

Bedienungsanleitung



DMX OPERATOR 192



Inhaltsverzeichnis

1. Sicherheitshinweise.....	4
1.1. Hinweise für den sicheren und einwandfreien Gebrauch.....	4
2. Einleitung.....	5
3. Hauptfunktionen	5
4. Steuerung und Funktionen	6
4.1. Front Panel Überblick	6
4.2. Rear Panel Überblick.....	7
5. Joystick Einstellung	8
5.1. Zuweisen des Joysticks.....	8
5.2. Zuweisen des Reverse Joysticks (Pan/Tilt umgekehrt)	9
5.3. Löschen von Pan/Tilt Joystick Einstellungen bei ausgewählten Geräten	10
5.4. Löschen von Pan/Tilt Joystick Einstellungen bei allen Geräten.....	10
6. Manuelle Bedienung.....	10
7. Szenen	11
7.1. Aufnahme von Szenen	11
7.2. Editieren von Szenen	11
7.3. Kopieren einer Szene	12
7.4. Löschen einer Szene	12
7.5. Alle Szenen löschen	13
7.6. Szenenwiedergabe	13
7.6.1. Manuelle Wiedergabe.....	13
7.6.2. Automatische Wiedergabe	13
7.7. Audiowiedergabe.....	14
8. Chases	14
8.1. Aufnahme von Chases	14
8.2. Aufnahme einer Szenenbank auf einem Chase.....	15
8.3. Chases editieren.....	15
8.3.1. Einen Chase Step hinzufügen	15
8.3.2. Chase Steps löschen.....	16
8.3.3. Chase löschen	16
8.3.4. Alle Chases löschen	17
8.4. Chasewiedergabe.....	17
8.4.1. Manuelle Wiedergabe.....	17
8.4.2. Automatische Wiedergabe	17
8.4.3. Audiowiedergabe.....	18
9. Kopieren der Scene Bank und Fixtures	18
9.1. Szenenbank kopieren.....	18
9.2. Fixtures kopieren	18



10.	Fade Zeit.....	18
11.	MIDI	19
11.1.	MIDI Kanal einstellen.....	19
12.	Datentransfer	20
12.1.	Daten an den PC versenden (ULink)	20
12.2.	Daten vom Computer empfangen (ULink).....	21
12.3.	Daten vom Controller auf den Memorystick übertragen (USB MEM Stick)	22
12.4.	Gespeicherte Daten vom USB MEM Stick auf den PC übertragen	23
12.5.	Zurückladen der Daten vom Computer auf den USB MEM Stick	24
12.6.	Löschen & Formatieren von Files auf dem Memorystick	24
12.7.	Datenübertragung auf den DMX Operator 192 vom MEM Stick	25



1. Sicherheitshinweise



- Dieses Gerät ist nur für die Verwendung in geschlossenen Räumen (nicht im Freien) erlaubt.
- Es erlischt der Garantieanspruch, bei manuellen Veränderungen des Gerätes.
- Nur von ausgebildeten Fachkräften reparieren lassen.
- Benutzen Sie nur Sicherungen desselben Typs und nur Originalteile als Ersatzteile.
- Um Feuer und Stromschläge zu verhindern, schützen Sie das Gerät vor Regen und Feuchtigkeit.
- Ziehen Sie den Netzstecker, bevor Sie das Gehäuse öffnen.

1.1. Hinweise für den sicheren und einwandfreien Gebrauch

Vorsicht bei Hitze und extremen Temperaturen!

Stellen Sie das Gerät an einem Ort auf, wo es keinen extremen Temperaturen, Feuchtigkeit oder Staub ausgesetzt ist. Betreiben Sie das Gerät nur in einer Umgebungstemperatur zwischen 0°C (32°F) - 40°C (104°F). Setzen Sie das Gerät nicht direkter Sonneneinstrahlung oder Wärmequellen aus.

Schützen Sie das Gerät vor Feuchtigkeit, Wasser und Staub!

Das Gerät sollte nur an Orten aufgestellt werden, an denen keine hohe Luftfeuchtigkeit herrscht. Stellen Sie keine Flüssigkeiten auf oder in die Nähe des Systems.

Stellen Sie das Gerät immer auf festen Untergrund!

Stellen Sie das Gerät auf einen festen Untergrund, um Vibrationen zu vermeiden.

Benutzen Sie keine chemischen Mittel zur Reinigung!

Metallteile können mit einem feuchten Tuch gereinigt werden. Bevor Sie das Gerät säubern, ziehen Sie immer den Netzstecker!

Wenn das Gerät nicht richtig funktioniert!

Der Benutzer sollte nicht versuchen, das Gerät eigenständig zu warten. Alle Reparaturen und Servicearbeiten sollten von einem qualifizierten Techniker durchgeführt werden.

Gehen Sie sorgsam mit dem Netzkabel um!

Ziehen Sie niemals am Netzkabel, um das Gerät vom Strom zu trennen! Wenn Sie das Gerät über einen längeren Zeitraum nicht benutzen, ziehen Sie den Stecker des Netzkabels aus der Dose.

ACHTUNG!

Der Garantieanspruch erlischt, bei Schäden die durch Nichtbeachtung der Anleitung verursacht werden. Der Hersteller und Importeur übernimmt für Folgeschäden die daraus resultieren keinerlei Haftung. Nur ausgebildete und unterwiesene Fachkräfte dürfen den korrekten elektrischen Anschluss durchführen. Alle elektrischen und mechanischen Anschlüsse müssen entsprechend der europäischen Sicherheitsnormen montiert sein.

2. Einleitung

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb des DMX CONTROLLERS 192.

Dieser Controller ist eine Erweiterung des einfach zu bedienenden DMX OPERATOR 192. Wir haben 6 zusätzliche Chase Memory Tasten hinzugefügt, wodurch sie nun insgesamt mit 12 Tasten arbeiten können. Darüberhinaus haben wir einen USB Eingang integriert über den sie ein USB Gerät anschließen und betreiben sowie ihre Programme und Einstellungen auf unserem optionalen USB-Stick, den USB MEM Stick, speichern können. Alternativ können sie dazu auch unser Datenkabel, das ULink-Kabel, verwenden. Ein Joystick ist für die übliche X/Y Steuerung eines Moving Lights im Lieferumfang erhalten. Wir haben auch optionale Data Wheels im Sortiment, falls sie diese für die Steuerung vorziehen.

Damit sie die Leistung des Produkts optimieren können, lesen sie die Anweisungen bitte aufmerksam durch, um sich mit den Grundfunktionen und Steuerungen vertraut zu machen.

3. Hauptfunktionen

- 8 Fader zur Kanalsteuerung
- 192 DMX Kanäle insgesamt
- Individuelle Geschwindigkeits- & Fade Time-Fader
- 30 Speicherplätze x 8 programmierbare Szenen pro Speicherplatz
- 12 programmierbare Chases, 240 Steps pro Chase
- Zuweisbare Fade-Einstellungen
- Manueller Control Chase Override
- Eingebautes Mikrofon oder Line-Level-Input für Audiotriggering
- MIDI steuerbar
- Optioneller Fußcontroller für Chase Step Aktivierung
- Onboard-Auslösetaste für Nebelmaschine
- 7-teiliges LED Display
- Multifunktionseller USB Anschluss für Worklight und Datensicherung
- Wird mit einem Standard Joystick-Modul geliefert – optional ist das Jogwheel-Modul erhältlich



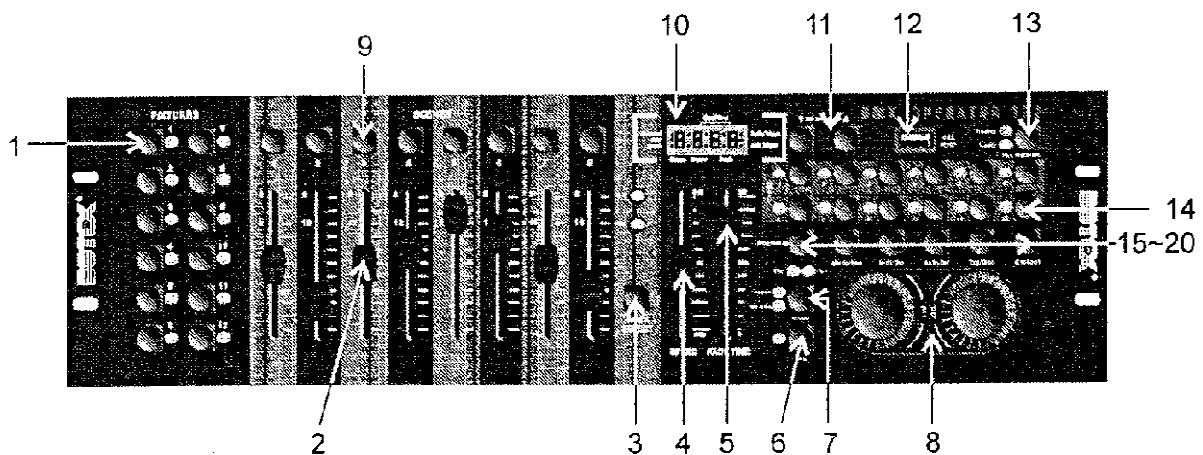
Joystick module



Jog wheel module

4. Steuerung und Funktionen

4.1. Front Panel Überblick



1. **Fixture Tasten (1 - 12)**
Zur Auswahl der für die Steuerung relevanten Geräte.
2. **Channel Fader (1 - 8)**
Zur Steuerung der Leistung jedes entsprechenden Gerätekanals.
3. **Channel Bank Taste**
Zum Umschalten zwischen den Kanälen 1 – 8 und 9 – 16.
4. **Speed Fader**
Zur Anpassung der Chase-Geschwindigkeit (Spektrum umfasst 0.1 Sekunden bis 10 Minuten pro Step)
5. **Fade Time-Fader**
Zur Anpassung der Chase Fade Zeit (Spektrum umfasst 0 bis 30 Sekunden)
6. **FINE Taste**
Wird in Verbindung mit dem Joystick oder den Data Wheels verwendet. Wenn die FINE Taste gedrückt wird, ist die Steuerung mittels Joystick oder den Data Wheels sehr viel genauer, wenn es erforderlich ist, einen bestimmten Bereich mit dem Scanner oder Moving Head zu erreichen.
7. **MODE Taste**
Dies ist eine multifunktionelle Taste, welche verwendet wird, wenn sie Einstellungen für den Joystick & Fade zuweisen möchten.
8. **Joystick/Jogwheel**
Dienen üblicherweise zur Einstellung der X/Y Werte des Moving Lights.
9. **Scene Tasten (1 - 8)**
Werden für die Speicherung und Wiedergabe programmierter Szenen verwendet. Ebenso für die Sicherung ihrer Daten auf einem USB MEM Stick oder über ein ULink-Kabel.
10. **LED Display**
Das LED Display zeigt ihnen relevante Informationen abhängig von der jeweiligen Bedienung an.

11. Scene Bank HOCH/RUNTER Taste

Zur Auswahl einer Szenenbank oder eines Chasesteps. Auch zur Ansicht von Dateien auf einem Memorystick.

12. USB Eingang

Zur Datensicherung auf einem USB MEM Stick oder über ein ULink-Kabel. Auch für den Betrieb eines entsprechenden USB Geräts.

13. Nebelmaschinen Taste

Zur Aktivierung einer Nebelmaschine, welche dazu an der Rückseite der Konsole angeschlossen sein sollte.

14. Chase Tasten (1 - 12)

Zur Speicherung und Wiedergabe der entsprechenden Chases.

15. Program Taste

Zur Aktivierung und dem Beenden des Aufnahmemodus beim Programmieren.

16. Music/Bkc Taste

Zur Aktivierung des Audiomodus für die Chase-Synchronisierung und um Szenenbänke zu kopieren.

17. Midi/Rec Taste

Zur Aufnahme von Szenen und Chase-Steps. Auch zur Einstellung der Midisteuerung.

18. Auto/Del Taste

Zur Aktivierung des Automodus für automatische Szenenbanksequenzen oder zur Löschung einer Szene oder eines Chases.

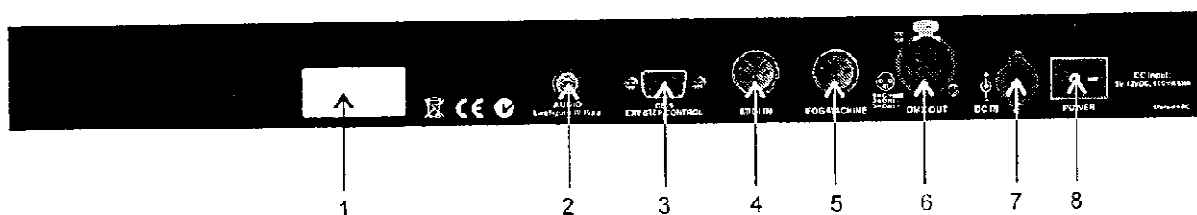
19. Tap/Disp Taste

Zum Tapsync von Chasewiedergaben und Änderung der jeweiligen Displayansicht.

20. Black-out Taste

Zum Nullsetzen aller gegenwärtigen Ausgabewerte.

4.2. Rear Panel Überblick



1. **Label:** Zeigt das Modell, Seriennummer und Produktionsdatum.
2. **Audio Input:** Zum Anschluss des Line-Level-Inputs zur Audiosteuerung (0.1V – 1Vp-p)
3. **DB-9 Connector:** Zum Anschluss eines optionalen Chase-Step Controllers
4. **MIDI IN:** Zum Empfang von Midisignalen eines Midisequenzers oder entsprechender Geräts.
5. **Nebelmaschinenanschluss:** Zum Anschluss einer passenden Nebelmaschine.
6. **3-Pin (weibl.) XLR:** DMX Ausgang. Zum Anschluss des ersten Geräts in der Reihe.
7. **DC INPUT:** Zum Anschluss des enthaltenen Netzteils (DC9V~15V, 500mA Min.)
8. **Power Schalter:** Zum An- und Ausschalten des Geräts.



5. Joystick Einstellung

5.1. Zuweisen des Joysticks

- 1.) Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display blinkt. Sobald die Anzeige blinkt, ist der Aufnahmemodus aktiv und sie können die Programm Taste loslassen.
- 2.) Halten sie die **MODE Taste** gedrückt und drücken sie auf die **FINE Taste**. Die LEDs für „Assign“ und „Pan“ sollten nun aufleuchten.
- 3.) Wählen sie die Geräte, denen sie „Pan“ zuweisen möchten, durch Drücken der **Fixture Tasten (1 - 12)**, worauf die LEDs der ausgewählten Geräte aufleuchten.
- 4.) Drücken sie die **Tap/Disp Taste**, um zwischen „PL.XX“ & „PH.XX“ zu wechseln. „PL.XX“ steht für den Low Byte- oder Feinkanal, allgemein aufgelistet als Pan Fine-Kanal. „PH.XX“ steht für den High Byte oder Grobkanal, allgemein aufgelistet als Pan-Kanal. Stellen sie „PH.XX“ ein, halten sie die **MODE Taste** gedrückt und drücken dann auf die **SCENE Taste**, die dem Pan-Kanal ihres Geräts entspricht. Zum Beispiel, wenn der Pan-Kanal ihres Geräts 1 ist, sollten sie die **Scene Taste #1** drücken. Bitte halten sie sich an die DMX Tabelle des Geräts. Falls ihr Gerät über einen Pan Fine-Kanal verfügt, drücken sie auf die **Tap/Disp Taste**, so dass das Display „PL.XX“ anzeigt. Halten sie die **MODE Taste** gedrückt und drücken dann auf die **SCENE Taste**, die dem Pan Fine-Kanal ihres Geräts entspricht. Zum Beispiel, wenn der Pan Fine-Kanal ihres Geräts 2 ist, sollten sie die **Scene Taste #2** drücken.
- 5.) Drücken sie die **Scene Bank HOCH oder RUNTER Tasten**, um zwischen „TL.XX“ & „TH.XX“ zu wechseln. „TL.XX“ steht für den Low Byte- oder Feinkanal, allgemein aufgelistet als Tilt Fine-Kanal. „TH.XX“ steht für den High Byte oder Grobkanal, allgemein aufgelistet als Tilt-Kanal. Stellen sie „TH.XX“ ein, halten sie die **MODE Taste** gedrückt und drücken dann auf die **SCENE Taste**, die dem Tilt-Kanal ihres Geräts entspricht. Zum Beispiel, wenn der Tilt-Kanal ihres Geräts 3 ist, sollten sie die **Scene Taste #3** drücken. Bitte halten sie sich an die DMX Tabelle des Geräts. Falls ihr Gerät über einen Tilt Fine-Kanal verfügt, drücken sie auf die **Tap/Disp Taste**, so dass das Display „TL.XX“ anzeigt. Halten sie die **MODE Taste** gedrückt und drücken dann auf die **SCENE Taste**, die dem Tilt Fine-Kanal ihres Geräts entspricht. Zum Beispiel, wenn der Tilt Fine-Kanal ihres Geräts 4 ist, sollten sie die **Scene Taste #4** drücken.
- 6.) Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display aufhört zu blinken. Sobald die Blackoutanzeige blinkt, ist der Programm-Modus deaktiviert.



5.2. Zuweisen des Reverse Joysticks (Pan/Tilt umgekehrt)

- 1.) Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display blinkt. Sobald die Anzeige blinkt, ist der Aufnahmemodus aktiv und sie können die Programm Taste loslassen.
- 2.) Halten sie die **MODE Taste** gedrückt und drücken sie auf die **FINE Taste**. Die LEDs für „Assign“ und „Pan“ sollten nun aufleuchten.
- 3.) Halten sie die **MODE Taste** nochmal gedrückt und drücken sie auf die **FINE Taste**. Die LED für „Reverse“ sollte nun aufleuchten.
- 4.) Wählen sie die Geräte denen sie „Pan Reverse“ & „Tilt Reverse“ zuweisen möchten durch Drücken der **Fixture Tasten (1 – 12)**, worauf die LEDs der ausgewählten Geräte aufleuchten. Idealerweise sollten sie gegenüberliegende Geräte für Pan/Tilt Reverse wählen. Zum Beispiel, Fixtures 1, 3, 5, 7, etc. sollten normal zugewiesen werden wie zuvor beschrieben und Fixtures 2, 4, 6, etc. sollten umgekehrt eingestellt sein, so dass die Geräte umgekehrt voneinander reagieren, wenn sie den Joystick herumdrehen; die Bewegung des einen Geräts sollte jeweils das Gegenteil des ihm gegenüberliegenden Geräts sein. Üblicherweise wird dieses Feature als Pan/Tilt umgekehrt bezeichnet.
- 5.) Drücken sie die **Tap/Disp Taste**, um zwischen „PL.XX“ & „PH.XX“ zu wechseln. „PL.XX“ steht für den Low Byte- oder Feinkanal, allgemein aufgelistet als Pan Fine-Kanal. „PH.XX“ steht für den High Byte oder Grobkanal, allgemein aufgelistet als Pan-Kanal. Stellen sie „PH.XX“ ein, halten sie die **MODE Taste** gedrückt und drücken dann auf die **SCENE Taste**, die dem Pan-Kanal ihres Geräts entspricht. Zum Beispiel, wenn der Pan-Kanal ihres Geräts 1 ist, sollten sie die **Scene Taste #1** drücken. Bitte halten sie sich an die DMX Tabelle des Geräts. Falls ihr Gerät über einen Pan Fine-Kanal verfügt, drücken sie auf die **Tap/Disp Taste**, so dass das Display „PL.XX“ anzeigt. Halten sie die **MODE Taste** gedrückt und drücken dann auf die **SCENE Taste**, die dem Pan Fine-Kanal ihres Geräts entspricht. Zum Beispiel, wenn der Pan Fine-Kanal ihres Geräts 2 ist, sollten sie die **Scene Taste #2** drücken.
- 6.) Drücken sie die **Scene Bank HOCH oder RUNTER Tasten**, um zwischen „TL.XX“ & „TH.XX“ zu wechseln. „TL.XX“ steht für den Low Byte- oder Feinkanal, allgemein aufgelistet als Tilt Fine-Kanal. „TH.XX“ steht für den High Byte oder Grobkanal, allgemein aufgelistet als Tilt-Kanal. Stellen sie „TH.XX“ ein, halten sie die **MODE Taste** gedrückt und drücken dann auf die **SCENE Taste**, die dem Tilt-Kanal ihres Geräts entspricht. Zum Beispiel, wenn der Tilt-Kanal ihres Geräts 3 ist, sollten sie die **Scene Taste #3** drücken. Bitte halten sie sich an die DMX Tabelle des Geräts. Falls ihr Gerät über einen Tilt Fine-Kanal verfügt, drücken sie auf die **Tap/Disp Taste**, so dass das Display „TL.XX“ anzeigt. Halten sie die **MODE Taste** gedrückt und drücken dann auf die **SCENE Taste**, die dem Tilt Fine-Kanal ihres Geräts entspricht. Zum Beispiel, wenn der Tilt Fine-Kanal ihres Geräts 4 ist, sollten sie die **Scene Taste #4** drücken.



- 7.) Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display aufhört zu blinken. Sobald die Blackoutanzeige blinkt, ist der Programm-Modus deaktiviert.

5.3. Löschen von Pan/Tilt Joystick Einstellungen bei ausgewählten Geräten

- 1.) Halten sie die **Programm Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display blinkt. Sobald die Anzeige blinkt, ist der Aufnahmemodus aktiv und sie können die Programm Taste loslassen.
- 2.) Halten sie die **MODE Taste** gedrückt und drücken sie auf die **FINE Taste**. Die LEDs für „Assign“ und „Pan“ sollten nun aufleuchten.
- 3.) Wählen sie die Geräte, bei denen sie die Joystick Pan/Tilt Einstellungen löschen möchten durch Drücken der entsprechenden **Fixture Tasten (1 - 12)**, so dass die jeweiligen LEDs aufleuchten.
- 4.) Halten sie die **MODE Taste** gedrückt und drücken sie auf die **Auto/DEL Taste**, um die Einstellungen der gewählten Geräte zu löschen. Alle LEDs werden dreimal aufblinken, um zu bestätigen, dass die Einstellungen gelöscht wurden.
- 5.) Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display aufhört zu blinken. Sobald die Blackoutanzeige blinkt, ist der Programm-Modus deaktiviert.

5.4. Löschen von Pan/Tilt Joystick Einstellungen bei allen Geräten

- 1.) Schalten sie den Operator mit dem **Power Schalter** auf der Rückseite aus.
- 2.) Halten sie gleichzeitig die **Auto/Del** und **MODE Tasten** gedrückt und schalten sie den Operator mit dem **Power Schalter** wieder ein. Alle LEDs werden dreimal aufblinken, um zu bestätigen, dass die Einstellungen gelöscht wurden.

6. Manuelle Bedienung

Wenn sie den Operator einschalten, startet er standardmäßig im Manuellen/Blackout Modus. Alle Ausgabewerte sind ausgeblendet bis dies über die Blackout Taste deaktiviert wird. Um den jeweiligen Blackout-Status festzustellen, gibt es eine Anzeige im Display, die bei Aktivierung aufblinkt und OFF bei Deaktivierung anzeigt. Um die manuelle Bedienung zu ermöglichen, schalten sie Blackout ab, wählen sie die zu steuernden Geräte anhand der entsprechenden Fixture Tasten auf der linken Seite aus, verwenden sie dann die acht Kanalfader, Joystick oder Data Wheels und die Kanalbelegungstaste, zur manuellen Steuerung der Geräte.

HINWEIS: In den meisten Fällen müssen sie erst Joystick oder Data Wheels einstellen, damit sie korrekt arbeiten. Lesen sie dazu bitte den Punkt Joystick Einstellungen durch.



7. Szenen

7.1. Aufnahme von Szenen

- 1.) Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display blinkt. Sobald die Anzeige blinkt, ist der Aufnahmemodus aktiv und sie können die Programm Taste loslassen.
- 2.) Wählen sie die Geräte, die sie in ihre Szene integrieren möchten durch Drücken der **Fixture Tasten (1 – 12)**, worauf die LEDs der ausgewählten Geräte aufleuchten.
- 3.) Gestalten sie ihre Szene anhand der acht **Kanalfader, Joystick** oder **Data Wheels** und bei Bedarf der **Kanalbelegungstaste (Channel Bank)**. Diese sollten sie dazu verwenden, um zwischen den Kanälen 1 – 8 und 9 – 16 zu wechseln.
- 4.) Wenn sie mit ihrer Szene zufrieden sind, drücken sie die **Midi/Rec Taste** zur Aufnahme.
- 5.) Verwenden sie die **Scene Bank HOCH & RUNTER Tasten**, wählen sie eine Szenenbank für die Sicherung. Es stehen 30 Szenenbanken zur Verfügung und diese können sie im Display sehen, indem sie auf die Ziffern auf der rechten, äußeren Seite achten.
- 6.) Drücken sie eine **Scene Taste (1 - 8)** zum Speichern. Wenn diese gedrückt wurde, werden alle LEDs aufblinken, um zu bestätigen, dass ihre Szene gespeichert wurde. Es sind 8 Szenetasten zum Speichern vorhanden. Vergewissern sie sich, dass sie jedes Mal eine andere Taste für das Speichern einer Szene verwenden, so dass sie nicht etwas überschreiben, was sie behalten wollten.
- 7.) Zur Aufnahme weiterer Szenen, wiederholen sie die Schritte 2 bis 6.
- 8.) Nachdem sie alle Szenen gespeichert haben, halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt, um den Modus zu verlassen. Sobald die Blackoutanzeige blinkt, ist der Programm-Modus deaktiviert.

7.2. Editieren von Szenen

- 1.) Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display blinkt. Sobald die Anzeige blinkt, ist der Aufnahmemodus aktiv und sie können die Programm Taste loslassen.
- 2.) Verwenden sie die **Scene Bank HOCH/RUNTER Tasten**, wählen sie die Szenenbank, die die Szene enthält, die sie editieren möchten. Sie können die aktive Szenenbank im LED Display sehen.
- 3.) Drücken sie die **Scene Tasten (1 - 8)**, zum Aufrufen der Szene, die sie editieren möchten.
- 4.) Wählen sie das Gerät oder die Geräte, bei denen sie die Einstellungen für die jeweilige Szene ändern möchten durch Drücken der entsprechenden **Fixture Tasten (1 - 12)**, worauf die LEDs der ausgewählten Geräte aufleuchten.



- 5.) Führen sie ihre Veränderungen mit Hilfe der Fader, des Joysticks oder der Data Wheels durch.
- 6.) Drücken sie die **Midi/Rec Taste** und dann die **Scene Taste** der Szene, die sie editieren. Alle LEDs werden dreimal aufleuchten, um zu bestätigen, dass ihre neuen Einstellungen gespeichert wurden.
- 7.) Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt, um den Modus zu verlassen. Sobald die Blackoutanzeige im LED Display blinkt, haben sie den Programm-Modus verlassen.

7.3. Kopieren einer Szene

- 1.) Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display blinkt. Sobald die Anzeige blinkt, ist der Aufnahmemodus aktiv und sie können die Programm Taste loslassen.
- 2.) Wählen sie die Szenenbank, die die Szene enthält, welche sie kopieren möchten mit den **Scene Bank HOCH/RUNTER Tasten**.
- 3.) Wählen sie die **Scene Taste (1 - 8)**, die sie kopieren möchten.
- 4.) Verwenden sie die **Scene Bank HOCH/RUNTER Tasten**, zum Wechseln der Szenenbank falls nötig.
- 5.) Drücken sie die **Midi/Rec Taste** und dann die **Scene Taste (1 - 8)**, auf die sie die Szene kopieren möchten. Alle LEDs werden zur Bestätigung dreimal aufleuchten.
- 6.) Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display aufhört zu blinken. Sobald die Blackoutanzeige blinkt, ist der Programm-Modus deaktiviert.

7.4. Löschen einer Szene

- 1.) Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display blinkt. Sobald die Anzeige blinkt, ist der Aufnahmemodus aktiv und sie können die Programm Taste loslassen.
- 2.) Wählen sie die Szenenbank, die die Szene enthält, welche sie löschen möchten mit den **Scene Bank HOCH/RUNTER Tasten**.
- 3.) Halten sie die **Auto/Del Taste** gedrückt und drücken sie zusätzlich auf die **Scene Taste (1 - 8)**, die sie löschen möchten. Alle LEDs sollten dreimal aufleuchten, um zu bestätigen, dass die Szene gelöscht wurde.
- 4.) Wiederholen sie die Schritte 2 & 3, um weitere Szenen zu löschen.
- 5.) Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display aufhört zu blinken. Sobald die Blackoutanzeige blinkt, ist der Programm-Modus deaktiviert.



7.5. Alle Szenen löschen

- 1.) Schalten sie den Operator mit dem **Power Schalter** auf der Rückseite aus.
- 2.) Halten sie gleichzeitig die **Programm** und **Scene Bank UNTEN Tasten** gedrückt und schalten sie den Operator mit dem **Power Schalter** wieder ein. Alle LEDs werden dreimal aufblinken, um zu bestätigen, dass alle Szenen gelöscht wurden.

7.6. Szenenwiedergabe

7.6.1. Manuelle Wiedergabe

- 1.) Wenn sie den Operator einschalten, startet er standardmäßig im Manuellen/Blackout Modus. Alle Ausgabewerte sind ausgeblendet bis dies über die Blackout Taste deaktiviert wird. Um den jeweiligen Blackout-Status festzustellen, gibt es eine Anzeige im Display, die bei Aktivierung aufblinkt und OFF bei Deaktivierung anzeigt. Drücken sie die Blackout Taste, damit die Anzeige aufhört zu blinken.
- 2.) Wählen sie die Szenenbank, die die Szene enthält, welche sie wiedergeben möchten mit den **Scene Bank HOCH/RUNTER Tasten**.
- 3.) Wählen sie die **Scene Taste (1 - 8)**, die sie wiedergeben möchten. Die ausgewählte Szene wird gestartet. Drücken sie dieselbe **Scene Taste** erneut, um die Szene zu beenden oder die Blackout Taste, um jegliche Ausgabe zu beenden.
- 4.) Wiederholen sie die Schritte 2 & 3, zur manuellen Wiedergabe zusätzlicher Szenen.

7.6.2. Automatische Wiedergabe

- 1.) Drücken sie die **Auto/Del Taste**, die Anzeige für die automatische Wiedergabe wird im LED Display aufleuchten. Dies zeigt ihnen an, dass sie nun im automatischen Wiedergabemodus sind.
- 2.) Drücken sie die **Scene Bank HOCH/RUNTER Tasten**, um eine gewünschte Szenenbank, 1 – 30, für die automatische Wiedergabe auszuwählen. Alle acht Szenen der gewählten Szenenbank werden nun nacheinander abgespielt.
- 3.) Sie können zu jeder Zeit, die Geschwindigkeit und Fade-Fader dazu verwenden, die Art der Szenenwiedergabe zu verändern. Sie können auch die **Tap/Disp Taste** zweimal drücken, um eine Sequenzanzahl zu setzen. Die Höhe der Anzahl hängt davon ab, wie oft sie die **Tap/Disp Taste** drücken. Durch ein weiteres Drücken der **Auto/Del Taste** verlassen sie den automatischen Wiedergabemodus.



7.7. Audiowiedergabe

- 1.) Drücken sie die **Music/Rec Taste**, die Anzeige für die automatische Wiedergabe wird im LED Display aufleuchten. Dies zeigt ihnen an, dass sie nun im automatischen Wiedergabemodus sind.
- 2.) Drücken sie die **Scene Bank HOCH/RUNTER Tasten**, um eine gewünschte Szenenbank (1 – 30) auszuwählen oder eine **Chase Taste (1 – 12)**. Die ausgewählte Szenenbank oder Chase wird zur Audiowiedergabe des internen Mikrofons oder dem angeschlossenen Line-Level-Input starten. Durch erneutes Drücken der **Music/Rec Taste** verlassen sie den Audiomodus.

8. Chases

8.1. Aufnahme von Chases

Dieses Produkt hat 12 programmierbare Chases. Jeder davon kann bis zu 240 Szenen/Steps speichern. Bitte lesen sie die folgenden Anweisungen für die Einstellung der Chases.

- 1.) Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display blinkt. Sobald die Anzeige blinkt, ist der Aufnahmemodus aktiv und sie können die Programm Taste loslassen.
- 2.) Wählen sie eine **Chase Taste (1 - 12)** auf der sie aufnehmen möchten. Die entsprechende Chase LED sollte dann aufleuchten.
- 3.) Verwenden sie die **Scene Bank UNTEN & RUNTER Tasten**, um die Szenenbank (1 – 30), die die Szene enthält, auszuwählen, welche sie ihrem Chase hinzufügen möchten. Sie können die Szenenbank im Display sehen, indem sie auf die Ziffern auf der rechten, äußeren Seite achten. Sie können die Szene auch einstellen, indem sie die acht Kanalfader, den Joystick oder die Data Wheels und die Kanalbelegungstaste verwenden, wenn sie dies wünschen. Die Kanalbelegungstaste sollten sie dazu verwenden, um zwischen den Kanälen 1 – 8 und 9 – 16 zu wechseln.
- 4.) Drücken sie die **Midi/REC Taste** zur Aufnahme des Chase Steps. Alle LEDs werden dreimal aufblinken, um zu bestätigen, dass der Chase Step aufgenommen wurde.
- 5.) Wiederholen sie die Steps 3 & 4, um zusätzliche Steps aufzunehmen.
- 8.) Wenn sie mit der Aufnahme aller ihrer Steps fertig sind, halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt, um den Modus zu verlassen. Sobald die Blackoutanzeige im LED Display blinkt, haben sie den Programm-Modus verlassen.



8.2. Aufnahme einer Szenenbank auf einem Chase

- 1.) Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display blinkt. Sobald die Anzeige blinkt, ist der Aufnahmemodus aktiv und sie können die Programm Taste loslassen.
- 2.) Wählen sie eine **Chase Taste, 1 – 12**, auf der sie aufnehmen möchten. Die entsprechende Chase LED sollte aufleuchten.
- 3.) Verwenden sie die **Scene Bank HOCH & RUNTER Tasten**, zur Auswahl eines Speicherplatzes, 1 – 30, die sie ihrem Chase hinzufügen möchten. Sie können die Szenenbank im Display sehen, indem sie auf die Ziffern auf der rechten, äußeren Seite achten.
- 4.) Drücken sie gleichzeitig die **Music/Bkc** und **Midi/Rec Tasten**, um die gesamten Szenenbank aufzunehmen. Alle LEDs werden dreimal aufblinken, um zu bestätigen, dass die Szenenbank aufgenommen wurde. Szenen werden in genau der Reihenfolge aufgenommen wie sie auf der Szenenbank hinterlegt sind.
- 5.) Wiederholen sie die Schritte 3 & 4, um zusätzliche Szenenbänke aufzunehmen.
- 6.) Wenn sie mit der Aufnahme aller ihrer Steps fertig sind, halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt, um den Modus zu verlassen. Sobald die Blackoutanzeige im LED Display blinkt, haben sie den Programm-Modus verlassen.

8.3. Chases editieren

8.3.1. Einen Chase Step hinzufügen

- 1.) Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display blinkt. Sobald die Anzeige blinkt, ist der Aufnahmemodus aktiv und sie können die Programm Taste loslassen.
- 2.) Wählen sie eine **Chase Taste, 1 – 12**, auf der sie aufnehmen möchten. Die entsprechende Chase LED sollte aufleuchten.
- 3.) Drücken sie die **Tap/Disp Taste**, die Stepanzeige im Display leuchtet dann auf.
- 4.) Drücken sie die **Scene Bank HOCH/RUNTER Tasten**, um so manuell durch die einzelnen Bereiche des Chase Steps zu gehen. Suchen sie den Chase Step, dem sie einen weiteren Step hinzufügen möchten.
- 5.) Drücken sie die **Tap/Disp Taste**, um den Stepmodus wieder zu verlassen. Die Stepanzeige im Display sollte dann auf OFF sein.
- 6.) Verwenden sie die **Scene Bank HOCH & RUNTER Tasten**, zur Auswahl einer Szenenbank, 1 – 30, die die Szene enthält, welche sie hinzufügen möchten. Sie können die Szenenbank im Display sehen, indem sie auf die Ziffern auf der rechten, äußeren Seite achten.
- 7.) Drücken sie die **Midi/Rec Taste**, um den Step in ihren Chase zu kopieren. Alle LEDs sollten dreimal aufleuchten, um zu bestätigen, dass der Step hinzugefügt wurde.
- 8.) Wiederholen sie die Schritte 3 bis 7, um zusätzliche Chase Steps hinzuzufügen.



- 9.) Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt, um den Modus zu verlassen. Sobald die Blackoutanzeige im LED Display blinkt, haben sie den Programm-Modus verlassen.

8.3.2. Chase Steps löschen

1. Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display blinkt. Sobald die Anzeige blinkt, ist der Aufnahmemodus aktiv und sie können die Programm Taste loslassen.
2. Wählen sie eine **Chase Taste, 1 – 12**, die sie löschen möchten. Die entsprechende LED sollte aufleuchten.
3. Drücken sie die **Tap/Disp Taste**, die Stepanzeige im Display leuchtet dann auf.
4. Drücken sie die **Scene Bank HOCH/RUNTER Tasten**, um so manuell durch die einzelnen Chase Steps zu gehen. Suchen sie den Chase Step, den sie löschen möchten.
5. Drücken sie die **Auto/Del Taste**, um den Chase Step zu löschen. Alle LEDs sollten dreimal aufleuchten, um zu bestätigen, dass der Step gelöscht wurde.
6. Wiederholen sie die Schritte 4 und 5, um zusätzliche Chase Steps zu löschen.
7. Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display aufhört zu blinken. Sobald die Blackoutanzeige blinkt, ist der Programm-Modus deaktiviert.

8.3.3. Chase löschen

1. Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display blinkt. Sobald die Anzeige blinkt, ist der Aufnahmemodus aktiv und sie können die Programm Taste loslassen.
2. Wählen sie die **Chase Taste 1 – 12**, die sie löschen möchten.
3. Halten sie die **Auto/Del Taste** gedrückt und drücken sie zusätzlich auf dieselbe **Chasetaste (1 - 12)**, die sie in Schritt 2 ausgewählt haben. Alle LEDs sollten dreimal aufleuchten, um zu bestätigen, dass der Chase gelöscht wurde.
4. Wiederholen sie die Schritte 2 und 3, um zusätzliche Chases zu löschen.
5. Halten sie die **Program Taste** für etwa 2 Sekunden gedrückt oder bis die PROG Anzeige im LED Display aufhört zu blinken. Sobald die Blackoutanzeige blinkt, ist der Programm-Modus deaktiviert.



8.3.4. Alle Chases löschen

- 1.) Schalten sie den Operator mit dem **Power Schalter** auf der Rückseite aus.
- 2.) Halten sie gleichzeitig die **Auto/Del** und **Scene Bank UNTEN Tasten** gedrückt und schalten sie den Operator mit dem **Power Schalter** wieder ein. Alle LEDs werden dreimal aufblinken, um zu bestätigen, dass alle Szenen gelöscht wurden.

8.4. Chasewiedergabe

8.4.1. Manuelle Wiedergabe

- 1.) Wenn sie den Operator einschalten, startet er standardmäßig im Manuellen/Blackout Modus. Alle Ausgabewerte sind ausgeblendet bis dies über die **Blackout Taste** deaktiviert wird. Um den jeweiligen Blackout-Status festzustellen, gibt es eine Anzeige im Display, die bei Aktivierung aufblinkt und OFF bei Deaktivierung anzeigt. Drücken sie die **Blackout Taste**, damit die Anzeige aufhört zu blinken.
- 2.) Drücken sie die **Chase Taste (1 – 12)**, die sie wiedergeben möchten. Die entsprechende LED sollte aufleuchten.
- 3.) Drücken sie die **Scene Bank HOCH & RUNTER Tasten**, um manuell durch ihre Chase Steps zu gehen. Sie können auch manuell den Fade Time-Fader verwenden, wenn sie einen Crossfade zwischen den Steps integrieren möchten.
- 4.) Wiederholen sie die Schritte 2 & 3, zur manuellen Wiedergabe zusätzlicher Szenen.

8.4.2. Automatische Wiedergabe

- 1.) Drücken sie die **Auto/Del Taste**, die Anzeige für die automatische Wiedergabe wird im LED Display aufleuchten. Dies zeigt ihnen an, dass sie nun im automatischen Wiedergabemodus sind.
- 2.) Drücken sie die **Chase Tasten, 1 – 12**, die sie wiedergeben möchten. Die entsprechende LED sollte aufleuchten und die Wiedergabe beginnen. Sie können mehr als eine Chase Taste auf einmal wählen, um eine Chasesequenz zu erstellen.
- 3.) Sie können zu jeder Zeit, den **Geschwindigkeit und Fade-Fader** dazu verwenden, die Art der Chasewiedergabe zu verändern. Sie können auch die **Tap/Disp Taste** zweimal drücken, um eine Chasesequenzanzahl zu setzen. Die Höhe der Anzahl hängt davon ab, wie oft sie die **Tap/Disp Taste** drücken.



8.4.3. Audiowiedergabe

- 1.) Drücken sie die **Music/Rec Taste**, die Anzeige für die Audiowiedergabe wird im LED Display aufleuchten. Dies zeigt ihnen an, dass sie nun im Audiowiedergabemodus sind.
- 2.) Drücken sie die **Chase Tasten (1 – 12)**, die sie wiedergeben möchten. Die entsprechende Chase LED sollte aufleuchten und die Wiedergabe starten. Der ausgewählte Chase wird zur Audiowiedergabe des internen Mikrofons oder dem angeschlossenen Line-Level-Input starten. Durch erneutes Drücken der **Music/Rec Taste** verlassen sie den Audiomodus.

9. Kopieren der Scene Bank und Fixtures

9.1. Szenenbank kopieren

- 1.) Starten sie den Programm-Modus.
- 2.) Verwenden sie die **Scene Bank HOCH/RUNTER Tasten**, um die Szenenbank auszuwählen, die sie kopieren möchten.
- 3.) Drücken sie die **Midi/Rec Taste** und verwenden sie anschließend die **Scene Bank HOCH/RUNTER Tasten**, um die Szenenbank auszuwählen, auf die sie kopieren möchten.
- 4.) Drücken sie die **Music/Bkc Taste**. Alle LEDs werden dreimal aufleuchten, um zu bestätigen, dass ihr Kopiervorgang erfolgreich war.

9.2. Fixtures kopieren

- 1.) Starten sie den Programm-Modus.
- 2.) Drücken sie die **Fixture Taste (1 - 12)**, die sie kopieren möchten.
- 3.) Verwenden sie die **Channel Fader (1 - 8)**, **Data Wheels** oder **Joystick**, um ihr Gerät wie gewünscht einzustellen.
- 4.) Halten sie die Fixture-Taste gedrückt und drücken sie dann auf die Fixture-Taste, auf die sie die gleichen Einstellungen kopieren möchten.

10. Fade Zeit

- 1.) Halten sie die **MODE Taste** gedrückt und drücken sie dann die **Tap/Disp Taste**. Im LED Display steht nun „OnLy“ oder „ALL“ für 3 Sekunden, abhängig von den aktuellen Einstellungen. „OnLy“ zeigt an, dass nur die Pan/Tilt Kanäle durch den Fade Time-Fader verändert werden, während „ALL“ anzeigt, dass alle Kanäle durch den Fade Time-Fader verändert werden.
- 2.) Zur Veränderung dieser Einstellung, drücken sie die **Tap/Disp Taste** während sie die **MODE Taste** gedrückt halten. Dadurch können sie zwischen OnLy und ALL wechseln.



11. MIDI

11.1. MIDI Kanal einstellen

- 1.) Halten sie die **Midi Taste** für 2 Sekunden gedrückt oder bis im LED Display zu sehen ist „In:XX“. „XX“ steht für den gegenwärtig eingestellten Midikanal.
- 2.) Verwenden sie die **Scene Bank HOCH/RUNTER Tasten**, um ihren gewünschten Midikanal von 1 bis 16 einzustellen.
- 3.) Halten sie die **Midi Taste** für 2 Sekunden gedrückt oder bis alle LEDs dreimal aufleuchten, um ihre Einstellung zu speichern.

MIDI Steuerung:

Dieses Gerät kann MIDI-Daten empfangen, um Szenenbanken 1-30, Chases 1-12 und die Blackoutfunktion anzusteuern oder zu aktivieren. Sehen sie sich dazu bitte die untere Tabelle an.

MIDI	Funktion
0 – 11	Ein-/Ausschalten Chase 1 – 12
12- 19	Ein-/Ausschalten Szene 1 – 8
20-49	Auswahl Szenenbank 1 - 30
50	Ein-/Ausschalten Audio
51	Ein-/Ausschalten Auto
52	Ein-/Ausschalten Blackout



12. Datentransfer

12.1. Daten an den PC versenden (ULink)

Dieser Vorgang ermöglicht es Ihnen Daten von Ihrem Controller auf einen herkömmlichen PC oder Laptop zu übertragen. Sie müssen zunächst die Usave-Applikation und den USB Treiber, der zusammen mit dem ULink-Kabel geliefert wurde, installieren. Falls Sie dies noch nicht getan haben, tun Sie dies zuerst und fahren dann mit dem unteren Schritt 1 fort.

- 1.) Schieben Sie den einen Stecker, den mit der LED-Anzeige, in den USB-Port Ihres Computers und das andere Ende in den USB-Port auf der Rückseite Ihres DMX Operators 192.
- 2.) Schalten Sie den DMX Operator 192 mit dem **Power Schalter** auf der Rückseite aus.
- 3.) Halten Sie auf dem Operator die Tasten **FIXTURE 2**, **FIXTURE 3** und **SCENE 1** gedrückt und schalten Sie ihn dann ein. Im Display wird wiederholt „rEAd“ (ready/bereit) aufblitzen. Dies bedeutet, dass das Gerät nun bereit ist, Daten zu senden.
- 4.) Öffnen Sie auf Ihrem Computer das Usave Programm, indem Sie in der Windowsleiste auf **Start** klicken. Klicken Sie dann auf **Programs** oder **All programs** und anschließend auf **USave**.
- 5.) Klicken Sie auf Ihrem Computer auf **Select ULink** in der oberen rechten Ecke Ihres Usave-Programms.
- 6.) Klicken Sie auf Ihrem Computer auf **Receive File**. Ein Sendefenster erscheint. Wählen Sie einen Zielort, an dem Sie Ihre Daten sichern möchten und benennen Sie Ihre Daten, wie Sie es wünschen. (Eine Meldung sollte in der unteren rechten Ecke erscheinen, die lautet: „**Waiting Receive Data**“).
- 7.) Drücken Sie auf dem DMX Operator 192 gleichzeitig die Tasten **Scene 7** und **Scene 8**. Die Datenübertragung wird sofort gestartet. Während der Übertragung blinkt im Display des Operators „**Out**“. Wenn die Übertragung abgeschlossen ist, sollte das Display „**101**“ anzeigen und Ihre Daten erfolgreich auf dem Computer gespeichert worden sein. (Während dieses Vorgangs können Sie die **Scene 1 Taste** drücken, um die Datenübertragung erneut zu starten.)



12.2. Daten vom Computer empfangen (ULink)

Dieser Vorgang ermöglicht es Ihnen zuvor gespeicherte Daten von Ihrem Computer zurück in Ihren DMX Operator 192 zu übertragen. Sie müssen zunächst die USave-Applikation und den USB-Treiber, der zusammen mit dem ULink-Kabel geliefert wurde, installieren. Falls Sie denselben Computer verwenden, auf dem Sie die Daten zuvor gespeichert haben, sollten Sie bereits das USave-Programm installiert haben. Falls Sie einen anderen Computer verwenden oder das USave-Programm deinstalliert haben, müssen Sie es nun installieren. Fahren Sie mit dem unteren Schritt 1 fort, wenn Sie bestätigt haben, dass das USave-Programm installiert und bereit ist.

- 1.) Schieben Sie den einen Stecker, den mit der LED-Anzeige, in den USB-Port Ihres Computers und das andere Ende in den USB-Port auf der Rückseite Ihres DMX Operators 192.
- 2.) Schalten Sie den DMX Operator 192 mit dem **Power Schalter** auf der Rückseite aus.
- 3.) Halten Sie auf dem Operator die Tasten **FIXTURE 2**, **FIXTURE 3** und **SCENE 2** gedrückt und schalten Sie ihn dann ein. Im Display wird wiederholt „rEAd“ (ready/bereit) aufblinken. Dies bedeutet, dass das Gerät nun bereit ist, Daten zu empfangen.
- 4.) Öffnen Sie auf Ihrem Computer das USave-Programm, indem Sie in der Windowsleiste auf **Start** klicken. Klicken Sie dann auf **Programs** oder **All programs** und anschließend auf **USave**.
- 5.) Klicken Sie auf Ihrem Computer auf **Select ULink** in der oberen rechten Ecke Ihres USave-Programms.
- 6.) Klicken Sie auf Ihrem Computer **Send File**. Ein Send File-Fenster erscheint. Wählen Sie das File aus, welches Sie in den DMX Operator 192 übertragen möchten. Die Datenübertragung wird sofort gestartet. Während der Übertragung blinkt im Display des Operators **„reCe“ (receiving/empfangen)**. Wenn die Übertragung abgeschlossen ist, sollte das Display **“101“** anzeigen und Ihre Daten erfolgreich in Ihren Controller übertragen worden sein.



12.3. Daten vom Controller auf den Memorystick übertragen (USB MEM Stick)

Dieser Vorgang ermöglicht es Ihnen, Daten von Ihrem Controller auf Ihren USB Speicherstick zu übertragen. Es gibt acht große Ordner, insgesamt 128 MB, auf denen Sie speichern können. Sie müssen zunächst die Usave-Applikation und den USB Treiber, der zusammen mit dem USB MEM Stick geliefert wurde, installieren. Falls Sie das noch nicht getan haben, tun Sie das zuerst und fahren dann mit dem unteren Schritt 1 fort.

- 1.) Stecken Sie den USB MEM Stick in den USB Port Ihres DMX Operator 192.
- 2.) Schalten Sie den DMX Operator 192 mit dem **Power Schalter** auf der Rückseite aus.
- 3.) Halten Sie auf dem Operator die Tasten **FIXTURE 8**, **FIXTURE 9** und **SCENE 1** gedrückt und schalten Sie ihn dann ein. Falls „Fail“ im Display des Controllers erscheint, bedeutet dies, dass der Memorystick nicht richtig eingesteckt wurde. Bitte wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 erneut.

HINWEIS: Falls „noP“ erscheint, bedeutet es, dass auf dem Memorystick momentan keine Daten gespeichert sind. Sie können auf jedem der acht verfügbaren Ordner speichern. Falls „FLOX“ erscheint, wobei X für die Filenummer 1 – 8 innerhalb des Memorysticks steht, bedeutet dies, dass im entsprechenden Ordner bereits Daten gespeichert wurden und Sie die **Scene Bank HOCH/RUNTER Tasten** verwenden können, um andere bereits belegte Ordner zu öffnen. Falls eine bestimmte Ordnernummer nicht erscheint, dann ist dieser Ordner leer und kann verwendet werden. Falls Sie alle 8 Ordner aufgebraucht haben, müssen Sie einen davon überschreiben. Stellen Sie sicher, dass Sie von dem entsprechenden Ordner eine Kopie auf Ihrem Computer haben, wenn Sie ihn später noch verwenden möchten.

- 4.) Drücken Sie gleichzeitig die **Program Taste** und die **Scene Taste**, die dem Ordner entspricht, auf dem Sie auf dem Memorystick speichern möchten. Zum Beispiel, wenn Sie auf Ordner 4 speichern möchten, drücken Sie gleichzeitig die **Program Taste** und **Scene Taste 4**. (Scene Tasten 1 – 8 entsprechen den Memorystickordnern 1 - 8). Im Display des Controllers wird „dAtA“ während der Datenübertragung blinken. Wenn die Übertragung beendet ist, sollte auf dem Display „101“ erscheinen, um anzuzeigen, dass Ihr File erfolgreich auf dem Computer gesichert wurde.



12.4. Gespeicherte Daten vom USB MEM Stick auf den PC übertragen

Dieser Vorgang ermöglicht es Ihnen, gespeicherte Daten von Ihrem USB Memorystick auf Ihren Computer zu übertragen. Sie müssen zunächst die USave-Applikation und den USB Treiber, der zusammen mit dem USB MEM Stick geliefert wurde, installieren. Falls Sie das noch nicht getan haben, tun Sie das zuerst und fahren dann mit dem unteren Schritt 1 fort.

- 1.) Stecken Sie den USB MEM Stick in den USB Port Ihres Computers.
- 2.) Öffnen Sie auf Ihrem Computer das USave Programm, indem Sie in der Windowsleiste auf **Start** klicken. Klicken Sie dann auf **Programs** oder **All programs** und anschließend auf **USave**.
- 3.) Klicken Sie auf **Select UStick** in der oberen linken Ecke des USave Programms.
- 4.) Klicken Sie auf „**Dirtory**“. Eine Liste der Files, die sich gegenwärtig auf dem Memorystick befinden, erscheint in der UStick Optionbox.
- 5.) Heben Sie das File, das Sie auf Ihrem Computer sichern möchten, hervor, indem Sie einmal darauf klicken.
- 6.) Klicken Sie auf „**Read**“. Ein Send File Fenster wird erscheinen und automatisch einen Filenamen zuweisen.
Es ist sehr wichtig, dass Sie diesen Filenamen nicht ändern. Ansonsten werden Sie damit Probleme haben, das File später wieder in den Controller zu laden.
- 7.) Wählen Sie ein Ziel für Ihr File wie etwa „**Desktop**“ und klicken Sie auf „**Open**“. Die Übertragung beginnt sofort. Wenn diese abgeschlossen ist, kehren Sie zum USave Hauptmenü zurück. Wiederholen Sie die Schritte 5, 6 & 7, um zusätzliche Files auf Ihrem Computer zu sichern.



12.5. Zurückladen der Daten vom Computer auf den USB MEM Stick

Dieser Vorgang ermöglicht Ihnen, Ihre gespeicherten Daten von Ihrem Computer wieder in Ihren Controller zu laden. Sie müssen zunächst die USave-Applikation und den USB Treiber, der zusammen mit dem USB MEM Stick geliefert wurde, installieren. Falls Sie das noch nicht getan haben, tun Sie das zuerst und fahren dann mit dem unteren Schritt 1 fort.

- 1.) Stecken Sie den USB MEM Stick in den USB Port Ihres Computers.
- 2.) Öffnen Sie auf Ihrem Computer das USave Programm, indem Sie in der Windowsleiste auf **Start** klicken. Klicken Sie dann auf **Programs** oder **All programs** und anschließend auf **USave**.
- 3.) Klicken Sie auf **Select UStick** in der oberen linken Ecke des USave Programms.
- 4.) Klicken Sie auf „**Writ**“. Ein Send File Fenster wird erscheinen.
- 5.) Wählen Sie ein Ziel und klicken Sie auf das File, das Sie auf den Memorystick laden möchten. Die Filenamen sollten „**FL01**“ bis „**FL08**“ enthalten.
- 6.) Wiederholen Sie die Schritte 4 & 5, um zusätzliche Files auf Ihren Memorystick zu laden.

12.6. Löschen & Formatieren von Files auf dem Memorystick

Dieser Vorgang ermöglicht Ihnen, einzelne Files von Ihrem Memorystick zu löschen und den gesamten Memorystick zu formatieren, was die Löschung aller Files zur Folge hat. Sie müssen zunächst die USave-Applikation und den USB Treiber, der zusammen mit dem USB MEM Stick geliefert wurde, installieren. Falls Sie das noch nicht getan haben, tun Sie das zuerst und fahren dann mit dem unteren Schritt 1 fort.

- 1.) Stecken Sie den USB MEM Stick in den USB Port Ihres Computers.
- 2.) Öffnen Sie auf Ihrem Computer das USave Programm, indem Sie in der Windowsleiste auf **Start** klicken. Klicken Sie dann auf **Programs** oder **All programs** und anschließend auf **USave**.
- 3.) Klicken Sie auf **Select UStick** in der oberen linken Ecke des USave Programms.
- 4.) Klicken Sie auf „**Dirtory**“. Eine Liste der Files, die sich gegenwärtig auf dem Memorystick befinden, erscheint in der UStick Optionbox.
ACHTUNG! Der folgende Vorgang wird den gesamten Memorystick formatieren. Wenn Sie die Files stattdessen einzeln nacheinander löschen möchten, fahren Sie mit Schritt 5 fort.
Zur Formatierung (Löschung) aller Files auf einmal, klicken Sie jetzt auf „**Format**“. Sämtliche Files werden sofort vom Memorystick gelöscht.
- 5.) Heben Sie das File, das Sie löschen möchten, hervor, indem Sie einmal darauf klicken.
- 6.) Klicken Sie auf „**DEL**“. Das File wird sofort gelöscht. Zur Löschung weiterer Files, wiederholen Sie die Schritte 5 & 6.



12.7. Datenübertragung auf den DMX Operator 192 vom MEM Stick

Dieser Vorgang ermöglicht es Ihnen, Daten von Ihrem USM Memorystick auf den DMX Operator 192 zu übertragen. Sie müssen zunächst die USave-Applikation und den USB Treiber, der zusammen mit dem USB MEM Stick geliefert wurde, installieren. Falls Sie dies noch nicht getan haben, tun Sie dies zuerst und fahren dann mit dem unteren Schritt 1 fort.

- 1.) Stecken Sie den USB MEM Stick in den USB Port Ihres DMX Operator 192.
- 2.) Schalten Sie den DMX Operator 192 mit dem **Power Schalter** auf der Rückseite aus.
- 3.) Halten Sie auf dem Operator die Tasten **FIXTURE 8**, **FIXTURE 9** und **SCENE 2** gedrückt und schalten Sie ihn dann ein. Falls „**Fail**“ im Display des Controllers erscheint, bedeutet dies, dass der Memorystick nicht richtig eingesteckt wurde. Bitte wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 erneut.

HINWEIS: Falls „**noP**“ erscheint, bedeutet es, dass auf dem Memorystick momentan keine Daten gespeichert sind. Sie müssen zuerst Ihr File unter Verwendung des USave Softwareprogramms auf dem Memorystick speichern. Falls „**FL0X**“ erscheint, wobei X für die Filenummer 1 – 8 innerhalb des Memorysticks steht, bedeutet dies, dass im entsprechenden Ordner bereits Daten gespeichert wurden und Sie die **Scene Bank HOCH/RUNTER Tasten** verwenden können, um andere Ordner auf dem Stick zu öffnen. Wählen Sie den Ordner, den Sie in den Controller laden möchten. Zum Beispiel, falls Sie Ihre Programme im Ordner „**FL01**“ gesichert haben, dann lassen Sie diesen eingestellt und fahren Sie mit dem nächsten Schritt fort.

- 4.) Drücken Sie gleichzeitig die **Program Taste** und die **Scene Taste**, die dem Ordner entspricht, auf den Sie auf dem Memorystick speichern möchten. Zum Beispiel, wenn Sie auf Ordner 4 speichern möchten, drücken Sie gleichzeitig die **Program Taste** und **Scene Taste 4**. (Scene Tasten 1 – 8 entsprechen den Memorystickordnern 1 - 8). Im Display des Controllers wird „**dAtA**“ während der Datenübertragung blinken. Wenn die Übertragung beendet ist, sollte auf dem Display „**101**“ erscheinen, um anzuzeigen, dass Ihr File erfolgreich auf dem Computer gesichert wurde.



Importeur:

B & K Braun GmbH

Industriestraße 1

D-76307 Karlsbad

www.bkbraun.com

info@bkbraun.com

