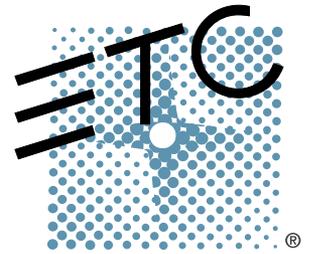


SMARTFADE™



Steuerungskonsole Bedienungshandbuch

Version 1.1.2

Copyright © Electronic Theatre Controls, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Produktinformationen und technische Daten können geändert werden.
Teilenummer: **7219M1200-1.1.2** Rev A
Herausgegeben: März 2005

ETC[®], Emphasis[®], Expression[®], Insight[™], Imagine[™], Focus[™], Express[™], Unison[®], Obsession[®] II, SmartPack[®], SmartFade[™], ETCNet2[™], EDMX[™], Source Four[®], Revolution[®], Sensor[®] und WYSILink[™] sind entweder registrierte Marken oder Marken von Electronic Theatre Controls Inc. in den Vereinigten Staaten von Amerika und in anderen Ländern.

Microsoft[®] und Windows[®] sind registrierte Marken von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und in anderen Ländern.

Alle anderen Marken, sowohl gekennzeichnet als auch nicht gekennzeichnet, sind das Eigentum der entsprechenden Eigentümer.

Inhaltsverzeichnis

	Einleitung	1
	Verwendung dieses Handbuchs	2
	Schreibweisen	2
	Hilfe vom Technischen Kundendienst von ETC	3
	Hochfahren und Herunterfahren	4
	Hochfahren	4
	Herunterfahren	4
	Menü Betriebsmodus	5
Kapitel 1	Zwei-Szenen-Modus	7
	Erste Schritte	7
	Zwei-Szenen-Betrieb	9
	Über DMX	9
	Fader	9
	Tasten	10
	Zwei-Szenen-Betrieb	10
	Zeitgesteuerte Überblendung	11
	IND 1 und IND 2	11
	Master-Fader und Black Out	12
	LCD-Menü des Zwei-Szenen-Modus	12
Kapitel 2	Normaler Modus	15
	Normaler Betrieb	16
	Patch	16
	Fader	16
	Tasten	17
	Einzelszenen-Betrieb	18
	IND 1 und IND 2	19
	CLEAR (Löschen)	20
	Speicherplätze	20
	Speicherplätze bearbeiten	22
	Wiedergabe von Speicherplätzen	23
	Einen Speicherplatz löschen	23
	Kopieren von Speicherplätzen und Sequenzen	27
	STACK	28
	Steuerung des STACKs mit dem Überblendregler	29
	NEXT-Modus und der STACK	30
	Geschwindigkeit	31
	Snapshot	33
	UNDO (Rückgängig)	34
	PREVIEW (Vorschau)	35
	LCD-Menü des normalen Modus	35



Kapitel 3	DMX Backup-Modus	39
	Aufzeichnen eines Speicherplatzes	40
	Löschen der Speicherplätze	40
	STACK	41
	LCD-Menü des DMX Backup-Modus	42
Anhang A	Software-Update	45
	Vorbereiten der Konsole	45
	Software Update	45

Einleitung

Wir freuen uns, dass Sie sich für die SmartFade-Lichtsteuerungskonsole entschieden haben. Die SmartFade-Konsole bietet eine große Funktionalität, inklusive direkter Handsteuerung, speichergesteuerten Betrieb und eine eindrucksvolle Zahl weiterer Funktionen für den Betrieb in einem System. SmartFade ist perfekt für jeden Veranstaltungsort geeignet. Es kann als Konsole für kleine Tournee-Vorstellungen, für Produktionen in einem Auditorium oder als Fernsteuerpult für den Inspizienten eingesetzt werden.

Die Einleitung enthält folgende Abschnitte:

- **Verwendung dieses Handbuchs** 2
- **Hilfe vom Technischen Kundendienst von ETC** 3
- **Hochfahren und Herunterfahren** 4



Verwendung dieses Handbuchs

Wir freuen uns, dass Sie sich für die SmartFade-Steuerungskonsole entschieden haben. Von SmartFade sind die folgenden Konfigurationen verfügbar.

- **SmartFade 1248** verfügt über einen Basisbetrieb mit 12 Kanälen für zwei Szenen, einen Normalbetriebsmodus mit 48 Kanälen für die Wiedergabe von Hand oder aus dem Speicher und einen DMX Backup-Modus, in dem bis zu 24 DMX512-Zustände für die Wiedergabe über Fader oder Stacks aufgezeichnet werden können.
- **SmartFade 2496** verfügt über einen Basisbetrieb mit 24 Kanälen für zwei Szenen, einen Normalbetriebsmodus mit 96 Kanälen für die Wiedergabe von Hand oder aus dem Speicher und einen DMX Backup-Modus, in dem bis zu 48 DMX512-Zustände für die Wiedergabe über Fader oder Stacks aufgezeichnet werden können.

Schreibweisen

- Die in diesem Handbuch angegebenen Anleitungen gelten für SmartFade 1248. Die für SmartFade 2496 geltenden Werte werden danach in *(Klammern)* angegeben.
- Die Tasten der Konsole werden fett und in eckigen **[Klammern]** angegeben. Falls eine Übersetzung Sinn macht, folgt diese in runden (Klammern). Zum Beispiel, **[MEMS] (Speicher)** oder **[COPY] (Kopieren)**.
- Verweise auf andere Teile des Handbuches werden *kursiv* gekennzeichnet. Wenn Sie sich das Handbuch elektronisch ansehen, klicken Sie auf den Verweis, um in diesen Abschnitt des Handbuches zu wechseln.



Hinweis: *Hinweise enthalten hilfreiche Tipps und zusätzliche Informationen zum Haupttext.*



VORSICHT: *Vorsicht bezeichnet Situationen, in denen undefinierte oder ungewollte Konsequenzen einer Aktion zu einem potentiellen Datenverlust oder Geräteproblemen führen könnten.*



WARNUNG: *Warnung bezeichnet Situationen, bei denen Schäden oder Verletzungen auftreten können oder ernsthafte oder gefährliche Konsequenzen aus einer Aktion entstehen könnten.*



WARNUNG: *RISIKO EINES ELEKTRISCHEN SCHLAGES! Dieser Warnhinweis zeigt Situationen an, in denen das Risiko eines elektrischen Schlages besteht.*

Kommentare zu diesem Handbuch senden Sie bitte per E-Mail an: TechComm@etconnect.com

Hilfe vom Technischen Kundendienst von ETC

Bei Schwierigkeiten sind die in diesem Benutzerhandbuch gegebenen Hinweise die nützlichste Hilfe bei der Problemlösung. Weiterführende Informationen finden Sie auf der ETC-Website www.etcconnect.com. Falls keine dieser Möglichkeiten für die Problemlösung ausreichend ist, wenden Sie sich bitte direkt an den Technischen Kundendienst von ETC in einer der unten bezeichneten Geschäftsstellen. Ein Notfallservice steht in allen ETC-Geschäftsstellen auch außerhalb der normalen Geschäftszeit zur Verfügung.

Bitte halten Sie bei einem Anruf beim Technischen Kundendienst von ETC folgende Informationen bereit:

- Konsolenmodell und Seriennummer (befindet sich auf der Rückseite)
- Dimmer-Hersteller und installierter Typ
- Andere Komponenten des Systems (Unison®, andere Konsolen, usw.)

Amerika

Electronic Theatre Controls Inc.
Technical Services Department
3031 Pleasant View Road
Middleton, WI 53562, USA
800-775-4382
(in den USA, gebührenfrei)
+1 608 831 4116
service@etcconnect.com

Großbritannien

Electronic Theatre Controls Ltd.
Technical Services Department
5 Victoria Industrial Estate
Victoria Road,
London W3 6UU Großbritannien
+44 (0)20 8896 1000
service@etceurope.com

Asien

ETC Asia, Ltd.
Technical Services Department
Room 605-606
Tower III, Enterprise Square
9 Sheung Yuet Road
Kowloon Bay, Kowloon, Hongkong
+852 2799 1220
service@etcasia.com

Deutschland

Electronic Theatre Controls GmbH
Technical Services Department
Ohmstrasse 3
83607 Holzkirchen, Deutschland
+49 (80 24) 47 00-0
techserv-hoki@etcconnect.com

Hochfahren und Herunterfahren

SmartFade verwendet den Netzschalter nicht nur zum Ein- und Ausschalten, sondern auch für den Zugriff auf das Auswahlménú des Betriebsmodus.

Hochfahren

Wenn die Konsole eingeschaltet wird, läuft der Einschaltvorgang einmal ab. Dieser Vorgang von 2,5 Sekunden Dauer zeigt in der LCD-Anzeige eine Willkommensnachricht mit der gegenwärtig in der Konsole installierten Software-Version. Die LEDs der Tasten leuchten folgendermaßen auf:

- Alle grünen Tasten-LEDs werden in der ersten halben Sekunde ein- und wieder ausgeblendet.
- Alle roten Tasten-LEDs werden in der nächsten halben Sekunde ein- und wieder ausgeblendet.
- Alle LEDs im Programmierbereich der Konsole werden in der nächsten halben Sekunde ein- und wieder ausgeblendet.
- Alle LEDs werden auf die für die gewählte Betriebsart richtigen Leuchtwerte hochgefahren.



Hinweis: Während des Hochfahrens werden die LEDs unabhängig von den Helligkeitseinstellungen des Benutzers zu der vollen Helligkeit hochgefahren.

Einschalten der SmartFade Konsole:

Den Netzschalter drücken und wieder loslassen [⏻].

Herunterfahren

Wenn Sie die Konsole herunterfahren, wird die SmartFade Konsole alle anstehenden Vorgänge abschließen und alle Systemdaten speichern, die für ein fehlerfreies Hochfahren bei der nächsten Sitzung notwendig sind. Ein Abstecken des Netzkabels der Konsole während des Herunterfahrens hat keine nachteiligen Auswirkungen.

Abschalten der SmartFade Konsole:

Schritt 1: Den Netzschalter drücken und wieder loslassen [⏻]. Die LCD-Anzeige zeigt eine Nachricht, die eine Bestätigung des Befehls zum Abschalten verlangt.

Schritt 2: Drücken Sie die Taste:

- [✓] zur Bestätigung. Damit wird die Konsole heruntergefahren.
- [◀], um das Abschalten abubrechen und den Betrieb wieder aufzunehmen.

Menü Betriebsmodus

Der Netzschalter [⏻] wird auch dazu verwendet, um in das Betriebsmodus-Menü zu gelangen. Um den Betriebsmodus zu ändern, muss die Konsole zunächst ausgeschaltet sein.

Betriebsmodus ändern:

- Schritt 1: Bei ausgeschalteter Konsole drücken Sie den Netzschalter [⏻] und halten ihn solange gedrückt, bis das Betriebsmodus-Menü in der LCD-Anzeige angezeigt wird.
- Schritt 2: Mit Hilfe des Drehknopfes können Sie durch die verfügbaren Betriebsmodi scrollen.
- Schritt 3: Drücken Sie [✓], wenn der gewünschte Betriebsmodus in der LCD-Anzeige erscheint. Die Konsole gelangt in den gewünschten Betriebsmodus. Beim Einschalten fährt die Konsole jedes Mal in diesem Betriebsmodus hoch, bis der Betriebsmodus geändert wird.

Kapitel 1

Zwei-Szenen-Modus

SmartFade ist speziell dafür vorgesehen, sofort nach dem Auspacken eingesetzt zu werden. Der Zwei-Szenen-Modus stellt Ihnen sofort die Basisfunktionen der Konsole zur Verfügung. Wenn Sie in Zeitnot sind oder SmartFade sofort einsetzen wollen, dann aktivieren Sie den Zwei-Szenen-Modus und beginnen sofort mit der Ausleuchtung der Vorstellung (siehe [Menü Betriebsmodus, Seite 5](#)).

Erste Schritte ...

Zwei-Szenen-Modus stellt für das Ausleuchten der Vorstellung einen einfachen Modus zur Verfügung. Zwei Reihen (oder *Szenen*) von Kanal-Fadern sind übereinander angeordnet. Jede Reihe ist in der Lage, dieselben Kanäle zu steuern. Normalerweise ist eine Szene „live“ und die andere „safe“. Das heißt, eine Szene steuert tatsächlich den Ausgang der Dimmer, während die andere für das Einrichten der nächsten gewünschten Lichtstimmung „gesichert“ ist, ohne die Dimmer zu beeinflussen. Ein Paar von Überblendreglern (mit A und B bezeichnet) gestatten Ihnen, von den in einer Reihe der Fader-Kanäle eingestellten Werten zu den anderen zu überblenden und damit die Szene von „live“ auf „safe“ umzustellen.

Das Überblenden von einer Szene zur nächsten kann manuell erfolgen. Die Geschwindigkeit, mit der Sie die Überblendregler bewegen, bestimmt die Geschwindigkeit, mit der das Ein-/Ausblenden erfolgt. Sie können aber auch eine Ein-/Ausblendgeschwindigkeit einstellen, in welcher die Überblendung automatisch im eingegebenen Zeitintervall erfolgt. Dies ist bei langen Überblendungen nützlich, bei denen das stetige Überblenden schwierig von Hand durchzuführen ist.

Abschließend stellt der Zwei-Szenen-Modus die Option des Patch „1 zu 1“ eines Dimmers zu einem Kanal (das heißt Kanal 1 steuert den Dimmer 1, Kanal 2 steuert Dimmer 2, usw.) oder individuelle Patches zur Verfügung (siehe [Patch, Seite 16](#)).

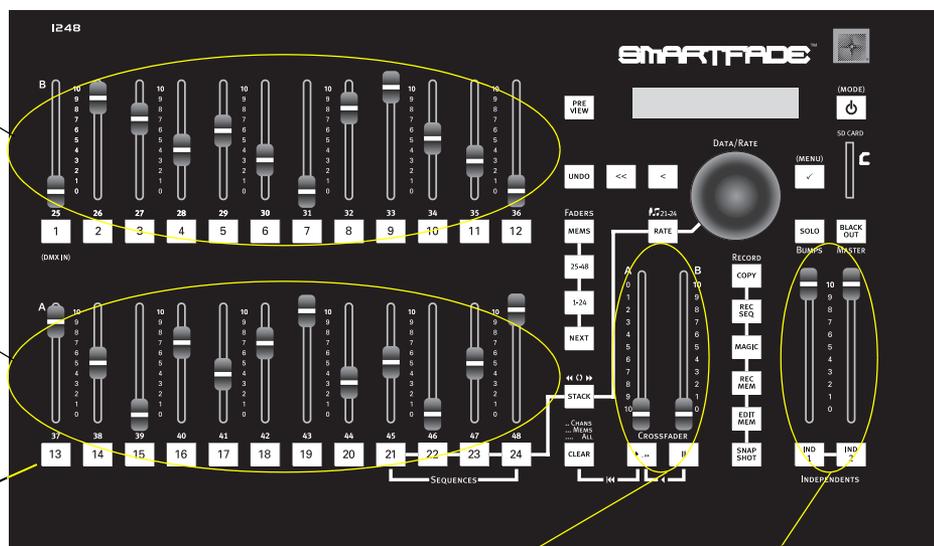


Hinweis: Die individuelle Zuordnung muss im Normal-Modus durchgeführt werden. Siehe hierzu [LCD-Menü des normalen Modus, Seite 35](#).

Kanal-Fader -
Szene B

Kanal-Fader -
Szene A

Tasten



Überblendregler

Tasten-Master-Fader
und Master-Fader

Über DMX

Digital Multiplex (DMX) ist die Programmiersprache (oder das *Protokoll*), welches SmartFade verwendet, um Informationen mit den Beleuchtungsanlagen auszutauschen. Es ist ein digitales Protokoll, das im Wesentlichen die Zustände „ein“, „aus“ oder einen Prozentsatz von „ein“ definiert. DMX wird meistens dafür eingesetzt, Dimmer zu steuern, obwohl damit aber auch die Steuerung von bewegten Scheinwerfern, von Nebelmaschinen, Farbwechslern oder einer großen Anzahl weiterer Geräte erfolgen kann.

DMX ist auf eine Gesamtzahl von 512 diskreten Werten in jeder DMX-Leitung beschränkt (was auch als *Universum* bezeichnet wird). Da eine SmartFade-Konsole entweder über 48 oder 96 Kanäle verfügt, gibt es viel mehr DMX-Werte als Konsolenkanäle, die man darauf zuordnen kann. Deswegen verwendet SmartFade einen Patch (siehe [Patch, Seite 16](#)), um zu definieren, welche Fader auf der Konsole welchen DMX-Wert steuern. Die Standardeinstellung von SmartFade ist der „Patch 1 zu 1“-Modus. Das heißt, dass der Kanal-Fader 1 den DMX-Kanal 1 steuert, der Kanal-Fader 2 den DMX-Kanal 2, usw.

Fader

Verwenden Sie die Kanal-Fader, um den Wert einzelner Steuerkanäle einzustellen.



Hinweis: *Damit die Fader den Lichtausgang richtig steuern, stellen Sie sicher, dass der Master-Fader auf voll (die oberste Position) gestellt ist.*

- **SmartFade 1248** Die Fader 1 - 12 steuern die DMX-Kanäle 1 - 12 der Szene B, die Fader 13 - 24 steuern DMX 1 - 12 der Szene A.
- **SmartFade 2496** Die Fader 1 - 24 steuern die DMX-Kanäle 1 - 24 der Szene B und die Fader 25 - 48 steuern DMX 1 - 24 der Szene A.

Wenn beiden Szenen aktiv sind, steuert der Fader mit dem höheren Wert den Ausgangswert für den Dimmer. Das wird „Höher hat Vorrang“ oder HTP (Highest-Takes-Precedence)-Betrieb genannt. SmartFade bestimmt, welcher Fader auf dem höchsten Stand ist, indem es die einzelnen Kanal-Fader-Wert *und* den Wert des Überblendreglers, welcher den Kanal dieser Fader-Szene steuert, beobachtet. Der Kanal-Fader mit dem höheren proportionalen Wert bestimmt den Ausgang der Konsole.

In der LCD-Anzeige werden relative Ausgangswerte und die gegenwärtige zeitgesteuerte Überblendung angezeigt.

Tasten

Die Tasten unter jedem Kanal-Fader haben zwei Funktionen.

Anzeige eines Ausgangs

Die LED in den Tasten leuchtet auf um anzuzeigen, dass dieser Fader etwas zum Live-Ausgang der Konsole beiträgt. Die LED wird heller, wenn der Ausgang dieses Faders sich erhöht, und wird dunkler, wenn der Ausgang sich vermindert. Wenn Sie von Szene A zu Szene B überblenden, leuchten die LEDs beider Szenen, um anzuzeigen, dass ein Übergang von einer Szene zur nächsten im Gange ist. Nach dem Abschluss ist die Szene mit den leuchtenden Tasten die Live-Szene und jene mit den nicht leuchtenden Tasten die Safe-Szene.

Pile-on- und SOLO-Modi

Wenn eine Taste gedrückt wird, wird der Ausgang dieses Faders auf den Wert, der mit dem Tasten-Master-Fader eingestellt wurde, gebracht (siehe Diagramm auf [Seite 7](#)).

- Tasten können im Pile-on-Modus arbeiten, wobei der durch das Drücken der Taste erzeugte Wert zum Live-Ausgang hinzugefügt wird.
- Sie können aber auch im SOLO-Modus arbeiten. Wenn eine Taste im SOLO-Modus gedrückt wird, wird der Ausgang dieses Kanals mit dem gegenwärtigen Ausgang von SmartFade ausgetauscht.

SOLO-Mode aktivieren/deaktivieren:

Schritt 1: Um den SOLO-Modus zu aktivieren, drücken Sie die Taste **[SOLO]**. Wenn SOLO aktiv ist, leuchtet die Taste **[SOLO]** weiß.

Schritt 2: Drücken Sie die Taste **[SOLO]** nochmals, um SOLO auszuschalten und zum Pile-on-Betrieb zurückzukehren.

Zwei-Szenen-Betrieb

Jeder Kanal-Fader verwendet die LEDs in den Tasten, um die an die Dimmer ausgegebenen Werte anzuzeigen. Wenn eine der beiden Szenen aktiv ist, werden die entsprechenden LEDs proportional dem Fader-Wert und dem Wert des Überblendreglers leuchten. Die Szene mit den nicht leuchtenden LEDs kann, ohne die Werte auf der Bühne zu beeinflussen, sicher angepasst werden.

Lichtstimmungen manuell einrichten und wiedergeben:

Schritt 1: Stellen Sie den Kanalwert der Szene A mit Hilfe der Fader 13 - 24 (oder 23 - 48) ein.

Schritt 2: Bringen Sie die Überblendregler in die untere Grundstellung zurück, um die Werte für die Szene A aufzublenden. Die Szene A ist live, und Szene B ist safe.

Schritt 3: Stellen Sie die Kanalwerte der Szene B mit Hilfe der Fader 1 - 12 (oder 1 - 24) ein.

Schritt 4: Wenn Sie die Überblendung von Szene A zur Szene B durchführen wollen, bewegen Sie beide Überblendregler aus ihrer Grundstellung in die oberste Position. Nun ist die Szene B live, und die Szene B ist safe.

Schritt 5: Um jede Lichtstimmung der Vorstellung abzuspielen, wiederholen Sie die Schritte 1 - 4 nach Bedarf.

Zeitgesteuerte Überblendung

Für Überblendungen (die eine bestimmte Ein-/Ausblendzeit dauern sollen oder für lange Überblendungen, bei denen das Überblenden schwierig von Hand durchzuführen ist) können Sie den Drehknopf verwenden, um in der LCD-Anzeige ein Zeitintervall einzustellen. Im Zwei-Szenen-Modus ist die zeitgesteuerte Überblendung die Standard-Anzeige.

Grundsätzlich sind die Überblendregler immer auf eine zeitgesteuerte Überblendung gesetzt. Für die manuelle Durchführung ist die Einstellung üblicherweise 0 Sekunden. Der in der LCD-Anzeige eingegebene Wert umfasst die Bewegung vom Ausgangspunkt der Bewegung bis zum Endpunkt der Bewegung. Wenn die Zeitsteuerung auf 0 gesetzt ist, entspricht das Aus- bzw. Einblenden genau der Bewegung der Fader von einem Ende zum anderen. Die Geschwindigkeit der Fader-Bewegung ist die Geschwindigkeit, mit der die Aus- bzw. Einblendung abläuft.

Wenn die Zeitsteuerung auf einen höheren Wert, z. B. 10 gesetzt wird, und Sie die Fader in weniger als 10 Sekunden von einem zum anderen Endpunkt bewegen, wird die Überblendung in 10 Sekunden ablaufen, wobei die Konsole die tatsächliche Überblendung steuert. Wenn Sie die Fader nicht vollständig innerhalb von 10 Sekunden bewegen, dann übernimmt die Handsteuerung die Kontrolle, und die Überblendung wird länger als die eingestellte Zeit dauern.

Falls Sie die zeitgesteuerte Überblendung gesetzt haben, und Sie die Überblendregler zwischen den Endpunkten anhalten, wird auch die Überblendung an dieser Stelle angehalten. Falls Sie die Fader zu einem Endpunkt bewegen, wird die Überblendung in einem Zeitraum proportional zu dem in der LCD-Ansicht eingestellten Zeitintervall weitergehen. Die Regeln für die schnellere oder langsamere Bewegung als dem eingestellten Zeitraum sind weiterhin anwendbar. Das heißt, bei einer schnelleren Bewegung übernimmt die Konsole die Steuerung der Überblendung, eine langsamere Bewegung führt eine manuelle Überblendung durch.

Zeitgesteuerte Überblendung für die Wiedergabe einsetzen:

Schritt 1: Wenn das Menü angezeigt wird, drücken Sie [**<<**].

Schritt 2: Mit Hilfe des Drehknopfes können Sie die Überblendzeit einstellen. Die Zeit kann von sofort (0) auf bis zu 59 Sekunden (59) eingestellt werden.

Schritt 3: Geben Sie die Lichtstimmungen wie oben beschrieben wieder. Siehe hierzu [Zwei-Szenen-Betrieb, Seite 10](#).



Hinweis: Sie können jederzeit während einer zeitgesteuerten Überblendung mit dem Drehknopf die Ein-/Ausblendzeit direkt anpassen.

IND 1 und IND 2

Independent 1 und 2 (Unabhängig 1 und 2) sind zwei Ausgangskanäle, die unabhängig von der Wirkung aller anderen Steuerelemente der Konsole sind. Sie sind dafür vorgesehen, Geräte wie z. B. Nebelmaschinen, Vorhangsteuerungen, Signal-Anzeigen, usw. zu steuern. IND 1 und 2 sind entweder voll ein- oder ausgeschaltet.

- Falls die Konsole „1 zu 1“ gepatcht ist, schaltet IND 1 den Zustand von DMX 97 und IND 2 den Zustand von DMX 98 um.
- IND 1 und 2 (angezeigt als „i1“ und „i2“) können genauso wie die anderen Konsolenkanäle jedem DMX-Kanal zugeordnet werden. Die individuelle Zuordnung muss im Normal-Modus durchgeführt werden. Siehe hierzu [LCD-Menü des normalen Modus, Seite 35](#).
- IND 1 und IND 2 werden von **[BLACK OUT]**, **[SOLO]** oder dem Master-Fader nicht beeinflusst.

Master-Fader und Black Out

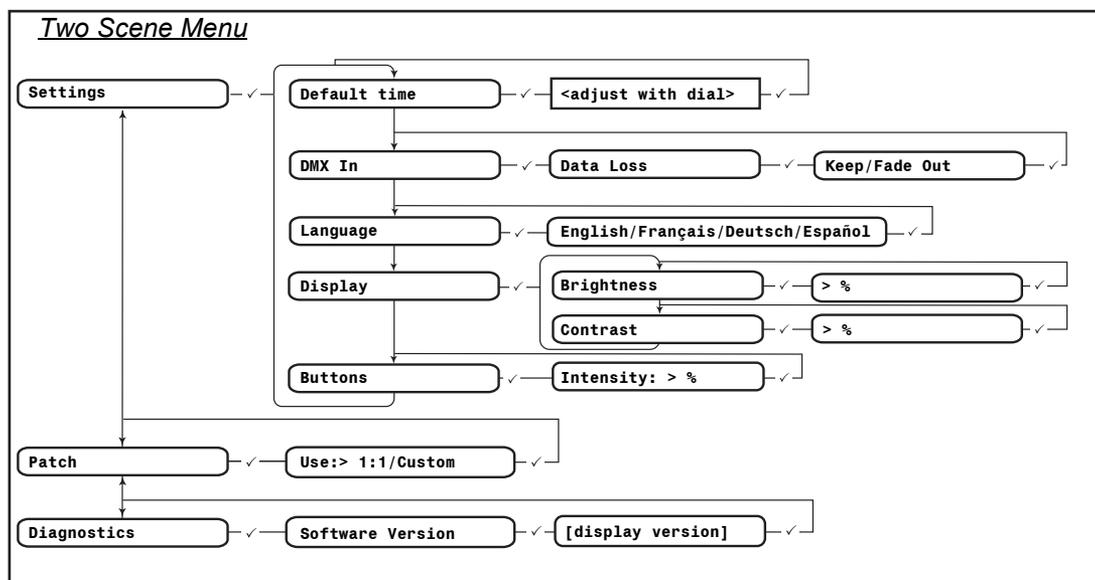
Der Master-Fader begrenzt außer den IND 1- und IND 2-Kanälen proportional alle Konsolen-Ausgänge. Die Taste [Black Out] setzt sofort alle Konsolen-Ausgänge außer den IND 1- und IND 2-Kanal auf null.

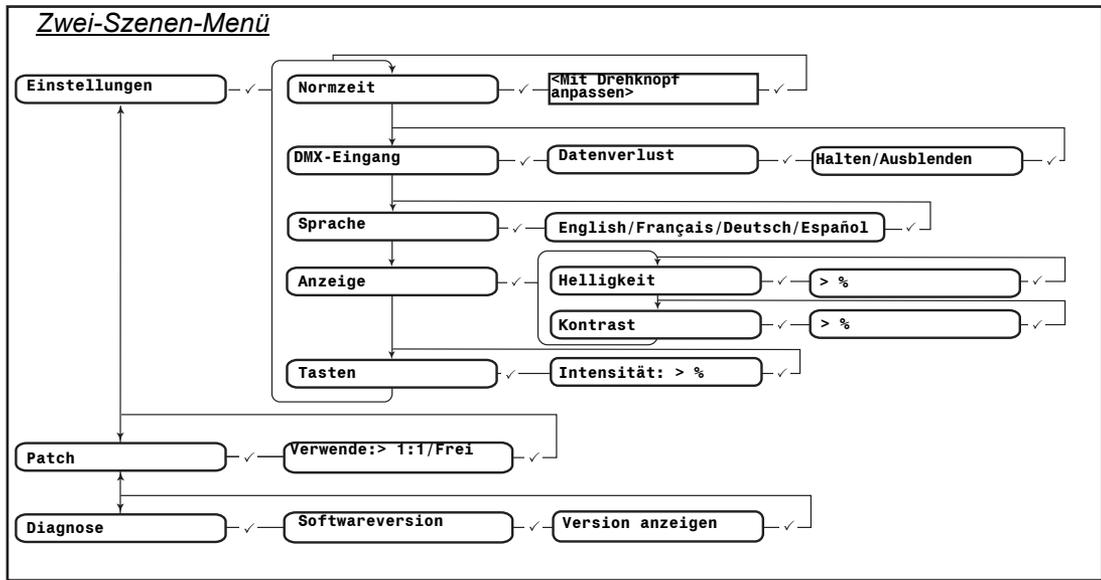
- Für ein vollkommenes Ausschalten drücken Sie **[BLACK OUT]**. Wenn aktiviert leuchtet die Taste kräftig blau. Wenn aktiviert, werden alle Ausgänge (außer IND 1 und IND 2) auf null gesetzt. Es erlöschen außer IND 1 und IND 2 die LEDs aller Tasten.
- Drücken Sie **[BLACK OUT]** nochmals, um das vollkommene Ausschalten aufzuheben. Alle Ausgänge werden wiederhergestellt. Die Taste **[BLACK OUT]** leuchtet nicht mehr.

LCD-Menü des Zwei-Szenen-Modus

Mit Hilfe des LCD-Menüs kann man rasch auf die Konfigurationseinstellungen zugreifen.

- Um das Menü zu öffnen, um zu tieferen Menüebenen zu gelangen und um Einstellungsänderungen anzunehmen, drücken Sie [✓].
- Mit Hilfe des Drehknopfes können Sie durch die Menüpunkte scrollen.
- Drücken Sie die Taste [←], um zur vorherigen Menüebene zurückzukehren.
- Drücken Sie die Taste [≪], um das Menü zu verlassen.



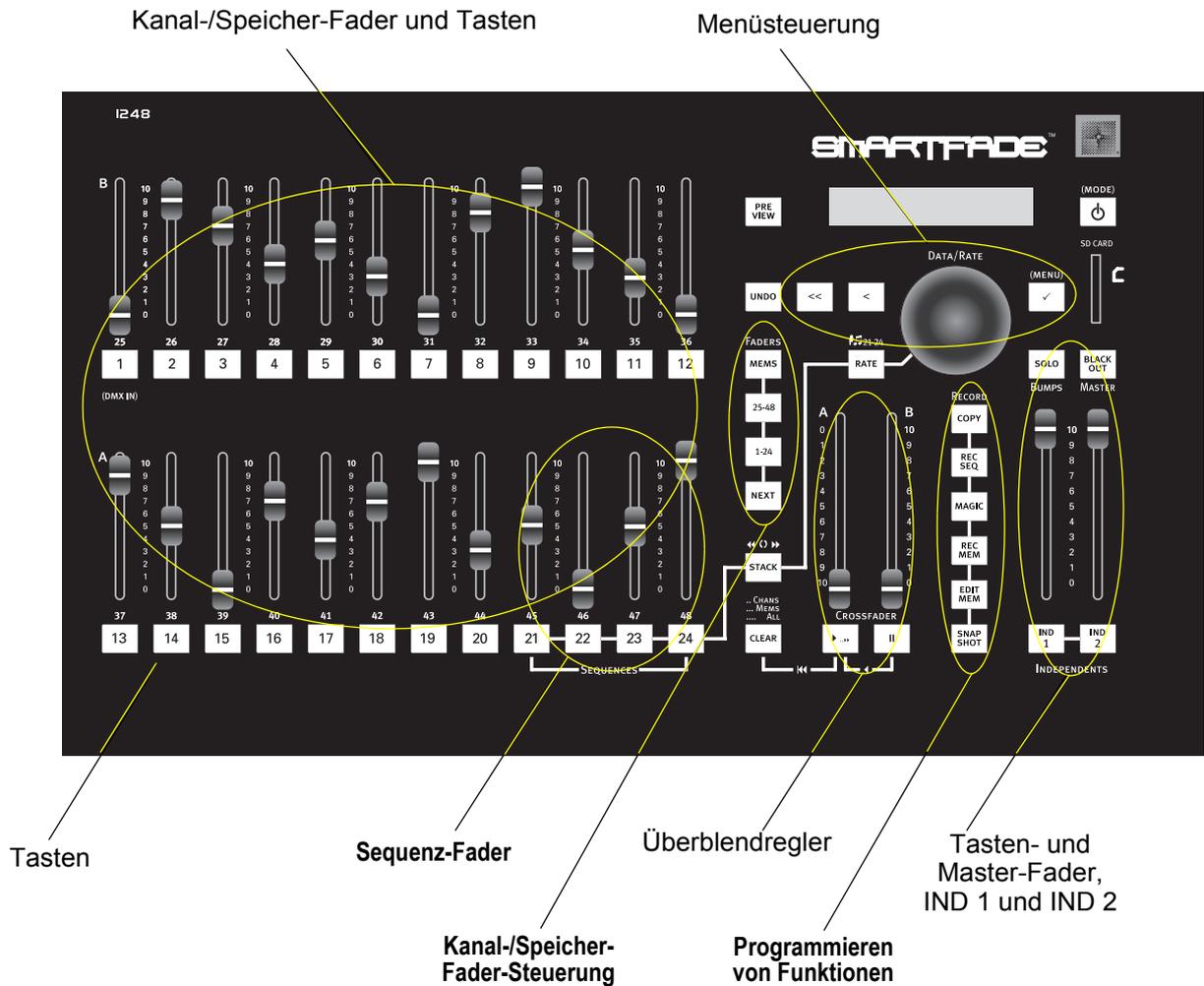


Kapitel 2

Normaler Modus

Wenn Sie den Modus für zwei Szenen bereits beherrschen, sollten Sie sich mit den fortgeschrittenen Funktionen der SmartFade-Konsole vertraut machen.

Im normalen Modus können Sie die Gesamtzahl der Kanäle (48 Kanäle im Modell 1248, 96 im Modell 2496) zur Steuerung von Dimmern, für die Erstellung von individuellen Patches, zum Aufzeichnen von Lichtstimmungen in Speicherplätzen und zur Wiedergabe dieser Aufzeichnungen (mit Hilfe der Fader) automatisch (unter Verwendung der Überblendregler in einem Cue-Stack) oder als Chases in aufgezeichneten Sequenzen benutzen.



Normaler Betrieb

Patch

Ein Patch ist die Zuordnung von Kanälen der Konsole, um spezifische DMX-Ausgangskanäle (siehe [Über DMX, Seite 9](#)) zu steuern. Die Standardeinstellung der Konsole ist der „Patch 1 zu 1“-Modus. Das heißt, dass der Kanal eins den DMX-Wert eins steuert, der Kanal zwei den DMX-Wert zwei, und so fort für alle verfügbaren Kanäle. Das ist die einfachste und die häufigste Version eines Patches. Sie ist leicht zu merken und sie übernimmt sofort die Steuerung aller verfügbaren Kanäle.

Durch Zuordnung eines *beliebigen* DMX-Kanals zu einem *beliebigen* Steuerkanal können individuelle Patches erstellt werden. Sie können aber auch mehrere DMX-Kanäle einem einzelnen Steuerkanal zuordnen. Das kann verwendet werden, um mehrere Dimmer (oder andere, durch DMX gesteuerte Geräte) gleichzeitig durch einen einzigen Kanal zu steuern. Allerdings kann ein DMX-Ausgangskanal zu einem Zeitpunkt nur einem einzigen Kanal zugeordnet werden.

Es ist einfach, den Patch einzurichten. Dies wird mit dem LCD-Menü (siehe [LCD-Menü des normalen Modus, Seite 35](#)) durchgeführt. Im Menü **Patch Special** können Sie wählen, ob Sie den Patch pro Dimmer (jeden Dimmer einem spezifischen Kanal zuordnen) oder pro Kanal (der Kanal und der/die zugeordnete(n) Dimmer wird/werden ausgewählt) zuordnen oder die „1 zu 1“-Zuordnung auswählen.

Die Zuordnung pro Dimmer oder pro Kanal wird entweder im „Live“-Patch-Modus oder im „Blind“-Patch-Modus durchgeführt. Die Zuordnung im Live-Modus setzt sofort alle DMX-Werte auf null. Der ausgewählte DMX-Kanal wird voll aufgedreht, so dass man sofort sieht, was an diesen Dimmer angeschlossen ist. Die Zuordnung im Blind-Patch-Modus ändert die momentanen DMX-Werte erst, wenn die Änderungen im Patch irgendeinen aktiven Kanal übersteuern.



Hinweis: *Allerdings kann ein Dimmer zu einem Zeitpunkt nur einem einzigen Steuerkanal zugeordnet werden. Dadurch werden widersprüchliche Daten bei der Steuerung eines Dimmers vermieden. Wenn Sie einen Dimmer zuordnen und später denselben Dimmer einem anderen Kanal zuordnen, wird der Dimmer automatisch vom ursprünglichen Kanal abgetrennt und dem neuen zugeordnet.*

Fader

Verwenden Sie die Fader, um den Wert einzelner Steuerkanäle oder einzelner aufgezeichneter Speicherplätze einzustellen. Rechts neben den Kanal-Fadern gibt es für die Wahl der ersten oder zweiten Hälfte der verfügbaren Kanäle oder Speicherplätze zwei Tasten. Diese Tasten sind mit **[1 - 24]** und **[25 - 48]** (**[1 - 48]** und **[49 - 96]** beim Modell 2496) bezeichnet. Die Fader 21 - 24 (oder 45 - 48) sind auch in der Lage, Sequenzen an Stelle von Speicherwerten zu enthalten.

- Die **SmartFade 1248**-Fader 1 - 24 steuern die Kanäle 1 - 24, wenn die Kanalbereichstaste **[1 - 24]** leuchtet und die Kanäle 25 - 48, wenn die Kanalbereichstaste **[25 - 48]** leuchtet.
- Die **SmartFade 2496**-Fader 1 - 48 steuern die Kanäle 1 - 48, wenn die Kanalbereichstaste **[1 - 48]** leuchtet und die Kanäle 49 - 96, wenn die Kanalbereichstaste **[49 - 96]** leuchtet.
 - Wenn **[1 - 48]** gedrückt wird, sind die Ausgangswerte der Kanäle 1 - 24 im LCD-Fenster sichtbar. Drücken Sie **[1 - 48]** nochmals, um die Ausgangswerte der Kanäle 25 - 48 anzuzeigen.
 - Wenn **[49 - 96]** gedrückt wird, sind die Ausgangswerte der Kanäle 49 - 72 im LCD-Fenster sichtbar. Drücken Sie **[49 - 96]** nochmals, um die Ausgangswerte der Kanäle 73 - 96 anzuzeigen.

- Um von der Kanalsteuerung zur Speicherplatzsteuerung zu wechseln, drücken Sie die Taste **[MEMS] (Speicher)**. Wenn **[MEMS] (Speicher)** leuchtet, werden die Speicherplätze von den Fadern gesteuert (siehe [Speicherplätze, Seite 20](#)).
- In der LCD-Anzeige werden repräsentative Ausgangswerte und die gegenwärtige Überblendzeit angezeigt. Ein „+“ neben „U“ in der LCD-Anzeige zeigt, dass Kanäle in einem anderen Kanalbereich aktiv sind, aber deren Werte werden in der Anzeige nicht angezeigt.

Tasten

Die Tasten unter jedem Kanal-/Speicherplatz-Fader haben zwei Funktionen.

Anzeige eines Ausgangs

Die LED in den Tasten leuchtet auf um anzuzeigen, dass dieser Fader etwas zum Live-Ausgang der Konsole beiträgt. Die LED wird heller, wenn der Ausgang dieses Faders sich erhöht und wird dunkler, wenn der Ausgang sich vermindert.

Pile-on- und SOLO-Modi

Wenn eine Taste gedrückt wird, wird der Ausgang dieses Faders auf den Wert, der mit dem Tasten-Master-Fader eingestellt wurde, gebracht.

- Tasten können im Pile-on-Modus arbeiten, wobei der durch das Drücken der Taste erzeugte Wert zum Live-Ausgang hinzugefügt wird.
- Sie können aber auch im SOLO-Modus arbeiten. Wenn eine Taste im SOLO-Modus gedrückt wird, wird der Ausgang dieses Kanals mit dem gegenwärtigen Ausgang des SmartFade ausgetauscht.

SOLO-Mode aktivieren/deaktivieren:

Schritt 1: Um den SOLO-Modus zu aktivieren, drücken Sie die Taste **[SOLO]**. Wenn SOLO aktiv ist, leuchtet die Taste **[SOLO]** weiß.

Schritt 2: Drücken Sie die Taste **[SOLO]** nochmals, um SOLO auszuschalten und zum Pile-on-Betrieb zurückzukehren.

Einzel szenen-Betrieb

Wenn Sie es vorziehen, die Vorstellung manuell einzurichten und abzuspielen, aber die maximale Anzahl von Kanälen benötigen, können Sie die Funktion **[NEXT] (Nächste)** einsetzen. Wenn Sie **[NEXT] (Nächste)** verwenden, werden die Kanal-Fader dazu verwendet, die Werte einzustellen, welche dann live gehalten werden, während Sie die nächste Lichtstimmung auf denselben Fadern einstellen. Sie können den NEXT-Modus zusammen mit dem Stack (siehe [NEXT-Modus und der STACK, Seite 30](#)) verwenden.

Lichtstimmungen manuell einrichten und wiedergeben:

- Schritt 1: Drücken Sie **[NEXT] (Nächste)**. Die Taste **[NEXT] (Nächste)** leuchtet auf und die Fader steuern nicht mehr den Ausgang, so dass Sie eine andere Lichtstimmung einstellen können, ohne die momentane Lichteinstellung der Bühne zu ändern.
- Schritt 2: Mit Hilfe der Fader können Sie einzelne Kanalwerte einstellen. Verwenden Sie die Kanalbereichstasten **[1 - 24]** und **[25 - 48]** (oder **[1 - 48]** und **[49 - 96]** beim Modell 2496), um nach Bedarf auf die Kanäle zuzugreifen.
- Schritt 3: Drücken Sie **[▶ ..▶]** oder bewegen Sie die Überblendregler von Hand von unten nach oben, um in die eingestellte Lichtstimmung ein- oder auszublenden. Auf der Bühne wird auf die mit den Fadern eingestellten Werte überblendet. Während des Überblendens leuchtet **[▶ ..▶]** auf, und die Taste **[NEXT] (Nächste)** blinkt.
- Schritt 4: Am Ende des Überblendens hört **[NEXT] (Nächste)** zu blinken auf. Es ist wieder möglich, mit den Kanal-Fadern die nächste Lichtstimmung voreinzustellen. Mit Hilfe der Fader können Sie einzelne Kanalwerte einstellen. Verwenden Sie die Kanalbereichstasten **[1 - 24]** und **[25 - 48]** (oder **[1 - 48]** und **[49 - 96]** beim Modell 2496), um nach Bedarf auf die Kanäle zuzugreifen.



Hinweis: Falls die gegenwärtigen Werte in der nächsten Lichtstimmung ausgeblendet werden sollen, müssen Sie alle nicht auf null stehenden Fader in die untere Grundstellung zurückbringen. Sonst verbleiben alle Kanäle mit leuchtenden LEDs in der nächsten Lichtstimmung.

- Schritt 5: Drücken Sie **[▶ ..▶]** oder bewegen Sie die Überblendregler von Hand von unten nach oben, um in die neu eingestellte Lichtstimmung ein- oder auszublenden. Auf der Bühne wird auf die mit den Fadern neu eingestellten Werte überblendet.



Hinweis: Wenn Sie die Taste **[▶ ..▶]** verwenden, um automatisch zu überblenden, wird die Überblendung in der Norm-Zeit ablaufen. Sie können jederzeit vor oder während einer Überblendung die Taste **[RATE] (Geschwindigkeit)** drücken und mit dem Drehknopf die Ein-/Ausblendzeit einstellen.

Falls Sie die Überblendregler verwenden, um von Hand in die neue Lichtstimmung zu überblenden, müssen Sie jedes Mal die Überblendregler in die Grundstellung zurückbringen. Im NEXT-Modus funktionieren Überblendungen nur, wenn die Fader aus der Grundstellung heraus nach oben bewegt werden.

- Schritt 6: Um jede Lichtstimmung der Vorstellung abzuspielen, wiederholen Sie die Schritte 4-5 nach Bedarf.

Sie können die Überblendregler auch dazu verwenden, zwischen der neuen und der vorhergehenden Lichtstimmung vor- und zurück zu regeln.

Zwischen zwei Lichtstimmungen vor- und zurück regeln:

- Schritt 1: Mit Hilfe der Fader können Sie einzelne Kanalwerte einstellen. Verwenden Sie die Kanalbereichstasten **[1 - 24]** und **[25 - 48]** (oder **[1 - 48]** und **[49 - 96]** beim Modell 2496), um nach Bedarf auf die Kanäle zuzugreifen.
- Schritt 2: Drücken Sie **[NEXT] (Nächste)**. Die Taste **[NEXT] (Nächste)** leuchtet auf, und die Fader steuern nicht mehr den Ausgang, so dass Sie eine andere Lichtstimmung einstellen können, ohne die momentane Lichteinstellung der Bühne zu ändern.
- Schritt 3: Mit Hilfe der Fader neue Werte einstellen. Verwenden Sie die Kanalbereichstasten **[1 - 24]** und **[25 - 48]** (oder **[1 - 48]** und **[49 - 96]** beim Modell 2496), um nach Bedarf auf die Kanäle zuzugreifen.
- Schritt 4: Bewegen Sie die Überblendregler von Hand von unten nach oben, und drücken Sie **[II]**, bevor die obere Endposition erreicht wird. Auf der Bühne wird auf die Wert überblendet. Die vorherige Lichtstimmung bleibt „blind“ erhalten, damit Sie zu ihr zurückkehren können. Wenn Sie die obere Endposition erreicht haben, können Sie **[II]** loslassen. **[▶ ..▶]** und **[NEXT] (Nächste)** blinken weiter.
- Schritt 5: Um in die ursprüngliche Lichtstimmung zurückzukehren, drücken Sie **[II]**. Während Sie die Überblendregler von oben nach unten bewegen, drücken Sie weiter **[II]**. Auf der Bühne wird auf die ursprüngliche Lichtstimmung zurückgefahren. Wenn Sie die untere Stellung erreicht haben, können Sie **[II]** loslassen, aber Sie müssen **[II]** wieder drücken und gedrückt halten, bevor Sie die Überblendregler bewegen.
- Schritt 6: Um weiterhin zwischen zwei Lichtstimmungen hin und her zu regeln, wiederholen Sie so oft wie nötig die Schritte 4 und 5. Bevor Sie die Fader in die oberste Stellung bewegen, müssen Sie **[II]** drücken und gedrückt halten.
- Schritt 7: Wenn Sie dann zu einer gänzlich neuen Lichtstimmung übergehen wollen, bewegen Sie die Fader in die obersten Stellung, ohne **[II]** zu drücken.

IND 1 und IND 2

Independent 1 und 2 (Unabhängig 1 und 2) sind zwei Ausgangskanäle, welche von der Wirkung aller anderen Steuerelemente unabhängig sind. Sie sind dafür vorgesehen, Geräte wie z. B. Nebelmaschinen, Effektgeräte, Vorhangsteuerungen, Signal-Anzeigen usw. zu steuern. IND 1 und 2 sind entweder voll ein- oder ausgeschaltet.

- Falls die Konsole „1 zu 1“ gepatcht ist, schaltet IND 1 den Zustand von DMX 97 und IND 2 den Zustand von DMX 98 um.
- IND 1 und 2 (angezeigt als „i1“ und „i2“) können genauso wie die anderen Konsolenkanäle jedem DMX-Kanal zugeordnet werden. Die individuelle Zuordnung muss im Normal-Modus durchgeführt werden. Siehe hierzu [LCD-Menü des normalen Modus, Seite 35](#).
- IND 1 und IND 2 werden von **[BLACK OUT]**, **[SOLO]** oder dem Master-Fader nicht beeinflusst.

CLEAR (Löschen)

Für erfahrene Benutzer der ETC-Konsolen funktioniert die Taste **CLEAR (Löschen)** ähnlich wie „Release“ (Freigeben) auf Express- und Expression-Konsolen. **CLEAR (Löschen)** beendet spezifische Ausgänge der Konsole. Sie können **CLEAR (Löschen)** benutzen, um alle Kanalausgänge, Ausgänge von Speicherplätzen oder alle DMX-Ausgänge gänzlich aufzuheben. Eine Liste der CLEAR (Löschen)-Funktionen finden Sie in [CLEAR \(Löschen\), Seite 34](#).

CLEAR (Löschen) ist *nicht* gedacht, um als „Löschen“-Taste verwendet zu werden. Sequenzen oder Speicherplätze werden nicht gelöscht. Allerdings gibt es eine einzige Ausnahme: Die CLEAR-Taste wird dazu verwendet, alle aufgezeichneten Snapshots (siehe [Snapshot, Seite 33](#)) zu löschen.

Master-Fader und Black Out

Der Master-Fader begrenzt außer den IND 1- und IND 2-Kanälen proportional alle Konsolen-Ausgänge. Die Taste [Black out] setzt sofort alle Konsolen-Ausgänge außer den IND 1- und IND 2-Kanälen auf null.

- Für ein vollkommenes Ausschalten drücken Sie **[BLACK OUT]**. Wenn aktiviert, leuchtet die Taste kräftig blau. Wenn aktiviert, werden alle Ausgänge (außer IND 1 und IND 2) auf null gesetzt. Es erlöschen außer IND 1 und IND 2 die LEDs aller Tasten.
- Drücken Sie **[BLACK OUT]** nochmals, um das vollkommene Ausschalten aufzuheben. Alle Ausgänge werden wiederhergestellt. Die Taste **[BLACK OUT]** leuchtet nicht mehr.

Speicherplätze

In einem Speicherplatz wird eine Kombination verschiedener Kanäle und verschiedener Werte an einem einzigen Platz für die Wiedergabe gespeichert. Sie sind für die Steuerung von Mehrfach-Dimmern/Mehrfach-Geräten jeweils basierend auf Art des Geräts, der Farbe, des beleuchteten Bereichs oder sogar für die Gesamt-Steuerung der Lichtstimmung nützlich.

Die Speicherplätze können mit Hilfe der Speicher-Fader und der Tasten (1 - 24 bei SmartFade 1248 und 1 - 48 bei SmartFade 2496) oder in einem Cue-Stack oder in einer Sequenz wiedergegeben werden. Siehe hierzu [Sequenzen, Seite 24](#).

Es ist insgesamt ein Speicher mit 12 Bänken verfügbar. Das ergibt 288 Speicherplätze bei SmartFade 1248 und 576 Speicherplätze bei SmartFade 2496. Die Speicherplätze werden durch die Bank und die Nummer des Faders bezeichnet: bb/ff. Zum Beispiel ist 02/22 der auf Bank 2, Fader 22 aufgezeichnete Speicherplatz.

Die Speicherplätze werden immer vom momentanen Konsolen-Ausgang aufgezeichnet, aber enthalten nicht die Ausgänge von IND 1 und IND 2. Richten Sie die Lichtstimmung ein, bevor Sie in einen Speicherplatz aufzeichnen. Verwenden Sie [MAGIC], um für die aktiven Kanäle zufällige Werte zu erstellen (siehe [Einen MAGIC-Speicherplatz aufzeichnen., Seite 22](#)).



Hinweis: Werte, die beim Ablauf einer Sequenz (siehe [Sequenzen, Seite 24](#)) im Moment der Aufzeichnung in einem Speicherplatz erzeugt werden, werden gemeinsam mit der Einstellung des Kanal-Faders erfasst. Um sicherzustellen, dass keine Sequenzschritte mit erfasst werden, stellen Sie vor der Aufzeichnung in den Speicherplatz die Sequenz-Fader auf null. Das gleiche gilt für durch den Cue-Stack erzeugte Werte.

Eine Bank des Speicherplatzes auswählen:

Drücken Sie die Taste **[MEMS] (Speicher)** und halten diese gedrückt. Drücken Sie dann die Taste (1 - 12), die der Bank entspricht, welche Sie laden wollen.

- Die aktuelle Bank wird durch eine ständig rot leuchtende Taste angezeigt. Während die Taste **[MEMS] (Speicher)** gedrückt ist, wird die aktuelle Banknummer auch in der LCD-Anzeige angezeigt.
- Wenn die LED einer Taste nicht leuchtet, enthält die entsprechende Bank keine Aufzeichnungen.
- Wenn die LED einer Taste rot blinkt, sind einige Speicherplätze dieser Bank belegt.

Einen Speicherplatz aufzeichnen:

Schritt 1: Stellen Sie Kanalwerte mit Hilfe der Fader 1 - 24 (oder 1 - 48) ein. Verwenden Sie die Kanalbereichstasten **[1 - 24]** und **[25 - 48]** (oder **[1 - 48]** und **[49 - 96]** beim Modell 2496), um nach Bedarf auf die Kanäle zuzugreifen. Sie können auch einen Speicherplatz in einen anderen neuen Speicherplatz aufzeichnen.



Hinweis: Stellen Sie sicher, dass beim Aufzeichnen eines Speicherplatzes die Taste **[NEXT] (Nächste)** nicht leuchtet. Wenn Sie Speicherplätze im NEXT-Modus aufzeichnen, kann es vorkommen, dass die Werte nicht richtig im Speicherplatz aufgezeichnet werden.

Schritt 2: Drücken Sie die Taste **[REC MEM] (Speicher aufzeichnen)**. Die Taste **[REC MEM] (Speicher aufzeichnen)** leuchtet auf und die Konsole schaltet in den Speicher-Modus. Die LCD-Anzeige zeigt die aktuelle Banknummer. Die Tasten unter den Fadern leuchten folgendermaßen auf:

- Aus Für die Aufzeichnung nicht verfügbar. Diese Anzeige kann nur beim Speicherplatz 01/01 erscheinen, wenn er auf den Master-DMX-Eingang gesetzt wurde.
- Kräftig rot blinkend Leerer Speicherplatz.
- Schwach rot blinkend Voller Speicherplatz. Wenn Sie in diesen Speicherplatz speichern, werden die alten Werte überschrieben.

Schritt 3: Falls notwendig, drücken Sie die Taste **[MEMS] (Speicher)** und halten diese gedrückt. Drücken Sie dann die Taste (1 - 12), die der Bank entspricht, welche Sie laden wollen.

Schritt 4: Drücken Sie eine Taste. Der Speicherplatz wird aufgezeichnet. Dann erlischt die Taste **[REC MEM] (Speicher aufzeichnen)** und die Konsole kehrt in jenen Fader-Modus zurück, in dem sie sich vor dem Drücken der Taste **[REC MEM] (Speicher aufzeichnen)** befand.

Um die Aufzeichnung abubrechen, drücken Sie die Taste **[CLEAR] (Löschen)**:

Um die Aufzeichnung abubrechen, drücken Sie die Taste **[CLEAR] (Löschen)**. Die Konsole kehrt in jenen Fader-Modus zurück, in dem sie sich vor dem Drücken der Taste **[REC MEM] (Speicher aufzeichnen)** befand.

Um zu den vorher aufgezeichneten Speicherwerten zurückzukehren, verwenden Sie die Taste **[UNDO] (Rückgängig)**:

Falls Sie in einen falschen Speicherplatz aufzeichnen, drücken Sie sofort **[UNDO] (Rückgängig)**. Der falsche Speicherplatz wird gelöscht und die vorhergehenden Werte werden wiederhergestellt.

Einen MAGIC-Speicherplatz aufzeichnen:

Schritt 1: Stellen Sie Kanalwerte mit Hilfe der Fader 1 - 24 (oder 1 - 48) ein. Verwenden Sie die Kanalbereichstasten **[1 - 24]** und **[25 - 48]** (oder **[1 - 48]** und **[49 - 96]** beim Modell 2496), um nach Bedarf auf die Kanäle zuzugreifen. Sie können auch einen Speicherplatz in einen anderen neuen Speicherplatz aufzeichnen.



Hinweis: Stellen Sie sicher, dass beim Aufzeichnen eines Speicherplatzes die Taste **[NEXT]** (**Nächste**) nicht leuchtet. Wenn Sie Speicherplätze im NEXT-Modus aufzeichnen, kann es vorkommen, dass die Werte nicht richtig im Speicherplatz aufgezeichnet werden.

Schritt 2: Drücken Sie die Taste **[REC MEM] (Speicher aufzeichnen)**. Die Taste **[REC MEM] (Speicher aufzeichnen)** leuchtet auf und die Konsole schaltet in den Speicher-Modus. Die LCD-Anzeige zeigt die aktuelle Banknummer. Die Tasten unter den Fadern leuchten folgendermaßen auf:

- Aus Für die Aufzeichnung nicht verfügbar. Diese Anzeige kann nur beim Speicherplatz 01/01 erscheinen, wenn er auf den Master-DMX-Eingang gesetzt wurde.
- Kräftig rot blinkend Leerer Speicherplatz.
- Schwach rot blinkend Voller Speicherplatz. Wenn Sie in diesen Speicherplatz speichern, werden die alten Werte überschrieben.

Schritt 3: Drücken Sie die Taste **[MAGIC]**. Kanäle mit eingestellten Werten werden auf zufällig Werte gesetzt. Drücken Sie die Taste **[MAGIC]** mehrmals, um die zufälligen Werte zu ändern, bis Sie die gewünschte Lichtstimmung erzielt haben, die Sie speichern wollen.

Schritt 4: Falls notwendig, drücken Sie die Taste **[MEMS] (Speicher)** und halten diese gedrückt. Drücken Sie dann die Taste (1 - 12), die der Bank entspricht, welche Sie laden wollen.

Schritt 5: Drücken Sie eine Taste. Der Speicherplatz wird aufgezeichnet. Dann erlischt die Taste **[REC MEM] (Speicher aufzeichnen)** und die Konsole kehrt in jenen Fader-Modus zurück, in dem sie sich vor dem Drücken der Taste **[REC MEM] (Speicher aufzeichnen)** befand.

Speicherplätze bearbeiten

Während ein Speicherplatz aktiv ist, können Sie ihn live bearbeiten. Sie können auch für aufgezeichnete Speicherplätze die Werte blind bearbeiten oder in leere Speicherplätze laden.

Einen Speicherplatz bearbeiten:

Schritt 1: Falls notwendig, drücken Sie **[CLEAR] [CLEAR] [CLEAR] [CLEAR]** (**4x Löschen**), um alle Ausgänge zu löschen. Dadurch werden keine aufgezeichneten Daten gelöscht.

Schritt 2: Um einen Speicherplatz live zu bearbeiten, stellen Sie den Fader des zu bearbeitenden Speicherplatzes auf Maximum. Um einen Speicherplatz blind zu bearbeiten, lassen Sie den Fader des zu bearbeitenden Speicherplatzes auf null.

Schritt 3: Drücken Sie **[EDIT MEM] (Speicher bearbeiten)**. Die Taste **[EDIT MEM] (Speicher bearbeiten)** blinkt kräftig rot. Die Tasten unter den Fadern leuchten folgendermaßen auf:

- Ständig schwach rot Leerer Speicherplatz.
- Kräftig rot blinkend Belegter Speicherplatz.

Schritt 4: Falls notwendig, drücken Sie die Taste **[MEMS] (Speicher)** und halten diese gedrückt. Drücken Sie dann die Taste (1 - 12), die der Bank entspricht, welche Sie laden wollen.

- Schritt 5: Drücken Sie die Taste des Speicherplatzes, den Sie bearbeiten wollen. Die Konsole gelangt vorübergehend in den Kanal-Modus. Die Fader werden standardmäßig auf die erste Hälfte der verfügbaren Kanäle gestellt. Drücken Sie die Kanalbereichstaste für die zweite Hälfte der verfügbaren Kanäle. Die Tasten leuchten auf, um die aufgezeichneten Kanäle/Werte im gewählten Speicherplatz anzuzeigen.
- Schritt 6: Passen Sie die Kanal-Fader nach Bedarf an. Sie sollten möglicherweise den Fader über den gegenwärtigen Kanal-Ausgang anheben. Vorher aufgezeichnete Werte müssen zunächst auf 100 % gebracht werden, bevor sie *dann* zur Änderung vermindert werden können. Um die Änderung anzuzeigen, werden die Tasten veränderter Kanäle in der Helligkeit verändert.
- Schritt 7: Drücken Sie **[EDIT MEM] (Speicher bearbeiten)**. Die Änderungen werden in den gewählten Speicherplatz gespeichert. Die Konsole kehrt in den vorhergehenden Fader-Modus zurück.



Hinweis: Falls die Speicherplatz-Fader auf anderen Werten als dem gegenwärtigen Ausgang dieses Speicherplatzes stehen, blinken die Tasten schwach rot. Bewegen Sie den Fader auf den gegenwärtigen Ausgangswert. Dadurch ändert sich die Taste auf ständig kräftig rot.

Wiedergabe von Speicherplätzen

Nachdem Sie Informationen in Speicherplätzen gespeichert haben, können Sie diese wiedergeben.

Einen Speicherplatz anzeigen:

- Schritt 1: Drücken Sie **[MEMS] (Speicher)**, um Speicherplätze von Hand wiederzugeben. Tasten mit Speicherplätzen, welche Aufzeichnungen enthalten, leuchten kräftig rot.
- Schritt 2: Bewegen Sie den entsprechenden Fader, um den gewünschten Speicher-Inhalt zu aktivieren. Oder drücken Sie die Taste des Speicherplatzes, um den Inhalt voll anzuzeigen.

Aktive Speicherplätze löschen:

- Schritt 1: Drücken Sie **[CLEAR] [CLEAR] [CLEAR] (3x Löschen)**, um alle aktiven Speicherplatz-Ausgänge der Konsole zu löschen.



Hinweis: Das Drücken von **[CLEAR] (Löschen)** löscht keine Daten im Speicher.

Einen Speicherplatz löschen

Um einen Speicherplatz vollständig von der Konsole zu entfernen, müssen Sie mit allen Kanälen auf null in den Speicherplatz aufzeichnen.

Einen Speicherplatz löschen:

- Schritt 1: Drücken Sie **[CLEAR] [CLEAR] [CLEAR] [CLEAR] (4x Löschen)**, um alle Ausgänge der Konsole zu löschen.
- Schritt 2: Drücken Sie die Taste **[REC MEM] (Speicher aufzeichnen)**. Die Taste **[REC MEM] (Speicher aufzeichnen)** leuchtet auf und die Konsole schaltet in den Speicher-Modus. Belegte Speicherplätze blinken schwach rot.
- Schritt 3: Drücken Sie die Taste (schwach rot blinken) des Speicherplatzes, den Sie löschen wollen. Der Speicherplatz wird mit allen Werten auf null aufgezeichnet. Die Konsole kehrt in jenen Fader-Modus zurück, in dem sie sich vor dem Drücken der Taste **[REC MEM] (Speicher aufzeichnen)** befand.
- Schritt 4: Drücken Sie **[MEMS] (Speicher)**, um sicherzustellen, dass der Speicherplatz gelöscht wurde. Die entsprechende Taste sollte nicht mehr leuchten.

Sequenzen

Sequenzen sind eine Kette von Speicherplätzen und/oder Kanälen. Sequenzen können mit jedem der Fader 21 - 24 (45 - 48) in allen Speicherseiten (1 -12) oder im STACK (siehe [STACK, Seite 28](#)) programmiert werden. Jede der Sequenzen in den Fadern 21 - 24 (45 - 48) kann bis zu 24 Schritte enthalten. Die STACK-Sequenz kann bis zu 99 Schritte enthalten. Die Sequenzen in den Fadern und der STACK in den Überblendreglern können alle gleichzeitig ablaufen.

Jeder der Schritte in der Sequenz kann seine eigenen Wiedergabezeiten haben. Die Normzeit wird im LCD-Menü eingestellt. Siehe hierzu [LCD-Menü des normalen Modus, Seite 35](#). Diese Zeiteinstellung kann während der Wiedergabe mit Hilfe der Taste **[RATE]** (**Geschwindigkeit**) und dem Drehknopf überschrieben werden.

Die Sequenz-Schritte können Speicherplätze, in welche bereits aufgezeichnet wurde, oder leere Speicherplätze, welche später bearbeitet werden können, enthalten.

Mit Hilfe der Taste **[MAGIC]** können Sie auf Zufall basierende Sequenzen erstellen. Nach der Aufzeichnung können auf dem Zufallsprinzip beruhende Sequenzen genauso bearbeitet werden wie jede andere Sequenz.



Hinweis: Die Sequenz-Einstellungen können im LCD-Menü eingestellt werden. Siehe hierzu [LCD-Menü des normalen Modus, Seite 35](#). Für den Ablauf der Sequenzen, deren Durchführung auf **MANUAL** (Manuell) gestellt ist und welche in den Fadern 21 - 24 (45 - 48) gespeichert sind, ist das Drücken der Taste erforderlich. Für sie steht die Funktion **SOLO** nicht zur Verfügung. Siehe hierzu [Pile-on- und SOLO-Modi, Seite 17](#).

Eine Sequenz in einem Fader aufzeichnen:

Schritt 1: Falls notwendig, drücken Sie die Taste **[MEMS] (Speicher)** und halten diese gedrückt. Drücken Sie dann die Taste (1 - 12), die der Bank entspricht, welche Sie laden wollen.

Schritt 2: Drücken Sie **[REC SEQ] (Sequenz aufzeichnen)**. Die Taste **[REC SEQ]** (Sequenz aufzeichnen) blinkt kräftig gelb. Die Tasten 21 - 24 (45 - 48) leuchten folgendermaßen auf:

- Kräftig gelb blinkend . . . Leere Sequenz/leerer Speicherplatz.
- Schwach gelb blinkend . . . Fader ist durch eine Sequenz belegt, welche überschrieben wird.

Schritt 3: Um eine Sequenz live aufzuzeichnen, stellen Sie den Ziel-Fader auf voll. Um die Sequenz blind aufzuzeichnen, stellen Sie den Ziel-Fader auf null.



Hinweis: Die blinde Aufzeichnung beeinträchtigt den momentanen Konsolen-Ausgang nicht. Die anderen Fader können normal eingesetzt werden. Tasten können allerdings nicht normal verwendet werden, da sie dazu verwendet werden, die Schritte auszuwählen.

Schritt 4: Drücken Sie Taste 21 - 24 (45 - 48), um einen Sequenz-Fader auszuwählen. Wenn **[MEMS] (Speicher)** gedrückt wird, blinken alle Fader mit belegten Speicherplätzen kräftig rot. Leere Tasten blinken schwach rot, sie können aber trotzdem ausgewählt werden. In den Fadern 21 - 24 (45 - 48) aufgezeichnete Speicherplätze können auch in eine Sequenz aufgenommen werden.



Hinweis: *Leere Speicherplätze in einer Sequenz erzeugen eine unbeleuchtete Bühne. Um die fehlende Beleuchtung so zu belassen, lassen Sie sie leer oder bearbeiten Sie sie später.*

*In den Fadern 21 - 24 (45 - 48) aufgezeichnete Speicherplätze können Sequenzen überschrieben werden (durch denselben Fader). Die Speicherplätze werden **nicht** gelöscht, aber es kann auf sie nicht zugegriffen werden (außer beim Programmieren von Sequenzen), bis die aufgezeichnete Sequenz gelöscht wurde. Nachdem die Sequenz gelöscht wurde, ändert sich die Farbe der Taste von gelb auf rot, und auf den ursprünglichen Speicherplatz kann wieder zugegriffen werden.*

Schritt 5: Falls erforderlich können Sie die Zeiten des Schrittes mit Hilfe des Drehknopfes einstellen. Der Bereich umfasst Minuten und Sekunden und reicht von 0,1 Sekunden bis zu 59 Minuten 59 Sekunden (als 5959 angezeigt).

Schritt 6: Drücken Sie:

- die Taste des Speicherplatzes, welchen Sie als ersten Schritt einfügen wollen. Dann drücken Sie die Taste des Speicherplatzes, welchen Sie als zweiten Schritt einfügen wollen. Wiederholen Sie diesen Vorgang für so viele Schritte wie notwendig; bis zu 24 Schritte sind in einem Sequenz-Fader möglich. Während des Aufzeichnens der Schritte können Sie die Speicherseiten nach Bedarf ändern.
- dann die Kanalbereichstaste, welche dem Kanal entspricht, den Sie in einem Schritt einfügen wollen. Einzelne Kanäle können als Sequenz-Schritte eingefügt werden.
- und halten Sie die Taste des ersten Speicherplatzes oder des Kanals in einem Bereich gedrückt. Dann drücken Sie die Taste des letzten Speicherplatzes oder Kanals in einem Bereich. Speicherplätze oder Kanäle werden Schritt für Schritt für die Anzahl der ausgewählten Speicherplätze oder Kanäle eingegeben. Ob die Nummer des ersten Speicherplatzes/ Kanals höher oder niedriger als die des letzten Speicherplatzes oder Kanals ist, gibt die Ablaufrichtung vor. Bereiche können nur auf derselben Bank ausgewählt werden.
- Sie können jede der obigen Methoden in beliebiger Kombination in jeder Sequenz verwenden. Falls Sie mehr Schritte als die erlaubten eingeben, erscheint in der LCD-Anzeige eine Warnmeldung.

Schritt 7: Wenn die Sequenz fertig gestellt ist, drücken Sie auf **[REC SEQ] (Sequenz aufzeichnen)**. Der Fader verbleibt in dem Modus, in dem er sich zuletzt befand.

Schritt 8: Um die Sequenz ablaufen zu lassen, drücken Sie **[MEMS] (Speicher)**, um in den Speichermodus zu gelangen. Bewegen Sie dann den Fader aus der unteren Grundstellung nach oben, um die Sequenz zu beginnen.

Eine MAGIC-Sequenz aufzeichnen:

- Schritt 1: Drücken Sie **[MEMS] (Speicher)**, um in den Speichermodus zu gelangen. Falls notwendig, drücken Sie die Taste **[MEMS] (Speicher)** und halten diese gedrückt. Drücken Sie dann die Taste (1 - 12), die der Bank entspricht, welche Sie laden wollen.
- Schritt 2: Drücken Sie **[REC SEQ] (Sequenz aufzeichnen)** und dann Taste 21 - 24 (45 - 48), um den gewünschten Sequenz-Fader auszuwählen.
- Schritt 3: Stellen Sie den Fader der gewählten Sequenz auf voll.
- Schritt 4: Drücken Sie **[MAGIC]**.
- Schritt 5: Falls erforderlich, drücken Sie **[MEMS] (Speicher)** oder eine Kanalbereichstaste, um in den gewünschten Fader-Modus zu gelangen. Eine MAGIC-Sequenz darf *nur* Speicherplätze oder Kanäle enthalten, aber keine Kombination von beiden.
- Schritt 6: Drücken Sie dann die Tasten, welche den Speicherplätzen oder den Kanälen entsprechen, die Sie in die Sequenz einfügen wollen. Um ein Auswahl zu entfernen, drücken Sie nochmals diese Taste.
- Schritt 7: Wenn alle gewünschten Speicherplätze oder Kanäle ausgewählt worden sind, drücken Sie **[MAGIC]**, um die Schritte der Sequenz in eine zufällige Reihenfolge zu bringen. Sie können **[MAGIC]** so oft Sie wollen drücken, um die gewünschte Lichtstimmung zu erzielen. Durch jedes weitere Drücken von **[MAGIC]** wird - basierend auf den in der LCD-Anzeige gezeigten Einstellungen - eine neue Zeiteinstellung erstellt.
- Schritt 8: Sie können jeden der in der LCD-Anzeige angebotenen Parameter ändern. Drücken Sie **[✓]**, um von einem Parameter zum nächsten zu schalten. Die Parameter in der LCD-Anzeige sind:
- Order (Anordnung) . . . 100 % bedeutet, dass es keine zufällige Verteilung gibt. Es werden feste Intervalle während der Wiedergabe verwendet. 50 % bedeutet, dass die Intervalle zwischen dem halben und vollen Bereich der angezeigten Zeiten zufällig verteilt werden. 0 % bedeutet, dass die Intervalle zwischen null und dem vollen Bereich der angezeigten Ein-/Ausblendzeiten und Geschwindigkeiten ganz zufällig verteilt werden.
 - Fade (Ein-/Ausblenden) . Die Ein-/Ausblendzeit kann in Schritten von 0,1 Sekunden zwischen 0 und 59,9 Sekunden eingestellt werden.
 - Rate (Geschwindigkeit) . Die Schrittzeit kann in Schritten von 0,1 Sekunden zwischen 0 und 59,9 Sekunden eingestellt werden.
- Schritt 9: Wenn Sie die enthaltenen Speicherplätze oder Kanäle ändern, drücken Sie **[MAGIC]** nochmals, um die Änderungen anzuzeigen.
- Schritt 10: Wenn eine passende Sequenz erstellt wurde, drücken Sie auf **[REC SEQ] (Sequenz aufzeichnen)**, um die Aufzeichnung zu beenden.



Hinweis: *Mit MAGIC aufgezeichnete Sequenzen werden gespeichert. Sie können genauso wie normale Sequenzen bearbeitet werden.*

Um die Aufzeichnung abubrechen, drücken Sie die Taste **[CLEAR] (Löschen)**:

Um die Aufzeichnung abubrechen, drücken Sie die Taste **[CLEAR] (Löschen)**. Die Konsole kehrt in jenen Fader-Modus zurück, in dem sie sich vor dem Drücken der Taste **[REC SEQ] (Sequenz aufzeichnen)** befand.

Um zu der vorher aufgezeichneten Sequenz zurückzukehren, verwenden Sie die Taste [UNDO] (Rückgängig):

Falls Sie eine Sequenz in einen falschen Speicherplatz aufzeichnen, drücken Sie sofort [UNDO] (Rückgängig). Die frühere Sequenz - falls vorhanden - wird wiederhergestellt.

Kopieren von Speicherplätzen und Sequenzen

[COPY] (Kopieren) gestattet, Speicherplätze von einem beliebigen Fader auf einer beliebigen Bank auf einen beliebigen anderen Fader auf einer beliebigen anderen Bank zu kopieren. Auch Sequenzen können von und zu den Fadern 21 - 24 (45 - 48) kopiert werden.

Einen Speicherplatz oder eine Sequenz kopieren:

Schritt 1: Drücken Sie [COPY] (Kopieren). Die Taste [COPY] (Kopieren) leuchtet weiß auf und die Konsole schaltet in den Speicher-Modus. Die Tasten an den Fadern 1 - 24 leuchten folgendermaßen auf:

- Nicht leuchtend Leerer Speicherplatz.
- Kräftig rot blinkend Belegter Speicherplatz mit den zu kopierenden Inhalten.
- Kräftig gelb blinkend Belegte Sequenz mit den zu kopierenden Inhalten.

Schritt 2: Falls notwendig, drücken Sie die Taste [MEMS] (Speicher) und halten diese gedrückt. Drücken Sie dann die Taste (1 - 12), die der Bank entspricht, welche Sie laden wollen.

Schritt 3: Drücken Sie die Taste, die dem Speicherplatz oder der Sequenz entspricht, welche Sie kopieren wollen (Ausgangsspeicherplatz/Ausgangssequenz; Quelle). Die Tasten leuchten dann folgendermaßen auf:

- Aus Für die Aufzeichnung nicht verfügbar. Diese Anzeige kann nur beim Speicherplatz 01/01 erscheinen, wenn er auf den Master-DMX-Eingang gesetzt wurde.
- Kräftig rot blinkend Speicherplatz ist leer und verfügbar.
- Schwach rot blinkend In den Speicherplatz wird aufgezeichnet. Inhalte werden überschrieben.
- Kräftig gelb blinkend Sequenz ist leer und verfügbar.
- Schwach gelb blinkend Eine Sequenz ist bereits vorhanden und wird überschrieben.

Schritt 4: Falls notwendig, drücken Sie die Taste [MEMS] (Speicher) und halten diese gedrückt. Drücken Sie dann die Taste (1 - 12), die der Bank entspricht, welche Sie laden wollen.

Schritt 5: Drücken Sie die Taste, in welche Sie den Speicherplatz oder die Sequenz kopieren wollen (Zielspeicherplatz/Zielsequenz). Wenn der Kopiervorgang beendet ist, leuchtet die Taste [COPY] (Kopieren) nicht mehr. Die Konsole kehrt in den vorhergehenden Fader-Modus zurück.

STACK

Ein STACK gleicht insofern anderen Sequenzen, als er eine Kette von Speicherplätzen und/oder Kanälen ist. Allerdings kann der Stack, anders als die Fader-Sequenzen, 99 Schritte für die Aufzeichnung verwenden. Ein Stack wird entweder mit den Überblendreglern oder mit [▶...▶] abgespielt, also nicht durch den schrittweisen Ablauf festgelegter Intervalle. Es ist möglich, den Stack mit den Überblendreglern abzuspielen und gleichzeitig Fader-Sequenzen ablaufen zu lassen.

Ein Stack ist die bevorzugte Methode eine Liste von Cues - *Schritte* genannt - in der Vorstellung ablaufen zu lassen. Indem man Speicherplätze und/oder Kanäle in einer bestimmten Reihenfolge aufzeichnet, können Sie alle notwendigen Schritte (oder Cues) der Vorstellung vorher aufzeichnen, um sie für eine fortlaufende Wiedergabe bereit zu haben. Zusätzlich können Sie neue Schritte durch das im LCD-Menü des normalen Modus befindliche Sequenz-Menü (siehe [LCD-Menü des normalen Modus, Seite 35](#)) einfügen oder bestehende Schritte abändern.

Speicherplätze und/oder Fader in einem Stack aufzeichnen:

Schritt 1: Drücken Sie **[STACK]**. Die Taste **[STACK]** leuchtet gelb auf.

Schritt 2: Drücken Sie **[REC SEQ] (Sequenz aufzeichnen)**. Die Fader 21 - 24 (45 - 48) leuchten wie in [Seite 24](#) beschrieben, auf. Der STACK blinkt kräftig gelb.

Schritt 3: Drücken Sie nochmals **[STACK]**. Die LCD-Anzeige zeigt, dass die Überblendregler (XF) als die Sequenz gewählt wurden. Es wird keine Schrittnummer angezeigt, da dieses Feld nur den letzten aufzuzeichnenden Schritt (in diesem Fall keinen) anzeigt. Die Tasten blinken folgendermaßen:

- Schwach rot blinkend . . **[MEMS] (Speicher)** wurde gewählt und der Fader enthält keinen Inhalt.
- Kräftig rot blinkend **[MEMS] (Speicher)** wurde gewählt und der Fader enthält einen Inhalt.
- Grün blinkend Es wurde ein Kanalbereich gewählt. Die Tasten zeigen die für die Aufzeichnung verfügbaren Kanäle.

Schritt 4: Falls notwendig können Sie die Ein-/Ausblendzeit des Schrittes mit Hilfe des Drehknopfes einstellen. Die verfügbare Zeit reicht von 0 Sekunden (sofort) bis zu 59 Minuten 59 Sekunden (als 5959 angezeigt).

Schritt 5: Drücken Sie die Taste des Speicherplatzes oder Kanals, welchen Sie als ersten Schritt aufzeichnen wollen. Die LCD-Anzeige zeigt eine Schrittnummer (1).

Schritt 6: Drücken Sie die Taste des nächsten Speicherplatzes oder Kanals, welchen Sie aufzeichnen wollen.

Schritt 7: Wiederholen Sie Schritt 6 sooft, bis Sie alle notwendigen Schritte aufgezeichnet haben oder die verfügbaren 99 Schritte aufgebraucht haben.

Schritt 8: Drücken Sie **[REC SEQ] (Sequenz aufzeichnen)**. Alle Tasten hören auf zu blinken und die Konsole kehrt in den normalen Modus zurück. Die LCD-Anzeige zeigt den ersten Schritt des Stacks (Stp 1) und zeigt damit an, dass die Konsole für die Wiedergabe bereit ist.

Steuerung des STACKs mit dem Überblendregler

Sie können die Überblendregler zur Wiedergabe des STACKs verwenden.

- [▶..▶]Wiedergabe.
- [||] Pause. Drücken Sie [||], um das Ein-/Ausblenden im Ablauf zu stoppen. Drücken Sie [||] und [▶..▶], um das Ein-/Ausblenden auf den vorhergehenden Stack-Schritt zurückzusetzen. Mehrfaches Drücken setzt um mehrere Schritte zurück. Nach Drücken von [||] können Sie die Überblendung wieder aufnehmen, indem Sie entweder [||] nochmals drücken oder die Überblendregler von oben nach unten schieben.

Den STACK mit den Überblendreglern abspielen:

Schritt 1: Drücken Sie **[STACK]**, um in den STACK-Modus zu gelangen. Die Überblendregler laden den Schritt null des STACKS (einen nicht vorhandenen Platzhalter-Schritt). Die LCD-Anzeige zeigt *den nächsten im STACK verfügbaren Schritt an*.

Schritt 2: In Schritt Nr. 1 ein-/ausblenden:

- Drücken Sie **[▶ ..▶]**, um automatisch in den nächsten Schritt zu überblenden. Der Schritt wird gemäß der bei der Programmierung festgelegten Zeit überblendet.
- Um manuell ein- oder auszublenden, schieben Sie die Überblendregler manuell von der untersten in die oberste Position.

Schritt 3: In den nächsten Schritt ein-/ausblenden:

- Drücken Sie **[▶ ..▶]**, um automatisch in den nächsten Schritt zu überblenden.
- Um den nächsten Schritt zu laden, schieben Sie die Fader zunächst in die unterste Position zurück. Um in diesen Schritt zu überblenden, schieben Sie dann die Fader in die oberste Position.

Schritt 4: Für jeden folgenden STACK-Schritt müssen Sie Schritt 3 wiederholen.

Direkt zu einer Schrittnummer springen:

Schritt 1: Drücken Sie die Taste **[STACK]** und halten diese gedrückt.

Schritt 2: Mit Hilfe des Drehknopfes wählen Sie im LCD-Fenster die gewünschte Schrittnummer.

Schritt 3: Lassen Sie die Taste **[STACK]** los. Der gewählte Schritt liegt nun in den Überblendreglern an.

Schritt 4: Drücken Sie **[▶ ..▶]**, um in den gewählten Schritt zu überblenden.

NEXT-Modus und der STACK

Sie können den STACK auch im NEXT-Modus abspielen. Dadurch können Sie, bevor der Schritt abgespielt wird, die im STACK aufgezeichneten Schritte mit zusätzlich hinzugefügten Kanälen ergänzen. Die hinzugefügten Kanäle werden den aufgezeichneten Schritt begleiten und auch der im STACK gesetzten Ein-/Ausblendzeit folgen.

Den STACK im NEXT-Modus abspielen:

Schritt 1: Drücken Sie eine Kanalbereichstaste **[1 - 24]** oder **[25 - 48]** (oder **[1 - 48]** und **[49 - 96]**).

Schritt 2: Drücken Sie **[STACK]**. Die Konsole geht in den STACK-Modus und zeigt in der LCD-Anzeige den nächsten verfügbaren Schritt (Sch 1).

Schritt 3: Drücken Sie **[NEXT] (Nächste)**. Die Taste NEXT (Nächste) und auch die Tasten aller im nächsten Schritt enthaltenen Schritte leuchten auf.

Schritt 4: Stellen Sie einen möglichen zusätzlichen Kanalwert mit Hilfe der Fader 1 - 24 (oder 1 - 48) ein. Verwenden Sie die Kanalbereichstasten **[1 - 24]** und **[25 - 48]** (oder **[1 - 48]** und **[49 - 96]** beim Modell 2496), um nach Bedarf auf die Kanäle zuzugreifen.

Schritt 5: Drücken Sie **[▶ ..▶]**, um automatisch in den nächsten Schritt ein- oder auszublenden. Der Schritt wird gemäß der bei der Programmierung festgelegten Zeit überblendet. Jeder der hinzugefügten Werte wird mit dem vorprogrammierten Schritt ein- oder ausgeblendet.

Schritt 6: Wiederholen Sie die Schritte 4 - 5 nach Bedarf.

Geschwindigkeit

[RATE] (Geschwindigkeit) erlaubt die mit Sequenzen und STACK Ein-/Ausblendungen aufgezeichnete Zeiten zu ändern. Im Allgemeinen funktioniert **[RATE] (Geschwindigkeit)** durch Multiplizieren eines Faktors zu dem in der Zeiteinstellung festgelegten Wert (oder Satz, im Falle einer zeitgesteuerten manuellen Wiedergabe). Die für eine Ein-/Ausblendung oder einen Schritt aufgezeichnete Zeit sollte normalerweise mit einer Geschwindigkeit von 100 % wiedergegeben werden. Mit jedem unten beschriebenen Szenario werden gemäß dem spezifischen Vorgang Geschwindigkeitseinstellungen zwischen 0 % und 1599 % beschrieben.

Die Überblendzeit im [NEXT]-Modus (kein STACK) anpassen:

- Schritt 1: Drücken Sie **[RATE] (Geschwindigkeit)** einmal. Die LCD-Anzeige zeigt die Überblendzeiten.
- Schritt 2: Drehen Sie den Drehknopf, um die angezeigte Zeit proportional in einem Bereich von 0 % (sofort) bis zu 1599 % (16 mal langsamer als die aufgezeichnete Zeit) zu ändern.
- Schritt 3: Drücken Sie **[RATE] (Geschwindigkeit)** nochmals. Die Geschwindigkeit wird zu den angezeigten Zeiten überschrieben.
- Schritt 4: Drücken Sie **[▶ ..▶]**, um die nächste Lichtstimmung mit den geänderten Zeiten abzuspielen.

Die Überblendzeit mit einem STACK anpassen:

- Schritt 1: Drücken Sie **[RATE] (Geschwindigkeit)** einmal.
- Schritt 2: Drücken Sie **[STACK]**. Die LCD-Anzeige zeigt den STACK-Schritt und die aufgezeichneten Ein-/Ausblendzeiten.
- Schritt 3: Drehen Sie den Drehknopf, um die angezeigten Zeiten proportional in einem Bereich von 0 % (sofort) bis zu 1599 % (16 mal langsamer als die aufgezeichnete Zeit) zu ändern. Die Geschwindigkeit wird als ein Überschreiben der aufgezeichneten Zeitsteuerung gespeichert.
- Schritt 4: Drücken Sie **[▶ ..▶]**, um die nächste Lichtstimmung mit den geänderten Zeiten abzuspielen.

Ein-/Ausblendzeiten einer Sequenz anpassen:

- Schritt 1: Drücken Sie **[RATE] (Geschwindigkeit)** einmal. Die Tasten unter den Fadern 21 - 24 (45 - 48) blinken dunkel mit ihren aufgezeichneten Geschwindigkeiten.
- Schritt 2: Drücken Sie die Taste entsprechend der Sequenz, welche Sie anpassen wollen. Die LCD-Anzeige zeigt die ausgewählte Sequenz-Fader-Nummer, die Schrittnummer, die aufgezeichneten Zeiten und den Inhalt des Schritts.
- Schritt 3: Drehen Sie den Drehknopf, um die angezeigten Ein-/Ausblendzeiten proportional in einem Bereich von 0 % (sofort) bis zu 1599 % (16 mal langsamer als die aufgezeichnete Zeit) für ALLE Schritte der ausgewählten Sequenz zu ändern. Die Geschwindigkeit wird zu den angezeigten Zeiten überschrieben.
- Schritt 4: Wenn **[RATE] (Geschwindigkeit)** eingeschaltet ist, können Sie eine beliebige der blinkenden Sequenz-Tasten oder die **[STACK]**-Taste drücken (falls ein STACK vorhanden ist) und die Ein-/Ausblendzeiten anpassen.
- Schritt 5: Drücken Sie **[RATE] (Geschwindigkeit)**, um zum Anzeige-Menü zurückzukehren.

Sequenz-Schrittzeiten anpassen (Chase-Geschwindigkeit):



Hinweis: Die Skala für die Geschwindigkeitsanpassung für die Eingabe der Sequenz-Schrittzeiten (Chase-Geschwindigkeiten) ist **anders** als bei den vorherigen drei Abschnitten. Die Skala für die Chase-Geschwindigkeiten reicht von 0 % (angehalten) bis zu 1599 % (16 mal schneller als die aufgezeichnete Zeit).

- Schritt 1: Drücken Sie **[MEMS] (Speicher)**. Faders mit aufgezeichneten Sequenzen, 21 - 24 (45 - 48), leuchten kräftig gelb.
- Schritt 2: Drücken Sie **[RATE] (Geschwindigkeit)**. Die Tasten unter den Fadern 21 - 24 (45 - 48) blinken dunkel mit ihren aufgezeichneten Geschwindigkeiten.
- Schritt 3: Drücken Sie die Taste entsprechend der Sequenz, welche Sie anpassen wollen.
- Schritt 4: Drehen Sie den Drehknopf, um die angezeigte Schrittzeit proportional in einem Bereich von 0 % (angehalten) bis zu 1599 % (16 mal rascher als die aufgezeichnete Zeit) für ALLE Schritte der ausgewählten Sequenz zu ändern. Die Geschwindigkeit wird zu den angezeigten Zeiten überschrieben.
- Schritt 5: Wenn **[RATE] (Geschwindigkeit)** leuchtet, können Sie eine beliebige der blinkenden Sequenz-Tasten oder die **[STACK]**-Taste drücken (falls ein STACK vorhanden ist) und die Schrittzeiten anpassen. STACK-Schrittzeiten können nur angepasst werden, falls der STACK im LCD-Menü in den Time-Stack-Modus gesetzt wurde. Siehe hierzu [LCD-Menü des normalen Modus, Seite 35](#).
- Schritt 6: Lassen Sie **[RATE] (Geschwindigkeit)** los, um zum Anzeige-Menü zurückzukehren.

Die Chase-Geschwindigkeit mit Tap-Tempo eingeben:

- Schritt 1: Drücken Sie **[MEMS] (Speicher)**. Faders mit aufgezeichneten Sequenzen, 21 - 24 (45 - 48), leuchten kräftig gelb.
- Schritt 2: Drücken Sie **[RATE] (Geschwindigkeit)**. Die Tasten unter den Fadern 21 - 24 (45 - 48) blinken dunkel mit ihren aufgezeichneten Geschwindigkeiten.
- Schritt 3: Drücken Sie die Taste entsprechend der Sequenz, welche Sie anpassen wollen.
- Schritt 4: Drücken Sie die Taste **[RATE] (Geschwindigkeit)** und halten diese gedrückt. Die Tasten unter den Fadern 21 - 24 (45 - 48) blinken dunkel mit ihren aufgezeichneten Geschwindigkeiten. Die Nummer des gedrückten Tasten wird in der LCD-Anzeige angezeigt.
- Schritt 5: „Tappen“ Sie die Taste entsprechend der Sequenz, welche Sie anpassen wollen, *mit der gewünschten Geschwindigkeit*. Wenn SmartFade die Schläge pro Minute (BPM) berechnet hat, werden Sie in der LCD-Anzeige angezeigt. Die Tap-Geschwindigkeit wird zu den aufgezeichneten Zeiten für alle Schritte überschrieben.
- Schritt 6: Der Drehknopf steuert die Gleichförmigkeit, ein Verhältnis der Ein-/Ausblendzeit zur Schrittzeit für die gewählte Sequenz. Um die Gleichförmigkeit der Sequenz anzupassen, drehen Sie den Drehknopf, während **[RATE] (Geschwindigkeit)** gedrückt ist. Die Gleichförmigkeit kann die Ein-/Ausblendzeit nicht auf eine Einstellung länger als die Schrittzeit bringen.
- Schritt 7: Lassen Sie **[RATE] (Geschwindigkeit)** los, um zum Anzeige-Menü zurückzukehren.



Hinweis: Um ein Überschreiben der Geschwindigkeit aufzuheben, drücken Sie **CLEAR** (Löschen) und **RATE** (Geschwindigkeit) gleichzeitig. Damit wird die Zeitsteuerung auf den ursprünglich programmierten Wert zurückgesetzt.

Snapshot

SmartFade stellt zehn Snapshot-Speicherplätze zur Verfügung, in denen Lichtstimmungen, welche Sie aufzeichnen wollen, aber noch kein Speicherplatz festgelegt haben, gespeichert werden können. Es sind zehn Snapshot-Speicherplätze verfügbar. Jedes Mal, wenn Sie einen Snapshot aufzeichnen, wird er in der nächsten verfügbaren Speichernummer aufgezeichnet. Falls Sie bereits zehn Snapshots aufgezeichnet haben und nun einen elften aufzeichnen, wird der Inhalt von Snapshot Nr. 1 mit den neuen Werten überschrieben. Mit Hilfe des LCD-Menüs kann der Inhalt eines Snapshots in einen Speicherplatz kopiert werden.



Hinweis: *Snapshots können nicht wiedergegeben werden. Sie können einen Snapshot aber mit Hilfe des Menüs „View and Copy Snap“ (Snapshots ansehen und kopieren) (siehe LCD-Menü des normalen Modus, Seite 35) ansehen.*

In einen Snapshot-Speicherplatz aufzeichnen:

Drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt **[SNAPSHOT]**. Die Taste blinkt kurz und die LCD-Anzeige zeigt eine Nachricht mit der Nummer des aufgezeichneten Snapshots. Die Taste **[SNAPSHOT]** leuchtet dann folgendermaßen auf:

- Aus Es wurde kein Snapshot aufgezeichnet.
- Rot ein Ein oder mehrere Snapshots wurden aufgezeichnet.

Snapshots gehen beim Abschalten der Konsole nicht verloren. Wenn Sie die Konsole aus- und wieder einschalten und Snapshots aufgezeichnet waren, leuchtet die Taste **[SNAPSHOT]** auf. Der erste nach dem Einschalten aufzuzeichnende Snapshot wird in den nächst höheren Speicherplatz nach dem in der vorhergehenden Sitzung aufgezeichneten Snapshot gespeichert. Um den Inhalt von den vorher aufgezeichneten Snapshots zu kopieren, verwenden Sie das LCD-Menü. Siehe hierzu *LCD-Menü des normalen Modus, Seite 35*.



VORSICHT: *Das Drücken von **[CLEAR]** (Löschen) and **[SNAPSHOT]** löscht alle aufgezeichneten Snapshots.*

CLEAR (Löschen)

[CLEAR] (Löschen) kann entweder verwendet werden, indem man die Taste mehrere Male drückt, um eine bestimmte Funktion durchzuführen, oder indem sie zusammen mit einer anderen Taste gedrückt wird.

Funktion beim alleinigen Drücken von [CLEAR] (Löschen)

- Keine Funktion. **[CLEAR] (Löschen)** einmal oder mehrmals in einem Abstand von mehr als 1,5 Sekunden drücken.
- Kanalwerte. **[CLEAR] [CLEAR] (2x Löschen)** drücken.
- Speicherplatzwert **[CLEAR] [CLEAR] [CLEAR] (3x Löschen)** drücken.
- Alle Werte/alle Quellen . . . **[CLEAR] [CLEAR] [CLEAR] [CLEAR] (4x Löschen)** drücken. Dies führt zu einer unbeleuchteten Bühne (IND 1 und IND 2 sind davon nicht betroffen).

Funktion beim Drücken und Halten von [CLEAR] (Löschen)

- **[CLEAR] [MEMS]** Es werden alle Werte in den Speicherplätzen der gegenwärtigen Bank gelöscht.
- **[CLEAR] [1 - 24]**
oder **[1 - 48]** Es werden alle Werte der Fader 1 - 24 (1 - 48) gelöscht.
- **[CLEAR] [25 - 48]**
oder **[49 - 96]** Es werden alle Werte der Fader 25 - 48 (49 - 96) gelöscht.
- **[CLEAR] [RATE]** Geschwindigkeit und Überblenden werden auf 100 % gesetzt (kein Überschreiben).
- **[CLEAR] [▶ ..▶]** Zu STACK-Schritt null gehen.
- **[CLEAR] [1 - 24 (48)]** Es wird der Wert des ausgewählten Fadern gelöscht.
- **[CLEAR] [SNAPSHOT]** Löscht alle aufgezeichneten Snapshots und setzt den Zähler auf 1 zurück.
- **[CLEAR] [▶ ..▶]** Im STACK-Modus wird auf den Beginn des STACKs (Schritt 0) zurückgesetzt.

UNDO (Rückgängig)

[UNDO] (Rückgängig) macht die letzte Aufzeichnungsfunktion, welche in die Vorstellungsdatei gespeichert wurde, rückgängig. **[UNDO] (Rückgängig)** ist mit den folgenden Funktionen möglich:

- REC MEM (Speicher aufzeichnen) . **[UNDO]** ersetzt die Aufzeichnung mit dem vorhergehenden Inhalt des Speicherplatzes.
- EDIT MEM (Speicher bearbeiten) . . **[UNDO]** ersetzt alle geänderten Kanäle mit dem vorhergehenden Inhalt des Speicherplatzes.
- REC SEQ (Sequenz aufzeichnen) . **[UNDO]** ersetzt die gesamte Sequenz mit dem vorhergehenden Inhalt des Speicherplatzes.
- COPY (Kopieren) **[UNDO]** ersetzt den gerade kopierten Speicherplatz oder die gerade kopierte Sequenz mit dem vorhergehenden Inhalt.
- PATCH **[UNDO]** ersetzt den Patch mit dem vorhergehenden Werten.

PREVIEW (Vorschau)

Die Vorschau stellt eine grafische Darstellung der in den Speicherplätzen und Sequenzen aufgezeichneten Werte in die LCD-Anzeige. Auch wenn Vorschau eingeschaltet ist, können Sie die Fader und die Steuerung mit dem Überblendregler verwenden, um Speicherplätze, Sequenzen und STACKs abzuspielen. Mit Hilfe der Tasten können Sie auswählen, was in der Vorschau angezeigt wird.

Den Inhalt von aufgezeichneten Speicherplätzen und Sequenzen in der Vorschau anzeigen:

Schritt 1: Drücken Sie **[PREVIEW] (Vorschau)**. Alle Tasten blinken kräftig rot (Speicherplatz) oder gelb (Sequenzen).

Schritt 2: Drücken Sie die Taste entsprechend dem Speicherplatz oder der Sequenz, welche Sie anzeigen wollen. Die LCD-Anzeige zeigt den Inhalt des ausgewählten Speicherplatzes oder der ausgewählten Sequenz in der Vorschau folgendermaßen an:

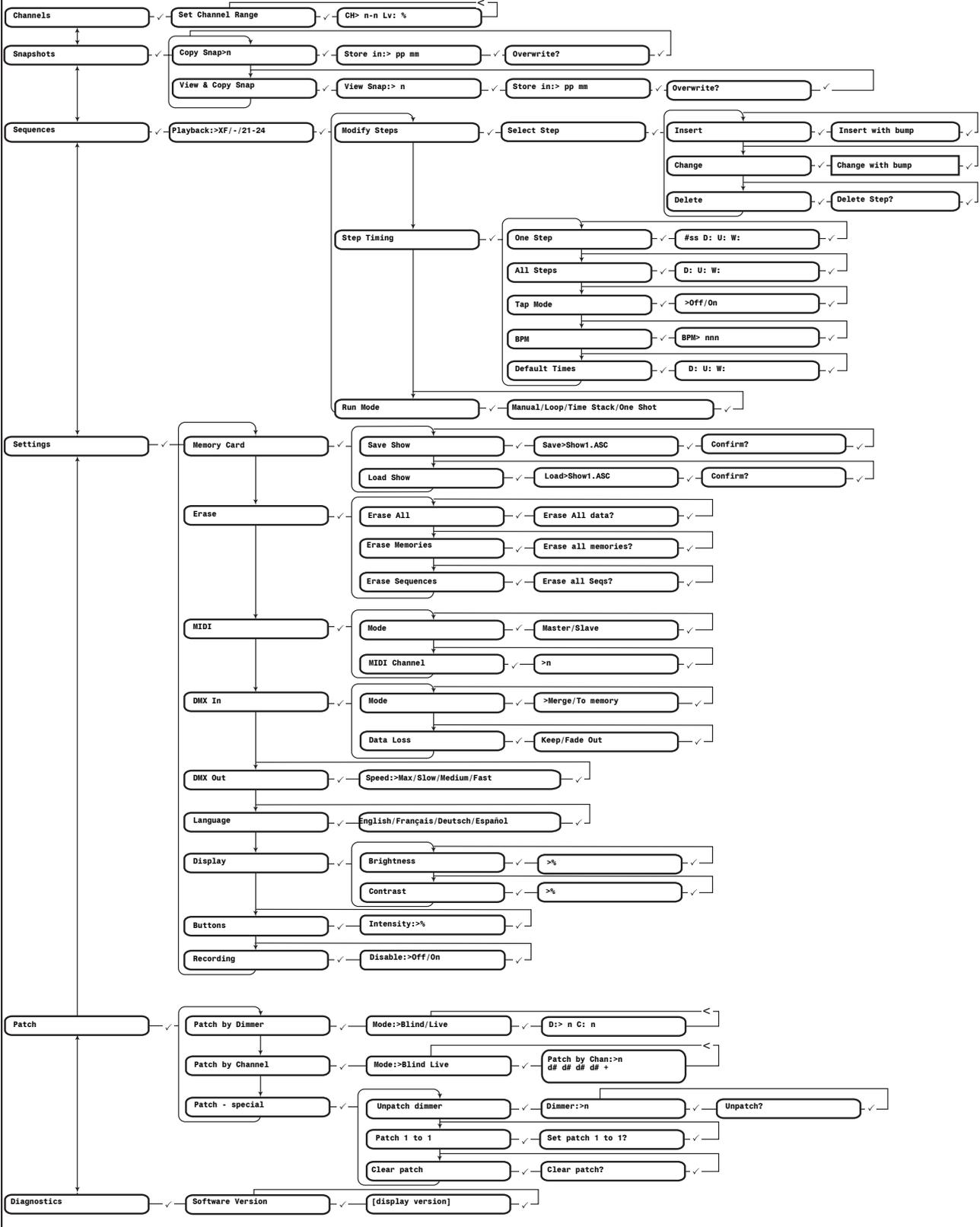
- Wenn die Vorschau aus einem der Kanalbereiche aufgerufen wurde, dann werden auch die Kanäle dieses Bereichs angezeigt.
- Wenn die Vorschau aus dem Speichermodus aufgerufen wurde, dann wird der erste Kanalbereich (1 - 24) angezeigt.
- Wenn Kanäle außerhalb den angezeigten Kanälen Werte haben, wird in der LCD-Anzeige ein „+“ angezeigt.
- Drücken Sie **[PREVIEW] (Vorschau)**, um in den normalen Betrieb zurückzukehren. Das Verlassen der Vorschau bringt Sie immer auf die Bank und in den Modus, welche(n) Sie vor dem Drücken von **[PREVIEW] (Vorschau)** verwendet haben, zurück.

LCD-Menü des normalen Modus

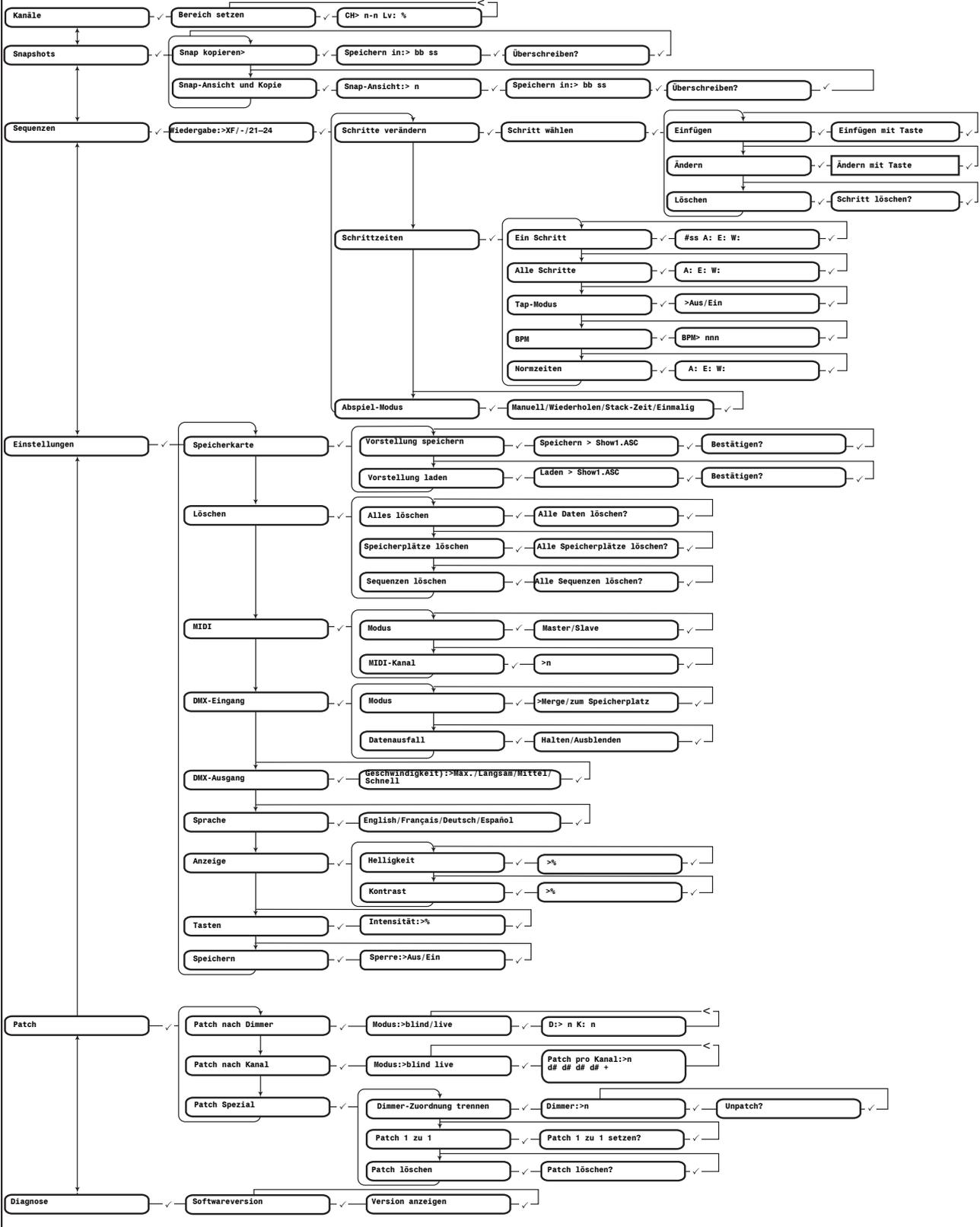
Mit Hilfe des LCD-Menüs kann man schnell auf die Einstellungen zugreifen.

- Um das Menü zu öffnen, um zu tieferen Menüebenen zu gelangen und um Einstellungsänderungen zu bestätigen, drücken Sie **[✓]**.
- Mit Hilfe des Drehknopfes können Sie durch die Menüpunkte scrollen.
- Drücken Sie die Taste **[<]**, um zur vorherigen Menüebene zurückzukehren oder um eine Anzeige zu verlassen, welche durch die Einstellungen blättert, wenn **[✓]** gedrückt wird.
- Drücken Sie die Taste **[<<]**, um das Menü zu verlassen.
- Die Menü-Struktur wird auf der nächsten Seite gezeigt...

Normal Menu



Normales Menü



Kapitel 3

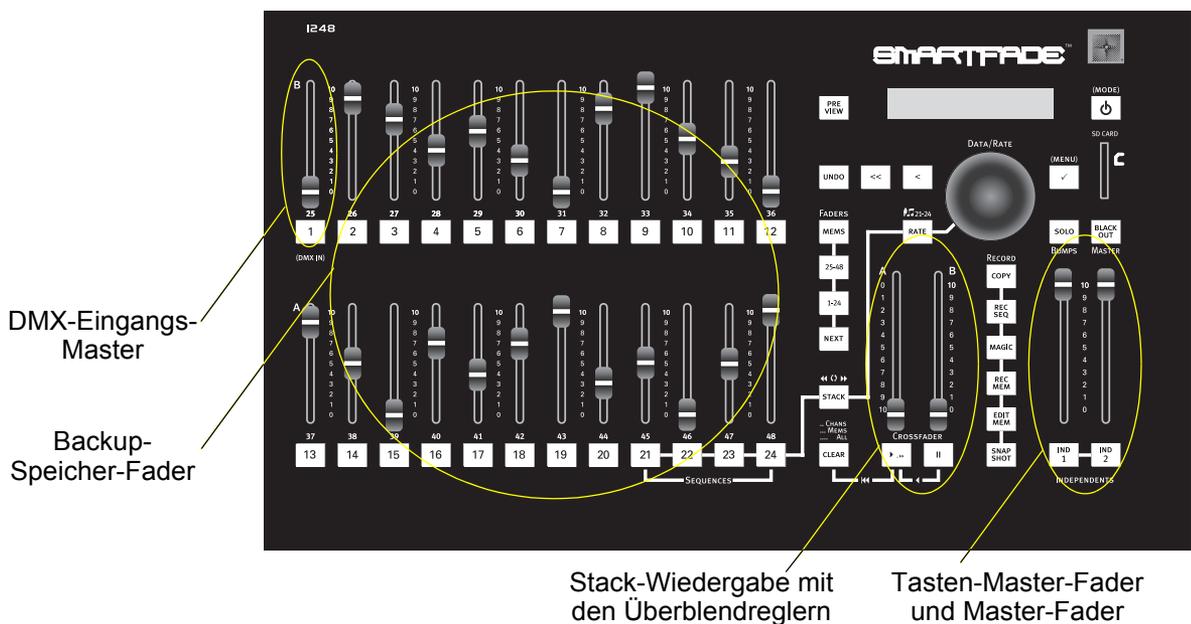
DMX Backup-Modus

Der DMX Backup-Modus stellt 24 (48) Speicherplätze mit jeweils 512 Kanälen zur Verfügung. Der Fader Nr. 1 steuert den DMX-Eingang. Es gibt keine Fader für die Kanäle, nur für die Speicherplätze. Es ist nur eine Speicher-Bank verfügbar. Die Aufzeichnung der Speicherplätze erfolgt durch Aufnahme des vollständigen DMX-Universums, welches von der Konsole eingelesen wird. Die Konsole kann so konfiguriert werden, dass der DMX-Eingang hinzugefügt wird oder dass automatisch gesteuert wird, falls der DMX-Eingang versagt.

Ein Basis-Cue-Stack wird zur Verfügung gestellt. Er enthält 24 (48) Schritte und kann nicht bearbeitet werden. Der Stack kann mit den Überblendreglern wiedergegeben werden. Die Ein-/Ausblendzeit kann mit der Taste **[RATE]** (**Geschwindigkeit**) und dem Drehknopf eingestellt werden.



Hinweis: Im Backup-Modus kann es solange keinen Konsolenausgang geben, bis der DMX-Eingang von einem anderen DMX-Eingabegerät angeschlossen wurde.



Aufzeichnen eines Speicherplatzes

Einen Speicherplatz aufzeichnen:

Schritt 1: Drücken Sie die Taste **[REC MEM] (Speicher aufzeichnen)**. Die Taste **[REC MEM] (Speicher aufzeichnen)** blinkt kräftig rot. Die Tasten unter den Fadern leuchten folgendermaßen auf:

- Blinkt kräftig rot . . . leerer Speicherplatz.
- Blinkt schwach rot . . . voller Speicherplatz. Wenn Sie auf diesen Speicherplatz speichern, werden die alten Werte überschrieben.

Schritt 2: Drücken Sie eine Taste. Der Speicherplatz ist aufgezeichnet und die Taste **[REC MEM] (Speicher aufzeichnen)** leuchtet nicht mehr.



Hinweis: *Der Fader Nr. 1 steuert den DMX-Eingang. Die in Fader Nr. 1 aufgezeichneten Speicherwerte können nur unter Verwendung des Stacks wiedergegeben werden.*

Mit der Taste **[Clear] (Löschen)** die Aufzeichnung abbrechen:

Um die Aufzeichnung abzubrechen, drücken Sie die Taste **[Clear] (Löschen)**.

Um zu den vorher aufgezeichneten Speicherwerten zurückzukehren, verwenden Sie die Taste **[UNDO] (Rückgängig)**:

Falls Sie in einen falschen Speicherplatz aufzeichnen, drücken Sie sofort **[UNDO] (Rückgängig)**. Die früheren Werte werden wiederhergestellt.

Löschen der Speicherplätze

Der Befehl Löschen kann dazu verwendet werden, den Ausgang eines einzelnen Speicherplatzes oder aller Speicherplätze zu löschen.

Um die von einzelnen Speicherplätzen erzeugten Werte zu löschen:

Drücken Sie die Taste **[CLEAR] (Löschen)** und halten diese gedrückt. Drücken Sie dann die Taste des Speicherplatzes, den Sie löschen wollen.

Um die von allen Speicherplätzen erzeugten Werte zu löschen:

Drücken Sie **[CLEAR] (Löschen)** dreimal schnell hintereinander (in weniger als 1,5 Sekunden) oder drücken Sie die Taste **[CLEAR] (Löschen)**, halten sie gedrückt und drücken dann **[MEMS] (Speicher)**. Beide Methoden löschen alle Werte, welche von allen Speicherplätzen erzeugt wurden.

STACK

Der im DMX Backup-Modus bereit gestellte STACK besteht aus den in der Reihenfolge verbundenen Speicherplätzen 1 - 24 (1 - 48). Dieser STACK kann nicht bearbeitet werden. Der STACK Schritt Nr. 1 ist der in Fader Nr. 1 aufgezeichnete Speicherwert.

Falls der DMX-Eingang verloren geht, können Sie den STACK so einstellen, dass er automatisch läuft. Siehe hierzu [LCD-Menü des DMX Backup-Modus, Seite 42](#).

Überblendsteuerung

- [▶ ..▶]Wiedergabe.
- [||]Pause. Drücken Sie [||], um während dem Ein-/Ausblenden zu unterbrechen. Drücken Sie [||] und [▶ ..▶], um das Ein-/Ausblenden auf den vorhergehenden Stack-Schritt zurückzusetzen. Mehrfaches Drücken setzt um mehrere Schritte zurück.

Den STACK abspielen:

Schritt 1: Drücken Sie **[STACK]**. Wenn der STACK aktiv ist, leuchtet die Taste **[STACK]** kräftig gelb.

Schritt 2: In Schritt Nr. 2 ein-/ausblenden:

- Drücken Sie [▶ ..▶], um automatisch in den nächsten Schritt ein- oder auszublenen. Falls die Überblendregler nicht in der obersten oder untersten Position sind, geht das automatische Ein- oder Ausblenden weiter, bis der Wert der Fader erreicht wird. In diesem Moment können Sie das Ein-/Ausblenden manuell fortsetzen.
- Um manuell ein- oder auszublenen, schieben Sie die Überblendregler manuell von der untersten in die oberste Position.

Schritt 3: In den nächsten Schritt ein-/ausblenden:

- Drücken Sie [▶ ..▶], um automatisch in den nächsten Schritt ein- oder auszublenen.
- Um den nächsten Schritt zu laden, schieben Sie die Fader zunächst in die unterste Position zurück. Um in diesen Schritt zu überblenden, schieben Sie dann die Fader in die oberste Position.

Schritt 4: Für jeden folgenden STACK-Schritt müssen Sie den Schritt 3 wiederholen.

Direkt zu einer Schrittnummer gehen:

Schritt 1: Drücken Sie die Taste **[STACK]** und halten diese gedrückt.

Schritt 2: Mit Hilfe des Drehknopfes wählen Sie im LCD-Fenster die gewünschte Schrittnummer.

Schritt 3: Lassen Sie die Taste **[STACK]** los. Der gewählte Schritt liegt nun in den Überblendreglern an.

Schritt 4: Drücken Sie [▶ ..▶], um in den gewählten Schritt ein- oder auszublenen.

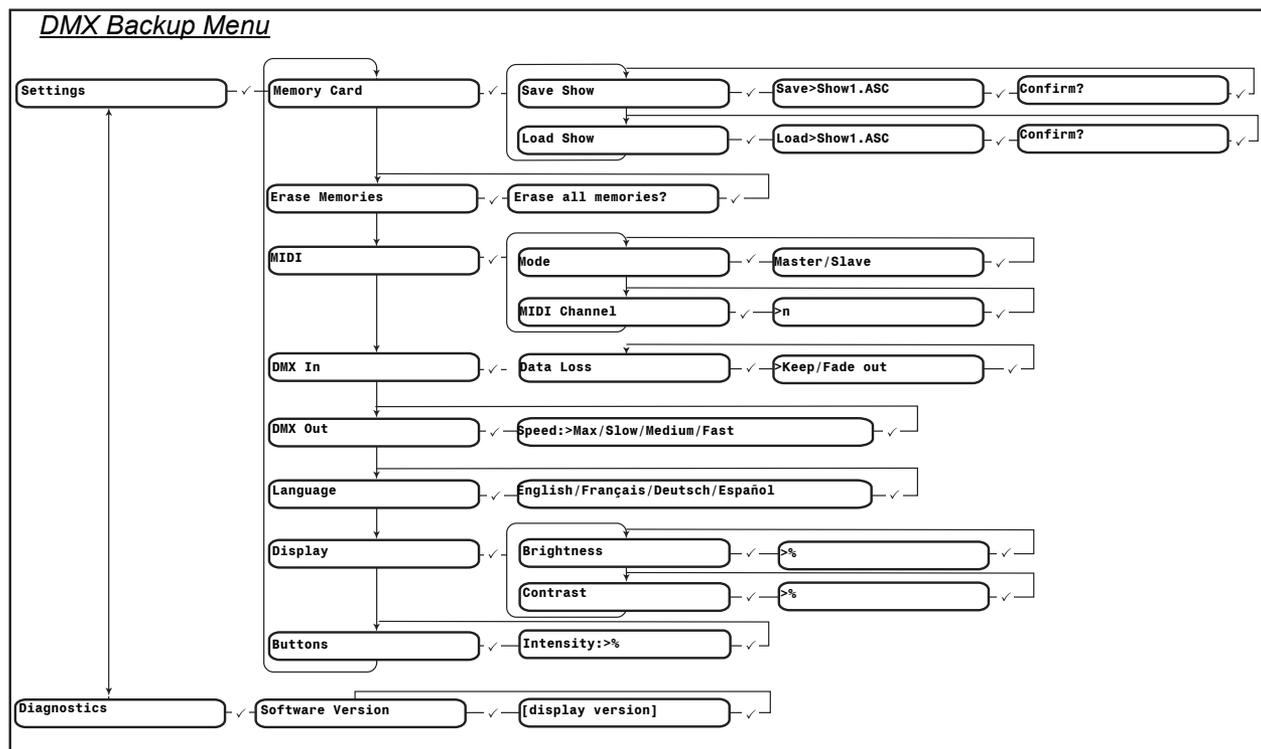
LCD-Menü des DMX Backup-Modus

Mit Hilfe des LCD-Menüs kann man schnell auf die Einstellungen zugreifen.

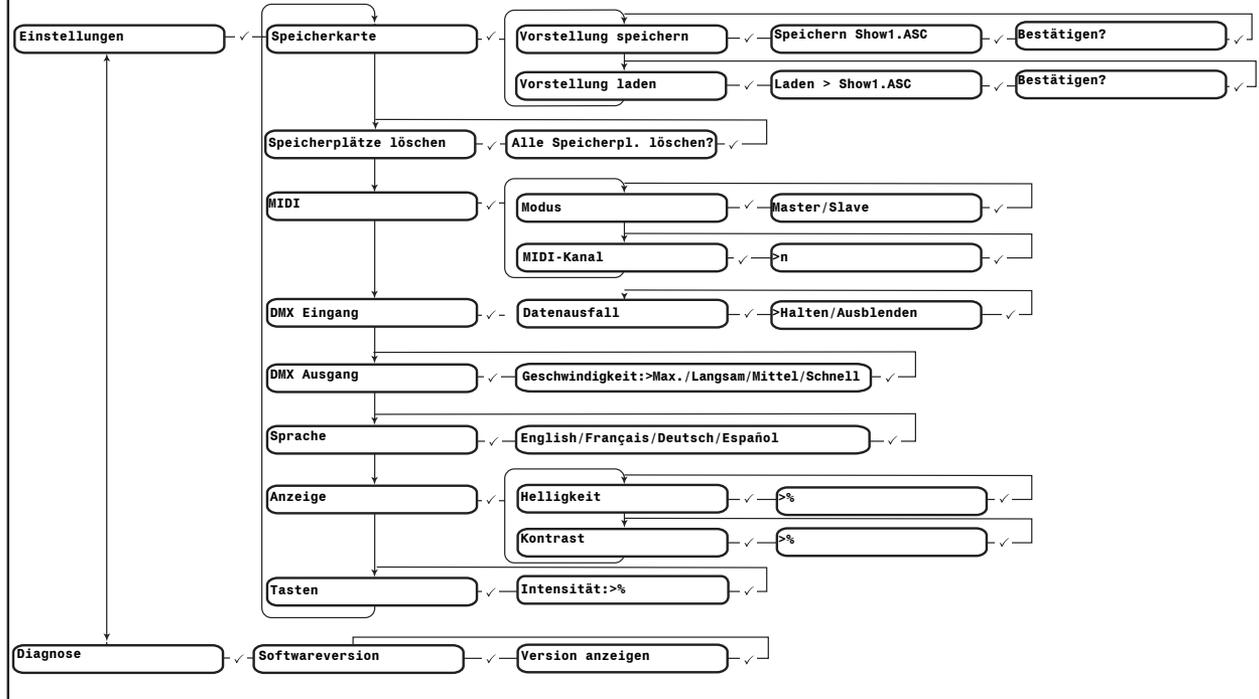
- Um das Menü zu öffnen, um zu tieferen Menüebenen zu gelangen und um Einstellungsänderungen anzunehmen, drücken Sie [✓].
- Mit Hilfe des Drehknopfes können Sie durch die Menüpunkte scrollen.
- Drücken Sie die Taste [◀], um zur vorherigen Menüebene zurückzukehren.
- Drücken Sie die Taste [◀◀], um das Menü zu verlassen.



Hinweis: MIDI wird gegenwärtig von SmartFade v1.1.2 oder früheren Versionen nicht unterstützt.



DMX Backup-Menü



Anhang A

Software-Update

Dieser Anhang enthält die Anleitungen für das Software Update der SmartFade-Konsole. Das Update der SmartFade-Software kann entweder mit einer SD-Karte oder über eine USB-Verbindung zu einem PC erfolgen.

Die Software kann von der ETC-Website herunter geladen werden: www.etconnect.com



VORSICHT: *Der Vorstellungs-Speicher wird beim Update der Software gelöscht. Stellen Sie daher sicher, dass alle Vorstellungsdaten, die Sie behalten wollen, auf der SD-Karte gesichert werden, bevor Sie die Software auf den letzten Stand bringen.*

Vorbereiten der Konsole

Einen SmartFade-Selbsttest durchführen und das Update der Software vorbereiten:

- Schritt 1: Bei ausgeschalteter Konsole halten Sie [✓] gedrückt und schalten die Konsole ein.
 - Schritt 2: Durch Drücken von [✓] gehen Sie durch die einzelnen Schritte des Selbsttests.
 - Schritt 3: Wenn der Menüpunkt „Upgrade Firmware“ angezeigt wird, wählen Sie mit dem Drehknopf „Yes“ (Ja) und drücken Sie [✓]. Die LCD-Anzeige zeigt eine Nachricht, die Sie auffordert, die USB-Verbindung herzustellen oder die SD-Karte einzuführen.
-



Hinweis: *Falls Sie unbeabsichtigt das Update der Software begonnen haben, können Sie ohne Änderungen durchzuführen durch Abstecken der Konsole abbrechen.*

Software Update

Update über USB

Software über die USB-Verbindung auf den letzten Stand bringen:

- Schritt 1: Laden Sie vom Download-Bereich der ETC-Website die Datei SMRTFADE.SRC und die USB Download-Anwendung herunter: www.etconnect.com
-



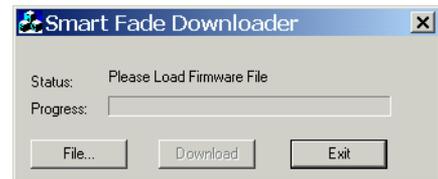
Hinweis: *Downloads zu SmartFade können nur mit einem PC, welcher eines der folgenden Windows-Betriebssysteme verwendet, durchgeführt werden: Windows 98, Windows 2000, Windows XP.*

- Schritt 2: Verbinden Sie SmartFade und den PC mit einem USB-Kabel. Das USB-Kabel muss Stecker vom Typ A und B haben.

- Schritt 3: Mit Hilfe der oben beschriebenen Vorgangsweise bereiten Sie die Konsole auf das Update der Software vor. Siehe hierzu [Vorbereiten der Konsole, Seite 45](#).



Schritt 4: Starten Sie die USB-Download-Anwendung, die Sie von der ETC-Website herunter geladen haben. In der Statuszeile sollte die Anwendung folgende Nachricht zeigen: „Please Load Firmware File“ (Laden Sie bitte die Firmware-Datei).



Schritt 5: Klicken Sie auf die Schaltfläche File (Datei), und wählen Sie die Datei SMRTFADE.SRC. In der Statuszeile sollte die Anwendung folgende Nachricht zeigen: „Please Download Firmware“ (Laden Sie bitte die Firmware herunter).



Schritt 6: Klicken Sie auf die Schaltfläche Download. In der Statuszeile sollte die Anwendung folgende Nachricht zeigen: „Downloading ...“ (Es wird herunter geladen), und die Fortschrittsanzeige sollte sich zu bewegen beginnen. Wenn der Download abgeschlossen wurde, wird die Konsole mit der neuen, auf den letzten Stand gebrachten Software starten.



Update mit der SD-Karte

Vorformatierte SD-Karten, welche nicht in FAT16 formatiert sind, werden mit SmartFade möglicherweise nicht richtig funktionieren. Smartfade unterstützt die Dateisysteme „FAT12“ oder „FAT32“ nicht. Bevor Sie die Software in der SD-Karte speichern, stellen Sie sicher, dass sie mit FAT 16 richtig formatiert ist.



VORSICHT: *Das Formatieren einer SD-Karte löscht alle Informationen auf der Karte. Stellen Sie sicher, dass vor dem Formatieren alle wichtigen Dateien von der Karte entfernt wurden.*

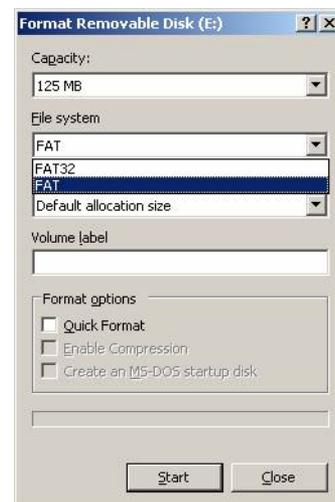
SD-Karte formatieren

Schritt 1: Führen Sie die SD-Karte in den Kartenleser ein. Stellen Sie sicher, dass der Kartenleser mit dem Windows-PC verbunden ist.

Schritt 2: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol der SD-Karte und wählen Sie **Format (Formatieren)** aus. Dadurch wird das Fenster Formatieren geöffnet.

Schritt 3: Im Feld **File System (Dateisystem)** wählen Sie **FAT** aus. Dadurch wird das Dateisystem der Karte als FAT 16 festgelegt.

Schritt 4: Klicken Sie auf **Start** und vollenden Sie dann den Formatierungsvorgang.



Software mit Hilfe der SD-Karte auf den letzten Stand bringen:

Schritt 1: Laden Sie vom Download-Bereich der ETC-Website die Datei SMRTFADE.SRC herunter: www.etcconnect.com

Schritt 2: Kopieren Sie die Datei SMRTFADE.SRC in das Stammverzeichnis der SD-Karte. **BENENNEN SIE DIE DATEI NICHT UM!**

- Schritt 3: Mit Hilfe der oben beschriebenen Vorgangsweise bereiten Sie die Konsole auf das Update der Software vor. Siehe hierzu [Vorbereiten der Konsole, Seite 45](#).
- Schritt 4: Führen Sie die SD-Karte in die Konsole ein. Das Update wird automatisch begonnen und die Konsole wird nach dem Fertigstellen des Vorgangs mit der neuen, auf den letzten Stand gebrachten Software starten.



Index

Numerics

1 - 24.	16
1 - 48.	16
25 - 48.	16
49 - 96.	16

B

Backup laden	42
Backup speichern	42
Black Out	12, 20

C

CLEAR (Löschen)	21, 26, 34, 40
COPY (Kopieren)	27

D

DMX Backup-Modus	39
Speicherplatz aufzeichnen	40
Speicherplätze löschen	40
DMX in	35
DMX, Definition von	9
DMX-Ausgangsgeschwindigkeit	42
DMX-Ausggeschw.	35
DMX-Eingang	12, 42

E

EDIT MEM (Speicher bearbeiten)	22
Einzelszenen-Betrieb	18
ETC-Standorte	3

H

Hell. der Anzeige	35
Helligkeit der Anzeige	12, 42
Helligkeit der Tasten	12, 35, 42
Herunterfahren	4
Hochfahren	4

I

IND 1 und IND 2	11, 19
-----------------------	--------

K

Kanalb. setzen	35
Kanalbereichstaste	16

L

LCD-Kontrast	12, 35, 42
LCD-Menü	12, 35, 42
Lösch.	35
Löschen	42

M

MAGIC	20, 21, 22, 24, 26
Master-Fader	12, 20
MEMS (Speicher)	17, 20, 21
Menü Betriebsmodus	5

N

NEXT	
STACK abspielen	30
NEXT (Nächste)	18
Normaler Modus	
Fader	16
Sequenzen aufzeichnen	24
Speicherplatz	20
Bank	21
Speicherplatz aufzeichnen	21
Speicherplätze bearbeiten	22
STACK abspielen	30
Tasten	17
Zu einem STACK-Schritt springen	30
Zufällige Sequenzen	26

P

Patch	12, 35
Von Disk lad.	35
Patch lad.	35
Patch, Definition von	16
PREVIEW (Vorschau)	35

R

RATE (Geschwindigkeit)	31
REC MEM (Speicher aufzeichnen)	21

REC SEQ	24
S	
Sequenzen	24
Ab.-Mod.	35
Aufzeichnen	24
Bearb.	35
COPY (Kopieren)	27
MAGIC	24, 26
Sequenzen bearb.	35
SNAPSHOT	33
Kop.	35
Snapshot	
Aufzeichnen	33
SNAPSHOT kop.	35
Software	
Updaten	45
SD-Karte	46
USB	45
Software Update	45
Software-Update	45
Software-Version	12, 35, 42
SOLO	10, 17
Speicherplatz	20
Aufzeichnen	21, 40
Bank	21
Bearbeiten	22
COPY (Kopieren)	27
Löschen	23
MAGIC	21, 22
Wiedergabe	23
Spracheinstellg.	35
Spracheinstellung	12, 42
STACK	30
Aufzeichnen	28
Definition	28
DMX Backup-Modus	41
In NEXT wiedergeben	30
Wiedergabe	
DMX Backup-Modus	41
Zu Schritt springen	41
Zum Schritt springen	30
STACK abspielen	
DMX Backup-Modus	41
Steuerung mit Überblendregler	29

T

Technischen Kundendienst	3
--------------------------------	---

U

Überblendsteuerung	41
UNDO (Rückgängig)	21, 27, 34, 40

V

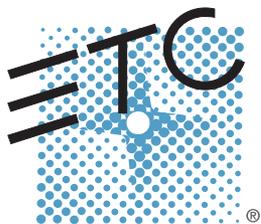
Vorst.lad.	35
Vorst.spei.	35

W

Website	3
Wenden Sie sich an den Technischen Kundendienst von ETC.	3

X-Z

Zu einem STACK-Schritt springen	30, 41
Zwei-Szenen-Betrieb	7
Kanal-Fader	9
Patch	12
Tasten	10
Zeitgesteuerte Ein-/Ausblendungen	11



Firmenzentrale ■ 3031 Pleasant View Road, P.O. Box 620979, Middleton, Wisconsin 53562-0979, USA ■ Tel: +1 608 831 4116 ■ Fax: +1 608 836 1736
Großbritannien ■ Unit 5, Victoria Industrial Estate, Victoria Road, London W3 6UU, Großbritannien ■ Tel: +44 (0)20 8896 1000 ■ Fax: +44 (0)20 8896 2000
Italien ■ Via Ennio Quirino Visconti, 11, 00193 Roma, Italien ■ Tel: +39 (06) 32 111 683 ■ Fax: +39 (06) 32 656 990
Deutschland ■ Ohmstrasse 3, 83607 Holzkirchen, Deutschland ■ Tel: +49 (80 24) 47 00-0 ■ Fax: +49 (80 24) 47 00-3 00
Hongkong ■ Room 605-606, Tower III Enterprise Square, 9 Sheung Yuet Road, Kowloon Bay, Kowloon, Hongkong ■ Tel: +852 2799 1220 ■ Fax: +852 2799 9325
Kundendienst: (Amerika) service@etcconnect.com ■ (Großbritannien) service@etc europe.com ■ (Deutschland) techserv-hoki@etcconnect.com ■ (Asien) service@etcasia.com
Internet: www.etcconnect.com ■ Copyright © 2005 ETC. Alle Rechte vorbehalten. ■ Produktinformationen und technische Daten können geändert werden.
7219M1200-1.1.2 ■ Rev A ■ Herausgegeben: 03/2005