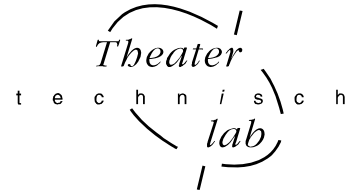


HANDLEIDING VOOR DE PRINCESS-V3

Vanaf software versie 1.1 (PrincessV2 vanaf 2.9)



Algemeen

De Princess is een digitale 12 kanaalslichtregeltafel met een DMX512 en een analoge stuuruitgang (0-10[V] of 0-370[uA]). De Princess heeft een geheugen voor 250 lichtstanden (110 voor PrincessV2). Deze standen kunnen ingefade worden met een crossfader of met de GO-button in een programmeerbare fadetid. De lichtstanden 1 t/m 10 kunnen ook met even zoveel sub-MASTERS en GO-buttons aan het lichtbeeld worden toegevoegd, ieder in hun eigen fadetid. Bovendien zijn twee loops bestaande uit een reeks van opeenvolgende lichtstanden definieerbaar. Er is voorzien in een aansluiting voor een externe GO-button, een preset controller en een MIDIsturing. Bepaalde regelmogelijkheden, waarvan geen gebruik wordt gemaakt, kunnen worden uitgezet teneinde de bedienings-eenvoud in overeenstemming te brengen met de gebruikspraktijk; de Princess kent drie 'user levels'. Na het aanzetten wordt automatisch de scene ingefade die was ingefade bij het uitzetten in een voorgaande gebruikssessie.

Gebruikssituaties:

- **LIVE SCENE CONTROL:**
Met 12 faders is direct zichtbaar op het belichtingsvlak een lichtstand te maken of een eerder ingefade lichtstand te wijzigen.
- **NEXT SCENE CONTROL:**
Met 12 faders is niet zichtbaar op het belichtingsvlak een lichtstand in te stellen (preset). Deze kan vervolgens in het geheugen worden vastgelegd (blind record) of met een crossfade zichtbaar worden gemaakt. De levelleds verschaffen een preview van de volgende lichtstand (next scene).
- **SUB-MASTER MODE:**
In deze mode zijn 10 scene-masters/GO-buttons en 2 loop-masters/GO-buttons beschikbaar. Zijn de mogelijkheden van de sub-MASTER mode niet nodig, dan kan worden gekozen deze mode te blokkeren waardoor de gebruiksvriendelijkheid wordt verhoogd.
- **STORE SCENE / DEFINE LOOP:**
Met de store scene knop kan een lichtstand in het geheugen onder een bepaald nummer worden vastgelegd, of eerder vastgelegde lichtstanden kunnen gewijzigd opnieuw worden vastgelegd. Met define loop kan een loop van lichtstanden in het geheugen vastgelegd worden.
- **FADE TIME:**
Hier kan de fadetid voor een lichtstand worden ingesteld en in het geheugen worden vastgelegd of een eerder vastgelegde fadetid worden teruggezien.
- **INSERT / DELETE SCENE:**
In de insert gebruikssituatie van de Princess is het mogelijk een preset tussen te voegen. Alle volgende opgeslagen lichtstanden worden automatisch met 1 verhoogd vanaf het bepaalde nummer. De nieuw gemaakte lichtstand krijgt het geselecteerde nummer. In de delete mode kan een eerder gemaakte lichtstand uit het geheugen worden verwijderd.
- **SOFT PATCH / SET UP:**
In deze gebruikssituatie van de Princess kunnen 12 regelkanalen verbonden worden met 512 DMX-kanalen. In de set up is het mogelijk: het veranderen van de softpatch te blokkeren, de flash mogelijkheid te blokkeren, een keuze te maken uit MIDI- of remote preset control, en een keuze te maken tussen drie gebruikslevels.

Bedieningsprincipe

Twaalf faders zijn beschikbaar voor het instellen van even zoveel kanaalniveaus. Afhankelijk van de gebruikssituatie kan met de faders de zichtbare (LIVE) - of de komende (NEXT) lichtstand ingesteld/veranderd worden. Rode leds geven de ingestelde kanaalniveaus aan. Onder iedere fader bevindt zich een gele led en een button. Met deze faderbutton wordt het ingestelde niveau op het display in procenten zichtbaar of, als flash is enabled, wordt het kanaal voor een moment op 100% gezet (flash). Het gele faderled geeft aan of de fader actief is (d.w.z in staat is het kanaalniveau te bepalen). Is dat niet het geval dan moet voor het veranderen van het niveau de faderstand eerst met het al eerder ingestelde niveau in overeenstemming worden gebracht. (zie 'fader actief maken') Wordt een knop langer ingedrukt dan wordt de bijbehorende mode actief. Dit wordt aangegeven door het knipperen van de bijbehorende led.

Tot slot

Bij het aanzetten van de Princess wordt in het linker display gedurende 2[s] de software versie weergegeven. Voorts zal na het aanzetten de Princess naar de LIVE scene control gaan. De uitgaande kanaalniveaus worden 40 keer per seconden berekend en door de DMXpoort verstuurd. Het aantal DMX kanalen bedraagt 512, de data-rate=40 [1/s]. De Princess heeft een geheugencapaciteit voor 250 memories. De gegevens in het geheugen blijven minstens 10 jaar bewaard. De mogelijke fadetijden zijn: 0,0 0,1 0,2 0,3 0,4 0,5 0,6 0,8 1,0 1,2 1,5 2,0 2,5 3,0 4,0 4,5 5,0 6,0 7,0.....20 22 2460 63 68 71 78 82 86 91 96 100 110 120 130 140 150 170 180 210 230 270 330 410 550 820 seconden.

Begrippen

Een **SCENE** (lichtstand) is het zichtbare resultaat van een bepaalde niveau-instelling van 12 kanalen.

Een **PRESET** (voorstelling) is een niveau-instelling van 12 kanalen waarvan het resultaat pas na een crossfade op het belichtingsvlak zichtbaar is; **PRESET=NEXT SCENE**. Een **MEMORY** is een in het geheugen vastgelegde preset.

De **FADERFUNCTIEBUTTONS** zijn de drie knoppen boven de faders. Hiermee wordt gekozen wat de functie van de faders is, en daarmee ook de preset afspeel situatie. Let op, het display geeft in een afspeelsituatie altijd de komende preset aan.

De **FADERBUTTONS** zijn de 12 knoppen onder de faders.

Notatie afspraak

Met [.....] wordt een button bedoeld, met <.....> een led en met “...” de tekst op het display.

BASIS HANDELINGEN

• FADER AKTIEF MAKEN

Is van een fader het gele led <fader active> uit, dan doet de fader het niet. De **fader wordt actief** door de faderstand in overeenstemming te brengen met de niveau aanduiding van het rode led <level>; led <fader active> gaat dan aan. Nu is met de fader het niveau in te stellen.

• MAKEN & WIJZIGEN VAN EEN SCENE

Druk op [LIVE scene control]. De faders zijn kanaalfaders en bepalen de kanaalniveaus die zichtbaar zijn op het belichtingsvlak. De rode leds <level> geven de kanaalniveaus aan. Stel met de faders de kanaalniveaus in. Maak zo nodig eerst de faders actief (zie boven). Bij het drukken op de faderfunctiebuttons geeft het display het kanaalniveau in procenten weer (alleen als fash niet enabled is).

• MAKEN & WIJZIGEN VAN EEN PRESET

Druk op [NEXT scene control]. De faders zijn kanaalfaders en bepalen de kanaalniveaus van de geladen preset. De rode leds <level> geven kanaalniveaus aan. Regel met de faders de kanaalniveaus. Maak zo nodig eerst de faders actief (zie boven). Pas na een crossfade zijn deze kanaal instellingen op het belichtingsvlak zichtbaar. Bij het drukken op de faderfunctiebuttons geeft het display het kanaalniveau in procenten weer (alleen als fash niet enabled is).

• CLEAREN VAN EEN PRESET / HANDMATIG AF SPELEN

Druk gelijktijdig op [<<] & [>>]. Op het display is “-0-” zichtbaar. In het geval van ‘NEXT scene control’ is nu een willekeurige preset te maken. Na een fade-in blijft het display “-0-” weergeven. Er kan weer een nieuwe preset gemaakt worden. Voor het afspelen van een memory moet de memory eerst met [<<] of [>>] in het display worden geselecteerd.

• MAKEN VAN EEN MEMORY

Maak een preset of een scene. Druk op [store scene]. Led <store scene> gaat aan. Selecteer met [<<] of [>>] het gewenste nummer van de memory. De nummers met een punt erachter zijn al in gebruik. Bevestig deze keuze door enige tijd op [DO IT!] te drukken. Het display geeft hierbij “REC.” weer. Druk totdat led <store scene> gaat knipperen. De recordmode wordt automatisch verlaten. Deze mode kan overrichter zake worden verlaten door op een faderfunctiebutton te drukken.

• WIJZIGEN VAN EEN MEMORY

LIVE: Druk op [LIVE scene control]. Selecteer voor ‘next scene’ met [<<] of [>>] het memory. Fade de preset met de crossfader in. Wijzig de niveaus. Druk op [store scene]. Led <store scene> gaat aan. Druk op [DO IT!]. Het display geeft “Chg.” weer. Druk totdat led <store scene> gaat knipperen. De recordmode wordt automatisch verlaten. Deze mode kan overrichter zake worden verlaten door op een faderfunctiebutton te drukken.

BLIND: Druk op [NEXT scene control]. Verder hetzelfde als hierboven maar dan zonder de fade-in.

• COPIËREN VAN EEN MEMORY

LIVE: Druk op [LIVE scene control]. Selecteer voor ‘next scene’ met [<<] of [>>] het memory waarvan een copy gemaakt moet worden. Fade de preset in. Druk op [store scene]. Led <store scene> gaat aan. Selecteer met [<<] of [>>] het gewenste nummer voor de copy. Druk op [DO IT!]. Het display geeft “REC.” weer. Druk totdat led <store scene> gaat knipperen. De recordmode wordt automatisch verlaten. Deze mode kan onverrichter zake worden verlaten door op een faderfunctiebutton te drukken.

BLIND: Druk op [NEXT scene control]. Verder hetzelfde als hierboven met achterwege laten van de fade-in.

• EEN MEMORY TUSSENVOEGEN

Maak de tussen te voegen preset/scene. Druk op [insert scene]. Led <insert scene> gaat aan. Het display geeft het nummer van de eerste memory aan. Selecteer met [<<] of [>>] het nummer voor de nieuwe memory. Druk op [DO IT!]. Het display geeft hierbij “INS.” weer. Druk totdat led <store scene> gaat knipperen. Het nummer van de oorspronkelijke memory en het blok van memories met opeenvolgende nummers wordt met 1 verhoogd. De insert mode wordt automatisch verlaten. Deze mode kan onverrichter zake worden verlaten door op een faderfunctiebutton te drukken.

• EEN MEMORY VERWIJDEREN

Houdt [delete scene] ingedrukt totdat led <delete scene> gaat knipperen. Het display geeft het nummer van de eerste memory aan. Selecteer met [<<] of [>>] het nummer van de te verwijderen memory. Druk op [DO IT!] totdat de tekst “DEL.” verdwijnt. Druk op een faderfunctiebutton om de delete mode te verlaten.

- **FADE-TIJD INSTELLEN**

Selecteer indien nodig met [<<] of [>>] de preset waarvan de fade-tijd moet worden ingesteld. Houdt button [fade time] ingedrukt. Het display geeft de fadetijd weer. Verander met [<<] of [>>] de fadetijd. Laat button [fade time] los. Betreft het een memory dan wordt de instelling in het geheugen opgeslagen. Bij een preset (“-0-”) geldt de instelling alleen voor de komende fade-in.

- **INFADEN VAN EEN PRESET**

Maak een preset (zie boven) of selecteer voor ‘next scene’ met [<<] of [>>] een memory. Handmatig infaden: schuif de crossfader naar de brandende crossfaderled. Automatisch: druk op [GO/stop], de decimaalpunten knipperen in een chase (zie boven voor het instellen van de fadetijd). De preset wordt nu zichtbaar (mits MASTER open staat).

- **GO-FADE: STOP/CANCEL/OVERRULE**

Voor ‘stop’ druk nogmaals op [GO/stop], laatste decimaalpunt knippert. Voor ‘cancel fade’ druk op [<<] of [>>]. ‘Overrule’ komt tot stand door de crossfader naar de brandende crossfaderled te bewegen; met overrule is de crossfade alleen te versnellen. Met ‘stop’ en daarna overrule wordt de autofade gecancelled en gaat over in manualcrossfade; nu is de fade ook ‘terug’ te nemen.

SPECIALE HANDELINGEN

- **SET UP VERANDEREN**

Houdt button [set up] ingedrukt totdat led <set up> gaat knipperen. Dit duurt vrij lang. Door steeds op [set up] te drukken wordt een setup-item op het display weergegeven. De item-instelling is met de buttons [<<] of [>>] te veranderen. Het zijn achtereenvolgens:

“P.=y/n”; softpatch verandering is wel/niet mogelijk

“F.=y/n”; kanaalflash is wel/niet mogelijk

“L.=0/1/2/3”; gebruikslevel 0, 1, 2 of 3 is ingesteld:

level 0: alleen LIVE scene control en de MASTER werkt

level 1: sub-MASTERS zijn geblokkeerd

level 2: alle regelmogelijkheden staan ter beschikking

level 3: alleen sub-MASTERS kunnen worden gebruikt mits eerst in LEVEL2 memories zijn gemaakt(1t/m10).

“r=y/n”; remote ingang is wel/niet ingesteld voor 7 button preset controller (bij optie ‘n’ is MIDI mogelijk)

“C.xx”; MIDI channelnummer instelbaar van 1 t/m 16 mits “r=n” (dus als MIDI mogelijk is).

Let op: als r=y, dus als de Princess wordt gebruikt in combinatie met een preset controller, dan moet “C.01” zijn ingesteld.

Druk op een faderfunctiebutton om de setup-mode te verlaten.

- **NIVEAU WEERGAVE IN %.**

Tijdens scene control geven de rode leds <level> de kanaalniveaus. Houdt een faderbutton ingedrukt. Op het display verschijnt een niveau aanduiding in procenten van het corresponderende kanaal en met de fader is deze te wijzigen (mits de fader actief is).

Let op: als <enable flash> knippert functioneert de faderbutton als flash button (zie hieronder bij ‘enable flash’).

- **MEMORY PREVIEW**

Druk op [NEXT scene control]. De faders zijn kanaalfaders; de rode leds <level> geven de kanaalniveaus weer van de op het display aangegeven memory. Selecteer met [<<] of [>>] de memory. Druk op een faderbutton voor een niveau-aanduiding in procenten. Let op: als <enable flash> knippert functioneert de faderbutton als flash button (zie hieronder).

- **ENABLE FLASH (mits niet geblokkeerd)**

Druk op [enable flash]: het rode led <enable flash> gaat knipperen. De faderbuttons zijn bij LIVE\NEXT scene control fader flash button. Onder sub-MASTER control zijn het scene flash buttons.

- **SUBMASTERS (alleen level2 en level3)**

Druk op button [sub-MASTERS]. Fader1-10 zijn scene masters voor memory1-10. Fader11&12 zijn masters voor loop1&2; de memories1 t/m 10 en twee loops kunnen hiermee aan het lichtbeeld toegevoegd worden (mits scene bestaat en loop is gedefinieerd). De faderbuttons zijn GO/stop-buttons voor een auto fade-in van een memory of start/stop van een loop (mits <enable flash> niet knippert).

- **LOOP DEFINIËREN (alleen level2)**

Maak de memories waaruit de loop moet bestaan. Druk lang op [define loop]. Led <define loop> gaat knipperen en het display geeft aan “d.L.E” (=define loop ends). Wijs de te definiëren loop aan door de faderbutton 11 of 12 in te drukken. Het display geeft 2 sec. “F.S.=“ (first step) te zien en vervolgens een memorynummer. Kies met [<<] of [>>] een memory. Bevestig keuze door op [DO IT!] te drukken. Het display geeft 2 sec. “L.S.=“ (last step) te zien en vervolgens een memorynummer. Kies met [<<] of [>>] de laatste memory voor de loop. Bevestig keuze door op [DO IT!] te drukken.

- **SOFTPATCH BEKIJKEN**

Druk op button [soft patch]. Het display geeft “S.P.=“ weer. Wijs het kanaal aan waarvan de patch bekeken of veranderd moet worden door de faderbutton van dat kanaal ingedrukt te houden. Het display geeft in een chase de bestaande patches (DMX kanaalnummers waarbij de laatste decimaalpunt aan is) aan. “---” betekent: ‘niet gepatched’.

- **SOFTPATCH VERANDEREN (mits niet geblokkeerd)**

Druk op button [soft patch]. Het display geeft "S.P.=" weer. Wijs het kanaal aan waarvan de patch bekeken of veranderd moet worden door de faderbutton van dat kanaal ingedrukt te houden. Met [<<] of [>>] is het DMX-kanaalnummer te veranderen. Bij het vinden van een patch stopt het scrollen; een gepatched DMXkanaalnummer wordt weergegeven met een decimaalpunt op het eind. Druk op [DO it!] voor het verwijderen van een bestaande patch: het display toont een decimaalpunt. Druk op [DO it!] voor het tot stand brengen van een patch: het display toont een DMX-kanaalnummer zonder decimaalpunt. Druk op een faderfunctiebutton om de patch-mode te verlaten.

- **REMOTE PRESET CONTROLLER**

Stel onder setup "r=y" in. Met bijvoorbeeld de 7 button preset controller zijn memory 1 t/m 7 remote op te roepen. Twee preset controller zijn koppelbaar tot een 14 button preset controller. Let op als de Princess wordt gebruikt in combinatie met een preset controller dan moet "C.01" zijn ingesteld. *

- **MIDI CONTROL**

Stel onder setup "r=n" in en het gewenste channelnummer. De Princess kan in een MIDI-installatie als slave functioneren. Ze reageert op channelmessages van het type 'program change'. De relatie tussen de data-byte-waarde in zo'n message en de reactie van de Princess is vast: waarde 0 start memory1, waarde 1 start memory2 etc. etc., tot de waarde 250 *

- **REMOTE-GO**

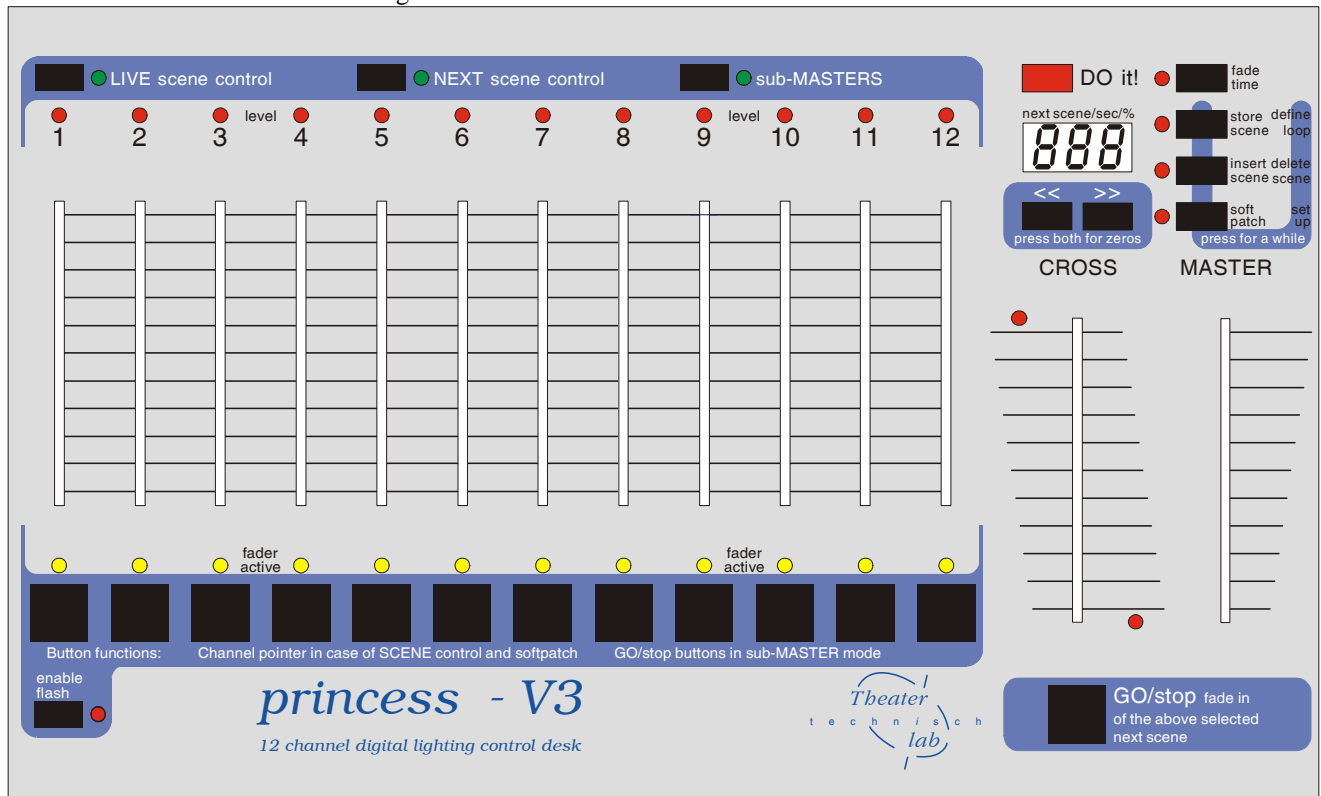
De remote-ingang is ook geschikt voor een externe GO-button. Dit moet een 'moment maak contact' zijn tussen de pinnen 2 en 3. Met een jumper setting op het PCB kunt u bepalen of de GO-button reageert als GO/stop of alleen als 'GO'. Default is 'GO' ingesteld. Meer info over aansluiten van externe GO-button: zie website onder 'application guides'.

- **DELETEN VAN HET GEHELE MEMORY**

Alle memories zijn met EEN handeling uit het geheugen te verwijderen. Zet daartoe de Princess uit en vervolgens weer aan. Druk nu gedurende de weergave van het software versie nummer op [insert scene]. Het display zal nu gedurende 4[s] de tekst "del"... "ALL" weergeven. Als nu gedurende deze 4[s] op [DO it!] wordt gedrukt dan zullen alle memories worden gewist. Hierna wordt gedurende 4[s] de tekst "rst"... "SP." weergeven. (zie 'resetten softpatch') waarna de Princess in de 'LIVE scene control' gebruikssituatie komt met op het display "-0-".

- **RESETTEN VAN DE SOFTPATCH**

De patch van de 12 (regel)kanalen van de Princess naar de 512 DMX kanalen is met EEN handeling weer '1-op-1' te maken (default instelling). Dit houdt in dat de regelniveaus van kanaal-X is terug te vinden in databyte-X van het DMX-sigitaal. DMX-kanaal (databyte) 13 t/m 512 heeft dus de waarde 0 immers X=1,...,12. Zet daartoe de Princess uit en vervolgens weer aan. Druk nu gedurende de weergave van het software versienummer op [insert scene]. Het display zal nu gedurende 4[s] de tekst "del"... "ALL" weergeven en vervolgens, ook gedurende 4[s], de tekst "rst"... "SP.". Als nu gedurende deze laatste 4[s] op [DO it!] gedrukt wordt dan zal een default patch worden gerealiseerd. Hierna zal de Princess in de 'LIVE scene control' gebruikssituatie komen.



* Voor meer informatie over de remote preset controller, MIDI, de Princess (software updates, applicaties, gebruikerstips) etc kunt u onze website bezoeken: www.theater-technisch-lab.nl