

Bühnenlichtanlage

Die bei uns zur Verfügung gestellten Lichtanlagen und die verschiedenen Lichteffekte sind so einfach wie möglich gehalten, um mit wenig Aufwand eine schöne Lichtshow zur Musik präsentieren zu können.

Hauptausstattung:

8 * SPS-121 Scheinwerfer als Seitenbeleuchtung
mit eigenem Lichtmischpult

4 * SPS-121 Scheinwerfer als Frontlicht
mit eigenem Minimischpult (Licht an/aus)

4 * LED Moving Head (Bühnenrückseite)
mit Automatikprogrammlauf

2* Moving Head
mit 8 Farben, 8 Gobos und 3 Fach Prisma Effekt
mit eigenem Lichtmischpult

1* Eurolite NH 10 Fazer/Hazer
Dunstnebelmaschine

1* Showlite DS-3 Derby Hybrid-Strahleneffekt

und einige weitere kleine Lichteffekte.



Beispielbilder

Die verkleideten Lautsprecherständer können gerne für die eigenen Boxen genutzt werden.

Wir wünschen viel Spaß und eine gelungene Veranstaltung

Lichtausstattung Gasthaus Menacher

Schalter an der Rückwand

Discokugel Lichteffect Bühne und Tanzfläche

musikgesteuert
(für Dauerbetrieb geeignet)

Discoflower



Flower Effekt Tanzfläche

musikgesteuert
(nicht für Dauerbetrieb geeignet - Halogen)
ca. 15 Minuten Betrieb, danach abkühlen lassen

Flower TF



Laser zur Deko

Festes Bewegungsmuster
(nicht für längeren Dauerbetrieb geeignet)

Laser Deko



Spiegelkugeln

Mit Rot/Grün Schweinwerfer
(für Dauerbetrieb geeignet)

Spiegelkugel



Stroboskop

(nicht für Dauerbetrieb geeignet)
für einen speziellen Effekt zu schneller Musik
z.B. Rock / Techno

Strobo



Showlite DS-3 Derby

Exqwhu/#ehzhjwhu#01fkw:
(für Dauerbetrieb geeignet)

Derby



Laser für Tanzfläche

Musikgesteuert
Mit 3D-Effekten,
240 verschiedene Projektionseffekte
(nicht für längeren Dauerbetrieb geeignet)

Laser TF



Bühnenlichtanlage

DMX gesteuert
siehe separate Anleitung
(für Dauerbetrieb geeignet)

Bühnenlicht



Seitenbühnenlicht



Frontbühnenlicht

2 Moving Heads

DMX gesteuert
siehe separate Anleitung
(für Dauerbetrieb geeignet)

Moving Head



4 LED Moving Heads

Bühnenrückwand
Automatikbetrieb
Nach betätigen des Lichtschalters brauchen die Moving Heads ca. 20 Sekunden bis sie sich kalibriert haben und sich im Automatikmodus zu bewegen beginnen.
Bitte nicht ständig ein- und ausschalten. Ein Tanzrunde durchlaufen lassen.

Moving Head (Rück)



Generell gilt: Lichteffecte abwechselnd einsetzen.

Dadurch ergeben sich spannende Effekte, die nie langweilig werden und die Lampen/Laser werden nicht durch Dauerbelastung erhöhter Beanspruchung ausgesetzt.

Gilt natürlich nicht für die Bühnenlichtanlage. Hier empfiehlt es sich zwischen statischem Licht und den Lauflichtprogrammen (Chases) abzuwechseln. Mit dem Schalter "Music" ist eine stressfreie Darbietung gegeben, da die Lichter eigenständig im Takt der Musik mit den eingestellten Chases laufen.

Sehr einfache Kurzanleitung für absolut rudimentäre Bedienung der Lichtausstattung

Die Lichteffekte:

Discoflower, Flower TF, Laser Deko, Spiegelkugel, Strobo, Derby, Laser TF und Moving Heads (Rück) (Nach einschalten kalibrieren sich die Moving Heads ca. 20 Sekunden, bevor sie im Automatikmodus zu laufen beginnen)

werden einfach mit dem entsprechenden Lichtschaltern links an der Bühnenrückseite ein- und ausgeschaltet.

(Siehe Übersichtsblatt „Lichtausstattung Gasthaus Menacher“)

Einschalten der beiden Lichtmischpulte für Seiten- und Frontlicht:

Als erstes diese beide Mischpulte einschalten: Danach den Lichtschalter „Bühnenlicht“ einschalten.



Page Lampe Rot

8 13

Einmalig die Einstellung auf beiden Pulten prüfen.

Schalter 4 soll orange leuchten (selbst erstellte schöne Lichtprogramme) Auf der Rückseite des LDO-10 müssen die Schalter auf 1,17,33,49 stehen, der Channel Mode auf 3 und der andere auf Mic.	Frontbühnenlicht für „helle“ Gesichter. Page Lampe muss rot leuchten. Masterregler und Kanal 4 aufmachen.
Sehr einfache Bedienung: Regler 3 hat 12 verschiedene Lichtprogramme zum durchschalten. Schalter 13 Auto lässt das gewählte Programm durchlaufen. Regler 8 regelt die Laufgeschwindigkeit des Programms. Regler 11 Blackout schaltet das Licht an, bzw. aus	Sehr einfache Bedienung: Einfach in den Pausen den Regler Master runterziehen.
Alternativ zu Auto und Regler 8 Anstatt Auto kann auch Music gewählt werden. Dann laufen die Lichter zum Takt der Musik.	

Nebelmaschine:

Kann durchgehend betrieben werden, solange Flüssigkeit im Tank ist. Nebelmenge am Drehregler einstellen und einfach laufen lassen. Oder mit Fernbedienung an- und ausschalten.

Lichtzenen User/Bank



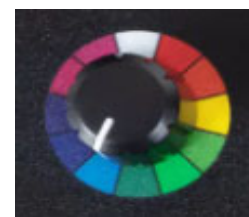
Gelbe Lampe (User/Bank) Cases 1-12 dezente 2 farbige Lauflichter

1					Gelb / Grün
2					Gelb / Lila
3					Orange / Blau
4					Grün / Rot
5					Blau / Rot
6					Weiß / Rot
7					Weiß / Blau
8					Weiß / Grün
9					Weiß / Lila
10					Rot / Orange
11					Warme Farben
12					Kalte Farben

Farbrad (Uhrzeit)

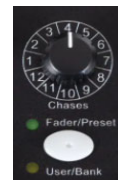
12 Uhr	Weiß
1 Uhr	Rot
2 Uhr	Orange
3 Uhr	Gelb
4 Uhr	Hellgrün
5 Uhr	Grün

6 Uhr	Hellblau
7 Uhr	Blaugrün
8 Uhr	Blau
9 Uhr	Lila
10 Uhr	Magenta
11 Uhr	Rosa



Grüne Lampe (Fader/Presel) Cases 1-12 Werkseinstellung Lichtzenen Fader/Presel (3,4 und 5 nicht brauchbar)

- 1 alle Farben im Wechsel einzeln
- 2 alle Farben im Wechsel KALT
- 6 Regenbogenfarbwechsel
- 7 alle Farben gleich auf allen 4 Scheinwerfern
- 8 grün, blau, weiß, rot
- 9 immer 2 Farben im Wechsel auf allen Scheinwerfern
- 10 Farbwechsel langsam
- 11 <-> Durchlauf aller Farben weiche Übergänge
- 12 <-> Durchlauf aller Farben harte Übergänge



Vorbereitenden Maßnahmen vorm Auftritt:

Nach dem Einschalten der Moving Heads am Lichtschalter an der Wand kalibrieren sich die Moving Heads erst einige Sekunden, bevor sie einsatzbereit sind.

Ein- und Ausschalten der gesamten Lichtanlage auf separater Anleitung. Alle Lichtmischpulte müssen als erstes eingeschaltet werden.

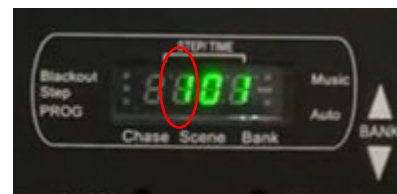


Die Scanner 1 und 2 müssen eingeschaltet sein, so dass die angewählten Szenen mit den Fadern (z.B. Color, Gobo oder Prisma) verstellt/eingestellt werden können (Fader sind beschriftet).

Das Lämpchen neben der 1 muss leuchten, um die Szenen manuell mit den Fadern ändern zu können. Sollte Lämpchen neben der 9 leuchten, kann mit der Taste „Page Selector“ umgeschaltet werden.



Am Display muss Bank 01 angewählt sein.
Ansonsten mit dem Bank auf/ab Schalter die Bank 01 wählen.



Dieser Wert zeigt die gewählte Scene an.

Das ist an Vorbereitung alles. Dann kanns auch schon losgehen...

Mit der Blackout Taste werden alle Kanal-Ausgaben deaktiviert (Moving Heads schalten sich ab und fahren in Ausgangsposition). Dann blinkt die Blackout-Lampe im Display.

Die verschiedenen Szenen werden mit den Scenes-Tasten 1-8 angewählt. Bei den Szenen 1-4 kann mit den Fadern „live“ eingegriffen werden und z.B. die Farbe, Gobos, Strobe oder Prisma verändert werden.

Bank 01

- Scene 1 Spiegelkugel anleuchten (Kugeln müssen natürlich vorher am Lichtschalter eingeschaltet werden)**
- Scene 2 Bühne Rückseite „Oben“**
- Scene 3 Bühne Rückseite „Unten“**
- Scene 4 Tanzfläche**
- Scene 5 Automatikmodus Schnell**
- Scene 6 Automatikmodus Langsam**
- Scene 7 Musikmodus Langsam (über eingebautes Mikrofon)**
- Scene 8 Musikmodus Schnell (über eingebautes Mikrofon)**

Diese Anleitung ist absichtlich kurzgehalten, um im Spielbetrieb möglichst einfach die Moving Heads benutzen zu können.

Natürlich könnten die Moving Heads wesentlich mehr. Dazu bräuchte es aber eine aufwändige Programmierung und intensive Bedienung des Mischpultes, oder entsprechende Software auf einem Computer oder Tablet, was aber den Rahmen sprengen würde.

Eurolite NH-10 Dunstnebelmaschine

Kann durchgehend betrieben werden, solange Flüssigkeit im Tank ist.
Nebelmenge am Drehregler einstellen und einfach laufen lassen.



VORTEIL dieser Hazer Maschine

- sehr geringer Geräuschpegel
- mit niedrigem Drehregler betrieben, wirkt der Nebel/Dunst niemals störend
- kein unangenehmer Geruch
- kleine Stufe verursacht feinen kaum wahrnehmbaren Nebel
- kann nach einer kurzen Aufheizzeit von ca. 1-2 Minuten durchgehend betrieben werden.

Achten Sie darauf, dass das Gerät stets aufrecht installiert ist. Richten Sie die Nebelaustrittsdüse niemals direkt auf Personen oder auf offene Flammen. Richten Sie den Dampf niemals auf sich selbst, Personen oder Tiere. Richten Sie den Dampf keinesfalls auf Steckdosen oder sonstige Teile unter Stromspannung. Sie könnten diese beschädigen oder sich gar selbst gefährlichen Elektroschlägen aussetzen. Richten Sie den Dampf niemals auf das Gerät selbst und nicht auf Oberflächen, die nicht hitzebeständig sind. Vermeiden Sie möglichst den direkten Hautkontakt mit Dampf. Die hohe Temperatur kann bei unsachgemäßer Anwendung Verbrennungen verursachen. **VERBRENNUNGSGEFAHR!** Mindestens 50 cm Abstand zur Düse einhalten! Vor Befüllen des Gerätes vom Netz trennen! Keine heißen Flüssigkeiten einfüllen!

Achten Sie unbedingt darauf, dass sich immer eine ausreichende Menge Nebelfluid im Tank befindet.

Der Betrieb ohne Nebelfluid führt zu Pumpenschäden und zur Überhitzung des Heizelementes.

BEDIENUNG



Schalten Sie das Gerät über den Netzschalter ein. Nach einer bestimmten Heizphase ist das Gerät nebelbereit. Die Bereitschaftsanzeige der Fernbedienung leuchtet dann auf. Durch Betätigen des Nebelschalters auf der Fernbedienung wird der Nebelausstoß ausgelöst.

Während des Betriebs kann es vorkommen, dass die Bereitschaftsanzeige erlischt und kein Nebelausstoß mehr erfolgt. In diesem Fall heizt das Gerät nach und ist in ca. 2,5 Min. wieder nebelbereit. Nur so ist gewährleistet, dass immer die richtige Verdampfungstemperatur herrscht und optimale Nebelleistungen erreicht werden. Die Temperaturüberwachung erfolgt elektronisch.

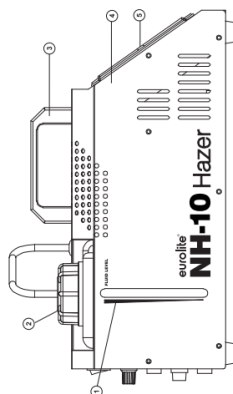
Achtung: Die Nebelaustrittsdüse erhitzt sich während des Betriebs. Bitte daher diese Düse nicht berühren, bevor die Nebelmaschine vollständig abgekühlt ist.

GERÄTEBESCHREIBUNG

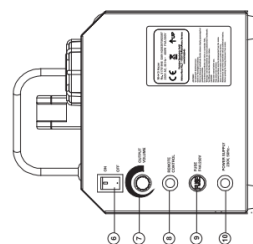
Features

- Kompaktes Dunstnebelgerät
- Dunstnebelgerät für Party-Räume
- An-/Aus-Kabelfernbedienung
- Ständergerät ohne Hängebügel
- Ausstoßvolumen regelbar
- Betrieb mit herkömmlichen Nebelfluid auf Wasserbasis
- Metallgehäuse mit Tragegriff

Geräteübersicht

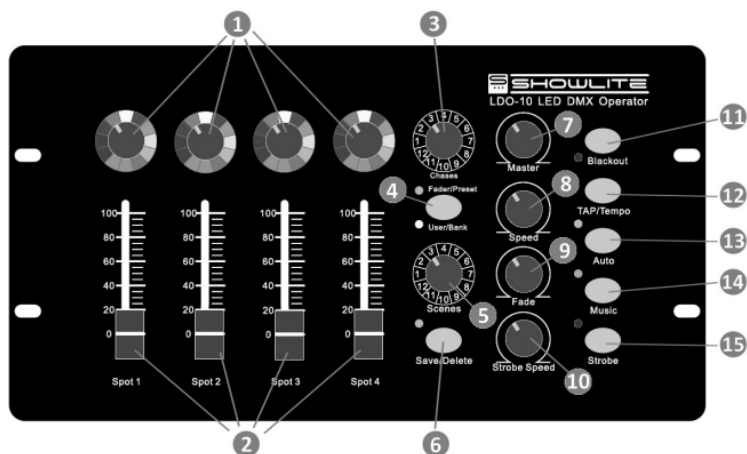


- (1) Fluidveleinsicht
- (2) Fluid-Tank
- (3) Tragegriff
- (4) Gehäuse
- (5) Nebelaustrittsdüse



- (6) Netzschalter
- (7) Drehregler für Ausstoßvolumen
- (8) Anschluss Kabelfernbedienung
- (9) Sicherungshalter
- (10) Netzanschluss

1. Frontseitige Bedienelemente



- | | |
|---|--|
| 1. Farbwahlschalter Spot 1-4 12-stufig | 9. Überblendgeschwindigkeit (Fadezeit) |
| 2. Fader Helligkeit Spot 1-4 / 0...100% | 10. Geschwindigkeit Stroboskop |
| 3. Anwahl Chaser/Bank 12-stufig | 11. Blackout/Standby (alle LED aus) |
| 4. Wahltaster Preset/User Bank | 12. Funktionstaste TAP/Tempo |
| 5. Wahlschalter für Szenen 12-stufig | 13. Funktionstaste Automatik |
| 6. Funktionstaste Save/Delete | 14. Funktionstaste Musiksteuerung |
| 7. Master Helligkeit | 15. Funktionstaste Stroboskop |
| 8. Regler Geschwindigkeit Lauflicht | |



Frontbühnenlicht für „helle“ Gesichter.
Page Lampe muss rot leuchten.
Masterregler und Kanal 4 aufmachen.

Gewünschte Helligkeit mit Masterregler einstellen.
Kanal 1= Rot 2= Grün 3= Blau (zur Info)

Einschalten: Als erstes alle Lichtmischpulte einschalten. Danach mit den „Lichtschaltern“ das Bühnenlicht und die Moving Heads, bei Bedarf einschalten. (evtl. mit Tape festkleben)

Die Moving Heads für die Bühnenrückseite können einfach mit dem Lichtschalter bedient werden) einschalten.

Mit dem Schalter 4 kann zwischen Fader/Preset (Werksprogramme Lampe Grün) oder User/Bank (selbst programmierte Lauflichter Lampe orange) umgeschaltet werden. Die Lichtszenen sind auf einem separaten Blatt beschrieben.

Beim kleinen Pult muss die Page Lampe rot leuchten.

Die Bedienung der Moving Heads werden auf einer separaten Seite beschrieben.

Auf der Rückseite des LDO-10 müssen die Schalter auf 1,17,33,49 stehen, der Channel Mode auf 3 und der andere auf Mic.

Ausschalten: Alle Mischpulte ausschalten (Moving Head Pult vorher auf Blackout schalten) und danach die „Lichtschalter“ Bühnenlicht und Moving Heads ausschalten. Bei den Moving Heads kurze Zeit warten, bis die Lampen abgekühlt sind, erst dann ausschalten.

Chases: (Regler 3, Fader/Presets) Drei Cases (3, 4 und 5) sind nicht brauchbar

11 Blackout: Mit einer Taste alle Lichter aus/ein-schalten

12 Tap/Tempo, Regler 5 und Schalter 6: siehe andere Anleitung

13 Auto: Schalter für Chases / Lauflichtprogramme

14 Music: Muss bei Bedarf vorher mit entsprechender Lautstärke getestet werden, wenn der Einsatz des Schalters gewünscht wird. Chases werden dann im Takt des Basses umgeschaltet.

15 Strobe: Stroboskope Effekt der alle Lampen in der eingestellten Geschwindigkeit des **Reglers 10** gleichzeitig blinken lässt.

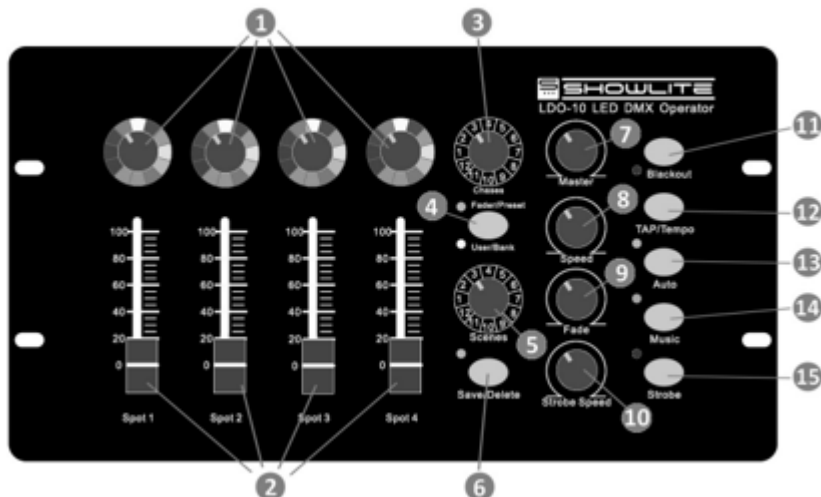
7 Master: Gesamtregler für die Helligkeit aller Lampen

8 Speed: Farbwechselgeschwindigkeit für die Chases

9 Fade: Überblendgeschwindigkeit für die Chases. Stellung links = harter Farbwechsel. Regler ganz wenig nach rechts drehen = weicherer Farbwechsel. **TIP:** entweder ganz links stellen oder ca. einen Millimeter nach rechts drehen.

Wenn die Schalter **13 Auto** und **14 Music** auf „aus“ steht und **Schalter 4 auf Fader/Preset**, kann mit den **Reglern 1** die Farbe der einzelnen Scheinwerfer eingestellt werden und mit den Fadern 2 die Helligkeit der einzelnen Kanäle. Statisches Licht.

1. Frontseitige Bedienelemente



1. Farbwahlschalter Spot 1-4 12-stufig
2. Fader Helligkeit Spot 1-4 / 0...100%
3. Auswahl Chaser/Bank 12-stufig
4. Wahltaster Preset/User Bank
5. Wahlschalter für Szenen 12-stufig
6. Funktionstaste Save/Delete
7. Master Helligkeit
8. Regler Geschwindigkeit Lauflicht
9. Überblendgeschwindigkeit (Fadezeit)
10. Geschwindigkeit Stroboskop
11. Blackout/Standby (alle LED aus)
12. Funktionstaste TAP/Tempo
13. Funktionstaste Automatik
14. Funktionstaste Musiksteuerung
15. Funktionstaste Stroboskop

3. Bedienung

Der Showlite LDO-10 Led Operator arbeitet in den Betriebsarten Manuell, Automatik und Musiksteuerung. Nach dem Einschalten ist die letzte Betriebsart aktiv (die vor dem Ausschalten mind. 10sec aktiviert war). Die Betriebsart wählen Sie durch Tastendruck Automatik (13) oder Musiksteuerung (14), die entsprechenden LED Anzeigen leuchten. Ist z.B. Automatik aktiv (grüne LED leuchtet) und Sie Drücken die Taste erneut, erlischt die LED und Sie befinden sich in Betriebsart Manuell.

In allen Betriebsarten ist die Blackout Taste (11) aktiv, wird diese gedrückt gehen alle LED Scheinwerfer aus (Standby), die LED neben der Taste blinkt rot. Erneutes Drücken stellt den letzten Zustand wieder her. Ebenfalls in allen Betriebsarten ist der Master Dimmer (Helligkeitsregler) aktiv (7), dieser wirkt auf alle Spots mit 0..100% Helligkeit.

3.2 Betriebsart Automatik

Die Betriebsart Automatik dient dazu Szenen zeitgesteuert hintereinander als Chase (Lauflicht) abzuspielen. Der Controller hat fest voreingestellte Preset-Chases (mit Szenen) und Ihre eigenen editierten User-Chases.

Preset Chases:

Durch Drücken von Taste (13) stellen Sie den Controller auf Betriebsart Automatik (grüne LED leuchtet). Drücken Sie Taste (4) bis LED Fader/Preset grün leuchtet. Wählen Sie mit Wahlschalter (3) eine Chaserbank aus. Der Chase (Lauflicht) wird zeitgesteuert abgespielt. Mit Regler (7) stellen Sie die Masterhelligkeit ein, Regler (8) steuert die Ablaufgeschwindigkeit und Faderegler (9) steuert die Überblendzeit.

Sonderfunktion Tap/Tempo:

die Ablaufgeschwindigkeit, normal durch Regler (8), kann durch kurzes zweimaliges (im Takt) tippen auf die Tap/Tempo Taste (12) definiert werden.

3.3 Musiksteuerung

In der Betriebsart Musiksteuerung werden die Szenen gesteuert durch Musikimpulse hintereinander als Chase (Lauflicht) abgespielt. Auswahl des Chases wie oben. Die Musik wird über ein eingebautes Mikrophon oder ein externes Audiosignal an der rückseitigen 6.35mm Klinkenbuchse (20) zugespielt. Wählen Sie hierzu über Schiebeschalter (19) die Quelle aus. Um die Empfindlichkeit des internen Mikrofons auf die Musik abzugleichen halten Sie die Taste Musiksteuerung gedrückt und stellen mit Regler Fade (9) die Empfindlichkeit von 0 bis 100% ein, diese wird abgespeichert.

4. Sonderfunktion Strobe

Durch Drücken der Taste (15) aktivieren Sie die Strobe Funktion (LED leuchtet rot). Diese ist allen Betriebsarten überlagert und erwirkt einen Stroboskopeffekt (blinken der Scheinwerfer). Die Strobegeschwindigkeit stellen Sie mit Regler (10) ein.