



ATOM

LICHTSTELLPULT

BEDIENUNGSANLEITUNG

Softwareversion 1.2

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	1
EINLEITUNG	3
TERMINOLOGIE	4
BEGRIFFSERKLÄRUNG	5
LAYOUT	6
1. GELBE PRESET REGLER	6
2. GELBER PRESET MASTER	7
3. MODUS WAHLSCHALTER	7
4. ROTE PRESET REGLER	7
5. ROTER PRESET MASTER	7
6. SOLO/ASSIGN (S/A) TASTEN	7
7. SOLO/ASSIGN TASTEN DER PRESET MASTER	8
8. GRAB MASTER	8
9. GRAB SOLO/ASSIGN TASTE	8
10. ZEITREGLER	8
11. SOLO MASTER	8
12. ADD/KILL TASTE	8
13. PAGE TASTE	9
14. PAGE LED-ANZEIGE	9
15. RECORD / SCENE (ADD STEP) TASTE	9
16. RECORD / CHASE (END CHASE) TASTE	10
17. RECORD / COPY (DELETE STEP) TASTE	10
18. ALPHANUMERISCHE ANZEIGE	10
19. PREVIEW/EDIT TASTE	10
20. FUNCTION TASTE	10
21. EDIT STELLRAD	10
22. LED DES EDIT STELLRADES	11
23. " > " / (YES) TASTE	11
24. " < " / (NO) TASTE	11
25. STOP/STEP TASTE	11
SZENEN	12
SCHNELLES SPEICHERN VON SZENEN	12
SPEICHERN VON SZENEN MIT ÜBERBLENDZEITEN	12
KOPIEREN EINER SZENE	12
LÖSCHEN EINER SZENE	13
SPEICHERN AUF DEM GRAB MASTER	13
AUFRUFEN VON SZENEN	13

CHASERPROGRAMME / EFFEKTE	14
SPEICHERN VON CHASERPROGRAMMEN	14
SPEICHERN VON CHASERPROGRAMMEN MIT CROSSFADEZEIT	14
KOPIEREN EINES CHASERPROGRAMMS	15
ÄNDERN EINES CHASERPROGRAMMS	15
EINFÜGEN EINES ZUSÄTZLICHEN SCHRITTES	16
LÖSCHEN EINES SCHRITTES	16
LÖSCHEN EINES CHASERPROGRAMMS	16
EINSTELLEN DES BASS STEPS	17
AUFRUFEN VON CHASERPROGRAMMEN	17
RESET-FUNKTIONEN	18
SYSTEM RESET	18
TOTAL RESET	18
PATCHING	19
AUSWAHL DES PATCHINGS	19
1 zu 1 Patching	19
Softpatching	19
ANWAHL DES SOFTPATCHINGS	20
LÖSCHEN DES SOFTPATCHINGS	20
DRUCKERANSCHLUSS	21
SERIELLER DRUCKER	21
ANSCHLUSS AN EINEN COMPUTER	21

EINLEITUNG

Vielen Dank für das Vertrauen, daß Sie uns mit dem Erwerb eines ATOM Lichtstellpultes entgegengebracht haben.

Das ATOM ist ein einfach zu bedienendes, aber doch sehr leistungsstarkes Lichtstellpult für eine Vielzahl von Anwendungen.

Das ATOM ist in zwei Größen erhältlich:

ATOM 12/24

Im "Preset" und "Scene" Modus besteht ein direkter Zugriff auf 12 Kreise (obere Ebene Regler 1 - 12). Im "Wide" Modus besteht Zugriff auf 24 Kreise (obere Reglerebene 1 - 12, untere Reglerebene 13 - 24).

ATOM 24/48

Im "Preset" und "Scene" Modus besteht ein direkter Zugriff auf 24 Kreise (obere Ebene Regler 1 - 24). Im "Wide" Modus besteht Zugriff auf 48 Kreise (obere Reglerebene 1 - 24, untere Reglerebene 24 - 48).

Diese Bedienungsanleitung gilt für beide Geräte. Der Text beschreibt immer das Modell 12/24, die Angaben zum 24/48 folgen in Klammern.

TERMINOLOGIE

In der Bedienungsanleitung wird die Vorgehensweise an Hand von Tastendrücken erklärt. Bezeichnungen innerhalb dieser Symbole [] , beziehen sich auf die zu drückende Taste, z.B. **[PAGE]** auf die PAGE-Taste.

Die SOLO/ASSIGN Tasten (Flashtasten) werden mit S/A abgekürzt. Der Name der Taste folgt in Klammern, z.B. **[S/A] (Grab)** für für die Flashtaste des Grabmasters oder **[S/A] (5)** für die Flashtaste des Reglers Nr. 5.

DOPPELFUNKTIONEN

- Einige S/A-Tasten der unteren Reihe haben Doppelfunktionen, die über gleichzeitiges Drücken der Funktionstaste (neben dem Stellrad) erreicht werden.
- Es gibt drei RECORD Tasten für Speicherfunktionen:

[RECORD](Scene)

[RECORD](Chase)

[RECORD](Copy)

Diese haben während des Programmierens oder Ändern von Chaserprogrammen folgende Doppelfunktionen:

[RECORD](Add Step)

[RECORD](End Chase)

[RECORD](Delete Step)

Die Funktionen werden unter dem Kapitel "Speichern von Chaserprogrammen/Effekten" erklärt.

- Die < und > Tasten unterhalb des Stellrades haben ebenfalls Doppelfunktionen und dienen als Antworttasten **"Yes"(Ja)** und **"No"(Nein)**.

BEGRIFFSERKLÄRUNG

Da im sowohl im Englischen als auch im Deutschen für die selben Bezeichnungen unterschiedliche Begriffe verwendet werden, folgt ein kurze Erläuterung einiger Grund- und Pultspezifischer Begriffe. Da die Pultbeschriftung englischsprachig ist, dient diese Erklärung auch als Übersetzungshilfe.

CHANNEL	Kanal/Stellkreis. Ein Pultkanal steuert im Normalfall mindestens einen Dimmer-Stromkreis an. Auf diesem Stromkreis können je nach Leistung wiederum einer oder mehrere Scheinwerfer angeschlossen werden.
S/A TASTE	Flashtaste/Blitztaste. Siehe unter Layout.
SCENE	Szene/Stimmung. Am Lichtstellpult können verschiedene Lichtstimmungen gespeichert werden. Diese setzen sich aus verschiedenen Kanälen mit zumeist unterschiedlichen Helligkeitswerten zusammen.
CHASE	Effekt/Lauflicht. Lauflichteffekte können aus Szenen oder einzelnen Kanälen aufgebaut werden. Sie sind frei programmierbar. Die Geschwindigkeit wird am Pult geregelt oder per Audio-Signal extern getriggert.
PRESET	Voreinstellung/Reglerebene. Das ATOM hat zwei Reglerebenen übereinander.
SUBMASTER	Bezeichnung für einen Regler, der mit Szenen oder Lauflichteffekten belegt werden kann.
MASTER	Hauptregler/Hauptsteller. Übergeordnete Gesamtregler für verschiedene Pultbereiche, z.B. obere Reglerebene.
RECORD	Speichern. Siehe unter "Layout".

Weitere Begriffserläuterungen finden Sie unter dem folgenden "Layout" Kapitel.

LAYOUT

Die Pultoberfläche des ATOM ist in zwei Hauptbereiche gegliedert:

- Die Reglersektion auf der linken Seite.
- Die Master- und Programmiersektion auf der rechten Seite.

Anmerkung:

Die Größe der Reglersektion ist abhängig von der Größe des Pultes (ATOM 12/24 oder ATOM 24/48).

Viele der folgend gelisteten Tasten haben mehr als eine Funktion. Jede dieser Funktionen ist unter der jeweiligen Taste beschrieben:

1. GELBE PRESET REGLER

- Die obere Reglerebene mit den gelben Reglerknöpfen kontrolliert die Kanäle 1 - 12 (24).

2. GELBER PRESET MASTER

- Hauptregler für die gelbe Reglerebene.
- Im WIDE Modus dient er als Hauptregler für beide (gelbe und rote) Reglerebenen.

3. MODUS WAHLSCHALTER

Auswahl der aktuellen Funktion der ROTEN unteren Reglerebene:

- PRESET Modus: 2 Reglerebenen mit jeweils Kanal 1-12 (1-24)
- WIDE Modus: Obere Reglerebene Kanal 1-12 (1-24), untere Kanal 13-24 (25-48)
- SCENE Modus: Obere Reglerebene Kanal 1-12 (1-24), untere Szene 1-12

4. ROTE PRESET REGLER

Die untere Reglerebene mit den roten Reglerknöpfen hat verschiedene Funktionen, abhängig vom Modus Wahlschalter.

- PRESET Modus: Die roten Regler steuern Kanal 1-12 (1-24) als Duplikat zur gelben Reglerebene.
- WIDE Modus: Die roten Regler steuern Kanal 13-24 (25-48).
- SCENE Modus: Die roten Regler werden zu Submastern. Jeder Submaster kann die Helligkeit einer Szene oder eines Chase (Lauflichts) steuern. Es gibt 9 Speicherseiten für die Submaster. Der Inhalt der Submaster hängt von der gewählten Speicherseite ab. Die Speicherseite wird beim Programmieren festgelegt.

5. ROTER PRESET MASTER

- Im PRESET Modus: Hauptregler der roten Reglerebene.
- Im WIDE Modus: Keine Funktion.
- Im SCENE Modus: Hauptregler der roten Reglerebene (Szenen und Chaser).

6. SOLO/ASSIGN (S/A) TASTEN

Unter jedem Regler befindet sich eine SOLO/ASSIGN Taste mit integrierter LED. Die Tasten haben verschiedene Funktionen:

- SOLO: Flashtaste für den jeweiligen Regler. (Siehe auch unter 11. und 12.)
- Start eines Chase im "Single Shot" Modus.
- Numerische Eingabe, z.B. als Nummer einer Szene.
- In Verbindung mit der FUNCTION Taste werden die jeweils unten aufgedruckten Doppelfunktionen angewählt, z.B. PRINT (Drucken).
- Oberhalb jeder Taste der roten Ebene sind neben den großen Zahlen auch kleinere Zahlen aufgedruckt. Diese zeigen die Kanalnummer im WIDE Modus, während des PREVIEW/EDIT Modus (siehe unter 19) oder beim SOFTPATCHING (siehe dieses Kapitel).

Die LEDs der Tasten haben ebenfalls verschiedene Funktionen:

- Helligkeit des Kanals: Im Normalbetrieb zeigt die LED den aktuellen Ausgangswert des Kanals an. Im PREVIEW/EDIT Modus den Wert des Kanals in der jeweilig angewählten Szene oder dem angewählten Chaser-Schritt.
- Auswahlanzeige: Wenn eine Auswahl bei der Programmierung notwendig ist, blinken alle bei der Auswahl möglichen Tasten. Alle anderen blinken nicht.
- Überblendanzeige: Die LED jedes Submasters (Szenenmodus) blinkt langsam so lange eine Überblendung (Ein- und Ausblendzeit) läuft.

7. SOLO/ASSIGN TASTEN DER PRESET MASTER

- Diese Tasten dienen als Flashtasten zu den Master-Reglern (siehe auch unter 11 und 12). Die Helligkeit der LEDs zeigen die Helligkeit der Masterregler am Pultausgang an. Wie bei den anderen S/A Tasten wird eine Überblendung durch langsames Blinken angezeigt.

8. GRAB MASTER

- Auf dem Grab Master kann der aktuelle Pultausgang, eine Szene oder ein Chase gespeichert werden. Der Grab Master regelt die Helligkeit dieses jeweiligen Inhalts.

9. GRAB SOLO/ASSIGN TASTE

- Diese Taste dient als Flashtaste für den Grab Master-Regler (siehe auch unter 11 und 12). Die Helligkeit der LED zeigt die Helligkeit des Masterreglers am Pultausgang an. Wie bei den anderen S/A Tasten wird eine Überblendung durch langsames Blinken angezeigt.

10. ZEITREGLER

- Für Ein- und Ausblendzeit (Time-In / Time-Out) steht jeweils ein Zeitregler zur Verfügung. Es können die Preset Master, der Grab Master und die mit Szenen belegten Submaster zeitlich geregelt werden. Die augenblickliche Einstellung der Zeitregler kann durch Bewegen der Regler oder durch Drücken der **FUNCTION**-Taste (1x Drücken = Einblendzeit, 2x Drücken = Ausblendzeit) überprüft werden. Die Zeiten sind jeweils von 0 bis 120 Sekunden einstellbar.

11. SOLO MASTER

- Der Solo Master regelt die Helligkeit der Flashtasten.

12. ADD/KILL TASTE

Diese Taste schaltet zwischen "Add" und "Kill" Modus hin und her.

- Im ADD Modus werden die dem Taster zugehörigen Kanäle auf den mit dem Solo Master eingestellten Wert "geflasht".

- Im KILL Modus werden die dem Taster zugehörigen Kanäle ebenfalls auf den mit dem Solo Master eingestellten Wert "geflasht", aber alle anderen Kanäle gleichzeitig ausgeblendet (black out).

13. PAGE TASTE

- Im SCENE Modus wird über die PAGE Taste die gewünschte Speicherseite (1 bis 9) für die Submaster ausgewählt. Wenn beim Seitenwechsel (oder auch beim Moduswechsel z.B. von PRESET auf SCENE) noch eine oder mehrere Regler der alten Speicherseite benutzt sind, bleiben deren Inhalte so lange erhalten bis die Regler auf Null zurückgezogen werden. Erst dann übernehmen die Regler die Submaster-Belegung der neuen Speicherseite. Diese FREEZE - Funktion verhindert, daß beim Seiten- oder Moduswechsel ungewünschte Lichtstimmungen auf die Bühne kommen.
- Beim Speichern wird die PAGE Taste zur Anwahl der gewünschten Speicherseite benutzt.
- Außerdem sind zwei spezielle Speicherseiten erreichbar. Mit der Seite C werden Kanalwerte, mit der Seite P das Softpatching angezeigt. Wiederholtes Drücken der Taste schaltet von Speicherseite zu Speicherseite. Um die Seiten direkt anzuwählen, halten Sie die PAGE Taste gedrückt und wählen die gewünschte Seite durch Drücken der entsprechenden Flashtaste **[S/A]** in der unteren Reihe. Die Seite C durch **[S/A] 10**, die Seite P durch **[S/A] 11**. Die Seiten C und P sind nur im PREVIEW/EDIT Modus anwählbar (siehe 19).

14. PAGE LED-ANZEIGE

- Die LED-Anzeige zeigt die angewählte Speicherseite.

15. RECORD / SCENE (ADD STEP) TASTE

- Mit dieser Taste wird der komplette Pultausgang (aktuelle Lichtstimmung auf der Bühne) als Szene, auf den Grab Master oder als Schritt in einem Chaser/Effektprogramm (add step) gespeichert.

16. RECORD / CHASE (END CHASE) TASTE

- Anwahl des Programmiermodus für Chaser/Effektprogramme.
- Verlassen des Chaser/Effekt-Programmiermodus nach dem Speichern aller gewünschten Schritte.

17. RECORD / COPY (DELETE STEP) TASTE

- Taste zum Kopieren kompletter Szenen oder Chaser/Effektprogramme auf einen anderen Submaster oder den Grab Master.
- Löschfunktion für Chaser-Schritte während des Programmierens oder Ändern (Editierens).

18. ALPHANUMERISCHE ANZEIGE

Die Anzeige zeigt Informationen und Zahlen an. Über den Bezug der Anzeige informieren die seitlichen beschrifteten LEDs. Zum Beispiel:

- Wenn die CHANNEL LED leuchtet, handelt es sich um die Anzeige eines Kanals.
- Wenn die CHANNEL und die LEVEL LED leuchten, handelt es sich um den Helligkeitswert der gerade blinkenden **[S/A]** Taste.

Weitere Informationen werden auch auf dem optionalen *VGA-Monitor* angezeigt.

19. PREVIEW/EDIT TASTE

- Anwahl des PREVIEW/EDIT Modus. In diesem Modus können alle Kanäle, Szenen, Chaser/Effektprogramme, Softpatching und Grabmaster überprüft und geändert werden.
- Zweifaches Drücken zeigt den aktuellen Pultausgang am optionalen *VGA-Monitor* an.

20. FUNCTION TASTE

- Im Normalbetrieb wird durch das Drücken der Taste die augenblickliche Zeitbelegung der Zeitregler auf der LED-Anzeige angezeigt. Einmaliges Drücken zeigt die Einblendzeit (Time In), zweimaliges Drücken die Ausblendzeit (Time Out).
- Während des Editierens und Ändern schaltet die Taste zwischen den Funktionen der beschrifteten oberen LEDs.
- Durch das Drücken der Funktionstaste in Verbindung mit den **[S/A]** Tasten der unteren Reglerreihe erreicht man deren Doppelfunktionen (siehe Beschriftung).

21. EDIT STELLRAD

Das Stellrad hat folgende Funktionen:

- Einstellung der Überblendzeiten während des Programmierens und Editierens.
- Justierung der Helligkeitswerte pro Kanal während des Editierens.
- Einstellung der Geschwindigkeit während des Programmierens und Editierens.
- Auswahl der Dimmerkreise beim Softpatching.

22. LED DES EDIT STELLRADES

- Die LED leuchtet, wenn das Stellrad aktiv ist.
- Während des Editierens/Änderns blinkt die LED schnell, wenn der Wert höher als der bereits programmierte ist und langsam, wenn der Wert niedriger als der programmierte ist. Die LED leuchtet permanent, wenn der Wert auf die bereits programmierte Einstellung zurückgesetzt wird.

23. " > " / (YES) TASTE

- Bestimmt die Chaser/Effektprogramm-Laufrichtung VORWÄRTS.
- Erhöht die Dimmerkreisnummer während des Softpatchings.
- Antworttaste JA (YES) auf Fragen in der LED Anzeige.

24. " < " / (NO) TASTE

- Bestimmt die Chaser/Effektprogramm-Laufrichtung RÜCKWÄRTS.
- Verringert die Dimmerkreisnummer während des Softpatchings.
- Antworttaste NEIN (NO) auf Fragen in der LED Anzeige.

25. STOP/STEP TASTE

- Die Taste dient zum Stoppen eines Chaser/Effektprogrammes oder zum Weitersteppen eines gestoppten Programms.
- Kombinationen aus den unter 23 - 25 beschriebenen Tasten erreichen andere Laufarten der Chaser/Effektprogramme wie BOUNCE oder SINGLESHOT.

SZENEN

Vorbemerkung:

Während des Speicherns (RECORD) oder Modifizierens (PREVIEW/EDIT) blinken alle LEDs der Submaster-Flastasten zwei mal, danach leuchten alle Submaster-LEDs mit Szenen permanent und alle Submaster-LEDs mit Chasern blinken. Nicht belegte Submaster-LEDs leuchten gar nicht.

SCHNELLES SPEICHERN VON SZENEN

Um den augenblicklichen Pultausgang als Szene in die aktuelle PAGE zu speichern, drücken Sie:

[RECORD], (SCENE)

[S/A] (Nummer der Szene, eine der unteren 12 Flash-Tasten)

SPEICHERN VON SZENEN MIT ÜBERBLENDZEITEN

Zusätzlich zum oben beschriebenen Abspeichern von Szenen lassen sich zu jeder Szene unterschiedliche Ein- und Ausblendzeiten speichern. Um z.B. eine Einblendzeit von 5 Sekunden und eine Ausblendzeit von 10 Sekunden zuzuweisen, gehen sie wie folgt vor. Drücken Sie:

[RECORD], (SCENE)

[FUNCTION]

Das **IN(S)** LED leuchtet und im Display erscheint „**FAD**“. Drehen Sie das EDIT-Rad solange, bis die Anzeige 5.0 zeigt. Damit weisen Sie eine Einblendzeit von 5 Sekunden zu.

[FUNCTION]

Das **OUT(S)** LED leuchtet und im Display erscheint „**FAD**“. Drehen Sie das EDIT-Rad solange, bis die Anzeige 10.0 zeigt. Damit weisen Sie eine Ausblendzeit von 10 Sekunden zu.

[S/A] (Nummer der Szene, eine der unteren 12 Flash-Tasten)

KOPIEREN EINER SZENE

Jede Szene kann auf jeden Speicherplatz und jede Speicherseite kopiert werden.

Drücken Sie **[RECORD] (COPY)**. Im Display erscheint „**CPY**“. Mit Hilfe der **[PAGE]** und **[S/A]** Tasten wählen Sie die zu kopierende Szene an. Nachdem Sie die entsprechende **[S/A]** Taste gedrückt haben, erscheint im Display: „ChA“, „x.yy“ (Seite, Nummer), „to“.

Stellen Sie wieder mit Hilfe der **[PAGE]** und **[S/A]** Tasten das Ziel ein, auf welches die zu kopierende Szene gespeichert werden soll. Damit nicht zufällig ein bereits belegter Speicherplatz überschrieben und dadurch ein bereits bestehendes Programm gelöscht wird, signalisieren die **[S/A]** LEDs folgende Zustände:

[S/A] LED leuchtet: Auf diesem Speicherplatz ist eine Szene abgespeichert.

[S/A] LED blinkt: Auf diesem Speicherplatz ist ein Chaser abgespeichert.

[S/A] LED dunkel: Dieser Speicherplatz ist noch frei.

Durch Drücken der **[S/A]** Taste speichern Sie die kopierte Szene. Dies wird im Display nochmals bestätigt.

Mit **[RECORD] (COPY)** verlassen Sie den Kopiermodus.

LÖSCHEN EINER SZENE

Um eine Szene zu löschen, drücken und halten Sie **[RECORD] (CHASE)**. Falls erforderlich drücken Sie **[PAGE]** sooft, bis die gewünschte Speicherseite angezeigt wird. Drücken Sie **[S/A] (Nummer)** der zu löschenden Szene. Lassen Sie **[RECORD] (CHASE)** los. Bestätigen Sie den Löschvorgang mit **[YES]** oder brechen Sie ihn mit **[NO]** ab.

SPEICHERN AUF DEM GRAB MASTER

Der GRAB MASTER kann den aktuellen Pultausgang speichern. Das kann z.B. zum Zwischenspeichern von Szenen während der Veranstaltung benutzt werden. Zum Speichern drücken Sie:

[RECORD], (SCENE)
[S/A] (Grab Master Flashtaste)

AUFRUFEN VON SZENEN

Wenn Sie sich noch nicht im SCENE Modus befinden, drücken Sie die **[MODE]** Taste bis die LED für SCENE leuchtet. Schieben Sie den ROTEN Preset-Master und den Submaster der gewünschten Szene nach oben.

CHASERPROGRAMME / EFFEKTE

Vorbemerkung:

Während des Speicherns (RECORD) oder Modifizierens (PREVIEW/EDIT) blinken alle LEDs der Submaster-Flastasten zwei mal, danach leuchten alle Submaster-LEDs mit Szenen permanent und alle Submaster-LEDs mit Chasern blinken. Nicht belegte Submaster-LEDs leuchten gar nicht.

SPEICHERN VON CHASERPROGRAMMEN

Um ein Chaserprogramm unter der aktuellen PAGE zu speichern, drücken Sie:

[RECORD], (Chase) [S/A]

(Nummer des Chaserprogramms, eine der unteren 12 Flash-Tasten oder die Grabmaster Flash Taste). Jeder Chaser-Step besteht aus der Speicherung des augenblicklichen Pultausgangs. Die Steps werden einfach nacheinander gespeichert. Erstellen Sie mit den Schieberegler das gewünschte Bild. Um es als ersten Schritt zu speichern, drücken Sie:

[RECORD], (ADD STEP)

Dann erstellen Sie das nächste Bild.

Um dies als zweiten Step zu speichern, drücken Sie:

[RECORD], (ADD STEP)

Fahren Sie wie beschrieben fort. Wenn alle gewünschten Steps gespeichert wurden, beenden Sie das Chaserprogramm mit

[RECORD], (END CHASE)

SPEICHERN VON CHASERPROGRAMMEN MIT CROSSFADEZEIT

Zusätzlich zum oben beschriebenen Abspeichern von Chaserprogrammen läßt sich zu jedem Chaserprogramm eine sogenannte Crossfadezeit speichern. Dadurch wird ein Überblenden von einem Schritt eines Chaserprogramm zum nächsten möglich. Die Überblendzeit wird als prozentualer Wert der Chasergeschwindigkeit verstanden. Ist die Chasergeschwindigkeit z.B. auf 60 BPM (= 60 Schritte pro Minute, Schrittdauer = 1 Sekunde) festgelegt, so geschieht folgendes:

Crossfadezeit = 0%: Keine Crossfadezeit, d.h. das Chaserprogramm springt jede Sekunde zum nächsten Schritt.

Crossfadezeit = 60% 0,6 Sekunden Crossfadezeit, d.h. das Chaserprogramm blendet 0,6 Sekunden lang zum nächsten Schritt über, wartet dann 0,4 Sekunden und blendet dann wieder 0,6 Sekunden lang zum nächsten Schritt über, wartet ...usw.

Crossfadezeit = 100% 1 Sekunde Crossfadezeit, d.h. das Chaserprogramm blendet die gesamte Dauer des Schritts über, und beginnt nach dieser Zeit sofort mit der nächsten Überblendung.

Um die Fadezeit eines Chaserprogramms zu ändern, gehen sie wie folgt vor. Durch Drücken von **[PREVIEW/EDIT]** und **[S/A] (Nummer)** gelangen Sie in den Editiermodus. Wiederholtes

Drücken der **[FUNCTION]** Taste schaltet zwischen STEP, RATE und IN/OUT hin und her. Wenn die IN/OUT LED's leuchten, können Sie mit dem EDIT-Rad die prozentuale Fadezeit des angewählten Chaserprogramms einstellen. Mit **[PREVIEW/EDIT]** kehren Sie in den Normalmodus zurück.

Anmerkung: Crossfadezeiten sind ausgesprochen nützlich um Moving-Lights zu steuern.

KOPIEREN EINES CHASERPROGRAMMS

Jedes Chaserprogramm kann auf jeden Speicherplatz und jede Speicherseite kopiert werden.

Drücken Sie **[RECORD] (COPY)**. Im Display erscheint „CPY“. Mit Hilfe der **[PAGE]** und **[S/A]** Tasten wählen Sie das zu kopierende Chaserprogramm an. Nachdem Sie die entsprechende **[S/A]** Taste gedrückt haben, erscheint im Display: „ChA“, „x.yy“ (Seite, Nummer des Chaserprogramms), „to“.

Stellen Sie wieder mit Hilfe der **[PAGE]** und **[S/A]** Tasten das Ziel ein, auf welches das zu kopierende Chaserprogramm gespeichert werden soll.

Damit nicht zufällig ein bereits belegter Speicherplatz überschrieben und dadurch ein bereits bestehendes Programm gelöscht wird, signalisieren die [S/A] LEDs folgende Zustände:

[S/A] LED leuchtet: Auf diesem Speicherplatz ist eine Szene abgespeichert.

[S/A] LED blinkt: Auf diesem Speicherplatz ist ein Chaser abgespeichert.

[S/A] LED dunkel: Dieser Speicherplatz ist noch frei.

Durch Drücken der **[S/A]** Taste speichern Sie das kopierte Chaserprogramm. Die wird im Display nochmals bestätigt. Mit **[RECORD] (COPY)** verlassen Sie den Kopiermodus.

ÄNDERN EINES CHASERPROGRAMMS

Um ein Chaserprogramm zu kontrollieren, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT]

[S/A] (Nummer des Chaserprogramms)

- Die Geschwindigkeit des Chasers wird über das EDIT - Rad eingestellt.
- Die Sound to Light Funktion ist aktiv, wenn die Geschwindigkeit auf 0 BPM gesetzt wird (siehe auch **BASS STEP**).
- Art und Laufrichtung des Programms können über die 3 Tasten unterhalb des EDIT - Rades wie folgt geändert werden:

TASTE

FUNKTION

[STOP/STEP]

Stoppt ein laufendes Programm.

Manuelles Weiterschalten der Lauflichtschritte.

[>] (Vorwärts)

Startet ein gestopptes Programm vorwärts.

Ändert die Richtung eines rückwärts laufenden Programms (vorwärts).

Schaltet ein vorwärts laufendes Programm in den nächsten Schritt.

[<] (Rückwärts)

Startet ein gestopptes Programm rückwärts.

Ändert die Richtung eines vorwärts laufenden Programms (rückwärts).

Schaltet ein rückwärts laufendes Programm in den nächsten Schritt.

[>] halten,[<] tippen Wählt Bounce-Modus (vorwärts + rückwärts wechselnd).

[<] halten,[>] tippen Wählt ebenfalls Bounce-Modus.

- [>] Hebt Bounce-Modus auf (vorwärts).
- [<] Hebt Bounce-Modus auf (rückwärts).
- [STOP/STEP] halten,
[>] tippen Wählt Modus: Einmal-Durchlauf (SINGLE SHOT).
- [>] Startet Single-Shot vorwärts.
- [<] Startet Single-Shot rückwärts.
- [S/A] (Nummer) Startet Single-Shot, wenn Sie sich NICHT im Preview/Edit Modus befinden. Dazu muß aber der Single-Shot Modus vorher gewählt worden sein.
- [STOP/STEP] halten,
[<] tippen Hebt Single-Shot Modus auf.

- Wenn alle Änderungen des Chaserprogramms vollzogen sind, drücken Sie **[PREVIEW/EDIT]** zur Rückkehr in den normalen Betriebszustand. Die letzten Änderungen werden immer automatisch gespeichert.

EINFÜGEN EINES ZUSÄTZLICHEN SCHRITTES

Um einen zusätzlichen Schritt in ein Chaserprogramm einzufügen, drücken Sie:

- [PREVIEW/EDIT]
- [S/A] (Nummer)
- [STOP/STEP] Stoppt das laufende Programm.

Drücken Sie **[STOP/STEP]** sooft, bis Sie sich vor der Stelle befinden, an der Sie den zusätzlichen Schritt einfügen möchten. Drücken Sie anschließend **[RECORD] (ADD STEP)**. Die SOLO/ASSIGN (S/A) Tasten zeigen den aktuellen Pultausgang und *nicht* das laufende Chaserprogramm an, so daß Sie den einzufügenden Schritt erstellen können. Anschließend drücken Sie wieder **[RECORD] (ADD STEP)** um den zusätzlichen Schritt aufzuzeichnen. Mit **[PREVIEW/EDIT]** kehren Sie in den Normalmodus zurück.

LÖSCHEN EINES SCHRITTES

Um einen Schritt in einem Chaserprogramm zu löschen, drücken Sie:

- [PREVIEW/EDIT]
- [S/A] (Nummer)
- [STOP/STEP] Stoppt das laufende Programm.

Drücken Sie **[STOP/STEP]** sooft, bis Sie sich an der Stelle des zu löschenden Schrittes befinden. Drücken Sie anschließend **[RECORD] (DELETE STEP)**. Mit **[PREVIEW/EDIT]** kehren Sie in den Normalmodus zurück.

LÖSCHEN EINES CHASERPROGRAMMS

Um ein Chaserprogramm zu löschen, drücken und halten Sie **[RECORD] (CHASE)**. Falls erforderlich drücken Sie **[PAGE]** sooft, bis die gewünschte Speicherseite angezeigt wird.

Drücken Sie **[S/A] (Nummer)** des zu löschenden Chaserprogramms. Lassen Sie **[RECORD] (CHASE)** los. Bestätigen Sie den Löschvorgang mit **[YES]** oder brechen Sie ihn mit **[NO]** ab.

EINSTELLEN DES BASS STEPS

Um die Sound to Light Funktion anzupassen drücken Sie:

[FUNCTION]

[S/A 12] (BASS LEVEL)

anschließend stellen Sie mit dem EDIT-Rad die Empfindlichkeit des Bass-Steps ein und drücken **[YES]** zum speichern.

AUFRUFEN VON CHASERPROGRAMMEN

Wenn Sie sich noch nicht im SCENE Modus befinden, drücken Sie die **[MODE]** Taste bis die LED für SCENE leuchtet. Schieben Sie den ROTEN Preset-Master und den Submaster des gewünschten Chaserprogramms nach oben.

RESET-FUNKTIONEN

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten das Pult zurückzusetzen:

SYSTEM RESET

Der System Reset kommt in dem Fall zur Anwendung, wenn das Pult nicht mehr auf Faderbewegungen oder Tasteneingaben reagiert. Ein System Reset hat keine Auswirkungen auf gespeicherte Szenen oder Chaserprogramme. Es gibt zwei Methoden um einen System Reset auszulösen:

1. Schalten Sie das Pult aus und halten Sie beim Einschalten die **[FUNCTION]**-Taste gedrückt.

oder

2. Drücken und halten Sie die **[FUNCTION]**-Taste, drücken Sie gleichzeitig die **[S/A] (Reset)** Taste. Im Display wird „System Reset ?“ angezeigt. Drücken Sie anschließend **[YES]**.

TOTAL RESET

Ein Total Reset **löscht** alle gespeicherten Szenen und Chaserprogramme und führt anschließend einen System Reset durch:

Drücken und halten Sie die **[FUNCTION]**-Taste, drücken Sie gleichzeitig die **[S/A] (Reset)** Taste.

Im Display wird „System Reset ?“ angezeigt. Drücken Sie **[NO]**.

Im Display wird „Total Reset ?“ angezeigt. Drücken Sie **[YES]**.

Im Display wird „Do it ?“ angezeigt. Drücken Sie **[YES]**.

PATCHING

Das ATOM unterstützt sowohl das „1 zu 1“ Patching wie auch das frei programmierbare „Softpatching“.

- Beim „1 zu 1“ Patching sind automatisch die Dimmerkanäle den entsprechenden Pultausgangskanälen (1 bis 24 (48)) zugeordnet. Diese Zuordnung kann im „1zu1“ Patching nicht verändert werden.
- Beim „Softpatching“ können jedem Pultausgangskanal statt einem festen Dimmerkanal bis zu 99 Dimmerkreise frei zugewiesen werden.

Das „Softpatching“ kann über den rückwärtigen Dip-Schalter jederzeit abgeschaltet werden. Dies empfiehlt sich besonders für nicht versierte Anwender.

AUSWAHL DES PATCHINGS

Drücken Sie die **[FUNCTION]**-Taste.

- **SOFTPATCH S/A** Taste blinkt: „1 zu 1“ Patching ist gewählt, „Softpatching“ ist verfügbar.
- **1:1 PATCH S/A** Taste blinkt: „Softpatching“ ist gewählt, „1 zu 1“ Patching ist verfügbar.
- **KEINE** Taste blinkt: „1 zu 1“ Patching ist gewählt, „Softpatching“ ist über den rückwärtigen DIP-Schalter gesperrt. Zur Freigabe legen Sie den DIP-Schalter nach oben um.

1 zu 1 Patching

Zur Auswahl des „1 zu 1“ Patchings gehen Sie wie folgt vor:

[FUNCTION] halten,
[S/A] (1:1 Patch) drücken
[FUNCTION] loslassen.

Im Display wird „Select 1 to 1 Patch ?“ angezeigt. Drücken Sie **[YES]**.

Nach einem Total-Reset oder wenn der rückwärtige DIP-Schalter nach unten umgelegt ist befindet sich das Pult immer im „1 zu 1“-Patch Modus.

Softpatching

Das Patchen von Kanälen ist erforderlich, wenn:

- ein einzelner Pultkanal mehr als einen Dimmerkanal steuern soll.
- weniger Pultkanäle als Dimmerkanäle zur Verfügung stehen.
- ein spezieller Pultkanal einen speziellen Dimmerkanal kontrollieren soll.

Das Softpatching stellt folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- jeder (von max. 99) Dimmerkanälen kann jedem beliebigen der 24 (48) Pultkanäle zugewiesen werden.
- maximal 99 Dimmerkanäle können einem Pultkanal zugewiesen werden.
- mehrmalige Zuweisungen von Dimmerkanälen auf verschiedene Pultkanäle sind nicht möglich.

ANWAHL DES SOFTPATCHINGS

Stellen sie sicher, daß der zweite DIP-Schalter auf der Gehäuserückseite nach oben zeigt.

[FUNCTION] halten,

[S/A] (Softpatch) drücken

[FUNCTION] loslassen.

Im Display wird „Select Softpatch ?“ angezeigt. Drücken Sie **[YES]**.

LÖSCHEN DES SOFTPATCHINGS

Vor der Programmierung eines neuen Patchings sollten Sie evtl. bestehende Patchings löschen.

Anmerkung: Nach einem Total Reset sind automatisch alle Patches gelöscht.

Um das Softpatching zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

[FUNCTION] halten,

[S/A] (Clear S'Patch) drücken

[FUNCTION] loslassen.

Im Display wird „Select Softpatch ?“ angezeigt. Drücken Sie **[YES]**.

Anmerkung: Das Löschen des Softpatchings kann nur nach erfolgter Anwahl desselben erfolgen.

DRUCKERANSCHLUSS

Die Druckoption erlaubt es, den Speicherinhalt auf einem seriellen Drucker auszugeben, oder mit Hilfe eines PC's darzustellen.

SERIELLER DRUCKER

Schließen Sie das ATOM Lichtstellpult über seine serielle Schnittstelle (RS232) mit Hilfe eines handelsüblichen RS232-Kabels an den seriellen Drucker an. Stellen Sie den Drucker (s. Drucker Handbuch) auf folgende Parameter ein:

9600 Baud

8 bits

1 stop bit

No parity

ANSCHLUSS AN EINEN COMPUTER

Schließen Sie das ATOM Lichtstellpult über seine serielle Schnittstelle (RS232) mit Hilfe eines handelsüblichen RS232-Kabels an die serielle Schnittstelle Ihres Computers an. Starten Sie anschließend auf Ihrem Computer ein Terminal-Programm (z.B. Microsoft Windows „Terminal“ ©, oder „Telix“ ©). Stellen Sie anschließend im Setup des Terminal-Programms folgende Parameter ein:

9600 Baud

8 bits

1 stop bit

No parity