



Farbenmodus

Inhaltsverzeichnis

Anmerkung	57
Anwahl Farbenmodus	57
Bildschirm Farbenwechsler	58
Ikonen	58
Bildung eines Farbspeichers	
• Alle Farben in Stimmung 1 einbringen	59
• Alle Speicher löschen	59
• Den angewählten Speicher löschen	59
• Einem Wechsler oder einer Reihe von Wechslern eine Farbe zuordnen	59
• Allocate up & down times to a colour memory	60
• Speicherung	60
• Wiedergabe eines Speichers	60
• Verbindung von Farbspeichern	60
• Speed	60
Visualisierung	61

Anmerkung

Die TENOR ermöglicht es, bis zu 99 Wechslern von höchstens 24 Farben zu kontrollieren.

Die Steuerung dieser Wechsler wird über eine andere Leitung DMX512 übermittelt als die, welche für die Scheinwerfer benutzt wird.

Die Position der Farbwechsler wird also weder mit dem «General Master», noch mit dem Knopf «ON/OFF» beeinflusst.

Sie können also alle Ihre Scheinwerfer plötzlich löschen, ohne daß Sie dadurch die Farbwechsler antasten.

ANMERKUNG

Bevor Sie die Farbspeicher bilden, müssen Sie Ihre TENOR so programmieren, daß die Möglichkeiten Ihrer Farbwechsler berücksichtigt werden.

Wir verweisen Sie für die Ausführung dieser Programmierung auf Kapitel 8, "Programmierung der Farben".

FARBENWECHSLER				
KREIS	WECHSLER	ERST.FARBE	LETZT.	NUMMER
1	1	00	FF	11
2	2	00	FF	11
3	3	00	FF	11
4	4	00	FF	11
5	5	00	FF	11
6	6	00	FF	11
7	7	00	FF	11
8	8	00	FF	11
9	9	00	FF	11
10	10	00	FF	11
11	11	00	FF	11
12	12	00	FF	11
13	13	00	FF	11
14	14	00	FF	11
15	15	00	FF	11
16	16	00	FF	11
17	17	00	FF	11
18	18	00	FF	11
19	19	00	FF	11
WEITERBLAETTERN ABBRUCH		PAGE MODE	CL X 2	

Programmierung der Farben - Modus Menü 1. 9

Auf diesem Bildschirm visualisieren Sie 20 Farbwechsler pro Seite und Sie können Ihre TENOR je nach Möglichkeiten Ihres Wechslers programmieren.

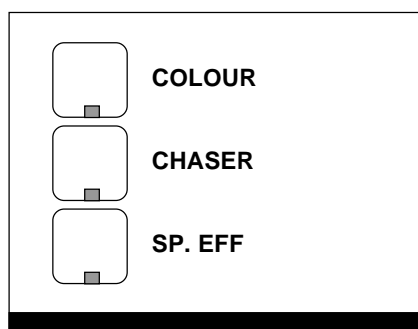
Geben Sie zuerst die Zahl der Filter an, die in Ihrem Wechsler enthalten sind (mangels Angabe ist diese Zahl 11). Klicken Sie in der Reihe NUMMER die Zahlen des Wechslers an, dessen Parameter Sie ändern möchten. Am Pult erhöhen oder verringern Sie mit Hilfe der Ein- und Ausblendtasten den Wert, bis dieser sich der Zahl der Filter Ihres Wechslers angeglichen hat.

Dann betätigen Sie die Zahlen in der Reihe ERSTE und mit Hilfe der Ein- und Ausblendtasten des Pultes stellen Sie den ersten Filter Ihres Wechslers genau ein. Diese Handlung wird in Echtzeit ausgeführt und Sie visualisieren auf der Bühne das Ergebnis Ihrer Handlungen. Um den letzten Filter Ihres Wechslers einzustellen, verfahren Sie in derselben Weise. Um Ihre Aufgabe zu erleichtern, können Sie die Nummer des Stromkreises, den Sie Ihrem Wechsler zuordnen werden, auch in der Reihe KREISE angeben. Benutzen Sie zur Änderung der Stromkreisnummer dieselben Ein- und Ausblendtasten.

Es besteht eine Wechselwirkung zwischen der Angabe und dem Bildschirm des Farbmodus. Sie wiederholen diese Handlungen für alle Farbwechsler, die Sie benutzen werden.

Anwahl Farbenmodus

Die Taste "Colour" betätigen.



ZUGANGSTASTATUR ZUM FARBENMODUS

Bildschirm Farbenwechsler

KREIS	WECHSLER	FARBE	WERT
1	1	1	00
2	2	1	00
3	3	1	00
4	4	1	00
5	5	1	00
6	6	1	00
7	7	1	00
8	8	1	00
9	9	1	00
10	10	1	00
11	11	1	00
12	12	1	00
13	13	1	00
14	14	1	00
15	15	1	00
16	16	1	00
17	17	1	00
18	18	1	00
19	19	1	00
20	20	1	00

Dem Wechsler zugeordnete Stromkreisnummer

Numer des Wechslers

Numer der Farbe

Gespeicherte Position

Abnehmende Zeit

Zunehmende Zeit

Ikonen

Ikonen

	Hilfe für den Operator		Speicherverbindung
	Speicheraufhebung		Annulierung einer Handlung
	Zurück zur Ausgangsstimmung		
	Liste der gebrauchten Speicher		
	Zum vorigen Speicher gehen		
	Zum nächsten Speicher gehen		
	Wiedergabe eines Speichers		
	Einen Speicher registrieren		

Bildung eines Farbspeichers

Bevor Sie neue Farbspeicher bilden, können Sie:

Alle Farben in Stimmung 1 einbringen

Das Anklicken der Ikone stellt alle Filter der Wechsler auf die erste bei der Programmierung durch Menü 1.9 bestimmte Farbe ein.



2 X

Auf dem Bildschirm werden alle Werte der Reihe FARBE auf den Wert 1 eingestellt. Achten Sie darauf, daß gegenüber den Nummern der Wechsler in der ersten Reihe (KREIS) die Stromkreisnummern erscheinen, die Sie im Augenblick der Programmierung den Wechslern zugeordnet haben.

Alle Speicher löschen

Durch fünfmaliges Anklicken dieser Ikone werden alle bereits gebildeten Speicher gelöscht



5 X

Den angewählten Speicher löschen

Durch zweimaliges Anklicken dieser Ikone wird der angewählte und in der Ecke des Bildschirms rechts oben angezeigte Speicher gelöscht.



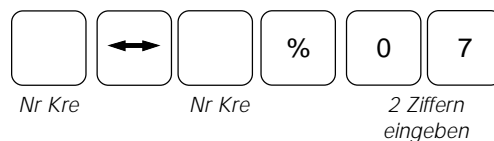
2 X

Einem Wechsler oder einer Reihe von Wechslern eine Farbe zuordnen

Betätigen Sie auf der Nummerntastatur die Taste(n), die mit der Nummer der gewünschten Wechsler übereinstimmt/stimmen, indem Sie in derselben Weise verfahren, wie bei der Anwahl der Stromkreise, beschrieben im Kapitel 2, Abs. 1.



betätigen Sie danach die Taste "%" und schließlich geben Sie die Nummer der Farbe ein, die Sie diesem/diesen Wechsler(n) zuordnen möchten.



ACHTUNG:

Um die Zahlen zu bestimmen, ist es notwendig, nach dem Betätigen der Taste «%» 2 Ziffern einzugeben.

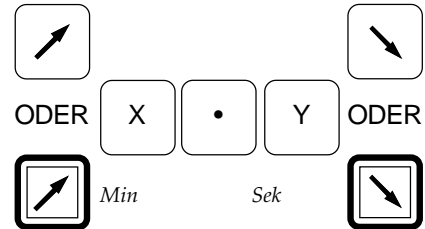
z.B. zur Eingabe der Farbe Nr. 7 müssen sie «0» und «7» eingeben

Bildung eines Farbspeichers

Allocate up & down times to a colour memory

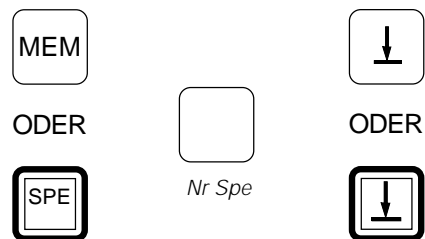
Push the up or down key (or click similar symbol), then allocate a time in minutes & seconds and confirm by pushing or clicking the same key or symbol.

Up & down times are the same and can not be programmed individually. Maximum programmable time is 59 minutes & 59 seconds (59.59). Default times = 0 (cut).



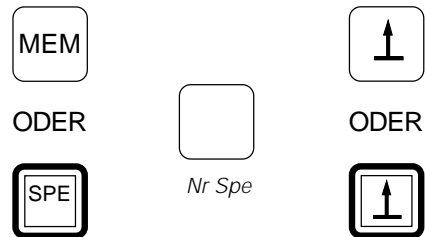
Speicherung

Betätigen Sie die Taste oder klicken Sie die Ikone SPE an, geben Sie die Speichernummer ein und klicken Sie die Ikone oder die Taste "REGISTRIEREN" zur Bestätigung der Speicherung



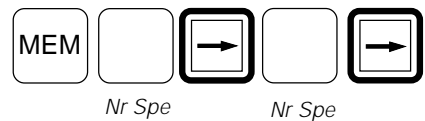
Wiedergabe eines speichers

Betätigen Sie die Taste oder klicken Sie die Ikone "MEM" an, geben Sie die Speichernummer ein und klicken Sie die Ikone an oder betätigen Sie die Taste "WIEDERGABE".



Verbindung von Farbspeichern

Betätigen Sie die Taste MEM, geben Sie die Nummer des ersten Speichers ein, klicken Sie die Ikone "-->", dann die Nummer des zu verbindenden Speichers und klicken Sie abermals die Ikone "-->" an.



Es besteht also kein Unterschied zwischen der Verbindung von Farbspeichern und der Verbindung von gewöhnlichen Speichern

Geschwindigkeit

- Bei älteren GELBUS-Versionen (Software älter als 3.0) wird der Farbkanal n°1 zur Steuerung der Geschwindigkeit der Farbfilerrolle verwendet.
- Ab Version 3.0 wird die Adresse GELBUS +1 verwendet um die Geschwindigkeit zu steuern (nur in Modus „Frame“).

Beispiel: Bei einer GELBUS-Adresse 10 wird die Geschwindigkeit mit der Adresse 11 geregelt.

Dies ermöglicht das individuelle steuern von GELBUS-Geräten.

Für weitere Informationen, siehe auch das GELBUS-Benutzerhandbuch.

Visualisierung

Indem Sie die Ikone "BEL SPE" anklicken, visualisieren Sie alle bereits verwendeten Speicher.

Man unterscheidet zwischen normalen Speichern, Befehlsspeichern und Farbspeichern. Die Tabelle gibt auch die Verbindungen zwischen Speichern an, ebenso wie die Wartezeiten, die Ein- und Ausblendzeiten.



BENUETZTE SPEICHER					
SPE	SCHLEIFE				
1	→ M2	↘ 00,00	↘ 00,10	↗ 00,00	↗ 00,05
2	→ M2	↘ 00,00	↘ 00,10	↗ 00,00	↗ 00,05
2,5	FARBENSPEICHER				
3		↘ 00,00	↘ 00,10	↗ 00,00	↗ 00,05
3,5	STEUERUNGSSPEICHER				
WEITERBLATTEN ABBRUCH		DRUECKE MAUS CL X 2 DRUECKE MAUS			

TENOR

