

MANUALE UTENTE – USER'S MANUAL

DMX OPERATOR

PLBR256MH2



PROEL
LIGHTING



Rev. 07/2006

INDICE

INFORMAZIONI DI SICUREZZA	4
CARATTERISTICHE TECNICHE	5
CARATTERISTICHE PRINCIPALI.....	5
CONTROLLI DI BASE	6
SETUP	7
1. INTERNAL LIBRARY	8
1.1 Create New Fixture:	8
1.2 Edit Existing Fixture:	16
1.3 Delete Fixture:.....	17
2. PATCH.....	19
2.1 Fixture Patch:	20
2.2 Parcan Patch:.....	20
2.4 Smoke Patch:.....	21
3. MIDI CHANNEL	22
4. STROBE TYPE.....	22
5. GOOSENECK DIMMER	23
6. VIEW FREE MEMORY	23
7. SEND DATA FILE.....	23
8. LOAD DATA FILE	25
9. UPDATE SOFTWARE	26
10. SAVE TO CARD	26
11. LOAD FROM CARD	28
RECORD.....	29
1. RECORD SHOWS	29
1.1 Active Effects:	30
1.2 Edit Steps:.....	30
1.3 Step's Time:	31
2. RECORD CHASES.....	32
3. RECORD SCENES.....	33
PLAYBACK	34
CONTROLLO STROBO.....	35

MANUAL FIXTURES	35
UTILITA'	36
TEMPO	36
COPIA	37
RESET	37
LAMP	38
MIDI	38
APPENDICE A.....	39

BENVENUTI

Congratulazioni per aver scelto questa centralina.

Ciascuna unità è stata accuratamente testata ed imballata prima della vendita.

Togliere l'imballo accuratamente e conservare la scatola e tutto il materiale dell'imballo per un eventuale uso futuro.

Assicurarsi che il prodotto non sia danneggiato e che manchino degli accessori. In caso affermativo, non utilizzare la macchina e contattare il rivenditore locale.

Leggere attentamente il presente manuale, in quanto esso riporta importanti informazioni di sicurezza e riguardanti l'uso e la manutenzione dell'apparecchio. Tenere sempre il manuale a portata di mano per consultazioni future.

INFORMAZIONI DI SICUREZZA

- Per ridurre i rischi di shock elettrici o incendio, non esporre l'unità a pioggia o umidità.
- Non rovesciare acqua o altri liquidi sopra o all'interno dell'apparecchio.
- Assicurarsi che la rete locale di alimentazione riporti gli stessi valori di tensione e frequenza di quelli dell'unità.
- Non tentare di utilizzare l'apparecchio se il cavo di alimentazione è danneggiato.
- Spegnerne immediatamente l'apparecchio in caso di malfunzionamento. Nel caso in cui si avvertano fumo o strani odori provenire dall'apparecchio, disconnettere immediatamente l'alimentazione.
- Non aprire l'apparecchio, all'interno non ci sono componenti che necessitano di manutenzione.
- Non smontare o modificare l'apparecchio, in quanto questo provoca il decadimento della garanzia.
- Non tentare di riparare. Riparazioni effettuate da personale non qualificato potrebbero provocare danni o malfunzionamenti. Contattare il centro di assistenza tecnica autorizzato.

Evitare l'acqua: il prodotto non è impermeabile e potrebbe avere dei malfunzionamenti se esposto ad elevati livelli di umidità. Ruggine all'interno dei meccanismi potrebbe provocare danni irreparabili.

Evitare scuotimenti: il prodotto potrebbe avere malfunzionamenti se soggetto a urti violenti o forti vibrazioni.

Evitare forti campi magnetici: non utilizzare o posizionare il prodotto vicino ad apparecchi che generano forti radiazioni o campi elettromagnetici. Elevate cariche elettrostatiche o campi magnetici prodotti da apparecchi come radiotrasmittitori, potrebbero interferire con il display o la circuiteria interna.

Pulizia: potrebbe essere necessaria la pulizia dell'apparecchio in caso di depositi di polvere, fumo prodotto dalle macchine del fumo ecc. Utilizzare in tali casi un panno morbido e asciutto per la pulizia della scocca esterna.

Memorie: le schede di memoria potrebbero riscaldarsi durante il normale uso; osservare le dovute precauzioni per la rimozione delle schede dall'apparecchio.

Attenzione: sono raccomandate solo schede di memoria Compact Flash 32 M.

La consolle richiede l'uso delle schede di memoria per uso esclusivo. Nel caso in cui tali schede fossero utilizzate su altre consolle, potrebbero verificarsi degli errori.

Informazioni sul copyright: nessuna parte del presente manuale, relativo a quest'apparecchio, può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, tradotta in altra lingua, senza autorizzazione scritta.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Modello:	PLBR256MH2
Alimentazione:	AC 230V / AC 120V
Scocca:	in metallo verniciato a polvere epossidica
Display:	2 x 40 caratteri
Canali DMX:	512 canali massimo, configurabili per proiettori intelligenti, PAR tradizionali e strobo DMX
Ingressi / Uscite:	4 x DMX OUT – 3 poli MIDI IN / OUT / THRU – connettore standard DIN 5 poli Porta RS 232 – connettore DB9 Audio IN – connettore RCA
Audio trigger:	Microfono interno incorporato o tramite Audio IN
Dimensioni:	mm. 650 x 400 x 115 (h)
Peso:	kg. 8,3
Accessori opzionali:	Scheda di memoria: 32 MB Compact Flash Lampada USB 5V / 1W Cavo RS 232

CARATTERISTICHE PRINCIPALI

- 512 canali DMX (24 canali per PAR tradizionali, 8 canali per strobo, fino a 36 canali per proiettori intelligenti)
- 20 programmi strobo pre-impostati e 48 scene programmabili

- 48 show programmabili per i proiettori intelligenti, ciascuno con un massimo di 48 passi
- 48 show programmabili per i PAR, ciascuno con un massimo di 48 passi
- Libreria interna editabile, con un massimo di 256 apparecchi
- Accesso libero alle schede di memoria per lo scambio di dati (librerie, memorie e setup)
- Files di dati scaricabili su PC
- Software aggiornabile
- Ingresso audio o microfono interno per sincronizzazione musicale
- Joystick per regolazioni del pan e tilt per i proiettori intelligenti
- Black out e Grand Master

CONTROLLI DI BASE

FIXTURE (1-16)

I pulsanti [FIXTURE] 1-16 sono utilizzati per selezionare gli apparecchi inseriti in libreria, per il funzionamento in modalità programmazione o manuale. Possono essere utilizzati anche per creare gruppi di apparecchi, tenendo premuto il pulsante [FIXTURE].

JOYSTICK

Il joystick è utilizzato per il controllo del Pan e del Tilt degli apparecchi

PAN / TILT

Il pulsante [PAN] accende e spegne la funzione Pan del joystick, Il pulsante [TILT] accende e spegne la funzione Tilt del joystick.

SETUP

Premere questo pulsante per accedere al menu Setup

RECORD

Premere questo pulsante per accedere alla modalità Record

CURSOR (▲ / ▼ / ◀ / ▶)

I pulsanti [▲] [▼] sono utilizzati per le regolazioni all'interno della funzione attiva. I pulsanti [◀] [▶] sono utilizzati per selezionare le funzioni da attivare, scorrendo da una sezione all'altra, indicate nella parte superiore del display.

SLIDERS EFFETTI (1-6)

Questi 6 sliders sono utilizzati per le regolazioni dei parametri visualizzati nel display, direttamente sopra ciascun slider.

PULSANTI OK [→] ED ESC [←]

Premere OK [→] per confermare o accedere al sottomenu. Allo stesso modo premere ESC [←] per annullare o tornare al menu precedente.

SLIDERS CANALI (1-12)

Questi 12 sliders, in combinazione con il pulsante [CHANNEL], possono essere usati per la regolazione dei 24 canali di controllo dei fari PAR.

FLASH (1-12)

Questi 12 pulsanti possono essere utilizzati per portare il singolo canale alla massima intensità. Essi inoltre sono usati in combinazione con il pulsante [PAGE] per selezionare le scene o i passi all'interno dei chase o degli show. Il blocco del pulsante può essere abilitato se esso è premuto per più di 2 secondi.

FLASH PAGE

In combinazione con i pulsanti [FLASH] questo pulsante è utilizzato per richiamare, attraverso le pagine 1-4, le scene o i passi dei chase o degli show.

CHANNEL

Questo pulsante è utilizzato per selezionare i canali tra due banchi: il primo i canali 1-12, il secondo i canali 13-24.

SLIDER MASTER

Questo slider è utilizzato per controllare l'uscita generale dei due banchi di canali (1-12, 13-24)

SLIDER GRAND MASTER

Questo slider è utilizzato per controllare la massima uscita di tutti gli sliders.

SLIDER PRESET (1-8)

Questi 8 sliders sono utilizzati per controllare il livello di uscita dei rispettivi preset.

BLACKOUT

Premendo questo pulsante tutti i valori impostati per le varie funzioni, vengono portati a zero (il led lampeggiante al di sopra del pulsante indica che la rispettiva funzione è attivata). Premendo di nuovo il pulsante, i valori vengono reimpostati.

AUDIO

Questo pulsante viene utilizzato per abilitare o disabilitare la sincronizzazione audio delle scene, chase o show selezionati e dei programmi strobo.

SETUP

Per prima cosa assicurarsi che l'apparecchio sia in modalità Control Fixture, osservando lo stato del led del pulsante [FIXTURE] ed il display di destra. Il primo deve essere acceso ed il secondo dovrà mostrare il messaggio *SELECT FIXTURE*. Premere il pulsante [SETUP] per attivare la relativa modalità. Il led giallo in corrispondenza di tale pulsante inizierà a lampeggiare ed il display mostrerà il messaggio *CONFIGURATION & SETUP MENU*.

Il menù SETUP contiene 11 sottomenù nominati: INTERNAL LIBRARY – PATCH – MIDI CHANNEL – STROBE TYPE – GOOSENECK DIMMER – VIEW FREE MEMORY – SEND DATA FILE – LOAD DATA FILE – UPDATE SOFTWARE – SAVE TO CARD – LOAD FROM CARD.

1. INTERNAL LIBRARY

Premere il pulsante [SETUP] per accedere al relativo menù. Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a che il display non mostri la scritta *INTERNAL LIBRARY* nella riga inferiore.

```
CONFIGURATION & SETUP MENU   esc ←
SELECT → [ INTERNAL LIBRARY ] ok →
```

Premere *ok* per accedere al menù dei settaggi, il quale ha 3 sottomenu: *CREATE NEW FIXTURE* – *EDIT EXISTING FIXTURE* – *DELETE FIXTURE*

1.1 Create New Fixture:

Muovere lo slider 5 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a che non appare il messaggio *CREATE NEW FIXTURE* nel display.

```
---- INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION ----
Select ITEM ---- [ CREATE NEW FIXTURE ]
```

Premere *ok*, una nuova finestra apparirà nel display, ad indicare che è possibile iniziare la configurazione per una nuova macchina. I menù che seguono permettono di aggiungere in nuovo apparecchio ed i suoi attributi, all'interno della libreria (si possono memorizzare massimo 256 apparecchi).

All'interno del menù *CREATE NEW FIXTURE* sono presenti 10 sottomenù denominati: *TOTAL DMX CHANNEL* – *LCD EFFECT LABEL* – *INTERNAL PATCH* – *PAN/TILT PATCH* – *HARD/SOFT CROSS* – *FIXTURE NAME* – *RESET/LAMP VALUES* – *DIP-SWITCH CONFIGURATION* – *CONTROL TYPE* – *DIMMER PATCH*.

1.1.1 Total DMX Channel

Quando il display mostra il messaggio *CREATE NEW FIXTURE*, premere *ok*, muovere lo slider 5 o premere i pulsanti [▲] / [▼], fino a quando non appare la scritta *TOTAL DMX CHANNEL*.

Premere *ok*, apparirà una nuova finestra dove è richiesto il numero di canali DMX che l'apparecchio utilizzerà. Muovere lo slider 5 o premere i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare un numero compreso tra 1 e 36, quindi premere *ok* per confermare e tornare al menù precedente.


```

Select feature to configure for          esc ←
FIXTURE NAME - [ TOTAL DMX CHANNEL ]    ok →

```

```

Total channels occupied on dmx          esc ←
FIXTURE NAME -      [ 1 ]              ok →

```

```

Select feature to configure for          esc ←
FIXTURE NAME - [ TOTAL DMX CHANNEL ]    ok →

```

1.1.2 LCD Effect Label

Quando il display mostra il messaggio *CREATE NEW FIXTURE*, premere *ok*, muovere lo slider 5 o premere i pulsanti [▲] / [▼], fino a quando non appare la scritta *LCD EFFECT LABEL*.

```

---- INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION ----
Select ITEM ---- [ CREATE NEW FIXTURE   ]

```

```

Select feature to configure for          esc ←
FIXTURE NAME - [ LCD EFFECT LABEL ]    ok →

```

```

Enter number of lcd pages                esc ←
FIXTURE NAME -      [ 1 ]              ok →

```

```

Enter the string for effects              more ←→
_----- P1

```

```

Enter the string for effects              more ←→
COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT DIMMR    P1

```

Premere *ok*, apparirà una nuova finestra dove è richiesto il numero di pagine totali (da 1 a 5 massimo), per visualizzare tutti gli effetti dell'apparecchio sullo schermo. Muovere lo slider 5 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare un valore tra 1 e 5, quindi premere *ok* per confermare o *esc* per uscire.

Premendo *ok* apparirà una nuova finestra in cui è richiesto di inserire delle stringhe per ciascun effetto dell'apparecchio (una lista dei comandi per ciascuna funzione, che successivamente si ritroveranno scritti sul display).

Ogni pagina contiene 6 stringhe ed ogni stringa può avere un massimo di 6 caratteri. Premere i pulsanti [▲] / [▼] per richiamare le stringhe degli effetti già inseriti. Se necessario, è possibile creare delle stringhe personalizzate premendo i pulsanti [◀] / [▶] per scorrere tra le singole lettere, quindi muovere lo slider 1 per inserire un carattere alla volta.

Una volta completate le etichette degli effetti della prima pagina, premere *ok* per passare alla pagina successiva. Terminata la procedura, premere *esc* per tornare al menu precedente. I dati saranno memorizzati automaticamente.

1.1.3 Internal Patch

Quando il display mostra il messaggio *CREATE NEW FIXTURE*, premere *ok*, muovere lo slider 5 o premere i pulsanti [▲] / [▼], fino a quando non appare la scritta *INTERNAL PATCH*.

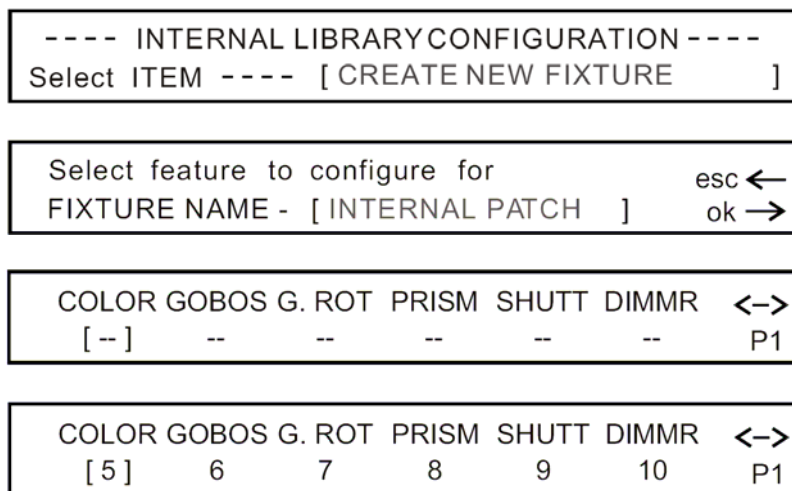
Premere *ok*, un messaggio di avviso apparirà, invitando a non utilizzare lo stesso canale per 2 o più effetti. Premere di nuovo *ok*, riappariranno le etichette degli effetti, create nel precedente paragrafo.

Questa funzione permette di assegnare ad ogni etichetta, il rispettivo canale, in accordo con le caratteristiche dell'apparecchio stesso. Muovere gli slider 1-6 per assegnare ad ogni etichetta il proprio canale. In alternativa è possibile utilizzare i pulsanti [◀] / [▶] per passare da un effetto all'altro, quindi i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare il numero del canale desiderato per l'effetto evidenziato. Premere *ok* per proseguire nell'assegnazione dei canali, se sono presenti più pagine. Terminata la procedura di assegnazione, premere *esc* per tornare al menù precedente. I dati saranno memorizzati automaticamente.

NOTA: se si desidera controllare il Pan e Tilt con il joystick, non bisogna effettuare l'assegnazione dei canali dei due movimenti, all'interno di questa sezione, ma solo nella successiva. Viceversa, se si desidera controllare il Pan ed il Tilt esclusivamente con gli sliders, l'assegnazione va fatta soltanto nella presente sezione, non nella successiva.

Se l'assegnazione viene fatta contemporaneamente nelle due sezioni, tutta la procedura di creazione del nuovo apparecchio non andrà a buon fine.

I movimenti dell'apparecchio, non possono essere controllati contemporaneamente dagli sliders e dal joystick.



1.1.4 Pan / Tilt Patch

Quando il display mostra il messaggio *CREATE NEW FIXTURE*, premere *ok*, muovere lo slider 5 o premere i pulsanti [▲] / [▼], fino a quando non appare la scritta *PAN / TILT PATCH*.

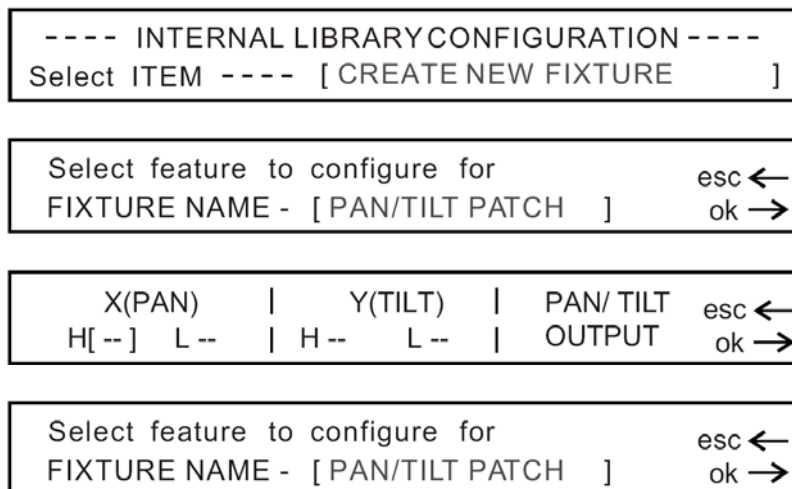
Premere *ok*, un messaggio di avviso apparirà, invitando a riservare i canali del Pan e Tilt, esclusivamente per queste funzioni. Premere di nuovo *ok*, apparirà una nuova finestra in cui è richiesto di assegnare i movimenti Pan e Tilt dell'apparecchio.

Alcuni apparecchi supportano le modalità 8 o 16 bit, altri solo la modalità 8 bit. In modalità 16 bit, il movimento Pan richiede 2 canali denominati *high (H)* e *low (L)* (rispettivamente Pan e Pan Fine); allo stesso modo per il Tilt. In modalità 8 bit sono richiesti un solo canale per il Pan ed uno solo per il Tilt (solo *high (H)*). Muovere gli slider 1-4 per selezionare i canali del Pan e Pan Fine e del Tilt e Tilt Fine.

In alternativa è possibile utilizzare i pulsanti [◀] / [▶] per attivare un elemento ed i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare il numero di canale da assegnare.

Terminata la procedura, premere *ok* o *esc* per ritornare al menù precedente. I dati saranno memorizzati automaticamente.

Attenzione: è importante assegnare correttamente i canali Pan e Tilt dell'apparecchio. In caso contrario tutta la procedura di creazione del nuovo apparecchio non andrà a buon fine.



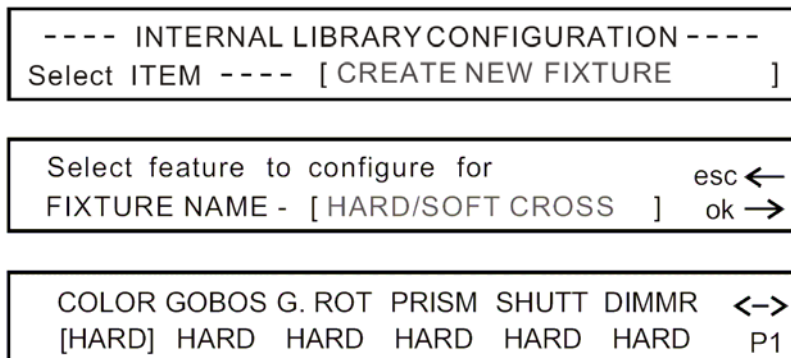
1.1.5 Hard / Soft Cross

Quando il display mostra il messaggio *CREATE NEW FIXTURE*, premere *ok*, muovere lo slider 5 o premere i pulsanti [▲] / [▼], fino a quando non appare la scritta *HARD / SOFT CROSS*.

Premere *ok*. Le stringhe degli effetti create precedentemente nel menù *LCD EFFECT LABEL* riappariranno. Questa funzione permette di determinare in che modo i canali dell'apparecchio riceveranno i comandi. Scegliendo *hard* il comando verrà inviato senza nessun tempo di dissolvenza; scegliendo *soft* il comando verrà inviato con un certo tempo di dissolvenza. Muovere gli slider 1-6 per selezionare *hard* o *soft* per gli effetti indicati direttamente al di sopra di ciascuno slider. In alternativa è possibile utilizzare i

pulsanti [◀] / [▶] per attivare un elemento ed i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare *hard* o *soft* per l'effetto sottolineato. Premere *ok* per andare avanti se c'è più di una pagina.

Terminata la procedura, premere *ok* o *esc* per ritornare al menù precedente. I dati saranno memorizzati automaticamente.

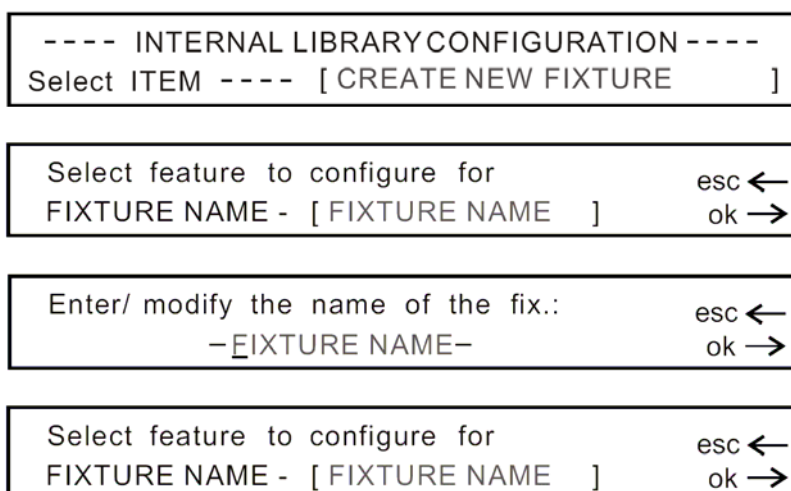


1.1.6 Fixture Name

Quando il display mostra il messaggio *CREATE NEW FIXTURE*, premere *ok*, muovere lo slider 5 o premere i pulsanti [▲] / [▼], fino a quando non appare la scritta *FIXTURE NAME*

Premere *ok*, apparirà una nuova finestra dove inserire o modificare il nome dell'apparecchio. Premere i pulsanti [◀] / [▶] per muovere la sottolineatura sulla posizione desiderata, poi muovere lo slider 4 per selezionare il carattere desiderato per quella posizione.

Terminata la procedura di caricamento del nome del nuovo apparecchio, premere *ok* per confermare e ritornare al menù precedente. Per annullare l'operazione premere *esc* per ritornare al menù precedente.



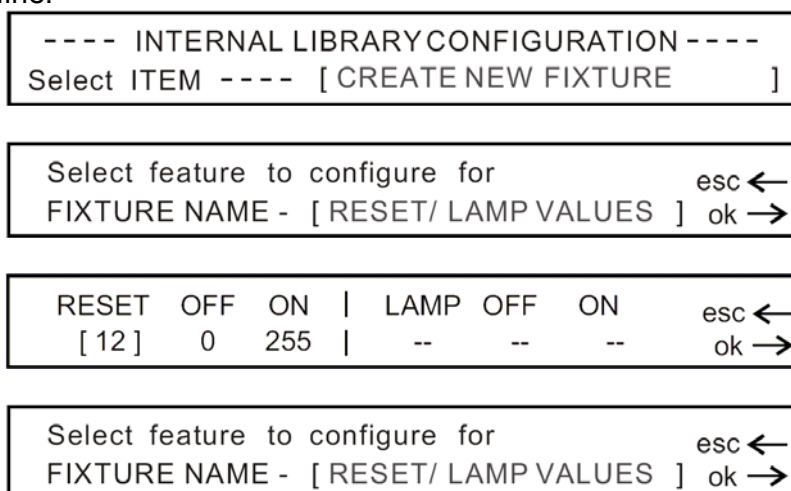
1.1.7 Reset / Lamp value

Quando il display mostra il messaggio *CREATE NEW FIXTURE*, premere *ok*, muovere lo slider 5 o premere i pulsanti [▲] / [▼], fino a quando non appare la scritta *RESET / LAMP VALUE*.

Premere *ok*, un messaggio di avviso apparirà, per ricordare che i canali del reset e controllo lampada, dovrebbero essere diversi da quelli riservati al Pan,Tilt e dimmer. Premere di nuovo *ok*, apparirà una nuova finestra in cui è richiesto di assegnare i canali del reset e del controllo lampada ed i loro rispettivi valori di on/off. In alternativa è possibile utilizzare i pulsanti [◀] / [▶] per attivare un elemento ed i pulsanti [▲] / [▼] per assegnare il valore.

Terminata la procedura, premere *ok* per confermare e ritornare al menù precedente. Per annullare l'operazione premere *esc* per ritornare al menù precedente.

Attenzione: è importante assegnare correttamente canali del reset e del controllo lampada. In caso contrario tutta la procedura di creazione del nuovo apparecchio non andrà a buon fine.



1.1.8 Dip-Switch Configuration

Quando il display mostra il messaggio *CREATE NEW FIXTURE*, premere *ok*, muovere lo slider 5 o premere i pulsanti [▲] / [▼], fino a quando non appare la scritta *DIP-SWITCH CONFIG*.

Premere *ok*, apparirà un nuovo messaggio per la creazione, se necessario, della configurazione dei Dip-Switch dell'apparecchio. Questa procedura permetterà di tenere sotto controllo il sistema di indirizzamento e la posizione dei Dip-Switch dell'apparecchio. Se l'apparecchio ha una modalità di indirizzamento diverso da quello con Dip-Switch, è possibile ignorare questa sezione.

Muovere lo slider 2 per selezionare il numero di Dip-Switch, compreso tra 5 e 10; muovere lo slider 5 per scegliere tra il sistema di indirizzamento 0 (tutti i Dip-Switch in off = valore 1) o 1 (Dip-Switch 1 = on, resto = off).

Terminata la procedura, premere *ok* per confermare e ritornare al menù precedente. Per annullare l'operazione premere *esc* per ritornare al menù precedente.

COLOR	GOBOS	G. ROT	PRISM	SHUTT	---	<-->
[TAB]	LIN	LIN	LIN	LIN	---	P1

Come descritto sopra, la funzione *TAB* permette di utilizzare i pulsanti [▲] / [▼] per cambiare repentinamente lo stato della macchina, in relazione a quanto settato inizialmente. Per effettuare tale settaggio, attenersi alla procedura seguente:

- a. premere il pulsante funzione al disotto dell'effetto riportato sul display, apparirà una nuova finestra

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[1]	1	0	ok →

In cui *TOT.Pset* indica il valore complessivo delle tabulazioni, *Pset* indica il numero di tabulazione e *VALUE* indica il valore assegnato.

- b. muovere lo slider 3 per determinare quante tabulazioni si vogliono inserire, tale valore può avere un range da 1 a 50. Una volta deciso il numero di tabulazioni muovere lo slider 5 per selezionare il numero di tabulazione e lo slider 6 per assegnare a tale tabulazione un valore da 0 a 255.

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	1	0	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	2	25	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	3	99	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	4	101	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	5	250	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	6	255	ok →

- c. Ripetere l'operazione muovendo gli slider 5 e 6 fino a quando tutti i valori non siano stati assegnati.

COLOR	GOBOS	G. ROT	PRISM	SHUTT	---	<-->
[TAB]	LIN	LIN	LIN	LIN	---	P1

Terminata la procedura, premere *ok* per confermare e ritornare al menù precedente. Per annullare l'operazione premere *esc* per ritornare al menù precedente.

Premere *ok* per proseguire nelle pagine, eventualmente ve ne fossero delle altre.

Terminati tutti i settaggi, premere *esc* per tornare al menù precedente, il salvataggio è automatico.

1.1.10 Dimmer Patch

Quando il display mostra il messaggio *CREATE NEW FIXTURE*, premere *ok*, muovere lo slider 5 o premere i pulsanti [▲] / [▼], fino a quando non appare la scritta *DIMMER PATCH*.

Premere *ok*, apparirà un messaggio di avviso per ricordare che il canale del dimmer dovrebbe essere diverso da quello del Pan, Tilt, Reset e controllo lampada. Premere di nuovo *ok*, apparirà un messaggio che indica di assegnare il canale del dimmer.

Muovere lo slider 5 per selezionare il valore del canale del dimmer, in accordo con le caratteristiche del faro.

Terminata la procedura, premere *ok* per confermare e ritornare al menù precedente. Per annullare l'operazione premere *esc* per ritornare al menù precedente.

---- INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION ----	
Select ITEM ---- [CREATE NEW FIXTURE]	

Select feature to configure for	esc ←
FIXTURE NAME - [DIMMER PATCH]	ok →

Enter dimmer channel	esc ←
FIXTURE NAME - [--]	ok →

Select feature to configure for	esc ←
FIXTURE NAME - [DIMMER PATCH]	ok →

1.2 Edit Existing Fixture:

Premere il pulsante [SETUP] per accedere al relativo menù. Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a che il display non mostri la scritta *INTERNAL LIBRARY*.

Premere *ok*, apparirà una nuova finestra. Muovere lo slider 5 o premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a quando il messaggio *EDIT EXISTING FIXTURE* non appare sullo schermo.


```
CONFIGURATION & SETUP MENU   esc ←
SELECT → [ INTERNAL LIBRARY ] ok →
```

```
---- INTERNAL LIBRARYCONFIGURATION ----
Select ITEM ---- [ DELETE FIXTURE  ]
```

```
Select fixture to erase from libr.   esc ←
          [ Ypoc250          ]       ok →
```

```
Ypoc - SELECTED!               quit ←
Do you want to erase it?       <no>yes →
```

```
---- INTERNAL LIBRARYCONFIGURATION ----
Select ITEM ---- [ DELETE FIXTURE  ]
```

MESSAGGI DI ERRORE

Se sono stati commessi degli errori durante la configurazione dell'apparecchio, sul display apparirà un messaggio di errore.

```
CONFIGURATION MISHMASH!       retry ←
Do you want to exit or retry?  exit  →
```

Se sono stati cambiati degli attributi ad un apparecchio esistente, nel momento in cui si esce per salvare, apparirà un messaggio come il seguente

```
FIXTURE NAME - ALREADY EXIST!  quit ←
Do you want to replace it?     <no>yes →
```

Premere *ok* per confermare o *esc* per annullare le modifiche e riprovare, oppure *no* per abbandonare l'operazione senza modificare gli attributi dell'apparecchio e ritornare al menù precedente.

La libreria può contenere un massimo di 256 apparecchi. Quando ci sono già 256 apparecchi memorizzati in libreria e si tenta di memorizzarne un altro, apparirà un messaggio di avviso.

```
ALL LIBRARY HAVE BEEN USED!   esc ←
                               ok  →
```

Se si tenta di cancellare un apparecchio al momento in uso, apparirà il seguente messaggio di avviso.

```
THIS FIXTURE IS CURRENTLY USED IN      esc ←
PATCH!                                ok  →
```

Se in libreria non ci sono apparecchi memorizzati e si tenta di eliminarne uno, comparirà il seguente messaggio di avviso.

```
NO FIXTURE!                            esc ←
                                         ok  →
```

2. PATCH

Premere il pulsante [SETUP] per accedere al relativo menù. Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a che il display non mostri la scritta *PATCH*.

```
CONFIGURATION & SETUP MENU             esc ←
SELECT → [ PATCH                       ] ok  →
```

Premere *ok*, apparirà una nuova finestra dove selezionare *ON* o *OFF* per il patching automatico dei canali DMX (*DMX CHANNEL AUTO PATCH*). Questo menù permette di selezionare il patch automatico o manuale. Muovere lo slider 5 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare *ON* o *OFF*.

Quando è selezionato *ON* (patch automatico attivo), gli indirizzi da 1 a 479 vengono automaticamente configurati per essere assegnati a 16 proiettori intelligenti (testemobili e scanner), gli indirizzi da 480 a 503 (12 slider 1-12 / 13-24) vengono automaticamente configurati per essere assegnati a dimmer per il controllo di proiettori PAR, gli indirizzi da 504 a 511 vengono automaticamente configurati per essere assegnati a 4 strobo (2 canali cadauna), infine l'indirizzo DMX 512, viene automaticamente configurato per essere assegnato ad una macchina del fumo.

Quando è selezionato *OFF*, (patch manuale), è possibile configurare gli indirizzi DMX a propria discrezione.

Una volta selezionata la modalità di patching, premere *ok*, apparirà una nuova finestra, dove confermare. Se si è sicuri, premere *ok* per la selezione, ed accedere al menù di configurazione del patching. Premere *esc* per cancellare e riprovare, *no* per annullare e tornare al menù precedente.

```
DMX CHANNEL AUTO PATCH                 esc ←
SELECT → [ ON                         ] ok  →
```

```
DMX CHANNEL AUTO PATCH-ON              quit ←
Do you want to change it?              <no>yes →
```

Dopo aver premuto *ok* per l'accesso al menù di configurazione, apparirà una nuova finestra per la selezione delle tipologie di apparecchi. Sia che ci si trovi in modalità manuale, sia che ci si trovi in modalità automatica, saranno individuate 4 tipologie di

apparecchi: Proiettori intelligenti (Fixtures), Parcan, Strombo e Macchine del fumo. Muovere lo slider 5 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a quando la tipologia desiderata non appare sul display.

2.1 Fixture Patch:

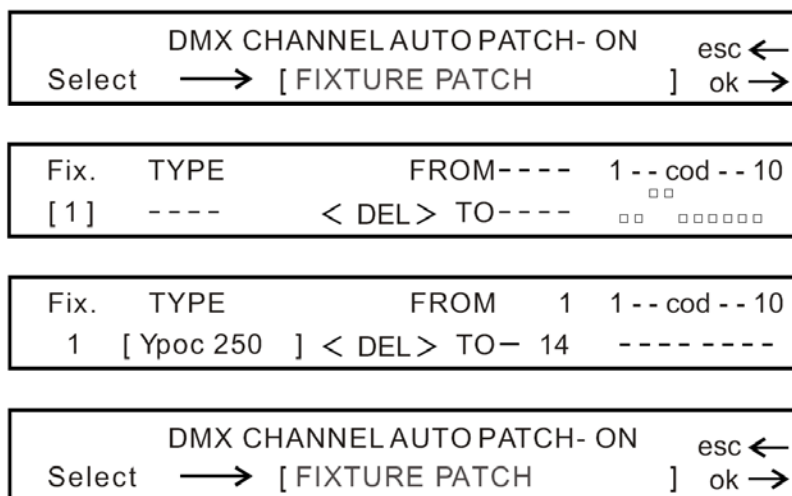
Muovere lo slider 5 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a quando il messaggio *FIXTURE PATCH* non appare sul display.

Premere *ok* per accedere al menù di configurazione, apparirà una nuova finestra. Questo menu permette di effettuare il patching di 16 fixtures. Muovere lo slider 1 per selezionare il numero di fixture da 1 a 16, quindi muovere lo slider 2 per selezionare l'apparecchio desiderato dalla libreria, da assegnare al relativo numero di fixture.

Ripetere la procedura fino al completamento di tutta l'assegnazione. E' possibile utilizzare i pulsanti [◀] / [▶] per passare dal numero della fixture alla tipologia, quindi premere i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare il numero o la tipologia.

In modalità patching automatica, tutte le fixtures selezionate, saranno automaticamente indirizzate tra 1 e 479. In modalità patching manuale è importante calcolare attentamente il numero di canali DMX per poter effettuare un patching corretto.

Per rimuovere una fixture durante la fase di patching, premere il pulsante funzione al di sotto dello slider 5. Terminata la procedura, premere *ok* o *esc* per ritornare al menù precedente. La memorizzazione è automatica.



2.2 Parcan Patch:

Muovere lo slider 5 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a quando il messaggio *PAR PATCH* non appare sul display. Premere *ok* per accedere al menù di configurazione, apparirà una nuova finestra. Questo menu permette di indirizzare 24 Par consecutivi.

In modalità patching automatica, i Par saranno indirizzati sui canali da 480 a 503 ed automaticamente sugli slider 1-12 / 13-24. In modalità patching manuale è importante calcolare attentamente il numero di canali DMX per poter effettuare un patching corretto. Muovere lo slider 2 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare l'indirizzo DMX di partenza, i 24 indirizzi consecutivi saranno automaticamente occupati. Premere *ok* per confermare la configurazione, quindi premere *esc* per uscire e tornare al menu precedente.

DMX CHANNEL AUTO PATCH- ON	esc ←
Select → [PAR PATCH]	ok →

PAR DMX CHANNEL	esc ←
FROM [480] TO 503	ok →

2.3 Strobe Patch:

Muovere lo slider 5 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a quando il messaggio *STROBE PATCH* non appare sul display. Premere *ok* per accedere al menù di configurazione, apparirà una nuova finestra. Questo menù permette di indirizzare 4 strobo con 2 canali ciascuna.

In modalità patching automatica, le strobo saranno indirizzate sui canali da 504 a 511. In modalità patching manuale è importante calcolare attentamente il numero di canali DMX per poter effettuare un patching corretto.

Muovere lo slider 2 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare l'indirizzo DMX di partenza, le 4 strobo saranno automaticamente indirizzate. Premere *ok* per confermare la configurazione, quindi premere *esc* per uscire e tornare al menu precedente.

DMX CHANNEL AUTO PATCH- ON	esc ←
Select → [STROBE PATCH]	ok →

STROBE DMX CHANNEL	esc ←
FROM [504] TO 511	ok →

2.4 Smoke Patch:

Muovere lo slider 5 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a quando il messaggio *SMOKE PATCH* non appare sul display. Premere *ok* per accedere al menù di configurazione, apparirà una nuova finestra. Questo menù permette di indirizzare una macchina del fumo.

In modalità patching automatica, la macchina del fumo sarà indirizzata sul canale DMX 512. In modalità patching manuale è importante calcolare attentamente il numero di canali DMX per poter effettuare un patching corretto.

Muovere lo slider 2 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare l'indirizzo DMX della macchina del fumo. Premere *ok* per confermare la configurazione, quindi premere *esc* per uscire e tornare al menu precedente.

DMX CHANNEL AUTO PATCH- ON	esc ←
Select → [SMOKE PATCH]	ok →

SMOKE DMX CHANNEL	esc ←
FROM [512] TO 512	ok →

3. MIDI CHANNEL

Premere il pulsante [SETUP] per accedere al relativo menù. Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a che il display non mostri la scritta *MIDI CHANNEL*. Premere *ok*, apparirà una nuova finestra dove selezionare il canale MIDI, in relazione all'apparecchio o sequencer MIDI collegati. Questa funzione permette di controllare questa centralina attraverso un apparecchio o un sequencer MIDI. Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare il valore da 1 a 16. Premere *ok* per confermare oppure *esc* per uscire e tornare al menu precedente.

CONFIGURATION & SETUP MENU	esc ←
SELECT → [MIDI CHANNEL]	ok →

MIDI CHANNEL	esc ←
[1]	ok →

4. STROBE TYPE

Premere il pulsante [SETUP] per accedere al relativo menù. Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a che il display non mostri la scritta *STROBE TYPE*. Premere *ok*, apparirà una nuova finestra. Questa funzione permette di selezionare lo strobo tra tre tipi: SPQ-2, Energy DMX e SP-1500/SP-750/SP-200H, tramite i quali controllare lo strobo con questa console. Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare il tipo di strobo desiderata. Premere *ok* per confermare oppure *esc* per uscire e tornare al menu precedente.

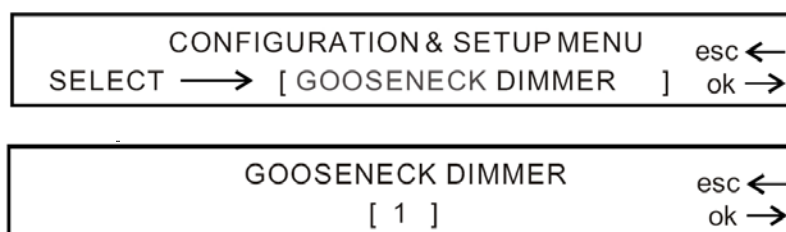
Attenzione: per adattare a questa centralina, lo strobo da collegare, potrebbe essere necessario ricorrere ad ulteriori settaggi sullo strobo. Per es. utilizzando la tipologia SPQ-2, assicurarsi che gli switch 1 e 2 dello strobo siano in on ed il resto in off.

CONFIGURATION & SETUP MENU	esc ←
SELECT → [STROBE TYPE]	ok →

STROBE TYPE	esc ←
[SPQ-2]	ok →

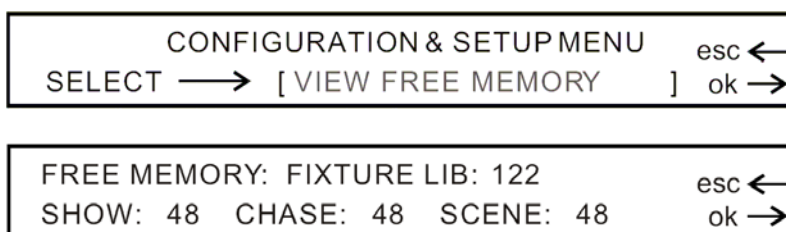
5. GOOSENECK DIMMER

Premere il pulsante [SETUP] per accedere al relativo menù. Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a che il display non mostri la scritta *GOOSENECK DIMMER*. Premere *ok*, apparirà una nuova finestra. Questa funzione permette di regolare l'intensità di una lampada collegata alla presa USB (venduta a parte). Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare un valore da 0 a 16. 0 indica minima intensità, 16 massima intensità. Premere *ok* per confermare oppure *esc* per uscire e tornare al menù precedente.



6. VIEW FREE MEMORY

Premere il pulsante [SETUP] per accedere al relativo menù. Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a che il display non mostri la scritta *VIEW FREE MEMORY*. Premere *ok*, apparirà una nuova finestra, che indica la quantità di dati presente in memoria e la memoria disponibile. Premere *ok* o *esc* per tornare al menù precedente.



7. SEND DATA FILE

Premere il pulsante [SETUP] per accedere al relativo menù. Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a che il display non mostri la scritta *SEND DATA FILE*. Premere *ok*, apparirà una nuova finestra dove selezionare gli elementi di cui fare il backup nella memoria di un PC, tramite la porta RS-232. Prima di iniziare con l'invio dei files, assicurarsi di aver stabilito una corretta comunicazione tra la centralina ed il PC. Leggere attentamente il paragrafo successivo per come effettuare una connessione corretta.

CONNESSIONE TRAMITE LA PORTA RS-232 E CONFIGURAZIONE DEL SISTEMA

Per connettere la centralina ad un PC, è necessario un cavo seriale disponibile presso un qualsiasi punto vendita di materiale informatico.

Collegare la porta seriale RS-232 della PLBR256MH2 ad una porta seriale COM del computer.

E' necessario disporre di un computer con Windows 95/98 o superiore. Windows dispone di un accessorio chiamato *Hyper Terminal* tramite il quale stabilire la connessione tra la centralina ed il PC.

Per prima cosa è necessario configurare *Hyper Terminal* per lavorare con la PLBR256MH2. Avviare il programma selezionando *START \ Programmi \ Accessori \ Hyper Terminal*. Se per qualche motivo tale programma non è installato in Windows, bisogna installarlo dal CD di installazione di Windows stesso.

Selezionare il pannello di controllo, quindi *Aggiungi / Rimuovi Programmi*, cliccare su *Installazione Windows*, selezionare *Comunicazioni*. Seguire le istruzioni per completare l'installazione.

Una volta avviato il programma *Hyper Terminal* bisognerà scegliere un nome ed un'icona. Nominare come PLBR256MH2 e scegliere l'icona desiderata. Nella schermata successiva *Connetti a:*, selezionare la porta COM a cui si è connessa la centralina. Ignorare il numero di telefono e le altre voci in questa finestra di dialogo, quindi premere *ok*. Nella finestra successiva, impostare la voce *Bit per secondo* a *38400*, *Bit di dati* a *8*, *Parità* su *Nessuno*, *Bit di Stop* a *1* e *Controllo di flusso* su *Nessuno*.

A questo punto si accede alla schermata di *Hyper Terminal*. Cliccare su *file-proprietà*, quindi su *impostazioni*. Cliccare su *Impostazioni ASCII*. Nella finestra di dialogo successiva deselegionare tutto, quindi scegliere *ok*. Chiudere *Hyper Terminal*. Una finestra di dialogo chiederà di salvare le impostazioni. Cliccare su *ok*, in questo modo si creerà un programma sotto il menù *Hyper Terminal*, denominato PLBR256MH2. E' possibile creare un collegamento su desktop, se si prevede di utilizzare spesso il collegamento tra centralina e PC. In questo modo, quando necessario, sarà sufficiente cliccare sul programma PLBR256MH2 per lanciare velocemente *Hyper Terminal* con le configurazioni per il collegamento alla centralina.

Una volta configurato, è possibile utilizzare *Hyper Terminal* per inviare i dati della centralina e salvarli sul proprio hard disk. Collegare la centralina al PC, come sopra descritto, cliccare sul file creato precedentemente PLBR256MH2, cliccare su *trasferimento* sulla barra dei menù, quindi selezionare *Acquisisci testo*. Apparirà una finestra di dialogo dove scegliere la directory ed il nome del file da acquisire. Utilizzare un nome tipo *PLBR256MH2.txt*. Assicurarsi di non utilizzare un nome già esistente, in quanto i dati ricevuti, non saranno soprascritti sul vecchio file.

Cliccare su *Avvia*, *Hyper Terminal* è ora pronto a ricevere il file dalla centralina.

All'interno del menù di selezione degli elementi di cui fare il backup, muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a che l'elemento desiderato da inviare non appare sul display.



Send data file to PC port Select → [LIBRARY]	esc ← ok →
Sending LIBRARY file to PC port Please wait	exit →
LIBRARY SEND COMPLETED!	esc ← ok →

Si raccomanda di non interrompere la comunicazione durante il trasferimento dei files. Quando la trasmissione è finita, apparirà sul display un messaggio di conferma. Premere *ok* oppure *esc* per ritornare al menù precedente.

8. LOAD DATA FILE

Premere il pulsante [SETUP] per accedere al relativo menù. Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a che il display non mostri la scritta *LOAD DATA FILE*. Premere *ok*, apparirà una nuova finestra dove selezionare gli elementi che si vogliono scaricare da PC. Questa funziona permette di scaricare una nuova libreria, nuove memorie o nuovi settaggi, da scaricare dal proprio PC, per sovrascrivere i vecchi. Prima di iniziare con il trasferimento dei dati, assicurarsi di aver stabilito una connessione tra la centralina ed il PC e di aver effettuato una corretta configurazione di Windows. A tal proposito si rimanda al capitolo precedente, per le istruzioni per la connessione via porta RS-232.

Richiamare il file creato precedentemente PLBR256MH2, cliccare su *Trasferimento* sulla barra dei menu e selezionare *Invia file di testo*. Apparirà una finestra dove selezionare il file da trasmettere. Individuato il file, cliccare su *Apri. Hyper Terminal* inizierà con la trasmissione del file. Quando il download sarà terminato, un messaggio di conferma apparirà sul display.

CONFIGURATION & SETUP MENU SELECT → [LOAD DATA FILE]	esc ← ok →
Load data file to PC port Select → [LIBRARY]	esc ← ok →
Loading LIBRARY file from PC port Please wait	exit →
LIBRARY RECEIVE COMPLETED!	esc ← ok →

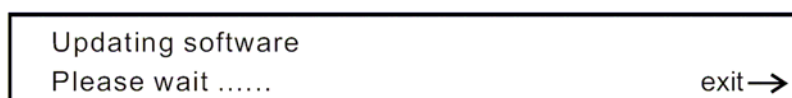
Premere *ok* oppure *esc* per ritornare al menù precedente. Se qualcosa dovesse andare storto, sul display apparirà un messaggio di errore. Controllare la connessione e riprovare.

9. UPDATE SOFTWARE

Premere il pulsante [SETUP] per accedere al relativo menù. Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a che il display non mostri la scritta *UPDATE SOFTWARE*.



Premere *ok*, apparirà una nuova finestra dove un messaggio di attesa indica che la centralina è pronta a ricevere il novo software.



Accendere il PC e richiamare il file creato con *Hyper Terminal* e denominato PLBR256MH2.

Cliccare su *Trasferimento* sulla barra dei menù e selezionare *Invia file di testo*. Apparirà una finestra di dialogo dove selezionare un file di testo per l'aggiornamento del software (tale file sarà fornito da PROEL). Selezionare il disco e la directory dove tale file è stato salvato e cliccare su *Apri*. *Hyper Terminal* inizia la trasmissione del file. Sono necessari circa 2 minuti per completare l'operazione. Se il trasferimento è avvenuto correttamente la centralina si riavvierà ed effettuerà la procedura di avvio. Se qualcosa è andato storto, sul display apparirà un messaggio di errore; controllare la connessione e riprovare.

10. SAVE TO CARD

Premere il pulsante [SETUP] per accedere al relativo menù. Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a che il display non mostri la scritta *SAVE TO CARD*.

Prima di accedere al menù, inserire una Compact Flash Card nello slot. Premere *ok*, apparirà una nuova finestra dove selezionare e nominare il numero di settori che saranno utilizzati per la formattazione della scheda di memoria.

Muovere lo slider 3 per selezionare i settori da 1 a 15 ed utilizzare il pulsante [▶] unitamente allo slider 5 per nominare il settore.

Premere *ok* per accedere al menù vero proprio; apparirà una nuova finestra dove indicare la categoria di files per i quali si vuole effettuare un backup.

Questo menù permette di effettuare un backup della libreria, della memoria o del setup, utilizzando la scheda di memoria. Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a quando il nome della categoria di files di cui si vuole effettuare il backup non appare sul display.

Premere *ok* per dare inizio al backup. Sul display appare un messaggio di attesa fino a quando il processo non è stato completato. In seguito apparirà un messaggio di avvenuto completamento, premere *ok* o *esc* per tornare al menu precedente. Se la scheda di memoria non è stata inserita, sul display apparirà il messaggio *NO CARD*.

CONFIGURATION & SETUP MENU	esc ←
SELECT → [SAVE TO CARD]	ok →

SAVE TO CARD MENU	esc ←
Select → [4] - Fcc-2lib	ok →

Save data from Console to Card	esc ←
Select → [LIBRARY]	ok →

Save LIBRARY from Console to Card
Please wait

SAVE LIBRARY COMPLETED!	esc ←
	ok →

NO CARD!	esc ←
PLEASE INSERT CARD AND RETRY.	ok →

11. LOAD FROM CARD

Premere il pulsante [SETUP] per accedere al relativo menù. Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a che il display non mostri la scritta *LOAD FROM CARD*. Premere *ok* per leggere i dati dalla scheda di memoria. Apparirà una finestra dove è possibile scegliere il numero ed il nome del settore da scaricare. Muovere lo slider 3 per selezionare un settore da 1 a 15.

Premere *ok*, apparirà una nuova finestra dove scegliere tra Libreria, Memoria o Setup, da scaricare sulla centralina. Muovere lo slider 3 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼], per effettuare la selezione, premere *ok* per iniziare con il download.

Al termine della procedura, il vecchio file sulla centralina sarà sovrascritto dal nuovo.

CONFIGURATION & SETUP MENU	esc ←
SELECT → [LOAD FROM CARD]	ok →

LOAD FROM CARD MENU	esc ←
Select → [4] - Fcc-2lib	ok →

Load data from Card to Console	esc ←
Select → [LIBRARY]	ok →

Load LIBRARY from Card to Console	
Please wait	

LOAD LIBRARY COMPLETED!	esc ←
	ok →

Se la scheda di memoria non è stata inserita oppure è stata inserita non correttamente, sul display apparirà il messaggio *NO CARD*.

NO CARD!	esc ←
PLEASE INSERT CARD AND RETRY.	ok →

La scheda di memoria per il trasferimento dei files, dovrebbe essere utilizzata soltanto con questa centralina. In caso contrario potrebbero generarsi errori di lettura e scrittura.

CARD DATA ERROR! PLEASE INSERT ANOTHER	esc ←
CARD AND RETRY.	ok →

Quando il download dalla scheda è ultimato, premere *ok* o *esc* per tornare al menù precedente.

LOAD LIBRARY COMPLETED!	esc ←
	ok →

RECORD

Questo apparecchio permette di registrare fino a 48 shows, chases e scenes. Questa sezione spiega le procedure per la registrazione di shows, chases e scenes. Per accedere alla modalità Record, premere il pulsante [RECORD], il led corrispondente inizierà a lampeggiare e sul display apparirà una nuova finestra. Per uscire dalla modalità Record premere di nuovo il pulsante [RECORD] ed il led si spegnerà. Si può uscire dalla modalità Record anche premendo *esc*.

Select what you want to record	<i>esc</i> ←
	<i>ok</i> →

1. RECORD SHOWS

Premere il pulsante [RECORD], il led corrispondente inizierà a lampeggiare e sul display apparirà una nuova finestra dove selezionare se registrare uno show, chase o scene.

Select what you want to record	<i>esc</i> ←
	<i>ok</i> →

Premere il pulsante [SHOW] per accedere al relativo menu di edit, il corrispondente led inizierà a lampeggiare ed apparirà una nuova finestra dove selezionare lo show da editare.

Select page and show number	<i>esc</i> ←
-----------------------------	--------------

Selezionare il numero dello show tramite i pulsanti flash 1-12 e tramite il pulsante [PAGE] per accedere alle pagine 13-24, 25-36, 37-48. Apparirà una nuova finestra.

SHOW	STEPS	<i>esc</i> ←
01	[--]	<i>edit</i> →

Muovere lo slider 2 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare il numero dei passi da 1 a 48. Premere *ok* (*edit*) per accedere al successivo menù. Questo menù ha 3 opzioni denominate *ACTIVE EFFECT*, *EDIT STEPS* e *STEP'S TIME*. I successivi paragrafi spiegano in dettaglio le 3 opzioni.

EDIT MENU	<i>esc</i> ←
[ACTIVE EFFECTS]	<i>ok</i> →

1.1 Active Effects:

Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a che il display non mostri la scritta *ACTIVE EFFECTS*. Premere *ok* per accedere al menù. Questo menù permette di selezionare quali fixtures saranno utilizzate nello show, quanti canali saranno attivi e quanti no.

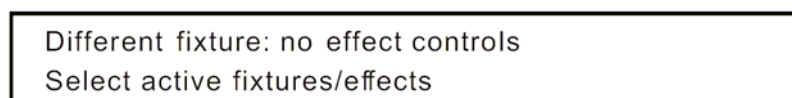


Per prima cosa bisogna selezionare le fixtures, premere i relativi pulsanti Fixture 1-16, i rispettivi led inizieranno a lampeggiare e gli effetti delle fixtures appariranno sul display.



E' possibile selezionare più fixture alla volta, solo l'ultima, della quale lampeggerà il relativo led, sarà attiva per lo show. E' possibile inoltre creare un gruppo di più fixtures, purché abbiano gli stessi effetti. Per creare un gruppo premere e mantenere premuto il pulsante [FIXTURE], contemporaneamente premere i pulsanti Fixture 1-16 per selezionare fixtures simili. Premere infine uno tra i pulsanti relativi agli slider 1-6. Il gruppo attivo sarà indicato dal led acceso di uno di tali pulsanti, i led delle fixtures appartenenti al gruppo selezionato lampeggeranno contemporaneamente.

Fare attenzione a selezionare fixture simili per la creazione di un gruppo, in caso contrario sul display apparirà un messaggio di errore.



Una volta selezionate le fixtures, i relativi effetti appariranno sul display. E' possibile premere i pulsanti relativi agli slider 1-6 ed i pulsanti [PAN] [TILT], per abilitare o disabilitare gli effetti stessi. I led corrispondenti agli effetti abilitati saranno lampeggianti, per contro quelli relativi agli effetti disabilitati saranno spenti. Premere *ok* per continuare con le selezioni degli effetti, se sono presenti più pagine. Ultimata l'operazione, premere *ok* oppure *esc* per tornare al menù precedente.

IMPORTANTE: questa centralina utilizza il principio LTP (Latest Takes Priorità – l'ultimo ha priorità), secondo il quale, se una fixture viene utilizzata in più di uno show, verrà preso in considerazione l'ultimo attivato.

1.2 Edit Steps:

Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a che il display non mostri la scritta *EDIT STEPS*. Premere *ok* per accedere al menù. Le fixtures selezionate per lo show saranno abilitate ed i loro effetti appariranno sul display. Questo menù permette di creare o modificare i passi che compongono uno show.

EDIT MENU [EDIT STEPS]	esc ← ok →
-----------------------------	---------------

COLOR	GOBOS	G.ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	0
0	120	0	0	0	255	999

Muovere gli sliders 1-6 ed il joystick per regolare la configurazione delle fixture attivate. Se la configurazione risulta soddisfacente premere e tenere premuto il pulsante [STORE], sul display apparirà il seguente messaggio.

Select destination step

Contemporaneamente premere uno dei pulsanti flash 1-12 unitamente al pulsante [PAGE] per accedere alle pagine 13-24, 25-36 e 37-48, per memorizzare il passo. Procedere analogamente per tutti i passi dello show.

E' possibile accedere direttamente o richiamare un passo da editare. Premere e mantenere premuto il pulsante [STEP], sul display apparirà il seguente messaggio.

Select step to edit

Contemporaneamente premere uno dei pulsanti flash 1-12 unitamente al pulsante [PAGE] per accedere alle pagine 13-24, 25-36 e 37-48, per selezionare il passo da editare. Questo si renderà immediatamente disponibile. Modificare e memorizzare il passo, come indicato precedentemente.

Al termine della procedura, premere esc per ritornare al menù precedente.

1.3 Step's Time:

Muovere lo slider 4 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] fino a che il display non mostri la scritta *STEPS'S TIME*. Premere ok per accedere al menù. Apparirà una nuova finestra. Questo menù permette di impostare il tempo di attesa ed il tempo di dissolvenza di ogni passo dello show.

EDIT MENU [STEP'S TIME]	esc ← ok →
------------------------------	---------------

SHOW	STEP	CROSS%	TIME	
- 1 -	[2]	50	2S	ok →

Muovere lo slider 2 per selezionare il numero del passo, muovere lo slider 4 per impostare il tempo di attesa tra 0 e 1min:39,9sec, e lo slider 3 per impostare il tempo di dissolvenza tra 0 e 100%. Procedere in questa maniera per tutti i passi dello show.

E' possibile impostare più passi con le stesse caratteristiche. Premere e tenere premuto il pulsante [STEP], contemporaneamente selezionare gli step attraverso i pulsanti flash 1-12, unitamente al pulsante [PAGE] per accedere alle pagine 13-24, 25-36 e 37-48. I led dei passi selezionati lampeggeranno e sul display apparirà il seguente messaggio.

```
SHOW  STEP  CROSS%  TIME
- 1 -  [ GR ]    ***    *****    ok →
```

Impostare i valori come descritto precedentemente. Premere ok per tornare al menù precedente.

Ultimata la procedura di creazione dello show, premere il pulsante [SHOW] o il pulsante [RECORD] per uscire. Sul display apparirà un messaggio. Per uscire e memorizzare tutto premere il pulsante [ENTER]. Per uscire senza memorizzare premere il pulsante sotto lo slider 6. Al contrario premere esc per rientrare nel menù ed effettuare altre modifiche.

```
Show 01 will be updated!
Press ENTER to store          quit ←
                              <ESC>
```

2. RECORD CHASES

Questa centralina permette di registrare fino a 48 chases per fari convenzionali (Par). Premere il pulsante [RECORD], il led corrispondente inizierà a lampeggiare e sul display apparirà una nuova finestra dove selezionare se registrare uno show, chase o scene.

```
Select what you want to record          esc ←
                                         ok →
```

Premere il pulsante [CHASE] per accedere al relativo menu di edit, il corrispondente led inizierà a lampeggiare ed apparirà una nuova finestra dove selezionare il chase da editare.

```
Select page and chase number          esc ←
```

Selezionare il numero del chase tramite i pulsanti flash 1-12 e tramite il pulsante [PAGE] per accedere alle pagine 13-24, 25-36, 37-48. Apparirà una nuova finestra.

```
CHASE  STEP  CROSS%  TIME          esc ←
- 1 -  [ 5 ]    50     2S          ok →
```


Questo menù permette di impostare il numero di passi che deve contenere il chase, il tempo di attesa per ciascun passo ed il tempo di dissolvenza e permette inoltre di creare o modificare i passi che costituiscono il chase.

Muovere lo slider 2 per selezionare il numero dei passi da 1 a 48. Muovere quindi lo slider 5 per impostare il tempo di attesa tra 0 e 1min:39,9sec e lo slider 4 per impostare il tempo di dissolvenza tra 0 e 100%.

A questo punto è possibile creare i passi per un chase. Ogni chase è composto al massimo da 48 passi ed in ogni passo è possibile gestire un massimo di 24 canali. Utilizzare gli slider 1-12 unitamente al pulsante [CHANNEL BANK] per accedere alla pagina 13-24, per impostare la configurazione desiderata, premere quindi il pulsante [STORE] per salvare il primo passo del chase. Il display a segmenti vicino gli sliders 1-12 mostrerà la scritta *St.2* che indica che è possibile editare il secondo passo. Creare quindi tutti i restanti passi fino al completamento della procedura.

E' possibile inoltre richiamare direttamente ed editare un singolo passo. Premere e tenere premuto il pulsante [STEP], contemporaneamente premere uno dei pulsanti flash 1-12 unitamente al pulsante [PAGE] per accedere alle pagine 13-24, 25-36 e 37-48, per selezionare il passo da editare, che sarà indicato nel display a segmenti. Procedere come indicato precedentemente per editare e salvare così il passo.

Premere *ok* per salvare tutto (numero di passi, tempo di attesa e tempo di dissolvenza) e ritornare al menù precedente. Premere *esc* per uscire senza salvare.

Premere il pulsante [RECORD] o il pulsante [CHASE] per uscire. I relativo led si spegnerà.

3. RECORD SCENES

Questa centralina permette di registrare fino a 48 scene per fari convenzionali (Par). Premere il pulsante [RECORD], il led corrispondente inizierà a lampeggiare e sul display apparirà una nuova finestra dove selezionare se registrare uno show, chase o scene.

Select what you want to record	esc ←
	ok →

Premere il pulsante [SCENE] per accedere al relativo menu di edit, il corrispondente led inizierà a lampeggiare ed apparirà una nuova finestra dove selezionare la scena da editare.

Select page and scene number	esc ←
------------------------------	-------

Selezionare il numero di scena tramite i pulsanti flash 1-12 e tramite il pulsante [PAGE] per accedere alle pagine 13-24, 25-36, 37-48. Apparirà una nuova finestra.

SCENE	TIME	esc ←
- 1 -	[3S]	ok →

Questo menù permette di creare o modificare una scena che può gestire fino a 24 canali, e impostare il tempo di dissolvenza. Utilizzare gli slider 1-12 unitamente al pulsante [CHANNEL BANK] per accedere alla pagina 13-24, per impostare la configurazione desiderata, premere quindi il pulsante [STORE] per salvare la scena. Muovere lo slider 2 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] per impostare il tempo di dissolvenza tra 0 e 1min:39,9sec. Premere *ok* per salvare e tornare al menù precedente, premere *esc* per uscire senza cambiare il tempo di dissolvenza della scena. Allo stesso modo è possibile creare un'altra scena fino ad un massimo di 48.

Premere il pulsante [RECORD] o il pulsante [SCENE] per uscire. Il relativo led si spegnerà.

PLAYBACK

Questa sezione illustra ciò che bisogna fare dopo aver terminato la programmazione di Shows, Chases e Scenes.

Il display in alto a sinistra è molto utilizzato durante la fase di playback. Di seguito i messaggi che appaiono sul display:

Messaggio	Descrizione
En01	Permette di attivare o sospendere il playback
Ch01	Permette di scorrere tra tutti i 48 Shows, Chases e Scenes
Go01 – Go48	Permette di attivare il playback dello Show, Chase o Scena selezionati
Pu01 – Pu48	Permette di sospendere il playback dello Show, Chase o Scena selezionati
SH01 – SH48	Shows 1-48
CA01 – CA48	Chase 1-48
SC01 – SC48	Scene 1-48

I pulsanti [CHOOSE] possono essere utilizzati per selezionare la modalità *Choose* (Ch) o la modalità *Enter* (En). Selezionando Ch, sulla linea inferiore del display apparirà il messaggio *Ch01*. Premere i pulsanti [GO] oppure [PAUSE] per scorrere tra Show, Chase o Scena, che si vuole far eseguire.

Effettuata la selezione, premere il pulsante [CHOOSE] per entrare in modalità *Enter*, sulla linea inferiore del display apparirà la scritta *En01*. Premere il pulsante [GO] per far eseguire lo Show, Chase o Scena selezionati; contemporaneamente è possibile premere il pulsante [AUDIO] per sincronizzare l'esecuzione del programma con l'audio. Premere il pulsante [PAUSE] per sospendere l'esecuzione. E' possibile premere continuamente il pulsante [PAUSE] per far eseguire il programma un passo alla volta. Durante l'esecuzione del programma è possibile utilizzare gli slider *Preset 1-8* per controllare il livello (dimmer) di esecuzione dello Show, Chase o Scena selezionati. Per interrompere la modalità di esecuzione premere il pulsante [CHOOSE] per ritornare in modalità *Choose*.

Questa centralina permette di memorizzare 32 presets (Shows, Chases, Scenes) allocati nelle pagine preset 1-4 (8 presets per pagina). Questo layout di presets è conveniente quando si vogliono eseguire più presets alla volta. E' possibile attivare massimo 4 Shows, 4 Chases e 4 Scenes contemporaneamente. Non è possibile inoltre attivare lo stesso Show, Chase o Scena in più di un preset alla volta.

CONTROLLO STROBO

Questa centralina può impegnare 8 canali DMX per controllare delle strobo. E' possibile scegliere tra 20 programmi prepostati.

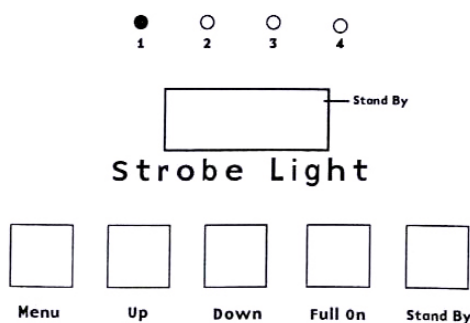
Il pulsante [MENU] può essere utilizzato per accedere al penu programmi (*Pr*) velocità (*SP*) o dimmer (*di*).

Premere il pulsante [MENU] fino a quando la scritta *Pr* non apparirà sul display. Utilizzare i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare i programmi 1-19 oppure ripetizione ciclica automatica dei programmi.

Premere il pulsante [MENU] fino a quando la scritta *SP* non apparirà sul display. Utilizzare i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare la velocità di esecuzione del programma corrente. Valore 01 indica minima velocità, valore 99 indica massima velocità.

Premere il pulsante [MENU] fino a quando la scritta *Di* non apparirà sul display. Utilizzare i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare l'intensità delle strobo durante l'esecuzione del programma. Valore 01 indica intensità minima, valore 99 indica intensità massima.

Il pulsante [FULL ON] viene utilizzato per effettuare l'accensione completa alla massima intensità. La funzione si abilita premendo il pulsante, si disabilita rilasciandolo. Premere il pulsante [STAND BY] per attivare la modalità Stand By. Premere di nuovo per disattivare. La funzione Full on ha la priorità se attivata contemporaneamente alla funzione Stand By.



MANUAL FIXTURES

Oltre ai 48 Shows, questa centralina permette di controllare le fixtures manualmente. Fino a 16 fixtures configurate, possono essere richiamate per il controllo manuale, per permettere maggiore flessibilità nella creazione di effetti sia che le fixtures siano utilizzate in modalità automatica, sia manuale.

Quando il led corrispondente al pulsante [FIXTURE] è acceso e sul display di destra appare la scritta *SELECT FIXTURE*, premere uno dei pulsanti Fixtures 1-16 per selezionare il proiettore che si vuole controllare in manuale. Il led relativo all'apparecchio scelto lampeggerà e sul display di destra appariranno gli effetti del proiettore selezionato.

Muovere gli sliders 1-6 per controllare manualmente i rispettivi effetti riportati sul display. Allo stesso modo il joystick può essere utilizzato per controllare il Pan ed il Tilt attivando il relativo controllo tramite i rispettivi pulsanti. Premere *ok* per passare alle pagine successive nel caso ve ne fossero più di una. I pulsanti 1-6 corrispondenti ai rispettivi sliders, possono essere utilizzati per richiamare direttamente i valori tabulati durante la fase di setup.

COLOR	GOBOS	G.ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	0
0	120	0	0	0	255	999

Se la Fixture è utilizzata in uno show, i canali che non subiscono una variazione manuale dei valori, continuano ad essere controllati dallo show. Per eliminare la modalità sui canali controllati manualmente e riassegnarli ai comandi dello show premere contemporaneamente i pulsanti [SETUP] e [RECORD].

I gruppi di Fixtures sono spesso utilizzati se si desiderano controllare insieme più apparecchi. Premere e mantenere premuto il pulsante [FIXTURE], sul display appariranno sei gruppi. Premere i pulsanti 1-6 al di sotto dei rispettivi sliders, per selezionare un gruppo, il led acceso evidenzia il gruppo selezionato. Premere i pulsanti Fixture 1-16 per selezionare gli apparecchi da includere nel gruppo, i rispettivi led lampeggeranno simultaneamente. Se le fixtures utilizzano gli stessi effetti sugli stessi canali questi appariranno sul display, indicando che il gruppo è stato creato con successo. Se si crea un gruppo con fixtures differenti, sul display apparirà il messaggio *different fixture: no effect control*. Una volta creati i gruppi è possibile richiamarli premendo i pulsanti al di sotto degli sliders 1-6 mantenendo premuto il pulsante [FIXTURE].

UTILITA'

TEMPO

Il pulsante [TIMES] è utilizzato per fissare alcuni fattori relativi alla velocità di esecuzione degli Shows, Chases o Scenes. Quando il led relativo al pulsante [FIXTURE] è acceso e sul display appare la scritta *SELECT FIXTURE*, premere il pulsante [TIMES], per accedere al relativo menù, il led lampeggerà e sul display apparirà il seguente messaggio.

---	SELECT SHOW	---	SPEED%	esc ←
01	--	--	[25]	ok →

Questa funzione permette di modificare la velocità di esecuzione degli Shows, Chases o Scenes tra il 25% e il 400%.

Premere il pulsante [SHOWS], gli shows in esecuzione appariranno sul display. Premere i pulsanti relativi agli sliders 1-4 oppure i pulsanti [◀] / [▶] per selezionare lo show il quale sarà evidenziato da due asterischi “* *”. Muovere lo sliders 5 oppure premere i pulsanti [▲] / [▼] per selezionare la velocità tra il 25% e il 100%. Il massimo tempo di esecuzione (minima velocità) non può essere superiore a 1min : 39,9s. Procedere alla stessa maniera per impostare la velocità per i Chases e Scenes.

Tramite i pulsanti flash 1-12, unitamente al pulsante [PAGE] per accedere alla pagina 13-24, si possono richiamare direttamente i passi dello show selezionato.

Premere il pulsante [TIMES] per uscire, il relativo led si spegnerà.

COPIA

Quando il led relativo al pulsante [FIXTURE] è acceso e sul display appare la scritta *SELECT FIXTURE*, premere il pulsante [COPY], per accedere al relativo menù, il led lampeggerà e sul display apparirà il seguente messaggio.

COPY OBJECT	FROM	TO	esc ←
Show	[1]	2	ok →

Questa funzione permette di creare una copia di uno Show, Chase o Scena Premere il pulsante [SHOW], muovere lo slider 3 per selezionare lo Show da copiare, muovere lo slider 4 per selezionare la destinazione per la copia. Premere *ok* apparirà il seguente messaggio.

Show 02 will be updated!	quit ←
Press ENTER to store	<ESC>

Premere il pulsante [ENTER] per salvare ed uscire. Premere il pulsante relativo allo slider 6 (*esc*) per uscire senza effettuare la copia. Premere *esc* per uscire definitivamente.

Ogni volta che si effettua una copia con successo, automaticamente si esce dal menù. Premere di nuovo il pulsante [COPY] per effettuare una nuova copia.

RESET

Questa funzione permette di inviare il comando di reset ad un apparecchio, direttamente dalla centralina. Premere il pulsante [RESET] per accedere al relativo menù, il led lampeggerà e sul display apparirà il seguente messaggio.

PUSH FIXTURE'S KEYS TO SEND RESET	esc ←
	ok →

Premere uno dei pulsanti Fixture 1-16 (relativo alla macchina che si vuole resettare) per qualche secondo fino a quando l'apparecchio non avvia la procedura di reset. Per poter effettuare questa procedura, si deve aver prima assegnato il canale del reset ed il suo relativo valore, durante l'editing della fixture. Il tempo di reset dipende ovviamente dalle caratteristiche della fixture.

LAMP

Questa funzione permette di spegnere la lampada della fixture, tramite comando DMX. Premere il pulsante [LAMP] per accedere al relativo menù, il led lampeggerà e sul display apparirà il seguente messaggio.

SWITCH LAMPS BY HOLDING DOWN KEYS	esc ←
	ok →

Tutte le lampade sono impostate automaticamente su On quando la centralina viene accesa. Premere uno dei pulsanti Fixture 1-16 (relativo alla macchina di cui si vuole spegnere la lampada) per 5 secondi. Il relativo led si spegnerà. Per riaccendere la lampada, premere di nuovo il corrispondente pulsante Fixture per 5 secondi.

Per poter effettuare questa procedura, si deve aver prima assegnato il canale del controllo lampada ed il suo relativo valore, durante l'editing della fixture.

MIDI

Per attivare la modalità MIDI, selezionare un canale MIDI, in accordo con il sequencer di controllo. La PLBR256MH2 invia e riceve segnali MIDI Program Changes, secondo la seguente tabella:

NOTA	FUNZIONE
0-47 (00H-2FH)	Show 01-48
48-95 (30H-5FH)	Chase 01-48
96-115 (60H-73H)	Scene 01-20
116-125 (74H-7DH)	Programma strobo 01-10
126 (7EH)	Macchina del fumo
127 (7FH)	Blackout

APPENDICE A

A seguire la lista dei proiettori inseriti di default nella libreria della PLBR256MH2. Per nuovi apparecchi da inserire, far riferimento al relativo manuale d'uso.

American DJ Arcbeam 150
American DJ Mighty Scan
American DJ Pocket Scan
American DJ Star Tec H150

Elation Joy 150
Elation Joy 300

GLP Max 250
GLP Patent Light 1200 HMI
GLP Patent Light Basic
GLP Startec-1200I
GLP Ypoc 250

Coemar CF 1200 Hard Edge
Coemar CF 7 Wash Zoom
Coemar Ispot 150
Coemar Icyc 250
Coemar Ispot 575 DMX EB
Coemar Micro / Mini Ultra Scan
Coemar MM 1200 DX
Coemar MM 1200 Zoom
Coemar NAT 1200
Coemar PC 1000 and 1200
Coemar Prospot LX
Coemar Prowash LX
Coemar Samurai
Coemar Super CYC

Abstract Futurescan 2CE
Abstract Futurescan 3CE
Abstract Galactic Moon 2CE

Clay Packy Atomic 3000
Clay Packy Color 1000 DMX
Clay Packy Color 1200 DMX
Clay Packy Color 3000 DMX
Clay Packy Color 575 DMX
Clay Packy Cpcolor 150
Clay Packy Golden Color
Clay Packy Golden Scan
Clay Packy Golden Scan HPE
Clay Packy Golden Spot
Clay Packy Stage Scan DMX
High End Cyberlight Mode 1

Martin Acrobat
Martin CX2
Martin CX4
Martin Destroyer
Martin Exterior 200
Martin Exterior 600
Martin Exterior 600 Compact
Martin Mac 250 Mode 4
Martin Mac 300 Mode 4
Martin Mac 500 Mode 4
Martin Mac 600 Mode 4
Martin Mac 600 NT Mode 4
Martin Mac 1200 Mode 4
Martin Minimac Profile
Martin Minimac Wash
Martin MX-1, MX-4
Martin PAL 1200 Mode 4
Martin PAL 1200FX Mode 4
Martin QFX150
Martin Robocolor Pro 400
Martin Roboscan 812
Martin Roboscan Pro 918
Martin Wizard

Studio Due City Beam
Studio Due City Color
Studio Due Giant / Giant Color
Studio Due Mini City
Studio Due Shark 150
Studio Due Stratos
Studio Due Stratos CMY

Elite Servo Color 250
Elite Servo Color 575
Elite Servo Spot 250

PSL Autoscan Plus
PSL Omniscan HQI 150
PSL Omniscan MSD 250
PSL Rotoscan

Varilite AR5
Varilite AR500
Varilite VL1
Varilite VL5

High End Cyberlight Mode 2
High End Cyberlight Mode 3
High End EC-1
High End EC-2
High End ES-1
High End Studio Beam
High End Studio Color 250
High End Studio Color 575
High End Studio Spot 250
High End Technobeam 18 channel mode
High End Technobeam-I (with iris)

Futurelight MH-640
Futurelight MH-660
Futurelight MH-840
Futurelight SC-240
Futurelight SC-470
Futurelight SC-570
Futurelight SC-780
Futurelight SC-940
Futurelight SC-980

Varilite VL6
Varilite VLM

Work Blade 250

FAL Primoscan
FAL Superscleverscan

SGM Colorlab250
SGM Galileo 1200
SGM Galileo 2
SGM Galileo 2-250
SGM Galileo 3
SGM Galileo 4
SGM Giotto Spot 1200
SGM Giotto Spot 400
SGM Giotto Wash 1200
SGM Newton
SGM Victory 250
SGM Victory II 250

Sagitter Infinity
Sagitter Prince



CONTENTS

SAFETY RULES	43
TECHNICAL SPECIFICATIONS	44
MAIN FEATURES	44
BASIC CONTROL PARTS.....	45
SETUP	46
1. INTERNAL LIBRARY	47
1.1 Create New Fixture:	47
1.2 Edit Existing Fixture:	55
1.3 Delete Fixture:.....	56
2. PATCH.....	57
2.1 Fixture Patch:	58
2.2 Parcan Patch:.....	59
2.3 Strobe Patch:	59
2.4 Smoke Patch:.....	60
3. MIDI CHANNEL	60
4. STROBE TYPE.....	61
5. GOOSENECK DIMMER	61
6. VIEW FREE MEMORY	61
7. SEND DATA FILE.....	62
8. LOAD DATA FILE	63
9. UPDATE SOFTWARE	64
10. SAVE TO CARD	65
11. LOAD FROM CARD	66
RECORD.....	67
1. RECORD SHOWS.....	67
1.1 Active Effects:	67
1.2 Edit Steps:.....	68
1.3 Step's Time:	69
2. RECORD CHASES.....	70
3. RECORD SCENES.....	71
PLAYBACK.....	72
MANUAL FIXTURES	73
UTILITY FACILITIES.....	74

TIMES	74
COPY	74
RESET	75
LAMP	75
MIDI	75
APPENDICE A	76

Welcome!

You made the right decision by choosing this sophisticated and intelligent product. Every unit has been thoroughly tested and carefully packed before shipment. Unpack the shipping carton carefully, saving the carton and all packing materials for possible later use.

Check carefully for sure your product is not damaged and all accessories not missing. If your product appears to be damaged or missing, please do use it and contact your local distributor immediately.

Please read this manual carefully and thoroughly, as it gives important information regarding safety, use and maintenance. Keep this manual with the unit for possible future reference.

SAFETY RULES

- To reduce the risk of electrical shock or fire, do not expose this unit to rain or moisture.
- Do not spill water or other liquids into or on to your unit.
- Be sure that the local power outlet matches that of the required voltage for your unit.
- Do not attempt to operate this unit if the power cord has been damaged.
- Turn off immediately in the event of malfunction. If you should notice smoke or an unusual smell coming from the equipment, disconnect it from the power immediately.
- Do not open the unit - there are no user serviceable parts inside.
- Do not dismantle or modify the unit, as this voids all warranties.
- Do not attempt repairs. Repairs by unqualified people could cause damage or faulty operation. Contact your local authorized service center.

Keep dry

This product is not waterproof, and may malfunction if exposed to high levels of humidity. Rusting of the internal mechanism can cause irreparable damage.

Do not drop

This product may malfunction if subjected to strong shocks or vibration.

Keep away from strong magnetic fields

Do not use or place this device in vicinity of equipment that generates strong electromagnetic radiation or magnetic fields. Strong static charges or the magnetic fields produced by equipment such as radio transmitters could interfere with the display or affect the product's internal circuitry.

Cleaning

Due to fog residue, smoke, and dust cleaning the exterior of the case may become necessary. Use normal glass cleaner and soft cloth to wipe down the outside casing.

CF cards

Memory card may become hot during use. Observe due caution when removing memory cards from this device.

Attention! Use recommended 32 M Compact Flash Card only.

The console requires a CF card for its exclusive use, otherwise data error may occur when you use the CF card for other consoles.

Copyright Notice

No part of the manual included with this product may be reproduced, transmitted, transcribed, translated into any language without authorized written permission.

TECHNICAL SPECIFICATIONS

Model:	PLBR256MH2
Power Requirement:	AC 230V / AC 120V
Housing:	Sheet metal with epoxy powder finish
Display:	2 x 40 characters
DMX Channels:	512 max., Configurable for intelligent fixtures; traditional pars and DMX strobes.
Ingressi / Uscite:	4 x DMX OUT – 3 pin MIDI IN / OUT / THRU – standard DIN 5 pin connector Porta RS 232 – connettore DB9 Audio IN – RCA connector
Audio trigger:	Built-in microphone or line in
Dimensions:	mm. 650 x 400 x 115
Weight:	kg. 8,3
Optional Accessories:	Memory Card: ScanDisk 32 MB Compact Flash Card DJ Lamp: USB connector, 5V / 1W gooseneck light, RS 232 cable.

MAIN FEATURES

- 512 DMX channels (24 channels for pars, 8 channels for strobes and 30 channels per fixture)
- 20 preset Strobe programs & 48 programmable scenes
- 48 freely programmable shows for the fixtures, each with a maximum of 48 steps
- 48 freely programmable chases for the pars, each with a maximum of 48 steps

- Internal Library is editable for up to 256 fixtures
- Free access of CF card(32MB) to exchange the data files, including the library, memory and setup
- The data files can be downloaded or uploaded to a PC
- Audio input and built-in microphone for music sync. functions
- Joystick for Pan / Tilt adjustment of fixtures
- Blackout & grand master
- Two LCD displays, 40x2 characters each & two 4- digit LED display

Basic Control Parts

Fixture

This button allows you to choose fixtures for manual control. Group function is enabled when the Fixture button is pressed down.

Number Fixtures 1-16

These 16 buttons are used to enable or disable the fixtures in the patch.

Joystick

This joystick is used to control the Pan or Tilt movement of the fixtures.

Pan/Tilt

These two buttons are used to enable or disable the Pan or Tilt control of joystick.

Setup

This button is used to access setup menu.

Record

This button is used to access recording menu.

Cursor Buttons (▲ / ▼ / ◀ / ▶)

These [▲] [▼] two buttons are used for menu adjustment of the active items. Meanwhile these [◀] [▶] buttons are used to select the active item by moving from field to field in the bottom line of the screen display.

Effect Faders (1-6)

These six faders are used for effects adjustment in the screen display directly above each fader.

OK [→] & ESC [←] buttons

Press OK [→] to confirm your settings or access its subordinate. Likewise, press ESC [←] to cancel your settings or return to the previous menu.

Dimmer Faders (1-12)

These 12 faders, in combination with the Channel button, can be used to control the 24 individual channels of the lightings

Flash (1-12)

These 12 buttons are used to bring an individual channel to full intensity. They also are used in combination with the Flash Page button, to select the scene or the step number of the chases or shows. "Latch" can be enabled when the buttons are pressed down for 2 seconds.

Flash Page

In combination with the Flash buttons, this button is used to page through four pages 1-4 of 12 scenes, 12 steps of the chases or shows.

Channel Bank

This button is used to select the channels between two banks, the first 1-12 channels, and the second 13-24 channels.

Dimmer Master Fader

This fader is used to control the overall intensities of the 24 channels.

Grand Master Fader

This fader is used to determine maximum output of all dimmer faders.

Preset Faders (1-8)

These 8 faders are used to control the dimmer level of the preset respectively.

Blackout

When pressed all levels will go to zero. The flashing LED above the button will indicate this). Pressing again all levels will return.

Audio Button

This button is used to enable or disable audio synchronized control of the selected scenes, chases, shows and the strobe programs.

SETUP

First make sure that the console is in Fixture Control Mode by observing the fixture LED indicator and LCD Screen on upper-right. The fixture LED indicator will be lit and the LCD Screen will show the message "Select Fixture". Press the Setup button to activate Setup Mode. A yellow LED above the button will blink briefly and the overhead LCD Screen will show the message "Configuration & Setup Menu" indicating you're in Setup menu.

The Setup menu contains 11 submenus: INTERNAL LIBRARY, PATCH, MIDI CHANNEL, STROBE TYPE, GOOSENECK DIMMER, VIEW FREE MEMORY, SEND DATA FILE, LOAD DATA FILE, UPDATE SOFTWARE, SAVE TO CARD AND LOAD FROM CARD.

1. INTERNAL LIBRARY

Press the [SETUP] button to access setup menu. Move the fader 4 or press the UP [▲] or DOWN [▼] buttons until Screen shows [Internal Library] in the bottom line.

```
CONFIGURATION & SETUP MENU   esc ←
SELECT → [ INTERNAL LIBRARY ] ok →
```

Press [OK] to access setting menu which consist of three(3) items, including CREATE NEW FIXTURE, EDIT EXISTING FIXTURE and DELETE FIXTURE.

1.1 Create New Fixture:

In Internal Library menu, use Cursor UP[▲] / DOWN [▼] buttons or F5 fader to scroll to [CREATE NEW FIXTURE].

```
---- INTERNAL LIBRARYCONFIGURATION ----
Select ITEM ---- [ CREATE NEW FIXTURE ]
```

Press OK to start to establish the configuration for the newly-added fixture. This menu allows you to add a fixture and its attributes into the fixture library (The library can hold a maximum of 255 types of fixtures). There are ten (10) options in CREATE NEW FIXTURE: *TOTAL DMX CHANNEL – LCD EFFECT LABEL – INTERNAL PATCH – PAN/TILT PATCH – HARD/SOFT CROSS – FIXTURE NAME – RESET/LAMP VALUES – DIP-SWITCH CONFIGURATION – CONTROL TYPE – DIMMER PATCH.*

1.1.1 Total DMX Channel

When the LCD Screen shows the message *CREATE NEW FIXTURE* press OK then move the fader 5 or press [▲] UP / [▼] DOWN, buttons until [TOTAL DMX CHANNEL] appears in the Screen.

After pressing OK, in a new window you must define the number of the channels that are used by your new fixture.

Move the fader 5 or cursors [▲] UP / [▼] DOWN to select a value within 1-36, then press OK to confirm your setting and return to the earlier menu.

```
Select feature to configure for   esc ←
FIXTURE NAME - [ TOTAL DMX CHANNEL ] ok →
```

```
Total channels occupied on dmx   esc ←
FIXTURE NAME - [ 1 ] ok →
```

```
Select feature to configure for   esc ←
FIXTURE NAME - [ TOTAL DMX CHANNEL ] ok →
```

1.1.2 LCD Effect Label

When the LCD Screen shows the message *CREATE NEW FIXTURE*, press OK then move the fader 5 or press [▲] UP / [▼] DOWN button until *LCD EFFECT LABEL* appears in the screen.

---- INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION ----	
Select ITEM ---- [CREATE NEW FIXTURE]	

Select feature to configure for	esc ←
FIXTURE NAME - [LCD EFFECT LABEL]	ok →

Enter number of lcd pages	esc ←
FIXTURE NAME - [1]	ok →

Enter the string for effects	more ←→
----- P1	

Enter the string for effects	more ←→
COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT DIMMR	P1

Press OK and a new window will ask you to enter a value within 1-5 for the amount of pages required to view all lighting effects on the screen. Move the fader 5 or the [▲] / [▼] buttons to select the value and press OK to confirm or ESC to exit. Press OK and a new window will ask you to enter a string of effects (a definition list of the commands required by the fixture to be written on the screen for each page). Each page contains 6 strings of effects and each string consists of a maximum of 6 characters. Press [▲] / [▼] buttons to recall in string effects from built-in. If you need some special effects, you'll have to make a new one yourself. Press [◀] / [▶] buttons to pass from letter to letter, the move fader 1 to enter the character one by one.

Once you've completed the effects label of the 1st page, press OK to go on with the 2nd page.

Had you finished all effects label, please press ESC to return to the earlier menu. The storage is automatic.

1.1.4 Pan / Tilt Patch

When the LCD screen shows the message *CREATE NEW FIXTURE* press OH, then move fader 5 or press [▲] / [▼] *PAN / TILT PATCH* appears in the screen.

Pressing OK a warning message will appear in the screen telling you that every Pan and Tilt channel should be solely reserved. Press OK again and a new window will appear requesting you to assign the Pan or Tilt movement of the fixture. Most fixtures allow both 8 and 16 bit control, some only 8 bit. In 16 bit mode the Pan movement requires two channels - high (H) and low (L) – so at the same way for the Tilt movement. In 8 bit mode just one channel is used for Pan or Tilt, so only high position is set. Move the respective faders 1-4 to select proper channel numbers for Pan coarse, Pan fine, Tilt coarse an item, then use [▲] / [▼] to select the channel number for the item. Once you finished all channels assignment, press OK or ESC to return to earlier menu. The storage is automatic.

Caution! Please take note you must assign the Pan or Tilt movement of the fixture correctly, otherwise you will not successfully create a new fixture.

---- INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION ----			
Select ITEM ---- [CREATE NEW FIXTURE]			

Select feature to configure for		esc ←
FIXTURE NAME - [PAN/TILT PATCH]		ok →

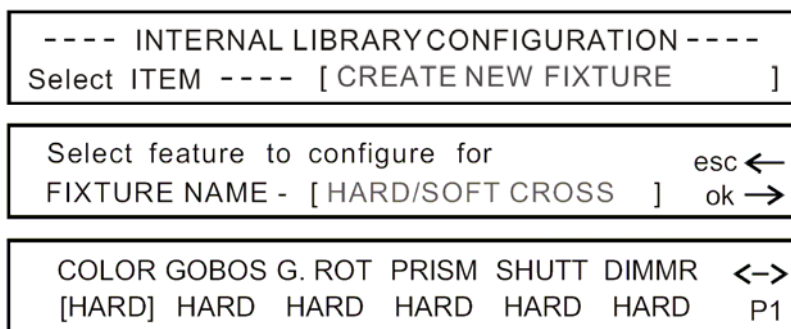
X(PAN)		Y(TILT)		PAN/ TILT	
H[--] L --		H -- L --		OUTPUT	esc ←
					ok →

Select feature to configure for		esc ←
FIXTURE NAME - [PAN/TILT PATCH]		ok →

1.1.5 Hard / Soft Cross

When the LCD screen shows the message *CREATE NEW FIXTURE*, press OK then move the fader 5 or press [▲] / [▼], until *HARD / SOFT CROSS* appears in the screen.

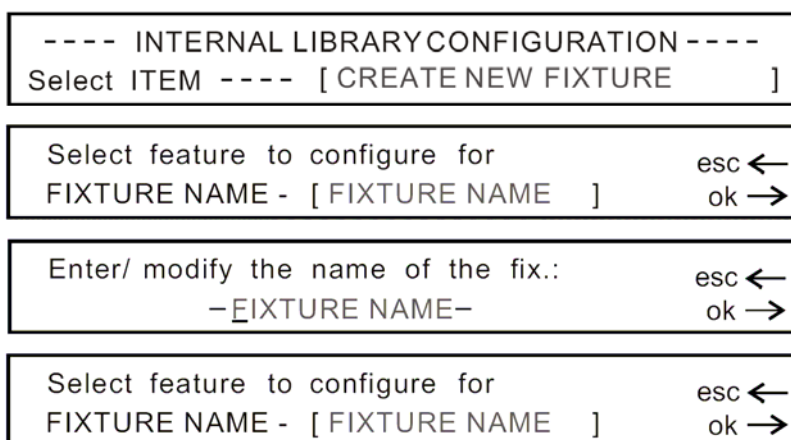
Press OK, the effect strings previously created in menu 1.1.2 *LCD EFFECT LABEL* will reappear. This function allows you to determine how a fixture channel will obtain its desired setting. This may be HARD, i.e. taking place with no fadetime, or SOFT, i.e. taking place with fadetime. Respectively move faders 1-6 to select HARD or SOFT for the function effects in the screen directly above these faders 1-6. Also you can press [◀] / [▶] to pass from effect to effect, then use [▲] / [▼] to select HARD or SOFT for the underlined effect. Press OK to go on if there are more than one page. Once you have finished al setting, press ESC to return to the earlier menu. The storage is automatic.



1.1.6 Fixture Name

When the LCD screen shows the message *CREATE NEW FIXTURE*, press OK then move the fader 5 or press [▲] / [▼], until *FIXTURE NAME* appears in the screen.

Press OK and a new windows will ask you to enter or modify the name of the fixture. Press [◀] / [▶] to move the underline to desires position, then move fader 4 or press [▲] / [▼] to select the character for the underline position. Once you've finished to change the fixture's name, press ok to confirm it and return to the earlier menu. If you want to give up, just press ESC to return to the earlier menu.



1.1.7 Reset / Lamp value

When the LCD screen shows the message *CREATE NEW FIXTURE*, press OK then move the fader 5 or press [▲] / [▼], until *RESET / LAMP VALUE* appears in the screen.

Press OK and a message will appear in the screen warning you that Reset and Lamp channels should not be identical to the Pan, Tilt and Dimmer channels. Press OK again and a new window will appear requesting you to assign the Reset and Lamp and their on/off values. This function allows you to carry out Remote Reset and Remote Lamp on/off if your fixture supports. Respectively move faders 1-6 to set up Reset and Lamp as well as their on/off values. Also you can press [◀] / [▶] to activate an item, then use [▲] / [▼] to select the settings.

Once you have finished your settings, press OK to confirm it and return to the earlier menu. If you want to give up just press ESC to return to the earlier menu.

Caution! Please take note you must correctly set up Reset and Lamp functions, otherwise you will not successfully create a new fixture.

---- INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION ----						
Select ITEM ---- [CREATE NEW FIXTURE]						

Select feature to configure for						esc ←
FIXTURE NAME - [RESET/ LAMP VALUES]						ok →

RESET	OFF	ON		LAMP	OFF	ON	esc ←
[12]	0	255		--	--	--	ok →

Select feature to configure for						esc ←
FIXTURE NAME - [RESET/ LAMP VALUES]						ok →

1.1.8 Dip-Switch Configuration

When the LCD screen shows the message *CREATE NEW FIXTURE*, press OK then move the fader 5 or press [▲] / [▼], until *DIP-SWITCH CONFIG.* appears in the screen.

Press OK. A new windows indicate you to make a configuration fo dip-switch if necessary. This function allows you to select the dip-switch and addressing system that is used by your fixture. If your fixtures have new addressing setup instead of dip-switch setup, you can ignore this setup. Move fader 2 to select the number of dip-switches within 5-10, move fader 5 to select the addressing system between 0 (all the dip-switches off = value 1) and 1 (dip-switch 1 = on ; rest = off).

Once you have finished your settings, press OK to confirm it and return to the earlier menu. If you want to give up just press ESC to return to the earlier menu.

```

----- INTERNAL LIBRARYCONFIGURATION -----
Select ITEM ----- [ CREATE NEW FIXTURE      ]

```

```

Select feature to configure for          esc ←
FIXTURE NAME - [ DIP-SWITCH CONFIG. ]   ok  →

```

```

ENTER THE DIP-SWITCH CONFIGURATION      esc ←
n.dip = [- ]      1st channel =- =-      ok  →

```

```

Select feature to configure for          esc ←
FIXTURE NAME - [ DIP-SWITCH CONFIG. ]   ok  →

```

1.1.9 Control Type

When the LCD screen shows the message *CREATE NEW FIXTURE*, press OK then move the fader 5 or press [▲] / [▼], until *CONTROL TYPE* appears in the screen.

Press OK and the effects strings previously created in menu 1.1.2 LCD Effect Label will reappear. This function allows you to select the control type for lighting effects. Many fixtures in fact, have the possibility to rotate continuously the color and gobo wheels, which enables operators to obtain interesting projection effects. However, it is more important to be able to directly jump to a certain color or effect during programming. The types of control available are Linear (LIN) and Tabset (TAB): the first allows you to use the programmed fader to adjust the fixture channel proportionally, the second allows you to use [▲] / [▼] to quickly change the condition in accordance with the preset tabset.

Move the respective faders 1-6 to select LIN or TAB for the function effects in the screen directly above these faders 1-6. Also you can press [◀] / [▶] to pass from effect to effect, then use [▲] / [▼] to select LIN or TAB for the effect.

i

```

----- INTERNAL LIBRARYCONFIGURATION -----
Select ITEM ----- [ CREATE NEW FIXTURE      ]

```

```

Select feature to configure for          esc ←
FIXTURE NAME - [ CONTROL TYPE ]         ok  →

```

```

COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT DIMMR  <->
[ LIN ]  LIN   LIN   LIN   LIN   LIN   P1

```

```

COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT  --- <->
[ TAB ]  LIN   LIN   LIN   LIN   ---  P1

```

As described in the above paragraph, TAB allows you to use [▲] / [▼] to jump to certain condition in accordance with the preset tabset. To establish a tabset, please follow the below procedures:

- a. Press the function button directly below the function effect in the LCD Screen, a new window will appear:

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[1]	1	0	ok →

Where TOT.Pset is amount of tabulation values, Pset is the ordinal number of tabulation values and VALUE is the assignation.

- b. Move the Fader 3 to determinate how many tabulation values you wish to use. This value ranger from 1-50. Once the amount of tabulation values is decided, move the fader 5 to select the number for Pset and the Fader 6 to select the value within 0-255 for VALUE.

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	1	0	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	2	25	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	3	99	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	4	101	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	5	250	ok →

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	esc ←
EFFECT_1	[6]	6	255	ok →

- c. Repeat moving fader 5 and fader 6 until all tabulation values have been assigned. Once you have finished the whole tabulation, press OK to confirm it and return to the earlier menu. If you want to give up, just press ESC to return to the earlier menu.

COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT	---	←→
[TAB] LIN LIN LIN LIN	---	P1

Press OK to go on with your setup with control type if there is more than one page. Finished your settings, press ESC to return to the earlier menu. The storage is automatic.

1.1.10 Dimmer Patch

When the LCD screen shows the message *CREATE NEW FIXTURE* press OK then move the fader 5 or press [▲] / [▼] until *DIMMER PATCH* appears in the screen.

Press OK and a message will appear in the screen warning you that the Dimmer channel should not be identical to the Pan, Tilt and Reset/Lamp channels. Press OK again and a new window will appear indicating you to assign the dimmer channel.

Move fader 5 to select a value for the dimmer channel according your fixture profile.

Once you have finished your settings, press OK to confirm it and return to the earlier menu. If you want to give up, just press ESC to the earlier menu.

---- INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION ----	
Select ITEM ---- [CREATE NEW FIXTURE]	

Select feature to configure for	esc ←
FIXTURE NAME - [DIMMER PATCH]	ok →

Enter dimmer channel	esc ←
FIXTURE NAME - [--]	ok →

Select feature to configure for	esc ←
FIXTURE NAME - [DIMMER PATCH]	ok →

1.2 Edit Existing Fixture:

Press [SETUP] to access Setup menu. Move fader 4 or press [▲] / [▼] until the message *INTERNAL LIBRARY* appears in the screen.

Press OK and move fader 5 or press [▲] / [▼] until message *EDIT EXISTING FIXTURE* appears in the screen. Press OK and a new window will indicate you to select the fixture you want to edit.

This menu allows you to modify the attributes of fixtures already in the library.

Move fader 4 [▲] / [▼] buttons to select desired fixture from library. Once the fixture is selected, press OK and a new window will appear indicating that you can start to modify the attributes of this fixture.

Please refer to menu 1.1 and its submenus for instructions of configuration of fixture.

CONFIGURATION & SETUP MENU	esc ←
SELECT → [INTERNAL LIBRARY]	ok →

---- INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION ----	
Select ITEM ---- [EDIT EXISTING FIXTURE]	

```

Select fixture to config. in libr.
                [ Ypoc250      ]
                esc ←
                ok  →

```

```

---- INTERNAL LIBRARYCONFIGURATION ----
Select ITEM ---- [ EDIT EXISTING FIXTURE ]

```

1.3 Delete Fixture:

Press [SETUP] to access Setup menu. Move fader 4 or press [▲] / [▼] until the message *INTERNAL LIBRARY* appears in the screen.

Press OK and a new window will appear. Move fader 5 or press [▲] / [▼] until the message *DELETE FIXTURE* appears in the screen. Press OK and a new window will appear indicating you to select the fixture you want to delete. This menu allows you to delete unwanted fixtures from library.

Move fader 4 or [▲] / [▼] buttons to select desired fixture. Once the fixture is selected, press OK to delete the relative fixture. The fixture will be deleted from the library successfully when it returns to the earlier menu. If the fixture is currently used in the Patch, you're not allowed to delete this fixture. Press ESC to abandon or press F6 sited below NO in the screen to leave this menu without deleting this fixture.

```

                CONFIGURATION & SETUP MENU
SELECT → [ INTERNAL LIBRARY ]
                esc ←
                ok  →

```

```

---- INTERNAL LIBRARYCONFIGURATION ----
Select ITEM ---- [ DELETE FIXTURE ]

```

```

Select fixture to erase from libr.
                [ Ypoc250      ]
                esc ←
                ok  →

```

```

Ypoc - SELECTED!
Do you want to erase it?
                quit ←
                <no>yes →

```

```

---- INTERNAL LIBRARYCONFIGURATION ----
Select ITEM ---- [ DELETE FIXTURE ]

```

ERROR MESSAGES

If any mistakes are made or any steps are omitted during the new fixture creation, the following prompt will appear on the screen:

CONFIGURATION MISHMASH! Do you want to exit or retry?	retry ← exit →
--	-------------------

If you have changed the attributes of an existing fixture, when you leave this menu the following message appear:

FIXTURE NAME - ALREADY EXIST! Do you want to replace it?	quit ← <no> yes →
---	----------------------

Press OK to confirm your modifications, ESC to cancel your modification and retry or NO to abort this setup without modifying the attributes of the fixture and return to the earlier menu.

The library can contain a maximum of 256 fixtures. When there are 256 fixture in the library and you try to add a new one, a reminder message will appear:

ALL LIBRARY HAVE BEEN USED!	esc ← ok →
-----------------------------	---------------

If you want to delete the fixture that has been patched, a reminder message will appear.

THIS FIXTURE IS CURRENTLY USED IN PATCH!	esc ← ok →
---	---------------

When there is no fixture in the library and you try to delete a fixture, a reminder message will appear.

NO FIXTURE!	esc ← ok →
-------------	---------------

2. PATCH

Press [SETUP] to access Setup menu. Move fader 4 or press [▲] / [▼] until the message *PATCH* appears in the screen.

CONFIGURATION & SETUP MENU SELECT → [PATCH]	esc ← ok →
--	---------------

Press OK and select ON or OFF for *DMX CHANNEL AUTO PATCH*. This menu allows you to select automatic or manual patching. Move fader 5 or press [▲] / [▼] to select ON or OFF. When ON is selected (automatic patch is active), the channels included within 1 and 479 are automatically assigned to 16 fixtures (moving heads or scanners), the DMX addresses from 480 to 503 will be assigned to the dimmer to control PAR lights (12

faders: 1-12 / 13-24), DMX address from 504 to 511 will allocated to 4 strobes and al last the DMX address no. 512 will be left for the fog machine.

When OFF is selcted (Manual oatch is active), you can allocate DMX addresses at your discretion)

Once you have changed the patch mode, press OK to confirm. If you are sure, press OK to confirm your selection and access the setting menu. Press ESC to quit. NO will abort this setting and return to the earlier menu.

```

DMX CHANNEL AUTO PATCH          esc ←
SELECT → [ ON ]                ok →
    
```

```

DMX CHANNEL AUTO PATCH-ON      quit ←
Do you want to change it?     <no>yes →
    
```

Press OK to access the setting menu and selct the unti type you want to patch. Wheter you are in automatic or manual patch mode, there are 4 unit types called Fixture, Parcan; Strofe and Fog Machine. Move fader 5 or press [▲] / [▼] until desired unit appears in the screen.

2.1 Fixture Patch:

Use the Cursor UP/DOWN buttons or F5 fader to scroll to [FIXTURE PATCH].

Press OK to access the setting menu. This allow you to establish a patch of up 16 fixtures. Move the fader 1 to select fixture number within 1-16, then move the fader 2 to select your desired fixture from library for the selected number. Repeat this setup until you've completed this patch. Also you can use [◀] / [▶] to pass from fixture number to type, the press [▲] / [▼] to select the number or type.

When you are in automatic patch mode, all patched fixtures will be automatically addressed within 1-479. When you are in Manul patch mode, please calculate the DMX channels carefully so tht you can establish a proper patch. To remove a fixture from this patch, you just have to press the function button below the fader 5. When you have finished this patch, you can press OK or ESC to return to the earlier menu. The storage is automatic.

```

DMX CHANNEL AUTO PATCH- ON    esc ←
Select → [ FIXTURE PATCH ]   ok →
    
```

```

Fix.  TYPE          FROM----  1-- cod -- 10
[ 1 ]  ----        < DEL > TO----  □□ □□□□□□
    
```

```

Fix.  TYPE          FROM   1  1-- cod -- 10
1 [ Ypoc 250 ] < DEL > TO- 14  -----
    
```

DMX CHANNEL AUTO PATCH- ON	esc ←
Select → [FIXTURE PATCH]	ok →

2.2 Parcan Patch:

Use the Cursor UP/DOWN buttons or F5 fader to scroll to PAR PATCH. Press OK to access the setting menu. This menu allows you to address 24 PAR-lights consecutively.

When you are in Automatic patch mode, DMX addresses 480-503, i.e. 12 channel faders 1-12 / 13-24 will be automatically addressed to the PAR-light. When you are in Manual patch mode, please calculate the DMX channel carefully to address properly.

Move fader 2 or press [▲] / [▼] to select the starting DMX address, 24 consecutive addresses will be automatically give. Press OK to confirm your setting, eighter you can press ESC to give up and return to the earlier menu.

DMX CHANNEL AUTO PATCH- ON	esc ←
Select → [PAR PATCH]	ok →

PAR DMX CHANNEL	esc ←
FROM [480] TO 503	ok →

2.3 Strobe Patch:

Use the Cursor UP/DOWN buttons or F5 fader to scroll to STROBE PATCH. Press OK to access the setting menu that allows you to address 4 strobes with 2 channel each. When you are in automatic patch mode, DMX addresses 504-511 will be automatically addressed to the strobes. When you are in Manual patch mode, be sure to properly calculate the DMX channels to addressing. Move fader 2 or press [▲] / [▼] to select the starting DMX address, 4 strobes will be automatically addressed. Press OK to confirm your setting, eighter you can press ESC to give up and return to the earlier menu.

DMX CHANNEL AUTO PATCH- ON	esc ←
Select → [STROBE PATCH]	ok →

STROBE DMX CHANNEL	esc ←
FROM [504] TO 511	ok →

2.4 Smoke Patch:

Move the fader 5 or press until the message *SMOKE PATCH* appears in the screen. Press OK to access the setting menu where you can address the fog machine. When you are in automatic patch mode, DMX address 512 will be automatically addressed to the fog machine. When you are in manual patch mode, please calculate the DMX channels carefully to address properly. Move fader 2 or press [▲] / [▼] to select the proper DMX address for the Fog Machine. Press OK to confirm your setting, either you can press ESC to give up and return to the earlier menu.

DMX CHANNEL AUTO PATCH- ON	esc ←
Select → [SMOKE PATCH]	ok →

SMOKE DMX CHANNEL	esc ←
FROM [512] TO 512	ok →

3. MIDI CHANNEL

Press the Setup button to access setup menu. Move fader 4 or press [▲] / [▼] until *MIDI CHANNEL* appears in the screen.

Press OK to access setting menu and select MIDI channel in accordance with MIDI device / sequencer channel. This function allows you to use a MIDI device or sequencer to operate this console. Move fader 4 or press [▲] / [▼] to select a value included within 1-16. Press OK to confirm your setting or you can press ESC to give up and return to the earlier menu.

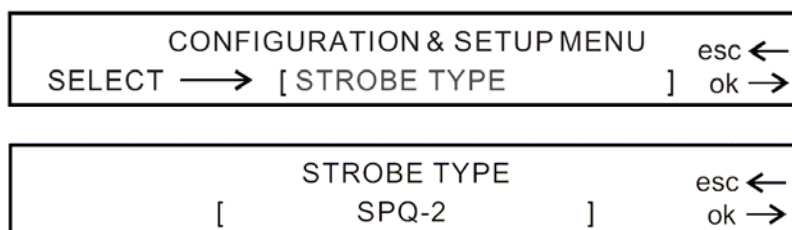
CONFIGURATION & SETUP MENU	esc ←
SELECT → [MIDI CHANNEL]	ok →

MIDI CHANNEL	esc ←
[1]	ok →

4. STROBE TYPE

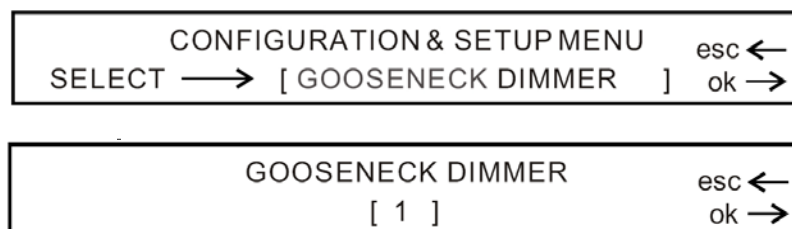
Press [SETUP] and move fader 4 or press [▲] / [▼] buttons until the message *STROBE TYPE* appears in the screen. Press OK to access setting menu. This function allows you to select the following strobes: SPQ-2, Energy DMX e SP-1500/SP-750/SP-200H that you can control by this console. Move fader 4 or press [▲] / [▼] to select desired strobe type. Press OK to confirm your setting or you can press ESC to give up and return to the earlier menu.

Warning! To have your strobes adaptes to this condole, you may have to do some extra setup on your strobe. As the SPQ-2, make sure that you switch dip-switch 1 & 2 on and the rests off.



5. GOOSENECK DIMMER

Press [SETUP] and move fader 4 or press [▲] / [▼] buttons until the message *GOOSENECK DIMMER* appears in the screen. Press OK to access setting menu and adjust the light intensity for DJ work light (sold separately). Move Fader 4 or press [▲] / [▼] to select a value within 0-16. 0 will give zero intensity and 16 will give full intensity. Press OK to confirm your setting or you can press ESC to gice up and return to the earlier menu.



6. VIEW FREE MEMORY

Press [SETUP] and move fader 4 or press [▲] / [▼] buttons until the message *VIEW FREE MEMORY* appears in the screen. Press OK and a new window will tll you how many data files there are and how much memory space is available for the fixture library. Press OK or ESC to return to the earlier menu.



FREE MEMORY: FIXTURE LIB: 122	esc ←
SHOW: 48 CHASE: 48 SCENE: 48	ok →

7. SEND DATA FILE

Press [SETUP] and move fader 4 or press [▲] / [▼] buttons until the message *SEND DATA FILE* appears in the screen. Press OK to access setting menu and select desired data file to make a backup in your PC. This function allows you to make a backup of the Fixture Library, Memory or Setup in your PC via RS-232 port.

Please read the following paragraph to learn how to setup RS-232 connection and window configuration.

RS-232 CONNECTION AND WINDOW CONFIGURATION

To connect to a PC, you will need a serial lap link cable (available at any computer store). Connect the RS-232 port on PLBR256MH2 to one of the serial "COM" ports on your PC.

You will need a PC running windows 95/98 or higher to connect to PLBR256MH2. Windows comes with an accessory called Hyper Terminal that can communicate with PLCB256MH2 via one of the COM ports in your PC.

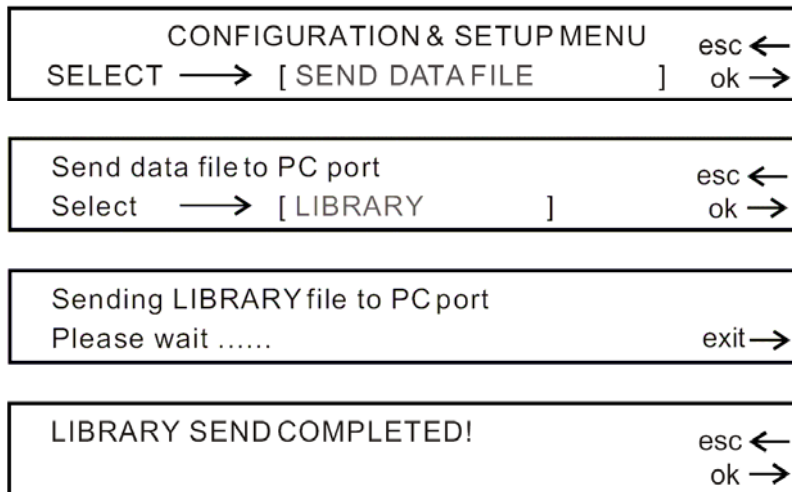
First you must configure Hyper Terminal to work with PLBR256MH2. In Windows start the Hyper Terminal program by clicking on Start/Programs/Accessories/Hyper Terminal/Hypertrm. If for some reasons Hyper Terminal is not installed on your version of Windows, install it from Windows CD. Go to the control panel, select Add/Remove Programs and select Windows Setup. Select Communication and follow the instructions to complete the installation.

Once the Hyper Terminal Program is getting started, it will be asked you to choose a name and an icon. Name it PLBR256MH2 then pick any icon and at last click OK.

Go to the next dialog box "Connect to" and choose "Direct to COM2". Ignore the telephone number and other settings in this box, then click OK. In the next dialog box, set bits per second to 38400, data bits to 8, parity to none, stop bits to 1, flow control to none, then click OK. You will access Hyper Terminal desktop. Click File menu in the upper left corner of the desktop, then Properties then select the setting tab. From the setting tab click ASCII setup. In the next dialog box, leave all settings deselected, then OK. Close Hyper Terminal and you will have a program labeled PLBR256MH2.ht.

Once configured, you can use Hyper Terminal to send the PLBR256MH2 data file and save it on your hard disk. Connect to your PC as described here before. Next call the version of Hyper Terminal that you created for PLBR256MH2. Click on Transfer on the top of menu bar and select Capture text. A dialog box will appear allowing you to select a folder and name for the data file you want to send. Use a name like PLBR256MH2lib.txt. Be sure to give a new file name that is not available in this folder, because the data sent from PLBR256MH2 will not be overwritten the old and instead be added to the existed file. Click Start and Hyper Terminal is now ready to receive the file from PLBR256MH2.

Go to the menu setting on PLBR256MH2, move Fader 4 or press [▲] / [▼] until desired data name appears in the screen. Press ok to start to send the file.



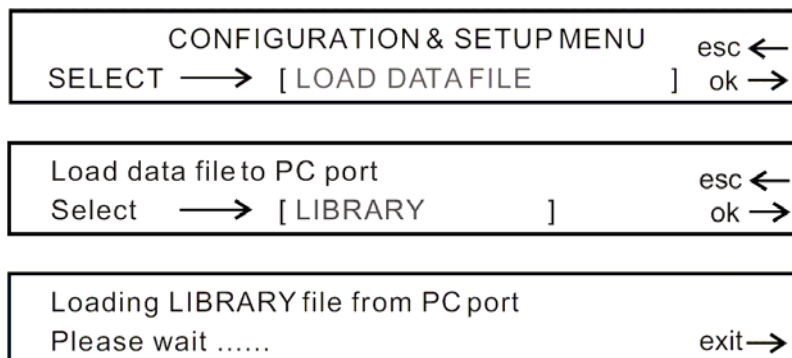
Don't discontinue the communication while you are sending the file. When the transmission is over, a complete message will appear in the screen. Press OK or ESC to return to the earlier menu.

8. LOAD DATA FILE

Press the Setup button to access setup menu. Move fader 4 or press [▲] / [▼] until *LOAD DATA FILE* appears in the screen. Press OK to access setting menu, a new window will appear indicating you to select desired data file you want to download from your PC. This function allows you to download the new library, memory or setup from your PC to overwrite old library, memory or setup stored in your console. Before you can start downloading the data file, please make sure you've established the communication between this console and your PC successfully and Windows configuration has been completed properly.

Please refer to menu 7 on page for instructions of RS-232 connection and Windows configuration.

Call the version of Hyper Terminal that you previously created for PLBR256MH2. Click on TRANSFER on the top menu bar and select Send Text File. A dialog box will appear allowing you to select the text file. Find the drive and folder, select the file and click on OPEN. Hyper Terminal will begin to transmit the file. When the downloading is over, a receiving prompt message will appear in the screen.



LIBRARY RECEIVE COMPLETED! esc ←
ok →

Press OK or ESC to return to earlier menu. If there is something wrong, an error message will appear in the LCD. Check your connectors and try again.

9. UPDATE SOFTWARE

Press [SETUP] and move fader 4 or press [▲] / [▼] buttons until the message *UPDATE SOFTWARE* appears in the screen.

CONFIGURATION & SETUP MENU esc ←
SELECT → [UPDATE SOFTWARE] ok →

Press OK to access settin menu. The following windows will appear indicating that the console is ready to receive the spftware.

Updating software
Please wait exit →

Turn to your PC and call the version of Hyper Terminal that you have created for PLBR256MH2. Click on Transfer on the top of menu bar and select Send Text File. Find the drive and folder where the text file (supplied by PROEL) is located and open it. Hyper Terminal will begin to trasmit the file. It will take 2 minutes to complete this software updating. If the software has been update successfully, your PLBR256MH2 will reboot its system and get started with its procedures. If there is something wrong, an error message will appear. Check the connection and try again.

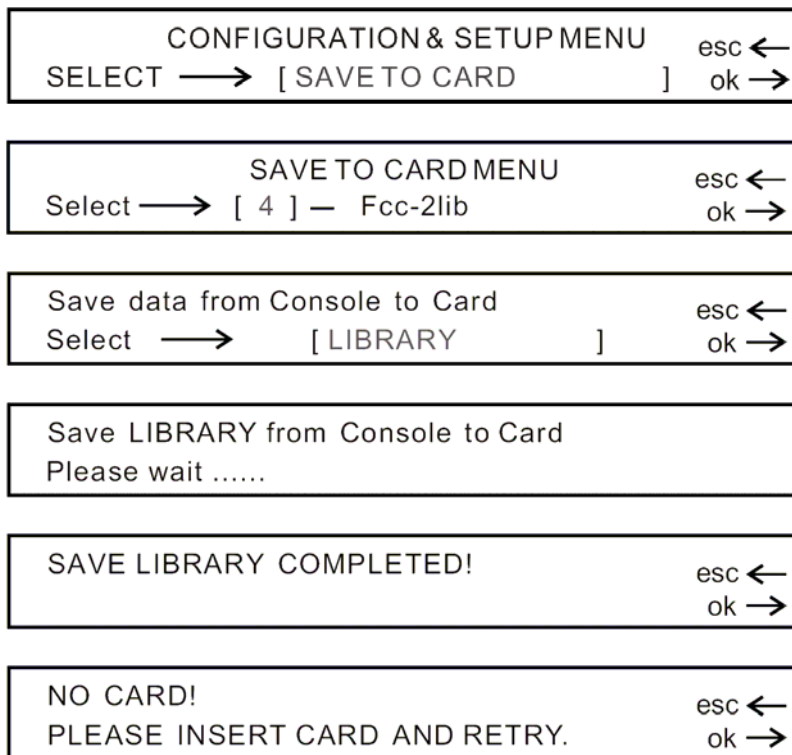
10. SAVE TO CARD

Press [SETUP] and move fader 4 or press [▲] / [▼] buttons until the message *SAVE TO CARD*. appears in the screen. Insert your Scandisk 32 MB Compact Flash card before you access this menu. Press OK and select the sector which will be used to format your CF card preliminary.

Move fader 3 to select the sector within 1-15, then use [▶] forward button together with Fader 5 to name this sector.

Press OK to access setting menu and select the file category you wish to make a backup.

This menu allows you to make a backup of the library, memory or setup using CF card. Move fader 4 or press [▲] / [▼] until wanted file category appears in the screen. Press OK to start backup. Once the backup is complete, you are warned by a window where you have to click OK or ESC to return to the earlier menu. If the CF card is not inserted or improperly inserted, the message NO CARD will appear in the screen.



11. LOAD FROM CARD

Press [SETUP] button to access Setup menu and move fader 4 or press [▲] / [▼] buttons until the message *LOAD FROM CARD* appears in the screen. Press OK to read this CF card. Move fader 3 to select the sector within 1-15. Press OK to access setting menu, a new window will appear allowing you to select the library, memory or setup to restore your console. Move fader 3 or press [▲] / [▼] to select the library, memory or setup. Press OK to start reading this CF card.

The old file will be overwritten by the new file from the CF card when you have successfully read in this CF card.

CONFIGURATION & SETUP MENU	esc ←
SELECT → [LOAD FROM CARD]	ok →

LOAD FROM CARD MENU	esc ←
Select → [4] - Fcc-2lib	ok →

Load data from Card to Console	esc ←
Select → [LIBRARY]	ok →

Load LIBRARY from Card to Console
Please wait

LOAD LIBRARY COMPLETED!	esc ←
	ok →

If the CF card is not inserted or improperly inserted, the message no card will appear in the screen.

NO CARD!	esc ←
PLEASE INSERT CARD AND RETRY.	ok →

The CF card that you use to load the library, memory or setup, should be written by this console before. Otherwise, you won't read in this CF card successfully, accordingly causing data read error.

CARD DATA ERROR! PLEASE INSERT ANOTHER	esc ←
CARD AND RETRY.	ok →

Press OK or ESC to return to the earlier menu when you have successfully read in the CF card.

LOAD LIBRARY COMPLETED!	esc ←
	ok →

RECORD

This section describe the procedure for creating scenes, chases and shows. You will learn how to start the recording, how to create or save a show for selected fixtures or effects, how to create chase and edit steps, etc.

Select what you want to record	esc ← ok →
--------------------------------	---------------

1. RECORD SHOWS

To start recording, simply click the Record button, its LED will blink briefly, and a new window will ask you to select what you want to record.

Select what you want to record	esc ← ok →
--------------------------------	---------------

Press [SHOW] button to access the edit menu. Its LED will be lit and a new window will appear indicating you to select the show you wish to edit.

Select page and show number	esc ←
-----------------------------	-------

Select the show number using Flash 1-12 together with the Flash Page button, a new window will appear.

SHOW	STEPS	esc ←
01	[--]	edit →

Move fader 2 or press [▲] / [▼] to select the number of the step within 1-48. Press OK (EDIT) to access setting menu. This menu has 3 options named Active Effects, Edit Steps and Step's Time. The following paragraphs will detail these options respectively.

EDIT MENU	esc ←
[ACTIVE EFFECTS]	ok →

1.1 Active Effects:

Move the fader 4 or press [▲] / [▼] buttons until the message *ACTIVE EFFECTS* appears in the screen. Press OK to access this setting menu. This menu allows you to determine which fixture is used by the show, which channel (effect) is active and which one is not.

EDIT MENU	esc ←
[ACTIVE EFFECTS]	ok →

First you will have to select fixture if no fixture has been selected for the show. Press the fixture 1-16 to select the fixture, the LED above the fixture number will blink briefly and the fixture's effects will appear in the screen.

```

-----SELECT FIXTURE-----
Select active fixtures/effects
  
```

You may select several fixtures at a time, however, only the last one, whose LED blinks, is active for the show. Meanwhile, a group of several fixtures can be active for the show. Several fixtures with the same effects can make up a group. Press and hold down the fixture button, and in the meantime press the fixture 1-16 to select several similar fixture to make a group following selecting the group number by pressing the fader 1-6 button. The group number is indicated by the lit LED above the button, and the LED of the fixtures in the group will blink simultaneously.

Take note of selecting the similar fixture for one group, or a prompt message will appear indicating you to have a try again.

```

Different fixture: no effect controls
Select active fixtures/effects
  
```

The fixture's effects will appear in the screen once the fixture is selected. You can press the fader 1-6 directly below the effects in the screen or Pan/Tilt button to enable or disable these effects. The LEDs corresponding to these effects are lit when these effects are enabled, whereas the LEDs are off when these effects are disabled.

Press OK to continue your setting if there is more than one page of effects. When you have finished these settings, please press OK or ESC to return to earlier menu.

IMPORTANT! This console complies with LTP (Latest Takes Priority) principle, as a result, if a fixture is used by more than one show, the latest activated show will surely become the first consideration.

1.2 Edit Steps:

Move fader 4 or press [▲] / [▼] buttons until the message *LOAD FROM CARD* appears in the screen. Press OK to access this setting menu, the fixture you selected for the show will be enabled and its effects will appear in the screen. This menu allows you to create or modify the steps which make up the show.

```

                EDIT MENU                esc ←
                [ EDIT STEPS ]            ok →
-----
COLOR GOBOS G.ROT  PRISM  SHUTT  DIMMR    0
    0    120    0    0      0    255    999
  
```

Move the fader 1-6 and use the joystick to control the adjustment of enable fixture. If this adjustment is satisfactory, press and hold down the STORE button, a message will appear in the screen.

Select destination step

In the meantime, press FLASH 1-12 together with Flash PAGE to select the step number where you wish to store this step. Proceed in this way for each step required. You can also directly access and call a step required to be edited. Press and hold down the Step button, a message Select step to edit will appear in the screen.

Select step to edit

Meanwhile press FLASH 1-12 together with PAGE button to select the step you wish to edit. The step will be available immediately. Modify and store the step in accordance with the editing procedure described before.

When the procedure is finished, press ESC to return to the setting menu.

1.3 Step's Time:

Move fader 4 or press [▲] / [▼] until *STEP'S TIME* appears in the screen. This menu allows you to set the standing time and crossfade of each step in a show.

EDIT MENU				esc ←
[STEP'S TIME]				ok →
SHOW	STEP	CROSS%	TIME	
- 1 -	[2]	50	2S	ok →

Move the fader 2 to select the step number (STEP), then move the fader 4 to select the standing time of the step from 0 sec to 1 min and 39.9 sec., in the end move the fader 3 to select the crossfade (CROSS%), i.e. percentage of the standing time, within 0-100%. Proceed in this way for each step required.

It's possible to set several steps at a time with the same setup. Press and hold the step button, meanwhile select several steps (indicated by the li LED) using the flash 1-12 buttons together with page button. A message will appear in the screen.

SHOW	STEP	CROSS%	TIME	
- 1 -	[GR]	***	*****	ok →

Set the values as the way described before. Press OK to return to the setting menu. When you have finished editing the show, press SHOW or RECORD button to leave the edit menu. A prompt message will appear in the screen. Please remember to press the ENTER button to store your setting definitively when you leave the edit menu. If you want to leave this menu without modifying this show, you have to press the fader 6 button below the ESC. Press the ESC button to re-enter in this menu for another try.

Show 01 will be updated! Press ENTER to store	quit ← <ESC>
--	-----------------

2. RECORD CHASES

This console allows you to record up to 48 scenes of conventional light. Press the Record button to cause its LED to blink briefly, a new window will appear telling you to select the show, chase or scene you wish to record.

Select what you want to record	esc ← ok →
--------------------------------	---------------

Press the Scene button to access edit scene menu, its LED will be lit, and a new window will appear indicating you to select the scene you wish to edit.

Select page and chase number	esc ←
------------------------------	-------

Select the scene number using Flash buttons 1-12 together with the Flash page button to access the pages 13-24, 25-36, 37-48.

CHASE	STEP	CROSS%	TIME	esc ←
- 1 -	[5]	50	2S	ok →

This menu allows you to determine how many steps constitute this chase, set the duration time (i.e. chase rate) and crossfade for the chase, and create or modify the steps which make up the chase.

Move fader 2 to select the value within 1-48 for the amount of step, then move the fader 5 to select the duration time (TIME) within 0 sec to 1 min and 39.9 sec. and move the fader 4 to select the crossfade (CROSS%) i.e. percentage of the duration time, within 0-100%.

Now we can start editing the step for the chase. The chase has a minimum of 48 steps and each step consists create or modify a scene consisting of up to 24 channels. Use the channel faders 1-12 together with the CHANNEL BANK button to create a desired lighting setup (scene). Then Press the STORE button to save the scene as the 1st step of the chase. The display shows "step 2" indicating you are ready to edit the 2nd step. Carry on to the 2nd step and the rest steps until all steps are completed.

You can also directly access and call a step required to be edited. Press and hold the STEP button, meanwhile press the Flash 1-12 together with the Page to select the step that will be indicated by display. Proceed in the way stated in the above paragraph to edit and save the step.

Press OK to save the attributes – the amount of the steps, standing time, crossfade etc. and return to earlier menu. Press ESC to leave this menu without changing these attributes.

Press RECORD or CHASE button causing Chase LED to go out, you will leave the record chase menu.

3. RECORD SCENES

This console allows you to record up to 48 scenes of conventional lights. Press RECORD button and the LED will blink briefly. Select the show, chase or scene you want to record.

Select what you want to record	esc ←
	ok →

Press SCENE button to access edit scene menu. Its LED will be lit and a new window will appear indicating you to select the scene you wish to edit.

Select page and scene number	esc ←
------------------------------	-------

Select the scene number using Flash 1-12 buttons together with the PAGE button to access pages 13-24, pages 25-36 and pages 37-48.

SCENE	TIME	esc ←
- 1 -	[3S]	ok →

This menu allows you to create or modify a scene consisting of up to 24 channels and set the fade time (TIME) for the scene. Use the channels faders 1-12 together with the CHANNEL BANK button to create a desired lighting setup, then press the STORE button to save it permanently as a scene.

On the other hand, move the fader 2 or press [▲] / [▼] to select the fade-time within 0 to 1 min and 39.9 sec. Press OK to save your new fade-time and return to the earlier menu, then you can start editing another scene or more. Press ESC to leave this menu without changing the fade time of the scene. Proceed in this way until all 48 scenes have been finished.

Press the RECORD or SCENE button to leave the Record Scene menu (Scene LED will turn off).

PLAYBACK

This section details the operations that can be performed when you have finished recording the shows, chases and scenes. The LCD screen on the upper left is very useful during the playback of scenes, chases or shows. There are the following messages available in the screen:

Questa sezione illustra ciò che bisogna fare dopo aver terminato la programmazione di Shows, Chases e Scenes.

Il display in alto a sinistra è molto utilizzato durante la fase di playback. Di seguito i messaggi che appaiono sul display:

MESSAGE	FUNCTION DESCRIPTION
En01	Allowing you to start or suspend the playback
Ch01	Allowing you to scroll through all 48 shows, chases and scenes
Go01 – Go48	To play the selected show, chase or scene
Pu01 – Pu48	To suspend the show, chase or scene being played
SH01 – SH48	Shows 1-48
CA01 – CA48	Chase 1-48
SC01 – SC48	Scene 1-48

The [CHOOSE] buttons can be used to select *Choose* (Ch) or *Enter* (En) mode. If you select Ch mode, the message Ch01 will appear in the bottom line of the screen. Press the GO or PAUSE button to scroll to the show/chase/scene you wish to play.

Once you have selected the show/chase/scene, press the CHOOSE button to select En mode until the message En01 appears in the bottom line of the screen. Press GO button to play the show/chase/scene, meanwhile you can press the Audio button to synchronize them with audio beat. Press the PAUSE button to suspend the playing, then repeatedly tapping of PAUSE button will play the show or chase step by step. During the playback, you can move the Preset faders 1-8 to control the dimming level of the show/chase/scene. To call off the playing, press the CHOOSE to return to Ch mode.

This console allows you to have 32 presets (shows/chases/scenes) allocated for preset pages 1-4, 8 preset per page. Such a layout of preset offers a great convenience when you want to play several presets at a time. A maximum of 4 shows, 4 chases and 4 scenes can be played simultaneously. Please take note that one show/chase/scene can not be played in two preset or more.

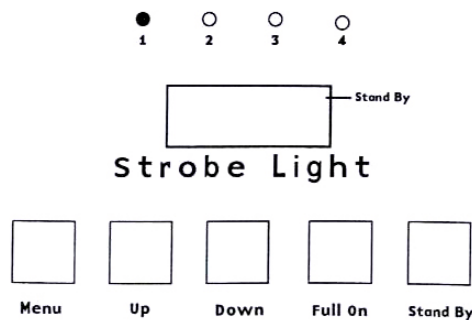
This console exclusively allocates 8 DMX channels for the control of the strobes. There are 20 built-in programs that you can select for the chase of up to 4 strobe lights.

The MENU button can be used to access the Preprogram, Speed or Dimmer menu. Press the MENU button until the message “Pr” appear in the Display. Use [▲] / [▼] buttons to select programs 1-19 or autocycling-program.

Press the MENU button until the message “SP” appears in the display. Use [▲] / [▼] buttons to select the speed within 1-99 for the current program. A value of 01 will give you the slowest speed and 99 will give you the fastest speed.

Press the MENU button until message “di” appears in the display. Use [▲] / [▼] buttons to select the intensity within 1-99 for the program. A value 01 gives the lowest output and 99 give full intensity.

The FULL ON button is used to bring the overall output to full intensity. This function is enabled when the FULL ON button is pressed down and disabled when set free. Press the STANDBY button to activate Standby mode. Press again to deactivate this function. The full on function takes priority of Standby if both are active.



MANUAL FIXTURES

In addition to 48 shows, this console also allows you to control the fixtures manually. Up to 16 patched fixtures are readily on call, giving you a great flexibility to get to desired effects whether the fixtures are being used by the shows or not.

When the Fixture LED is lit and the message “Select fixture” appears in the upper-right LCD Screen, press the Fixture 1-16 button to select what you want to control manually. The LED above the Fixture 1-16 will blink briefly and the message of channel effects patched for the fixture will appear in the upper right LCD Screen.

Move the faders 1-6 to manually control the effects displayed in the screen. Meanwhile the joystick can be used to control the X (Pan) or Y (Tilt) movements if the Pan and Tilt is active (indicated by the lit LEDs). Press the OK button to scroll to the next page if there is more than one page. The fader 1-6 buttons can be used to call the tabulating values if you’ve set up the tabulations during the setup of menu 1.1.9 Control Type.

COLOR	GOBOS	G.ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	0
0	120	0	0	0	255	999

In the fixture is being used by a show, the rest channels not having handled by the manual control will still be subject to the show. If you want to call off the manual channel to restore the show over the manually-affected channels, you can press either of the SETUP and RECORD buttons.

Group of fixtures is useful if there are several equivalent fixtures, which you want to control at a time, in the patch. Press and hold the FIXTURE button, the message of 6

group code will appear in the screen. Press the faders 1-6 button below the group code display to select a group, the LED will be lit to indicate the group code. Press the fixture 1-16 buttons to select the fixtures. Their LEDs will blink simultaneously. If the fixtures use the same channel effects, these effects string will appear in the screen indicating this group has been established successfully. If you want to try to group different fixtures, a message "different picture: no effect control" will appear in the screen. Once you've created the groups of fixtures you can call the group by pressing the FADERS 1-6 buttons while holding the FIXTURE button.

UTILITY FACILITIES

TIMES

The [TIMES] button is used to set a multiplying factor for the playing speed of the shows, chases or scenes. When the Fixture LED is lit and the message "SELECT FIXTURE" appears in the screen, press the TIMES button to access the times menu, its LED will blink briefly and a new window will appear.

---	SELECT SHOW	---	SPEED%	esc ←
01	--	--	[25]	ok →

this function allows you to multiply speed within 25% - 400% for the shows, chases or scenes.

Press the SHOW button, the shows being played will appear in the screen. Press the Fader 1-4 button or [◀] / [▶] buttons to select the show which is indicated by the marking "* *". Move the fader 5 or press [▲] / [▼] to set the SPEED% within 25%-400%. After all, the ultimate playing speed complies with the limit of 1 minute and 39.9 seconds. Proceed in this way to continue the setup of speed% for chases or scenes.

Additionally, the Flash 1-12 buttons can be used together with the FLASH PAGE button to directly call a certain step of the active show or chase with the mark "* *".

Press the TIMES button again to leave this menu, its LED will turn off.

COPY

When the Fixture LED is lit and the message "SELECT FIXTURE" appears in the screen, press the COPY button to access the copy menu, its LED will blink briefly and a new window will appear.

COPY OBJECT	FROM	TO	esc ←
Show	[1]	2	ok →

this function allows you to make a copy between two shows, chases or scenes. Press the SHOW button, move the fader 3 to select the source show you wish to have a copy, then move fader 4 to select the target show wish to place this copy. After your selections, press "OK", a prompt message will appear telling you the target show will be updated.

Show 02 will be updated! Press ENTER to store	quit ← <ESC>
--	-----------------

Press [ENTER] to save and leave this menu. Press fader 6 button ESC to leave this menu without having a copy. Press ESC to cancel this copy and have another try. Everytime you finish a copy successfully, it will automatically leave this menu. Press the COPY button to have a new copy. Repeat the same procedure stated in the above paragraph for every copy required.

RESET

This function allows you to send the reset command to your fixtures. Press the RESET button to access the reset menu, its LED will be lit and a new window will appear in the screen.

PUSH FIXTURE'S KEYS TO SEND RESET	esc ← ok →
-----------------------------------	---------------

Press the fixture 1-16 button for several seconds until the fixture starts resetting. The time you keep pressing for depends on the fixture's performance. Please remember you should have assigned the reset channel and its values of on/off before you can carry out this function.

LAMP

This function allows you to switch on or off the fixture lamp by DMX command. Press the LAMP button to access the Lamp menu and its LED will be lit.

SWITCH LAMPS BY HOLDING DOWN KEYS	esc ← ok →
-----------------------------------	---------------

All the lamps are set to ON by default when this console is turned on. Press the FIXTURE 1-16 button for 5 seconds and the relative LED will tun off. To switch on the fixture lamp, you'll have to press the fixture 1-16 button for 5 seconds again until its LED is lit.

Please remember you should have assigned the lamp channel and its values of ON/OFF first before you can carry out this function.

MIDI

To activate MIDI operation, you must first select a MIDI channel identical to that of the MIDI keyboard or sequencer. The PLBR256MH2 will send and receive MIDI program changes according to the following table:

NOTE	FUNCTION
0-47 (00H-2FH)	Show 01-48
48-95 (30H-5FH)	Chase 01-48
96-115 (60H-73H)	Scene 01-20

116-125 (74H-7DH)	Strobe Program 01-10
126 (7EH)	Fog Machine
127 (7FH)	Blackout

APPENDICE A

The following is the list of “built-in” lighting fixtures in the PLBR256MH2 fixture library. Please refer to your fixture’s user manuals for fixture profiles.

American DJ Arcbeam 150
 American DJ Mighty Scan
 American DJ Pocket Scan
 American DJ Star Tec H150

Elation Joy 150
 Elation Joy 300

GLP Max 250
 GLP Patent Light 1200 HMI
 GLP Patent Light Basic
 GLP Startec-1200I
 GLP Ypoc 250

Coemar CF 1200 Hard Edge
 Coemar CF 7 Wash Zoom
 Coemar Ispot 150
 Coemar Icyc 250
 Coemar Ispot 575 DMX EB
 Coemar Micro / Mini Ultra Scan
 Coemar MM 1200 DX
 Coemar MM 1200 Zoom
 Coemar NAT 1200
 Coemar PC 1000 and 1200
 Coemar Prospot LX
 Coemar Prowash LX
 Coemar Samurai
 Coemar Super CYC

Abstract Futurescan 2CE
 Abstract Futurescan 3CE
 Abstract Galactic Moon 2CE

Clay Packy Atomic 3000
 Clay Packy Color 1000 DMX
 Clay Packy Color 1200 DMX
 Clay Packy Color 3000 DMX
 Clay Packy Color 575 DMX
 Clay Packy Cpcolor 150
 Clay Packy Golden Color
 Clay Packy Golden Scan

Martin Acrobat
 Martin CX2
 Martin CX4
 Martin Destroyer
 Martin Exterior 200
 Martin Exterior 600
 Martin Exterior 600 Compact
 Martin Mac 250 Mode 4
 Martin Mac 300 Mode 4
 Martin Mac 500 Mode 4
 Martin Mac 600 Mode 4
 Martin Mac 600 NT Mode 4
 Martin Mac 1200 Mode 4
 Martin Minimac Profile
 Martin Minimac Wash
 Martin MX-1, MX-4
 Martin PAL 1200 Mode 4
 Martin PAL 1200FX Mode 4
 Martin QFX150
 Martin Robocolor Pro 400
 Martin Roboscan 812
 Martin Roboscan Pro 918
 Martin Wizard

Studio Due City Beam
 Studio Due City Color
 Studio Due Giant / Giant Color
 Studio Due Mini City
 Studio Due Shark 150
 Studio Due Stratos
 Studio Due Stratos CMY

Elite Servo Color 250
 Elite Servo Color 575
 Elite Servo Spot 250

PSL Autoscan Plus
 PSL Omniscan HQI 150
 PSL Omniscan MSD 250
 PSL Rotoscan

Clay Packy Golden Scan HPE
Clay Packy Golden Spot
Clay Packy Stage Scan DMX
High End Cyberlight Mode 1
High End Cyberlight Mode 2
High End Cyberlight Mode 3
High End EC-1
High End EC-2
High End ES-1
High End Studio Beam
High End Studio Color 250
High End Studio Color 575
High End Studio Spot 250
High End Technobeam 18 channel mode
High End Technobeam-I (with iris)

Futurelight MH-640
Futurelight MH-660
Futurelight MH-840
Futurelight SC-240
Futurelight SC-470
Futurelight SC-570
Futurelight SC-780
Futurelight SC-940
Futurelight SC-980

Varilite AR5
Varilite AR500
Varilite VL1
Varilite VL5
Varilite VL6
Varilite VLM

Work Blade 250

FAL Primoscan
FAL Superscleverscan

SGM Colorlab250
SGM Galileo 1200
SGM Galileo 2
SGM Galileo 2-250
SGM Galileo 3
SGM Galileo 4
SGM Giotto Spot 1200
SGM Giotto Spot 400
SGM Giotto Wash 1200
SGM Newton
SGM Victory 250
SGM Victory II 250

Sagitter Infinity
Sagitter Prince

Notes:

