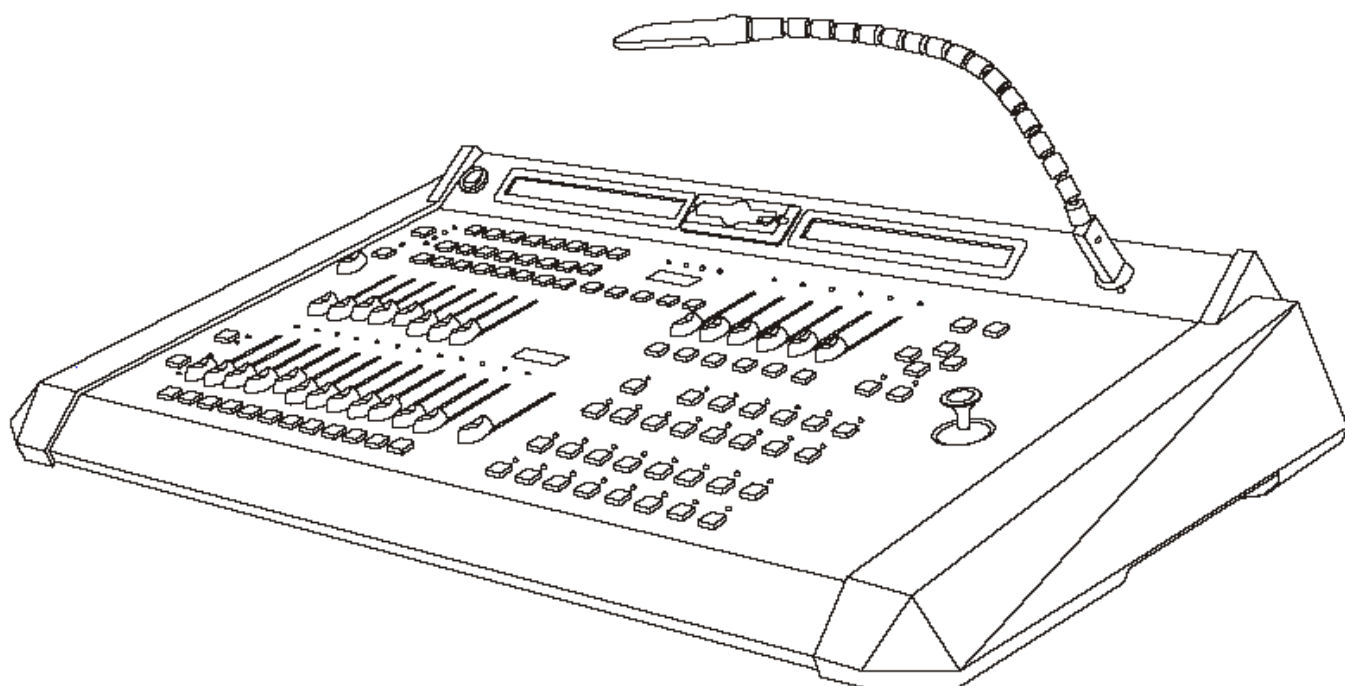


ME-2

m e s s e n g e r 2

UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA



—GLP—

**GERMAN LIGHT
PRODUCTS**

Web site: www.glp.de

E-mail: service@glp.de

Úvod	2
UPOZORNĚNÍ	2
UPOZORNĚNÍ	Chyba! Záložka není definována.
Technické údaje	3
ZÁKLADNÍ FUNKCE	4
OVLÁDÁNÍ	4
Menu setup	6
VNITŘNÍ PAMĚŤ	6
Create New Fixture – vytvořit nové světlo	6
Total DMX Channel – počet kanálů světla	7
LCD Effect Label – popis efektů	7
Internal Patch – nastavení efektů	7
Pan/Tilt Patch – nastavení vodorovného a svislého pohybu světla	8
Hard/Soft Patch – nastavení přechodu mezi efekty	8
Fixture Name – název světla	8
Reset/ Lamp Values – nastavení lampy	9
Dip-Switch Configuration – volba systému adres	9
Control Type – způsob ovládání	9
Dimmer Patch – nastavení stmívání	10
Edit Existing Fixture – úprava existujícího světla	10
Delete Fixture – vymazání světla	11
Chybová hlášení!	11
KANÁLY SVĚTEL (PATCH)	12
Fixture Patch – přiřazení adres světel	13
Par Patch – přiřazení adres světel „par“	13
Strobo Patch – přiřazení adres stroboskopů	14
Smoke Patch – přiřazení adres mlhovači	14
KANÁL MIDI	14
TYP STROBOSKOPU	15
INTENZITA LAMPIČKY	15
ZOBRAZENÍ STAVU PAMĚTI	15
EXPORT DATOVÉHO SOUBORU	16
IMPORT DATOVÉHO SOUBORU	17
AKTUALIZACE SOFTWARE	18
ZÁZNAM NA PAMĚŤ. KARTU	18
NAHRÁNÍ Z PAMĚŤ. KARTY	19
Záznam	21
ZÁZNAM SHOW	21
ACTIVE EFFECTS	21
ÚPRAVA KROKŮ	22
DOBA KROKU	23
ZÁZNAM CHASŮ	24
ZÁZNAM SCÉN	24
Přehrávání	25
PŘEHRÁVÁNÍ SCÉN/CHASŮ/SHOW	25
VÍCENÁSOBNÉ PŘEHRÁVÁNÍ	25
Programy stroboskopů	26
Výběr světel	27
VOLBA SVĚTLA	27
SKUPINA SVĚTEL	27
Ovládání příslušenství	28
ČAS	28
KOPIROVÁNÍ SHOW, CHASŮ, SCÉN	28
RESET	28
LAMPA	29
POUŽITÍ MIDI	29

ÚVOD

Děkujeme, že jste se rozhodli pro světelný pult Messenger 2.

Zařízení bylo důkladně testováno a řádně zabaleno. Balení opatrně rozbalte a zkontrolujte, zda obsahuje všechny požadované součásti a, že během transportu zařízení nebylo poškozeno.

Předtím, než začnete zařízení používat, si důkladně přečtěte tuto uživatelskou příručku.

UPOZORNĚNÍ

- Zařízení chraňte před vlhkostí a deštěm a kontaktem s jinými kapalinami.
- Zkontrolujte, zda nastavené napájecí napětí zařízení odpovídá napětí v místní síti el. napětí.
- Je-li poškozený napájecí kabel, zařízení nezapínejte.
- Nepracuje-li zařízení správně, okamžitě jej vypněte. Vychází-li ze zařízení kouř nebo neobvyklý zápach, zařízení odpojte od zdroje napětí.
- Zařízení nerozebírejte, neobsahuje žádné vyměnitelné součásti.
- Opravu zařízení svěřte autorizovanému technikovi. Nekvalifikovaným zásahem můžete zařízení poškodit. Je-li zařízení v záruční době, nekvalifikovaným zásahem do zařízení pozbývá záruka platnosti.

Udržujte zařízení v suchu

Toto zařízení není vodovzdorné. Je-li vytaveno vyšší vlhkosti, může docházet k nesprávné funkci.

Chraňte zařízení proti vibracím

Vibrace a nárazy mohou způsobit nesprávnou funkci zařízení.

Zařízení chraňte před zvýšeným magnetickým polem

Zařízení neumísťujte do blízkosti zařízení, která generují zvýšené elektromagnetické záření. Silné magnetické pole může ovlivňovat funkci elektronických obvodů zařízení.

Čištění

Vnější plochy zařízení otírejte jemným hadříkem a přípravkem na čištění skla.

Paměťové karty

Paměťové karty se mohou během provozu zařízení zahřívat.

TECHNICKÉ ÚDAJE

Model:	ME-2
Příkon:	AC 230V/ AC 120V
Kryt zařízení:	Plech s epoxidovou práškovou úpravou povrchu
LCD:	2x40 znaků
DMX kanály	512 max., možnost nastavení pro inteligentní světla, běžný světla typu „pars“ a DMX stroboskopy
Paměť Flash Card:	32 MB (není součástí balení)
DJ lampička:	Konektor USB, 5V/1W na husím krku
Vstupy / Výstupy	DMX OUT: 3pinový konektor Neutrik MIDI IN/THRU/OUT: Běžný 5pinový konektor DIN RS-232 Port: DB9 konektor Audio IN: 1/4" nevyvážený stereo konektor
Ovládání světel zvukem:	Pomocí vestavěného mikrofону nebo vstupu line-in
Vnější rozměry:	650 x 400 x 115 mm
Hmotnost:	cca. 8.3 kg

ZÁKLADNÍ FUNKCE

- 512 kanálů DMX (24 kanálů pro pars, 8 kanálů pro strobo a až 36 kanálů na světlo)
- 20 predvolených programů Strobo a 48 programovatelných scén
- 48 volně programovatelných show pro světla, každé až 48 kroků
- 48 volně programovatelné „chasy“ pro pars, každý až 48 kroků
- Knihovna s až 256 světly s možností editace
- Vyměnitelná paměťová karta (32 MB) – možnost výměny knihoven, nastavení, datových souborů
- Možnost uložit / nahrát datové soubory na / z PC
- Ovládání světel zvukem prostřednictvím mikrofону nebo vstupu line-in
- Konektor USB pro napájení DJ lampičky (5V, 1W)
- Ovládací páčka nastavení světel Pan/Tilt
- Blackout a Grand master
- Dvě LCD displeje, 2x40 znaků a 2 4znakové LED displeje
- 4 3pinové XLR konektory pro 512 kanálový DMX výstup
- MIDI In/ Thru/ Out konektory
- Možnost aktualizace software světelného pultu

OVLÁDÁNÍ

Tlačítko Fixture

Tlačítkem vyberete světlo, které chcete ručně ovládat. Přidržením tlačítka aktivujete funkci Group.

Tlačítka Fixture 1-16

Tlačítka 1 - 16 zapnete a vypnete jednotlivá světla.

Ovládací páčka

Páčkou nastavíte polohu světla ve vodorovném (Pan) a svislém směru (Tilt).

Pan/Tilt

Tlačítka zapnete nebo vypnete funkci Pan nebo Tilt ovládací páčky.

Setup

Tlačítkem aktivujete menu Setup.

Record

Tlačítkem aktivuje menu záznamu.

Tlačítka Cursor (UP, DOWN, LEFT a RIGHT)

Tlačítka slouží k navigaci v menu.

Potenciometry Function (1-6)

Tyto potenciometry mají stejnou funkci jako tlačítka Cursor.

Tlačítka s šipkami Right/Left

Tlačítka slouží k navigaci v dialogovým oknech zobrazovaných na LCD displeji.

Potenciometry Dimmer (1-12)

Tyto potenciometry v kombinaci s tlačítkem Channel slouží k ovládní 24 kanálů světel.

Tlačítka Flash

Těmito 12 tlačítky nastavíte okamžitě maximální intenzitu kanálu. V kombinaci s tlačítkem Flash Page slouží tlačítko k výběru scény nebo čísla kroku chasu nebo show. Přidržením tlačítek cca. na 2 s aktivujete funkci „Latch“.

Tlačítko Flash Page

V kombinaci s tlačítky Flash přepínáte tímto tlačítkem stránky (Page) scén. 4 stránky obsahují každá 12 scén, 12 kroků chasu nebo show.

Tlačítko Channel

Tímto tlačítkem zvolíte kanály mezi dvěma stránkami kanálů – kanály 1 – 12 a 13 – 24.

Potenciometr Dimmer Master

Tento potenciometr nastavuje výstupní celkovou intenzitu všech 24 kanálů.

Potenciometr Grand Master

Tento potenciometr nastavuje výstupní intenzitu kanálů, u kterých není aktivováno tlačítko Flash.

Potenciometry Preset (1-8)

Tyto potenciometry nastavují přednastavenou výstupní úroveň kanálů.

Blackout

Toto tlačítko umožňuje úplně „vypnout“ výstupní signál ze světelného pultu.

Tlačítko Audio

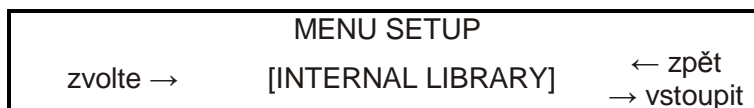
Toto tlačítko umožňuje aktivovat funkci ovládní světel pomocí zvuku u vybraných scén, chasů, show a strobo programů.

MENU SETUP

Zapněte světelný pult. Pult se automaticky nastaví do režimu Fixture – LED indikátor FIXTURE svítí. Stiskem tlačítka SETUP v režimu FIXTURE přejdete do menu SETUP. LED indikátor SETUP krátce zabliká a na pravém LCD displeji se objeví menu SETUP. Menu obsahuje 11 nastavení včetně knihovny (Internal Library), Patch, MIDI kanálů, typů Strobo, stmívání DJ lampičky (Gooseneck Dimmer), zobrazení stavu paměti (Free Memory), ukládání a nahrávání datových souborů (Send Data File / Load Data File), aktualizace software (Update Software), záznamu na paměťovou kartu (Save to Card) a nahrávání z karty (Load from Card).

VNITŘNÍ PAMĚŤ

Aktivní volba v menu SETUP bliká.

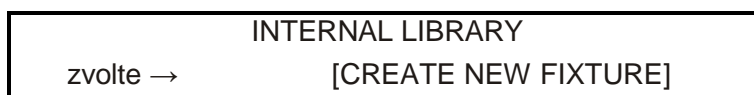


Stiskem pravé šipky vstupte do nastavení knihovny „Internal Library“. Nastavení knihovny obsahuje 3 položky:

- Create New Fixture - vytvořit nové světlo
- Edit Existing Fixture – upravit existující světlo
- Delete Fixture – vymazat světlo

Create New Fixture – vytvořit nové světlo

V menu Internal Library zvolte tlačítka UP/DOWN nebo potenciometrem F5 položku [CREATE NEW FIXTURE].



Položka CREATE NEW FIXTURE umožňuje vytvořit nové světlo a jeho nastavení uložit do knihovny (knihovna může obsahovat až 255 typů světel). Položka obsahuje volby: Total DMX Channel, LCD Effect Label, Internal Patch, Pan/ Tilt Patch, Hard/ Soft Cross, Fixture Name, Reset/ Lamp Values, Dip-Switch Configuration, Control Type a Dimmer Patch.

Total DMX Channel – počet kanálů světla

V menu CREATE NEW FIXTURE zvolte položku TOTAL DMX CHANNEL a pravou šipkou položku otevřete.

Zvolte počet kanálů, které chcete nastavit		
Název světla	[1]	← zpět
→		→ vybrat

Tato položka umožňuje nastavit počet kanálů, který bude nové světlo používat. Můžete zvolit hodnotu v rozsahu 1 až 36. Hodnotu nastavte tlačítky Cursor Up/Down nebo potenciometrem F5. Výběr potvrďte pravou šipkou Select.

LCD Effect Label – popis efektů

V menu Create New Fixture vyberte položku [LCD EFFECT LABEL]. V této položce vytvoříte seznam příkazů světla, které požadujete, aby se zobrazovali na displeji světelného pultu.

Zvolte počet stránek LCD displeje		
Název světla →	[1]	← zpět
		→ vybrat

Rozsah počtu stránek je 1 až 5. Hodnotu nastavte tlačítky Cursor Up/Down nebo potenciometrem F5. Výběr potvrďte pravou šipkou Select.

Zvolte řetězce popisu efektů	více ↔
-----	P1

Každá stránka obsahuje 6 znakových řetězců, každý řetězec tvoří max. 6 písmen. Tlačítky Cursor UP/DOWN nastavíte požadovaný znak. Tlačítky LEFT/RIGHT přecházíte mezi písmeny řetězce. Potenciometrem F1 v kombinaci s tlačítkem Cursor LEFT/RIGHT. Světelný pult je vybaven vestavěným slovníkem.

Zvolte řetězce popisu efektů	více ↔
COLOR GOBOS G.ROT PRISM SHUTT DIMMR	P1

Pravou šipkou Select přejdete ke stránce číslo 2, levou šipkou Select se vrátíte k předchozí stránce. Nastavení se provádí automaticky.

Internal Patch – nastavení efektů

V menu Create New Fixture vyberte položku [INTERNAL PATCH].

Zvolte světlo, které chcete nastavit	více ↔
FIXTURE NAME – [INTERNAL PATCH]	→ vybrat

Stiskněte pravou šipku, na displeji se zobrazí upozornění, abyste nepoužívali již použitý kanál DMX. Upozornění potvrďte, na displeji se zobrazí dialogové okno:

COLOR	GOBOS	G.ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	↔
[--]	--	--	--	--	--	P1

Nyní můžete nastavit hodnoty příslušných efektů k DMX kanálům. Tlačítka Cursor UP/DOWN nastavte hodnotu, tlačítka LEFT/RIGHT zvolte požadovaný efekt. Pravou šipkou Select otevřete následující stránku, levou šipkou Select se vrátíte na stránku předchozí. Nastavení se uloží automaticky do paměti.

Příklad nastavení:

COLOR	GOBOS	G.ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	↔
[5]	6	7	8	9	10	P1

Pan/Tilt Patch – nastavení vodorovného a svislého pohybu světla

V menu Create New Fixture vyberte položku [PAN/ TILT PATCH]. Tato položka umožňuje přidělit funkci Pan/ Tilt kanálům DMX světla.

X (PAN)	Y (TILT)	PAN/TILT	← zpět
H[--] L --	H -- L --	OUTPUT	→ vybrat

Většina světel používá 8 i 16bitové ovládání, některá pouze 8bitové. Pan (vodorovný) i Tilt (svislý) pohyb vyžaduje dva kanály. V 8bitovém režimu používá každý pohyb pouze jeden kanál, proto lze v tomto režimu nastavit pouze horní limit polohy. Požadovanou hodnotu nastavte tlačítka Cursor UP/DOWN, tlačítka LEFT/RIGHT přejde k dalšímu efektu. Hodnoty lze také nastavit tlačítka F1 až F4. Pravou šipkou Select zvolené hodnoty potvrďte.

Hard/Soft Patch – nastavení přechodu mezi efekty

V menu Create New Fixture vyberte položku [HARD/ SOFT CROSS].

COLOR	GOBOS	G.ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	↔
[HARD]	HARD	HARD	HARD	HARD	HARD	P1

Tato položka umožňuje nastavit rychlost přechodu mezi jednotlivými efekty světla. Hard znamená ostrý přechod mezi efekty. Při volbě Soft se efekty mění pozvolna nastavenou rychlostí. Tlačítka Cursor UP/ DOWN zvolte nastavení položky. Tlačítka LEFT/ RIGHT přejdete k dalšímu efektu.

Pravou šipkou Select přejdete ke stránce číslo 2, levou šipkou Select se vrátíte k předchozí stránce. Nastavení se provádí automaticky.

Fixture Name – název světla

V menu Create New Fixture vyberte položku [FIXTURE NAME]. Pravou šipkou Select otevřete dialog pro zadání názvu světla.

Vložte nebo upravte název světla	← zpět
- FIXTURE NAME -	→ vybrat

Tlačítka Cursor UP/DOWN zvolte požadované písmeno názvu, tlačítka LEFT/RIGHT přejdete k dalšímu písmenu názvu. Pro výběr písmen můžete použít potenciometr F4. Pravou šipkou Select název světla potvrdíte.

Reset/ Lamp Values – nastavení lampy

V menu Create New Fixture vyberte položku [RESET/ LAMP VALUES]. Na displeji se objeví poznámka, abyste nepoužívali jeden DMX kanál pro více efektů.

RESET OFF ON	LAMP OFF ON	← zpět
[--] -- --	[--] -- --	→ vybrat

Tato položka umožňuje nastavit funkce dálkový reset (Remote Reset) a dálkové vypnutí/zapnutí (Remote Lamp on/off) lampy. Tlačítka Cursor UP/DOWN nastavte požadovanou hodnotu., tlačítka LEFT/RIGHT přejdete na další položku. Hodnoty můžete nastavit také pomocí potenciometrů F1-F6 v kombinaci s tlačítky LEFT/RIGHT. Funkce RESET a LAMP mohou používat stejné nebo různé kanály.

Např.

RESET OFF ON	LAMP OFF ON	← zpět
[12] 0 255	[--] -- --	→ vybrat

Toto nastavení znamená, že funkce Reset pracuje na kanálu 12. Pravou šipkou volbu potvrdíte.

Dip-Switch Configuration – volba systému adres

V menu Create New Fixture vyberte položku [DIP-SWITCH CONFIG.].

Vložte nastavení Dip-Switch	← zpět
n.dip = [-] 1st channel = - = -	→ vybrat

Tato položka umožňuje zvolit systém adres, který používají různí výrobci. Tlačítka Cursor UP/DOWN vyberte požadovanou hodnotu, tlačítka LEFT/ RIGHT přejdete k dalšímu parametru. Pravou šipkou volbu potvrdíte.

Control Type – způsob ovládání

V menu Create New Fixture vyberte položku [CONTROL TYPE]. Na displeji se zobrazí nastavení, které jste zvolili v položce LCD Effect Label.

COLOR GOBOS G.ROT PRISM SHUTT DIMMR	↔
[LIN] LIN LIN LIN LIN LIN	P1

Tato položka umožňuje zvolit režim ovládání efektů. Efekty je možné ovládat buď v režimu Linear (LIN) nebo Tabular (TAB). Tlačítka Cursor UP/DOWN zvolte požadovaný režim, tlačítka LEFT/RIGHT přejdete k dalšímu efektu.

Příklad:

COLOR GOBOS G.ROT PRISM SHUTT DIMMR	↔
[TAB] LIN LIN LIN LIN LIN	P1

V tomto případě bude režim Tabulář použit pouze pro efekt COLOR.

Parametry v režimu Tabulář nastavíte takto: tlačítkem Function odpovídajícím volbě COLOR otevřete dialogové okno.

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	← zpět
EFFECT_1	[1]	1	0	→ vybrat

TOP.Pset odpovídá počtu parametrů, které lze nastavit v tabulce (max. 50), Pset značí číslo aktuálního parametru.

Příklad:

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	← zpět
EFFECT_1	[6]	1	0	→ vybrat

Tlačítka Cursor UP/DOWN nastavte požadovanou hodnotu, tlačítka LEFT/RIGHT přejdete k další položce tabulky. Hodnoty můžete nastavit také pomocí potenciometrů F3, F5 a F6.

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	← zpět
EFFECT_1	[6]	2	25	→ vybrat

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	← zpět
EFFECT_1	[6]	3	99	→ vybrat

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	← zpět
EFFECT_1	[6]	4	101	→ vybrat

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	← zpět
EFFECT_1	[6]	5	250	→ vybrat

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	← zpět
EFFECT_1	[6]	6	255	→ vybrat

Pravou šipkou potvrďte nastavení.

Dimmer Patch – nastavení stmívání

V menu Create New Fixture vyberte položku [DIMMER PATCH]. Na displeji se zobrazí upozornění, abyste nepoužívali kanály již využívané funkcemi X(Pan), Y(Tilt), Reset nebo Lamp.

Vložte číslo kanálu dimmeru	← zpět
Název světla [--]	→ vybrat

Tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F5 nastavte kanál, který chcete použít pro dimmer.

Edit Existing Fixture – úprava existujícího světla

V menu Internal Library vyberte položku [EDIT EXISTING FIXTURE].

--- INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION
Zvolte položku - - - [EDIT EXISTING FIXTURE]

Položku otevřete pravou šipkou Select, objeví se dialogové okno:

V knihovně vyberte světlo pro nastavení [Ypoc250]	← zpět → vybrat
--	--------------------

Tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F4 zvolte světlo, jehož nastavení chcete upravit. Pravou šipkou otevřete menu pro úpravu nastavení zvoleného světla. Postup pro úpravu nastavení světla je stejný jako při jeho vytváření.

Delete Fixture – vymazání světla

V menu Internal Library vyberte položku [DELETE FIXTURE].

V knihovně vyberte světlo k vymazání [Ypoc250]	← zpět → vybrat
---	--------------------

Tlačítka Cursor UP/DOWN vyberte světlo, které chcete vymazat a výběr potvrďte pravou šipkou. Na displeji se zobrazí dialogové okno:

Ypoc 250 - SELECTED! Do you want to erase it?	← zpět → <no> yes
--	----------------------

Chcete-li světlo vymazat, potvrďte volbu pravou šipkou. Nechcete-li světlo vymazat, tlačítkem F6 krok zrušíte. Levou šipkou se vrátíte zpět do předchozího menu.

Chybová hlášení!

Pokud jste světlo vytvořili správně, na displeji se neobjeví žádné chybové hlášení. Dojde-li během vytváření světla k chybě, nebo opomenete některý z uvedených kroků, na displeji se zobrazí následující chybová hlášení:

CONFIGURATION MISHMASH <i>Nesprávné nastavení</i> Do you want to exit or retry? <i>Chcete nastavení opustit nebo opakovat?</i>	← retry <i>opakovat</i> → exit <i>opustit</i>
---	--

Levou šipkou se vraťte zpět a nastavení opravte, pravou šipkou zrušte všechna dosavadní nastavení.

Chcete-li vytvořit světlo se jménem, které již existuje v knihovně, na displeji se objeví následující zpráva:

FIXTURE NAME ALREADY EXISTS! <i>Světlo s tímto jménem již existuje!</i> Do you want to replace it? <i>Chcete jej přepsat?</i>	← opustit → <ne> ano
--	-------------------------

Chcete-li přepsat existující světlo, potvrďte krok pravou šipkou. Tlačítkem F6 se vrátíte do předchozího menu. Levou šipkou tento krok zrušíte.

Knihovna může obsahovat max. 256 světel. Je-li paměť zaplněna a chcete vložit další světlo, na displeji se zobrazí:

ALL LIBRARY HAVE BEEN USED! <i>Knihovna je zaplněna!</i>	← opustit → ano
---	--------------------

Chcete-li vymazat světlo, které se právě používá, na displeji se zobrazí zpráva:

THIS FIXTURE IS CURRENTLY USED IN PATCH! <i>Světlo se právě používá!</i>	← opustit → ano
--	--------------------

Pravou šipkou zprávu potvrďte.

Chcete-li vymazat světlo z knihovny, které neexistuje, zobrazí se zpráva:

NO FIXTURE! <i>V knihovně není žádné světlo!</i>	← opustit → ano
---	--------------------

Pravou šipkou zprávu potvrďte.

KANÁLY SVĚTEL (PATCH)

V menu Setup zvolte tlačítky Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F4 položku [PATCH].

CONFIGURATION & SETUP MENU Zvolte položku [PATCH]	← opustit → ano
--	--------------------

Pravou šipkou položku otevřete. Objeví se dialogové okno, ve kterém budete požádáni o zvolení automatického AUTO (ON) nebo manuálního MANUAL (OFF) přidělení adres světlům.

DMX CHANNEL AUTO PATCH Zvolte položku [ON]	← opustit → ano
---	--------------------

Tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F5 zvolte nastavení Auto Patch (ON) nebo Manual Patch (OFF). V režimu Auto Patch jsou DMX kanály 1 – 479 přiřazeny inteligentním světlům, 480 – 503 světlům „pars“, 504 – 511 stoboskopům a 512 mlhovači. V manuálním režimu Patch můžete kanály přiřadit libovolně.

Při změně nastavení se na displeji zobrazí:

DMX CHANNEL AUTO PATCH - ON Do you want to change it? <i>Chcete nastavení změnit?!</i>	← zrušit → ano
--	-------------------

nebo

DMX CHANNEL AUTO PATCH - OFF	← zrušit
Do you want to change it?	→ ano
<i>Chcete nastavení změnit?!</i>	

Pravou šipkou Select potvrďte volbu, nebo se tlačítkem F6 vraťte do předchozí nabídky anebo levou šipkou Select zrušte volbu a nastavení provedte znovu.

ME-2 je vybaven 512 DMX kanály až pro 44 jednotek, včetně 16 světel, 24 pars a 4 stroboskopů. Abyste mohli ovládat všech 44 jednotek, je nutné přiřadit jednotlivým jednotkám DMX adresy.

Fixture Patch – přiřazení adres světel

Tlačítky Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F5 zvolte [FIXTURE PATCH].

DMX CHANNEL AUTO PATCH – ON	← zpět
Zvolte → [FIXTURE PATCH]	→ vybrat

Pravou šipkou otevřete položku nastavení. Na displeji se zobrazí:

Fix.	TYPE	FROM - - - -	1 - - cod - - 10
[1]	- - - -	 TO - - - -	oo ^{oo} oooooo

Pro přiřazení adres světélům doporučujeme použít tlačítka Fixture 1 – 16. Potenciometrem F2 vyberte typ světla z paměti světelného pultu. Tlačítkem F4 smažete předchozí nastavení. V režimu Auto Patch se DMX adresy přiřadí automaticky. V režimu Manual Patch nastavte parametry přiřazení tlačítky Cursor. Při manuálním nastavení dbejte, aby se adresy jednotlivých jednotek nepřekrývaly.

Fix.	TYPE	FROM	1	1 - - cod - - 10
[1]	[Ypoc 250]	 TO - 14	- - - -	

Ve výše uvedeném případě je světlo č.1 světlo Ypoc 250. Toto světlo vyžaduje 14 DMX kanálů. Začáteční adresa je 1. Přerušovaná čára v pravém dolním rohu tabulky znamená, že nebylo provedeno nastavení Dip-Switch. Je-li světlo nastaveno pomocí přepínačů Dip-Switch, v tabulce se zobrazí malé čtverečky, které značí přepínače.

Par Patch – přiřazení adres světel „par“

Tlačítky Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F5 zvolte položku [PAR PATCH].

DMX CHANNEL AUTO PATCH – ON	← zpět
Zvolte → [PAR PATCH]	→ vybrat

Pravou šipkou otevřete dialogové okno nastavení:

PAR DMX CHANNEL	← zpět
FROM [480] TO 503	→ vybrat

V režimu Auto Patch, se DMX kanály 480 – 503 automaticky přiřadí světlům pars. V manuálním režimu použijte k nastavení počáteční adresy tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometr F2. Pravou šipkou výběr potvrďte. Pro světla pars je k dispozici vždy 24 kanálů.

Strobo Patch – přiřazení adres stroboskopů

Tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F5 zvolte položku [STROBO PATCH].

DMX CHANNEL AUTO PATCH – ON	← zpět
Zvolte → [STROBO PATCH]	→ vybrat

Pravou šipkou otevřete dialogové okno nastavení:

STROBO DMX CHANNEL	← zpět
FROM [504] TO 511	→ vybrat

V režimu Auto Patch, se DMX kanály 504 – 511 automaticky přiřadí stroboskopům. V manuálním režimu použijte k nastavení počáteční adresy tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometr F2. Pravou šipkou výběr potvrďte. Pro stroboskopy je k dispozici 8 kanálů, 2 kanály pro stroboskop.

Smoke Patch – přiřazení adres mlhovači

Tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F5 zvolte položku [SMOKE PATCH].

DMX CHANNEL AUTO PATCH – ON	← zpět
Zvolte → [SMOKE PATCH]	→ vybrat

Pravou šipkou otevřete dialogové okno nastavení:

SMOKE DMX CHANNEL	← zpět
FROM [504] TO 511	→ vybrat

V režimu Auto Patch, se DMX kanál 512 automaticky přiřadí mlhovači. V manuálním režimu použijte k nastavení adresy tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometr F2. Pravou šipkou výběr potvrďte.

KANÁL MIDI

V menu Setup zvolte tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F4 položku [MIDI CHANNEL].

CONFIGURATION & SETUP MENU	← opustit
Zvolte položku [MIDI CHANNEL]	→ ano

Pravou šipkou otevřete dialogové okno nastavení.

MIDI CHANNEL	← opustit
[1]	→ ano

Tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F4 nastavte adresu kanálu MIDI – hodnota 1 až 16. Pravou šipkou výběr potvrďte.

TYP STROBOSKOPU

V menu Setup zvolte tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F4 položku [STROBO TYPE].

CONFIGURATION & SETUP MENU	← opustit
Zvolte položku [STROBO TYPE]	→ ano

Pravou šipkou otevřete dialogové okno nastavení.

STROBE TYPE	← opustit
[SPQ - 2]	→ ano

Tlačítka Cursor UP/DOWN vyberte jeden ze 2 nabízených typů stroboskopů – SPQ-2 a SP-1500 / SP-750 / SP-200H. Výběr potvrďte pravou šipkou.

Abyste mohli použít tento typ stroboskopu, musíte provést další nastavení. U stroboskopu typu SPQ-2 zvolte odpovídající DMX adresu a zapněte funkci Dip-Switch 1, 2 a zbylé 2 funkce Dip-Switch vypněte. U druhého typu stroboskopu nastavte světelný pult do režimu DMX pack.

INTENZITA LAMPIČKY

V menu Setup zvolte tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F4 položku [GOOSNECK DIMMER].

CONFIGURATION & SETUP MENU	← opustit
Zvolte položku [GOOSNECK DIMMER]	→ ano

Pravou šipkou otevřete dialogové okno nastavení.

GOOSNECK DIMMER	← opustit
[1]	→ ano

Tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F4 nastavte hodnotu 0 – 16 stmívání USB DJ lampičky. Při hodnotě 0 lampička nesvítí, při hodnotě 16 svítí lampička nejvíc. Nastavení potvrďte pravou šipkou.

ZOBRAZENÍ STAVU PAMĚTI

V menu Setup zvolte tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F4 položku [VIEW FREE MEMORY].

CONFIGURATION & SETUP MENU	← opustit
Zvolte položku [VIEW FREE MEMORY]	→ ano

Pravou šipkou otevřete dialogové okno nastavení.

FREE MEMORY: FIXTURE LIB: 122	← opustit
SHOW: 48 CHASE: 48 SCENE: 48	→ ano

Touto volbou zobrazíte na displeji stav paměti. V tomto případě je k dispozici lze do paměti uložit dalších 122 světel, 48 show, 48 chasů, 48 scén je možné zaznamenat do paměti.

EXPORT DATOVÉHO SOUBORU

V menu Setup zvolte tlačítky Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F4 položku [SEND DATE FILE].

CONFIGURATION & SETUP MENU	← opustit
Zvolte položku [SEND DATE FILE]	→ ano

Pravou šipkou otevřete dialogové okno nastavení.

Send data file to PC port	← opustit
Zvolte → [LIBRARY]	→ ano

Tato položka umožňuje uložit obsah knihovny, paměti a nastavení do osobního počítače. Tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F4 zvolte položku, kterou chcete uložit do počítače. Před odesláním souboru do počítače zkontrolujte, zda je světelný pult správně propojen s počítačem a, že systém Windows je na počítači správně nakonfigurován. Uložení obsahu knihovny vyžaduje cca. 5 min, obsah paměti cca. 12 min a nastavení pultu několik vteřin.

Propojení pultu s počítačem a nastavení systému Windows

K propojení světelného pultu s osobním počítačem budete potřebovat běžný sériový kabel. Kabel zapojte na osobním počítače do sériového portu COM1 nebo COM2.

Osobní počítač musí používat operační systém Win 95/98 a vyšší. Pro komunikaci se světelným pultem využijete program Hyper Terminál, kterým je systém Windows standardně vybaven.

Program Hyper Terminál musíte nejprve nakonfigurovat, aby správně komunikoval se světelným pultem ME-2. Pokud není program ve vašem systému nainstalován, nainstalujte jej z instalačního CD disku Windows.

Jakmile program spustíte, budete dotázáni, abyste zvolili jméno a ikonu. Zadejte jméno např. „ME-2“, zvolte libovolnou ikonu a klikněte na tlačítko OK. V dalším dialogovém okně nastavte hodnotu „bity za sekundu“ na 38400, „data bits“ na 8, paritu na „žádná“, „stop bits“ na 1, „řízení toku“ na „žádné“ a stiskněte tlačítko OK. Nyní vyberte v menu „soubor“ položku „nastavení“. V položce nastavení zvolte „nastavení ASCII“. V následujícím dialogovém okně nechte všechny volby neoznačené a stiskněte OK. Program zavřete a budete dotázáni, zda chcete změny v nastavení uložit – klikněte na tlačítko ANO. Ve složce Windows se zobrazí nová ikona s názvem „ME-2.ht“. Nyní můžete kdykoli pomocí této ikony spustit program Hyper Terminal pro komunikaci se světelným pultem.

Nyní můžete zahájit přesun nastavení světelného pultu na váš osobní počítač. Právě vytvořenou ikonou spusťte Hyper Terminal. V horním menu programu klikněte na položku „Transfer“ a zvolte „Capture Text“. V dialogovém okně zvolte jméno ukládaného datového souboru a zvolte

místo na disku, kam jej chcete uložit. Zvolte např. název „me-2.txt“. Pokud zadáte název již existujícího souboru, existující datový soubor nebude přepsán, ale obsah převáděného datového souboru bude připojen k existujícímu souboru na disku. Proto zadávejte vždy nový název souboru. Nyní klikněte na tlačítko „Start“. Hyper Terminal je nyní připraven k převodu dat.

V menu světelného pultu zvolte položku, kterou chcete uložit na vašem osobním počítači a vybranou položku odešlete do počítače pravou šipkou.

Send data file to PC port Zvolte položku [LIBRARY]	← opustit → ano
---	--------------------

Sending LIBRARY file to PC port Please wait	→ exit
<i>Odesílám soubor LIBRARY do počítače Prosím, čekejte</i>	

Doporučujeme proces ukládání datového souboru do počítače nepřerušovat. Informace, že ukládání bylo dokončeno se zobrazí na displeji světelného pultu.

LIBRARY SEND COMPLETED! <i>Ukládání bylo dokončeno!</i>	← opustit → ano
--	--------------------

Poznámka: Názvy souborů by neměli být delší než 8 písmen a neměli by obsahovat mezery.

IMPORT DATOVÉHO SOUBORU

V menu Setup zvolte tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F4 položku [LOAD DATE FILE].

CONFIGURATION & SETUP MENU Zvolte položku [LOAD DATE FILE]	← opustit → ano
---	--------------------

Pravou šipkou otevřete dialogové okno položky.

Load data file to PC port Zvolte položku [LIBRARY]	← opustit → ano
---	--------------------

Tato volba umožňuje nahrát knihovnu, obsah paměti a nastavení světelného pultu ze souboru uloženého na osobním počítači. Tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F4 zvolte položku, kterou chcete nahrát. Volbu potvrďte. Světelný pult je nyní připraven přijmout obsah souboru z počítače.

Loading data file from PC port Please wait	→ exit
--	--------

Nyní spusťte Hyper Terminal na vašem počítači pomocí ikony, kterou jste vytvořili výše popsaným postupem. V nabídce programu klikněte na položku „Transfer“ a zvolte „Send Text

File“. V dialogovém okně vyberte soubor, který chcete použít na světelném pultu. Vybraný soubor stiskem tlačítka „Open“ odešlete do světelného pultu. Po ukončení ukládání souboru do paměti světelného pultu se na displeji pultu zobrazí informace, že přesun souboru byl ukončen.

LIBRARY RECEIVE COMPLETED! <i>Ukládání bylo dokončeno!</i>	← opustit → ano
---	--------------------

Pokud došlo během ukládání k chybám, zobrazí se na displeji pultu chybové hlášení. Překontrolujte propojení světelného pultu a počítače, a proces opakujte. Ukládání souboru knihovny vyžaduje cca. 5 min, souboru paměti 10 min a souboru nastavení několik vteřin.

AKTUALIZACE SOFTWARE

V menu Setup zvolte tlačítky Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F4 položku [UPDATE SOFTWARE].

CONFIGURATION & SETUP MENU Zvolte položku [UPDATE SOFTWARE]	← opustit → ano
--	--------------------

Pravou šipkou Select otevřete položku, na displeji se zobrazí informace, že světelný pult očekává soubor s aktualizací softwaru.

Updating software Please wait ...	→ exit
--------------------------------------	--------

Světelný pult je nyní připraven přijmout soubor aktualizace z počítače. Spusťte Hyper Terminal. V nabídce programu klikněte na položku „Transfer“ a zvolte „Send Text File“. V dialogovém okně vyberte soubor aktualizace. Vybraný soubor stiskem tlačítka „Open“ odešlete do světelného pultu. Po ukončení ukládání souboru do paměti světelného pultu se pult restartuje s novým software. Pokud během ukládání souboru došlo k chybám, na displeji se zobrazí chybové hlášení. Zkontrolujte propojení světelného pultu a počítače, a proces opakujte.

ZÁZNAM NA PAMĚŤ. KARTU

V menu Setup zvolte tlačítky Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F4 položku [SAVE TO CARD].

CONFIGURATION & SETUP MENU Zvolte položku [SAVE TO CARD]	← opustit → ano
---	--------------------

Pravou šipkou Select otevřete položku, na displeji se zobrazí dialogové okno.

SAVE TO CARD MENU Zvolte → [4] – Fcc -2lib	← opustit → ano
---	--------------------

Tato položka umožňuje vytvářet záložní kopie obsahu knihovny, vnitřní paměti a nastavení světelného pultu na paměťovou kartu CD (32 MB Compact Flash). Potenciometrem F3 zvolte sektor 1 – 15 na kartě, potenciometrem F5 sektor pojmenujte. Tlačítky Cursor LEFT/RIGHT můžete měnit jednotlivé funkce položky, tlačítky UP/DOWN zvolíte požadované hodnoty.

Pravou šipkou potvrďte volbu, na displeji se zobrazí dialogové okno.

Save data from Console to Card	← opustit
<i>Uložit data z pultu na kartu</i>	→ ano
Zvolte → [LIBRARY]	

Potenciometrem F4 nebo tlačítka Cursor UP/DOWN zvolte knihovnu, vnitřní paměť nebo nastavení, které chcete uložit na paměťovou kartu, a výběr potvrďte pravou šipkou. Na displeji se zobrazí informace, že probíhá ukládání.

Save LIBRARY from Console to Card
Please wait....

Není-li ve světelném pultu vložena paměťová karta, na displeji se zobrazí upozornění:

NO CARD!	← opustit
PLEASE INSERT CARD AND RETRY!	→ ano
<i>Není vložena karta!</i>	
<i>Vložte kartu a postup opakujte!</i>	

Úspěšné zálohování paměti signalizuje světelný pult upozorněním na displeji:

SAVE LIBRARY COMPLETED!	← opustit
	→ ano

NAHRÁNÍ Z PAMĚŤ. KARTY

V menu Setup zvolte tlačítka Cursor UP/DOWN nebo potenciometrem F4 položku [LOAD FROM CARD].

CONFIGURATION & SETUP MENU	← opustit
Zvolte položku [LOAD FROM CARD]	→ ano

Pravou šipkou Select otevřete položku, na displeji se zobrazí dialogové okno.

LOAD FROM CARD MENU	← opustit
Zvolte → [4] – Fcc -2lib	→ ano

Tato položka umožňuje obnovit obsah knihovny, paměti a nastavení světelného pultu z paměťové karty. Potenciometrem F3 nebo tlačítka Cursor UP/DOWN zvolte sektor paměťové karty a pravou šipkou výběr potvrďte. Na displeji se zobrazí dialogové okno:

Load data from Card to Console	← opustit
<i>Nahrát data z karty do pultu</i>	→ ano
Zvolte → [LIBRARY]	

Potenciometrem F4 nebo tlačítka Cursor UP/DOWN zvolte položku (knihovnu, vnitřní paměť, nebo nastavení), kterou chcete z karty nahrát, a výběr potvrďte. Pozor! Obsah paměti

světelného pultu se nahráním obsahu z paměťové karty přemaže. Na displeji se zobrazí informace, že probíhá nahrávání.

Load from LIBRARY from Card to Console Please wait....

Není-li ve světelném pultu vložena paměťová karta, na displeji se zobrazí upozornění:

NO CARD! PLEASE INSERT CARD AND RETRY! <i>Není vložena karta!</i> <i>Vložte kartu a postup opakujte!</i>	← opustit → ano
---	--------------------

Vložíte-li do světelného pultu kartu, která neobsahuje záznam obsahu paměti nebo je záznam špatný, na displeji se zobrazí upozornění:

CARD DATA ERROR! PLEASE INSERT ANOTHER CARD AND RETRY! <i>Karta obsahuje špatná data! Vložte jinou kartu a postup opakujte!</i>	← opustit → ano
---	--------------------

Úspěšné zálohování paměti signalizuje světelný pult upozorněním na displeji:

LOAD LIBRARY COMLETED!	← opustit → ano
------------------------	--------------------

ZÁZNAM

Tato kapitola popisuje postupy jak vytvořit nebo uložit show z vybraných světel nebo efektů, jak vytvořit chase, jak upravit jednotlivé kroky show a chasů atd.

Záznam spustíte jednoduše stiskem tlačítka Record. Indikátor tlačítka začne blikat a na pravém displeji se zobrazí dotaz, co chcete zaznamenávat.

Select what you want to record	← opustit
<i>Zvolte, co chcete zaznamenat</i>	→ ano

Zaznamenat můžete show, chase nebo scénu.

ZÁZNAM SHOW

Celkem můžete zaznamenat až 48 show pro světla, každé show s max. 48 kroky. V režimu Record stisknete tlačítko Show. Indikátor tlačítka se rozsvítí a na displeji se zobrazí požadavek, abyste zvolili stránku (page) a show. Svítící indikátor Page signalizuje aktuální stránku.

Select page and show number	← opustit
<i>Zvolte stránku a číslo show</i>	

Pomocí tlačítek Page a Flash 1-12 zvolte číslo show kam jej chcete zaznamenat. Na displeji se zobrazí:

SHOW	STEPS	← opustit
01	[--]	→ ano

Potenciometrem F2 nebo tlačítky Cursor UP/DOWN zvolte počet kroků show. Můžete zvolit až 48 kroků. Pravou šipkou Select výběr potvrďte. Na displeji se zobrazí:

EDIT MENU	← opustit
[ACTIVE EFFECTS]	→ ano

Položka EDIT obsahuje 3 volby: Aktive Effects, Edit Steps a Step's time.

ACTIVE EFFECTS

V položce EDIT zvolte potenciometrem F4 nebo tlačítky Cursor UP/DOWN položku [ACTIVE EFFECTS]

EDIT MENU	← opustit
[ACTIVE EFFECTS]	→ ano

Pravou šipkou položku menu otevřete. Pokud jste ještě nezvolili světla, která budete v show používat, budete vyzváni, abyste vybrali světla (fixtures) nebo efekty.

----- SELECT FIXTURE -----
Select active fixtures / effects

Tlačítka Fixture 1 – 16 zvolte světla, která jste přiřadili v podle pokynů v předchozí kapitole. Svítící indikátory tlačítek signalizují, která světla byla zvolena pro show. Můžete zvolit i několik světél současně. Pouze posledně zvolené světlo, jehož indikátor bliká, bude použito pro show (na rozdíl od volby Group popsané dále). Tlačítka F 1-6, Pan a Tilt aktivujte efekty, které chcete u show použít (podle přiřazených kanálů DMX – kapitola Internal Patch).

COLOR GOBOS G.ROT PRISM SHUTT DIMMR
Select active fixtures/effects

Můžete zvolit několik světél najednou a vytvořit z nich skupinu. Vytvořit můžete až 6 skupin. Tlačítka F 1-6 zvolte skupinu a tlačítka Fixture vyberte požadovaná světla. Všechna světla ve skupině musí být stejného typu. Vybraná světla ve skupině signalizují příslušné indikátory.

Select other fixtures to make a group
GPR1 GPR2 GPR3 GPR4 GPR5 GPR6

Je-li ve skupině světlo jiného typu, na displeji se zobrazí upozornění:

Different fixture: no effect controls
Různé typy světél: efekty fungují
Select active fixture/effects
Zvolte aktivní světlo/efekty

ÚPRAVA KROKŮ

V položce EDIT zvolte potenciometrem F4 nebo tlačítka Cursor UP/DOWN položku [EDIT STEPS]

EDIT MENU ← opustit
[EDIT STEPS] → ano

Pravou šipkou položku menu otevřete. Pokud jste nezvolili žádné světlo, vyberte jej tlačítka F 1-16. Aktivní je pouze posledně zvolené světlo. Použít lze také funkci skupiny světél.

COLOR	GOBOS	G.ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	0
0	120	0	0	0	255	999

Pomocí potenciometrů F1 – 6 a páčky nastavte hodnoty. Použít můžete také tlačítka Cursor.

Až budete s nastaveným krokem spokojeni, uložte jej současným stlačením tlačítka Store a Flash x (x je číslo kroku). Stejným způsobem vytvořte další kroky.

Select destination step
Zvolte další krok

Současným stlačením tlačítka STEP a Flash x můžete přímo vyvolat již nastavený krok a upravit jej. Na displeji se zobrazí:

Select step to edit <i>Zvolte krok, který chcete upravit</i>

Po provedení požadovaných změn u kroku nezapomeňte vše uložit stlačením tl. Store a Flash x patřícímu příslušnému kroku. Původní krok se pak nahradí novým. Levou šipkou se vraťte zpět do menu Edit.

DOBA KROKU

V položce EDIT zvolte potenciometrem F4 nebo tlačítky Cursor UP/DOWN položku [STEP'S TIME]

EDIT MENU [STEP'S TIME]	← opustit → ano
------------------------------	--------------------

Pravou šipkou položku menu otevřete. Na displeji se zobrazí dialogové okno:

SHOW	STEP	CROSS%	TIME	
0	120	0	0	→ ano

Tato funkce umožňuje nastavit dobu trvání (Time) a dobu běhu (CROSS%) každého kroku v show. Potenciometry F2 – 4 nebo tlačítky Cursor nastavte požadované hodnoty. Hodnota Step značí číslo aktuálního kroku – hodnota 1 až 48. Hodnota TIME může nabývat hodnot 0 až 1min a 39,9s. Hodnota Cross má rozsah 0 až 100%.

Pomocí skupiny kroků (Group of steps) může nastavit parametry více světelných najednou. Pomocí tlačítek Step, Page a Flash 1-12 vyberte požadované kroky.

SHOW	STEP	CROSS%	TIME	
- 1 -	[GR]	***	*****	→ ano

Pravou šipkou potvrďte nastavené hodnoty.

Show 01 will be updated! <i>Show 01 bude aktualizováno!</i> Press Enter to store <i>Tlačítkem ENTER show uložte</i>	← opustit <ESC>
--	--------------------

ZÁZNAM CHASŮ

Pro světla pars můžete využít až 48 chasů. V režimu Record stiskněte tlačítko Chase. Indikátor tlačítka se rozsvítí. Na displeji se zobrazí výzva, abyste zvolili stránku a chase. Aktuální stránku Chase signalizuje svítící indikátor Page.

Select page and chase number	← opustit
Zvolte stránku a číslo chase	

Jakmile vyberete chase, na displeji se zobrazí dialogové okno:

CHASE	STEP	CROSS%	TIME	← opustit
- 1 -	[5]	50	2S	→ ano

Toto menu umožňuje nastavit délku kroku, hodnotu Cross% a Time pro chase, a současně upravit kroky. Potenciometry F2, F4 a F5 nebo tlačítka Cursor nastavte hodnoty Step (0-48), Cross% (0-100%) a Time (0 – 1min 39,9s).

Tlačítka Channel a Flash 1-12 vytvořte krok (scénu), tlačítkem Store přidejte do aktuálního chase krok. Tímto způsobem vytvořte všechny požadované kroky.

Tlačítkem Step můžete rychle otevřít a upravovat nastavení kroků. Tlačítka Page a Flash 1-12 vyberte krok, který chcete upravit.

Jakmile jsou úpravy chase hotovy, nastavení potvrďte a vraťte se zpět do menu.

Nyní můžete pokračovat v záznamu chasů nebo tlačítkem ESC menu opustit.

ZÁZNAM SCÉN

Tlačítka Page a Flash 1 – 12 vyberte scénu, na displeji se zobrazí dialogové okno:

SCENE	TIME	← opustit
- 1 -	[3S]	→ ano

Tato položka umožňuje vytvořit scény světel a nastavit čas potřebný k rozsvícení scény (fade in). Čas můžete nastavit v rozsahu 0 – 1min 39,9s pomocí potenciometru F2 nebo tlačítek Cursor UP/DOWN.

Pomocí tlačítek Channel a Flash 1 – 12 vytvořte světelnou scénu. Tlačítek Store uložte scénu do paměti světelného pultu a kroky potvrďte pravou šipkou.

Tímto způsobem vytvořte všechny požadované scény.

Jakmile jsou všechny scény vytvořeny, tlačítkem ESC položku menu opusťte.

PŘEHRÁVÁNÍ

Tato kapitola vysvětluje jak přehrávat scény, chasy a show, které jste vytvořili podle pokynů v předchozích kapitolách.

Scéna je záznam vybraných úrovní (intenzit) kanálů světel, chase je sekvence kroků – scén běžných světel typu pars a show je sekvence scén tvořených efekty inteligentních světel.

Stav přehrávání se zobrazuje na levém displeji světelného pultu. Na displeji se mohou zobrazit následující informace:

Hláška	Význam
En	Zkratka pro Enter - vložit
Ch	Zkratka pro Choose – zvolit
Go & 01 – 48	Přehrávání & kroky 01 – 48
Pu & 01 – 48	Pauza & kroky 01 – 48
SH & 01 – 48	Zkratka pro show 01 – 48
CA & 01 – 48	Zkratka pro chase 01 – 48
SC & 01 – 48	Zkratka pro scény 01 – 48

PŘEHRÁVÁNÍ SCÉN/CHASŮ/SHOW

Tlačítkem Choose spustíte režim výběru přehrávání. Na displeji se zobrazí „Ch“. Tlačítky Go/Pause zvolíte scénu, chase nebo show. Opět stiskněte tlačítko Choose, na displeji se zobrazí „En“.

V režimu Enter stiskem tlačítka Go spustíte přehrávání vybrané scény/chasu/show nebo jej tlačítkem Pause pozastavíte.

VÍCENÁSOBNÉ PŘEHRÁVÁNÍ

Pro 4 stránky je k dispozici 32 přednastavení. Takováto sestava umožňuje spouštět vícenásobné předvolené sestavy. Současně můžete spustit 4 scény, 4 chasy a 4 show.

SH01	CA48	SC01	SC48	SH20	SH48	CA37	CA48
En01	Ch01	Go01	Go48	Pu01	Pu48	Ch01	En01

PROGRAMY STROBOSKOPŮ

Až 4 stroboskopy je možné ovládat pomocí 20 programů. Pomocí tlačítka Menu lze procházet položky menu Program, Speed a Dimmer.

V položce Program zvolte pomocí tlačítek UP/DOWN jeden z 20 programů. V položce Speed zvolte tlačítka UP/DOWN rychlost, kterou zvolené programy poběží. Nejnižší rychlost představuje hodnota 01 a nejvyšší 99. V položce Dimmer zvolte intenzitu světla – nejnižší 01, nejvyšší 99.

Tlačítkem Full On nastavíte max. intenzitu světla. Tlačítkem Stand By aktivujete funkci Stand By. Jsou-li současně aktivní obě funkce Full On i Stand By, funkce Full On je druhé funkci nadřazena.

VÝBĚR SVĚTEL

ME-2 umí ovládat až 16 světel, která zvolíte v položce menu Fixture Patch.

VOLBA SVĚTLA

V režimu Fixture (indikátor Fixture svítí) vyberte tlačítkem světlo, které jste přiřadili v menu Fixture Patch. Na horním pravém displeji se zobrazí efekty, které jsou světlu přiřazeny a jejich hodnoty. Pokud nebylo k číslu přiřazeno žádné světlo, světlo s tímto číslem nelze zvolit.

Potenciometry F 1 – 6 nastavte hodnoty efektů. Levou a pravou šipkou vyberete stránku s efekty. Svítí-li indikátor Pan a Tilt, můžete nastavit polohu světla X (Pan) a Y (Tilt) pomocí páčky. Stisknete-li tlačítka F 1 – 6, můžete tlačítky Cursor nastavit hodnoty efektů.

COLOR	GOBOS	G.ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	0
0	120	0	0	0	255	999

SKUPINA SVĚTEL

Funkci skupin světel zapnete tlačítkem Fixture. Současně můžete použít několik skupin světel a můžete vytvořit až 6 takovýchto skupin. Po stisku tlačítka Fixture se zobrazí dialogové okno:

Select other fixtures to make a group					
<i>Zvolte světla pro vytvoření skupiny</i>					
GPR1	GPR2	GPR3	GPR4	GPR5	GPR6

Stiskněte tlačítko Fixture a poté tlačítkem F 1 – 6 vyberte požadovanou skupinu světel (čísla skupin světel se zobrazí na displeji). Potom zvolte požadovaná světla, která chcete uložit do skupiny. Světla ve skupině musí být stejného typu. Indikátory vybraných světel začnou blikat.

V režimu Fixture jednoduše příslušným tlačítkem F požadovanou skupinu vyvoláte.

Světla vyjmete ze skupiny tlačítky Fixture 1 –16. Požadovanou skupinu světel nejprve aktivujte. Je-li světlo úspěšně ze skupiny vyjmuto, indikátor světla přestane svítit.

OVLÁDÁNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ

ČAS

Tato funkce umožňuje znásobit čas fade-in a fade-out nastavený v sekci záznam. Takto můžete zrychlit nebo zpomalit přehrávání scén. Stiskem tlačítka Times v režimu Fixture se na displeji zobrazí dialogové okno:

SELECT SHOW --- SPEED%	← opustit
Zvolte show – rychlost	
“01“ -- -- -- [25]	→ ano

V tomto režimu zvolte tlačítka Show, Chase nebo Scene požadovaná show, chasy nebo scény. Položka označená hvězdičkou je právě zvolena. Tlačítka Cursor LEFT/RIGHT zvolte požadovaný element, poté potenciometrem F 5 nebo tlačítkem Cursor UP/DOWN nastavte požadovanou hodnotu elementu. Rychlost lze změnit v rozsahu 25% až 400%. Pravou šipkou nastavení potvrďte.

KOPIROVÁNÍ SHOW, CHASŮ, SCÉN

Stiskem tlačítka Copy aktivujete funkci kopírování, na displeji se zobrazí dialogové okno:

COPY OBJECT	FROM	TO	← opustit
Kopírovat objekt	z	do	
Show	[1]	[2]	→ ano

Tlačítka Show, Chase a Scene pak můžete zkopírovat požadovaný objekt do jiného místa. Potenciometry F3 a F4 nebo tlačítka Cursor zvolte místo, kam chcete objekt kopírovat. Pravou šipkou krok potvrďte, na displeji se zobrazí upozornění:

Show 02 will be updated	← opustit
Show 02 bude přepsáno	
Press Enter to store	→ <esc>
Tlačítkem Enter show uložte	

Tlačítkem Enter potvrďte kopírování. Tlačítkem F6 kopírování zrušíte.

RESET

Tato funkce umožňuje pomocí světelného pultu resetovat nastavení jednotlivých světel. Tlačítkem Reset funkci aktivujte.

PUSH FIXTURE'S KEYS TO SEND RESET	← opustit
Stiskněte tlačítka světel pro resetování	ano →

Stiskněte tlačítko Fixture 1 – 16 světel, které chcete resetovat. Před tímto krokem proveďte nastavení v položce Reset/Lamp.

LAMPA

Funkce Lamp umožňuje vypnout lampu jednotlivého světla. Stiskem tlačítka funkci aktivujete, na displeji se zobrazí upozornění:

SWITCH LAMPS BY HOLDING DOWN KEYS	← opustit
<i>Stiskem tlačítek vypněte lampy</i>	ano →

Lampu světla vypnete přidržením příslušného tlačítka Fixture 1 – 16. Je-li lampa vypnuta, indikátor světla nesvítí, je-li zapnuta, svítí. Před tímto krokem proveďte nastavení v položce Reset/Lamp.

POUŽITÍ MIDI

Abyste mohli spustit ovládání MIDI, nejprve zvolte kanál MIDI, který odpovídá příslušnému MIDI kanálu připojeného syntetizátoru.

Následující tabulka uvádí příkazy, které ME-2 používá pro ovládání MIDI.

Příkaz	Funkce
0 – 47 (00H – 2FH)	Show 01 – 48
48 – 95 (30H – 5FH)	Chase 01 – 48
96 – 115 (60H – 73H)	Scene 01 - 20
116 – 125 (74H – 7DH)	Program stroboskopu 01 - 10
126(7EH)	Mlhostroj
127(7FH)	Blackout – zatmění všech kanálů