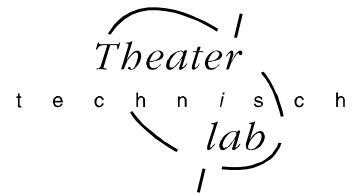


HANDLEIDING VOOR DE SPRING-V2

Voor softwareversie vanaf V1.5 (24/48 channels)



Algemeen

De SPRING is een digitale 24 kanaalslichtregeltafel met een DMX512 en een analoge stuuruitgang (0-10[V] of 0-370[uA]). Met extra software is de SPRING uit te bereiden naar een 48 kanaalslichtregeltafel. De SPRING heeft twee faderbanken van ieder 24 faders, een opgesplitste crossfader en een MASTER fader. Ieder kanaal heeft een level-led en een pushbutton. Deze buttons gebruikt om een kanaal aan te wijzen voor level-flash, levelview/preview en DMX-softpatch. Deze regeltafel is ontworpen voor het afspelen van manuele - en geheugenpresets. De SPRING heeft een geheugen voor 250 presets. Deze presets kunnen ingefade worden met de crossfader of met de GO-button in een programmeerbare fade-in-, delay-in-, fade-uit en delay-uit tijd. Voorts bezit de SPRING een LOOP/chase-module. Hiermee is het mogelijk 3 voorgeprogrammeerde kanaal-chases of 3 door de gebruiker zelf geprogrammeerde scene-loop's aan het lichtbeeld toe te voegen. De scenes in een loop volgen elkaar crossfades-gewijs op met de bij de scenes geprogrammeerde fade/delay-in- en fade/delay-uit tijd. Bovendien kunnen de scenes elkaar stapsgewijs opvolgen door met de TEMPO-button het gewenste ritme aan te geven.

Er is voorzien in een aansluiting voor een externe GO-button, een preset controller en een MIDInsturing.

Bepaalde regelmogelijkheden, waarvan in een gebruikssessie geen gebruik worden gemaakt, kunnen worden uitgezet teneinde de bedieningseenvoud te vergroten. Er zijn vier 'user levels': level-0 komt overeen met een manuele lichtregeltafel, level-1 verschaft de mogelijkheden van level-0 met het gebruik van loop's en chases, level-2 geeft toegang tot alle mogelijkheden van de tafel en level 3 geeft alle mogelijkheden van de tafel maar nu voor 48 kanalen (alleen beschikbaar met software voor 48 kanalen)

Begrippen

Een **SCENE** (lichtstand) is het zichtbare resultaat van een bepaalde niveau-instelling van 24 kanalen.

Een **PRESET** (vooringstelling) is een niveau-instelling, gemaakt met de faders van de bank waarvan het led uit is (manuele preset). Pas na een crossfade is het resultaat hiervan op het belichtingsvlak zichtbaar. Is een preset vastgelegd in het geheugen dan spreken we van een **MEMORIE** of **SCENE RECORD**.

Een **LOOP** is een repeterende automatische opeenvolging van de fade-in van enige memories. De fadesnelheid wordt bepaald door de geprogrammeerde fade/delay-in en fade/delay-uit-tijd van de bij de loop betrokken memories.

STEPPED LOOP MODE is die situatie waarbij de memories elkaar stapsgewijs (zonder crossfade) opvolgen.

De **FADERBUTTONS** zijn de 24 drukschakelaars onder de faders.

Notatie afspraak

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

Bijvoorbeeld: [GO/stop] betekent: de button GO/stop en <live> aan, betekent: de led met de tekst 'live' is aan.

Gebruiksmodi

• Manual play

De SPRING heeft een A- en een B faderbank van ieder 24 faders. Een rode indicatie-led geplaatst in het midden van iedere faderbank geeft aan of de betreffende faders wel of niet het zichtbare lichtbeeld controleren. De andere faderbank staat ter beschikking voor het maken van een preset. Deze kan zichtbaar gemaakt worden met de crossfader of automatisch met de GO-button in een geprogrammeerde tijd. Output level-leds geven een indicatie van de uitgangsniveaus van ieder kanaal. Ieder kanaal bezit een button die het mogelijk maakt het betreffende kanaaluitgangsniveau te 'flashen'(direct op 100% te zetten), het uitgangsniveau van de live scene (view level live scene) of het presetniveau van de next scene (view level next scene) in procenten op het display weer te geven. Dit naargelang de keuze gemaakt met de [SET button function].

• Memorie play

De SPRING kan 250 presets in het geheugen bewaren. Deze memories krijgen een naam, die bestaat uit een letter (A t/m E) en een getal (1 t/m 50). Bijvoorbeeld "A34". De memories zijn met twee scrollbuttons [<<] en [>>] op het LCD-display te selecteren. Net zoals een manuele preset is een memorie met de crossfader of GO-button op het speelveld zichtbaar te maken. Met de faders van de bank waarvan het led <live level control> aan is zijn direct de kanaalniveaus van de zichtbaar gemaakte preset te veranderen. Met de andere faderbank zijn de niveaus van de geselecteerde "next" preset te veranderen (zie verder onder 'het weergeven en instellen van kanaalniveau in procenten'). Overgang naar manual play is altijd direct mogelijk.

- **Store scene as**

In deze gebruikerssituatie kan een eerder gemaakte preset in het geheugen worden opgeslagen onder de aanduiding "YXX" waarbij Y=A,B,C,D of E en XX=1,2,...t/m 50.

- **Define loop**

Met [define loop] kunnen het eerste en laatste nummer van een reeks opeenvolgende memories worden vastgelegd waaruit de gewenste loop moet bestaan. Er kunnen drie loops worden geprogrammeerd en ook worden gewist.

- **Fade-IN time / fade-OUT time**

In deze gebruikssituatie van de SPRING kan afzonderlijk een fade-in en delay-in en een fade-uit en delay-uit tijd voor een bepaalde preset worden vastgelegd of eerder vastgelegde tijden worden bekeken. Default fade-in en fade-uit tijd is 3 sec en delay-in en delay-uit is 0 sec.

- **Delete scene**

In de delete mode kan een memorie of alle memories uit het geheugen worden verwijderd.

- **Sequence**

De volgorde van afspelen van de memories kunnen hier worden aangepast. Tevens kan u instellen dat u een bepaalde memorie automatisch op een andere memorie wil laten volgen: autofollow

- **Assign**

Alleen beschikbaar voor de Spring met de software versie voor 48 kanalen

- **Set up**

De volgende items kunt u instellen bij de set up: Softpatch (hiermee kunnen 24 regelkanalen van de Spring verbonden worden met 512 DMX-kanalen), proportionele patch, testen van de patch, reset van softpatch naar default, het veranderen van de softpatch blokkeren, de flash mogelijkheid blokkeren, default fade tijden instellen, een keuze te maken tussen vier gebruikslevels, een keuze te maken uit MIDI- of remote preset controller en een backup maken en terugzetten.

Bediening in het algemeen

Met [select item] wordt de positie bepaald van de cursor, en hiermee de in te stellen variabele (item).

Met [change item] (de scrollbuttons [<<] en [>>]) kan de waarde van de geselecteerde variabele worden veranderd.

Verschijnt er een vraagteken in het display dan kan u de vraag met [yes] of [no] beantwoorden. Met [EXIT memory control] keert u terug naar het onderstaande basis afspeeldisplay:

live: B33
next: B18

"live: B33" betekent dat het uitgestuurde lichtbeeld uit memorie B33 bestaat.

"next: B18" betekent dat het volgende lichtbeeld uit memorie B18 bestaat.

"live: 'manual'" betekent dat het uitgestuurde lichtbeeld bestaat uit de niveau-instelling van 24 kanalen van de faderbank met <live level control> aan

"next: 'manual'" betekent dat het volgende lichtbeeld bestaat uit de niveau-

instelling van 24 kanalen van de faderbank met <live level control> uit.

Als u met de scrollbuttons [<<] of [>>] het begin of einde van de memorie lijst heeft bereikt verschijnt in het display: "Start of SCENE RECORD list." resp. "End of SCENE RECORD list".

Zijn er nog geen memories gemaakt dan verschijnt bij bepaalde handelingen de tekst "There are no SCENE RECORDS!".

U dient dan eerst memories te maken, voordat u de gewenste handeling kan uitvoeren.

Tot slot

Bij het aanzetten van de SPRING wordt in het display gedurende 2[s] de software versie weergegeven en het aantal kanalen dat de SPRING kan uitzuren. Hierna zal de memorie die op het moment van uitzetten zichtbaar was opnieuw worden ingefade. Stond de SPRING in 'manual play' dan zal de tafel bij aanzetten terugkeren in manual play.

De uitgaande kanaalniveaus worden 40 keer per seconden berekend en aan de analoge uitgang aangeboden en door de DMXpoort verstuurd. Het aantal DMX kanalen bedraagt 512, de data-rate=40 [1/s].

De SPRING heeft een geheugencapaciteit voor 250 memories.

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 3,5 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.

BASIS HANDELINGEN

De SPRING als manuele lichtregeltafel

- **Maken & wijzigen van een scene**

```
Live: 'MANUAL'  
next: 'MANUAL'
```

Selecteer met [MANUAL PLAY] op het LCD-display voor next “manual“. Maak met de crossfader een crossfade. Het LCD-display is als hiernaast. Controleer of de crossfader helften beide in dezelfde uiterste stand staan. Met de faderbank waarvan het led <live level control> aan is, kunt u direct het zichtbare lichtbeeld instellen. Welke faderbank dat is hangt af van de stand van de crossfader.

- **Maken & wijzigen van een preset**

```
Live: D23  
next: 'MANUAL'
```

Selecteer met [MANUAL PLAY] op het LCD-display voor next “manual“. Het LCD-display is als hiernaast. Controleer of de crossfader helften beide in dezelfde uiterste stand staan. Met de faderbank waarvan het led <live level control> uit is, kunt u een preset maken door de faders in de gewenste stand te schuiven. Voor nauwkeurig instellen van het niveau in procenten zie hieronder.

- **Handmatig crossfaden**

```
FadeOUT: 016% MAN  
Fade IN: 016% A10
```

Een preset wordt zichtbaar door de faders van de crossfader in de richting van het brandende crossfader-led te bewegen; met de crossfaderhelft waarvan het led aan is worden alle kanaalniveau toename zichtbaar en met de andere crossfaderhelft worden alle kanaalniveau afname zichtbaar. Zodra beide crossfader-helften aan de zijde van de brandende led staan gaat dit led uit en de andere aan; de crossfade

is voltooid waarbij de faderbanken onderling van functie verwisselen. In het display wordt in procenten aangegeven hoever de fade gevorderd is. Daarnaast wordt aangegeven welk memorie de fade betreft: de letters “MAN” staan voor manueel gemaakte lichtstand.

- **Automatisch crossfaden**

Een automatisch crossfade tussen een scene en een preset is mogelijk door op de vierkante button [GO/stop] te drukken. Zie hieronder hoe u de fade tijden kunt aanpassen. Standaardwaarden (default) voor de fade-in en de fade-uit tijd zijn 3[s] en voor de delay-in en delay-out 0[s]. U kunt de standaardwaarden van de fade tijden veranderen bij set up.

Merk op dat na het voltooien van een automatische crossfade de faderbanken niet van functie veranderen. U kunt ook nu een kanaalniveau van een lichtstand veranderen. Controleer of de fader actief is: de positie van de fader moet overeenkomen met het uitgangsniveau. Beweeg de fader naar boven/beneden totdat u het juiste niveau opgepakt heeft. Als u eerst het uitgangsniveau in procenten op het display bekijkt (zie hieronder hoe), kunt u sneller de juiste positie voor de fader vinden.

- **Het bekijken en instellen van een kanaalniveau in procenten**

Uitgangsniveau:

```
Live scene  
Ch04, Level =075%
```

Rechts naast de faderbuttons vindt u [SET button function]. Selecteer hiermee de optie ‘view level live scene’ (rode led <live> is aan). Wijs het gewenste kanaal aan door op de bijbehorende faderbutton te drukken. Op het display verschijnt het kanaalniveau in procenten. Door de bijbehorende fader in de faderbank waarvan het led aan is te verschuiven verandert de procentwaarde in het display overeenkomstig.

Presetniveau:

```
Next scene  
Ch22, Level =022%
```

Rechts naast de faderbuttons vindt u [SET button function]. Selecteer hiermee de optie ‘view level next scene’ (rode led <live> is uit). Wijs het gewenste kanaal aan door op de bijbehorende faderbutton te drukken. Op het display verschijnt het kanaalniveau in procenten. Door de bijbehorende fader in de faderbank waarvan het led uit is te verschuiven verandert de procentwaarde in het display

overeenkomstig.

- **Het flashen van een kanaal-uitgangsniveau**

Rechts naast de faderbuttons vindt u de [SET button function] knop. Selecteer hiermee de optie ‘flash output’. Doe dit door de knop [SET button function] 2 seconden ingedrukt te houden (rode led <live> knippert). Lukt dit niet controleer dan of u bij set up de flash geblokkeerd heeft (zie onder ‘kanaalflash blokkeren’ blz 8). Zet het uitgangsniveau van een kanaal direct op 100% door op de bijbehorende faderbutton te drukken.

De SPRING als geheugen lichtregeltafel (level-2)

- **Het opslaan van een memorie**

Maak met de faderbank waarvan het led aan is het gewenste lichtbeeld. Druk op [store scene as]. Met de scrollbuttons [<<] en [>>] kunt u nu een memorienummer kiezen. Bestaat de geselecteerde memorie al dan staat er “Modify A13?” anders “Store as”. Druk op [yes] als u het memorie wilt vastleggen. Het display geeft even “Buzy, Command Processing....” aan en de SPRING keert terug naar het basisscherm. Deze mode kan ook onverrichter zake worden verlaten door op [EXIT memory control] dan wel op [no] te drukken.

```
Store as  A13?  
Source: ' Output'
```

Met [select item] selecteert u de onderste regel van dit display en met [<<] of [>>] kiest u uit welke bron (“source”) u wilt opnemen. Er zijn drie opties:

1. “output”: u neemt datgene op wat wordt uitgestuurd, vaak is dit wat u op het podium ziet. Hierdoor kunt u bijvoorbeeld een lichtbeeld vastleggen dat u tijdens een crossfade stil heeft gezet.
2. “LIVEscn.”: u neemt datgene op wat ingesteld is met de actieve faderbank, de faderbank met <live level control> aan. Zie verder onder ‘het veranderen van een memorie: live’.
3. “NEXTscn.”: u neemt datgene op wat ingesteld is met de niet actieve faderbank, de faderbank met <live level control> uit, zie verder onder ‘het onzichtbaar veranderen van een memorie: blind’.

- **Het veranderen van een memorie: live**

```
Modi fy  D18?  
Source: Li vescn.
```

Selecteer met [<<] en [>>] in het basis afspeeldisplay voor “next:” het memorie dat u wilt veranderen. Bijvoorbeeld D18. Maak met de crossfader dit memorie zichtbaar. Maak met de faderbank waarvan het led <live level control> aan is de gewenste wijziging in de scene. Druk op [store scene as]. Wilt u uitsluitend opnemen wat ingesteld is op de actieve faderbank, selecteer dan met [select item]

de onderste display regel en verander met [<<] of [>>] de “Source” in “Livescn.”. Druk op [yes] als u het memorie wilt vastleggen.

- **Het onzichtbaar veranderen van een memorie: blind**

```
Modi fy  A13?  
Source: NEXTscn.
```

Selecteer met [<<] en [>>] in het basis afspeeldisplay voor “next:” het memorie dat u wilt veranderen. Bijvoorbeeld A13. Maak met de faderbank waarvan <live level control> uit is de gewenste wijziging in de scene. Zie onder ‘Het bekijken en instellen van een kanaalniveau in procenten’ hoe u de ingestelde percentage van deze lichtstand kunt bekijken op het display en kunt aanpassen. Druk op

[store scene as] en selecteer met [<<] en [>>] de memorie die u wilt veranderen: in dit voorbeeld “A13”. Selecteer met [select item] het onderste regel van het display. Verander met [<<] of [>>] de “Source” in “NEXTscn.”. Druk op [yes] als u het memorie wilt vastleggen.

- **Kopiëren van een memorie**

Selecteer met [<<] en [>>] in het basis afspeeldisplay voor “next:” het memorie dat u wilt kopiëren. Bijvoorbeeld C49. Maak met de crossfader dit memorie zichtbaar. Druk op [store scene as]. Selecteer met de scrollbuttons [<<] en [>>] het gewenste nummer voor de kopie. Druk nu op [yes]. Het display geeft even “Buzy, Command Processing....” aan en de SPRING keert terug naar het basisscherm

- **Een memorie verwijderen, het hele geheugen uitwissen**

```
DEL record A03?  
Delete all?
```

Druk op [delete scene]. Het display geeft het nummer van het actuele memorie aan. Selecteer met [<<] of [>>] het nummer van de te verwijderen memorie. Druk op [yes].

Voor het uitwissen van het totale geheugen gaat u met [select item] naar de onderste tekst regel in het display. Druk op [yes]. Het display geeft ter

waarschuwing “Delete ALL scene memories, SURE?”. Als u nogmaals op [yes] drukt zijn alle memories uit het geheugen verdwenen. Drukt u op [no] of op [EXIT memory control] dan zal u deze mode onverrichter zaken verlaten.

- **Af speelvolgorde wijzigen, memorie tussenvoegen**

De af speelvolgorde van de memories is in eerste instantie die volgorde waarin u de memories opneemt. Wilt u deze volgorde aanpassen of ergens een memorie tussen voegen handel dan als volgt:

```
E30 fol l ows A04?
autofol l ow: n
```

Maak de memorie die u wilt tussenvoegen, bijvoorbeeld E30. Druk op [sequence]. Selecteer met [<<] of [>>] het memorie dat u wilt tussenvoegen/verplaatsen, in dit geval E30. Het display geeft de huidige af speelvolgorde aan, "E30 follows A13". Ga met [select item] naar "A13". Selecteer met [<<] of [>>] het nummer voor de memorie waarop E30 moet

volgen, bijvoorbeeld A4. (U kunt alleen bestaande memories selecteren). In het display verschijnt een vraagteken achter A4 ten teken dat u dit nog moet bevestigen. Druk op [yes] en E30 volgt op A4. De sequence mode wordt automatisch verlaten. Druk op [NO] als u opnieuw wilt beginnen zonder iets te veranderen en druk op [Exit memory control] als u deze mode onverrichter zake wilt verlaten.

Wilt u een memorie naar het begin van de geheugenlijst verplaatsen scroll dan met [<<] tot dat u de tekst krijgt "E30 follows START list?". Druk op [yes] en E30 is het begin van de lijst geworden.

- **Fade-in, delay-in tijden veranderen/bekijken**

```
A33 : t_IN=5.0s?
del ay_IN =2.0s
```

Druk op [fade-IN time]. Selecteer indien nodig met [<<] of [>>] de memorie waarvan u de fade-in tijd wil veranderen. Ga met [select item] naar de ingestelde fade-in tijd: bijv "t_IN=3,0s". Verander deze tijd indien gewenst met [<<] of [>>]. Druk nu op [yes] ter bevestiging. Betreft het een memorie dan wordt de instelling in het geheugen opgeslagen, het vraagteken in het display verdwijnt. Gaat het om een

manuele preset ("MAN"), dan geldt de instelling alleen voor de eerst volgende automatische fade-in. Op een zelfde wijze kunt u ook de "delay-IN" aanpassen. Delay-IN is de tijdsduur tussen het GO-commando en het starten van de fade-in. In het voorbeeld wordt 2,0 sec nadat het go commando is gegeven, A33 ingefade in een tijd van 5.0 sec.

- **Fade-uit, delay-uit tijd veranderen/bekijken**

```
B10 : t_OUT= 10s?
del ay_OUT = 15s
```

Druk op [fade-OUT time]. Selecteer indien nodig met [<<] of [>>] de memorie waarvan u de fade-uit tijd wil veranderen. Ga met [select item] naar de ingestelde fade-uit tijd: bijv "t_OUT=3,0s". Verander deze tijd indien gewenst met [<<] of [>>]. Druk nu op [yes] ter bevestiging. Betreft het een memorie dan wordt de instelling in het geheugen opgeslagen, het vraagteken in het display verdwijnt. Gaat

het om een manuele preset ("MAN"), dan geldt de instelling alleen voor de eerst volgende automatische fade-OUT. Op een zelfde wijze kunt u ook de "delay-OUT" aanpassen. Delay-out is de tijdsduur tussen het GO-commando en het starten van de fade-out van de memorie die voorafgaat aan B10. In het voorbeeld wordt 15 sec nadat het go commando is gegeven de scene voorafgaand aan B10 uit gefade in een tijd van 10 sec.

LET OP de fade in tijd is in eerste instantie gelijk aan de fade-out tijd, tot dat u met [fade-OUT time] deze expliciet verandert.

- **Zichtbaar maken van een memorie**

Selecteer met [Exit memory control] het basis af speeldisplay. Selecteer voor "next" met [<<] of [>>] de gewenste memorie. Handmatig infaden: schuif de crossfader naar de crossfaderled die aan is; met de crossfaderhelft waarvan het led aan is, wordt alle toename in het lichtbeeld zichtbaar en met de andere crossfaderhelft wordt de niveau vermindering zichtbaar.

```
Del ' OUT: 013s E20
Del ' IN: 013s E21
```

Automatisch infaden: druk op [GO/stop], in het display kunt u in procenten zien hoever de fade gevorderd is (zie boven voor het instellen van de fadetijd). De memorie wordt nu zichtbaar (mits MASTER open staat). Is er een delay ingesteld dan wordt deze zichtbaar op het display afgeteld in secondes (zie een voorbeeld hiernaast).

- **Stop/cancel/overrule van een automatische crossfade**

Voor 'stop' druk nogmaals op [GO/stop], het display knippert ter waarschuwing de tekst "..stop!". Wilt u doorgaan druk dan opnieuw op [GO/stop]. Voor 'cancel fade' druk op [<<] of [>>] of druk op [MANUAL PLAY].

'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 manual crossfade; nu is de fade ook 'terug' te nemen.

- **Autofollow instellen/bekijken**

```
E30 follows A04
autofollow: y
```

Selecteer met [sequence] het display zoals hiernaast is afgebeeld. Selecteer met [<<] of [>>] de memorie waarvan u wilt dat deze automatisch volgt op de voorafgaande memorie. Druk op [yes] om de autofollow aan te zetten. In het display verschijnt “autofollow:y” Druk op [no] om de autofollow uit te zetten. In het display verschijnt “autofollow:n”.

In het voorbeeld volgt E30 automatisch (dus zonder op [GO/stop] te drukken), nadat de fade van A04 is afgelopen

- **Loops maken en loopdefinitie bekijken**

```
Loop 1: start=---
end=---
```

Maak de memories waaruit de loop moet bestaan. Een loop bestaat uit opeenvolgende memories.

Druk op [define loop]. Het display geeft “Loop1” en u kunt met [<<] of [>>] de gewenste loop selecteren: 1, 2 of 3. Als u geen loop heeft geprogrammeerd, dan krijgt het display zoals hiernaast is afgebeeld. U kunt wel een voorgeprogrammeerde

loop te starten (zie hieronder bij item ‘loops/chase starten en stoppen’.

```
Loop1: start=A10?
end=--- , Erase?
```

Met [select item] selecteert u “start=---“ en met [<<] of [>>] de memorie waarmee de loop moet starten. Druk op [yes] ter bevestiging, het vraagteken verdwijnt.

```
Loop1: start=A10
end=A50 , Erase?
```

Vervolgens vult u op dezelfde wijze bij “end=---“ de memorie in waarmee de loop moet eindigen. In dit voorbeeld start loop 1 met A10 en eindigt met A50 om vervolgens weer met A10 te beginnen. De overgangen van de memories binnen de loop vinden plaats met de ingestelde fade tijden.

Met [EXIT memory control] keert de SPRING terug naar het basis afspeel display.

- **Loopdefinitie verwijderen**

Druk op [define loop]. Met [<<] of [>>] kunt u de loop die u wilt verwijderen selecteren. Ga met [select item] naar “Erase?” en druk te bevestiging op [yes]. De loop wordt onmiddellijk verwijderd en het display geeft het eerste scherm zoals hierboven onder het item ‘loops maken’ staat. Druk op [EXIT memory control] om deze mode te verlaten.

- **Loops/Chases starten en stoppen**

Door op [GO/stop] 1 van de “LOOP CONTROL” sectie te drukken wordt de voorgeprogrammeerde chase (loop) 1 gestart. Heeft u zelf voor loop 1 een loop geprogrammeerd, dan wordt deze gestart. Nogmaals drukken op deze button doet de loop/chase uit het lichtbeeld verdwijnen. Er kunnen gelijktijdig 3 loops aan het lichtbeeld worden toegevoegd. Stepped loop mode van een loop wordt gestart door bijbehorende GO/stop button ingedrukt te houden terwijl het stap tempo op [TEMPO] wordt aangegeven. Tweemaal drukken op deze button is voldoende. Op deze manier wordt het staptempo van een voorgeprogrammeerde chase ingesteld.

De SPRING in 48 Channel mode: Level 3

Algemene opmerkingen en instructies

Kiest u onder set up, in het menu voor het instellen van het gebruikersniveau, voor level3 dan beschikt u over 48 regelkanalen en 24 sub-masters. De noodzakelijke software hiervoor is optioneel en ontbreekt bij de standaard uitvoering van de Spring-V2.

LET OP: Bij keuze voor level 3 vervalt de analoge uitgang. Voorts wordt bij een overgang van of naar level3 de patch-tabel opnieuw gezet; er wordt een default patch tot stand gebracht voor 48 regelkanalen. Als u dus zelf patches had gemaakt voor 24 kanalen, dan raakt u deze kwijt. Alle andere instellingen en memories blijven behouden.

Het bedieningsprincipe is nu:

1. De onderste faders zijn kanaalfaders. Met [channel 25-48] schakelt u tussen kanaal 1 t/m 24 (blauwe led uit) en 25 t/m 48 (blauwe led aan). Met [SET button/fader function] schakelt u tussen ‘live control’ en ‘preset/next control’. De levelleds geven hiermee corresponderend een indicatie van de uitgangsniveaus of een ‘pre-view’ van de in te fade preset of memorie.
2. De bovenste faders zijn sub-masters. Met [assign] kunt u een koppeling maken tussen een Sub-Master en een memorie. Lees voor de overige delen van de handleiding overall waar 24 kanalen staat 48 kanalen.

- **Maken & wijzigen van een 48 kanaals scene: live**

Selecteer met [SET button/fader function] 'live level control' (rode led is aan). Met de onderste faderbank en met [channel 25-48] kunt u nu direct zichtbaar op het belichtingsvlak een 48kanaals-instelling maken of wijzigen. De levelleds geven een indicatie van het uitgestuurde kanaalniveau. Een procentuele waarde van de kanaal-output verschijnt in het display als u op de corresponderende faderbutton drukt. Wijzigen van een kanaalinstelling: beweeg de betreffende kanaalfader, indien nodig, rustig naar de positie die overeenkomt met het uitgestuurde niveau. Beweeg vervolgens de fader naar de gewenste positie. Een exacte procentuele kanaalinstelling verkrijgt u door tijdens de laatste handeling op de corresponderende faderbutton te drukken waardoor de actuele niveauwaarde op het display zichtbaar wordt.

- **Maken & wijzigen van een 48 kanaals preset: blind**

Selecteer voor "next" scene 'MANUAL', indien nodig, door op [MANUAL PLAY] te drukken. Selecteer met [SET button/fader function] 'next level control' (rode led is uit). Met de onderste faderbank en [channel 25-48] met blauwe led kunt u een 48kanaals-vooringstelling (preset) maken; blauwe led uit betekent de faders bepalen kanaal 1 t/m 24, blauwe led aan betekent de faders bepalen kanaal 25 t/m 48. De levelleds geven een kanaalniveau-indicatie van de preset; druk op een faderbutton voor de weergave van de exacte kanaalinstelling op het display. Druk op [MANUAL PLAY] teneinde in één handeling de kanaalniveaus in overeenstemming te brengen met de stand van de faders (force level).

- **Het koppelen van een Sub-Master met een scene memory**

```
Sub-Master01 <=>
SCENErecord ---
```

```
Sub-Master05 <=>
SCENErecord D12?
```

Maak eerst de memories die u wilt koppelen aan de sub-masters. Druk daarna op [assign]. Het display vertoont het hiernaast afgebeelde menu. '---' betekent: 'geen koppeling vastgelegd'. Selecteer met [<<] & [>>] het nummer van de sub-master, bijvoorbeeld "05". Verplaats met [select item] de cursor naar het item SCENErecord. Met [<<] & [>>] kunt u een selectie maken uit de eerder vastgelegde memories. Bijvoorbeeld D12. Het display vertoont de tekst als hiernaast. Druk nu op [YES] om uw keuze in het geheugen vast te leggen. Een bestaande koppeling wordt teniet gedaan door op [NO] te drukken. Hiervoor is het niet nodig de cursor bij het item "SCENErecord" te plaatsen.

- **Het toevoegen van memories aan het lichtbeeld met de sub-Masters**

Koppel eerst de toe te voegen memories aan de sub-masters (zie hier boven). Door de sub-masters omhoog te schuiven zijn maximaal 24 memories gelijktijdig aan het lichtbeeld toe te voegen. Als met [SET button/fader function] 'live level control' is geselecteerd dan geven de levelleds een indicatie van het totale lichtbeeld.

SPECIALE HANDELINGEN

De set up van de Spring aanpassen

De Spring bezit een achttal setupmenus; door 1 of meerdere keren op [set up] te drukken selecteert u 1 van de onderstaande setupmenus. Met deze menus kunt u het algemeen functioneren van de Spring instellen. U verlaat 'setup' door op [EXIT memory control] te drukken. Doet u dat zonder een wijziging op te slaan dan zal u daarvoor gewaarschuwd worden; de Spring zal u vragen op [yes] of op [no] te drukken teneinde een wijziging op te slaan dan wel van een wijziging af te zien.

- **Softpatch bekijken**

Met softpatch legt u de relatie vast tussen de 24 stuurkanalen van de Spring en de 512 uitgaande DMX-kanalen.

Er zijn 3 set up menus voor softpatch:

Menu 1: In dit menu kunt u een softpatch maken en proportioneel softpatchen: startpunt is het stuurkanaal

Menu 2: In dit menu kunt u DMX-kanaal testen en direct softpatchen naar een stuurkanaal: startpunt is het DMX-kanaal

Menu 3: In dit menu kunt u het veranderen van softpatch blokkeren en de softpatch instelling resetten naar default.

```
Ch01 patched to
DMXch001: y, 100%
```

Softpatch-menu 1 is hiernaast afgebeeld. Uitgaande van het stuurkanaal (Chxx) kunt u zien over welke DMX-kanalen de stuurinformatie hiervan wordt verstuurd. Het stuurkanaal selecteert u door op een overeenkomstige faderbutton te drukken of met [select item] de cursor bij "Chxx" te plaatsen en met [<<] of [>>] naar het gewenste nummer te scrollen. Is het stuurkanaal gepatcht met meer dan 1 DMX-

kanaal dan worden de nummers hiervan in een chase weergegeven. Bestaat er geen patch met een DMX-kanaal dan wordt er "DMX---" weergegeven.

- **Softpatch veranderen (mits niet geblokkeerd onder set up)**

Ch01 patched to
DMXch051: n

Selecteer het stuurkanaal door op een overeenkomstige faderbutton te drukken of door met [select item] de cursor bij Chxx te plaatsen en met [<<] of [>>] naar het gewenste nummer te scrollen. Verplaats vervolgens de cursor met [select item] naar “DMXchxxx” en wijzig met [<<] & [>>] het nummer hiervan. Bestaat er geen patch dan wordt: “n” weergegeven anders: “y”. Het scrollen stopt vanzelf

zodra een patch wordt gevonden. Met de [yes] kunt u een patch tot stand brengen en met [no] verwijderen.

Bijvoorbeeld: als u een bestaande patch tussen kanaal 1 en DMXkanaal 51 wilt verwijderen druk op [no] het display is als hierboven.

... deletes patch
to ch05 ! OKAY?

Brengt u een patch totstand dan kan het zijn dat u daarmee een verbinding met een ander stuurkanaal teniet doet; een DMX-kanaal kan de informatie overbrengen van één stuurkanaal. In dat geval wordt u hiervoor gewaarschuwd. Met [yes] brengt u de nieuwe patch totstand, met [no] ziet u daarvan af.

Ch22 patched to
DMX---

Als u de laatste patch verwijdert vertoont het display: “---” wat betekent: ‘not patched’. In dit voorbeeld is er geen DMX-kanaal met stuurkanaal 22 gekoppeld. Dus de uitsturing van kanaal 22 is nergens in het lichtbeeld terug te vinden. Druk op [EXIT memory control] om de patch-mode te verlaten.

LET OP: lukt het niet om de patch instellingen te veranderen, controleer dan of dit niet geblokkeerd is (zie hieronder bij ‘het blokkeren van de mogelijkheid om te patchen’)

- **Proportionele patch**

Ch04 patched to
DMXch004: y, 080%?

U kunt bij Spring-V2 proportioneel patchen; u kunt het percentage aangeven van de uitgangswaarde van het stuurkanaal wat over het betreffende DMX-kanaal moet worden verstuurd. Het instellen hiervan gaat als volgt:

Selecteer met [set up] softpatch-menu-1. Stel het gewenste stuurkanaal in. De gepatchte DMX-kanalen worden weergegeven. Rechts onderaan in het menu staat

in procenten de proportionaliteit van de patch aangeven. Verplaats de cursor met [select item] naar deze aanduiding. Wijzig met [<<] of [>>] de proportionaliteit van de patch. Op het speelveld is deze instelling direct waarneembaar. Druk op [yes] om deze instelling in het geheugen vast te leggen (het vraagteken verdwijnt). In het voorbeeld betekent dit dat de uitsturing van kanaal4 voor 80% terug is te vinden in DMX-kanaal4. Druk op [EXIT memory control] om de patch-mode te verlaten. U kan de proportionele patch alleen wijzigen als het patchen niet geblokkeerd is (zie hieronder).

- **Testen van DMX-kanaal gecombineerd met directe patch functie**

Test DMXch001?
Patch' to Ch01: y

Softpatch-menu-2 gaat uit van het DMX-kanaal. Het is handig hulpmiddel voor het wijzigen van de softpatch; met dit menu kan bekeken worden wat is aangesloten op een DMX-kanaal (bijvoorbeeld welke spots). Dit doet u door op [yes] te drukken terwijl de cursor bij “DMXchxxx?” staat. Het geselecteerde DMX-kanaal zal 100% worden aangestuurd. U kunt snel zoeken naar een DMX-

kanaal door terwijl u scrolled [yes] ingedrukt te houden. Door vervolgens op een faderbutton te drukken wijst u aan met welk stuurkanaal een patch gemaakt moet worden. Dit moet dan nog wel met [yes] worden bevestigd. Dit kan alleen als het patchen niet geblokkeerd is (zie hieronder).

- **Het blokkeren van de mogelijkheid om te patchen**

Patch Lock ON! : n
RESET SoftPatch?

In softpatch-menu-3 kunt u een patch-instelling vergrendelen (“Patch Lock ON!:y”). Druk op [yes] als u een blokkade wilt: “Patch Lock ON!: y”. U kunt nu alleen nog de verschillende patch instellingen bekijken maar niet meer veranderen. Met [no] wordt de vergrendeling ongedaan gemaakt: “Patch Lock ON!: n”.

- **Het resetten van de softpatch**

Set default Soft
Patch! OKAY?

Softpatch-menu-3 geeft de mogelijkheid de totale patch-instelling ongedaan te maken. Hiervoor in de plaats komt een zogenaamde default patch. Hierbij is stuurkanaal1 gepatcht met DMX-kanaal1, stuurkanaal2 gepatcht met DMX-kanaal2 enzovoort tot en met stuurkanaal24. De DMX-kanalen vanaf 25 zijn hierbij nergens mee verbonden. Werkwijze: verplaats de cursor naar regel twee.

Druk op [yes]. Een extra waarschuwingstekst verschijnt. Druk op [yes] ter bevestiging en op [no] als u ervan af wilt zien. U kunt deze reset alleen uitvoeren als de patch mogelijkheid niet geblokkeerd staat: “Patch Lock ON!:n”.

- **Kanaalflash blokkeren**

```
BLOCK flashi ng: n
Default t=3.0s
```

In setup-menu-4 kunt u de flashfunctie van de faderbutton blokkeren. Druk, terwijl de cursor op de eerste regel staat, op [yes] voor het blokkeren van de flashfunctie en op [no] als u deze blokkade wilt opheffen.

- **Instellen van default fade tijden**

In setup-menu-4 kunt u op regel2 de default fade tijd veranderen. Dit is de fadetijd die een nieuwe memorie automatisch krijgt. Werkwijze: verplaats de cursor met [select item] naar de tweede regel. Verander met [<<] of [>>] de waarde van de default fade tijd. Druk op [yes] ter bevestiging of op [no] als u er van af ziet.

- **Het instellen van een gebruikersniveau**

```
User Level =2
24Ch Memory Desk
```

Teneinde de bediening aan te passen aan een specifieke gebruikssituatie kunt u bepaalde functies uit zetten. Er zijn 3 mogelijke configuraties oftewel 'user levels'. Met [<<] of [>>] kunt u level 0,1, 2 dan wel 3 selecteren. Op regel2 staat aangegeven wat het level inhoudt. Met [yes] bevestigt u de selectie. Druk daarna op [EXIT memory control].

De verschillende levels zijn:

level 0: alleen MANUAL play. Tijdens het normale functioneren staat op het display de tekst "USER LEVEL0 MANUALplay only". Alle memorie functies/handelingen zijn nu onbereikbaar. Met [set up] is alleen nog dit menu op te roepen.

level 1: MANUAL play plus het starten van de voorgeprogrammeerde loops of de loop die onder level2 geprogrammeerd zijn. Het display geeft de tekst "USER LEVEL1 MANUALplay+LOOPS". De Spring functioneert als een handtafel waarbij 3 loops aan het lichtbeeld kunnen worden toevoegt. Alleen [set up] en de buttons van de loopsectie functioneren.

level 2: alle regelmogelijkheden staan ter beschikking.

Heeft u de software voor 48 channels dan kunt u nog een vierde gebruikersniveau instellen namelijk: level 3. Door voor **level 3** te kiezen activeert u de software, die de Spring geschikt maakt voor het aansturen van 48 kanalen waarbij u tevens 24 sub-MASTER ter beschikking staan. LETOP: bij het selecteren van level3 en bij het verlaten van level3 wordt opnieuw een default patchtabel aangemaakt; een specifieke softpatchinstelling gaat verloren. De scene-memories, loop-definities enz. blijven echter wel behouden.

- **Remote preset controller**

```
Remotecontrol =
PRESETsel ector
```

In setup-menu-6 kunt u opgeven wat de aard is van de afstandsbediening. Voor Remote control= kan worden gekozen uit "OFF", "PRESET selector" en "MIDI". Met [<<] of [>>] maakt u uw keuzen. Bevestig deze keuze met [yes]. Bij de selectie "PRESETselector" kunt u met een remote preset controller memories oproepen. Memorie A1 is automatisch gekoppeld aan button 1 van de preset

controller, memorie A2 is gekoppeld aan button 2 etc. Twee preset controller zijn koppelbaar tot een 14 button preset controller, drie tot 21 buttons en vier tot 28 buttons. Met button 28 roept u dan memorie A28 op.

Let op: voor het goed functioneren van de remote preset controller dient "MIDI, channel" op "01" ingesteld te zijn (zie verder hieronder).

- **Midi control**

```
Remotecontrol =
MI DI , channel 01
```

Wilt u de Spring met MIDI kunnen aansturen selecteer dan met [<<] of [>>] "MIDI" en bevestig dit met [yes]. Stel vervolgens met [select item] en met [<<] of [>>] bij "channel" het gewenste kanaalnummer in. Bevestig dit met [yes]. De SPRING 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 SPRING is vast: waarde 0 start memorie A01, waarde 1 start memorie A02,waarde 49 start memorie A50, waarde 50 start memorie B01,waarde 99 start memorie B50, waarde 100 start memorie C1 tot en met de waarde 127 start memorie C28. (Zie voor meer informatie over MIDI onze website*).

Let op: stel de "MIDI, channel" op "01" en bevestig dit met [yes], voordat u de "PRESETselector" als remote control optie kiest, anders werkt de remote preset controller niet.

- **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 is in te stellen of de GO-button reageert als GO/stop of alleen als GO button. Default is de remote GO ingesteld op GO. Meer info over aansluiten van externe GO-button: zie website onder 'application guides'.

- **Creëren van een backup**

CREATE memory backup1?

In de Spring is er ruimte voor twee backups van het de totale standenlijst en setup instellingen. Ga met [set up] naar het setup-menu-7. Met [<<] of [>>] kunt u kiezen tussen backup1 of backup2. Druk op [yes]. Bestaat de backup al dan geeft het display: “this deletes old backup! OKAY?”. Druk op [yes] als u dit echt wilt, druk anders op [no].

- **Een backup uit het geheugen terug laden**

RESTORE memory backup2?

U kunt de totale standenlijst en overige instellingen van de Spring overschrijven met een backup uit het geheugen. Kies met [set up] voor het setup-menu-8. Met [<<] of [>>] kunt u kiezen of u backup1 of backup2 wilt terug halen. Druk op [yes]. In dit voorbeeld wordt u huidige standen en instellingen overschreven met de instellingen en standenlijst van backup2. Als backup2 niet bestaat geeft het display: “Selected backup NOT exist! EXIT?”. Druk op [yes] als u setup wilt verlaten en op [no] als u een

nieuwe keuze wilt maken.

- **Totale reset van de Spring**

Een totale reset houdt in: verwijdering van alle scene-memories, 24kanaals-instelling, default fadetime=3[s], remote= presetcontroleur, reset softpatchtabel en reset proportionele softpatch (100% voor alle DMXkanalen). De handeling die

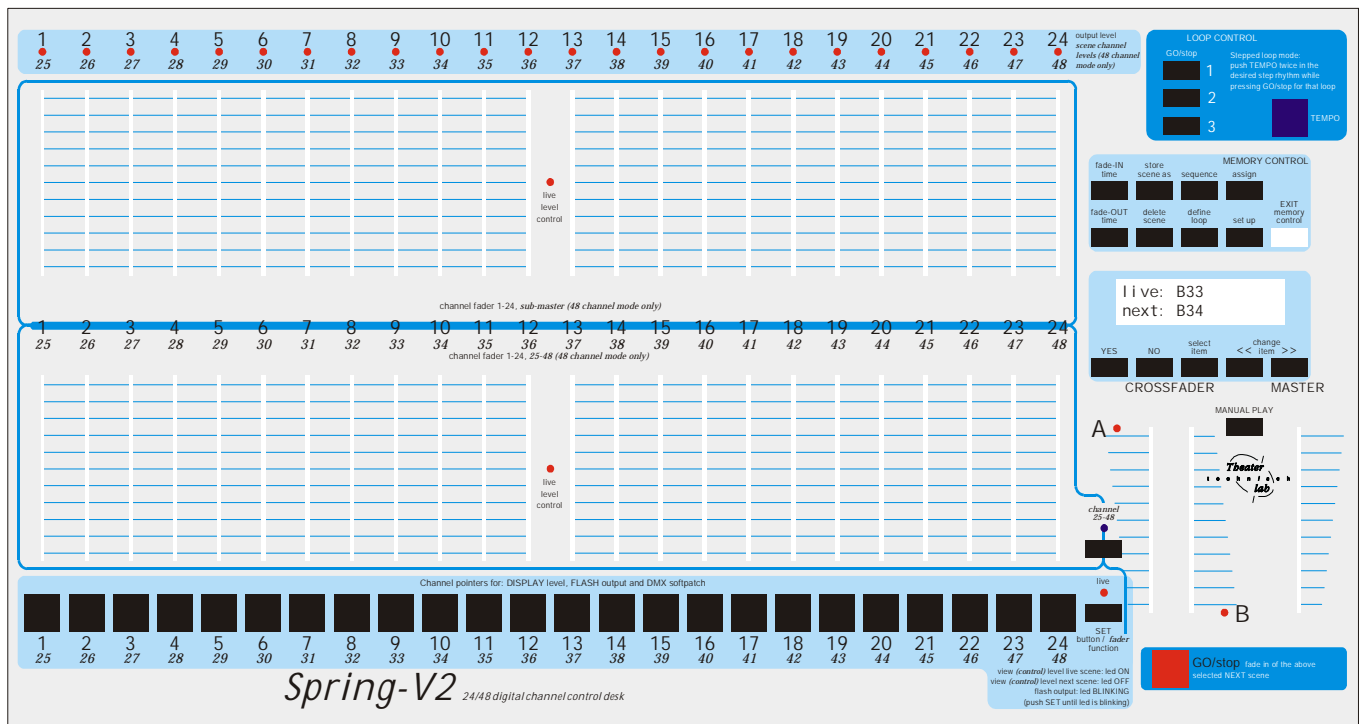
RESET ALL to default s?

hiervoor verricht moet worden valt vanwege de rigoureuze ingreep enigszins uit de toon. Als volgt: trek de netstekker uit de Spring. Doe deze opnieuw in de Spring terwijl u [Setup] ingedrukt houdt. Op het display verschijnt de hiernaast weergegeven tekst. Druk op [No] om als nog van een totale reset af te zien en op [Yes] voor een totale reset. Hierna verschijnt een extra waarschuwing. Ook hier geldt: druk op [No] om als nog van een totale reset af te zien en op [Yes] voor een totale reset. Als op [Yes] is gedrukt wordt op het display aangegeven dat de opdracht wordt uitgevoerd. Dit kan 30[s] in beslag nemen. Hierna wordt de tafel opnieuw opgestart.

Memory will be overwritten! SURE?

Overzicht van frontpaneel

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



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