

DOMINO 24

DOMINO 48

Bedienungsanleitung
Revision 1.2



ADB
Lighting Technologies

ADB
Lighting Technologies

INHALT

INHALT	1
VORWORT	6
1. Einleitung	7
1.1 LIEFERBEDINGUNGEN.....	7
1.2 VORBEREITUNG DER PULTUMGEBUNG	7
1.3 DOMINO 24 & 48	7
1.4 SPANNUNGSVERSORGUNG	8
1.5 ELEKTRISCHE VERBINDUNGEN	8
1.6 TECHNISCHE ÜBERSICHT	8
1.6.1 AUSSTATTUNG UND ZUBEHÖR.....	8
1.6.2 OPTIONEN	9
1.6.3 TECHNISCHE DETAILS	9
1.7 SICHERHEITS- UND PFLEGEHINWEISE	10
1.8 TERMINOLOGIE.....	10
1.8.1 DOPPELFUNKTIONEN.....	10
1.9 SOFTWARE.....	10
2. INBETRIEBNAHME	12
2.1 NETZEINGANG	12
2.2 DMX DIGITAL AUSGANG (DMX 512).....	12
2.3 MONITOR	12
2.4 EINSCHALTEN	12
2.5 AUSSCHALTEN.....	12
2.6 RESET	13
2.7 SICHERUNG.....	13
2.8 AUDIO EINGANG	13
2.9 PULTBELLEUCHTUNG.....	13
2.10 USB.....	13
3. VORDERANSICHT	14
3.1 BÄNKE	14
3.2 MODUS.....	14
3.2.1 MODUS AUSWAHL.....	14
3.3 CROSSFADE (PLAYBACK)	15
3.4 CUE LISTE / SEQUENZLISTE	15
3.5 DIE MASTER	15
3.6 RECORD und EDITOR	15
3.6.1 Record TASTEN / SPEICHERTASTEN	15
3.6.2 Editor TASTEN	16
3.6.3 EDIT Stellrad.....	16
3.7 LED Anzeige	16
4. DAS KONZEPT VON DOMINO	17
4.1 ÜBERSICHT	17
4.2 MANUAL DOMINO - DOMINO ALS MANUALPULT	17
4.3 THEATER DOMINO.....	17
4.4 LIVE DOMINO.....	17
5. MANUAL MODUS	19
5.1 ÜBERSICHT	19
5.2 MODUS AUSWAHL	19
5.3 A/B MODUS	19
5.4 Manuelle Zeiten.....	19
5.4.1 GESCHWINDIGKEITSRAD.....	19
5.4.2 A Preset Und B preset.....	20

5.4.3	Beschleunigen und Verlangsamen.....	20
6.	MEMORIES ODER STIMMUNGEN	21
6.1	ÜBERSICHT	21
6.2	SPEICHERN VON MEMORIES ODER STIMMUNGEN	21
6.2.1	NUMMERIERUNG VON MEMORIES/STIMMUNGEN (UND PUNKTSTIMMUNGEN) ..	21
6.3	FADE UND LINK ZEITEN	21
6.3.1	LINK ZEITEN	21
6.4	BESCHRIFTEN VON MEMORIES ODER STIMMUNGEN	22
6.5	EDITIEREN VON MEMORIES / STIMMUNGEN.....	22
6.5.1	KREISINTENSITÄTEN.....	22
6.5.2	FADEZEITEN / ÜBERBLENDZEITEN	23
6.6	LÖSCHEN VON MEMORIES / STIMMUNGEN.....	23
6.7	LÖSCHEN DER MEMORY LISTE (DELETE)	23
6.8	KOPIEREN.....	23
6.8.1	EINER STIMMUNG / MEMORY IN EIN Submaster Memory.....	23
6.8.2	EINES SUBMASTER MEMORIES IN EINE STIMMUNG	23
7.	CROSSFADE VON STIMMUNGEN / MEMORIES	24
7.1	ÜBERSICHT	24
7.1.1	MODus auswahl.....	24
7.2	ZUORNUNG DES X-FADE.....	24
7.2.1	bearbeiten von memories / stimmungen im preset.....	24
7.3	X-FADE VIDEO	24
7.4	X-FADE MODI.....	24
7.4.1	Nicht-sequentielle wiedergabe.....	24
7.4.2	Sequentielle wiedergabe	24
7.5	MANUELLE ÜBERBLENDUNGEN IM PLAYBACK	25
7.5.1	eine manuelle überblendung automatisch fortsetzen.....	25
7.6	AUTOMATISIERTE ÜBERBLENDUNGEN IM PLAYBACK	25
7.6.1	eine automatisierte überblendung manuell fortsetzen.....	26
7.6.2	veränderung der geschwindigkeit einer automatischen überblendung	26
7.7	STAGE ODER PRESET	26
7.7.1	kreisintensitäten.....	26
7.7.2	überblendzeiten	27
7.8	KOPIEREN VON / ZU STAGE ODER PRESET.....	27
7.9	LÖSCHEN VON STAGE ODER PRESET.....	27
8.	SUBMASTER	28
8.1	ÜBERBLICK.....	28
8.2	BANK B SUBMASTER.....	28
8.2.1	wiedergabe der Bank B Submaster	28
8.2.2	Modus/Bank B FREEZE	28
8.2.3	speichern der Bank B Submaster	29
8.2.4	anwahl der Bank B Submaster	29
8.2.5	Editieren der Bank B Submaster	29
9.	SUBMASTER MEMORY	30
9.1	ÜBERBLICK.....	30
9.2	SPEICHERN VON SUBMASTER MEMORIES	30
9.2.1	anwahl von Bank B.....	30
9.2.2	BESCHRIFTEN VON SUBMASTER MEMORIES	30
9.3	WIEDERGABE VON SUBMASTER MEMORIES IN SUBMASTERN.....	31
9.3.1	STEUERUNG VON submaster memorLES in submasterN	31
9.3.2	FADEZEITEN / ÜBERBLENDZEITEN	31
9.3.3	Editieren IM submaster	31
9.3.4	KREISINTENSITÄTEN	32
9.3.5	Fadezeiten / Überblendzeiten.....	32
9.3.6	EDITIEREN VON SUBMASTER MEMORY BESCHRIFTUNGEN	32
9.4	KOPIEREN VON SUBMASTER MEMORIES.....	32
9.5	LÖSCHEN VON SUBMASTER MEMORIES.....	33

10. ZEITEN	34
10.1 ÜBERBLICK.....	34
10.1.1 EINBLENDZEIT (IN).....	34
10.1.2 AUSBLENDZEIT (Out).....	34
10.2 SUBMASTER ZEITEN.....	34
10.2.1 Geschwindigkeitsrad.....	34
10.2.2 Submaster Time different than Submaster memory Time – Select function.....	34
10.3 ZEITEN VON STIMMUNGEN.....	35
10.4 ZEITEN VON CHASER.....	35
10.5 MASTER FADEZEITEN ÜBERNEHMEN / GRAB.....	35
10.6 ZEITEN VON CUE LISTEN / SEQUENZLISTEN.....	35
11. CHASER	36
11.1 ÜBERBLICK.....	36
11.2 CHASER TERMINOLOGIE.....	36
11.2.1 BOUNCE.....	36
11.2.2 SINGLE SHOT / EINMALIGER DURCHLAUF.....	36
11.2.3 CHASER CROSSFADE.....	36
11.3 CHASER SPEICHERN.....	36
11.3.1 SCHRITTE LÖSCHEN.....	37
11.3.2 CHASER GESCHWINDIGKEIT.....	37
11.3.3 CHASER CROSSFADE.....	37
11.3.4 CHASER FERTIGSTELLEN.....	37
11.4 CHASER BESCHRIFTEN.....	37
11.5 WIEDERGABE VON CHASERN.....	37
11.5.1 SUBMASTER.....	37
11.6 CHASER INTENSITÄT.....	38
11.7 STEUERUNG VON CHASERN.....	38
11.7.1 CHASER SCHRITTWEISE WIEDERGEHEN.....	38
11.7.2 SINGLE SHOT / EINMALIGER DURCHLAUF.....	38
11.7.3 STEUERUNG DER GLOBALGESCHWINDIGKEIT.....	39
11.8 CHASER EDITIEREN / BEARBEITEN.....	40
11.8.1 SCHRITTE HINZUFÜGEN.....	40
11.8.2 SCHRITTE LÖSCHEN.....	40
11.8.3 SCHRITTE BEARBEITEN.....	41
11.8.4 CHASER BESCHRIFTUNG EDITIEREN.....	41
11.9 CHASER KOPIEREN.....	41
11.10 CHASER LÖSCHEN.....	41
12. GRABMASTER	42
12.1 ÜBERBLICK.....	42
12.2 GRAB ALS GRABMASTER.....	42
12.3 TYPISCHE ANWENDUNGEN DES GRABMASTERS.....	42
12.4 GRAB ALS SUBMASTER MEMORY MASTER.....	42
12.5 GRAB ALS MASTER FÜR CHASER.....	42
12.6 SPEICHERN EINES CHASERS IM GRABMASTER.....	43
12.7 GRAB ALS SUBMASTER MEMORY.....	43
12.7.1 Kopieren einer Cue List / Sequenzliste in den Grabmaster.....	43
12.7.2 Kopieren des Grabmasters.....	43
13. CUE LIST / SEQUENZLISTE	44
13.1 ÜBERBLICK.....	44
13.2 SPEICHERN EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE.....	44
13.2.1 SCHRITTE LÖSCHEN.....	44
13.2.2 FADE UND LINK ZEITEN.....	45
13.3 BESCHRIFTEN EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE.....	45
13.3.1 BESCHRIFTEN VON SCHRITTEN EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE.....	45
13.4 WIEDERGABE EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE.....	45
13.4.1 Wiedergabe der Stimmungsliste.....	45
13.4.2 INTENSITÄTEN VON CUE LISTEN / SEQUENZLISTEN.....	45
13.4.3 CUE LISTEN / SEQUENZLISTEN MONITOR.....	46

13.4.4	CROSSFADE / ÜBERBLENDUNG STARTEN	46
13.4.5	CROSSFADE / ÜBERBLENDUNG ZUM VORHERGEHENDEN SCHRITT	46
13.4.6	CROSSFADE / ÜBERBLENDUNG STOPPEN.....	46
13.4.7	EIN GESTOPPTES CROSSFADE / ÜBERBLENDUNG STARTEN	46
13.4.8	EIN CROSSFADE UMKEHREN	46
13.4.9	SCHRITTE IN EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE	46
13.4.10	WILLKÜRLICHE SCHRITTWAHL.....	47
13.5	CUE LIST / SEQUENZLISTEN ZEITEN.....	47
13.5.1	FADEZEITEN / ÜBERBLENDZEITEN	47
13.5.2	LINK ZEITEN.....	47
13.6	EDITIEREN VON CUE LISTEN / SEQUENZLISTEN.....	47
13.6.1	SCHRITTE HINZUFÜGEN.....	48
13.6.2	SCHRITTE LÖSCHEN	48
13.6.3	EINZELSCHRITTZEITEN EDITIEREN	48
13.6.4	INTENSITÄTEN VON EINZELSCHRITTEN EDITIEREN.....	48
13.6.5	BESCHRIFTEN VON SCHRITTEN EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE.....	49
13.6.6	EDITIERFUNKTION BEENDEN	49
13.6.7	EDITIEREN VON CUE LISTEN / SEQUENZLISTEN NAMEN.....	49
13.7	KOPIEREN EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE.....	49
13.8	LÖSCHEN EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE.....	50
13.9	LÖSCHEN EINER SEQUENZLISTE AUS DEM CUE LIST / SEQUENZLISTEN MASTER.....	50
14.	FLASH.....	51
14.1	ÜBERBLICK.....	51
14.2	ADD/SOLO MODUS	51
14.3	FLASH INTENSITÄT.....	51
15.	PATCH.....	52
15.1	ÜBERBLICK.....	52
15.2	Patch löschen.....	52
15.3	PATCHEN	52
15.4	MEHRERE DMX ADRESSEN PATCHEN	52
15.5	PATCH LEVEL SETZEN.....	53
15.6	EINZELNE KREISE / DMX ADRESSEN AUS DEM PATCH LÖSCHEN	53
15.7	1:1 PATCH.....	53
16.	STL (SOUND TO LIGHT) und SyncoBEAT	54
16.1	ÜBERBLICK.....	54
16.2	STL MIT CHASER VERBINDEN	54
16.2.1	Mit Submaster verbinden	54
16.2.2	Mit Chaser verbinden.	54
16.3	STL ANZEIGEN	55
16.4	STL (SOUND TO LIGHT) MODUS	55
16.5	SYNCOBEAT MODUS.....	56
17.	MIDI	58
17.1	ÜBERBLICK.....	58
17.2	MIDI NOTES	58
17.3	LAGE DER STEUERUNGSTASTEN.....	59
18.	UTILITIES.....	60
18.1	SPEICHER MÖGLICHKEITEN.....	60
18.1.1	SHOW SPEICHERN	60
18.1.2	SHOW LADEN	60
18.2	RESET	60
18.2.1	SYSTEM RESET.....	60
18.2.2	TOTAL RESET	61
18.2.3	POWER ON RESETS	61
18.3	SPEICHERSCHUTZ	61
18.3.1	ENTSPERREN / PASSWORT EINGEBEN	61
18.3.2	PASSWORT VERGESSEN?	61

18.4	MIDI.....	62
18.5	SETUP EINSTELLUNGEN	62
18.5.1	STANDARD FADE UND SPEED ZEITEN	62
18.6	SPRACHE	62
18.7	STANDARD DATEI NAME	62
18.8	B MASTER INVERTIEREN.....	62
18.9	SOFTWARE UPGRADE	63
18.9.1	Überblick.....	63
18.9.2	UPDATE ÜBER USB SPEICHERMEDIEN.....	63
18.9.3	CODELINK	63
18.10	VIDEO.....	64
18.10.1	VIDEO Monitor	64
18.10.2	HAUPTBILDSCHIRMANZEIGE	64
18.10.3	AUSWAHLBEREICHE	64
18.10.4	VIDEO 1 BIS 3.....	64
18.10.5	PINNED VIDEO/ ANGEHÄNGTE VIDEO MONITORE.....	65
18.11	DIAGNOSE	65
18.11.1	DIAGNOSE MODUS	65
18.11.2	LED UND TASTATURTEST	65
18.11.3	FADER TEST	65
18.11.4	EDITIERRADTEST.....	65
18.11.5	BATTERIETEST.....	66
18.11.6	SYSTEMFEHLER INFORMATIONEN	66
18.11.7	MEMORY TEST	66

VORWORT

Dies ist die Version 1.2 des Bedienerhandbuches für DOMINO 24 und DOMINO 48.

Die jeweils neueste Version der ADB Bedienerhandbücher erhalten Sie auf unserer Website.
www.adblighting.com > ADB Products > Product family > Product

Für DOMINO 24 und DOMINO 48
www.adblighting.com > ADB Products > Control Desks > Memory Control Desks

Die Funktionen, welche in diesem Handbuch beschrieben sind, beziehen sich auf die neueste Software-Version, die Sie von unserer Website <http://www.adblighting.com> herunterladen können.

Für DOMINO 24 und DOMINO 48
www.adblighting.com > Downloads > MIKADO and DOMINO

Diese Version des Bedienerhandbuches wird regelmäßig aktualisiert.

Viel Freunde mit DOMINO

Zaventem, 24 Oktober 2010.

1. Einleitung

1.1 LIEFERBEDINGUNGEN

Bitte überprüfen Sie die Lieferung sofort nach Erhalt auf eventuelle Transportschäden. Sollten Sie Beschädigungen feststellen, setzen Sie sich bitte umgehend mit dem Lieferanten in Verbindung. Dieses Produkt wurde vor dem Versand geprüft und hat unsere Firma in einwandfreiem Zustand verlassen. Bitte überprüfen Sie den Lieferungsumfang anhand des Lieferscheins auf Vollständigkeit und Übereinstimmung mit Ihrer Bestellung. Entsprechende Informationen finden Sie auf dem Typenschild an der Rückseite des Gerätes.

Sollten Bestellung und Lieferung nicht übereinstimmen, benachrichtigen Sie bitte umgehend Ihren Händler.

Aufstellungsbedingungen:

Temperatur: -10 to +50° C: Schwankungsbreite: 20°/Stunde

Relative Feuchtigkeit: 20 bis 80 % ohne Kondensation.

1.2 VORBEREITUNG DER PULTUMGEBUNG

Die Arbeitsfläche sollte glatt, eben und stabil sein.

Stellen Sie sicher, dass um das Pult genug Raum ist, um:

- das Pult zu öffnen
- Zugang zu den rückwärtigen Anschlüssen zu gewährleisten
- genug Luftzirkulation zuzulassen, um das Pult vor Überhitzung zu schützen.

1.3 DOMINO 24 & 48

DOMINO ist ein professionelles Lichtpult. Es entspricht Schutzklasse I und wurde gemäß der EN60950 Richtlinien produziert. **DIESES GERÄT MUSS GEERDET WERDEN.**

Es gibt keine speziellen Anforderungen für das Aufstellen des Gerätes. Der Raum, in dem das Gerät aufgestellt werden soll, muss sauber und staubfrei sein und sollte eine Temperatur von 5° C und 35° C, sowie eine relative Luftfeuchtigkeit: 20 bis 80 % ohne Kondensation haben.

Essen und Trinken in der Umgebung des Pultes ist zu vermeiden, da Flüssigkeiten und Lebensmittelreste die Funktion des Pultes stark beeinträchtigen und zum Totalausfall führen können.

Pult und Monitor sollten auf einem Tisch oder einer geeigneten Konsole aufgestellt werden. Wie alle Geräte, die mit Mikroprozessoren und ähnlicher Technologie ausgestattet sind, reagiert das Pult empfindlich auf Elektrostatik. Zur Vermeidung entsprechender möglicher Funktionsbeeinträchtigungen des Pultes, kann es nötig sein den Boden mit speziellen anti-statischen Bodenbelägen auszustatten. Teppichboden muss immer anti-statisch sein!

Zur Vermeidung möglicher Beschädigungen am Gerät ist der Aufsteller angewiesen, den Anweisungen im Diagramm unten und auf der Geräterückseite genau zu folgen.

Vor dem Einschalten des Pultes oder von Peripheriegeräten überprüfen Sie bitte, dass die tatsächliche Spannung innerhalb des im Kapitel 2.1 NETZEINGANG angegebenen Bereiches liegt.

Achtung: Alle Verbindungen sollten im ausgeschalteten Zustand gemacht werden, da sonst Funktionen oder das Gerät selbst beschädigt werden könnten.

1.4 SPANNUNGSVERSORGUNG

Wie alle Bestandteile von Computersystemen, reagiert Ihr System auf die Charakteristika des Netzwerks, insbesondere auf Veränderungen und Spannungsveränderungen. Daher raten wir zur Verwendung eines geeigneten Line Conditioners. Bitte kontaktieren Sie uns bei allen diesbezüglichen Fragen. Die Leitung ist durch Sicherungen oder Stromkreisunterbrecher abgesichert und besitzt außerdem einen Schutzleiter zum Personenschutz.

Achtung

Kabel und Steckverbindungen sind wichtige Bestandteile Ihres Systems und tragen zu seiner Sicherheit bei. Benutzen Sie immer den Stecker, um eine Verbindung herzustellen oder zu unterbrechen. Ziehen Sie niemals am Kabel. Beschädigen Sie weder Kabel noch Steckverbindungen. Verbinden Sie niemals Daten und Powerkabel. Überprüfen Sie deren ordnungsgemäßen Zustand beim Aufbau und in regelmäßigen Abständen bei Festinstallationen.

1.5 ELEKTRISCHE VERBINDUNGEN

ZUR VERMEIDUNG VON ELEKTRISCHEN SCHLÄGEN NIEMALS DAS PULT ÖFFNEN. ES GIBT KEINE VOM NUTZER ZU WARTENDEN TEILE IM INNEREN. WARTUNGEN SIND NUR VON FACHPERSONAL AUSZUFÜHREN. IM INNEREN HERRSCHEN TÖTLICHE SPANNUNGEN! TRENNEN SIE DAS IMMER GERÄT VOM NETZ, BEVOR SIE ES ZU INSPEKTIONSZWECKEN ÖFFNEN.

DOMINO ist ein professionelles Lichtpult, das eine einfache Handhabung im Blick hat. Um die einwandfreie Funktion aller eingebauten Sicherheitselemente zu gewährleisten, sollten Gerät und Zubehör ausschließlich von Fachpersonal aufgestellt und gewartet werden.

1.6 TECHNISCHE ÜBERSICHT

- **DOMINO 24** - 24 Kanäle - 512 DMX Adressen
- **DOMINO 24 U** - 24 Kanäle - 512 DMX Adressen + USB Anschluss (optional)
- **DOMINO 48** - 48 Kanäle - 512 DMX Adressen
- **DOMINO 48 U** - 48 Kanäle - 512 DMX Adressen + USB Anschluss (optional)

Der optionale USB Anschluss besteht aus:

- 1 SVGA Ausgang zur Anzeige von Memories, Patch, Texten und Hilfe Menüs in mehreren Sprachen..
- 2 USB Anschlüsse; einmal für das Speichern von Shows und einmal für den Trackball.
- MIDI IN/OUT.

1.6.1 AUSSTATTUNG UND ZUBEHÖR

- 24 Fader in 2 Voreinstellungen bzw. 48 Fader im erweiterten Modus bei DOMINO 48, 12/24 Fader bei DOMINO 24.
- 24 Fader konfigurierbar als Kanalsteller, Submaster, oder Playback bei DOMINO 48, 12 Fader bei DOMINO 24.
- 3 Voreinstellungen Preset A, Preset B, Grab.
- Lichteinbruchfreie Überblendung mit 2 Überblendstellern, Bühne und Vorbereitung, sowie zugeordnete Tasten.
- Bis zu 216 Speichern bei DOMINO 48 - 108 bei DOMINO 24.

- Individuelle Ein- und Ausblendzeiten je Speicher und Submaster.
- Bis zu 25 Submaster können parallel auf der DOMINO 48 gestartet werden (13 x bei DOMINO 24).
- Kreuzschiene/Patch zur Ansteuerung von 512 Adressen.
- 2-Preset, Erweiterter & Speichermodus, jeder Fader mit Taste.
- LED Anzeige informiert über den Betriebszustand.
- Bis zu 250 Schritte je Chaser, diese können aus Kreisen, Speichern oder aus dem momentanen Ausgangswert erstellt werden.
- Bei den Pulten DOMINO 48 U und DOMINO 24 U als, Standard, optional als Nachrüstsatz für DOMINO 48 und DOMINO 24:
 - 1 Monitorausgang zur Anzeige von Speichern, Patch, Texte, Hilfe in verschiedenen Sprachen
 - 1 USB Anschluss zum Speichern von Shows, updates der Firmware MIDI IN/OUT/THRU Anschluss
- 1 DMX512-A Anschluss mit XLR-5pin Buchse.
- Integriertes Netzteil 90-260 V, 47/63Hz mit automatischer Anpassung.
- CE zertifiziert.

1.6.2 OPTIONEN

USB/Monitoroption (USB/DOM) zur Nachrüstung der DOMINO 48 und DOMINO 24:

- USB Option :
 - 1 Monitorausgang
 - 1 USB Anschluss
 - MIDI IN/OUT Anschluss
- USB Stick Speichermedium (FLASHMEM)
- Schwanenhals" Leuchte, XLR3-pol (WORKLITE XL3)
- Staubabdeckung DOMINO 24 (DC/DOM24)
- Staubabdeckung DOMINO 48 (DC/DOM48)
- Flight-Case DOMINO 24 (FLY/DOM24)
- Flight-Case DOMINO 48 (FLY/DOM48)

1.6.3 TECHNISCHE DETAILS

Stromversorgung: 90-260 V, 47-63 Hz mit automatisierter Spannungswahl.

Maße und Gewichte:

- DOMINO 24
 - (Breite x Tiefe x Höhe): 464 x 367 x 115 mm
 - Gewicht: 7,5 kg
- DOMINO 48
 - (Breite x Tiefe x Höhe): 684 x 367 x 115 mm
 - Gewicht: 10,5 kg

1.7 SICHERHEITS- UND PFLEGEHINWEISE

DOMINO wird aus qualitativ hochwertigen Komponenten gefertigt und wird unter Beachtung einfacher Regeln jahrelang seinen Dienst versehen.

- Schützen Sie DOMINO vor dem Eindringen von Flüssigkeiten und Fremdkörpern.
- Das Geräteinnere sollte so bald als möglich gereinigt und getrocknet werden. Abdeckungen dürfen nur von qualifiziertem Personal entfernt werden, Wartungsarbeiten nur von solchem ausgeführt.
- Übertriebene Kraftanwendung führt in der Regel zur Zerstörung von Bauteilen. Ersatzteile und Service bietet Ihr ADB Händler, doch Vorsicht ist besser als Nachsicht.
- Vor der Inbetriebnahme sind alle Komponenten auf korrekten Anschluss zu überprüfen. Im Zweifel wenden Sie sich bitte an das Fachpersonal.
- Wird DOMINO als Tour-Pult verwendet, schützen Sie es bitte mit dem entsprechenden Flight-Case. Transportieren Sie das Pult bitte mit den Fadern unten, da diese dadurch am besten vor Beschädigungen geschützt sind. Wird DOMINO nicht verwendet, so decken Sie Ihr Pult bitte mit einer Staubschutzhaube ab. Zur Reinigung verwenden Sie bitte ein nebelfeuchtes Tuch. Gummierungs- oder Klebereste z.B. von Beschriftungsbändern können mit ein wenig reinem Alkohol entfernt werden. Verwenden Sie keine anderen Lösungsmittel.
- Unterhalb der Fader ist Platz für Beschriftungsbänder. Zur Vermeidung dauerhafter Markierung empfiehlt ADB, sich auf diese Bereiche zu beschränken.

1.8 TERMINOLOGIE

In diesem Handbuch wird eine durchgängige Terminologie verwendet, um die Vorgehensweise beim Arbeiten mit diesem Lichtpult zu beschreiben. Jeglicher Text in eckigen Klammern [] bezeichnet die entsprechende zu drückende Taste der DOMINO. Zum Beispiel; [**record memory**] bedeutet, drücken Sie die "record memory"-Taste.

Die "flash/assign"-Tasten werden meistens mit [**f/a**] abgekürzt. Ist die entsprechende Taste eine f/a-Taste, so wird in Klammern der entsprechende Name oder die entsprechende Reglernummer angegeben; [**f/a**] (**Name**).

Informationen, die im Display erscheinen, werden in "Anführungszeichen" angegeben.

1.8.1 DOPPELFUNKTIONEN

Einige f/a Tasten haben Doppelfunktionen, die durch Gedrückthalten der [**Funktionstaste/function**] und drücken der [**f/a**] Taste aktiviert werden. Diese Doppelfunktionen sind auf die Fläche unterhalb der [**f/a**] Tasten gedruckt.

Einige Flash-Tasten besitzen versteckte Doppelfunktionen, die aktiviert werden, indem die [**Funktionstaste/function**] gedrückt gehalten wird und die Taste [**ok**] gedrückt wird. Diese Doppelfunktionen sind nicht beschriftet, sondern in Kapitel 18.11 beschrieben.

Die Tasten unterhalb des EDIT Rades besitzen wechselnde Doppelfunktionen, hiermit können die Fragen auf dem Display mit "ja", "nein" oder "OK" beantwortet werden, um die aktuelle Aktion zu bestätigen oder abzubrechen.

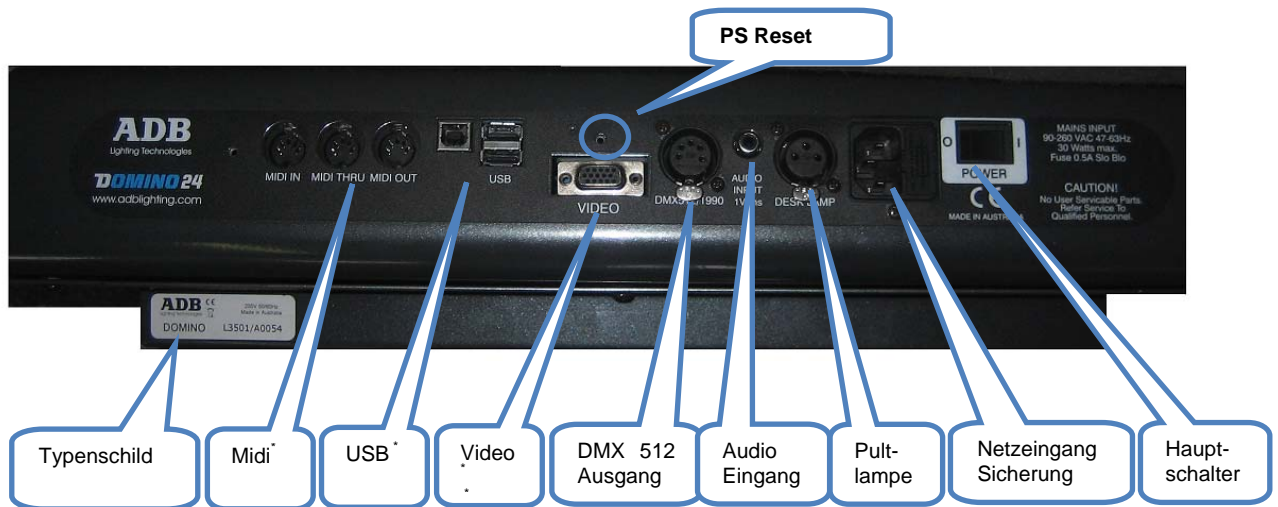
1.9 SOFTWARE

Die Firmenpolitik von ADB Lighting Technologies basiert auf der ständigen Aktualisierung und Verbesserung ihrer Produkte. Die Software von DOMINO als computergesteuertem Lichtpult ist Bestandteil dieser Politik, was bedeutet, dass Sie die Möglichkeit haben, von der Entwicklung neuer und der Verbesserung existierender Features zu profitieren.

Die Softwareversion Ihrer DOMINO wird auf dem LED Display angezeigt, sobald DOMINO angeschaltet wird. Die neueste Version kann von unserer Website herunter geladen werden.
<http://www.adblighting.com>

ADB Lighting Technologies übernimmt keine Haftung für Fehler oder Auslassungen in diesem mit größter Sorgfalt erstellten Handbuch.

2. INBETRIEBNAHME



* **Achtung:** USB Option - Standard erhältlich für DOMINO 24 U und DOMINO 48U

2.1 NETZEINGANG

Auf der Rückseite Ihrer DOMINO befinden sich Netzanschluss und Ein-Ausschalter. Das Universalnetzteil akzeptiert eine Eingangsspannung von 90V bis 260V bei einer Netzfrequenz von 47 Hz bis 63 Hz.

2.2 DMX DIGITAL AUSGANG (DMX 512)

Die Modelle DOMINO 24 und 48 besitzen einen DMX512 Ausgang auf der Rückseite der Konsole. Verbinden Sie das DMX Datenkabel vom DMX512 Ausgang der DOMINO mit dem DMX512 Eingang Ihrer Anlage (Dimmer, motorische Instrumente, etc.) und geben Sie die erforderliche DMX Startadresse in Ihrer Anlage ein.

2.3 MONITOR

Besitzt Ihre DOMINO einen VGA Ausgang (USB Option), können Sie einen SVGA (oder besser) Computer-Monitor an den 15pol Videoausgang auf der Rückseite der Konsole anschließen. Für nähere Informationen siehe Kapitel 18.10.

2.4 EINSCHALTEN

Nun ist DOMINO startbereit. Schalten Sie einfach den Ein-Ausschalter auf der Rückseite der Konsole ein.

DOMINO wird eine Startroutine durchführen. Nach einer kurzen Begrüßungsanzeige befindet sich DOMINO in exakt demselben Zustand, wie vor dem letzten Ausschalten. Alle Theatre Memories/Lichtstimmungen, Submaster Memories, Sequenzlisten, Chaser, Patch usw. sind so wie zuvor.

2.5 AUSSCHALTEN

DOMINO besitzt eine eingebaute Backup Stromversorgung. Wenn die Stromversorgung abgeschaltet oder versehentlich unterbrochen wird, hören Sie ein Klicken gefolgt von einem zweiten Klicken wenige Sekunden später. DOMINO arbeitet bis zum zweiten Klicken mit ihrer internen Stromversorgung. Währenddessen wird eine automatische Sicherheitskopie aller Memories gespeichert.

Achtung: Im Falle einer kurzen Unterbrechung (Netzwischer) der Stromversorgung arbeitet DOMINO für einige Sekunden entsprechend der Kapazität ihrer internen Stromversorgung weiter.

2.6 RESET

Im unwahrscheinlichen Fall, dass DOMINO nach dem zweiten Klicken nicht herunterfährt, können Sie dies erzwingen, indem Sie kurzzeitig den P/S Schalter (Power Supply Reset) drücken. Entfernen Sie hierfür die Anschlussleistung und stecken Sie anschließend einen kleinen isolierten Stecker in das kleine Loch oberhalb des "VIDEO" Anschlusses.

2.7 SICHERUNG

Eine träge 0,5 A Schmelzsicherung befindet sich neben dem Netzanschluss in einem herausnehmbaren Sicherungshalter.

Sollte die Sicherung auslösen, entfernen Sie das Netzanschlusskabel und nehmen Sie den Sicherungshalter heraus. Ersetzen Sie die defekte Sicherung mit einer 0.5A Schmelzsicherung. Im Sicherungshalter befindet sich eine Ersatzsicherung. Ersetzen Sie die Ersatzsicherung sobald als möglich, wenn Sie diese verwendet haben.

2.8 AUDIO EINGANG

Der Audioeingang wird für "Sound to Light"-Effekte verwendet. Für nähere Informationen siehe Kapitel 16.

2.9 PULTBELLEUCHTUNG

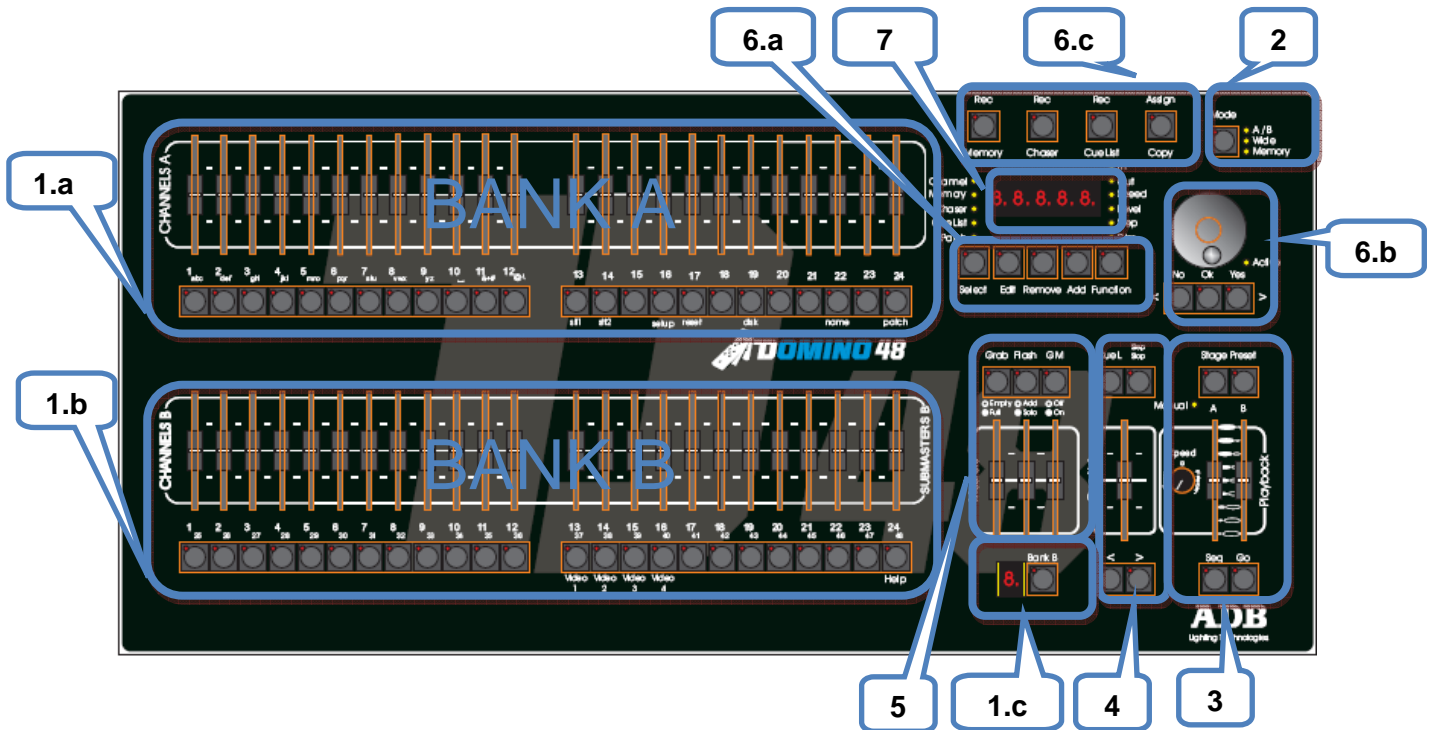
Hier kann eine Schwanenhalsleuchte angeschlossen werden. Der Anschluss ist gleichzeitig Halterung und Stromversorgung. Die Leuchte ist durch eine interne automatische thermische Sicherung abgesichert.

2.10 USB

Der obere USB Anschluss ist für Flash Disk (USB Speichermedium z.B. Memory Stick) vorgesehen, der untere für den Trackball (nur DOMINO 48 XT und DOMINO 96 XT).

3. VORDERANSICHT

Das Diagramm unten zeigt eine DOMINO 48. Domino DOMINO 24 ist vergleichbar aufgebaut, besitzt jedoch wenig Fader.



3.1 BÄNKE

Diagramm (1.a, 1.b, 1.c)

DOMINO besitzt zwei Faderbänke.

- **Bank A** ist immer der Steuerung der Intensitäten von Kreisen und Geräten zugeordnet 1 to 12 (24).
- Die Funktionen von **Bank B** können mittels **"Mode"** Taste ausgewählt werden. Im **Memory Modus** enthält Bank B Submaster, welche auf 9 Bänke aufgeteilt sind, wobei jede Bank 12 (24) Submaster enthält, so dass insgesamt 108 (216) Submaster zur Verfügung stehen. Zugriff auf alle B-Bänke erhält man mit der Taste **[Bank B]**.

3.2 MODUS

Diagramm (2)

- **A / B Modus.** Die Bank B steuert die Level/Intensitäten der Kreise 1 bis 12 (24). (Eine Kopie der Bank A).
- **WIDE Modus.** Die Bank B steuert die Intensitäten der Kreise 13 (25) bis 24 (48). (Eine Fortsetzung der Bank A mit der doppelten Anzahl an Fadern).
- **MEMORY Modus.** Die Fader der Bank B werden zu SUBMASTERN und steuern die Intensitäten von gespeicherten Memories oder Chasern.

3.2.1 MODUS AUSWAHL

Standardeinstellung (auch nach einem Totalreset) von DOMINO ist der Wide Modus.

Kurzes drücken der Taste **[Mode]** schaltet zwischen Memory und Wide Modus um.

Gedrückt halten der Taste **[Mode]** schaltet zwischen Memory/Wide Modus und A/B Modus um.

3.3 CROSSFADE (PLAYBACK)

Diagramm (3)

Das Crossfade (Überblendregister) bezeichnet eine Abfolge von Aktionen, normalerweise einer Reihe von Memories, die nacheinander in festgelegter Reihenfolge in einem Playback wiedergegeben werden. DOMINO besitzt ein stufenloses Crossfade. Das Crossfade, bzw. die Überblendung wird normalerweise automatisch mit [GO] ausgelöst, kann aber auch manuell wiedergegeben werden. Das Playback von DOMINO besitzt zwei Fader, die zusammen das Crossfade ergeben:

- **Stage:** das aktive live Register (am Pultausgang sichtbar)
- **Preset:** das Blind- oder Vorbereitungsregister (nicht sichtbar am Pultausgang).

3.4 CUE LISTE / SEQUENZLISTE

Diagramm (4)

Die Cue Liste ist eine Sequenzliste, in der eine gespeicherte Liste von Aktionen oder Schritten nacheinander wiedergegeben werden. Jeder Schritt besteht entweder aus einem Memory, einem Chaser oder einem Snap, einem Schnappschuss des Pultausgangs zu einem bestimmten Zeitpunkt.

3.5 DIE MASTER

Diagramm (5)

- **GRABMASTER** : Auf dem Grabmaster kann der aktuelle Pultausgang (Snap) gespeichert werden. Der Grabmaster-Fader regelt die Intensität dieses jeweiligen Inhalts.
- **FLASH MASTER** : Flashsummensteller, regelt die Ausgangsintensität der Flash-Tasten.
- **GRAND MASTER** : Hauptsummensteller, dimmt den Pultausgang von DOMINO.

3.6 RECORD und EDITOR

Diagramm (6a, 6b, 6c)

3.6.1 RECORD TASTEN / SPEICHERTASTEN

- **Record Memory** speichert ein Theatre Memory/Lichtstimmung, ein Submaster-Memory, einen Snap (Schnappschuss des Pultausgangs) oder einen Schritt in einer Sequenzliste
- **Record Chaser** speichert einen Chaser
- **Record Cue List** speichert eine Sequenzliste
- **Assign Copy**
 - ordnet eine Sequenzliste einem Crossfade und dem Sequenzlisten-Master (auch Stack-Master) zu.
 - kopiert Memories, Chaser oder Sequenzlisten von einem Submaster in einen anderen.
 - kopiert Memories, Submasterinhalte, Chaser oder Sequenzlisten auf oder vom Grab-Master.
 - kopiert einen Snap (Schnappschuss des Pultausgangs) vom Grab-Master in einen Submaster.

3.6.2 EDITOR TASTEN

- **SELECT TASTE / AUSWAHLTASTE** Mit der SELECT-Taste wird der aktuelle Zustand eines Memories, eines Chasers oder eines Snaps geändert, ohne das im Pult gespeicherte Memory, etc. zu beeinflussen. Dies ist nützlich für spontane einmalige Experimente, die nicht festgehalten werden sollen.
- **EDIT TASTE** Anwahl des Edit Modus. In diesem Modus können alle Memories, Submasterinhalte, Chaser, Sequenzlisten, Grab-Master Inhalt oder das Patch entsprechend der vorhergehenden Auswahl über die Funktionstasten geändert werden.
- **REMOVE TASTE / LÖSCHEN**
 - entfernt Inhalte des Crossfades, der Sequenzliste and des Grab-Masters.
 - löscht Memories, Submasterinhalte oder Schritte aus Chasern und Sequenzlisten.
 - löscht Zeichen innerhalb eines Textes.
- **ADD TASTE / HINZUFÜGEN**
 - fügt Schritte zu einem Chaser oder einer Sequenzliste hinzu.
 - kann ein 1:1 Patch erstellen.
 - fügt Leerzeichen innerhalb eines Textes ein.
- **FUNCTION / FUNKTIONSTASTE**
Im Normalbetrieb wird durch das Drücken der Funktionstaste die aktuelle Zeitbelegung der Zeitregler auf der LED Anzeige angezeigt. Weiteres drücken schaltet zwischen Ein- und Ausblendzeit um.

3.6.3 EDIT STELLRAD

Das Edit-Stellrad oder Editerrad ist ein in beide Richtungen wirkendes Endlosstellrad, das folgende Funktionen hat:

- Erstellen von Memories
- Einstellen der Fade-Zeiten beim Speichern oder Editieren.
- Intensitätsrad für Kanäle beim Editieren.

3.7 LED Anzeige

Diagramm (7)

Die LED Anzeige wird dazu verwendet, Nachrichten sowie Show Namen und Zahlen anzuzeigen. Die kleinen beschrifteten LEDs neben der Anzeige definieren die Zahlen, die darauf abgebildet sind.

4. DAS KONZEPT VON DOMINO

4.1 ÜBERSICHT

DOMINO 24 (48) von ADB bietet dem Anwender volle Kontrolle über ein komplettes Lichtstellsystem. DOMINO 24 (48) zeichnet sich durch seine einfache Handhabung und intuitive Bedienbarkeit aus.

Es ist nicht notwendig, das Gesamtkonzept des Systems im Detail verstanden zu haben, bevor es bedient werden kann: Im Manual-Modus können Lichtstimmungen direkt mittels Fader-Kontrolle erzeugt werden. (Manual DOMINO)

DOMINO 24 (48) ist für vielfältige Anwendungsgebiete ausgerichtet;

Theater => Theater Überblendungen (Theater DOMINO)
 Television => Submasters (Live DOMINO)
 Live Bühnen: => Playbacks; Chaser und Sequenzlisten (Live DOMINO)

All dies kann DOMINO 24 (48) ... und mehr!!!

Für die Steuerung von Moving-Lights bietet DOMINO 48 (96) XT ein optimiertes Pult.

Alle im folgenden beschriebenen Arbeitsweisen können entweder unabhängig von einander oder auch in Kombination miteinander verwendet werden.

4.2 MANUAL DOMINO - DOMINO ALS MANUALPULT

Als Manualpult findet Domino eine sinnvolle Anwendung in nicht vorbereiteten Situationen, in denen das nächste Bild spontan entstehen muss. Hier bieten die Fader schnelle und direkte Kontrolle der einzelnen Kanäle.

4.3 THEATER DOMINO

"Memories" bzw. **Lichtstimmungen** können als **Speicherlisten (Memory Listen)** mit Ein- und Ausblendzeiten festgehalten und - noch wichtiger - sequentiell wiedergegeben werden. Mit der Möglichkeit des Crossfades bietet DOMINO für die Bühne einen flexiblen und strukturierten Umgang mit Beleuchtung.

Das Crossfade besitzt zwei Seiten: Das Stage, in welchem man live, zum Ausgang hin sichtbar arbeitet und das Preset, in dem man "blind" also zum Ausgang hin unsichtbar arbeiten kann.

Die **Speicherliste (Memory Liste)** ist eine durchnummerierte Liste von Lichtstimmungen (Memories oder Speichern), die nacheinander im Crossfade wiedergegeben werden können. **Speicherlisten** können editiert und bearbeitet werden; es ist möglich Zeiten und Links zu erstellen und einzufügen. Nach der Programmierung werden sämtliche unterschiedliche Funktionen wahlweise durch einen einfachen Tastenbefehl mit [GO] ausgeführt oder indem die Stage- und Preset-Fader bewegt werden.

4.4 LIVE DOMINO

In einem **Submaster Memory** oder **Submaster Speicher** wird der momentane Zustand am Ausgang der DOMINO inklusive Ein- und Ausblendzeiten festgehalten. **Submaster Memories** werden im Submaster gespeichert. Es können bis zu 108 (216) verschiedene **Submaster Memories** gespeichert werden.

Die Überblendzeiten der **Submaster Memories** kommen entweder vom Geschwindigkeitsrad / -fader oder können im Submaster Memory selbst festgehalten werden. Es ist möglich jedem Submaster Memory individuelle Überblendzeiten zuzuordnen.

Ein **Chaser (oder Lauflicht)** ist eine gespeicherte Abfolge von Schritten, die in festgelegter Reihenfolge einen Schritt nach dem anderen in endloser Wiederholung wiedergegeben werden.

Jeder Schritt eines Chasers kann entweder aus einem zuvor gespeicherten Submaster Memory bestehen oder einem Snap, dem aktuellen Zustand am Pultausgang des Momentes, in dem der entsprechende Schritt zum Chaser hinzugefügt wird. Ein Chaser kann aus bis zu 250 Schritten bestehen.

Eine Sequenzliste oder **Cue Liste** ist eine gespeicherte Liste von Schritten, die in einer bestimmten Reihenfolge wiedergegeben werden sollen. Jeder Schritt kann entweder aus einem **Submaster Memory**, einem **Chaser** oder einem Snap (Schnappschuss des Pultausgangs) bestehen. Jede Sequenzliste kann bis zu 500 Schritte enthalten !!!

5. MANUAL MODUS

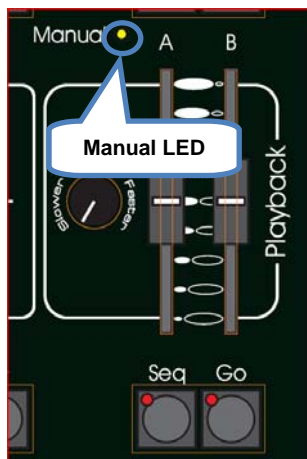
5.1 ÜBERSICHT

Dieser Betriebsmodus wird vorzugsweise in Live-Situationen verwendet, wenn das nächste Bild spontan erstellt werden soll. Die Verwendung der Submaster als Kreis-Fader gewährleistet schnellen Zugriff auf die Intensitäten der einzelnen Kanäle.

5.2 MODUS AUSWAHL

Standardeinstellung (auch nach einem Totalreset) von DOMINO ist der Wide Modus. Kurzes drücken der Taste **[Mode]** schaltet zwischen Memory und Wide Modus um. Gedrückt halten der Taste **[Mode]** schaltet zwischen Memory/Wide Modus und A/B Modus um.

5.3 A/B MODUS



Die Auswahl des A / B Modus beeinflusst lediglich die Arbeitsweise der B Bank. Diese erhält eine Kopie der Kreise von Bank A. Beide Bänke (A und B) enthalten eine identische Faderbelegung der 12 (24) Fader, wobei der Ausgang jeder Bank separat über ihre individuellen Masterregler gesteuert wird. Ist der A/B Modus ausgewählt, so leuchtet die LED am Playback.

Sie können eine Lichtstimmung erstellen, indem Sie die gewünschten Kanäle innerhalb einer Bank und den dazugehörigen Masterregler aufblenden. Indem Sie den anderen Masterregler unten lassen, kann mit denselben Kreisen eine andere Lichtstimmung erzeugt werden, ohne dass diese auf der Bühne sichtbar ist. Wenn gewünscht kann dann die zweite Stimmung über den Masterfader der Bank aufgeblendet werden, während man den

Masterfader der vorherigen Bank abblendet. Die Überblendzeiten werden mit dem Geschwindigkeitsrad festgelegt.

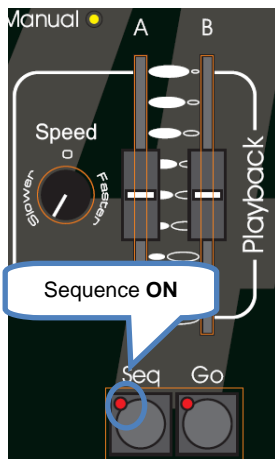
5.4 Manuelle Zeiten

5.4.1 GESCHWINDIGKEITSRAD

Das **Geschwindigkeitsrad** ermöglicht es, Überblendzeiten von 0 bis 190 Sekunden vorher festzulegen.

- Wird das Geschwindigkeitsrad gedreht, so wird die Zeiteinstellung am Display angezeigt.
- Gedrückt halten der Taste **[Funktion]** während normaler Anwendungen zeigt ebenfalls die aktuelle Zeit am Display.

5.4.2 A PRESET UND B PRESET



Wird ein Masterfader (A Preset oder B Preset) bewegt, wenn die Sequenz angewählt ist, so bewegt sich das Ausgangslevel des entsprechenden Masters mit der zuvor festgelegten Geschwindigkeit auf den Wert seiner gegenwärtigen physikalischen Position. Ist die Sequenz nicht angewählt, so ist die festgelegte Zeit nicht wirksam. Während einer zeitgebundenen Überblendung blinkt die **Go** Taste.

Beträgt die Überblendzeit beispielsweise 3 Sekunden, so muss der Master in weniger als 3 Sekunden vom unteren Anschlag zum oberen bewegt werden. Braucht man länger als diese 3 Sekunden bewegt sich die Überblendung im Einklang mit der Faderbewegung. Wird der Master nur bis zur Hälfte des Weges bewegt, würde die Überblendung nach 1.5 Sekunden an diesem Level anhalten und erst innerhalb weiterer 1.5 Sekunden vollendet, wenn der Fader weiter bis zum oberen Anschlag bewegt würde.

5.4.3 BESCHLEUNIGEN UND VERLANGSAMEN

Das Geschwindigkeitsrad ermöglicht jeder Zeit eine direkte Geschwindigkeitskontrolle auch während der laufenden Überblendung. Nach rechts wird die Geschwindigkeit beschleunigt, nach links gedrosselt.

6. MEMORIES ODER STIMMUNGEN

6.1 ÜBERSICHT

Eine **Speicherliste / Memory Liste** ist eine Liste von gespeicherten Lichtstimmungen. In der **Speicherliste / Memory Liste** können bis zu 500 Stimmungen gespeichert werden. Mittels stufenlosem Crossfade (X-fade) kann von einer Stimmung zur nächsten überblendet werden. Die Überblendung kann sowohl manuell als auch automatisch ausgeführt werden.

6.2 SPEICHERN VON MEMORIES ODER STIMMUNGEN

Um ein Memory zu speichern, erstellen Sie die gewünschte Lichtstimmung am Ausgang und drücken dann die Taste **[record memory]**. Die Speichertaste blinkt dann und das Display fordert zur Eingabe einer Stimmungsnummer auf "Pick memory Number" und zeigt die nächste verfügbare Nummer, z.B. M 017. Die **[OK]**- und **[Funktions]**- Tasten blinken zur Anzeige, dass sie aktiv sind. Die Stimmungsnummer kann mit Hilfe des Rades geändert werden. Die Anzeige **M 024** zeigt eine freie Stimmungsnummer an, **M:024** eine bereits verwendete. Mit **[OK]** wird der **aktuelle Ausgang** unter der angezeigten Stimmungsnummer abgespeichert. Ist die Stimmungsnummer bereits verwendet, fragt das Display eine Bestätigung ab. "WARNING memory exists – overwrite?/ ACHTUNG Memory existiert bereits - überschreiben?" Sie haben nun zwei Möglichkeiten:

- die existierende Stimmung mit den aktuellen Ausgangswerten mit **[OK]** zu überspeichern.
- mit dem Rad eine andere Stimmungsnummer zu wählen und diese mit **[OK]** zu speichern.

6.2.1 NUMMERIERUNG VON MEMORIES/STIMMUNGEN (UND PUNKTSTIMMUNGEN)

Sie können jede **Stimmungsnummer** zwischen 0,1 und 99,9 verwenden. Um eine Punktstimmung einzugeben, nutzen Sie bitte die Tasten **[<]** und **[>]**, um die Zahl um 0,1 zu erhöhen oder vermindern.

6.3 FADE UND LINK ZEITEN

Sie können jeder gespeicherten Stimmung individuelle Ein- und Ausblendzeiten zuordnen.

Bevor Sie das Speichern der Stimmung mit **[OK]** bestätigen, können Sie sich mit der Taste **[function]** durch die Ein- und Ausblendzeiten bewegen. Wenn die gewünschte Zeiteinstellung angezeigt wird, können Sie die Zeit mit dem **EDIT** Rad verändern und Zeiten zwischen 0 und mehr als 16 Sekunden einstellen. Wird eine Zeit unter 0 Sekunden eingestellt, wird das Rad wieder zum **Geschwindigkeitsrad**. Geben Sie keine Zeit ein, werden die Standardzeiten verwendet. Diese beträgt ab Werk 5 Sekunden für Ein- und Ausblendzeit. (Sie können die Standardzeiten verändern. Siehe auch Kapitel 18 "Setup Einstellungen").

6.3.1 LINK ZEITEN

Enthält eine Stimmung eine LINK Zeit, so beginnt die Link Zeit in dem Moment, in dem die Stimmung wiedergegeben wird. Ist der Zeit Link vollendet, so springt die Speicherliste automatisch zur nächsten Stimmung. Hat jede Stimmung eine LINK Zeit, so wird die gesamte Speicherliste wie ein Chaser nacheinander wiedergegeben - mit den folgenden Unterschieden:

- Die Dauer eines jeden Schrittes wird durch die individuellen Link Zeiten bestimmt.

- Außerdem können die Ein- und Ausblendzeiten jedes Schrittes individuell gesetzt werden.

Zur Einstellung der LINK Zeiten siehe Kapitel 6.5 EDITIEREN VON MEMORIES / STIMMUNGEN.

6.4 BESCHRIFTEN VON MEMORIES ODER STIMMUNGEN

Um eine Stimmung zu beschriften drücken Sie nacheinander **[Edit]** bestätigen mit **[OK]** danach wählen Sie mit dem Rad die Stimmungen aus, dann drücken Sie **HOLD [function]** und **[f/a]** (Name), und "Edit Step Name" (geben Sie den Schritt-Namen ein) erscheint auf dem Display.

Nutzen Sie entweder das EDIT Rad oder drücken Sie die Tasten der Bank A **[f/a]** für die gewünschten Schrifttypen und die Tasten der Bank B **[f/a]** für die gewünschten Ziffern 1 bis 10 (0) entsprechend der Beschriftung unterhalb der Tasten. Sind mehrere Buchstaben unter einer Taste ausgeführt, kann man mittels mehrfachen Drücken den nächsten Buchstaben ähnlich wie bei Mobiltelefonen auswählen.

Bewegen Sie den Cursor mit den Pfeiltasten **[<]** oder **[>]** und löschen Sie mit **[remove]** einzelne Buchstaben oder Leerzeichen, mit **[add]** können Sie ebensolche hinzufügen. Nach Beendigung bestätigen Sie mit **[ok]**.

6.5 EDITIEREN VON MEMORIES / STIMMUNGEN

Sie können Stimmungen entweder live oder blind editieren; direkt in der Speicherliste oder in Stage oder Preset.

Um blind zu editieren drücken Sie **[Edit]**, bestätigen mit **[ok]** und wählen das Rad mit den Pfeiltasten an **[<]** oder **[>]**.

Zum aktiven bzw. live editieren in Stage (Live) und Preset (Blind) siehe unten im Kapitel 7 CROSSFADE VON STIMMUNGEN / MEMORIES.

Sie können sowohl die Fade und Link-Zeiten von Stimmungen ändern als auch den Inhalt. Die Flash-Funktionstaste **[function]**: Durch mehrfaches Drücken der Taste **[function]** blättern Sie wie unten beschrieben durch die Kreisintensität in %, die Einstellung der Ein- und Ausblendzeit sowie der Links und die Speichernummern.

Nach Beendigung der Änderungen drücken Sie **[edit]** und diese werden automatisch gespeichert.

6.5.1 KREISINTENSITÄTEN

Um eine Stimmung zu ändern oder ihre Einstellungen abzulesen, wählen Sie die Editierfunktion an und drücken die Taste **[Function]** bis die Intensitätsanzeige blinkt.

Die Anzeige zeigt die Intensitätswerte der Kanäle der Stimmung.

Um diese zu ändern, drücken Sie die Taste **[f/a]** des gewünschten Kreises und drehen das Editierad. Sollen weitere Kreise geändert werden, wiederholen Sie dies mit dem nächsten Kreis.

Wird die Intensität gegenüber dem gespeicherten Wert erhöht, wird dies durch die Voranstellung von + angezeigt, wird sie vermindert wird dies durch - angezeigt. Erreicht der Wert wieder den Originalwert, wird nichts angezeigt.

Nach Beendigung drücken Sie **[edit]**.

Alle Änderungen werden automatisch gespeichert.

6.5.2 FADEZEITEN / ÜBERBLENDZEITEN

Um die Fadezeiten / Überblendzeiten einer Stimmung zu ändern oder ihre Einstellungen abzulesen, wählen Sie die Editierfunktion wie oben beschrieben an und wählen mit der Funktionstaste die gewünschte Fadezeit an.

EINBLENDZEIT / FADE IN TIME.

Drücken die Taste **[Function]** mehrmals bis die Anzeige "in" blinkt. Das Display zeigt Ihnen nun die Einblendzeit an, die mit dem **EDIT**-Rad geändert werden kann. Ist die Zeit kleiner als 0 Sekunden eingestellt, übernimmt das Geschwindigkeitsrad.

AUSBLENDZEIT / FADE OUT TIME.

Drücken die Taste **[Function]** mehrmals bis die Anzeige "out" blinkt. Das Display zeigt Ihnen nun die Ausblendzeit an, die mit dem **EDIT**-Rad geändert werden kann. Ist die Zeit kleiner als 0 Sekunden eingestellt, übernimmt das Geschwindigkeitsrad.

6.6 LÖSCHEN VON MEMORIES / STIMMUNGEN

Um eine Stimmung zu löschen, drücken Sie die Taste **[Rec Memory]** gefolgt von **[<]** oder **[>]** oder wählen Sie die Stimmung mit dem Editerrad an. Anschließend drücken Sie die Taste **[remove]**; die Warnung ACHTUNG 1: Wollen Sie M:x.x wirklich löschen? / "WARNING 1 - Sure to delete M: x.x?" erscheint. Bestätigen Sie **[yes/ja]**. Es gibt für jeden Löschvorgang drei Sicherheitsabfragen: ACHTUNG 2: Wollen Sie M:x.x wirklich löschen? / "WARNING 2 - Sure to delete M: x.x?"... ACHTUNG 3: Wollen Sie M:x.x wirklich löschen? / "WARNING 3 - Sure to delete M: x.x?" ...

Mit **[yes/ja]** wird die Stimmung gelöscht, **[No]** bricht jederzeit und sofort den Löschvorgang ab.

Verlassen Sie das Menü mit **[Rec Memory]** oder wählen Sie eine andere zu löschende Stimmung an.

6.7 LÖSCHEN DER MEMORY LISTE (DELETE)

Um eine ganze Speicherliste zu löschen, drücken Sie die Tasten **[Remove]**, **[OK]** oder **[>]**. Bestätigen Sie die Displayanzeige "REMOVE ALL T-MEM mit **[yes/ja]**. Jetzt wird folgender Abfrage Countdown angezeigt: "2-Are you sure to delete ALL the T-MEM? **[yes/ja]**, "1-Are you sure to delete ALL the T-MEM? ? bestätigen Sie wieder mit **[yes/ja]** und die gesamte Speicherliste wird gelöscht. **[No]** bricht jederzeit und sofort den Löschvorgang ab.

6.8 KOPIEREN

6.8.1 EINER STIMMUNG / MEMORY IN EIN SUBMASTER MEMORY

Bei Drucklegung noch nicht ausgeführt.

6.8.2 EINES SUBMASTER MEMORIES IN EINE STIMMUNG

Bei Drucklegung noch nicht ausgeführt.

7. CROSSFADE VON STIMMUNGEN / MEMORIES

7.1 ÜBERSICHT

Wenn Sie den Modus "Memory" einstellen, werden die Stimmungen sequentiell wiedergegeben. Das Playback besitzt zwei Seiten: Das Stage, ein live-Register, das am Ausgang sichtbar wird und das Preset, ein Blind- oder Vorbereitungsregister, das nicht direkt auf den Ausgang wirkt.

Das Stage ist der aktive Teil des Playbacks: sein Inhalt wird direkt zum Ausgang gesendet. Das Preset enthält die Lichtstimmung, die als nächste in der Überblendung genutzt wird.

7.1.1 MODUS AUSWAHL

Die Standardeinstellung von DOMINO ist der Wide Modus, dieser wird auch nach einem Reset wieder hergestellt. Wenn Sie die Modus-Taste gedrückt halten, können Sie zwischen Memory/Wide Modus und A/B Modus umschalten.

7.2 ZUORNUNG DES X-FADE

Um eine Stimmungsliste wiederzugeben, muss diese in das Überblendregister (X-Fade / Crossfade) geladen werden. Drücken Sie **[copy]**, **[Preset]** oder **[Stage]**.

Mit **[Stage]** wird die erste mögliche Stimmung direkt auf die Bühne gestellt und die zweite in das Preset geladen.

Mit **[Preset]** wird das Stage gelöscht und die erste mögliche Stimmung in das Preset geladen.

7.2.1 BEARBEITEN VON MEMORIES / STIMMUNGEN IM PRESET

Um eine Stimmung im Preset zu ändern (immer die erste angezeigte) halten Sie **[PRESET]** gedrückt und ändern Sie die Stimmung mit dem Rad.

7.3 X-FADE VIDEO

Um das Crossfade / X-Fade am Video-Ausgang, sofern vorhanden, anzeigen zu lassen, halten Sie **[function]** gedrückt und drücken kurz die Taste **[f/a]** (video 3).

7.4 X-FADE MODI

Das Crossfade / X-Fade kann auf zwei verschiedene Weisen abhängig der Einstellung der **[Seq]**-Taste Arten arbeiten.

7.4.1 NICHT-SEQUENTIELLE WIEDERGABE

Im nicht sequentiellen Modus, überblendet das Playback immer wieder zwischen den beiden Stimmungen in Stage und Preset hin und her. Ist eines dieser Register leer, so überblendet das Playback zwischen der einen Lichtstimmung und einem Blackout hin und her.

Im nicht sequentiellen Modus leuchtet die LED der **[Seq]** Taste nicht und auf der Crossfade Monitoranzeige erscheint "MAN".

7.4.2 SEQUENTIELLE WIEDERGABE

Die meisten Shows, die auf einem exakten Probenablauf aufbauen, verlangen eine sequentielle Wiedergabe der Stimmungen, sei es manuell oder automatisiert. Mit dem sequentiellen Modus ist die Wiedergabe der Stimmungen in einer numerischen Reihenfolge inklusive Punktstimmungen (z.B. Mem 27.5) möglich.

Mit jeder Bewegung der Fader bis zum Anschlag oder wahlweise der Betätigung der <GO>-Taste wieder der nächste Preset-Inhalt in das Stage verschoben und die folgende Stimmung der Sequenz in das Preset geladen, sobald die Überblendung beendet ist. Im sequentiellen Modus leuchtet die LED der [Seq] Taste und auf dem Monitor wird "SEQ" angezeigt.

7.5 MANUELLE ÜBERBLENDUNGEN IM PLAYBACK

Manuelle Überblendung sind mit dem Fader-Paar möglich. Sie können sowohl sequentiell als auch nicht sequentiell wiedergegeben werden. Im manuellen Modus richten sich die Überblendzeiten individuell nach der Geschwindigkeit, mit der die Fader bewegt werden, und der Art, in der dies geschieht.

- Werden beide Fader simultan in einer gleichmäßigen Geschwindigkeit bewegt, entsteht eine gleichmäßige Überblendung.
- Wird ein Fader vor dem anderen bewegt, so wird eine geteilte Überblendung erzeugt.
- Wird nur der Preset-Fader bewegt, wird der Inhalt des Preset zu dem des Stage addiert.
- Wird nur der Stage-Fader bewegt, so wird der Inhalt aus dem Stage herausgezogen, was zu einem Blackout führt, sofern keine Werte aus anderen Quellen am Ausgang anliegen.

Mit der manuellen Überblendung ist es somit auch möglich, eine dynamische Überblendung zu erzeugen. Zum Beispiel könnte eine Überblendung langsam beginnen und immer schneller werden je nachdem wie schnell die Fader bewegt werden. Viele Operator arbeiten bevorzugt auf diese Weise und die Verwendung unserer hochwertigen Qualitätsfader ermöglichen beste Resultate.

7.5.1 EINE MANUELLE ÜBERBLENDUNG AUTOMATISCH FORTSETZEN

Eine manuell begonnene Überblendung kann jederzeit automatisch mit der [GO]-Taste weitergeführt werden. In diesem Fall berechnet das System die verbliebene Überblendzeit im Verhältnis zur Position der Fader und nutzt diese zur Beendigung der Überblendung.

Beispiel: Hat eine Stimmung eine Zeit von 10 Sekunden und die [GO]-Taste wird gedrückt, wenn der Faderweg zur Hälfte zurück gelegt ist, so wird die Überblendung in den verbliebenen 5 Sekunden beendet, der Hälfte der Originalzeit. Beide Fader müssen wieder an einen Endpunkt des Faderwegs gebracht werden, bevor die nächste Stimmung **manuell** wiedergegeben werden kann.

7.6 AUTOMATISIERTE ÜBERBLENDUNGEN IM PLAYBACK

Playbacks können automatisch mittels [GO]-Taste wiedergegeben werden. Sie können sowohl sequentiell als auch nicht sequentiell wiedergegeben werden. Mit der automatischen Überblendung wird der Inhalt des Presets in das Stage verschoben entsprechend der programmierten Zeiten oder der Standardzeiten, sofern keine Zeiten eingegeben wurden. Der bisherige Inhalt des Stage wird hierbei gelöscht und die nächste Stimmung der Sequenz wird ins Preset geladen, sobald die Überblendung beendet ist.

Automatisierte Überblendungen ermöglichen den exakt identischen Eindruck der Übergänge bei jeder Aufführung und erleichtern die Anbindung von Lichtwechseln an Musik oder andere Vorgänge auf der Bühne.

Mit jeder Betätigung der [GO]-Taste wird der Inhalt des Presets in das Stage verschoben. Die LED der [Seq]-Taste blinkt schnell hierbei, um die Überblendung anzuzeigen.

Wird die [GO]-Taste während einer laufenden Überblendung ein zweites Mal gerückt, wird die Überblendung angehalten. Der LED der [Seq]-Taste blinkt langsam zur Anzeige der Pause. Mit dem zweiten Drücken der [GO]-Taste wird die Überblendung fortgesetzt.

7.6.1 EINE AUTOMATISIERTE ÜBERBLENDUNG MANUELL FORTSETZEN

Eine laufende automatische Überblendung kann manuell beendet werden, um den optischen Eindruck oder das Timing zu verändern.

- Bewegen Sie das Faderpaar manuell. Die Veränderung wird erst am Ausgang sichtbar, wenn das Faderpaar den Punkt erreicht hat, an dem sich die Überblendung zu diesem Zeitpunkt befindet entsprechend der Monitoranzeige.
- Sobald die Position der Fader die Überblendung "eingeholt" hat, übernehmen die Fader die Kontrolle über die Überblendung: Wartezeiten sind hierbei nicht mehr wirksam: der Lichtwechsel verändert sich, sobald die Überblendung abgeholt wurde.

7.6.2 VERÄNDERUNG DER GESCHWINDIGKEIT EINER AUTOMATISCHEN ÜBERBLENDUNG

Die Geschwindigkeit einer Überblendung kann verlangsamt oder beschleunigt werden, wenn die programmierten Zeiten nicht mehr passen. Die Speedfunktion kann entweder verwendet werden, bevor die Überblendung beginnt oder auch "live", um die Überblendung in Echtzeit zu beeinflussen. In beiden Fällen wird dem Geschwindigkeitsrad die Playback-Speedfunktion zugeordnet.

7.7 STAGE ODER PRESET

Sie können Stimmungen entweder live oder blind ändern, direkt in der Speicherliste oder in Stage oder Preset.

Um eine Stimmung blind zu editieren, drücken Sie **[Edit]** und **[Preset]** oder Sie drücken **[Edit]** und **[ok]** und wählen die Stimmung per Rad oder mit den Pfeiltasten **[<]** oder **[>]** aus. Um eine Stimmung live zu editieren, drücken Sie **[Edit]** und **[Stage]**.

Sie können alle Fade- und Linkzeiten ebenso bearbeiten wie den Inhalt einer Stimmung. Die Funktionstaste **[function]**. Wiederholtes Drücken der Funktionstaste führt Sie durch Kreisintensität in %, Einblendzeit IN, Ausblendzeit OUT, Linkseinstellung und Speichernummer wie unten beschrieben.

Die Editierfunktion wird mit **[edit]** verlassen.
Veränderungen werden automatisch gespeichert.

7.7.1 KREISINTENSITÄTEN

Um die Kreisintensität einer Stimmung zu ändern oder ihre Einstellungen abzulesen, wählen Sie die Editierfunktion an und drücken die Taste **[Function]** bis die Intensitätsanzeige blinkt. Die Anzeige zeigt die Intensitätswerte der Kanäle der Stimmung.

Um diese zu ändern, drücken Sie die Taste **[f/a]** des gewünschten Kreises und drehen das Editierad. Sollen weitere Kreise geändert werden, wiederholen Sie dies mit dem nächsten Kreis.

Wird die Intensität gegenüber dem gespeicherten Wert erhöht, wird dies durch die Voranstellung von + angezeigt, wird sie vermindert wird dies durch - angezeigt. Erreicht der Wert wieder den Originalwert, wird nichts angezeigt.

Nach Beendigung drücken Sie **[edit]**.
Veränderungen werden automatisch gespeichert.

7.7.2 ÜBERBLENDZEITEN

Um die Fadezeiten / Überblendzeiten einer Stimmung zu ändern oder ihre Einstellungen abzulesen, wählen Sie die Editierfunktion wie oben beschrieben an und wählen mit der Funktionstaste die gewünschte Fadezeit an.

IN TIME / Einblendzeit

Drücken die Taste **[Function]** mehrmals bis die Anzeige "in" blinkt. Das Display zeigt Ihnen nun die Einblendzeit an, die mit dem **EDIT**-Rad geändert werden kann. Ist die Zeit kleiner als 0 Sekunden eingestellt, übernimmt das Geschwindigkeitsrad.

OUT TIME / Ausblendzeit

Drücken die Taste **[Function]** mehrmals bis die Anzeige "out" blinkt. Das Display zeigt Ihnen nun die Ausblendzeit an, die mit dem **EDIT**-Rad geändert werden kann. Ist die Zeit kleiner als 0 Sekunden eingestellt, übernimmt das Geschwindigkeitsrad.

7.8 KOPIEREN VON / ZU STAGE ODER PRESET

Bei Drucklegung noch nicht ausgeführt.

7.9 LÖSCHEN VON STAGE ODER PRESET

Um eine Speicherliste aus dem Crossfade zu entfernen, drücken Sie **[remove]** [Stage] oder [Preset]. Es erscheint die Abfrage "EMPTY X-FADE? (Wollen Sie das Crossfade wirklich löschen?) Bestätigen Sie mit **[Yes/ja]**

8. SUBMASTER

8.1 ÜBERBLICK

DOMINOs Bank B enthält 12 (24) Submaster, die auf 9 Seiten aufgeteilt sind, also insgesamt 108 (216) Submaster. Alle B Bänke werden mit der Taste [**Bank B**] ausgewählt.

Sowohl Submastermemories als auch Chaser, Ausgangswerte oder Sequenzlisten können in jedem Submaster gespeichert werden.

8.2 BANK B SUBMASTER

Sie haben Zugriff auf alle Bänke über die Bank B 12 (24) f/a Tasten zusammen mit der [**Bank B**] Nummer. Sie bestimmen, was welche Bank B enthält, wenn Sie sie speichern oder kopieren. Jeder Submaster kann nur ein Objekt enthalten. Z.B. wenn ein Submaster für eine Stimmung verwendet wurde, würde das Speichern einer Sequenzliste oder eines Chasers an dieser Stelle den Inhalt des Submasters überschreiben.

Um zu sehen, welche Art Objekt in einem Submaster gespeichert ist, drücken Sie **HOLD [bank B]**.

Am optionalen Videoausgang erscheint eine Anzeige, die die Verwendung des Submasters und die Zuordnung der Submaster flash/assign Tasten wie folgt anzeigt;

Submaster Inhalt	Submaster f/a LED
Submastermemory	leuchtet
Chaser	schnelles Flashen
Sequenzliste	langsames Flashen
leer	aus

Wenn Sie [edit], [assign copy] oder eine beliebige [record] Taste drücken, flashen alle Submaster f/a Tasten zwei Mal (um anzuzeigen, dass sie Auswahlmöglichkeiten sind) und zeigen dann ihren Inhalt wie oben beschrieben.

Wenn Sie im "edit", "assign copy" oder "record" Modus die Bank B Seite wechseln, werden die Werte der angewählten Seite gezeigt.

8.2.1 WIEDERGABE DER BANK B SUBMASTER

Beim Wechsel in den Memorymodus oder wenn Bank B aufgerufen ist, während man sich im Memorymodus befindet, wird der Inhalt der angezeigten Bank B nach Bank B kopiert.

Sequenzlisten (Cue-Listen) besetzen Submaster in Bank B. Um eine Sequenzliste wiederzugeben, muss sie einzeln von Bank B in den Sequenzlistenmanager oder in das Playback kopiert werden.

8.2.2 MODUS/BANK B FREEZE

Das "MODUS/BANK B FREEZE" Feature verhindert, dass der Inhalt eines "live" Faders verändert wird, sofern sein Wert **mehr als 5%** beträgt, wenn ein Modus oder eine Bank geändert wird. Der aktuelle Inhalt jedes "live" Faders wird so lange gehalten bis der Fader **unter 5%** geblendet wird. Dann wird der Fader automatisch mit den anstehenden Änderungen des neuen Modus oder Bank B aktualisiert. Dies verhindert, dass Memories, Chaser oder Kreise schlagartig auf der Bühne an oder ausgehen, wenn ihr Fader am Ausgangswert teil hat, während ein neuer Modus oder Bank B gewählt wird.

Wann immer ein Wechsel von Memories, Chasern oder Kreisen in einem Submaster ansteht aufgrund eines "**Modus** oder Bank B Freeze", beginnt die LED in der Modus Taste zu blinken. Dies ist eine Warnung davor, dass sich der Inhalt des Submasters ändern könnte, nachdem er ausgeblendet wird. Der optionale Bildschirm zeigt die Nummer der aktuell im Submaster geladenen Bank B.

8.2.3 SPEICHERN DER BANK B SUBMASTER

Während des Speicherns, Aufbewahrens, Editierens oder Kopierens haben Sie direkten Zugriff zu allen Submastern jeder Bank B über die Tasten **[bank B]** und **[f/a]**. Änderungen der Bank B Nummern während dieser Arbeitsschritte haben keinen Einfluss auf den Inhalt des Submasters. Vor dem Speichern, Aufbewahren, Editieren oder Kopieren neuer Inhalte in einen bereits existierenden Submasterinhalt, erscheint eine Warnung auf dem Display. Um den Inhalt eines Submasters zu überschreiben, müssen Sie dies mit **[yes/ja]** / **[ja]** oder **[f/a]** bestätigen. Um gegebenenfalls einen anderen Submaster auszuwählen drücken Sie **[BANK B]** (optional), **[f/a]** (neues Ziel).

8.2.4 ANWAHL DER BANK B SUBMASTER

Nutzen Sie die Tasten **[select]**, **[f/a]**, so können Änderung in einem Submaster vorgenommen werden, ohne den Originalinhalt desselben zu beeinflussen.

Wenn Sie **[select]** wieder abwählen, bleiben die Inhalte des Submasters so lange erhalten bis ein neuer Inhalt durch Änderung der Bank B Nummer oder einen Kopiervorgang in den Submaster geladen wird.

Um den Originalzustand wiederherzustellen, brauchen Sie nur die Tasten **[copy]**, **[f/a]** (zum selben) **[f/a]** drücken.

8.2.5 EDITIEREN DER BANK B SUBMASTER

Mit **[edit]**, **[f/a]** editieren Sie gleichzeitig sowohl die Kopie eines Memories oder Chasers im Submaster als auch das Originalmemory.

Mit **[edit]**, **[Bank B]**, **[f/a]** können Sie das Originalmemory editieren, wenn die Bank B, die Sie anwählen, momentan nicht in den Submaster geladen ist.

9. SUBMASTER MEMORY

9.1 ÜBERBLICK

Ein **Submaster Memory** ist eine gespeicherte Momentaufnahme des DOMINO Ausgangs, komplett mit Ein- und Ausblendzeiten und einem beschreibenden Namen. Sie werden in einem Submaster gespeichert.

Die Überblendzeiten eines Submaster Memories können vom Geschwindigkeitsrad kommen oder im Submaster Memory gespeichert sein. Für jedes Submaster Memory können individuelle Ein- und Ausblendzeiten eingegeben werden.

Achtung: DOMINO speichert das Submaster Memory nicht, wenn die Intensitäten aller Kreis Null betragen.

9.2 SPEICHERN VON SUBMASTER MEMORIES

Um ein Submaster Memory zu speichern, erstellen Sie die gewünschte Lichtstimmung und drücken dann **[record memory]**.

Die Speichertaste des Submaster Memory blinkt und das Display zeigt "Pick memory Number" / "Wählen Sie eine Speichernummer" an.

Die Bank B und die Funktionstaste blinkt, um anzuzeigen, dass sie aktiv sind. Alle Submaster blinken zweimal als mögliche Speicherziele auf, dann leuchten alle Submaster dieser Bank B, die bereits Speicher enthalten, dauerhaft auf. (Submaster mit Chasern blinken schnell, Sequenzlisten blinken langsam und leere Playbacks leuchten nicht.)

Wurde das Speicherziel bereits verwendet, erscheint die Sicherheitsabfrage "WARNING memory exists – overwrite?" / "ACHTUNG: Memory existiert bereits - überschreiben?" Sie haben nun zwei Möglichkeiten.

- Wenn Sie das alte Submaster Memory mit dem neuen Inhalt ersetzen wollen, überschreiben Sie es mit **[yes/ja]** oder **[f/a]** (Überschreiben des existierenden Submaster Memories).
- Um einen anderen Speicherort auszuwählen, drücken **[f/a]** (neuen Submaster Memory Speicherort).

9.2.1 ANWAHL VON BANK B

Mit mehrfachem Drücken der [Bank B] Taste blättern Sie durch die 9 Bank B Nummern. Um eine bestimmte Bank B direkt anzuwählen, halten Sie **[Bank B]** gedrückt und tippen **[f/a]** (Bank B Nummer) an.

Wenn Sie die Seite anwählen, blinken die Submaster zweimal und zeigen ihren Inhalt wie oben beschrieben. Ist eine Seite angewählt, wenn Sie die **[Bank B]** Taste gedrückt halten, wird ein Fenster auf dem optionalen Videomonitor angezeigt mit dem Inhalt und Name jedes Submaster Memory Speicherorts.

9.2.2 BESCHRIFTEN VON SUBMASTER MEMORIES

In der Standardeinstellung ist jedem Submaster Memory eine Bank B Nummer zugeordnet.

Beispiel: Bank B Nummer: B1:01 (Bank B, Bank B Nummer1, Bank B Fader 1)

Um einen Namen einzugeben oder zu ändern, halten Sie **[function]** gedrückt und drücken Sie **[f/a]** (Name). Es wird "Pick Object to Name / zu beschriftendes Objekt auswählen" angezeigt. Drücken Sie **[BANK B]** (optional), **[f/a]** (Submaster Memory Nummer).

Wählen Sie wahlweise mit dem Editerrad oder mit den Bank A [f/a] Tasten die gewünschten Buchstaben oder mit den Bank B [f/a] Tasten die Nummern 1 bis 10 (0) entsprechend der Beschriftung unterhalb der Tasten aus. Sind unter einer Taste mehrere Buchstaben aufgeführt, so wählen Sie den nächsten Buchstaben wie bei einer Telefontastatur aus. Mit [←] oder [→] bewegen Sie den Cursor und drücken [remove] oder [add], um Buchstaben oder Leerzeichen einzugeben oder zu löschen.

Namen können bis zu 15 Zeichen enthalten. Mit [ok] beenden Sie den Vorgang.

9.3 WIEDERGABE VON SUBMASTER MEMORIES IN SUBMASTERN

Im Modus "Memory" wird der Inhalt der Bank B der aktive Seite in einer entsprechenden Reihenfolge in die passende Submaster kopiert.

Ändern Sie die Bank B Nummer, wird der Bank B Inhalt der gewählten Nummer in einer entsprechenden Reihenfolge in die passenden Submaster kopiert.

Note: Die Regeln für Modus/Bank B Freeze gelten hier! Siehe Kapitel 8.2.2 "MODUS/BANK B FREEZE".

9.3.1 STEUERUNG VON SUBMASTER MEMORIES IN SUBMASTERN

Um ein Submaster Memory, das im Submaster gespeichert wurde, am Ausgang sichtbar zu machen, drücken Sie [mode] bis die "Memory" LED leuchtet. Wenn nötig wählen Sie die Seite, die das Submaster Memory enthält, mit [Bank B] an.

Die Stimmungen können nach belieben ein- oder ausgeblendet werden oder Sie können sie auch mit ihren [f/a] Tasten "flashen" bzw. aufleuchten lassen.

9.3.2 FADEZEITEN / ÜBERBLENDZEITEN

Um die Fadezeiten eines Submaster Memory in einem Submaster zu steuern, können Sie entweder die Submaster Memory Zeit oder die Submaster Zeit verwenden.

Mit "Select" können Sie die Fadezeiten im Submaster steuern, ohne das Original Submaster Memory zu verändern.

Drücken Sie [Select], [f/a] (Submaster), [function].

Die Anzeige "in" leuchtet. Das Display zeigt Ihnen anschließend die Einblendzeit. Die Fadezeit kann mit dem Editerrad geändert werden. Bei Zeiten unter 0 Sekunden übernimmt das Geschwindigkeitsrad.

Drücken Sie [function] bis die Anzeige "out" leuchtet. Das Display zeigt Ihnen anschließend die Ausblendzeit. Die Fadezeit kann mit dem Editerrad geändert werden. Bei Zeiten unter 0 Sekunden übernimmt das Geschwindigkeitsrad.

Wenn Sie die Änderungen abgeschlossen haben, drücken Sie [Select].

Die Änderungen bleiben so lange im Submaster erhalten bis das Submaster Memory in diesem Submaster ersetzt wird, indem Sie die Bank B wechseln oder den Modus.

Um das originale Submaster Memory wiederherzustellen, drücken Sie [copy], [f/a] zum selben [f/a].

Mit "Edit" können Sie alle Submaster Memory Einstellungen direkt bearbeiten. Zusätzlich zu den Fadezeiten können die Kreisintensitäten des Submaster Memories editiert werden. Diese Änderungen werden automatisch gespeichert. Befindet sich als Submaster Memory währenddessen in einem Submaster, so werden die Änderungen auch live im Submaster sichtbar (siehe unten).

9.3.3 EDITIEREN IM SUBMASTER

Sie können ein Submaster Memory sowohl live als auch blind (mit dem Fader unten) in seinem Submaster bearbeiten. Ziehen Sie den Fader hoch, so sehen Sie die Veränderungen auf der Bühne. Beim Bearbeiten eines Submaster Memories werden die Kreisintensitäten in der LED Anzeige und am optionalen VGA Monitor angezeigt. Die Intensitäten der LEDs spiegeln die der Kreise auf der Bühne.

- Zum Bearbeiten eines Submaster Memories in einem Submaster drücken Sie **[edit]**, **[f/a]** (Submaster).
- Zum Bearbeiten eines Submaster Memories im Grabmaster drücken Sie **[edit]**, **[f/a]** (Grabmaster)
- Zum Bearbeiten eines Submaster Memories in einer anderen Bank B drücken Sie **[edit]**, **[Bank B]**, **[f/a]** (Submaster).

Die Funktionstaste zeigt durch Blinken an, dass sie aktiv ist. Sie können die aktuelle Werte der Kreisintensitäten und Fadezeiten des Submaster Memories wie unten beschrieben ablesen oder editieren. Mit wiederholtem Drücken der Taste **[function]** blättern Sie durch Kreisintensitäten in %, Ein- und Ausblendzeit und die Bank B Nummer. Diese Editiermöglichkeiten sind unten beschrieben.

9.3.4 KREISINTENSITÄTEN

Um die Intensität eines Kreises in einem Submaster Memory abzulesen oder zu verändern, bearbeiten Sie wie oben beschrieben das Submaster Memory und drücken dann die **[f/a]** Taste. Während die **[f/a]** Taste gedrückt ist, zeigt das Display die Kreisnummer an.

Wenn Sie sie los lassen, zeigt das Display die Intensität dieses Kreises im Submaster Memory an.

Mit dem **Editierrad** bestimmen Sie die Intensität des angewählten Kreises.

Wird die Intensität gegenüber dem gespeicherten Wert erhöht, wird dies durch die Voranstellung von + angezeigt, wird sie vermindert wird dies durch - angezeigt. Erreicht der Wert wieder den Originalwert, wird nichts angezeigt.

Um weitere Kreisintensitäten zu editieren, wiederholen Sie den Vorgang.

Nach Beendigung drücken Sie **[edit]**.

Veränderungen werden automatisch gespeichert.

9.3.5 FADEZEITEN / ÜBERBLENDZEITEN

Um die Fadezeiten eines Kreises in einem Submaster Memory abzulesen oder zu verändern, bearbeiten Sie wie oben beschrieben das Submaster Memory und drücken dann die Funktionstaste, um die Zeit einzustellen.

EINBLENDZEIT (IN).

Drücken Sie die Taste **[function]** bis die Anzeige "in" leuchtet. Das Display zeigt nun die Einblendzeit, die mit dem Editierrad verändert werden kann. Wird eine Zeit unter 0 Sekunden eingestellt, übernimmt das Geschwindigkeitsrad.

AUSBLENDZEIT (OUT).

Drücken Sie die Taste **[function]** bis die Anzeige "out" leuchtet. Das Display zeigt nun die Ausblendzeit, die mit dem Editierrad verändert werden kann. Wird eine Zeit unter 0 Sekunden eingestellt, übernimmt das Geschwindigkeitsrad.

Alle Veränderungen werden automatisch im Submaster Memory gespeichert.

9.3.6 EDITIEREN VON SUBMASTER MEMORY BESCHRIFTUNGEN

Beschriftungen oder Namen werden genauso bearbeitet wie sie gespeichert werden; nicht im Editiermodus. Siehe 9.2.2 "Beschriften eines Submaster Memories".

9.4 KOPIEREN VON SUBMASTER MEMORIES

Zum Kopieren eines Submaster Memories drücken Sie **[assign/copy]**.

Das Display zeigt "Pick memory to copy from/ Wählen Sie das zu kopierende Submaster Memory" an. Befindet sich die Quelle nicht auf der gegenwärtigen Seite, wählen Sie **[Bank B]** um die entsprechende Seitennummer der Quelle anzuwählen.

Wenn Sie **[f/a]** Taste des zu kopierenden Submaster Memories drücken, zeigt das Display kurz "Pick location to copy to / Wählen Sie den Zielort" an. Submaster, die Memories enthalten, leuchten auf. Submaster, die Chaser enthalten, blinken schnell. Submaster, die Sequenzlisten enthalten, blinken langsam. Leere Submaster leuchten nicht. Dies dient zur Erinnerung an bereits verwendete Speicherplätze.

Befindet sich der Zielort nicht auf der gegenwärtigen Seite, wählen Sie **[Bank B]** um die entsprechende Seitennummer des Zielortes anzuwählen. Drücken Sie die **[f/a]** Taste der Submaster Memory Nummer des Zielortes.

Ist der gewählte Speicherort bereits vergeben, zeigt das Display "WARNING memory exists - overwrite?/ ACHTUNG Memory existiert bereits - überschreiben?". Sie haben nun zwei Möglichkeiten.

- Um das existierende Submaster Memory zu löschen und mit der Kopie zu ersetzen, bestätigen Sie entweder mit **[yes/ja]** oder **[f/a]** (überschreiben des bisherigen Submaster Memories).
- Um einen anderen Speicherort auszuwählen, drücken Sie **[f/a]**

Der Kopierprozess kann jederzeit vor Eingabe der Submaster Memory Nummer des Zielortes abgebrochen werden, indem Sie **[assign/copy]** ein zweites Mal drücken.

Hinweis: Beim Programmieren einer Show ergeben sich von einem Submaster Memory zum nächsten oft nur geringfügige Veränderungen, während die Mehrheit der Kreise unverändert bleibt. In diesem Fall ist der schnellste Weg der Bearbeitung, eine Kopie des Submaster Memories zu erstellen und diese als neue Stimmung zu bearbeiten. Auf diese Weise ist sichergestellt, dass die Kreise, die nicht verändert werden sollten, wirklich identisch sind.

9.5 LÖSCHEN VON SUBMASTER MEMORIES

Um ein Submaster Memory aus einem Submaster zu löschen, drücken Sie **[remove/löschen]**.

Wenn nötig blättern Sie mit **[Bank B]** durch die Seiten und drücken dann die **[f/a]** Taste des zu löschenden Submaster Memories.

Die Bildschirmanzeige fragt eine Bestätigung ab.

Drücken Sie **[yes/ja]**.

10. ZEITEN

10.1 ÜBERBLICK

Für jede Stimmung, jedes Submaster Memory und jeden Schritt einer Cueliste können separate Ein- und Ausblendzeiten eingegeben werden. Es sind Zeiten zwischen 0 und 999 Sekunden (16 Minuten 39 Sekunden) möglich. Die Ein- und Ausblendzeiten sowohl unterschiedliche als auch identische Werte haben. Werden keine Zeiten eingegeben, so werden die Standartzeiten verwendet. Diese können selbstverständlich nach Wunsch des Anwenders variiert werden. Die Einstellung wird in Kapitel 18 beschrieben.

10.1.1 EINBLENDZEIT (IN)

Die EINBLENDZEIT bezieht sich auf die Kreise, deren Intensität ansteigt. Im **Playback** entstehen die Übergänge dadurch, dass der Inhalt des Presets den des Stages ersetzt. Die EINBLENDZEIT bezieht sich also auf die Kreise, die im Preset eine höhere Intensität besitzen als im Stage. Die EINBLENDZEIT eines **Submasters** ist die Zeit, die der virtuelle Faber benötigt, um von Null ab hochgezogen zu werden.

10.1.2 AUSBLENDZEIT (OUT)

Die AUSBLENDZEIT bezieht sich auf die Kreise, deren Intensität abfällt. Im **Playback** entstehen die Übergänge dadurch, dass der Inhalt des Presets den des Stages ersetzt. Die AUSBLENDZEIT bezieht sich also auf die Kreise, die im Preset einen niedrigeren Intensitätswert besitzen als im Stage. Die AUSBLENDZEIT eines **Submasters** ist die Zeit, die der virtuelle Faber benötigt, um auf Null heruntergezogen zu werden.

10.2 SUBMASTER ZEITEN

Wenn ein Submaster ein **Submaster Memory** enthält, können seine Ein- und Ausblendzeiten geändert werden. Drücken Sie **[edit]**, **[f/a]** (Submaster Memory im zu ändernden Submaster), und dann **[function]** bis die "in" LED leuchtet.

Dann kann die Einblendzeit mit dem **Editierad** gesetzt werden. Beträgt die Zeit weniger als 0 Sekunden, so übernimmt das Geschwindigkeitsrad. Drücken Sie **[function]**. Die "out" LED leuchtet. Die Ausblendzeit kann mit dem **Editierad** gesetzt werden. Beträgt die Zeit weniger als 0 Sekunden, so übernimmt das Geschwindigkeitsrad. Speichern Sie mit **[edit]**.

10.2.1 GESCHWINDIGKEITSRAD

Mit dem Geschwindigkeitsrad haben Sie einen direkten Zugriff auf die Geschwindigkeitskontrolle während laufender Fades. Nach rechts drehen beschleunigt, nach links drehen verlangsamt.

10.2.2 SUBMASTER TIME DIFFERENT THAN SUBMASTER MEMORY TIME – SELECT FUNCTION

Wenn ein Submaster ein **Submaster Memory** enthält, können sich seine Ein- und Ausblendzeiten von denen des Submaster Memories unterscheiden. Drücken Sie **[select]**, **[f/a]** (zu ändernder Submaster), und dann können Sie mit **[function]** die Zeiten des angewählten Submasters ändern. Die "in" LED leuchtet. Dann kann die Einblendzeit mit dem **Editierad** gesetzt werden. Beträgt die Zeit weniger als 0 Sekunden, so übernimmt das Geschwindigkeitsrad. Drücken Sie **[function]**. Die "out" LED leuchtet. Die Ausblendzeit kann mit dem **Editierad** gesetzt werden. Beträgt die Zeit weniger als 0 Sekunden, so übernimmt das Geschwindigkeitsrad. Um den Vorgang abzuschließen, drücken Sie **[select]**.

Die Eingabe der Zeiten, beeinflusst die des originalen Submaster Memories nicht. Die Änderungen bleiben so lange im Submaster erhalten bis das Submaster Memory auf diesem Submaster (durch Wechseln der Bank B oder des Modus) ersetzt wird.

10.3 ZEITEN VON STIMMUNGEN.

Die Ein- und Ausblendzeiten einer Stimmung können verändert werden. Drücken Sie **[edit]** und die zuletzt verwendete Speichernummer wird angezeigt. Wählen Sie die gewünschte Stimmung mit dem Rad und **[OK]** aus und drücken anschließend **[function]** bis die "in" LED leuchtet.

Dann kann die Einblendzeit mit dem **Editerrad** gesetzt werden. Beträgt die Zeit weniger als 0 Sekunden, so übernimmt das Geschwindigkeitsrad. Drücken Sie **[function]**. Die "out" LED leuchtet. Die Ausblendzeit kann mit dem **Editerrad** gesetzt werden. Beträgt die Zeit weniger als 0 Sekunden, so übernimmt das Geschwindigkeitsrad. Speichern Sie mit **[edit]**.

10.4 ZEITEN VON CHASER

Enthält ein Submaster einen **Chaser**, wird die globale Fadezeit manuell durch die Bewegung des Faders gesteuert. Die Übergänge zwischen den Chaserschritten können Snaps des Ausgangs sein oder Crossfades. Siehe Kapitel 11 CHASER.

10.5 MASTER FADEZEITEN ÜBERNEHMEN / GRAB

Wenn der Grabmaster (grab = "grabschen", übernehmen) Werte enthält, kann man Ein- und Ausblendzeiten eingeben, indem man den Grabmaster anwählt. Drücken Sie **[select]**, **[Grab]**, **[function]** um die Ein- und Ausblendzeiten zu bearbeiten. Die "in" LED leuchtet. Dann kann die Einblendzeit mit dem **Editerrad** gesetzt werden. Beträgt die Zeit weniger als 0 Sekunden, so übernimmt das Geschwindigkeitsrad. Drücken Sie **[function]**. Die "out" LED leuchtet. Die Ausblendzeit kann mit dem **Editerrad** gesetzt werden. Beträgt die Zeit weniger als 0 Sekunden, so übernimmt das Geschwindigkeitsrad. Um den Vorgang abzuschließen, drücken Sie **[select]**.

Enthält der Grabmaster eine Stimmung, werden die Ein- und Ausblendzeiten von den gespeicherten Einstellungen der Stimmung gesteuert.

10.6 ZEITEN VON CUE LISTEN / SEQUENZLISTEN

Ist eine Sequenzliste / Cue Liste dem Sequenzmanager zugeordnet, so werden die Zeiten jeder Überblendung von den gespeicherten Einstellungen jedes einzelnen Schrittes bestimmt. Siehe Kapitel 13 "CUE LISTE / SEQUENZLISTE"

11. CHASER

11.1 ÜBERBLICK

Ein Chaser ist eine gespeicherte Liste von Schritten, die in einer festgelegten Abfolge Schritt für Schritt in einer Endlosschleife wiedergegeben werden sollen. Jeder Chaserschritt kann entweder ein Submaster Memory oder einen Schnappschuss des Ausgangs -zu dem Zeitpunkt als der Chaserschritt erstellt wurde- enthalten. Jeder Chaser kann aus bis zu 250 Schritten bestehen.

Der Ablauf der Chaserschritte kann entweder durch den Audioeingang oder ein Muster, das Sie DOMINO eingegeben haben bestimmt werden. Siehe Kapitel 16 "STL SOUND TO LIGHT und SyncoBEAT".

Chaser werden über die Seiten / Chaser Nummern gespeichert. Die Seitennummern werden mit den **[Bank B]** Tasten und die Chaser Nummern mit den **[f/a]** Tasten gewählt.

Chaser Modus, Geschwindigkeit in BPM (Beats Per Minute) und Crossfadezeiten werden im Submaster als Teil des Chasers gespeichert.

11.2 CHASER TERMINOLOGIE

11.2.1 BOUNCE

Der Chaser ändert am Ende des ersten, bzw. letzten Schrittes seine Richtung, bewegt sich als einem zum anderen Ende hin und her (engl. bounce).

11.2.2 SINGLE SHOT / EINMALIGER DURCHLAUF

Der Chaser hält nach **einem einzigen Durchlauf** in die angegebene Richtung automatisch an und wartet bis er manuell wieder - diesmal in die entgegen gesetzte Richtung - gestartet wird.

11.2.3 CHASER CROSSFADE

Normalerweise springen Chaser von Schritt zu Schritt. DOMINO ermöglicht jedoch zusätzlich ein Crossfade von einem Schritt zum anderen. Dieses Crossfade wird in Prozent der Chasergeschwindigkeit eingegeben.

Beträgt die Chasergeschwindigkeit zu Beispiel 60 BPM (also einen Schritt pro Sekunde), bedeutet dies, wenn Sie die Crossfadegeschwindigkeit auf 0% setzen (also kein Fade), wartet der Chaser eine Sekunde lang bis er zum nächsten Schritt springt. 0% der zur Verfügung stehende Zeit wird für das Crossfade verwendet.

Beträgt die Crossfadegeschwindigkeit 50%, überblendet der Chaser in 0,5 Sekunden zum nächsten Schritt, wartet 0,5 Sekunden und beginnt das nächste Crossfade.

Beträgt die Crossfadegeschwindigkeit 100%, überblendet der Chaser in 1 Sekunde zum nächsten Schritt und beginnt sofort die nächste.

11.3 CHASER SPEICHERN

Um einen Chaser zu speichern, drücken Sie **[record chaser]**, wählen Sie ein Submaster Memory für den Chaser und drücken Sie **[Bank B]** (optional), **[f/a]** (Submaster).

Jeder Schritt eines Chasers besteht entweder aus einem zuvor gespeicherten Submaster Memory oder Snap / Schnappschuss des Ausgangs.

- Um ein Submaster Memory als Schritt auszuwählen, drücken Sie **[Bank B]** (optional), gefolgt von **[f/a]**
- Um einen Snap / Schnappschuss des Ausgangs als Schritt auszuwählen, drücken Sie **[record memory]**.

Fahren Sie wie oben beschrieben fort Schritte zu erstellen. Sie können Snaps und Submaster Memory nach belieben mischen.

Sind alle Schritte gespeichert, stellen Sie den Chaser mit [**record chaser**] fertig.

11.3.1 SCHRITTE LÖSCHEN

Während Sie einen Chaser erstellen, können Sie den jeweils letzten Schritt mit [**remove**] löschen.

11.3.2 CHASER GESCHWINDIGKEIT

Sobald der Chaser einem Submaster zugeordnet ist, kann die Anzeige mit [**function**] zwischen STEP / Schrittnummer und SPEED in BPM und dem CROSSFADE in Prozent umgeschaltet werden. Ist die Anzeige SPEED aktiv, so kann die Geschwindigkeit mit dem Editierad eingestellt werden. Die Standardgeschwindigkeit beträgt 100 BPM und kann im Setup eingestellt werden. Siehe Kapitel 18.5. "SETUP EINSTELLUNGEN".

11.3.3 CHASER CROSSFADE

Sobald der Chaser einem Submaster zugeordnet ist, kann die Anzeige mit [**function**] zwischen STEP / Schrittnummer und SPEED in BPM und dem CROSSFADE in Prozent umgeschaltet werden. Leuchtet die **IN & OUT** Anzeige, so kann Prozentzahl der Chasergeschwindigkeit für das Crossfade mit dem Editierad eingestellt werden. Die Standardeinstellung beträgt 0% und kann im Setup geändert werden. Siehe Kapitel 18.5. "SETUP EINSTELLUNGEN".

11.3.4 CHASER FERTIGSTELLEN

Sind alle Schritte erstellt, Geschwindigkeit und Crossfade eingestellt, stellen Sie den Chaser fertig mit [**record chaser**].

Der Chaser läuft nun vorwärts. Mit [**select**] oder [**edit**] können Sie wie unten beschrieben einen anderen Chasermodus wählen.

11.4 CHASER BESCHRIFTEN

Jedem Chaser ist standardmäßig seine Bank B, Seite und **f/a** Nummer als Name zugeordnet z.B. B1:02 (Bank B, Seite 1, Fadernummer 2).

Um einen Namen einzugeben oder zu ändern halten Sie [**function**] gedrückt und tippen [**f/a**] (Name) und die Bank A **f/a** Taste. Auf dem Display erscheint "Pick Object to Name / Wählen Sie ein zu beschriftendes Objekt aus". Drücken Sie nun [**page/Seite**] und die [**f/a**] (Submaster Memory Nummer). Wählen Sie wahlweise mit dem Editierad oder mit den Bank A [**f/a**] Tasten die gewünschten Buchstaben oder mit den Bank B [**f/a**] Tasten die Nummern 1 bis 10 (0) entsprechend der Beschriftung unterhalb der Tasten aus. Sind unter einer Taste mehrere Buchstaben aufgeführt, so wählen Sie den nächsten Buchstaben wie bei einer Telefontastatur aus. Mit [**<**] oder [**>**] bewegen Sie den Cursor und drücken [**remove**] oder [**add**], um Buchstaben oder Leerzeichen einzugeben oder zu löschen. Mit [**ok**] beenden Sie den Vorgang.

11.5 WIEDERGABE VON CHASERN

Chaser können wiedergegeben werden in:

- Submastern
- Grabmaster
- Als Schritt einer Sequenzliste.

11.5.1 SUBMASTER

Wenn Sie den **Modus** "Memory" einstellen, werden Chaser (und Memories) der aktiven Seite in Reihenfolge in ihre entsprechenden Submaster kopiert.

Wenn Sie die Seite wechseln, werden Chaser (und Memories) der gewählten Seite in Reihenfolge in ihre entsprechenden Submaster kopiert.

11.6 CHASER INTENSITÄT

Die Globalintensität eines Chasers wird vom Submaster, der den Chaser enthält bestimmt. Der Chaser kann wie gewünscht ein- und ausgeblendet werden, wobei die Fadezeiten manuell bestimmt werden, oder der Chaser wird mit seiner Flashtaste [**f/a**] einzeln oder verbunden gestartet. Ist der Wert des Faders 0%, stoppt der Chaser automatisch.

11.7 STEUERUNG VON CHASERN

Mit "**Select**" können Sie Geschwindigkeit, Crossfade, Modus und Richtung der *Kopie* des Chasers im angewählten Submaster ändern, ohne den original Chaser zu beeinflussen. Um dauerhafte Änderungen vorzunehmen siehe Kapitel 11.8 "CHASER EDITIEREN / BEARBEITEN".

Drücken Sie [**select**], [**f/a**] (zu steuernder Chaser), [**function**].

- Um die **Geschwindigkeit / SPEED** zu steuern, bewegen Sie das **EDIT wheel**. Das Display zeigt die Geschwindigkeit in BPM (beats per minute).
- Um das **CROSSFADE** zwischen den Schritten zu steuern, drücken Sie [**function**] bis beide "in" & "out" LEDs leuchten und bewegen dann das **EDIT wheel**. Das Display zeigt die Prozent der Zeit zwischen den Schritten, die für die Überblendung benötigt werden. Siehe Kapitel 11.2 CHASER CROSSFADE.
- Um **MODE** oder **DIRECTION / RICHTUNG** zu ändern, verwenden Sie die 3 Tasten unterhalb des **Editerrades** wie folgt;

TASTE	AKTION
[step/stop]	STOPPT einen laufenden Chaser oder geht schrittweise durch einen gestoppten Chaser
[>] (vorwärts)	CHASER LÄUFT VORWÄRTS
[<] (rückwärts)	CHASER LÄUFT RÜCKWÄRTS
[>] gedrückt halten [<] drücken	Wählt den Modus BOUNCE an (Chaser läuft hin und her)
[>] oder [<]	Wählt den Modus BOUNCE ab
[step/stop] gedrückt halten Tap [>] drücken	Wählt den Modus SINGLE SHOT an (Chaser läuft einmal durch und stoppt)
[>] oder [<]	STARTET einen SINGLE SHOT
[step/stop] gedrückt halten Tap [>] drücken	Wählt den Modus SINGLE SHOT ab

Zum Beenden der Eingaben, wählen Sie [**select**].

Ihre Eingaben bleiben so lange erhalten bis der Chaser auf diesem Submaster (durch Wechseln der Bank B oder des Modus) ersetzt wird. Um den Originalinhalt des Submasters wiederherzustellen, drücken Sie [**copy**], [**f/a**] zur selben [**f/a**] Taste.

11.7.1 CHASER SCHRITTWEISE WIEDERGEBEN

Mit seiner [**f/a**] Taste können Sie einen Chaser schrittweise wiedergeben. Läuft der Chaser bereits, wird der folgende Schritt auf diese Weise sofort angewählt.

Um einen Chaser manuell wiederzugeben, stoppen Sie den Chaser und gehen wie oben beschrieben mit [**f/a**] durch die einzelnen Schritte.

11.7.2 SINGLE SHOT / EINMALIGER DURCHLAUF

Ist der Chasermodus auf "single shot" eingestellt (siehe oben), läuft er nach Betätigung seiner [**f/a**] Taste einmal durch und stoppt dann automatisch.

11.7.3 STEUERUNG DER GLOBALGESCHWINDIGKEIT

Die Steuerung der Globalgeschwindigkeit ermöglicht Ihnen, alle laufenden Chaser, die am Ausgang anliegen, gleichzeitig zu beschleunigen oder zu verlangsamen, wobei das Geschwindigkeitsverhältnis der Chaser untereinander erhalten bleibt.

Um die "Steuerung der Globalgeschwindigkeit" zu aktivieren **halten Sie [select] für 1 Sekunde gedrückt**.

Beschleunigen oder verlangsamen Sie alle laufenden Chaser mit dem **Editerrad**.

Die Geschwindigkeit kann um 1999% erhöht werden, wobei eine Maximalgeschwindigkeit von 999 BPM vorgegeben ist.

Die Geschwindigkeit kann auf 0% der Originalgeschwindigkeit reduziert werden.

Zum Beispiel:

- A1.01 hat eine gespeicherte Geschwindigkeit von 120BPM und sein Fader steht auf 100%.
- A1.02 hat eine gespeicherte Geschwindigkeit von 200BPM und sein Fader steht auf 0%.
- A1.03 hat eine gespeicherte Geschwindigkeit von 60BPM und sein Fader steht auf 10%.

Gedrückt halten von **[select]** für 1 Sekunde aktiviert die "Steuerung der Globalgeschwindigkeit". Dies ordnet A1.01 und A1.03 der Steuerung der Globalgeschwindigkeit zu.

Wenn nun Chaser A1.02 aufgeblendet wird, beeinflusst ihn die Steuerung der Globalgeschwindigkeit nicht, da er nicht aktiviert war als die Globalgeschwindigkeit geändert wurde.

Bewegen Sie nun das **Editerrad** bis das Display 50% anzeigt.

- A1.01 läuft jetzt mit 60 BPM.
- A1.02 läuft immer noch mit 200 BPM.
- A1.03 läuft jetzt mit 30 BPM

Bewegen Sie nun das **Editerrad** bis das Display 200% anzeigt;

- A1.01 läuft jetzt mit 240 BPM.
- A1.02 läuft immer noch mit 200 BPM.
- A1.03 läuft jetzt mit 120 BPM

Mit **[function]** setzen Sie alle Chaser auf die Standardchasergeschwindigkeit entsprechend der Einstellungen im Setup (Kapitel 18.5) zurück. Liegt die Standardeinstellung bei 100 BPM, so erzielen wird in unserem Beispiel folgendes Ergebnis;

- A1.01 läuft jetzt mit 100 BPM.
- A1.02 läuft immer noch mit 200 BPM.
- A1.03 läuft jetzt mit 100 BPM

Bewegen Sie nun das **Editerrad** bis das Display 150% anzeigt;

- A1.01 läuft jetzt mit 150 BPM.
- A1.02 läuft immer noch mit 200 BPM.
- A1. läuft jetzt mit 150 BPM

Mit **[select]** verlassen Sie diese Funktion.

Alle Chaser behalten ihre neue Geschwindigkeit, bis Sie die Originalgeschwindigkeit wiederherstellen, indem Sie den Chaser mit **[copy]**, **[f/a]** zur selben **[f/a]** Taste wieder in seinen Submaster kopieren.

11.8 CHASER EDITIEREN / BEARBEITEN

Mit **“Edit”** können Sie dauerhafte Änderungen an Geschwindigkeit, Crossfade, Modus und Richtung vornehmen, Schritte hinzufügen oder löschen und den Inhalt jeden Schrittes bearbeiten sowie die Verbindung zum STL (sound to Light) Prozessor herstellen oder unterbrechen.

Diese Änderungen gelten sowohl für den Chaser an sich als auch für den Submaster, in dem sich der Chaser befindet. Wenn Sie den Chaser zum Ausgang hin aufblenden, können Sie die Änderungen auf der Bühne sehen. Ist der Chaser nicht live auf der Bühne zu sehen, können Sie die Änderungen anhand der Kreis-LEDs und am optionalen VGA Monitor verfolgen.

- Um einen Chaser in einem Submaster zu ändern, drücken Sie **[edit]**, **[f/a]**.
- Um einen Chaser im Grabmaster zu ändern, drücken Sie **[edit]**, **[f/a]**
- Um einen Chaser auf einer anderen Seite zu ändern, drücken Sie **[edit]**, **[Bank B]** **[f/a]**

Die Anzeigen der **f/a** Kreistasten zeigen die Kreise des laufenden Chasers. Ihre *Intensität* spiegelt die der Kreise in jedem Schritt.

- Um die **Geschwindigkeit / SPEED** zu steuern, benutzen Sie das **Editerrad**.
- Um das **CROSSFADE** zwischen den Schritten zu ändern, drücken Sie **[function]** bis beide **“in”** & **“out”** LEDs leuchten und verwenden dann das **Editerrad**.
- Um zwischen **MODUS** und **Richtung / DIRECTION** zu wechseln, verwenden Sie die 3 Tasten unterhalb des Editerrades wie oben beschrieben.
- Um die Verbindung vom Chaser zum STL (Sound to Light oder SyncoBEAT) Prozessor herzustellen oder zu unterbrechen, halten Sie mehrmals die **[function]** Taste gedrückt bis die Schrittnummern am Display angezeigt werden und die STL LED blinkt. Während Sie gedrückt halten, drücken Sie entweder **[STL1]** oder **[STL2]**. Mit **[yes/ja]** stellen Sie die Verbindung zum gewünschten STL her bzw. lösen sie. Siehe Kapitel 16 **“STL (Sound to Light) und SyncoBEAT”**.

11.8.1 SCHRITTE HINZUFÜGEN

Um einen Schritt hinzuzufügen, editieren Sie zunächst den Chaser wie oben beschrieben, drücken dann **[step/stop]** um den Chaser anzuhalten und bewegen sich Schritt für Schritt bis zu der Stelle durch den Chaser, an der der neue Schritt eingefügt werden soll.

Drücken Sie **[add]**, dann;

- erstellen Sie eine neue Stimmung für den Schritt am Ausgang und speichern mit **[record scene]**. oder
- Sie fügen ein Submaster Memory als Schritt ein, indem Sie **[Bank B]** (optional), **[f/a]** (scene number) drücken.

Wenn nötig starten Sie den Chaser mit **[>]** oder **[<]** in der gewünschten Richtung.

Beenden Sie mit **[edit]**. Alle Änderungen werden automatisch gespeichert.

11.8.2 SCHRITTE LÖSCHEN

Um einen Schritt zu löschen, editieren Sie zunächst den Chaser wie oben beschrieben, drücken dann **[step/stop]** um den Chaser anzuhalten und bewegen sich durch den Chaser bis zu dem Schritt, der gelöscht werden soll.

Um den Schritt zu löschen, drücken Sie **[remove]**, **[yes/ja]**.

Wenn nötig starten Sie den Chaser mit **[>]** oder **[<]** in der gewünschten Richtung.

Beenden Sie mit **[edit]**.

Alle Änderungen werden automatisch gespeichert.

11.8.3 SCHRITTE BEARBEITEN

Um die Kreisintensitäten eines Chasers zu ändern, editieren Sie zunächst den Chaser wie oben beschrieben, drücken dann **[step/stop]** um den Chaser anzuhalten und bewegen sich durch den Chaser bis zu dem Schritt, der geändert werden soll. Drücken Sie **[function]** bis die Kreis-LED leuchtet und die folgende Anzeige erscheint;

“Wählen Sie den zu editierenden Kreis aus / Pick channel to edit”.

Die **[f/a]** (Kreisnummer) Taste zeigt die Intensität der einzelnen Kreise an.

Solange die **[f/a]** Kreisnummern-Taste gehalten wird, wird auf dem Display die Kreisnummer angezeigt.

Wird sie losgelassen, springt die Anzeige auf die Intensität des Kreises in diesem Schritt.

Mit dem **Editierrad** können Sie die Intensität dieses Kreises nun ändern.

Wird die Intensität gegenüber dem gespeicherten Wert erhöht, wird dies durch die Voranstellung von + angezeigt, wird sie vermindert wird dies durch - angezeigt. Erreicht der Wert wieder den Originalwert, wird nichts angezeigt.

Wiederholen Sie den Vorgang mit den restlichen zu ändernden Kreisen.

Achtung: Ist der Schritt, den Sie bearbeiten ein Submaster Memory, so verändern Sie nicht nur den Schritt, sondern auch das tatsächliche Submaster Memory. Ändern Sie ein Submaster Memory direkt und dieses ist Teil eines Chasers, so wird die Änderung auch im Chaser sichtbar.

Um weitere Schritte zu ändern, bewegen Sie sich wieder mit **[step/stop]** durch den Chaser und wählen weitere zu ändernde Kreise mit deren **f/a** Tasten an.

Wenn nötig starten Sie den Chaser mit **[>]** oder **[<]** in der gewünschten Richtung.

Beenden Sie mit **[edit]**.

Alle Änderungen werden automatisch gespeichert.

11.8.4 CHASER BESCHRIFTUNG EDITIEREN

Beschriftungen werden auf dieselbe Weise bearbeitet wie Sie erstellt werden, **nicht** im Editiermodus. Siehe Kapitel 11.4 “CHASER BESCHRIFTEN”.

11.9 CHASER KOPIEREN

Um einen Chaser zu kopieren, drücken Sie **[assign/copy]**. **[Bank B] [f/a] [Bank B] [f/a]**

Ist der gewählte Zielort bereits verwendet, zeigt das Display “ACHTUNG Submaster existiert bereits - überschreiben? / WARNING submaster exists - overwrite?” an. Sie haben nun zwei Möglichkeiten.

- Wenn Sie den alten Submaster Inhalt mit dem neuen ersetzen wollen, überschreiben Sie ihn mit **[yes/ja]** oder **[f/a]** (Überschreiben des existierenden Submaster Inhalts).
- Um einen anderen Speicherort auszuwählen, drücken **[f/a]** (neuer Speicherort).

Der Kopierprozess kann vor Eingabe des Zielorts jederzeit mit **[assign/copy]** abgebrochen werden. Hierbei **[assign/copy]** wird die Funktion abgewählt.

Hinweis: Haben Sie einen Chaser gespeichert und wollen nun damit experimentieren, machen Sie eine Kopie des Chasers und ändern die Kopie. So bleibt im Falle eines Falles das Original erhalten.

11.10 CHASER LÖSCHEN

Mit **[remove]** löschen Sie einen Chaser aus einem Submaster.

Wenn nötig, wählen Sie mit **[page]** die richtige Seite aus und drücken anschließend die **[f/a]** Taste des zu löschenden Chasers.

Eine Sicherheitsbestätigung wird abgefragt; bestätigen Sie mit **[yes/ja]**.

12. GRABMASTER

12.1 ÜBERBLICK

Der Grabmaster ist ein Multifunktionsmaster (grab = "grabschen", übernehmen). Er kann wie folgt verwendet werden:

- Als Grabmaster.
- Als Submaster Memory Master.
- Als Chaser Master.
- Als Speicherort für eine Cue List / Sequenzliste

Die Funktion wechselt, indem entweder der aktuelle Pultausgang (Snap) oder ein Submaster Memory, ein Chaser oder eine Cue List / Sequenzliste darin gespeichert wird.

12.2 GRAB ALS GRABMASTER

Auf dem Grabmaster kann der aktuelle Pultausgang (Snap) übernommen und gespeichert werden.

Um den Ausgang zu übernehmen, drücken Sie **[record memory]** und **[f/a]** (grab).

Der Inhalt des Grabmasters (inklusive Fadezeiten), kann auf dieselbe Weise editiert und beschriftet werden wie Submaster Memories.

12.3 TYPISCHE ANWENDUNGEN DES GRABMASTERS

Wenn Sie einen Inhalt in den Grabmaster übernehmen und diesen dann aufblenden, können die Submaster und Kreise, die bis dahin zum Ausgang beigetragen haben ausgeblendet werden, während der Grabmaster die Werte am Ausgang hält. Auf diese Weise kann die nächste Stimmung *blind* im Preset erstellt werden. Dies ist vor allem im Wide und im Submaster Memory Modus von Nutzen, da der Grabmaster so eine zweite (oder "Phantom") Bank B darstellt.

Typische Anwendung: Die aktuelle Stimmung wurde in einem der Kreisfader oder Submaster erstellt. Um die nächste zu erstellen, übernehmen Sie die Ausgangswerte in den Grabmaster und blenden diesen auf. Anschließend ziehen Sie die anderen Fader runter. Am Ausgang ändert sich nichts. Nun können Sie in einem der Kreisfader oder Submaster die neue Stimmung erstellen.

Diesen Vorgang können Sie für jede neue Stimmung verwenden.

12.4 GRAB ALS SUBMASTER MEMORY MASTER

Um ein Submaster Memory in den Grabmaster zu kopieren, drücken Sie **[assign/copy].[Bank B]** (optional) **[f/a]** (Submaster Memory) **[f/a]** (grab).

12.5 GRAB ALS MASTER FÜR CHASER

Jeder Chaser jeder Seite kann in den Grabmaster kopiert oder auch direkt in ihm erstellt werden. In diesem Fall verhält sich der Grabmaster wie ein gewöhnlicher Submaster, der einen Chaser enthält. Zur Steuerung des Chasers siehe Kapitel 11.7 "STEUERUNG VON CHASERN".

Um einen Chaser von einem Submaster in den Grabmaster zu kopieren, drücken Sie **[assign/copy]**, **[Bank B]** (optional) **[f/a]** (chaser).

Das Display scrollt kurz zu der Anzeige "Wählen Sie einen Submaster als Kopierziel / Pick submaster to copy to". Press; **[f/a]** (grab).

Der Chaser im Grabmaster kann auf dieselbe Weise editiert und beschriftet werden wie ein Chaser in einem Submaster. Siehe Kapitel 11.8 "CHASER EDITIEREN / BEARBEITEN".

12.6 SPEICHERN EINES CHASERS IM GRABMASTER

Dies geschieht genau wie das Speichern eines Chasers in einem Submaster mit dem Unterschied, dass statt der Chaser Nummer der Grabmaster angewählt wird.

12.7 GRAB ALS SUBMASTER MEMORY

12.7.1 KOPIEREN EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE IN DEN GRABMASTER

Jede Cue List / Sequenzliste jeder Seite kann in den Grabmaster kopiert werden. Dieser kann die Sequenzliste zwar nicht wiedergeben, aber er dient als weiterer Aufbewahrungsort für diese.

Um eine Sequenzliste in den Grabmaster zu kopieren, drücken Sie **[assign/copy]**. **[Bank B]** (optional) **[f/a]** (Cue List / Sequenzliste).**[f/a]** (Grab).

12.7.2 KOPIEREN DES GRABMASTERS

Der Inhalt des Grabmasters, Grab (snapshot), Submaster Memory, a Chaser oder Sequenzliste kann in jeden Submaster kopiert werden. Hierfür drücken Sie **[assign/copy]**, **[f/a]** (Grab) **[Bank B]** (optional), **[f/a]** (Zielort).

Eine Sequenzliste im Grabmaster kann zusätzlich in den Cue List Master kopiert werden. Drücken Sie **[assign/copy]**,**[f/a]** (Grab),**[cue list flash]**

13. CUE LIST / SEQUENZLISTE

13.1 ÜBERBLICK

Eine CUE LIST / SEQUENZLISTE ist eine gespeicherte Liste von Schritten, die in der vorher festgelegten Reihenfolge wiedergegeben werden soll. Jeder Schritt besteht entweder aus einem Submaster Memory, einem Chaser oder einem Snap (Schnappschuss des Ausgangs zu dem Zeitpunkt als der Schritt hinzugefügt wurde). Der Übergang von einem Schritt zum nächsten erfolgt als stufenloses Crossfade und wird für gewöhnlich manuell ausgeführt, kann aber auch automatisiert werden. Alle Sequenzlisten und alle Schritte darin können beschriftet werden.

Eine Sequenzliste kann bis zu 500 Schritte enthalten und ein Submaster Memory wiederum bis zu 108 (216) Sequenzlisten. Sind alle Lichtstimmungen einer Show in einer Sequenzliste enthalten, kann die gesamte Show im Cue List Master wiedergegeben werden, indem man einfach mit " > " eine Stimmung nach der anderen abgibt.

Sequenzlisten werden über die Seiten / Cue List Nummer gespeichert. Seitennummern werden mit der [Bank B] Taste und Cue List Nummern mit den [f/a] Tasten angewählt. Sequenzlisten können beliebig auf jeder Seite oder f/a Nummer gespeichert werden. Memories, Chaser und Sequenzlisten verwenden dieselben Submaster Speicherorte. Eine Sequenzliste, die in einen zuvor verwendeten Submaster gespeichert wird, überschreibt dessen Inhalt.

Sequenzlisten können nur im Cue List Master wiedergegeben werden; dieser bietet alle Möglichkeiten der Steuerung der Sequenzlisten. Die Crossfadezeiten für jeden Schritt können in der Sequenzliste gespeichert oder mit dem Geschwindigkeitsrad gesteuert werden. Jedem Schritt kann eine "link" Zeit zugeordnet werden, nach deren Ablauf sich der nächste Schritt automatisch anschließt.

Sequenzlisten können editiert werden. Der Inhalt jedes Schrittes kann verändert werden, Fade und Link Zeiten angepasst und Schritte eingefügt oder gelöscht. Eine Sequenzliste kann auf eine andere Seite / f/a Nummer kopiert werden oder vom / in den Grabmaster.

13.2 SPEICHERN EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE

Um eine Cue List / Sequenzliste zu speichern, drücken Sie [record cue list],[Bank B] (optional),[f/a] (Sequenzlistennummer) (f/a).

Schritte fügen Sie wie folgt ein:

- Um ein **Submaster Memory** als Schritt zu wählen, drücken Sie: [Bank B] (optional),[f/a] (Submaster Memory).
- Um einen **Chaser** als Schritt zu wählen, drücken Sie: [Bank B] (optional),[f/a] (Chaser).
- Um einen **Snapshot** (des gegenwärtigen Ausgangs) als Schritt zu wählen, drücken Sie: [record submaster memory / Submaster Memory speichern]. Auch ein Blackout kann als Schritt gewählt werden.
- Um einen Bereich von **Submastern** (Memories und/oder Chaser) hinzuzufügen wählen Sie die [Bank B] (optional) an, halten [f/a] (des ersten Submasters des Bereiches) gedrückt und tippen **tap [f/a]** (des letzten Submasters des Bereiches). Alle Submaster Memories des ausgewählten Bereiches, die leer sind oder eine Cue List enthalten, werden ignoriert.

Fahren Sie fort, Schritte hinzuzufügen. Sie können Snapshots, Chaser oder Memories in beliebiger Reihenfolge kombinieren.

Sind alle Schritte hinzugefügt, stellen Sie die Sequenzliste mit [record cue list] fertig.

13.2.1 SCHRITTE LÖSCHEN

Während des Programmierens, kann der jeweils letzte Schritt mit gelöscht [remove] werden.

13.2.2 FADE UND LINK ZEITEN

Jedem einzelnen Schritt kann eine eigene IN, OUT und LINK Zeit zugeordnet werden. Nach Ablauf der Link Zeit schließt sich der nächste Schritt automatisch an.

Nachdem alle Schritte eingefügt worden sind, blättern Sie mit **[function]** durch die IN, OUT und LINK Zeiten. Wenn die Zeiteinstellungen angezeigt werden, stellen Sie die gewünschten Zeiten mit dem **Editerrad** ein. Die Maximalzeit beträgt 16 Minuten, die Minimalzeit 0 Sekunden. Beträgt die Zeit weniger als 0 Sekunden, so übernimmt das Geschwindigkeitsrad.

Geben Sie keine Zeit ein, werden die Standardzeiten verwendet. Diese sind für Schritte:

- SUBMASTER MEMORY = Die Fadezeiten des SUBMASTER MEMORIES.
- LINK = kein Link.
- SNAPSHOT = Geschwindigkeitsrad.

Sie können die Standardeinstellungen nach Ihren Wünschen ändern. Siehe Kapitel 18.5 "Setup Einstellungen".

Siehe Kapitel 13.4 WIEDERGABE EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE für nähere Informationen über Fade und Link Zeiten.

13.3 BESCHRIFTEN EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE

Jeder Cue List / Sequenzliste ist in der Standardeinstellung seine Bank B und **f/a** Nummer als Name zugeordnet. Zum Beispiel, b1:03 (Bank B, Seite 1, Cue List 3).

Um einen Namen einzugeben oder zu ändern, halten Sie **[function]** gedrückt und tippen **[f/a]** (Name). Auf dem Display erscheint "Pick Object to Name / Wählen Sie ein zu beschriftendes Objekt aus". Drücken Sie nun **[]** und **[f/a]** (Cue List Nummer). Wählen Sie wahlweise mit dem Editerrad oder mit den Bank A **[f/a]** Tasten die gewünschten Buchstaben oder mit den Bank B **[f/a]** Tasten die Nummern 1 bis 10 (0) entsprechend der Beschriftung unterhalb der Tasten aus. Sind unter einer Taste mehrere Buchstaben aufgeführt, so wählen Sie den nächsten Buchstaben wie bei einer Telefontastatur aus. Mit **[<]** oder **[>]** bewegen Sie den Cursor und drücken **[remove]** oder **[add]**, um Buchstaben oder Leerzeichen einzugeben oder zu löschen.

Mit **[ok]** beenden Sie den Vorgang.

13.3.1 BESCHRIFTEN VON SCHRITTEN EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE

Siehe Kapitel 13.6 "EDITIEREN VON CUE LISTEN / SEQUENZLISTEN"

13.4 WIEDERGABE EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE

Um eine Cue List / Sequenzliste wiederzugeben, muss diese von seinem Submaster Memory Speicherort in den Cue List Master kopiert werde. Drücken Sie: **[copy]**, **[Bank B]** (optional), **[f/a]** (Sequenzlistennummer der Quelle), **[Cue List Flash-Taste]**.

Blenden Sie den Cue List Master auf, um den ersten Schritt zu sehen.

Im Stillstand ist am Ausgang der aktuelle Schritt zu sehen. Der folgende Schritt wird als *next Step* bezeichnet. Während eines Crossfades, vollzieht der Cue List Master eine übergangslose Überblendung vom aktuellen Schritt zum nächsten. Ist die Cue List an ihrem Ende angekommen, beginnt sie erneut.

13.4.1 WIEDERGABE DER STIMMUNGSLISTE

Bei Drucklegung noch nicht ausgeführt.

13.4.2 INTENSITÄTEN VON CUE LISTEN / SEQUENZLISTEN

Der globale Intensitätswert einer Sequenzliste wird vom Cue List Master bestimmt. Die Sequenzliste kann manuell überblendet oder mit der [**Cue List Flash-Taste**] automatisch gestartet werden.

13.4.3 CUE LISTEN / SEQUENZLISTEN MONITOR

Um eine Zusammenfassung des Status der Sequenzliste zu sehen, lassen Sie sich wie folgt den optionalen Video-Monitor anzeigen:
halten Sie [**function**] gedrückt, tippen Sie [**f/a**] (Video 3).

13.4.4 CROSSFADE / ÜBERBLENDUNG STARTEN

Um vom aktuellen zum nächsten Schritt zu überblenden, drücken Sie [**>**] (vorwärts).
Das Crossfade beginnt mit dem einlaufenden Schritt in seiner Einblendzeit (IN) und dem auslaufenden Schritt in seiner Ausblendzeit (OUT). Das Display zeigt die Nummer des einlaufenden Schrittes an.

Um kurz die Schrittnummer angezeigt zu bekommen, müssen Sie [**stop/step**] gedrückt halten (Cue List Master).

Um dauerhaft die Schrittnummer angezeigt zu bekommen, drücken Sie [**select**], [**cue list flash**]. Zum Ausschalten der Anzeige drücken Sie [**select**].

Während der Überblendung, blinkt die Taste [**>**] (vorwärts) für die Dauer der Einblendung und die Taste [**<**] (rückwärts) für die Dauer der Ausblende.
Mit jedem Drücken der Taste [**>**] starten Sie die Überblendung zum nächsten Schritt.

Achtung: Sie müssen das Ende der Überblendung nicht abwarten, um den nächsten Schritt zu starten.

13.4.5 CROSSFADE / ÜBERBLENDUNG ZUM VORHERGEHENDEN SCHRITT

Um vom aktuellen zum vorhergehenden Schritt zu überblenden, drücken Sie [**<**] (rückwärts).
Es ist nur möglich, einen Schritt zurück zu überblenden. Dennoch können Sie zu jedem Schritt zurück springen. Siehe Kapitel 13.4.9 "SCHRITTE IN EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE"

13.4.6 CROSSFADE / ÜBERBLENDUNG STOPPEN

Um eine laufende Überblendung zu stoppen, drücken Sie [**step/stop**].
Wird eine Überblendung angehalten, blinken die Tasten [**>**] (vorwärts), [**<**] (rückwärts) und die Step/Stop Tasten.

13.4.7 EIN GESTOPPTES CROSSFADE / ÜBERBLENDUNG STARTEN

Um ein gestopptes Crossfade **vorwärts** zu starten, drücken Sie [**>**] (vorwärts).
Um ein gestopptes Crossfade **rückwärts** zu starten, drücken Sie [**<**] (rückwärts).

Um ein gestopptes Crossfade in der aktuellen Richtung zu starten, halten Sie [**step/stop**] gedrückt. Das Crossfade überblendet nur dann weiter, wenn [**step/stop**] gedrückt gehalten wird.

13.4.8 EIN CROSSFADE UMKEHREN

Um eine laufende Überblendung umzukehren und zum vorhergehenden Schritt zurückzukehren, drücken Sie [**<**] (rückwärts).

13.4.9 SCHRITTE IN EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE

Befindet sich eine Cue List / Sequenzliste zwischen zwei Schritten im Ruhezustand, können Sie in Nullzeit schrittweise in jede Richtung durch die Liste gehen.

Um einen Schritt in der Sequenzliste direkt vorwärts weiterzugehen, halten Sie **[step/stop]** gedrückt und tippen **[>]** (vorwärts).

Um einen Schritt in der Sequenzliste direkt rückwärts weiterzugehen, halten Sie **[step/stop]** gedrückt und tippen **[<]** (rückwärts).

13.4.10 WILLKÜRLICHE SCHRITTWAHL

Um willkürlich einen Schritt in der Sequenzliste anzuspringen, halten Sie **[step/stop]** gedrückt und bewegen das **Editerrad**.

Das Display zeigt die gewählte Schrittnummer. + oder – zeigt an, ob der angewählte Schritt eine höhere oder niedrigere Nummer als der aktuelle hat. Der aktuelle Schritt wird durch nichts angezeigt.

Lassen Sie die Taste **[stop/step]** los, springt die Liste zum angewählten Schritt.

13.5 CUE LIST / SEQUENZLISTEN ZEITEN

13.5.1 FADEZEITEN / ÜBERBLENDZEITEN

Die Zeit, die die Überblendung von einem Schritt zum nächsten benötigt, wird durch die Einstellungen bestimmt, die für jeden Schritt gespeichert sind. Die kann manuell mittels Geschwindigkeitsrad oder auch über eine Zeiteingabe erfolgen. Der Übergang von einem Schritt zum nächsten hat die Form eines stufenlosen Crossfades. Der einlaufende Schritt blendet seiner IN Zeit ein, während der auslaufende seiner OUT Zeit ausblendet.

13.5.2 LINK ZEITEN

Besitzt ein Schritt eine Link Zeit, fängt diese mit starten des Schrittes an abzulaufen. Ist diese abgelaufen, blendet die Sequenzliste automatisch zum nächsten Schritt weiter. Hat jeder Schritt eine Link Zeit, funktioniert die Sequenzliste wie ein Chaser mit folgenden Unterschieden:

- Die Dauer jedes Schrittes wird individuell durch seine Link Zeit bestimmt.
- Die Ein- und Ausblendzeiten jedes Schrittes können individuell gesetzt werden.

Ein einzelner Schritt kann schon einen Chaser enthalten.

Hinweis: Benötigen Sie für jeden Schritt einer Cue List eine Link Zeit, um daraus einen Chaser zu machen, kann es schneller sein, eine Standard Link Zeit einzugeben als jeden Schritt einzeln zu bearbeiten. Siehe Kapitel 18.5 "SETUP EINSTELLUNGEN".

13.6 EDITIEREN VON CUE LISTEN / SEQUENZLISTEN

Sie können eine Sequenzliste entweder live oder blind (mit dem Fader unten) im Cue List Master oder direkt an seinem Submaster Memory Speicherplatz editieren. Ist die Cue List aufgeblendet, sind die Änderungen auf der Bühne sichtbar. Seine Schritte werden mit den Kreis LEDs angezeigt und am Video Monitor. Sie können Schritte hinzufügen, löschen, Fade und Link Zeiten ändern und den Inhalt jedes Schrittes (auch indem Sie Kreise hinzufügen) bearbeiten.

- Um eine Sequenzliste im Cue List Master zu editieren, drücken Sie **[edit]**, **[cue list flash]**.
- Um eine Sequenzliste in einem Submaster Memory zu editieren, drücken Sie **[edit]**, **[Bank B]** (optional), **[f/a]** (Cue List Nummer)

Das Display zeigt nacheinander die Bank B/Seite/Cue List Nummer oder Name, dann die Schritt Nummer und seinen Inhalt an.

Wenn Sie die Sequenzliste im Cue List Master editieren, ist der aktuelle Schritt angewählt. Wenn Sie die Sequenzliste in einem Submaster Memory editieren, wird Schritt Nummer 1 angewählt.

Mit den Tasten [**<**] oder [**>**] unter dem Editierrad bewegt man sich durch die Sequenzliste. Die LEDs der **f/a** Tasten zeigen die Kreisintensitäten in jedem Schritt.

Die Tasten [**function**], [**remove**] und [**add**] blinken ebenfalls, um anzuzeigen, dass sie aktiv sind.

Ihre Anwendung wird im Folgenden beschrieben.

Nach Beendigung drücken Sie [**edit**].

Alle Änderungen werden automatisch gespeichert.

13.6.1 SCHRITTE HINZUFÜGEN

Um einen Schritt zu einer Sequenzliste hinzuzufügen, editieren Sie diese wie oben beschrieben und bewegen sich dann mit den [**<**] oder [**>**]Tasten unterhalb des Editierrades durch die Sequenzliste.

Wählen Sie den Schritt an, **hinter** dem Sie den neuen Schritt einfügen möchten und drücken dann [**add**].

- Wenn Sie ein **Submaster Memory** als neuen Schritt hinzufügen möchten, drücken Sie [**Bank B**] (optional), [**f/a**] (Submaster Memory).
- Wenn Sie ein **Snapshot** (des aktuellen Pultausgangs) als neuen Schritt hinzufügen möchten, drücken Sie [**record submaster memory**].
- Wenn Sie ein **Chaser** als neuen Schritt hinzufügen möchten, drücken Sie [**Bank B**] (optional), [**f/a**] (Chaser).

Nach Beendigung drücken Sie [**edit**].

Alle Änderungen werden automatisch gespeichert.

13.6.2 SCHRITTE LÖSCHEN

Um einen Schritt aus einer Sequenzliste zu löschen, editieren Sie diese wie oben beschrieben und bewegen sich dann mit den [**<**] oder [**>**]Tasten unterhalb des Editierrades durch die Sequenzliste.

Wählen Sie den Schritt an und drücken dann [**remove**], [**yes/ja**].

Nach Beendigung drücken Sie [**edit**].

Alle Änderungen werden automatisch gespeichert.

13.6.3 EINZELSCHRITTZEITEN EDITIEREN

Um Einzelschrittzeiten in einer Sequenzliste zu editieren, editieren Sie diese wie oben beschrieben und bewegen sich dann mit den [**<**] oder [**>**]Tasten unterhalb des Editierrades durch die Sequenzliste zum gewünschten Schritt.

- Um die Einblendzeit **IN** zu ändern, drücken Sie [**function**] bis die "IN" LED leuchtet. Das Display zeigt nun die Einblendzeit an. Diese kann mittels Editierrad verändert werden. Beträgt die Zeit weniger als 0 Sekunden, so übernimmt das Geschwindigkeitsrad.
- Um die Einblendzeit **OUT** zu ändern, drücken Sie [**function**] bis die "OUT" LED leuchtet. Das Display zeigt nun die Ausblendzeit an. Diese kann mittels Editierrad verändert werden. Beträgt die Zeit weniger als 0 Sekunden, so übernimmt das Geschwindigkeitsrad.
- Um die Link Zeit zu ändern, drücken Sie [**function**] bis die "IN" und "OUT" LEDs leuchten und geben eine Link Zeit mittels Editierrad ein. Die Link Zeit lässt die Sequenzliste automatisch zum nächsten Schritt übergehen, wenn die Link Zeit abgelaufen ist.

Nach Beendigung drücken Sie [**edit**].

Alle Änderungen werden automatisch gespeichert.

13.6.4 INTENSITÄTEN VON EINZELSCHRITTEN EDITIEREN

Handelt es sich bei dem Schritt um einen Snapshot oder ein Submaster Memory, so können die Kreisintensitäten innerhalb des Schrittes editiert werden.

Achtung: Ist der Schritt ein Submaster Memory, werden auch die Zeiten des Originals geändert, nicht nur die des Schrittes und umgekehrt.

Um die Intensitäten von einzelnen Schritten einer Sequenzliste zu editieren, editieren Sie diese wie oben beschrieben und bewegen sich dann mit den [**<**] oder [**>**]Tasten unterhalb des Editerrades durch die Sequenzliste zum gewünschten Schritt.

Drücken Sie wiederholt [**function**] bis die "level/Intensitäts-" LED leuchtet und das Display zeigt

"Pick Channel to edit / Wählen Sie den zu editierenden Kreis aus".

Um die Kreisintensitäten sichtbar zu machen, drücken Sie seine [**f/a**] Taste. Solange diese gedrückt gehalten wird, zeigt das Display die Kreisnummer an.

Wird die Taste losgelassen, zeigt das Display die zugehörige Intensität. Um diese zu editieren, nutzen Sie das Editerrad. Wird die Intensität gegenüber dem gespeicherten Wert erhöht, wird dies durch die Voranstellung von + angezeigt, wird sie vermindert, wird dies durch - angezeigt. Erreicht der Wert wieder den Originalwert, wird nichts angezeigt.

Für weitere Änderungen verfahren Sie entsprechend.

Nach Beendigung drücken Sie [**edit**].

Alle Änderungen werden automatisch gespeichert.

13.6.5 BESCHRIFTEN VON SCHRITTEN EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE

Um einen Schritt einer Cue List / Sequenzliste zu beschriften, editieren Sie diese wie oben beschrieben und bewegen sich dann mit den [**<**] oder [**>**]Tasten unterhalb des Editerrades durch die Sequenzliste zum gewünschten Schritt. Die Schritt LED leuchtet nun und das Display zeigt die Schrittnummer.

Um einen Namen einzugeben oder zu ändern, halten Sie [**function**] gedrückt und tippen [**f/a**] (Name), eine Kreis A Funktionstaste. Auf dem Display erscheint "Edit Step Name / Beschriften Sie den Schrittnamen". Wählen Sie wahlweise mit dem Editerrad oder mit den Bank A [**f/a**] Tasten die gewünschten Buchstaben oder mit den Bank B [**f/a**] Tasten die Nummern 1 bis 10 (0) entsprechend der Beschriftung unterhalb der Tasten aus. Sind unter einer Taste mehrere Buchstaben aufgeführt, so wählen Sie den nächsten Buchstaben wie bei einer Telefontastatur aus. Mit [**<**] oder [**>**] bewegen Sie den Curser und drücken [**remove**] oder [**add**], um Buchstaben oder Leerzeichen einzugeben oder zu löschen.

Mit [**ok**] beenden Sie den Vorgang.

13.6.6 EDITIERFUNKTION BEENDEN

Die Editierfunktion kann jederzeit mit [**edit**] beendet werden.

Alle Änderungen werden automatisch im Submaster Memory gespeichert.

13.6.7 EDITIEREN VON CUE LISTEN / SEQUENZLISTEN NAMEN

Sequenzlisten werden auf dieselbe Weise editiert, wie sie gespeichert werden, **nicht** im Edit Modus. Siehe Kapitel 13.6.5 "BESCHRIFTEN VON SCHRITTEN EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE".

13.7 KOPIEREN EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE

Um eine Sequenzliste zu kopieren, drücken Sie [**assign/copy**]. [**Bank B**] (gegebenenfalls Quellseite), [**f/a**] (Nummer der Quell-Sequenzliste) [**Bank B**] (gegebenenfalls Zielseite) [**f/a**] (Nummer der Ziel-Sequenzliste).

Achtung: Wenn Sie eine Sequenzliste kopieren, wird der Inhalt des Zielortes mit der Kopie überschrieben.

Ist der gewählte Zielort bereits verwendet, zeigt das Display "ACHTUNG Submaster existiert bereits - überschreiben? / WARNING submaster exists - overwrite?" an. Sie haben nun zwei Möglichkeiten.

- Wenn Sie das alte Submaster Memory mit dem neuen Inhalt ersetzen wollen, überschreiben Sie es mit **[yes/ja]** oder **[f/a]** (Überschreiben des existierenden Submaster Memories).
- Um einen anderen Speicherort auszuwählen, drücken **[f/a]** (neuen Submaster Memory Speicherort).

Der Kopiervorgang kann jederzeit vor Eingabe des Zielortes mit **[assign/copy]** (Abwahl der Funktion) abgebrochen werden.

Hinweis: Wenn Sie vor der Bearbeitung der entsprechenden Sequenzliste eine Kopie erstellen, die Sie dann editieren, erhalten Sie sich die Möglichkeit, auf das Original zurückgreifen zu können, wenn die Änderungen nicht den gewünschten Effekt haben.

13.8 LÖSCHEN EINER CUE LIST / SEQUENZLISTE

Um eine Sequenzliste zu löschen, drücken Sie **[remove]**, **[Bank B]**, (optional), **[f/a]** (Cue List Nummer). Bestätigen Sie die Aktion mit **[yes/ja]**.

13.9 LÖSCHEN EINER SEQUENZLISTE AUS DEM CUE LIST / SEQUENZLISTEN MASTER

Um eine Sequenzliste aus dem Sequenzlisten Master zu löschen, drücken Sie **[remove]**, **[cue list flash]**.

Bestätigen Sie die Aktion mit **[yes/ja]**.

14. FLASH

14.1 ÜBERBLICK

Die FLASH Funktion wird über die "f/a" (Flash/Assign) Tasten der Fader Bank B gesteuert und bietet vielfältige Möglichkeiten, die Faderinhalte "flashen" bzw. aufblitzen oder -leuchten zu lassen. Wird ein Kreis geflasht, kann er entweder zum Ausgang beitragen (add) oder allein am Ausgang sichtbar werden (solo). Sie können Kreise und Geräte einzeln oder zu mehreren und jeden Submaster separat oder in jeder beliebigen Kombination flashen. Grenzen sind Ihnen lediglich durch die Anzahl der Finger gesetzt, mit denen Sie die Tasten gleichzeitig bestätigen können. Die Flash-Funktion ist eine Kurzzeitaktion: Der geflashte Submasterinhalt trägt solange zum Ausgang bei, wie Sie die Taste(n) gedrückt halten. Lassen Sie die Taste(n) los, so wird automatisch der "Normalzustand" am Ausgang wiederhergestellt. In der Flash-Funktion können keine Zeiten eingegeben werden, alle Aktionen werden sofort (in Nullzeit) ausgeführt.

14.2 ADD/SOLO MODUS

Der Effekt, den die Flash Tasten auf den Ausgang haben, wird durch den ADD, bzw. SOLO Modus bestimmt. Mit der Taste [ADD/SOLO] können Sie zwischen beiden Varianten umschalten.

SOLO Modus wird angezeigt, indem die **LED** in der Taste [ADD/SOLO] blinkt.

- Im ADD Modus führt das Drücken der Flashtasten dazu, dass die entsprechenden Faderinhalte (in der eingestellten Flash Intensität) zum Ausgang hinzugefügt werden, ohne die bisherigen Ausgangswerte zu beeinflussen.
- Im SOLO Modus führt das Drücken der Flashtasten dazu, dass die entsprechenden Faderinhalte (in der eingestellten Flash Intensität) zum Ausgang gesendet werden, wobei die bisherigen Ausgangswerte auf Null (Blackout) gesetzt werden, so dass das geflashte Objekt allein am Ausgang sichtbar ist.

14.3 FLASH INTENSITÄT

Die Steuerung der Flash Intensität bestimmt die Gesamtintensität, mit der die geflashten Objekte zum Ausgang beitragen.

- Für Individualkreise und Geräte bestimmt die Flash Intensität die Kreisintensität unmittelbar.
- Für andere Submasterinhalte bestimmt sie die Intensität als prozentualen Anteil der gespeicherten Intensität.

Zum Beispiel, ist Flash Intensität auf 50% eingestellt,

- werden geflashte **Kreise / Geräte** eine Ausgangsintensität von 50% erreichen.
- Wird ein Submaster Memory geflasht, der Kreise mit 80% enthält, so werden diese Kreise eine Ausgangintensität von 40% (50% von 80%) erreichen.

Ist die Flash Intensität auf Minimum (0%) eingestellt, werden keine Kreise sichtbar, wenn die Flash Taste gedrückt wird. Befindet sich DOMINO im ADD Modus und ein Kreis ist an, wenn die Flash Taste gedrückt wird, agiert die Flash Intensität mit der Ausgangsintensität zusammen auf einer HTP Basis (Highest Takes Precedence = höchster Wert gewinnt).

Achtung: Ist die Flash Intensität auf Minimum (0%) eingestellt und der SOLO Modus angewählt, werden alle Flash Tasten zu Black Out Tasten. Wird eine der Flashtasten gedrückt, gehen alle Kreise am Ausgang aus.

Hinweis: Um zu verhindern, dass Kreise aus Versehen aufblitzen oder ein versehentlicher Black Out ausgelöst wird, können Sie die Flash Intensität auf 0% setzen und gleichzeitig den ADD/SOLO Modus auf ADD. So kann nichts passieren, wenn Sie die Flash Tasten drücken.

15. PATCH

15.1 ÜBERBLICK

Mit dem Patch (Softpatch) können Sie bis zu 512 DMX Eingänge (Adressen) Kreisen (Fadern) zuordnen. Ein Patch ist erforderlich, wenn

- eine bestimmte Kreisnummer eine andere DMX oder Dimmernummer ansteuern soll,
- eine einzelne Kreisnummer mehrere DMX Adressen ansteuern soll,
- mehr DMX Adressen angesteuert werden sollen, als Pultkreise vorhanden sind.

Ein einfaches 1:1 Patch (1:1 Zuordnung von Kreisen zu DMX Adressen) kann schnell und direkt angewählt werden.

Mit dem Patch können Sie jeder DMX Adresse jede Kreisnummer mit individuellen Intensitäten zuteilen. Ein Einzelkreis kann mehrere DMX Adressen gleichzeitig ansteuern.

Ist kein Patch vorhanden oder alle Patches gelöscht, können Sie entweder einen "Total Reset" durchführen oder ein direktes 1:1 Patch aufrufen, wo jedem Kreis die entsprechende DMX Nummer zugeordnet ist. Sobald Sie ein eigenes Patch eingeben, wird das 1:1 Patch ersetzt.

15.2 Patch löschen

Um alle Patches zu löschen, halten Sie **[function]** gedrückt und drücken **[patch]**, gefolgt von **[remove]**, **[yes/ja]**.

Das Patch wird nun automatisch auf ein 1:1 Patch zurückgesetzt.

15.3 PATCHEN

Patchen wird über die Funktion "Patch editieren" ausgeführt.

Um das Patch zu editieren, halten Sie **[function]** gedrückt und drücken **[patch]**, gefolgt von **[edit]**.

DMX Adressen wählen Sie mit **[<]** oder **[>]** oder dem Editierrad aus.

Um bestimmte DMX Adressen auf eine Kreisnummer zu patchen, drücken Sie die **[f/a]** Taste des Kreises. Diese beginnt zu blinken, um das Patch anzuzeigen.

Um eine andere Dimmer/DMX Nummer auszuwählen, wählen Sie diese mit **[<]** oder **[>]** oder dem Editierrad an und patchen Sie mit der entsprechenden **[f/a]** Taste auf einen Kreis. Fahren Sie mit dieser Art der Zuordnung fort bis Ihr komplettes Patch erstellt ist.

Nach jeder Zuordnung zeigt der optionale Video Ausgang Kreisnummer und -name, DMX Adresse und Patch Intensität.

Die **[f/a]** Tasten gepatchter Kreise leuchten.

Wenn Sie durch die DMX Ausgänge blättern, leuchtet die **[f/a]** Taste jedes Kreises, sobald Sie die ihm zugeordnete DMX Nummer anwählen.

Nach Beendigung drücken Sie **[edit]**.

Das Patch wird automatisch gespeichert

15.4 MEHRERE DMX ADRESSEN PATCHEN

Um eine Reihe von DMX Adressen zu einer Reihe von Kreisnummern zu patchen, wählen Sie wie oben das Patch an. Dann wählen Sie die erste DMX Adresse des Bereichs aus und halten die **[f/a]** Taste des ersten Kreises des Bereiches gedrückt und drücken dann die **[f/a]** Taste des letzten Kreises des Bereiches. Alle Kreise des ausgewählten Bereiches werden automatisch auf die entsprechen DMX Adressen gepatcht.

Zum Beispiel, um ein Dimmer Pack mit 12 Adressen und der Startadresse 100 auf die Kreise 13-24 zu patchen, drücken Sie **[<]** oder **[>]** oder verwenden das Editierrad, um DMX Adresse 100 anzuwählen. Dann halten Sie DMX **[f/a]** (13) gedrückt und drücken **[f/a]** (24).

15.5 PATCH LEVEL SETZEN

Alle Einzelpatches können proportionale Patch Intensitäten besitzen.

Zum Beispiel, ist bei einem Kreis/Dimmer eine Patch Intensität von 50% eingestellt, so wird der Dimmer auf 50% gesetzt, wenn der Fader auf 100% gezogen wird.

Beim editieren des Patches (siehe oben) wählen Sie den Dimmer, dessen Intensität Sie begrenzen möchten. Die LED der **[f/a]** Taste des zugehörigen Kreises blinkt nun.

Halten Sie die **[f/a]** Taste gedrückt und das Display zeigt die Patch Intensität.

Während Sie die **[f/a]** Taste gedrückt halten, geben Sie mit dem **Editerrad** die gewünschte Intensität ein.

Nach Beendigung drücken Sie **[edit]**.

Das Patch automatisch gespeichert.

15.6 EINZELNE KREISE / DMX ADRESSEN AUS DEM PATCH LÖSCHEN

Um einzelne Kreise / DMX Adressen aus dem Patch zu löschen, editieren Sie wie oben beschrieben das Patch, wählen die DMX Adresse aus und löschen sie mit **[remove]**.

Bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage "Delete patch to DMX#? / Löschen des Patches zu DMX#?" mit **[yes/ja]**.

Alternativ können Sie die DMX Adresse anwählen und die Intensität auf 0% setzen.

15.7 1:1 PATCH

Mit dem 1:1 Patch können Sie den Patch Vorgang beschleunigen. Dieses verbindet jede Kreisnummer mit der entsprechenden DMX Adresse (z.B. Kreis 10 zu DMX 10).

Um ein "1:1 Patch" einzufügen, halten Sie **[function]** gedrückt und tippen **[patch]**, drücken Sie anschließend **[add]** und bestätigen mit **[yes/ja]**.

Achtung: Das Hinzufügen eines 1:1 Patches ersetzt alle vorhandenen Patches

16. STL (SOUND TO LIGHT) und SyncoBEAT

16.1 ÜBERBLICK

DOMINO besitzt zwei identische STL (Sound to Light) Prozessoren, "STL 1" und "STL 2".

Jedes STL produziert Impulse, die mit jedem Submaster verbunden werden können, der einen Chaser enthält. Ist ein STL mit einem Chaser verbunden, löst dieses mit jedem Impuls einen Chaserschritt aus.

Jedes STL hat zwei Modi:

- **Sound to Light** Modus. Die Impulse des STL werden durch den Beat der Musik, die mit dem Audio Eingang von **DOMINO** verbunden ist, erzeugt.
- **Syncobeat** Modus. Die Impulse des STL werden durch ein Beat Muster erzeugt, dass Sie dem Pult selbst beibringen.

Jedes STL kann an eine beliebige Anzahl von Chasern gekoppelt werden.

Beide STL's können mit demselben Chaser verbunden werden und bieten so eine duale Steuerungsmethode der Schritte.

Die "Beat" Anzeige am Video Monitor zeigt Ihnen immer die Schritte des aktuellen STL Ausgangsimpulses.

16.2 STL MIT CHASER VERBINDEN

Ein STL muss mit einem Chaser verbunden werden, damit es die Schrittfolge steuern kann. Dies kann auf zwei Arten geschehen.

16.2.1 MIT SUBMASTER VERBINDEN

Auf diese Weise wird das STL zeitweilig mit einem Submaster verbunden. Der gespeicherte Chaser wird nicht verändert, sondern nur die Art seiner *Wiedergabe*.

Halten Sie **[function]** gedrückt und tippen **[f/a]** (STL 1) oder (STL 2).

Halten Sie **[function]** gedrückt bis das Display "Pick/auswählen" anzeigt.

Während Sie **[function]** gedrückt halten und tippen Sie **[f/a]** des Submasters, den es zu verbinden gilt.

- Submaster, die bereits mit STLs verbunden sind, blinken gleichmäßig.
- Submaster, die nicht mit STLs verbunden sind, blinken einmal, halten dann an und blinken wieder einmal etc.

Ist ein Submaster bereits verbunden, können Sie die Verbindung mit antippen der **[f/a]** Taste lösen. Beenden Sie mit **[edit]**.

Der Submaster bleibt so lange mit dem STL verbunden bis der Chaser im Submaster durch wechseln der Seite oder des Modus ersetzt wird.

16.2.2 MIT CHASER VERBINDEN.

Um ein STL dauerhaft mit einem Chaser zu verbinden, gehen Sie wie folgt vor: Während des Speicherns oder Editierens eines Chasers können Sie mit der **[function]** Taste zwischen STEP Nummer, SPEED und CROSSFADE umschalten. Wenn die Schrittnummer angezeigt wird, halten Sie **[function]** gedrückt und tippen entweder **[STL 1]** oder **[STL 2]**, die nun blinken. Um das STL zu verbinden, bestätigen Sie mit **[yes/ja]**.

Ist das STL bereits verbunden, löst **[yes/ja]** die Verbindung.
Beenden Sie den Speicher- oder Editiervorgang wie in Kapitel 11. "CHASERS" beschrieben.
Der Chaser bleibt so lange mit dem STL verbunden bis er "editiert" wird, um die Verbindung zu lösen.

16.3 STL ANZEIGEN

Um alle Submaster anzuzeigen, die mit einem STL verbunden sind, halten Sie **[function]** gedrückt und tippen entweder **[STL 1]** oder **[STL 2]**. Wenn Sie **[function]** gedrückt halten, blinkt der mit dem STL verbundene Submaster dauerhaft.

Um festzustellen, ob ein einzelner Submaster mit einem STL verbunden ist, drücken Sie, **[select]**, **[f/a]** (Chaser Nummer).
Der Video Monitor zeigt nun den ausgewählten Chaser mit allen verbundenen STLs.
Verlassen Sie die Funktion mit **[select]**.

16.4 STL (SOUND TO LIGHT) MODUS

Ist ein Chaser mit einem STL im STL Modus verbunden, fährt der interne Geschwindigkeitsgenerator des Chasers die einzelnen Schritte des Chasers zusätzlich zu den STL Schritten, die vom Audio Signal kommen, ab. Daher muss die Chasergeschwindigkeit auf 0 gesetzt werden, um dem STL die vollständige Kontrolle zu überlassen.

Hinweis; Wenn Sie die Chasergeschwindigkeit langsamer stellen als den Beat der Musik, läuft der Chaser weiter, wenn die Musik gestoppt wird.

Verbinden Sie Ihre Musikquelle mit dem RCA Audioeingang auf der Rückseite von DOMINO. Die beste Quelle Ihres Audiogerätes ist der Kopfhörerausgang, da dieser ein hochqualitatives Signal bietet (1-2.5V).

Um den STL Modus anzuwählen, halten Sie **[function]** gedrückt und tippen **[f/a]** (STL 1) oder (STL 2).
Das Display zeigt den aktuellen Modus des STL an.

Mit **[yes/ja]**, schalten Sie zwischen dem **Sound to Light** Modus oder dem **SyncoBEAT Modus** um.

Um den STL Modus anzuwählen, schalten Sie SyncoBEAT aus (**OFF**).

Der aktuelle STL Modus wird außerdem in der Fußzeile des Hauptmonitors angezeigt. Die Lautstärkeanzeige zeigt im Beispiel unten den STL Modus von STL 1.

Audiolevel und Frequenz können nun so eingestellt werden, dass der Chaser auf die Musik abgestimmt ist.

Um das **Audiolevel** einzustellen, drücken Sie **[function]**.

Das Display zeigt "L: ##" wobei ## (0-100) dem Audiolevel entspricht.

Passen Sie das Audiolevel mit dem **Editierad** an.

Die Lautstärkeanzeige des Videomonitors zeigt ebenfalls das aktuelle Level an. Ist ein Audiosignal vorhanden, bewegt sich die Anzeige mit der Musik.

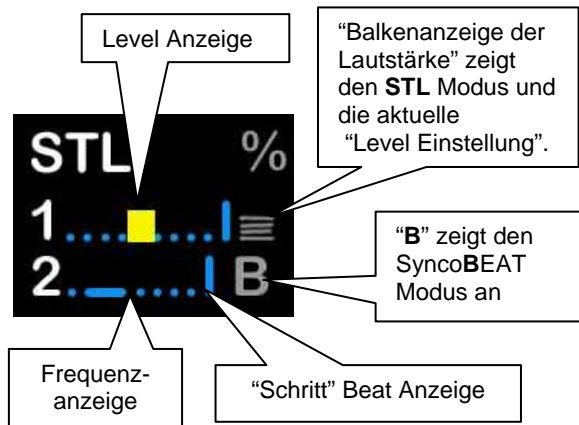
Stellen Sie das Level so ein, dass der Balken **gelb** wird. **Grün** ist zu niedrig und **rot** zu hoch.

Um die **Audiofrequenz** einzustellen, drücken Sie **[function]**.

Das Display zeigt "hz: ##" wobei ## (10-600) der Audiofrequenz entspricht.

Passen Sie die Audiofrequenz mit dem **Editierad** an.

Die Frequenzanzeige des Videomonitors zeigt ebenfalls die aktuelle Einstellung (niedrigste bis höchste Frequenz).



Wählen Sie die Frequenz des dominanten Beats der Musik. Versuchen Sie eine niedrige Frequenz, um die Bass Gitarre aufzunehmen oder setzen Sie sie höher um Drums oder Percussion auszuwählen..

Achtung: Wenn Sie eine andere Frequenz wählen, kann das Audiolevel sich von dem der bisherigen Frequenz unterscheiden. Möglicherweise sind weitere Anpassungen erforderlich, um ein zufrieden stellendes Ergebnis zu erzielen.

Um den Vorgang abzuschließen, drücken Sie, **[edit]**.

Um einen Chaser auszulösen, den Sie im STL erstellt haben, muss dieser wie oben beschrieben mit dem STL verbunden werden.

16.5 SYNCOBEAT MODUS

SyncoBEAT ermöglicht Ihnen DOMINO ein Beatmuster beizubringen, das endlos wiederholt wird. Ist ein Chaser mit einem STL im **SyncoBEAT Modus** verbunden, ist der interne Geschwindigkeitsgenerator des Chasers inaktiv und das SyncoBEAT des STLs übernimmt die komplette Schrittansteuerung. Mit SyncoBEAT können unregelmäßige Muster erlernt werden. Wenn Sie ein Beatmuster eintippen und DOMINO dies erlernt, kann es dieses unendlich wiederholen. So können Sie zum Beispiel einer schnellen Schrittfolge eine lange Pause folgen lassen, woraufhin die Schritte wieder schneller werden usw. Ein Beatmuster kann zwischen 1 und 20 Beats enthalten.

Um ein SyncoBEAT zu erstellen, halten Sie **[function]** gedrückt und tippen **[f/a]** (STL 1) oder (STL 2).

Das Display zeigt den aktuellen Modus des STL an.

Mit **[yes/ja]**, schalten Sie zwischen dem **Sound to Light** Modus oder dem **SyncoBEAT Modus** um.

Um den **SyncoBEAT Modus** anzuwählen, schalten Sie SyncoBEAT ein (**ON**).

Der aktuelle STL Modus wird außerdem in der Fußzeile des Hauptmonitors angezeigt. Der Buchstabe **“B”** steht für den SyncoBEAT Modus.

Um ein Beatmuster zu lernen,

halten Sie **[add]** gedrückt bis das Wort **“Learn/Lernen”** auf dem Display erscheint.

Während Sie **[add]** gedrückt halten, geben Sie Ihr Muster ein, indem Sie auf die **[ok]** Taste tippen.

Das Beatmuster beginnt mit dem ersten **[ok]** und endet, wenn Sie die **[add]** Taste loslassen. Denken Sie daran, dass bei der Wiedergabe des Musters, die Zeit zwischen dem letzten und dem ersten Beat durch die Zeit zwischen dem letzten Tippen und dem **Loslassen** der **[add]** Taste bestimmt wird.

Die "Schritt-Beat Anzeige" des Videomonitors folgt nun dem Beat, den Sie erstellt haben.

Ist das Muster nicht zu Ihrer Zufriedenheit ausgefallen, erstellen Sie ein neues Muster, indem Sie **[add]** gedrückt halten und den ganzen Vorgang wiederholen. Das neue Muster ersetzt das alte, sobald die **[add]** Taste losgelassen wird.

Gefällt Ihnen das Beatmuster, verlassen Sie die Funktion mit **[edit]**.

Um einen Chaser auszulösen, den Sie mit SyncoBEAT erstellt haben, muss dieser wie oben beschrieben mit dem STL verbunden werden.

Befindet sich der Chaser im "Single Shot Modus", wird er nur einmal mit dem SyncoBEAT Muster durchlaufen.

Siehe auch Kapitel 11 "CHASERS".

17. MIDI

Bei Drucklegung noch nicht ausgeführt. – Der untenstehende Text kann noch geändert werden.

17.1 ÜBERBLICK

Das MIDI Interface ist für die DOMINO Modelle mit U Option (USB Interface) erhältlich.

17.2 MIDI NOTES

Das MIDI Interface wird über das Setup Menü aktiviert und deaktiviert. Mit diesem Menü wird auch eingestellt, ob DOMINO MIDI Signale sendet, wenn ihre Tasten gedrückt werden.

Der on/off Status der MIDI Funktion wird unterhalb der Bank Master Anzeige auf dem Video Monitor angezeigt.

MIDI ist über drei 3 MIDI Kreise verteilt. Die Tasten sind diesen MIDI Kreisen zugeteilt. Jede Gruppe von Tasten ist einem MIDI Kreis untergeordnet. Die einzelnen Tasten werden durch MIDI Noten mit MIDI Note an / aus Befehlen dargestellt, wobei die DOMINO Tasten gedrückt und losgelassen werden.

MIDI CHAN/KREIS	TASTEN DER HAUPTGRUPPE	NOTE AN/AUS	TONHÖHEN REGLER
1	Steuerungstaste (siehe Tab2)	Y	Y (Encoder auf/ab)
2	Bank A Solo Zuordnungstasten	Y (N/A in XTC)	N
3	Bank B Solo Zuordnungstasten	Y	N

Die erste aktive MIDI Note in jedem Kreis ist 48 (C unter dem mittleren C). Diese Note befindet sich auf der Taste, die am weitesten links außen in jeder DOMINO Tasten Gruppe liegt. Einzige Ausnahme ist die DOMINO Steuerungstasten Gruppe, die wie in der Tabelle unten verteilt ist.

Der Tonhöhen Regler der MIDI Steuerung befindet sich auf dem Encoder von DOMINO. Anheben der Tonhöhe erhöht die Encoderwerte, absenken der Tonhöhe senkt auch die Encoderwerte ab. Nur die signifikanten Bytes des Tonhöhen Regler MIDI Befehls verändern den Encoderwert.

Ist die MIDI Übertragungsfunktion auf DOMINO aktiviert, so werden die entsprechenden Note an/aus Befehle von DOMINO aus gesandt, wenn die Tasten gedrückt werden. Encoder Bewegungen werden zur Zeit noch nicht übertragen.

17.3 LAGE DER STEUERUNGSTASTEN.

MIDI NOTE #	DOMINO STEUERUNGSTASTE.	DOMINO
48		0
49		1
50		2
51	Cue List / Sequenzliste Solo Zuordnungstaste	3
52	Cue List / Sequenzliste Stopp Taste	4
53	Cue List / Sequenzliste vorwärts Taste	5
54	Cue List / Sequenzliste rückwärts Taste	6
55	Add / Kill Taste (Hinzufügen/Löschen)	7
56	Record Memory Taste (Speichern)	8
57	Record Chaser Taste (Speichern)	9
58	Record Cue List / Sequenzliste Taste (Speichern)	10
59	Record Copy Taste (Speichern)	11
60	Pult Modus Taste	12
61	Auswahltaste	13
62	Editier Taste	14
63	Löschen Taste	15
64	Hinzufügen Taste	16
65	Funktionstaste	17
66	< (no/nein) Taste	18
67	Schritt (ok) Taste	19
68	> (yes/ja) Taste	20
69	Bank B Wahltaste	
70		
78	Bank A Wahltaste	30
79	Bank A bank Wahltaste	31
80	Bank B Wahltaste	32
81	Bank B Wahltaste	33
82	Cue List / Sequenzliste Master Taste	34
83		35
84		36
85	Grand Master Taste	37

18. UTILITIES

18.1 SPEICHER MÖGLICHKEITEN

DOMINO besitzt 2 *optionale* USB Ports. Einer ist für USB Speichermedien vorgesehen, der andere für einen externen Trackball zur Bewegungssteuerung. Wenn Sie eine Show auf ein USB Gerät speichern oder davon laden, speichern Sie den kompletten Inhalt von DOMINO. Dies schließt alle Stimmungen, Chaser, Sequenzlisten, SyncoBEATs und das Patch ein.

18.1.1 SHOW SPEICHERN

Um eine Show auf beispielsweise einen USB Stick zu speichern, verbinden Sie diesen mit dem USB Port und halten **[function]** gedrückt, während Sie **[f/a]** (Disk), **[yes/ja]** drücken.

Als Standardeinstellung bietet DOMINO als Name "SHOW1" an. Wenn Sie diese Shownummer verwenden wollen, bestätigen Sie mit **[ok]**.

Mit dem **Editerrad** können Sie die Shownummer ändern. Es können bis zu 9 Shownummern verwendet werden.

Mit **[ok]** gefolgt von **[yes/ja]** bestätigen Sie die Shownummer.

Wenn Sie fertig gespeichert haben, drücken Sie **[ok]**.

Achtung: Eine Show zu speichern dauert einige Augenblicke. Währenddessen sind keine anderen Operationen möglich.

18.1.2 SHOW LADEN

Wenn Sie eine Show von einem USB Speichermedium laden, ersetzen Sie den gesamten Inhalt DOMINO mit den Showdaten des Speichermedium.

ACHTUNG: Sobald das Laden von einem USB Speichermedium begonnen wurde, wird der gesamte Inhalt von DOMINO ersetzt und kann nicht mehr wiederhergestellt werden.

Laden einer Show vom USB Speichermedium:

Halten Sie **[function]** gedrückt, während Sie **[f/a]** (Disk), **[no]** oder **[yes/ja]** drücken.

Mit dem **Editerrad** können Sie die Shownummer auswählen. Um die Show zu laden, drücken Sie **[ok]**, **[yes/ja]**.

Ist der Ladevorgang abgeschlossen, verlassen Sie die Funktion mit **[ok]**.

Achtung: Während des Ladens sind keine anderen Operationen möglich.

18.2 RESET

DOMINO kennt zwei verschiedene Typen von Resetfunktionen, den System Reset und den Total Reset.

18.2.1 SYSTEM RESET

In dem unwahrscheinlichen Falle, dass DOMINO nicht mehr reagiert, kann ein System Reset durchgeführt werden, so dass die Software wieder normal reagiert. Siehe auch Kapitel 18.2.3 "POWER ON RESETS". Wenn ein Reset durchgeführt wurde, wird zwar die Systemeinstellung "A/B" Modus wieder hergestellt, aber alle gespeicherten Submaster Memories bleiben erhalten.

Um ein SYSTEM RESET durchzuführen,

halten Sie **[function]** gedrückt und tippen **[f/a]** (Reset), **[yes/ja]**, **[yes/ja]**.

18.2.2 TOTAL RESET

Ein TOTAL RESET löscht alle gespeicherten Memories aus DOMINO und führt einen Reset des kompletten Betriebssystems durch. Siehe auch Kapitel 18.2.3 "POWER ON RESETS".

Um ein TOTAL RESET durchzuführen, halten Sie **[function]** gedrückt und tippen **[f/a]** (Reset), **[no]**, **[yes/ja]**, **[yes/ja]**.

18.2.3 POWER ON RESETS

Reagiert DOMINO immer noch nicht und Sie sind nicht in der Lage einen der oben beschriebenen Resets durchzuführen, schalten Sie DOMINO aus und warten ca. 10 Sekunden, bevor Sie:

- einen "System Reset" beim Einschalten durchführen. Halten Sie **[function]** gedrückt, schalten Sie ein und lassen **[function]**.
- einen "Total Reset" beim Einschalten durchführen (Kaltstart). Halten Sie **[no]** + **[yes/ja]**, gedrückt, schalten Sie ein und wenn die scrollenden Nachrichten an ihrem Ende angekommen sind, lassen Sie **[no]** + **[yes/ja]** los.

18.3 SPEICHERSCHUTZ

DOMINO vor nicht autorisierten Änderungen in drei Stufen gesperrt werden.

Hinweis: Speichern Sie Ihre Show immer, bevor Sie das Pult sperren.

Halten Sie **[function]** gedrückt und tippen **[f/a]** (Setup).

"Lock Console?/Konsole sperren?" wird abgefragt.

- Lock **PATCH**. Das Patch kann nicht mehr editiert werden.
- Lock **SAVE**. Memories können nicht mehr gespeichert oder editiert werden.
- Lock **All**. Der aktuell DOMINO Ausgang bleibt erhalten, aber alle Kontrollen sind gesperrt mit Ausnahme der Funktionstaste, die für das Entsperrn von DOMINO benötigt wird.

Sie können jede dieser drei Optionen mit seiner **[PM]** Taste auswählen. Die ausgewählte Option blinkt. Bestätigen Sie die Auswahl mit **[yes/ja]**.

Das Display verlangt nun nach der "Enter Code/Code Eingabe". Zwei Sicherheitsstufen sind möglich:

- geringe Sicherheitsstufe ohne Code: drücken Sie **[ok]**, **[ok]**.
- hohe Sicherheitsstufe mit Code: Verwenden Sie die Kreis B **[f/a]** Tasten 1 bis 9 (nutzen Sie 10 als 0) und geben einen 1 bis 4 ziffrigen Code ein, den Sie mit **[ok]** bestätigen.

Wiederholen Sie die Eingabe der Ziffern und drücken **[ok]**.

Das Pult ist nun gesperrt.

18.3.1 ENTSPPEREN / PASSWORT EINGEBEN

UM DOMINO ZU ENTSPPEREN,

Halten Sie **[function]** gedrückt und tippen **[f/a]** (Setup).

"Unlock Console?/Konsole entsperren?" wird abgefragt.

Drücken Sie **[yes/ja]**.

Die Anzeige scrollt zu "Enter Code/Code eingeben".

- War die Konsole nur einfach gesperrt, drücken Sie **[ok]**.
- War die Konsole mit Passwort gesperrt, müssen Sie mit den Kreis B **[f/a]** Tasten 1 bis 9 (nutzen Sie 10 als 0) denselben 1 bis 4 ziffrigen Code eingeben, mit dem Sie das Pult gesperrt haben und dann mit **[ok]** bestätigen.

Das Pult ist nun entsperert.

18.3.2 PASSWORT VERGESSEN?

Haben Sie DOMINO gesperrt und den Code vergessen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

1. email an domino@adblighting.com oder Sie kontaktieren Ihren örtlichen ADB Service Partner, geben diesem die Seriennummer (auf der Rückseite) Ihres Pultes und erhalten den Entsperrcode per email.
2. Sie führen einen Kaltstart durch, der **alle Memories und Showinformationen zerstört**. Schalten Sie DOMINO aus und warten für 30 Sekunden. Halten nun Sie **[no] + [yes/ja]**, gedrückt, schalten Sie ein und wenn die scrollenden Nachrichten an ihrem Ende angelangt sind, lassen Sie **[no] + [yes/ja]** los.

18.4 MIDI

Bei Drucklegung noch nicht ausgeführt.

18.5 SETUP EINSTELLUNGEN

18.5.1 STANDARD FADE UND SPEED ZEITEN

Halten Sie **[function]** gedrückt und tippen **[f/a]** (Setup), **[no/nein]** **[no/nein]**, **[yes/ja]**, **[yes/ja]**. Folgen Sie den Anweisungen und geben die Zeiten mit dem **Editerrad** ein.

Sie können für folgende Funktionen Standardzeiten eingeben:

- Submaster Memories - Ein- und Ausblendzeit, sowie Linkzeit
- Cue List / Sequenzliste - Ein- und Ausblendzeit, sowie Linkzeit
- Theatrical memory - Ein- und Ausblendzeit, sowie Linkzeit
- Chasergeschwindigkeit, X-fade

Standardzeiten für Sequenzlisten werden ausschließlich verwandt, wenn es sich bei dem Schritt um einen Chaser oder einen Snapshot handelt. Ist der Schritt ein Submaster Memory, wird er von dessen Zeiten gesteuert. Beträgt die Zeit weniger als 0 Sekunden, so übernimmt das Geschwindigkeitsrad.

Bestätigen Sie die Einstellungen mit **[ok]**.

18.6 SPRACHE

Zur Zeit kann nur die Sprache der Hilfefunktion des Video Displays eingestellt werden:

Halten Sie **[function]** gedrückt und tippen **[f/a]** (Setup), **[no/nein]**, **[no/nein]**, **[yes/ja]**, **[no/nein]**, **[yes/ja]**.

Blättern Sie mit **[yes/ja]** oder **[no]** durch die verfügbaren Hilfesprachen. Es stehen Englisch und Französisch zur Auswahl. Bestätigen Sie die gewünschte Sprache mit **[yes/ja]**.

18.7 STANDARD DATEI NAME

Eingabe eines Standard Datei Namens;

Halten Sie **[function]** gedrückt und tippen **[f/a]** (Setup), **[no/nein]**, **[no/nein]**, **[yes/ja]**, **[no/nein]**, **[no/nein]**, **[yes/ja]**

Bewegen Sie den Cursor mit **[<]** oder **[>]** und wählen die Buchstaben mit dem **Editerrad** aus. Speichern Sie mit **[ok]**.

18.8 B MASTER INVERTIEREN

Die Funktion des B Masters kann invertiert werden, so dass sein Ausgangswert bei Null liegt, wenn der Fader am unteren Punkt seines Weges angekommen ist.

Um den Master zu invertieren:

halten Sie **[function]** gedrückt und tippen **[f/a]** (Setup).

Das Display fragt "Lock Console?/Kosole sperren?" Drücken Sie **[no]**.

Das Display fragt "Midi?" Drücken Sie **[no]**.

Das Display fragt "Set Preferences?/Setup Einstellungen?"

Drücken Sie **[yes/ja]**, **[no]**, **[no]**, **[no]**, **[yes/ja]**.

Ist Master B nicht invertiert, fragt das Display "Master B is not inverted - Invert?/Master B ist nicht invertiert - Invertieren?"

Um ihn zu invertieren, bestätigen Sie mit **[yes/ja]**.

Ist Master B invertiert, fragt das Display "Master B is inverted - Set normal?/Master B ist nicht invertiert - Auf normal einstellen?"

Um die Invertierung aufzuheben, bestätigen Sie mit **[yes/ja]**.

18.9 SOFTWARE UPGRADE

18.9.1 ÜBERBLICK

Das Betriebssystem von DOMINO (Firmware) kann über ein USB Speichermedium auf dem neusten Stand gehalten werden.

Um DOMINO auf dem neusten Stand zu halte, benötigen Sie auch die neueste Softwareversion von Domino. Alle Informationen über neue Softwareversionen von Domino werden auf der ADB Website, Download Area bereitgestellt.

Jedes DOMINO Modell hat eine eigene Softwareversion. Achten Sie also bitte genau darauf, welches Modell von DOMINO Sie upgraden möchten und wählen Sie die richtige Version, wenn Sie den Download von unserer Website durchführen.

Vor allen Software Upgrades, speichern Sie bitte alle Shows, die Sie behalten möchten.

Laden Sie die aktuellste Datei herunter und lesen, sofern verfügbar, die "Read me" Datei für die neuesten Anleitungen.

18.9.2 UPDATE ÜBER USB SPEICHERMEDIEN

Um neue Firmware aufzuladen verbinden Sie das USB Speichermedium mit dem USB Port und halten **[function]** gedrückt, während Sie **[f/a]** (Disk), **[no/nein]**, **[no/nein]** **[yes/ja]** tippen. Upgrade Desk/Upgrade Pult, Drücken Sie **[yes/ja]**,

This will destroy all memories, continue?/Dies löscht alle Memories, fortfahren? Drücken Sie **[yes/ja]**.

Upgrade version... ? Drücken Sie **[Yes/ja]**

Checking upgrade file....

Upgrade takes 1 to 2 mins. Yes when ready?/Upgrade dauert 1 bis 2 Minuten. Ja, wenn komplett? Drücken Sie **[Yes/ja]**

Während des Upgrades zeigt der Monitor nichts an.

Nach dem Upgrade wird ein Reset durchgeführt und das Upgrade wird finalisiert.

18.9.3 CODELINK

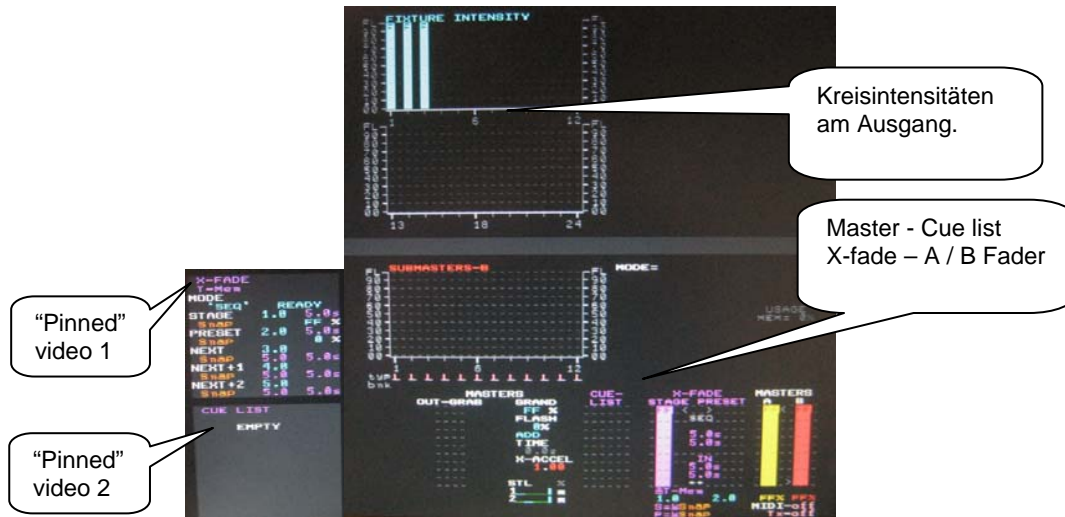
Reagiert DOMINO nicht auf das USB Speichermedium oder, wenn Sie keine USB Option haben und Sie wollen ein Upgrade durchführen oder müssen die Software erneut installieren, können Sie CODELINK verwenden.

Wenn Sie keine **CODELINK** Ausrüstung besitzen, kontaktieren Sie entweder ADB oder einen ADB Händler oder laden die Software mit der entsprechenden Anleitung von unserer Website herunter, www.adblighting.com.

18.10 VIDEO

18.10.1 VIDEO MONITOR

Ist Ihre DOMINO mit einem optionalen Video Ausgang ausgestattet, schließen Sie einen SVGA Monitor an und erhalten die folgenden Anzeigen.



Typische Video Anzeige.

Der Videobildschirm ist geteilt in eine **HAUPTBILDSCHIRMANZEIGE** (der große dunkle Bereich auf der rechten Seite der Abbildung) und die **AUSWAHLBEREICHE** (der schmale, senkrechte Bereich am linken Rand).

18.10.2 HAUPTBILDSCHIRMANZEIGE

Der Hauptteil des Bildschirms zeigt die Kreisintensitäten (cyan farbene Balkenanzeige) oben, einen Nachrichtbereich in der Mitte und den Status der Submaster und Master unten. Die Balkenanzeige ähnelt der Anordnung der DOMINO Fader. Ihre Intensitätswerte sind in Zehnerschritten an der Seitenskala und Unterteilungen innerhalb jeden Balkens angezeigt. Die angegebenen Intensitäten, sind die Intensitäten vor dem Patch.

18.10.3 AUSWAHLBEREICHE

Die linke Seite wird vom Nutzer und der Show bestimmt. Entweder:

- 1 von 3 auswählbaren Videoseiten (nicht in der Abbildung, siehe unten) oder

wenn keine der 3 Seiten gewählt wurde, wird die linke Seite in 4 Bereiche unterteilt, in denen man 4 Videoseiten anhängen (pin) kann.

18.10.4 VIDEO 1 BIS 3

Um eine der drei Videoseiten im linken Bereich des Bildschirms anzuzeigen, und halten **[function]** gedrückt und tippen **[f/a]** (Video 1 bis 3).

- Video 1 ist **“Kreisansicht”**
- Video 2 ist **“DMX Output”**
- Video 3 ist **“X Fade und Cue List Master”**

Um die aktuelle Videoseite im linken Bereich des Bildschirms auszuschalten, und halten **[function]** gedrückt und tippen **[f/a]** (Video 1 bis 3).

18.10.5 PINNED VIDEO/ ANGEHÄNGTE VIDEO MONITORE

Wird ein Submaster oder die Cue List / Sequenzliste angewählt, wird ihre Videodarstellung automatisch angehängt (pinned) Drücken Sie: **[select]**, **[f/a]** (Playback oder Cue List / Sequenzliste to pin / anzuhängendes Playback ...).

Um eine bestimmte Position für das angehängte Bild festzulegen, und halten **[function]** gedrückt und tippen **[f/a]** (Video 1 bis 4).

(Video 1 wird oben links am Bildschirm und Video 4 unten angezeigt).

und halten Sie **[function]** noch einmal gedrückt und tippen **[f/a]** (Video 1 bis 4) schalten Sie das angehängte Bild wieder aus.

Beenden Sie den Vorgang mit **[select]**.

Um alle angehängten Anzeigen auszuschalten, drücken Sie **[select]**, **[remove]**.

Während der üblichen Anwendungen werden alle Anzeigen, die Sie anhängen, von den 3 Video Seiten (siehe unten) überdeckt, wenn diese angezeigt werden. Bis zu 4 angehängte Anzeigen sind gleichzeitig möglich.

18.11 DIAGNOSE

DOMINO bietet folgende DIAGNOSE Funktionen an:

- Funktionstest aller Tasten, LEDs, Fader und des Editerrades
- Funktionstest der internen Batterie bezüglich Spannung und Ladezustand
- Funktionstest der Speicherkapazität

18.11.1 DIAGNOSE MODUS

Um den DIAGNOSE MODUS auszuwählen, halten Sie **[function]** gedrückt und tippen **[ok]** und lassen anschließend **[function]** wieder los.

Diverse unbeschriftete Kreis B **[f/a]** Tasten blinken auf, um zu zeigen, dass sie aktiv sind.

18.11.2 LED UND TASTATURTEST

Um den DIAGNOSE MODUS auszuwählen (siehe oben) drücken Sie dann die Kreis B **[f/a]** Taste (1).

Alle LEDs sollten nun leuchten. Leuchtet eine LED nicht, könnte die LED ein Problem haben. Um eine Taste zu testen, drücken Sie die Taste und ihre LED sollte ausgehen. Dies zeigt an, dass ein Kommando der Taste den Prozessor erreicht hat und sie korrekt arbeitet.

Zum Verlassen der Funktion halten Sie **[function]** gedrückt und tippen **[ok]**.

18.11.3 FADER TEST

Wählen sie den DIAGNOSE MODUS wie oben beschrieben aus und drücken die Kreis B **[f/a]** Taste (2).

Um einen Fader zu testen, drücken Sie dann seine **[f/a]** Taste und bewegen den Fader. Das Display zählt von 0 bis 255 während der Fader über seinen Bereich bewegt wird.

Zum Verlassen der Funktion halten Sie **[function]** gedrückt und tippen **[ok]**.

18.11.4 EDITIERRADTEST

Wählen sie den DIAGNOSE MODUS wie oben beschrieben aus und drücken die Kreis B **[f/a]** Taste (3)

Bewegen Sie das Editerrad, um es zu testen. Das Display sollte gleichmäßig rauf oder runter zählen, während das Rad bewegt wird.

Zum Verlassen der Funktion halten Sie **[function]** gedrückt und tippen **[ok]**.

18.11.5 BATTERIETEST

Wählen sie den DIAGNOSE MODUS wie oben beschrieben aus und drücken die Kreis B **[f/a]** Taste (5).

Das Display zeigt nun die Spannung der Batterie an.

Diese sollte zwischen 5.8 und 6.4 Volt liegen. Drücken Sie **[ok]**.

Das Display zeigt nun den Ladezustand der Batterie als geladen oder ladend an.

Zum Verlassen der Funktion

drücken Sie **[ok]**.

18.11.6 SYSTEMFEHLER INFORMATIONEN

Wählen sie den DIAGNOSE MODUS wie oben beschrieben aus und drücken die Kreis B **[f/a]** Taste (10).

Ein Fenster öffnet sich auf dem Bildschirm, dass alle SYSTEMFEHLER INFORMATIONEN anzeigt. Im Falle von Problemen, können diese Informationen an ADB weitergeleitet werden, um bei der Problemlösung zu helfen.

Mit **[ok]** verlassen Sie die Funktion.

18.11.7 MEMORY TEST

Wählen sie den DIAGNOSE MODUS wie oben beschrieben aus und drücken die Kreis A **[f/a]** Taste (12).

Das Display zeigt nun an, wieviel Speicherplatz bereits genutzt wurde.

Drücken Sie **[ok]**.

Das Display zeigt nun an, wieviel Prozent der Cluster bereits genutzt wurden. (Interne ADB Information).

Drücken Sie **[ok]**.

Das Display zeigt nun an, welche Speicherkapazität DOMINO hat.

Mit **[ok]** verlassen Sie die Funktion.

Zum Verlassen des DIAGNOSE MODUS drücken Sie **[no]**.

Notizen

Notizen



ADB - Ihr Partner für Licht

Belgium	N.V. ADB-TTV Technologies S.A. (Group Headquarters) Leuvensesteenweg 585, B-1930 Zaventem Tel : +32.2.709.32.11, Fax : +32.2.709.32.80, E-Mail : adb@adblighting.com
France	ADB S.A.S. Sales Office: 92, Avenue Jean Jaurès F-92120 Montrouge Tel : +33.1.41.17.48.50, Fax : +33.1.42.53.54.76, E-Mail : adb.fr@adblighting.com Factory & Group Logistics Centre: Zone industrielle Rouvroy F-02100 Saint-Quentin Tel : +33.3.23.06.35.70, Fax : +33.3.23.67.66.56, E-Mail : adb.fr@adblighting.com

www.adblighting.com

ADB
Lighting Technologies