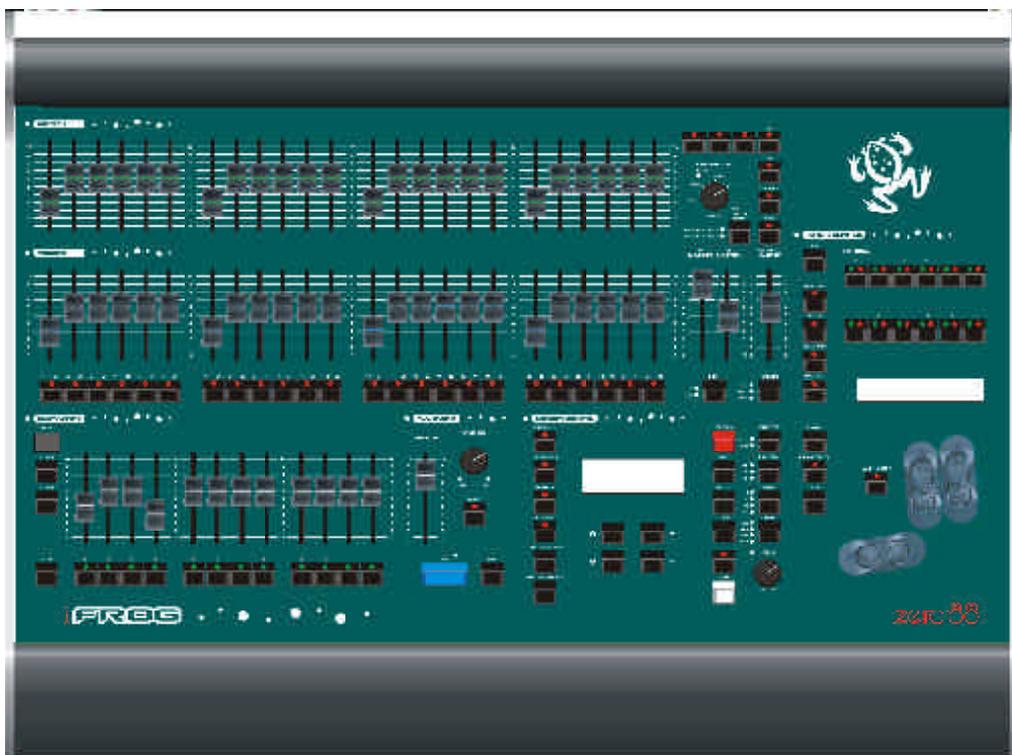
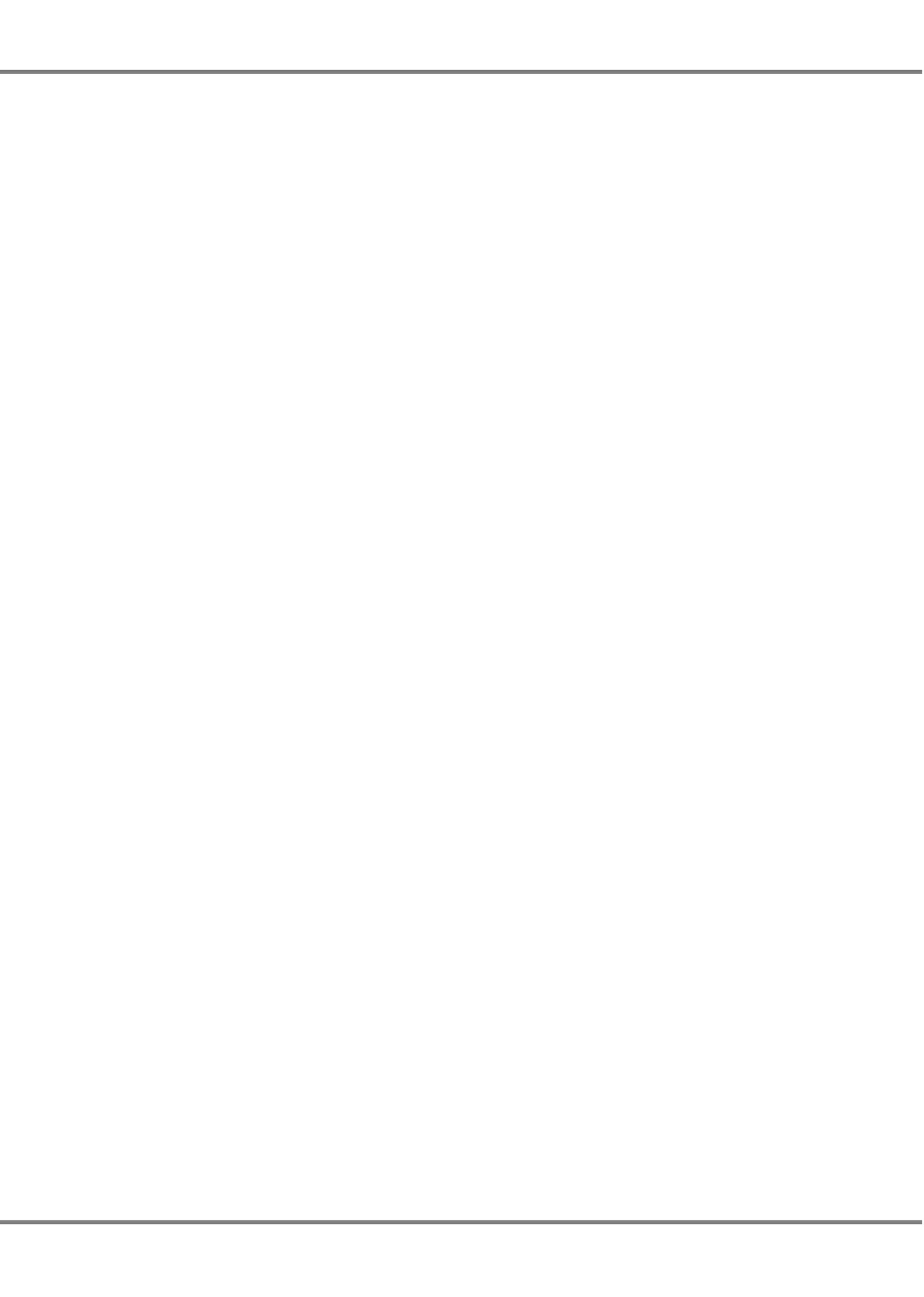


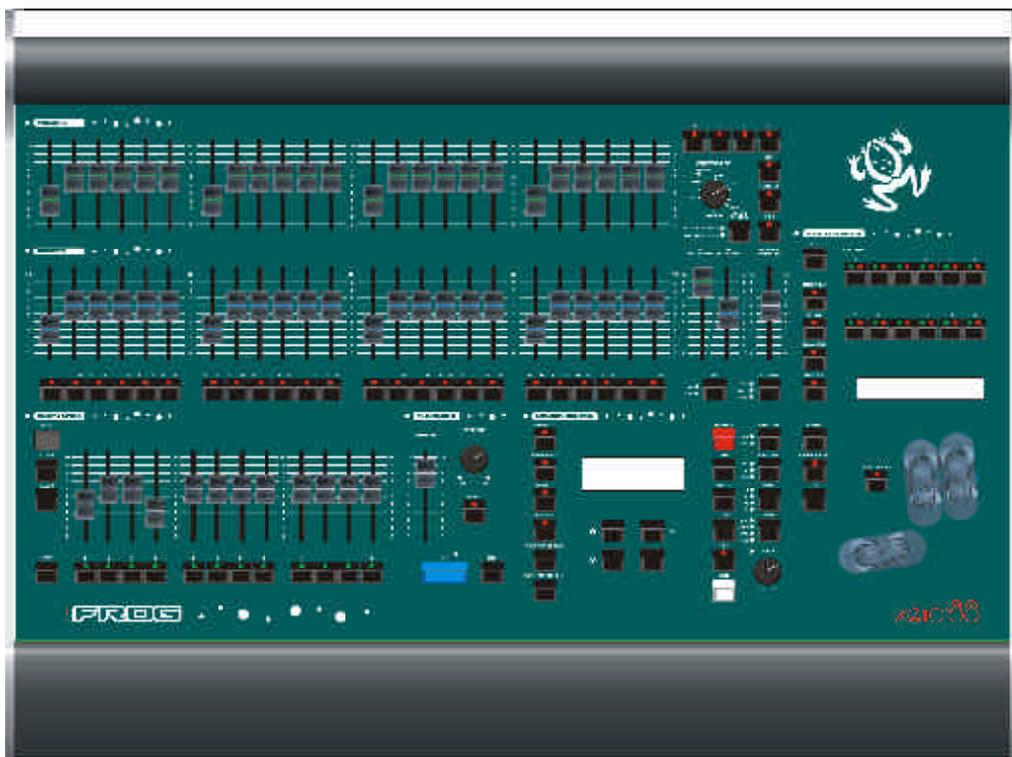


FROG SERIE BENUTZERHANDBUCH



zero[®]88





FROG SERIE

BENUTZERHANDBUCH

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.

Software-Version: 9.0

Manual Stock No. 73 - 751 - 00
Ausgabe 6 - Mai 2004

© Zero 88 Lighting Ltd. 2004

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

* 24 h Anrufbeantworter

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung

Diese Anleitung	1-1
Die Frog-Serie	1-2
Regler der Gerätefront	1-3
Haupt LCD Display	1-9

2. Quickstart Lehrgang

Einführung	2-1
Einschalten der Konsole	2-2
Einstellen der Einzelkanäle	2-2
Einstellen der Multifunktions-Scheinwerfer	2-2
Eine Lichtstimmung in einen Speicherplatz programmieren	2-3
Eine Lichtstimmung auf einem Submaster programmieren	2-3
Übertragen eines Speicherplatzes auf einen Submaster	2-3
Wiedergabe von Speicherplätzen	2-4
Wiedergabe über die Submaster	2-4

3. Preset Betrieb

Einführung	3-1
2-Preset Modus	3-2
Wide ('Erweiterter') Modus	3-4

4. Speicherplätze

Einführung	4-1
LCD Display – Speicherplätze	4-3
Auswählen eines Speicherplatzes	4-3
Programmierung von Speicherplätzen	4-4
Modifizieren von Lichtstimmungen	4-9
Lauflichter modifizieren	4-10
Einfügen von Speicherplätzen	4-14
Jumps (Sprünge) im Hauptspeicherblock	4-14
Kopieren von Speicherplätzen	4-15
Speicherplätze in der Vorschau	4-16
Textinformationen für Speicherplätze	4-16
Löschen von Speicherplätzen	4-16
Wiedergabe von Speicherplätzen (Playback X)	4-17

5. Submaster

Einführung	5-1
LCD-Display - Submaster	5-2
Anwählen eines Submasters	5-3
Kanaldaten auf Submastern	5-3
Übertragen von Speicherplätzen	5-5
Kopieren von Submasterdaten	5-6
Vorschau von Submastern	5-7
Löschen von Submastern	5-8
Ausgabe der Submasterdaten	5-8
Submaster Flash ('Aufblitz') Funktionen	5-10

6. Super User

Einführung	6-1
Super User Modus aktivieren	6-1
Desk Setup	6-2
Desk Defaults ('Standardeinstellung')	6-2
Memory Defaults ('Standardeinstellungen der Speicherplätze')	6-2
Submaster Defaults ('Standardeinstellungen der Submaster')	6-2
Zuweisen von Multifunktions-Scheinwerfern	6-3
DMX Patch Funktionen	6-7
Program Mode	6-9
Diskettenfunktionen	6-11
Clear/Reset ('Löschen/Zurücksetzen') Funktionen	6-13
Illumination ('Beleuchtung')	6-14
Recovery Modus einstellen	6-14
Set Date & Time ('Datum und Uhrzeit einstellen')	6-14
Set Lock Code ('Sicherheitscode einrichten')	6-15
Desk Information ('Konsoleninformation')	6-15
Reset DMX ('DMX zurückzusetzen')	6-15
Verlassen des Super User Modus	6-15

7. Weitere Funktionen

Einführung	7-1
DMX-Werte am Ausgang anzeigen	7-2
Lock ('Sichern') Funktion	7-3
FROG-Funktion	7-4
Paletten	7-6
Gruppen für Multifunktions-Scheinwerfer	7-8
Monitor Darstellungen	7-9
Recovery Modus	7-15
Aktualisieren (Update) der Software	7-15

8. Technische Daten

Einführung	8-1
Stromversorgung	8-2
Audioeingang	8-2
Remote Switches ('Fernsteuerungs')-Anschluss	8-2
Externe Datensicherung	8-2
Pultbeleuchtung	8-2
DMX-Ausgänge	8-2
Tastatur	8-2
Monitor	8-2

9. Anwendernotizen

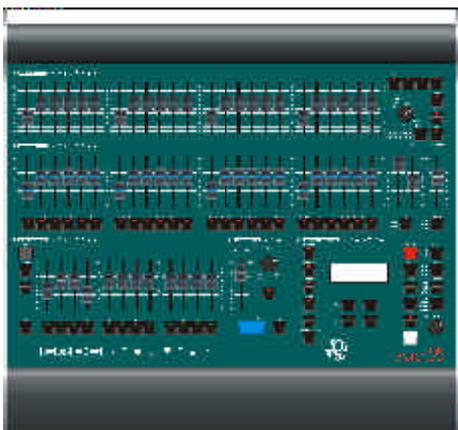


Figure 1 - 1: Die Frog Lichtkonsole

Diese Anleitung

Diese Anleitung beschreibt die grundlegende Bedienung der Frog Serie (Frog, Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog).

Dieses erste Kapitel enthält eine generelle Übersicht über die Konsolen, worauf eine kurze Beschreibung der Einstell- und Regelmöglichkeiten sowie der Anzeige des LCD-Displays folgt.

Das Quickstart-Kapitel hilft Ihnen dabei die Konsole so schnell wie möglich in Betrieb zu nehmen und grundlegende Funktionen zu nutzen.

Für detailliertere Beschreibungen der Konsolenfunktionen (Presets, Speicherplätze, Submaster etc.) lesen Sie bitte die entsprechenden Kapitel dieser Anleitung.

Die Anleitung endet mit Kapiteln über die Super User Funktionen, weitere Eigenschaften (Paletten etc.) sowie den technischen Daten der Konsolen.

Weitere Informationen finden Sie in unserem Forum:

www.frogsupport.com

Hier können Sie mit anderen Anwendern Kontakt aufnehmen und Erfahrungen, Tipps sowie Problemlösungen austauschen.

Konventionen

In dieser Anleitung kommen die folgenden Konventionen zum Einsatz.

Referenzen zu Reglern, Tastern sowie LED-Anzeigen der Gerätefront erscheinen in Grossbuchstaben.

z.B.: GRAND MASTER, GO, PAUSE

Referenzen zur Anzeige des LCD-Displays (z.B. der Memories-Schirm) werden wie folgt angezeigt:

```
Current:  1 s
Next:    <2 *>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>v
```

Referenzen auf Felder, welche im LCD-Display angezeigt werden, sind kursiv dargestellt:

Current, Next, Fade Up, Fade Down.

Die Frog-Serie

Dieser Abschnitt bietet eine Zusammenfassung über die Frog-Lichtsteuerkonsolen, bezogen auf die Hauptfunktionen.

LCD Anzeige

Alle Setup-, Programmierungs- und Wiedergabeinformationen werden auf dem LCD-Display angezeigt.

Die MEMORIES (Speicherplätze)-, SUBMASTER- und OUTPUT-Tasten der Gerätefront, erlauben einen schnellen und direkten Zugriff auf die Hauptprogrammierung und die Informationsschirme.

Kanäle

Die **Frog** Lichtsteuerkonsole verfügt über 48 Einzelkanäle

Die **Fat Frog** Lichtsteuerkonsole verfügt über 48 Einzelkanäle sowie bis zu 288 separate Kanäle für Multifunktions-Scheinwerfer.

Die **Leap Frog** Lichtsteuerkonsole verfügt über 48 Einzelkanäle sowie bis zu 512 separate Kanäle für Multifunktions-Scheinwerfer

Die **Bull Frog** Lichtsteuerkonsole verfügt über 96 Einzelkanäle sowie bis zu 1024 separate Kanäle für Multifunktions-Scheinwerfer

Multifunktions-Scheinwerfer

Das **Fat Frog** kontrolliert bis zu 12 Multifunktions-Scheinwerfer.

Das **Leap Frog** kontrolliert bis zu 24 Multifunktions-Scheinwerfer.

Das **Bull Frog** kontrolliert bis zu 24 Multifunktions-Scheinwerfer.

DMX Patch

Alle Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerfer können auf 1 – 512 Kanälen frei gepatcht werden.

Bull Frog - Alle Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerfer können auf zwei DMX-Karten (A und B) mit je 512 Kanälen frei gepatcht werden.

Paletten

Das **Fat Frog** bietet je 24 programmierbare Paletten-Speicherplätze für Colour, Beamshape und Position.

Das **Leap Frog** bietet je 24 programmierbare Paletten-Speicherplätze für Colour, Beamshape und Position.

Das **Bull Frog** bietet je 48 programmierbare Paletten-Speicherplätze für Colour, Beamshape und Position.

Speicherplätze

Speicherplätze können als Lichtstimmungen oder Lauflichter aufgezeichnet werden. Alle Speicherplätze verfügen über eigene Trigger-, Blend- und Haltezeiten.

Lauflichtspeicherplätze verfügen über eigene Modifizierungsfunktionen (Richtung, Anschwellkurven und Geschwindigkeit).

Frog - Speicherplätze werden als Full-Memories abgespeichert.

Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog - Speicherplätze können als transparente (Partial-Memories) oder Full-Memories abgespeichert werden.

Submaster

Die **Frog** Lichtsteuerkonsole bietet 216 Submaster (20 Seiten mit je 12).

Die **Fat Frog** Lichtsteuerkonsole bietet 216 Submaster (20 Seiten mit je 12).

Die **Leap Frog** Lichtsteuerkonsole bietet 216 Submaster (20 Seiten mit je 12).

Die **Bull Frog** Lichtsteuerkonsole bietet 480 Submaster (20 Seiten mit je 24).

Sie können die Submaster bei der Programmierung von Speicherplätzen, sowie zur Wiedergabe von Kanaldaten und Speicherplätzen verwenden.

Eine Page (Seite) ist immer aktiv und wird als solche im Display der Gerätefront angezeigt. Page Overlay bietet Ihnen die Möglichkeit, Submaster von verschiedenen Seiten zur selben Zeit zu verwenden.

Playback X

Eine Speicherliste für den Playback X Master besteht aus allen programmierten Speicherplätzen (Szenen und Lauflichter). Playback X bietet eine einfache Methode die Lichtstimmungen mit Hilfe der GO-Taste abzuspielen. MASTER-Regler, PAUSEN-Taste und ein OVERRIDE (Überblend)-Regler dienen zur Bedienung der Wiedergabefunktion.

Remote-Schalter

Bis zu 6 Remote-Schalter können über die Schnittstelle, an der Geräterückseite, als GO oder GO-TO-MEMORY verwendet werden.

Super User Modus

Die Super User-Funktionen bieten Ihnen eine Möglichkeit, die Konsole zu konfigurieren und sämtliche Einstellungen vorzunehmen.

Lock Funktion

Um die Konsole vor unerlaubtem Zugriff zu schützen, können Sie einen Sicherheitscode eingeben.

Konsolenausgang

Alle Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerferkanäle werden via DMX 512 ausgegeben.

Monitor Darstellungen

Über die Monitor-Darstellungen werden alle Speicherplätze, Submasterwerte, DMX-Ausgänge und weitere Informationen angezeigt.

Diskettenlaufwerk

Die Konsole verfügt über ein Diskettenlaufwerk und erlaubt so die Sicherung und das Zurückspielen von Show-Daten. Die Auswahl der Multifunktions-Scheinwerfer von der Diskette und Softwareaktualisierungen, werden ebenfalls über das Diskettenlaufwerk vorgenommen.

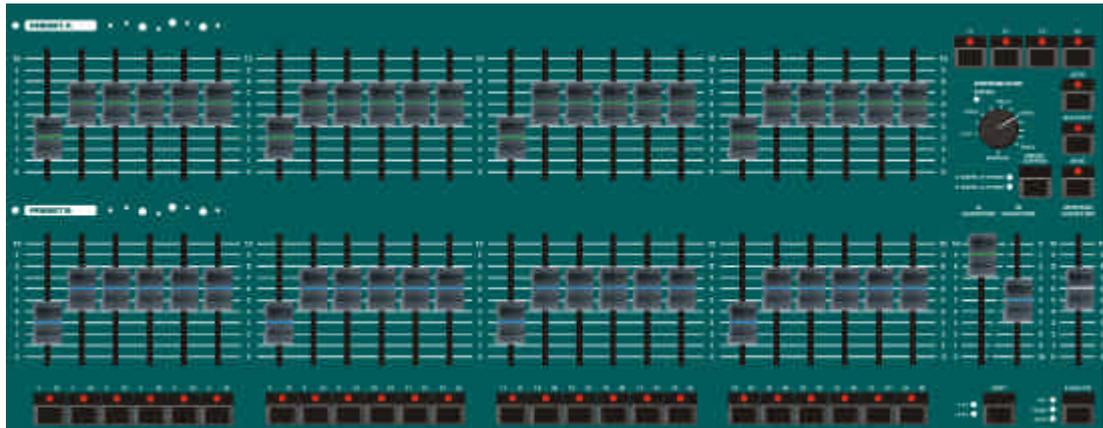


Figure 1 - 2: Einzelkanäle

Externe Tastatur (Keyboard)

Eine externe Tastatur kann über die PS2-Schnittstelle auf der Rückseite an die Konsole angeschlossen werden. Die Tastatur kann zur Eingabe von Textinformationen und Werten (Kanaldaten, DMX-Adressen usw.) verwendet werden.

Regler der Gerätefront

Dieser Abschnitt beschreibt die Bedienelemente und Anzeigen auf der Gerätefront.

Die Regler wurden in die folgenden Abschnitte aufgeteilt:

- Einzelkanal (Presetfader)-Regler
- Submaster-Regler
- Playback X-Regler
- Speicherplatz-Bedienelemente
- Bedienelemente für Multifunktions-Scheinwerfer
- Weitere Bedienelemente

Einzelkanal (Presetfader) Regler

Diese Regler bieten Ihnen ein vollständiges und manuelles System zur Steuerung der HTP-Einzelkanäle.

Sie können die Konsole als 2-Preset ('Normal') oder als 1-Preset ('Erweitert' bzw. 'Wide') konfigurieren.

• PRESET A STELLER

Diese Steller (Fader) regeln den Ausgangspegel der Einzelkanäle 1-24 (Kanäle 1-48 beim **Bull Frog**).

• PRESET B STELLER

Diese Steller (Fader) regeln den Ausgangspegel der Einzelkanäle 1-24 (im 2-Preset Modus) oder die Einzelkanäle 25-48 (im Wide Modus) - (49-96 beim Bull Frog).

• A UND B MASTERSTELLER

Im 2-Preset Modus – steuert der A MASTER Steller den maximalen Ausgangspegel der PRESET A Steller. Die B MASTER Steller regeln den maximalen Ausgangspegel der PRESET B Steller.

Im erweiterten ('Wide') Modus – regeln die A MASTER und B MASTER Steller den maximalen Ausgangspegel der PRESET Steller, sowie der gespeicherten Lichtstimmung - abhängig vom Status der PRESET CONTROL-Taste.

Der B MASTER Steller ist invertiert (100% am unteren Anschlagpunkt), um manuelle Überblendungen zu erleichtern, wenn man die A MASTER und B MASTER Steller gleichzeitig in einer Ebene bewegt.

• SHIFT TASTE

Mit dieser Taste wählt man die Preset-Ebene aus, welche von den CHANNEL FLASH-Tasten angesprochen werden soll. Die zugehörigen roten LED's zeigen die aktivierte Preset-Ebene an.

• KANALBLITZ (FLASH) TASTEN

Die FLASH-Tasten ('Kanal-Aufblitz-Tasten') befinden sich unter den PRESET B Stellern. Diese Tasten werden dazu verwendet, Einzelkanäle kurz aufblitzen zu lassen oder diese Solo zu schalten. Die gewünschte Funktion wird durch die Einstellung der FLASH FUNCTION-Taste beeinflusst.

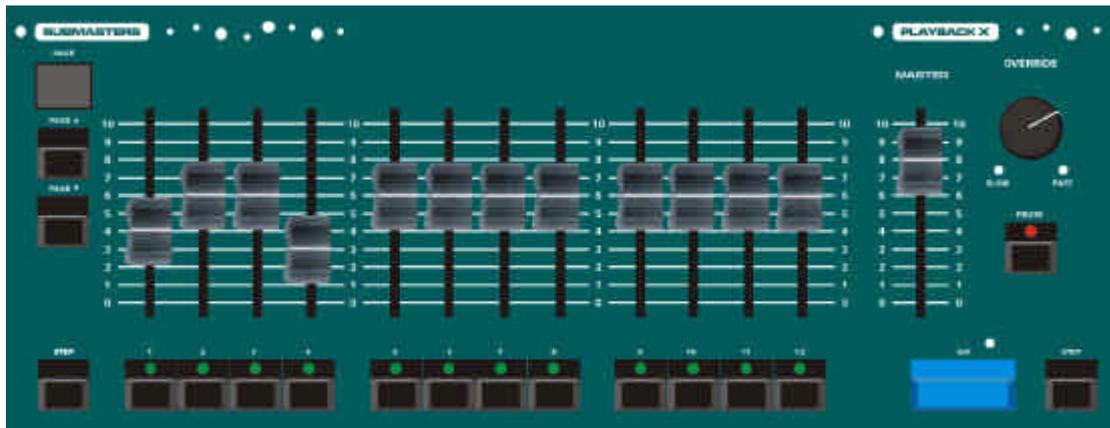


Figure 1 - 3: Submaster Funktion

- **CROSSFADE REGLER (GESCHWINDIGKEITSREGLER DER ÜBERBLENDUNG)**

Der CROSSFADE-Regler wird dazu verwendet, die Überblendzeit zwischen zwei Lichtstimmungen auf den beiden Presets oder einer Lichtstimmung auf einem Preset und einer gespeicherten Lichtstimmung festzulegen (im erweiterten Modus). Der Regler kann auf manuell oder zeitgesteuert, zwischen 1 Sekunde und 5 Minuten, eingestellt werden.

- **FADING LED-ANZEIGEN**

Die rote FADING LED-Anzeige deutet an, dass eine Überblendung zwischen zwei Lichtstimmungen der Presets oder zwischen einer Lichtstimmung eines Presets und einer gespeicherten Lichtstimmung stattfindet (im erweiterten Modus).

- **PRESET TASTER**

Der PRESET-Taster funktioniert nur im erweiterten Modus. Die Taste wird dazu verwendet (festzulegen), welcher der Master-Steller (A MASTER oder B MASTER) die Preset-Steller steuert und welcher Master die gespeicherte Lichtstimmung steuert.

Die rote LED-Anzeige neben der PRESET CONTROL-Taste zeigt den aktuellen Status an (A FADER, B STORED oder B FADER, A STORED).

Submaster Regelmöglichkeiten

- **SUBMASTER STELLER**

Die SUBMASTER-Steller regeln die Ausgabepegel der Kanaldaten oder der abgelegten Speicherplatzdaten.

- **SUBMASTER FLASH ('BLITZ') TASTEN**

Die SUBMASTER FLASH-Tasten werden dazu verwendet, die Kanal- oder Speicherplatzdaten auf dem Submaster kurz aufzublitzen ('Flash') zu lassen oder diese Solo zu schalten.

Die Aktion dieser Taste wird durch die FLASH FUNCTION-Taste festgelegt.

Sie werden ebenfalls dazu verwendet, die Submaster beim übertragen der Speicherplätze auszuwählen.

Jede Taste verfügt über eine gelbe LED zum Anzeigen von Page Overlay (Überlagerung der Seite).

- **SUBMASTER PAGE UP/DOWN (SEITE HOCH/RUNTER)**

Die Submaster PAGE UP- und PAGE DOWN-Tasten werden dazu verwendet, die aktuelle Submaster-Seite anzuwählen (1-20).

- **SUBMASTER PAGE ANZEIGE**

Die aktuelle Submaster Seite wird im 7-Segment PAGE Display angezeigt.

- **STEP TASTE**

Die STEP-Taste wird dazu verwendet, manuell durch die Lauflichtspeicherplätze (mit manuellem Drive) zu schalten, welche momentan auf den Submastern ausgegeben werden. Die STEP-Taste kann auch als Beat-Taste mit Lernfunktion für die Geschwindigkeit der Lauflichtspeicherplätze eingesetzt werden.

Playback X Regelmöglichkeiten

- **MASTER STELLER**

Der Playback X MASTER regelt den maximalen Ausgangspegel der HTP-Einzelkanäle und die Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer, in den Speicherplätzen des Hauptspeichers.

Color, Beamshape sowie Position der Multifunktions-Scheinwerfer werden durch den Playback X MASTER-Steller nicht beeinflusst.

- **GO TASTE**

Die GO-Taste ermöglicht eine einbruchsfreie Überblendung zwischen dem aktuell ausgegebenen Speicherplatz und dem nächsten Speicherplatz des Hauptspeichers.

Die rote LED neben der GO-Taste schaltet sich während eines Überblendvorganges ein und blinkt, wenn die Überblendung über die Pausenfunktion gestoppt wurde.

- PAUSE TASTE

Diese Taste wird dazu verwendet, den Ablauf einer Überblendung (Wiedergabe) zu unterbrechen und pausiert auch einen Blendvorgang, zwischen zwei Lichtstimmungen.

Bei pausierter Show blinkt die PAUSE-Taste. Wenn die PAUSE-Taste erneut gedrückt wird, erlischt die LED und die Überblendung läuft weiter.

- OVERRIDE REGLER

Dieser Regler wird dazu verwendet, den Ablauf einer Überblendung zu verlangsamen oder zu beschleunigen.

Wenn der Regler von der mittleren Position wegbewegt wird, blinken entsprechend die SLOW (langsam) oder FAST (schnell) LED-Anzeigen.

- STEP TASTE

Diese Taste wird dazu verwendet, manuell durch einen momentan auf dem Playback X Master ausgegebenen Lauflichtspeicherplatz zu steppen. Die STEP-Taste kann auch als Beat-Taste mit Lernfunktion für die Geschwindigkeit der Lauflichtspeicherplätze eingesetzt werden.

Speicherplatz Regelmöglichkeiten

- LCD ANZEIGE

Das LCD-Display ist die eigentliche Benutzerschnittstelle zum Einrichten der Konsole, Programmieren und zur Wiedergabe.

Die Helligkeit sowie den Kontrast des LCD-Displays, können Sie im Super User-Modus einstellen.

- MEMORIES ('SPEICHERPLÄTZE') TASTE

Diese Taste zeigt den Memory ('Speicherplatz')-Schirm auf dem LCD-Display an. Dieser Schirm wird zur Programmierung, Editierung sowie zum Transfer, Kopieren und Löschen von Speicherplätzen des Hauptspeichers verwendet.

- SUBMASTER TASTE

Diese Taste zeigt den Submaster-Schirm auf dem LCD-Display an. Dieser Schirm wird zur Programmierung, Editierung sowie zum Kopieren und Löschen von Submastern verwendet.

- OUTPUTS ('AUSGÄNGE') TASTEN

Diese Taste wird dazu verwendet, die aktuellen Ausgabewerte der Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerferkanäle oder der DMX-Ausgänge auf dem LCD-Display anzuzeigen.

- PREVIEW ('VORSCHAU') TASTE

Diese Taste erlaubt eine Vorschau der Speicherplatz- oder Submasterdaten.

- TRANSFER NO TIME ('OHNE BLENDZEITEN ÜBERTRAGEN') TASTE

Diese Taste dient dazu einen Speicherplatz ohne Blendzeiten auf einen Submaster zu übertragen.

- TRANSFER WITH TIME (MIT BLENDZEITEN ÜBERTRAGEN') TASTE

Diese Taste dient dazu einen Speicherplatz mit Blendzeiten auf einen Submaster zu übertragen.

- UP/DOWN (RAUF/RUNTER) TASTEN

Diese 2 Tasten werden dazu verwendet den Cursor im Menü, hoch und runter zu bewegen.

- + / - TASTEN

Diese beiden Tasten dienen zur Eingabe der auf dem LCD-Display angezeigten Werte und zur Auswahl weiterer Unterpunkte.

- PROGRAM ('PROGRAMMIERUNG') TASTE

Mit dieser Taste wird die Programmierung von Speicherplätzen und Submasterdaten bestätigt.

- COPY TASTE

Mit dieser Taste wird das Kopieren von Speicherplätzen oder Submasterdaten ermöglicht.

- INSERT ('EINFÜGEN') TASTE

Diese Taste wird dazu verwendet, weitere Speicherplätze einzufügen, sowie Lauflichtschritte einzufügen/hinzuzufügen und Duplikate beim DMX-Patch einzufügen/hinzuzufügen.

- CLEAR ('LÖSCHEN') TASTE

Mit dieser Taste werden Speicherplätze, Submaster usw. gelöscht.

- EDIT ('EDITIEREN') TASTE

Mit dieser Taste wird ein Submaster oder Speicherplatz editiert.

- ENTER ('EINGABE') TASTE

Mit dieser Taste werden werden Aktionen im Haupt-LCD-Schirm ausgeführt oder angewählt.

- MEMORY TYPE ('SPEICHERPLATZTYP') TASTE

Diese Taste wird dazu verwendet, den Speicherplatztyp auszuwählen der programmiert oder editiert werden soll. Die daneben angebrachten roten LED-Anzeigen, zeigen den Speicherplatztyp an (Lichtstimmung = Scene oder Lauflicht = Chase).

- DIRECTION ('RICHTUNG') TASTE

Diese Taste wird dazu verwendet, die Laufrichtung beim Programmieren oder Editieren eines Lauflichtspeicherplatzes festzulegen. Die dazugehörigen LED's zeigen die angewählte Richtung an (Vorwärts, Rückwärts oder Vor/Zurück).

- ATTACK TASTE

Diese Taste wird dazu verwendet, den Anschwellwert bei der Programmierung oder Editierung festzulegen. Die dazugehörigen LED's zeigen den gewählten Attack an. Snap (Schalten), Slow (langsames) Attack, Slow Decay (langsames Abschwellen), Crossfade (Überblendung).

- DRIVE TASTE

Mit dieser Taste werden die Modifizierungsfunktionen beim Programmieren oder Editieren eines Lauflichtspeicherplatzes festgelegt. Die dazugehörigen LED's zeigen den angewählten Drive an (Manual, Auto, Vari, Bass oder Beat).

- SPEED ('GESCHWINDIGKEIT') REGLER

Dieser Regler wird dazu verwendet, die Geschwindigkeit bei der Programmierung oder Editierung eines Lauflichtspeicherplatzes festzulegen. Die rote LED-Anzeige bietet eine zusätzliche Kontrollmöglichkeit bei der Editierung der Lauflichtgeschwindigkeit.

Multifunktions-Scheinwerfer Bedienelemente

Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog -

Dieser Abschnitt der Gerätefront enthält verschiedene Regler und Anzeigen zur Steuerung, Programmierung und Editierung von Multifunktions-Scheinwerfern.

- FIXTURE SELECTION ('MULTIFUNKTIONS-SCHEINWERFER-ANWAHL') TASTEN

Diese Tasten werden dazu verwendet, die einzelnen Multifunktions-Scheinwerfer bei der Programmierung, Editierung und zum Patchen anzuwählen.

Jede Taste ist mit zwei LED's ausgestattet - Gelb und Rot. Wenn eine Taste einem bestimmten Scheinwerfertyp zugewiesen wurde, leuchtet die gelbe LED. Die rote LED zeigt den angewählten Multifunktions-Scheinwerfer an.

- ATTRIBUTWAHL TASTEN

Diese 4 Tasten (BRIGHTNESS ('Helligkeit'), COLOR ('Farbe'), BEAMSHAPE ('Gobo etc. '), POSITION dienen der Anwahl des gewünschten Attributs, der angewählten Multifunktions-Scheinwerfer.

Hiermit werden auch die Scheinwerferparameter den Datensteuerrädern zugewiesen und auf dem WHEEL LCD-Display angezeigt.

Sie können nur ein Attribut zum programmieren anwählen. Die rote LED zeigt das angewählte Attribut an.

Diese Attribut-Tasten werden auch zum programmieren von Paletten verwendet.

- WHEEL GROUP ('DATENSTEUERRAD-GRUPPIERUNGS') TASTE

Wenn die Parameter des aktuellen Attributs des/der angewählten Scheinwerfer(s) in mehr als einer Gruppe sind, wird diese Taste dazu verwendet, zwischen den verschiedenen Gruppen/Seiten der Parameter umzuschalten.

Beispiel: Wenn ein Scheinwerfer 11 Beamshape Parameter hat, welche sich aus Gruppen zusammensetzen (3 Gruppen mit 3 und 1 Gruppe mit 2), werden zuerst die Parameter der Gruppe 1 angezeigt. Nach drücken der WHEEL GROUP-Taste, wird dann die Gruppe 2 und danach die Gruppe 3 (usw.) angezeigt.

Die rote LED in der WHEEL GROUP-Taste leuchtet, wenn es mehr als eine Gruppe mit Parameter gibt.

Wenn es für den angewählten Scheinwerfer und das Attribut nur eine Gruppe mit Parametern gibt, bleibt die LED aus und das drücken der Taste hat keine Auswirkungen.

- HOME TASTE

Diese Taste wird dazu verwendet, alle Parameter des angewählten Multifunktions-Scheinwerfers auf die Ursprungsposition zu bringen (z.B. volle Helligkeit, Farbe auf Weiss, kein Gobo, Shutter offen, Pan und Tilt auf mittlere Position).

Es ist auch möglich, nur ein Attribut (Brightness, Colour, Beamshape oder Position) in die Ursprungsposition zu bringen.

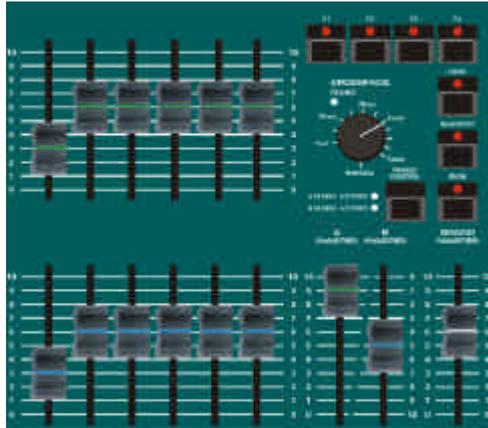


Figure 1 - 4: Weitere Regelmöglichkeiten

- FROG TASTE

Diese Taste wird dazu verwendet, die aktuell angewählten Scheinwerferkanäle dazu anzuweisen, zufällige Werte als Effekt auszugeben. Beachten Sie bitte ein weiteres Kapitel für Einzelheiten zu diesem Thema.

- FROG SCREEN ('FROG BILDSCHIRM') TASTE

Mit dieser Taste wird der FROG-Funktionsschirm angezeigt.

- STEP TASTE

Diese Taste wird zur manuellen Auswahl von Parametern bei Multifunktions-Scheinwerfern im FROG-Modus verwendet.

- CONTROL WHEELS ('DATENSTEUERRÄDER')

Die drei Steuerräder werden für die Programmierung und Editierung der Multifunktions-Scheinwerferparameter verwendet. Die den Datenrädern zugewiesenen Scheinwerferparameter werden auf dem WHEEL LCD-Display angezeigt.

- WHEEL LCD DISPLAY

Das WHEEL (Stuerrad) LCD-Display hat 2 x 24 Zeichen und befindet sich über den Steuerrädern. Es wird dazu verwendet, die aktuellen Scheinwerferparameter und Werte anzuzeigen.

Den Kontrast sowie die Helligkeit des WHEEL LCD-Displays können Sie im Super User verändern.

- GROUP TASTE

Leap Frog und Bull Frog - Diese Taste dient zum Erstellen und zur Auswahl Multifunktions-Scheinwerfergruppen.

Fat Frog - Die F4 Taste ist mit der Gruppenfunktion belegt.

Weitere Regelmöglichkeiten

- GRAND MASTER STELLER

Mit diesem Regler werden die finalen Ausgabewerte der Einzelkanäle als Resultat der HTP-Speicher, Submaster-Regler und Playback X-Regler kontrolliert.

Beim **Fat Frog**, **Leap Frog** und **Bull Frog** steuert der Grand Master-Steller auch die Ausgabewerte für die HTP-Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer.

Der Grand-Master beeinträchtigt nicht die Colour-, Beamshape- oder Positions-Kanäle (LTP-Kanäle) der Multifunktions-Scheinwerfer.

- BLACKOUT TASTE

Mit dieser Taste werden alle HTP-Kanäle in einen 'Blackout' gesetzt.

Diese Taste beeinträchtigt nicht die Colour-, Beamshape- oder Positions-Kanäle. Bei aktivem Blackout blinkt die rote LED.

Wenn Sie die BLACKOUT-Taste erneut drücken, kehrt die Konsole wieder in den normalen Modus zurück (kein Blackout aktiv).

- WIDE ('ERWEITERTER MODUS') TASTE

Mit dieser Taste bestimmen Sie die Konfiguration der PRESET A und PRESET B Steller.

Die rote LED der Taste leuchtet, wenn sich die Konsole im Wide ('erweiterten') Modus befindet.

Wenn Sie den erweiterten ('Wide') Modus nicht angewählt haben (2-Preset Betrieb), steuern die PRESET A und PRESET B Steller die Einzelkanäle 1-24 (1-48 beim **Bull Frog**).

Bei aktivierten Wide ('erweiterten') Modus steuert der PRESET A Steller die Einzelkanäle 1-24 (1-48 beim **Bull Frog**); der PRESET B Steller regelt die Einzelkanäle 25-48 (49-96 beim **Bull Frog**).

- FLASH FUNCTION ('AUFBLITZ-FUNKTIONS') TASTE

Diese Taste beeinflusst die Funktion der CHANNEL FLASH- und SUBMASTER FLASH-Tasten.

Die rote LED neben der FLASH FUNCTION-Taste deutet auf die aktuelle Einstellung hin (OFF, FLASH oder SOLO).

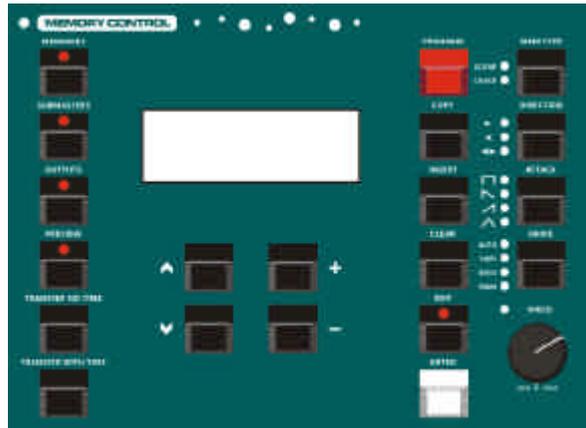


Figure 1 - 5: Haupt LCD Display

- LOCK TASTE

Mit dieser Taste wird die Konsole gesichert/entsichert. Wenn die Konsole gesichert ist, leuchtet die rote LED und keine Setup-, Speicherplatz- oder Submasterdaten können modifiziert werden. Eine Wiedergabe der Speicher ist allerdings möglich.

Das Locking ('Sichern') und Unlocking ('Entsichern') erfordert eine Zahlenkombination. Diese Kombination können Sie im Super User festlegen.

Die Einstellung ab Werk ist: 0000

Die Eingabe erfolgt über die SUBMASTER FLASH-Tasten 1-9 und 10 für die 0.

- F1-F4 FUNKTIONSTASTEN

Es stehen vier Funktionstasten auf der Gerätefront zur Verfügung (F1 bis F4). Die Tasten sind mit folgenden Funktionen belegt:

F1 – Monitor-Funktionen

F2 – Texteingabe-Funktionen

F3 – Individuelle Anpassung von Geschwindigkeiten der Lauflichtspeicherplätze auf der Playback X Sektion oder auf den Submastern.

F4 – ohne Funktion (**Leap Frog** und **Bull Frog**)

F4 – GROUP-Taste (nur beim **Fat Frog**)

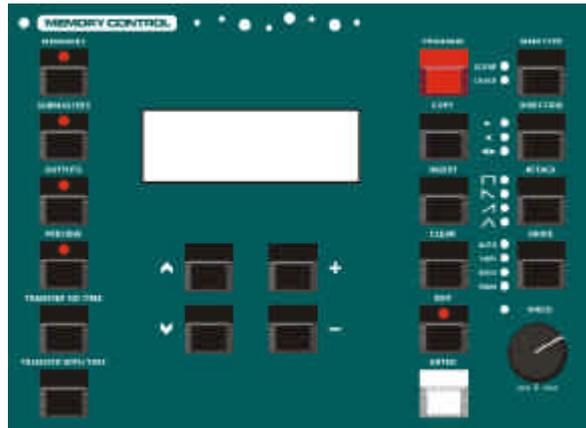


Figure 1 - 6: Speicherplatzfunktionen

Haupt LCD Display

Das LCD-Display, zusammen mit einigen Tasten auf der Gerätefront, entsprechen der eigentlichen Benutzerschnittstelle und werden im Setup, bei der Programmierung und der Editierung der Show verwendet.

Die Grösse des LCD-Displays beträgt 4 x 20 Zeichen.

Der Grossteil des LCD-Displays besteht aus dem Titel und editierbaren Feldern für Daten.

Einige LCD-Schirme enthalten Fehlermeldungen, Warnungen, Anweisungen oder Informationen.

Editierbare Felder

Auf dem LCD-Display werden editierbare Felder durch spitze Klammern angezeigt (<.....>).

Den Wert eines markierten Feldes kann man mit den + und - Tasten editieren (die spitzen Klammern blinken).

In dieser Anleitung werden die markierten Felder in **fettgeschriebenem** Text angezeigt.

Die Hoch-/Runter-Tasten werden dazu verwendet, durch die editierbaren Felder, Optionen und Funktionen zu schalten.

Es ist möglich mit den Pfeiltasten vom letzten Eintrag des LCD-Displays zum ersten und umgekehrt zu springen

Beispiel - Memories ('Speicherplätze') Schirm

```
Current:  1  s
Next:    < 2  *>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Das *Current* Feld ist nicht editierbar. Die *Next*, *Fade Up* und *Fade Down* Felder sind editierbar.

Das *Next* Feld blinkt und die + und - Tasten dienen zur Anwahl des nächsten Speicherplatzes.

Editieren der Blendzeiten

Blendzeiten werden auf dem LCD-Display in Minuten, Sekunden und Zehnteln angezeigt (mm:ss.z).

Jedes Feld innerhalb der Blendzeiten kann mit den + und - Tasten editiert werden.

Die Minuten- und Sekundenfelder schalten sich automatisch um, wenn Sekunden und Zehntel editiert werden.

Die Hoch-/Runter-Tasten bewegen den blinkenden Cursor zwischen den Feldern.

Der Cursor befindet sich beispielsweise im Minutenfeld der *Fade Up* ('Einblend')-Zeit:

```
Current:  1  s
Next:    < 2  s>
Fade Up:  <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Drücken Sie die Runter-Pfeiltaste, um das Sekunden-Feld der *Fade Up* Zeit anzuwählen:

```
Current:  1  s
Next:    < 2  s>
Fade Up:  <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Drücken Sie die Runter-Pfeiltaste, um das Zehntel-Feld der *Fade Up* Zeit anzuwählen:

```
Current:  1  s
Next:    < 2  s>
Fade Up:  <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Soft Tasten

Soft-Tasten werden im LCD-Display in eckigen ([...]) und runden Klammern ({...}) angezeigt.

Wenn ein Display mehr als eine Soft-Taste enthält, (z.B. *OK* oder *CANCEL*), wird die erste Taste in eckigen Klammern angezeigt.

Die Pfeiltasten für Hoch/Runter, wählen die gewünschte Soft-Taste an.

Sie können die angewählte Soft-Taste ausführen, in dem Sie die ENTER-Taste der Gerätefront drücken.

Beispiel - Eine Warnmeldung mit zwei Soft-Tasten (Yes und No):

```
***** WARNING *****
Memory is programmed
Overwrite memory ?
[YES] {NO}
```

Die *YES* Taste ist bereits angewählt und als Standard voreingerichtet. Wenn Sie die ENTER-Taste drücken wird die *YES* Taste aktiviert.

```
***** WARNING *****
Memory is programmed
Overwrite memory ?
[YES] {NO}
```

Bei der obigen Ausgabe ist die *NO* Taste angewählt. Wenn Sie die ENTER-Taste drücken wird die *NO* Taste aktiviert.

Lange Listen

Es gibt auf vielen LCD-Schirmen mehr editierbare Optionen und/oder Soft-Tasten, als in die vier Zeilen des LCD-Displays passen.

In diesen Situationen werden auf der rechten Seite des LCD-Schirms Hoch-/Runter-Pfeile angezeigt, um anzuzeigen, dass weitere Optionen zur Auswahl stehen.

Die Hoch-/Runter-Pfeile werden in dieser Anleitung durch die Zeichen '^' und 'v' angezeigt.

Wenn Sie die Rauf-/ Runter-Tasten dazu verwenden, in den Options- und Tasten-Listen rauf und runter zu gehen, bleibt der Schirmtitel auf der Linie 1 des LCD-Displays stehen und die Zeile 2 - 4 des LCD-Displays verändert sich entsprechend.

Beispiel - Das untere LCD-Display enthält einen Titel, sechs editierbare Optionen und eine *Exit* Taste.

```
*** SCREEN TITLE ***
Option 1: <100%>
Option 2: <100%>
Option 3: <100%> v
```

Der 'v' zeigt an, dass es noch mehr Optionen unterhalb von *Option 3* gibt.

Dreifaches Drücken der Pfeil-Runter-Taste wählt die *Option 4* an und das LCD- Display zeigt folgendes:

```
*** SCREEN TITLE ***
Option 2: <100%> ^
Option 3: <100%>
Option 4: <100%> v
```

Der '^' zeigt an, dass es mehr Optionen oberhalb von *Option 2* gibt. Der 'v' zeigt an, dass es keine weiteren Optionen unterhalb von *Option 4* mehr gibt.

Dreifaches drücken der Pfeil-Runter-Taste wählt die *Exit* Taste an und das LCD-Display zeigt folgendes:

```
*** SCREEN TITLE ***
Option 5: <100%> ^
Option 6: <100%>
[Exit]
```

Der '^' zeigt an, dass oberhalb von *Option 5* noch eine oder mehr Optionen zur Verfügung stehen. Die *Exit* Taste erscheint als letzte Option in der Liste.

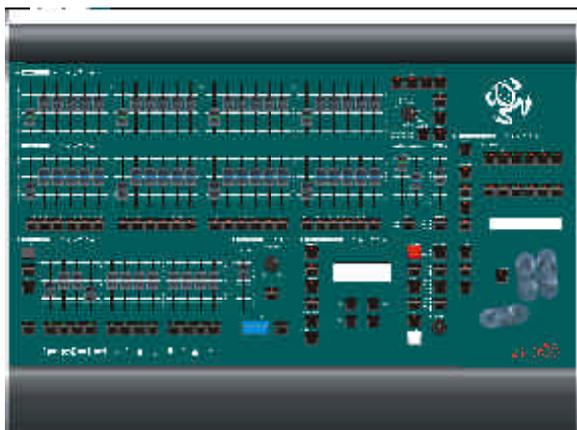


Figure 2 - 1: Die Fat Frog Lichtkonsole

Einführung

In diesem Kapitel wird Ihnen alles Nötige erklärt, um die Konsole schnell in Betrieb zu nehmen und eine einfache Show zu erstellen.

Wir beginnen damit, wie man die Konsole einschaltet sowie Kanal- und Scheinwerferdaten an die Ausgänge ausgibt, Daten in Speicherplätzen oder Submastern speichert und Speicherplätze auf Submaster überträgt.

Weiter geht es mit der Wiedergabe von Speicherplätzen über den Playback X-Regler und die Ausgabe der Submasterdaten.

Vor dem Starten unserer neuen Show könnte es notwendig sein, den aktuellen Speicherinhalt zu löschen oder die Konsole zurückzusetzen. Wenn dies der Fall ist, lesen Sie bitte das Super User-Kapitel für weitere Einzelheiten.

In diesem Lehrgang gehen wir davon aus, dass Sie über geeignete Dimmer und/oder Multifunktions-Scheinwerfer verfügen, die sich per DMX ansteuern lassen.

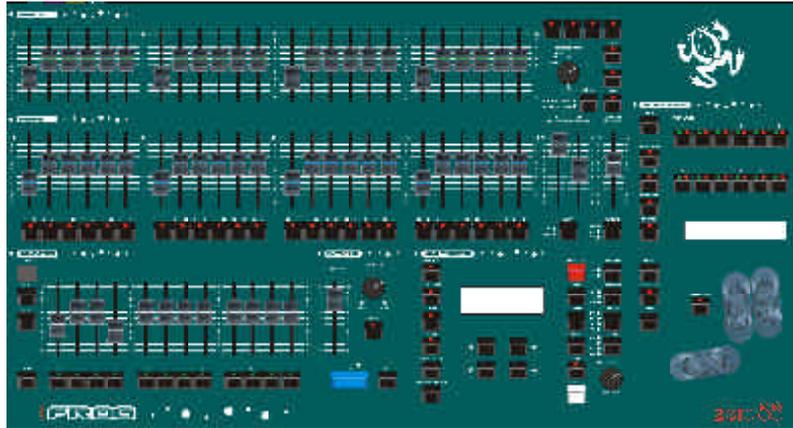


Figure 2 - 2: Fat Frog Bedienoberfläche

Start mit der Konsole

Stellen Sie eine DMX-Datenverbindung zu den Dimmern oder Multifunktions-Scheinwerfern her.

Verbinden Sie den Netzstecker vom Netzteil mit einer geeigneten Stromversorgung.

Vergewissern Sie sich, dass der Blackout nicht aktiv ist (die BLACKOUT-Taste leuchtet nicht).

Stellen Sie die PRESET MASTER A+B und GRAND MASTER-Steller auf 100%. WICHTIG: Die PRESET MASTER A+B sind invertiert.

Stellen Sie die PRESET A-, PRESET B-, Playback X MASTER und die SUBMASTER-Steller auf null.

Drücken Sie die MEMORIES ('Speicherplätze')-Taste, um den Memories ('Speicherplätze')-Schirm auf dem LCD-Display anzuzeigen (falls nicht bereits der Fall).

Stellen Sie die HTP-Einzelkanäle der Presets entsprechend der Schritte im folgenden Abschnitt auf die gewünschten Werte ein.

Die Kanalwerte werden live per DMX ausgegeben.

Einstellen der Einzelkanäle

Die Einzelkanäle lassen sich mit Hilfe der PRESET A- und PRESET B-Steller einstellen. Die Pegel der PRESET-Steller werden mit der Ausgabe über die PRESET MASTER A+B, auf einer HTP-Basis ('Der höchste Wert hat Priorität'), gemischt und ausgegeben.

2-Preset Betrieb - die PRESET A- oder PRESET B-Steller werden zum programmieren der Einzelkanäle 1-24 verwendet. Die Kanäle 25-48 sind hierbei auf null gesetzt.

Im Wide Modus Betrieb - die PRESET A-Steller programmieren die Kanäle 1-24 und die PRESET B-Steller die Kanäle 25-48. Beim **Bull Frog** regelt PRESET A die Kanäle 1-48 und PRESET B die Kanäle 49-96.

Einstellen der Multifunktions-Scheinwerfer

Fat Frog, Leap Frog und **Bull Frog** Multifunktions-Scheinwerfer müssen erst zugewiesen werden, bevor man einen Scheinwerfer programmieren kann (siehe Kapitel - Scheinwerfer zuweisen).

Multifunktions-Scheinwerfer werden programmiert, in dem man den/die Scheinwerfer auswählt, ein Attribut auswählt und dessen Parameter mit den Steuerrädern wie folgt einstellt.

Wählen Sie mit den FIXTURE SELECTION-Tasten den/die gewünschten Multifunktions-Scheinwerfer an. Die rote LED der jeweiligen Taste leuchtet, wenn dieser ausgewählt ist.

Wählen Sie das gewünschte Attribut mit der jeweiligen ATTRIBUTE SELECTION-Taste aus (BRIGHTNESS ('Helligkeit'), COLOR ('Farbe'), BEAMSHAPE oder POSITION).

Die entsprechenden Scheinwerferparameter werden den Steuerrädern automatisch zugeordnet, da dieses im Datensatz der Geräte bereits zugewiesen ist. Die Parameternamen und Werte werden im WHEEL LCD-Display angezeigt. Stellen Sie die Scheinwerferparameter mit den Steuerrädern ein.

Wenn weitere Parameter für den angewählten Scheinwerfer und dessen Attribut zur Verfügung stehen, leuchtet die WHEEL GROUP-Taste. Drücken Sie die WHEEL GROUP-Taste, um durch die Parametergruppen/Seiten zu blättern.

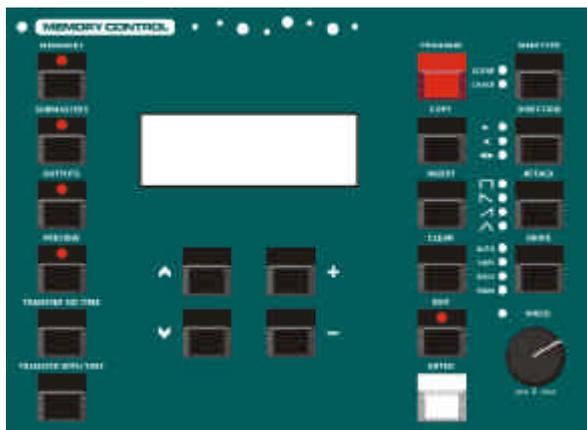


Figure 2 - 3: Speicherplatzfunktionen

Eine Lichtstimmung in einen Speicherplatz programmieren

Drücken Sie die MEMORIES-Taste, um den Memories ('Speicherplätze')-Schirm auf dem Haupt LCD-Display anzuzeigen.

Wählen Sie mit den + und - Tasten einen freien Speicherplatz an:

```
Current: 1 s
Next: < 2 * >
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Stellen Sie die Einzelkanäle mit den PRESET A- und PRESET B-Stellern ein.

Fat Frog, Leap Frog und **Bull Frog**
Stellen Sie die Scheinwerferparameter auf die gewünschten Werte ein.

Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um die aktuellen Ausgabewerte im Speicherplatz zu speichern.

Der '*' neben der Speicherplatznummer im LCD-Display wird durch ein 's' ersetzt und zeigt so an, dass der Speicherplatz eine programmierte Lichtstimmung ('Scene') beinhaltet. Der programmierte Speicherplatz wird zum aktuellen Speicherplatz. Der nächste ('Next') Speicherplatz wird automatisch um + 1 erhöht (falls die Auto Inc-Option im Desk Setup aktiviert wurde).

```
Current: 2 s
Next: < 3 * >
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Eine Lichtstimmung auf einem Submaster programmieren

Drücken Sie die SUBMASTER-Taste, um den Submaster-Schirm auf das LCD-Display anzuzeigen. Wählen Sie einen freien Submaster mit den + und - Tasten an:

```
Submaster: < 2-3 * >
Contents: Empty
```

Stellen Sie die Einzelkanalpegel mit den PRESET A- und PRESET B-Stellern ein.

Fat Frog, Leap Frog und **Bull Frog**
Stellen Sie die gewünschten Scheinwerferparameter ein.

Fat Frog, Leap Frog und **Bull Frog**
Stellen Sie den LTP Triggerlevel durch Anwahl des *LTP Trig Lev* Feldes im LCD-Display ein und justieren Sie die Werte über die + und - Tasten. Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um alle aktuellen Ausgabepegel auf dem Submaster zu speichern. Das *Contents* Feld des Submaster-Schirms schaltet auf *Ch Data* um und zeigt an, dass der Submaster mit Kanaldaten belegt wurde:

```
Submaster: < 1-1 d >
Name:
Contents: Ch Data
Fade Up: <00:03.0>v
```

Mit den Rauf-/ Runter-Tasten werden die Felder für Blendzeiten, LTP-Aktionen und LTP-Trigger angewählt. Die + und - Tasten dienen zur Eingabe der Werte.

Speicherplatz auf einen Submaster übertragen

Drücken Sie die MEMORIES-Taste, um den Memories ('Speicherplätze')-Schirm auf dem Haupt LCD-Display anzuzeigen.

Wählen Sie mit den + und - Tasten einen programmierten Speicherplatz aus:

```
Current: 21 s
Next: < 22 s >
Fade Up: <00:05.0>
Fade Down:<00:05.0>
```

Drücken und halten Sie die TRANSFER WITH TIME- oder TRANSFER NO TIME-Taste auf der Gerätefront.

Wählen Sie mit der PAGE UP- und PAGE DOWN-Taste die gewünschte Submaster-Seite aus.

Drücken Sie die jeweilige SUBMASTER FLASH-Taste. Der ausgewählte Speicherplatz wird automatisch auf den Submaster übertragen.

Lassen Sie die TRANSFER WITH TIME- oder TRANSFER NO TIME-Taste wieder los.

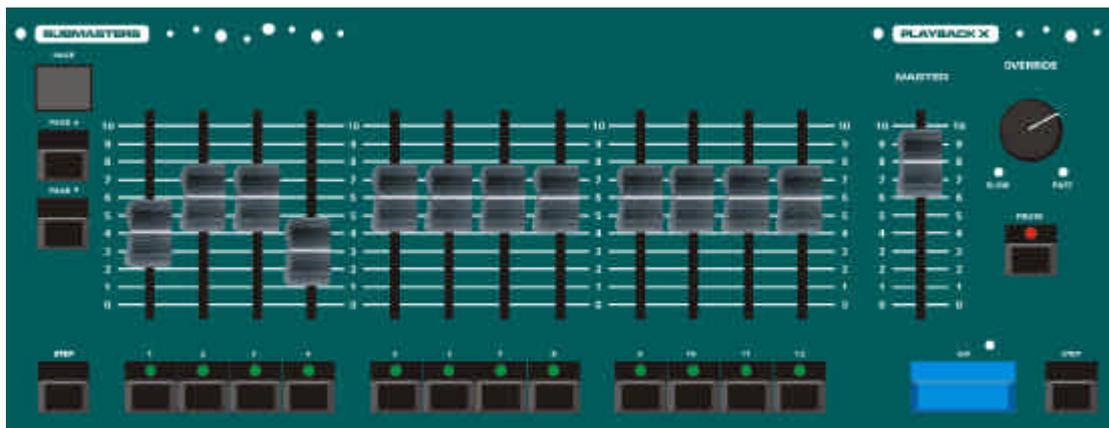


Figure 2 - 4: Submaster Funktion

Wiedergabe von Speicherplätzen

Die programmierten Speicherplätze werden durch drücken der GO-Taste in aufsteigender Reihenfolge automatisch oder nach Auswahl abgespielt.

Ziehen Sie die Playback X MASTER- und GRAND MASTER-Steller ganz auf.

Drücken Sie die MEMORIES-Taste, um den Memories ('Speicherplätze')-Schirm auf dem LCD-Display darzustellen (falls nicht bereits der Fall):

```
Current: 1 s
Next: <2 >
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
```

Wählen Sie Speicherplatznummer 1 oder den ersten programmierten Speicherplatz mit den + und - Tasten der Gerätefront an.

Drücken Sie die GO-Taste. Die Ausgänge blenden von ihren aktuellen Werten zu den im Speicherplatz hinterlegten Werten über und verwenden dafür die im Speicherplatz ebenfalls hinterlegten Blendzeiten.

Während der Überblendung leuchtet die rote LED neben der GO-Taste.

Die Zahlen neben den *Current* und *Next* Zählern werden automatisch um + 1 erhöht.

Drücken Sie die GO-Taste erneut, um den nächsten programmierten Speicherplatz abzuspielen.

Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis das Ende der Show erreicht ist. Wenn Sie nun erneut die GO-Taste drücken, kehren Sie zu Speicherplatz 1 zurück (oder zum ersten programmierten Speicherplatz).

Wiedergabe über die Submaster

Mit den SUBMASTER-Stellern können Sie programmierte Kanaldaten oder übertragene Speicherplätze abspielen.

Wählen Sie die gewünschte Submaster-Seite mit den PAGE UP- oder PAGE DOWN-Tasten aus.

Stellen Sie den Submaster-Steller auf den gewünschten Pegel ein.

Wenn der Submaster Kanaldaten oder einen übertragenen Speicherplatz ohne Zeitinformationen enthält, wird die Ausgabe der HTP-Kanäle (aller Einzelkanäle und Multifunktionsscheinwerfer) manuell gesteuert. Der Pegel bezieht sich direkt auf die Stellung des Submasters.

Wenn der Submaster Kanaldaten oder einen übertragenen Speicherplatz mit Zeitinformationen enthält, wird die Ausgabe der HTP-Kanäle (aller Einzelkanäle und Multifunktionsscheinwerfer) entsprechend der hinterlegten Zeiten überblendet.

Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog

Wenn die Kanaldaten oder übertragene Speicherplätze auch Werte für Multifunktionsscheinwerfer enthalten, erfolgt die Ausgabe der Submaster wie folgt:

Die HTP-Dimmerkanäle (Brightness) der Multifunktionsscheinwerfer, überblenden genau wie die HTP-Einzelkanäle der Konsole.

Wenn LTP-Trigger aktiviert ist, werden die Color-, Beamshape- und Positions-Scheinwerferkanäle getriggert und springen ('snap') oder blenden ('fade') zu den programmierten Werten, wenn der Submaster den LTP-Triggerwert erreicht.

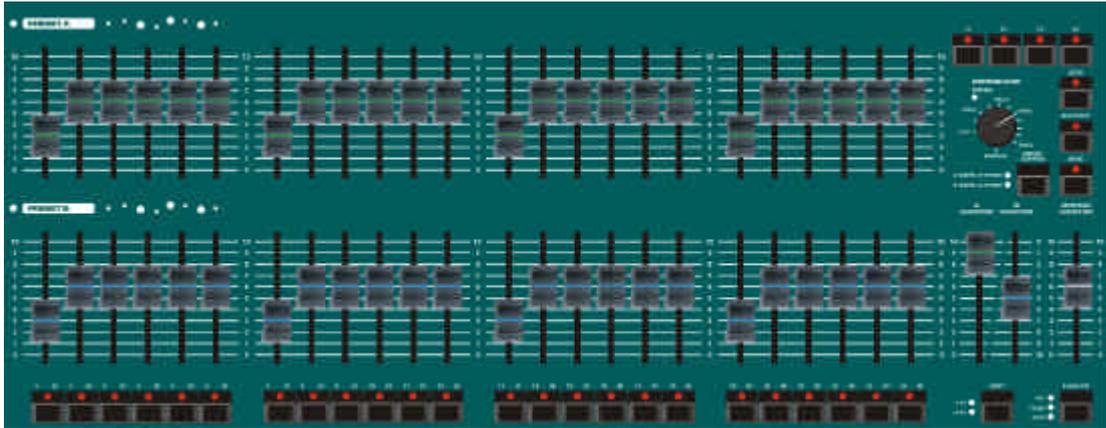


Figure 3 - 1: Preset Funktion

Einführung

Die **Frog**, **Fat Frog** und **Leap Frog** Lichtsteuerkonsolen können mit zwei 24-Kanal Presets direkt 24 Ausgangskanäle (im 2-Preset Modus) oder mit einem einzigen 48-Kanal Preset alle 48 Ausgangskanäle (im Wide-Modus) ansteuern.

Die **Bull Frog** Lichtsteuerkonsole kann mit zwei 48-Kanal Presets direkt 48 Ausgangskanäle (im 2-Preset Modus) oder mit einem einzigen 96-Kanal Preset alle 96 Ausgangskanäle (im Wide Modus) ansteuern.

Der Modus wird mit Hilfe der WIDE-Taste auf der Gerätefront ausgewählt. Wenn die LED in der WIDE-Taste leuchtet, befindet sich die Konsole im Wide-Modus.

Überblendungen (Crossfades) zwischen den Lichtstimmungen, können manuell oder zeitgesteuert durchgeführt werden.

Der Gesamtausgabepegel der Presets wird mit dem GRAND MASTER-Steller eingestellt.

2-Preset Modus

Verwenden Sie die PRESET A- und B-Steller, die A MASTER- und B MASTER-Steller, sowie den GRAND MASTER-Steller, zum Einstellen der Ausgabewerte der HTP-Einzelkanäle.

Die Pegel von PRESET A werden mit dem A MASTER-Pegel multipliziert und auf HTP-Basis ('der höchste Wert hat Priorität') ausgegeben. Alle Werte aus der Multiplikation der PRESET B-Pegel werden über den B MASTER-Steller ausgegeben.

Der CROSSFADE-Regler bestimmt die Dauer der Überblendzeit, zwischen den Preset A und B Mastern. Der Gesamtausgangspegel der beiden Preset-Master, wird über den Grand-Masterregler gesteuert.

Einrichten für den 2-Preset Betrieb

1. Vergewissern Sie sich, dass kein Blackout aktiv ist und der GRAND MASTER-Steller ganz aufgezogen ist (100%).
2. Vergewissern Sie sich, dass der WIDE-Modus nicht aktiv ist und der Crossfade-Regler auf manuell eingestellt ist.

Ausgabe einer Lichtstimmung von Preset A

1. Stellen Sie die gewünschten Pegel jedes Kanals mit den PRESET A-Stellern ein.
2. Ziehen Sie den A MASTER-Steller ganz auf und den B MASTER ganz zu (0%). Die auf PRESET A eingerichtete Lichtstimmung wird ausgegeben.

Ausgabe einer Lichtstimmung von Preset B

1. Stellen Sie den gewünschten Pegel jedes Kanals mit den PRESET B-Stellern ein.
2. Stellen Sie den A MASTER-Steller auf null und ziehen Sie den B MASTER-Steller ganz auf (100%). Die auf PRESET B eingerichtete Lichtstimmung wird ausgegeben.

Manuelles Überblenden von Lichtstimmungen

1. Vergewissern Sie sich, dass der CROSSFADE-Regler auf manuell ('Manual') steht.
2. Richten Sie eine Lichtstimmung mit Hilfe der PRESET A-Steller ein. Richten Sie eine weitere Lichtstimmung mit den PRESET B-Stellern ein.
3. Ziehen Sie den A MASTER-Steller ganz auf (100%) und den B MASTER-Steller zu (0%). Die auf den PRESET A-Stellern eingerichtete Lichtstimmung wird ausgegeben.
4. Um auf die auf PRESET B eingerichtete Lichtstimmung zu überblenden, ziehen Sie gleichzeitig den A MASTER-Steller ganz zu und den B MASTER-Steller ganz auf. Der Anwender hat volle Kontrolle über die Zeit, die für diesen Vorgang benötigt wird. Sobald die Master-Steller im Tandem bewegt werden, wird die Lichtstimmung auf PRESET B eingeblendet und die Lichtstimmung auf PRESET A ausgeblendet. Die Überblendung erfolgt stufenlos und ohne Lichteinbruch.
5. Jetzt können Sie auf PRESET A eine andere Lichtstimmung einrichten, ohne diese an den Ausgängen auszugeben.
6. Um auf die neue Lichtstimmung an PRESET A zu überblenden, ziehen Sie gleichzeitig den A MASTER-Steller ganz auf (100%) und machen den B MASTER-Steller zu (0%). Sobald Sie die Steller im Tandem bewegen, wird die Lichtstimmung auf PRESET B ausgeblendet und die Lichtstimmung auf PRESET A (stufenlos und einbruchsfrei) eingeblendet.

Zeitlich gesteuerte Überblendungen zwischen Lichtstimmungen

1. Stellen Sie die A MASTER- und B MASTER-Steller auf null. Stellen Sie den CROSSFADE-Regler auf die gewünschte Überblendungszeit ein.
2. Richten Sie eine Lichtstimmung mit den PRESET A-Stellern ein. Richten Sie eine weitere Lichtstimmung mit den PRESET B-Stellern ein.
3. Ziehen Sie schnell den A MASTER-Steller ganz auf. Die auf den PRESET A-Stellern eingerichtete Lichtstimmung, wird eingeblendet und live ausgegeben (die für die Einblendung benötigte Zeit wird mit dem CROSSFADE-Regler eingestellt). Die rote FADING LED blinkt während der Überblendung und erlischt, sobald diese abgeschlossen wurde.
4. Um zu der auf den PRESET B-Stellern eingerichteten Lichtstimmung zu überblenden, ziehen Sie schnell den A MASTER-Steller wieder ganz nach unten und machen den B MASTER-Steller ganz auf. Die auf den PRESET B-Stellern voreingerichtete Lichtstimmung wird ein- und die Lichtstimmung auf PRESET A wird in der voreingestellten Zeit ausgeblendet. Die rote FADING LED blinkt während der Überblendung.
5. Sie können jetzt wieder eine neue Lichtstimmung mit den PRESET A-Stellern einrichten, ohne damit die Ausgänge zu beeinflussen.
6. Um zur Lichtstimmung auf PRESET A zu überblenden, ziehen Sie A MASTER-Steller ganz auf und den B MASTER-Steller wieder zu. Die auf PRESET A eingerichtete Lichtstimmung wird ein- und die auf PRESET B eingerichtete Lichtstimmung wird in der vorgegebenen Zeit ausgeblendet.

Kanäle aufblitzen lassen ('Flash Function')

Beim 'Flashen' ('aufblitzen lassen') eines Kanals, wird dessen Ausgabepegel bis zu dem des GRAND MASTERS angehoben. Alle anderen Kanäle behalten ihre ursprünglichen Pegel.

1. Vergewissern Sie sich, mit Hilfe der FLASH FUNCTION-Taste, dass die Flash-Funktion aktiviert ist.
2. Verwenden Sie die SHIFT-Taste zur Anwahl der Kanäle 1-24 (1-48 beim Bull Frog) oder 25-48 (49-96 beim Bull Frog).
3. Drücken und halten Sie eine einzelne CHANNEL FLASH-Taste. Der Kanal wird der Lichtstimmung mit dem Pegel des GRAND MASTERS zugefügt.
4. Lassen Sie die CHANNEL FLASH-Taste wieder los. Der Kanal kehrt zu seinem vorherigen Pegel zurück.

Kanäle Solo schalten

Wenn ein Kanal solo geschaltet ist, wird sein Pegel dem des GRAND MASTERS angepasst. Alle weiteren Einzelkanäle und Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer werden auf null abgesenkt.

1. Vergewissern Sie sich, mit Hilfe der FLASH FUNCTION-Taste, dass die Solo-Funktion aktiv ist.
2. Verwenden Sie die SHIFT-Taste zur Anwahl der Kanäle 1-24 (1-48 beim Bull Frog) oder 25-48 (49-96 beim Bull Frog).
3. Drücken und halten Sie eine einzelne CHANNEL FLASH-Taste. Der Kanal wird solo geschaltet und mit dem Pegel des GRAND MASTERS ausgegeben.
4. Lassen Sie die CHANNEL FLASH-Taste wieder los. Alle Kanäle nehmen wieder ihre ursprünglichen Pegel ein.

Wide ('Erweiterter') Modus

Im Wide-Modus kann der Anwender zwei Lichtstimmungen mit allen Kanälen (48 beim Fat und Leap Frog, 96 beim Bull Frog) überblenden oder kombinieren.

Ein Szene wird mit den PRESET A- und PRESET B-Stellern eingerichtet. Die PRESET A-Steller regeln die Kanäle 1-24 (1-48 beim Bull Frog) und die PRESET B- Steller die Kanäle 25-48 (49-96 beim Bull Frog). Die Lichtstimmung wird temporär durch Drücken der PRESET CONTROL-Taste gespeichert.

Eine zweite Lichtstimmung kann dann wieder mit den PRESET-Stellern eingerichtet werden. Mit dem A MASTER und den B MASTER-Stellern, kann zwischen den beiden Lichtstimmungen überblendet werden.

Mit der PRESET CONTROL-Taste kann festgelegt werden, welcher Master die PRESET-Steller und welcher Master die gespeicherte Lichtstimmung steuert. Die zugehörige roten LED's zeigen den aktuellen Status an.

Mit dem CROSSFADE-Regler kann die benötigte Überblendungszeit zwischen zwei Lichtstimmungen festgelegt werden. Der GRAND MASTER- Steller bestimmt den Gesamtpegel der Konsole.

Einrichten für den Wide Modus Betrieb

Drücken Sie die WIDE-Taste, um in den Wide-Modus zu gelangen (falls nicht bereits angewählt).

Wenn Sie in den WIDE-Modus schalten, werden automatisch die PRESET-Steller dem A MASTER Steller und die gespeicherten Lichtstimmungen, dem B MASTER-Steller zugewiesen. Die temporär gespeicherte Lichtstimmung wird dabei gelöscht.

Speichern und überblenden von Lichtstimmungen im Wide Modus

1. Ziehen Sie den A MASTER- und den GRAND MASTER-Steller ganz auf (100%) und den B MASTER-Steller ganz zu (0%). Stellen Sie den Crossfade-Regler auf manuell ein.
2. Vergewissern Sie sich, dass die LED's neben der PRESET CONTROL-Taste A FADERS, B STORED anzeigen.
3. Richten Sie mit Hilfe der PRESET A- und PRESET B-Steller eine Lichtstimmung ein. Die Lichtstimmung wird ausgegeben.
4. Um die Lichtstimmung zu speichern, drücken Sie die PRESET CONTROL-Taste. Die Ausgabewerte werden temporär gespeichert und die roten LED's neben PRESET CONTROL-Taste zeigen jetzt B FADERS, A STORED an. Der A MASTER ist jetzt der gespeicherten Lichtstimmung zugewiesen und der B MASTER-Steller den PRESET-Stellern (die Ausgänge bleiben so).
5. Richten Sie die mit den PRESET A- und PRESET B-Stellern eine weitere Lichtstimmung ein. Dies hat keine Auswirkungen auf die Ausgänge, da sich der B MASTER momentan auf null befindet.
6. Um zwischen der gespeicherten Lichtstimmung und der auf der auf den PRESET-Stellern eingerichteten Lichtstimmung zu überblenden, machen Sie gleichzeitig den A MASTER-Steller zu und ziehen den B MASTER-Steller ganz auf. Es findet ein stufenloser Überblendungsvorgang mit der voreingestellten Blendzeit statt, wobei die auf den PRESET-Stellern eingerichtete Lichtstimmung eingeblendet wird.
7. Wenn die PRESET CONTROL-Taste erneut gedrückt wird, werden die Ausgabewerte im temporären Speicher hinterlegt. Die vorherigen Werte werden überschrieben und die roten LED's neben der PRESET CONTROL-Taste zeigen A FADERS, B STORED an. Der B MASTER ist jetzt der gespeicherten Lichtstimmung zugewiesen und der A MASTER den PRESET-Stellern. Die Ausgänge bleiben wie gehabt.
8. Die unter Pos. 3-7 beschriebenen Schritte können so oft wie gewünscht wiederholt werden, um letztendlich aus einer 2-Preset Konsole eine 48 (96 beim Bull Frog) Kanal Konsole zu machen.

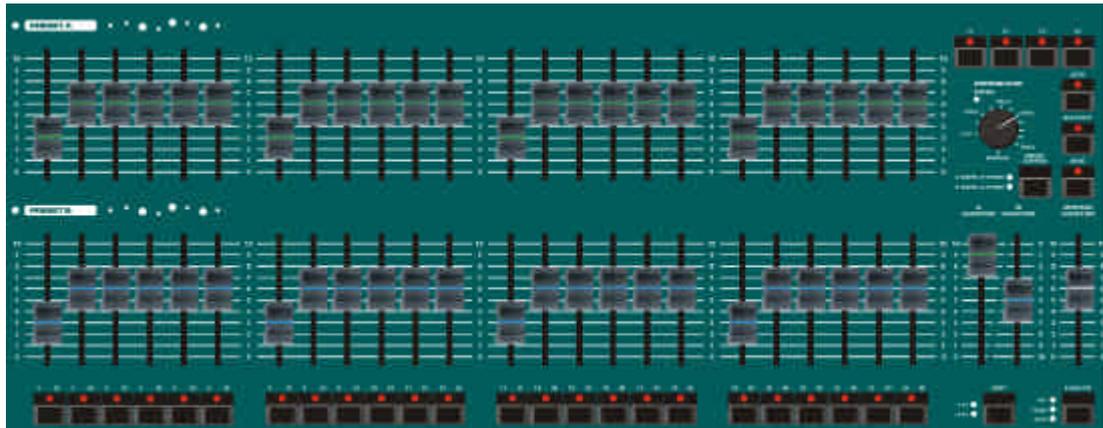


Figure 3 - 2 : Preset Funktion

Manuelle und zeitlich gesteuerte Überblendungen/Crossfades

Überblendungen zwischen der Lichtstimmung auf dem PRESET und der temporär gespeicherten Lichtstimmung, werden durch gleichzeitige Bewegung der A MASTER- und B MASTER-Steller erreicht.

Wenn der CROSSFADE-Regler auf manuell steht, wird keine automatische Überblendungszeit eingespielt. Die Zeit der Überblendung bezieht sich darauf, wie schnell Sie den A MASTER- und B MASTER-Steller bewegen. So hat der Anwender volle Kontrolle über die Überblendungszeit.

Wenn der CROSSFADE-Regler nicht auf manuell steht, wird die auf dem CROSSFADE-Regler angegebene Zeit verwendet (1 Sekunde bis 5 Minuten).

Flashen ('aufblitzen lassen') von Kanälen

Wenn Sie einen Kanal aufblitzen lassen, wird sein Pegel an den des GRAND MASTER-Stellers angepasst. Alle anderen Kanäle behalten ihre aktuellen Pegel.

1. Stellen Sie die Flash-Funktion mit der FLASH FUNCTION-Taste ein.
2. Wählen Sie mit der SHIFT Taste die Kanäle 1-24 (1-48 beim Bull Frog) oder 25-48 (49-96 beim Bull Frog) aus.
3. Drücken und halten Sie eine einzelne CHANNEL FLASH-Taste. Der jeweilige Kanal wird der Lichtstimmung mit dem Pegel des GRAND MASTERS zugefügt.
4. Lassen Sie die CHANNEL FLASH-Taste wieder los. Der Kanal kehrt zu seinem vorherigen Pegel zurück.

Solo schalten von Kanälen

Wenn ein Kanal solo geschaltet ist, wird sein Pegel auf den des GRAND MASTERS angehoben. Alle weiteren Einzelkanäle und Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer werden auf null gesetzt.

1. Stellen Sie mit Hilfe der FLASH FUNCTION-Taste die Solo-Funktion ein.
2. Wählen Sie mit Hilfe der SHIFT-Taste die Kanäle 1-24 (1-48 beim Bull Frog) oder 25-48 (49-96 beim Bull Frog) aus.
3. Drücken und halten Sie eine einzelne CHANNEL FLASH-Taste. Der jeweilige Kanal wird mit dem Pegel des GRAND MASTERS ausgegeben.
4. Lassen Sie die CHANNEL FLASH-Taste wieder los. Die Kanäle nehmen ihre ursprünglichen Pegel wieder ein.

Speicherplatztypen

Die Frog-Lichtsteuerkonsolen bieten zwei verschiedene Speicherplatztypen (Lichtstimmungen und Lauflichter).

Gemeinsame Speicherplatzdaten

Alle Speicherplätze verfügen über Speicherplatznummer, -typ und Blendzeiten. Diese Daten werden als Teil der Speicherplatzdaten gesichert.

Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog - Sämtliche Speicherplätze verfügen zusätzlich über LTP-Blendzeiten sowie Farb- (Color), Beamshape- und Positionsaktionen (Snap oder Fade), welche festlegen wie die verschiedenen Scheinwerferparameter sich bei der Wiedergabe auswirken. Diese Daten werden ebenfalls als Teil der Speicherplatzdaten gesichert.

Jeder Speicherplatz verfügt über eine Haltezeit (Dwell-time) und Triggerfunktion für die GO-Taste oder Auto-Steuerung. Bei der Auto-Steuerung folgt der nächste Speicherplatz automatisch mit der programmierten Blend- und Haltezeit. Optional ist auch eine Ansteuerung über SMPTE oder MIDI-Timecode möglich.

Alle Blendzeiten sind von 00:00.0 bis 99:59.0 in einer Auflösung von 1/10 Sekunde einstellbar.

Die Blendzeiten und Aktionen bestimmen den Übergang von einem Speicherplatz zum nächsten.

Die Einblend (Fade Up)- und Ausblendzeiten (Fade Down) beeinflussen die HTP-Einzelkanäle sowie die HTP-Dimmerkanäle der Multifunktionsscheinwerfer.

Die LTP-Blendzeiten beeinflussen die Color-, Beamshape- sowie Positionskanäle. Die Haltezeit (Dwell-time) bestimmt die Verweildauer pro Speicherplatz.

Die Triggerfunktion bestimmt die manuelle (per GO), automatische oder Echtzeit-Wiedergabe der Speicher. Timecode ist optional möglich.

Die Standard-Blendzeiten und LTP-Aktionen sind im Desk Setup-Abschnitt als Super User benutzerdefinierbar (siehe Super User für weitere Einzelheiten).

Lichtstimmungsspeicherplätze

Frog Konsole - Ein Lichtstimmungsspeicherplatz enthält alle Daten der 48 HTP-Einzelkanäle.

Fat Frog, Leap Frog, Bull Frog - Ein Lichtstimmungsspeicherplatz enthält ein Set mit Kanaldaten aller HTP-Einzelkanäle, sowie aller zugewiesenen Steuerkanäle für Multifunktionsscheinwerfer (inkl. Dimmer, Color, Beamshape und Positionsdaten).

Lauflichtspeicherplätze

Frog Konsole - Ein Lauflichtspeicherplatz besteht aus einer Anzahl von Schritten (max. 99) von denen jeder ein Set mit Kanaldaten für alle 48 HTP-Einzelkanäle enthält.

Fat Frog, Leap Frog, Bull Frog - Ein Lauflichtspeicherplatz besteht aus einer Anzahl von Schritten (max. 99), von denen jeder ein Set mit Kanaldaten aller HTP-Einzelkanäle, sowie aller zugewiesenen Steuerkanäle für Multifunktionsscheinwerfer (inkl. Dimmer, Color, Beamshape und Positionsdaten) enthält.

N-Shot Chaser

Lauflichtspeicherplätze sind mit einer weiteren Funktion ausgestattet. Die SHOTS-Funktion beeinflusst die Wiederholung der Durchläufe eines Lauflichts bei Wiedergabe über die Playback X Sektion oder über die Submaster.

Die Einstellung ist von 0 - 255 möglich.
0 = läuft kontinuierlich,
1 = läuft einmal, 2 = läuft zweimal etc.

Lauflicht Funktionen

Jeder Lauflichtspeicherplatz verfügt über die folgenden Funktionsmöglichkeiten:

Direction ('Richtung') – Die Reihenfolge in der die Schritte eines Lauflichtspeicherplatzes ausgegeben werden - Vorwärts, Rückwärts oder Bounce ('Hin-und-Zurück').

Attack – der Übergang zwischen den Schritten: Snap, Slow Attack, Slow Decay oder Crossfade. Beim **Fat Frog**, **Leap Frog** und **Bull Frog** bezieht sich diese Funktion auf die HTP- und LTP-Kanäle der Multifunktions-Scheinwerfer.

Color Action ('Farbaktion') - der Übergang zwischen den Schritten der Farbsteuerkanäle - *Snap* oder *Fade* (nur Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog).

Beamshape Action - der Übergang zwischen den Schritten der Beamshapesteuerkanäle - *Snap* oder *Fade* (nur Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog).

Position Action - der Übergang zwischen den Schritten der Positionsteuerkanäle - *Snap* oder *Fade* (nur Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog).

Drive – Die Art und Weise in der die Schritte getriggert werden, wenn ein Lauflicht ausgegeben wird (Auto, Bass, Vari, Manuell oder per Beat-Taste).

Speed – bestimmt die Grundgeschwindigkeit eines Lauflichts (Bereich 1 - 600 BPM)

Movement Effects ('Bewegungseffekte')

Die **Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog** Konsolen bieten folgende Bewegungseffekte:

- Ellipse (für Kreise und Schwenks)
- Quadrat
- Dreieck (Triangle)
- Figure 8

Für jeden Bewegungseffekt (Figur) kann die X-/ Y-Größe, Geschwindigkeit, Laufrichtung, Rotation und der Offset-Wert eingestellt werden.

Die Bewegungseffektparameter werden auf dem WHEEL LCD-Display in einer separaten Positionsparametergruppe angezeigt und können wie alle anderen Scheinwerferparameter mit den Steuerrädern eingestellt werden.

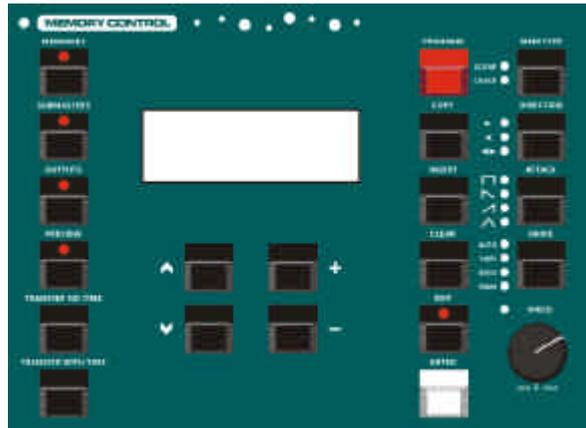


Figure 4 - 2: Speicherplatzfunktionen

LCD Display – Speicherplätze

Programmieren, Editieren, Kopieren, Übertragen, Löschen sowie Wiedergabe der Speicherplätze erfolgt über den Memories ('Speicherplätze')-Schirm des Haupt LCD-Displays.

Um den Memories ('Speicherplätze') Bildschirm auf dem LCD-Display anzeigen zu lassen, drücken Sie die MEMORIES-Taste auf der Gerätefront.
Beispiel:

```
Current: 1 s
Next: < 2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Die Hoch-/Runter-Pfeiltasten bewegen den blinkenden Cursor (< >) durch die editierbaren Felder des Schirms.

Mit den + und - Tasten werden die Daten in den Feldern verändert, welche durch einen blinkenden Cursor angezeigt sind. Die verschiedenen Felder des Speicherplatzschirms ('Memories') werden nachfolgend beschrieben. Im Partial-Modus können nur die Werte für Color, Beamshape und Position editiert werden, die auch in einem Speicherplatz programmiert sind. Wenn ein Attribut nicht programmiert ist, wird der Wert mit "---" angezeigt und kann nicht editiert werden.

Speicherplatzdaten im LCD Display

Current - bezeichnet den aktuellen ('current') Speicherplatz auf dem Playback X, mit einem zusätzlichen Statuszeichen (s= scene 'Lichtstimmung', c = chase 'Laufflicht').

Next - Der nächste Speicherplatz auf dem Playback X, mit einem zusätzlichen Statuszeichen (* = unprogrammiert, s = scene 'Lichtstimmung', c = chase 'Laufflicht').

Fade Up - Die Einblendzeit ('Fade up time') für den *nächsten* Speicherplatz.

Fade Down - Die Ausblendzeit ('Fade Down time') für den *nächsten* Speicherplatz.

LTP Fade - Die LTP-Blendzeit ('LTP fade time') für den *nächsten* Speicherplatz (nur Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog).

Colour - Die Aktion des Farbsteuerkanals für den *nächsten* Speicherplatz (nur Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog).

Beamshape - Die Aktion des Beamshapesteuerkanals für den *nächsten* Speicherplatz (nur Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog).

Position - Die Aktion des Positionssteuerkanals für den *nächsten* Speicherplatz (nur Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog).

Dwell - Haltezeit für den nächsten *Next* Speicherplatz.

Trigger - Der LTP-Trigger für den nächsten Speicherplatz (GO, Auto, Echtzeit und optional Timecode).

Time: Wird der Trigger auf *Real Time* eingestellt, startet dieser Speicher in der eingegebenen Uhr-Zeit (z.B. 09:30:00).

Jump: Zur Eingabe eines Sprungs zum *Next* Speicherplatz, mit dieser Jump-Nummer.

Auswählen eines Speicherplatzes

1. Drücken Sie die MEMORIES-Taste, damit der Speicherplatzschirm auf dem LCD-Display angezeigt wird.
2. Verwenden Sie die Hoch-/Runter-Pfeiltasten zum anwählen des *Next* ('nächsten') Speicherfeldes (wenn nicht bereits angewählt).
3. Verwenden Sie die + und - Tasten zur Auswahl des gewünschten Speicherplatzes.

Wenn der Speicherplatz frei ist, sind alle LED-Anzeigen der Laufflichtfunktionen aus.

Wenn es sich bei dem programmierten Speicherplatz um eine Lichtstimmung handelt, sind die LED-Anzeigen der Laufflichtfunktionen aus. Wenn es sich bei dem programmierten Speicherplatz um ein Laufflicht handelt, zeigen die LED's der Laufflichtfunktionen die für diesen Speicherplatz programmierten Einstellungen an.

Hinweis - Anwahl bestimmter Speicherplätze

Drücken Sie die MEMORIES-Taste, der Cursor springt auf das nächste Feld vom Speicherplatzschirm im LCD-Display. Drücken Sie die + und - Tasten zusammen, um den ersten programmierten Speicherplatz anzuwählen..

SMPTE/MIDI Timecode Trigger

Speicherplätze die im Trigger für SMPTE oder MIDI Timecode programmiert sind, werden nur durch ein eingehendes SMPTE oder MIDI Timecode Signal aktiviert.

Programmierung von Speicherplätzen

Frog - Alle Speicherplätze werden als Full-Memories abgespeichert. Jeder Einzelkanal wird als Wert in einem Speicherplatz gespeichert.

Jeder Lichtstimmungs- oder Lauflichtstep enthält die Daten für alle 48 Einzelkanäle.

Jeder Einzelkanal der nicht speziell vom Benutzer eingestellt wurde, wird mit in den Speicherplatz abgespeichert.

Fat Frog und **Leap Frog** - Speicherplätze können als Full (alle Daten)- oder Partial (transparente Daten)-Memories erstellt/programmiert werden.

Partial (transparente)-Speicherplätze bieten die Möglichkeit, Multifunktions-Scheinwerfer zu selektieren ("tagged") und in einen Speicherplatz abzulegen. Damit haben Sie die Möglichkeit, Einzelkanäle getrennt von Multifunktions-Scheinwerfer wiederzugeben.

Die Einstellung für den Program-Mode Full oder Partial, wird im Desk Setup justiert.

Bull Frog - Speicherplätze können als Full (alle Daten)- oder Partial (transparente Daten)-Memories erstellt/programmiert werden.

Partial (transparente) Speicherplätze bieten die Möglichkeit, Multifunktions-Scheinwerfer zu selektieren "tagged" und in einen Speicherplatz abzulegen. Damit haben Sie die Möglichkeit, Einzelkanäle getrennt von Multifunktions-Scheinwerfer wiederzugeben.

Die Einstellung für den Program-Mode Full oder Partial, wird im Desk Setup justiert.

Full-Speicherplätze

Alle Frog Konsolen - Eine Lichtstimmung oder ein Lauflichtstep beinhaltet alle Werte für Einzelkanäle und Steuerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer

Bei der Wiedergabe über den Playback X Master oder die Submaster, werden alle Daten für Einzelkanäle oder Multifunktions-Scheinwerfer abgespielt.

Die Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer und Einzelkanäle werden auf HTP-Basis gemischt.

Die Color-, Beamshape- und Positionskanäle werden als LTP-Basis an den Ausgang gesendet.

Partial (transparente)- Speicherplätze

Fat Frog, Leap Frog und **Bull Frog** - Eine Lichtstimmung oder ein Lauflichtstep beinhaltet alle Werte für die Einzelkanäle und nur die Steuerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer die über die "tagged" Funktion selektiert werden.

Die LTP-Steuerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer, die über die Tagged-Funktion selektiert werden, sind auch in dieser Lichtstimmung oder diesem Lauflichtstep enthalten.

Bei der Wiedergabe über den Playback X Master oder die Submaster, werden alle Daten für die HTP-Dimmerkanäle und nur die bei der Programmierung selektierten Multifunktions-Scheinwerfer abgespielt.

Die HTP-Dimmerkanäle werden auf HTP- Basis gemischt.

Die Color-, Beamshape- und Positionskanäle werden auf LTP-Basis an den Ausgang gesendet.

Programmierung von Einzelkanälen

Die Einzelkanalpegel werden mit Hilfe der PRESET A- und PRESET B-Steller auf der Gerätefront eingestellt.

Die Pegel der PRESET A- und PRESET B-Steller werden mit der Ausgabe der Playback X und der Submaster auf einer HTP ('Highest takes precedence')-Basis, zum Endpegel jedes Einzelkanals, zusammengemischt. HTP bedeutet hier, dass der höchste Pegel Priorität hat.

2-Preset Betrieb

Im 2-Preset Betrieb- PRESET A- oder PRESET B-Steller können zur Programmierung der Einzelkanäle 1-24 eingesetzt werden (1-48 beim **Bull Frog**).

Kanäle 25-48 (49-96 beim **Bull Frog**) werden auf null gesetzt.

Wide Modus

Im Erweiterten Modus ('Wide-Modus') - Die PRESET A-Steller programmieren die Kanäle 1-24 (1-48 beim Bull Frog).

Die PRESET B-Steller programmieren die Kanäle 25-48 (49-96 beim Bull Frog)

Programmierung von Multifunktions-Scheinwerfern

Die FIXTURE SELECTION-Tasten dienen zur Anwahl der programmierbaren Multifunktions-Scheinwerfer.

Über die ATTRIBUTE SELECTION-Tasten, können Sie das gewünschte Attribut (BRIGHTNESS, COLOR, BEAMSHAPE oder POSITION) auswählen. Die Werte der Attribute können jetzt über die Steuerräder eingestellt werden.

Auswählen eines Multifunktions-Scheinwerfers

Die FIXTURE SELECTION-Tasten dienen zur Anwahl der programmierbaren Multifunktions-Scheinwerfer.

Jede Taste verfügt über zwei LED-Anzeigen. Eine gelbe die leuchtet, wenn die Taste einem Scheinwerfer im Setup zugewiesen wurde und eine rote, wenn der Scheinwerfer aktuell zur Programmierung angewählt ist.

Sie können mehrere Scheinwerfer gleichzeitig anwählen und programmieren, insofern es sich um Scheinwerfer des gleichen Multifunktions-Scheinwerfer ('Fixture') Typs handelt.

Auswählen mehrerer Multifunktions-Scheinwerfer

Um eine Reihe von Multifunktions-Scheinwerfern auszuwählen, drücken und halten Sie eine FIXTURE SELECTION-Taste und drücken eine weitere FIXTURE SELECTION-Taste.

Beispiel: Drücken Sie gleichzeitig die FIXTURE SELECTION-Taste 1 und die FIXTURE SELECTION-Taste 10. Alle Multifunktions-Scheinwerfer zwischen 1 bis 10 sind angewählt.

Hauptgerät bei Multifunktions-Scheinwerfern

Das WHEEL LCD-Display kann bis zu drei Parameter gleichzeitig pro Gerät anzeigen. Eines dieser Geräte wird als "Hauptgerät" bestimmt.

Das zuletzt selektierte Gerät ist als "Hauptgerät" bestimmt. In diesem Fall blinkt die rote LED in der FIXTURE SELECTION-Taste zur Bestätigung.

Die Parameter des Gerätes werden im WHEEL LCD-Display angezeigt und die WHEEL GROUP-Taste deutet auf das "Hauptgerät" hin.

Tagging (Selektieren) der Multifunktions-Scheinwerfer

Wenn die Konsole im Partial-Mode eingestellt wird, ist es notwendig die Multifunktions-Scheinwerfer über die Tagging-Funktion zu selektieren.

Wenn ein Multifunktions-Scheinwerfer selektiert ("getagged") ist, leuchtet die gelbe LED in der FIXTURE SELECTION-Taste und blinkt zur Bestätigung.

Tagging ist nur möglich für LTP-Kanäle wie Color, Beamshape und Position. Dimmerwerte werden immer abgespeichert, egal ob ein Multifunktions-Scheinwerfer selektiert ("getagged") ist oder nicht.

Manuelles Tagging (Selektieren)

Um nur ein Gerät zu selektieren, drücken und halten Sie die FIXTURE SELECTION-Taste für ca. 2 Sekunden. Die gelbe LED beginnt zu blinken wenn das Gerät selektiert ist.

Um ein Gerät zu de-selektieren, drücken und halten Sie die FIXTURE SELECTION-Taste für ca. 2 Sekunden. Die gelbe LED leuchtet durchgehend und das Gerät ist nicht mehr selektiert.

Tagging (Selektieren) mehrerer Multifunktions-Scheinwerfer

Um eine Reihe von Geräten zu selektieren, drücken und halten Sie die FIXTURE SELECTION-Taste und drücken und halten eine weitere FIXTURE SELECTION-Taste für ca. 2 Sekunden.

Beispiel: Drücken Sie gleichzeitig die FIXTURE SELECTION-Taste 1 und die FIXTURE SELECTION-Taste 10. Alle Multifunktions-Scheinwerfer zwischen 1 bis 10 sind selektiert.

Automatisches Tagging (Selektieren)

Wenn ein Multifunktions-Scheinwerfer angewählt ist (die rote LED in der FIXTURE SELECTION-Taste leuchtet), Sie einen der LTP-Parameter über die Steuerräder verändern, HOME-Taste, FROG-Taste oder Palette anwählen, wird dieses Gerät automatisch (getagged) selektiert.

Auswählen eines Attributs

Nach Anwahl des Multifunktions-Scheinwerfers können Sie über die ATTRIBUTE SELECTION-Tasten das gewünschte ATTRIBUTE (BRIGHTNESS, COLOR, BEAMSHAPE oder POSITION) auswählen.

Diese vier Tasten stehen für jeden Scheinwerfer zur Verfügung. Die LED-Anzeigen in den Tasten zeigen das gewählte Attribut an.

Einstellen der Scheinwerferparameter

Nach der Anwahl der Scheinwerfer und einstellen der Attribute, werden die zugehörigen Parameter an die drei Dateneingaberäder zugewiesen.

Die Bezeichnungen der Parameter, sowie deren aktuelle Werte, werden auf dem WHEEL LCD-Display angezeigt.

Wenn mehr als eine Gruppe mit Parametern für die gewünschte Scheinwerfer-/Attribut-Kombination vorliegen, wird dies durch die LED in der WHEEL GROUP-Taste angezeigt. Drücken der WHEEL GROUP-Taste schaltet durch die verschiedenen Parametergruppen.

Die Dimmerwerte ('Brightness')-Parameterwerte werden auf dem WHEEL LCD-Display in Prozent angegeben (0% - 100%). Color-, Beamshape- sowie Positionsparameterwerte, werden als DMX-Steps angezeigt (0-255).

Wenn es sich bei einem verwendeten Multifunktions-Scheinwerfer um ein 16-Bit Gerät handelt, so werden auch die Parameterwerte in zwei verschiedenen DMX-Werten angegeben, wobei der erste die MSB (grob) und der zweite die LSB (fein) Komponente darstellt.

Bei der Position ist der PAN-Parameter immer dem "Daumenrad" und der TILT-Parameter immer dem "Zeigefingerrad" zugewiesen.

Bewegungseffekte werden auch über das WHEEL LCD-Display angezeigt (siehe die folgenden Kapitel).

Programmieren von Dimmer (Brightness) Werten

Jeder vorher im Setup eingestellte Multifunktions-Scheinwerfer hat in der Regel auch einen Dimmerkanal (Intensität oder Brightness genannt).

Die HTP-Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer werden über die Steuerräder eingestellt. Dieses ist ein "virtueller" Fader für den Dimmerkanal im Gerät.

Der "virtuelle" Wert für jeden Multifunktions-Scheinwerfer wird in der PSI-Sektion im Monitor dargestellt.

Der "virtuelle" Wert wird auf HTP-Basis mit anderen HTP-Kanälen über den Playback X Master und den Submastern gemischt..

Damit wirklich nur programmierte Speicherplätze über den Playback X Master oder über die Submaster an den Ausgang gehen, stellen Sie den "virtuellen" Dimmerkanal nach der Programmierung wieder auf null.

Kopieren von Gerätedaten

Gerätedaten der Attribute können wie folgt von einem auf ein anderes Gerät kopiert werden:

1. Stellen Sie alle Werte der Attribute wie gewünscht für ein "Hauptgerät" ein.
2. Wählen Sie das gewünschte Zielgerät aus (auch mehrere sind möglich).
3. Drücken und halten Sie die ATTRIBUTE-Taste (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE oder POSITION).
4. Drücken Sie die FIXTURE SELECTION-Taste des Zielgerätes.
5. Lassen Sie die ATTRIBUTE-Taste wieder los.

Programmierung unterschiedlicher Multifunktions-Scheinwerfer

Jede Kombination von unterschiedlichen Geräten ist möglich.

Wenn mehrere unterschiedliche Multifunktions-Scheinwerfer ausgewählt sind, zeigt das WHEEL LCD-Display nur das "Hauptgerät" an (LED blinkt).

Wenn alle ausgewählten Geräte vom selben Typ sind, werden auch alle Werte auf den richtigen Kanälen verändert.

Falls die ausgewählten Geräte unterschiedlichen Typs sind, helfen die folgenden Regeln:

Die Steuerräder kontrollieren alle Parameter die im WHEEL LCD-Display für das "Hauptgerät" angezeigt werden. Falls unterschiedliche Geräte verwendet werden, zeigt das WHEEL LCD-Display nur die identischen Kanäle der unterschiedlichen Geräte an.

Bei ähnlichen Parametern werden die Parameter angezeigt, die auf dem gleichen WHEEL und der WHEEL GROUP liegen.

Bitte beachten Sie, dass unterschiedliche Geräte auch die Kanäle für Colour und Beamshape auf unterschiedlichen DMX-Kanälen liegen haben. Auch ähnliche Attribute haben über die Steuerräder völlig verschiedene Funktionen, wenn diese unterschiedlichen Typs sind.

Beispiel – Beamshape, Gruppe 1, Wheel 1 ist der Gobokanal beim ersten Gerät und der Kanal für Shutter/Strobe, bei einem weiteren unterschiedlichen Typs.

Fan Function und Fixture Editing Modes

Die Konsole bietet verschiedene Fixture Editing Modes, die von den Bedienelementen auf der Pultoberfläche gesteuert werden können. Diese Funktionen können zum Steuern von mehreren Multifunktions-Scheinwerfern zur gleichen Zeit verwendet werden. Nachfolgend sind die verschiedenen Funktionen beschrieben.

Absolute Mode

Werden Multifunktions-Scheinwerfer ausgewählt und wird ein Attribut-Parameter über die Steuerräder eingestellt, so wird dieser Wert für alle ausgewählten Multifunktions-Scheinwerfer zum gleichen (absoluten) DMX-Wert ausgegeben.

Relative Mode

Werden Multifunktions-Scheinwerfer ausgewählt und wird ein Attribut-Parameter über die Steuerräder eingestellt, so nimmt dieser Parameterwert auf jedem der ausgewählten Scheinwerfer zu, oder verringert sich um die gleiche Menge von seinem ursprünglichen Wert.

Fan-First Mode

Wird ein Attribut-Parameter über die Steuerräder eingestellt (z.B. Pan), wird dieser Wert für alle ausgewählten Multifunktions-Scheinwerfer proportional umgerechnet und ausgegeben (z.B. als Fächer für Pan). Der erste Multifunktions-Scheinwerfer wird in seinen Werten eingefroren und die Berechnung beginnt bei diesem Gerät.

Fan-Middle Mode

Wird ein Attribut-Parameter über die Steuerräder eingestellt (z.B. Pan), wird dieser Wert für alle ausgewählten Multifunktions-Scheinwerfer proportional umgerechnet und ausgegeben (z.B. als Fächer für Pan). Die mittleren Multifunktions-Scheinwerfer werden als Ausgangspunkt für die Berechnung festgelegt.

Fan-Last Mode

Wird ein Attribut-Parameter über die Steuerräder eingestellt (z.B. Pan), wird dieser Wert für alle ausgewählten Multifunktions-Scheinwerfer proportional umgerechnet und ausgegeben (z.B. als Fächer für Pan). Der letzte Multifunktions-Scheinwerfer wird in seinen Werten eingefroren und die Berechnung beginnt bei diesem Gerät.

Default-Einstellungen beim Fixture Edit Modus

Jedes der 4 Attribute hat die folgende Default-Einstellung (Werkseinstellung):

Brightness =	Absolute
Colour =	Absolute
Beamshape =	Absolute
Position =	Relative

Fixture Edit Mode ändern

Nachfolgend wird beschrieben, wie der Fixture Edit Mode geändert werden kann.

Drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE oder POSITION).

Das Wheel LCD-Display zeigt den aktuellen Fixture Edit Mode für das Attribut an (Absolute, Relative, Fan-First, Fan-Middle, Fan-Last).

Mit dem Finger-Steuerrad kann jetzt der gewünschte Modus ausgewählt werden. Der neue Modus wird im Wheel LCD-Display und in der PSI-Section im Monitor angezeigt.

Beim loslassen der Attribut-Taste kehrt das Wheel LCD-Display zur normalen Anzeige zurück.

HINWEIS:

Fixture Editing Modes

Nach der Programmierung eines Speicherplatzes und drücken der Program-Taste, kehrt der Fixture Edit Modus wieder zurück in die Default-Einstellungen. Bei der Editierung eines Speicherplatzes und verlassen des Edit-Modes, wird ebenfalls der Fixture Edit Modus in die Default-Einstellungen zurückgesetzt.

Hinzufügen von Bewegungseffekten

Bewegungseffekte können direkt in Kombination von Pan und Tilt erstellt und abgespeichert werden.

Der endgültige Bewegungseffekt wird über sechs Parameter eingestellt (Effect, Grösse X, Grösse Y, Offset, Rotation und Speed).

Mit diesen Parametern kann eine Vielzahl von unterschiedlichen Effekten (Kreise, Ellipsen, Quadrate, Dreiecke, Linien usw.) erzeugt werden.

Die Einstellungen der Parameter sind auf zwei Wheel-Gruppen bei dem Positions-Attribut verteilt. Drücken Sie mehrfach die Wheel Group-Taste, um diese Parameter anzuzeigen.

1. Wählen Sie den gewünschten Multifunktions-Scheinwerfer und das Attribut POSITION an. Stellen Sie den Grundwert mit den PAN und TILT Parametern ein.
2. Drücken Sie die WHEEL GROUP Taste um die Bewegungseffekt-('Movement Effect') Parameter auszuwählen.
3. Wählen Sie den gewünschten Effekt aus und stellen Sie danach die Grösse XY des Effekts mit den Steuerrädern ein.
4. Drücken Sie die WHEEL GROUP-Taste, um die nächsten drei Parameter (Offset, Rotation und Speed) im LCD-Display anzuzeigen.
5. Stellen Sie die Parameter-Werte für Offset, Rotation und Speed über die Steuerräder ein. Dieser Bewegungseffekt kann jetzt direkt auf einen Submaster oder in einem Speicherplatz abgespeichert werden.

HOME Funktion

Die HOME-Taste bietet eine schnelle Möglichkeit, alle Parameter der angewählten Scheinwerfer wieder in die Ursprungsposition zu bringen (also Dimmer auf voll, Farbe weiss, keine Gobos oder Effekte, Shutter offen und Pan und Tilt in die mittlere Position).

Sie können auch nur einzelne Attribute wie folgt HOMEN:

1. Wählen Sie den gewünschten Multifunktions-Scheinwerfer an.
2. Drücken und halten Sie die ATTRIBUTE-Taste (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE oder POSITION).
3. Drücken Sie die HOME-Taste.

Programmierung einer Lichtstimmung

1. Wählen Sie einen freien Speicherplatz an.
2. Stellen Sie die Pegel der Einzelkanäle mit den PRESET A- und PRESET B-Stellern ein.
3. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Stellen Sie die Parameter für Multifunktions-Scheinwerfer auf die gewünschten Werte ein.
4. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Wählen Sie wenn gewünscht die Bewegungseffekte aus.
5. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Stellen Sie sicher, dass die Multifunktions-Scheinwerfer selektiert "getagged" sind, wenn diese im Partial (transparent)-Mode programmiert werden.
6. Möchten Sie nur ein Attribut speichern (z.B. nur Farbe und kein Beamshape oder eine Position), drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste. Diese Funktion ist nur im Partial (transparent)-Modus möglich.
7. Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um alle aktuellen Ausgabewerte im Speicherplatz abzuspeichern.

Der "*" neben der Speicherplatznummer im Display wird von einem 's' ersetzt und deutet darauf hin, dass der Speicherplatz als Lichtstimmung ('scene') programmiert wurde.

Der programmierte Speicherplatz wird nun zum *Current* ('aktuellen') Speicherplatz.

Der *Next* ('nächste') Speicherplatzzähler erhöht sich automatisch um + 1 (wenn diese Auto Inc. Funktion im Desk Setup aktiviert wurde).

BEMERKUNGEN

Speicherplätze im Partial-Modus

Alle HTP-Dimmerkanäle für Multifunktions-Scheinwerfer werden immer, unabhängig ob diese getagged sind oder welches Attribut angewählt ist, komplett aufgezeichnet. Um nur die Dimmerkanäle aufzuzeichnen, müssen alle Multifunktions-Scheinwerfer aus der Tagging-Funktion genommen werden, bevor die PROGRAM-Taste gedrückt wird. Um alle LTP-Attribute (Colour, Beamshape und Position) für Geräte die getagged sind aufzuzeichnen, drücken Sie einfach die PROGRAM-Taste.

Programmierung eines Lauflichts

1. Wählen Sie einen freien Speicherplatz an.
2. Drücken und halten Sie die MEMORY TYPE-Taste für eine Sekunde, um den Speicherplatztyp auf Lauflicht ('Chase') umzuschalten (wird auch durch die LED neben der Taste angezeigt).

Die Anzeige auf dem LCD-Display zeigt den aktuellen Speicherplatz sowie die zu programmierende Stepnummer wie folgt an:

```
Memory: 10
Step: <1*>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

3. Stellen Sie die Pegel der Einzelkanäle mit den PRESET A- und PRESET B-Stellern ein.
4. **Fat Frog, Leap frog & Bull Frog** Stellen Sie die Parameter für Multifunktions-Scheinwerfer auf die gewünschten Werte ein.
5. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Wählen Sie wenn gewünscht die Bewegungseffekte aus.
6. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Stellen Sie sicher, dass die Multifunktions-Scheinwerfer selektiert "getagged" sind, wenn diese im Partial (transparent)-Mode programmiert werden.
7. Möchten Sie nur ein Attribut speichern (z.B. nur Farbe und kein Beamshape oder eine Position), drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste. Diese Funktion ist nur im Partial (transparent)-Modus möglich.
8. Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um die aktuellen Ausgabewerte im ersten Step des Lauflichts zu speichern.
9. Der nächste Step wird automatisch in das Lauflicht eingefügt. Das LCD-Display zeigt auf den nächsten (freien) Step:

```
Memory: 10
Step: <2*>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

10. Stellen Sie die Werte für die Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerfer wie beim ersten Step beschrieben ein.

11. Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um die aktuellen Ausgabewerte im aktuellen Step abzuspeichern.
12. Wiederholen Sie die obige Prozedur, bis alle Steps des Lauflichts programmiert sind.
13. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor zum *Col Action* Feld zu bewegen. Stellen Sie es auf *Snap* oder *Fade* ein (siehe Bemerkung).
14. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor zum *B/S Action* Feld zu bewegen. Stellen Sie es auf *Snap* oder *Fade* ein (siehe Bemerkung).
15. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor zum *Pos Action* Feld zu bewegen. Stellen Sie es auf *Snap* oder *Fade* ein (siehe Bemerkung).
16. Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor zu dem *Shots* Feld zu bewegen. Geben Sie die gewünschte Wiederholung der Durchläufe ein.
17. Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den blinkenden Cursor zum *Set Modifiers* Feld zu bewegen.

```
Memory: 10
Step: <12>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

18. Stellen Sie die Richtung ('Direction'), Attack und Drive Funktionen mit den Tasten der Gerätefront ein.
Die roten LED-Anzeigen neben den Lauflicht-Funktionstasten zeigen die aktuellen Einstellungen.
19. Stellen Sie die Geschwindigkeit des Lauflichts mit dem SPEED-Regler der Gerätefront ein.
20. Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor zum *Finish* Feld zu bewegen. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Vorgang abzuspeichern und zum Speicherplatzschirm zurückzukehren.
Der '*' neben der Speicherplatznummer im LCD-

Display wird von einem 'c<@146>' ersetzt und deutet darauf hin, dass der Speicherplatz als Lauflicht ('Chase') programmiert wurde.

Der programmierte Speicherplatz wird zum *Current* ('aktueller') Speicherplatz. Der *Next* ('nächste') Speicherplatz wird automatisch um + 1 erhöht (wenn die Option im Desk Setup eingestellt wurde).

BEMERKUNGEN

Programmierung von Lauflichtern

Das Lauflicht wird live abgespielt, wenn sich der Cursor auf den *Col Action*, *B/S Action* oder *Pos Action* Feldern des LCD-Display befindet und der *Playback X Master* aufgezogen ist. Wenn Sie ein Lauflicht im *Partial-Modus* erstellen, vergewissern Sie sich das alle Multifunktions-Scheinwerfer selektiert (*getagged*) sind, bevor Sie dieses Lauflicht abspeichern. Einmal selektierte (*getagged*) Geräte sind in allen Schritten enthalten.

Beat Drive

Die *Beat-Funktion* ist dann aktiv, wenn beide LED's für *BASS* und *MAN* leuchten.

Bei der Programmierung eines Lauflichtspeichers mit *Beat-Funktion* (*Learn-Taste* oder *Tap* etc.), wird die *STEP-Taste* in der *Playback X* Sektion zur Eingabe der Geschwindigkeit verwendet.

Modifizieren von Lichtstimmungen

Dieser Abschnitt behandelt die Modifizierung von programmierten Lichtstimmungen.

Die HTP-Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerferdaten des kompletten Speichers, können überschrieben oder einzelne HTP-Kanäle und Scheinwerfer (LIVE oder BLIND) editiert werden. Die Ein- und Ausblendzeiten sowie die LTP-Blendzeiten und Aktionen, können vom Memories ('Speicherplätze')-Schirm aus eingestellt werden.

Überschreiben einer Lichtstimmung

1. Wählen Sie eine programmierte Lichtstimmung an.
2. Stellen Sie die Pegel der Einzelkanäle mit den PRESET A- und PRESET B-Stellern ein.
3. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Modifizieren Sie die Parameterpegel der zugewiesenen Multifunktions-Scheinwerfer, falls gewünscht.
4. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Wählen Sie (falls gewünscht) die Bewegungseffekte aus.
5. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Stellen Sie sicher, dass die Multifunktions-Scheinwerfer selektiert ("getagged") sind, wenn diese im Partial (transparent)-Mode programmiert werden.
6. Möchten Sie nur ein Attribut speichern (z.B. nur Farbe und kein Beamshape oder eine Position), drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste. Diese Funktion ist nur im Partial (transparent)-Modus möglich.
7. Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um die aktuellen Ausgabewerte im Speicherplatz zu hinterlegen. Es wird ein Warnung auf dem LCD-Display ausgegeben:

```
***** WARNING *****
Memory is programmed
Overwrite memory ?
[YES] {NO}
```

8. Drücken Sie die ENTER-Taste um die YES Option anzuwählen. Die Ursprungswerte des Speicherplatzes werden mit den aktuellen Werten überschrieben.

9. Alternativ können Sie auch die No Option wählen und die ENTER-Taste drücken. Dann bleibt der Inhalt des Speicherplatzes unverändert.

Editieren von Kanaldaten (LIVE-Modus)

1. Wählen Sie eine programmierte Lichtstimmung an.
2. Drücken Sie die EDIT-Taste. Die LED in der EDIT-Taste leuchtet und zeigt an, dass die EDIT-Funktion angewählt wurde.

Der Inhalt des angewählten Speicherplatzes wird live per DMX ausgegeben.

Jegliche Ausgabe der PRESET-Fader wird ausgeblendet und der aktuelle Speicherplatz auf dem Playback X wird ebenso ausgeblendet. Alle Ausgänge der Submaster werden weiter wie normal eingemischt.

Um sicher zu sein, dass nur der angewählte Speicherplatz ausgegeben wird, sollten auch alle Submaster-Steller auf null sein.

Das LCD Display zeigt die folgende Meldung an:

```
Edit Memory: 23
Channel Level (%)
1 < 50>
2 <100> v
```

3. Verwenden Sie die Hoch- und Runter-Pfeiltasten, um die programmierten Werte der Einzelkanäle im Speicherplatz anzuzeigen.
4. Individuelle Einzelkanäle können editiert werden, ohne dass davon andere programmierte Einzelkanalpegel im Speicherplatz beeinflusst werden.
5. Verwenden Sie die SHIFT-Taste, um die Presetreihen anzuwählen.
6. Drücken und halten sie die entsprechende CHANNEL FLASH-Taste. Der Cursor im LCD bewegt sich zum angewählten Kanal.

Beispiel - Kanal 23:

```
Edit Memory: 23
Channel Level (%)
23 <100> ^
24 < 75> v
```

7. Stellen Sie den PRESET-Steller auf den im LCD-Display angezeigten Wert ein, um die Werte aneinander anzupassen (siehe Bemerkung).

Der Steller steuert nun den Ausgabepegel des Kanals.

8. Stellen Sie den Kanalpegel mit dem PRESET-Steller ein. Der aktuelle Ausgabepegel wird im LCD-Display angezeigt.
9. Lassen Sie die CHANNEL FLASH-Taste wieder los, um den neuen Wert im Speicherplatz abzulegen.
10. Wiederholen Sie die obige Prozedur für jeden Einzelkanal, der eingestellt werden soll.
11. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Modifizieren Sie die Multifunktions-Scheinwerferwerte nach Ihren Wünschen.
12. **FULL MODE:** Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Editierungsmodus zu beenden. Die LED in der EDIT-Taste erlischt und eine Warnung wird auf dem LCD-Display angezeigt:

```
***** WARNING *****
Channels modified
Save Changes ?
{Yes} {No}
```

13. **PARTIAL MODE:** Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Editierungsmodus zu beenden. Die LED in der EDIT-Taste erlischt und eine Warnung wird auf dem LCD-Display angezeigt:

```
***DATA MODIFIED***
Attributes recorded:
C{Yes} B{ No} P{ No}
Save ? {Yes} {No}
```

14. Wählen Sie entweder die Yes oder No Option aus und drücken Sie ENTER. Verwenden Sie die Pfeil-rauf-, Pfeil-runter- und die +/- Tasten, um die gewünschte Aufzeichnung der Attribute auszuwählen.
15. Der editierte Speicherplatz wird zum *aktuellen* Speicherplatz. Alle Ausgaben der PRESET-Steller werden wieder eingeblendet.

Editieren von Kanaldaten (BLIND-Modus)

1. Wählen Sie eine programmierte Lichtstimmung an.
2. Drücken Sie die PREVIEW-Taste. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet.
3. Drücken Sie die EDIT-Taste. Die LED in der EDIT-Taste leuchtet.
4. Individuelle HTP-Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerferwerte können, wie im Edit-Live beschrieben, editiert werden.
5. Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Blind-Editierungsmodus zu beenden.

Editieren der Blendzeiten

1. Wählen Sie eine programmierte Lichtstimmung an.
2. Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten, um die gewünschte Blendzeit im MEMORIES-Schirm auszuwählen.

```
Current: 1 s
Next: < 2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>v
```

3. Verwenden Sie die + und - Tasten dazu, die Blendzeit einzustellen.
4. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten, um die gewünschte LTP-Blendzeit oder die LTP-Funktionen (*Colour*, *Beamshape* or *Position*) anzuwählen und geben Sie mit den + und - Tasten, die gewünschten Werte ein.
5. Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten, um die gewünschte *Dwell* oder *Trigger* Funktion anzuwählen und geben Sie mit den + und - Tasten, die gewünschten Werte ein.

BEMERKUNG

Editieren von Einzelkanälen

Wenn Sie die Einzelkanäle mit den Preset-Stellern einrichten, verwenden Sie den Preset A-Steller für die Kanäle 1-24 (1-48 beim Bull Frog) und den Preset B-Steller für die Kanäle 25-48 (49-96 beim Bull Frog).

Lauflichter modifizieren

Dieser Abschnitt behandelt die Modifikation der programmierten Lauflichtspeicherplätze.

Das Editieren findet in zwei Ebenen statt:

Die erste Ebene der Modifikation behandelt das Einfügen, Überschreiben oder Löschen von Steps, sowie Einstellen der Funktionen.

Die zweite Ebene behandelt die Editierung der Kanaldaten, in einem einzelnen Step.

Aktivieren des Editierungsmodus (LIVE)

1. Wählen Sie einen programmierten Lauflichtspeicherplatz an.
2. Drücken Sie die EDIT-Taste. Die LED in der EDIT-Taste blinkt, um anzuzeigen, dass die Edit-Funktion angewählt wurde.

Der erste Step des angewählten Speicherplatzes wird eingeblendet und live per DMX ausgegeben (vergewissern Sie sich, dass Playback X Master auf voll steht).

Jegliche Ausgabe des aktuellen Speicherplatzes auf Playback X wird ausgeblendet.

Jegliche Ausgabe der Preset-Steller und Submaster wird weiter wie normal eingemischt.

Um sich also zu vergewissern, dass nur der angewählte Speicherplatz live ausgegeben wird, müssen Sie die Preset- und Submaster-Steller auf null stellen.

Das LCD Display zeigt die Veränderung wie folgt an:

```
Edit Memory: 23
Step: <1>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

3. Verwenden Sie die + und - Tasten um den gewünschten Step anzuwählen. Der ausgewählte Step wird live per DMX ausgegeben.

Aktivieren des Editierungsmodus (BLIND)

1. Wählen Sie einen programmierten Lauflichtspeicherplatz an.

2. Drücken Sie die PREVIEW-Taste. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet.
3. Drücken Sie die EDIT-Taste.
4. Das LCD Display zeigt folgende Meldung an:

```
Edit Blind Mem:123
Step: < 1 >
Col Action: <Snap>
B/S Action: <Snap> v
```

Einfügen eines Steps

1. Wählen Sie ein programmiertes Lauflicht an und gehen Sie in den Editierungsmodus (siehe oben).
2. Verwenden Sie die + und - Tasten, um den Step anzuwählen, der vor dem Step liegt, vor dem Sie einen Schritt einfügen wollen.

Um zum Beispiel nach Step 4 einen Step einzufügen, wählen Sie Step 4 an.

```
Edit Memory: 23
Step: <4>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

3. Drücken Sie die INSERT-Taste. Ein neuer freier Step wird nach dem aktuellen Step eingefügt. Im obigen Beispiel würde auf dem LCD-Display folgendes angezeigt:

```
Edit Memory: 23
Step: <5*>
(Set Modifiers)
[Finish]
```

4. Stellen Sie die Pegel der Einzelkanäle genauso ein, wie man einen Step in einem neuen Lauflichtspeicherplatz einstellt.
5. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Modifizieren Sie die Parameterpegel der zugewiesenen Multifunktions-Scheinwerfer, falls gewünscht.
6. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Fügen Sie Bewegungseffekte hinzu, falls gewünscht.
7. Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um die Ausgabedaten zu speichern.

Der "*" vor der Stepnummer erlischt und zeigt an, dass der Step programmiert wurde. Alle Ursprungssteps des Lauflichts werden entsprechend neu nummeriert.

Editieren von Kanaldaten

1. Wählen Sie ein programmiertes Laufflicht an und gehen Sie in den Editierungsmodus.
2. Verwenden Sie + und - Tasten dazu, um den zu editierenden Step anzuwählen.
3. Drücken Sie die EDIT-Taste. Die LED der EDIT-Taste leuchtet und zeigt an, dass die Editierungsfunktion angewählt wurde.

Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```

Edit Step: 1
Channel Level (%)
1          < 50>
2          <100>
    
```

4. Sie können jetzt individuelle Einzelkanäle editieren, ohne dabei andere programmierte Einzelkanäle den Speicherplatzes zu beeinflussen.
5. Verwenden Sie die SHIFT-Taste, um die Presetreihen anzuwählen.
6. Drücken und halten Sie die entsprechenden CHANNEL FLASH-Taste. Der Cursor im LCD-Display bewegt sich zum angewählten Kanal.
7. Stellen Sie den PRESET-Steller auf den im Display angezeigten Wert ein. Der PRESET-Steller arbeitet jetzt als Kanalpegel-Steller.
8. Stellen Sie den Kanalpegel mit dem PRESET-Steller ein. Der aktuelle Ausgabewert wird auf dem LCD-Display angezeigt.
9. Lassen Sie die CHANNEL FLASH-Taste wieder los, um den neuen Kanalpegel im Speicherplatz abzulegen.
10. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Modifizieren Sie noch (falls gewünscht) die Parameter der Multifunktions-Scheinwerfer.
11. **FULL MODE:** Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Editierungsmodus zu beenden. Die LED in der EDIT-Taste erlischt und eine Warnung wird auf dem LCD-Display angezeigt:

```

***** WARNING *****
Channels modified
Save Changes ?
  {Yes}  {No}
    
```

12. **PARTIAL MODE:** Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Editierungsmodus zu beenden.

Die LED in der EDIT-Taste erlischt und eine Warnung wird auf dem LCD-Display angezeigt:

```

***DATA MODIFIED***
Attributes recorded:
C{Yes} B{ No} P{ No}
Save ? {Yes} {No}
    
```

13. Wählen Sie entweder die Yes oder No Option aus und drücken Sie ENTER. Verwenden Sie die Pfeil-rauf-, Pfeil-runter- und die +/- Tasten, um die gewünschte Aufzeichnung der Attribute auszuwählen.
14. Der editierte Speicherplatz wird zum *aktuellen* Speicherplatz. Alle Ausgaben der PRESET Steller werden wieder eingeblendet.
15. Wählen Sie die Yes oder No Option aus und drücken Sie ENTER.

Die LED in der EDIT-Taste beginnt zu blinken und der LCD-Schirm springt zum Speicherplatzstep zurück:

```

Edit Memory: 23
Step:
(Set Modifiers)
[Finish]
    
```

Überschreiben eines Steps

1. Wählen Sie ein programmiertes Laufflicht an und gehen Sie in den Editierungsmodus (siehe oben).
2. Verwenden Sie die + und - Tasten dazu den zu überschreibenden Step anzuwählen.
3. Stellen Sie die Pegel der Einzelkanäle genauso ein, wie ein Step in einem neuen Laufflicht programmiert wird.
4. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Stellen Sie gegebenenfalls noch die Pegel für die Multifunktions-Scheinwerfer ein.
5. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Stellen Sie sicher, dass die Multifunktions-Scheinwerfer selektiert ("getagged") sind, wenn diese im Partial (transparent)-Mode programmiert werden.
6. Möchten Sie nur ein Attribut speichern (z.B. nur Farbe und kein Beamshape oder eine Position), drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste. Diese Funktion ist nur im Partial (transparent)-Modus möglich.
7. Drücken Sie die PROGRAM-Taste um die aktuellen Ausgabewerte im Step

abzuspeichern. Eine Warnmeldung wird auf dem LCD-Display ausgegeben:

```

***** WARNING *****
Step is programmed
overwrite step ?
[YES] {NO}
    
```

8. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die YES Option anzuwählen. Der Inhalt der Steps wird jetzt mit den aktuellen Werte überschrieben.

Alternativ können Sie auch die No Option wählen und die ENTER-Taste drücken. Der Inhalt des Steps bleibt dann unverändert so wie vorher.

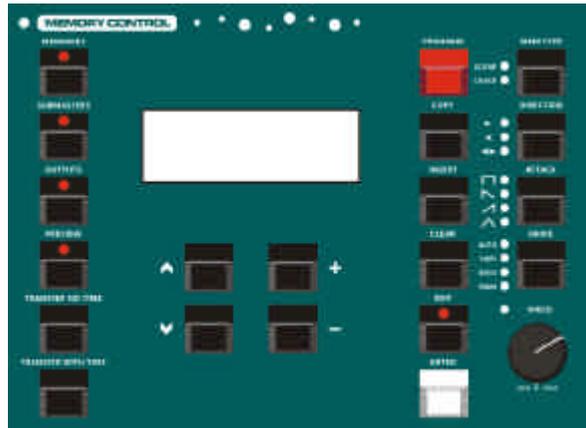


Figure 4 - 3: Speicherplatzfunktionen

Löschen eines Steps

1. Wählen Sie ein programmiertes Lauflicht an und gehen Sie in den Editierungsmodus.
2. Verwenden Sie die + und - Tasten dazu den nicht gewünschten Step auszuwählen. Um z.B. Step 4 zu löschen wählen Sie Step 4 wie folgt an:

```

Edit Memory: 23
Step:      <4>
(Set Modifiers)
[Finish]
    
```

3. Drücken und halten Sie die CLEAR-Taste für 1 Sekunde. Der angewählte Step wird aus dem Lauflicht gelöscht. Alle folgenden Steps werden entsprechende neu nummeriert.

Das LCD-Display zeigt den vorhergehenden Step an, außer es wurde Step 1 gelöscht - dann blinkt die Stepnummer kurz und zeigt Step 1 ein.

Editieren der Modifizierer-Funktionen

1. Wählen Sie ein programmiertes Lauflicht an und gehen Sie in den Editierungsmodus.
2. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor zum *Col Action* Feld zu bewegen. Verwenden Sie die + oder - Tasten dazu, dieses Feld auf *Snap* oder *Fade* einzustellen.
3. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Verwenden Sie die Pfeiltasten dazu, sich zum *B/S Action* Feld zu bewegen. Wählen Sie mit den + und - Tasten wahlweise *Snap* oder *Fade* aus.
4. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Verwenden Sie die Pfeiltasten dazu, sich zum *Pos Action* zu bewegen. Wählen Sie mit den + und - Tasten wahlweise *Snap* oder *Fade* aus.
5. Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor zu dem *Shots*Feld zu bewegen. Geben Sie die gewünschte Wiederholung der Durchläufe ein.
6. Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um das *Set Modifiers* Feld anzuwählen.

Das Lauflicht läuft live (EDIT-Live) entsprechend der Funktionswerte über die Ausgänge. Der nächste Step auf Line 2 des LCD-Displays ändert sich mit den Ausgängen.

```

Edit Memory: 23
Step:      <1>
(Set Modifiers)
[Finish]
    
```

7. Stellen Sie die Richtung-, Attack- und Drive-Funktionen mit den Tasten der Gerätefront ein.
8. Um die Geschwindigkeit einzustellen, bewegen Sie den SPEED-Regler zunächst auf den programmierten Wert (die rote LED blinkt nicht mehr und leuchtet ständig).
9. Sobald Sie die aktuelle Geschwindigkeit erreicht haben, können Sie die Geschwindigkeit mit dem SPEED-Regler auf den gewünschten Wert einstellen.

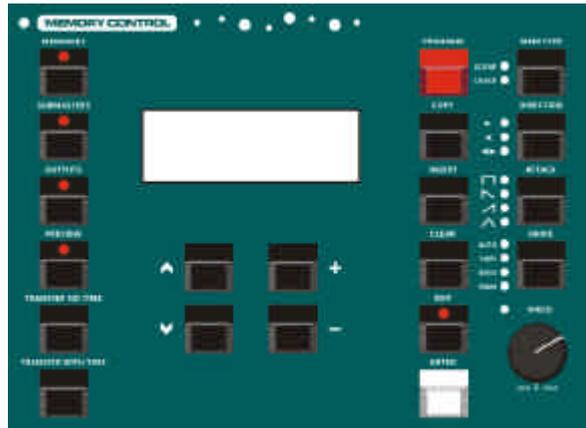


Figure 4 - 4: Speicherplatzfunktionen

Beenden des Editierungsmodus

- Um den Editierungsmodus zu beenden, bewegen Sie die Pfeiltasten im LCD-Display auf den Eintrag *Finish*.

```

Edit Memory: 23
Step:
(Set Modifiers)
[Finish]
    
```

- Drücken Sie die ENTER-Taste auf der Gerätefront. Die LED in der Edit-Taste blinkt nicht mehr und das LCD-Display springt zurück zum Memories ('Speicherplätze')-Schirm.
- Im EDIT-Blind-Mode: Drücken Sie die PREVIEW-Taste.
Der editierte Speicherplatz wird zum aktuellen Speicherplatz.

Editieren der Blendzeiten

- Wählen Sie einen programmierten Lauflichtspeicherplatz an.
- Verwenden Sie die Pfeiltasten dazu, die gewünschte Blendzeit im Memories-Schirm anzuwählen.

```

Current: 11 s
Next: < 12 c>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>v
    
```

- Stellen Sie mit den + und - Tasten die Blendzeit nach Ihren Wünschen ein.
- Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog**
Verwenden Sie die Pfeiltasten dazu, die LTP-Blendzeit oder LTP-Funktion anzuwählen.

- Stellen Sie mit den + und - Tasten die Werte nach Ihren Wünschen ein.
- Verwenden Sie die Pfeiltasten dazu, die Dwell-time (Haltezeit) oder den Trigger anzuwählen.
- Stellen Sie mit den + und - Tasten die Werte nach Ihren Wünschen ein.

Ändern des Speicherplatztyps

Sie können den Typ eines programmierten Speicherplatzes zwischen Lichtstimmung und Lauflicht umschalten.

Wenn Sie eine Lichtstimmung in ein Lauflicht umwandeln, werden alle Einzel- und Scheinwerferpegel in den ersten Step des Lauflichts kopiert. Die Lauflicht-Funktionen stehen auf den Standardwerten (Vorwärts, Snap, Auto, 60bpm).

Wenn Sie ein Lauflicht in eine Lichtstimmung umwandeln, werden alle Einzel- und Scheinwerferpegel des ersten Steps in die Lichtstimmung kopiert. Alle weiteren Steps werden gelöscht.

- Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an.
- Drücken und halten Sie für 1 Sekunde die MEMORY TYPE-Taste. Die LED neben der Taste leuchtet entsprechend.

BEMERKUNG

Partial (transparente) Speicherschritte

Wenn Sie den Edit Mode anwählen, zeigen die gelben LED's der FIXTURE SELECTION-Tasten welches Gerät in einem Step selektiert ("getagged") ist.

Einfügen von Steps

Die INSERT-Taste kann nur dazu verwendet werden, einen Step nach dem aktuellen Step einzufügen.

Sollten Sie versuchen einen Step in ein Lauflicht einzufügen, das bereits über 99 Steps verfügt, erhalten Sie eine Fehlermeldung.

Editieren der Lauflicht Funktionen

Wenn das Lauflicht live ausgegeben werden soll und Sie die Funktionen verändern möchten, sollte der Playback X MASTER immer ganz aufgezogen sein.

Editieren der Lauflichtgeschwindigkeit

Die rote LED neben dem SPEED-Regler zeigt Ihnen an, wenn sich der Wert des Reglers über, unter oder genau auf der programmierten Lauflichtgeschwindigkeit liegt

Langsames Blinken - unterhalb der programmierten Geschwindigkeit

LED leuchtet konstant - genau auf der programmierten Geschwindigkeit

Schnelles Blinken - oberhalb der programmierten Geschwindigkeit.

Einfügen von Speicherplätzen

Die Konsole bietet die Möglichkeit, bis zu neun 'Punktspeicherplätze' zwischen programmierten Speicherplätzen mit ganzen Zahlen einzufügen.

z.B. 3.1, 3.2 ... 3.9 zwischen den Speicherplätzen 3 und 4

Die Speicherplätze werden einer nach dem anderen immer hinter dem aktuell angewählten Speicherplatz eingefügt.

Jumps (Sprünge) im Hauptspeicherblock

Die Jump-Funktion kann zum Einfügen von Sprüngen, innerhalb des Hauptspeicherblocks, verwendet werden. Am Ende einer Speicherzeit (inkl. der Blend- und Haltezeit), wechselt dieser zu einem ausgewählten Jump-Speicherplatz.

Die Jump-Informationen werden im Memories-Schirm auf dem LCD-Display oder im Monitor angezeigt.

Programmieren eines Jumps

1. Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an, der als Startpunkt für den Jump verwendet werden soll.
2. Verwenden Sie die Pfeiltasten dazu, dass *Jump* Feld anzuwählen.
3. Wählen Sie mit den + und - Tasten einen Speicherplatz aus, zu dem der Jump ausgeführt werden soll.

Editieren eines Jumps

1. Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an, der als Startpunkt für den Jump festgelegt ist.
2. Verwenden Sie die Pfeiltasten dazu, das *Jump* Feld anzuwählen.
3. Wählen Sie mit den + und - Tasten einen anderen Speicherplatz als Jump aus.

Löschen eines Jumps

1. Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an, der als Startpunkt für den Jump festgelegt ist.
2. Verwenden Sie die Pfeiltasten dazu, dass *Jump* Feld anzuwählen.
3. Wählen Sie mit den + und - Tasten im *Jump* Feld die *None* Aktion aus (kein Jump aktiv).

Einfügen eines Speicherplatzes

1. Wählen Sie einen Speicherplatz auf dem Memories ('Speicherplätze')-Schirm aus.
2. Drücken Sie die INSERT-Taste der Gerätefront.

Der Insert Memory ('Speicherplatz einfügen')-Schirm erscheint auf dem LCD-Display. Die Standardnummer ist die nächsthöhere Speicherplatznummer:

```
*** Insert Memory **  
Number : < 1.1 >  
  
[OK]      {CANCEL}
```

3. Drücken Sie bei Bedarf die + und - Tasten, um eine andere Nummer auszuwählen.
4. Drücken Sie nun die ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Memories-Schirm zurück und zeigt den neu eingefügten freien Speicherplatz an:

```
Current:  2  s  
Next:    < 1.1 * >  
Fade Up: <00:03.0 >  
Fade Down:<00:03.0>v
```

5. Dieser neue ('Insert') Speicherplatz kann dann ganz normal programmiert werden.
6. Um einen weiteren Speicherplatz zwischen 1.1 und 2 einzufügen, wählen Sie Speicherplatz 1.1 an und drücken die INSERT-Taste. Wiederholen Sie die obigen Schritte.

BEMERKUNG

Speicherplätze einfügen

Sie können keinen weiteren Speicherplatz zwischen einem Speicherplatz und seinem ersten 'Insert' Speicherplatz (z.B. Plätze 1 und 1.1) oder dem letzten 'Insert' Speicherplatz und dem nächsten Speicherplatz (z.B. Plätze 1.9 und 2) einfügen.

Sollten Sie dieses dennoch versuchen, wird auf dem LCD-Display eine Fehlermeldung angezeigt.

Wenn Sie die + oder - Tasten zur Anwahl des nächsten Speicherplatzes im Memories-Schirm verwenden, werden nur programmierte 'Insert' Speicherplätze angezeigt.

Jumps im Hauptspeicherblock

Jumps können zur Wiederholung und dem Auslassen einer Sektion im Hauptspeicherblock eingesetzt werden.

Es ist nicht möglich einen Jump von dem Memory Null (Memory Zero) aus zu starten.

Kopieren von Speicherplätzen

Verwenden Sie die COPY Taste dazu, komplette Speicherplätze von einem zum anderen Speicherplatz zu kopieren

Die ausgeführte Aktion ist vom Status des angewählten Speicherplatzes abhängig, wie in den folgenden Abschnitten noch erklärt wird.

Sollten Sie über nicht genügend Speicherplatz verfügen, um die Kopierfunktion auszuführen, wird auf dem LCD-Display eine Warnmeldung ausgegeben.

Kopieren in einen Speicherplatz

1. Wählen Sie einen freien Speicherplatz an.
2. Drücken sie die COPY-Taste der Gerätefront. Das LCD-Display zeigt das folgende an:

```
Copy Memory
From: <1>
To: <n*>
[OK] {Cancel}
```

3. Verwenden Sie die + und - Tasten zur Anwahl des zu kopierenden Quellspeicherplatzes. Freie Speicherplatznummern werden übersprungen. Drücken Sie die Runter-Pfeiltaste, um zum Zielspeicherplatz zu gelangen.

Verwenden Sie die + und - Tasten zur Anwahl des Zielspeicherplatzes.

4. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Kopiervorgang zu bestätigen. Der Quellspeicherplatz wird in den Zielspeicherplatz übertragen und das LCD-Display springt zum Memories-Schirm zurück.

Kopieren aus einem Speicherplatz

1. Wählen Sie einen freien Speicherplatz an.
2. Drücken Sie die COPY-Taste der Gerätefront. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
Copy Memory
From: <1>
To: <n*>
[OK] {Cancel}
```

3. Verwenden Sie die + und - Tasten dazu, den Zielspeicherplatz anzuwählen. Freie Speicherplätze werden mit einem '*' gekennzeichnet.

4. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Kopiervorgang zu bestätigen.

Wenn der Zielspeicherplatz frei ist, wird der Quellspeicherplatz in den Zielspeicherplatz kopiert und das LCD-Display springt zum Memories-Schirm zurück.

5. Wenn der Zielspeicherplatz bereits programmiert ist, wird ein Warnmeldung auf dem LCD-Display ausgegeben:

```
***** WARNING *****
Memory is programmed
Overwrite memory ?
[YES] {NO}
```

Drücken Sie die ENTER-Taste, um die YES Option anzuwählen und den Speicherplatz zu überschreiben.

Speicherplätze in der Vorschau

Eine Vorschau des Speicherplatzes erlaubt es dem Anwender Einzel- und Multifunktions-Scheinwerferkanäle eines Speicherplatzes zu betrachten, ohne diese an die Ausgänge auszugeben.

Vorschau eines Speicherplatzes

1. Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an.
2. Drücken Sie die PREVIEW ('Vorschau')-Taste. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet und das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
Preview Memory 23
CHAN 1      50
CHAN 2     100
CHAN 3      75 v
```

3. Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten, um durch die Liste der Einzelkanäle zu blättern.
4. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Der programmierte Wert jedes Scheinwerferparameters wird nach der Liste der Einzelkanäle ausgegeben. Sie werden als Scheinwerfernummern, Parametername und DMX-Wert angezeigt. Beispiel:

```
Preview Memory 23
Fix 1 Cyan    255
Fix 1 Magenta 128
Fix 1 Yellow   0 v
```

5. Drücken Sie erneut die PREVIEW-Taste der Gerätefront, um den Vorschaumodus zu verlassen. Die LED in der Preview-Taste erlischt und das LCD-Display springt zum Memories-Schirm zurück.

Vorschau eines Lauflichtspeicherplatzes

1. Wählen Sie einen programmierten Lauflichtspeicherplatz an.
2. Drücken Sie die PREVIEW-Taste. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet und das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
PrevMem 23 Step< 1>
CHAN 1      50
CHAN 2     100
CHAN 3      75v
```

3. Drücken Sie die + und - Tasten zur Auswahl des gewünschten Steps.
4. Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten, um durch die Liste der Einzelkanäle des angewählten Steps zu blättern.
5. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Wenn Multifunktions-Scheinwerfer zugewiesen wurden, werden die programmierten Werte jedes Scheinwerfers nach der Liste mit den Einzelkanälen angezeigt. Sie enthalten die Scheinwerfernummer, Parametername sowie den DMX Wert. Beispiel:

```
PrevMem 23 Step< 1>
Fix 1 Cyan    255^
Fix 1 Magenta 128
Fix 1 Yellow   0v
```

6. Um den Vorschau Modus zu beenden, drücken Sie erneut die PREVIEW-Taste der Gerätefront. Die LED der Preview-Taste erlischt und das LCD-Display springt zum Memories-Schirm zurück.

BEMERKUNG

Vorschau von Lauflichtern

Die einzige aktive Anzeige im LCD-Display ist die Step-Nummer. Durch Anwählen der Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten können Sie durch die Kanal/Geräteliste blättern. Die Step-Nummer bleibt immer aktiv. Die + und - Tasten wechseln die Step-Nummer im LCD-Display, ohne die Kanäle oder Geräte zu beeinflussen.

Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog - Wenn ein Multifunktions-Scheinwerfer nicht im Partial (transparent)-Mode programmiert ist, zeigt das LCD-Display folgendes an: " "

Textinformationen für Speicherplätze

Für jeden programmierten Speicherplatz können Sie einen Namen vergeben. Diese Textinformation erscheint nur auf dem Monitor.

7. Gehen Sie im LCD Display auf einen der Basis-Schirme (Memories, Submasters,Outputs).
8. Drücken Sie die F2 FUNCTION-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
**** Name Item ****
Select type of item
to name ...
[Cancel]
```

9. Drücken Sie die MEMORIES-Taste. Das LCD zeigt:

```
**** Name Item ****
Select Memory Number
Number: <xxx>
[OK] {Cancel}
```

10. Wählen Sie über die + und - Tasten den gewünschten Speicherplatz an und bestätigen Sie mit der ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
**** Name Item ****
Memory xxx
< - >
[OK] {Cancel}
```

11. Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter- und die + und - Tasten, um einen Text einzugeben. Einfacher geht es mit einer PC-Tastatur.
12. Bestätigen Sie die Eingabe mit der ENTER-Taste. Das LCD-Display springt auf den vorherigen Schirm zurück.

Löschen von Speicherplätzen

Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an. Drücken Sie und halten Sie die CLEAR-Taste für ca. 1 Sekunde.

Der Speicherplatz wird gelöscht und ist wieder frei (wird als '**' neben der Speicherplatznummer im LCD-Display angezeigt).

Wenn dieser Speicherplatz auf einem Submaster abgelegt war, ist auch der Submaster automatisch gelöscht.

Wiedergabe von Speicherplätzen über den Playback X Master

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie programmierte Speicherplätze des Hauptspeichers abspielen können.

Sie können die Speicherplätze in aufsteigender Reihenfolge abspielen, indem Sie die GO-Taste drücken oder einen bestimmten Speicherplatz auswählen und diesen dann per GO-Taste ausgeben.

Einrichten der Wiedergabe

Drücken Sie die MEMORIES-Taste der Gerätefront, um den Memories-Schirm auf das LCD-Display anzuzeigen:

```
Current: 1 s
Next: < 2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Das LCD zeigt den *Current* ('aktuellen') und den *Next* ('nächsten') Speicherplatz sowie die *Fade Up* ('Einblend-') und *Fade Down* ('Ausblend-') Zeiten des nächsten Speicherplatzes an.

Anwählen des nächsten Speicherplatzes

Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten, um den blinkenden Cursor (<>) zum *Next* ('nächsten') Feld zu bewegen:

```
Current: 1 s
Next: <2 s>
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down: <00:03.0>
```

Wählen Sie mit den + und - Tasten den auszugebenden Speicherplatz an.

Starten der Wiedergabe

Ziehen Sie die Playback X MASTER- und GRAND MASTER-Steller ganz auf. Bringen Sie den OVERRIDE-Regler in die Mittelstellung. Vergewissern Sie sich, dass Blackout nicht aktiv ist.

Wählen Sie den ersten programmierten Speicherplatz an und drücken Sie die GO-Taste. Der Speicherplatz wird mit den programmierten Werten ausgegeben.

Verwenden der GO-Taste

Um den im Memories-Schirm angegeben *Next* ('nächsten') Speicherplatz auszugeben, drücken Sie die GO-Taste.

Es wird eine Überblendung zum *Next* Speicherplatz durchgeführt. Wenn Sie die GO-Taste drücken, erhöhen sich automatisch die Speicherplatznummern in den *Current* und *Next* Feldern.

Die Ausgänge blenden entsprechend der programmierten Blendzeiten und LTP-Aktionen zum nächsten Speicherplatz über. Während der Überblendung leuchtet die LED neben der GO-Taste.

Verwenden des OVERRIDE-Reglers

Mit dem OVERRIDE-Regler können Sie den Überblendungsvorgang zwischen dem aktuellen und nächsten Speicherplatz beschleunigen oder verlangsamen.

Drehen Sie den OVERRIDE-Regler gegen den Uhrzeigersinn, um die Überblendung zu verlangsamen und mit dem Uhrzeigersinn, um sie zu beschleunigen.

Verwenden der Pausen-Taste

Mit der PAUSE-Taste können eine Überblendung zwischen dem aktuellen und nächsten Speicherplatz vorübergehend unterbrechen/pausieren.

Die rote LED in der PAUSE-Taste blinkt, solange die Überblendung angehalten ist. Drücken Sie die PAUSE-Taste erneut, um die Überblendung fortzusetzen.

Verwenden des Playback X Master-Stellers

Der Playback X MASTER-Steller regelt den maximalen HTP-Ausgangspegel der Einzel- und Steuerkanäle der Speicherplätze.

Verwenden der STEP-Taste

Wenn der *Current* ('aktuelle') Speicherplatz ein Laufflicht mit manuellem Drive ist, können Sie mit der STEP-Taste manuell durch das Laufflicht steppen.

Wenn der *Current* ('aktuelle') Speicherplatz ein Laufflicht mit BEAT-Drive ist, können Sie durch zweimaliges Drücken der STEP-Taste eine Geschwindigkeit vorgeben. Die Geschwindigkeit wird temporär für dieses Laufflicht übernommen.

BEMERKUNGEN

Anwählen eines freien Speicherplatzes

Wenn Sie einen unprogrammierten Speicherplatz angewählt und dann die Go-Taste aktiviert haben, wird auf dem LCD-Display eine Fehlermeldung ausgegeben.

Remote Switches

Die Verwendung der Go-Taste und der Remote-Go-Fernbedienung, bewirken die selbe Funktion. Ein Wiederholen der Funktion ist nicht möglich.

Editieren der Chase Modifizierer-Funktionen im LIVE-Betrieb

Die Modifizierer-Funktionen der Lauflichtspeicher können für alle komplett oder für jeden individuell verändert werden.

Alle Änderungen sind nur temporär für den LIVE-Betrieb und werden nicht als Daten mit in die programmierten Speicherplätze abgelegt.

Editieren der Modifizierer-Funktionen für alle Lauflichtspeicher

Diese Editierungs-Funktion beeinflusst alle Lauflichtspeicher, die aktuell über den Playback X oder die Submaster wiedergegeben werden.

Die LED's neben den entsprechenden Tasten zeigen die aktiven Optionen.

Laufrichtung - Drücken Sie die DIRECTION-Taste, um die Laufrichtung aller Lauflichtspeicher zu verändern.

Attack - Drücken Sie die ATTACK-Taste, um das Anschwellverhalten der einzelnen Schritte aller Lauflichtspeicher zu verändern.

Colour Aktion - Drücken und halten Sie die COLOUR-Taste und verwenden Sie die ATTACK-Taste, um die Colour-Aktion für alle Lauflichtspeicher zu verändern.

Beamshape Aktion - Drücken und halten Sie die BEAMSHAPE-Taste und verwenden Sie die ATTACK-Taste, um die Beamshape-Aktion für alle Lauflichtspeicher zu verändern.

Position Aktion - Drücken und halten Sie die POSITION-Taste und verwenden Sie die ATTACK-Taste, um die Position-Aktion für alle Lauflichtspeicher zu verändern.

Drive - Drücken Sie die DRIVE-Taste, um die Wiedergabefunktion aller Lauflichtspeicher zu verändern.

Geschwindigkeit - Verwenden Sie den SPEED-Regler, um die aktuelle Geschwindigkeit des Lauflichtspeichers zu erfassen und falls gewünscht zu verändern.

Sind verschiedene Lauflichtspeicher mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten aktiv, muss jeder Lauflichtspeicher auf seine programmierte Geschwindigkeit mit dem SPEED-Regler justiert werden.

Editieren der Modifizierer-Funktionen für individuelle Lauflichtspeicher

Diese Editierungs-Funktion beeinflusst nur einen einzelnen (angewählten) Lauflichtspeicher, der aktuell über den Playback X oder die Submaster wiedergegeben wird.

Aktivieren der Editierungsfunktion:

Drücken Sie die F3-Taste für die Editierung individueller Lauflichtspeicher. Die LED in der F3-Taste muss leuchten.

Auswahl eines Lauflichtspeichers auf dem Playback X

Drücken Sie die MEMORIES-Taste. Die LED in der MEMORIES-Taste muss blinken.

Editieren der Modifizierer-Funktionen:

Ist ein Lauflichtspeicher ausgewählt, so sind die Tasten für DIRECTION, ATTACK, DRIVE und der SPEED-Regler für die LIVE-Editierung aktiv.

Die Editierung erfolgt wie in der Sektion für alle Lauflichtspeicher beschrieben, beeinflusst aber nur die angewählten Lauflichtspeicher (siehe eine Spalte vorher).

Beenden des Editierungsmodus:

Drücken Sie die F3-Taste auf der Konsole und die LED in der F3-Taste erlischt.

BEMERKUNGEN

Anwahl nicht programmierter Speicherplätze

Wählen Sie einen nicht programmierten Speicherplatz an und drücken die GO-Taste, wird eine Fehlermeldung im LC-Display angezeigt.

Remote Switches (Schaltwege für Fernbedienung)

Ein externer GO- oder GO-TO-MEMORY-Befehl entspricht der Aktivierung per Taste auf der Konsole. Diese Funktion muss im Super User aktiviert und zugewiesen werden.

Timecode Trigger

Ein Speicherplatz der über SMPTE oder MIDI Timecode aktiviert werden soll, wird über das eingehende Signal gestartet. Diese Funktion ist optional und kann im Leap Frog, Mambo Frog und Bull Frog nachgerüstet werden.

Ein Speicherplatz mit Timecode Trigger kann auch per GO-Taste wiedergegeben werden.

Lauflichtspeicher auf dem Playback X

Ein Lauflichtspeicher auf dem Playback X startet wenn der Speicherplatz getriggert wird und wiederholt die Durchläufe in einem Loop. Alternativ können "Shots" (Durchläufe) zugewiesen werden.

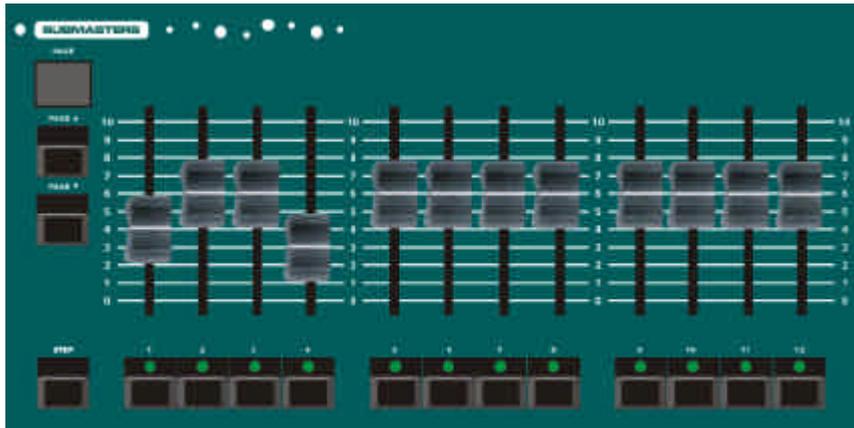


Figure 5 - 1: Submaster Funktion

Einführung

Die **Frog**, **Fat Frog** und **Leap Frog** Konsolen bieten 20 Seiten mit je 12 Submastern (Total: 240 Submaster).

Das **Bull Frog** bietet 20 Seiten mit je 24 Submastern (Total: 480 Submaster).

Die Submaster werden über ihre Page (Seiten)-Nummer und dann folgend durch die Submasternummer angesprochen (z.B. 1-1, 1-2).

Die PAGE UP (Seite-rauf)- und PAGE DOWN (Seite-runter)-Tasten werden zur Anwahl der gewünschten Submasterseite verwendet.

Eine Seite ist immer aktiv und wird im 7-Segment-Display auf der Gerätefront angezeigt.

Jeder Submaster kann mit Kanaldaten oder einem übertragenen Speicherplatz belegt werden.

Speicherplätze können mit oder ohne Blendzeiten übertragen werden.

Bei den **Fat Frog**, **Leap Frog** und **Bull Frog** Konsolen können alle Daten als Full-Memory oder Partial-Memory (transparente Daten) abgelegt werden.

Die Konsolen bieten für die Submaster eine Page Overlay-Funktion (Überlagerung der Seiten) an, mit denen Daten von Submastern auf verschiedenen Seiten zur gleichen Zeit ausgegeben werden können.

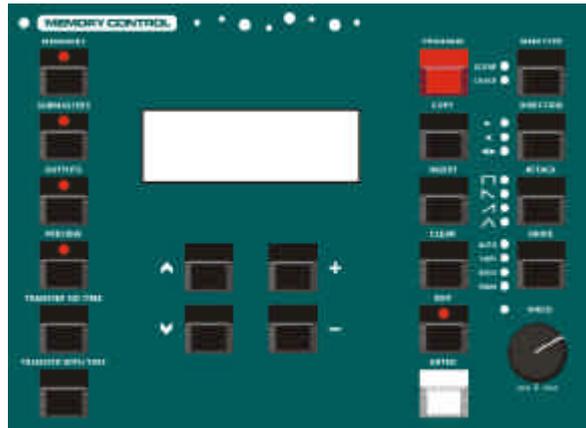


Figure 5 - 2: Haupt LCD Display

LCD-Display - Submaster

Die Programmierung mit Kanaldaten, Editierung, das Kopieren, die Vorschau sowie das Löschen von Submastern, erfolgt über den Submaster-Schirm im Haupt LCD-Display.

Um den Submaster-Schirm auf dem LCD-Display anzuzeigen, drücken Sie die SUBMASTERS-Taste der Gerätefront.

Das Display zeigt folgendes an:

```
Submaster: < 1-1 * >
Contents: Empty
```

Das *Submaster* Feld zeigt Ihnen den aktuell angewählten Submaster im Format 'Seite und Submaster' an.

Hinter der Submasternummer finden Sie ein Statuszeichen (*=unprogrammiert, d= Kanaldaten, c= übertragener Lauflichtspeicherplatz, s= übertragener Lichtstimmungsspeicherplatz).

Das *Name* Feld zeigt den Namen von dem jeweiligen Submaster. Ist ein Submaster mit einem Speicherplatz (mit Textinformation) belegt, so wird dieser Name angezeigt.

Das *Contents* Feld zeigt *Empty* wenn der Submaster nicht belegt ist, *Ch Data* wenn der Submaster mit Kanaldaten belegt ist, oder *Mem Nr.* wenn ein Speicherplatz auf einen Submaster übertragen wurde.

Das *Shots* Feld wird nur dann angezeigt, wenn der Submaster mit einen Lauflichtspeicher belegt ist. Auch nur dann kann das *Shots* Feld editiert werden. Die *Shots* (Durchläufe) liegen zwischen 0-255 (0 entspricht einem Loop).

Das *Fade Up* Feld zeigt die Einblendzeit für alle HTP-Kanäle auf dem Submaster.

Das *Fade Down* Feld zeigt die Ausblendzeit für alle HTP-Kanäle auf dem Submaster.

Das *LTP Fade* Feld zeigt die Blendzeit für die LTP-Kanäle auf dem Submaster. Die LTP-Zeit bezieht sich auf die Attribute Colour, Beamshape und Position, wenn die entsprechenden C-B-P Felder auf Fade eingestellt sind. Bei Snap ist die LTP-Zeit nicht aktiv.

Das *Colour* Feld bezieht sich auf das Verhalten der Colour Attribute bei einer LTP-Überblendung der Multifunktions-Scheinwerfer (Snap oder Fade).

Das *Beamshape* Feld bezieht sich auf das Verhalten der Beamshape Attribute bei einer LTP-Überblendung der Multifunktions-Scheinwerfer (Snap oder Fade).

Das *Position* Feld bezieht sich auf das Verhalten der Position Attribute bei einer LTP-Überblendung der Multifunktions-Scheinwerfer (Snap oder Fade).

Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog - Wenn der LTP-Trigger im Desk Setup aktiviert wurde, wird dieser im Display angezeigt. Der Wert bezieht sich auf die Fader-Stellung, bei der die LTP-Attribute aktiviert werden.

Submaster LCD-Schirm Beispiele

Beispiel 1 – Submaster mit Kanaldaten beladen

```
Submaster: < 1-2 d >
Contents: Ch Data
Manual Fade
LTP Trig Lev: < 50% >
```

Beispiel 2 – Lichtstimmungsspeicherplatz mit Zeitinformationen auf Submaster übertragen

```
Submaster: < 1-3 s >
Contents: Mem 3
Timed Fade - see Mem
LTP Trig Lev: < 50% >
```

Beispiel 3 – Lauflichtspeicherplatz ohne Zeitinformationen auf Submaster übertragen:

```
Submaster: < 1-4 c >
Contents: Mem 4
Manual Fade
LTP Trig Lev: < 20% >
```

Anwählen eines Submasters

Die meisten Vorgänge beginnen mit der Anwahl des gewünschten Submasters.

Drücken Sie die SUBMASTERS-Taste, um den Submaster-Schirm anzuzeigen:

```
Submaster: < 2-3 * >
Contents: Empty
```

Wenn sich der Cursor auf dem *Submaster* Feld befindet, können Sie mit den + und - Tasten den nächsten oder vorherigen Submaster anwählen.

Wenn Sie durch die Anwahl des nächsten oder vorherigen Submasters die Seite (Page) verändern, wird dies im 7-Segment-Display der Gerätefront sofort angezeigt.

Alternativ können Sie auch mit den PAGE UP- und PAGE DOWN-Tasten die gewünschte Seite und dann eine SUBMASTER FLASH-Taste drücken.

Die Submasternummer auf dem Submaster-Schirm zeigt den angewählten Submaster an.

Bemerkung

Anwählen eines Submasters

Wenn ein Submaster Kanaldaten oder einen übertragenen Speicherplatz enthält, werden diese Daten beim drücken der SUBMASTER FLASH-Taste wie immer kurz aufgeblitzt oder Solo geschaltet.

Kanaldaten auf Submastern

Sie können Submaster wie folgt mit Kanaldaten belegen:

Frog Konsole – Kanaldaten für alle 48 Einzelkanäle.

Fat Frog und Leap Frog Konsole – Kanaldaten für alle 48 Einzelkanäle und optional alle Scheinwerferparameter (falls für den zugewiesenen Multifunktions-Scheinwerfer zutreffend). Die Default-Werkseinstellung ist Einzel- und Multifunktions-Scheinwerferkanäle. Mit der Option im *Desk Setup* vom Super User Modus, können Sie Multifunktions-Scheinwerferkanäle auf Submaster aus- und einschließen. Weiterhin lassen sich im Program-Mode die Full- oder Partial-Funktionen auswählen.

Bull Frog Konsole – Kanaldaten für alle 96 Einzelkanäle und optional alle Scheinwerferparameter (falls für den zugewiesenen Multifunktions-Scheinwerfer zutreffend). Die Default-Werkseinstellung ist Einzel- und Multifunktions-Scheinwerferkanäle. Mit der Option im *Desk Setup* vom Super User Modus können Sie Multifunktions-Scheinwerferkanäle auf Submaster aus- und einschließen. Weiterhin lassen sich im Program-Mode die Full- oder Partial-Funktionen auswählen.

Kanaldaten im Full-Modus: Die Ausgangswerte aller Parameter werden als Kanaldaten aufgezeichnet und abgespeichert. Jeder Kanal der nicht verändert wurde, wird mit den aktuellen Werten aufgezeichnet.

Kanaldaten im Partial-Modus: Alle HTP-Dimmerkanäle der Geräte werden auf einem Submaster abgespeichert. Nur die Ausgangswerte der Multifunktions-Scheinwerfer die "getagged" sind, werden aufgezeichnet und abgespeichert. Werden die Daten über einen Submaster wiedergegeben, sind nur Geräte am Ausgang, die als "getagged" abgespeichert wurden.

Ausgang: Wenn Kanaldaten direkt auf einen Submaster gespeichert sind, wird die Wiedergabe durch HTP- und LTP-Zeiten, sowie durch die Einstellung der Attribute beeinflusst.

Kanaldaten laden

1. Wählen Sie einen freien Submaster an.
2. Stellen Sie den Pegel der Einzelkanäle mit den PRESET A- und PRESET B-Stellern ein.
3. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Stellen Sie, falls erforderlich, die Parameter der Multifunktions-Scheinwerfer auf die gewünschten Werte ein.
4. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog** Stellen Sie sicher, dass die Multifunktions-Scheinwerfer selektiert (getagged) sind, wenn im Partial-Modus programmiert wird.
5. Möchten Sie nur ein Attribut speichern (z.B. nur Farbe und kein Beamshape oder eine Position), drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste. Diese Funktion ist nur im Partial (transparent)-Modus möglich.
6. Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um die aktuellen Ausgabepegel auf dem Submaster abzuspeichern.

Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog

Im Partial-Mode gehen alle selektierten (getagged) Geräte automatisch zurück in den normalen Modus.

Das *Contents* Feld ändert zu *Ch Data*. Beispiel:

```
Submaster: < 1-1 d >
Name:
Contents: Ch Data
Fade Up: <00:03.0>v
```

7. Wählen Sie das *Fade Up* Feld an und geben Sie die HTP-Einblendzeit ein.
8. Wählen Sie das *Fade Down* Feld an und geben Sie die HTP-Ausblendzeit ein.
9. Wählen Sie das *LTP Fade* Feld an und geben Sie LTP-Blendzeit für die Attribute ein.
10. Wählen Sie die *Colour, Beamshape und Position* Felder an und geben Sie die gewünschten Aktionen ein (Snap oder Fade).
11. Wählen Sie das *LTP Trig Lev* Feld an und geben Sie den gewünschten Prozentwert ein.

Überschreiben von Kanaldaten

1. Wählen Sie einen mit Kanaldaten belegten Submaster an.
2. Stellen Sie den Pegel der Einzelkanäle mit den PRESET A- und PRESET B-Stellern ein.
3. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog**
Stellen Sie die Parameter der Multifunktions-Scheinwerfer nach ihren Wünschen ein.
4. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog**
Stellen Sie sicher, dass die Multifunktions-Scheinwerfer selektiert "getagged" sind, wenn Sie im Partial-Mode programmieren.
5. Möchten Sie nur ein Attribut speichern (z.B. nur Farbe und kein Beamshape oder eine Position), drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste. Diese Funktion ist nur im Partial (transparent)-Modus möglich.
6. Drücken Sie die PROGRAM-Taste, um die aktuellen Ausgabepegel der Submaster zu speichern. Folgende Warnmeldung wird auf dem LCD-Display ausgegeben:


```
***** WARNING *****
Submaster programmed
Overwrite submaster?
{YES} {NO}
```
7. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die YES Taste anzuwählen und den Inhalt der Submaster mit den aktuellen Ausgabewerten zu überschreiben.

BEMERKUNG:

Speicherplätze im Partial-Modus

Alle HTP-Dimmerkanäle für Multifunktions-Scheinwerfer werden immer, unabhängig ob diese getagged sind oder welches Attribut ausgewählt ist, komplett aufgezeichnet. Um nur die Dimmerkanäle aufzuzeichnen, müssen alle Multifunktions-Scheinwerfer aus der Tagging-Funktion genommen werden, bevor die PROGRAM-Taste gedrückt wird. Um alle LTP-Attribute (Colour, Beamshape und Position) für Geräte die getagged sind aufzuzeichnen, drücken Sie einfach die PROGRAM-Taste.

Editieren von Kanaldaten (LIVE-Modus)

1. Wählen Sie einen mit Kanaldaten belegten Submaster an.
2. Drücken Sie die EDIT-Taste. Die LED in der EDIT-Taste leuchtet und zeigt an, dass die Editierfunktion angewählt wurde.
Die Kanaldaten der angewählten Submaster werden live per DMX eingeblendet und ausgegeben.
Jegliche aus den PRESET- und Playback X-Stellern resultierende Ausgabe wird ausgeblendet.
Alle Submasterausgaben bleiben wie bisher ausgegeben.
Sie sollten alle weiteren Submaster schließen, wenn Sie sichergehen wollen, dass nur die Submasterdaten der angewählten Submaster live ausgegeben werden.
Das LCD-Display zeigt folgendes an:


```
Edit Submaster 2-12
Channel   Level (%)
   1      < 50>
   2      <100> v
```
3. Lassen Sie sich mit den Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten die programmierten Werte der Einzelkanäle im Submaster anzeigen.
4. Sie können nun individuelle Einzelkanäle editieren ohne andere programmierte Einzelkanalpegel dadurch zu beeinflussen.
5. Mit der SHIFT-Taste können Sie zwischen den Kanalbänken umschalten.
6. Drücken und halten Sie die entsprechende CHANNEL FLASH-Taste gedrückt. Der Cursor im LCD-Display springt zum entsprechenden Kanal.

Beispiel - Kanal 17 :

```
Edit Submaster 2-12
Channel   Level (%)
   17     <100> ^
   18     < 75> v
```

7. Wenn Sie den entsprechenden PRESET-Steller einmal über den im LCD-Display angezeigten Pegel anheben, können Sie den Wert danach justieren (siehe Bemerkung).
Danach können Sie den Pegel mit dem Steller auch wieder absenken. Der Steller regelt den Ausgabepegel des Kanals.
8. Stellen Sie den Kanalpegel mit dem PRESET-Steller ein. Der aktuelle Ausgabepegel wird im LCD-Display angezeigt.
9. Lassen Sie die CHANNEL FLASH-Taste jetzt wieder los, um die neuen Kanalpegel in den Submasterdaten zu sichern.
10. Wiederholen Sie die obigen Schritte für jeden zu editierenden Einzelkanal.
11. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog**
Stellen Sie gegebenenfalls noch die Parameter der Multifunktions-Scheinwerfer ein.
12. **FULL MODE:** Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Editierungsmodus zu beenden. Die LED in der EDIT-Taste erlischt und eine Warnung wird auf dem LCD-Display angezeigt:


```
***** WARNING *****
Channels modified
Save Changes ?
{Yes} {No}
```

13. **PARTIAL MODE:** Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Editierungsmodus zu beenden. Die LED in der EDIT-Taste erlischt und eine Warnung wird auf dem LCD-Display angezeigt:


```
***DATA MODIFIED***
Attributes recorded:
C{Yes} B{ No} P{ No}
Save ? {Yes} {No}
```

14. Wählen Sie entweder die Yes oder No Option aus und drücken Sie ENTER. Verwenden Sie die Pfeil-rauf-, Pfeil-runter- und die +/- Tasten, um die gewünschte Aufzeichnung der Attribute auszuwählen.

Editieren von Kanaldaten (BLIND-Modus)

1. Wählen Sie einen mit Kanaldaten programmierten Submaster an.
2. Drücken Sie die PREVIEW-Taste. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet.
3. Drücken Sie die EDIT-Taste. Die LED in der EDIT-Taste leuchtet.
4. Individuelle HTP-Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerferwerte können, wie im Edit-Live beschrieben, editiert werden.
5. Drücken Sie die EDIT-Taste, um den Blind-Editierungsmodus zu beenden.
6. Drücken Sie die SUBMASTERS-Taste und der normale Submaster-Schirm wird wieder angezeigt.

BEMERKUNGEN

Editieren von Einzelkanälen

Beim Editieren der Einzelkanäle über die PRESET-Steller, verwenden Sie die PRESET A-Steller für die Kanäle 1-24 (1-48 beim Bull Frog) und die PRESET B-Steller für die Kanäle 25-48 (49-96 beim Bull Frog).

Editieren Sie die Partial Daten (Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog)

Wenn Sie einen Submaster im Partial-Modus editieren, leuchten die LED's in den FIXTURE SELECTION-Tasten, um anzuzeigen, dass Multifunktions-Scheinwerfer als "getagged" aufgezeichnet sind.

Übertragen von Speicherplätzen

Sie können jeden programmierten Speicherplatz, vom Hauptspeicher, auf einen Submaster übertragen.

Sie können einen Speicherplatz mit oder ohne die dazugehörigen Zeitinformationen (Blendzeiten) übertragen.

Die Konsole unterscheidet zwischen dem drücken (und loslassen) einer der TRANSFER-Tasten, sowie dem drücken und gedrückt halten einer dieser TRANSFER-Tasten.

Auf diese Weise können Sie bestimmen, welche der beiden Methoden beim Übertragen der Speicherplätze eingesetzt wird:

Methode 1:

Diese Methode wird zum Übertragen eines Speicherplatzes oder einer Reihe von Speicherplätzen auf die Submaster, auf einfache und schnelle Art verwendet.

Es werden keine Warnmeldungen vor dem Überschreiben etwaiger Submaster, die schon Kanaldaten oder einen übertragenen Speicherplatz enthalten, ausgegeben.

Methode 2:

Mit dieser Methode wird ein einzelner Speicherplatz über die Menüs im LCD-Display, auf einen Submaster übertragen.

Falls dabei Submaster überschrieben werden würden, die bereits Kanaldaten oder einen übertragenen Speicherplatz enthalten, so wird auf dem LCD-Display eine Warnmeldung ausgegeben.

Übertragen eines Speicherplatzes (1)

1. Drücken Sie die MEMORIES-Taste, um den Memories ('Speicherplätze')-Schirm auf dem LCD-Display anzuzeigen.
2. Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an.
3. Drücken und halten Sie die TRANSFER WITH TIME ('Übertragen mit Zeitinformationen')- oder TRANSFER NO TIME ('Übertragen ohne Zeitinformationen')-Taste auf der Gerätefront gedrückt.
4. Wählen Sie die richtige Submaster-Seite mit den PAGE DOWN- bzw. PAGE UP-Tasten an (falls Sie die Seite wechseln müssen).
5. Drücken Sie die entsprechende SUBMASTER FLASH-Taste. Der angewählte Speicherplatz wird auf den zugehörigen Submaster übertragen.
6. Die Next ('nächster') Anzeige im Memories ('Speicherplätze')-Schirm erhöht sich automatisch um + 1 als nächsten Speicherplatz.
7. Um diesen Speicherplatz auf einen Submaster zu übertragen, wählen Sie wie bereits vorher die jeweilige Submaster-Seite an und drücken Sie zugehörige SUBMASTER FLASH-Taste.
8. Wiederholen Sie die obigen Schritte für jeden zu übertragenden Speicherplatz.
9. Wenn alle benötigten Speicherplätze übertragen wurden, lassen Sie die TRANSFER WITH TIME- oder TRANSFER NO TIME-Taste wieder los.

Übertragen eines Speicherplatzes (2)

1. Drücken Sie die MEMORIES-Taste, um den Memories ('Speicherplätze')-Schirm auf dem LCD-Display anzuzeigen.
2. Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an..
3. **Drücken** Sie die TRANSFER WITH TIME ('Übertragen mit Zeitinformationen')- oder TRANSFER NO TIME ('Übertragen ohne Zeitinformationen')-Taste auf der Gerätefront. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
Transfer With Time
Memory No: < 23 s>
Submaster: < 1-1 *>
[OK] {CANCEL}
```

4. Verwenden Sie + und -, PAGE UP- und PAGE DOWN-, sowie die SUBMASTER FLASH-Tasten, zur Anwahl des Submasters auf dem der Speicherplatz übertragen werden soll.
5. Wählen Sie danach die OK Taste an und drücken Sie ENTER.
Wenn der angewählte Submaster frei ist, wird der Speicherplatz auf den Submaster übertragen und das LCD-Display springt zum Memories-Schirm zurück.
6. Wenn der angewählte Submaster mit Kanaldaten oder einem übertragen Speicherplatz belegt ist, wird auf dem LCD-Display eine Warnmeldung ausgegeben:

```
***** WARNING *****
Submaster programmed
Overwrite Submaster?
{Yes} {No}
```

7. Wählen Sie die YES Option und drücken Sie ENTER um den Submaster zu überschreiben. Das LCD-Display springt zum Memories-Schirm zurück.
8. Um die Übertragung abubrechen, wählen Sie die NO Option an und drücken die ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Transfer-Schirm zurück.

Editieren von übertragenen Speicherplätzen

Wenn Sie einen Submaster editieren, der einen übertragenen Speicherplatz enthält, resultiert das in der Editierung des eigentlichen Speicherplatzes.

1. Wählen Sie einen Submaster mit übertragenem Speicherplatz an.
2. Drücken Sie die EDIT-Taste. Eine Warnmeldung wird ausgegeben:

```
***** WARNING *****
About to Edit Memory
Continue ?
[OK] {CANCEL}
```

3. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die OK-Option anzuwählen und in den Editierungsmodus des eigentlichen Speicherplatzes zu gelangen. Ab jetzt ist der normale Edit-Modus aktiv.

BEMERKUNGEN

Übertragen von Speicherplätzen - Methode 1

Während Sie die TRANSFER WITH TIME- oder TRANSFER NO TIME-Taste gedrückt halten, ist die normale Funktion der SUBMASTER FLASH-Tasten deaktiviert.

Wenn ein Speicherplatz auf diese Methode übertragen wird, werden alle Kanaldaten und Speicherplätze auf dem Submaster überschrieben. Es erscheint keine Warnmeldung.

Übertragen von Speicherplätzen - Methode 2

Wenn der Anwender eine der TRANSFER-Tasten drückt und wieder loslässt, zeigt das LCD-Display den jeweiligen Transfer-Schirm wie oben erwähnt an. In diesem Fall gelten folgende Sonderregelungen:

Wenn der Anwender die Cancel Options-Taste anwählt und dann ENTER drückt, wird der Transfer abgebrochen.

Wenn der Anwender dieselbe TRANSFER-Taste erneut drückt, wird der Transfer ebenfalls abgebrochen.

Wenn der Anwender eine andere TRANSFER-Taste drückt, wird der aktuelle Transfer abgebrochen und der neue Befehl ausgeführt (Das LCD-Display schaltet z.B. von 'With Time' zu 'No Time' oder umgekehrt um).

Kopieren von Submasterdaten

Sie können mit der COPY-Taste Submasterdaten (Kanaldaten oder einen übertragenen Speicherplatz und dessen Zeitinformationen) von einem Ort an einen anderen kopieren.

Die tatsächlich ausgeführte Aktion ('kopiere nach' oder 'kopiere von') ist vom Status des angewählten Submasters abhängig und wird im folgenden beschrieben.

Kopieren zu einem Submaster

1. Drücken Sie die SUBMASTERS-Taste um den Submaster-Schirm auf das LCD-Display zu bringen.
2. Wählen Sie einen freien Submaster an.
3. Drücken Sie die COPY-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
Copy Submaster
From: < 1-1 s>
To: < 1-12 *>
[OK] {Cancel}
```

4. Wählen Sie den Submaster von dem Sie die Daten kopieren möchten, mit den +/-, PAGE UP- und PAGE DOWN-, sowie den SUBMASTER FLASH-Tasten an.
5. Drücken Sie die ENTER-Taste um den Kopiervorgang zu bestätigen. Die Daten des Quellsubmasters werden auf den Zielsubmaster kopiert. Das LCD-Display kehrt zum Submaster-Schirm zurück.

Wenn es keine programmierten Submaster gibt, von denen Sie kopieren können, erscheint eine entsprechende Fehlermeldung auf dem LCD-Display.

Kopieren von einem Submaster

1. Drücken Sie die SUBMASTERS-Taste, um den Submaster-Schirm auf das LCD-Display zu bringen.
2. Wählen Sie einen freien Submaster an.
3. Drücken Sie die COPY-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```

Copy Submaster
From: < 1-1 s>
To: < 3-1 *>
[OK] {Cancel}
    
```

4. Wählen Sie mit den +/-, PAGE UP-, PAGE DOWN-, sowie den SUBMASTER FLASH-Tasten den Submaster zu dem Sie die Daten kopieren wollen an (unprogrammierte Submaster werden durch ein "*" angezeigt).
5. Drücken Sie die ENTER-Taste um den Kopiervorgang zu bestätigen.
Wenn der Zielsubmaster nicht belegt war, werden die Submasterdaten kopiert und das LCD-Display kehrt zum Submaster-Schirm zurück.
6. Wenn auf dem Zielsubmaster bereits Kanaldaten oder ein übertragener Speicherplatz abgelegt sind, wird auf dem LCD-Display eine Warnmeldung ausgegeben:

```

***** WARNING *****
Submaster programmed
overwrite submaster?
{Yes} {No}
    
```

7. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die YES Option anzuwählen und den Submaster zu überschreiben oder NO (und ENTER) um zum Copy Submaster ('Submaster kopieren')-Schirm zurückzukehren.

Vorschau von Submastern

Die Vorschau der Submaster erlaubt es dem Anwender, die Einzelkanal- und Scheinwerferdaten (falls zutreffend), die auf dem Submaster geladen oder in einem Speicherplatz enthalten sind, anzuzeigen, ohne eine Ausgabe an die Ausgänge dadurch herbeizuführen.

Vorschau eines Submasters mit Kanaldaten

1. Wählen Sie einen mit Kanaldaten beladenen Submaster an.
2. Drücken Sie die PREVIEW-Taste der Gerätefront. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet und das LCD zeigt folgendes an:

```

Preview Sub 2-3
(Channel Data)
Chan 1 100
Chan 2 100v
    
```

3. Blättern Sie mit den Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten durch die Liste der Einzelkanäle.
4. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog**
Wenn auch Scheinwerferdaten geladen wurden, werden deren programmierte Werte für die Scheinwerferparameter nach der Liste der Einzelkanäle angezeigt.
Sie erscheinen in der Form Scheinwerfernummer, Parametername und DMX-Wert.
Beispiel:

```

Preview Sub 2-3
(Channel Data)
Fix 1 Cyan 255^
Fix 1 Magenta 128v
    
```

5. Um den Vorschaumodus zu beenden, drücken Sie die PREVIEW-Taste der Gerätefront. Die LED in der PREVIEW-Taste erlischt und das LCD-Display kehrt zum Submaster-Schirm zurück.

Vorschau eines Submasters mit übertragener Lichtstimmung

1. Wählen Sie einen Submaster mit übertragener Lichtstimmung an.
2. Drücken Sie die PREVIEW-Taste der Gerätefront. Die LED in der PREVIEW-Taste geht an und das LCD-Display zeigt folgendes an:

```

Preview Sub 2-3
(Memory 23)
Chan 1 100
Chan 2 75v
    
```

3. Blättern Sie mit den Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten durch die Liste der Einzelkanäle.
4. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog**
Wenn Scheinwerfer zugewiesen wurden, werden die programmierten Werte jedes Scheinwerferparameters nach der Liste der Einzelkanäle angezeigt. Diese erscheinen in der Form Scheinwerfernummer, Parametername und DMX-Wert.
Beispiel:

```

Preview Sub 2-3
(Memory 23)
Fix 1 Cyan 255^
Fix 1 Magenta 128v
    
```

5. Drücken Sie die PREVIEW-Taste, um den Vorschaumodus zu beenden. Die LED in der PREVIEW-Taste erlischt und das LCD-Display springt zum Submaster-Schirm zurück

Vorschau eines Submasters mit einem übertragenen Laufflichtspeicher

1. Wählen Sie einen Submaster mit übertragenem Laufflicht an.
2. Drücken Sie die PREVIEW-Taste der Gerätefront. Die LED in der PREVIEW-Taste leuchtet und das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
Preview Sub 2-4
Memory 24 <Step 1>
Chan 1      75
Chan 2      100v
```

3. Wählen Sie den gewünschten Step mit den + und - Tasten aus.
4. Blättern Sie mit den Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten durch die Liste der Einzelkanäle.
5. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog**
Wenn Scheinwerfer zugewiesen wurden, werden die programmierten Werte jedes Scheinwerferparameters nach der Liste der Einzelkanäle angezeigt. Diese erscheinen in der Form Scheinwerfernummer, Parametername und DMX-Wert. Beispiel:

```
Preview Sub 2-4
Memory 24 <Step 1>
Fix 1 Magenta 128^
Fix 1 Yellow 255v
```

6. Drücken Sie die PREVIEW-Taste um den PREVIEW-Modus zu beenden. Die LED in der PREVIEW-Taste erlischt und das LCD-Display kehrt zum Submaster-Schirm zurück.

Textinformationen für Submaster

Jeder programmierte Submaster kann mit einer Textinformation versehen werden.

Diese Textinformationen können nur im Monitor-Schirm und nicht im LCD-Display abgelesen werden.

1. Gehen Sie im LCD-Display auf den Grundschirm der Memories, Submasters oder Outputs.
2. Drücken Sie die F2 FUNCTION-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
**** Name Item ****
Select type of item
to name ...
[Cancel]
```

3. Nutzen Sie die PAGE UP-, PAGE DOWN- und SUBMASTER FLASH-Tasten, um einen Submaster auszuwählen. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
**** Name Item ****
Submaster 2-3
<_ >
[OK] {Cancel}
```

4. Geben Sie über die UP-, DOWN- und CURSOR-, + und - Tasten den Text ein. Einfacher geht es mit der PC-Tastatur (wenn vorhanden).
5. Drücken Sie die ENTER-Taste zum abspeichern und beenden. Das LCD-Display kehrt zum Hauptschirm zurück.

Löschen von Submastern

Mit der CLEAR-Taste können Sie einen aktuell angewählten Submaster löschen (seine geladenen Kanaldaten oder einen übertragenen Speicherplatz aus dem Speicher entfernen).

Wählen Sie einen programmierten Submaster an.

Drücken und halten Sie die CLEAR-Taste für 1 Sekunde gedrückt. Der Submaster wird gelöscht und wird als nicht belegt angezeigt (erkennbar durch den *Empty* Eintrag im *Contents* Feld des Submaster-Schirms).

Ausgabe der Submasterdaten

Die Submasterdaten (Kanaldaten oder ein übertragener Speicherplatz), werden durch Aufziehen der Submaster-Regler auf den gewünschten Pegel ausgegeben.

Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog - Die Scheinwerferdaten werden nur ausgegeben, wenn die zugehörige LTP-Trigger-Funktion im Desk Setup eingeschaltet wurde (siehe Desk Setup für weitere Einzelheiten).

Kanaldaten auf Submastern

Wenn ein Submaster mit Kanaldaten belegt wurde, wird die Ausgabe der Einzelkanäle manuell gesteuert. Der Ausgabepegel hängt direkt mit der physischen Position des Submaster-Reglers zusammen. Ist eine Überblendzeit hinterlegt, so wird diese Zeit für das Ein- und Ausblenden verwendet.

Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog - Wenn der Submaster geladene Kanal-Scheinwerferdaten enthält, erscheinen die Ausgänge der Submaster wie folgt:

Die **Brightness** ('Helligkeits')-Kanäle blenden genau wie die Einzelkanäle ein und aus.

Wenn LTP-Trigger aktiviert wurde, werden die **Color**-, **Beamshape**- und **Position**-Scheinwerferkanäle ausgegeben, sobald der Submaster den LTP-Triggerlevel erreicht hat. Diese Aktion ist abhängig von den hinterlegten Einstellungen auf dem Submaster (Snap oder Fade).

Wenn der LTP-Trigger nicht aktiviert ist, werden keine **Color**-, **Beamshape**- oder **Position**-Kanaldaten ausgegeben.

Speicherplätze auf Submaster

Wenn der Submaster einen übertragenen Speicherplatz ohne Überblendzeit enthält, wird die Ausgabe der HTP-Einzelkanäle manuell durchgeführt. Der Ausgabepiegel hängt direkt mit der Submaster-Stellung zusammen.

Wenn der Submaster einen übertragenen Speicherplatz mit Überblendzeit enthält, blenden die HTP-Einzelkanäle, entsprechend ihrer im Speicherplatz programmierten Blendzeiten, ein und wieder aus.

Solange wie die Submaster einen zeitgesteuerten Blendvorgang durchführen, leuchtet die LED der SUBMASTER FLASH-Taste.

Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog - Wenn der übertragene Speicherplatz Scheinwerferdaten enthält, erscheint die Ausgabe der Submaster wie folgt:

Die HTP-Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer blenden wie die HTP-Einzelkanäle ein und aus.

Bei aktiviertem LTP-Trigger, werden die Color-, Beamshape- und Position-Scheinwerferkanäle getriggert, wenn der Submaster den LTP-Triggerlevel erreicht.

Die Colour-, Beamshape- und Position-Scheinwerferkanäle werden so ausgegeben, wie die LTP-Zeit und die LTP-Aktionen auf dem Submaster programmiert sind.

Schalten ('Snap') - ohne weiche Überblendung

Überblendung ('Fade') - bezogen auf die LTP-Fadezeit

Lauflichtspeicherplätze auf Submastern

Ein Lauflichtspeicher auf einem Submaster startet nicht automatisch sofort, sondern befindet sich in einer Warteposition auf Step 1. Wenn der Submaster aufgezogen wird und den LTP-Triggerlevel erreicht, wird das Lauflicht gestartet.

Die Ausgänge, die aus den HTP-Werten des Lauflichts resultieren (Einzelkanäle und HTP-Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer), werden mit allen anderen HTP-Daten der Presets, Submaster und Playback X auf HTP-Basis gemischt.

Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog - Die LTP-Kanäle des Lauflichts (Color, Beamshape, Position) werden nur ausgegeben, wenn LTP-Trigger aktiviert wurde und der Submaster den LTP-Triggerlevel erreicht hat.

Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog - Das LTP-Lauflicht bleibt stehen, sobald der Submaster auf null gefahren wird oder die programmierten Shots im Lauflichtspeicher abgefahren wurden.

Drive Funktionen

Auto - Das Lauflicht läuft in der programmierten Geschwindigkeit.

Vari - Das Lauflicht läuft in der programmierten Geschwindigkeit mit zusätzlichen Step-Triggern durch die Bass-Signale des eingehenden Audiosignals.

Bass - Die Step-Trigger gehen von den Bass-Signalen des eingehenden Audiosignals aus. Wenn das Audiosignal endet oder entfernt wird, stoppt auch das Lauflicht.

Manual - Sie steppen manuell mit der STEP-Taste durch die Schritte des Lauflichts.

Beat - Die STEP-Taste kann auch als Beat-Taste mit Lernfunktion für die Geschwindigkeit der Lauflichtspeicherplätze auf einem Submaster eingesetzt werden.

Editieren der Chase Modifizierer-Funktionen im LIVE-Betrieb

Die Modifizierer-Funktionen der Lauflichtspeicher können für alle Submaster komplett oder für jeden individuellen Submaster verändert werden.

Alle Änderungen sind nur temporär für den LIVE-Betrieb und werden nicht als Daten mit in die programmierten Submaster abgelegt.

Editieren der Modifizierer-Funktionen für alle Lauflichtspeicher

Diese Editierungs-Funktion beeinflusst alle Lauflichtspeicher, die aktuell über die Submaster wiedergegeben werden.

Die LED's neben den entsprechenden Tasten zeigen die aktiven Optionen.

Laufrichtung - Drücken Sie die DIRECTION-Taste, um die Laufrichtung aller Lauflichtspeicher zu verändern.

Attack - Drücken Sie die ATTACK-Taste, um das Anschwellverhalten der einzelnen Schritte aller Lauflichtspeicher zu verändern.

Colour Aktion - Drücken und halten Sie die COLOUR-Taste und verwenden Sie die ATTACK-Taste, um die Colour-Aktion für alle Lauflichtspeicher zu verändern.

Beamshape Aktion - Drücken und halten Sie die BEAMSHAPE-Taste und verwenden Sie die ATTACK-Taste, um die Beamshape-Aktion für alle Lauflichtspeicher zu verändern.

Position Aktion - Drücken und halten Sie die POSITION-Taste und verwenden Sie die ATTACK-Taste, um die Position-Aktion für alle Lauflichtspeicher zu verändern.

Drive - Drücken Sie die DRIVE-Taste, um die Wiedergabefunktion aller Lauflichtspeicher zu verändern.

Geschwindigkeit - Verwenden Sie den SPEED-Regler, um die aktuelle Geschwindigkeit des Lauflichtspeichers zu erfassen und falls gewünscht zu verändern. Sind verschiedene Lauflichtspeicher mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten aktiv, muss jeder Lauflichtspeicher auf seine programmierte Geschwindigkeit mit dem SPEED-Regler justiert werden.

Editieren der Modifizierer-Funktionen für individuelle Lauflichtspeicher

Diese Editierungs-Funktion beeinflusst nur einen einzelnen (angewählten) Lauflichtspeicher, der aktuell über die Submaster wiedergegeben wird.

Aktivieren der Editierungsfunktion: Drücken Sie die F3-Taste für die Editierung individueller Lauflichtspeicher. Die LED in der F3-Taste muss leuchten.

Auswahl eines Lauflichtspeichers auf dem Submaster.

Drücken Sie die SUBMASTERS-Taste. Die LED in der SUBMASTERS-Taste muss blinken.

Alle LED's in den SUBMASTER FLASH-Tasten, die vorher z.B. ein Page Overlay angezeigt haben, gehen aus. Die SUBMASTER FLASH-Tasten dienen nun zur Anwahl der einzelnen Submaster.

Wählen Sie einen oder mehrere Submaster an, die Lauflichtspeicher zur Editierung beinhalten. Die LED's in den SUBMASTER FLASH-Tasten blinken und bestätigen die Anwahl zur Editierung der Modifizierer-Funktionen.

Editieren der Modifizierer-Funktionen:

Ist ein Lauflichtspeicher ausgewählt, so sind die Tasten für DIRECTION, ATTACK, DRIVE und der SPEED-Regler für die LIVE-Editierung aktiv.

Die Editierung erfolgt wie in der Sektion für "alle Lauflichtspeicher" beschrieben, beeinflusst aber nur die angewählten Lauflichtspeicher (siehe vorher beschreiben).

Beenden des Editierungsmodus

Drücken Sie die F3-Taste auf der Konsole und die LED in der F3-Taste erlischt.

Page Overlay auf den Submastern

Es ist möglich die Kanal- oder Speicherplatzdaten mehrerer Submaster, verschiedener Seiten, simultan miteinander einzusetzen, wenn es sich nicht um den physikalisch selben Steller handelt.

Beispiel - Sie können die Daten der Submaster 1-1, 2-2 und 3-3 gleichzeitig ausgeben, aber nicht die der Submaster 1-1, 2-1 und 3-1, da diese alle über den Submaster 1 Steller geregelt werden.

Wenn Sie die Submaster-Seite ändern, während einer der Submaster-Regler noch aufgezogen oder eine der SUBMASTER FLASH-Taste gedrückt ist, bleibt der Regler oder die Taste auf der ursprünglichen Seite und die Ausgabe der vorherigen Submaster wird beibehalten.

Die neuen Kanaldaten oder der dem Steller oder der Taste zugewiesene Speicherplatz, wird nicht ausgegeben bis der Steller auf null gezogen, oder die SUBMASTER FLASH-Taste losgelassen wird. Diese Funktion nennt sich Page Overlay (Überlagerung der Seiten).

Solange wie die aktuell ausgegebenen Submasterdaten nicht der aktuellen Seite entstammen, blinkt die LED in der jeweiligen SUBMASTER FLASH-Taste.

Die LED in der SUBMASTER FLASH-Taste hört auf zu blinken, wenn die korrekte Seite mit den PAGE UP- und PAGE DOWN-Tasten angewählt wurde.

Submaster Flash ('Aufblitz') Funktionen

Mit den SUBMASTER FLASH-Tasten können Sie Kanal- oder Speicherplatzdaten auf einem Kanal kurz aufblitzen ('flash') lassen, oder Solo schalten.

Mit der FLASH FUNCTION-Taste wählen Sie die gewünschte Flash Funktion aus (OFF, FLASH oder SOLO).

Die rote LED neben der FLASH FUNCTION-Taste zeigt die aktuelle Flash-Funktionskonfiguration an.

Submaster aufblitzen ('flashen') lassen

1. Stellen Sie mit Hilfe der FLASH FUNCTION-Taste, die Flash Funktion auf 'Flash'.
2. Drücken und halten Sie eine SUBMASTER FLASH-Taste.

Die Einzelkanäle in den Kanal- oder Speicherplatzdaten des Submasters werden mit dem Pegel des GRAND MASTERS aufgeblitzt.

Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog

Wenn die Kanal- oder Speicherplatzdaten auf dem Submaster auch Daten von Multifunktions-Scheinwerfern enthalten, werden die HTP-Dimmerkanäle kurz mit dem Pegel des GRAND MASTERS aufgeblitzt. Die Color-, Beamshape- und Positions-Kanäle werden automatisch getriggert und bleiben bei ihren programmierten Werten stehen.

Submaster Solo schalten

1. Stellen Sie Flash-Funktion mit Hilfe der FLASH FUNCTION-Taste auf 'Solo' ein.
2. Drücken und halten Sie eine SUBMASTER FLASH-Taste.

Die Einzelkanäle der Kanal- oder Speicherplatzdaten auf dem Submaster, werden mit dem Pegel des GRAND MASTERS aufgeblitzt.

Alle anderen, von den Presets, weiteren Submastern oder Playback X ausgegebenen Pegel, werden für diese Zeit auf null gesetzt.

Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog

Wenn die Kanaldaten oder die Speicherplatzdaten des Submasters auch Parameter von Multifunktions-Scheinwerfern enthalten, werden die HTP-Dimmerkanäle mit dem Pegel des GRAND MASTERS aufgeblitzt.

Alle anderen HTP-Dimmerdaten von weiteren Submastern oder dem Playback X werden auf null gesetzt.

Die Color-, Beamshape- und Position-Kanäle werden automatisch getriggert und bleiben bei ihren programmierten Werten stehen.

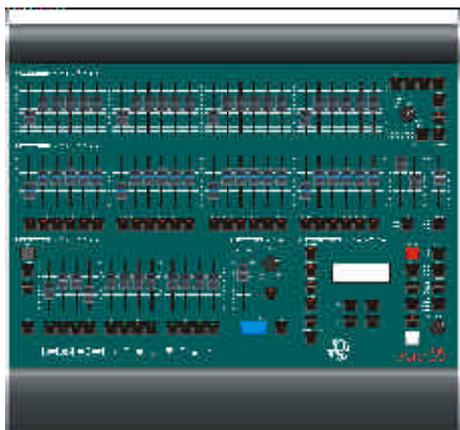


Figure 6 - 1: Die Frog Lichtkonsole

Einführung

Im Super User ('Administrator')-Modus, bietet Ihnen die Konsole eine Reihe von Setup-Einstellungen und Funktionen wie:

- Grundeinstellungen der Konsole
- Zuweisen von Multifunktions-Scheinwerfern
- DMX- Adressverteilung
- Speichern und Laden von Showdaten
- Löschen von Daten etc.

BEMERKUNGEN

Super User Modus aktivieren

Es ist nur möglich den Super User-Modus zu aktivieren, wenn Sie sich in einem der 'Grundfenster' des LCD-Displays befinden (Beispiele: Memories-, Submaster- und Outputs-Schirm).

Super User Modus aktivieren

Drücken und halten Sie die + und - Taste gedrückt und bestätigen Sie mit der ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt den Super User-Schirm an:

```
**** SUPER USER ****
{Desk Setup}
{Floppy Disk}
{Clear/Reset} v
```

Der Super User-Schirm enthält die folgenden Optionen:

- *Desk ('Konsolen') Setup*
- *Floppy Disk ('Diskette')*
- *Clear/Reset ('Löschen/Zurücksetzen')*
- *Illumination ('Beleuchtung')*
- *Set Recovery Mode ('Recovery Modus einstellen')*
- *Set Date & Time ('Datum und Zeit einstellen')*
- *Set Lock Code ('Sicherungscode einrichten')*
- *Desk Information ('Konsoleninformation')*
- *Reset DMX Outputs ('DMX Ausgänge zurücksetzen')*
- *Exit Super User ('Super User Modus verlassen')*

Wählen Sie die gewünschte Option mit den + und - Tasten an und drücken Sie die ENTER-Taste, um den Schirm der Option zu öffnen.

Desk Setup

Wählen Sie die *Desk Setup* Option aus dem Super User-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Desk Setup-Schirm wird auf dem Haupt LCD-Display angezeigt:

```
**** DESK SETUP ****
{Desk Defaults}
{Assign Fixtures}
{Patch Functions} v
```

Die folgenden Konsolen-Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

- *Desk Defaults* ('Standardeinstellung')
- *Assign Fixtures* ('Kanäle und Multifunktions-Scheinwerfer zuweisen')
- *Pan/Tilt Options* ('Einstellungen für Pan/Tilt')
- *Patch Functions* ('DMX-Patch-Funktionen')
- *Program Mode* ('Programmierfunktionen')
- *Remote Switches* ('Schaltwege für Fernbedienung')
- *Frog Screen* ('Konfiguration eines externen Frog Screen - optionales Zubehör')
- *Timecode Setup* ('Einstellungen für Timecode-Steuerung')
- *Exit Desk Setup* ('Konsolen-Setup verlassen')

Wählen Sie mit den Pfeil-runter- und Pfeil-rauf-Tasten die gewünschten Optionen an und drücken Sie die ENTER-Taste, um die Wahl zu bestätigen.

In der folgenden Beschreibung wird jede der Setup-Optionen in der Konsole eingehend beschrieben.

BEMERKUNG

Einstellungen der Frog-Konsole

Nicht alle der nachfolgend beschriebenen Punkte und Optionen sind auch in der Standard Frog-Konsole verfügbar.

Desk Defaults ('Standardeinstellung')

Wählen Sie die *Desk Defaults* Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Standardeinstellungsschirm ('Desk Defaults') der Konsole wird im Haupt LCD-Display angezeigt:

```
** DESK DEFAULTS **
{Memory}
{Submaster}
[Exit]
```

Blättern Sie mit den Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten durch die Schirme. Mit der ENTER-Taste können Sie die einzelnen Optionen anwählen und das Menü öffnen.

Memory Defaults ('Standardeinstellungen der Speicherplätze')

Wählen Sie die *Memory* Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Standardeinstellungsschirm der Speicherplätze ('Memory Defaults') wird im Haupt LCD-Display angezeigt:

```
* MEMORY DEFAULTS *
Fade Up: <00:03.0>
Fade Down:<00:03.0>
LTP Fade: <00:03.0>v
```

Blättern Sie mit den Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten durch die verschiedenen Punkte. Mit den + und - Tasten können die Werte eingegeben werden.

- *Fade Up* ('Einblenden')
Die Standard-Einblendzeit für HTP-Dimmerkanäle.
Bereich 00:00.0 bis 99:59.9,
Standard = 00:03.0.
- *Fade Down* ('Ausblenden')
Die Standard-Ausblendzeit für HTP-Dimmerkanäle.
Bereich 00:00.0 bis 99:59.9,
Standard = 00:03.0.
- *LTP Fade*
Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog - Die Standard-LTP-Blendzeit für alle Attribute. Bereich 00:00.0 bis 99:59.9,
Standard = 00:03.0.

- *Colour*

Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog - Die Standardaktion für die Farbscheinwerferkanäle bei der Ausgabe eines Speicherplatzes.
Snap oder *Fade*, Standard = *Fade*.

- *Beamshape*

Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog - Die Standardaktion für die Beamshapescheinwerferkanäle bei der Ausgabe eines Speicherplatzes.
Snap oder *Fade*, Standard = *Fade*

- *Position*

Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog - Die Standardaktion für die Positionsscheinwerferkanäle bei der Ausgabe eines Speicherplatzes.
Snap oder *Fade*, Standard = *Fade*

- *Dwell Time* ('Halte- Verweilzeit')

Die Standard-Haltezeit pro Speicherplatz, wenn der Trigger auf AUTO steht (Sequenz).
Bereich 00:00.0 bis 99:59.9,
Standard = 00:00.0.

- *Trigger*

Die Standardaktion für den Wiedergabe-Trigger.
Go, *Auto* oder *Time*, Standard = *Go*.

- *Auto Increment* ('Automatische Zählererhöhung')

Automatische Zählererhöhung des *nächsten* Speicherplatzes bei der Programmierung - *On* oder *Off*,
Standard = *Off*.

- *Exit* ('Verlassen')

Wählen Sie diese Option und drücken Sie die ENTER-Taste, um die Konsolenstandardeinstellungen zu beenden.

Submaster Defaults ('Standardeinstellungen der Submaster')

Wählen Sie die *Submaster* Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Standardeinstellungsschirm der Submaster ('Submaster Defaults') wird im Haupt LCD-Display angezeigt:

```
*SUBMASTER DEFAULTS*
Sub Data: <Gen&Fix>
LTP Trigger: <On >
LTP Trig Lev: < 20>v
```

Blättern Sie mit den Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten durch die verschiedenen Punkte. Mit den + und - Tasten können die Werte eingegeben werden.

Sub Data - Definiert welche Art von Daten über den Submaster wiedergegeben werden können. .
Generics Only (nur HTP-Dimmerkanäle) oder *Generics + Fixtures* (HTP-Dimmerkanäle und LTP-Kanäle der Multifunktions-Scheinwerfer, Standard = *Generics + Fixtures* .

LTP Trigger - Definiert ob ein Submaster LTP-Kanäle triggern/aktivieren kann oder nicht. Bereich: On oder Off, Standard = On.

LTP Trig Level - Der Wert wann der LTP Trigger aktiv wird. Bereich: 0 – 100%, Standard = 5%.

Fade Up ('Einblenden') - Die Standard-Einblendzeit für HTP-Kanäle. Bereich 00:00.0 bis 99:59.9, Standard = 00:03.0.

Fade Down ('Ausblenden') - Die Standard-Ausblendzeit für HTP-Kanäle. Bereich 00:00.0 bis 99:59.9, Standard = 00:03.0.

LTP Fade - Die Standard-LTP-Blendzeit. Bereich 00:00.0 bis 99:59.9, Standard = 00:03.0.

Colour - Die Standardaktion für die Farbscheinwerferkanäle bei der Ausgabe eines Speicherplatzes. Snap oder Fade, Standard = Fade.

Beamshape - Die Standardaktion für die Beamshapescheinwerferkanäle bei der Ausgabe eines Speicherplatzes. Snap oder Fade, Standard = Fade

Position - Die Standardaktion für die Positionsscheinwerferkanäle bei der Ausgabe eines Speicherplatzes. Snap oder Fade, Standard = Fade

Exit ('Verlassen') - Wählen Sie diese Option und drücken Sie die ENTER-Taste, um die Konsoleinstellungen zu beenden.

Zuweisen von Multifunktions-Scheinwerfern

Diese Funktion steht nur bei den **Fat Frog, Leap Frog** und **Bull Frog** Konsolen zur Verfügung.

Mit dieser Funktion können Sie jedem der FIXTURE SELECTION-Tasten einen bestimmten Multifunktions-Scheinwerfertyp zuweisen (z.B. Martin MAC 250, High End Cyberlight).

Sie bietet Ihnen auch die Möglichkeit, die aktuelle Scheinwerferzuweisung zu prüfen und Scheinwerferzuweisungen wieder aufzuheben.

Die **Fat Frog, Leap Frog** und **Bull Frog** Konsole wird mit 20 vorinstallierten Multifunktions-Scheinwerfertypen ausgeliefert.

Weitere Scheinwerfertypen (ca. 700) können per Diskette geladen werden.

Aktuelle Updates der Geräte-Bibliothek finden Sie auf unseren Webseiten:

www.zero88.de
www.frogsupport.com

Der Assign Fixture ('Scheinwerfer zuweisen') Schirm

Wählen Sie die *Assign Fixtures* Option im Desk Setup-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Assign Fixture ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm erscheint auf dem LCD-Display:

```
ASSIGN FIXTURE:< 1*>
<                               >
<                               >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Der blinkende Cursor steht auf dem Scheinwerfernummern ('Fixture Number')-Schirm (siehe oben).

Wählen Sie den gewünschten Scheinwerferplatz mit den + und - oder den FIXTURE SELECTION-Tasten an.

Wenn der angewählte Scheinwerferplatz nicht zugewiesen ist, erscheint neben seiner Scheinwerfernummer ein Stern und in der 2. und 3. Zeile des LCD-Displays stehen, wie im obigen Beispiel, keine Daten.

Wenn Sie einmal die Pfeil-runter-Taste drücken, wird Ihnen der Hersteller und Scheinwerfertyp angezeigt, den Sie zuletzt zugewiesen haben (wenn vorhanden).

Wenn Sie beispielsweise Scheinwerfer 1 zuvor als High End System Cyberlight (M1) zugewiesen hatten, dann Scheinwerfer 2 anwählen und die Pfeil-runter-Taste drücken, wird das LCD-Display folgendes anzeigen:

```
ASSIGN FIXTURE:< 2*>
<High End Systems >
<Cyberlight (M1) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Wenn der angewählte Scheinwerferplatz zugewiesen ist, wird in den Zeilen 3 & 4 des LCD-Displays der Hersteller, sowie die Scheinwerfernummer angezeigt. Beispiel:

```
ASSIGN FIXTURE:< 3 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode 2) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Wenn Sie einmal die Pfeil-runter-Taste drücken, bewegt sich der Cursor zum Scheinwerferlistenfeld (Zeilen 2 und 3 im LCD-Display):

```
ASSIGN FIXTURE:< 3 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode 2) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Das Scheinwerferlistenfeld enthält einen ersten leeren Eintrag (blank), die 20 gängigsten Scheinwerfertypen in der Konsole und eine *Select Fixtures from Floppy* Option, mit der Sie zusätzliche Scheinwerfertypen von Diskette laden können.

Mit den + und - Tasten blättern Sie durch die Scheinwerferliste.

Um den Assign Fixture ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm wieder zu verlassen, wählen Sie wie unten gezeigt, die *EXIT* ('Verlassen') Option an und drücken die ENTER-Taste auf der Gerätefront.

```
ASSIGN FIXTURE:< 3 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode 1) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Zuweisen gängiger Multifunktions-Scheinwerfer

In diesem Abschnitt wird Ihnen erklärt, wie Sie einem Scheinwerferplatz einen der 20 abgespeicherten gängigsten Scheinwerfertypen zuweisen.

1. Wählen Sie die *Assign Fixtures* Option im Desk Setup-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste.

Der Assign Fixture ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm wird auf dem LCD-Display angezeigt:

```
ASSIGN FIXTURE:< 1*>
< >
< >
[ASSIGN] {EXIT}
```

2. Wählen Sie einen noch nicht zugewiesenen Scheinwerferplatz mit den + und - Tasten, oder einer der *FIXTURE SELECTION*-Tasten an.
3. Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste einmal, um den Cursor in das Scheinwerferlistenfeld zu bewegen (Zeilen 2 und 3 im LCD-Display).
4. Blättern Sie mit den + und - Tasten durch die Liste der 20 gängigsten Multifunktions-Scheinwerfertypen und treffen Sie eine Auswahl. Beispiel:

```
ASSIGN FIXTURE:< 1*>
<Martin >
<MAC 500 (Mode 2) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

5. Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste zur Auswahl der *Assign* Option und drücken Sie die ENTER-Taste.

Der Scheinwerfertyp wird dem Scheinwerferplatz zugewiesen, der Stern (*) von der Scheinwerfernummer wird entfernt und der blinkende Cursor kehrt zum Scheinwerfernummernfeld zurück:

```
ASSIGN FIXTURE:< 1 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode 2) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

6. Um Scheinwerfer 2 zuzuweisen, drücken Sie die + oder *FIXTURE SELECTION*-Taste 2 auf der Gerätefront. Unter der Annahme, dass Scheinwerfer 2 noch nicht zugewiesen ist, zeigt das LCD-Display folgendes an:

```
ASSIGN FIXTURE:< 2*>
< >
< >
[ASSIGN] {EXIT}
```

7. Um jetzt den selben Multifunktions-Scheinwerfertyp auch Scheinwerfer Nr. 2 zuzuweisen (also ein Martin MAC 200 Mode 2), drücken Sie die Pfeil-runter-Taste zweimal zur Auswahl der *Assign* ('Zuweisen') Option und drücken die ENTER-Taste.
8. Um Scheinwerfer Nr. 2 einem anderen Multifunktions-Scheinwerfertyp zuzuweisen, drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor zum Scheinwerferlistenfeld zu bewegen. Wählen Sie mit den + und - Tasten den gewünschten Multifunktions-Scheinwerfertyp an, weisen ihn durch Auswahl der *Assign* Taste zu und bestätigen mit ENTER-Taste.

BEMERKUNGEN

Gängige Scheinwerfertypen

Folgende 20 Standard-Multifunktions-Scheinwerfertypen sind in der *Fat Frog*, *Leap Frog* und *Bull Frog* Konsole bereits gespeichert:

Scheinwerfer und Farbwechsler

Martin MAC 250 (M4)
Martin MAC 300 (M4)
Martin MAC 500 (M4)
Martin MAC 600 (M4)
Martin Roboscan Pro 518 (M2)
Martin Roboscan 812 (Extended)

High End Studio Color
High End Studio Color 250
High End Studio Spot
High End Studio Spot 250
High End Cyberlight (M2)
High End Technobeam (Full)
High End Trackspot

Clay Paky Goldenscan HPE
Clay Paky Stage Scan
Clay Paky Stage Color 300 (16 bit)
Clay Paky Stage Color 1200 (16 bit)
Clay Paky Stage Light 300 (16 bit)
Clay Paky Stage Zoom 1200 (16 bit)

Um die Standard-Multifunktions-Scheinwerfer in der Konsole gegen andere auszutauschen, schauen Sie bitte unter *CFT-Funktionen*. Die *CFT-Funktionen* werden später eingehend beschrieben.

Zuweisen von Multifunktions-Scheinwerfertypen von der Diskette

In diesem Abschnitt wird Ihnen erklärt, wie Sie einem Scheinwerferplatz einen auf Diskette gespeicherten Multifunktions-Scheinwerfertyp zuweisen können.

Vergewissern Sie sich, dass sich die Diskette mit den Fat Frog Scheinwerfertypdaten im Diskettenlaufwerk befindet, bevor Sie die folgende Einstellung durchführen!

1. Wählen Sie die *Assign Fixtures* ('Scheinwerfer zuweisen')-Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Assign Fixture ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm wird auf dem LCD angezeigt:

```

ASSIGN FIXTURE:< 8*>
<                               >
<                               >
[ASSIGN] {EXIT}
    
```

2. Wählen Sie mit den +/- oder FIXTURE SELECTION-Tasten einen noch nicht zugewiesenen Scheinwerferplatz an.
3. Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor in das Scheinwerferlistenfeld zu bewegen (Zeilen 2 & 3 des LCD).
4. Blättern Sie mit den + und - Tasten durch die Liste der 20 gängigsten Multifunktions-Scheinwerfertypen bis zum Eintrag *Select Fixture from Floppy Disk* ('Scheinwerfertypen von Diskette laden'):

```

ASSIGN FIXTURE:< 8*>
<Select Fixture                >
<from Floppy Disk              >
[ASSIGN] {EXIT}
    
```

5. Drücken Sie die ENTER-Taste. Die Konsole durchsucht die Diskette nach gültigen Scheinwerfertypdateien. Im LCD-Display wird folgendes angezeigt:

```

*****
*   Reading Disk               *
*   Please Wait                *
*****
    
```

Wenn sich im Laufwerk keine Diskette befindet, gibt es einen Lesefehler oder es können keine Scheinwerfertypdaten gefunden werden. Es wird eine Fehlermeldung im LCD-Display angezeigt.

6. Wenn mehr als eine Scheinwerfertypdatei auf der Diskette gefunden wurde, werden Sie aufgefordert eine Datei auszuwählen. Im LCD-Display wird folgendes angezeigt:

```

Select File to Load:
<   filename                   >
<   size, date                 >
[OK] {Cancel}
    
```

7. Wählen Sie mit den + und - Tasten eine Datei aus und drücken Sie die ENTER-Taste.
8. Wenn sich auf der Diskette lediglich eine Scheinwerfertypsdatei befindet, wird diese direkt geladen.
9. Nach erfolgreichem Laden der Scheinwerfertypdatei zeigt das LCD-Display folgendes an:

```

ASSIGN FIXTURE:< 8*>
< Manufacturer A              >
<                               >
[ASSIGN] {CANCEL}
    
```

Der Cursor steht auf dem Herstellerfeld (Zeile 2).

10. Wählen Sie mit den + und - Tasten den gewünschten Hersteller an z.B. High End.
11. Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den blinkenden Cursor auf das Scheinwerfertypfeld zu bewegen (Zeile 3):

```

ASSIGN FIXTURE:< 8*>
<High End                    >
<Fixture Type A              >
[ASSIGN] {CANCEL}
    
```

12. Wählen Sie mit den + und - Tasten den gewünschten Scheinwerfertyp an. Beispiel: Cyberlight (M1).
13. Drücken Sie zur Anwahl der *Assign* ('Zuweisen')-Option die Pfeil-runter-Taste und bestätigen Sie die Wahl mit ENTER, um den Multifunktions-Scheinwerferplatz dem Scheinwerferplatz zuzuweisen. Das LCD-Display kehrt zum Assign Fixture ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm zurück.

```

ASSIGN FIXTURE:< 8 >
<High End                    >
<Cyberlight (M1)             >
[ASSIGN] {EXIT}
    
```

BEMERKUNGEN

Zuweisen von Multifunktions-Scheinwerfertypen per Diskette

Wenn ein Multifunktions-Scheinwerfertyp von Diskette geladen und einem Scheinwerferplatz zugewiesen wurde, wird er vorübergehend auf der Konsole gespeichert und der internen Scheinwerferliste im Fat Frog hinzugefügt.

Wenn Sie die 'Clear to Default' ('Auf Standardeinstellungen zurücksetzen')-Funktion ausführen, bleiben die 20 gängigsten Scheinwerfertypen erhalten. Alle von Diskette geladenen Scheinwerfertypen gehen verloren.

Neuzuweisung von Multifunktions-Scheinwerfern

In diesem Abschnitt wird Ihnen erklärt, wie Sie Multifunktions-Scheinwerfer zuweisen können, die bereits anderweitig zugewiesen sind.

1. Wählen Sie die *Assign Fixtures* Option im Desk Setup-Schirm an und bestätigen Sie mit der ENTER-Taste. Der Assign Fixture ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm erscheint auf dem LCD-Display.
2. Wählen Sie mit den +/- oder FIXTURE SELECTION-Tasten der Gerätefront einen bereits zugewiesenen Scheinwerfer an. Beispiel:

```
ASSIGN FIXTURE:< 8 >
<High End >
<Cyberlight (M1) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

3. Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste einmal, um den Cursor zum Scheinwerferlistenfeld zu bewegen (Zeilen 2 und 3 des LCD):

```
ASSIGN FIXTURE:< 8 >
<High End >
<Cyberlight (M1) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

4. Blättern Sie mit den + und - Tasten durch die Scheinwerferliste und wählen Sie einen anderen Multifunktions-Scheinwerfertyp an. (Um einen anderen Scheinwerfertyp von Diskette zuzuweisen, lesen Sie bitte 6-5).

Sobald ein Scheinwerfertyp verändert wurde, erscheint neben der Scheinwerfernummer ein 'M' für modifiziert:

```
ASSIGN FIXTURE:< 8M>
<Martin >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

5. Um den neuen Scheinwerfertyp zuzuweisen, drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, wählen die *Assign* Option an und drücken die ENTER-Taste.

Der angewählte Scheinwerfertyp wird dem Scheinwerferplatz zugewiesen und das 'M' neben der Scheinwerfernummer verschwindet. Der blinkende Cursor kehrt zum Scheinwerfernummernfeld zurück:

```
ASSIGN FIXTURE:< 8 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Scheinwerferzuweisungen aufheben

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Sie Scheinwerferzuweisungen wieder aufheben (oder löschen) können.

1. Wählen Sie im Desk Setup-Schirm die *Assign Fixture* Option an und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Assign Fixture ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm erscheint auf dem LCD-Display:

```
ASSIGN FIXTURE:< 8 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

2. Wählen Sie den Scheinwerferplatz, dessen Zuweisung Sie löschen wollen, mit den +/- oder FIXTURE SELECTION-Tasten an.
3. Drücken Sie die CLEAR-Taste der Gerätefront, oder drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, um den Cursor in das Scheinwerferlistenfeld zu bewegen. Wählen Sie mit den + oder - Tasten den Scheinwerfertyp 'blank' ('leer') an und drücken Sie ENTER.

Die Scheinwerferzuweisung wird gelöscht ('cleared') und das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
ASSIGN FIXTURE:< 8*>
< >
< >
[ASSIGN] {EXIT}
```

Vorschau der Scheinwerferzuweisungen

In diesem Abschnitt wird Ihnen gezeigt, wie Sie die aktuellen Scheinwerferzuweisungen überprüfen können.

1. Wählen Sie die *Assign Fixtures* Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Assign Fixture ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm erscheint im LCD-Display.

```
ASSIGN FIXTURE:< 8 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

2. Wählen Sie den gewünschten Scheinwerferplatz mit den +/- oder FIXTURE SELECTION-Tasten der Gerätefront an.

Exit Assign Fixtures ('Scheinwerfer zuweisen') beenden

In diesem Abschnitt wird Ihnen erklärt, wie Sie den Assign Fixture ('Scheinwerfer zuweisen')-Schirm verlassen können.

1. Wählen Sie mit den Pfeiltasten die EXIT-Option auf dem LCD-Display an.

```
ASSIGN FIXTURE:< 8 >
<Martin >
<MAC 500 (Mode 4) >
[ASSIGN] {EXIT}
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste der Gerätefront. Das LCD-Display kehrt zum Desk Setup-Schirm zurück.

BEMERKUNGEN

Neuzuweisung von Scheinwerfern

Eine Neuzuweisung von zuvor bereits zugewiesenen Scheinwerfern hat Auswirkungen auf die in den Speicherplätzen und Submaster hinterlegten Daten. Die Ursprungsdaten der Scheinwerfer werden entfernt und für jeden Parameter des neuen Scheinwerfertyps durch Standardwerte ersetzt.

Pan/Tilt Options ('Pan/Tilt Einstellungen')

Wählen Sie die *Pan/Tilt* Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Pan/Tilt Optionsschirm wird im Haupt LCD-Display angezeigt:

```
Fixture No: < 1>
Pan Reverse: < No>
Tilt Reverse: < No>
Pan/Tilt Swap:< No>v
```

Für jeden im Setup angelegten Multifunktions-Scheinwerfer können die folgenden Einstellungen vorgenommen werden:

- Pan Reverse
- Tilt Reverse
- Pan/Tilt Swap

Verwenden Sie die + und - Tasten oder die FIXTURE SELECTION-Tasten, um das gewünschte Gerät auszuwählen.

Blättern Sie mit den Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten bis zur gewünschten Einstellung.

Verwenden Sie die + und - Tasten, um Yes oder No für die Einstellung einzugeben.

Ein belegter Geräteplatz ohne Pan/Tilt Funktionen (z.B. Farbwechsler), zeigt keine Pan/Tilt Einstellungen im Display:

```
Fixture No: < 11>
Pan/Tilt Options
Not Applicable
[Exit]
```

Ein nicht belegter/angelegter Geräteplatz hat keine Pan/Tilt Einstellungen. Das Display zeigt in diesem Fall folgende Meldung an:

```
Fixture No: < 12>
Fixture Not
Assigned
[Exit]
```

Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Pan/Tilt Schirm zu verlassen.

DMX Patch Funktionen

Wählen Sie die *Patch Functions* Option im Desk Setup-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Patch Functions-Schirm erscheint auf dem LCD-Display:

```
** PATCH FUNCTIONS *
{Manual Patch}
{Auto Patch}
{Set Default Patch}v
```

Die verfügbaren Optionen im Patch Function Schirm lauten:

- *Manual Patch* ('Manueller Patch')
- *Auto Patch*
- *Set Default Patch* ('Standard Patch einrichten')
- *Clear DMX Patch* ('DMX Patch löschen')
- *Exit* ('Verlassen').

Wählen Sie mit den Pfeiltasten die gewünschte Option an und drücken Sie die ENTER-Taste, um die Option zu aktivieren.

Manual ('manueller') Patch Schirm

Der Manual Patch-Schirm des LCD-Displays hat verschiedene Aufgaben:

- Er erlaubt es dem Anwender Einzelkanäle oder Multifunktions-Scheinwerfer manuell zu patchen, zu verändern oder zu löschen.
- Er erlaubt es dem Anwender Duplikate von Einzelkanälen zu erstellen und zu patchen.
- Das Patching zu modifizieren oder Geräte aus dem Patching zu entfernen (**Fat Frog**, **Leap Frog** und **Bull Frog**)
- Sie haben die Möglichkeit, sich den aktuellen DMX-Patch anzeigen zu lassen (welche DMX Adresse welchem Einzelkanal und Scheinwerfer derzeit zugewiesen ist).

Manual ('manueller') Patch - Einzelkanäle

Um die HTP-Einzelkanäle (Fader) auf der Konsole manuell zum DMX zu patchen, verfahren Sie wie folgt:

1. Wählen Sie die *Manual Patch* Option im Patch Funktions-Schirm an. Im LCD-Display erscheint folgendes:

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 1: < >
Channel 2: < >
Channel 3: < >v
```

2. Wählen Sie mit den Pfeiltasten, oder der Shift-, sowie den CHANNEL FLASH-Tasten den Einzelkanal aus.

Die rote LED in der CHANNEL FLASH-Taste und der Cursor im LCD-Display deuten auf den ausgewählten Kanal hin.

3. Stellen Sie mit den - und + Tasten die DMX-Adresse ein.

Bei der Auswahl der DMX-Adresse werden alle DMX-Kanäle, die bereits gepatcht wurden, automatisch übersprungen.

Das LCD-Display zeigt die jedem Kanal zugeteilte DMX-Adresse an. Beispiel:

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 1: <101>
Channel 2: <102>
Channel 3: <103>v
```

4. Um einen Einzelkanal zu entpatchen (also die Startadresse aufzuheben) wählen Sie den Kanal an und drücken die CLEAR-Taste der Gerätefront.
5. Wenn alle benötigten Kanäle gepatcht wurden, drücken Sie die ENTER-Taste um den Manual Patch-Schirm zu verlassen.

Bemerkung – Patching der Einzelkanäle beim Bull Frog

Die Einzelkanäle müssen auf die DMX-Karten (A der B) gepatcht werden.

Die DMX-Karten (A oder B) werden im LCD-Display wie folgt angezeigt: Adresse A123 auf gewählte DMX-Karte A, DMX-Kanal 123).

Die EDIT-Taste dient zur Anwahl der gewünschten DMX-Karte (A oder B).

Hinzufügen von Duplikaten

Ein Duplikat ist eine weitere Kopie eines HTP-Einzelkanals, welche an eine andere DMX-Adresse gepatcht werden soll.

Sie können jedem Einzelkanal bis zu 9 Duplikate aufaddieren und patchen.

1. Wählen Sie die *Manual Patch* Option im Patch Funktions-Schirm an. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 1: < 1>
Channel 2: < 2>
Channel 3: < 3> v
```

2. Verwenden Sie die Pfeiltasten, die SHIFT-Taste, oder die CHANNEL FLASH-Tasten zur Anwahl der Kanäle.
3. Drücken Sie die INSERT-Taste der Gerätefront. Ein Duplikat des angewählten Kanals wird hinzugefügt. Der Cursor steht auf dem Duplikat.

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 1 :< 1>
Channel 1 D1:< >
Channel 2 :< 2>v
```

4. Stellen Sie mit den + und - Tasten die DMX-Adresse ein. Das LCD-Display zeigt die dem Duplikat zugewiesene DMX-Adresse an:

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 1 :< 1>
Channel 1 D1:<101>
Channel 2 :< 2>v
```

5. Um weitere Duplikate hinzuzufügen und zu patchen, wiederholen Sie die o.g. Schritte.
6. Wenn alle benötigten Kanäle gepatcht wurden, drücken Sie die ENTER-Taste, um den Manual Patch-Schirm wieder zu verlassen.

Bemerkungen - Duplikate

Sie können nur einem gepatchten Einzelkanal ein Duplikat hinzufügen.

Sollten Sie versuchen einem Kanal mehr als neun Duplikate hinzuzufügen, wird auf dem LCD-Display eine Fehlermeldung angezeigt.

Um ein Duplikat aus dem DMX Patch zu entfernen, bewegen Sie den Cursor auf die DMX-Adresse des Duplikats und drücken die CLEAR-Taste.

Manueller Patch – Multifunktions-Scheinwerfer

Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog - Um einen der zugewiesenen Scheinwerferplätze zu patchen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie die *Manual Patch* Option des Patch Funktions-Schirms an. Die zugewiesenen Multifunktions-Scheinwerfer werden hinter den 48 Einzelkanälen wie folgt auf dem LCD-Display angezeigt:

```
*** MANUAL PATCH ***
Channel 48: <148> ^
Fixture 1: < >
Fixture 2: < > v
```

2. Verwenden Sie die Pfeiltasten, oder die FIXTURE SELECTION-Tasten der Gerätefront zur Anwahl des zu patchenden Multifunktions-Scheinwerfers. Die rote LED der FIXTURE SELECTION-Taste und der Cursor im LCD-Display, zeigen auf den ausgewählten Scheinwerferplatz.
3. Stellen Sie mit den + und - Tasten die DMX-Adresse ein. Drücken Sie die CLEAR-Taste, um den Scheinwerfer zu entpatchen.
4. Wenn alle benötigten Scheinwerfer gepatcht wurden, drücken Sie die ENTER-Taste, um den Manual Patch-Schirm zu verlassen.

Bemerkung

Patching von Farbwechslern und Einzelkanal-Kombinationen

Beim Patching von Kombinationen (Einzelkanal und Farbwechsler), werden beide DMX-Adressen in unterschiedlichen Linien des LCD-Displays eingegeben. :

```
*** MANUAL PATCH ***
Fixture 2: <160> ^
Fix 3 Lamp: <170>
Fix 3 Scr: <171> v
```

Autopatch

Mit dieser Funktion kann der Anwender alle, oder ausgewählte Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerfer, in einem Block unter Angabe einer DMX-Startadresse patchen.

1. Wählen Sie die *Auto Patch* Option aus dem Patch Funktions-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Im LCD-Display wird folgendes angezeigt:

```
**** AUTO PATCH ****
{All Channels}
{Selected Channels}
{Exit}
```

Patchen aller HTP-Kanäle und Multifunktions-Scheinwerfer

Mit dieser Funktionen werden alle HTP- Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerfer ab einer DMX-Adresse gepatcht.

1. Wählen Sie die *All Channels* Option im Auto Patch-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes:
- ```
Auto Patch All:
Enter DMX, select OK
DMX address: < >
[OK] {Cancel}
```
2. Wählen Sie mit den + und - Tasten die gewünschte DMX-Startadresse aus.
  3. Drücken Sie die Pfeil-runter-Taste, zur Anwahl der OK Option und drücken Sie die ENTER-Taste.

Alle HTP-Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerfer werden mit der angegebenen DMX-Startadresse gepatcht. Das LCD-Display kehrt zum Auto Patch-Schirm zurück.

## Patchen ausgewählter Kanäle und Multifunktions-Scheinwerfer

Mit dieser Funktionen wird jeder ausgewählte HTP-Einzelkanal und jeder Multifunktions-Scheinwerfer gepatcht.

1. Wählen Sie die *Selected Channels* ('ausgewählte Kanäle') Option im Auto Patch-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
Select channels,
Enter DMX, select OK
DMX address: < >
[OK] {Cancel}
```

2. Wählen Sie mit der SHIFT-Taste zwischen den Kanälen der Presetreihen A + B aus.
3. Wählen Sie mit den CHANNEL FLASH-Tasten die Kanäle aus, die Sie patchen möchten. Wenn ein Kanal angewählt ist, leuchtet die LED der jeweiligen CHANNEL FLASH-Taste.
4. **Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog**  
Wählen Sie über die FIXTURE SELECTION-Tasten den gewünschten Multifunktions-Scheinwerfer an. Die LED in der FIXTURE SELECTION-Taste bestätigt die Anwahl.
5. Geben Sie mit den + und - Tasten die gewünschte DMX-Startadresse ein.
6. Drücken Sie die ENTER-Taste um die *OK* Option anzuwählen. Die angewählten Einzelkanäle werden beginnend mit der Startadresse auf dem DMX gepatcht. Das LCD-Display kehrt zum Auto Patch-Schirm zurück.

### Bermerkung

#### Autopatch

Wenn durch Autopatching Überschneidungen mit bereits gepatchten Kanälen auftreten, wird eine Warnmeldung angezeigt.

Der Anwender hat die Möglichkeit die überlappenden Kanäle zu entpatchen, mit dem Autopatch fortzufahren, oder den Autopatch Vorgang abzubrechen.

## Standard ('Default') Patch einrichten

Mit dieser Funktion wird der aktuelle DMX-Patch gelöscht und der Standardpatch (z.B. Kanal 1 auf DMX Kanal 1 ..., Kanal 48 auf DMX kanal 48) eingerichtet.

**Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog** - Jegliche zuvor gepatchten Scheinwerfer werden bei diesem Vorgang entpatcht.

1. Wählen Sie die *Set Default Patch* option im Patch Functions-Schirm an. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
SET DEFAULT PATCH
Select OK to set
the default patch
[OK] {Cancel}
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Patch Functions-Schirm zurück.

## DMX Patch löschen

Mit dieser Funktion löschen Sie den aktuellen DMX-Patch.

Alle HTP-Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerfer werden aus dem aktuellen DMX-Patch gelöscht.

1. Wählen Sie die *Clear DMX Patch* Option im Patch Functions-Schirm an. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
CLEAR DMX PATCH
Select OK to clear
the DMX patch
[OK] {Cancel}
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste. Alle HTP-Einzelkanäle und Scheinwerfer werden aus dem DMX-Patch gelöscht. Das LCD-Display kehrt zum Patch Functions-Schirm zurück.

## Patch Functions Schirm verlassen

1. Wählen Sie die *Exit* Option im Patch Functions-Schirm an.
2. Drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Desk Setup-Schirm zurück.

## Program Mode

**Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog** - Diese Funktion bietet dem Benutzer folgende Einstellungen im Program Mode:

**Full Mode** - Alle Daten für HTP-Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerfer werden komplett in Paletten, Speicherplätze und Submaster abgelegt.

### BEVORZUGTE EINSTELLUNG (für transparente Programmierung):

**Partial Mode** - Nur die Daten für Multifunktions-Scheinwerfer die selektiert "getagged" sind, werden in Paletten, Speicherplätze und Submaster abgelegt.

## Program Mode auswählen

1. Wählen Sie die *Program Mode* Funktion im Setup und bestätigen mit der ENTER-Taste. Der Program Mode-Schirm wird wie folgt im LCD-Display angezeigt:

```
*** PROGRAM MODE ***
Mode: <Partial>
[EXIT]
```

2. Nutzen Sie die + und - Tasten, um zwischen *Full* or *Partial* Mode auszuwählen.
3. Drücken Sie die ENTER-Taste um den Program Mode-Schirm zu verlassen und die Eingabe zu bestätigen.
4. Wenn Paletten, Speicherplätze oder Submaster-Daten vorhanden sind und der Program Mode verändert wird, zeigt das LCD-Display eine Warnmeldung:

```
***** WARNING *****
This may modify show
data - continue ?
[OK] {Cancel}
```

Wählen Sie *OK* oder *Cancel*, wie gewünscht, und bestätigen mit der ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Setup zurück.

## Remote Switches (‘Schaltwege für Fern- bedienung’)

Diese Funktion ermöglicht das Ein- oder Ausschalten der Schaltwege für eine externe Fernbedienung der Konsole. Jeder Schaltweg muss zuvor konfiguriert werden.

Die Konfigurationsmöglichkeiten für jeden der sechs Schaltwege ist wie folgt:

- *None* = nicht belegt
- *Go* = wie GO-Taste
- *Go Mem* = Go to Memory (Speicherplatznummer ausgeben)

## Aktivieren und Konfigurieren der Remote Switches

1. Wählen Sie die *Remote Switches* Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Remote Switches Optionsschirm wird im Haupt LCD-Display angezeigt:

```
* REMOTE SWITCHES *
Enabled: < Yes >
Switch No: < 2 >
Action: <Go Mem>v
```

2. Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten zur Anwahl des gewünschten Schaltwegnummer.
3. Verwenden Sie die + und - Tasten, um die gewünschte Einstellung für diesen Schaltweg einzugeben.
4. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den *Remote Switches* Schirm wieder zu verlassen. Das Menü kehrt zum *Desk Setup* Schirm zurück.

## Frog Screen (\*optionales Zubehör\*)

Diese Funktion ermöglicht die Konfiguration der 130 virtuellen Tasten in einem externen Frog Screen. Jede Taste muss zuvor konfiguriert werden und zur Wiedergabe einem Speicher zugeordnet werden.

Die Konfigurationsmöglichkeiten für jede virtuelle Taste ist wie folgt:

- *None* = nicht belegt
- *Go* = wie GO-Taste
- *Go Mem* = Go to Memory (Speicherplatznummer ausgeben)

## Konfigurieren der Tasten im Frog Screen

1. Wählen Sie die *Frog Screen* Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Die Frog Screen Tasten werden im Haupt LCD-Display angezeigt:

```
FROG SCREEN BUTTONS
Button No: < 1 >
Action: <Go Mem>
Memory: < 1s >v
```

2. Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten zur Anwahl des gewünschten Taste.
3. Verwenden Sie die + und - Tasten, um die gewünschte Einstellung für diese Taste einzugeben.
4. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den *Frog Screen* Schirm wieder zu verlassen. Das Menü kehrt zum *Desk Setup* Schirm zurück.

## Timecode Setup

Diese Funktion ermöglicht die Einstellungen für die SMPTE oder MIDI Timecode Quelle und die Frame-Rate. Diese Funktion ist nur möglich wenn ein SMPTE/MIDI Update Kit in der Konsole nachgerüstet ist. Jeder Speicherplatz kann dann per SMPTE oder MIDI Timecode getriggert werden.

1. Wählen Sie die *Timecode Setup* Option aus dem Desk Setup-Schirm aus und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Timecode Setup Optionsschirm wird im Haupt LCD-Display angezeigt:

```
** TIMECODE SETUP **
Status: <Enabled>
Source: < SMPTE >
Frames/Sec:< 25 >
```

2. Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten zur Anwahl des gewünschten Option.
3. Verwenden Sie die + und - Tasten, um die gewünschte Einstellungen vorzunehmen (Status, Quelle und Frames/Sec).
4. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den *Timecode Setup* Schirm wieder zu verlassen. Das Menü kehrt zum *Desk Setup* Schirm zurück.

## Desk Setup Schirm verlassen

1. Wählen Sie die *Exit Desk Setup* option im Desk Setup-Schirm an.
2. Sollten Sie Veränderungen an den Konsoleinstellungen vorgenommen haben, wird eine Warnmeldung ausgegeben:

```
***** WARNING *****
Desk Setup Modified
Save Changes ?
[OK] {Cancel}
```

3. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die Änderungen zu speichern, oder wählen Sie die *Cancel* Option an und drücken die ENTER-Taste, um die Änderungen zu verwerfen. Das LCD-Display kehrt zum Super User-Schirm zurück.

Wenn im Desk Setup keine Änderungen vorgenommen wurden, wird keine Warnmeldung ausgegeben und das LCD-Display kehrt zum Super User-Schirm zurück.

## Diskettenfunktionen

Wählen Sie im Super User-Schirm die *Floppy Disk* ('Diskette')-Option an und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Floppy Disk-Schirm erscheint auf dem LCD-Display:

```
**** FLOPPY DISK ***
{Load Show}
{Save Show}
{Format Disk}v
```

Die möglichen Diskettenoptionen lauten:

- *Load Show* ('Show laden')
- *Save Show* ('Show speichern')
- *Format Disk* ('Diskette formatieren')
- *Load CFT* (Laden von Multifunktions-Scheinwerfern) (nur beim Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog)
- *Exit* ('Verlassen')

Wählen Sie mit den Pfeiltasten die gewünschte Option an und drücken Sie die ENTER-Taste, um die Option zu aktivieren.

## Load Show ('Show laden')

Mit dieser Funktion kann der Anwender eine zuvor auf Diskette gesicherte Show, wieder in die Konsole laden.

1. Vergewissern Sie sich, dass die Diskette mit den Showdaten im Diskettenlaufwerk eingelegt ist.
2. Wählen Sie die *Load Show* ('Show laden')-Option im Floppy Disk-Schirm an. Die Konsole liest die Diskette ein und sucht nach gültigen Showdaten. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
***** LOAD SHOW *****
< Show01.isf >
< 10KB 5/2/2001 >
[Load] {Cancel}
```

Wenn die Diskette mehrere Shows enthält, haben Sie die Möglichkeit, die gewünscht Datei mit den + und - Tasten auszuwählen.

3. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die Show in die Konsole zu laden. Solange die Show geladen wird zeigt das LCD-Display folgendes an:

```
Loading Show01
Please Wait ...
xx% Done.
[Cancel]
```

4. Wenn die Show erfolgreich geladen wurde, steht im LCD-Display folgendes:

```
show01 Loaded
[OK]
```

5. Drücken Sie die ENTER-Taste, um zum Floppy Disk-Schirm zurückzukehren.

## Save Show ('Show speichern')

Mit dieser Funktion kann der Anwender die aktuelle Show auf Diskette zur späteren Verwendung speichern. Die Shows werden nur durch ihre Nummer unterschieden und auf Diskette als "Show01", "Show02" usw. angezeigt.

1. Vergewissern Sie sich, dass eine formatierte Diskette im Diskettenlaufwerk ist.
2. Wählen Sie die *Save Show* ('Show speichern')-Option im Floppy Disk-Schirm an. Im LCD-Display steht folgendes:

```
***** SAVE SHOW *****
Show No: < 1* >
[SAVE] {Cancel}
```

Es erscheint ein (\*) neben der Shownummer, wenn die Datei nicht auf Diskette existiert. Die mit *Show No* bezeichnete Shownummer ist standardmäßig die nächste freie Zahl.

3. Geben Sie die Shownummer mit den + und - Tasten ein (01 - 99).
4. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die Show auf Diskette zu speichern.
5. Wenn die Show bereits auf Diskette existiert, wird auf dem LCD-Display eine Warnmeldung ausgegeben:

```
Show already exists
Overwrite file ?
[OK] {Cancel}
```

6. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die Datei zu überschreiben.
7. Solange die Konsole mit dem Speichern der Show auf Diskette beschäftigt ist, erscheint folgendes auf dem LCD-Display:

```
Saving Show01
Please Wait ...
xx% Done.
[Cancel]
```

8. Sobald die Show erfolgreich gespeichert wurde, steht auf dem LCD-Display folgendes:

```
Show01 Saved
[OK]
```

## Format Disk ('Diskette formatieren')

1. Vergewissern Sie sich, dass sich die zu formatierende Diskette im Diskettenlaufwerk befindet.
2. Wählen Sie die *Format Disk* Option im Floppy Disk-Schirm an. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
FORMAT DISK
Are you sure ?
[OK] {Cancel}
```

3. Drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
Formatting Disk
Please Wait ...
xx% Done.
[Cancel]
```

4. Sobald die Diskette formatiert ist, zeigt das LCD-Display dies an:

```
Disk Formatted.
[OK]
```

5. Drücken Sie die ENTER-Taste, um zum Floppy Disk-Schirm zurückzukehren.

## Load CFT (Gerätetypen in der Konsole austauschen)

Mit dieser Funktion können Sie die als Standard in der Konsole hinterlegten Gerätetypen (CFT) austauschen und durch andere Gerätetypen (CFT) von der Diskette ersetzen.

1. Stellen Sie sicher, dass die Diskette weitere Gerätetypen (CFT) enthält.
2. Wählen Sie die *Load CFT* Funktion im Floppy Disk-Schirm an. Die Konsole sucht nach CFT-Daten auf der Diskette.

Nach Auslesen der Diskette wird im LCD-Display folgende Meldung angezeigt:

```
***** LOAD CFT *****
< mytypes >
< 10KB 23/12/2001 >
[Load] {Cancel}
```

3. Wählen Sie mit den + und - Tasten die gewünschten CFT-Daten aus.
4. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die CFT-Daten in die Konsole einzuspielen. Eine Warnmeldung wird wie folgt auf dem LCD-Display angezeigt:

```
***** WARNING *****
Overwrite the Common
Fixture Types ?
[Yes] {No}
```

5. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die Auswahl zu bestätigen. Während des Ladevorgangs wird folgende Meldung im LCD-Display angezeigt:

```
Loading CFT File
Please Wait ...
xx% Done.
```

6. Nach der Einspielung zeigt das LCD-Display folgendes:

```
Common Fixture Types
Loaded. Please reset
the desk to update
[OK]
```

7. Drücken Sie die ENTER-Taste, um zurück zu dem Floppy Disk-Schirm zu gelangen.
8. Verlassen der Super User Funktionen
9. Schalten Sie die Konsole AUS und wieder AN, um die neuen CFT Daten zu aktivieren.

## Verlassen der Floppy Disk Funktionen

1. Wählen Sie die *Exit* Funktion im Floppy Disk-Schirm.
2. Drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Super User-Schirm zurück.

### BEMERKUNGEN

#### Load Show ('Show laden')

Wenn sich im Laufwerk keine Diskette befindet, keine Showdaten auf der Diskette sind, oder der Ladevorgang aus einem anderen Grund scheitert, wird auf dem LCD-Display eine Fehlermeldung ausgegeben.

Wenn eine Frog Showdatei in die Fat Frog, Leap Frog oder Bull Frog Konsole geladen wird, werden alle Desk-Setup, Speicherplatz- und Submasterdaten der Showdatei geladen. Bei den Multifunktions-Scheinwerfern wird die Zuweisung aufgehoben.

Wenn eine Fat Frog Showdatei in die Frog Konsole geladen wird, werden alle Scheinwerferdaten des Desk-Setup, DMX-Patch, Speicherplatz- und Submaster ignoriert. Nur die Daten der 48 Einzelkanäle der Showdatei werden geladen.

#### Showdaten speichern und Diskette formatieren

Wenn sich im Laufwerk keine Diskette befindet, oder diese schreibgeschützt ist, bzw. der Speichervorgang aus einem anderen Grund scheitert, wird auf dem LCD-Display eine Fehlermeldung ausgegeben.

#### Laden der CFT-Daten

Wenn sich im Laufwerk keine Diskette befindet, oder der Speichervorgang aus einem anderen Grund scheitert, wird auf dem LCD-Display eine Fehlermeldung ausgegeben.

Die CFT-Daten mit den gewünschten Multifunktions-Scheinwerfern, müssen in einer externen Software zuvor erstellt werden. Diese Software ist im Download-Bereich unter [www.zero88.de](http://www.zero88.de).

## Clear/Reset (‘Löschen/Zurücksetzen’) Funktionen

Wählen Sie die *Clear/Reset* Option im Super User-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Der Clear/Reset-Schirm erscheint auf dem LCD-Display:

```
** CLEAR/RESET FNS *
{Clear Memories}
{Clear Submasters}
{Clear All} v
```

Die Clear/Reset-Optionen lauten:

- *Clear Memories*  
(‘Speicherplätze löschen’)
- *Clear Submasters*  
(‘Submaster löschen’)
- *Clear Palettes (Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog)* (‘Paletten löschen’)
- *Clear Groups (Fat Frog, Leap Frog & Bull Frog)* (‘Gruppen löschen’)
- *Clear All* (‘Alles löschen’)
- *Clear to Default* (‘ zurück auf Standardeinstellungen ’)
- *Exit* (‘Verlassen’).

Wählen Sie die gewünschte Option mit den Pfeiltasten an und drücken Sie die ENTER-Taste, um die Option zu aktivieren.

## Löschen von Speicherplätzen

Diese Funktion löscht die programmierten Speicherplätze in der Konsole.

Alle mit Speicherplätzen belegten Submaster werden automatisch mit gelöscht.

1. Wählen Sie die *Clear Memories* Option im Clear/Reset-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Im LCD-Display steht folgendes:

```
CLEAR MEMORIES
Are you sure ?
[OK] {Cancel}
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Löschvorgang zu bestätigen.

## Clear Submasters (‘Submaster löschen’)

Mit dieser Funktion werden alle mit Kanaldaten und übertragenen Speicherplätzen beladenen Submaster gelöscht/zurückgesetzt.

1. Wählen Sie die *Clear Submasters* Option im Clear/Reset-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
CLEAR SUBMASTERS
Are you sure ?
[OK] {Cancel}
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Löschvorgang zu bestätigen.

## Clear Palettes (Paletten löschen)

**Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog** - Diese Funktion löscht alle Paletten in der Konsole.

1. Wählen Sie die *Clear Palettes* Option im Clear/Reset-Schirm des LCD-Displays und bestätigen Sie mit der ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgende Warnmeldung:

```
CLEAR PALETTES
Are you sure ?
[OK] {Cancel}
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste, um alle Paletten zu löschen.

## Clear Groups (Gruppen löschen)

**Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog** - Diese Funktion löscht alle Gruppen in der Konsole.

1. Wählen Sie die *Clear Groups* Option im Clear/Reset-Schirm des LCD-Displays und bestätigen mit der ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgende Warnmeldung:

```
CLEAR GROUPS
Are you sure ?
[OK] {Cancel}
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste, um alle Gruppen zu löschen.

## Clear All (‘Alles löschen’)

Mit dieser Funktion löschen Sie sämtliche Speicher in der Konsole.

1. Wählen Sie die *Clear All* Option im Clear/Reset-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
CLEAR ALL
Are you sure ?
[OK] {Cancel}
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Löschvorgang zu bestätigen.

## Clear to Default (‘Löschen und auf Standard zurücksetzen’)

Diese *Clear All* Option bietet folgende Einstellungen:

- Löschen aller Speicher
  - Zurücksetzen der Konsole in die Default Werte
  - Zurücksetzen der Sperrcode Funktion auf Code 0000
  - Zurücksetzen des Program Modes zu Full (Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog)
  - Laden der Default Werte in die Konsole
1. Wählen Sie die *Clear to Default* (‘Löschen und auf Standard zurücksetzen’) im Clear/Reset-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
CLEAR TO DEFAULT
Are you sure ?
[OK] {Cancel}
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Vorgang zu bestätigen.

## Clear/Reset Funktionen verlassen

1. Wählen Sie im Clear/Reset-Schirm die *Exit* Option an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Super User-Schirm zurück.

## Illumination ('Beleuchtung')

Mit dieser Funktion kann der Anwender die Helligkeit, sowie den Kontrast, der LCD-Displays einstellen.

Die Beleuchtungsoptionen:

- *Main LCD Brightness* ('Haupt LCD Helligkeit')
- *Main LCD Contrast* ('Haupt LCD Kontrast')
- *Wheel LCD Brightness* ('Wheel LCD Helligkeit - Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog')
- *Wheel LCD Contrast* ('Wheel LCD Kontrast - Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog')
- *Exit* ('Verlassen')

## Einstellen der LCD-Beleuchtung

1. Wählen Sie die *Illumination* Option im Desk Setup-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
*** ILLUMINATION ***
Main LCD B: <100%>
Main LCD C: <100%>
Wheel LCD B:<100%> v
```

2. Wählen Sie mit den Pfeiltasten die gewünschte Option an.
3. Stellen Sie mit den + und - Tasten den Pegel nach Ihren Wünschen ein (0 – 100%).
4. Um den Illumination-Schirm zu verlassen, drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Super User-Schirm zurück.

## Recovery Modus einstellen

Mit dieser Funktion wird der Recovery Modus (Zustand nach Stromausfall) ein- oder ausgeschaltet.

## Set Recovery Mode ('Recovery Modus Einstellen')

1. Wählen Sie die *Set Recovery Mode* Option im Super User-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
*** SET RECOVERY ***
Recovery: <On >
[Exit]
```

2. Schalten Sie mit den + und - Tasten die Recovery entweder *On* ('An'), oder *Off* ('Aus').
3. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Set Recovery-Schirm wieder zu verlassen und zum Super User-Schirm zurückzukehren.

## Set Date & Time ('Datum und Uhrzeit einstellen')

Mit der Set Date- und Time-Funktion, kann der Anwender das Datum und die Uhrzeit in der Konsole einstellen.

## Einstellen des Datums und der Uhrzeit

1. Wählen Sie die *Set Date & Time* Option im Super User-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
*** SET DATE & TIME *
Date: <dd:mm:yyyy>
Time: <hh:mm:ss>
[SET] {CANCEL}
```

2. Wählen Sie mit den Pfeiltasten das Feld aus, dessen Wert Sie einstellen möchten.  
Der *Date* ('Datum') Eintrag besteht aus drei Feldern (Tag, Monat und Jahr).  
Der *Time* Eintrag besteht aus drei Feldern (Stunden, Minuten, Sekunden).
3. Verändern Sie mit den + und - Tasten den Wert des angewählten Feldes.
4. Drücken Sie die ENTER-Taste, um das Datum und die Zeit an die veränderten Werte anzupassen. Das LCD-Display kehrt zum Super User-Schirm zurück.

## Set Lock Code ('Sicherheitscode einrichten')

Mit dieser Funktion kann der Anwender den Code zum Sichern der Konsole einstellen.

### Einstellen des Sicherungscodes

1. Wählen Sie die *Set Lock* Option im Super User-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
Enter current lock
code using submaster
flash buttons:
[OK] {Cancel}
```

2. Geben Sie den aktuellen 4-Ziffer Sicherungscode mit Hilfe der SUBMASTER FLASH-Tasten 1 - 10 (10 zählt als 0) ein.

Sobald Sie eine Ziffer eingeben, erscheint diese in Zeile 3 des LCD-Displays. Beispielweise 1234:

```
Enter current lock
code using submaster
flash buttons: 1234
[OK] {Cancel}
```

3. Drücken Sie die ENTER-Taste. Wenn der richtige Code eingegeben wurde, wird folgendes im LCD-Display angezeigt:

```
Enter new lock
code using submaster
flash buttons:
[OK] {Cancel}
```

4. Geben Sie einen neuen 4-Ziffern Sicherungscode über die SUBMASTER FLASH-Tasten ein. Jede eingegebene Ziffer erscheint in Zeile 3 des LCD-Displays

5. Drücken Sie die ENTER-Taste. Auf dem LCD-Display erscheint eine Bestätigungsmeldung:

```
New Lock Code Set
[OK]
```

6. Drücken Sie die ENTER-Taste, um die Meldung zu löschen.

## Desk Information ('Konsoleninformation')

Diese Super User-Funktion zeigt Ihnen die folgenden Konsoleninformationen auf dem Haupt LCD-Display an:

- SERIAL NUMBER

Die komplette Seriennummer der Konsole.

- SOFTWARE VERSION

Softwareversion des Betriebssystems der Konsole (z.B. 9.6).

- BIOS VERSION

Die BIOS-Version der Konsole.

- BATTERY STATUS

Der Status der internen Speicherbatterie. Der normale Status zeigt "OK" an. Wird "FAIL" angezeigt, kontaktieren einen Servicepartner oder Zero 88.

- CURRENT SHOW

Die Shownummer und das Datum wenn die Show ursprünglich von einer Diskette geladen wurde.

### Anzeigen der Konsoleninformationen

1. Wählen Sie die *Desk Information* Option im Super User-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
* DESK INFORMATION *
Serial Number ^
xxxxxxxx xxxxxxxx v
[EXIT]
```

2. Blättern Sie mit den Pfeiltasten durch die verschiedenen Konsoleninformationen.

3. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Desk Information-Schirm zu verlassen und zum Super User-Schirm zurückzukehren.

## Reset DMX ('DMX zurückzusetzen')

Mit dieser Funktion werden kurzfristig alle 512 DMX-Kanäle auf null gesetzt und kehren dann auf ihre vorherigen Ausgabewerte zurück.

### Zurücksetzen der DMX Signale

1. Wählen Sie die *Reset DMX* Option im Super User-Schirm an und drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
***** RESET DMX *****
Do you wish to
reset the DMX?
[OK] {Cancel}
```

2. Drücken Sie die ENTER-Taste, um das DMX-Signal zurückzusetzen, oder wählen Sie die *Cancel* Option an und drücken Sie die ENTER-Taste, um den Vorgang abzubrechen. Das LCD-Display kehrt zum Super User-Schirm zurück.

### Verlassen des Super User Modus

Wählen Sie wie unten gezeigt die *Exit Super* Option im Super User-Schirm an:

```
***** SUPER USER *****
{Illumination} ^
{Set Date & Time}
{Exit Super User}
```

Drücken Sie die ENTER-Taste. Das LCD-Display kehrt zum Memories ('Speicherplätze')-Schirm zurück.



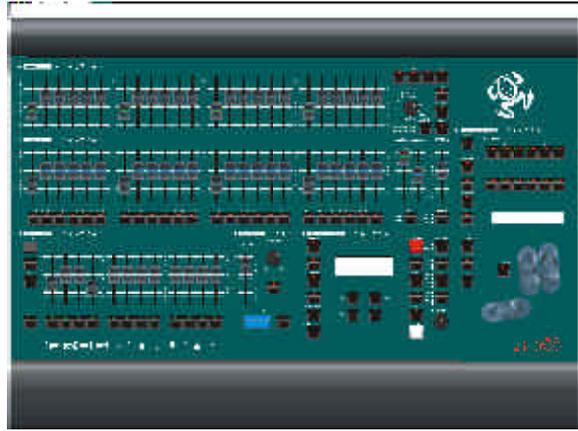


Figure 7 - 1: Die Fat Frog Lichtkonsole

## Einführung

Dieses Kapitel behandelt die folgenden Funktionen und verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten der Frog Serie:

- DMX-Werte am Ausgang anzeigen
- Lock ('Sichern')-Funktion
- FROG-Funktion  
(Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog)
- Paletten-Speicherplätze  
(Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog)
- Fixture Groups (Geräte-Gruppen)  
(Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog)
- Monitor-Schirme
- Externe Tastatur
- Recovery Modus
- Aktualisieren der Software





## Lock ('Sichern') Funktion

Wenn die Konsole gesichert ('locked') ist, welches durch eine rot leuchtende LOCK-Taste angezeigt wird, sind alle Editierungsfunktionen ausgeschaltet und keine Veränderungen an der Konsoleneinstellung, den Speicherplätzen oder Submasterdaten möglich.

Programmierte Speicherplätze können weiterhin (wie bisher) vom Hauptspeicher (mit dem Playback X-Regler) abgefahren werden und bereits geladene oder transferierte Submasterdaten ausgegeben werden.

### Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog - Programmierte

Paletten-Speicherplätze können ebenfalls im LOCK-Zustand abgespielt werden.

Sie können Editierungsfunktion an der Konsole nur wieder in Betrieb nehmen, wenn Sie die Konsole entsichern ('unlock').

Benutzen Sie die SUBMASTER FLASH-Tasten dazu, den 4-Ziffern Code zum Sichern und Entsichern der Konsole einzugeben. Während dieses Vorgangs ist die normale Flashfunktion deaktiviert.

Der Sicherungscode der Konsole wird im Super User-Menü eingestellt (siehe Seite 6-14). Sie können nur diesen Code dazu verwenden, die Konsole zu sichern. So können Sie gewährleisten, dass nur Anwender die Konsole sperren können, die den aktuellen Sicherheitscode haben.

Der Werkscode ist "0000" und kann im Super User wie gewünscht geändert werden.

Jede Konsole verfügt ebenso über einen einzigartigen Super-Code zum entsichern der Konsole. Wenden Sie sich für weitere Informationen an Zero 88 oder Ihren Händler.

## Sichern der Konsole

1. Um die Konsole zu sichern, drücken Sie die LOCK-Taste der Gerätefront. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
**** LOCK DESK ****
Enter code using s/m
flash buttons:
[OK] {Cancel}
```

2. Geben Sie den aktuellen Sicherungscode ('lock') mit den SUBMASTER FLASH-Tasten ein (Submaster 10 entspricht Ziffer 0).

Beim eintippen jeder Ziffer wird ein '\*' auf dem LCD-Display ausgegeben:

```
**** LOCK DESK ****
Enter code using s/m
flash buttons: ****
[OK] {Cancel}
```

3. Drücken Sie die ENTER-Taste zum Abspeichern des Vorgangs.

Wenn der korrekte Code eingegeben wurde, ist die Konsole gesichert und die LED in der LOCK-Taste leuchtet.

Wenn der falsche Code eingegeben wurde, wird eine Warnmeldung auf dem LCD-Display ausgegeben.

## Entsichern der Konsole

1. Um die Konsole zu entsichern, drücken Sie die LOCK-Taste auf der Gerätefront. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
*** UNLOCK DESK ***
Enter code using s/m
flash buttons:
[OK] {Cancel}
```

2. Geben Sie den aktuellen Sicherungscode ('Lock') mit den SUBMASTER FLASH-Tasten ein (Submaster 10 entspricht der Ziffer 0). Beim eingeben jeder Ziffer erscheint stattdessen ein '\*' auf dem LCD:

```
*** UNLOCK DESK ***
Enter code using s/m
flash buttons: ***
[OK] {Cancel}
```

3. Drücken Sie die ENTER-Taste, um den Vorgang zu beenden.

Wenn der korrekte Code eingegeben wurde, wird die Konsole entsichert und die LED der LOCK-Taste erlischt wieder.

Wenn der falsche Code eingegeben wurde, wird eine Warnmeldung auf dem LCD-Display ausgegeben.

## FROG-Funktion

Der "Fixture-Random-Output-Generator (F.R.O.G.)" - "Zufalls-generator für Multifunktions-Scheinwerfer", bietet Ihnen eine spezielle Möglichkeit der **Fat Frog**, **Leap Frog** oder **Bull Frog** Konsolen und beeinflusst die Ausgänge der LTP-Scheinwerferkanäle.

Der Anwender kann durch die Anwahl der gewünschten Multifunktions-Scheinwerfer und Attribute (Colour, Beamshape oder Position) bestimmen, welche Scheinwerferkanäle zufällige FROG-Werte ausgeben sollen.

Die FROG-Funktion betrifft nur die LTP-Scheinwerferkanäle und nicht die HTP-Einzelkanäle der Konsole.

Die FROG-Funktion kann als "Run-Mode" ('Wiedergabemodus')-Eigenschaft zur Erzeugung zufälliger Ausgabewerte auf ausgewählte Scheinwerferkanäle angewendet werden.

Es ist auch möglich, LTP-Scheinwerferkanäle so einzurichten, dass diese statt bestimmter Werte zufällige FROG-Werte ausgeben. Bei der Programmierung von Multifunktions-Scheinwerferdaten in den Speicherplätzen oder auf Submastern, können diese Frog-Daten abgespeichert werden.

Wenn ein Speicherplatz- oder Kanaldaten über die Playback X- oder die Submaster ausgegeben werden, können die speziell markierten Kanäle, statt der programmierten Werte, zufällige FROG-Werte ausgeben.

Die Attribute Colour und Beamshape können wahlweise auf Snap eingestellt werden oder sie überblenden (Fade) zwischen den FROG-Werten hin- und her. Sie können auch die Maximal- und Minimalwerte festlegen, falls Sie dieses wünschen.

Bei der Position können Sie die eigentliche Aktion sowie die Minimal- und Maximal-FROG-Werte für PAN und TILT separat einstellen.

Sie können die FROG-Funktion automatisch (mit einstellbarer Geschwindigkeit) oder manuell ausführen. Im manuellen Modus kann der Anwender durch die FROG-Werte mit der STEP-Taste der Gerätefront durchsteppen.

## FROG-Ausgabewerte

Die Frog Serie generiert 16 verschiedene FROG-Funktionen, für jedes der drei LTP-Attribute (Farbe, Beamshape und Position).

Diese FROG-Werte können Sie auf alle Multifunktions-Scheinwerfer zuweisen und erzeugen so bei verschiedenen Typen unterschiedliche Ergebnisse.

Die minimalen und maximalen FROG-Werte jedes Attributs, wurden weitestgehend so ausgerichtet, dass Resets oder Lampen (An/Aus)-Funktionen, sowie extreme Positionen, nicht vorkommen.

Der Anwender kann aber dennoch die minimalen und maximalen FROG-Werte jedes Attributs für die spezielle Anwendung einrichten.

Alle LTP-Scheinwerferkanäle (inkl. Steuerkanäle etc.) können so eingestellt werden, dass FROG-Werte ausgegeben werden, falls gewünscht.

Wenn ein Scheinwerferkanal FROG-Werte ausgibt, geht er in einer zufälligen Reihenfolge durch die 16 vordefinierten Werte.

Jeder Scheinwerferparameter bekommt seine eigenen, unabhängigen FROG-Werte, zufällig aus den 16 Werten des jeweiligen Attributs zugewiesen.

Scheinwerfer gleichen Typs werden aber auf den entsprechenden Kanälen immer die gleichen FROG-Werte ausgeben.

Beispiel: Wenn ein Multifunktions-Scheinwerfer über eine CYM-Farbmischung verfügt, wird jeder Farbparameter (Cyan, Magenta, Yellow) seinen eigenen FROG-Wert ausgeben. Wenn alle drei Farbkanäle FROG-Werte ausgeben würden, ergibt dieses eine Gesamtsumme von 4096 verschiedener Farbkombinationen.

Wenn die entsprechenden Kanäle mehrerer Scheinwerfer gleichen Typs FROG-Werte ausgeben würden, so würden diese, gleiche Farben, Gobos und Positionen verwenden.

## FROG-Funktionsparameter

Die folgenden Parameter bestimmen das Verhalten der Scheinwerferkanäle bei der Ausgabe von FROG-Werten:

**Mode** - *Manual* oder *Auto Sound to Light*.

**Speed** - Im *Auto* Modus bestimmt *Speed* die Geschwindigkeit mit der neue FROG-Werte ausgegeben werden (1-100).

**Fade Time** - Im *Manual* Modus bestimmt *Fade Time* die für einen Überblendvorgang von einem FROG-Wert zum nächsten benötigte Zeit nachdem die STEP-Taste gedrückt wurde (0-10 Sekunden).

**Colour Action** - *Snap* oder *Fade*-Farb-Kanalverhalten beim Übergang von einem FROG-Wert zum nächsten.

**Colour Minimum** - der minimale FROG-Wert für Farbe (0-255).

**Colour Maximum** - der maximale FROG-Wert für Farbe (0-255).

**Beamshape Action** - *Snap* oder *Fade* Beamshape-Kanalverhalten beim Übergang von einem FROG-Wert zum nächsten.

**Beamshape Minimum** - der minimale FROG-Wert für Beamshape (0-255).

**Beamshape Maximum** - der maximale FROG-Wert für Beamshape (0-255).

**Pan Action** - *Snap* oder *Fade* - Pan-Verhalten beim Übergang von einem FROG-Wert zum nächsten.

**Pan Minimum** - der minimale FROG-Wert für Pan (0-255).

**Pan Maximum** - der maximale FROG-Wert für Pan (0-255).

**Tilt Action** - *Snap* oder *Fade* - Tilt-Verhalten beim Übergang von einem FROG-Wert zum nächsten.

**Tilt Minimum** - der minimalen FROG-Wert für Tilt (0-255).

**Tilt Maximum** - der maximale FROG-Wert für Tilt (0-255).

## FROG-Funktion im LCD-Display

Die FROG-Funktionsparameter des vorhergehenden Abschnitts, sind innerhalb des FROG-Schirms des LCD-Displays einzustellen.

Die FROG-Funktionsparameter werden als Teil der Showdaten mit aufgezeichnet.

Um den FROG-Schirm anzuzeigen, drücken Sie die FROG SCREEN-Taste der Gerätefront. Die rote LED der FROG SCREEN-Taste leuchtet.

Der FROG-Funktionschirm im LCD-Display enthält alle FROG-Funktionsparameter.

Verwenden Sie die Pfeil-rauf- und Pfeil-runter-Tasten, zur Anwahl des gewünschten FROG-Funktionsparameters.

Verwenden Sie die + und - Tasten, zum einstellen des angewählten FROG-Funktionsparameters.

Beispiel:

```
*** FROG FUNCTION **
Mode: < Auto >
Speed: < 100 >
Col Action:< Snap >v
```

Durch Drücken der + oder - Taste schalten Sie den Modus zwischen *Manual* und *Auto* um.

Drücken Sie ein paar Mal die Pfeil-runter-Taste, um den blinkenden Cursor auf einen anderen FROG-Funktionsparameter zu bewegen.

Beispiel:

```
*** FROG FUNCTION **
Col Action:< Snap >^
Col Min: < 100 >
Col Max: < 170 >v
```

Durch Drücken der + oder - Taste schalten Sie die Farbaktion ('Colour Action') zwischen *Snap* und *Fade* um.

Um den FROG-Funktionschirm zu verlassen und zum Memories-, Submaster- oder Outputs-Schirm zurückzukehren, drücken Sie die FROG SCREEN-Taste der Gerätefront. Die LED in der FROG SCREEN-Taste erlischt.

## Scheinwerferkanäle für die Ausgabe von FROG-Werten einrichten.

Die Methode zur Einstellung der Scheinwerferkanäle FROG-Werte auszugeben lautet wie folgt:

1. Verwenden Sie die FIXTURE SELECTION-Tasten zur Anwahl der gewünschten Scheinwerfer.

Die roten LED Anzeigen der Tasten zeigen die angewählten Scheinwerfer an.

2. Drücken Sie eine der Attributwahltasten (COLOR, BEAMSHAPE oder POSITION) um das gewünschte Attribut anzuwählen.

Die roten LED-Anzeigen der Tasten zeigen welches Attribut angewählt wurde.

3. Drücken Sie die FROG-Taste. **Alle** Kanäle (Attribute) der ausgewählten Multifunktions-Scheinwerfer senden FROG-Werte.

Das Wheel LCD-Display zeigt nun statt dem normalen Wert ein *FROG* unter jedem Parametername an.

Die folgenden Ausgänge der betroffenen Kanäle werden dann von den FROG-Funktionsparametern bestimmt.

Die betroffenen Kanäle geben weiterhin FROG-Werte aus, bis sie anders angewiesen werden (z.B. durch Drücken der GO-Taste, Aufziehen der Submaster mit Kanaldaten, oder einem Speicherplatz oberhalb seines LTP-Triggerpegels, oder durch Stoppen mit Hilfe des Steuerrads - siehe unten).

Beispiel: Wählen Sie Scheinwerfer 1,2 und 3 sowie POSITION an und drücken Sie dann die FROG-Taste. Alle Positionskanäle der Scheinwerferkanäle 1,2 und 3 geben jetzt ihre FROG-Werte aus.

Damit weitere Kanäle des angewählten Scheinwerfers FROG-Werte ausgeben, drücken Sie eine andere Attributwahltaste (z.B. Farbe) und dann die FROG-Taste.

Um Kanäle anderer Scheinwerfer anzuweisen FROG-Werte auszugeben, wiederholen Sie die Schritte 1-3 oben.

Um einen Scheinwerferkanal davon auszunehmen, FROG-Werte zu senden, wählen Sie den Scheinwerfer sowie das Attribut an und bewegen dann das entsprechende Steuerrad. Das WHEEL LCD-Display zeigt jetzt wieder den normalen Wert an.

## Programmieren von Scheinwerferkanaldaten

Sie können Scheinwerferkanäle anweisen FROG-Werte statt der normalen Fixwerte auszugeben, wenn Sie Speicherplätze oder Kanaldaten auf Submastern programmieren.

Stellen Sie die gewünschten Scheinwerferkanäle entsprechend den obigen Schritten ein, FROG-Werte auszugeben, **bevor** Sie die PROGRAM-Taste zum Speichern der Daten im Speicherplatz oder Submaster drücken.

## Editieren von Scheinwerferkanaldaten

Scheinwerferkanäle können zwischen normalen und FROG-Werte (und umgekehrt), beim Editieren von Speicherplätzen oder Kanaldaten auf Submastern, umgeschaltet werden.

Die benötigten Scheinwerferkanäle werden entsprechend der oben beschriebenen Methode auf normale oder FROG-Werte umgestellt.

## Vorschau von Scheinwerferkanälen

Bei der Vorschau von Lichtstimmungen, Lauflichtern oder Kanaldaten der Submaster, werden die programmierten Werte jedes Scheinwerferparameters nach der Liste der Einzelkanäle angezeigt.

Wenn der Kanal als FROG-Wert, statt als bestimmter Wert, programmiert wurde, zeigt das LCD-Display statt dem normalen Wert *FRG* an.

Beispiel: Vorschau einer Lichtstimmung

```
Preview Memory 23
Fix 1 Cyan FRG^
Fix 1 Magenta FRG
Fix 1 Yellow FRGv
```

## Paletten

Es stehen bis zu 24 Paletten (48 beim Bull Frog) pro Attribut zu Verfügung.

Die folgende Methode beschreibt die Programmierung einer Colour (Farb)-Palette. Die Programmierung ist bei Beamshape- und Positions-Paletten identisch.

1. Wählen Sie über die FIXTURE SELECTION-Taste den gewünschten (oder mehrere) Multifunktions-Scheinwerfer an.
2. Drücken Sie die COLOUR-Taste. Das WHEEL LCD-Display zeigt die Colour-Parameter an.
3. Stellen Sie über die Steuerräder die gewünschten Werte der Multifunktions-Scheinwerfer ein.
4. Wiederholen Sie Schritt 1 - 3 für weitere Geräte.
5. Wenn Sie im Partial (transparent)-Mode programmieren, überprüfen Sie ob die Multifunktions-Scheinwerfer selektiert "getagged" sind.
6. Drücken und halten Sie die COLOUR-Taste. Diese Anwahl macht aus den CHANNEL FLASH Tasten der Presets die genannten Paletten-Speicherplätze. Die roten LED's in den CHANNEL FLASH- Tasten zeigen einen programmierten Paletten-Speicherplatz an.
7. Drücken und halten die gewünschte CHANNEL FLASH-Taste für ca. 1 Sekunde. Wenn die rote LED in der Taste kurz aufblinkt, ist die Palette programmiert.
8. Ist die Taste bereits belegt, blinkt die LED und das LCD-Display zeigt folgendes:

```
Colour Palette xx
{PRG} {CLR} [CANCEL]
```

9. Lassen Sie die COLOUR- und CHANNEL FLASH-Taste wieder los und drücken Sie die PROGRAM-Taste, um diesen Vorgang abzuspeichern. Sie können auch über die Pfeiltasten PRG im LCD-Display anwählen und mit der ENTER-Taste bestätigen.

## Textinformation für Paletten

Jede programmierte Palette kann mit einer Textinformation (Name) versehen werden. Dieser Name wird nur auf dem Monitor angezeigt.

1. Wählen Sie im LCD-Display einen der Basis-Schirme aus (Memories, Submasters, Outputs).
2. Drücken Sie die F2 FUNCTION-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
**** Name Item ****
Select type of item
to name ...
[Cancel]
```

3. Wählen Sie durch drücken der COLOUR-, BEAMSHHAPE- oder POSITION-Taste das gewünschte Attribut an. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
**** Name Item ****
Select colour
palette to name ...
[Cancel]
```

4. Wählen Sie durch drücken der CHANNEL FLASH-Taste den Paletten-Speicherplatz an. Die ausgewählte Palette wird im LCD-Display angezeigt:

```
**** Name Item ****
Colour Palette 23
< [OK] {Cancel} >
```

5. Über die + und -, sowie Pfeiltasten, können Sie einen Namen eingeben. Einfacher geht es mit einer PC-Tastatur.
6. Durch drücken der ENTER-Taste, wird der Vorgang abgespeichert. Das LCD-Display kehrt zum vorherigen Schirm zurück.

## Programmierung der Multifunktions-Scheinwerfer mit Paletten

Wenn eine Palette programmiert ist, können Sie diese bei der Programmierung von Submaster oder Speicherplätzen einfügen.

Die folgende Methode beschreibt die Verwendung einer Colour (Farb)-Palette in Speicherplätzen und Submaster. Die Methode ist bei Beamshape- und Positions-Paletten identisch.

1. Wählen Sie einen freien Speicherplatz oder Submaster aus.
2. Nutzen Sie die FIXTURE SELECTION-Tasten zur Anwahl der gewünschten Multifunktions-Scheinwerfer.
3. Drücken und halten Sie die COLOUR-Taste. Die CHANNEL FLASH-Tasten werden automatisch zur Anwahl-taste der Paletten-Speicherplätze. Die roten LED's in den CHANNEL FLASH-Tasten zeigen die programmierten Paletten an.
4. Drücken Sie die gewünschte Paletten-Speicherplatz-taste. Dieses setzt alle Werte der ausgewählten Multifunktions-Scheinwerfer und Attribute auf die Paletten-Speicherplatzdaten. Die Paletten Werte ("P12") werden im LCD-Display mit Textinformationen angezeigt und ersetzen die normalen DMX-Werte.
5. Wiederholen Sie Schritt 1 - 4 für weitere Multifunktions-Scheinwerfer und Attribute.
6. Drücken Sie die PROGRAM-Taste zum abspeichern der Daten in einen Speicherplatz oder Submaster.

### Notes

#### Programmierung von Paletten im Partial (transparent) Mode

Wenn ein Multifunktions-Scheinwerfer-parameter in einer Palette enthalten ist, wird dieser automatisch selektiert "getagged".

## Editieren von Daten der Multifunktions-Scheinwerfer

Alle Kanäle der Multifunktions-Scheinwerfer können jederzeit mit normalen Werten, oder Paletten (und umgekehrt), bei der Programmierung von Speicherplätzen oder Submaster versorgt werden.

Jeder einzelne Multifunktions-Scheinwerfer kann manuell mit normalen Werten, oder mit Paletten-Speicherplätzen, programmiert werden.

## Vorschau von Daten der Multifunktions-Scheinwerfer

Bei der Vorschau von Speicherplätzen, Lauflichtspeicherplätzen oder Daten auf einem Submaster, werden alle programmierten Kanäle der Multifunktions-Scheinwerfer, in der Liste für Einzelkanäle dargestellt.

Wenn ein Kanal mit Hilfe einer Palette programmiert ist, wird in der Liste die Nummer der Palette anstatt der Werte im LCD-Display angezeigt.

Beispiel 1: Vorschau einer Lichtstimmung

```
Preview Memory 23
Fix 1 Cyan P12^
Fix 1 Magenta P12
Fix 1 Yellow P12v
```

Beispiel 2: Vorschau eines Lauflichtspeicherplatzes

```
PrevMem 49 Step < 1>
Fix 1 Cyan P17^
Fix 1 Magenta P17
Fix 1 Yellow P17v
```

Beispiel 3: Vorschau von Kanaldaten auf einem Submaster

```
Preview Sub 5-7
(Channel Data)
Fix 1 Cyan P10^
Fix 1 Magenta P10v
```

## Paletten im Live-Betrieb

Die folgende Methode beschreibt die Verwendung einer Colour (Farb)-Palette im Live-Betrieb. Die Verwendung für Beamshape- und Positions-Paletten ist identisch.

1. Wählen Sie über die FIXTURE SELECTION-Taste den gewünschten (oder mehrere) Multifunktions-Scheinwerfer an.
2. Drücken und halten Sie die COLOUR-Taste. Dieses wandelt die CHANNEL FLASH-Tasten in Paletten-Speicherplatztasten. Die rote LED in der CHANNEL FLASH-Taste zeigt eine programmierte Palette an.
3. Wählen Sie den gewünschten Paletten-Speicherplatz über die CHANNEL FLASH-Taste an. Dieses setzt alle Kanäle der ausgewählten Multifunktions-Scheinwerfer und deren Attribute auf die programmierten Palettenwerte. Ist die Konsole im Partial-Mode, sind alle ausgewählten Multifunktions-Scheinwerfer die nicht in der Palette programmiert sind, auch nicht beeinflusst.

## Paletten Lock-Funktion

Diese Funktion bietet eine Daueraktivierung der CHANNEL FLASH-Tasten, um einen direkten Zugriff auf Paletten zu ermöglichen. Die LED in der F1-Taste leuchtet bei dieser Funktion.

Drücken und halten Sie die F1-Taste und wählen Sie COLOUR, BEAMSHAPE oder POSITION an.

Drücken der verschiedenen Attribut-Tasten (COLOUR, BEAMSHAPE oder POSITION), ermöglicht ein Wechseln zwischen den Paletten.

Erneutes Drücken der F1-Taste schaltet diese Funktion wieder aus.

## Löschen einer Palette

Paletten können einzeln wie folgt gelöscht werden:

1. Drücken und halten Sie die gewünschte Attribut-Taste. Dieses wandelt die CHANNEL FLASH-Taste in eine Paletten-Speicherplatztaste. Die rote LED in der CHANNEL FLASH-Taste zeigt eine programmierte Palette an.
2. Drücken und halten Sie die gewünschte CHANNEL FLASH-Taste für ca. 1 Sekunde. Wenn die rote LED in der Taste blinkt, ist die Palette aktiv und das LCD-Display zeigt folgendes:

```
Colour Palette xx
{PRG} {CLR} [CANCEL]
```

3. Lassen Sie die CHANNEL FLASH- und die Attribut-Taste wieder los. Um die Palette zu löschen, drücken Sie die CLEAR-Taste oder wählen mit den Pfeiltasten die CLR Funktion im LCD-Display an. Zum bestätigen drücken Sie die ENTER-Taste.

## Gruppen für Multifunktions-Scheinwerfer

Das **Fat Frog** bietet 24 Gruppen für Multifunktions-Scheinwerfer.

Das **Leap Frog** bietet 24 Gruppen für Multifunktions-Scheinwerfer.

The **Bull Frog** bietet 48 Gruppen für Multifunktions-Scheinwerfer.

Jede Gruppe kann benutzerdefiniert und mit allen Geräten erstellt werden.

Jede Gruppe kann mit Textinformationen versehen werden.

Details über Gerätetypen und Mengen der Gruppen, können auf dem Monitor angezeigt werden.

## Programmieren einer Gruppe

1. Wählen Sie über die FIXTURE SELECTION-Tasten die gewünschten Multifunktions-Scheinwerfer an.
2. Drücken und halten Sie die GROUP-Taste (F4 beim Fat Frog). Dieses wandelt die CHANNEL FLASH-Tasten in Gruppen-Tasten. Die rote LED in der CHANNEL FLASH-Taste zeigt eine programmierte Gruppe an.
3. Drücken und halten Sie die gewünschte CHANNEL FLASH-Taste für ca. 1 Sekunde. Wenn die rote LED in der Taste kurz aufblinkt, ist die Gruppe abgespeichert.
4. Ist diese Taste bereits belegt, zeigt das LCD-Display folgendes:

```
Fixture Group xx

{PRG} {CLR} [CANCEL]
```

5. Lassen Sie die GROUP- und CHANNEL FLASH-Taste wieder los. Um die Gruppe abzuspeichern, drücken Sie die PROGRAM-Taste oder wählen mit den Pfeiltasten die PRG Funktion im LCD-Display an. Zum bestätigen drücken Sie die ENTER-Taste.

## Textinformationen für Gruppen

Eine Textinformation (Name) kann für jede programmierte Gruppe vergeben werden. Diese Textinformationen werden nur im Monitor angezeigt.

1. Wählen Sie im LCD-Display einen der Schirme für Memories, Submasters oder Ausgänge an.
2. Drücken Sie die F2 FUNCTION-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes an:

```
**** Name Item ****
Select type of item
to name ...
[Cancel]
```

3. Drücken Sie die GROUP-Taste. Das LCD-Display zeigt folgendes:

```
**** Name Item ****
Select fixture group
to name ...
[Cancel]
```

4. Wählen Sie über die CHANNEL FLASH-Tasten die gewünschte Gruppe aus. Die Gruppe wird im LCD-Display wie folgt angezeigt. Beispiel:

```
**** Name Item ****
Fixture Group 12
< >
[OK] {Cancel}
```

5. Über die + und -, sowie Pfeiltasten, können Sie einen Namen eingeben. Einfacher geht es mit einer PC-Tastatur.
6. Drücken Sie die ENTER-Taste, um dieses abzuspeichern. Das LCD-Display kehrt zum vorherigen Schirm zurück.

### BEMERKUNG:

#### Gruppen im Fat Frog

Im **Fat Frog** dient die FUNCTION Taste F4 zur Gruppenfunktion.

## Verwendung einer Gruppe

Wenn Sie Gruppen für Multifunktions-Scheinwerfer programmiert haben, können Sie diese als schnelle Hilfe bei der Programmierung von Paletten und Speicherplätzen verwenden.

Die folgende Methode wählt alle aktuell ausgewählten Geräte ab und eine programmierte Gruppe wird aktiviert.

1. Drücken und halten Sie die GROUP-Taste (F4 beim Fat Frog). Dieses wandelt die CHANNEL FLASH-Tasten in Gruppen-Tasten. Die rote LED in der CHANNEL FLASH-Taste zeigt eine programmierte Gruppe an.
2. Wählen Sie die gewünschte Gruppe mit Hilfe der CHANNEL FLASH-Tasten aus.
3. Lassen Sie die GROUP-Taste wieder los.

## Löschen einer Gruppe

Einzelne Gruppen können wie folgt gelöscht werden:

1. Drücken und halten Sie die GROUP-Taste (F4 beim Fat Frog). Dieses wandelt die CHANNEL FLASH-Tasten in Gruppen-Tasten. Die rote LED in der CHANNEL FLASH-Taste zeigt eine programmierte Gruppe an.
2. Drücken und halten Sie die gewünschte CHANNEL FLASH-Taste für ca. 1 Sekunde. Wenn die rote LED in der Taste blinkt, ist die Gruppe aktiv und das LCD-Display zeigt folgendes:

```
Fixture Group xx

{PRG} {CLR} [CANCEL]
```

3. Lassen Sie die GROUP- und CHANNEL FLASH-Taste wieder los. Um diese Gruppe zu löschen, drücken Sie die CLEAR-Taste oder wählen mit den Pfeiltasten die CLR Funktion im LCD-Display an. Bestätigen Sie mit der ENTER-Taste.





Figure 7 - 4: Speicherplatzschirm

## Status und Information

Die untere Leiste im Monitor zeigt kontinuierlich den Playback (Wiedergabe)-Status und die Information (PSI).

**Playback X** - Der aktuelle und nächste Speicherplatz mit Blend-, Haltezeiten und Triggerwerten für den nächsten Speicherplatz.

**Submaster** - Die aktuelle Submaster-Seite, welcher Submaster aktiv ist und die aktuellen Ausgabewerte der Submaster. Die Farbe der Seite zeigt den aktuellen Submaster Status:

|                          |        |
|--------------------------|--------|
| Level = 0                | grau   |
| Level Fade Up/Down       | rot    |
| Level > 0 (current page) | grün   |
| Level > 0 (overlaid)     | orange |

**Multifunktions-Scheinwerfer "Virtuell Presets"** - Der aktuelle Wert der "virtuellen" HTP-Preset-Regler für jeden Multifunktions-Scheinwerfer wird in Prozent angezeigt.

**Fixture Edit Modes:** Der aktuelle Fixture Edit-Modus für die Attribute.

**Grand Master** - Der aktuelle Werte für den GRAND MASTER wird in Prozent angezeigt.

**Blackout** - Wenn der Blackout aktiv ist, wird "BLACKOUT" in der blinkenden Grand Master-Sektion angezeigt.

**Monitor einfrieren:** Wenn die Darstellung im Monitor eingefroren ist, wird "SCR LOCKED" angezeigt.

**Clock (Uhr)** - Die aktuelle Zeit und das Datum wird wie folgt angezeigt: HH:MM:SS TT/MM/JJJJ

## Speicherplatzschirm

Die Darstellung der Speicherplätze bezieht sich auf den Speicherstapel für den Playback X Master (ca. 35 Speicherplätze werden komplett in einem Schirm angezeigt).

Jede Linie in der Darstellung bezieht sich auf einen Speicherplatz (Nummer, Name, Shots, Blendzeiten, LTP Funktionen, Haltezeit, Trigger und Jump).

Das Shots Feld zeigt "SC" für eine programmierte Szene, "Cxxx" für ein Lauflicht (Chase), wobei xxx für die Durchläufe (Shots 0 - 255) steht. Ein freies Feld ist ein unprogrammierter Speicherplatz.

Wenn LTP-Attribute programmiert oder in einem Speicher enthalten sind, werden im LTP Action Feld folgende Daten für jedes Attribut angezeigt - S = (Snap) oder F = (Fade).

Sind keine LTP-Attribute programmiert, ist dieses Feld leer.

Das Trigger Feld zeigt wie ein Speicherplatz ausgegeben/getriggert wird. Go (per GO-Taste), Auto (Automatisch folgend), R/T in HH:MM:SS (Echtzeit der Bios-Uhr), SHH:MM:SS:FF (SMPTE Timecode) or MHH:MM:SS:FF (MIDI Timecode).

Programmierte Jumps (Sprünge) innerhalb der Liste werden in der Jump-Spalte im Monitor angezeigt.

Der *aktuelle* Speicherplatz ist grün hinterlegt und der *nächste* Speicherplatz ist gelb hinterlegt.

Die Speicherplätze im Monitor "folgen" dem *nächsten* Speicherplatz im LCD Display.

## Submastersschirm

Die Darstellung der Submaster bezieht sich auf alle Steller der aktuellen Seite und ist identisch mit der Anzeige auf der Pultoberfläche.

Jede Linie in der Darstellung bezieht sich auf einen Submaster (Nummer, Name, Inhalt, Shots, HTP und LTP Blendzeiten, sowie LTP-Aktionen und Trigger).

Die Inhalte der Submasterlinie zeigen auf Kanaldaten (CH Data), Transferwerte von Speicherplätzen (MEM X) oder ob dieser Submaster nicht programmiert ist (EMPTY).

Das Shots Feld ist nur mit einer Info belegt, wenn ein Lauflichtspeicher auf dem Submaster liegt.

Wenn LTP-Attribute programmiert oder in einem auf dem Submaster abgelegten Speicherplatz enthalten sind, werden im LTP Action Feld folgende Daten für jedes Attribut angezeigt - S = (Snap) oder F = (Fade).

Sind keine LTP-Attribute programmiert, ist dieses Feld leer.

Das LTP TL Feld zeigt bei welchem Wert (Reglerstellung) die LTP-Attribute ausgegeben werden.

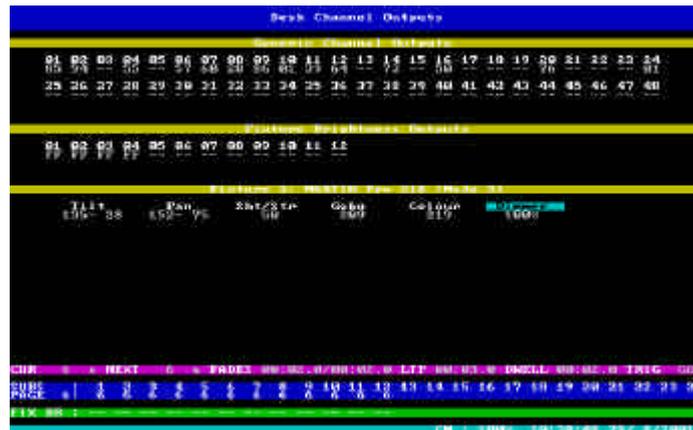


Figure 7 - 5: Ausgangsschirm

## Vorschau

Die Darstellung der Vorschau-Daten beziehen sich auf Speicherplätze und Submaster in der Vorschau. Diese Darstellung kann nicht eingefroren werden.

Das Format ist ähnlich der Ausgangsdaten-Schirme. Es werden nur programmierte Werte der Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerfer angezeigt.

**Fat Frog, Leap Frog** und **Bull Frog** - Kanäle der Multifunktions-Scheinwerfer die nicht programmiert sind, FROG Werte enthalten oder zu einer Palette gehören, werden wie folgt dargestellt: "—", "FRG" and "Pnn"

## Ausgangsschirm

Der Ausgangsschirm im Monitor zeigt alle Daten für HTP-Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerfer. Sie können auch die aktuellen DMX-Werte, wie im LCD-Display angezeigt, im Monitor betrachten.

### DMX-Ausgangsschirm

Dieser Schirm zeigt alle Werte der DMX Kanäle 1 - 512.

**Frog** - Der DMX-Ausgang für A.

**Fat Frog** - Der DMX-Ausgang für A.

**Leap Frog** - Der DMX-Ausgang für A.

**Bull Frog** - Der DMX-Ausgang für DMX-Karte A oder DMX-Karte B.

Die DMX-Ausgänge sind in Farbe wie folgt dargestellt:

|                |      |
|----------------|------|
| Werte steigen  | grün |
| Werte sinken   | rot  |
| Werte statisch | grau |

## Ausgang der Pultkanäle

Die Darstellung der Pultkanäle am Ausgang wird wie folgt angezeigt:

**HTP-Einzelkanäle** - Diese Sektion zeigt die HTP-Einzelkanäle am aktuellen Ausgang in Prozent an. Die Werte sind in Farbe wie folgt dargestellt:

|                |      |
|----------------|------|
| Werte steigen  | grün |
| Werte sinken   | rot  |
| Werte statisch | grau |

**Dimmerkanäle der Multifunktions-Scheinwerfer** - Diese Sektion zeigt die HTP-Dimmerkanäle am aktuellen Ausgang in Prozent an. Die Werte sind in Farbe wie folgt dargestellt:

|                |      |
|----------------|------|
| Werte steigen  | grün |
| Werte sinken   | rot  |
| Werte statisch | grau |

**Hauptgeräte** - Diese Sektion zeigt die aktuellen Ausgangswerte der Multifunktions-Scheinwerferparameter die als Hauptgerät angewählt sind. Ist kein Multifunktions-Scheinwerfer angewählt, erscheint keine Anzeige im Monitor.

Die Dimmerkanäle werden angezeigt in Prozent. Alle weiteren LTP-Parameter werden in DMX-Schritten (0-255) dargestellt.

Wenn der Multifunktions-Scheinwerfer als 16 bit Gerät angemeldet ist, wird der Wert in GROB und FINE angezeigt.

Alle aktuell angewählten Parameter der Multifunktions-Scheinwerfer werden im Monitor hinterlegt dargestellt.

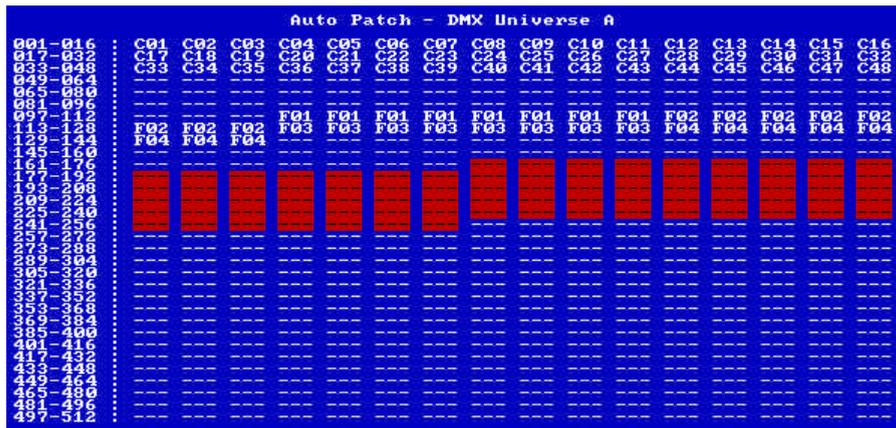


Figure 7 - 6: Autopatchschirm

## Ausgangsschirm der Multifunktions-Scheinwerfer

**Fat Frog** - Dieser Schirm zeigt alle Parameter der Multifunktions-Scheinwerfer 1-12.

**Leap Frog und Bull Frog** - Dieser Schirm zeigt alle Parameter der von max. 12 Multifunktions-Scheinwerfern, beginnend mit der benutzerdefinierten Anfangsnummer. Die Gesamtzahl liegt bei 24 Geräten.

Beispiel: Drücken und halten Sie die Taste F1 und wählen mit der FIXTURE SELECTION-Taste das Gerät Nr. 7 aus. Jetzt werden alle Geräte von 7-18 angezeigt.

Die Ausgangswerte der **HTP-Dimmerkanäle** werden in Prozent angezeigt. Alle Dimmerkanäle werden angezeigt als "Dimmer" unabhängig von Name und Gerätetyp des Multifunktions-Scheinwerfers.

Die Werte für **Colour**, **Beamshape** und **Position** Parameter werden angezeigt in DMX-Schritten (0-255).

Alle 16-bit Parameter werden geteilt in zwei Linien. Die erste Linie zeigt den GROBEN (MSB) Wert und die zweite Linie den FEINEN (LSB) Wert.

Alle Parameter der Multifunktions-Scheinwerfer sind in Gruppen zusammengefasst:

Brightness (Dimmer), Position, Colour (Farbe), Beamshape (Gobo, Shutter, Focus usw.)

Jedes Attribut hat eine eigene Hintergrundfarbe in der Monitoranzeige.

## Super User-Schirm

Diese Sektion zeigt die unterschiedlichen Super User-Darstellungen mit ihren Funktionen. Diese Schirme können nicht eingefroren werden.

Wenn der Super User-Schirm keiner bestimmten Funktion im Setup zugeordnet ist, zeigt dieser die LCD-Display Darstellung an.

## Memory Defaults (Grundeinstellungen für Speicherplätze)

Diese Sektion zeigt den *Memory Defaults* Schirm im Monitor an. Die Darstellung bezieht sich auf alle aktuellen Grundeinstellungen der Festwerte für Speicherplätze.

## Submaster Defaults (Grundeinstellungen für Submaster)

Diese Sektion zeigt den *Submaster Defaults* Schirm im Monitor an. Die Darstellung bezieht sich auf alle aktuellen Grundeinstellungen der Festwerte für die Submaster.

## Assign Fixtures (Geräte anmelden)-Schirm

**Fat Frog**, **Leap Frog** und **Bull Frog** - Diese Sektion zeigt alle Darstellungen im Menü *Assign Fixtures* unter *Desk Setup*.

Die Darstellung bezieht sich auf die angemeldeten Geräte und Kanäle.

## Manuell Patch-Schirm

Diese Sektion zeigt alle Darstellungen im Menü *Manual Patch* unter *Desk Setup*.

Die Darstellung bezieht sich auf die aktuellen DMX-Adressen der HTP-Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerfer.

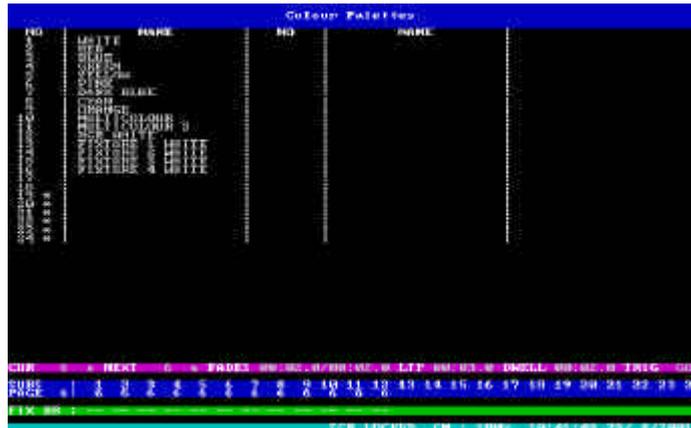


Figure 7 - 7: Farb-Palettensschirm

## Auto Patch-Schirm

Diese Sektion zeigt alle Darstellungen im Menü *Auto Patch* unter *Desk Setup*.

Die Darstellung bezieht sich auf die DMX-Verteilung und zeigt alle DMX-Adressen wie folgt an:

|     |                                        |
|-----|----------------------------------------|
| Cnn | Einzelkanäle nn patched                |
| Fnn | Multifunktions-Scheinwerfer nn patched |
| —   | Address not patched                    |

Ein farbiger Block kennzeichnet die angewählten HTP-Einzelkanäle und Multifunktions-Scheinwerfer mit allen DMX-Kanälen. Die Startadresse wird im LCD-Display angezeigt.

## Load Show (Laden der Showdaten)-Schirm

Dieser Schirm zeigt alle *Show laden* Funktionen an.

Die Darstellung zeigt eine Liste aller Shows incl. der Größe in kBytes und das Datum der Show.

## Save Show (Show sichern)-Schirm

Dieser Schirm zeigt alle *Show sichern* oder *speichern* Funktionen an.

Die Darstellung zeigt eine Liste aller Shows incl. der Größe in kBytes und das Datum der Show.

## Illumination (Beleuchtungs)-Schirm

Dieser Schirm zeigt alle *Beleuchtungs* Funktionen im Super User.

Aktuelle Werte für Helligkeit und Kontrast der LCD-Displays werden angezeigt.

## Konsolen Informationsschirm

Dieser Schirm zeigt alle *Desk Information* Hinweise im Super User.

Die Seriennummer, Software, BIOS Version, Batterie-Status und die aktuelle Show wird angezeigt.

## FROG-Funktionsschirm

**Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog** - Dieser Schirm wird angezeigt, wenn die FROG-Funktion im LCD-Display angewählt ist.

Die Darstellung bezieht sich auf die FROG-Parameter für Mode, Speed, Colour Action, Colour Minimum etc.).

## Palettenschirm

### Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog -

Dieser Schirm ist eine separate Anzeige aller LTP-Attribute (Colour, Beamshape und Position).

Um diesen Schirm anzuzeigen oder einzufrieren, wählen Sie einen Palettenschirm aus, drücken und halten Sie die F1-Taste und drücken eine der COLOUR-, BEAMSHAPE- oder POSITION-Tasten.

Die CHANNEL FLASH-Tasten dienen jetzt nur noch als Paletten-Anwahl-tasten und nicht mehr als CHANNEL FLASH-Tasten.

Um einen Palettenschirm kurzfristig auf dem Monitor anzuzeigen, drücken und halten Sie eine der COLOUR-, BEAMSHAPE- oder POSITION-Tasten. Der ausgewählte Schirm wird auf dem Monitor angezeigt.

Der Palettenschirm zeigt alle Nummern und Namen des angewählten Attributes an.

Freie Paletten-Speicherplätze sind mit einem (\*) neben der Nummer gekennzeichnet.

## Gruppenschirm für Multifunktions-Scheinwerfer

### Fat Frog, Leap Frog und Bull Frog -

Die Gruppen werden nur auf dem Monitor dargestellt. Eine Darstellung auf dem LCD-Display ist nicht möglich.

Um einen Gruppenschirm anzuzeigen oder einzufrieren, wählen Sie einen Gruppenschirm aus, drücken und halten Sie die F1-Taste (F4 beim Fat Frog) und wählen eine GROUP-Taste aus.

Um einen Gruppenschirm kurzfristig auf dem Monitor anzuzeigen, drücken und halten Sie die GROUP-Taste (F4 beim Fat Frog). Die Gruppen werden auf dem Monitor angezeigt.

Der Gruppenschirm zeigt die Nummer und den Namen der Gruppe, sowie die Multifunktions-Scheinwerfer innerhalb dieser Gruppe.

Das "Hauptgerät" innerhalb der Gruppe wird mit 'P' (Primärgerät) angezeigt, alle weiteren Geräte mit 'X'.

Freie Gruppen haben ein (\*) neben der Nummer.

## Externe Tastatur

Eine externe Tastatur bietet folgende Funktionen:

Die Rauf- und Runter-Tasten bieten die gleichen Funktionen wie die Rauf- und Runter-Tasten auf der Konsole. Die Rechts- und Links-Tasten steuern die + und - Tasten auf der Konsole.

Return und Enter steuern die ENTER-Taste auf der Konsole.

Die 'Space', 'A' - 'Z', '0' - '9', '-', '/', '(', und ')' Tasten dienen zur Eingabe von Namen für Speicherplätze, Submaster, Gruppen, Paletten und SX-Tasten.

## Numerische Eingabe

Wenn der blinkenden Cursor in einem editierbaren Feld im LCD-Display steht, können über die externe Tastatur numerische Werte eingegeben werden. Die folgenden Regeln müssen dabei beachtet werden:

Beide Nummernblöcke auf einer Tastatur können zur Eingabe von Werten verwendet werden.

Die Backspace-Taste löscht die letzte numerische Eingabe.

Alle numerischen Eingabebefehle müssen mit der Enter-Taste bestätigt werden.

Der '.' Punkt kann zur Eingabe von Kommastellen (z.B. Blendzeiten) verwendet werden.

Ungültige Eingaben werden ignoriert und die Anzeige im LCD-Display kehrt zum Originalwert zurück.

Eingaben über die Tastatur werden nicht ausgeführt, wenn der Cursor aus dem numerischen Feld entfernt wird.

Beim drücken der ESC-Taste wird eine Eingabe ignoriert und das LCD-Display kehrt zum Originalwert zurück.

## Überblendungen (Fade Times)

Im Haupt LCD-Display werden Zeitangaben in drei Teilen aufgesplittet (Minuten, Sekunden, Zehntel).

Wenn der Cursor in einem der Teilfelder steht, ist eine Eingabe von Werten über eine externe Tastatur möglich.

Überblendzeiten können als Sekunden, Sekunden und Zehntel, Minuten, oder als Minuten und Sekunden eingegeben werden. Nachfolgend sind ein paar Beispiele aufgeführt:

| Eingabe:   | Ergebnis:          |
|------------|--------------------|
| 0.5 Enter  | 0,5 Sekunden       |
| 3 Enter    | 3,0 Sekunden       |
| 7.5 Enter  | 7,5 Sekunden       |
| 12.8 Enter | 12,8 Sekunden      |
| 1.30.0     | 1 Minute - 30 Sek. |
| 25.0.0     | 25 Minuten         |

## Echtzeiteingaben (Real Times)

Im Haupt LCD-Display werden Echtzeitangaben in drei Teilen aufgesplittet (Stunden, Minuten, Sekunden).

Wenn der Cursor in einem der Teilfelder steht, ist eine Eingabe von Zeiten über eine externe Tastatur möglich.

Alle Frog-Konsolen verwenden ein 24 Stunden-System. Nachfolgend sind ein paar Beispiele aufgeführt:

| Eingabe:      | Ergebnis:         |
|---------------|-------------------|
| 7.30.0 Enter  | 7:30              |
| 12.0.0 Enter  | 12:00 Mittags     |
| 16.45.0 Enter | 16:45             |
| 0.0.0         | 00:00 Mitternacht |

## Timecode-Zeiten (Timecode Times)

Im Haupt LCD-Display werden Zeitangaben für SMPTE oder MIDI in vier Teilen aufgesplittet (Stunden, Minuten, Sekunden und Frames).

Wenn der Cursor in einem der Teilfelder steht, ist eine Eingabe von Zeiten über eine externe Tastatur möglich.

Auch mit Timecode verwendet die Frog-Konsole ein 24 Stunden-System. Nachfolgend sind ein paar Beispiele aufgeführt:

| Eingabe:      | Ergebnis:         |
|---------------|-------------------|
| 7.30.0 Enter  | 7:30              |
| 12.0.0 Enter  | 12:00 Mittags     |
| 16.45.0 Enter | 16:45             |
| 0.0.0         | 00:00 Mitternacht |

## Recovery Modus

Der Recovery Modus bestimmt wie sich die Konsole nach einem versehentlichen oder gewollten Neustart verhält.

Sie können Recovery im Desk Setup an- und ausschalten (siehe Seite 6-2).

### Recovery deaktiviert ('disabled')

Wenn Sie Recovery deaktiviert haben, startet die Konsole mit dem Memories-Schirm auf dem LCD-Display, dem *Current* ('aktuellem') Speicherplatz = 0 und dem *Next* ('nächsten') Speicherplatz = 1 (oder der erste programmierte Speicherplatz). Es gibt keine Ausgabe von Playback X.

Seite (Page) 1 der Submaster wird ohne aktive Page Overlays angezeigt.

### Recovery aktiviert ('enabled')

Bei aktiviertem Recovery Modus, zeigt die Konsole nach einem Neustart den letzten Basis-Schirm an (Memories, Submaster oder Ausgänge), welcher vor dem Ausschalten aktiv war.

Die letzte Position im Hauptspeicher wird wieder eingenommen, d.h. der *Current* ('aktuelle') und *Next* ('Nächste') Speicherplatz sind wieder die, die sie vorher waren. Die Ausgänge des Playback X Reglers entsprechen dem *Current* ('aktuellen') Speicherplatz. Wenn der *Current* ('aktuelle') Speicherplatz ein Laufflicht ist, wird dieser bei Step 1 neu gestartet.

Die Submaster erscheinen wieder auf der Page, auf der sie vorher waren und enthalten alle Overlays die sie vor dem Neustart hatten.

## Aktualisieren (Update) der Software

Updates der Betriebssystemsoftware müssen per Diskette geladen werden. Die aktuellste Software kann online unter [www.zero88.de](http://www.zero88.de) runtergeladen werden.

Eine umfangreiche Anleitung, wie die Software aktualisiert wird, ist ebenfalls online im Web. Diese Anleitung und die Hinweise der neuen Funktionen der Updates sollten Sie vor der Installation durchlesen.

Weitere Informationen finden Sie unter:

[www.zero88.de](http://www.zero88.de) - Unsere deutschsprachige Zero 88-Webseite.

[www.frogsupport.com](http://www.frogsupport.com) - Das Forum für Anwender der Frog-Serie.



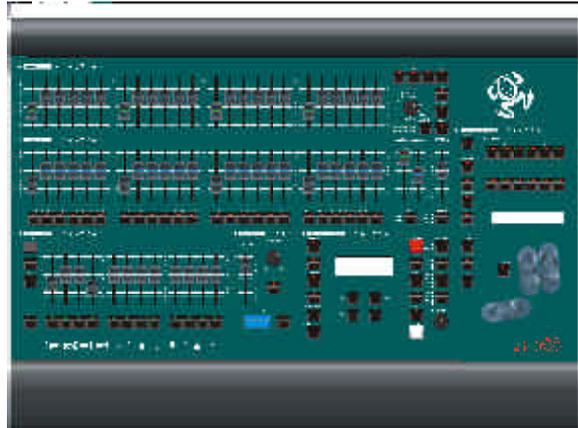


Figure 8 - 1: Die Fat Frog Lichtkonsole

## Einführung

In diesem Kapitel werden die verschiedenen Ein- und Ausgänge der Konsole aufgeführt:

- Stromversorgung
- Audioeingang
- Remote Switches (Fernsteuerung) Anschlüsse
- Externe Datensicherung
- Pultbeleuchtung
- DMX-Ausgang
- Tastaturanschluss
- Monitoranschluss



## Stromversorgung

Eine Frog-Konsole wird über ein externes Netzteil mit Kaltgerätestecker versorgt (im Lieferumfang enthalten)

### Netzspannung:

230V +10%, -17% (190V - 253V)  
120V +10%, -17% (100V - 132V)

5V @ 5A und 12V @ 1A

## Audioeingang

Stereoeingang >10 k, 100mV bis 10V, 6.35 Klinke

### Anschlüsse:

|         |               |
|---------|---------------|
| Spitze  | Linker Kanal  |
| Ring    | Rechter Kanal |
| Gehäuse | 0V Masse      |

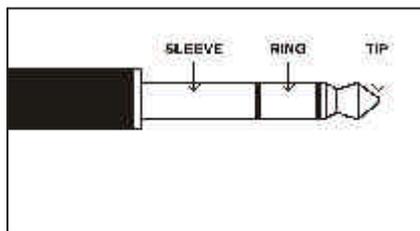


Figure 8 - 2: Stereo Klinkenstecker

## Remote Switches ('Fernsteuerungs')-Anschluss

Sie können über den DIN 8-Pin Anschluss sechs Kanäle als Fernsteuerung (z.B. GO-Taste oder GO TO MEMORY) realisieren.

**WARNUNG** - Schließen Sie keinen der Pins kurz.

### Anschlüsse:

|       |                            |
|-------|----------------------------|
| Pin 1 | Remote Switch 6            |
| Pin 2 | Remote Switch 1            |
| Pin 3 | Remote Switch 2            |
| Pin 4 | Remote Switch 3            |
| Pin 5 | Remote Switch 4            |
| Pin 6 | Remote Switch 5            |
| Pin 7 | Undefiniert (nicht belegt) |
| Pin 8 | 0V Masse                   |

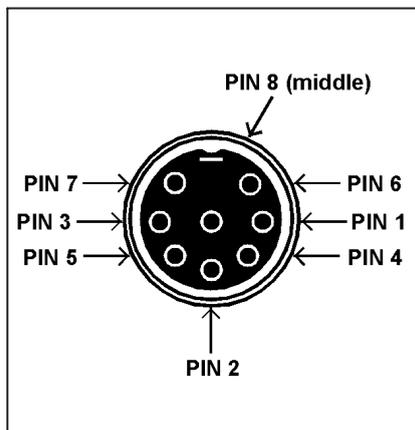


Figure 8 - 3: Remote Switches

## Externe Datensicherung

3.5" 1.44MB (HD DS)  
Diskettenlaufwerk (PC-kompatibel).

Das Diskettenlaufwerk kann zum Sichern und Laden von Showdaten, sowie für Gerätedaten der Multifunktions-Scheinwerfer und Updates genutzt werden.

## Pultbeleuchtung

**Frog** - 3 Pin XLR Buchse, 12V (nicht dimmbar).

**Fat Frog** - 3 Pin XLR Buchse, 12V (nicht dimmbar).

**Leap Frog** - 3 Pin XLR Buchse, 12V (nicht dimmbar).

**Bull Frog** - 2 separate 3 Pin XLR Buchsen, 12V (nicht dimmbar).

## DMX-Ausgänge

**Frog** - 1 x 5 Pin XLR, mit Überspannungsschutz und Ausgangs LED, DMX Daten für Kanäle 1 - 512

**Fat Frog** - 2 x 5 Pin XLR, isoliert, mit Überspannungsschutz und Ausgangs LED, DMX Daten für Kanäle 1 - 512

**Leap Frog** - 2 x 5 Pin XLR, isoliert, mit Überspannungsschutz und Ausgangs LED, DMX Daten für Kanäle 1 - 512

**Bull Frog** - 2 x 5 Pin XLR, isoliert, mit Überspannungsschutz und Ausgangs LED, DMX Daten für Kanäle 1 - 1024

Buchse 1 - DMX-Karte A  
Buchse 2 - DMX-Karte B.

### Anschlüsse:

|       |                   |
|-------|-------------------|
| Pin 1 | Signal Masse (0V) |
| Pin 2 | DMX Daten (-)     |
| Pin 3 | DMX Daten (+)     |
| Pin 4 | nicht verwendet   |
| Pin 5 | nicht verwendet   |

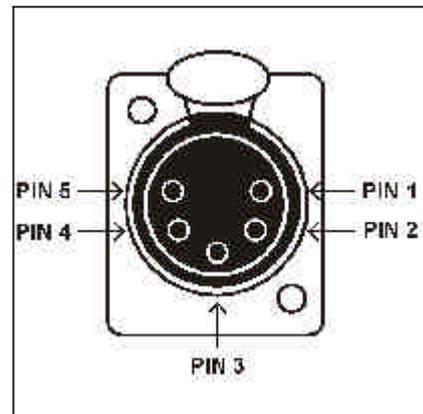


Figure 8 - 4: DMX Steckverbinder

## Tastatur

PS 2, Mini DIN Buchse

## Monitor

15 Pin Sub D, DIN

---

# Anwendernotizen







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

\* 24 hour answerphone

