

## Beispiele von Programmierung einer Taste, eines Speichers oder einer Aussenlinie

In einigen folgenden Beispielen finden Sie in praktischen Fällen den Gebrauch der Programmierungsfunktionen, die Ihnen Ihr TENOR bietet, dargelegt.

Sie können sowohl eine Taste wie einen Steuerungsspeicher programmieren; die Methode ist praktisch dieselbe, lediglich der Gebrauch ist ein wenig verschieden.

Wenn Sie nämlich im Fall eines Speichers in die Sequenz Ihrer Leitung einschalten, werden die Aufträge, die Sie darin programmiert haben, im richtigen Augenblick von Ihrem Überblendungsmodul gesendet.

Für den Fall, daß keine Überblendung stattfindet, wird durch Betätigung der Taste START die Handlung ausgeführt.

Für den Fall, daß eine Überblendung stattfindet, genügt es vor der Taste START die Taste «+» zu betätigen, damit die programmierte Handlung einfach die Überblendung überlagert, ohne diese zu beeinflussen.

### ANMERKUNG:

Im Modus der Tastenprogrammierung können Sie niemals eine Taste in ihrer eigenen Programmierung benutzen (die Taste "D" programmieren, welche die Taste "D" abrufen). In besonderen Fällen, wenn diese Art von Bedienung unbedingt nötig sein sollte, können Sie die Tastenfunktion in eine andere freie Taste übertragen und diese letzte in Ihrer Programmierung benutzen.

### Anmerkung:

Alle diese Beispiele gelten gleichermaßen für die Programmierungen der "NOTES MIDI" und der "PROGRAM CHANGES" (siehe Kapitel MIDI).

### Liste Der Beispiele

- |             |   |  |
|-------------|---|--|
| Fall Nr. 1  | : | Durch einen einzigen Tastendruck einen Effekt in einem Register aufrufen, wiedergeben und starten und einige Sekunden nach diesem Druck eine Überblendung starten.   |
| Fall Nr. 2  | : | Zu einem gegebenen Zeitpunkt der Sequenz in den Blitzregistern einen Effekt aufrufen, wiedergeben, starten und beenden.  |
| Fall Nr. 3  | : | Effekte sind dabei, in den Blitzregistern zu laufen und Sie wollen sie zu einem gegebenen Zeitpunkt der Sequenz beenden  |
| Fall Nr. 4  | : | Eine Reihe von genau bestimmten Speichern (die sich nicht in einer Sequenzordnung befinden) in einer Folge von ebenfalls bestimmten Arbeitsregistern aufrufen und wiedergeben.   |
| Fall Nr. 5  | : | Wiedergabe einer Reihe von Speichern in Sequenz in einer Reihe von Arbeitsregistern.   |
| Fall Nr. 6  | : | Die Tasten der Blitzregister zu Blitztasten der Arbeitsregister umfunktionieren.   |
| Fall Nr. 7  | : | Eine Reihe von Blitzregistern löschen.   |
| Fall Nr. 8  | : | Den Inhalt all Ihrer Speicher von Lichtstimmungen nach und nach sichtbar machen.   |
| Fall Nr. 9  | : | Ihre Speicherkarte am Ende der Liste automatisch lesen, falls Ihre Anfangskarte eine ungenügende Kapazität haben sollte.   |
| Fall Nr. 10 | : | Durch einen einzigen Tastendruck einen Dimmerkreis mit seinem Scheinwerfer, der defekt ist, durch einen anderen ersetzen, der zuvor in Reserve gehalten wurde.   |
| Fall Nr. 11 | : | Während des Verlaufs einer Überblendung möchten Sie zu einem gegebenen Zeitpunkt die fortschreitende Zunahme einer bestimmten Stimmung in einem bestimmten Arbeitsregister bis zu einem gewissen festen Prozentsatz gleichzeitig einer anderen Stimmung in einem anderen Arbeitsregister überlagern. |
| Fall Nr. 12 | : | Während des Verlaufs einer Überblendung möchten Sie zu einem gegebenen Zeitpunkt diese Überblendung einer folgenden Stimmung in der Sequenz zuordnen (JUMP).   |
| Fall Nr. 13 | : | Bildung eines Schleifenspeichers (LOOP).   |
| Fall Nr. 14 | : | Bildung einer Taste für den Schleifenausgang (LOOP)  |

## Fall Nr. 1 :

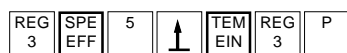
Durch einen einzigen Tastendruck einen Effekt in einem Register aufrufen, wiedergeben und starten und einige Sekunden nach diesem Druck eine Überblendung starten.

Beispiel :

Sie befinden sich im Überblendungsmodus («prepa» angewählt)

Die Stimmung nr. 5 ist auf der Bühne und Sie wollen auf Stimmung 6 übergehen, (Speicher 5 und 6) 5 Sekunden nachdem Sie den Effekt Nr. 5 im Arbeitsregister 3 gestartet haben.

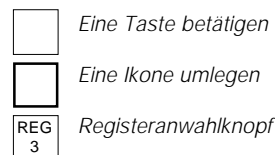
Dazu programmieren Sie den Steuerungsspeicher (Menü Nr. 5) unter einer freien Nummer zwischen den Nummern 5 und 6, etwa die 5.5 mit den folgenden Aufträgen.



und in den Speicher Nr. 6 geben Sie die Wartezeiten von 5 Sekunden ein.

Nach Betätigung von «START» bekommen Sie das gewünschte Ergebnis.

Sie würden ein identisches Ergebnis bekommen, wenn Sie bei einer Taste dieselbe Programmierung vorgenommen hätten.

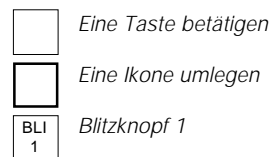
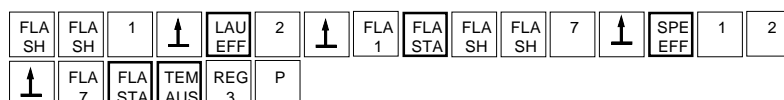


## Fall Nr. 2 :

Zu einem gegebenen Zeitpunkt der Sequenz in den Blitzregistern einen Effekt aufrufen, wiedergeben, starten und beenden.

Sie befinden sich im Überblendungsmodus («prepa» angewählt) und nehmen wir an, daß zu einem gegebenen Zeitpunkt während der Überblendung des Speichers Nr. 7 zum Speicher Nr. 8, die 20 Sekunden dauern soll, das Lauflicht, das unter der Nr. 2 konstruiert wurde, im Blitzregister Nr. 1 gestartet werden soll, der besondere Effekt Nr. 12 im Blitzregister Nr. 7 gestartet werden soll, und der Effekt Nr. 5, der im Arbeitsregister Nr. 3 lief, beendet werden soll.

Dazu programmieren Sie den Steuerungsspeicher (Menü Nr. 5) unter freier Nummer nach der Nummer 8, etwa die Nr. 8, 5, mit den folgenden Aufträgen:



Bitte achten Sie darauf, daß Sie den Arbeitsvorgang ausführen, indem Sie die «START»-Taste betätigen, falls Sie die Handlung nicht im Verlauf der Überblendung ausgeführt haben.

## Fall Nr. 3

Effekte sind dabei, in den Blitzregistern zu laufen und sie wollen sie zu einem gegebenen Zeitpunkt der Sequenz beenden.

Weiter zum obigen Beispiel Nr.2, möchten Sie den Effekt Nr. 2, der im Blitzregister Nr. 1 läuft, beenden.

Sie programmieren den Steuerungsspeicher einfach durch Betätigung der Taste «Flash 1» und in einem anderen Steuerungsspeicher programmieren Sie die Taste «Flash 7» um den laufenden Effekt Nr. 12 zu beenden.

## Fall Nr. 4 :

Eine Reihe von genau bestimmten Speichern (die sich nicht in einer Sequenz-Ordnung befinden) in einer Folge von ebenfalls bestimmten Arbeitsregistern aufrufen und wiedergeben.

Beispiel :

Während der Speicher 10 auf der Bühne ist, möchten Sie den Speicher 100 im Register 6, 4 im Register 7, 8 im Register 8, 300 im Register 14, 9 im Register 15 und 200 im Register 16 blind wiedergeben. Dazu programmieren Sie den Steuerungsspeicher (Menü Nr. 5) unter einer freien Nummer nach der Nr. 10, z.B. die 10.5 mit den folgenden Aufträgen :

REG 6	MEM	1	0	0	↑	REG 7	MEM	4	↑	REG 8	MEM	8	↑	REG 14
MEM	3	0	0	↑	REG 15	MEM	9	↑	REG 16	MEM	2	0	0	↑
S														

	Eine Taste betätigen
	Eine Ikone umlegen
	Registerwahlknopf

«S» : wenn Sie wieder in den Übertragungsmodus «BÜHNE» zurückkommen möchten.

## Fall Nr. 5 :

Wiedergabe einer Reihe von Speichern in Sequenz in einer Reihe von Arbeitsregistern

Beispiel :

Die Speicher von 751 bis 755 in den Registern 13 bis 17.  
Dazu programmieren Sie die Taste oder den Speicher mit den folgenden

BLO SPE	REG 13	↔	REG 17	MEM	7	5	1	BLO SPE	S
---------	--------	---	--------	-----	---	---	---	---------	---

	Eine Taste betätigen
	Eine Ikone umlegen
	Registerwahlknopf

Aufträgen :

Wenn Sie im Überblendungsmodus «BÜHNE» verbleiben, oder in ihn zurückkehren möchten

## Fall Nr. 6 :

Die Tasten der Blitzregister in Blitztasten der Arbeitsregister umfunktionieren.

Beispiel :

Die Blitztasten 1 5 wirken auf die Register von 13 bis 17.  
wir nehmen an, daß die Speicher 0.1 bis 0.5 frei sind.

Bei der Programmierung geben Sie die folgenden Aufträge ein :

REG 13	MEM	•	1	↓	REG 14	MEM	•	2	↓	REG 15	MEM	•	3	↓
REG 16	MEM	•	4	↓	REG 17	MEM	•	5	↓	FLA SH	FLA SH	1	↔	5
+	BLO SPE	MEM	•	1	BLO SPE	REG 13	ANN SPE	ANN SPE	REG 14	ANN SPE	ANN SPE	REG 15	ANN SPE	ANN SPE
REG 16	ANN SPE	ANN SPE	REG 17	ANN SPE	ANN SPE	⏏								

	Eine Taste betätigen
	Eine Ikone umlegen
	Registerwahlknopf

## Fall Nr. 7 :

eine Reihe von Blitzregistern löschen.

FLA SH	FLA SH	1	↑	ERA	ERA	FLA SH	FLA SH	2	↑	ERA	ERA	FLA SH	FLA SH	3
↑	ERA	ERA	FLA SH	FLA SH	4	↑	ERA	ERA	S					

☐ Eine Taste betätigen

Beispiel :

Weiter zum obigen Fall 6; Sie möchten die Blitzregister von 1 bis 4 löschen.  
Sie geben die folgenden Aufträge ein :

## Fall Nr. 8 :

Den Inhalt all Ihrer Speicher mit Lichtstimmungen nach und nach sichtbar machen.

Sie programmieren eine Taste mit :

CL	CL	→ SPE	↑
----	----	----------	---

☐ Eine Taste betätigen

☐ Eine Ikone umlegen

In einem Arbeits- oder Überblendungsregister geben Sie den ersten Speicher wieder und dann betätigen Sie nacheinander Ihre programmierte Taste.

Wenn Sie diesen Arbeitsgang im Bühnenregister oder einem Arbeitsregister mit seinem Hebel bis 100 ausführen, bringen Sie Ihre Stimmungen gleichzeitig auf die Bühne. Es gibt jedoch gewisse Einschränkungen, wenn Ihre Speicherliste Farbenspeicher oder bestimmte Steuerungsspeicher enthält.

Wenn Sie im «prepa»-Register arbeiten, gibt es keine einzige Einschränkung, die Sichtbarmachung jedoch geschieht blind.

## Fall Nr. 9 :

Ihre Speicherkarte am Ende der Liste automatisch lesen, im Falle, daß ihre Anfangskarte eine ungenügende Kapazität haben sollte.

Sie geben die folgenden Aufträge in Ihrem letzten Speicher an

FRO CAR	FRO CAR	FRO CAR	FRO CAR	CL	CL
------------	------------	------------	------------	----	----

☐ Eine Taste betätigen

## Fall Nr. 10 :

Durch einen einzigen Tastendruck einen Dimmerkreis mit seinem Scheinwerfer, der defekt ist, durch einen anderen ersetzen, der zuvor in Reserve gehalten wurde.

Beispiel :

der Stromkreis Nr. 3 ist entscheidend in Ihrer Vorführung; er steuert den Dimmerkreis Nr.3 und Sie haben den Dimmerkreis Nr. 48 zur Hilfe herangezogen.

Sie programmieren eine verfügbare Taste wie folgt :

CL	CL	PAT CH	3	PAT CH	3	%	0	PAT CH	3	PAT CH	4	8	%	%
CL	CL													

☐ Eine Taste betätigen

## Fall Nr. 11 :

Während des Verlaufs einer Überblendung möchten Sie zu einem gegebenen Zeitpunkt die fortschreitende Zunahme einer bestimmten Stimmung in einem bestimmten Arbeitsregister bis zu einem gewissen festen Prozentsatz gleichzeitig einer anderen Stimmung in einem anderen Arbeitsregister überlagern.

Beispiel :

Während der Überblendung des Speichers 609 nach 610, die 25 Sekunden dauert, soll die Stimmung Nr 100 fortschreitend zunehmen bis 80% im Register Nr. 11 und die Stimmung Nr. 300 soll fortschreitend zunehmen bis 90% im Register Nr. 12. Sie programmieren wie folgt : (Speicher 610.5 oder Taste)

CL	CL	REG 11	TEM EIN	REG 11	MEM	1	0	0	↑	REG 11	%	8	REG 12	TEM EIN
REG 12	MEM	3	0	0	↑	REG 12	%	9	CL	CL				

- ☐ Eine Taste betätigen
- ☐ Eine Ikone umlegen
- ☐ Registeranwahlknopf

## Fall Nr. 12 :

Während des Verlaufs einer Überblendung möchten Sie zu einem gegebenen Zeitpunkt diese Überblendung einer folgenden Stimmung in der Sequenz zuordnen (JUMP)

Sie programmieren eine Taste wie folgt :

P	→ SPE	↑	TRA STA
---	----------	---	------------

- ☐ Eine Taste betätigen
- ☐ Eine Ikone umlegen

## Fall Nr. 13 :

Wenn Sie einen Schleifenspeicher (LOOP) bilden möchten, der darin besteht, in einem einzigen Arbeitsgang den Ablauf einer Reihe von aufeinanderfolgenden Überblendungen zwischen einer Reihe von Speicher, in Sequenz zu starten , wobei nach der letzten Überblendung automatisch wieder die erste erfolgt, dann :

sagen wir, eine Schleife vom Speicher 8 zum Speicher 12.

Sie bringen die Überblendungen in die automatische Sequenz (siehe Kapitel 8) und programmieren den Speicher 12.5 (der dem Speicher 12 in der Sequenz folgt) wie folgt:

P	MEM	8	↑
---	-----	---	---

- ☐ Eine Taste betätigen

## Fall Nr. 14 :

Wenn eine Schleife gestartet ist, läuft sie unbegrenzt ab bis Sie sich entschließen, die auslaufen zu lassen. Programmieren Sie deshalb eine Taste, die einen Speicher außerhalb der Schleife abrufen.

Im Falle des Beispiels programmieren Sie eine Taste, die den Speicher 13 abrufen, der dem Speicher 12.5 in der Sequenz folgt.

P	MEM	1	3	↑
---	-----	---	---	---

- ☐ Eine Taste betätigen