

# Beknopte handleiding Cantor

## 1. Totale reset

**CAN** en **↓** samen ingedrukt houden, het toestel OFF en ON schakelen, **CAN** drukken, even wachten en dan terug **CAN** drukken.

## 2. Omschakeling 24/48 kanalen

- Druk: **MENU 1 1 ↓ CLEAR CLEAR**
- bij 24 kanalen werken MASTER A en MASTER B
- bij 48 kanalen werkt enkel MASTER B

## 3. Begin

- zet de GENERAL MASTER op 100%
- zet de knop rechts boven op MEMORY

## 4. Submasters

### 4.1. instellen

1. potentiometers instellen
2. op een cijfertoets van een submaster drukken
3. op het scherm verschijnt een # (# betekent "deze submaster is gewijzigd"), enz... voor de volgende submasters

### 4.2. bewaren in bankgeheugen

druk: **BANK** nr bankgeheugen byb: **1 ↓**

### 4.3. opvragen bankgeheugen

druk: **BANK** nummer bankgeheugen byb: **1 BANK**  
op het scherm komt welke submasters in gebruik zijn

### 4.4. uitwissen van een bankgeheugen

de 12 submasters leegmaken (zie 5.8.) en vervolgens bewaren (zie 4.2)

### 4.5. speciale functies zie 5.5.tot 5.8.

## 5. Geheugen

### 5.1. Instellen

1. potentiometers instellen
2. op een cijfertoets duwen (1-99)
3. op **↓** drukken om de instellingen te bewaren op **SUM** drukken om de volledige stage te bewaren

### 5.2. tussenvoegen

zie instellen, doch werken met .1, .2 of .3  
vb: 0.1 15.3 99.2  
maximum 200 geheugens

### 5.3. afdraaien van het geheugen

- nummer intikken van de eerste geheugenplaats
- druk **S P**
- manuele bediening: lampjes SEQ en MAN moeten branden
- 2 potentiometers, 3 mogelijkheden
  - linkse potentiometer = huidige lichtstand
  - rechtse potentiometer = volgende lichtstand

1. geleidelijke overgang: potentiometers samen bewegen (de oude lichtstand verdwijnt, terwijl de nieuwe opkomt)
2. overgang met black-out: eerst de linkse potentiometer bewegen (huidige lichtstand dooft) dan de rechtse (nieuwe lichtstand komt op)
3. overgang met beide standen op 100%: eerst de rechtse potentiometer bewegen (nieuwe lichtstand komt op), dan de linkse (oude lichtstand verdwijnt)

### 5.4. geheugen uitschakelen

(wordt **niet** uitgewist) → druk **CAN S CAN**

### 5.5. wijzigen

1. druk **MODI**
2. druk het geheugencijfer (of submaster)
3. op het groot scherm komen de instellingen; druk op **↓** of **↑** voor de volgende of de vorige bladzijde
4. nieuwe instellingen maken, zie eerst op het klein scherm naar "MOVE UP" beweeg de potentiometer tot 'CONNECTED' verschijnt
5. druk op **MODI** om te bewaren

### 5.6. overschrijven

druk 2x **↓** of 2x **SUM**

### 5.7. visualiseren van een geheugen

- druk **MON** en druk het nummer in van de geheugenplaats of de submaster
- om te eindigen druk terug op **MON**

### 5.8. één geheugenplaats uitwissen

druk **CAN**, het nummer van het te wissen geheugen of submaster en terug **CAN**

### 5.9. kopiëren van submaster naar geheugen

1. potentiometer van de submaster op de gewenste waarde zetten
2. druk op het geheugencijfer
3. druk **SUM**

### 5.10. volgorde van afdraaien wijzigen / lopend licht

vb: men wil van 4 naar 8 springen (1) en daarna van de tussenliggende geheugens gebruiken (2) en stoppen met 9 (3)

- (1) **4 LINK 8 LINK**
- (2) **8 LINK 5 LINK**
- (3) **7 LINK 9 LINK**

### 5.11. één LINK uitschakelen

volgens het voorbeeld van hierboven: **4 LINK LINK**  
→ geheugen springt niet meer van 4 naar 8; de andere LINK's blijven bestaan

## 6. Patch

### 6.1. één dimmer bijzetten op een kanaal

vb: dimmer 11 bijzetten op kanaal 10:  
druk **PATCH**: druk de flashtoets van het kanaal 10  
druk **+**  
toets nu het kanaalnummer in: **1 1**  
druk terug op de flashtoets **10**

### 6.2. één dimmer weghalen van een kanaal

zie hierboven maar druk **-** in plaats van **+**

### 6.3. opmerking

Zo kunnen meerdere dimmers op één kanaal of kan één dimmer volledig uitgeschakeld worden.  
Zo kan ook een defecte dimmer vervangen worden door een andere.

## 7. Limit

- één dimmer beperken tot x% - druk **LIMIT**
- beweeg de potentiometer van het te beperken kanaal tot boven
- schuif terug tot beneden tot op de juiste waarde
- druk terug op **LIMIT**

## 8. Chaser

looplicht met maximum 9 verschillende programma's

### 8.1. Programmeren

- druk **C**
- druk op een cijfertoets (1-9) vb: **1**
- de drie speciale toetsen uiterst links kunnen nu ook ingesteld worden naar believen
- eerste stap: druk op de flashtoetsen om kanalen of submasters toe te voegen of te verwijderen, door de potentiometers te verplaatsen kunt u de sterkte regelen van de kanalen, **niet** van de submasters
- druk nu op **ADD 1 STEP**
- stel de tweede stap in zoals hierboven en druk terug **ADD 1 STEP**
- enz...
- om te eindigen druk **C**,

### 8.2 afdraaien

- druk **C**
- druk op een cijfertoets (**1 - 9**)
- zet potentiometer aan op de gewenste lichtsterkte
- druk op **START**
- regel de snelheid met de knop '**SPEED**'

### 8.3. in het geheugen programmeren

vb: chaser 1 programmeren tussen geheugenplaats 4 en 5 druk: **4 LINK C 1 LINK**

### 8.4. toevoegen van een stap

- druk op **C**
- druk de cijfertoets van de gebruikte chaser  
vb: **1**
- ga met **STEP** tot net voor de toe te voegen stap
- druk op **ADD STEP**
- druk op de flashtoetsen om de bijkomende stap te programmeren
- druk op **ADD STEP**

## 8.5. één stap annuleren

sta op die stap en druk **CAN CAN**

## 8.6. annuleren van een volledige chaser

druk: **CAN C** nummer van de chaser **CAN**.

## 9. Effecten

### 9.1. mogelijkheden

er zijn 9 verschillende effecten, die elk slechts op één bepaalde manier kunnen geprogrammeerd worden

1. progressieve enkelvoudige looplichtgroep (= gewoon looplicht)
2. double bounce looplichtgroep (= terugkaatsend looplicht)
3. progressief vol licht (= telkens één kanaal bij)
4. draaiende groep (= telkens één kring bij en na drie kringen, één kring weer weg)
5. stapsgewijs golvende groep (= zoals 4, maar 50% 100% 50%)
6. golvende fading groep (= zoals 5, maar met 4 kringen, 50% 100% 100% 50%)
7. golvende audio groep (= enkel bij audio toepassingen)
8. afzonderlijke willekeurige flikkering (= willekeurig flikkeren, telkens maar één kring)
9. globale willekeurige flikkering (= willekeurig flikkeren, alle kringen samen)

### 9.2. programmeren

- druk **E**
- druk op de cijfertoets van het gewenste effect (**1 - 9**)
- de drie speciale toetsen kunnen nu ingesteld worden
- druk op de flashtoets om kanalen om toe te voegen of te verwijderen
- om te eindigen druk **E**

### 9.3. afdraaien

zie chaser 8.2., maar druk **E** in plaats van **C**

### 9.4. In het geheugen programmeren

zie chaser 8.3., maar druk **E** in plaats van **C**

### 9.5. annuleren van een effect

zie chaser 8.6., maar druk **E** in plaats van **C**

## 10. Makro's

- druk **MENU 3**

- kies de letter waaronder u de makro wenst te programmeren (**A - F**)
- druk **J** (om een makro te annuleren druk **CAN CAN**)
- programmeer de makro door de toetsen te drukken in de gewenste volgorde
- om te eindigen druk **MENU MENU**
- om het MENU programma te verlaten, druk : **CLEAR CLEAR**
- om een makro uit te voeren druk op de lettertoets waaronder de makro geprogrammeerd zit
- opmerkingen:
  - potentiometerstanden worden niet opgenomen in makro's
  - het is niet mogelijk om lussen te programmeren in makro's

## 11. Flash

- FLASH: stage blijft branden terwijl kring en/of submaster brandt
- SOLO: stage dooft terwijl de kring en/of submaster brandt
- zet de flashmaster op de gewenste sterkte
- druk op de toets onder de flashmaster zodat de lamp FLASH of SOLO brandt
- druk op de flashtoets(en) van de kanalen of submasters
- de lampen branden tot u de knop(pen) terug loslaat

## 12 Blind programmeren

(tekst: Marcel Vandamme / Torhout)