

# Lighting NOVA

# MAIOR



Návod k obsluze

ÚVOD	3
ZÁKLADNÍ VLASTNOSTI	3
PŘÍSLUŠENSTVÍ	4
DODÁVANÉ VERZE	4
TECHNICKÉ PARAMETRY	4
POPIS OVLÁDÁNÍ	5
POMOCNÉ BAREVNÉ ZNAČENÍ DISPLEJE	5
ZÁKLADNÍ POJMY	5
VÝZNAM TAHOVÝCH OVLADAČŮ	6
VÝZNAM TLAČÍTEK	6
DISPLEJ - BASIC MENU	7
ZÁKLADNÍ OVLÁDACÍ SCHÉMA PULTU	8
MANUÁLNÍ REŽIM - MANUAL MODE	8
MANUÁLNÍ PŘEDVOLBY V REŽIMU MANUAL MODE	9
ZÁKLADNÍ REŽIM - PLAYBACK	10
MANUÁLNÍ PŘEDVOLBY V REŽIMU PLAYBACK	10
PROLÍNAČ	11
PROLÍNÁNÍ ČASY UP A DOWN	11
MANUÁLNÍ PROLÍNÁNÍ	11
EFEKTY	12
REŽIM PROGRAMOVÁNÍ	13
HESLO - PASSWORD	13
OBEČNÉ ZÁSADY PROGRAMOVÁNÍ	14
PROGRAMOVÁNÍ SUBMASTERŮ	14
PROGRAMOVÁNÍ INTENZIT	14
MAZÁNÍ SUBMASTERŮ	15
REŽIM PREVIEW:	15
PROGRAMOVÁNÍ PROLÍNAČE	16
PROGRAMOVÁNÍ INTENZIT	16
ZMĚNA PARAMETRŮ - ČASY NAJÍŽDĚNÍ A SJÍŽDĚNÍ, ČÍSLO NÁSLEDUJÍCÍ NÁLADY	17
VLOŽENÍ NÁLADY	17
MAZÁNÍ NÁLAD	18
REŽIM PREVIEW	18
PROGRAMOVÁNÍ EFEKTU	19
PROGRAMOVÁNÍ INTENZIT:	19
ZMĚNA PARAMETRŮ	20
MAZÁNÍ EFEKTŮ	20
REŽIM PREVIEW	21
NASTAVENÍ KONFIGURACE PULTU - SETUP	22
ZÁKLADNÍ NASTAVENÍ ŘÍZENÝCH OKRUHŮ - CHNSET	23
PŘÍŘAZENÍ ŘÍZENÝCH OKRUHŮ VÝSTUPNÍM OKRUHŮM - PATCH	23
RESET PULTU	24
CELKOVÉ SCHÉMA PROGRAMOVÁNÍ	25

# Úvod

Řídicí pulty scénického a efektového osvětlení řady MAIOR jsou určeny pro vytváření malých a středních osvětlovacích systémů s vysokými nároky na rozsah funkcí. Jsou vyráběny ve čtyřech variantách pro ovládání 24/48/72/96 nezávislých světelných okruhů s výstupem na 512 stmívačů. Okruhy lze ovládat z jedné nebo dvou manuálních předvoleb, ze submasterů, prolínače /CROSSFADE/ nebo efektového modulu /CHASE/. V paměti lze celkem uložit více než 1500 světelných nálad. Pulty jsou vybaveny digitálním výstupem dle protokolu USITT DMX512.

Pulty MAIOR jsou svojí univerzálností vhodné jak pro divadelní soubory, televizní studia a kulturní kluby tak i pro hudební show. Vynikají spolehlivostí, vysokou adaptabilitou v nasazení a jednoduchostí obsluhy.

## ZÁKLADNÍ VLASTNOSTI

- čtyři velikosti pultu: MAIOR 12/24, 24/48, 36/72 a 48/96
- 12 / 24 / 36 / 48 nezávislých světelných okruhů
- 24 / 48 / 72 / 96 světelných okruhů v rozšířeném režimu WIDE
- 12 / 24 / 36 / 48 submasterů
- 9 stránek submasterů
- prolínač pro 500 nálad s možností vkládání až devíti nálad /za desetinnou tečku/ mezi stávající nálady bez přečíslování
- 30 efektů po max. 30-ti krocích
- přečíslování okruhů /PATCH/ v celém rozsahu 512 okruhů
- volitelná výstupní charakteristika pro přizpůsobení stmívačům LINEAR nebo SQUARE
- podsvícený displej /LCD - 4řádky po 20-ti znacích/ pro informaci o všech aktuálních operacích
- 3 funkční tlačítka pod displejem
- rotační ovladač pro snadnější a rychlejší zadávání číselných i jiných hodnot
- pracovní osvětlení ovládacího panelu /12V/5W/
- vždy přístupná manuální předvolba pro korekci intenzit jednotlivých okruhů principem "poslední akce má přednost" /LTP/
- manuální předvolba a submastery v základním režimu
- dvě volitelné konfigurace v rozšířeném režimu: přepínatelná manuální předvolba se submastery nebo plná předvolba bez submasterů
- možnost pouze manuálního provozu s časovým nebo manuálním prolínáním
- prohlížení a úpravy naslepo /PREVIEW/
- najíždění a sjíždění submasterů manuálně nebo časy /IN a OUT/ nastavenými na ovladačích
- bezpečná změna banky submasterů bez nežádoucích skoků intenzit /FREEZE/
- programovatelné pořadí nálad v prolínači/NEXT/
- prolínání nálad podle časů UP /platí pro okruhy zvyšující intenzitu/ a DOWN /okruhy snižující intenzitu/ nebo manuálně ovladači UP a DOWN
- 30 efektů /CHASE/ po max. 30-ti krocích
- programovatelný čas kroku, pořadí efektů a jejich počet opakování /RATE, NEXT, REPEAT/
- volitelný směr efektu a náhodné vybavování kroků /FORWARD, REVERSE, BOUNCE, RANDOM/
- krokování efektu: manuálně, automaticky nebo podle basové složky hudebního signálu
- ovládání intenzity efektu hudebním signálem
- tlačítka FLASH umožňují blikání submastery nebo jednotlivými světelnými okruhy s možností nastavení reakce na stisk tlačítka /ADD, LATCH, SOLO, OFF/
- nadřazený ovladač GRAND MASTER s tlačítkem vypnutí všech výstupů /DBO/
- dálkové ovládání stykačů silových jednotek fy NOVA Lighting signálem DMX512
- sériový port RS232C pro připojení k počítači

## PŘÍSLUŠENSTVÍ

- Svítidlo pracovního osvětlení PAL12
- Protiprachový kryt
- Řídící konektory a kabely pro signál DMX512

## DODÁVANÉ VERZE

- MAIOR 12/24 - paměťový osvětlovací pult pro 24 okruhů
- MAIOR 24/48 - paměťový osvětlovací pult pro 48 okruhů
- MAIOR 36/72 - paměťový osvětlovací pult pro 72 okruhů
- MAIOR 48/96 - paměťový osvětlovací pult pro 96 okruhů

## TECHNICKÉ PARAMETRY

	MAIOR 12/24	MAIOR 24/48	MAIOR 36/72	MAIOR 48/96
Počet okruhů: NORMAL	12	24	36	48
Počet okruhů: WIDE	24	48	72	96
Počet submasterů	12	24	36	48
Počet stránek submasterů	9	9	9	9
Počet nálad /CROSSFADE/	500	500	500	500
Počet efektů	30	30	30	30
Počet kroků efektu	30	30	30	30
Celkový počet nálad	1508	1616	1724	1832
Digitální výstup		DMX512/1990		
Vstup audio		47k $\Omega$ , 0,5 - 2,5 V		
Sériový port		2 x RS232C /PC a dálkové ovládání/		
Napájení		230V <sub>AC</sub> / 50Hz		
Příkon		8VA		
Rozměry: šířka	480mm	720mm	950mm	1180mm
výška	90mm	90mm	90mm	90mm
hloubka	320mm	320mm	320mm	320mm
Váha	6kg	8kg	10kg	12kg

# POPIS OVLÁDÁNÍ

## POMOCNÉ BAREVNÉ ZNAČENÍ DISPLEJE

**Zelená** - položka vybraná k nastavování po přechodu do daného zobrazení. Výjimku tvoří položka Pg: v BASIC MENU, do které se vstupuje stiskem libovolné kurzorové šipky < nebo >.

**Žlutá** - položky po nichž se lze pohybovat kurzorovými tlačítky < a >, přičemž se vždy vychází ze základní /zelené/ vlevo nebo vpravo, pokud nelze vpravo přechází kurzor dolů, pokud nelze vlevo přechází nahoru. Výjimkou je nastavování času prolínání, kde se nejdříve nastaví na oba časy /je možné je nastavovat zároveň/ a teprve po dalším stisku vpravo se nastavují odděleně.

**Modrá** - alternativní možnosti podle situace /např.podle nastavení CHANGE/.

## ZÁKLADNÍ POJMY

- CHANNEL, LEVEL - řízený světelný okruh je definován číslem CHANNEL /tzn.pořadím v poli ostatních okruhů/ a intenzitou /LEVEL/, což je hodnota zobrazená jako 0 až 100%/100% se zobrazuje jako FF/ nebo 0 až 255 /dle nastavení SCOPE/. Řízených okruhů může být podle velikosti a konfigurace pultu 12 - 96.
- DIMMER /číslo výstupního okruhu/ - adresa /pořadí/ daného okruhu ve výstupním signálu DMX512 určená přiřazením PATCH. Pro jednoznačnost výstupní úrovně lze přiřadit výstupnímu okruhu /DIMMER/ pouze jeden řízený okruh /CHANNEL/. Výstupních okruhů může být až 512 a jejich počet je pro dané nastavení pultu dán posledním použitým přiřazením.
- HTP /Highest Takes Precedence/ - výstupní úroveň daného okruhu je určena nejvyšší úrovní ze všech příspěvků /submastery, prolínač, efekt/.
- LTP /Latest Takes Precedence/ - výst. úroveň daného okruhu je určena poslední požadovanou hodnotou /manuální předvolba vůči ostatním intenzitním příspěvkům/.
- NÁLADA - obecně jedno pole řízených okruhů s přiřazenými intenzitami /intenzity mohou být třeba i nulové/.
- SUBMASTER/zkr.SUBM/ - /submaster/ - nálada uložená pod jedním z tahových ovladačů PRESET B /dolní řada/ v dané stránce /PAGE/. Stránek submasterů je 9 /1-9/.
- CROSSFADE /také XFADE/ - /prolínač/ - ovládací modul umožňující časové nebo manuální prolínání nálad /stejně je označen i proces prolínání/. Pro odlišení od submasterů jsou zde nálady nazvány CUE a mají označení Cxxx.y nebo xxx.y, kde xxx je číslo nálady a y je pořadí vložení nálady mezi náladami xxx a xxx+1. Celkový počet nálad CUE je 500 včetně vložených.
- CHASE /zkr. CHS/ - /efekt/ - sekvence až 30 nálad, které se mezi sebou přepínají skokem manuálně nebo automaticky po čase daném hodnotou RATE. V tomto případě se nálady nazývají krok /STEP/. Efekt lze spouštět a programovat v ovládacím modulu CHASE.
- ASSIGN /přiřadit, obsadit/ - pojem používaný pro obsazení submasteru aktuálním nastavením výstupů.
- GRAB /uchopit, chytit/ - „chytání“ na úroveň znamená, že okruh začne reagovat, až se pohybem ovladače dosáhne úrovně nastavené v předchozí akci. Všem intenzitním příspěvkům od modulů SUBMASTERS, CROSSFADE a CHASE jsou v případě „chycení“ nadřazeny manuální ovladače okruhů a naopak pokud některý z intenzitních příspěvků zmíněných modulů přejede přes úroveň nastavenou na manuální předvolbě. Všechny intenzitní příspěvky od všech tří modulů jsou sčítány principem HTP a proti manuální předvolbě fungují principem LTP. Toto pravidlo platí pro všechny režimy.

- PAGE FREEZE /zamrznutí stránky/ - případ chytání /v tomto případě na nulu/, který nastává při změně stránky submasterů. Obsazený ovladač submasteru se musí stáhnout na nulu, aby se změnilo obsazení submasteru z nové stránky definovaným způsobem a ne nežádoucím skokem. Kontrolky FLASH ASSIGN u submasterů, které svítí z jiné stránky než aktuální, indikují tento stav blikáním.
- MASTER - nadřazený ovladač příslušné sekce, kterým se násobí všechny příspěvky této sekce.
- ENCODER /kolečko/ - rotuje nebo zvyšuje/snižuje položku pod kurzorem.

## VÝZNAM TAHOVÝCH OVLADAČŮ

- PRESET A, B

Příklad pro typ MAIOR 12/24:

Mode	MANUAL MODE			
	PRESET A	PRESET B	PRESET A	PRESET B
<b>12Channels+12Subm</b>	okruhy 1-12	subm 1-12	okruhy 1-12	okruhy 1-12
<b>Wide-2x12Chan+12Subm</b>	okruhy 1-12/13-24	subm 1-12	okruhy 1-12	okruhy 13-24
<b>Wide-24Channels</b>	okruhy 1-12	okruhy 13-24	okruhy 1-12	okruhy 13-24

- MASTERS - MASTER A a B - nadřazené ovladače předvoleb A a B
- FADE TIME - nastavení časovačů IN/UP a OUT/DN určuje časy najíždění a sjíždění předvoleb /pohyb ovladači MASTER A a B/ a časy najíždění a sjíždění submasterů v případě, že je zapnuta funkce FADE TIME
- CROSSFADE - ovladače UP a DN slouží k manuálnímu prolínání nálad připravených v prolínači
- CHASE MASTER/zkr.CM/ - nadřazený ovladač efektu, na nulové úrovni zastavuje i krokování efektu
- FLASH MASTER/zkr.FM/ - ovladač určující úroveň okruhů sepnutých z tlačítek FLASH/ASSIGN ve funkci FLASH
- GRAND MASTER/zkr.GM/ - ovladač nadřazený všem příspěvkům /s výjimkou příspěvků funkce FLASH/

## VÝZNAM TLAČÍTEK

- PREVIEW/NEW - krátkým stiskem se vyvolá funkce PREVIEW, která v programovacím režimu umožňuje prohlížení a úpravy obsahu modulů SUBMASTERS, XFADE a CHASE bez vlivu na výstupní intenzity. V režimu PREVIEW svítí kontrolka PREVIEW a na displeji je nápis PV. PREVIEW se opouští opětovným stiskem tlačítka PREVIEW nebo tlačítkem EXIT/BASIC. Dlouhým stiskem tlačítka PREVIEW/NEW se vynulují všechny intenzity na displeji i výstupech /v paměti zůstávají a přepisují se až zápisem assign, record nebo step/. Okruhy a submastery se poté musí vyjíždět od nuly. Funkce NEW funguje i v režimu PLAYBACK.
- MANUAL MODE - zapíná a vypíná manuální režim, kdy se pult chová jako manuální s dvěma předvolbami A, B nebo s jednou předvolbou pro dvojnásobný počet okruhů /přes obě předvolby A i B/ podle nastavení Mode /normální nebo rozšířený režim/ v SETUP.
- CHANGE - rotuje položkami v pravém horním rohu displeje. Pokud je na této pozici číselná položka /Subm, Cue, Chase/, dává následující platnou hodnotu /viz popis programovacích režimů/.
- SETUP - zapíná a vypíná režim SETUP, v kterém se nastavují základní parametry a konfigurace pultu.
- DBO - vypíná a zapíná všechny výstupy.
- EXIT/BASIC - krátkým stiskem se opouští aktuální zobrazení a přechází o jedno výše. Dlouhým stiskem se přechází na základní zobrazení /BASIC MENU/.
- F1, F2, F3 - funkční tlačítka, jejichž stisk vyvolává akci zobrazenou na displeji nad nimi.

- kurzorová tlačítka < a > - pohybují kurzorem po displeji. V režimu PLAYBACK se stiskem jednoho z kurzorových tlačítek zapíná kurzor na displeji /kurzor se vypíná automaticky 10s po skončení poslední akce/.
- FADE TIME - zapíná a vypíná najíždění a sjíždění submasterů /zákl. režim/ a předvoleb /man. režim/ časem, který se nastavuje na ovladačích IN/UP a OUT/DN.
- STOP/BACK - prvním stiskem zastavuje probíhající časové prolínání, druhým stiskem obrací jeho směr.
- GO - spouští časové prolínání
- TAP/STOP - dva stisky následující za sebou určují prodlevu mezi kroky spuštěného efektu /RATE/. Dlouhý stisk zastavuje efekt na daném kroku. Dalším stiskem se efekt opět rozběhne.
- STEP - posunuje efekt na další krok
- AUDIO LEVEL - zapíná a vypíná ovládání výstupní úrovně efektu od zvukového signálu.
- NEXT/LAST - krátký stisk načte do modulu CHASE efekt s číslem o jednu vyšším než aktuální, dlouhý stisk načte efekt o jednu nižší.
- PRESET A - přepíná funkci FLASH pro tlačítka FLASH/ASSIGN mezi předvolbami A a B. Pokud kontrolka svítí, je navolena předvolba A.

## DISPLEJ - BASIC MENU

Položky na displeji mají následující význam:

1.řádka - za nápisem Chase je číslo efektu, který je načten v modulu CHASE ve formátu [číslo efektu . číslo aktuálního kroku / RATE]. Položka RATE se udává v sekundách a určuje trvání jednoho kroku /pro všechny kroky jednoho efektu stejná hodnota/.

V normálním režimu, kdy jsou všechny okruhy předvolby A dostupné z manuálních předvoleb kdykoli, je na poslední pozici 1.řádky přepínání typu krokování efektu /viz Programování parametrů efektu/:

Chase	15.3/9.9	[FWD]
Pg:	1	XF↕110.1 N110.2
	Up:	19:59 Dn:19:59
SUBM	XFADE	CHASE

V rozšířeném přepínatelném režimu je na konci 1.řádky rozsah okruhů ovládaný z předvolby /PRESET/ A, přepínaný tlačítkem CHANGE:

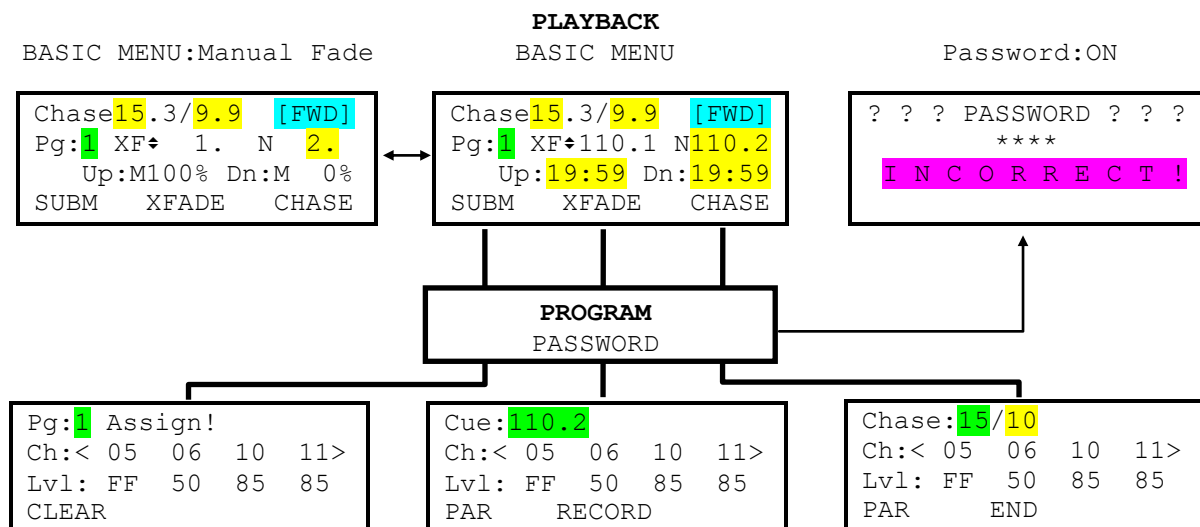
Chase	15.3/9.9	[1-12]
Pg:	1	XF↕110.1 N110.2
	Up:	19:59 Dn:19:59
SUBM	XFADE	CHASE

2.řádka - za nápisem Pg je číslo aktuální stránky submasterů. Za nápisem XF /CROSSFADE/ je šipka nahoru nebo dolů určující směr prolínání, za ní je číslo odcházející nálady /cue/ ve formátu [číslo nálady . pořadí vložení]. Za písmenem N /NEXT/ je číslo přicházející nálady ve stejném formátu.

3.řádka - zobrazuje časy prolínání v minutách a vteřinách nebo v případě manuálního prolínání míru prolnutí v procentech.

4.řádka - ukazuje význam 3 tlačítek s proměnnými funkcemi /F1, F2, F3/, které jsou umístěny pod displejem. Zde přechody do režimů programování submasterů, prolínače a efektů.

## ZÁKLADNÍ OVLÁDACÍ SCHÉMA PULTU



## MANUÁLNÍ REŽIM - MANUAL MODE

Manuální režim umožňuje nejjednodušší ovládání pultu, které je stejné jako u neprogramovatelného manuálního pultu s možností časového prolínání dvou předvoleb. Časové prolínání se zapíná a vypíná tlačítkem FADE TIME a je indikováno svítící kontrolkou FADE TIME a nápisem FADE TIME na druhé řádce displeje.

Přepnutí ze základního režimu na manuální /MANUAL MODE/ a naopak:  
Po stisku tlačítka MANUAL MODE se objeví následující zobrazení

```

! FADE DOWN GM !
      or
! PRESS DBO !
  
```

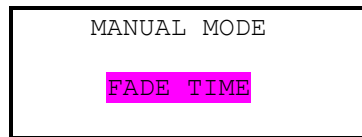
a bliká kontrolka MANUAL MODE. Pohybem ovladače GRAND MASTER na dolní doraz nebo stiskem tlačítka DBO/RESET se pult „vyčistí“ a přestane blikat kontrolka MANUAL MODE. Pohybem ovladače GM nahoru nebo po opětovém stisku tlačítka DBO/RESET jsou již výstupní okruhy definovány polohou ovladačů manuální předvolby, jejich masterů a ovladače GRAND MASTER.

Při přepnutí z manuálního režimu do základního se objeví stejné zobrazení a bliká kontrolka MANUAL MODE, která zhasne až se pult „vyčistí“ /tlačítka DBO/RESET nebo GRAND MASTER/. Submastery, prolínač a efekt jsou naplněny stejnými daty jako při přepnutí do manuálního režimu.

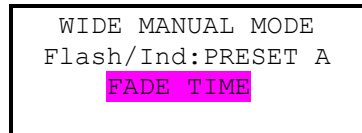


Displej v režimu MANUAL MODE:

- normální režim



- rozšířený /WIDE/ - oba režimy WIDE mají v MANUAL MODE stejnou funkci



- na druhé řádce je přiřazení tlačítek FLASH/ASSIGN a indikace výstupů: PRESET A/PRESET B
- na třetí řádce indikováno zapnutí časového prolínání

## MANUÁLNÍ PŘEDVOLBY V REŽIMU MANUAL MODE

Funkce tlačítek a tahových ovladačů v manuálním režimu se liší podle nastavení parametru Mode v SETUP takto:

- **12 Channels + 12 Submasters /normální režim/:**
  - PRESET A - ovladače okruhů 1-12
  - PRESET B - ovladače okruhů 1-12
  - PRESET A a B se sčítají principem HTP.
  - MASTER B má inverzní režim /100% je na dolním dorazu/, což je indikováno svítící kontrolkou INVERSE.
  - Při zapnuté funkci FADE TIME jsou časy prolínání dány nastavením ovladačů IN/UP a OUT/DN a určují, jakým časem se dobíhá pohyb mastrů zvyšujících /IN/UP/ a snižujících /OUT/DN/ intenzitu.
- **Wide - 2x12 Channels + 12 Submasters /přepínatelný rozšířený režim/:**
  - PRESET A - ovladače okruhů 1-12
  - PRESET B - ovladače okruhů 13-24
  - Funkční je pouze ovladač MASTER A.
  - Tlačítko PRESET A přepíná tlačítka FLASH/ASSIGN zda budou ovládat okruhy pod předvolbou PRESET A nebo B. Tomuto nastavení je podřizena i indikace výstupů na kontrolkách OUTPUT/PREVIEW.
  - Časování prolínání je podobné jako v normálním režimu, ale stiskem tlačítka FADE TIME se zároveň se zapnutím časového prolínání zapíná režim HOLD, který umožňuje změnu intenzit po dokončení prolínání: MASTER A je na jednom z dorazů a neblíká kontrolka FADE TIME. Změna intenzit ovladači jednotlivých okruhů se poté na výstupu neprojevuje a je možné nastavit novou náladu, do které se prolne dalším pohybem ovladače MASTER A.
- **Wide - 24 Channels /nepřepínatelný rozšířený režim/:**
  - Funkce je stejná jako v přepínatelném rozšířeném režimu.

## ZÁKLADNÍ REŽIM - PLAYBACK

Ze základního režimu /zobrazení BASIC MENU/ lze ovládat všechny naprogramované funkce pultu - obsluhovat submastery a měnit jejich aktuální stránku, spouštět prolínání do libovolné naprogramované nálady, spouštět efekt /CHASE/ a měnit jeho rychlost a využívat všechny funkce přístupné z tlačítek pultu.

Na kontrolkách FLASH/ASSIGN svítí obsazené submastery. Funkcí GRAB lze převzít pod kontrolu manuální předvolby libovolný okruh do doby než přejetím nastavené hodnoty převezme opět kontrolu některý z modulů sčítaných principem HTP.

V režimu PLAYBACK se do režimu přepínání stránek submasterů /po posunu kurzoru na jinou položku režimu změn obecně - MODIFY/ vstupuje stiskem jedné z kurzorových šipek. Číslo stránky na displeji začne blikat a lze ho měnit kolečkem. Další stisky tlačítek < nebo > posouvají kurzor po dalších položkách na displeji. Nastavovaná položka se rozbliká, a je jí možno upravovat kolečkem. Při změně stránky submasterů se uplatňuje funkce Freeze Page a kontrolky submasterů vyjetých z jiné stránky blikají.

## MANUÁLNÍ PŘEDVOLBY V REŽIMU PLAYBACK

Funkce tlačítek a tahových ovladačů v základním režimu PLAYBACK se liší podle nastavení parametru Mode v SETUP takto:

- **12 Channels + 12 Submasters /normální režim/:**

PRESET A - ovladače okruhů 1-12

PRESET B - ovladače submasterů 1-12

- Předvolby PRESET A a PRESET B se sčítají principem LTP.

- Tlačítko PRESET A přepíná tlačítka FLASH/ASSIGN /s výjimkou režimu programování submasterů/ zda budou ovládat submastery /neaktivováno/ nebo jednotlivé okruhy /aktivováno/. V režimu programování submasterů mají vždy funkci ASSIGN.

- Tlačítko CHANGE přepíná typy krokování efektu.

- **Wide - 2x12 Channels + 12 Submasters /přepínatelný rozšířený režim/:**

PRESET A - přepínané ovladače okruhů 1-12 nebo 13-24

PRESET B - ovladače submasterů 1-12

- Předvolby PRESET A a PRESET B se sčítají principem LTP.

- Tlačítko PRESET A funguje stejně jako v normálním režimu, ale v případě ovládání jednotlivých okruhů záleží na nastavení [1-12] nebo [13-24] na displeji tlačítkem CHANGE.

- Tlačítko CHANGE přepíná ovladače předvolby PRESET A pro ovládání první nebo druhé poloviny světelných okruhů. Na displeji pod tlačítkem CHANGE je indikováno, které okruhy jsou právě vybrány. Tomuto nastavení je podřízena i indikace výstupů na kontrolkách OUTPUT/PREVIEW.

- **Wide - 24 Channels /nepřepínatelný rozšířený režim/:**

PRESET A - ovladače okruhů 1-12

PRESET B - ovladače okruhů 13-24

- Funkce ovladačů okruhů, časování prolínání a funkce tlačítka PRESET A je stejná jako v rozšířeném režimu MANUAL MODE.

- Tlačítko CHANGE přepíná typy krokování efektu.

# PROLÍNAČ

## Prolínání časy Up a Down

Oba časy jsou definovány hodnotami přiřazenými přicházející náladě /NEXT/ a určují za jakou dobu přejdou okruhy účastníci se prolínání z výchozích /intenzity na začátku prolínání/ do koncových intenzit /intenzity nálady NEXT/. Výchozí intenzity nemusí být shodné s intenzitami odcházející nálady, protože prolínání může být spuštěno i před dokončením předchozího prolínání. Čas Up určuje čas pro okruhy zvyšující intenzitu, čas Down pro okruhy snižující intenzitu.

Prolínání se spouští stiskem tlačítka GO. Během prolínání svítí kontrolka GO, na displeji se odečítají časy Up a Down a kontrolky u ovladačů UP/DN - bar-graf - indikují míru prolnutí obou časů. Indikace začíná u spodní kontrolky a postupuje po jednotlivých kontrolkách k horní. V případě rozdílných časů se indikace rozdvouje a svítí 2 kontrolky. kontrolka indikující konec prolnutí zůstane svítit, dokud nedojede na konec i kontrolka odpovídající delšímu času. Na konci prolínání se z čísla nálady přicházející /NEXT/ stane číslo nálady odcházející a jako NEXT se zobrazí naprogramovaná přicházející nálada se svými časy. Po spuštění následujícího prolínání stiskem tlačítka GO se situace opakuje ale výchozím bodem je horní kontrolka bar-grafu.

Prolínání lze zastavit stiskem tlačítka STOP/BACK. Zastavené prolínání je indikováno svítící kontrolkou STOP/BACK. Pokud je prolínání zastaveno, svítí kontrolka STOP/BACK a dalším stiskem tlačítka STOP/BACK se spustí zpětné prolínání, během něhož kontrolka STOP/BACK bliká a časy se přičítají. Dalším stiskem tlačítka STOP/BACK lze prolínání opět zastavit atd. Pokud prolínání skončilo, spouští stisk tlačítka STOP/BACK zpětné prolínání ihned. Zpětná prolínání postupují zpětně podle přiřazení NEXT.

## Manuální prolínání

Manuální prolínání může být spuštěno pohybem ovladačů UP/DN z dolního dorazu nebo naprogramováno k přicházející náladě /viz PROGRAMOVÁNÍ PROLÍNAČE - Změna parametrů/. V případě naprogramovaného manuálního prolínání stisk tlačítka GO prolínání nespouští a čeká se na pohyb ovladačů UP/DN. Změní se také základní zobrazení, na kterém nejsou časy ale procentuální míra prolnutí a šipka indikující směr prolínání /viz ZÁKLADNÍ OVLÁDACÍ.SCHÉMA PULTU/. Během manuálního prolínání bliká kontrolka GO a bar-graf indikuje míru prolnutí.

Popis možných situací:

- 1) předchozí prolínání skončilo
- 2) prolínání běží nebo stojí po stisku tlačítka STOP/BACK

Výchozí poloha ovladačů UP a Down:

- a) oba na dolním nebo horním dorazu
- b) oba nebo jeden mezi dorazy

1a: Pohyb ovladačů UP/DN nahoru nebo dolů /i jednoho/ zapne manuální prolínání a prolíná do přicházející nálady NEXT. Po dojetí obou ovladačů na druhý doraz se naplní prolínač novou náladou NEXT /stejně jako po skončení časového prolínání/. Dokud nejsou na dorazu oba ovladače lze jejich opačným pohybem prolínat zpět. Další pohyb ovladačů zapne nové manuální prolínání atd.

2a: Pohybem ovladačů lze spuštěné časové prolínání doběhnout překřížením pomyslného bodu na dráze ovladače, který odpovídá míře prolnutí. Tímto bodem je zároveň právě svítící kontrolka bar-grafu pro okruhy UP nebo Down. Tím je zajištěno, že se při poloze některého z ovladačů UP/DN mezi dorazy nespustí manuální prolínání samovolně.

1b,2b: Aby se zapnulo manuální prolínání, musí být nejdříve oba ovladače UP/DN na jednom z dorazů. Poté jako 1a nebo 2a.

## Příklad chování prolínače:

Naprogramovaný stav:

CUE	UP	DOWN	NEXT
6	10:00	10:00	7
7	02:00	02:00	8
8	01:00	02:00	9
9	MANUAL	MANUAL	10

akce	LCD XF	LCD N	Up	Dn	OUT	LED GO	LED S/B	komentář
	5	6	10:00	10:00	5	○	○	
GO	5	6	xx:xx	xx:xx	5→6	●	○	čas lze měnit kolečkem
konec prol.	6	7	02:00	02:00	6	○	○	čas NEXT ← kolečko
GO	6	7	xx:xx	xx:xx	6→7	●	○	
a/STOP/BACK	6	7	01:24	01:24	6↔7	○	●	STOP na čase 01:24
STOP/BACK	6	7	xx:xx	xx:xx	6←7	●	*	zpětné prolínání
STOP/BACK	6	7	01:55	01:55	6↔7	○	●	STOP na čase 01:55
STOP/BACK	6	7	xx:xx	xx:xx	6←7	●	*	zpětné prolínání
konec zp.pr.	6	7	02:00	02:00	6	○	○	konec zpětného prol.
STOP/BACK	5	6	xx:xx	xx:xx	5←6	●	*	zpět časem 10:00
b/pohyb UP/DN nahoru	↑6	7	M 40%	M 40%	6↔7	*	○	přepne na MAN po překřížení prolínání
UP/DN nahore	7	8	01:00	02:00	7	○	○	horní doraz obou ovladačů
pohyb UP/DN dolů	↓7	8	M xx%	M xx%	7↔8	*	○	přepne na MAN pohybem ovladačů UP/DN
UP/DN dole	↑8	9	M 00%	M 00%	8	*	○	MAN naprogramováno
c/konec prol.	7	8	01:00	02:00	7	○	○	
pohyb UP/DN nahoru	↑7	8	M xx%	M xx%	7↔8	*	○	přepne na MAN pohybem ovladačů UP/DN
d/pohyb UP/DN nahoru	↑6	7	M 40%	M 40%	6↔7	*	○	přepne na MAN po překřížení prolínání
pohyb UP/DN nahoru	↑6	7	M 80%	M 50%	6↔7	*	○	
GO	7	8	xx:xx	xx:xx	X→8	●	○	prolíná směr 6↔7 do 8

○ - nesvítí

● - svítí

\* - bliká

## EFEKTY

Vybraný efekt se spouští od prvního kroku s parametry uloženými v paměti ihned po výběru. Lze měnit parametry RATE, AUDIO LEVEL a tlačítkem CHANGE /v normálním režimu/ také typ krokování efektu, které se při režimu PLAYBACK neukládají do paměti a při novém načtení stejného efektu se obnoví parametry z paměti. Krátkým stiskem tlačítka NEXT/LAST se přejde na číslo následujícího efektu, dlouhým stiskem na předcházející.

Po splnění nastaveného počtu opakování REPEAT se přejde na číslo efektu Next Chase automaticky. Pokud je číslo efektu stejné, neobnovují se parametry z paměti.

# REŽIM PROGRAMOVÁNÍ

## HESLO - PASSWORD

Do programovacího režimu se vstupuje přes čtyřmístné heslo zadávané tlačítky FLASH/ASSIGN. Dotaz na heslo se objevuje po výběru některé z nabídek SUBM, XFADE nebo CHASE nebo po stisku tlačítka SETUP:

```
? ? ? PASSWORD ? ? ?
****
I N C O R R E C T
```

Heslo je 4-místné a tvoří jej libovolná posloupnost tlačítek FLASH/ASSIGN /1 až 12/. Po každém stisku se objeví hvězdička. Po čtvrtém stisku se porovná posloupnost se stávajícím heslem. Pokud je správné, pokračuje se do zvoleného režimu. Pokud ne zobrazí se nápis INCORRECT, zmizí hvězdičky a je možné heslo zadat znovu. Nápis INCORRECT zmizí po zadání prvního čísla. V novém pultu je heslo 1111.

Používání hesla lze zapnout a vypnout následujícím nastavením SETUP. Stiskem tlačítka SETUP se zobrazí:

```
SETUP [DEFAULT]
Mode:
12Channels + 12Subm
PASSW
```

Stiskem tlačítka F3-PASSW se zobrazí:

```
PASSWORD:OFF [SETUP]

ON CHANGE ON
```

Na první řádce je za nápisem PASSWORD aktuální stav nastavení hesla /OFF-používání hesla je vypnuto, ON-používání hesla je zapnuto/. Pokud bylo heslo vypnuto, což je základní nastavení u nového pultu, zobrazí se po současném stisku tlačítek F1+F3-ON dotaz na heslo. Po zadání správného hesla je heslo zapnuto. Po stisku tlačítka F2 se také objeví dotaz na heslo a po zadání správného hesla se nahradí dotaz na první řádce nápisem ?? NEW PASSWORD ?? a pult je připraven na čtyři čísla nového hesla. Pro kontrolu se čísla na displeji zobrazují.

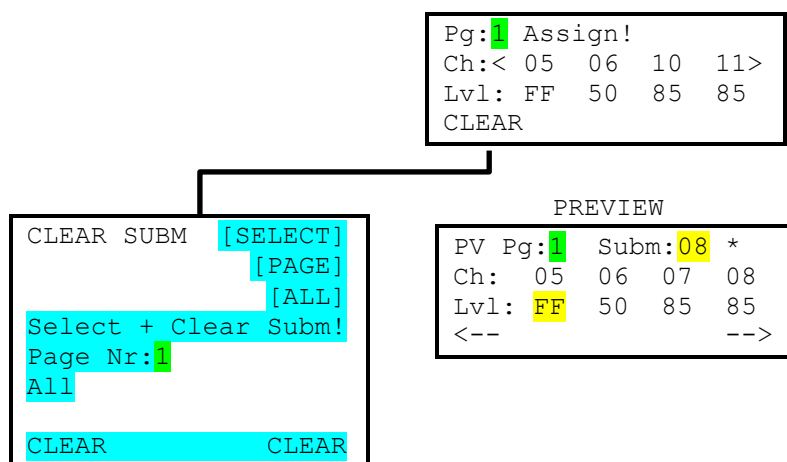
Pokud bylo heslo zapnuto zobrazí se na poslední řádce nabídka OFF CHANGE OFF a po současném stisku tlačítek F1+F3-OFF se heslo vypne bez dotazu /byl při vstupu do SETUP/. Zadání nového hesla je stejné jako v předchozím případě ale bez dotazu.

V dalším popisu činnosti je heslo považováno za vypnuté.

## OBEČNÉ ZÁSADY PROGRAMOVÁNÍ

1. S výjimkou režimu PREVIEW se vždy zapisují úrovně /intenzity/, které se posílají na kontrolky OUTPUT/PREVIEW, tzn. výstupní intenzity.
2. Zobrazení a ovládání intenzit /Ch-Lvl na displeji/: Na první pozici je první nenulový okruh, za ním následují další nenulové okruhy. Pokud se dostane některý okruh pod kontrolu tahového ovladače, zobrazí se na první pozici a to vždy poslední, který byl ovládán. Kurzor zůstává na předchozí pozici /např. volba čísla stránky/. Šipky na začátku a konci pole intenzit indikují, že existují nenulové intenzity před nebo za zobrazenými hodnotami. Tyto nenulové okruhy lze zobrazit pohybem kurzoru za předpokladu, že se zároveň nehýbe tahovými ovladači jednotlivých okruhů /tyto mají vždy přednost/. Všechny intenzity lze vynulovat dlouhým stiskem tlačítka PREVIEW/NEW.
3. Programování intenzit:  
Vychází se z intenzit naprogramovaných pro vybranou náladu nebo efekt. Na displeji se zobrazují výstupní intenzity, tzn. se všemi dalšími příspěvky. Tyto se také při zápisu ukládají do paměti. Všechny intenzity lze vynulovat dlouhým stiskem tlačítka PREVIEW/NEW.
4. Programování intenzit v režimu PREVIEW:  
Vychází se z intenzit uložených v paměti, které se zobrazují na displeji a pouze zde je také možné tyto intenzity měnit. Kurzorová tlačítka přesouvají kurzor na výběr čísla stránky submasterů, nálady nebo efektu. Tlačítka F1 a F3 slouží k výběru požadovaného okruhu a přesouvají kurzor na hodnotu úrovně intenzity.

## PROGRAMOVÁNÍ SUBMASTERŮ



### Programování intenzit

1. Stiskem tlačítka F1-SUBM se vstoupí do režimu programování submasterů a zobrazí se:

```
Pg: 1 Assign!  
Ch:< 05 06 10 11>  
Lvl: FF 50 85 85  
CLEAR
```

Výstupy se nemění a zůstávají svítit kontrolky FLASH/ASSIGN u obsazených submasterů a po případné změně stránky blikají stejně jako v základním režimu PLAYBACK.

2. Nastaví se požadovaná stránka. Pokud byl některý submaster nastaven zůstává svítit /to umožňuje kopírování submasterů mezi stránkami/ a submaster z nově nastavené stránky lze nastavit pohybem ovladače přes nulu /Page Freeze/.
3. Nastaví se požadované intenzity okruhů /viz OBECNÉ ZÁSADY PROGRAMOVÁNÍ/.
4. Stiskem libovolného z tlačítek FLASH/ASSIGN se provede zápis do submasteru a příslušná kontrolka FLASH/ASSIGN zabliká na potvrzení zápisu.
5. Stejným způsobem se pokračuje u dalších submasterů.
6. Režim se opouští stiskem tlačítka EXIT/BASIC.

## Mazání submasterů

1. Stiskem tlačítka F1-SUBM se vstoupí do režimu programování submasterů.
2. Stiskem tlačítka F1-CLEAR se vstoupí do režimu mazání submasterů a zobrazí se:

```

CLEAR SUBM  [SELECT]
              [PAGE]
              [ALL]
Select + Clear Subm!
Page Nr: 1
All
CLEAR      CLEAR

```

3. Tlačítkem CHANGE se na první řádce nastaví mazání jednotlivých submasterů /SELECT/, celých stránek /PAGE/ nebo všech stránek /ALL/.
4. V případě mazání jednotlivých submasterů se výmaz provede stiskem příslušného tlačítka FLASH/ASSIGN. Na druhé řádce je vybědka Select + Clear Submaster! a poslední řádka je v tomto případě prázdná.  
V případě mazání celých stránek se kolečkem vybere stránka určená ke smazání.  
V případě mazání všech stránek se nic nevybírání.
5. Smazání vybrané položky v případech PAGE a ALL se provede současným dlouhým stiskem tlačítek F1+F3 /CLEAR/. Výmaz je potvrzen zablikáním nápisu CLEAR na displeji.
6. Zobrazení se opouští stiskem tlačítka EXIT/BASIC.

## Režim PREVIEW:

Režim PREVIEW umožňuje prohlížení a úpravy obsahu jednotlivých submasterů ve všech stránkách bez vlivu na výstupní intenzity. Tento režim se zapíná v programovacím režimu stiskem tlačítka PREVIEW/NEW a přísluší mu následné zobrazení.

```

PV Pg: 1  Subm: 08 *
Ch: 05 06 07 08
Lvl: FF 50 85 85
<--      -->

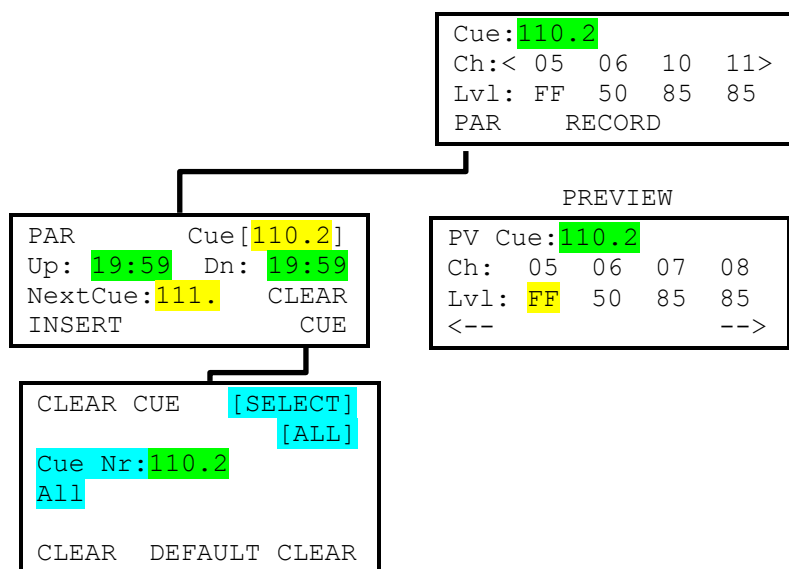
```

Na rozdíl od normálního programování se nezobrazují výstupní intenzity ale pouze intenzity naprogramované ve vybraném submasteru.

Prohlížení a úpravy naprogramovaných submasterů:

1. Stiskem tlačítka F1-SUBM se vstoupí do režimu programování submasterů /pokud již nebyl předešle navolen/
2. Stiskne se krátce tlačítko PREVIEW/NEW.
3. Kolečkem se vybere požadovaná stránka.
4. Stiskem libovolného /i neobsazeného/ tlačítka FLASH/ASSIGN se vybere požadovaný submaster, jehož číslo se zobrazí na displeji. Na displeji jsou vidět intenzity vybraného submasteru.
5. Stiskem tlačítka F3 se kurzor přesune na 3.řádku, kde jsou zobrazeny intenzity jednotlivých okruhů. Úroveň intenzity lze poté měnit kolečkem. Dalšími stisky tlačítka F3 je možné prohlížet a upravovat intenzity dalších okruhů. Pro pohyb zpět v poli okruhů slouží tlačítko F1.
6. Body 4. a 5. se opakují pro všechny požadované submastery z vybrané stránky.
7. Pro změnu stránky submasterů je nutné stisknout jedno z kurzorových tlačítek a tím přesunout kurzor na výběr stránky submasterů.
8. Režim PREVIEW se opouští opětovným stiskem tlačítka PREVIEW/NEW nebo tlačítka EXIT/BASIC.

## PROGRAMOVÁNÍ PROLÍNAČE



## Programování intenzit

1. Stiskem tlačítka F2-XFADE se vstoupí do režimu programování prolínače a zobrazí se:

```
Cue: 110.2
Ch: < 05 06 10 11>
Lvl: FF 50 85 85
PAR RECORD
```

Výstupy se nemění, spuštěné prolínání se zastaví a pod kurzorem je:  
a/ Blikající číslo nálady NEXT /z režimu PLAYBACK/ v případě, že nebylo dokončeno předchozí prolínání v režimu PLAYBACK. Číslo nálady bliká jako indikace toho, že se vstupuje do programování s jinými hodnotami než naprogramovanými /i v tomto případě však lze náladu zapsat/.



2. b/ Neblikající číslo aktuální nálady /nálada za nápisem XF z režimu PLAYBACK/ v případě, že bylo dokončeno předchozí prolínání v režimu PLAYBACK. Číslo nálady lze změnit v obou případech kolečkem. Prolínač funguje stejně jako v režimu PLAYBACK s výjimkou tlačítka STOP/BACK, které má význam JUMP/NEXT/LAST.  
Po vstupu do programování intenzit prolínače obecně platí, že svítící číslo nálady odpovídá číslu odcházející nálady /svítí pouze v případě dokončeného prolínání/, blikající odpovídá číslu přicházející nálady /NEXT/.
3. Zvolí se číslo požadované nálady /body 2. a 3. nejsou potřeba, pokud se programuje aktuální nálada/.
4. Náladu, jejíž číslo bliká, lze vyvolat stiskem tlačítka GO nebo ovladači UP a Down. Dalším způsobem vyvolání nálady je použití funkce JUMP/NEXT nebo LAST přiřazené tlačítka STOP/BACK:  
Pokud číslo nálady bliká, znamená krátký stisk /JUMP/ skokový náběh intenzit blikající nálady. Pokud číslo svítí, znamená krátký stisk /NEXT/ skokový náběh intenzit nálady následující za náladou zobrazenou na displeji. Dlouhým stiskem /LAST/ naběhne skokem nálada předcházející náladě zobrazené na displeji.
5. Nálada se nastaví nebo upraví /viz bod 3.OBECNÉ ZÁSADY PROGRAMOVÁNÍ/.
6. Stiskem tlačítka F2-RECORD se nálada zapíše.
7. Stejným způsobem se pokračuje u dalších nálad.
8. Režim se opouští stiskem tlačítka EXIT/BASIC.

## Změna parametrů - časy najždění a sjždění, číslo následující nálady

1. Stiskem tlačítka F2-XFADE se vstoupí do režimu programování prolínače.
2. Stiskem tlačítka F1-PAR se vstoupí do programování parametrů a zobrazí se:

PAR	Cue [110.2]
Up: 19:59	Dn: 19:59
NextCue: 111.	CLEAR
INSERT	CUE

3. Číslo nálady na první řádce lze měnit tlačítkem CHANGE nebo kolečkem po najetí kurzorem.  
Číslo nálady se změní pouze pro toto a nižší zobrazení, po jeho opuštění tlačítkem EXIT/BASIC se vrátí původní číslo nálady.
4. Na druhé řádce se zobrazují naprogramované časy. Výchozím časem je hodnota uložená v paměti nebo v případě nenaprogramované nálady hodnota XFade Default Time z nastavení SETUP. Manuální časy se naprogramují dojetím na dolní doraz, kde se místo času zobrazí nápis MAN. Toto nastavení se vždy vztahuje k obou časům a je libovolné, který čas dojel na dolní doraz.
5. Na třetí řádce je číslo následující nálady /NEXT/, které lze měnit kolečkem po najetí kurzorem.
6. Změněné časy a číslo následující nálady se zapisují automaticky po změně čísla nálady nebo po přechodu na jiné zobrazení.
7. Zobrazení se opouští stiskem tlačítka EXIT/BASIC.

## Vložení nálady

1. Stiskem tlačítka F2-XFADE se vstoupí do režimu programování prolínače.
2. Stiskem tlačítka F1-PAR se vstoupí do programování parametrů.
3. Nastaví se číslo nálady, za kterou se má vložit nová nálada.
4. Stiskem tlačítka F1-INSERT se vloží nálada, která má číslo za desetinnou tečkou o jednu vyšší než nastavená v bodě 3. Případné nálady s desetinnou tečkou za náladou vloženou se posunou o jednu pozici vpravo.  
Příklady vkládání:

<b>původní řazení</b>	10. -INSERT- 11.	15. - 15.1 -INSERT- 15.2 - 15.3 - 16.
<b>nové řazení</b>	10. - 10.1 - 11.	15. - 15.1 - 15.2 - 15.3 - 15.4 - 16.

5. Nové náladě se přiřadí hodnoty časů XFade Default Time z nastavení SETUP a aritmeticky následující číslo nálady NEXT. Po automatickém přechodu do programování intenzit jí lze nastavit intenzity a zapsat.

## Mazání nálad

1. Stiskem tlačítka F2-XFADE se vstoupí do režimu programování nálad.
2. Stiskem tlačítka F3-CLEAR CUE se vstoupí do režimu mazání nálad a zobrazí se:

```
CLEAR CUE [SELECT]
           [ALL]
Cue Nr: 110.2
All
CLEAR DEFAULT CLEAR
```

3. Tlačítkem CHANGE se na první řádce nastaví mazání jednotlivých /SELECT/ nebo všech nálad /ALL/.
4. Na druhé řádce se kolečkem vybere nálada určená ke smazání. V případě mazání všech nálad se nic nevybírání.
5. Smazání vybrané položky se provede současným dlouhým stiskem tlačítek F1+F3 /CLEAR/. Výmaz je potvrzen zablikáním nápisu CLEAR na displeji.
6. Krátkým stiskem tlačítka F2-DEFAULT lze nastavit hodnoty časů XFade Default Time z nastavení SETUP. Akce je potvrzena zablikáním nápisu DEFAULT na displeji. Intenzity a číslo následující nálady NEXT zůstávají beze změny.
7. Zobrazení se opouští stiskem tlačítka EXIT/BASIC.

## Režim PREVIEW

Režim PREVIEW umožňuje prohlížení a úpravy obsahu jednotlivých nálad CUE bez vlivu na výstupní intenzity. Tento režim se zapíná v programovacím režimu stiskem tlačítka PREVIEW/NEW a přísluší mu následné zobrazení.

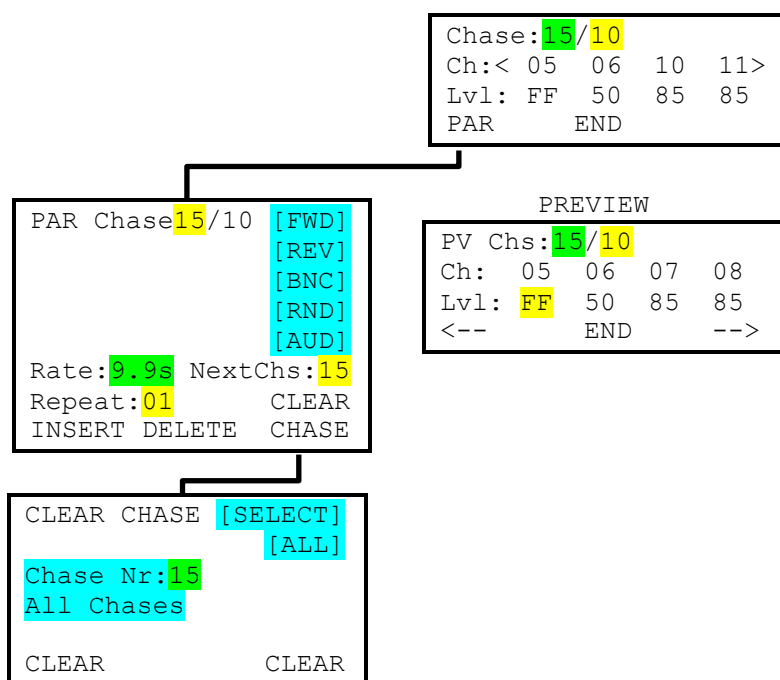
```
PV Cue: 110.2
Ch: 05 06 07 08
Lvl: FF 50 85 85
<-- -->
```

Na rozdíl od normálního programování se nezobrazují výstupní intenzity ale pouze intenzity naprogramované ve vybrané náladě.

Prohlížení a úpravy naprogramovaných nálad:

1. Stiskem tlačítka F2-XFADE se vstoupí do režimu programování nálad /pokud již nebyl předešle navolen/.
2. Stiskne se krátce tlačítko PREVIEW/NEW.
3. Kolečkem se vybere požadovaná nálada. Na displeji jsou vidět intenzity okruhů vybrané nálady.
4. Stiskem tlačítka F3 se kurzor přesune na 3.řádku, kde jsou zobrazeny intenzity jednotlivých okruhů. Úroveň intenzity lze poté měnit kolečkem. Dalšími stisky tlačítka F3 je možné prohlížet a upravovat intenzity dalších okruhů. Pro pohyb zpět v poli okruhů slouží tlačítko F1.
5. Pro změnu čísla nálady je nutné stisknout jedno z kurzorových tlačítek a tím přesunout kurzor na výběr nálady.
6. Body 4. a 5. se opakují pro všechny požadované nálady.
7. Režim PREVIEW se opouští opětovným stiskem tlačítka PREVIEW/NEW nebo tlačítka EXIT/BASIC.

## PROGRAMOVÁNÍ EFEKTU



### Programování intenzit:

1. Stiskem tlačítka F3-CHASE se vstoupí do režimu programování efektů a zobrazí se:

```
Chase: 15/01
Ch:< 05 06 10 11>
Lvl: FF 50 85 85
PAR      END
```

- Výstupy se nemění, spuštěný efekt se zastaví a pod kurzorem je číslo efektu, které lze měnit kolečkem.
- Kolečkem nebo tlačítkem NEXT/LAST se zvolí číslo požadovaného efektu /není potřeba, pokud se programuje aktuální efekt/.
- Stiskem tlačítka STEP se potvrdí výběr, číslo efektu přestane blikat a efekt se nastaví na první krok. Zároveň se kurzor automaticky přesune na číslo kroku, které začne blikat.
- Po jednotlivých krocích se lze posouvat:
  - a/ Kolečkem tam a zpět - po posledním kroku /END/ se efekt přesouvá na první krok a naopak. Kroky se ani po případné změně nezapisují.
  - b/ Tlačítkem STEP vpřed a tlačítkem TAP/STOP vzad.
- Na vybraném kroku se nastaví požadované intenzity okruhů /viz bod 3.OBECNÉ ZÁSADY PROGRAMOVÁNÍ/.
- Stiskem tlačítka STEP a TAP/STOP /vpřed i vzad/ se kroky zapisují. Těmito tlačítky lze posouvat efekt i za koncový krok /END/.
- Body 5-6 se opakují pro všechny kroky. Na kroku, který má být naprogramován jako konečný, se stiskne tlačítko F2-END. Označení END slouží pouze jako zářezka a případné kroky naprogramované za ní se nemažou. Tím se programování vybraného efektu ukončí a kurzor přejde automaticky na následující číslo efektu. Body 2-7 se opakují při programování dalšího efektu.
- Režim se opouští stiskem tlačítka EXIT/BASIC.

## Změna parametrů

V tomto následujícím zobrazení lze měnit čas krokování /RATE/, číslo následujícího efektu /NEXT/, počet opakování efektu /REPEAT/, řízení intenzity vstupním zvukovým signálem /AUDIO LEVEL/ a typ krokování efektu

1. Stiskem tlačítka F3-CHASE se vstoupí do režimu programování efektů.
2. Stiskem tlačítka F1-PAR se vstoupí do programování parametrů a zobrazí se:

```
PAR Chase15/10 [FWD]
                [REV]
                [BNC]
                [RND]
                [AUD]
Rate:9.9s NextChs:15
Repeat:01 CLEAR
                CHASE
```

Vybraný efekt se automaticky spustí s parametry naprogramovanými v paměti. Změna parametrů je vidět na výstupu s výjimkou čísla následujícího efektu, protože vybraný efekt se opakuje až do výběru jiného efektu.

3. Tlačítkem CHANGE se mění typ krokování efektu:

FWD /FORWARD/ - vzestupně /po posledním kroku na první/

1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3...

REV /REVERSE/ - sestupně /po prvním kroku na poslední/

4 3 2 1 4 3 2 1 4 3 2...

BNC /BOUNCE/ - tam a zpátky

1 2 3 4 3 2 1 2 3 4 3...

RND /RANDOM/ - náhodný výběr

např. 2 4 1 3 1 3 4 2 .....

AUD /AUDIO/ - jako FWD ale taktování je podřízeno vstupnímu zvukovému signálu

4. Kolečkem lze měnit čas krokování /RATE/ a po najetí kurzorem číslo následujícího efektu /NEXT CHASE/, počet opakování efektu /REPEAT/ a číslo efektu na první řádce. Číslo NEXT CHASE určuje, na který efekt se přejde po splnění nastaveného počtu opakování efektu REPEAT. Pokud je nastaveno jedno opakování se stejným číslem následujícího efektu bude se nastavený efekt opakovat až do výběru jiného efektu.

5. Všechny nastavené parametry se zapisují automaticky po změně čísla efektu nebo po přechodu na jiné zobrazení.

6. Zobrazení se opouští stiskem tlačítka EXIT/BASIC.

## Mazání efektů

1. Stiskem tlačítka F3-CHASE se vstoupí do režimu programování efektů.

2. Stiskem tlačítka F3-CLEAR CHASE se vstoupí do režimu mazání efektů a zobrazí se:

```
CLEAR CHASE [SELECT]
                [ALL]
Chase Nr:15
All Chases
CLEAR DEFAULT CLEAR
```

3. Tlačítkem CHANGE se na první řádce nastaví mazání jednotlivých /SELECT/ nebo všech efektů /ALL/.

4. Na druhé řádce se kolečkem vybere efekt určený ke smazání. V případě mazání všech efektů se nic nevybírání.

5. Smazání vybrané položky se provede současným dlouhým stiskem tlačítek F1+F3 /CLEAR/. Výmaz je potvrzen zablikáním nápisu CLEAR na displeji.

6. Krátkým stiskem tlačítka F2-DEFAULT lze nastavit hodnoty časů Chase Default Time z nastavení SETUP, stejné číslo následujícího efektu, jedno opakování a konec krokování na kroku číslo 30. Akce je potvrzena zablikáním nápisu DEFAULT na displeji. Intenzity zůstávají beze změny.
7. Zobrazení se opouští stiskem tlačítka EXIT/BASIC.

## Režim PREVIEW

Režim PREVIEW umožňuje prohlížení a úpravy obsahu jednotlivých kroků naprogramovaného efektu bez vlivu na výstupní intenzity. Tento režim se zapíná v programovacím režimu stiskem tlačítka PREVIEW/NEW a přísluší mu následné zobrazení.

PV Chs:	15	/	10		
Ch:	05	06	07	08	
Lvl:	FF	50	85	85	
<--		END		-->	

Na rozdíl od normálního programování se nezobrazují výstupní intenzity ale pouze intenzity naprogramované v nastaveném kroku vybraného efektu.

Prohlížení a úpravy naprogramovaných efektů:

1. Stiskem tlačítka F3-CHASE se vstoupí do režimu programování efektů /pokud již nebyl předešle navolen/.
2. Stiskne se krátce tlačítko PREVIEW/NEW.
3. Kolečkem se vybere požadovaný efekt. Na displeji jsou vidět intenzity prvního kroku vybraného efektu.
4. Stiskem kurzorové šipky vpravo se kurzor přesune na výběr čísla kroku. Požadovaný krok se vybere kolečkem. Koncový krok je označen písmenem E za číslem kroku. Počet kroků vybraného efektu lze změnit stiskem tlačítka F2-END na novém požadovaném koncovém kroku.
5. Stiskem tlačítka F3 se kurzor přesune na 3.řádku, kde jsou zobrazeny intenzity jednotlivých okruhů. Úroveň intenzity lze poté měnit kolečkem. Dalšími stisky tlačítka F3 je možné prohlížet a upravovat intenzity dalších okruhů. Pro pohyb zpět v poli okruhů slouží tlačítko F1.
6. Pro změnu čísla efektu nebo kroku je nutné stisknout jedno z kurzorových tlačítek a poté přesunout kurzor na požadovanou položku.
7. Body 4. až 6. se opakují pro všechny požadované efekty a jejich kroky.
8. Režim PREVIEW se opouští opětovným stiskem tlačítka PREVIEW/NEW nebo tlačítka EXIT/BASIC.

# NASTAVENÍ KONFIGURACE PULTU - SETUP

Po stisku tlačítka SETUP se zobrazí:

```
SETUP          [DEFAULT]
Mode:
12Channels + 12Subm
CHNSEt  PATCH  PASSW
```

Na první řádce se tlačítkem CHANGE nastavuje číslo konfigurace řízených okruhů a jejich přiřazení výstupním okruhům /viz. nastavení CHNSEt a PATCH/, která bude použita nebo nastavována. První nabízená konfigurace je ta, která byla naposledy použita. Konfigurace s názvem DEFAULT je neměnná, konfigurace pod číslem 1-4 jsou programovatelné a na posledním místě je nastavení COPY, které umožňuje kopírování mezi všemi konfiguracemi.

Po nastavení COPY se zobrazení změní na následující:

```
CHAN SETUP    [COPY]
Copy Setup
from:DEFAULT  to:1
YES           YES
```

Pod kurzorem je zdrojová /from:/konfigurace, což je poslední použitá. Kolečkem ji lze změnit na libovolnou jinou konfiguraci. Poté se kurzorem přejde na cílovou konfiguraci /to:/ a kolečkem se nastaví její číslo /1-4/. Současným stiskem tlačítek F1+F3-YES se nastavená konfigurace zkopíruje.

Na třetí řádce se pro různé oblasti volí základní nastavení pultu, které je stejné pro všechny čtyři programovatelné konfigurace pultu. Typ nastavované položky /Mode/ se mění kurzorovými tlačítky, vlastní nastavení položky /12Channels + 12Subm/ se provádí kolečkem. Nastavení SETUP umožňuje nastavovat následující položky:

1. Mode: 12Channels+12Subm  
Wide-2x12Chan+12Subm  
Wide-24Channels  
Nastavení základní konfigurace pultu.
2. Dimmers Remote Ctrl: On - silové jednotky zapnuty  
Off - silové jednotky vypnuty  
No - signál pro ovládání silových jednotek vypnut  
Dálkové zapínání a vypínání napájení silových jednotek pomocí signálu DMX512.
3. Beep: On  
Off  
Zapíná a vypíná zvukovou signalizaci stisku tlačítek.
4. XFade Default Time: 00:05
5. Chase Default Time: 1.0  
Nastavení 5. a 6. určují defaultní časy pro prolínač a krokování efektu.
6. Flash Switches: Add - okruh svítí po dobu držení tlačítka  
Latch - okruh je tlačítkem zapínán a vypínán  
Solo - stiskem tlačítka se vypínají ostatní okruhy  
Off - tlačítka FLASH jsou bez funkce  
Nastavení určuje chování pultu po stisku tlačítek FLASH/ASSIGN v režimu PLAYBACK /nevztahuje se na blikání submastry/.

## Základní nastavení řízených okruhů - CHNSET

Po stisku tlačítka F1-CHNSET v režimu SETUP se zobrazí:

```
CHSET 1:CHANNEL [ALL]
                [ 1]
                [2...23]
                [24]

Scope: 100 Curve: Lin
        255        Sq
DEFAULT        DEFAULT
```

Na první řádce je za nápisem CHSET číslo nastavované konfigurace. Tlačítkem CHANGE se vybere číslo okruhu resp. všechny okruhy /ALL/ a jeho resp. jejich nastavení se zobrazí na třetí řádce:

1. Scope: 100 - zobrazení intenzity daného okruhu bude všude v procentech  
255 - zobrazení intenzity daného okruhu bude všude v absolutní hodnotě 0-255 uložené v paměti
2. Curve: Lin /LINEAR/ - lineární výstupní charakteristika  
Sq /SQUARE/ - kvadratická výstupní charakteristika

Současným dlouhým stiskem tlačítek F1+F3-DEFAULT se pro vybraný okruh nastaví zobrazení intenzity v procentech a lineární výstupní charakteristika.

## Přiřazení řízených okruhů výstupním okruhům - PATCH

1. Stiskem tlačítka SETUP se vstoupí do režimu SETUP.
2. Pod tlačítkem CHANGE se na displeji objeví číslo naposledy použitého nastavení okruhů. Programovatelná nastavení jsou 4. Nastavení DEFAULT je základní a nelze jej měnit. Požadované číslo nastavení lze dosáhnout opakovaným stiskem tlačítka CHANGE.
3. Poté se stiskne tlačítko F2-PATCH, čímž se objeví následující zobrazení:

```
PATCH 1: DIMMER [ALL]
Start Address: 001
Bottom: 0% Top: 100%
```

Na první řádce je za nápisem PATCH číslo nastavované konfigurace a za nápisem DIMMER výběr výstupního okruhu. Po vstupu do zobrazení je to vždy ALL, což znamená, že se nastavuje počáteční adresa pro celé pole výstupních okruhů DIMMER.

4. Kolečkem lze adresu zvyšovat nebo snižovat, čímž se zvyšují nebo snižují adresy všech výstupních okruhů.
5. Za nastavením počáteční adresy následuje nastavení jednotlivých výstupních okruhů, které lze vybírat tlačítkem CHANGE. Zobrazení se změní:

```
PATCH 1: DIMMER [001]
Channel: 001
         OFF
Bottom: 0% Top: 100%
DEFAULT        DEFAULT
```

Na druhé řádce je nyní číslo řízeného okruhu, které lze měnit kolečkem. Mezi posledním a prvním číslem se nabízí OFF, což znamená, že je výstupní okruh vypnut.

6. Na třetí řádce všech zobrazení DIMMER PATCH jsou nastavení minimální /Bottom/ a maximální /Top/ výstupní intenzity. Na tato nastavení lze přejít kurzorem a poté měnit jejich hodnotu kolečkem.

Současným dlouhým stiskem tlačítek F1+F3-DEFAULT se pro vybraný okruh nastaví rovnost mezi číslem řízeného a výstupního okruhu a také nastavení Bottom a Top na 0% a 100%.

## **RESET pultu**

Podržením stisknutých tlačítek SETUP,< a > při zapnutí napájení se provede základní inicializace pultu. Akce je potvrzena na třetí řádce displeje nápisem Zero all data Ok

MAIOR 12/24 V2.30 Internal tests Zero all data Ok
---

**UPOZORNĚNÍ: RESETEM PULTU SE VYMAŽOU VŠECHNY ULOŽENÉ SUBMASTRY, NÁLADY A EFEKTY!**



# CELKOVÉ SCHÉMA PROGRAMOVÁNÍ

## SUBMASTERS

```
Pg: 1 Assign!
Ch:< 05 06 10 11>
Lvl: FF 50 85 85
CLEAR
```

```
CLEAR SUBM [SELECT]
[PAGE]
[ALL]
Select + Clear Subm!
Page Nr: 1
All
CLEAR CLEAR
```

### PREVIEW

```
PV Pg: 1 Subm: 08 *
Ch: 05 06 07 08
Lvl: FF 50 85 85
<-- -->
```

## CROSSFADE

```
Cue: 110.2
Ch:< 05 06 10 11>
Lvl: FF 50 85 85
PAR RECORD
```

### PREVIEW

```
PV Cue: 110.2
Ch: 05 06 07 08
Lvl: FF 50 85 85
<-- -->
```

```
PAR Cue [110.2]
Up: 19:59 Dn: 19:59
NextCue: 111. CLEAR
INSERT CUE
```

```
CLEAR CUE [SELECT]
[ALL]
Cue Nr: 110.2
All
CLEAR DEFAULT CLEAR
```

## CHASE

```
Chase: 15/10
Ch:< 05 06 10 11>
Lvl: FF 50 85 85
PAR END
```

### PREVIEW

```
PV Chs: 15/10
Ch: 05 06 07 08
Lvl: FF 50 85 85
<-- END -->
```

```
PAR Chase 15/10 [FWD]
Rate: 9.9s NextChs: 15
Repeat: 01 CLEAR
INSERT DELETE CHASE
```

```
CLEAR CHASE [SELECT]
[ALL]
Chase Nr: 15
All Chases
CLEAR CLEAR
```

# ZÁRUČNÍ LIST

Název přístroje Osvětlovací pult

Typové značení MAIOR12/24□ 24/48□ 36/72□ 48/96□

Výrobní číslo .....

Výstupní kontrola .....

Datum vyskladnění .....

Datum prodeje .....

.....

.....  
Razítko a podpis

## Záruční podmínky

- 1/. V případě dodržení postupu obsluhy, provozních a technických podmínek uvedených v návodu k tomuto zařízení, ručíme za řádnou a bezchybnou funkci. Závady vzniklé vlivem vad materiálu nebo výroby odstraníme bezplatně, vzniknou-li do šesti měsíců ode dne prodeje.
- 2/. Právo uplatnit nárok na záruční opravu má každý vlastník výrobku, pokud tak učiní nejpozději v poslední den záruční lhůty.
- 3/. Záruční lhůta se prodlužuje o dobu, po kterou byl výrobek v záručních opravách.
- 4/. Záruka zaniká v těchto případech:
  - při ztrátě nebo zneužití záručního listu
  - při nevyplnění dne prodeje nebo nepotvrzení záručního listu
  - při opravách či úpravách výrobku prováděných zákazníkem nebo jinou, výrobcem nepověřenou osobou
  - při nesprávném připojení či obsluze výrobku nebo při poškození v důsledku nevhodné přepravy a manipulace
- 5/. Záruční a pozáruční opravy zajišťuje:

**NOVA LIGHTING s.r.o.**  
**Nad Rybníkem 589**  
**190 12 Praha - Dolní Počernice**  
 **+420 81930192**  
**+420 81930565**

## Záznamy o opravách

Datum nahlášení opravy	Datum opravy	Popis vykonané práce