

Inhaltsverzeichnis

1. Übersicht	3
1.1 Technische Daten	3
2. Installation	4
2.1 Auspacken	4
2.2 Sicherheitsanweisungen	4
3. Betrieb	8
3.1 Oberseite	8
3.2 Fixture-Bereich	9
3.3 Playback-Bereich	9
3.4 Parameter-Bereich	10
3.5 Playback-Steuerbereich	10
3.6 Funktions-Bereich	10
3.7 Fixture-Steuerbereich	10
3.8 LCD-Display	11
3.9 Drehregler	11
3.10 Begriffserklärung	11
4 Patchen	12
4.1 Erstellen	12
4.1.1 Patchen von Dimmern	12
4.1.2 Patchen beweglicher Scheinwerfer	12
4.1.3 Aufrufen von Patch-Informationen	12
4.2 Edit	12
4.2.1 Ändern von DMX-Adressen	12
4.2.2 Löschen einer gepatchten Fixture	12
4.2.3 Patch Utilities	13
5 Steuern von Fixtures	14
5.1 Auswahl von Fixtures	14
5.2 Ändern von Parameterwerten	14
5.3 Erweiterte Optionen	14
5.4 Fächer-Modus (Fan)	15
5.5 Leeren der Programmierung	15
6 Palette	16
6.1 Mehrfach genutzte und einzelne Paletten	16
6.2 In Paletten gespeicherte Parameter	16
6.3 Speichern von Paletten	16
6.4 Abrufen eines Palettenwerts	16
6.5 Löschen eines Paletteneintrags	17
7 Formen	17
7.1 Auswahl einer Form	17
7.2 Bearbeiten von Formen	17
7.3 Löschen von Formen	17
8 Szenen	18
8.1 Erstellen	18
8.2 Einfügen	18
8.3 Kopieren	18
8.4 Löschen	18
8.5 Überblendzeiten	19

8.6 Abspielen von Szenen	19
9 Chases	20
9.1 Erstellen	20
9.2 Löschen eines Schrittes	20
9.3 Schrittzeiten	20
9.4 Einfügen von Schritten	20
9.5 Globale Zeiten	20
9.6 Löschen einer Szene	20
9.7 Kopieren einer Szene	21
9.8 Abspielen von Chases	21
9.9 Verbinden mit der Steuerung	21
10 Setup	21
10.1 Manage USB memory (USB-Speichergerät verwalten)	21
10.2 Wipe data (Löschen von Daten)	21
10.3 Sprachauswahl	21
10.4 Manage library (Verwaltung der Bibliothek)	21
11 Personality Builder	22
11.1 Benutzeroberfläche von Personality Builder	22
11.2 Erstellen einer neuen Personality (Bibliothek)	22
12. Wartung	23
13 Fehlerbehebung	23
13.1 Kein Licht	23
13.2 Keine Reaktion auf DMX-Signale	24

1. Übersicht

Mit dem DMX-Controller Creator 1024 können Sie bis zu 96 Fixtures steuern. Er ist mit Bibliotheken im Format Avolite Pearl R20 kompatibel und enthält vorprogrammierte Formeffekte für Pan/Tilt-Kreise und RGB-Regenbogen-, Strahlen-, Dimmer-, Welleneffekte, etc. Insgesamt können 10 Szenen und 5 vorprogrammierte Formen gleichzeitig ausgegeben werden. Die Schieberegler dienen der Ausgabe von Szenen und zum Einstellen der Dimmerkanäle in den Szenen.

1.1 Technische Daten

DMX-Kanäle	1024
Fixtures	96
Kanäle pro Fixture	40 primäre + 40 Feineinstellung
Bibliothek	unterstützt Avolite Pearl R20
Neupatchen von Fixture-Adressen	Ja
Pan/Tilt-Austausch	Ja
Umgekehrte Kanalausgabe:	Ja
Kanal-Slope-Modifikation	Ja
Scene	60
Gleichzeitig abspielbare Szenen:	10
Chaseschritte	600
Zeitsteuerung der Szenen	Aus/Einblenden; LTP-Slope
Formen pro Szene	5
Szene und Dimmer mit Schieberegler	Ja
Kontinuierliches Abspielen von Szenen	Ja
Tastengesteuerte Szenen	Ja
Formengenerator	Formen für Dimmer, Pan/Tilt, RGB, CMY, Color, Gobo, Iris und Fokus
Gleichzeitig abspielbare Formen	5
Master-Schieberegler	Global, Playback, Fixture
Echtzeit-Blackout	Ja
Kanalwert mit Drehregler	Ja
Kanalwert mit Schieberegler	Ja
Dimmer mit Schieberegler	Ja
USB-Speicher	unterstützt FAT32

2. Installation



**BITTE LESEN SIE DIESE ANLEITUNG ZU IHRER SICHERHEIT SORGFÄLTIG DURCH,
BEVOR SIE DAS GERÄT ZUM ERSTEN MAL IN BETRIEB NEHMEN!**



2.1 Auspacken

Packen Sie das Produkt bitte direkt nach dem Erhalt aus und überprüfen Sie es auf Vollständigkeit und Unversehrtheit. Falls Sie Transportschäden an einem oder mehreren Teilen des Produkts oder der Verpackung feststellen, benachrichtigen Sie bitte unverzüglich den Verkäufer und heben Sie das Verpackungsmaterial für eine spätere Überprüfung auf. Bewahren Sie den Karton und alles dazugehörige Verpackungsmaterial auf. Falls das Produkt zurückgegeben werden muss, stellen Sie bitte sicher, dass Sie es in der Originalverpackung zurücksenden.

Lieferumfang:

- Creator 1024
- Versorgungskabel
- Bedienungsanleitung

Optionales Zubehör

- Schwanenhalslampe (Bestellnr.: 60722)

2.2 Sicherheitsanweisungen



ACHTUNG!
Gerät vor Regen und Feuchtigkeit schützen!
Ziehen Sie das Stromkabel ab, bevor Sie das Gehäuse öffnen!



Alle Personen, die dieses Gerät installieren, bedienen und warten, müssen:

- dafür qualifiziert sein und
- die Anweisungen in dieser Bedienungsanleitung beachten.



ACHTUNG! Seien Sie vorsichtig beim Umgang mit diesem Gerät.
Bei gefährlichen Netzspannungen könnten Sie
beim Berühren der Kabel einen
lebensgefährlichen elektrischen Schlag erhalten!



Versichern Sie sich vor der ersten Inbetriebnahme, dass das Produkt keine Transportschäden erlitten hat. Falls es beschädigt ist, setzen Sie sich bitte mit dem Verkäufer in Verbindung und verwenden Sie es nicht.

Um den einwandfreien Zustand und die sichere Handhabung zu gewährleisten, müssen die Sicherheitshinweise und Warnungen in dieser Anleitung unbedingt beachtet werden.

Bitte beachten Sie, dass wir für Schäden, die durch manuelle Änderungen entstehen, keine Haftung übernehmen.

Dieses Gerät enthält keine Teile, die vom Benutzer gewartet werden können. Lassen Sie Wartungsarbeiten nur von qualifizierten Technikern durchführen.

WICHTIG:

Der Hersteller haftet nicht für Schäden, die durch die Nichtbeachtung dieser Anleitung oder unbefugte Änderungen an diesem Produkt entstehen.

- Das Netzkabel darf nie mit anderen Kabeln in Berührung kommen! Mit dem Netzkabel und allen Verbindungen mit dem Stromnetz sollten Sie besonders vorsichtig umgehen!
- Entfernen Sie die Warnungen und Informationsetiketten nicht vom Produkt.
- Öffnen Sie das Gerät auf keinen Fall und nehmen Sie keine Änderungen an ihm vor.

- Der Massekontakt darf niemals abgeklebt werden.
- Achten Sie darauf, dass keine Kabel herumliegen.
- Führen Sie keine Objekte in die Belüftungsschlitze ein.
- Schließen Sie dieses Gerät nie an ein Dimmerpack an.
- Schalten Sie das Gerät nicht in kurzen Abständen ein und aus, da das die Lebenszeit des Geräts verkürzt.
- Keinen Erschütterungen aussetzen. Wenden Sie keine übermäßige Kraft an, wenn Sie das Gerät installieren oder verwenden. Verwenden Sie das Gerät niemals während eines Gewitters. Ziehen Sie im Fall eines Gewitters sofort den Netzstecker ab.
- Benutzen Sie das Produkt nur in Innenräumen und vermeiden Sie den Kontakt mit Wasser oder anderen Flüssigkeiten.
- Berühren Sie das Gerät während des Betriebs niemals mit bloßen Händen, da es heiß wird.
- Verwenden Sie das Gerät erst, nachdem Sie sich mit seinen Funktionen vertraut gemacht haben.
- Bringen Sie das Produkt nicht in die Nähe von offenen Feuern oder leicht entflammaren Flüssigkeiten oder Gasen.
- Öffnen Sie während des Betriebs niemals das Gehäuse.
- Lassen Sie immer zumindest 50cm Freiraum um das Gerät, um die ausreichende Belüftung zu gewährleisten.
- Trennen Sie das Gerät immer vom Netz, wenn Sie es nicht benutzen oder wenn Sie es reinigen wollen! Fassen Sie das Netzkabel nur an der dafür vorgesehenen Grifffläche am Stecker an. Ziehen Sie den Stecker niemals am Kabel aus der Steckdose.
- Schützen Sie das Produkt vor extremer Hitze, Feuchtigkeit oder Staub.
- Gehen Sie sicher, dass die zur Verfügung stehende Netzspannung nicht höher ist, als auf der Rückseite des Geräts angegeben.
- Das Netzkabel darf nicht gequetscht oder beschädigt werden. Überprüfen Sie das Gerät und das Netzkabel in regelmäßigen Abständen auf eventuelle Schäden.
- Falls das Anschlusskabel eindeutige Schäden aufweist, muss es ersetzt werden.
- Falls das Glas eindeutige Schäden aufweist, muss es ersetzt werden, damit die Funktionen des Geräts nicht durch Risse oder Kratzer beeinträchtigt werden.
- Trennen Sie das Gerät unverzüglich von der Stromversorgung, falls es herunterfällt oder stark erschüttert wird. Lassen Sie das Gerät von einem qualifizierten Techniker auf Sicherheit überprüfen, bevor Sie es erneut in Betrieb nehmen.
- Schalten Sie das Gerät nicht sofort ein, nachdem es starken Temperaturschwankungen ausgesetzt wurde (z. B. beim Transport). Das entstehende Kondenswasser könnte das Gerät beschädigen. Schalten Sie das Gerät erst ein, wenn es Zimmertemperatur erreicht hat.
- Schalten Sie das Gerät sofort aus, wenn es nicht ordnungsgemäß funktioniert. Verpacken Sie das Gerät sorgfältig (am besten in der Originalpackung) und schicken Sie es an Ihren Showtec-Händler.
- Nur für die Verwendung durch Erwachsene geeignet. Das Gerät muss außerhalb der Reichweite von Kindern angebracht werden. Lassen Sie das angeschaltete Gerät niemals unbeaufsichtigt.
- Verwenden Sie ausschließlich Ersatzsicherungen des gleichen Typs und der gleichen Leistung wie die bereits enthaltenen Sicherungen.
- Lassen Sie das Gerät ausreichend abkühlen, bevor Sie eine Lampe ersetzen.
- Der Anwender ist verantwortlich für die korrekte Positionierung und den korrekten Betrieb des Creator 1024. Der Hersteller haftet nicht für Schäden, die durch Fehlgebrauch oder fehlerhafte Installation verursacht werden.
- Das Gerät fällt unter Schutzklasse I. Deshalb muss es mit dem gelb-grünen Kabel geerdet werden.
- Bei der ersten Inbetriebnahme kann es zu geringer Rauch- oder Geruchsbildung kommen. Das ist nicht ungewöhnlich und bedeutet nicht unbedingt, dass das Gerät nicht ordnungsgemäß funktioniert.
- Reparaturen, Wartungen und elektrische Anschlüsse dürfen nur von qualifizierten Technikern durchgeführt bzw. bearbeitet werden.
- GARANTIE: Ein Jahr ab Kaufdatum.

Bestimmungsgemäßer Gebrauch


- Dieses Gerät ist nicht für den Dauerbetrieb geeignet. Die Einhaltung regelmäßiger Betriebspausen erhöht die Lebensdauer des Geräts.
- Die maximale Umgebungstemperatur für den Betrieb beträgt $t_a = 45^\circ\text{C}$ und darf auf keinen Fall überschritten werden.
- Die relative Luftfeuchtigkeit darf 50 % bei einer Umgebungstemperatur von 45°C nicht überschreiten.
- Wenn das Gerät nicht so verwendet wird, wie in dieser Anleitung beschrieben, könnte es Schaden nehmen und die Garantie erlischt.
- Jegliche unsachgemäße Verwendung führt zu Risiken wie z. B. Kurzschlüsse, Verbrennungen, Stromschlag, Abstürze, etc.

Ihre Sicherheit und die der Personen, die Sie umgeben, sind in Gefahr!

Die unsachgemäße Installation des Produkts kann zu schweren Verletzungen und Sachschäden führen!

Netzanschlüsse

Schließen Sie das Gerät mit dem Netzkabel an das Stromnetz an.
Achten Sie immer darauf, dass die farbigen Kabel an die entsprechenden, richtigen Stellen angeschlossen sind.

International	Kabel Europa	Kabel UK	Kabel USA	Stift
L	BRAUN	ROT	GELB/KUPFER	PHASE
N	BLAU	SCHWARZ	SILBER	NULL
	GELB-GRÜN	GRÜN	GRÜN	ERDUNG

Stellen Sie sicher, dass das Gerät immer ordnungsgemäß geerdet ist!

Die unsachgemäße Installation des Produkts kann zu schweren Verletzungen und Sachschäden führen!

**Rückgabe**

Ware, die zurückgegeben wird, muss in der Originalverpackung verschickt und freigemacht werden. Wir lassen keine Waren rüchholen.

Das Paket muss eine deutlich zu erkennende RMA-Nummer bzw. Rücksendenummer aufweisen. Alle Produkte, die keine RMA-Nummer aufweisen, werden nicht angenommen. Highlite nimmt die zurückgesendeten Waren nicht entgegen und übernimmt auch keinerlei Haftung. Rufen Sie Highlite an unter 0031-455667723 oder schreiben Sie ein E-Mail an offersales@highlite.nl und fordern Sie eine RMA-Nummer an, bevor Sie die Ware versenden. Sie sollten die Modellnummer und die Seriennummer sowie eine kurze Begründung für die Rücksendung angeben. Verpacken Sie die Ware sorgfältig, da Sie für alle Transportschäden, die durch unsachgemäße Verpackung entstehen, haften. Highlite behält sich das Recht vor, das Produkt oder die Produkte nach eigenem Ermessen zu reparieren oder zu ersetzen. Wir empfehlen Ihnen, die Verwendung von UPS-Verpackungen oder die Produkte doppelt zu verpacken. So sind Sie immer auf der sicheren Seite.

Hinweis: Wenn Sie eine RMA-Nummer erhalten, geben Sie bitte die folgenden Daten auf einem Zettel an und legen Sie ihn der Rücksendung bei:

- 1) Ihr Name
- 2) Ihre Anschrift
- 3) Ihre Telefonnummer
- 4) Eine kurze Problembeschreibung

Reklamationen

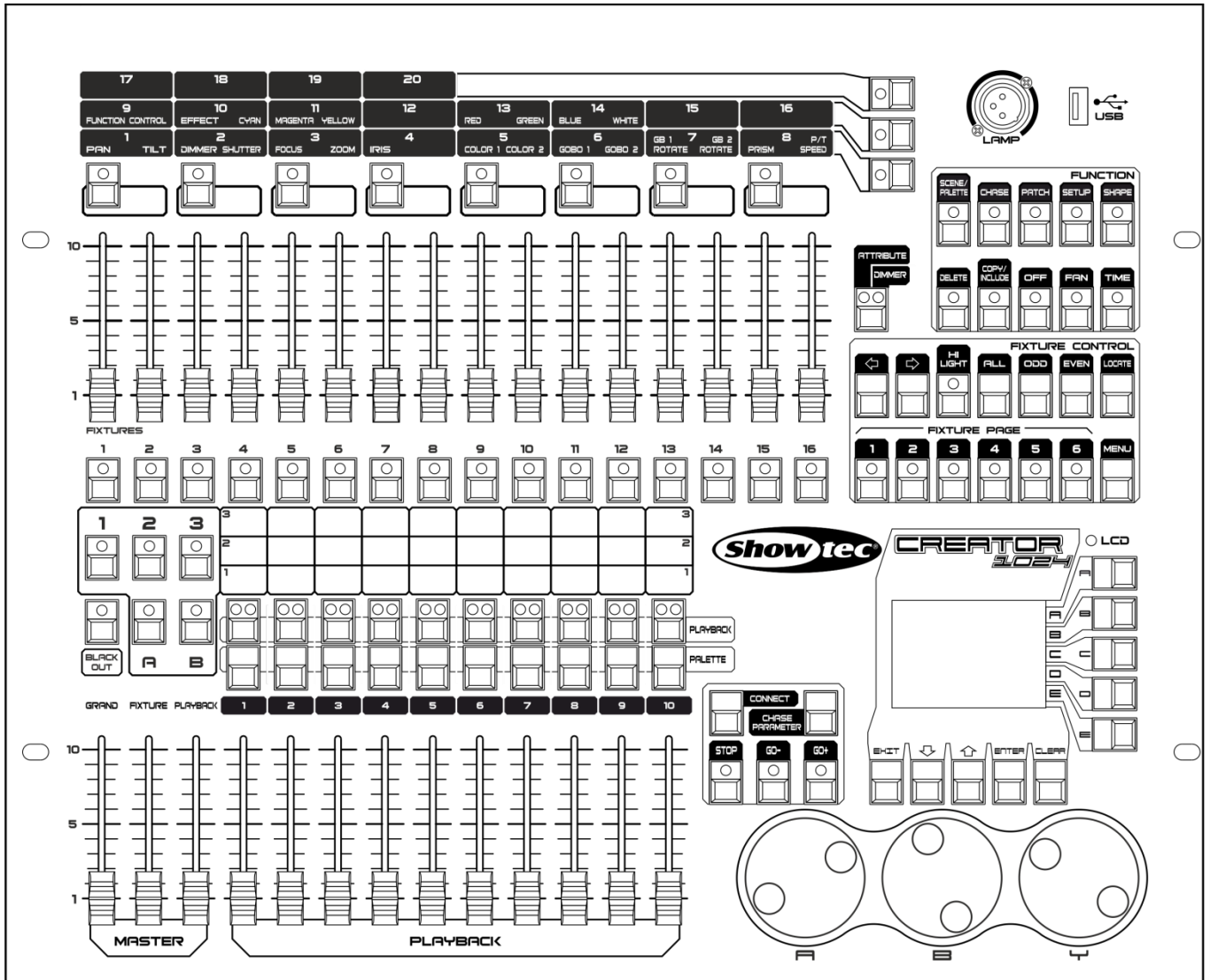
Der Kunde ist dazu verpflichtet, die empfangene Ware direkt nach Erhalt auf Fehler und/oder sichtbare Defekte zu überprüfen, oder diese Überprüfung nach dem Erhalt der Benachrichtigung, dass die Ware nun zur Verfügung steht, durchzuführen. Das Transportunternehmen haftet für Transportschäden. Deshalb müssen ihm eventuelle Schäden bei Erhalt der Warenlieferung mitgeteilt werden.

Es unterliegt der Verantwortung des Kunden, das Transportunternehmen über eventuelle Transportschäden der Ware zu informieren und Ausgleichsforderungen geltend zu machen. Alle Transportschäden müssen uns innerhalb von einem Tag nach Erhalt der Lieferung mitgeteilt werden. Alle Rücksendungen müssen vom Kunden freigemacht werden und eine Mitteilung über den Rücksendegrund enthalten. Nicht freigemachte Rücksendungen werden nur entgegengenommen, wenn das vorher schriftlich vereinbart wurde.

Reklamationen müssen uns innerhalb von 10 Werktagen nach Eingang der Rechnung auf dem Postweg oder per Fax übermittelt werden. Nach dieser Frist werden keine Reklamationen akzeptiert. Reklamationen werden nur dann bearbeitet, wenn der Kunde bis dahin seine Vertragspflichten vollständig erfüllt hat, ungeachtet des Vertrags, aus dem diese Verpflichtungen resultieren.

3. Betrieb

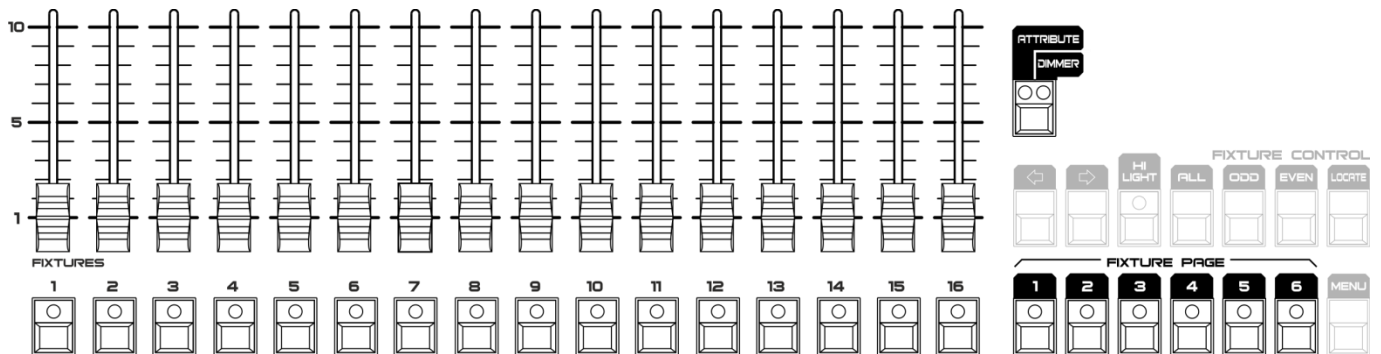
3.1 Oberseite



Die Oberseite besteht aus verschiedenen Bereichen:

3.2 Fixture-Bereich

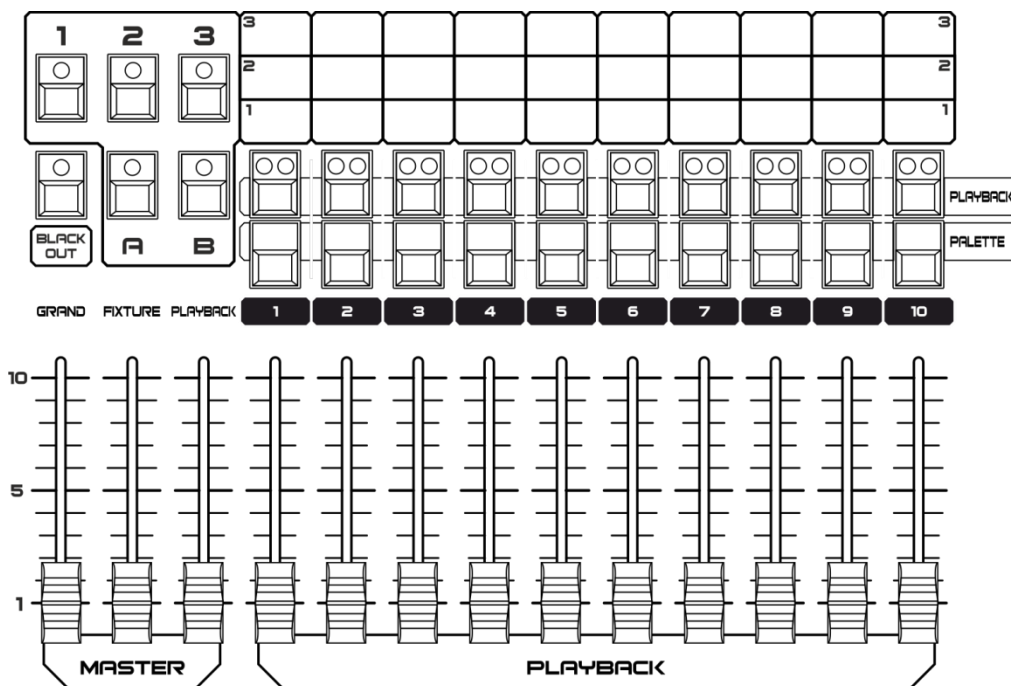
Besteht aus 16 Fixture-Tasten, 16 Schiebereglern und 6 Page-Tasten.



Es gibt insgesamt 6 Fixture-Seiten für bis zu 96 Fixtures. Die Taste <Attribute/Dimmer> verfügt über 2 Anzeige-LEDs und dient dazu, zwischen den Funktionen der 16 Schieberegler hin- und herzuschalten. Wenn der <Attribute>-Modus aktiviert ist, werden mit den Schiebereglern die Parameter eingestellt, die sich über dem Fixture-Bereich befinden. Im <Dimmer>-Modus wird mit den Schiebereglern die Helligkeit eingestellt.

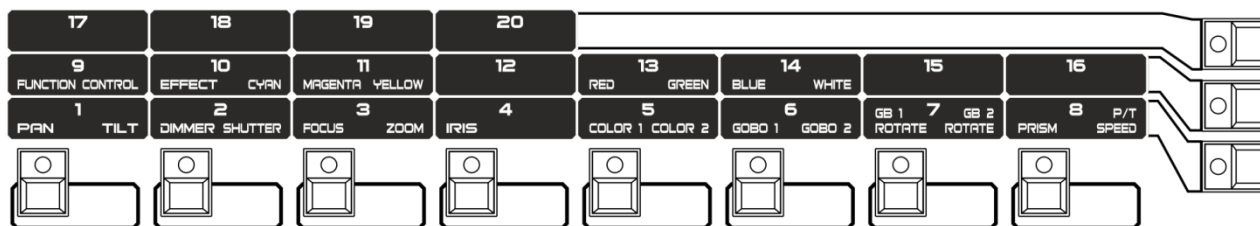
3.3 Playback-Bereich

Besteht aus 10 <Palette>-Tasten, 10 <Playback>-Tasten, 10 Playback-Schiebereglern, 3 <Page>-Tasten, 3 Master-Schiebereglern und 1 <Blackout>-Taste



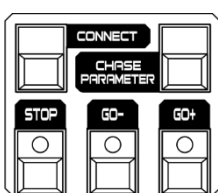
3.4 Parameter-Bereich

Besteht aus 8 <Attribute>-Tasten und 3 <<Attribute Bank>>-Tasten. Mit jeder <Attribute>-Taste können jeweils zwei Parameter eingestellt werden, die jeweils von <Drehregler A> oder <Drehregler B> kontrolliert werden. Wenn auf der Taste <Attribute/Dimmer> die Attribute-LED leuchtet, werden die Schieberegler im Fixture-Bereich dazu verwendet, die entsprechenden Parameter einzustellen.



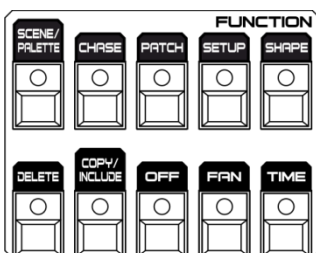
3.5 Playback-Steuerbereich

Besteht aus 5 Playback-Stuertasten: <Connect>, <Stop>, <Go->, <Go+> und <Chase Parameters>.



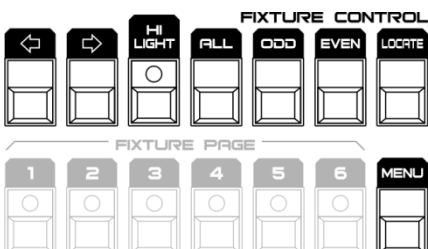
3.6 Funktions-Bereich

In diesem Bereich werden Vorgänge im Hinblick auf das Speichern und Kopieren von Szenen und das Patchen von Fixtures ausgeführt. Die LEDs auf diesen Tasten zeigen den jeweiligen Status der Tasten an.



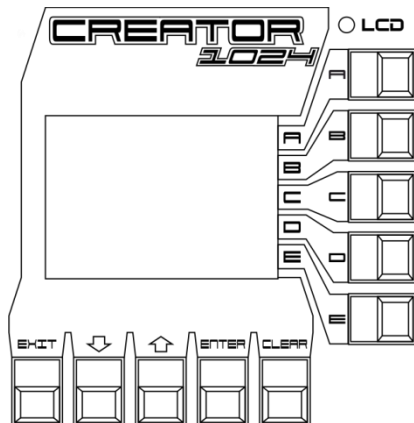
3.7 Fixture-Steuerbereich

Enthält die Tasten <Zurück>, <Vor>, <HiLight>, <All>, <Odd>, <Even>, <Locate> und <Menu>, mit denen die Fixtures gesteuert werden.



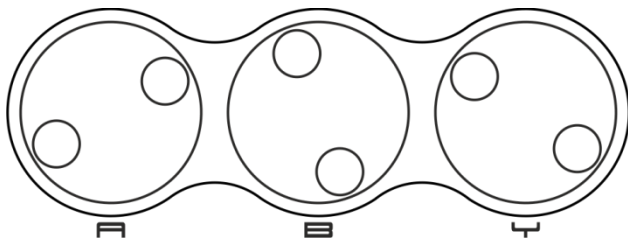
3.8 LCD-Display

Auf dem LCD-Display wird das Menü angezeigt und mit den Tasten werden die Menüoperationen ausgeführt und die Programmierung gelöscht.



3.9 Drehregler

Mit den Drehreglern <A> und werden die Parameter und Chase-Übergangszeiten gesteuert. Mit dem Drehregler <Y> wird der Wert auf dem Display eingestellt.



3.10 Begriffserklärung

- Szene: Die Daten einer Bühnenszene, die unter einer Playback-Taste gespeichert sind.
- Chase: Die Daten der Performance mehrerer Fixtures, die unter einer Playback-Taste gespeichert sind.
- HTP: Der Kanalwert der höchsten Ausgabeleistung (Highest Takes Precedence), wird üblicherweise für Dimmerkanäle verwendet.
- LTP: Der Kanalwert der neuesten Ausgabeleistung (Latest Takes Precedence), wird üblicherweise für Nicht-Dimmerkanäle verwendet.
- Fade in (Einblenden): Die Lichtintensität steigert sich von dunkel nach hell.
- Fade out (Ausblenden): Die Lichtintensität verringert sich von hell nach dunkel.
- Record by Fixture (Aufzeichnung pro Fixture): Das ist der Standardmodus des Creator 1024. Wenn Sie z. B. einen Cue/eine Szene aufzeichnen, werden alle Parameter jeder einzelnen Fixture, an der Sie etwas geändert haben, in dem Cue gespeichert. Wenn Sie also nur die Position einer Fixtures ändern, werden auch die Parameter Farbe, Gobo, Intensität, etc. dieser Fixtures gespeichert. Dieses Vorgehen ist nützlich, da die Fixture, wenn der Cue wieder aufgerufen wird, wieder vollständig in den gespeicherten Zustand versetzt wird. Ein Nachteil kann aber die fehlende Flexibilität sein, wenn Sie mehrere Cues kombinieren möchten.
- Record by Channel (Aufzeichnung pro Kanal): Nur die geänderten Einstellungen werden im Cue gespeichert. Wenn Sie also die Position der Fixture ändern, wird auch nur die Position gespeichert. Wenn Sie den Cue aufrufen, bleiben Farbe, Gobo etc. unverändert. Dadurch können Sie einen Cue verwenden, um die Position einiger Fixtures zu ändern, während die Farben beibehalten werden. Dadurch können Sie Ihre Shows flexibler gestalten. Dies ist eine wirkungsvolle Funktion, die aber auch schnell zu Problemen führen kann. Sie müssen sehr sicher sein, welche Parameter Sie speichern möchten, und welche nicht. Wenn Sie noch recht wenig Erfahrung haben, sollten Sie einige „Record-by-Fixture-Cues“ haben, mit denen die Fixtures in einen bekannten Status versetzt werden. Dann können Sie sich einige Farb-Cues erstellen, um ausschließlich die Farbe zu modifizieren. Dasselbe gilt für Gobo-Cues oder andere Parameter.

4 Patchen

4.1 Erstellen

4.1.1 Patchen von Dimmern

- 1) Halten Sie <Patch> gedrückt und drücken Sie dann <A>[Patch Dimmer].
- 2) In der zweiten Zeile des Displays wird eine Adresse angezeigt. Ändern Sie mit dem Drehregler <Y> die Adresse oder drücken Sie <D Auto calculate Adr.], wenn der Controller automatisch eine geeignete Adresse suchen soll.
- 3) Drücken Sie zum Patchen eines einzigen Dimmers eine Fixture-Taste. Wenn Sie mehrere aufeinander folgende Dimmer-Kanäle patchen wollen, halten Sie die Fixture-Taste für den ersten Dimmer gedrückt und drücken Sie dann die Fixture-Taste, die dem letzten Dimmer zugewiesen ist. Den Dimmern werden nun aufeinander folgende DMX-Adressen zugewiesen.
- 4) Wenn Sie einen anderen Dimmer auf dieselbe Taste patchen wollen, geben Sie den neuen DMX-Kanal ein und drücken Sie dann erneut die Fixture-Taste.

4.1.2 Patchen beweglicher Scheinwerfer

- 1) Halten Sie <Patch> gedrückt und drücken Sie dann [Patch Fixtures].
- 2) Wählen Sie eine Bibliothek auf dem Controller oder einem angeschlossenen USB-Speichergerät aus.
- 3) Scrollen Sie mit den Pfeiltasten durch die Bibliothek. Drücken Sie den entsprechenden Softkey, um eine Fixture auszuwählen. Wenn eine Bibliothek auf dem USB-Speichergerät ausgewählt wird, wird diese automatisch auf den Controller kopiert bzw. der Controller aktualisiert.
- 4) In der zweiten Zeile des Displays wird eine Adresse angezeigt. Ändern Sie mit dem Drehregler <Y> die Adresse oder drücken Sie <D Auto calculate Adr.], wenn der Controller automatisch eine geeignete Adresse suchen soll.
- 5) Drücken Sie die gewünschte Fixture-Taste, um eine intelligente Fixture zu patchen. Sie können aufeinander folgende Fixtures patchen, indem Sie die erste und letzte Fixture-Taste wie beim Patchen der Dimmer drücken. Sie können einer Fixture-Taste jedoch nicht mehr als eine Fixture zuweisen. Wenn die Taste bereits belegt ist, funktioniert die Zuweisung nicht. Verwenden Sie eine andere Fixture-Taste oder löschen Sie die aktuelle Fixture, falls Sie sie nicht mehr benötigen.

4.1.3 Aufrufen von Patch-Informationen

Drücken Sie <E> [Patch Information], um die Patch-Informationen aufzurufen.

4.2 Edit

4.2.1 Ändern von DMX-Adressen

Sie können einer Fixture eine andere DMX-Adresse zuweisen oder sie auf eine andere DMX-Ausgabelinie patchen. Dabei wird die gesamte Programmierung beibehalten.

- 1) Wenn Sie sich nicht bereits im Patchmenü befinden, drücken Sie auf <Patch>, um es aufzurufen.
- 2) Drücken Sie <C> [Re-patch Fixture].
- 3) In der zweiten Zeile des Displays wird eine Adresse angezeigt. Ändern Sie die Adresse mit dem Drehregler <Y>
- 4) Drücken Sie danach die gewünschte Fixture-Taste, um ihr die Adresse zuzuweisen.
- 5) Drücken Sie <Enter>.

4.2.2 Löschen einer gepatchten Fixture

- 1) Wenn Sie sich nicht bereits im Patchmenü befinden, drücken Sie auf <Patch>, um es aufzurufen.
- 2) Drücken Sie <Delete>, um das Menü „Delete Patch“ aufzurufen.
- 3) Drücken Sie die Fixture-Taste der entsprechenden Fixture oder wählen Sie mit dem Drehregler <Y> die Adresse der gewünschten Fixture aus. Drücken Sie dann <Enter>, um den Löschvorgang zu bestätigen.

4.2.3 Patch Utilities

Invertieren

Zur Inversion eines Fixtureparameters. Wenn Sie also z. B. einen Wert auf null setzen, wird die volle Ausgabe aktiviert. Einige Parameter können nicht invertiert werden.

- 1) Wenn Sie sich nicht bereits im Patchmenü befinden, drücken Sie auf <Patch>, um es aufzurufen.
- 2) Drücken Sie <D> [Patch Utilities]. Drücken Sie dann [Set Invert].
- 3) Wählen Sie dann die Fixture und den Parameter aus und drücken Sie dann <C> oder <D>, um den Parameter nach Wunsch zu ändern

Instant-Modus einstellen/zurücksetzen

Beim Übergang von LTP-Kanälen (Bewegung) zwischen zwei gespeicherten Szenen werden die LTP-Werte normalerweise allmählich angepasst. Wenn Sie den Instant-Modus aktivieren, springt der Kanal sofort zu dem neuen Wert.

- 1) Wenn Sie sich nicht bereits im Patchmenü befinden, drücken Sie auf <Patch>, um es aufzurufen.
- 2) Drücken Sie <D> [Patch Utilities]. Drücken Sie dann <C> [Set Instant Mode].
- 3) Wählen Sie dann die Fixture und den Parameter aus und drücken Sie dann <C> oder <D>, um den Parameter nach Wunsch zu ändern

Pan und Tilt vertauschen

Wenn Sie einige Scheinwerfer seitwärts angebracht haben, kann es sinnvoll sein, den Pan- und Tiltkanal zu vertauschen.

- 1) Wenn Sie sich nicht bereits im Patchmenü befinden, drücken Sie auf <Patch>, um es aufzurufen.
- 2) Drücken Sie <D> [Patch Utilities]. Drücken Sie dann <D> [Swop P/T].
- 3) Scrollen Sie mit den Pfeiltasten durch das Menü, um sich die Pan/Tilt-Informationen anzusehen. Ändern Sie die Einstellungen mit dem entsprechenden Softkey.

5 Steuern von Fixtures

5.1 Auswahl von Fixtures

- **Auswahl einer einzelnen Fixture:**
Drücken Sie die gewünschten Fixture-Tasten. Die LEDs in den Tasten leuchten auf.
- **Auswahl von mehreren Fixtures:**
Wenn Sie mehrere aufeinander folgende Fixtures auswählen möchten, halten Sie die erste Fixture-Taste gedrückt und drücken Sie dann die letzte Fixture-Taste.
- **Ausgewählte Fixtures nacheinander aufrufen:**
Wenn Sie mehrere Fixtures ausgewählt haben, können Sie die ausgewählten Fixtures einzeln nacheinander aufrufen. Diese Funktion erleichtert es, mehrere Fixtures zu programmieren, da Sie nicht jede einzeln aufrufen müssen. Mit den Tasten <←> und <→> im „Fixture-Steuerbereich“ können Sie die ausgewählten Fixtures nacheinander aufrufen. Wenn die Taste <Highlite> aktiviert ist, leuchtet die jeweils ausgewählte Fixture auf und die anderen erlöschen.
- **Aktivieren zuvor ausgewählter Fixtures:**
Wenn Sie alle zuvor ausgewählten Fixtures aktivieren möchten, drücken Sie im „Fixture-Steuerbereich“ auf <All>.
- **Auswahl der ungeraden Fixtures:**
Wenn Sie auf <Odd> drücken, bleiben alle Fixtures an ungerader Stelle weiterhin markiert, während die Auswahl der geraden Fixtures deaktiviert wird. Der Wert bezieht sich auf die Reihenfolge der Auswahl der Fixtures, bevor Sie auf <Odd> drücken.
- **Auswahl der geraden Fixtures:**
Wenn Sie auf <Even> drücken, bleiben alle Fixtures an gerader Stelle weiterhin markiert, während die Auswahl der ungeraden Fixtures deaktiviert wird. Der Wert bezieht sich auf die Reihenfolge der Auswahl der Fixtures, bevor Sie auf <Even> drücken.

5.2 Ändern von Parameterwerten

- 1) Wähle Sie eine Fixture aus.
- 2) Wählen Sie einen Parameter aus. Stellen Sie den Wert mit den Drehreglern <A> und ein. Sie können auch den Attribute-Modus aktivieren, um die Parameter mit den Fixture-Schiebereglern einzustellen.
- 3) Drücken Sie <Output>, wenn Sie die Ausgabe sehen möchten.

5.3 Erweiterte Optionen

- **Zentrieren von Fixtures:**
Wählen Sie die gewünschten Fixtures aus und drücken Sie im „Fixture-Steuerbereich“ auf <Locate>, um die Fixtures zu zentrieren. Die Werte für die Locate-Funktion werden in der Fixturebibliothek gespeichert.
- **Übertragen aller Fixtureparameter:**
Wählen Sie die gewünschten Fixtures aus und drücken Sie im „Fixture-Steuerbereich“ auf <ML> und dann auf <A>, damit die Parameter der ersten Fixture auf alle ausgewählten Fixtures übertragen wird.
- **Übertragen einzelner Fixtureparameter:**
Wählen Sie die gewünschten Fixtures und Parameter aus und drücken Sie im „Fixture-Steuerbereich“ auf <ML> und dann auf , damit die ausgewählten Parameter der ersten Fixture auf alle ausgewählten Fixtures übertragen werden.

5.4 Fächer-Modus (Fan)

Im Fächer-Modus (Fan) werden die Werte automatisch auf die ausgewählten Fixtures verteilt. Wenn der Effekt auf die Pan- und Tiltwerte angewandt wird, entsteht ein fächerförmiges Strahlenmuster. Die erste und die letzte Fixture der Reihe sind am meisten und die mittigen Fixtures am wenigsten betroffen. Die Fächer-Werte können mit den Drehreglern eingestellt werden. Ebenso wie bei den Formen beeinflusst die Reihenfolge, in der Sie die Fixtures auswählen, wie der Fächereffekt ausgeführt wird. Die Fixtures, die Sie zuerst und zuletzt auswählen, werden am stärksten beeinflusst. Wenn Sie eine Gruppe auswählen, wird die Reihenfolge durch die Reihenfolge beim Erstellen der Gruppe bestimmt. Der Fächereffekt wird zwar normalerweise für Pan- und Tiltparameter eingesetzt, kann aber auf alle Parameter angewandt werden.

- 1) Wählen Sie die gewünschten Fixtures aus.
- 2) Wählen Sie die Parameter aus.
- 3) Drücken Sie im „Funktions-Bereich“ auf <Fan> (LED an).
- 4) Stellen Sie den Fächer-Wert mit den Drehreglern ein.
- 5) Drücken Sie im „Funktions-Bereich“ erneut auf <Fan> (LED aus), wenn Sie die Bearbeitung abgeschlossen haben, um den Modus zu beenden.

5.5 Leeren der Programmierung

- **Leeren der Programmierung:**
Drücken Sie auf <Clear> (unter dem Display).
- **Entfernen einer bestimmten Fixture oder eines bestimmten Parameters aus der Programmierung:**
Wählen Sie eine gewünschte Fixture aus. Drücken Sie im „Funktions-Bereich“ <Off> und dann [OFF Selected Fixtures], um die Fixture aus der Programmierung zu entfernen. Drücken Sie alternativ <Off> und dann <C>/<D>, um die Parameter der Fixture aus der Programmierung zu entfernen.

6 Palette

Bei der Programmierung werden einige Positionen oder Farben recht häufig verwendet. Häufig verwendete Daten können auf dem Controller gespeichert werden, damit sie schneller aufgerufen werden können. Sie können diese Daten mit einem einfachen Tastendruck aufrufen. Auf dem Controller stehen Ihnen 20x4 Paletten zur Verfügung.

6.1 Mehrfach genutzte und einzelne Paletten

Paletteneinträge können mehrfach oder einzeln genutzt werden.

- **Mehrfach:** Wenn in der Programmierung nur eine Fixture vorhanden ist (Sie haben nur eine Fixture geändert), wenn Sie den Paletteneintrag programmieren, können Sie diesen Wert auf alle Fixtures desselben Typs verwenden. So könnten Sie z. B. einen Wert für „Rot“ für den ersten Ihrer Moving Heads speichern und diesen Wert dann auf alle weiteren Movingheads anwenden. Mehrfach genutzte Paletteneinträge sind nützlich für Werte, die für alle Fixtures einer Art gleich sind, so z. B. Farbe, Gobo, Prisma, etc. Die vorprogrammierten Paletten werden alle mehrfach genutzt.
- **Einzeln:** Wenn in der Programmierung bereits mehr als eine Fixture vorhanden ist, wenn Sie den Palettenwert programmieren, ist dieser einzigartig für jede Fixture. Wenn Sie also einen Eintrag mit den Pan/Tilt-Positionen Ihre 4 zentralen Moving Heads speichern, wird diese Position auch nur auf diese Fixtures angewandt. Sie können später Werte für andere Fixtures hinzufügen. Fixtures, für die keine Werte gespeichert werden, bleiben unverändert, wenn die Palette aufgerufen wird. Einzelne Paletten sind nützlich für Werte, die sich von Fixture zu Fixture unterscheiden, wie z. B. Pan, Tilt und Bildfokus.

6.2 In Paletten gespeicherte Parameter

In einem Paletteneintrag können einzelne oder alle Parameter einer Fixture gespeichert werden, sodass Sie Position, Farbe und Gobo in einem einzigen Eintrag speichern können. Es ist allerdings einfacher, den Creator 1024 PRO zu bedienen, wenn Sie spezielle Positions-, Farb- und Gobopaletten etc. erstellen. Insgesamt stehen Ihnen 80 Paletten zur Verfügung. Es besteht also keine Notwendigkeit, Sie zu mischen.

6.3 Speichern von Paletten

So wird ein Paletteneintrag gespeichert:

- 1) Drücken Sie auf <Clear>, um die Programmierung zu löschen.
- 2) Wählen Sie die Fixtures aus, für die Sie Palettenwerte speichern wollen. Wenn Sie einen mehrfach genutzten Paletteneintrag erstellen wollen, wählen Sie nur eine Fixture aus.
- 3) Stellen Sie die gewünschten Parameter mit den Attribute-Tasten und den Drehreglern ein. Sie können in einem Paletteneintrag einen oder alle Parameter einer Fixture speichern. Dabei werden nur die Parameter gespeichert, die Sie geändert haben.
- 4) Drücken Sie die Attribute-Taste für die Parameter, die Sie speichern möchten (mit der Dimmer-Taste werden alle Parameter gespeichert). Die Tasten leuchten auf und zeigen so an, welche Parameter aufgezeichnet werden. Am besten ist es, wenn nur ein Parametertyp (z. B. Tilt/Pan) gespeichert wird.
- 5) Drücken Sie auf <Save Palette> und dann auf <Palette>, um den Paletteneintrag zu speichern.

6.4 Abrufen eines Palettenwerts

So wird ein Palettenwert abgerufen:

- 1) Wählen Sie die Fixtures aus, die Sie ändern möchten. Mehrfach genutzte Paletteneinträge können mit einer beliebigen Fixture des jeweiligen Typs geändert werden. Einzelne Paletteneinträge stellen Werte für einzelne Fixtures ein.
 - 2) Wählen Sie die Parameter aus, die Sie von einem Paletteneintrag abrufen möchten. Mit der Dimmer-Taste werden alle im Paletteneintrag gespeicherten Werte abgerufen (die LEDs an den Tasten zeigen an, welche Parameter aktiviert sind).
 - 3) Drücken Sie auf <Palette>, um den Eintrag abzurufen.
- Am einfachsten ist es, wenn Sie immer nur einen Parameter (wie Pan/Tilt) in einem Paletteneintrag speichern. Dadurch können Sie die Dimmer-Taste aktiviert lassen, wenn Sie den Paletteneintrag abrufen. Wenn Sie mehrere Parameter speichern, müssen Sie immer darauf achten, dass die richtigen Parameter ausgewählt sind, wenn Sie einen Paletteneintrag abrufen.

6.5 Löschen eines Paletteneintrags

Drücken Sie auf <Delete> und dann auf <Palette>, um den Paletteneintrag zu löschen.

7 Formen

Eine Form sind Werte in einer bestimmten Reihenfolge, die für jeden Parameter einer Fixture angewendet werden können. Wenn eine Kreisform z. B. auf die Pan- und Tiltparameter angewendet wird, wird der Lichtstrahl in einem runden Muster bewegt. Dabei können der Kreismittelpunkt, die Größe des Kreises und die Geschwindigkeit der Bewegung eingestellt werden.

Auf diesem Controller gibt es zusätzlich zu den Strahlenpositionen eine große Anzahl anderer Formen. Die Formen sind immer für einen bestimmten Parameter wie Farbe, Dimmer, Fokus, etc. definiert. Einige Formen funktionieren nur mit bestimmten Fixtures; Fokusformen z. B. können schöne Fokussierungseffekte bei Scheinwerfern mit einem DMX-Fokuskanal erzeugen. Bei Scheinwerfern ohne Fokusfunktion hingegen hat diese Form keine Wirkung.

Wenn Sie eine Form auf mehr als einen Scheinwerfer anwenden, kann Sie entweder simultan von allen Fixtures oder versetzt ausgeführt werden, sodass die Form an den Scheinwerfern entlang läuft und Wellen- oder Ballyhoo-Effekte entstehen. Dieser Formeffekt wird Spread genannt.

Mit dem Creator 1024 können 5 Formen gleichzeitig abgespielt werden, wobei nur eine Form bearbeitet werden kann.

7.1 Auswahl einer Form

- 1) Wählen Sie die gewünschten Fixtures aus.
- 2) Drücken Sie im „Funktions-Bereich“ auf <Shape>.
- 3) Drücken Sie auf <A> [Playback a Shape].
- 4) Scrollen Sie mit den Pfeiltasten durch die Auswahl und wählen Sie den gewünschten Formentyp mit dem entsprechenden Softkey aus.
- 5) Scrollen Sie mit den Pfeiltasten durch die Auswahl und wählen Sie die gewünschte Form mit dem entsprechenden Softkey aus.

7.2 Bearbeiten von Formen

- 1) Drücken Sie im „Funktions-Bereich“ auf <Shape>.
- 2) Drücken Sie auf [Edit a Shape].
- 3) Heben Sie die Form, die Sie bearbeiten möchten, mit einem Softkey hervor und drücken Sie dann <Exit>, um dieses Menü zu verlassen.
- 4) Drücken Sie auf <C> [Shape Parameters].
- 5) Heben Sie den Parameter, den Sie bearbeiten möchten, mit einem Softkey hervor und ändern Sie den Wert dann mit dem Drehregler <Y>.
 - Größe: Der Umfang.
 - Geschwindigkeit: Die Abspielgeschwindigkeit der Form.
 - Repeat: Legt fest, wie oft die Formen wiederholt werden.
 - Spread: Legt fest, wie die Werte auf ein Muster verteilt sind, 0 = gleichmäßige Verteilung.

7.3 Löschen von Formen

- 1) Drücken Sie im „Funktions-Bereich“ auf <Shape>.
- 2) Drücken Sie im „Funktions-Bereich“ auf <Delete>.
- 3) Wählen Sie Form aus, die Sie löschen möchten.
- 4) Drücken Sie <Enter>.

8 Szenen

Der Controller verfügt über zahlreiche Funktionen, mit denen komplexe Lichteffekte erstellt werden können. Dabei sind Szenen ein grundlegendes Element, da Sie in Ihnen ein „Design“, das Sie erstellt haben, speichern können.

Es gibt insgesamt 60 Playbacks auf 6 Seiten, wobei jede Seite 10 Speicherplätze für Szenen oder Chases aufweist. Im Betriebsmodus werden die Schieberegler und Playback-Tasten für die Steuerung von Playbacks genutzt; im Programmiermodus dienen die Tasten im Playback-Bereich der Bearbeitung.

8.1 Erstellen

- 1) Leeren Sie die Programmierung und programmieren Sie dann die Fixtures.
- 2) Bearbeiten Sie einen Bühneneffekt mit den Fixtures. Es ist möglich, vorprogrammierte Formen hinzuzufügen. Eine Szene kann bis zu fünf Formen aufnehmen. In die Programmierung werden nur die Fixtures aufgenommen, die bearbeitet wurden.
- 3) Drücken Sie auf <Scene>. Jetzt beginnen die LEDs aller Playback-Tasten zu blinken, auf denen keine Szene gespeichert ist. Die Tasten mit einer Szene leuchten durchgehend und die mit einer Chase leuchten nicht.
- 4) Drücken Sie <C>, um auszuwählen, ob Sie die Szene pro Kanal (Record by Channel) oder pro Fixture (Record by Fixture) speichern möchten. Drücken Sie gegebenenfalls [Stage], um die Scheinwerfer einzuschalten.
 - Record by Fixture (Aufzeichnung pro Fixture): Alle Kanaldaten aller ausgewählten und bearbeiteten Fixtures werden gespeichert.
 - Record by Channel (Aufzeichnung pro Kanal): Nur die Daten der Kanäle, die bearbeitet wurden, werden gespeichert.
- 5) Wählen Sie einen Modus aus. (Siehe Abschnitt 7.5)
- 6) Drücken Sie eine leere Playback-Taste, um die Szene dort zu speichern. Wenn Sie eine Playback-Taste drücken, auf der bereits eine Szene gespeichert ist, wird diese überschrieben, wenn Sie auf <Enter> drücken.

8.2 Einfügen

- 1) Drücken Sie auf <Copy>.
- 2) Drücken Sie die Playback-Taste, die die Szene enthält, die Sie in die Programmierung einfügen möchten.
- 3) Drücken Sie <Enter>.

8.3 Kopieren

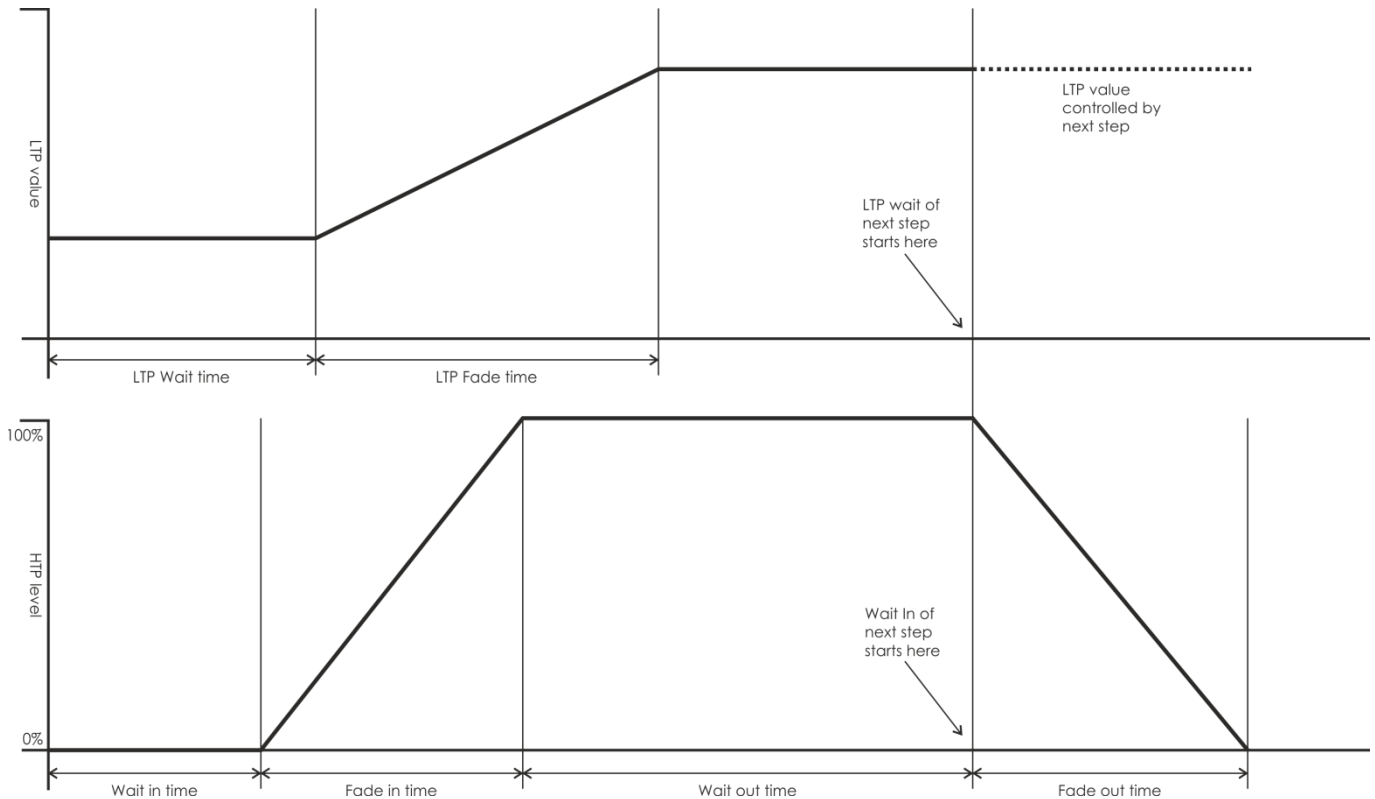
- 1) Drücken Sie <Copy> und dann eine Playback-Taste, die die gewünschte Szene enthält.
- 2) Drücken Sie eine leere Playback-Taste, um die Szene dorthin zu kopieren.

8.4 Löschen

- 1) Drücken Sie <Delete>, um das Menü „Delete“ aufzurufen.
- 2) Drücken Sie zweimal die gewünschte Playback-Taste.

8.5 Überblendzeiten

Drücken Sie < Time> und dann die Playback-Taste mit der Szene, die Sie bearbeiten möchten. Sie können für jede Szene einzeln eine Einblend- und Ausblendzeit einstellen. Die Playback-Schieberegler werden nur auf HTP-Kanäle (Helligkeit) angewandt. Es gibt einen separaten LTP-Timer, mit dem Sie Bewegungszeiten einstellen können. Die LTP-Kanäle, die während des Patchings auf „Instant“ gestellt wurden, werden von den LTP-Fadezeiten nicht beeinflusst. Die Zeiteffekte werden in der folgenden Abbildung dargestellt.



Die eingegebenen Überblendzeiten, werden auch vom Szenenmodus beeinflusst:

- Modus 0 - Es werden keine Timerinformationen verwendet. Die HTP-Kanäle werden mit den Playback-Schieberegler von 0-100% gesteuert.
- Modus 1 - Die Kanäle werden entsprechend den eingestellten HTP- und LTP-Zeiten ein- und ausgeblendet (außer LTP-Kanäle im Instant-Modus). Wenn Sie für eine Szene im Modus 0 Zeiten eingeben, wird sie automatisch in Modus 1 versetzt. Wenn die HTP-Zeiten auf null gesetzt sind, werden die HTP-Pegel direkt mit den Schieberegler gesteuert.
- Modus 2 - Die HTP-Kanäle werden entsprechend der eingestellten HTP-Zeiten ein- und ausgeblendet. Wenn die Zeiten auf 0 gestellt sind, werden die Kanäle direkt mit den Schieberegler gesteuert. Die LTP-Kanäle werden von den Schieberegler gesteuert (außer Kanäle im Instant-Modus). Setzen Sie die LTP-Überblendzeit auf 0, um diesen Modus zu nutzen.

8.6 Abspielen von Szenen

Aktivieren Sie den Live-Modus als Betriebsmodus, schieben Sie den Schieberegler einer gewünschten Szene nach oben, sodass die entsprechende Szene auf der aktuellen Seite ausgegeben wird. Drücken Sie eine Playback-Taste, um die darauf gespeicherte Szene abzuspielen und alle anderen Playbacks zu schließen. Die laufenden Szenen werden auf dem LCD-Display angezeigt, wobei „S“ für Szene und „C“ für Chase steht.

9 Chases

Eine Chase ist eine Sequenz von einem oder mehreren vorprogrammierten Schritten, die mit der CHASE-Taste programmiert werden. Chases können, wenn gewünscht, automatisch abgespielt werden. Manchmal sind Chases auch als SEQUENCE, STACK oder Linked Cues bekannt. Auf diesem Controller können Chases mit bis zu 600 Schritten erstellt werden.

9.1 Erstellen

- 1) Drücken Sie auf <Chase>. Jetzt beginnen die LEDs aller Playback-Tasten im Playback-Bereich zu blinken, auf denen kein Programm gespeichert ist. Die Tasten mit einer Chase leuchten durchgehend und die mit einer Szene leuchten nicht.
- 2) Drücken Sie auf <Chase>, um das Chase-Menü aufzurufen. Auf dem LCD-Display wird nun die aktuelle Seitennummer und die Gesamtanzahl der Schritte der Chase angezeigt. Sie können mit den Pfeiltasten durch die Seiten blättern.
- 3) Bearbeiten Sie die Bühneneffekte und drücken Sie dann <C> [Record], um das Aufnahmemenü aufzurufen.
- 4) Drücken Sie /<C>, um den Speichermodus zu aktivieren.
- 5) Wenn Sie zum letzten Schritt gelangen, drücken Sie <D>[Record As Final Step], um die Chase direkt zu speichern, oder eine Playback-Taste, auf der Sie sie speichern möchten. Wenn Sie einen Schritt einfügen oder überschreiben möchten, wählen Sie die gewünschte Position aus und drücken Sie dann , um den Schritt zu überschreiben, oder <C>, um einen neuen Schritt vor dem ausgewählten Schritt einzufügen.

9.2 Löschen eines Schrittes

Drücken Sie im Chase-Menü auf <Delete>, um das Delete-Menü aufzurufen. Drücken Sie die gewünschte <Playback>-Taste, um den zugehörigen Schritt zu löschen.

9.3 Schrittzeiten

Drücken Sie im Chase-Menü auf <Time> und dann die gewünschte <Playback>-Taste, um das Menü „Time Editing“ aufzurufen. Blättern Sie mit den Pfeiltasten durch die Seiten. Wählen Sie mit einem Softkey die gewünschten Bearbeitungsoptionen aus und bearbeiten Sie die Werte mit dem Drehrad <Y>. Drücken Sie <Enter>, um die Änderungen zu bestätigen.

Das sind die Zeitoptionen (siehe Abbildung auf der nächsten Seite):

[Wait Fade In] – Die Wartezeit, bevor ein HTP-Kanal eingeblendet wird

[Wait Fade Out] – Die Wartezeit, bevor ein HTP-Kanal ausgeblendet wird

[Fade In] – Die Einblendzeit eines HTP-Kanals

[Fade Out] – Die Ausblendzeit eines HTP-Kanals

[LTP Slope] – Die Überblendzeit eines LTP-Kanals

[LTP Wait] – Die Wartezeit vor der Überblendung eines LTP-Kanals

[Connect] – Wenn eine Verbindung mit der Steuerung besteht, wird die laufende Chase bei diesem Schritt angehalten, bis <Go+> oder <Go-> gedrückt wird.

[Simple Step] – Die globale Zeit für mehrteilige Szenen

[Complex Step] – Die gesonderte Zeit für einen einzigen Schritt

9.4 Einfügen von Schritten

Drücken Sie im Menü „Chase Editing“ auf die Playback-Taste des gewünschten Schritts, um die Daten in die Programmierung zu übernehmen.

9.5 Globale Zeiten

- 1) Drücken Sie im Hauptmenü auf <Time>.
- 2) Drücken Sie dann die Taste der gewünschten Szene. Blättern Sie mit den Pfeiltasten durch die Seiten. Wählen Sie mit einem Softkey die gewünschten Bearbeitungsoptionen aus und bearbeiten Sie die Werte mit dem Drehrad <Y>. Drücken Sie <Enter>, um die Änderungen zu bestätigen.

9.6 Löschen einer Szene

- 1) Drücken Sie im Hauptmenü auf <Delete>.
- 2) Drücken Sie dann zweimal die gewünschte Playback-Taste.

9.7 Kopieren einer Szene

- 1) Drücken Sie im Hauptmenü die gewünschte Playback-Taste.
- 2) Drücken Sie nun eine andere Playback-Taste. Die Szene der ersten Taste wird auf die zweite Taste kopiert.

9.8 Abspielen von Chases

Wenn Sie einen Schieberegler nach oben schieben, wird die zugehörige Chase auf der aktuellen Seite abgespielt. Wenn Sie im Startmenü eine Playback-Taste drücken, wird diese Chase ausgegeben und alle anderen Chases werden beendet. Wenn Sie auf <Flash> drücken, können Sie die Fixtures flashen (d.h., die Chases werden nicht beendet, wenn eine neue gestartet wird).

9.9 Verbinden mit der Steuerung

- Wenn eine neue Chase abgespielt wird, wird diese automatisch mit der Steuerung verbunden.
- Wenn die aktuell verbundene Chase nicht die gewünschte ist, drücken Sie <Connect> und dann die gewünschte <Playback>-Taste.
- Drücken Sie zweimal <Connect>, wenn Sie keine Chase mit der Steuerung verbinden möchten.
- Sobald eine Chase verbunden ist, kann Sie mit den Tasten <Stop>, <Go+> und <Go-> gesteuert werden. Mit <Go+> und <Go-> wird die Playback-Richtung bestimmt. Drücken Sie <Playback Parameters> und dann [Save Speed & Dir], wenn Sie die Abspielgeschwindigkeit speichern möchten.
- Wenn eine neue Chase verbunden wird, können Sie die globale Geschwindigkeit mit dem Drehregler <A> und die Slope-Werte mit Drehregler steuern, sofern die Programmierung leer ist. Falls sich Daten in der Programmierung befinden, drücken Sie <Connect> und dann <E> [Change Wh A/B Mode], um die Zeiten der Szene zu steuern. Die mit den Drehreglern <A> und eingestellten Zeiten sind nur vorübergehender Natur. Wenn Sie sie speichern möchten, drücken Sie <Playback Parameters> und dann [Save Speed & Dir]. Drücken Sie <Connect> und dann <E>, wenn Sie die ursprüngliche Geschwindigkeit wiederherstellen möchten. Sobald Sie eine Geschwindigkeit speichern, kann die vorhergehende nicht wiederhergestellt werden.

10 Setup

10.1 Manage USB memory (USB-Speichergerät verwalten)

Zum Speichern und Laden von Daten.

10.2 Wipe data (Löschen von Daten)

Es können alle Daten oder nur die Playback-Daten vom Controller gelöscht werden.

10.3 Sprachauswahl

Drücken Sie auf <Setup>. Auf dem LCD erscheint „EN/DE/FR“. Drücken Sie den entsprechenden Softkey des LCD-Displays, um Ihre gewünschte Sprache auszuwählen.

10.4 Manage library (Verwaltung der Bibliothek)

Die Fixture Bibliothek kann gelöscht oder aktualisiert werden.

11 Personality Builder


Mit dieser Funktion können Sie Fixturebibliotheken (Personality) erstellen und bearbeiten. Die Bibliotheksdatei muss sich im Wurzelverzeichnis eines USB-Speichergeräts im FAT32-Format befinden.

11.1 Benutzeroberfläche von Personality Builder

17A	unpatch	18A	unpatch	19A	unpatch	20A	unpatch
17B	unpatch	18B	unpatch	19B	unpatch	20B	unpatch

FUNCTION	EFFECT	MAGENTA	RED	BLUE											
9A	unpatch	10A	unpatch	11A	unpatch	12A	unpatch	13A	unpatch	14A	unpatch	15A	unpatch	16A	unpatch
CONTROL	CYAN	YELLOW	GREEN	WHITE											
9B	unpatch	10B	unpatch	11B	unpatch	12B	unpatch	13B	unpatch	14B	unpatch	15B	unpatch	16B	unpatch
PAN	DIMMER	FOCUS	IRIS	FUNCTION	COLOR 1	GOBO1	PRISM								
1A	unpatch	2A	unpatch	3A	unpatch	4A	unpatch	5A	unpatch	6A	unpatch	7A	unpatch	8A	unpatch
TILT	SHUTTER	ZOOM	FUNCTION	COLOR 2	GOBO2	P/T SPEED									
1B	unpatch	2B	unpatch	3B	unpatch	4B	unpatch	5B	unpatch	6B	unpatch	7B	unpatch	8B	unpatch

Fixture name



Attribute Setting

Attribute Name

Channel NO.

Fine Channel NO.

Fader

Invert

- UNCATEGORISED
- SHUTTER
- FOCUS
- ZOOM
- IRIS
- COLOR1
- COLOR2
- COB01
- COB02
- Go-ROTATE1
- Go-ROTATE2
- PRISM
- P/T SPEED
- FUNCTION

Macros

LAMP ON

LAMP OFF

RESET

11.2 Erstellen einer neuen Personality (Bibliothek)

- 1) Wählen Sie Ihre Sprache aus.
- 2) Drücken Sie [New], um eine neue Personality zu erstellen, oder [Load], um eine bestehende Personality zu laden.
- 3) Geben Sie den Namen der Personality ein.
- 4) Wählen Sie die Etiketten mit blauem Hintergrund aus.
- 5) Geben Sie den Kanalwert in die Spalte „Attribute Setting“ ein.
- 6) Wählen Sie im Scroll-down-Menü der Spalte „Attribute Setting“ den Kanaltyp aus.
- 7) Ändern Sie den Parameternamen nach Belieben.
- 8) Geben Sie die Werte für die Kanäle für die Feineinstellung (fine channels) ein, falls vorhanden.
- 9) Geben Sie den Wert für die Locate-Funktion ein.
- 10) Stellen Sie Slope und Invert ein. (Bleibt normalerweise unberührt.)
- 11) Wiederholen Sie die Schritte 4-10, um weitere Parameter zu erstellen.
- 12) Speichern Sie die Personality.

12. Wartung

Der Bediener muss sicherstellen, dass alle sicherheitsrelevanten und maschinentechnischen Vorrichtungen jeweils nach einem Jahr einer technischen Abnahmeprüfung durch qualifiziertes Personal unterzogen werden.

Der Bediener muss sicherstellen, dass alle sicherheitsrelevanten und maschinentechnischen Vorrichtungen einmal jährlich durch qualifiziertes Personal überprüft werden.

Bei der Überprüfung müssen die nachfolgenden Punkte betrachtet werden:

- 1) Alle Schrauben, die für die Installation des Produkts oder von Teilen des Produkts verwendet werden, müssen festsitzen und dürfen nicht korrodiert sein.
- 2) Weder Gehäuse noch Befestigungen oder die Stellen, an denen das Produkt befestigt ist, dürfen Verformungen aufweisen.
- 3) Mechanisch bewegte Bauteile wie Achsen, Linsen, etc. dürfen keinerlei Verschleißspuren aufweisen.
- 4) Netzkabel müssen unbeschädigt sein und dürfen keine Anzeichen von Materialermüdung aufweisen.

Der Creator 1024 von Showtec ist annähernd wartungsfrei. Dennoch sollte das Gerät regelmäßig gereinigt werden.

Trennen Sie das Gerät vom Netz und wischen Sie es mit einem feuchten Tuch ab. Tauchen Sie das Gerät niemals in eine Flüssigkeit. Verwenden Sie keinen Alkohol oder Lösungsmittel.

Die Anschlüsse sollten ebenfalls regelmäßig gereinigt werden. Trennen Sie das Gerät vom Netz und wischen Sie den DMX- und den Audio-Eingang mit einem feuchten Tuch ab. Versichern Sie sich, dass alle Anschlüsse vollständig trocken sind, bevor Sie das Gerät mit anderen Geräten verbinden oder wieder ans Netz anschließen.

13 Fehlerbehebung

13.1 Kein Licht

Diese Anleitung zur Fehlersuche soll bei der Lösung einfacher Probleme helfen.

Falls ein Problem auftreten sollte, führen Sie die untenstehenden Schritte der Reihe nach aus, bis das Problem gelöst ist. Sobald das Gerät wieder ordnungsgemäß funktioniert, sollten die nachfolgenden Schritte nicht mehr ausgeführt werden.

Der Creator 1024 funktioniert nicht ordnungsgemäß – Wenden Sie sich an Fachpersonal.

Mögliche Lösung: Es gibt zwei mögliche Fehlerquellen: die Stromversorgung, die Effektlichter.

- 1) Stromversorgung. Überprüfen Sie, ob das Gerät an eine geeignete Stromversorgung angeschlossen ist.
- 2) Geben Sie den Creator 1024 an Ihren Showtec-Händler zurück.
- 3) Ein Effektlicht reagiert nicht auf den Creator 1024: Überprüfen Sie die DMX-Adresse des Geräts und des Controllers. Versichern Sie sich, dass sie übereinstimmen. Versichern Sie sich, dass alle Anschlüsse korrekt vorgenommen wurden. Überprüfen Sie, ob die Blackout-Funktion aktiviert ist.
- 4) Wenn alle erwähnten Bestandteile in einem ordnungsgemäßen Zustand zu sein scheinen, verbinden Sie das Gerät wieder mit dem Netz.
- 5) Wenn nach 30 Sekunden nichts passiert, ziehen Sie erneut den Stecker ab.
- 6) Wenn Sie die Ursache des Problems nicht ausfindig machen können, öffnen Sie auf keinen Fall das Gerät, da es Schaden nehmen könnte und die Garantie erlischt.
- 7) Geben Sie das Gerät an Ihren Showtec-Händler zurück.

13.2 Keine Reaktion auf DMX-Signale

Mögliche Lösung: Die Fehlerquellen könnten das DMX-Kabel oder die Anschlussteile, ein defekter Controller oder eine defekte DMX-Karte für die Lichteffekte sein.

- 1) Überprüfen Sie die DMX-Einstellungen. Versichern Sie sich, dass die DMX-Adressen korrekt zugewiesen sind.
- 2) Überprüfen Sie das DMX-Kabel: Ziehen Sie den Netzstecker ab, wechseln Sie das DMX-Kabel aus und stecken Sie den Netzstecker erneut an. Probieren Sie erneut, ob das Gerät nun auf DMX-Signale reagiert.
- 3) Stellen Sie fest, ob der Controller oder das Lichteffektgerät defekt ist. Funktioniert der Controller ordnungsgemäß mit anderen DMX-Produkten? Falls das nicht der Fall ist, lassen Sie ihn reparieren. Falls der Controller funktioniert, bringen Sie das DMX-Kabel und das Lichteffektgerät zu einem qualifizierten Techniker.



© 2014 Showtec.