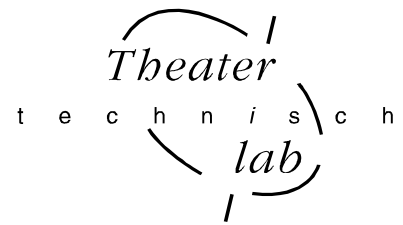


# HANDLEIDING VOOR DE PRINCESS

software versie 1.7



## Algemeen

De Princess is een digitale 12 kanaals lichtregeltafel met een DMX512 en een analoge stuuruitgang (0-10[V] of 0-370[uA]). De Princess heeft een geheugen voor 110 lichtstanden. 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 subMASTERS 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 waar geen gebruik van 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 CHANNEL CONTROL:**

Met 12 faders is direct zichtbaar op het belichtingsvlak een lichtstand te maken of een eerder ingefade lichtstand te wijzigen.

- **BLIND CHANNEL 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 subMASTER mode niet nodig, dan kan worden gekozen deze mode te blokkeren waardoor de gebruiksvriendelijkheid wordt verhoogd.

- **RECORD MODE:**

In deze mode kan een lichtstand in het geheugen onder een bepaald nummer worden vastgelegd, of eerder vastgelegde lichtstanden kunnen gewijzigd opnieuw worden vastgelegd. In deze mode legt men ook een loop van lichtstanden in het geheugen vast.

- **SET 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:**

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.

- **SETUP MODE (direct memory access):**

In deze gebruikssituatie van de Princess kunnen 12 regelkanalen verbonden worden met 512 DMX-kanalen. Verder is het mogelijk het veranderen van de softpatch te blokkeren, de flash-mogelijkheid te blokkeren, een keuze te maken uit MIDI- of preset-remote control en een keuze te maken tussen drie gebruiksniveaus.

## 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 (BLIND) 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 wordt het kanaal 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.

## 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 channel control gaan. De uitgaande kanaalniveaus worden 40 keer per seconden berekend en door de DMXpoort verstuurd. Het aantal DMXkanalen bedraagt 512, de data-rate=40 [1/s].

De Princess heeft een geheugencapaciteit voor 110 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 24 .....60 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-afspeelsituatie. Letwel, het display geeft in een afspeelsituatie altijd de komende preset aan.

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

## Notatieafpraak

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 channel 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 zonodig eerst de faders actief (zie boven).

### • MAKEN & WIJZIGEN VAN EEN PRESET

Druk op [BLIND channel control]. De faders zijn kanaalfaders en bepalen de kanaalniveaus van de geladen preset. De rode leds <level> geven kanaalniveaus aan. Na een crossfade zijn deze op het belichtingsvlak zichtbaar. Regel met de faders de kanaalniveaus. Maak zonodig eerst de faders actief (zie boven).

### • CLEAREN VAN EEN PRESET / HANDMATIG AFSPELEN

Druk gelijktijdig op [<<] & [>>]. Op het display is “-0-” zichtbaar. In’t geval van ‘BLIND channel control’ is nu een willekeurige preset te maken. Na een fade-in blijft het display “-0-” weergeven. Er kan een nieuwe preset gemaakt worden. Voor het afspelen van een memory moet deze eerst met [<<] & [>>] in het display worden geselecteerd.

### • MAKEN VAN EEN MEMORY

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

### • WIJZIGEN VAN EEN MEMORY

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

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

### • COPY MEMORY

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

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

### • INSERT MEMORY

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

### • DELETE MEMORY

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

- **FADETijd INSTELLEN.**

Selecteer indien nodig met [<<] & [>>] de preset waarvan de fade-tijd moet worden ingesteld. Houdt button [set fade time] ingedrukt. Het display geeft de fadetijd weer. Verander met [<<] & [>>] de fadetijd. Laat button [set 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 [<<] & [>>] 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 overrule en eerst ‘stop’ wordt de autofade gecancelled en gaat over in manualcrossfade; nu is de fade ook ‘terug’ te nemen.

## SPECIALE HANDELINGEN

- **SETUP VERANDEREN**

Houdt button [direct memory access] ingedrukt totdat led <direct memory access> gaat knipperen. Door steeds op button [direct memory access] te drukken wordt een setup-item op het display weergegeven. De iteminstelling is met de buttons [<<] & [>>] te veranderen. Het zijn achtereenvolgens:

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

“F.=y/n”; kanaalflash is wel/niet mogelijk (in het geval led <BLIND channel control> aan is),

“L.=0/1/2”; gebruikslevel 0,1 of 2 is ingesteld (level0:alleen Live Channel Control en de MASTER werkt, level1:

SubMASTERS zijn geblokkeerd, level2:alle regelmogelijkheden staan ter beschikking),

“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 %.**

Druk op [LIVE channel control]. De rode leds <level> geven de kanaalniveaus aan die op het belichtingsvlak zichtbaar zijn. Houdt een fader-button 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).

Hetzelfde geldt onder BLIND channel control mits flash is geblokkeerd.

- **MEMORY PREVIEW**

Druk op [BLIND channel control]. De faders zijn kanaalfaders; de rode leds <level> geven de kanaalniveaus weer van de op het display aangegeven memory. Selecteer met [<<] & [>>] de memory. Druk op een faderbutton voor een niveau-aanduiding in procenten (mits flash is geblokkeerd).

- **SUBMASTERS (alleen level2)**

Druk op button [subMASTERS]. Fader1-10 zijn scenemasters 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.

- **LOOP DEFINIEREN (alleen level2)**

Maak de memories waaruit de loop moet bestaan. Druk op [record mode]. Led <record mode> gaat aan. Wijs de te definiëren loop aan door de faderbutton 11 of 12 tijdens alle volgende handelingen ingedrukt te houden. Het display geeft 2 sec. “F.S.=“ (first step) te zien en vervolgens een memorynummer. Kies met [<<] & [>>] een memory. Bevestig keuze door op [record mode] te drukken. Het display geeft 2 sec. “L.S.=“ (last step) te zien en vervolgens een memorynummer. Kies met [<<] & [>>] de laatste memory voor de loop. Bevestig keuze door op [record mode] te drukken.

- **SOFTPATCH BEKIJKEN**

Druk op button [direct memory access]. 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 [direct memory access]. 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 [<<] & [>>] is het DMX-kanaalnummer te veranderen. Bij het vinden van een patch stopt het scrollen; het DMXkanaalnummer wordt weergegeven met een decimaalpunt op het eind. Druk op [direct memory access] voor het verwijderen van een bestaande patch: het display toont een decimaalpunt. Druk op [direct memory access] voor het totstand 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 een 7 button presetcontroller zijn memory 1 t/m 7 remote op te roepen. Twee presetcontroller zijn koppelbaar tot een 14 button presetcontroller. Let op als de Princess wordt gebruikt in combinatie met een presetcontroller 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 databytewaarde 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 110.\*

- **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’.

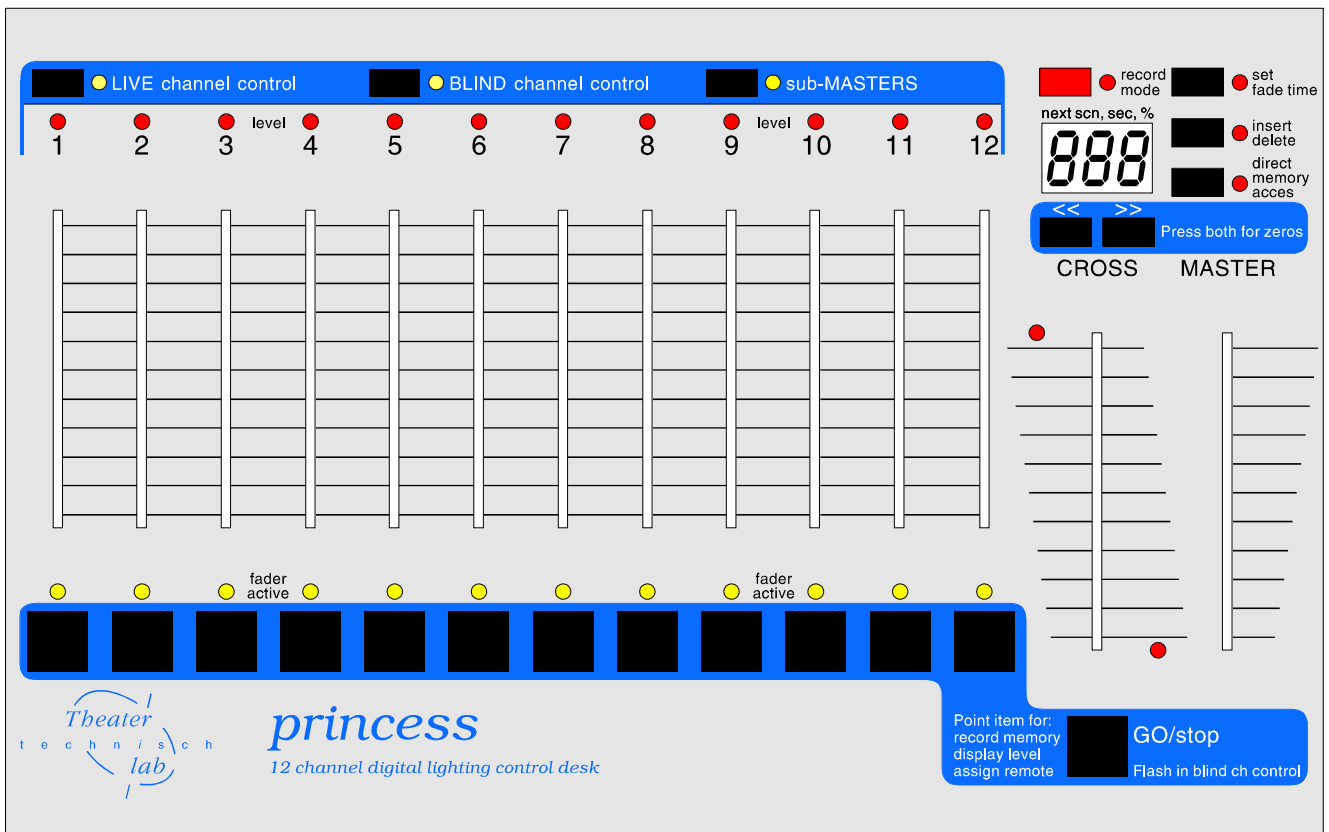
- **DELETEN VAN HET GEHELE MEMORY**

Alle memories zijn met 1 handeling uit het geheugen te verwijderen. Zet daartoe de Princess uit en vervolgens weer aan. Druk nu gedurende de weergave van het software-versienummer op [insert delete]. Het display zal nu gedurende 4[s] de tekst “dEL”...”ALL” weergeven. Als nu gedurende deze 4[s] nogmaals op [insert delete] 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 channel 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 1 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 delete]. 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] nogmaals op [insert delete] wordt gedrukt dan zal een default patch worden gerealiseerd. Hierna zal de Princess in de ‘LIVE channel control’ gebruikssituatie komen.

Hieronder vindt u de frontplaat van de Princess. De faderknoppen zijn weggelaten:



\* 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](http://www.theater-technisch-lab.nl)