

Kurzanleitung

Lichtsteuerung Wetterauhalle

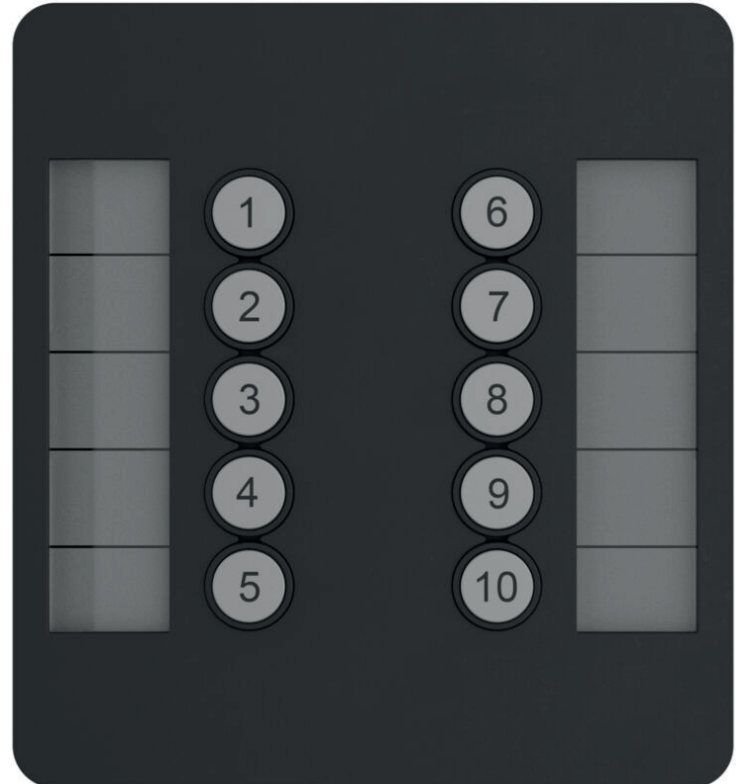
Die in der Wetterauhalle installierte Bühnenbeleuchtung wurde so konfiguriert, dass sie professionellen Ansprüchen gerecht werden kann. Ein Ziel war es aber auch die Nutzung für Laien einfach zu gestalten. Im seitlichen Bühnenbereich befindet sich eine kleine Wandsteuerung mit vorkonfigurierten Lichtszenen.

Die Nutzung ist einfach und selbsterklärend. Die Stromversorgung für Lampen und Steuerung wird im Vorfeld durch den Objektbetreuer hergestellt oder sie erhalten eine entsprechende Einweisung.

Die Lichtszenen können durch einen einfachen Knopfdruck auf dem Wandpanel abgerufen werden. Es kann immer nur eine der Szenen abgerufen werden. Bei der Aktivierung einer neuen Szene wird die andere Szene deaktiviert.

Das Wandpanel ist wie folgt belegt:

1. Komplette weiß inkl. Gassenlicht (kaltweiß)
2. Theaterspots warmweiß inkl. Gassenlicht
3. Wie 2 nur etwas gedimmt
4. Zwei Stufenlinsen in der Bühnenmitte
5. Komplette rot inkl. Gassenlicht
6. Komplette blau inkl. Gassenlicht
7. Komplette gelb inkl. Gassenlicht
8. Feste Kombination rot / blau
9. Lauflicht rot / blau
10. Lauflicht bunt zufällig (etwas dunkler)



Eine Änderung der Konfiguration und der Knöpfe ist nicht möglich. Auf Wunsch können wir ein Lichtpult zur Verfügung stellen, über das alle Lampen einzeln programmiert und auch eigene Szenen erstellt werden können. Es handelt sich um das Pult ChamSys Quick Q30. Es kann über die im Saal vorhandenen Netzwerkkabel an jeder Stelle im Saal platziert werden.

Bitte schließen Sie in keinem Fall selbst und ohne Rücksprache Geräte an den Netzwerkdosen an. Diese werden auch für andere Datenübertragungen genutzt, was zu Schäden an Geräten führen kann!

Für das externe Mischpult bieten wir keine Einweisung. Bitte lesen Sie sich die entsprechenden Bedienungsanleitungen online durch. Auf dem YouTube-Kanal des Herstellers finden Sie Anleitungen in Videoform.

Für professionelle Anwendungen stellen wir gerne auch eine Tabelle mit DMX-Daten zur Verfügung.

