im PROGRAM Modus können Sie Szenen und Sequenzen erstellen und abspeichern, Speicherarten festlegen (Szenen- oder Sequenzspeicher) sowie Daten bearbeiten.

Die EDIT Funktion im PROGRAM Modus unterstützt Sie hierbei in einfacher und effektiver Weise.

Szenen und Sequenzen

Das ELARA Lichtmischpult verfügt über zwei unterschiedliche Speicherarten. Der Szenenspeicher und der Sequenzspeicher. Ein Szenenspeicher enthält den statischen Zustand eines jeden Kanals, speichert also ausschließlich die Ausgabewerte der Kanäle. Eine Sequenz beinhaltet eine Anzahl von max. 99 Schritten (Steps). Ein Schritt besteht aus einer programmierten Szene. Jeder dieser Szenen kann in beliebig vielen

Schritten einer Sequenz zugeordnet werden.

Speicherprogrammierung

Das ELARA Lichtmischpult unterstützt 48 (96) programmierbare Speicherplätze, die in zwei Banken mit jeweils 24 (48) Speicherplätzen verwaltet werden.

Die entsprechende Speicherbank wählen Sie mit der MEMORY PAGE Taste. Den Speicherplatz wählen Sie mit Hilfe der FLASH Tasten aus. Die in den Tasten eingebauten gelben LED's zeigen an, welche Speicherplätze bereits programmiert sind. Sämtliche mit den Presetstellern eingestellten Ausgabewerte werden durch drücken der PROGRAM Taste gespeichert.

Das ELARA bietet die Möglichkeit zur Programmierung von drei

Sequenzen, die über die SEQUENCE Tasten ausgewählt werden können. Die Programmierung von Sequenzen wird wie folgt realisiert:

Sie wählen die entsprechende Sequenz mit den SEQUENCE Tasten aus. Anschließend programmieren Sie die gewünschten Schritte (Steps) mit Hilfe der MEMORY PAGE Funktion und den entsprechenden Flashtasten.

HINWEISE:

Speichern der Ausgabewerte

Es werden immer die tatsächlichen Ausgabewerte, nicht aber die Positionen der Kanalsteller gespeichert. Daher ist es unerlässlich, die Steller für A MASTER, B MASTER und GRAND MASTER immer auf 100% zu setzen.

Andernfalls kann es passieren, dass die eingestellten und gespeicherten Werte nicht mit den Werten bei der Wiedergabe im RUN Modus übereinstimmen.

DMX Kanäle

Auch im 2-Preset Modus werden immer alle 24 (48) verfügbaren Kanäle gespeichert. Im Gegensatz zum Betrieb im WIDE Modus bleiben die Werte für die Kanäle 13-24 (25-48) allerdings auf 0%.

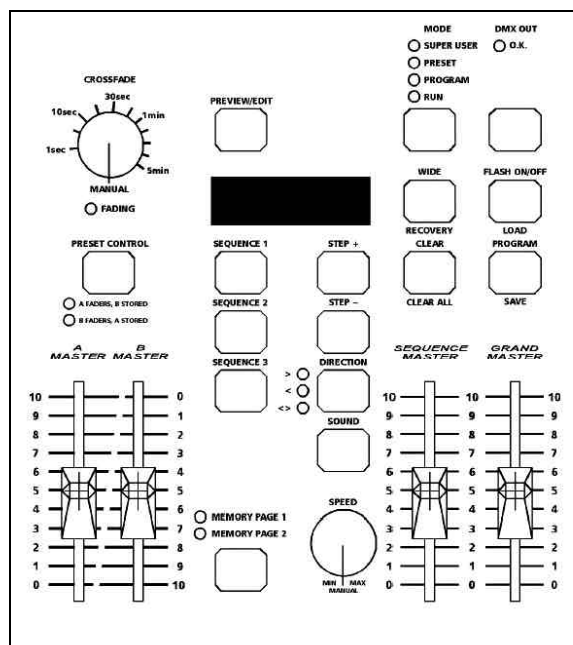
Preset-Steller

Im 2-Preset Modus können Sie sowohl die Kanalsteller von PRESET A, als auch die Kanalsteller von PRESET B zur Einstellung der Ausgabewerte der Kanäle 1-12 (1-24) verwenden.

Im WIDE Modus regeln die Kanalsteller von PRESET A die Werte der Kanäle 1-12 (1-24) und die Kanalsteller von PRESET B die Werte der Kanäle von 13-24 (25-48).

Programmier-Bedienelemente und Anzeigen im Program Modus

In diesem Abschnitt werden die Bedienelemente und Funktionen im Program Mode der ELARA Konsole beschrieben.



PRESET A + B

Das ELARA besitzt in beiden Presetebenen jeweils 12 (24) Kanalsteller. Die Steller in PRESET A regeln die Ausgabewerte der Kanäle 1-12 (1-24), während die Steller in PRESET B die Ausgabewerte der Kanäle 1-12 (1-24) im 2-Preset Modus und die Kanäle 13-24 (25-48) im WIDE Modus regeln.

FLASH Tasten

Die FLASH Tasten des ELARA Lichtmischpults dienen zur Auswahl der Speicherplätze im PROGRAM Modus.

A MASTER

Dieser Steller regelt den maximalen Ausgabewert der PRESET A Steller.

Im WIDE Modus regelt dieser Steller den maximalen Ausgabewert beider Presetebenen.

B MASTER

Dieser Steller regelt den maximalen Ausgabewert der PRESET B Steller. Im WIDE Modus ist dieser Steller nicht aktiv.

PREVIEW / EDIT

Wenn die EDIT Funktion aktiviert ist, können Sie jeden Kanal einer programmierten Szene oder Sequenz bearbeiten. Die LED in der Taste leuchtet, wenn die EDIT Funktion aktiviert ist.

SEQUENCE 1, 2, 3

Diese Tasten dienen zur Auswahl einer Sequenz für die Programmierung oder Bearbeitung. Es kann jeweils nur eine Sequenz zur gleichen Zeit ausgewählt werden. Die rote LED in der entsprechenden Taste zeigt die Auswahl der aktiven Sequenz an.

DISPLAY

Das Display zeigt den aktuellen Schritt (Step) einer Sequenz an.

CLEAR

Mit dieser Taste können Sie den Inhalt eines Speicherplatzes bzw. einen Schritt aus einer gespeicherten Sequenz löschen.

STEP + und STEP -

Mit diesen Tasten wählen Sie einen Schritt (Step) aus einer Sequenz aus.

PROGRAM

Durch drücken dieser Taste speichern Sie die mit Hilfe der Presetsteller die eingestellten Ausgabewerte auf den aktuell gewählten Speicherplatz. Ist dieser Speicher ein Sequenzspeicher, so werden die Ausgabewerte als Schritt (Step) gespeichert.

MEMORYPAGE

Mit dieser Taste schalten Sie zwischen den Speicherbänken des ELARA, um die entsprechenden Speicherplätze nutzen zu können.

Die roten LED's oberhalb dieser Taste zeigen die aktuell gewählte Speicherbank an.

Setup für den Betrieb im PROGRAM Modus

1. Falls sich das Lichtmischpult nicht im PROGRAM Modus befindet, drücken und halten Sie die MODE Taste für ca. 1 Sekunde gedrückt. Die PROGRAM LED oberhalb der Taste leuchtet auf. Falls sich das Lichtmischpult im RUN Modus befindet, drücken Sie kurz auf die MODE Taste. Das Pult schaltet nun in den PROGRAM Modus um.
2. Vergewissern Sie sich, dass D.B.O. nicht aktiv ist. Die LED in der D.B.O. Taste darf nicht leuchten!
3. Wählen Sie den WIDE Modus, falls gewünscht.
4. Setzen Sie sämtliche Presetsteller auf null.
5. Stellen Sie die A MASTER, B MASTER und GRAND MASTER Steller auf 100%.

Auswahl eines Szenenspeichers

1. Wählen Sie die gewünschte Speicherbank mit der MEMORY PAGE Taste aus. Die Flashtasten unterhalb der PRESET A Steller bezeichnen jetzt die Speicherplätze 1-12 (1-24) und die Flashtasten unterhalb der PRESET B Steller die Speicherplätze 13-24 (25-48). Falls einer der Speicherplätze bereits

programmiert ist, leuchtet die gelbe LED der entsprechenden Flashtaste.

2. Drücken Sie die gewünschte Flashtaste für den Speicherplatz. Die gelbe LED in der Taste blinkt und zeigt damit an, dass ein Speicherplatz für die Programmierung ausgewählt wurde. Falls andere Speicherplätze bereits programmiert sind, erlöschen deren LED's in den Tasten.

Programmieren einer Szene

1. Führen Sie ein Setup für den Betrieb im PROGRAM Modus wie auf der vorherigen Seite beschrieben durch.
2. Wählen Sie den gewünschten Speicherplatz wie auf der vorherigen Seite beschrieben.
3. Erstellen Sie Ihre Szene in PRESET A oder PRESET B.
4. Drücken Sie die PROGRAM Taste. Die Ausgabewerte der erstellten Szene werden auf dem gewählten Speicherplatz abgelegt. Die gelbe LED der entsprechenden Flashtaste leuchtet dauerhaft. Die LED's der anderen Tasten leuchten jetzt ebenfalls wieder (falls bereits entsprechende Speicherplätze programmiert wurden).

Bearbeiten einer programmierten Szene

Jeder Kanal einer gespeicherten Szene kann individuell geändert werden, ohne hierbei die Einstellungen anderer Kanäle in dieser Szene zu beeinflussen.

1. Vergewissern Sie sich, dass die EDIT Funktion aktiviert ist. Jetzt werden lediglich die Einstellungen der gewählten Szene angezeigt. Die momentane Einstellung in den Presetebenen hat keine Einwirkung auf die Szene.
2. Wählen Sie die gewünschte Speicherbank mit der MEMORY PAGE Taste aus.
3. Drücken Sie die FLASH Taste des zu bearbeitenden Kanals bzw. Speicherplatzes. Die LED in der Taste blinkt. Jetzt wird ausschließlich der Inhalt des gewählten Speicherplatzes ausgegeben. Es ist nicht möglich, andere Speicherplätze einzumischen.
4. Bewegen Sie jetzt die entsprechenden Kanalsteller, bis die gespeicherten Werte der Kanäle erreicht wurden. Nach Erreichen der Werte, können die verändert werden. Dies können Sie daran erkennen, dass Scheinwerfer, welche den entsprechenden Kanälen zugeordnet sind, ihre Werte verändern. Stellen Sie die gewünschten Ausgabewerte mit den Kanalstellern ein.
5. Wenn Sie alle Änderungen abgeschlossen haben, drücken Sie die PREVIEW / EDIT Taste, um die Einstellung zu speichern. Die Konsole kehrt anschließend in den normalen Modus zurück.

Löschen einer Szene

1. Wählen Sie den entsprechenden Speicherplatz der zu löschenden Szene wie vorstehend beschrieben aus.

2. Drücken und halten Sie die CLEAR Taste für ca. 1 Sekunde. Alle Ausgabewerte der Kanäle in der Szene werden auf null zurückgesetzt. Die LED in der Flashtaste des Speicherplatzes erlischt und zeigt somit an, dass dieser Speicherplatz frei ist.

Auswahl einer Sequenz

Wählen Sie eine Sequenz mit der SEQUENCE 1, SEQUENCE 2 oder SEQUENCE 3 Taste aus.

Die rote LED in der entsprechenden Taste leuchtet und zeigt an, dass die gewünschte Sequenz ausgewählt wurde.

Falls die gewählte Sequenz bereits programmiert ist, zeigt das Display die Nummer des letzten Schrittes. Die Werte des Schrittes werden am Ausgang ausgegeben.

Ist die gewählte Sequenz noch nicht programmiert, zeigt das Display 00. Es werden keine Werte ausgegeben.

Programmieren einer Sequenz

Bei diesem Vorgang benutzen Sie die Flashtasten der Kanäle, um einer Sequenz einen neuen Schritt hinzuzufügen.

1. Wählen Sie wie vorher beschrieben eine unprogrammierte Sequenz. Das Display zeigt 00, alle Ausgabewerte sind ebenfalls auf null gesetzt. Die Position der PRESET Steller hat keinen Einfluss auf die Einstellungen.
2. Um einen Schritt in die Sequenz einzufügen und diesen

- Schritt zu programmieren, drücken Sie die Flashtaste des Speicherplatzes (Kanals), auf dem sich die Szene für den Sequenzschritt befindet. Die gelbe LED der entsprechenden Flashtaste leuchtet, der Inhalt der Szene wird am Ausgang ausgegeben. Das Display zeigt jetzt den aktuellen Sequenzschritt an.
3. Wiederholen Sie diesen Vorgang für weitere Schritte.

Einfügen von Sequenzschritten

1. Wählen Sie wie vorhergehend beschrieben eine programmierte Sequenz an.
2. Wählen Sie jetzt mit den STEP + oder STEP - Tasten eine Schrittnummer vor dem einzufügenden Schritt. Der neue Schritt (Step) wird nun nach dem ausgewählten Schritt eingefügt.

Beispiel:

Um einen neuen Schritt zwischen Schrittnummer 4 und 5 einzufügen, wählen Sie die Schrittnummer 4 als Start an.

3. Wählen Sie mit der MEMORY PAGE Taste die gewünschte Speicherbank und fügen Sie den Schritt anschließend mit der Flashtaste der entsprechenden Szene ein. Die gelbe LED der entsprechenden Flashtaste leuchtet, der Inhalt der Szene wird ausgegeben. Das Display zeigt jetzt die Nummer des nächsten Schritts an.

Bearbeiten von Schritten (Steps) in einer Sequenz

Sie können jeden Schritt in einer Sequenz bearbeiten, ohne andere Sequenzschritte zu beeinflussen.

1. Wählen Sie wie vorhergehend beschrieben eine programmierte Sequenz.
2. Drücken Sie die PREVIEW / EDIT Taste, um die EDIT Funktion zu aktivieren. Die LED in der Taste leuchtet.
3. Wählen Sie mit den STEP + und STEP - Tasten den zu bearbeitenden Schritt. Das Display zeigt nun die entsprechende Schrittnummer. Die Anzeige oberhalb der MEMORY PAGE Taste zeigt die Speicherbank, die LED der dem Sequenzschritt (Szene) zugeordneten Flashtaste leuchtet, und der Inhalt der Szene wird ausgegeben.
4. Um den Sequenzschritt zu bearbeiten, wählen Sie (falls notwendig) die Speicherbank mit Hilfe der MEMORY PAGE Taste. Anschließend drücken Sie die Flashtaste der Szene, welche an Stelle der bisherigen Szene als Schritt in die Sequenz eingefügt werden soll. Die LED in der Flashtaste der vorherigen Szene (Schritt) erlischt, die LED in der Flashtaste der neuen Szene (Schritt) leuchtet auf. Die neuen Werte werden ausgegeben.
5. Um die Eingabe abzuschließen, drücken Sie die PREVIEW / EDIT Taste. Ihre Einstellungen werden gespeichert.

Löschen von Schritten in einer Sequenz

Im PROGRAM Modus können Sie jederzeit einen Schritt aus einer Sequenz löschen.

1. Wählen Sie wie vorhergehend beschrieben die programmierte Sequenz an.
2. Wählen Sie mit den STEP + und STEP - Tasten den zu löschenden Schritt aus. Das Display zeigt nun die gewählte Schrittnummer.
3. Drücken Sie jetzt die CLEAR Taste. Der ausgewählte Schritt wird nun gelöscht. Das Display zeigt nun die vorhergehende Schrittnummer an.

Löschen einer Sequenz

Das ELARA bietet die Möglichkeit, eine komplette Sequenz in einem Arbeitsgang zu löschen.

1. Wählen Sie wie vorhergehend beschrieben eine programmierte Sequenz an.
2. Drücken und halten Sie die CLEAR Taste für ca. 1 Sekunde. Die Sequenz und alle Sequenzschritte werden gelöscht. Das Display zeigt 00 und damit eine unprogrammierte Sequenz an.

Vorschau von Sequenzen

Der Benutzer hat im PROGRAM Modus die Möglichkeit zur Vorschau und Überprüfung der einzelnen Sequenzschritte.

1. Wählen Sie wie vorhergehend beschrieben eine programmierte Sequenz an.

2. Bewegen Sie sich mit den STEP + und STEP - Tasten durch die Sequenz. Auf diese Weise rufen Sie die einzelnen Schritte ab. Die LED's neben der MEMORY PAGE Taste zeigen die Speicherbank, die LED in einer der Flashtasten zeigt den Speicherplatz des Sequenzschritts. Der Inhalt des Sequenzschritts (Szene) wird an den Ausgang ausgegeben.

HINWEISE:

PRESET Steller

Im 2-Preset Modus können Sie sowohl die Kanalsteller von PRESET A, als auch die Kanalsteller von PRESET B zur Einstellung der Ausgabewerte der Kanäle 1-12 (1-24) verwenden.

Im WIDE Modus regeln die Kanalsteller von PRESET A die Werte der Kanäle 1-12 (1-24) und die Kanalsteller von PRESET B die Werte der Kanäle von 13-24 (25-48).

Speicherung von Ausgabewerten

Es werden immer die tatsächlichen Ausgabewerte, nicht aber die Positionen der Kanalsteller gespeichert. Daher ist es unerlässlich, die Steller für A MASTER, B MASTER und GRAND MASTER immer auf 100% zu setzen.

Andernfalls kann es passieren, dass die eingestellten und gespeicherten Werte nicht mit den Werten bei der Wiedergabe im RUN Modus übereinstimmen.

DMX Kanäle

Auch im 2-Preset Modus werden alle 24 (48) verfügbaren Kanäle im ELARA

gespeichert. Im Gegensatz zum Betrieb im WIDE Modus bleiben die Werte für die Kanäle 13-24 (25-48) allerdings auf null.

Überschreiben von Speicherplätzen

Wenn Sie bereits einen programmierten Speicherplatz gewählt haben, wird der aktuelle Speicherinhalt durch drücken der PROGRAM Taste mit den aktuellen Ausgabewerten ohne Sicherheitsabfrage überschrieben.

Abbrechen des Bearbeitungsvorgangs in einer Szene

Um die Bearbeitung von Daten in einem Speicherplatz abubrechen, drücken Sie die Flashtaste des entsprechenden Speicherplatzes oder eine andere Flashtaste. Bitte beachten Sie, dass der Abbruch in jedem Fall vor dem drücken der PREVIEW / EDIT Taste und dem Verlassen des EDIT Modus erfolgen muss.

Abbrechen des Bearbeitungsvorgangs in einer Sequenz

Um die Bearbeitung von Daten in einer Sequenz abubrechen, drücken Sie die MODE oder eine der SEQUENCE Tasten. Damit verlassen Sie den EDIT Modus ohne die Änderungen zu speichern.

Löschen von Speicherplätzen

Fall Sie eine Szene löschen, welche in einer programmierten Sequenz verwendet wird, ist der in dieser Szene zugrunde liegende Schritt in allen Sequenzen gelöscht.

Beispiel : Wenn Sie eine Sequenz mit der Schrittfolge 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8

programmiert haben, und die Szene 1 löschen, wird die Sequenz anschließend wie folgt ausgegeben : Schrittfolge 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8.

Löschen einer Sequenz mit nur einem programmierten Schritt

Falls eine Sequenz nur aus einem Schritt besteht und Sie diesen löschen, wird aus dem Sequenzspeicher ein unprogrammierter Szenenspeicher. Das Display zeigt nun 00, die Sequenz ist gelöscht.

Nummerierung der Schritte (Steps)

Nach dem Einfügen eines neuen Schrittes in eine bestehende Sequenz werden die nachfolgenden Schritte in Ihrer Reihenfolge neu nummeriert.

Beispiel: Wenn Sie in einer aus 10 Schritten bestehenden Sequenz an Position 4 einen neuen Schritt einfügen, bekommt der neue Schritt die Nummer 5. Die bisherigen Schritte 5-10 werden in die Nummern 6-11 umgewandelt.

Dieser Vorgang erfolgt ebenfalls dann, wenn Sie Schritte aus einer bestehenden Sequenz löschen. Wenn Sie hier also in einer aus 10 Schritten bestehenden Sequenz die Position 5 löschen, werden die bisherigen Schritte von 6-10 in 5-9 umgewandelt.

RUN Modus

Der RUN Modus wird für die Wiedergabe von gespeicherten Szenen und Sequenzen verwendet.

Sämtliche Speicherplätze können mit Hilfe der MEMORY PAGE Taste und den Flashtasten der 24 PRESET Steller aufgerufen und wiedergegeben werden.

Hierbei dienen die PRESET Steller beider PRESET Ebenen als Submaster der entsprechenden Speicherplätze.

Die Speicherbank wird mit den beiden LED's oberhalb der MEMORY PAGE Taste angezeigt. Die PRESET A Steller regeln die Speicherplätze 1-12 (1-24), die PRESET B Steller die Speicherplätze 13-24 (25-48) der gewählten Speicherbank.

In den Flashtasten unterhalb der PRESET Steller befinden sich LED's zur Statusanzeige der Speicherplätze. Wenn ein Speicherplatz belegt, also programmiert ist, leuchtet die entsprechende LED in der Flashtaste auf.

Sequenzen werden mit Hilfe der SEQUENCE Tasten links unterhalb des Displays aufgerufen. Sie können lediglich eine Sequenz zur Zeit anwählen.

Ausgabewerte und Blendzeiten, sowie Laufrichtung und Geschwindigkeit werden mit den CROSSFADE, DIRECTION und SPEED Reglern beeinflusst.

Die Ausgabewerte der Speicherplätze für Szenen werden sowohl über die programmierten Daten, als auch über die Steller für PRESET und GRAND MASTER geregelt.

Die Ausgabewerte von Sequenzen beinhalten die Daten der entsprechenden Schritte und der

Stellung der PRESET, sowie GRAND MASTER Steller.

Das ELARA verwendet auch im RUN Modus alle 24 (48) verfügbaren Kanäle. Falls die WIDE Funktion nicht aktiviert wurde, bleiben die Werte für die Kanäle 13-24 (25-48) allerdings auf null.

Bedienelemente und Anzeigen

In diesem Abschnitt werden die Funktionen der Bedienelemente und Anzeigen des ELARA eingehend beschrieben.

PRESETS A + B

Das ELARA besitzt in beiden Presetebenen jeweils 12 (24) Kanalsteller.

Die Steller in PRESET A dienen als Submaster der Kanäle 1-12 (1-24), während die Steller in PRESET B als Submaster der Kanäle 13-24 (25-48) fungieren.

FLASH Tasten

Die FLASH Tasten des ELARA Lichtmischpults dienen zum flashen (blitzen) der Speicherplätze 1-12 (1-24) bzw. 13-24 (25-48) auf den entsprechenden Presetebenen. Alle FLASH Tasten können mit der FLASH ON/OFF Taste deaktiviert werden.

SEQUENCE MASTER

Dieser Steller regelt die maximalen Ausgabewerte der ausgewählten Sequenz.

CROSSFADE

Mit dem CROSSFADE Regler lassen sich Überblendungen von Sequenzschritten zeitgesteuert durchführen. Hierbei können die Blendzeiten stufenlos zwischen 1 Sekunde und 5 Minuten eingestellt werden. In der Stellung MANUAL erfolgt die Überblendung manuell.

FADING LED

Die FADING LED unterhalb des CROSSFADE Reglers blinkt, wenn Sie ein zeitgesteuertes Überblenden zwischen Sequenzschritten durchführen.

DISPLAY

Das Display zeigt während der Wiedergabe einer Sequenz die Nummer des aktuellen Sequenzschrittes. Ist keine Sequenz zur Wiedergabe angewählt, bleibt das Display aus.

SEQUENCE 1, SEQUENCE 2, SEQUENCE 3

Mit diesen Tasten können Sie eine Sequenz auswählen.

Die roten LED's in den Tasten zeigen an, welche Sequenz gewählt wurde. Sie können lediglich eine Sequenz zur Zeit abrufen.

STEP + und STEP -

Mit diesen Tasten wählen Sie einen Schritt (Step) aus einer Sequenz aus. Bei der manuellen Wiedergabe von Sequenzen bewegen Sie sich mit Hilfe dieser Tasten durch die einzelnen Schritte der Sequenz.

SPEED

Dieser Regler bestimmt die Wiedergabegeschwindigkeit von Sequenzen.

Für die manuelle Kontrolle besitzt der Regler bei -0- eine Schaltposition. In dieser Position wird die automatische Wiedergabe der Sequenz gestoppt.

DIRECTION

Diese Taste bestimmt die Laufrichtung einer Sequenz.

SOUND

Mit dieser Taste aktivieren Sie die Sound to Light Funktionen im ELARA. Der Audioeingang auf der Rückseite des Gerätes wird aktiviert und steuert nun die Geschwindigkeit der Sequenzwiedergabe. Die LED in der SOUND Taste leuchtet bei aktivierter Funktion.

MEMORYPAGE

Diese Taste dient zur Auswahl der Speicherbank. Die LED's oberhalb der Taste zeigen die aktuell gewählte Bank an.

Wechsel in den RUN Modus

1. Falls sich das Lichtmischpult im PRESET Modus befindet, drücken und halten Sie die MODE Taste für ca. 1 Sekunde gedrückt. Die RUN LED oberhalb der Taste leuchtet auf. Falls sich das Lichtmischpult im PROGRAM Modus befindet, drücken Sie kurz auf die MODE Taste. Das Pult schaltet nun in den RUN Modus.
2. Vergewissern Sie sich, dass D.B.O. nicht aktiv ist. Die LED in der D.B.O. Taste darf nicht leuchten.
3. Wählen Sie den WIDE Modus, falls gewünscht.
4. Setzen Sie sämtliche Presetsteller sowie die A MASTER und B MASTER Steller auf null.
5. Stellen Sie den SEQUENCE MASTER und GRAND MASTER Steller auf 100%.
6. Stellen Sie den CROSSFADE Regler auf MANUAL.

Wiedergabe von Szenen

Programmierte Szenen können mit Hilfe der entsprechenden PRESET Steller ausgegeben werden.

1. Wählen Sie die Speicherbank der gewünschten Szene mit der MEMORY PAGE Taste aus.
2. Bewegen Sie jetzt den PRESET Steller der gewünschten Szene. Die Werte werden jetzt am Ausgang ausgegeben.

Zugriff auf Szenen in unterschiedlichen Speicherbänken (Page Overlay)

Das ELARA Lichtmischpult ist in der Lage, Speicherplätze aus beiden Speicherbänken gleichzeitig wiederzugeben. Die einzige Einschränkung besteht darin, dass Sie keine Speicherplätze mit gleicher Nummer aus beiden Bänken verwenden können. In der Praxis bedeutet dies, dass Sie Speicher 1 aus Bank 1 und Speicher 2 aus Bank 2, nicht aber Speicher 1 aus Bank 1 und Speicher 1 aus Bank 2 verwenden können.

Wenn Sie die Speicherbank wechseln, während zumindest einer der PRESET Steller höher als 0% eingestellt ist, verbleibt dieser Speicherplatz auf der zuvor gewählten Speicherbank. Die hier gespeicherte Szene wird ebenfalls ausgegeben. Sobald dieser PRESET Steller auf 0% eingestellt wird, wechselt automatisch die Speicherbank und Sie können Ihre neue Szene aufrufen. Diese Funktion wird als PAGE OVERLAY bezeichnet.

Die PAGE OVERLAY Funktion ist ebenfalls aktiv, wenn Sie die Speicherbank wechseln während einer der PRESET Flashtasten gedrückt ist. Auch hier wechselt die Speicherbank erst dann, wenn Sie die entsprechende Flashtaste loslassen.

Während der Ausgabe eines Speicherplatzes aus der anderen Speicherbank blinkt die gelbe LED in der Flashtaste. Wenn Sie die korrekte Speicherbank wieder aufrufen, leuchtet die LED dauerhaft. Das folgende Beispiel beschreibt die Anwendung der PAGE OVERLAY Funktion.

1. Programmieren Sie die Speicherplätze 1 und 6 auf beiden Speicherbänken wie im PROGRAM Modus beschrieben.
2. Vergewissern Sie sich, dass sämtliche PRESET Steller auf 0% und der GRAND MASTER Steller auf 100% stehen.
3. Wählen Sie die MEMORY PAGE 1 mit Hilfe der MEMORY PAGE Taste an.
4. Bewegen Sie jetzt den PRESET Steller von Kanal 1 (Speicherplatz 1) auf 100%.
5. Drücken Sie die MEMORY PAGE Taste, um auf Speicherbank 2 zu wechseln. Die LED der Flashtaste von Kanal 1 blinkt.
6. Bewegen Sie den PRESET Steller von Kanal 6 (Speicherplatz 6) auf 100%. Szene 6 aus Speicherbank 2 wird jetzt zu der Ausgabe von Szene 1 aus Bank 1 hinzugemischt. Es werden also beide Szenen gleichzeitig ausgegeben.
7. Ziehen Sie den PRESET Steller von Kanal 1 zurück auf 0%. Szene 1 aus Speicherbank 1 wird jetzt von der Ausgabe entfernt. Es wird nur noch Szene 6 aus Speicherbank 2 ausgegeben. Die LED der Flashtaste von Kanal 1 leuchtet jetzt dauerhaft. Der PRESET Steller steuert jetzt Szene 1 aus Speicherbank 2, da Sie in Abschnitt 5 die Bank gewechselt haben.
8. Um Szene 1 aus Speicherbank 2 einzublenden, stellen Sie den PRESET Steller von Kanal 1 wieder auf 100%. Somit mischen Sie Szene 1 aus Speicherbank 1 der Ausgabe bei.
9. Wenn Sie jetzt mit der MEMORY PAGE Taste auf Speicherbank 1 wechseln, blinken die LED's der Kanäle 1 und 6.
10. Wenn Sie den PRESET Steller von Kanal 1 zurückziehen, leuchtet die LED in der Flashtaste von Kanal 1 wieder dauerhaft. Szene 1 aus Speicherbank 2 wird jetzt von der Ausgabe entfernt. Es wird also nur noch Szene 6 aus Speicherbank 2 ausgegeben. Der PRESET Steller steuert Szene 1 aus Speicherbank 1, da Sie in Abschnitt 9 die Speicherbank gewechselt haben.
11. Bewegen Sie den PRESET Steller von Kanal 6 zurück auf 0%. Die LED in der Flashtaste von Kanal 6 leuchtet jetzt dauerhaft. Szene 6 von Speicherbank 2 wird von der Ausgabe entfernt. Sie haben jetzt wieder mit beiden Stellern von Kanal 1 und 6 Zugriff auf die entsprechenden Speicherplätze aus Speicherbank 1.

Flashen (blitzen) von programmierten Szenen

Wie mit den PRESET Stellern haben Sie auch mit den Flashtasten Zugriff auf die programmierte Szenen im ELARA.

1. Wählen Sie die Speicherbank mit der MEMORY PAGE Taste. Die programmierten Szenen werden durch gelb leuchtende LED's in den entsprechenden Flashtasten angezeigt. Drücken und halten Sie die Flashtaste der gewünschten Szene. Die entsprechenden

- Werte werden am Ausgang ausgegeben.
3. Wenn Sie die Flashtaste wieder loslassen, kehrt die Szene auf ihren ursprünglich mit dem PRESET Steller eingestellten Wert zurück.

Wiedergabe einer Sequenz

Sie können jede der drei Sequenzen am Ausgang ausgeben. Die Ausgabe dieser Sequenz wird den evtl. bereits eingestellten Szenen hinzugemischt.

1. Drücken Sie eine der drei SEQUENCE Tasten, um diese auf die Ausgabe zu schalten. Die LED in der entsprechenden Taste zeigt die Auswahl an. Im Display erscheint die aktuelle Schrittnummer der Sequenz. Eine Sequenz startet immer mit Schritt 1.
2. Benutzen Sie den SEQUENCE MASTER Steller, um die Ausgabe der gewählten Sequenz zu regeln. Überblendzeiten, Laufrichtung und Geschwindigkeit werden mit den CROSSFADE, DIRECTION und SPEED Reglern beeinflusst.
3. Durch nochmaliges drücken der entsprechenden SEQUENCE Taste schalten Sie die Sequenz aus. Die LED in der Taste erlischt, das Display geht aus.

Manuelle Wiedergabe von Sequenzschritten

1. Wählen Sie mit den SEQUENCE Tasten eine Sequenz aus. Vergewissern Sie sich, dass der SPEED Regler auf MANUAL steht und die SOUND Funktion nicht aktiviert ist.

2. Drücken Sie die STEP + Taste um auf den nächsten Sequenzschritt zu wechseln.
3. Drücken Sie die STEP – Taste um auf den vorherigen Sequenzschritt zu wechseln.

Automatische Wiedergabe von Sequenzen

1. Wählen Sie mit den SEQUENCE Tasten eine Sequenz aus. Stellen Sie mit dem SPEED Regler die gewünschte Geschwindigkeit ein. Die SOUND Funktion darf nicht aktiviert sein.
2. Die Sequenz wird jetzt mit der von Ihnen gewählten Geschwindigkeit wiedergegeben.

Sound to Light Steuerung von Sequenzen

Sie können Sequenzen mit Hilfe der Sound to Light Steuerung nach dem Tempo des eingespeisten Musiksignals steuern. Diese Steuerung kann ausschließlich oder als zusätzliche Funktion zur geschwindigkeitsabhängigen Regelung erfolgen. In beiden Fällen werden die tiefen Anteile des eingespeisten Musiksignals als Grundlage für die Steuerung verwendet.

1. Schließen Sie ein Musiksignal an den Audioeingang des ELARA an.
2. Vergewissern Sie sich, dass die SOUND Funktion aktiviert ist.
3. Um ausschließlich das Musiksignal für die Steuerung zu verwenden, stellen Sie den SPEED Regler auf MANUAL.

4. Um die SOUND Funktion mit der normalen geschwindigkeitsabhängigen Steuerung zu kombinieren, stellen Sie mit dem SPEED Regler eine Grundgeschwindigkeit ein. Jeder zusätzliche Bassimpuls des Musiksignals schaltet zusätzlich zur eingestellten Geschwindigkeit einen Schritt in der Sequenz weiter.

Schalten oder Überblenden zwischen Sequenzschritten

Wenn Sie ein Schalten zwischen den einzelnen Sequenzschritten ohne weiche Übergänge wünschen, stellen Sie den CROSSFADE Regler auf MANUAL.

Wünschen Sie weiche Übergänge, stellen Sie die gewünschte Crossfade-Zeit mit dem CROSSFADE Regler ein.

Wenn Sie die Sequenzschritte manuell wechseln möchten (STEP + und STEP -Tasten), wird die Überblendzeit mit dem CROSSFADE Regler bestimmt.

Bei automatischem oder soundgesteuertem Wechsel wird die Überblendzeit mit dem SPEED Regler eingestellt.

Laufrichtung einer Sequenz

Die Laufrichtung einer Wiedergabesequenz wird mit der DIRECTION Taste bestimmt. Durch drücken der Taste beeinflussen Sie die Laufrichtung.

Vorwärts (>), Rückwärts (<) oder Auto-Reverse (< >)

HINWEISE:

Wechsel zwischen den Sequenzen

Um zwischen der Wiedergabe der drei Sequenzen zu wechseln, drücken Sie die gewünschte SEQUENCE Taste. Es ist nicht notwendig, die aktuelle Sequenz vorher auszuschalten bzw. auszublenden.

STEP Tasten

Die STEP + und STEP -Tasten sind während der Wiedergabe einer Sequenz ständig aktiv und können genutzt werden, um die Sequenz einen Schritt vorzurücken oder in der Folge zurück zu gehen. Wenn Sie eine dieser Tasten länger als 2 Sekunden gedrückt halten, werden die Schritte auf- bzw. abwärts geführt, bis Sie die Taste loslassen.

Ferngesteuerte GO (STEP+) Funktion

Sie können mit Hilfe eines Fußtasters, den Sie an dem entsprechenden Eingang des ELARA anschließen, die STEP + Funktion (GO) Fernbedienen.

Audioeingang

Um eine Sequenz mit einem Musiksignal zu steuern, muss die Soundfunktion aktiviert werden.

Falls Sie die Sound to Light Steuerung im Live Betrieb verwenden möchten, können Sie mit Hilfe eines frequenzgesteuerten Filters (Noisegate) den Bassimpuls exakt aus dem Musiksignal herausfiltern.

Abschalten des Audiosignals

Falls Sie das Musiksingal am Audioeingang des ELARA abschalten, wird die Sequenz mit der Einstellung des SPEED Reglers wiedergegeben. Falls Sie den SPEED Regler auf MANUAL gestellt haben, stoppt in diesem Fall die Wiedergabe der Sequenz.

SUPER USER Modus

Im SUPER USER Modus stehen keine Presets und Speicherfunktionen zur Verfügung.

Hier hat der Benutzer die Möglichkeit, Speicherdaten zu löschen oder auf ein Memory-Modul zu sichern bzw. Daten von diesem Modul in das ELARA zu laden.

WARNUNG

Schließen Sie nur das original ZERO 88 Memory-Modul an die 9-pin Sub-D Buchse an. Vor dem Herstellen bzw. Trennen der Verbindung sollten Sie das Gerät unbedingt ausschalten.

Wechsel in den SUPER USER Modus

1. Drücken und halten Sie die STEP + und STEP - Tasten gedrückt.
2. Drücken Sie die MODE Taste für ca. 1 Sekunde.
3. Die SUPER USER LED oberhalb der MODE Taste leuchtet auf.
Das Display zeigt die aktuelle Software-Versionsnummer.

Verlassen des SUPER USER Modus

Drücken und halten Sie die MODE Taste für länger als 1 Sekunde. Das ELARA kehrt nun in den PROGRAM Modus zurück.

DMX-Patching

Alle Kanäle in der Konsole sind in der Default-Einstellung (Werkseinstellung) 1:1 verteilt.

Beispiel: Einzelkanal 1 = DMX-Kanal 1, Einzelkanal 2 = DMX-Kanal 2 usw.

Jeder Einzelkanal (Kanalregler) kann an verschiedene DMX-Adressen zwischen 1 – 512 gepatcht werden.

Beispiel: Einzelkanal 1 = DMX-Kanal 1 + 101 + 201 usw.

Es ist möglich, einen Einzelkanal komplett aus dem DMX-Patch zu entfernen. Eine Änderung der DMX-Kanalverteilung hat keinen Einfluss auf die gespeicherten Lichtstimmungen. Die DMX-Kanalverteilung wird als Teil einer Show, auf einer optionalen Speicherkarte, gesichert.

Zuweisung (Patching) der Einzelkanäle

1. Drücken Sie die BLACKOUT (Patch DMX)-Taste, um in den DMX-Patchmodus zu gelangen. Die LED in der Taste leuchtet und im DISPLAY wird der DMX-Kanal 1 (001) angezeigt. Ist einer der Einzelkanäle in der Konsole dieser DMX-Adresse (z.B. 001) zugewiesen, leuchtet die LED in der entsprechenden Kanal-Flashtaste. Ist dieser DMX-Adresse kein Einzelkanal zugewiesen, wird hinter der DMX-Adresse im Display ein Punkt angezeigt. Diese DMX-Adresse ist somit nicht vergeben.
2. Verwenden Sie die Tasten STEP + oder STEP -, um die gewünschte DMX-Adresse auszuwählen.
3. Um die ausgewählte DMX-Adresse einem Einzelkanal zuzuweisen, drücken Sie die gewünschte

- Kanal-Flashtaste. Die LED in der Kanal-Flashtaste leuchtet zur Bestätigung der Eingabe.
4. Um einen Einzelkanal aus der DMX-Verteilung zu entfernen, drücken Sie die Kanal-Flashtaste. Die LED in der Kanal-Flashtaste erlischt. Dieser Kanal ist jetzt keiner DMX-Adresse zugewiesen.
 5. Drücken Sie die BLACKOUT (Patch DMX)-Taste, um den DMX-Patchmodus zu verlassen. Die LED in der Taste erlischt und das Display zeigt die Softwareversion an.

Recovery Modus

Mit RECOVERY MODE wird der Status Ihres ELARA bezeichnet, in dem es sich nach dem Einschalten befindet.

Drücken Sie die WIDE Taste, um den Recovery Mode ein- oder auszuschalten.

Die LED in der Taste zeigt den aktuellen Status.

An = Recovery aktiv

Aus = Recovery aus

Wenn der Recovery Mode aktiviert ist, startet das Pult mit dem Status, in dem es sich beim Ausschalten befunden hat. Eine Ausnahme macht der SUPER USER Modus. In diesem Fall startet das ELARA im PROGAM Modus.

Löschen aller Speicherdaten

Drücken und halten Sie die CLEAR Taste für länger als 1 Sekunde. Die Speicherdaten werden jetzt gelöscht.

Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, erlischt das Display kurz und zeigt anschließend die aktuelle Software-Versionsnummer an.

Speichern von Daten

1. Vergewissern Sie sich, dass sich ein Memory-Modul an dem Sub-D Anschluss des ELARA befindet.
2. Drücken Sie die PROGRAM Taste. Diese Taste erfüllt im SUPER USER Modus die SAVE Funktion. Die Speicherdaten werden jetzt in das Memory-Modul übertragen. Wenn der Vorgang erfolgreich abgeschlossen wurde, blinkt das Display mit 00 in der Anzeige.

Falls bei der Übertragung ein Fehler aufgetreten ist, zeigt das Display einen entsprechenden Fehlercode. Sämtliche Daten im Memory-Modul werden durch diesen Vorgang überschrieben. Das Display kehrt zur Anzeige der aktuellen Software Versionsnummer zurück.

3. Das Display kehrt zur Anzeige der aktuellen Software Versionsnummer zurück.

Laden von Daten

1. Vergewissern Sie sich, dass sich ein Memory-Modul an dem Sub-D Anschluss des ELARA befindet.
2. Drücken Sie die FLASH ON / OFF Taste. Diese Taste erfüllt im SUPER USER Modus die LOAD Funktion. Die Daten werden aus dem Memory-Modul in das ELARA übertragen. Wenn der Vorgang erfolgreich abgeschlossen wurde, blinkt das Display mit 00 in der Anzeige.

Falls bei der Übertragung ein Fehler aufgetreten ist, zeigt das Display den entsprechenden Fehlercode an.

Sämtliche Daten im ELARA werden durch diesen Vorgang überschrieben.

3. Das Display kehrt zur Anzeige der aktuellen Software Versionsnummer zurück.

Fehlercodes im Memory-Modul

Code	Fehler
------	--------

Speichervorgang

01	Kein Modul vorhanden
02	Falsches Modul

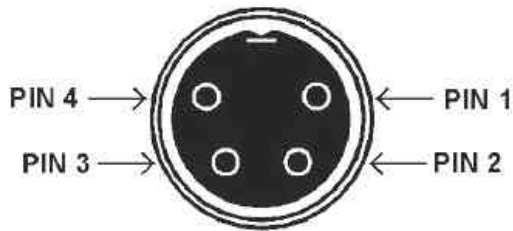
Ladevorgang

03	Kein Modul vorhanden
04	Falsches Modul
05	Falsches Pult
06	Inkompatible Version

Technische Spezifikationen

Stromversorgung

Das ELARA verfügt über ein separates Netzteil mit einer Eingangsspannung von 190V - 253V. Die Versorgungsspannung wird mit einem 4-pin DIN Steckverbinder mit Renkverschluß übertragen.



Pin 1 =	9V / 400 mA DC
Pin 2 =	0V Minus / Signal Ground
Pin 3 =	20V / 200 mA DC
Pin 4 =	nicht benutzt

Die 20V Versorgungsspannung wird ausschließlich für den analogen Ausgang (Nachrüstatz) benötigt.

Audioeingang (Sound to Light)

Der Audioeingang des ELARA ist als 6,3mm Stereoklinkenbuchse ausgelegt. Die Eingangsimpedanz liegt bei > 10kOhm. Eingangsspannung von 100mV Minimum bis 10V Maximum.



Tip =	Linker Kanal + / Phase / Hot
Ring =	Rechter Kanal + / Phase / Hot
Sleeve =	0V Minus / Cold / Signal Ground

Fernsteuerung der GO Taste (Step +)

Hierfür besitzt das ELARA eine 6,3mm Stereo-Klinkenbuchse auf der Rückseite. Bitte benutzen Sie einen Fußtaster mit Stereo-Klinkenstecker.

Belegung: Tip = zum Taster, Ring = nicht benutzt, Sleeve = vom Taster

Zero 88 Memory-Modul

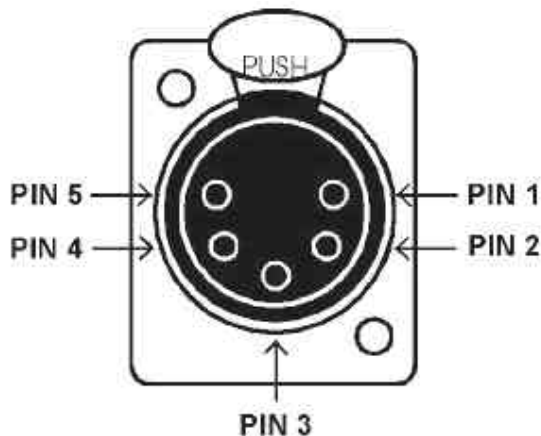
Dieses Speichermodul ist als EEPROM Cartridge mit 9-pin Sub-D Steckverbinder ausgelegt. Bitte wenden Sie sich an Ihren Händler oder Vertrieb für dieses Zubehörteil.

DMX-Ausgang

5-pin XLR Steckverbinder, nicht isoliert, mit Überspannungsschutz und LED-Datenausgangsanzeige.

Alle Daten liegen ausschließlich auf den DMX-Kanälen 1 -24.

- Pin 1 = 0V Signal Masse / Ground
- Pin 2 = 1 - DMX -/ Cold/ Compliment
- Pin 3 = 1 + DMX +/ Hot/ True
- Pin 4 = nicht genutzt
- Pin 5 = nicht genutzt



DMX-Ausgangsbuchse (Rückseite)

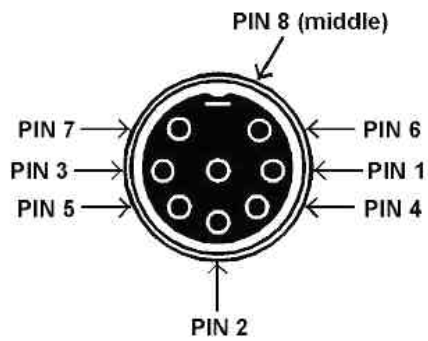
Analog-Ausgänge (optional)

4 (8) x 8-pin DIN Steckverbinder, kurzschlussfest

Maximale Belastung pro Kanal: 5mA

Alle Kanäle sind gegen Verpolung geschützt. Es wird keine zusätzliche Spannungsversorgung vom Dimmer benötigt.

Pin 1 =	Kanal 1
Pin 2 =	Kanal 2
Pin 3 =	Kanal 3
Pin 4 =	Kanal 4
Pin 5 =	Kanal 5
Pin 6 =	Kanal 6
Pin 7 =	nicht benutzt
Pin 8 =	0V - Masse/ Ground



Analog-Ausgangsbuche (Rückseite)

Tel.: +44 (0) 1633 838088*
Fax: +44 (0) 1633 867880

E-mail: sales@zero88.de
Web: www.vari-lite.com

**24 Std. Anrufbeantworter*

