

START:

Innan programmeringen, vänligen dubbelkolla att alla enheter (inklusive Obey-70) har nätspänning/230V, att DMX-kablarna är i ordning/rätt kopplade samt att de armaturer som skall programmeras har korrekt DMX-adressering. (För rätt DMX-adressering, hänvisas till resp. armaturs manual).

Chauvet Obey-70 är försedd med en DMX-polarity switch på baksidan av styrenheten. Detta finns pga. att ett fåtal fabrikat på marknaden avviker från standard och "vänder" stiften på data + och data -. Den vanligaste är dock att ha switchen i det läge som ger data - på stift 2, och data + på stift 3. Denna snabbmanual skall ses som ett komplement till huvudmanualen, som är mer utförlig med detaljer.

BYGGA SCENER:

Oavsett om Du bara skall göra färdiga scener, eller göra chaseprogram, måste dessa scener (eller fasta bilder) skapas först.

1. Tryck på knappen PROGRAM i c:a 3 sek. I displayen skall det stå "PROGRAM SCENES 01". I displayen står det också "BANK 1". Ta bort blackout-funktionen genom att trycka på knappen "BLACKOUT" och dioden släcks).

2. Välj vilken armatur Du vill börja ställa in. Aktivera/välj armatur med knapparna "FIXTURES".

3. Använd reglarna för att reglera/ställa in hur den aktiverade armaturen skall positionera sig, alt. lysa.

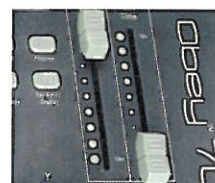
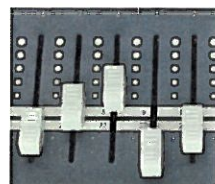
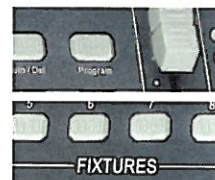
4. När Du är klar med den första armaturen, aktivera nästa armatur med dess "fixture-knapp" och använd dess regler för att reglera/ställa in hur den aktiverade armaturen skall positionera sig, alt. lysa.

5. Upprepa procedur 2 - 4 till alla armaturer som skall ställas in är klara.

6. Justera med reglarna "SPEED" och "FADE". Med dessa regler, ställer Du tiden för denna scenen. Speedvärdet talar om hastigheten, och Fadetiden hur lång tid det skall ta att gå över till nästa scen. Är Du osäker, ställ båda reglarna i snabbaste läge. Då får man en jämn chase, och reglarna kan också fungera i efterhand som masterhastighet resp. masterfade.

7. När alla armaturer står som de skall, (inkl. speed och fade) är Din första "scen" klar.

8. Upprepa proceduren och skapa så många scener Du behöver.



SPARA SCENER:

När en scen är klar, skall den sparas. Då kan man senare hämta/aktivera den, eller använda den som en del i en chase.

1. dags att spara första scenen (01) och vi väljer att lägga den i "BANK 1". (Varje bank kan hålla 8 scener och när man bygger en chase, kan man välja scener fritt ur olika banker).

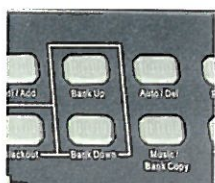
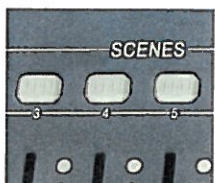
Tryck på knappen "MIDI/ADD" och sen på "SCENE-knapp 1". En blå diod flashar till och visar att scenen är lagrad.

2. Återgå till att börja bygga nästa scen, se punkt 2 - 4 i föregående kapitel.

3. När det är dags att spara ned scen nr 2, tryck på "MIDI/ADD" knappen och sen på "SCENE-knapp 2." En blå diod flashar till och visar att scenen är lagrad.

4. Återgå till att börja bygga nästa scen, se punkt 2 - 4 i föregående kapitel. När det är dags att spara ned scen nr 3, tryck på "MIDI/ADD" knappen och sen på "SCENE-knapp 3." En blå diod flashar till och visar att scenen är lagrad.

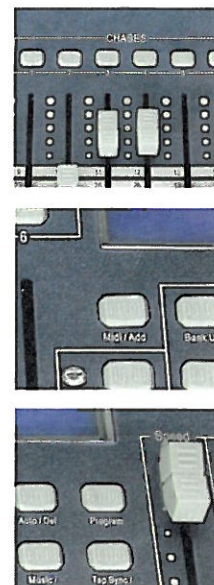
5. Vill man göra mer än 8 scener så får man fortsätta spara scen 9 - 16 i "BANK 2". Det väljer man med knapparna under displayen som heter "BANK UP / BANK DOWN". Man fortsätter alltså att spara scenerna på knapparna "SCENE", men byter bank.



BYGGA CHASES:

En chase är en rad förutbestämnda scener som spelas upp i en följd. Eftersom Du nu har skapat flera scener, så kan Du nu också skapa en chase.

1. Tryck på knappen PROGRAM i c:a 3 sek. Tryck därefter på "CHASE-knapp" nr 1. I displayen skall det stå "PROGRAM CHASES 01".
2. Välj ifrån vilken Bank Du vill hämta scener ifrån. Bläddra med "BANK UP" och "BANK DOWN".
3. När Du valt ifrån vilken Bank Du skall hämta scener ifrån, tryck på "SCENE-knapp1". Då visas den första färdigställda scenen.
4. Tryck på knappen "MIDI/ADD", dioder flashar till att första steget sparas.
5. Tryck på "SCENE-knapp 2". Tryck därefter på knappen "MIDI/ADD", dioder flashar till att första steget sparas.
6. Tryck på "SCENE-knapp 3". Tryck därefter på knappen "MIDI/ADD", dioder flashar till att första steget sparas.
7. Upprepa detta tills Du är färdig med att ha valt de scener som Chasen skall bestå av. Tryck därefter på "PROGRAM-knappen" i c:a 3 sekunder för att avsluta chasen.



SPELA UPP CHASES:

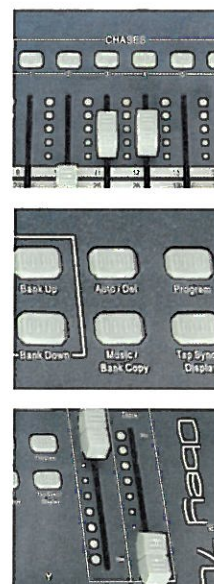
När en chase är skapad, så kan man välja hur man spelar upp den. Antingen i "AUTO-läge" med hastighetsreglering, eller i ljudstyrt läge.

AUTO-läge:

1. Tryck på "CHASE-knappen" där chasen spelades in.
2. Tryck på knappen "AUTO/DEL", den svarar med en blinkande diod.
3. Med reglarna "SPEED" och "FADE" kan Du påverka hastigheten på chasen.
4. OBS! Speed och Fade bör inte sättas långsammare än vad som är satt vid programmeringen. Uppspelningen blir inte riktigt bra annars.

MUSIK-läge:

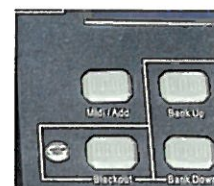
1. Tryck på "CHASE-knappen" där chasen spelades in.
2. Tryck på knappen "MUSIC/BANK COPY", den svarar med en blinkande diod.
3. Din chase spelas nu upp i takt med musiken (inbyggd mikrofon i kontrollern).



KOPIERA EN SCEN:

Kopiera över en scen från en bank, till en annan bank. Ibland kan det vara svårt att återskapa en riktigt snygg scen, som man vill använda flera gånger. Detta spar också tid. **Exempel: Scen 2 i Bank 2 skall kopieras över som scen 6 i Bank 3.**

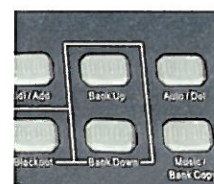
1. Tryck på "PROGRAM-KNAPPEN" i c:a 3 sekunder.
2. Leta fram "BANK 2" med "BANK UP / BANK DOWN" knapparna.
3. Tryck på den scenen Du vill kopiera, ("SCENE-knapp 2").
4. Välj den Bank (i exemplet Bank3) som scenen skall kopieras till.
5. Tryck och håll inne "MIDI/ADD"-knappen, samtidigt som Du trycker på den "SCENE-knappen" Du vill ha in den kopierade scenen på (i exemplet "SCENE-knapp 6")



TA BORT/DELETE EN SCEN:

Ibland blir inte scenen bra, och för att inte blanda ihop allt så tar man helt enkelt bort den.

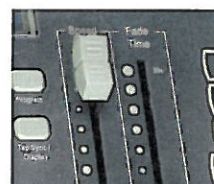
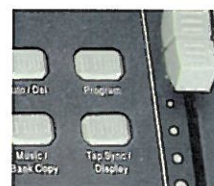
1. Leta fram den bank som innehåller den scen Du vill ta bort. Leta bland bankerna med "BANK UP / BANK DOWN" knapparna.
2. Tryck och håll inne "AUTO/DEL"-knappen, samtidigt som Du trycker på den "SCENE-knappen" Du vill ha ta bort.



ADRESSERA JOYSTICKEN:

Använder man rörliga armaturer som scanners/moving-heads m.m kan man vilja använda joysticken för pan- resp. tirlörelserna. (Detta går givetvis också att reglera med skjutreglarna). Från fabrik ligger joysticken på ch 15/16 och ch 31/32.

1. Tryck ned "PROGRAM" och "TAPSYNC"-knapparna samtidigt, 1 gång.
2. Tryck på "FIXTURE"-knappen för den armatur Du avser. Diod tänds för aktivering.
3. Flytta med hjälp av "SPEED-regeln" tills Du hittar P1 (pan, första fält) och T1 (tilt, första fält).
4. Låt värdet P1 synas i displayen, flytta regeln "FADE TIME" för att välja den DMX-kanal som Du vill pan skall ligga på.
5. Välj med regeln "SPEED" tills T1 visas i displayen. Flytta "FADE TIME" för att välja den DMX-kanal som Du vill tilt skall ligga på.
6. Tryck på "MIDI/ADD" för att låsa de nya värdena. Dioder flashar till som svar.
7. Avsluta med att trycka "PROGRAM" och "TAPSYNC"-knapparna samtidigt, 2 gånger.



Denna snabbmanual tar bara upp en bråkdel av vad Chauvet Obey-70 kan göra. För mer ingående information, besök www.starfelt.se och ladda hem huvudmanualen på engelska.

Denna snabbmanual är V1.1 och är senast uppdaterad 13/10 -08.

Starfelt

www.starfelt.se

③

CHAUVET
Value • Innovation • Performance

