element

Lichtsteuerkonsole
Benutzerhandbuch

Version 2.1.0

Copyright © 2013 Electronic Theatre Controls, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Änderungen von Produktinformationen und technischen Daten vorbehalten.
Teilenummer:4330M1210-2.1.0-DE Rev. A
Herausgegeben: 2013-12

ETC®, Eos™,Eos Ti™, Gio®,Ion®, Element™, Emphasis®, Expression®, Insight™, Imagine™, Focus™, Express™, Unison®, Obsession® II, ETCNet2™, EDMX™, Revolution® und Sensor+® sind eingetragene Marken oder Marken von Electronic Theatre Controls, Inc. in den USA und in anderen Ländern.

ETC genehmigt die Reproduktion des in diesem Handbuch enthaltenen Materials ausschließlich für nichtkommerzielle Zwecke. ETC behält sich sämtliche anderen Rechte vor.

ETC sieht vor, dass dieses Dokument, ob in gedruckter oder elektronischer Form, in ungekürzter Form bereitgestellt wird.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung 1

Willkommen bei Element 2
Verwendung dieses Handbuchs 2
Registrieren Sie Ihr Element-System 3
Online-Element-Benutzerforen 3
Hilfe von ETC Technical Services 4
Weiteres Referenzmaterial 5
Bedienhinweise 5
Hilfesystem 5
Wichtige Bedienkonzepte 5

Kapitel 1 Kurze Einführung 7

Erste Schritte 8
Hardware 8
Versorgen der Konsole mit Strom 8
Abschalten der Konsole 8
Einschalten des Gerätes 9
Einstellen von Werten über Kreissteller 9
Einstellen von Werten über die Bedientastatur 9
Speichern einer Lichtstimmung 10
Speichern von Submastern 10

Kapitel 2 Übersicht über die Element 11

Konsolen-Topographie 12
Layout der Bedientastatur 13
Terminologie 14
Littlites® 14
Reinigen der Element-Konsole 15
DMX-Ausgabe 15
Konsolen-Kenndaten 16
Ausgangs-Parameter 16
Anzahl Kreise 16
Stimmungen und Sequenzliste 16
Speicherziele 16
Fader 16

Kapitel 3 Systemgrundlagen 17

Der Zentrale Informationsbereich (ZIB) 18
Browser 18
ZIB ausblenden/einblenden 18
Sperren des ZIB 18

Bedienhinweis 18
ZIB-Favoritenanzeige 19
Sperren des Bedienpults 19

Arbeiten mit Softkeys 19
Kontextabhängige Softkeys 19
Wechseln der Softkey-Seiten 19

Arbeiten mit dem Browser 20
Anzeigen 20
Virtuelle Tastatur 21
Arbeiten mit Direkttasten 21
Direkttasten im Flexi-Modus 22
Löschfunktionen. 23

Anzeige – Steuerung und Navigation. 24
Öffnen und Schließen von Anzeigen 24
Anzeigen auswählen 24
Verschieben von Anzeigen 25
Blättern innerhalb einer Anzeige 25
Erweitern von Anzeigen. 25
Vorstellungsdateianzeige 25
Taste [Data] 25
Taste [Label] 26
Arbeiten mit Flexichannel 26

Arbeiten mit [Format] 27
Zoomen von Anzeigen. 28

Kapitel 4 Verwalten von Vorstellungsdateien. 33

Erzeugen einer neuen Vorstellungsdatei 34

Öffnen einer vorhandenen Vorstellungsdatei 34
Öffnen von Teilen einer Vorstellung 36

Zusammenfassen (Mergen) von Vorstellungsdateien 37

Ausdrucken einer Vorstellungsdatei. 38

Speichern der aktuellen Vorstellungsdatei 40

Arbeiten mit der Schnellspeicherung 40

Arbeiten mit Speichern unter 40

Importieren von Vorstellungsdateien 41

Exportieren einer Vorstellungsdatei 41

Importieren von benutzerdefinierten Gobo-Bilddateien 42
Teilweises Laden/Zusammenfassen von importierten Medien und Vorstellungen. 42

Löschen einer Datei 42

Dateimanager. 42

Vorstellungs-Archiv sichern 42

Kapitel 5 Setup 43

Öffnen des Setup 44
Vorstellung 44
Pult 47

Kapitel 6 Patch 51

Über Patch 52

Anzeigen 53

Patchen herkömmlicher Geräte 54
Patchen nach Kreis 54
Bereichspatchen 54
Benennung 54
[At] [Next] 55
Patchen nach Adresse 55
Flexichannel-Ansichten im Patch 56
Ausgabeadresse im Vergleich zu Port/Offset 56
[Dimmer/Adresse] [n] [/] 56
Erstellen mehrteiliger und kombinierter Geräte 57
Ersetzen 57

Patchen von Farbwechslern 58

Arbeiten mit dem Farbwechsler/Farbrad-Picker und Editor 59
Arbeiten mit dem Picker 59
Arbeiten mit dem Editor 60

Kalibrieren eines Farbwechslers 64

Patchen von Moving Lights, LEDs und Zubehör 65
Arbeiten mit {Offset} im Patch 66

Anzeige von Seiten im Patch 67
{Patch} Anzeige und Einstellungen 67
Attribute 68
Datenbank 70

Verwenden der Geräteliste 71
Dimmerliste für CEM+, CEM3, FDX 2000 und FDX 3000 71
RDM-Geräteliste 73
Patchen erkannter Dimmer und RDM-Geräte 75
Fehler und Warnmeldungen 75
Geräteabkopplung 76

Dimmerdopplung (nur in USA) 77

Verschieben und Kopieren von Kreisen 77

Tauschen von Kreisen 78

Aufheben des Patches eines Kreises 78

Löschen von Kreisen 78

Löschen des Patches 79

Bibliothek aktualisieren 79

Fixture-Editor 80

Erzeugen eines neuen Geräts 80
Kopieren eines Geräts 84
Zusammenfassen von Custom Fixtures in einer neuen Vorstellungsdatei 84
Importieren eines Custom Fixtures 84
Snap-Parameter 85

Kapitel 7 Grundlagen der manuellen Steuerung 87

Verwenden der Kreissteller 88

Anwählen von Kreisen 89
Anwählen von Kreisen über die Tastatur 89
Offset 90
Arbeiten mit Gruppen als Kreisfilter 90
Abwählen von Kreisen 90

Einstellen der Intensität 91
Digitalsteller 92

Select Last 92
- „Select Manual“ oder „Select Active“ 92

Arbeiten mit +% und -% 92
Kreis-Intensität 92

Remainder Dim 93
Rem Dim / 93

Sneak 94

Kreis-Check 95

Adresse auf Wert setzen 95

Adressen-Check 95

Flash 96

Moving Light-Steuerung 96

Kapitel 8 Speichern und Verwenden von Submastern . 97

Über Submaster 98

Speichern auf einen Submaster 98
Submaster-Anzeigen 99
Additiv, Inhibitiv oder EffectSub 99
Proportionale und Intensitäts-Master 99
HTP und LTP 100
Exklusive Submaster 100
Independent 100
Geschützt 101
Submaster Hintergrundstatus 101
Submaster {Restore} Modus 101
Aktualisieren eines Submasters 102
Benennen eines Submasters 102
Löschen eines Submasters 102

Blättern durch Submaster 102

Arbeiten mit Zeitsteuerung für die Flash-Taste von Submastern 103
Manuelle Kontrolle von Submaster-Fadern 103
Kontrolle der Submaster von der Kommandozeile aus 103

Submaster-Liste 104
Bearbeiten von Submastern 104

Kapitel 9 Arbeiten mit der Sequenzliste 105

Grundlagen über Stimmungen 106
Stimmungs-Nummerierung 106

Speichern von Stimmungen in Live 107
Arbeiten mit Record 107
Arbeiten mit Record Only. 107
Selektives Speichern von Stimmungen mit [Record]. 108
Arbeiten mit [Cue Only/Track] 109

Move Fade 111

Zeitsteuerung 112
Eingeben von Zeiten auf Stimmungsebene. 112
[Time][/] 113
Verzögerungszeit. 113
Zuweisen von Stimmungs-Attributen 113
Löschen von Stimmungs-Attributen. 115

Kennungen 116
Block 116
Preheat (Vorheizen). 117
Move-Befehle. 117
Arbeiten mit der Execute-Liste. 117

Ändern von Stimmungen in Live 118
Verwendung von [At] [Enter] 118
Arbeiten mit Record 118
Arbeiten mit Record Only. 118
Selektives Speichern von Stimmungen mit [Record]. 118
[Update] 119

Speichern und Bearbeiten von Stimmungen aus Blind 122
Aus der Trackliste 123

Löschen von Stimmungen 125
Im „Tracking“-Modus 125
Im „Cue Only“-Modus 125

Arbeiten mit der Sequenzlisten-Anzeige 126
Sequenzlisten-Anzeige öffnen 126
Sequenzlisten-Attribute 126
Auto-Block-Bereinigung 128

Kapitel 10 Arbeiten mit Gruppen und Intensity Paletten . 129

Speichern von Gruppen in Live 130

Geordnete Kreise 130
Offset 131
Untergruppen 131
Bearbeiten und Aktualisieren von Gruppen in Live 131

Anwählen von Gruppen 132
Löschen von Gruppen 132

Gruppenliste 133
Gruppenliste öffnen 133
Geordnete Ansicht und numerische Ansicht 133
Bearbeiten von Gruppen über die Gruppenliste 133

Speichern von Intensity Paletten in Live 134

Arbeiten mit Intensity Paletten 135
Zuordnen von Paletten 135
Abrufen von Paletten 135

Kapitel 11 Playback von Stimmungen 137

Einleitung für Playback 138
Playback-Steuerung 138

Angewählte Stimmung 139
Live/Blind 139

Out-of-Sequence-Stimmungen 140
Go To Cue 140

Laden einer Stimmung mit temporärer Zeitsteuerung 141

Playback-Steuerung 142
Go und Stop/Back 142
[Go To Cue] [0] 142
[Go To Cue] [Out] 142

Option Manueller Master 144

Kapitel 12 Arbeiten mit Moving Lights und Paletten . 145

Moving Light-Steuerung 146
ML Control 146
Arbeiten mit dem Colorpicker 147
Einstellen der Parameter mit + und - 148
Lampenkontrolle 148
AutoMark 149

Über Paletten 150

Palettentypen 150
Intensity Paletten 150
Focus Paletten 150
Color Paletten 150
Beam Paletten 150

Speichern von Paletten in Live 151
Speichern von Paletten mit [Record] 151

Speichern von Paletten mit Record Only 152

Arbeiten mit Paletten 153
Zuordnen von Paletten 153
Abrufen von Paletten 154

Bearbeiten von Paletten in Live 155
Neuspeichern. 155
Aktualisieren 155

Bearbeiten von Paletten in Blind 156
Bearbeiten in Blind. 156
Bearbeiten von Paletten in der Tracklistenansicht. 157
Löschen von Paletten 157

Kapitel 13 Erzeugen und Verwenden von Effekten . . 159

Über Effekte 160
Die Effektliste. 161
Der Effekt-Editor 162
Schläge pro Minute 165
Effekt-Statusanzeige 166

Lauflicht-Effekte 167
Programmieren eines Lauflicht-Effekts 168

Absolute Effekte 169
Programmieren eines absoluten Effekts 170

Mehrfach-Intensitäts-HTP-Effekte 171

Relative Effekte 171
Focus-Effekte (Bewegungseffekt) 171
Color-Effekte 172
Lineare Effekte. 172
Definieren eines Musterprofils 173
Programmieren eines neuen relativen Effekts. 173

Anwenden eines bestehenden Effekts 174
Speichern eines Effekts in einer Stimmung 174
Bearbeiten von Effekten in Live 174
Stoppen eines Effekts 174
Löschen eines Effekts 174

Effekte auf Submastern 175
Speichern eines Effekts auf einem Submaster 175
Starten eines Effekts von einem Submaster 175

Verzögerungseffekte in Stimmungen und Submastern 176

Kapitel 14 Arbeiten mit About 177

Über [About] 178
Taste [About] 179
Systeminfo 179
Über Kreise 181
Über Adressen. 183
Über Stimmungen 186

Über IFCB Paletten 186
Über Gruppen 186
Über Kennlinien 186
Über Effekte. 186

Kapitel 15 Weitergehende manuelle Kontrolle. 187

Arbeiten mit [Copy To] 188
Arbeiten mit [Recall From] 189
Arbeiten mit „Move To“. 190
Arbeiten mit {Make Absolute} 190
Arbeiten mit [Undo]. 191

Kapitel 16 Arbeiten mit Park 193

Arbeiten mit Park 194
Park-Anzeige 194
Geparkte Werte in Live 194
Skalierte geparkte Werte in Live 195
Geparkte Adressen in Live 195
Parken von Werten aus der Park-Anzeige 196

Kapitel 17 Multipart-Stimmungen. 197

Über Multipart-Stimmungen 198
Speichern einer Multipart-Stimmung in Live. 198
Erzeugen einer neuen Multipart-Stimmung in Live 198
Einstellen von Attributen für Multipart-Stimmungen. 199
Arbeiten mit Update in Live 199
Speichern einer Multipart-Stimmung in Blind 200
Umwandeln einer Standardstimmung in eine Multipart-Stimmung 200
Erzeugen von mehreren Stimmungsparts in einem Bereich . .200
Umwandeln einer Multipart-Stimmung in eine Standard-Stimmung 200
Löschen eines Parts aus einer Multipart-Stimmung 200

Kapitel 18 Speichern und Verwenden von Kennlinien . . . 201

Über Kennlinien 202
Erzeugen und Bearbeiten von Kennlinien 203
Erzeugen einer Kennlinie. 203
Bearbeiten von Kennlinien. 204
Anwenden einer Kennlinie 205
Auf Kreise im Patch 205

Auf Stimmungen 205
Auf Farbwechsler-Lüfter 205

Löschen einer Kennlinie 205

Kapitel 19 Speichern und Verwenden von Makros . . 207

Über Makros 208

Aufzeichnen eines Makros in Live 208
Verwenden der Taste [Learn] 208

Makro-Editor-Ansicht 210
Makro-Modi 211
Erstellen eines neuen Makros in der Makroeditor-Ansicht . . . 212
Bearbeiten eines vorhandenen Makros 213

Abrufen eines Makros 214
Stoppen eines Makros 214

Löschen eines Makros 214

Kapitel 20 Arbeiten mit Magic Sheets 215

Über Magic Sheets 216

Magic Sheet-Anzeige 217
Magic Sheet-Liste 218
Anzeigewerkzeuge 218

Navigieren in einem Magic Sheet 219

Erzeugen und Bearbeiten von Magic Sheets 221
Schnellspeicherung 222
Layouttools 222
Magic Sheet Objekt Bibliothek 224
MS Objekt Eigenschaften 229
Farbe des Adressobjekts 231
Bearbeiten von Objekten auf dem Magic Sheet 231

Beispiele für Magic Sheets 232

Appendix A Wichtige Konzepte 235

Wichtige Konzepte 235
Kreis 235
Adresse 235
Speicherziel 235
Stimmung 235
Move-Befehl und Track 235
Manuelle Daten 235
Tracking und Cue Only 236
Move Fade 236
HTP und LTP 236
Syntaxstruktur 237
Parameter und Parameterkategorien 238

Live und Blind 238

Appendix B Einführung in das Element-Konfigurationsprogramm 239

Übersicht 239
Funktionsumfang des Konfigurationsprogramms 239
Einführung in das Element-Konfigurationsprogramm 240
Allgemeine Einstellungen 241
Netzwerkeinstellungen 245
Verwaltung und Diagnose 251
Lokale Ein/Ausgabe 255
RFR 256

Appendix C Anzeigekonventionen 257

Anzeigeelemente bei Live/Blind 257
Anzeigeelemente in der Playback-Anzeige 261
Anzeigeelemente der Fader-Statusanzeige 262

Appendix D Bedienpult-Tastaturkürzel 263

Übersicht 263
Bedienpult und Anzeigen 263
Bedienungen 263

Appendix E Mirror-Modus 265

Anzeigen 265
Konfigurieren eines Client-PCs 265

Appendix F Fernbedienung 269

Fernbedienungen – Übersicht 269
Telefonfernbedienung 269
Funkfernbedienung (RFR) 270
iRFR 280
aRFR 280

Einleitung

Willkommen im Element-Benutzerhandbuch. Dieses Handbuch soll den Benutzern des Element-Lichtsteuersystems als grundlegendes Nachschlagewerk dienen. Eine Auflistung weiterer zur Verfügung stehender Ressourcen finden Sie in dieser Einleitung.

Hinweis: *Informationen zur Verwendung von Show Control bei Ihrem System siehe das Benutzerhandbuch Show Control der Eos Family, das unter* www.etcconnect.com *heruntergeladen werden kann.*

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Willkommen bei Element*** 2
- ***Verwendung dieses Handbuchs*** 2
- ***Registrieren Sie Ihr Element-System*** 3
- ***Online-Element-Benutzerforen*** 3
- ***Hilfe von ETC Technical Services*** 4
- ***Weiteres Referenzmaterial*** 5

Willkommen bei Element

Vielen Dank, dass Sie sich für die Element von ETC entschieden haben! Die Einleitung zu Element enthält eine Auflistung der verschiedenen verfügbaren Hilfsmittel. Neben diesem Benutzerhandbuch stehen auch Videoanleitungen für Element, ein Online-Benutzerforum, das sich ausschließlich Fragen zu Element widmet, sowie Support vom Technischen Kundendienst von ETC zur Verfügung. Wenn Sie die Element verwenden, finden Sie immer Unterstützung. Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, die bereitgestellten Hilfsmittel kennenzulernen.

Verwendung dieses Handbuchs

Um Funktionen und Befehle im Text eindeutig hervorzuheben, gelten für dieses Handbuch folgende Satz- und Textregeln:

- Bedienpult-Tasten werden in Fettdruck und **[eckige Klammern]** gesetzt. Beispiele: **[Live]** oder **[Enter]**. Optionale Tasten werden in **<spitze Klammern>** gesetzt, beispielsweise **<Cue>** oder **<Sub>**.
- Browser-Menüs, Menüpunkte und Befehle, die Sie eingeben/ausführen müssen, sind **fett** gesetzt. Beispiel: Im Menü **Datei** auf **Öffnen** klicken. Oder: **[Record] [Enter]** drücken.
- Alphanumerische Tasten auf der Tastatur werden in GROSSBUCHSTABEN angegeben. Beispiel: TAB oder STRG.
- Tasten, die gleichzeitig gedrückt oder gedrückt gehalten werden sollen, sind durch das kaufmännische „Et“ miteinander verknüpft. Beispiel: **[Shift] & [+]**.
- Softkeys und anklickbare Schaltflächen im zentralen Informationsbereich ZIB sind in fette **{geschweifte Klammern}** gesetzt. Ein Hinweis zu **<More SK>** (weitere Softkeys): Dieser Befehl wird immer optional angezeigt und wird in einer Anweisung immer nur einmal angegeben, unabhängig davon, wie viele Seiten mit Softkeys existieren. Das ist dadurch begründet, dass nicht vorhergesagt werden kann, auf welcher Softkey-Seite Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt sind. drücken, bis der gewünschte Befehl gefunden ist.
- Verweise auf andere Teile des Handbuches werden *kursiv* gekennzeichnet. Wenn Sie sich die elektronische Version des Handbuchs ansehen, klicken Sie auf den Verweis, um in diesen Abschnitt des Handbuches zu wechseln.



Hinweis: *Hinweise enthalten hilfreiche Tipps und zusätzliche Informationen zum Haupttext.*



VORSICHT: *„Vorsicht“ bezeichnet Situationen, in denen undefinierte oder ungewollte Konsequenzen einer Aktion zu einem potentiellen Datenverlust oder Geräteproblemen führen können.*



WARNUNG: *Ein Warnhinweis bezeichnet Situationen, bei denen Schäden oder Verletzungen auftreten können oder ernsthafte oder gefährliche Konsequenzen aus einer Aktion entstehen können.*

Kommentare zu diesem Handbuch senden Sie bitte per E-Mail an: **TechComm@etcconnect.com**

Registrieren Sie Ihr Element-System

Die Registrierung Ihres Element-Systems bei ETC stellt sicher, dass Sie über Updates von Software und Bibliotheken sowie über Produktempfehlungen informiert werden.

Zum Registrieren Ihrer Konsole müssen Sie sich in „My ETC“ eintragen, einer personalisierten ETC-Website, die eine direktere Kommunikation zwischen Ihnen und ETC ermöglicht.

Registrieren Sie sich jetzt unter http://www.etcconnect.com/product.registration.aspx.

Online-Element-Benutzerforen

Besuchen und nutzen Sie das ETC-Element-Benutzerforum, erreichbar über die Internet-Site von ETC (www.etcconnect.com). Dort erhalten Sie Zugang zu einer Online-Gemeinschaft von Element-Benutzern und können an den Erfahrungen, Vorschlägen und Fragen anderer Benutzer in Bezug auf das Produkt teilhaben und eigene einbringen.

Registrierung für das ETC-Element-Benutzerforum:

Schritt 1: Rufen Sie die Community Web Site von ETC auf (www.etcconnect.com/community). Es wird eine Seite mit einer Einweisung für die Online-Gemeinschaft geöffnet.

Schritt 2: Sie können sich über den Link „**Registrieren**“ in der Einführung oder durch Klicken auf den Link „**Join**“ in der oberen rechten Ecke der Seite für das Forum registrieren.

Schritt 3: Befolgen Sie dann die Anweisungen auf der Gemeinschaftsseite.

Hilfe von ETC Technical Services

Bei Schwierigkeiten sind die in diesem Benutzerhandbuch gegebenen Hinweise die nützlichste Hilfe bei der Problemlösung. Weiterführende Informationen finden Sie auf der ETC-Website www.etcconnect.com. Falls diese Ressourcen nicht ausreichen, wenden Sie sich direkt an eines der unten angegebenen Büros von ETC Technical Services. Ein Notfallservice steht in allen ETC-Geschäftsstellen auch außerhalb der normalen Geschäftszeit zur Verfügung.

Bitte halten Sie bei Anfragen folgende Informationen bereit:

- Konsolenmodell und Seriennummer (befindet sich auf der rechten Seitenwand)
- Dimmer-Hersteller und Installationsart
- Andere Komponenten des Systems (Unison®, andere Steuergeräte usw.)

Nord- und Südamerika

Electronic Theatre Controls Inc.
Technical Services Department
3031 Pleasant View Road
Middleton, WI 53562
800-775-4382
(innerhalb der USA, gebührenfrei)
+1-608 831-4116
service@etcconnect.com

Großbritannien

Electronic Theatre Controls Ltd.
Technical Services Department
26-28 Victoria Industrial Estate
Victoria Road,
London W3 6UU Großbritannien

+44 (0)20 8896 1000
service@etceurope.com

Asien

Electronic Theatre Controls Asia, Ltd.
Technical Services Department
Room 1801, 18/F
Tower 1, Phase 1 Enterprise Square
9 Sheung Yuet Road
Kowloon Bay, Kowloon, Hongkong
+852 2799 1220
service@etcasia.com

Deutschland

Electronic Theatre Controls GmbH
Technical Services Department
Ohmstraße 3
83607 Holzkirchen, Deutschland
+49 (80 24) 47 00-0
techserv-hoki@etcconnect.com

Weiteres Referenzmaterial

Bedienhinweise

Element stellt Bedienhinweise bereit, die über der Kommandozeile angezeigt werden und bei der Programmierung unterstützen. Diese kontextabhängigen Hinweise basieren auf der aktuellen Anzeige und der Tasteneingabe.

Hilfesystem

Element verfügt auch über ein Hilfe-System. Um die Hilfe aufzurufen, **[Help]** drücken und halten und eine beliebige Taste drücken, um:

- die Bezeichnung der Taste,
- eine Beschreibung der Funktion der Taste und
- Syntaxbeispiele für die Verwendung der Taste anzuzeigen (sofern vorhanden).



Hinweis: *Die Hilfe ist für die meisten Tasten der Element-Konsole verfügbar. Dazu gehören Softkeys und Schaltflächen sowie die Bedientasten der Tastatur.*

*Genau wie bei den traditionellen Tasten kann auch bei Softkeys und Schaltflächen mit „**[Help]** drücken und halten“ die Hilfe aufgerufen werden.*

Wichtige Bedienkonzepte

Neben den Videoanleitungen zu Element stellt ETC auch ein Video zur Verfügung, in dem die wichtigen Bedienkonzepte „Tracking“ und „Preset“ erläutert werden. Wenn Sie noch nicht mit Lichtsteuerkonsolen vertraut sind, wird dringend empfohlen, dass Sie sich einige Augenblicke Zeit nehmen und sich das Bobblehead Fred-Video, Why Did My Console Do That, http://youtu.be/apOIpRtzKg0, ansehen.

Zusätzliche Bedienkonzepte werden auch in diesem Benutzerhandbuch erläutert, weitere Informationen siehe *Wichtige Konzepte, Seite 235*.

Periodensystem von Element

Das Periodensystem von Element ist ein praktisches Referenzhandbuch für die verschiedenen Konzepte und Komponenten von Element. Bitte besuchen Sie das Periodensystem von Element, http://www.etcconnect.com/minisite/Element/index.html.

Kapitel 1

Kurze Einführung

Dieses Kapitel führt Sie durch die Schritte, die für eine unkomplizierte erste Bedienung von Element erforderlich sind.

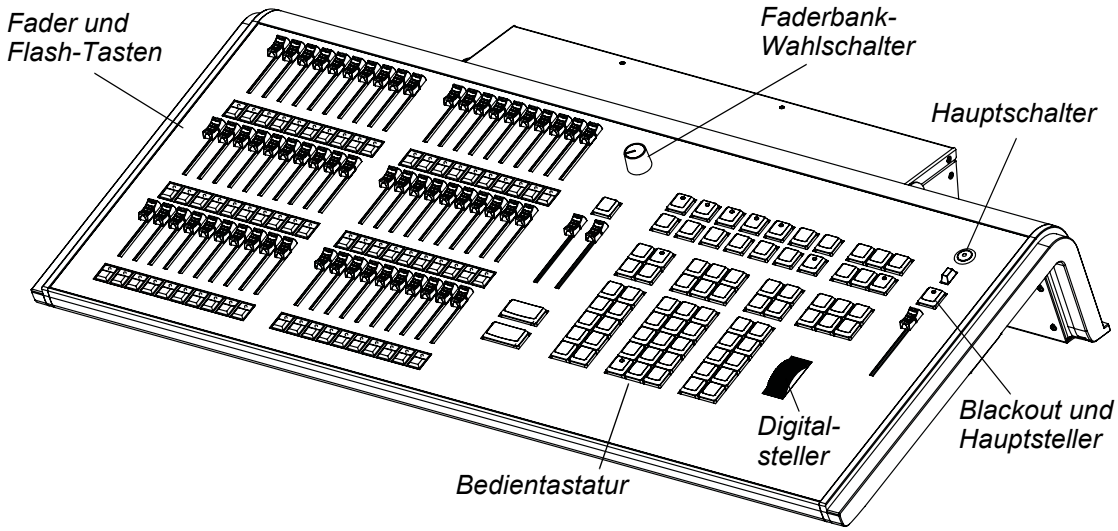
Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Erste Schritte*** 8
- ***Hardware*** 8
- ***Einschalten des Gerätes*** 9
- ***Speichern einer Lichtstimmung*** 10

Erste Schritte

Dieses Kapitel erläutert die ersten Schritte mit Element. Die hier behandelten Themen werden in späteren Kapiteln detaillierter erläutert.

Hardware



Versorgen der Konsole mit Strom

Schritt 1: Das vorgesehene Netzkabel in die IEC-Buchse an der Rückseite der Konsole einstecken. Das Diagramm der Konsolenrückseite siehe *Siehe „Konsolen-Topographie“ auf Seite 12.*

Schritt 2: Den Netzschalter unter der IEC-Buchse auf der Rückseite einschalten (I steht für „Ein“), um die Konsole mit Spannung zu versorgen. Damit wird die gesamte eingebaute Elektronik mit Spannung versorgt.

Schritt 3: Dann den Hauptschalter in der oberen linken Ecke der Konsole über dem USB-Anschluss drücken. Die LED im Schalter leuchtet blau auf, um anzuzeigen, dass die Konsole jetzt in Betrieb ist. Die Konsole fährt jetzt die Element-Anwendung hoch. Element kann jetzt verwendet werden.

Abschalten der Konsole

Schritt 1: Im Browser-Menü **Gerät ausschalten** anwählen. Zum Anzeigen des Browser-Menüs zweimal **[Displays]** drücken. Es wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie zur Bestätigung aufgefordert werden.

Schritt 2: Befehl bestätigen, indem Sie **[Select]** drücken oder mit einer Maus im Dialogfenster auf **{OK}** klicken. Damit wird die Konsole abgeschaltet.

– Oder –

Schritt 1: Den Netzschalter am Bedienfeld drücken. Es wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie zur Bestätigung aufgefordert werden.

Schritt 2: Zum Bestätigen des Befehls im Dialogfenster **{OK}** oder erneut den Netzschalter drücken. Damit wird die Konsole abgeschaltet.

Hinweis: *Weitere Informationen zum Einrichten der Hardware von Element finden Sie im Einrichtungshandbuch von Element.*

Hinweis: *Element zeigt beim nächsten Einschalten eine Meldung an, dass die Abschaltung fehlerhaft war, wenn die Konsole nicht über das Browser-Menü oder den Willkommens-Bildschirm abgeschaltet wurde.*

Einschalten des Gerätes

Wenn Element das erste Mal hochfährt, ist es standardmäßig auf 1-zu-1-Patch eingestellt. Genauere Informationen siehe *Über Patch, Seite 52*. Da Element beim Starten bereits gepatcht ist, können Sie umgehend Werte einstellen.

Einstellen von Werten über Kreissteller

Detaillierte Informationen zum Arbeiten mit den Kreisstellern von Element finden Sie unter *Verwenden der Kreissteller, Seite 88*.

Schritt 1: Prüfen Sie, ob der Faderbank-Wahlschalter auf die Kreise **1-40** eingestellt ist. Dadurch werden die Kreise 1 bis 40 durch die ersten zwei Fader-Reihen gesteuert. Die Kreise 1 bis 20 werden von der ersten Reihe und die Kreise 21 bis 40 von der zweiten Reihe gesteuert.

Schritt 2: Stellen Sie sicher, dass Element sich im Live-Modus befindet. Drücken Sie die Taste **[Live]**.

Schritt 3: Stellen Sie sicher, dass der Hauptsteller auf 100 % steht. Wenn der Hauptsteller unter 100 % steht, wird oben rechts in der Anzeige von Element in rot **xx %** angezeigt.

Schritt 4: Stellen Sie sicher, dass die Blackout-Taste nicht leuchtet. Sie befindet sich direkt über dem Hauptsteller.

Schritt 5: Sie können jetzt einen oder mehrere Kreissteller hochregeln, um damit die Kreise 1 bis 40 zu steuern.

Hinweis: *Verwenden Sie den Faderbank-Wahlschalter, um die von den Fadern gesteuerten Kreise zu wechseln. Die ersten 120 Kreise können über die Fader gesteuert werden. Kreise ab Nummer 121 und darüber müssen über die Tastatur gesteuert werden.*

Schritt 6: Regeln Sie die Fader nach Bedarf herunter, um Kreiswerte auszublenden.

Einstellen von Werten über die Bedientastatur

Weitere Informationen zur Bedientastatur siehe *Anwählen von Kreisen, Seite 89*.

Schritt 1: Stellen Sie sicher, dass Element sich im Live-Modus befindet. Drücken Sie die Taste **[Live]**.

Schritt 2: Stellen Sie sicher, dass der Hauptsteller auf 100 % steht. Wenn der Hauptsteller unter 100 % steht, wird oben rechts in der Anzeige von Element in rot **Hauptsteller xx %** angezeigt.

Schritt 3: Stellen Sie sicher, dass die Blackout-Taste nicht leuchtet. Sie befindet sich direkt über dem Hauptsteller.

Schritt 4: Sie können jetzt Werte über die Tastatur einstellen. Hier einige Beispiele für die erforderliche Syntax:

- **[5] [Full] [Enter]** – setzt Kreis 5 auf 100 % bzw. Voll.
- **[1] [Thru] [1] [0] [At] [7] [5] [Enter]** – wählt die Kreise 1 bis 10 an und setzt ihren Wert auf 75 %.
- **[2] [+] [7] [At] [2] <0> [Enter]** – wählt Kreise 2 und 7 an und setzt ihre Werte auf 20 %.
- **[5] [0] [Thru] [7] [0] [-] [6] [0] [At] [5] <0> [Enter]** – wählt Kreise 50 bis 70 an, ausgenommen Kreis 60, und setzt ihre Werte auf 50 %.

Hinweis: *Am Ende des Befehls muss die Taste **[Enter]** gedrückt werden, um die Eingabe in der Kommandozeile abzuschließen. Die Werte werden erst gesetzt, wenn die Eingabe in der Kommandozeile abgeschlossen wurde.*

Schritt 5: Um den Wert eines Kreises zu entfernen, können Sie entweder den Befehl **[At] [Enter]** oder den Befehl **[Sneak] [Enter]** verwenden. Wenn Sie noch keine Beleuchtungseinstellungen gespeichert haben, entfernt **[At] [Enter]** den manuellen Wert und blendet aus. Daraus ergibt sich ein manueller Wert von 0 für den Kreis. Wenn Sie hier speichern, speichern Sie eine Veränderung auf Null in der von Ihnen gespeicherten Stimmung oder dem gespeicherten Submaster. **[Sneak] [Enter]** entfernt den manuellen Wert und stellt auf den Hintergrundstatus ein. Wenn sich im Hintergrund keine Stimmung und kein Submaster befindet, wird der Wert auf den Grundwert eingestellt, was zu einem Null-Wert führt.

- **[1] [0] [At] [Enter]** – setzt den Wert von Kreis 10 auf 0 %.
- **[Sneak] [Enter]** – blendet alle manuellen Werte aus.
- **[5] [Sneak] [Enter]** – blendet den manuellen Wert für Kreis 5 aus.
- **[1] [Thru] [1] [0] [At] [Enter]** – setzt die Werte für Kreise 1 bis 10 auf 0 %.
- **[2] [0] [Thru] [2] [5] [Sneak] [Enter]** – blendet die Werte für Kreise 20 bis 25 aus.

Speichern einer Lichtstimmung

Submaster und Stimmungen sind zwei Möglichkeiten zum Speichern von Lichtstimmungen, um sie später wieder abrufen zu können. In dieser kurzen Einführung wird nur das Speichern von Submastern behandelt.

Speichern von Submastern

Weitere Informationen zu Submastern siehe *Speichern und Verwenden von Submastern, Seite 97*.

Schritt 1: Kreiswerte für die Lichtstimmung mit den Kreisstellern und/oder der Tastatur einstellen.

Schritt 2: Faderbank-Wahlschalter in Submaster-Modus schalten.



Hinweis: *Wenn Sie eine Element 60-Konsole verwenden, befindet sich die dritte Fader-Bank immer im Submaster-Modus.*

Schritt 3: Drücken Sie die Taste **[Record]** und anschließend die Flash-Taste des Submasters, den Sie speichern möchten. Hiermit wird die Eingabe in der Kommandozeile abgeschlossen, so dass nicht die Taste **[Enter]** gedrückt werden muss. Falls Sie die Fader nicht in den Submaster-Modus umschalten möchten, können Sie auch mit der folgenden Syntax einen Submaster speichern: **[Record] [Sub] [#] [Enter]**.

Schritt 4: Sie können die Lichtstimmung unverändert lassen und darauf aufbauen, oder den Befehl **[Sneak] [Enter]** verwenden, um die manuellen Werte auszublenden.

Wenn Sie Lichtstimmungen aufzeichnen möchten, die mit der Element-Taste **[Go]** wiedergegeben werden können, siehe *Grundlagen über Stimmungen, Seite 106*.

Kapitel 2

Übersicht über die Element

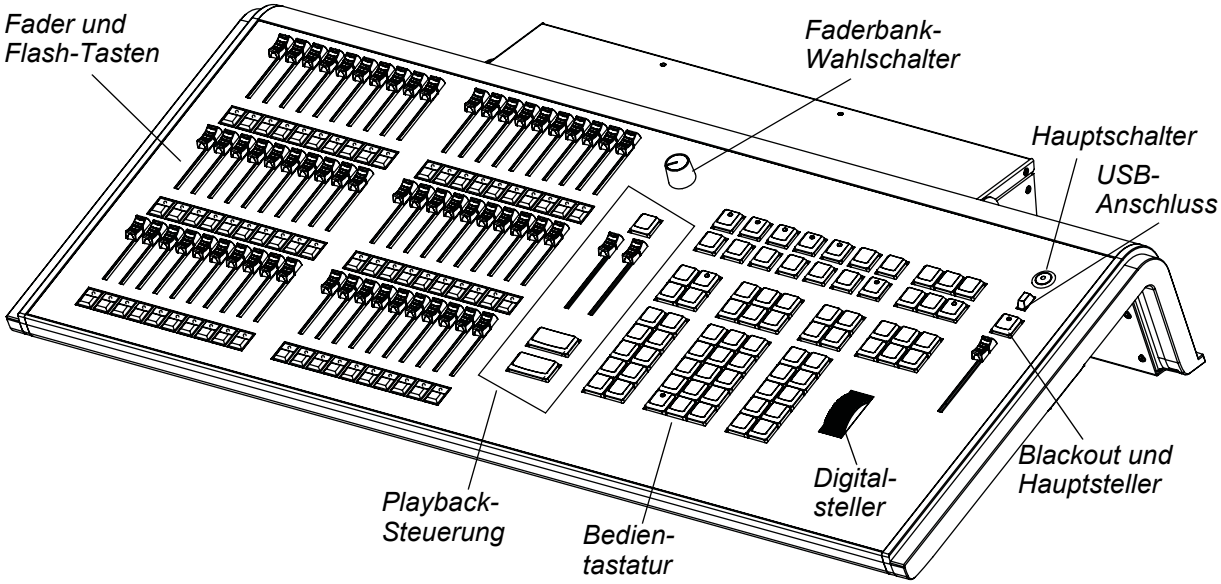
Dieses Kapitel enthält eine allgemeine Übersicht über die Element.

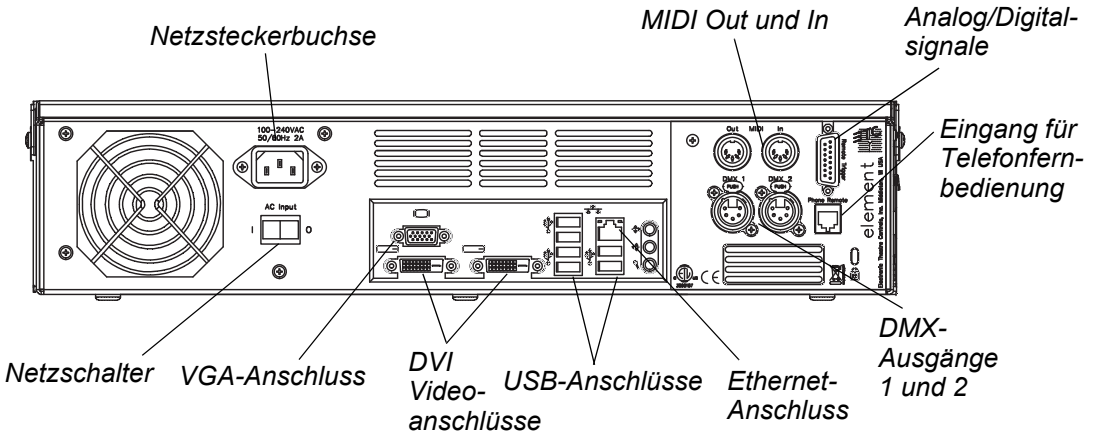
Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Konsolen-Topographie*** 12
- ***Layout der Bedientastatur*** 13
- ***Terminologie*** 14
- ***Reinigen der Element-Konsole*** 15
- ***DMX-Ausgabe*** 15
- ***Konsolen-Kenndaten*** 16

Konsolen-Topographie

Die folgende Skizze von Element erklärt einige Bereiche für spezifische Aufgaben. Die Bezeichnungen und Namen der einzelnen Bereiche und Interfaces werden überall in diesem Handbuch verwendet.





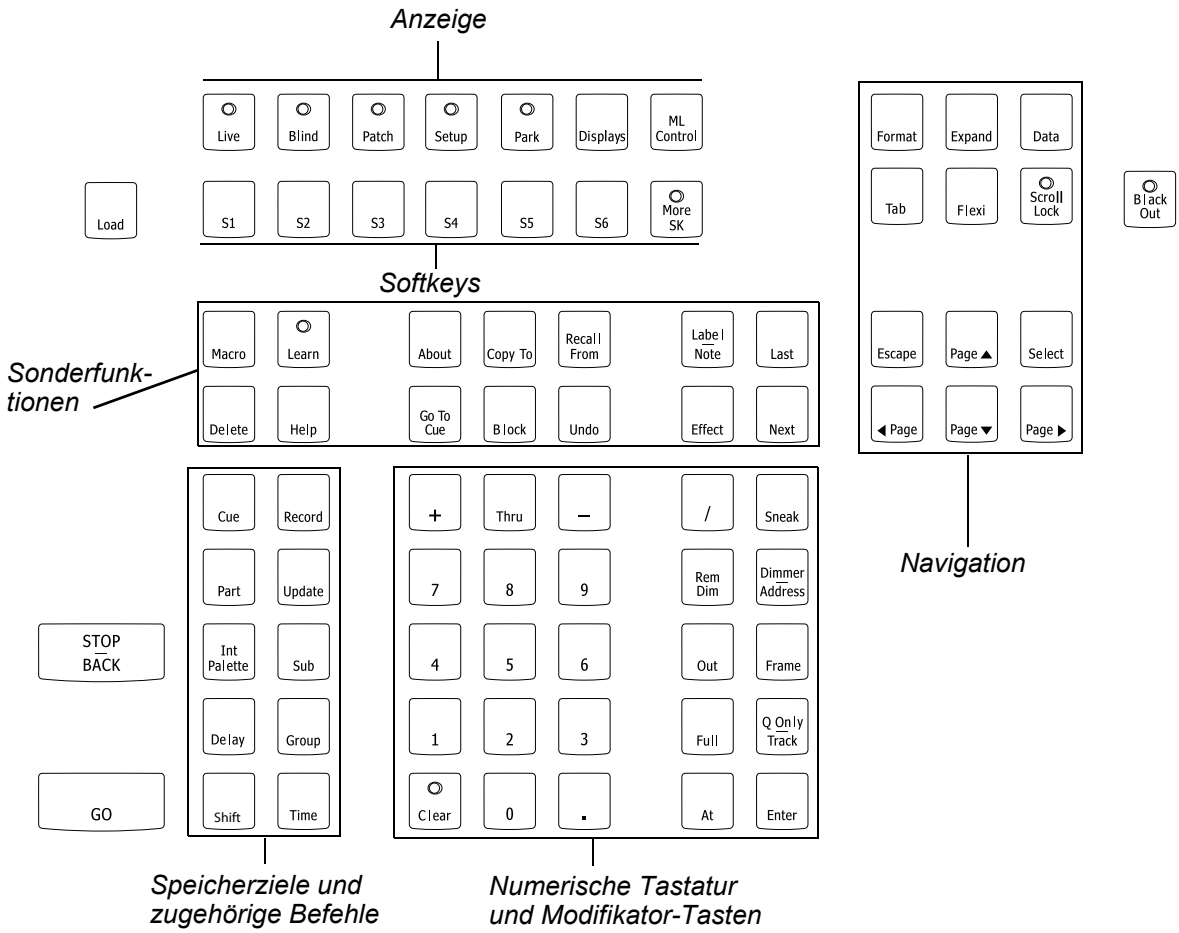
Hinweis: *Element unterstützt bis zu 2 Monitore: entweder 2 DVI-Monitore oder 1 VGA- und 1 DVI-Monitor. Monitorkonfiguration siehe* *Siehe „Anordnung der externen Monitore“ auf Seite 243.*

Layout der Bedientastatur

Die Bedientastatur ist in mehrere Bereiche für Speicherziele, numerische Tastatur mit Modifikator-Tasten, Anzeigetasten, Softkeys, Navigationstasten und Sonderfunktionen unterteilt.

Die Anzeige- und Navigationstasten dienen zum Schnellaufruf häufig verwendeter Anzeigen, des Formats, zum Blättern und der Navigation innerhalb von Anzeigen.

Die Load-Taste befindet sich über dem Fader-Paar und wird zum Laden der angegebenen Stimmung verwendet.



Terminologie

Hauptschalter

Der Hauptschalter an der Vorderseite des Pults dient zum Ein- oder Ausschalten. Mit einem separaten Netzschalter an der Rückwand kann die Spannungsversorgung für die internen Komponenten des Pults unterbrochen werden.

WARNUNG: ***Vor dem Beginn von Servicearbeiten an der Element ist immer die Spannungsversorgung an der Rückwand auszuschalten und die Netzleitung abzuziehen.***

USB-Anschlüsse

An der Vorderseite der Konsole ist ein USB-Anschluss zum Anschließen von USB-Speichermedien vorgesehen. Weitere USB-Anschlüsse an der Rückseite der Konsole dienen zum Anschließen von Peripheriegeräten, wie beispielsweise einer alphanumerischen Tastatur, Drucker, Maus oder Touchscreen-Steuerung für externe Monitore.

VORSICHT: *Die USB-Anschlüsse können nicht zum Laden von Geräten wie Handys verwendet werden.*

Digitalsteller

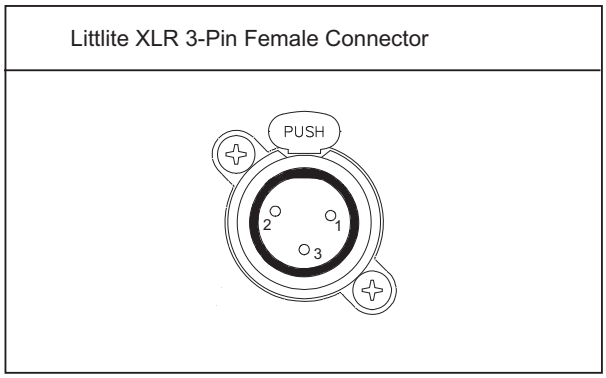
Steuert die Intensität der gewählten Kreise. Kann auch für Scroll- und Zoomfunktionen in bestimmten Modi verwendet werden.

IEEE Ethernet 802.3-Ethernet-Anschluss

Ethernet-Anschluss zum Anschließen an einen Netzwerk-Switch, Netzwerk-Gateways und Zusatzgeräte.

Littlites®

Sie können Littlite-Pultleuchten an der Seite der Element anschließen.



Dimmer-Littlites

Angeschlossene Pultlampen können entweder über den Pultlampen-Kontrollknopf an der Seite der Konsole oder per Software gedimmt werden.

Die Pultlampenkontrolle steht unter **Setup> Pult> Helligkeit** zur Verfügung. Der Steller **{Pultlampe}** liegt zwischen 0 % (dunkelster Wert) und 100 % (hellster Wert). Voreingestellt ist „0%“. Die Konsole setzt die Pultlampe beim Starten der Anwendung auf diese Einstellung. *Siehe „{Helligkeit}“ auf Seite 49.*

Eine Kontrolle der Pultlampen ist auch möglich, indem **[Displays]** gedrückt gehalten und der Digitalsteller gedreht wird.

Reinigen der Element-Konsole

Wenn die Außenseite Ihrer Element gereinigt werden muss, kann sie sanft mit einem leicht feuchten (**nicht tropfenden**) weichen Papiertuch oder Tuch abgewischt werden.

Falls diese Reinigung nicht ausreicht, können Sie das Tuch mit etwas Glasreiniger (auch ammoniakhaltig) benetzen und die Konsole abwischen, bis sie sauber ist.

DMX-Ausgabe

Um von der Element Werte auszugeben, können Sie entweder die DMX-Ausgänge auf der Rückseite der Konsole verwenden oder, sofern die Ausgabe über ein Netzwerk erfolgen soll, ein Net3-Gateway oder einen Net2-Knoten anschließen. Wenn Ihr Gerät direkt Net3 oder ETCNet2 empfängt, ist kein Gateway oder Knoten erforderlich.

Die Element verfügt über zwei DMX-Anschlüsse. Schließen Sie für die Ausgabe ein 5-poliges XLR-Kabel pro Anschluss an. Der erste Anschluss gibt standardmäßig das erste Universum von DMX, Adressen 1-512, aus, der zweite Anschluss das zweite Universum, Adressen 513-1024. Informationen zum Umkonfigurieren der DMX-Anschlüsse siehe *Lokale DMX-Ausgaben, Seite 255*.

Knoten und Gateways können sofort ohne vorherige Konfiguration bei Element eingesetzt werden. Wenn jedoch eine benutzerdefinierte Konfiguration erforderlich ist, müssen Sie entweder NCE (Network Configuration Editor) oder GCE (Gateway Configuration Editor) verwenden. GCE ist standardmäßig in Element installiert. Der Zugriff darauf ist über **ECU>Einstellungen>Verwaltung>Gateway Configuration Editor (GCE)** möglich. NCE kann auf der Konsole oder auf einem Windows®-PC zum Zwecke der Konfiguration installiert werden.

Für weitere Informationen über Net3-Gateways oder Net2-Knoten lesen Sie die mit Ihrer Hardware mitgelieferte Produktdokumentation, oder laden Sie sie von unserer Website unter www.etcconnect.com herunter.

Konsolen-Kenndaten

Ausgangs-Parameter

- 1.024 Ausgänge / DMX-Kanäle

Anzahl Kreise

- 250 oder 500 Kreise (beliebige Kreisnummern von 1 bis 99.999)

Stimmungen und Sequenzliste

- Bis zu 10.000 Stimmungen
- 1 aktives Playback
- 1 Sequenzliste

Speicherziele

- 1.000 Gruppen
- 1.000 x 4 Paletten (Intensity, Focus, Color und Beam)
- 1.000 Kennlinien
- 1.000 Effekte
- 1.000 Makros

Fader

- 1 Hauptsteller mit Blackout
- 1 Haupt-Playback-Faderpaar mit Go und Stop/Back
- 40 oder 60 Fader mit Flash-Tasten
    - Maximal 300 konfigurierbare Submaster
    - 120 Kreissteller

Kapitel 3

Systemgrundlagen

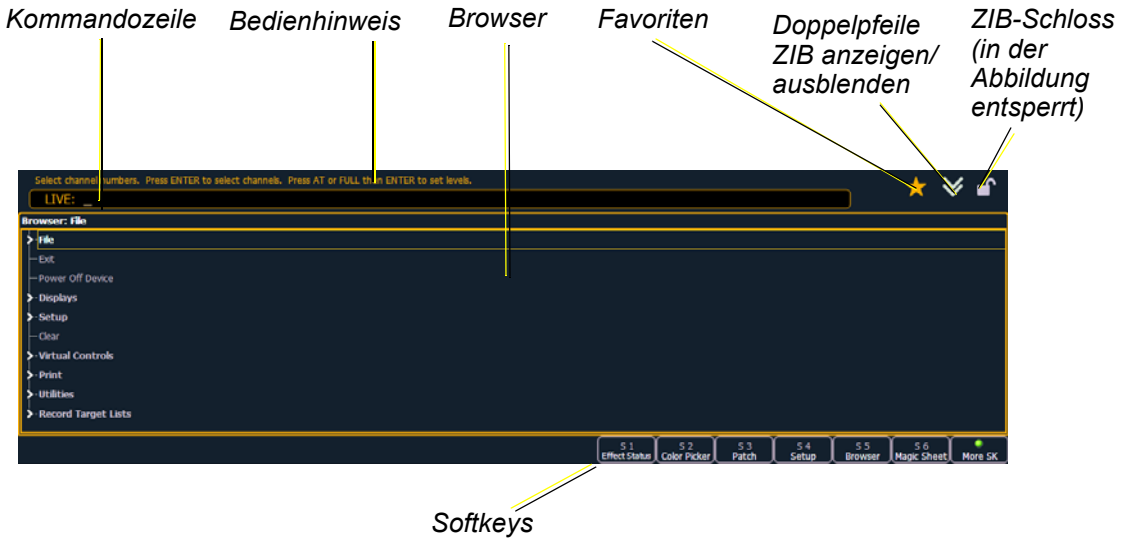
Dieses Kapitel beschreibt das Arbeiten mit den wichtigsten Anzeigen der Element. Genauere Informationen zu Anzeigen siehe *Anzeigekonventionen, Seite 257*.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Der Zentrale Informationsbereich (ZIB)*** 18
- ***Arbeiten mit Softkeys*** 19
- ***Arbeiten mit dem Browser*** 20
- ***Anzeige – Steuerung und Navigation*** 24
- ***Arbeiten mit [Format]*** 27

Der Zentrale Informationsbereich (ZIB)

Der Zentrale Informationsbereich (ZIB) ist der untere Bereich des Bildschirms.



Browser

Der Browser ist die Schnittstelle für zahlreiche Funktionen einschließlich Speichern einer Vorstellung, Öffnen einer Vorstellung, Ändern von Einstellungen, Anzeigen von Speicherzielen, Öffnen von Anzeigen und vielen anderen Funktionen. Drücken Sie zweimal **[Displays]**, um den Browser anzuzeigen.

ZIB ausblenden/einblenden

Die Anzeige des ZIB kann ausgeblendet werden. Drücken Sie dazu entweder **[Displays]**, oder klicken Sie rechts über dem ZIB auf das **Doppelpfeil**-Symbol. Daraufhin wird der ZIB ausgeblendet, um der oberhalb des ZIB angezeigten Ansicht mehr Platz zu geben.

Um den ZIB wieder anzuzeigen, drücken Sie auf **[Displays]** oder klicken unten auf dem Bildschirm auf den **Doppelpfeil**. Der ZIB wird wieder eingeblendet.

Sperren des ZIB

Sie können den ZIB sperren, so dass er nicht ausgeblendet werden kann.

Zum Sperren des ZIB klicken Sie auf das **Schloss**-Symbol oberhalb des Browsers. Daraufhin verschwindet der Doppelpfeil über dem ZIB, und das Schloss wird verriegelt, um den ZIB zu verankern.

Zum Entsperren des ZIB klicken Sie erneut auf das Schloss, wodurch der Doppelpfeil wieder angezeigt wird.

Bedienhinweis

Direkt über der Kommandozeile wird ein roter Text angezeigt, mit dem Sie zu einer Aktion aufgefordert werden. Abhängig von der aktuellen Anzeige und der laufenden Aktion werden hilfreiche Informationen angezeigt, die bei der Programmierung helfen.

ZIB-Favoritenanzeige

Sie können eine voreingestellte Favoritenanzeige für den ZIB wählen, die bei Drücken von **[Displays]** angezeigt wird. Die voreingestellte Standardanzeige für den ZIB ist der Browser.

Bei der Favoritenanzeige ist an der Oberseite des ZIB ein goldenes Sternsymbol neben den Doppelpfeilen und dem Schloss zu sehen. Bei Anzeigen, die als Favorit gewählt werden können, dies aber derzeit nicht sind, ist an der Oberseite des ZIB ein grauer Stern zu sehen. Klicken Sie auf den grauen Stern, um diese Anzeige zum Favoriten zu machen. Diese Anzeige wird dann die neue Standardanzeige für den ZIB. Bei Anzeigen, die im ZIB zu sehen sind, aber nicht die Standardanzeige sein können, ist kein Sternsymbol zu sehen.

Die folgenden Anzeigen können als Favoritenanzeige des ZIB voreingestellt werden:

- About
- Browser (Voreinstellung)
- Colorpicker
- Virtuelle Tastatur
- ML Kontrolle
- Effekt Status
- Direkttasten

Sperren des Bedienpults

Sie können das Bedienpult sperren, um zu verhindern, dass Aktionen über die Kommandozeile oder den ZIB ausgelöst werden. Zum Sperren des Bedienpults **[Shift] & [Escape]** drücken. Zum Aufheben der Sperrung des Bedienpults **[Shift] & [Escape]** erneut drücken.

Arbeiten mit Softkeys

Einige der Funktionen und Anzeigen der Element sind über die Softkeys zugänglich, die sich im unteren rechten Bereich des ZIB befinden. Diese Softkeys entsprechen den Tasten **[S1]** – **[S6]** und **[More SK]**.

Durch Drücken von **[Displays]** ist Zugriff auf folgende Softkeys möglich:

- Effekt-Status
- Colorpicker
- Patch
- Setup
- Browser
- Magic Sheet
- Kommandohistorie
- Kennlinien
- Show Control

Kontextabhängige Softkeys

Softkeys sind kontextabhängig und ändern sich abhängig von der aktiven Anzeige, der aktuellen Kommandozeile, dem aktiven Speicherziel usw.

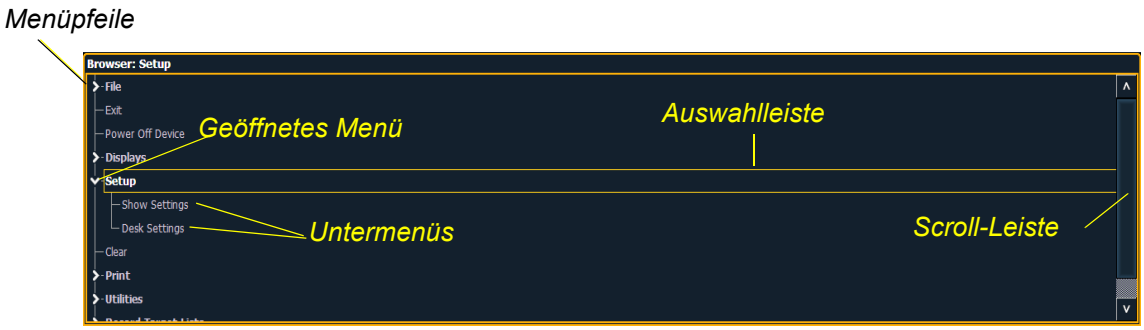
Wechseln der Softkey-Seiten

Wenn mehr zugeordnete Softkeys vorhanden sind als die sechs verfügbaren Softkey-Tasten aufnehmen können, leuchtet die LED in der Taste **[More SK]** auf. Drücken Sie **[More SK]**, um die zusätzlichen Softkeys anzuzeigen.

Arbeiten mit dem Browser

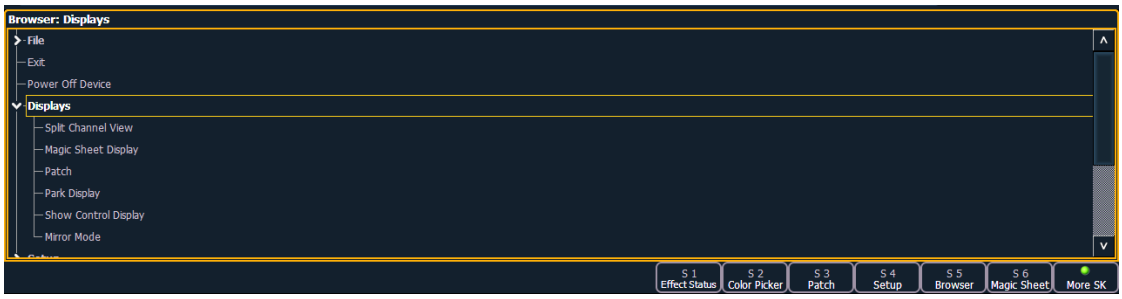
Zum Arbeiten mit dem Browser müssen Sie zunächst das Browserfenster aktivieren, indem auf die Taste **[Displays]** gedrückt wird. Falls der Browser nicht sichtbar ist, drücken Sie die Taste **[Displays]** zweimal, um den Browser zu öffnen.

Wenn der Browser aktiv ist, wird sein Rahmen goldfarbig. Die LED Scroll Lock leuchtet rot, und die Pfeiltasten steuern die Auswahl im Browser.



- Mit den Pfeiltasten die Auswahlleiste in der Liste nach oben und unten bewegen. Sie können sich auch mit dem Digitalsteller in der Liste bewegen.
- Wenn die Leiste das gewünschte Menü anzeigt, mit der Taste **[Page ▶]** das Menü öffnen.
- Erneut **[Page ▶]** drücken, um Untermenüs zu öffnen.
- Mit **[Page ▲]** oder **[Page ▼]** auf den Punkt wechseln, der geöffnet werden soll, und dann **[Select]** betätigen. Sie können auch den Punkt berühren, der geöffnet werden soll, und dann **[Select]** betätigen. Sie können sich auch mit dem Digitalsteller im Browser bewegen.
- Um ein Untermenü zu schließen, zu diesem Punkt wechseln und **[Page ◀]** betätigen.
- Sie können den Browser jederzeit aktivieren, indem Sie die Taste **[Displays]** betätigen.
- Durch erneutes Betätigen von **[Displays]** wird der ZIB minimiert oder wiederhergestellt.

Anzeigen



Über den Browser können verschiedene Anzeigen direkt geöffnet werden. Jede Anzeige wird als neue Registerkarte geöffnet, außer dem Mirror-Modus, der im ZIB geöffnet wird. Folgende Anzeigen stehen unter **Browser>Displays** zur Verfügung:

- **Geteilte Kreisansicht** *Siehe Seite 31*
- **Magic Sheet-Anzeige** *Siehe Seite 217*
- **Patch** *Siehe Seite 53*
- **Park-Anzeige** *Siehe Seite 194*
- **Show Control-Anzeige** *Siehe Seite 45*
- **Mirror-Modus** *Siehe Seite 265*

Virtuelle Tastatur

Im ZIB des Offline-Editors kann eine virtuelle Tastatur geöffnet werden, die die Tasten nachbildet, die sich auf der physischen Element-Tastatur befinden. Diese virtuelle Tastatur ist über den Browser erreichbar.

Öffnen der virtuellen Tastatur auf einem Monitor:

Schritt 1: Navigieren Sie zu **Browser>Virtuelle Bedienelemente>Virtuelle Tastatur**. Es öffnet sich ein Fenster im ZIB mit den Platzierungsoptionen für die Tastatur auf dem Bildschirm.

Schritt 2: Klicken Sie auf die Platzierungsoption, in der die Tastatur angezeigt werden soll.

Arbeiten mit Direkttasten

Direkttasten ermöglichen Zugriff auf eine Reihe von Bedienelementen. Falls mehr Elemente vorhanden sind, als gleichzeitig angezeigt werden können, können Sie aufeinander folgende Seiten mit den Seitentasten (**{Page ▲}**, **{Page ▼}**) bei den Direkttasten anzeigen.

Direkttasten öffnen

Auf der Element können Sie Direkttasten-Module auf den Monitoren öffnen. Es gibt zwei Optionen zum Öffnen der Direkttasten-Module: „Fit to Screen“ und „Classic Layout“. „Fit to Screen“ ist für Breitbildformat-Anzeigen gedacht, „Classic Layout“ ist ein festes Layout, bei dem immer 20 Direkttasten auf dem Bildschirm angezeigt werden.

Öffnen der Direkttasten auf einem Monitor:

Schritt 1: Navigieren Sie zu **Browser>Virtuelle Bedienelemente> Direkttasten-Modul (Fit to Screen)** oder **Direkttasten-Modul (Classic Layout)**. Es öffnet sich ein Fenster im ZIB mit den Platzierungsoptionen für das Modul auf dem Bildschirm.

Schritt 2: Klicken Sie auf die Platzierungsoption, in der das Modul angezeigt werden soll.

Schließen der Direkttasten auf einem Monitor:

Schritt 1: Navigieren Sie zu **Browser>Virtuelle Bedienelemente>Modul schließen**. Auf dem ZIB erscheinen erneut die Platzierungsoptionen.

Schritt 2: Klicken auf die Stelle des Moduls, das Sie schließen möchten. Dann wird dieses Modul entfernt.

Organisieren der Direkttasten

Es gibt sehr viele Möglichkeiten für die Organisation der Direkttasten. Sie können für die Anzeige eines Datentyps von mehreren verschiedenen eingerichtet werden.

Auswählen der anzuzeigenden Informationen:

Schritt 1: Taste **{Select}** für jeden Block von Direkttasten betätigen. Für die Anzeige stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung: Kreise, Gruppen, Intensity Paletten, Focus Paletten, Color Paletten, Beam Paletten, Makros, Effekte und Magic Sheets.

Schritt 2: Die Taste für die Daten betätigen, die Sie anzeigen möchten, und die zugehörigen Direkttasten werden mit allen gespeicherten Informationen dieses Typs belegt. Falls keine Informationen dieses Typs gespeichert sind, bleibt der Tastenblock leer, sobald aber Daten dieses Typs gespeichert werden, werden die Tasten damit belegt.

Schritt 3: Sie können auch erneut **{Select}** betätigen, ohne eine Option auszuwählen, um in den vorherigen Zustand zurückzukehren.

Sie können beliebige Direkttasten-Sätze mit der Taste **{20/50}** oder **{40/100}** vergrößern oder verkleinern.

Sie können auch die Taste **{Expand}** betätigen (unterhalb der Taste **{Select}**), um einen Satz von Direkttasten auf volle Bildschirmgröße zu vergrößern. Erneut **{Expand}** betätigen, um den Satz auf

seine ursprüngliche Größe und Position zurückzuschalten. Hunderter- und Tausender-Tasten werden angezeigt, wenn Direkttasten sich im Expand-Modus befinden.

Wenn in einer Anzeige Direkttasten geöffnet sind, werden zwei Direkttasten-Sätze angezeigt.

Auswählen von Kreisen mit Direkttasten

Direkttasten für Kreise werden hervorgehoben, wenn diese angewählt sind. Die Kreisauswahl erfolgt im Allgemeinen additiv, das heißt, wenn Kreise 1-5 angewählt sind, wird durch Betätigen von **{Kreis 6}** der Kreis 6 zur Anwahl hinzugefügt, wobei die Kreise 1 bis 5 angewählt bleiben. Erneutes Drücken von **{Kreis 6}** hebt die Anwahl dieses Kreises auf.

Wenn Sie Kreise mit Namen im Patch haben, werden diese Namen beim Anzeigen der Kreise in den Direkttasten über der Kreisnummer angezeigt.

Es ist auch möglich, auf einen Kreis doppelzuklicken. Damit wird dieser Kreis angewählt und jeder andere vorher angewählte Kreis abgewählt.

- **{Kreis 1}** – fügt Kreis 1 zu den aktuell gewählten Kreisen hinzu, falls Kreis 1 nicht schon gewählt war.
- **{Kreis 1} {Kreis 10}** – fügt Kreis 1 und Kreis 10 zu den aktuell gewählten Kreisen hinzu.
- **{Kreis 1} {Kreis 1}** – wählt Kreis 1 an und alle anderen Kreise ab.
- **{Page ▼}** – blättert die Direkttasten um eine Seite nach unten.
- **{Page ▲}** – blättert die Direkttasten um eine Seite nach oben.

Anwählen anderer Bedienelemente mit Direkttasten

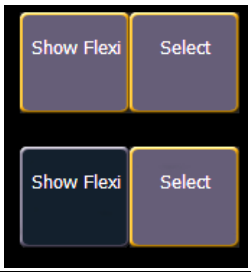
Wenn andere Bedienelemente wie Paletten, Effekte, Makros und Magic Sheets angewählt werden, wird die Kommandozeile abgeschlossen. Um ein Bedienelement an die Kommandozeile zu senden, ohne diese abzuschließen, halten Sie **[Shift]** gedrückt, während Sie die Direkttaste drücken.

Direkttasten im Flexi-Modus

Direkttasten können in einen Flexi-Modus gesetzt werden, wodurch leere Elemente entfernt werden. Bei Betätigung von **{Select}** wird die Taste **{Show Flexi}** angezeigt.

Ein

Aus



Hinweis: *Ein einzelnes leeres Element bleibt bestehen, wenn die benachbarten Elemente nicht fortlaufend sind. So lässt sich zwischen bestehenden Direkttasten ganz mühelos eine neue einfügen.*



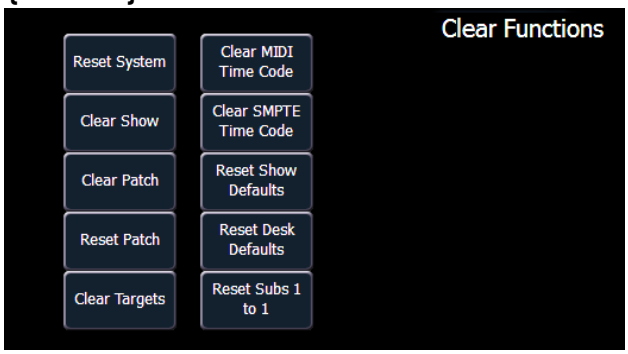
„Show Flexi“ ist aus



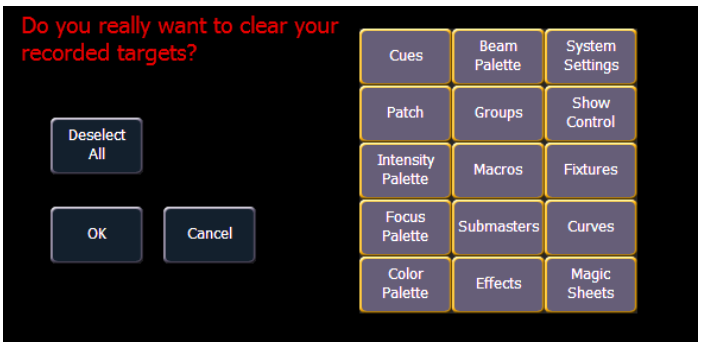
„Show Flexi“ ist ein

Löschfunktionen

Um auf die verschiedenen Löschfunktionen des Browsers zuzugreifen, im Browser-Hauptmenü **{Löschen}** wählen. Dadurch werden die Löschfunktionen im ZIB geöffnet.



In diesem Menü können Sie eine der verfügbaren Löschoptionen durch Klicken auf die gewünschte Taste im ZIB auswählen. Die Element verlangt vor der Ausführung des gewählten Löschvorgangs eine Bestätigung. Wenn Sie die Option **{Speicherziele löschen}** wählen, können Sie auswählen, welche Speicherziele gelöscht werden.



Im Bildschirm **{Speicherziele löschen}** können Sie wählen, welche Speicherziele gelöscht werden sollen. Die Softkeys in der Mitte des ZIB repräsentieren alle Speicherziele, die Sie zum Löschen auswählen können. Standardmäßig sind alle Anteile angewählt (grau) und werden gelöscht. Um bestimmte Ziele vom Löschvorgang auszunehmen, sind diese einfach im ZIB durch Berühren des entsprechenden Softkeys abzuwählen.

Um alle Ziele wieder anzuwählen, Softkey **{Alles Anwählen}** drücken, und alle Tasten werden wieder grau (angewählt). Um den Vorgang abzubrechen, auf **{Abbrechen}** drücken.

Wenn alle Speicherziele nach Wunsch an- beziehungsweise abgewählt sind, auf **{OK}** klicken.

Nach dem Löschen schaltet der ZIB wieder zum Browser zurück. Um weitere Löschvorgänge auszuführen, erneut im Browser **{Löschen}** wählen.

Um den Löschfunktionenbildschirm ohne zu löschen zu verlassen, drücken Sie die Taste **[Displays]** oder wählen eine Löschtaste aus und klicken dann im Bestätigungsbildschirm auf **{Abbrechen}**.

Reset System und Vorstellung löschen im Vergleich

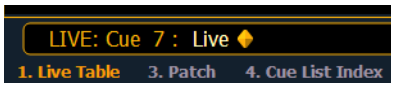
{System rücksetzen} öffnet eine neue Vorstellungsdatei und setzt die Setup-Optionen auf ihre Standardwerte zurück. **{Vorstellung löschen}** öffnet nur eine neue Vorstellungsdatei.

Reset Patch und Patch löschen im Vergleich

Mit **{Patch rücksetzen}** löschen Sie Ihren Patch und stellen ihn auf einen 1-zu-1-Patch ein. Mit **{Patch löschen}** löschen Sie nur den Patch.

Anzeige – Steuerung und Navigation

Öffnen und Schließen von Anzeigen



Unterhalb der Anzeigen sind Registerkarten eingeblendet.
Die Anzeige Live/Blind wird immer als Anzeige 1 geöffnet.
Die Playback-Statusanzeige wird immer als Anzeige 2 geöffnet.
Keine dieser Anzeigen kann geschlossen werden.

Andere Anzeigen erhalten beim Öffnen eine Nummer. Die Anzeige-Nummerierung ist zum Navigieren zu Ansichten hilfreich.

Anzeigen können auf unterschiedliche Arten geöffnet und geschlossen werden, abhängig von der Anzeige selbst. Viele Anzeigen sind über die Tastatur der Element zugänglich, während andere Anzeigen über den Browser und die Softkeys aufgerufen werden. Die Listenansichten der Speicherziele können schnell per Doppeldrücken der Speicherziel-Taste geöffnet werden (beispielsweise öffnet **[Sub] [Sub]** die Submaster-Liste).

Über die Bedientasten

Viele Anzeigen werden direkt über die Tastatur von Element geöffnet. Diese Anzeigen sind **[Live]**, **[Blind]**, **[Patch]**, **[Setup]**, **[Park]**, **[Displays]** und **[ML Control]**. Sie können Listenansichten von jedem Speicherziel durch Doppeldrücken der Taste für das gewünschte Speicherziel öffnen.

Aus dem Browser heraus

Browser öffnen und darin navigieren, wie unter *Arbeiten mit dem Browser, Seite 20* beschrieben. Wenn Sie eine neue Anzeige öffnen (wie beispielsweise Gruppenlisten), wird sie auf dem Hauptmonitor geöffnet. Falls sich die Anzeige nicht auf dem Bildschirm öffnet (wie beispielsweise „Setup“ oder der Browser), wird sie im ZIB geöffnet. Einige Anzeigen sind über die Softkeys zugänglich, wenn die Taste **[Displays]** gedrückt wird.

Auch hier können Sie jederzeit durch doppeltes Drücken von **[Displays]** wieder zum Browser zurückschalten.

Schließen von Anzeigen

Um eine Anzeige zu schließen, die Anzeige mit der Taste **[Tab]** oder einer anderen Navigationsart auswählen. Wenn die gewünschte Anzeige aktiv ist, auf **[Escape]** drücken, um sie zu schließen.

Um eine Anzeige im ZIB zu schließen, auf **[Displays]** drücken und damit wieder den Browser anzeigen.

Zum Schließen aller Anzeigen außer der Anzeige Live/Blind und der Playback-Statusanzeige (Anzeigen 1 und 2) **[Shift] & [Tab]** drücken.

Anzeigen auswählen

Wenn eine Anzeige angewählt wird, wird der Bildschirm mit einer goldenen Umrandung gekennzeichnet, und der Name der Anzeige (wie beispielsweise „1. Live Kreise“) wird ebenfalls in Gold dargestellt. Wenn eine Anzeige nicht angewählt ist, hat sie keine Umrandung, und der Name der Anzeige ist grau dargestellt.

Wenn eine Anzeige bereits geöffnet ist, kann sie auf folgende Arten angewählt werden:

- Auf **[Tab]** drücken, um von der aktuell angewählten Anzeige auf die direkt rechts daneben liegende Anzeige zu wechseln. Falls rechts keine Anzeige mehr vorhanden ist, wird die erste auf allen Monitoren verfügbare Anzeige links angewählt.
- Auf **[Tab] & [n]** drücken, wobei „n“ für die Nummer der gewünschten Anzeige steht.
- Auf **[Live]** oder **[Blind]** drücken, um automatisch auf Live/Blind umzuschalten. Wenn Sie die

geteilte Kreisanzeige geöffnet haben (diese ist auch eine Live/Blind-Ansicht), können Sie mit **[Shift] + [Live]** / **[Blind]** zwischen Anzeige 1 (Live/Blind) und der geteilten Kreisanzeige umschalten. *Siehe „Geteilte Kreisanzeige“ auf Seite 31.*

- Doppeltes Drücken auf eine Speicherzieltaste (wie **[Submaster]**) zum Öffnen der zugehörigen Anzeige oder Auswählen der Anzeige, falls diese bereits geöffnet ist.

Verschieben von Anzeigen

Um die gewählte Anzeige von einem Monitor auf einen anderen zu verschieben, Taste **[Tab]** drücken und halten und mit den Pfeiltasten die Anzeige in Richtung des gewünschten Bildschirms verschieben. Ein Druck auf die rechte beziehungsweise linke Pfeiltaste verschiebt die Anzeige auf den nächsten Monitor in der entsprechenden Richtung. Zum Zurückbewegen drücken Sie die entgegengesetzte Pfeiltaste.

Blättern innerhalb einer Anzeige

Die Pfeiltasten blättern in der Grundeinstellung eine Anzeige um eine Seite pro Tastendruck weiter/zurück. Zum Durchblättern der Anzeige können Sie auch die Taste **[Scroll Lock]** auf der Tastatur drücken. Die LED der Taste leuchtet rot auf, wenn die Taste aktiviert ist.

Scroll Lock ist eine Umschaltfunktion. Beim ersten Drücken von Scroll Lock:

- **[Page ▼]** – rollt Tabellen, Tracklisten und Kreisansichten nach unten,
- **[Page ▲]** – rollt Tabellen, Tracklisten und Kreisansichten nach oben,
- **[Page ▶]** – rollt Tabellen und Tracklisten nach rechts,
- **[Page ◀]** – rollt Tabellen und Tracklisten nach links.

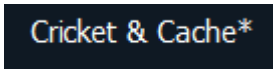
Erweitern von Anzeigen

[Expand] ermöglicht das Anzeigen verteilt auf mehrere Monitore.

Zum Erweitern der Anzeige auf einen benachbarten Monitor in Tabellenansichten die Tasten **[Expand] & [Page ▶]** drücken oder unabhängig von der geöffneten Ansicht **[Expand] & [Page ▼]** drücken.

Zum Ausblenden der erweiterten Ansicht in Tabellenansichten die Tasten **[Expand] & [Page ◀]** bzw. in der Kreisliste die Tasten **[Expand] & [Page ▼]** drücken.

Vorstellungsdateianzeige



Wenn eine Vorstellungsdatei geändert, aber noch nicht gespeichert wurde, wird oben auf den Anzeigen neben dem Namen der Vorstellungsdatei ein Sternchen (*) angezeigt. Genauere Informationen zum Speichern siehe *Speichern der aktuellen Vorstellungsdatei, Seite 40*.

Taste [Data]

Durch Drücken und Halten von **[Data]** können Sie die Werte hinter allen referenzierten oder markierten Daten anzeigen. **[Data]** zeigt die nächstniedrigere Referenzebene an. Wenn Sie also eine Palettenreferenz sehen und **[Data]** drücken, werden statt der Referenz die absoluten Werte angezeigt.

Sie können diesen Modus mit **[Shift] & [Data]** sperren. Im Anzeigereferenzwerte-Modus wird in der Live-Anzeige oben links „Daten eingerastet“ angezeigt. Zum Beenden dieses Modus **[Shift] & [Data]** erneut drücken.

Mit **[Data]** können auch die Adressansichten in Patch geändert werden. *Siehe „Ausgabeadresse im Vergleich zu Port/Offset“ auf Seite 56.*

Taste [Label]

Mit **[Shift] & [Label]** kann zwischen der Anzeige der Palettennummer und ihrem Namen umgeschaltet werden. Um die Namen standardmäßig anzuzeigen, müssen Sie in „Setup“ die Option „Referenznamen“ aktivieren. *Siehe „Referenznamen“ auf Seite 49.*

Arbeiten mit Flexichannel

Im Modus Flexichannel (Aufruf über die Taste **[Flexi]**) ist es möglich, nur Kreise, die bestimmte Kriterien erfüllen, in der Live/Blind-Anzeige anzuzeigen, und auf diese Weise nicht gewünschte Daten von der Anzeige auszunehmen. Flexichannel hat mehrere Zustände, in denen jeweils nur folgende Daten angezeigt werden:

- Alle Kreise
- Alle gepatchten Kreise
- Manuelle Kreise
- Alle Kreise der Vorstellung (alle gespeicherten Daten in der Vorstellungsdatei oder im Submaster)
- Aktive Kreise (Kreise mit einer Intensität über Null oder einem Änderungsbefehl)
- Angewählte Kreise
- Kreisansicht

Im Flexi-Modus werden angewählte Kreise (einschließlich der letzten Kreisauswahl) immer angezeigt. Sprünge zwischen Kreisnummern werden durch einen senkrechten Strich zwischen den Kreisen angezeigt, an denen ein Sprung bei der Nummerierung besteht.

Um den Flexi-Modus bei Live/Blind zu wechseln, Taste **[Flexi]** drücken und die oben aufgeführten Ansichtsoptionen durchblättern. Wenn die Taste **[Flexi]** gedrückt gehalten wird, schalten die Softkeys um und zeigen alle verfügbaren Flexi-Status an. Sie können mit diesen Softkeys die gewünschte Flexi-Ansicht auswählen.

Mit **[Next/Last]** können Sie den nächsten oder vorhergehenden Kreis im aktuellen Flexi-Modus anwählen.

Mit **[Thru]** haben Sie die Möglichkeit, nur Kreise anzuzeigen, die im aktuellen Flexi-Modus enthalten sind (ausgenommen ist der Modus für angewählte Kreise), sofern entweder der erste oder letzte Kreis in dem durch **[Thru]** definierten Bereich im aktuellen Flexi-Modus enthalten ist. Wenn Kreise einbezogen werden sollen, die nicht im aktuellen Flexi-Modus enthalten sind, kann **[Thru] [Thru]** verwendet werden.

Kreisansicht

In einem anderen Flexichannel-Status mit der Bezeichnung „Kreisansicht“ können Sie spezifische Kreise zur Ansicht anwählen. Dieser Status existiert erst, nachdem Sie Kreise zur Ansicht angewählt haben. Nach dem Aktivieren der Kreisansicht erscheint diese zwischen den anderen Flexichannel-Status durch Drücken von **[Flexi]**.

Kreise zur Ansicht anwählen:

Schritt 1: Kreise in der Kommandozeile anwählen (nicht **[Enter]** drücken).
Schritt 2: Taste **[Flexi]** gedrückt halten.
Schritt 3: Auf **{Kreismaske}** drücken. Damit wird der Flexichannel-Status „Kreisansicht“ erzeugt, und die angewählten Kreise werden darin angezeigt.

Die ausgewählten Kreise bleiben so lange in diesem Flexichannel-Status sichtbar, bis Sie andere Kreise anwählen und erneut **{Kreismaske}** drücken. Sie können die zuletzt für diesen Status angewählten Kreise jederzeit durch Drücken von **[Flexi]** bis zum Erreichen dieses Status wieder aufrufen.

Um die angewählten Kreise in diesem Status neu zu definieren, einfach die vorstehend beschriebenen Schritte erneut ausführen.

Arbeiten mit [Format]

Einige Anzeigen haben unterschiedliche Formate. Wenn die Anzeige erstmalig geöffnet wird, öffnet sie sich in der Standardansicht. Die Standardansicht für Live/Blind ist die Tabellenansicht. Durch Drücken von **[Format]** wird zwischen Tabellenansicht und Kreisliste gewechselt. Wenn das System in Blind ist, wird zusätzlich in die Trackliste gewechselt.

Live und Blind haben eine gemeinsame Formatierung. Wenn Sie zwischen Live und Blind umschalten, arbeiten Sie immer mit dem gleichen Format, bis Sie es ändern. Die einzige Ausnahme ist die Trackliste, die nur in Blind angezeigt werden kann. Wenn Sie in der Trackliste arbeiten, wird Ihnen bei der Rückkehr auf Live die Kreisliste oder Tabellenansicht angezeigt, je nachdem, was zuletzt aufgerufen war.

Tabellenansicht

Die Tabellenansicht ist in Live oder Blind verfügbar. Wenn Geräte (mit Ausnahme von Dimmern) gepatcht sind, zeigt die Tabellenansicht unter der Kreisnummer Details zu den Parameterkategorien *und* den Parameterwerten.

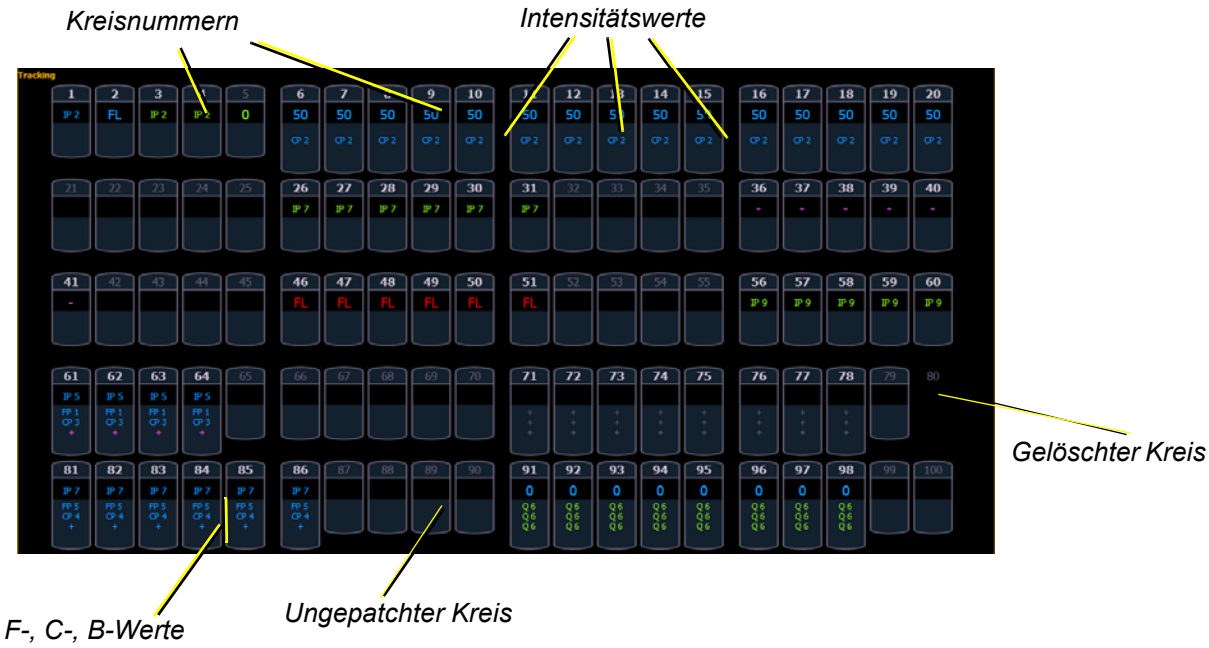
In Live zeigt die Tabellenansicht alle Kreisdaten, wie sie von der Element ausgegeben werden. In Blind zeigt sie alle Daten für ein einzelnes Speicherziel (Stimmung, Palette, Submaster) an.

In der Tabellenansicht ist ein kleiner Zwischenraum zwischen Gerätetypen vorgesehen, wodurch diese leichter unterschieden werden können. Zusätzlich wird der Name der Geräteart über dem Abschnitt für dieses Gerät angezeigt.



Kreisliste

Die Kreisliste ist das Format, in dem die meisten Kreise angezeigt werden. Unten sehen Sie, dass die Kreise 1-100 angezeigt werden. Dieses Format wird verwendet, um eine große Zahl von Kreis-Intensitätswerten und/oder FCB-Werte anzuzeigen. Einzelne Nicht-Intensitätsparameter sind in dieser Ansicht nicht sichtbar.



Zoomen von Anzeigen

Sie können die Tabelle und Kreisliste so zoomen, dass sie mehr oder weniger Kreise anzeigen. Dazu die Taste **[Format]** gedrückt halten und den **Digitalsteller** drehen, um die Anzahl der angezeigten Kreise zu ändern. Drehen des Digitalstellers nach oben zoomt hinein. Drehen des Digitalstellers nach unten zoomt heraus. Wenn sich die Anzeige im Modus für 100 Kreise befindet, wird das Zoomen nicht unterstützt. Eine Maus kann auch zum Steuern des Zoomens verwendet werden. Dazu die linke Maustaste gedrückt halten und das Scroll-Rad drehen.

Trackliste (Nur in Blind)

Das Tracklistenformat ist nur in Blind verfügbar. Es bietet sich zur gleichzeitigen Ansicht und Bearbeitung von Kreisdaten und deren Verlauf in mehreren Stimmungen, Submastern oder Paletten an. Stimmungen/Speicherziele werden auf der senkrechten Achse und Kreis-/Parameterdaten auf der waagerechten Achse angezeigt. *Siehe „Speichern und Bearbeiten von Stimmungen aus Blind“ auf Seite 122.*

Zum Umschalten zwischen der Anzeige der Intensitätsinformationen und anderen Parametern **[Shift] & [Format]** drücken.



Playback-Anzeige

Mit der Playback-Anzeige können Sie eine Reihe von Stimmungen in der Sequenzliste und alle Stimmungsattribute für diese Stimmungen anzeigen.

Bei gedrückt gehaltenem **[Time]** werden während der Ausführung einer Stimmung die Stimmungskategorienzeiten angezeigt, wobei im Anzeigebereich der Sequenzliste nach unten gezählt wird. Standardmäßig wird die Gesamtzeit angezeigt, nicht die Restzeit. Um die Restzeit immer anzuzeigen, steht im Setup eine Option **{PSD Time Countdown}** zur Verfügung, siehe *{Anzeigen}, Seite 49*. Wenn **{PSD Time Countdown}** aktiviert ist, werden die Stimmungszeiten beim Verringern einer Stimmung heruntergezählt. In PSD wird die Zeitsteuerung einzeln golden angezeigt, wenn diese abgeschlossen ist. Zum Anzeigen der Gesamtzeit die Taste **[Time]** gedrückt halten. Die Voreinstellung von **{PSD Time Countdown}** ist „Aus“.

Für die Playback-Anzeige steht eine optionale Kommandozeile zur Verfügung. Die optionale Kommandozeile muss erst angewählt werden, um verwendet werden zu können. Siehe hierzu *{Anzeigen}, Seite 49*.

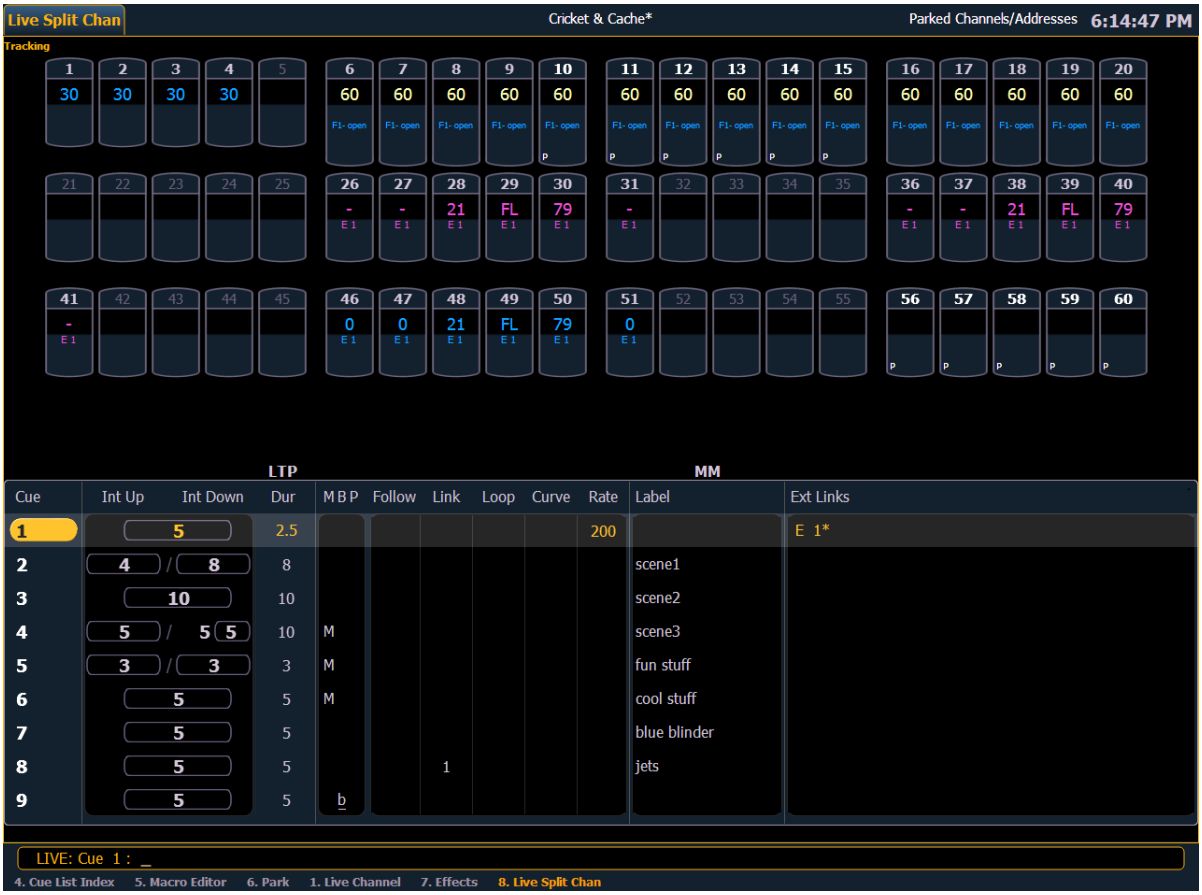
Um eine Spalte in der Playback-Anzeige auszublenden, halten Sie **[Escape]** gedrückt, und klicken Sie auf die Spalte, die ausgeblendet werden soll. Drücken Sie **[Shift] + [Select]**, um alle ausgeblendeten Spalten einzublenden.

Weitere Informationen zur Playback-Anzeige siehe *Anzeigeelemente in der Playback-Anzeige, Seite 261*.



Geteilte Kreisanzeige

In der geteilten Kreisanzeige werden Kreise an der Oberseite und die Playback-Anzeige an der Unterseite angezeigt. Diese Anzeige wird mit **Browser>Displays>Split Channel** geöffnet. Sie wird als neue Registerkarte geöffnet.



Kapitel 4

Verwalten von Vorstellungsdateien

In diesem Kapitel wird erklärt, wie Vorstellungsdateien erzeugt, geöffnet und gespeichert werden. Jeder dieser Vorgänge erfolgt im Browser-Bereich.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Erzeugen einer neuen Vorstellungsdatei*** 34
- ***Öffnen einer vorhandenen Vorstellungsdatei*** 34
- ***Zusammenfassen (Mergen) von Vorstellungsdateien*** 37
- ***Ausdrucken einer Vorstellungsdatei*** 38
- ***Speichern der aktuellen Vorstellungsdatei*** 40
- ***Arbeiten mit der Schnellspeicherung*** 40
- ***Arbeiten mit Speichern unter*** 40
- ***Importieren von Vorstellungsdateien*** 41
- ***Exportieren einer Vorstellungsdatei*** 41
- ***Löschen einer Datei*** 42
- ***Dateimanager*** 42

Erzeugen einer neuen Vorstellungsdatei

Um eine neue Vorstellungsdatei zu erzeugen, navigieren Sie im Browser zu: **Datei> Neu>**, und drücken Sie **[Select]**.

Sie werden zur Bestätigung aufgefordert, dass Sie eine neue Vorstellung erzeugen möchten. **Alle nicht gespeicherten Vorstellungsdaten gehen verloren.** Drücken Sie **[Select]**, oder klicken Sie zum Bestätigen auf **{OK}** oder zum Abbrechen des Vorgangs auf **{Abbrechen}**.

In Element wird eine neue Vorstellungsdatei in der Voreinstellung als 1-zu-1-Patch erstellt. Wenn Sie auf **{Patch 1to1}** klicken, wird die Option abgewählt und ein leeres Patch erstellt.

Öffnen einer vorhandenen Vorstellungsdatei

Namen von Vorstellungsdateien können in der Browserliste als normaler Text oder in **Fettdruck** erscheinen. Wenn der Name in Normalschrift angezeigt wird, gibt es nur eine unter diesem Namen gespeicherte Vorstellungsdatei.

Fettgedruckte Vorstellungsdateien zeigen an, dass unter diesem Namen mehrere Versionen der Vorstellungsdatei gespeichert sind, wobei die fett hervorgehobene die letzte Version ist. Um auf die letzte Version zuzugreifen, einfach den fett gedruckten Namen auswählen. Mit **[Page ▶]** kann vom fett gedruckten Namen eine Liste der vorherigen Versionen im Browser ausgeklappt werden. Wählen Sie aus der ausgeklappten Liste die gewünschte Version.

Um eine vorhandene Element-Vorstellungsdatei zu öffnen, navigieren Sie im Browser zu: **Datei> Öffnen>,** und drücken Sie **[Select]**.



Element bietet Ihnen verschiedene Orte zur Suche nach Element-Vorstellungsdateien (.esf) an, unter anderem:

- Vorstellungs-Archiv – Der Standard-Speicherort für Vorstellungsdateien, wenn eine Vorstellungsdatei erzeugt und gespeichert wird. Ältere Versionen der Vorstellungsdatei werden unter der aktuellsten Version aufgeführt. Dadurch können Sie wahlweise die neueste oder eine ältere Version einer Vorstellungsdatei öffnen.
- Fileserver – Falls ein Fileserver angeschlossen ist. Falls kein Fileserver angeschlossen ist, wird auch keiner im Browser angezeigt. *Siehe „Netzwerklaufwerke“ auf Seite 253.*
- USB-Speichergerät – Wenn ein USB-Gerät angeschlossen und eine Element-Vorstellungsdatei (.esf) auf diesem Gerät vorhanden ist, werden der Name und der Laufwerksbuchstabe des USB-Geräts weiß angezeigt, und der Eintrag kann eingeblendet werden.

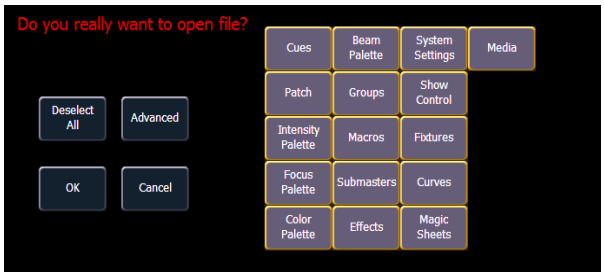
Öffnen des gewünschten Speicherorts:

- Um eine Vorstellungsdatei aus dem Vorstellungsarchiv zu öffnen, navigieren Sie im Browser zu: **Datei> Öffnen> Vorstellungs-Archiv**, und drücken Sie **[Select]**.
- Um eine Vorstellungsdatei vom Fileserver zu öffnen, navigieren Sie im Browser zu: **Datei > Öffnen> Fileserver-Name>**, und drücken Sie **[Select]**.
- Um eine Vorstellungsdatei von einem USB-Gerät zu öffnen, navigieren Sie im Browser zu: **Datei> Öffnen> Laufwerksname**, und drücken Sie **[Select]**.

Auswählen der gewünschten Vorstellungsdatei

- Navigieren Sie innerhalb des angegebenen Speicherorts, wählen Sie die gewünschte Vorstellungsdatei an, und drücken Sie **[Select]**.
- Wenn die angewählte Vorstellung mehrere Zeitstempel aufweist und Sie eine ältere Version laden möchten, navigieren Sie zur gewünschten Überarbeitung unter der Kopfzeile der Vorstellungsdatei, und drücken Sie **[Select]**.

Dadurch öffnet sich der Teilvorstellungs-Ladebildschirm im ZIB.



Auf diesem Bildschirm können Sie anwählen, welche Anteile der Vorstellungsdatei geladen werden sollen. Die Softkeys in der Mitte des ZIB repräsentieren alle Vorstellungsanteile, die Sie zum Laden auswählen können. Standardmäßig sind alle Anteile angewählt (grau) und werden geladen. Um bestimmte Vorstellungsanteile vom Laden auszunehmen, sind diese einfach im ZIB durch Klicken auf den entsprechenden Softkey abzuwählen.

Hinweis: *Sie benötigen eine Maus, eine Tastatur oder einen Touchscreen, um Optionen abzuwählen.*

VORSICHT: *Beim teilweisen Laden einer Vorstellung werden Daten anderen Typs von nicht angewählten Speicherziele von der Konsole gelöscht. Für das Zusammenfassen von Vorstellungsdaten sollte die Funktion „Merge“ verwendet werden.* *Siehe „Zusammenfassen (Mergen) von Vorstellungsdateien“ auf Seite 37.*

Um alle Vorstellungsanteile wieder anzuwählen, drücken Sie den Softkey **{Alles Anwählen}**, und alle Tasten werden wieder grau (angewählt). Um den Ladevorgang für die Vorstellung abzubrechen, drücken Sie **{Abbrechen}**.

Wenn alle Vorstellungsanteile nach Wunsch an- beziehungsweise abgewählt sind, drücken Sie **[Select]** oder klicken auf **{OK}**.

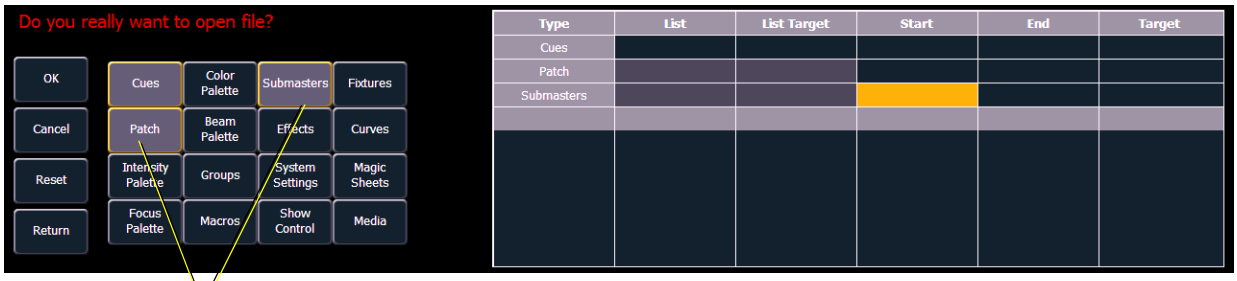
Element lädt jetzt die gewünschte Vorstellung in die Konsole.

Hinweis: *Wenn die geladene Vorstellungsdatei die Ausgabekapazität der Konsole übersteigt, wird im ZIB ein Hinweis angezeigt. Sie müssen den Hinweis abweisen, indem Sie **{Ok}** drücken, bevor Sie fortfahren. Um die Kapazität der Konsole anzuzeigen, drücken Sie **[About]**. Genauere Informationen siehe* *Taste [About], Seite 179.*

Öffnen von Teilen einer Vorstellung

Durch Betätigen von **{Erweitert}** auf dem Bildschirm zum teilweisen Öffnen einer Vorstellung haben Sie die Möglichkeit, einzelne Segmente der Anteile einer Vorstellungsdatei zu laden und den Ort dieser Anteilssegmente in der neuen Vorstellungsdatei anzugeben.

Sie können beispielsweise Stimmungen 5-10 auswählen und diese dann als Stimmungen 20-25 in die neue Vorstellung einfügen. Sie können auch nur spezifische Paletten, Effekte usw. auswählen. Um die komplette Liste der Vorstellungsanteile anzuzeigen, drücken Sie auf dem Bildschirm zum teilweisen Laden einer Vorstellung auf **{Erweitert}**.



Angewählte Vorstellungskomponenten

Angewählte Komponenten werden in eine Tabelle auf dem ZIB übernommen. Die Felder der Tabelle mit dunkelgrauem Hintergrund können bearbeitet werden, während Felder mit hellgrauem Hintergrund nicht für die gewählte Komponente gelten. Für jede in der Liste aufgeführte Komponente können Sie den gewünschten Bereich festlegen, indem Sie in das entsprechende Feld der Tabelle klicken und über die Tastatur Zahlen eingeben. Die Tabelle hat folgende Spalten:

- Liste – Die Liste, aus der Daten entnommen werden (beispielsweise eine Sequenzliste).
- Listenziel – Die Liste, zu der Daten hinzugefügt werden.
- Start – Die erste Komponente eines Bereichs von Komponenten (wie beispielsweise eines Bereichs von Stimmungen).
- Ende – Die letzte Komponente eines Bereichs von Komponenten.
- Ziel – Das gewünschte Ziel für die Komponenten in der neuen Vorstellungsdatei (bei Bereichen ist dies der Ort der ersten Komponente des Bereichs, die anderen folgen entsprechend ihrer Reihenfolge).

Teilweises Laden eines Patch

Sie haben die Möglichkeit, Teile der Patch-Informationen oder Geräte selektiv in eine Vorstellungsdatei zu laden, indem Sie auf dem Bildschirm zum teilweisen Laden einer Vorstellung **{Erweitert}** wählen.

Hinweis: *Dabei muss unbedingt beachtet werden, dass bei einem teilweise geöffneten Patch alle vorhandenen Daten dieses Typs von der Konsole gelöscht werden, wenn keine Speicherziele geöffnet sind. Um diese Daten beizubehalten, sollte das Zusammenfassen (Mergen) verwendet werden.*

Sie können den gewünschten Bereich festlegen, indem Sie den entsprechenden Bereich in der Tabelle auswählen und über das Tastenfeld Zahlenwerte eingeben. Folgende Spalten in der Tabelle beziehen sich auf den Patch:

- Start – Die erste Komponente eines Bereichs von Komponenten
- Ende – Die letzte Komponente eines Bereichs von Komponenten.
- Ziel – Das gewünschte Ziel für die Komponenten in der neuen Vorstellungsdatei (bei Bereichen ist dies der Ort der ersten Komponente des Bereichs, die anderen folgen entsprechend ihrer Reihenfolge).

Zusammenfassen (Mergen) von Vorstellungsdateien

Element unterstützt das Zusammenfassen von Vorstellungsdateien der Eos Family mit der Endung.esf.

Hinweis: *Das Zusammenfassen von Vorstellungsdateien unterscheidet sich vom Öffnen von Vorstellungsdateien. Beim teilweisen Öffnen von Vorstellungsanteilen werden die Werte nicht geöffneter Anteile gelöscht. Wenn Sie Vorstellungsdateien zusammenfassen, bleiben diese Anteile erhalten.*

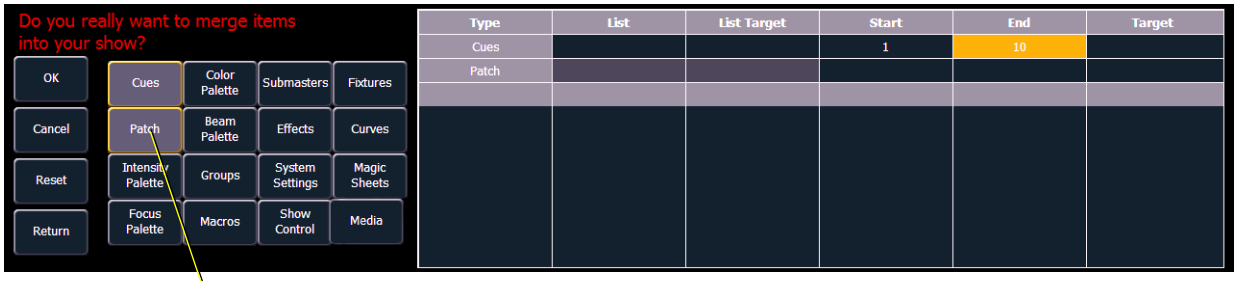
Sie können Vorstellungsdateien mit der Endung .esf aus dem Vorstellungs-Archiv, von einem Fileserver (sofern angeschlossen) oder einem USB-Gerät zusammenfassen.

Um eine Vorstellungsdatei zusammenzufassen, navigieren Sie im Browser zu **Datei> Merge>.** Navigieren Sie zum gewünschten Speicherort, und drücken Sie **[Select]**. Wenn Sie die Funktion Merge verwenden, zeigt Element nur die verfügbaren Dateien an. Navigieren Sie zur gewünschten Datei, und drücken Sie **[Select]**.

Dadurch öffnet sich der Merge-Bildschirm im ZIB. Auf diesem Bildschirm können Sie auswählen, welche Anteile der Vorstellungsdatei zusammengefasst werden sollen. Standardmäßig sind alle Anteile abgewählt (schwarz). Angewählte Vorstellungsanteile werden grau angezeigt.

Durch Betätigen von **{Erweitert}** auf dem Bildschirm zum Zusammenfassen von Vorstellungen haben Sie die Möglichkeit, partielle Anteile einer Vorstellungsdatei zu laden und den Ort dieser partiellen Anteile in der neuen Vorstellungsdatei anzugeben.

Sie können beispielsweise Stimmungen 5-10 auswählen und diese dann als Stimmungen 20-25 in der Sequenzliste in die aktuelle Vorstellung einfügen. Sie können auch nur spezifische Paletten, Effekte usw. auswählen. Um die komplette Liste der Vorstellungsanteile anzuzeigen, drücken Sie auf dem Bildschirm zum Zusammenfassen von Vorstellungen auf **{Erweitert}**.



Angewählte Vorstellungskomponenten

Angewählte Komponenten werden in eine Tabelle auf dem ZIB übernommen. Die Felder der Tabelle mit dunkelgrauem Hintergrund können bearbeitet werden, während Felder mit hellgrauem Hintergrund nicht für die gewählte Komponente gelten. Für jeden in der Liste aufgeführten Anteil können Sie den gewünschten Bereich festlegen, indem Sie in das entsprechende Feld der Tabelle klicken und über die Tastatur Zahlen eingeben. Die Tabelle hat folgende Spalten:

- Liste – Die Liste, aus der Daten entnommen werden (beispielsweise eine Sequenzliste).
- Listenziel – Die Liste, zu der Daten hinzugefügt werden.
- Start – Die erste Komponente eines Bereichs von Komponenten (wie beispielsweise eines Bereichs von Stimmungen).
- Ende – Die letzte Komponente eines Bereichs von Komponenten.
- Ziel – Das gewünschte Ziel für die Komponenten in der neuen Vorstellungsdatei (bei Bereichen ist dies der Ort der ersten Komponente des Bereichs, die anderen folgen entsprechend ihrer Reihenfolge).

Hinweis: *Element unterstützt nur eine einzelne Sequenzliste. Sequenzlistenziele außer 1 funktionieren nicht.*

Zusammenfassen partieller Anteile:

Schritt 1: Navigieren Sie im Browser zur gewünschten Vorstellungsdatei (siehe *Öffnen des gewünschten Speicherorts:, Seite 34*).

Schritt 2: Wenn der Bildschirm zum Zusammenfassen von Vorstellungen erscheint, drücken Sie **{Erweitert}**. Auf dem ZIB erscheint die Komponententeilauswahl.

Schritt 3: Wählen Sie durch Drücken auf die jeweilige Taste links im ZIB die Vorstellungsanteile an, die zusammengefasst werden sollen. Die ausgewählten Komponenten erscheinen dann in der Liste rechts.

Schritt 4: Drücken Sie auf die Felder, für die spezielle Werte eingegeben werden sollen. Wenn der Inhalt des Feldes bearbeitet werden kann, wird es golden hervorgehoben.

Schritt 5: Geben Sie dann die Zahlen zum Einstellen der gewünschten Stimmungen/Gruppen/Effekte usw. über die Tastatur ein.

Schritt 6: Drücken Sie **{OK}**, um die Anteile in die aktuelle Vorstellung zu laden.

Teilweises Patch-Zusammenfassen

Sie haben die Möglichkeit, Teile der-Patch-Informationen selektiv in eine Vorstellungsdatei zusammenzufassen, indem Sie auf dem Bildschirm zum teilweisen Zusammenfassen einer Vorstellung **{Erweitert}** wählen.

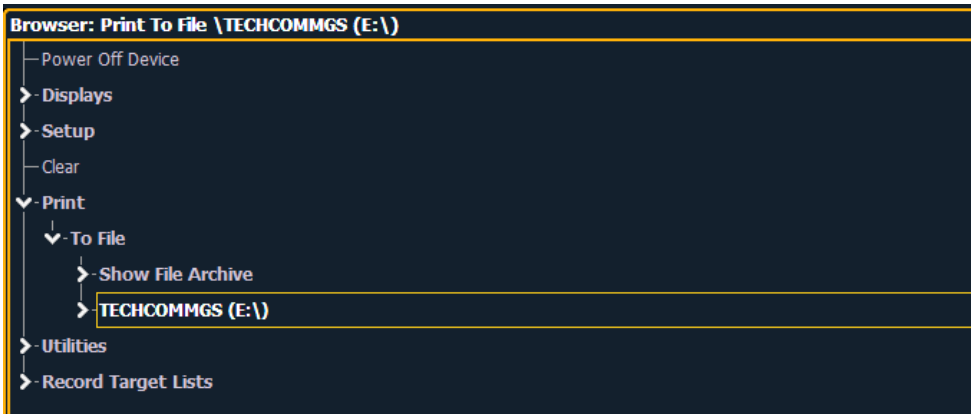
Sie können den gewünschten Bereich festlegen, indem Sie den entsprechenden Bereich in der Tabelle auswählen und über das Tastenfeld Zahlenwerte eingeben. Folgende Spalten in der Tabelle beziehen sich auf den Patch:

- Start – Die erste Komponente eines Bereichs von Komponenten
- Ende – Die letzte Komponente eines Bereichs von Komponenten.
- Ziel – Das gewünschte Ziel für die Komponenten in der neuen Vorstellungsdatei (bei Bereichen ist dies der Ort der ersten Komponente des Bereichs, die anderen folgen entsprechend ihrer Reihenfolge).

Ausdrucken einer Vorstellungsdatei

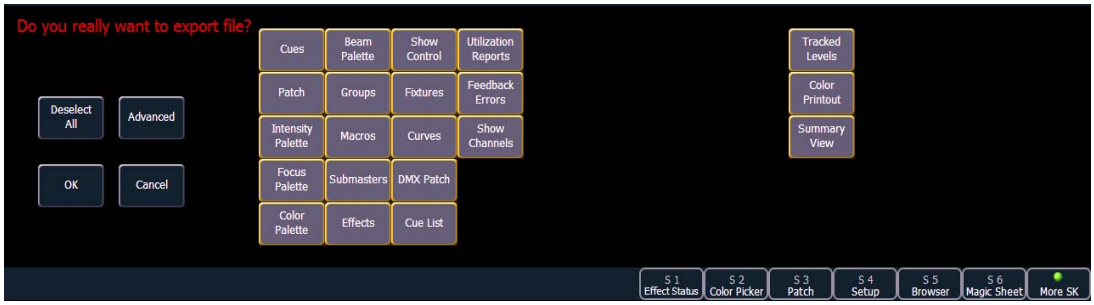
Element bietet die Möglichkeit, eine Vorstellungsdatei oder Aspekte davon als PDF-Datei zu speichern, die dann ausgedruckt werden kann. Element bietet drei Orte zum Speichern der PDF-Dateien: das Vorstellungs-Archiv, den Fileserver (sofern angeschlossen) und ein USB-Gerät (sofern angeschlossen). Wenn Sie die PDF-Datei auf ein USB-Speichergerät speichern, können Sie die PDF-Datei anschließend über einen PC ausdrucken. Ein direkter Ausdruck wird von Element nicht unterstützt. Um eine Element-Vorstellungsdatei als PDF-Datei zu speichern, navigieren Sie im Browser zu **Datei> Drucken>**, und drücken Sie **[Select]**.

Seitenausrichtung und Papiertyp können Sie in **Setup>Pult>PDF Datei Setup** anwählen.



Dadurch öffnet sich der Druck-Bildschirm im ZIB. Auf diesem Bildschirm können Sie auswählen, welche Anteile der Vorstellungsdatei in einer PDF gespeichert werden sollen. Standardmäßig sind alle Anteile angewählt (grau) und werden gespeichert. Um bestimmte Vorstellungsanteile vom

Drucken auszunehmen, sind diese einfach im ZIB durch Klicken auf die entsprechende Schaltfläche abzuwählen. Abgewählte Vorstellungsanteile werden schwarz angezeigt.

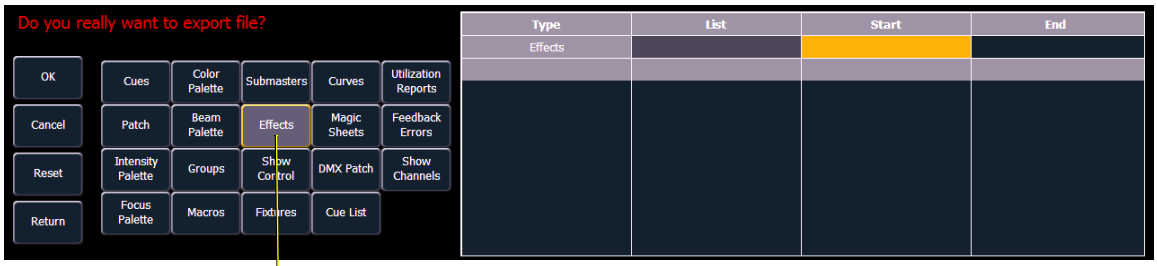


Folgende drei Schaltflächen wirken sich insgesamt auf die PDF aus: **{Getrackte Werte}**, **{Farbiger Ausdruck}** und **{Übersicht}**.

- **{Getrackte Werte}** – zeigt alle getrackten Werte an.
- **{Farbiger Ausdruck}** – zeigt die Werte farbig an, um sie auf die Anzeige auf der Konsole abzustimmen. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden die Werte als Graustufen angezeigt.
- **{Übersicht}** – zeigen die gleichen Informationen wie die Übersichtsanzeige an. *Siehe „Kreisliste“ auf Seite 28.*

Um alle Vorstellungsanteile wieder anzuwählen, drücken Sie die Schaltfläche **{Alles Anwählen}**, und alle Tasten werden wieder grau (angewählt). Um das Speichern der Vorstellungsdatei in eine PDF-Datei zu stoppen und zum Browser zurückzukehren drücken Sie **{Abbrechen}**. Wenn alle Vorstellungsanteile nach Wunsch an- beziehungsweise abgewählt sind, drücken Sie **{OK}**, um die PDF-Datei zu erzeugen.

Sie können auch nur spezielle Teile von Vorstellungsanteilen ausdrucken. Um diese Informationen auszuwählen drücken Sie **{Erweitert}**. Die Softkeys in der Mitte des ZIB repräsentieren alle Vorstellungsanteile, die Sie auswählen können. Standardmäßig sind alle Aspekte abgewählt (schwarz).



Angewählte Vorstellungskomponenten

Alle angewählten Aspekte werden in die Tabelle im ZIB übernommen. Für jeden in der Liste aufgeführten Anteil können Sie den gewünschten Bereich festlegen, indem Sie in das entsprechende Feld der Tabelle klicken und über die Tastatur Zahlen eingeben. Die Tabelle hat folgende Spalten:

- Liste – Die Liste, aus der Daten entnommen werden (beispielsweise eine Sequenzliste).
- Start – Die erste Komponente eines Bereichs von Komponenten (wie beispielsweise eines Bereichs von Stimmungen).
- Ende – Die letzte Komponente eines Bereichs von Komponenten.

Um alle Vorstellungsanteile wieder abzuwählen, drücken Sie die Schaltfläche **{Reset}**, und alle Tasten werden wieder schwarz (abgewählt).

Zum Zurückkehren zum Haupt-Druckbildschirm drücken Sie **{Erweitert}**. Um das Speichern der Vorstellungsdatei in eine PDF-Datei zu stoppen und zum Browser zurückzukehren drücken Sie **{Abbrechen}**. Wenn Sie bereit sind, die Datei zu speichern, drücken Sie die Taste **{Ok}**. Sie werden nach einem Namen für die Datei gefragt.

Die PDF enthält den Namen der Vorstellung, Datum und Uhrzeit ihrer Erzeugung und Datum und Uhrzeit der letzten Speicherung der Vorstellungsdatei. Sie enthält auch Angaben zur Element-

Softwareversion. Falls mehrere Aspekte zum Speichern in die Datei ausgewählt wurden, enthält die PDF am Anfang Hyperlinks, über die Sie schnell zu den verschiedenen Abschnitten gelangen können.

Speichern der aktuellen Vorstellungsdatei

Wenn eine Vorstellungsdatei geändert, aber noch nicht gespeichert wurde, wird oben auf den Anzeigen neben dem Namen der Vorstellungsdatei ein Sternchen (*) angezeigt.

Um die aktuellen Vorstellungsdaten zu speichern, navigieren Sie im Browser zu: **Datei> Speichern>**, und drücken Sie **[Select]**.

Das Vorstellungs-Archiv ist der Standard-Speicherort zum Speichern von Vorstellungsdateien. Der neue Zeitstempel unter dem Vorstellungsdateinamen auf dem ZIB zeigt an, dass die Vorstellungsdatei gespeichert worden ist.

Alle vorherigen Speicherversionen sind im Vorstellungs-Archiv mit dem Zeitstempel hinter dem Dateinamen gespeichert.

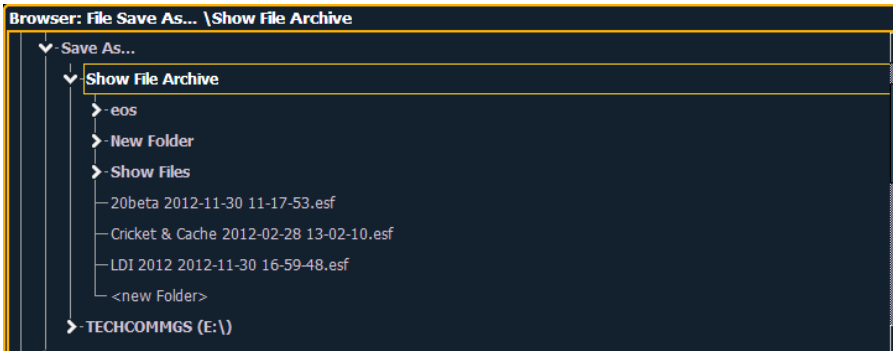
Hinweis: *Wenn Sie eine Vorstellungsdatei zum ersten Mal speichern, verwendet Element den Namen „Vorstellung“ und ergänzt ihn durch einen Zeit- bzw. Datumsstempel. Verwenden Sie zum Ändern des Namens eine Maus und die Bildschirmtastatur oder eine angeschlossene USB-Tastatur. Mit der Taste **[Label]** kann der aktuelle Name der Vorstellungsdatei gelöscht werden.*

Arbeiten mit der Schnellspeicherung

Um die aktuellen Vorstellungsdaten auf der Festplatte zu speichern, ohne zum Browser navigieren zu müssen, halten Sie **[Shift] & [Update]** gedrückt.

Arbeiten mit Speichern unter

Um eine vorhandene Element-Vorstellungsdatei an einem anderen Ort oder unter einem anderen Namen zu speichern, navigieren Sie im Browser zu: **Datei> Speichern unter>**, und drücken Sie **[Select]**.



Element bietet Ihnen drei Orte zum Speichern von Element-Vorstellungsdateien (.esf) an: das Vorstellungs-Archiv, den Fileserver (sofern angeschlossen) und ein USB-Gerät (sofern angeschlossen).

Navigieren Sie zum gewünschten Speicherort, und drücken Sie **[Select]**. Wenn Sie die Vorstellungsdatei mit „Speichern unter“ an einem bestimmten Ort speichern möchten, wird die alphanumerische Tastatur auf dem ZIB angezeigt. Benennen Sie die Vorstellungsdatei, und drücken Sie **[Enter]**. Jetzt wird die Vorstellungsdatei am angegebenen Ort unter dem eingegebenen Namen ergänzt durch einen Zeitstempel gespeichert.

Durch Drücken von **[Label]** oder **[Delete]** auf dem Pult oder DELETE auf der alphanumerischen Tastatur wird der standardmäßige Vorstellungsname bei „Speichern unter“ entfernt.

Importieren von Vorstellungsdateien

Element unterstützt den Import von Standard-USITT ASCII- und Light Wright® - Vorstellungsdateien.

Hinweis: *Element unterstützt den Import von ASCII-Vorstellungsdateien von einer Vielzahl anderer Konsolen, einschließlich der Produktlinien Obsession, Expression und Emphasis sowie der Strand 300-Serie. Beachten Sie bitte, dass alle Vorstellungsdateien im ASCII-Format gespeichert werden müssen, bevor sie in Element importiert werden können.*

VORSICHT: *Die Art und Weise, wie Daten gespeichert und verwendet werden, unterscheidet sich häufig bei verschiedenen Pulten. Importierte Daten werden möglicherweise bei verschiedenen Pulten nicht identisch wiedergegeben. Es werden eventuell nicht alle Daten (wie Effekte und Makros) importiert. Dies ist von Produkt zu Produkt unterschiedlich.*

Sie können Standard-USITT ASCII- (.asc) oder Lightwright-Daten (.txt oder .asc) aus dem Vorstellungsdatei-Archiv, von einem Fileserver (sofern angeschlossen) oder einem USB-Gerät importieren.

Um eine Vorstellungsdatei zu importieren, navigieren Sie im Browser zu **Datei> Importieren> (zu importierender Dateityp)**, und drücken Sie **[Select]**. Wenn Sie eine USITT ASCII-Datei importieren, stehen zwei Optionen zur Auswahl: „Als Bibliotheksgeräte importieren“ und „Importieren als Custom Fixtures“. Mit der Option Als Bibliotheksgeräte importieren versucht Element, die Geräte in der Datei auf Geräte in der Element-Bibliothek abzustimmen. Mit der Option „Importieren als Custom-Geräte“ werden die Geräte so importiert, wie sie in der Datei gespeichert sind. Es wird empfohlen, die Option „Importieren als Custom-Geräte“ zu verwenden.

Navigieren Sie zum gewünschten Speicherort, und drücken Sie **[Select]**. Wenn Sie die Funktion Import verwenden, zeigt Element nur die verfügbaren Dateien an. Navigieren Sie zur gewünschten Datei, und drücken Sie **[Select]**.

Exportieren einer Vorstellungsdatei

Mit der Exportfunktion können Sie Ihre Element-Vorstellungsdatei als Standard-USITT ASCII-, CSV-, Focus Track- oder Fast Focus Pro-Vorstellungsdatei exportieren.

Zum Exportieren Ihrer Element-Vorstellungsdatei im ASCII-Format navigieren Sie im Browser zu: **Datei> Exportieren>USITT ASCII** und drücken **[Select]**

Sie können Ihre Vorstellungsdatei im ASCII-Format in das Vorstellungs-Archiv, auf einen Fileserver (sofern angeschlossen) oder ein USB-Gerät exportieren.

Navigieren Sie zum gewünschten Speicherort, und drücken Sie **[Select]**. Auf dem ZIB erscheint die alphanumerische Tastatur. Benennen Sie die Vorstellungsdatei, und drücken Sie **[Enter]**. Jetzt wird die Vorstellungsdatei am angegebenen Ort unter dem eingegebenen Namen mit der Erweiterung „.asc“ gespeichert.

Um Element-Vorstellungsdateien im CSV-Format zu exportieren, navigieren Sie im Browser zu: **Datei> Exportieren> CSV,** und wählen Sie das Vorstellungs-Archiv, einen Fileserver (sofern angeschlossen) oder ein USB-Gerät als Speicherort für den Export aus.

Vorstellungsdateien können auch im Focus Track- oder Fast Focus Pro-Format exportiert werden. Navigieren Sie dazu zu **Datei> Exportieren> Fast Focus Pro** oder **Focus Track**, und wählen Sie das Vorstellungs-Archiv, einen Fileserver (sofern angeschlossen) oder ein USB-Gerät als Speicherort für den Export aus.

Importieren von benutzerdefinierten Gobo-Bilddateien

Benutzerdefinierte Gobo-Bilder können über **Datei> Importieren> Gobo-Bilder** und durch Auswahl einer Bilddatei oder eines Bilderordners importiert werden. Wenn ein Ordner angewählt wird, werden alle Bilddateien in diesem Ordner importiert. Es werden alle Standardbilddateien unterstützt, mit Ausnahme von .svg-Dateien.

Importierte Gobo-Bildern können gelöscht werden, indem Sie zu **Datei> Importieren> Gobo-Images> Importierte Gobos** gehen, das Bild auswählen und **[Delete] [Enter]** drücken.

Teilweises Laden/Zusammenfassen von importierten Medien und Vorstellungen

Eine Softkeytaste für **{Medien}**, die importierte Gobo- und Magic Sheet-Bilder beinhaltet, befindet sich in den Anzeigen für teilweises Laden/Zusammenfassen von Vorstellungen.



Hinweis: *Medien sind standardmäßig enthalten, wenn Sie Patch, Geräte oder Magic Sheets auswählen.*

Löschen einer Datei

Mit Element können Sie Vorstellungsdateien mit dem Browser aus dem Vorstellungs-Archiv und dem Fileserver löschen.

Löschen einer Vorstellungsdatei

Navigieren Sie im Browser zu: **Datei> Öffnen**, und drücken Sie **[Select]**. Navigieren Sie zur gewünschten Vorstellungsdatei, und drücken Sie **[Delete]**. Drücken Sie **[Enter]** zum Bestätigen oder eine beliebige andere Taste zum Abbrechen des Löschvorgangs.

Löschen eines Ordners

Der Ordner muss zunächst geleert werden.

Navigieren Sie im Browser zu: **Datei> Öffnen**, und drücken Sie **[Select]**. Navigieren Sie zum gewünschten Ordner, und drücken Sie **[Delete]**. Drücken Sie **[Enter]** zum Bestätigen oder eine beliebige andere Taste zum Abbrechen des Löschvorgangs.

Dateimanager

Element verfügt über einen Dateimanager, mit dem Sie u. a. Vorstellungsdateien verwalten können. *Siehe „Dateiverwaltung“ auf Seite 252.*

Vorstellungs-Archiv sichern

Mit der Option „Vorstellungs-Archiv sichern“ können Sie entweder die neueste Version oder sämtliche Versionen jeder Vorstellungsdatei auf einem USB-Laufwerk oder Fileserver sichern. *Siehe „Vorstellungs-Archiv sichern“ auf Seite 252.*

Kapitel 5

Setup

In diesem Kapitel werden die Systemeinstellungen von Element beschrieben, die auf die eigenen Bedürfnisse angepasst werden können.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Öffnen des Setup*** 44
- ***Vorstellung*** 44
- ***Pult*** 47

Öffnen des Setup

Es gibt zwei Verfahren zum Öffnen des Setup-Bildschirms. Sie können entweder die Bedientaste **[Setup]** oder **[Displays]** drücken und dann den Softkey **{Setup}** drücken.

Im ZIB wird der Setup-Bildschirm angezeigt, und die Softkeys verändern sich. Element zeigt als Standardeinstellung das Vorstellungs-Setup an. Wenn Sie jedoch die Ansicht ändern, wird diese beim erneuten Aufrufen von Setup wieder angezeigt.

Es gibt folgende Setup-Ansichten:

- Vorstellung
- Pult

Hinweis: *Für das Anwählen von Schaltflächen in den Ansichten Vorstellung und Pult verwenden Sie entweder eine Maus oder drücken die Pfeiltasten von Element und gleichzeitig den Softkey **{Einstellungen}**. **Mit {Einstellungen}** können Sie durch die Felder blättern und durch Drücken von **[Select]** ein Feld anwählen. Mit **[Select]** wird die Einstellung von Optionen zwischen „Ein“ und „Aus“ umgeschaltet. Bei einigen Feldern müssen Daten über die Tastatur eingegeben und anschließend die Taste **[Enter]** gedrückt werden. Durch erneutes Anwählen von **{Einstellungen}** können die Tasten links neben dem ZIB wieder weitergeblättert werden.*

Vorstellung

Nach Drücken des Softkeys **{Vorstellung}** werden im ZIB folgende Schaltflächen angezeigt:

- Vorstellung Setup
- Stimmung Setup
- Show Control

Vorstellung Setup

Drücken Sie **{Vorstellung Setup}**, um die gleichnamige Kategorie zu öffnen.

Sechs Felder sind verfügbar: **{Anzahl Kreise}**, **{Offset Dimmerdopplung}**, **{HS-Fades erlauben}**, **{Mark-Zeit}**, **{Startup-Makro}** und **{Shutdown Makro}**.

{Anzahl Kreise}

In diesem Feld können Sie die Zahl der Kreise von Element auf bis zu 10.000 einstellen. Sie können jedoch nur maximal die von Ihrem System zur Verfügung gestellte Anzahl von Kreisen patchen. Je nach Anzahl Kreise von Element können dies entweder 250 oder 500 Kreise sein. Geben Sie die Anzahl der Kreise Ihres Systems über die Tastatur ein. Dies ist für ein gesteuertes Blättern nützlich. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit der **[Enter]**-Taste.

{Offset Dimmerdopplung}

Hier können Sie den Adressen-Offset für die Dimmerdopplung einstellen. Die Voreinstellung ist 20000 entsprechend dem Net2-Standard-Offset einschließlich der Sensor-Dimmersoftware. Für die Dimmerdopplung über lokales DMX sollte dieser Wert auf 256 eingestellt werden.

{HS-Fades}

Farbton und Sättigung (HS) von Farbdaten verringern sich normalerweise im nativen Raum. Durch die Aktivierung von **{HS-Fades}** können die HS-Daten im HS-Raum überblendet werden.

{Mark-Zeit}

Mit diesem Feld kann die Zeit eingestellt werden, die von den Nicht-Intensitäts-Markierungsanweisungen genutzt wird. Wenn **{Mark-Zeit}** deaktiviert ist (Voreinstellung), verwenden die Markierungsanweisungen die Stimmungszeitsteuerung.

{Startup Macro}

In diesem Feld kann ein Startmakro eingerichtet werden, das nach Abschluss der Konsoleninitialisierung ausgelöst wird.

{Shutdown Makro}

In diesem Feld kann ein Abschaltmakro eingerichtet werden, das beim Abschalten, nicht beim Beenden der Anwendung, ausgelöst wird.

{Stimmung Setup}

Klicken Sie auf **{Stimmung Setup}**, um die gleichnamige Kategorie zu öffnen.

Hier können Sie die Standard-Überblendzeiten für Einblendung (Heller) und Ausblendung (Dunkler) festlegen.

{Show Control}

Informationen zur Verwendung von Show Control bei Ihrem System siehe das Benutzerhandbuch Show Control der Eos Family, das unter www.etcconnect.com heruntergeladen werden kann.

{SMPTE Time Code Rx}

Mit dieser Schaltfläche wird gesteuert, ob die Konsole den SMPTE-Timecode empfangen kann. In der Einstellung „Aus“ sind alle Timecode-Listen, die eine SMPTE-Quelle haben, deaktiviert. Die Voreinstellung ist „Ein“.

{MIDI Time Code Rx}

Wie oben, nur für MIDI-Timecode statt SMPTE. Die Voreinstellung ist „Ein“.

{Resync Frames}

Mit dieser Schaltfläche können Sie festlegen, wie viele Frames synchronisiert werden müssen, bevor die Timecode-Steuerung startet. Die Anzahl der Frames kann zwischen 1 und 30 liegen. Die Voreinstellung ist 2 Frames.

{MSC Empfangen}

Diese Schaltfläche schaltet die Einstellung für den Empfang von MIDI Show Control von einer externen Quelle zwischen „Ein“ und „Aus“ um. Die Voreinstellung ist „Aus“.

{MSC Empfangskanal}

Mit dieser auch als „MSC Device ID“ bezeichneten Einstellung wird der MIDI-Kreis für die Konsole so konfiguriert, dass MIDI-Show-Steuerungsinformationen empfangen werden. Es werden nur MSC-Daten mit der gleichen Gerätekennung empfangen. Die „MSC Device ID“ kann zwischen 0 und 126 liegen. Mit der Kennung 127 (All Call) empfängt Eos Ti, Gio, Ion oder Element MSC-Daten von allen IDs. Eos kann nicht als „All Call“-Empfänger eingestellt werden. Beispiel:

- **{MSC Empfangskanal} [5] [0] [Enter]**

{ACN MIDI Rx ID(s)}

Mit dieser Einstellung legen Sie MIDI-Show-Control-Daten fest, die die Konsole über die Architektur für Control Network (ACN) empfängt. Wenn diese Adresse gesetzt ist, antwortet die Konsole auf MSC-Daten von jedem Gateway, an dem „ACN MIDI Rx ID“ auf denselben Wert gesetzt ist. ACN MIDI Rx ID kann zwischen 1 und 32 liegen. Es können auch ID-Bereiche genutzt werden. Bei Verwendung der lokalen MIDI-Ports bei Eos Ti, Gio, Ion oder Element muss diese Einstellung mit der MIDI Rx Gruppen-ID in **ECU>{Einstellungen}>{Lokale Ein-/Ausgabe}>Show Control Gateway>Gruppen-IDs** übereinstimmen. Beispiel:

- **{ACN MIDI Rx ID} [2] [5] [Enter]**
- **{ACN MIDI Rx ID} [1] [Thru] [1][0] [Enter]**

{MSC Senden}

Wenn diese Einstellung aktiviert ist, kann die Konsole MSC-Meldungen für an der Konsole ausgeführte Aktionen senden, beispielsweise Stimmungsaktionen, Makroaktivierung und Submaster-Flash-Funktionen. Die Voreinstellung ist „Aus“.

{MSC Sendekanal}

Mit dieser auch als „MSC Device ID“ bezeichneten Einstellung können Sie die Gerätekennung festlegen, mit der die Konsole die MIDI Show Control-Informationen sendet. Die „MSC Device ID“ kann zwischen 0 und 126 liegen. Mit der Kennung 127 (All Call) sendet Eos, Eos Ti, Gio, Ion oder Element MSC-Daten an alle IDs. Beispiel:

- **{MSC Sendekanal} [5] [0] [Enter]**

{ACN MIDI Tx ID}

Mit dieser Einstellung legen Sie MIDI-Show-Control-Daten fest, die die Konsole über eine Architektur für Control Network (ACN) sendet. Wenn diese Adresse gesetzt ist, sendet die Konsole MSC-Daten an jedes Gateway, an dem „ACN MIDI Tx ID“ auf denselben Wert gesetzt ist. ACN MIDI Tx ID kann auf 1-32 eingestellt sein. Bei Verwendung der lokalen MIDI-Ports bei Gio, Ion oder Element muss diese Einstellung mit der MIDI Tx Gruppen-ID in **ECU>{Einstellungen}>{Lokale Ein-/Ausgabe}>Show Control Gateway>Gruppen-IDs** übereinstimmen. Beispiel:

- **{ACN MIDI Tx ID} [2][5] [Enter]**

{String MIDI TX}

Bei Aktivierung sendet die Konsole serielle Strings anstelle einer MIDI Show Control-Meldung, wenn bestimmte Aktionen ausgeführt werden.

{MIDI Cue List}

Die MIDI-Sequenzliste legt die Sequenzliste fest, mit der die Konsole MSC-Daten sendet. Wenn sie leer bleibt und MSC Tx aktiviert ist, generieren alle Sequenzlisten MSC-Ereignisse. Andernfalls löst nur die jeweils angewählte Liste MSC-Ereignisse aus.

{Analog-Eingänge}

Dies ist eine Haupteinstellung für den Empfang analoger Eingänge von einem Net3 I/O Gateway oder den lokalen analogen Ports bei einer Gio, Ion oder Element. Bei Deaktivierung werden alle analogen Eingänge für alle Ereignislisten deaktiviert. Die Voreinstellung ist „Ein“.

{Relais-Ausgänge}

Dies ist eine Haupteinstellung für die Auslösung externer Relais von einem Net3 I/O Gateway oder den lokalen analogen Ports bei einer Gio, Ion oder Element. Bei Deaktivierung werden alle externen Relais für alle Ereignislisten deaktiviert. Die Voreinstellung ist „Ein“.

{String RX}

Mit dieser Einstellung wird das Empfangen von Strings bei allen seriellen RX-Formaten aktiviert.

{String RX Gruppe}

Mit dieser Schaltfläche wird eingerichtet, auf welche serielle Port-Gruppen-ID (über die I/O Gateway-Einstellungen in GCE) die Konsole horcht. Dies betrifft nur den seriellen Datenverkehr von I/O Gateways, keine Netzwerk-UDP-Meldungen oder ACN-Strings. Es gibt die Gruppen-IDs 1-32. Nicht vergessen, dass die Gruppen-IDs sich auf die im Gateway eingestellte Nummer beziehen. Sie kann über **[Thru]** und **[+]** so eingestellt werden, dass auf mehrere Gruppen-IDs gehorcht wird.

{String RX Port}

Diese Einstellung legt den UDP-Port fest, an dem die Konsole auf empfangene Strings horcht.

{String TX}

Mit dieser Einstellung wird das Senden von Strings bei allen seriellen TX-Formaten aktiviert.

{String TX Group IDs}

Mit dieser Schaltfläche wird eingerichtet, an welche serielle Port-Gruppen-ID (über die I/O Gateway-Einstellungen in GCE) die Konsole sendet. Dies betrifft nur den seriellen Datenverkehr an I/O Gateways, keine Netzwerk-UDP-Meldungen oder ACN-Strings. Es gibt die Gruppen-IDs 1-32. Nicht vergessen, dass die Gruppen-IDs sich auf die im Gateway eingestellte Nummer beziehen. Sie kann über **[Thru]** und **[+]** so eingestellt werden, dass an mehrere Gruppen-IDs gesendet wird.

{String TX Port}

Einstellung für den UDP-Zielport, an den die Konsole Strings sendet.

{String TX IP-Adresse}

Legt die Ziel-IP-Adresse fest, an die die Konsole Strings sendet.

Pult

Nach Drücken des Softkeys **{Pult}** werden im ZIB folgende Schaltflächen angezeigt:

- Speichern Setup
- Manuelle Kontrolle
- Bedienpult
- Bedienpult Tastatur
- Anzeigen
- PDF Datei Setup
- Helligkeit
- RFR Setup
- Trackball Setup

{Speichern Setup}

In diesem Bildschirm können Sie allgemeine Aufzeichnungseinstellungen ändern.

Auto Playback

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, wird die manuelle Kontrolle beendet, und die Stimmungen werden so wiedergegeben, wie sie gespeichert wurden. Dieses Feld schaltet den Status zwischen „Ein“ und „Aus“ um. Ist {Auto Playback} aus, bleibt die Kennungen für manuell geänderte Werte (rot) beim Speichern unverändert. Stimmungen müssen im Playback gestartet und für den gesplitteten Fader ausgeführt werden. Die Voreinstellung ist „Ein“.

Tracking

Die Einstellung legt die Betriebsart, „Tracking“ und „Cue Only“, fest (siehe *Tracking und Cue Only, Seite 236*). Voreingestellt ist „Tracking“.

Schreiben bestätigen

Überschreiben eines Speicherziels bestätigen. Die Voreinstellung ist „Ein“.

Löschen bestätigen

Löschen eines Speicherziels bestätigen. Die Voreinstellung ist „Ein“.

{Manuelle Kontrolle}

Über diesen Softkey können Sie das Verhalten der Element bei manueller Kontrolle festlegen.

Manuelle Zeiten

In diesem Bereich werden die voreingestellten Zeiten für manuelle Änderungen in Live festgelegt. Parameterkategorien, deren Zeitvorgaben eingestellt werden können, sind Intensity Up und Intensity Down.

Manuelle Kontrolle

In diesem Bereich können Sie Werte für einige Tasteneingaben und das in der manuellen Kontrolle verwendete Setup einstellen. Um einen Wert zu ändern, den entsprechenden Softkey im ZIB drücken und den neuen Wert über die Tastatur eingeben.

Blind Cue behalten – Beim Wechsel in die Blind-Anzeige wird die zuletzt angewählte Stimmung angezeigt. Die Voreinstellung ist „Aus“.

Level – Voreinstellung für Level (wird in Element durch Doppeldruck auf **[At]** geöffnet). Der Wert kann zwischen 0 und 100 liegen. Die Voreinstellung ist 100.

Plus % – Voreinstellung für Level (wird in Element durch Druck auf [Shift] & [+] geöffnet), das den gewählten Kreis um den eingestellten Prozentsatz erhöht. Der Wert kann zwischen 0 und 100 liegen. Die Voreinstellung ist 10 %.

Minus % – Voreinstellung für Level in % (wird durch Druck auf **[Shift] & [-]** geöffnet), das den gewählten Kreis um den eingestellten Prozentsatz verringert. Der Wert kann zwischen 0 und 100 liegen. Die Voreinstellung ist 10 %.

Live Rem Dim Wert – In der Funktion Rem Dim verwendeter Wert. Die Voreinstellung ist 0.

Standardzeiten

In diesem Bereich sind die Zeitvorgaben für die Funktionen Sneak, Back und GoToCue festgelegt. Die Voreinstellung ist 5 Sekunden, mit Ausnahme der Zeitvorgabe für die Back-Funktion. Hier wird eine Voreinstellung von 1 Sekunde verwendet.

Unter den voreingestellten Zeiten können Sie auch einen Wert für die Deaktivierung der Zeitsteuerung festlegen. Wenn ein Fader in den Deaktivierungsmodus für die Zeitsteuerung gesetzt ist, verwenden die Stimmungen diese im Setup eingestellte Zeit.

{Bedienpult}

Der Abschnitt legt Sound-Einstellungen und das Verhalten des Digitalstellers fest.

{Bedienpult Tastatur}

Auto Repeat

Mit dieser Einstellung können die Auto-Repeat-Einstellungen (Delay und Rate) für die Bedienpult-Tastatur eingestellt werden.

Blackout

Die Bedientaste **[Blackout]** kann hier deaktiviert werden. Standardmäßig ist sie aktiviert.

Hauptsteller

Der Hauptsteller kann deaktiviert werden. Standardmäßig ist er aktiviert.

Leertaste [Go]

Die Leertaste auf einer externen Tastatur kann als Hotkey für **[Go]** aktiviert werden. Standardmäßig ist sie deaktiviert.

Maus ausblenden

Wenn diese Option aktiviert ist, wird der Cursor ausgeblendet, wenn die Maus 10 Sekunden lang nicht betätigt wird. Sobald die Maus wieder verwendet wird, ist der Cursor wieder zu sehen. Standardmäßig ist diese Option deaktiviert.

{Anzeigen}

Über diesen Softkey können Sie auf die Display-Einstellungen von Element zugreifen.

Kontrast Displays

Dieser Softkey schaltet die Einstellung zwischen „Ein“ und „Aus“ um. Wenn er aktiviert ist, wird der Kontrast von Magenta heller, um die getrackten Werte anzuzeigen.

Die Voreinstellung ist „Ein“.

Referenznamen

Dieser Softkey schaltet die Einstellung zwischen „Ein“ und „Aus“ um. Bei Kreisanzeigen werden referenzierte Werte (Paletten) in der Anzeige Live/Blind mit ihrem Namen (Label) oder mit ihrem Typ und ihrer Nummer angezeigt. **Mit [Shift] & [Label]** kann vorübergehend zwischen den Ansichten gewechselt werden.

Die Voreinstellung ist „Aus“.

Kreise: 5er Gruppen

In der Live-Anzeige können Kreisnummern in Gruppen zu jeweils 5 angezeigt werden.

Die Voreinstellung ist „Aus“.

Anzeige 100 Kreise

In der Live-Anzeige kann die Zahl der angezeigten Kreise auf 100 begrenzt werden. Sie können diese Option auf „Aus“ setzen, die Kreise in 4 Reihen zu 25 (4x25) oder in 5 Reihen zu 20 (5x20) anzeigen, je nach den Abmessungen Ihrer Anzeigen. Die Voreinstellung ist „Aus“.

Kommandozeile auf PSD

Die Anzeige der Kommandozeile unter der Playback-Anzeige (PSD) kann ein-/ausgeschaltet werden. Die Voreinstellung ist „Aus“.

PSD Time Countdown

In der Anzeige Playback Status Display (PSD) werden bei gedrückt gehaltenem **[Time]** während der Verringerung einer Stimmung die Stimmungskategorienzeiten angezeigt, wobei im Anzeigebereich der Sequenzliste nach unten gezählt wird. Standardmäßig wird die Gesamtzeit angezeigt, nicht die Restzeit. Wenn **{PSD Time Countdown}** aktiviert ist, werden die Stimmungszeiten beim Verringern einer Stimmung heruntergezählt. In PSD wird die Zeitsteuerung einzeln golden angezeigt, wenn diese Zeitsteuerung abgeschlossen ist. Zum Anzeigen der Gesamtzeit die Taste **[Time]** gedrückt halten. Die Voreinstellung von **{PSD Time Countdown}** ist **„**Aus**“**.

{PDF Datei Setup}

In diesem Bereich können Sie die Ausrichtung und die Papiergröße für PDF-Dateien auswählen.

{Helligkeit}

Hier kann die Helligkeit der angeschlossenen Pultlampen eingestellt werden. Der Bereich des Faders **{Pultlampe}** liegt zwischen 0 % (dunkelster Wert) und 100 % (hellster Wert).

{RFR Setup}

Dieser Bildschirm ermöglicht Net3 RFR-, iRFR- und aRFR-Verbindungen. Die Voreinstellung ist „Ein“. Genauere Informationen siehe *Funkfernbedienung (RFR), Seite 270* und *RFR, Seite 256*.

{Trackball Setup}

Hier können Einstellungen am Trackball vorgenommen werden.

{Trackball-Tickfrequenz}

Dieser Fader stellt die Tickfrequenz des Trackballs ein. Der Vorgabewert ist 200 Ticks.

{Trackball-Beschleunigung}

Dieser Fader stellt den Beschleunigungsfaktor des Trackballs ein. Der Vorgabewert ist 800 zip.

{Pan/Tilt tauschen}

Diese Schaltfläche tauscht die Richtung für Pan und Tilt. Die Voreinstellung für Pan und Tilt ist jeweils X und Y. Wenn dieser Softkey aktiviert ist, sind Pan und Tilt auf Y und X gesetzt.

{Reverse Pan}

Diese Schaltfläche kehrt die Richtung von Pan um.

{Reverse Tilt}

Diese Schaltfläche kehrt die Richtung von Tilt um.

{Reset}

Dieser Softkey setzt alle fünf Trackball-Einstellungen auf ihre Voreinstellung zurück.

Kapitel 6

Patch

Der Patch dient zum Verknüpfen eines Kreises mit Adressen und Gerätetypen. Sobald ein Kreis auf eine oder mehrere Adressen gepatcht und die Ausgabe an ein Gerät (beispielsweise einen Dimmer, ein Moving Light oder ein Zusatzgerät) zugeordnet worden ist, steuert dieser Kreis dieses Gerät.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Über Patch*** 52
- ***Anzeigen*** 53
- ***Patchen herkömmlicher Geräte*** 54
- ***Patchen von Farbwechslern*** 58
- ***Arbeiten mit dem Farbwechsler/Farbrad-Picker und Editor*** . . . 59
- ***Kalibrieren eines Farbwechslers*** 64
- ***Patchen von Moving Lights, LEDs und Zubehör*** 65
- ***Anzeige von Seiten im Patch*** 67
- ***Verwenden der Geräteliste*** 71
- ***Dimmerdopplung (nur in USA)*** 77
- ***Verschieben und Kopieren von Kreisen*** 77
- ***Tauschen von Kreisen*** 78
- ***Aufheben des Patches eines Kreises*** 78
- ***Löschen von Kreisen*** 78
- ***Löschen des Patches*** 79
- ***Bibliothek aktualisieren*** 79
- ***Fixture-Editor*** 80

Über Patch

Für Element sind Geräte und Kreise identisch, das heißt, dass jedem Gerät eine einzige Stromkreisnummer zugeordnet ist. Einzelne Parameter dieses Geräts, wie Intensität, Pan, Tilt, Zoom oder Iris werden ebenfalls derselben Kreisnummer zugeordnet, jedoch als zusätzliche Zeilen in der Kreisinformation.

Sie müssen nur die einfachsten Daten eingeben, um ein Gerät zu patchen und mit der Programmierung Ihrer Vorstellung zu beginnen, wie beispielsweise Kreisnummer, Gerätetyp (falls erforderlich) und Adresse. Wenn Sie ausführliche Informationen im Patch eingeben, stehen detaillierte Steuerungsmöglichkeiten und verbesserte Funktionen während des Betriebs zur Verfügung.

Auf einen Steuerkreis können ein oder mehrere Geräte gepatcht werden. Beispielsweise kann es sinnvoll sein, eine Gruppe von Dimmern auf einen einzigen Steuerkreis zu patchen. Zusätzlich dazu können Sie auch mehrere Geräte auf einen einzigen Steuerkreis patchen, um beispielsweise einen Geräteverbund zu bilden oder Geräte mit Zusatzfunktionen auszustatten. Beispielsweise kann ein Source Four® mit einem Farbwechsler und einem Goborad auf einen einzigen Kreis gepatcht werden. Dies wird dann als kombiniertes Gerät bezeichnet.

Beim Öffnen einer neuen Vorstellungsdatei erstellt die Element einen 1-zu-1-Patch. Das bedeutet, dass in dem Patch automatisch Kreis 1 auf Adresse 1, Kreis 2 auf Adresse 2 und so weiter gepatcht wird, bis die maximale Kreiszahl Ihrer Konsole erreicht ist.



Angewählt zur Erstellung eines 1-zu-1-Patches



Erstellt keinen 1-zu-1-Patch

Je nach Situation müssen Sie möglicherweise einen benutzerdefinierten Patch erstellen, mit dem bestimmte Adressen mit bestimmten Kreisen verknüpft werden.

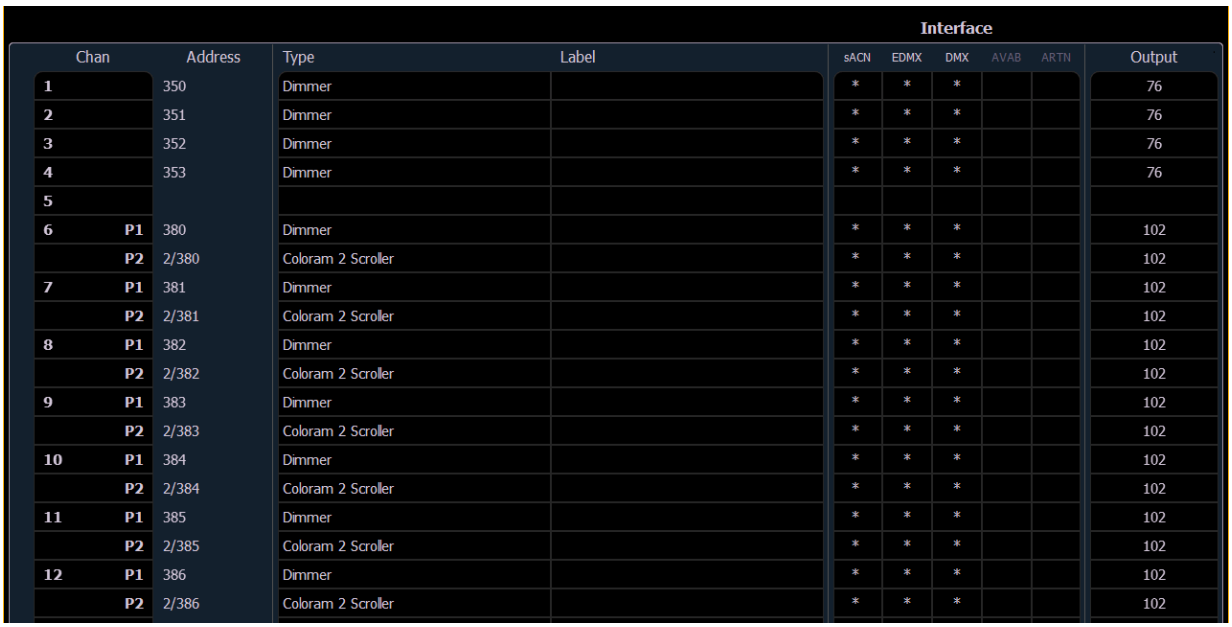
Hinweis: *Sie können Patchdaten aus anderen Vorstellungsdateien öffnen oder zusammenfassen. Weitere Informationen hierzu siehe Teilweises Laden eines Patch, Seite 36 und Teilweises Patch-Zusammenfassen, Seite 38.*

Anzeigen

Um mit dem Patchen Ihrer Vorstellung zu beginnen, müssen Sie zunächst die Patch-Anzeige öffnen. Zum Öffnen der Patch-Anzeige drücken Sie **[Patch]** oder drücken Sie **[Displays]** und dann **{Patch}**.

Die Patch-Anzeige öffnet sich auf einem verfügbaren externen Monitor, und der ZIB zeigt die Bedienfunktionen zum Patchen an.

In der Patch-Anzeige können Sie die Geräteliste öffnen, um mit RDM alle RDM-kompatiblen Geräte zu patchen. Weitere Informationen zur Geräteliste siehe *Verwenden der Geräteliste, Seite 71*.



					Interface					
Chan		Address	Type	Label	sACN	EDMX	DMX	AVAB	ARTN	Output
1		350	Dimmer		*	*	*			76
2		351	Dimmer		*	*	*			76
3		352	Dimmer		*	*	*			76
4		353	Dimmer		*	*	*			76
5										
6	P1	380	Dimmer		*	*	*			102
	P2	2/380	Coloram 2 Scroller		*	*	*			102
7	P1	381	Dimmer		*	*	*			102
	P2	2/381	Coloram 2 Scroller		*	*	*			102
8	P1	382	Dimmer		*	*	*			102
	P2	2/382	Coloram 2 Scroller		*	*	*			102
9	P1	383	Dimmer		*	*	*			102
	P2	2/383	Coloram 2 Scroller		*	*	*			102
10	P1	384	Dimmer		*	*	*			102
	P2	2/384	Coloram 2 Scroller		*	*	*			102
11	P1	385	Dimmer		*	*	*			102
	P2	2/385	Coloram 2 Scroller		*	*	*			102
12	P1	386	Dimmer		*	*	*			102
	P2	2/386	Coloram 2 Scroller		*	*	*			102

Auf dem Patch-Bildschirm werden ggf. folgende Informationen angezeigt:

- **Kreis** – die Nummer des gepatchten Kreises. Im Modus Patchen nach Adresse wird der Kreis leer angezeigt, wenn er derzeit nicht gepatcht wird.
- **Adresse** – die gepatchte Ausgabeadresse. Im Modus Patchen nach Kreis wird die Adresse leer angezeigt, wenn sie derzeit nicht gepatcht wird. Mit **[Data]** wird zwischen der Anzeige einer vom Benutzer gepatchten Adresse, der Ausgabeadresse und dem Port/Offset umgeschaltet. *Siehe „Ausgabeadresse im Vergleich zu Port/Offset“ auf Seite 56.*
- **Typ** – gepatchtes Gerät oder gepatchter Dimmertyp.
- **Name** – zeigt den zugewiesenen Kreis- oder Adressnamen an. Siehe hierzu *Benennung, Seite 54*.
- **Interface** – Zeigt an, welche Interfaces für das Gerät verwendet werden. Siehe **{Interface}** in *{Patch} Anzeige und Einstellungen, Seite 67*.
- **Ausgabe** – Zeigt den aktuellen Live-Intensitätswert an. Der Wert wird als 0-255 angezeigt, wobei 255 für volle Intensität steht.

Status in der Patch-Anzeige

Statuskennungen werden ganz links auf der Patch-Anzeige angezeigt, um darauf hinzuweisen, dass ein Kreis oder eine Adresse Ihre Aufmerksamkeit erfordert.

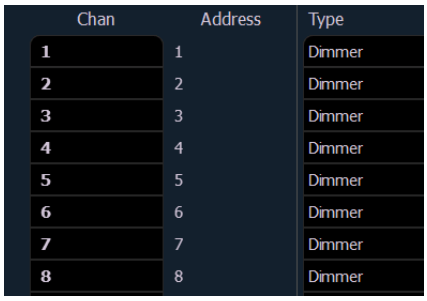
Ein rotes „!“ oder gelbes „?“ wird bei einer Warnung oder einem Fehler von einem RDM-, CEM+-, CEM3- oder ACN-Gerät angezeigt. *Siehe „Fehler und Warnmeldungen“ auf Seite 75.*

Patchen herkömmlicher Geräte

Zum Patchen von Geräten gibt es zwei Patch-Modi: Patchen nach Kreis und Patchen nach Adresse. Standardmäßig patcht Element nach dem Kreismodus. Mit **[Format]** in der Patch-Anzeige schalten Sie zwischen dem Modus Patchen nach Kreis und Patchen nach Adresse um.

Hinweis: *Bei der Verwendung herkömmlicher Geräte können Sie problemlos in jedem Modus patchen. Beim Einsatz von kombinierten Kreisen oder von Geräten mit mehreren Parametern empfiehlt es sich, den Modus Patch nach Kreis zu verwenden.*

Patchen nach Kreis



Patchen nach Kreis

Im Modus Patchen nach Kreis patcht **[2] [0] [At] [1] [Enter]** Kreis 20 auf Adresse 1. Mit **[At]** wird die Adresse beim Patchen nach Kreis zur Kommandozeile gesendet.

Zusätzliche Beispiele für Patchen nach Kreis:

- **[5] [At] [1][0][0] [Enter]** – patcht Kreis 5 auf Adresse 100.
- **[2][0][3] [At] [1][2] [Enter]** – patcht Kreis 203 auf Adresse 12.

Bereichspatchen

Beim Bereichspatchen mit **[Thru]** können Sie eine Kreisgruppe schnell patchen. **[1][Thru][2][0] [At] [1] [0] [Enter]** patcht Kreise 1 bis 20 auf die Adressen 10 bis 29.

Sie können auch die Tasten **[+]** und **[-]** verwenden. **[1] [+] [4] [+] [8] [At] [1] [Enter]** patcht Kreis 1 auf Adresse 1, Kreis 4 auf 2 und Kreis 8 auf 3.

Hinweis: *Bereichspatchen funktioniert nur mit Kreisen. Wenn Sie Bereichspatchen mit Adressen versuchen, werden Parts für den Kreis erstellt.* *Siehe „Erstellen mehrteiliger und kombinierter Geräte“ auf Seite 57.*

Benennung

Zum Benennen eines Kreises oder einer Adresse drücken Sie bei ausgewähltem Kreis oder ausgewählter Adresse in der Kommandozeile die Taste **[Label]**. Sie können den gewünschten Namen auch über die virtuelle alphanumerische Tastatur oder eine externe Tastatur eingeben.

[At] [Next]

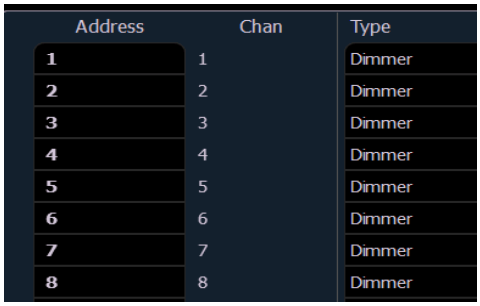
[At] [Next] [Enter] findet den nächsten verfügbaren Adressbereich, der für das gewählte Gerät groß genug ist.

Beispiele für **[At] [Next]**:

- **[At] [2] [/] [Next] [Enter]** – findet den nächsten verfügbaren Adressbereich in Universum 2. *Siehe „Ausgabeadresse im Vergleich zu Port/Offset“ auf Seite 56.*
- **[At] [7] [7] [7] [Next] [Enter]** – findet den nächsten verfügbaren Adressbereich hinter 777.
- **[At] [/] [9] [Enter]** – patcht Adresse 9 in dem zuletzt verwendeten Universum.

Patchen nach Adresse

Mit **[Format]** in der Patch-Anzeige schalten Sie zwischen dem Modus Patchen nach Kreis und Patchen nach Adresse um.



Patchen nach Adresse

[2] [0] [At] [1] [Enter] Patcht Adresse 20 auf Kreis 1. Mit **[At]** wird der Kreis beim „Patchen nach Adresse“ zur Kommandozeile gesendet.

Zusätzliche Beispiele für Patchen nach Adresse:

- **[5] [At] [1][0][0] [Enter]** – patcht Adresse 5 auf Kreis 100.
- **[2][0][3] [At] [1][2] [Enter]** – patcht Adresse 203 auf Kreis 12.

Hinweis: *Eine Adresse kann nicht mehreren Kreisen zugewiesen werden, einem Kreis können jedoch mehrere Adressen zugewiesen werden.*

Hinweis: *Falls Sie versuchen, eine Adresse zu patchen, die bereits verwendet wird, zeigt Element einen entsprechenden Hinweis an, um eine Verdoppelung von Adressen in Ihrem Patch zu verhindern.*

Flexichannel-Ansichten im Patch

Im Modus Patchen nach Kreis kann **[Flexi]** verwendet werden, um nur die derzeit gepatchten Kreise anzuzeigen. Im Modus Patchen nach Adresse kann **[Flexi]** verwendet werden, um nur die derzeit gepatchten Adressen anzuzeigen. Mit **[Flexi]** können Sie die Anzeige zwischen gepatchten Kreisen/Adressen, angewählten Kreisen und allen Kreisen/Adressen umschalten.

Durch gedrückt gehaltenes **[Flexi]** werden die folgenden Softkeys angezeigt:

- **{Flexi Alle}** – Zeigt abhängig von der verwendeten Ansicht alle Kreise oder Adressen an.
- **{Patch}** – Zeigt nur die gepatchten Kreise oder Adressen an.
- **{Selected}** – Zeigt alle angewählten Kreise oder Adressen an.
- **{Kreismaske}** – Zeigt die für den Flexichannel-Status zum Anzeigen von Kreisen angewählten Kreise an. *Siehe „Kreisansicht“ auf Seite 26.*

Ausgabeadresse im Vergleich zu Port/Offset

Die Ausgabeadresse ist die DMX- oder Netzwerk-DMX-Adresse (häufig als EDMX-Adresse bezeichnet). Beispiele für Ausgabeadressen sind 510, 1 und 1024.

Port/Offset bezieht sich auf die DMX-Universen oder den DMX-Port und den Offset der Adresse. Beispiel: Da ein einzelner DMX-Port 512 Adressen übertragen kann (auch „Universum“ genannt), lautet der Port/Offset für Adresse 515 „2/3“, da Adresse 515 die dritte Adresse von Universum 2 ist.

Ein Beispiel für das Patchen nach Port/Offset im Adressmodus „Patchen nach Adresse“ ist **[2][/][1][0] [At] [2][0] [Enter]** womit Universum 2 Adresse 10 oder 522 auf Kreis 20 gepatcht wird.

Address	Chan	Type
1	1	Dimmer
2	2	Dimmer
3	3	Dimmer
4	4	Dimmer
5	5	Dimmer
6	6	Dimmer
7	7	Dimmer
8	8	Dimmer

Ausgabeadressen-Ansicht

Address	Chan	Type
1/1	1	Dimmer
1/2	2	Dimmer
1/3	3	Dimmer
1/4	4	Dimmer
1/5	5	Dimmer
1/6	6	Dimmer
1/7	7	Dimmer
1/8	8	Dimmer

Port/Offset-Ansicht

Hinweis:

Die Standardansicht für Patchen nach Adresse ist die ursprüngliche Eingabe (entweder Ausgabeadresse oder Port/Offset).

*Mit der Taste [**Data**] wird zwischen der Anzeige des ursprünglich eingegebenen Patches, den EDMX-Werten und dem letzten Port/Offset gewechselt. In einer anderen als der Standardansicht wird der aktuelle Modus in der oberen linken Ecke der Patchanzeige angezeigt.*

[Dimmer/Adresse] [n] [/]

Mit der Syntax **[Dimmer/Adresse]** [n] **[/]** oder **[At]** [n] **[/]** kann ein vollständiges Universum in einem Patch angewählt werden.

- **[**Kreisliste**] [At]** [n] **[/] [Enter**] – ändert die Adressen aller angewählten Kreise in ein neues Universum unter Verwendung des gleichen Offsets.
- **[Dimmer/Adresse] [2] [/] [Copy To] [Copy To] <Adresse> [3] [/] [Enter]** – verschiebt alle Kreise mit Adressen in Universum 2 zu den gleichen Offsets in Universum 3.
- **[Dimmer/Adresse]** [n] **[/] {Unpatch}** – hebt die Patches aller Adressen im angewählten Universum auf.

Erstellen mehrteiliger und kombinierter Geräte

Ein mehrteiliges Gerät ist ein Kreis, auf dem mehr als ein Dimmer gepatcht ist. Ein kombiniertes Gerät hat mehrere gepatchte Profile, die einen Kreis ausmachen. Ein Beispiel hierfür wäre ein Dimmer mit einem Farbwechsler und einem automatischen Motorbügel. Element fügt standardmäßig einen Part hinzu, wenn Sie versuchen, auf einen Kreis zu patchen, der bereits mit einer Adresse verknüpft wurde.

Patchen eines mehrteiligen Geräts im Adressenformat:

- ***[5] [1] [3] [At] [8] [Enter]***

Sofern Kreis 8 zuvor auf eine Adresse gepatcht wurde, wird dadurch ein Part 2 erstellt und auf Adresse 513 adressiert.

Patchen eines mehrteiligen Geräts im Kreisnummernformat:

- ***[9] [At] [5] [4] [0] [Enter]***

Sofern Kreis 9 bereits auf eine Adresse gepatcht wurde, wird dadurch ein Part 2 erstellt und auf Adresse 540 adressiert.

- ***[8] [Part] [2] [At] [5] [1] [3] [Enter]***

Damit wird ein Part 2 für den Kreis 8 erzeugt und auf Adresse 513 adressiert. Wenn Sie nach Adresse patchen möchten, während Sie in der Kreisansicht sind, drücken Sie:

- **[Dimmer/Adresse]** ***[5] [1] [3] [At] [8] [Enter]***

Hiermit wird derselbe Vorgang wie im Beispiel zuvor ausgelöst, vorausgesetzt, dass Kreis 8 vorher auf eine Adresse gepatcht war.

Auswählen mehrerer Parts zur Bearbeitung:

- ***[1] [Part] [1] [Thru] [5]***

Dies ist nützlich zum Löschen oder Zuweisen neuer Adressen zu bestehenden Parts.

Patchen eines kombinierten Geräts im Kreisnummernformat:

- ***[1] [Part] [2] [At] [5] {Typ} <Geräteprofil>***

Erstellt einen Part 2 für Kreis 1 und weist ihn dem angewählten Geräteprofil zu. Weitere Informationen zur Verwendung von **{Typ}** siehe *{Patch} Anzeige und Einstellungen, Seite 67*.

Ersetzen

Beim Patchen einer Adresse auf einen Kreis, der bereits gepatcht ist, erzeugt Element standardmäßig einen neuen Part für die neue Adresse. Wenn Sie die aktuelle Adresse mit der neuen Adresse ersetzen möchten, verwenden Sie **{Ersetzen}**:

- **[n] {Ersetzen} [n] [Enter]** – ersetzt die Adresse in Part 1 des angewählten Kreises.
- **[1] [Part] [3] {Ersetzen} [5] [Enter]** – ersetzt die Adresse von Part 3 durch eine neue Adresse von 5.

Patchen von Farbwechslern

Hinweis: *Für das Patchen eines Farbwechslers ist eine Maus oder ein Touchscreen erforderlich.*

Zum Patchen eines Farbwechslers erstellen Sie zunächst einen Part für den zu verwendenden Kreis. *Siehe „Erstellen mehrteiliger und kombinierter Geräte“ auf Seite 57.*

Wählen Sie den Part des Kreises an, auf den der Farbwechsler gepatcht werden soll. **[3] [Part] [2] [Enter]** wählt Part 2 von Kreis 3 an.

Drücken Sie den Softkey **{Typ}** im ZIB.



Drücken Sie im ZIB auf **{Hersteller}**, um die Gerätebibliothek anzuzeigen. Die beiden Spalten links können durchgeblättert werden und zeigen Herstellernamen an. Mit den Pfeil-Softkeys können Sie die Herstellerliste durchgehen. Nach dem Anwählen eines Herstellers werden alle Geräte von diesem Hersteller, die gepatcht werden können, in der Gerätespalte angezeigt.

Gehen Sie die Geräteliste durch, und wählen Sie das entsprechende Gerät aus. Nach der Anwahl wird der Gerätetyp hinter der Kreisnummer in die Kommandozeile eingefügt und in dem Feld unterhalb des Softkeys **{Typ}** angezeigt.

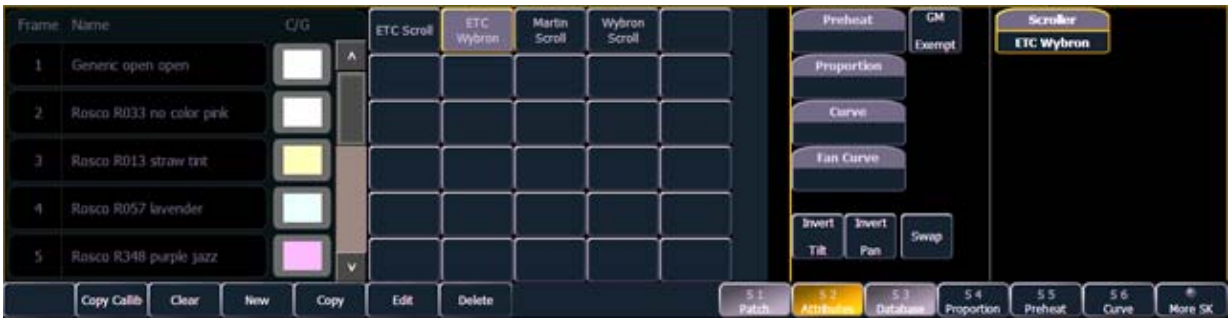
Hinweis: *Beachten Sie die zwei Softkeys **{Favoriten}** und **{Hersteller}** unterhalb des ZIB.*

***{Favoriten}** bietet Ihnen die Möglichkeit, nur die Bibliothek von Geräten oder Geräte, die bereits in der Vorstellung gepatcht wurden, und Ihre Favoriten anzuzeigen. **{Hersteller}** zeigt alle Geräte sortiert nach Hersteller an, die in der Bibliothek enthalten sind.*

Weitere Informationen zu {Favoriten} siehe Patchen von Moving Lights, LEDs und Zubehör, Seite 65.

Klicken Sie auf den Softkey **{Attribute}** und dann auf **{Scroller}**, um einen Scroller zuzuweisen.

Der Farbwechsler-/Farbrad-Picker wird im ZIB angezeigt. Sie können entweder eine voreingestellte Farbrolle anwählen oder eine eigene Farbrolle erstellen. Genauere Informationen siehe *Arbeiten mit dem Farbwechsler/Farbrad-Picker und Editor, Seite 59* und *Kalibrieren eines Farbwechslers, Seite 64*.



Arbeiten mit dem Farbwechsler/Farbrad-Picker und Editor

Mit dem Farbwechsler- und Farbrad-Picker können Sie eine bestimmte Farbrolle, ein Farbrad, ein Goborad oder ein Effektrad von Standardherstellern auswählen und mit Geräten verknüpfen. Mit dem Editor können Sie auch angepasste Farbrollen bzw. -räder passend zu in Ihrem Scheinwerfer installierten eigenen Geräten erzeugen.

Hinweis: *Farbwechsler und Farbräder können vor dem Patchen erstellt werden. Alle Attribute stehen zur Verfügung.*

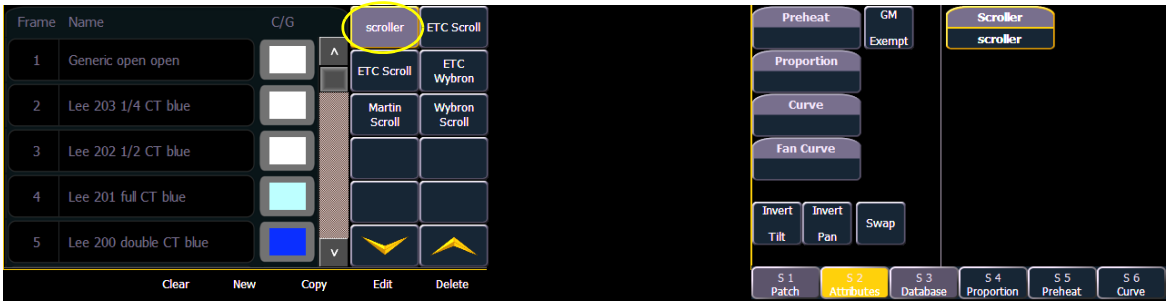
Arbeiten mit dem Picker

Vorgegebene Farb- und Mustermedien für das gewählte Gerät, entsprechend der Geräte-Bibliothek, werden auf der Seite **{Attribute}** angezeigt. Nur die für das gewählte Gerät verfügbaren Medienattribute werden angezeigt.

Im Beispielfenster unten ist der gewählte Kreis (1) ein Source Four Revolution mit Farbwechsler. Wenn der angewählte Kreis ein Farbrad und zwei Goboräder enthalten würde, würde jedes Gerät mit einer Taste in der Anzeige erscheinen.



Der Picker wird in der linken Hälfte des ZIB angezeigt, wenn Sie ein entsprechendes Attribut (**{Scroller}**, **{Color Select}**, **{Gobo Select}** oder **{Beam FX Select}**) auswählen. Der angezeigte Picker entspricht genau dem gewählten Attribut (der Farbwechsler-Picker wird angezeigt, wenn **{Scroller}** betätigt wird, der Farbrad-Picker wird angezeigt, wenn **{Color Select}** betätigt wird und so weiter).



Farbrolle/Farbrad wählen.

Der Picker zeigt Tasten für den Standard-Farbrollen- oder -Radtyp des gewählten Kreises an. Die Voreinstellung ist das Rad, wie es vom Hersteller geliefert wird (aus der Gerätebibliothek entnommen). Links von der Standard-Farbrollen- oder -Radauswahl befindet sich eine Liste aller Farben/Gobos, wie sie im gewählten Gerät installiert sind (Frame für Frame). Wenn die Farbe oder das Muster verfügbar ist, wird es neben dem Frame-Namen angezeigt.

In der vorigen Abbildung ist **{ETC Scroll}** die Farbrollen-Vorwahl für den gewählten ETC Source Four Revolution. Links wird die Liste der Farben gemäß Installation in der Farbrolle mit einer Farbvorschau zum leichteren Auffinden angezeigt. Bei Auswahl eines anderen Typs, wie beispielsweise **{Martin Scroll}**, wird die Liste entsprechend angepasst.

Unterhalb des Pickers werden die Softkeys **{Löschen}**, **{Neu}**, **{Copy}**, **{Edit}** und **{Delete}** angezeigt.

- **{Löschen}** – löscht den gewählten Typ aus dem gewählten Kreis im Picker.
- **{Neu}** – erzeugt eine neue Farbrolle oder ein neues Farbrad und zeigt zusätzliche Softkeys zum Aufrufen des Editors an. Siehe hierzu *Arbeiten mit dem Editor*.
- **{Copy}** – erzeugt eine Kopie des derzeit gewählten Farbrollen-/Radtyps, die dann mit dem Editor bearbeitet werden kann. Siehe hierzu *Arbeiten mit dem Editor*.
- **{Edit}** – dient zum Bearbeiten bestehender Farbrollen/Räder.
- **{Delete}** – zum Entfernen nur des gewählten Frames aus einer von Ihnen erzeugten Farbrolle oder einem Farbrad.

Arbeiten mit dem Editor

Der Editor wird verwendet, um neue Farbrollen und Farbräder zu erzeugen oder kopierte zu bearbeiten. In der Picker-Anzeige können Sie neue Farbrollen oder Farbräder durch Betätigen von **{Neu}** erzeugen oder eine Kopie von vorhandenen Farbrollen oder Farbrädern machen, indem Sie die Quelle anwählen und dann **{Copy}** drücken. Drücken Sie zum Benennen des Farbwechslers oder Farbrads **[Label]**.

Der Editor hat keine Begrenzung für die Anzahl der Frames, die Sie zur Farbrolle oder zum Farbrad für den gewählten Scheinwerfer hinzufügen können. Denken Sie daran, dass jeder Scheinwerfer selbst Grenzen aufweist. Beispielsweise ist ein Source Four Revolution-Farbwechsler auf 24 Frames begrenzt. Wenn Sie eine eigene Farbrolle mit 30 Frames erzeugt haben, kann der Source Four Revolution nur auf die ersten 24 von Ihnen erzeugten Frames zugreifen. Das gleiche gilt auch für Farbräder.

Bei der Arbeit mit dem Editor sind folgende Softkeys verfügbar:

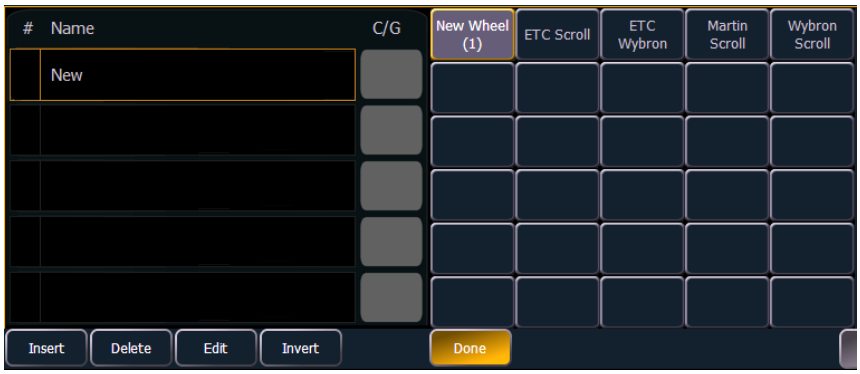
- **{Insert}** – fügt einen neuen Frame über dem gewählten Frame ein.
- **{Delete}** – entfernt den gewählten Frame.
- **{Invert}** – kehrt die Reihenfolge der Frames um.
- **{Edit}** – verändert den gewählten Frame.
- **{Fertig}** – schließt den Bearbeitungsvorgang ab.



Hinweis: *Es ist möglich, benutzerdefinierte Gobo-Bilddateien zu importieren. Genauere Informationen siehe Importieren von benutzerdefinierten Gobo-Bilddateien, Seite 42. Um eine benutzerdefiniertes Gobo-Bilddatei zu verwenden, wählen Sie **{Gobo}** und dann **{Custom}**.*

Erzeugen von neuen Farbrollen/Rädern

Wenn Sie eine neue Farbrolle oder ein neues Farbrad erzeugen, wird **{New Wheel** x**}** in der Farbrad-Liste als gewählte Taste angezeigt. Die Frame-Liste ist bis auf den Eintrag „Neu“ in Frame 1 leer.



Um der neuen Farbrolle einen Namen zuzuweisen, können Sie **[Label]** betätigen, den gewünschten Namen auf der virtuellen Tastatur eingeben und dann mit **{Enter}** betätigen.

Um eine Farbe oder ein Muster für den gewählten Frame der Farbrolle bzw. des Farbrads auszuwählen, auf das graue Kästchen in der Spalte „C/G“ des Frames klicken. Alle verfügbaren Gel-, Farb-, Gobo- und Effektmedien werden angezeigt.

Herstellerliste *Herstellerkatalog* *Katalogmedien (numerisch sortiert)*



Die Medienauswahl umfasst folgende Softkeys:

- **{Gel}**, **{Color}**, **{Gobo}** und **{Effekt}** – Jeder Softkey zeigt die verfügbare Medienauswahl aus dem Katalog der entsprechenden Farbrollen- oder Farbrad-Hersteller an.
- **{Open}** – setzt den Frame auf Weiß offen.
- **{Abbrechen}** – bricht die Medienauswahl ab und kehrt zum Frame-Editor zurück.

Wenn ein Hersteller aus der Liste ausgewählt wurde, ändert sich die Katalogauswahl entsprechend dem Angebot dieses Herstellers. Wenn ein bestimmter Katalog ausgewählt wird, werden die Medien in den letzten drei Spalten des Editors angezeigt.

Wenn Sie eine Medienauswahl getroffen haben, kehrt die Anzeige zur neuen Farbrad-Frame-Liste zurück, wo Sie weitere Frames zur Farbrolle bzw. zum Farbrad hinzufügen können (mit der Taste **{Neu}**) oder in den nächsten Frame-Bereich klicken können, um weitere Frames hinzuzufügen.

Hinweis: *Beim Erzeugen oder Kopieren von Farbwechslern oder Farbrädern wird der Softkey **{Invert}** angezeigt. Mit **{Invert}** wird die Reihenfolge der Frames umgekehrt.*

Bearbeiten einer Kopie von Farbrollen/Farbrädern

Wenn eine Kopie einer vorhandenen Farbrolle bzw. eines vorhandenen Farbrads erstellt wurde, wird die kopierte Farbrolle oder das Farbrad als **{New Wheel** x**}** vor dem Standardangebot der Hersteller angezeigt. Die Frame-Liste enthält dann ein exaktes Duplikat der kopierten Auswahl.



Um einen Frame zu ändern, müssen Sie erst den Frame anwählen und dann **{Edit}** drücken, um die Medienauswahl anzuzeigen. Alternativ können Sie auch mit dem Softkey **{Einfügen}** einen neuen Frame oberhalb des gewählten Frames einfügen.

Um beispielsweise einen neuen Frame zwischen den vorhandenen Frames 2 und 3 einzufügen, wählen Sie Frame 3 an und drücken dann **{Einfügen}**. Dadurch wird die Medienauswahl angezeigt.

Herstellerliste *Herstellerkatalog* *Katalogmedien (numerisch sortiert)*



Die Medienauswahl umfasst folgende Softkeys:

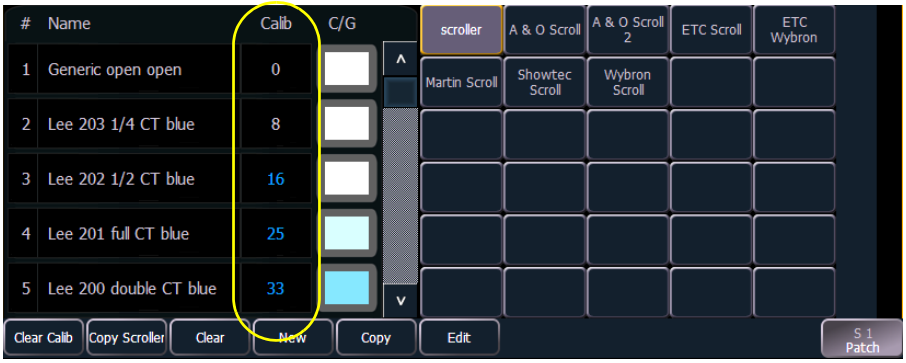
- ***{Gel}**, **{Color}**, **{Gobo}** und **{Effekt}** – Jeder Softkey zeigt die verfügbare Medienauswahl aus dem Katalog der entsprechenden Farbrollen- oder Farbrad-Hersteller an.*
- ***{Open}** – setzt den Frame auf Weiß offen.*
- ***{Abbrechen}** – bricht die Medienauswahl ab und kehrt zum Frame-Editor zurück.*

Wenn ein Hersteller aus der Liste ausgewählt wurde, ändert sich die Katalogauswahl entsprechend dem Angebot dieses Herstellers. Wenn ein bestimmter Katalog ausgewählt wird, werden die Medien in den letzten drei Spalten des Editors angezeigt.

Wenn Sie eine Medienauswahl getroffen haben, kehrt die Anzeige zur neuen Rad-Frame-Liste zurück, wo Sie weitere Frames in der Farbrolle bzw. im Rad bearbeiten können.

Farbwechsler-Kalibrierspalte

Die Kalibrierung kann auch über die Farbwechsler-Kalibrierspalte vorgenommen werden.



Werte in Grau sind Standarddaten, und die Werte in Blau sind kalibrierte Daten.

Die angezeigte Kalibrierinformation ist der DMX-Wert, der den Frame zentriert. Informationen in der Kalibrierspalte können manuell bearbeitet werden, indem darauf geklickt und ein neuer DMX-Werte eingegeben wird.

Hinweis: *Kalibrierdaten werden nur auf solche Farbwechsler angewendet, die einem Kreis zugewiesen sind. Daten werden nicht angezeigt, wenn ein Rad mit einer leeren Kommandozeile angezeigt wird.*

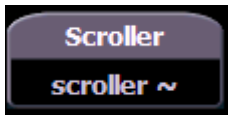
Hinweis: *Kalibrierdaten können auf den Standardwert zurückgesetzt werden, indem auf die Daten geklickt und **[Clear]** gedrückt wird. Wenn Sie neue Daten eingeben und **[Clear]** drücken, werden die Daten auf den Standardwert zurückgesetzt und nicht auf zuvor kalibrierte Daten.*

Durch Drücken des Softkeys **{Clear Kalibr.}** werden die Kalibrierdaten für den gesamten Farbwechsler gelöscht, sodass er auf die Standarddaten zurückgesetzt wird.

Farbwechsler und ihre Kalibrierdaten können auf andere Kreise kopiert werden.

- **[1] {Copy Farbw.} [2] [Enter]** – kopiert die Farbwechsler- und Kalibrierdaten von Kreis 1 auf Kreis 2.

Bei Farbwechslern mit kalibrierten Daten wird hinter dem Namen ein „~“ angezeigt.



Die Taste **{Kalibrieren}** wird jetzt nur bei Farbwechsler-Parametern angezeigt, die sich derzeit nicht in der Mitte eines Frames befinden.

Kalibrieren eines Farbwechslers

Sie können den Mittelpunkt eines Farbwechslers mit der Kalibrierfunktion kalibrieren. Damit wird sichergestellt, dass die Farbwechsler-Frames genau über der Öffnung des Scheinwerfers zentriert werden, wenn ein Farbwechsler-Frame für Frame weitergeschaltet wird. Sie können dies über die Anzeige der ML-Steuerung machen. *Siehe „ML Control“ auf Seite 146.*.

Hinweis: *Es wird empfohlen, mit der Farbwechsler-Kalibrierung beim letzten Frame zu beginnen und dann rückwärts bis zum ersten Frame fortzufahren. Damit wird eine komplette und genaue Kalibrierung sichergestellt.*

Eine Kalibrierung kann beim ersten Patchen eines Farbwechslers und nach einer längeren Betriebsdauer erforderlich sein, da sich die Federspannung in Farbwechslern ändert.

Kalibrieren eines Farbwechslers:

Schritt 1: Wählen Sie in der Live-Anzeige den Farbwechsler-Kreis.

Schritt 2: Öffnen Sie mit **[ML Kontrolle]** die Anzeige der ML-Kontrolle.

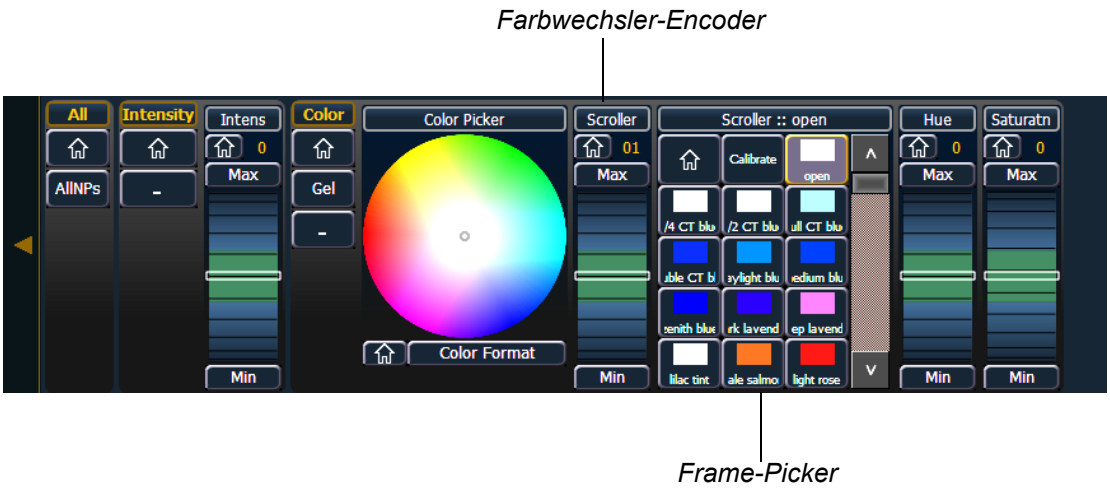
- Die Farbkategorie wird automatisch mit den Farbschattierungs- und Sättigungsencodern und einem Frame-Picker angezeigt.

Schritt 3: Um mit der Kalibrierung zu beginnen, klicken Sie auf die Schaltfläche **{Scroller ::}**. Der Farbwechsler-Encoder wird angezeigt.

Schritt 4: Mit dem Farbwechsler-Encoder stellen Sie den Frame-Mittelpunkt ein. Am besten beginnen Sie mit dem letzten Frame im Farbwechsler.

Schritt 5: Wenn der Frame zentriert ist, klicken Sie auf **{Kalibr.}**.

Schritt 6: Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle übrigen Frames, die kalibriert werden müssen.



Patchen von Moving Lights, LEDs und Zubehör

Die Vorgehensweise zum Patchen von Moving Lights umfasst mehr Details als das Patchen eines Dimmers. Für eine umfassendere Steuerung der Funktionen des Moving Lights sind spezifische Angaben erforderlich.

Beim Patchen von Moving Lights, LEDs und Zubehör wird empfohlen, dass Sie im Modus Patchen nach Kreis arbeiten.

Hinweis: *Für das Patchen von Moving Lights, LEDs und Zubehör ist eine Maus oder ein Touchscreen erforderlich.*

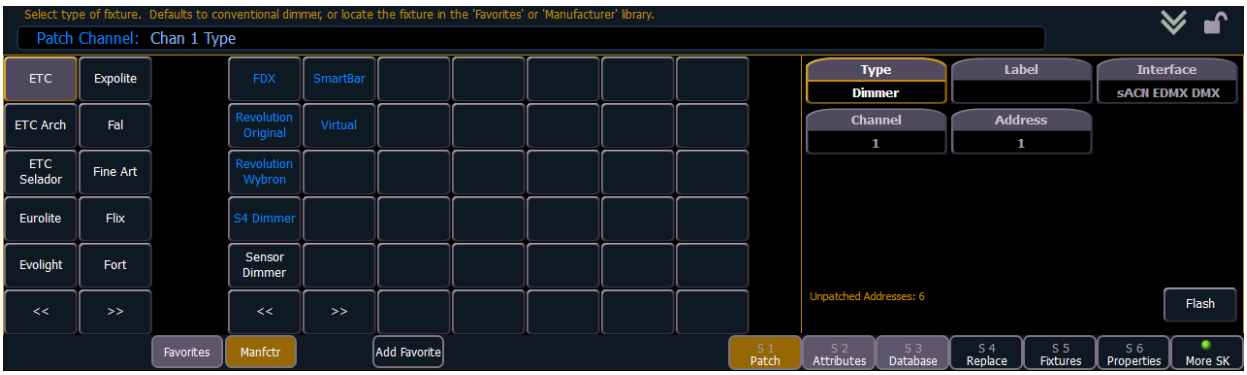
Nach der Eingabe der Kreisnummer klicken Sie auf **{Typ}**. Wählen Sie dann einen Gerätetyp aus der Gerätebibliothek aus.

Drücken Sie im ZIB auf **{Hersteller}**, um die Gerätebibliothek anzuzeigen. Die beiden Spalten links können durchgeblättert werden und zeigen Herstellernamen an. Mit den Pfeil-Softkeys können Sie die Herstellerliste durchgehen. Nach dem Anwählen eines Herstellers werden alle Geräte von diesem Hersteller, die gepatcht werden können, in der Gerätespalte angezeigt.

Gehen Sie die Geräteliste durch, und wählen Sie das entsprechende Gerät aus. Wenn es zu einem Gerät mehrere Modi oder Typen gibt, wird es als blauer Text angezeigt. Durch Klicken auf seinen Namen öffnet sich eine Liste der verfügbaren Modi. Nach der Anwahl wird der Gerätetyp hinter der Kreisnummer in die Kommandozeile eingefügt und in dem Feld unterhalb des Softkeys **{Typ}** angezeigt.

Beachten Sie die Softkeys **{Vorstellung}**, **{Hersteller}** und **{zu Favoriten}** unterhalb des ZIB.

- **{Favoriten}** bietet Ihnen die Möglichkeit, nur die Bibliothek von Geräten oder Geräte, die bereits in der Vorstellung gepatcht wurden, und Ihre Favoriten anzuzeigen.
- **{Hersteller}** zeigt alle Geräte sortiert nach Hersteller an, die in der Bibliothek enthalten sind.
- **{zu Favoriten}** fügt Ihrer Favoritenliste ein Gerät hinzu. Wenn Sie ein Gerät aus der Favoritenliste löschen möchten, klicken Sie in der Favoritenanzeige auf **{Edit}**. Wählen Sie das Gerät an, das Sie entfernen möchten, und klicken Sie auf **{Delete}**.



Drücken Sie **[At]**, und geben Sie dann eine Anfangs-Adresse für den gewählten Kreis oder die Gruppe von Kreisen an.

Zum Auswählen eines Geräte-Interface (optional) klicken Sie auf **{Interface}**. *Siehe „Ausgabeprotokolle“ auf Seite 247.*

Drücken Sie den Softkey **{Attribute}**, um spezielle Attribute für das Moving Light einzustellen. Je nach ausgewähltem Gerät stehen folgende Schaltflächen zur Verfügung: **{Invert Pan}** und **{Invert Tilt}**, **{Swap}**, **{Scroller}**, **{Gobo Select}**, **{Color Select}**, **{Preheat}**, **{Proportion}** und **{Kennlinie}**. *Siehe „Attribute“ auf Seite 68.*

Wenn Ihr Moving Light über Parameter wie Farbwechsler oder Gobo-Rad verfügt und Sie benutzerdefinierte Filter oder vom Standard abweichende Muster installiert haben, verwenden Sie den Farbwechsler-/Farbrad-Picker und den Editor, um das gepatchte Gerät anzupassen. Je genauer Sie die Daten patchen (einschließlich genauer Angaben zu Farbe und Muster), desto detaillierter sind Programmierung und Betrieb.

Arbeiten mit {Offset} im Patch

Mit der Funktion **{Offset}** im Patch können Sie einen numerischen Offset (Abstand) zwischen der Startadresse der Kreise im Patch oder zum Verschieben Ihrer Kreisauswahl eingeben. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie konfigurierbare Geräte in Ihrer Vorstellung einsetzen, wie beispielsweise einen Source Four Revolution, der optionale Bereiche für zusätzliche Adressen aufweist (Farb-Farbwechsler, indexierende Goboräder usw.), oder wenn Ihre Adressen an einem bestimmten Punkt beginnen sollen.

- **[1] [Thru] [5] {Typ} {**Source Four Revolution**} [At] [1] {Offset} [3] [1] [Enter]** – Geräte werden mit einem Patchadressen-Offset von 31 Adressen gepatcht, wodurch Sie unabhängig von Konfiguration oder Eigenschaften zusätzlichen Platz in einem Patch für einen bestimmten Gerätetyp haben.
- **[1] [Thru] [2] [0] {Offset} [2] {Type} {**VL1000**} [At] [1] {Offset} [2] [0] [Enter]** – wählt jeden zweiten Kreis in der Liste an und patcht ihn mit einem Offset von 20 Adressen.

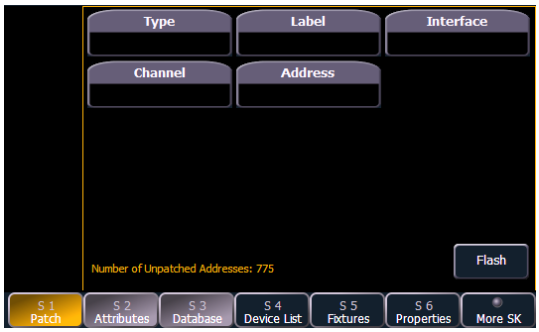
Anzeige von Seiten im Patch

Zu den im Patch verfügbaren Softkeys gehören **{Patch}**, **{Attribute}** und **{Datenbank}**. Durch Drücken eines dieser Softkeys wird eine mehrseitige Ansicht der Patch-Anzeige geöffnet und der ZIB auf eine erweiterte Ansicht von Feldern verkleinert, die einen Bezug zur gewählten Seite haben.

Beim Erzeugen und Bearbeiten Ihres Patches gehen Sie diese Softkeys einzeln durch, um spezifischere Daten über das von Ihnen gewählte Gerät einzugeben.

{Patch} Anzeige und Einstellungen

In der Patch-Anzeige wird standardmäßig diese Seite von Element angezeigt. Sie bietet Zugang zu Dateneingabefeldern, mit denen Sie Geräte in ihrem Beleuchtungssystem definieren können.



- **{Kreis}** – In der Patch-Anzeige werden alle Kreise in numerischer Reihenfolge angezeigt. Wenn mehrere Geräte auf einen einzigen Kreis gepatcht sind, wird die Kreisnummer nur in der ersten Zeile angezeigt, und zusätzliche Geräte werden als Part-Erweiterungen (beispielsweise P2) in der nächsten Zeile der Tabelle angezeigt.
  - Wählen Sie die Kreisnummer mit der Bedientastatur oder den Direkttasten an.
- **{Typ}** – In der Voreinstellung von Element werden Dimmer gepatcht. Um einen besonderen Gerätetyp für den angewählten Kreis anzugeben, drücken Sie die Taste **{Typ}** im ZIB.
  - Die beiden Spalten an der linken Seite des ZIB können durchgeblättert werden und zeigen Herstellernamen an. Die vier Spalten rechts der Herstellerliste sind durchblätterbare Listen der Geräte des jeweiligen Herstellers, die gepatcht werden können.
    - Nach dem Auswählen eines Herstellers werden alle von diesem Hersteller verfügbaren Geräte angezeigt. Nach dem Anwählen eines Geräts erscheint der Gerätetyp in der Kommandozeile, im Kästchen **{Typ}** im ZIB und im Feld „Typ“ für den Kreis in der Patch-Anzeige.
- **{Name}** – Ein optionaler, benutzerdefinierter Name. Mit der Taste **[Label]** können Sie die virtuelle Tastatur im ZIB öffnen. Wird der Softkey **{Name}** oder die Taste **[Label]** gedrückt, nachdem bereits ein Name zugewiesen wurde, wird der Name in der Kommandozeile angezeigt und kann bearbeitet werden. Durch Drücken von **[Label] [Label]** wird der Text gelöscht.
  - **[1] [At] [5] [Label] <**S4 house right**> [Enter]** – patcht Kreis 1 auf Adresse 5 und benennt den Kreis „S4 house right“.
- **{Adresse**} – Ein Pflichteingabefeld für jedes Gerät. Sie können auch die Taste **[At]** oder **[Dimmer/Adresse]** statt der Taste **{Adresse}** verwenden.
  - Mit der Tastatur geben Sie die Startadresse für das Gerät oder einen Port-/Offset-Wert ein.

Hinweis: *Halten Sie die Taste **[Daten]** gedrückt, um den entsprechenden Komplementärwert anzuzeigen. Wenn Sie beispielsweise den Adresswert 514 eingegeben haben, ist der Komplementärwert der Port-/Offset-Wert 2/2.**Siehe „Ausgabeadresse im Vergleich zu Port/Offset“ auf Seite 56.*

- Sie können eine Startadresse eingeben, ohne eine Endadresse festzulegen. Element übernimmt diesen Wert aus der Bibliothek. Wenn Sie eine größere Lücke in der Ausgabe haben möchten, als in der Bibliothek vorgesehen, verwenden Sie **[Offset]**. Siehe hierzu *Arbeiten mit {Offset} im Patch, Seite 66*.
- Wenn Sie eine Startadresse eingeben, die sich mit bereits gepatchten Kreisen überschneidet, verlieren die betroffenen bereits vorhandenen Kreise nach entsprechender Bestätigung durch den Benutzer ihren Patch.

- **{Interface}** – Ein optionales Feld zum Festlegen, welche Netzwerkprotokolle für die Ausgabe verwendet werden sollen. Wenn das Feld nicht ausgefüllt wird, wird die im Konfigurationsprogramm im Abschnitt **{Netzwerk}** angewählte Standard-Datenausgabe gewählt. Weitere Informationen zum Festlegen von Voreinstellungen siehe *Ausgabeprotokolle, Seite 247*. Je nachdem, welche Einstellungen im Abschnitt **{Netzwerk}** des Konfigurationsprogramms der Konsole vorgenommen wurden, stehen die Protokolle Standard, ACN, EDMX, ArtNet, Avab UDP und DMX zur Verfügung. Wenn die Ausgabe der Standardwert ist, der vom Setup im ECU stammt, ist dieses Feld leer.
- **{Flash}** – bringt einen Kreis oder eine Adresse auf volle Intensität. Anschließend wird der Wert jede zweite Sekunde auf 15 % gesetzt. Dieser Wert wird eine Sekunde gehalten und dann wieder auf volle Intensität gesetzt. Der Kreis oder die Adresse wechselt weiterhin die Intensität, bis die Kommandozeile gelöscht wird.

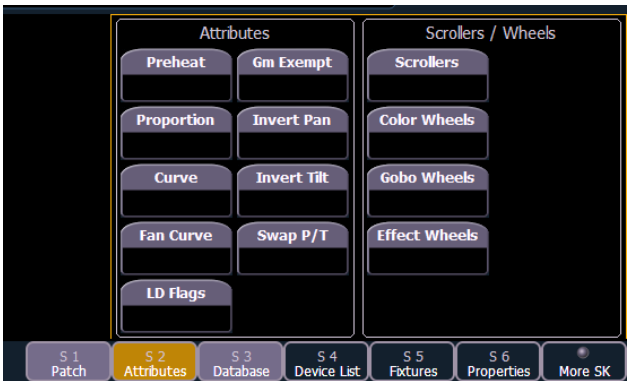
Attribute

Der Patch-Bereich **{Attribute}** liefert optionale Felder für zusätzliche Informationen und Details zu den von Ihnen gepatchten Geräten.

Die Einstellungen **{Attribute}** für herkömmliche Geräte sind **{Vorheizen}**, **{Proportion}**, **{Kennlinie}**, **{LD Flags}** und **{GM Direkt}**. Zusätzliche Einstellungen für Moving Lights und Zubehör sind **{Lüfterkurve}**, **{Invert Tilt}**, **{Invert Pan}** und **{Swap Pan/Tilt}**.

Wenn das angewählte Gerät einen Farbwechsler umfasst, wird im ZIB eine Taste **{Scroller}** angezeigt, und wenn das ausgewählte Gerät ein Farbrad und/oder ein Goborad umfasst, erscheinen die Tasten **{Color Select}**, **{Gobo Select}** oder **{Beam FX Select}**.

Bei angewähltem Kreis betätigen Sie die gewünschte Attributtaste und geben über die Tastatur den Attributwert ein.



- **{Vorheizen}** – Über dieses Feld können Sie einen Intensitätswert für das Vorheizen von Glühlampen eingeben. Wenn die Preheat-Kennung einer Stimmung zugewiesen wird, werden sämtliche Kreise, die von Null auf eine aktive Intensität aufgeblendet werden und denen in Patch ein Preheat-Wert zugewiesen wurde, in der Stimmung, die unmittelbar vor der Stimmung mit der Preheat-Kennung liegt, vorgeheizt.
  - **[1] {Vorheizen} [0] [3] [Enter]** – Kreis 1 wird ein Vorheizwert von 3 % zugewiesen.

  Die Preheat-Kennung wird einer Stimmung beim Speichern als Attribut zugewiesen. *Siehe „Preheat (Vorheizen)“ auf Seite 117.*
- **{Proportion}** – Ein Attribut zum Festlegen eines Korrekturfaktors für die Intensität des Geräts. Wenn die Patch-Grenze beispielsweise auf 90 % gesetzt ist, wird die tatsächliche Ausgabe immer 10 % niedriger als der spezifizierte Intensitätsparameter sein, der von den verschiedenen Playbacks oder Submastern kommt. Dieser Wert ist numerisch und muss zwischen 0 % und 200 % liegen.
  - **[1] {Attribute} {Proportion} [1] [2] [5] [Enter] –**setzt einen Proportionalwert von 125 % auf Kreis 1.
  - **[1] {Attribute} {Proportion} [Enter]** – entfernt den eingetragenen Proportionalwert von Kreis 1.

- **{Kennlinie}** – dient zum Zuweisen einer Kennlinie zu einer Adresse im Patch. Die Kennlinie gilt im Patch nur für Intensitätsparameter. Weitere Informationen zu Kennlinien, *Siehe „Speichern und Verwenden von Kennlinien“ auf Seite 201.*.

  In der Kreisansicht:

  - **[1] {Kennlinie} [4] [Enter]** – wendet Kennlinie 4 auf den Intensitätsparameter von Kreis 1 an.
  - **[2] [Part] [3] {Kennlinie} [3] [Enter]** – wendet Kennlinie 3 auf die Intensität an, die Kreis 2, Part 3 zugewiesen ist.

  In der Adressenansicht:

  - **[3] {Kennlinie} [3] [Enter]** – weist Kennlinie 3 der Adresse 3 zu.
  - **[3] [/] [2] {Kennlinie} [4] [Enter]** – weist Kennlinie 4 dem Universum 3, Adresse 2 zu.
- **{Lüfterkurve}** – weist dem Farbwechsler-Lüfterparameter eine Kennlinie zu, die eine Steuerung der Lüfterleistung durch die Intensität des Kreises ermöglicht

---

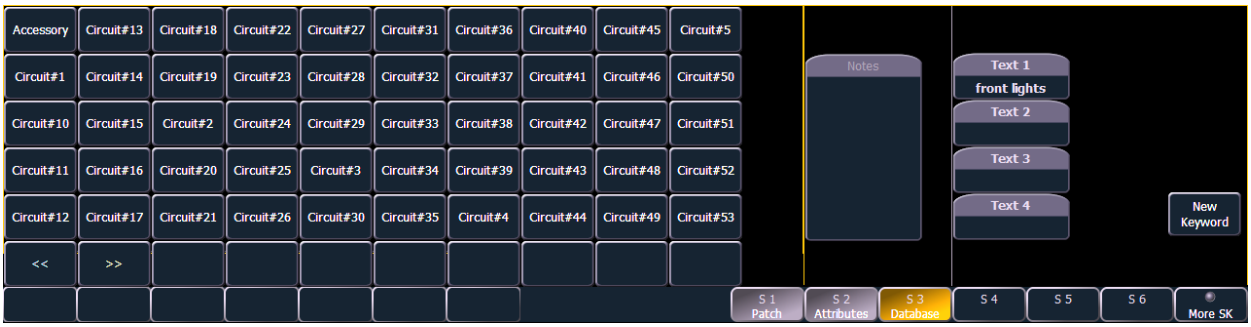
Hinweis: *Wenn **{Kennlinie}** oder **{Lüfterkurve}** gedrückt wird, wird eine Liste der verfügbaren Kennlinien angezeigt. Eine verfügbare Kennlinie wird zugewiesen, indem darauf geklickt wird.*

- **{LD Flags} –** In diesem Feld können Kreise Live- und Dark-Änderungskennungen in der Playback-Anzeige darstellen. Bei einer Deaktivierung können diese Kreisänderungsbefehle keine Live- und Dark-Änderungskennungen darstellen. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.
- **{GM Direkt}** – Die Intensität eines Kreises wird nicht vom Hauptsteller, Blackout, Rem Dim beeinflusst und auf Stimmung 0 Vorgänge gesetzt.
- **{Invert}** – Ein Moving-Light-Attribut zum Invertieren des Ausgabewertes von Pan, Tilt oder beidem. Wählen Sie dazu die Tasten **{Invert Tilt}** oder **{Invert Pan}** auf dem ZIB betätigen.
  - **[2] {Attribute} {Invert Pan}** – invertiert die Ausgabe des Pan-Parameters.
- **{Swap Pan/Tilt}** – Ein Moving-Light-Attribut zum Vertauschen der Pan- und Tilt-Werte. Wählen Sie dazu Taste **{Swap Pan/Tilt}** im ZIB.
  - **[2] {Attribute} {Swap Pan/Tilt}** – vertauscht die Pan- und Tilt-Werte von Kreis 2.
- **{Scroller}** – Ein Attribut zum Ändern der Farbrolle in einem Farbwechsler oder Moving Light. Wählen Sie die Taste **{Scroller}** im ZIB, um den Farbwechsler-Picker und die für Ihr Gerät verfügbaren Farbrollen anzuzeigen. *Siehe „Arbeiten mit dem Picker“ auf Seite 59.*
  - **[2] {Attribute} {Scroller}** – öffnet den Farbwechsler-Picker im ZIB zur Farbrollen-Auswahl für Kreis 2.
- **{Gobo Select}** – Ein Attribut zum Ändern des Goborads in einem Moving Light. Wählen Sie die Taste **{Gobo Select}** im ZIB, um den Goborad-Picker mit den für Ihr Gerät verfügbaren Gobo-Optionen anzuzeigen. *Siehe „Arbeiten mit dem Picker“ auf Seite 59.*
  - **[3] {Attribute} {Gobo Select}** – wählt Kreis 3 an und öffnet den Goborad-Picker im ZIB zur Goborad-Auswahl.
- **{Color Select}** – Ein Attribut zum Ändern des Farbrads in einem Moving Light. Wählen Sie die Taste **{Color Select}** im ZIB, um den Farbrad-Picker mit den für Ihr Gerät verfügbaren Optionen anzuzeigen. *Siehe „Arbeiten mit dem Picker“ auf Seite 59.*
  - **[4] {Attribute} {Color Select}** – wählt Kreis 4 an und öffnet den Farbrad-Picker im ZIB zur Farbradauswahl.
- **{Beam FX Select}** – Ein Attribut zum Ändern des Effektrads in einem Moving Light. Wählen Sie die Taste **{Beam FX Select}** im ZIB, um den Farbrad-Picker mit den für Ihr Gerät verfügbaren Effektoptionen anzuzeigen. *Siehe „Arbeiten mit dem Picker“ auf Seite 59.*
  - **[5] {Attribute} {Beam FX Select}** – wählt Kreis 5 an und öffnet den Farbrad-Picker im ZIB zur Auswahl des Effektrads.

Datenbank

Hinweis: *Datenbank wird mit der Abfragefunktion genutzt, die bei Element nicht zur Verfügung steht. Da Vorstellungsdateien jedoch mit den Eos Family-Pulten kompatibel sind, steht die Datenbank bei Element zur Verfügung*

Die Seite **{Datenbank}** enthält zusätzliche Felder zur Eingabe von Informationen. Diese Felder sind **{Notizen}** und **{Text 1}** bis **{Text 4}**. Durch Klicken auf **{Text 1}** bis **{Text 4}** wird eine Anzeige zur Auswahl von Stichwörtern geöffnet. Die Anzeige enthält bereits erstellte Stichwörter sowie eine Option für das Erstellen neuer Stichwörter. Durch Klicken auf **{Neues Stichwort}** wird eine alphanumerische Tastatur für die Eingabe eines neuen Stichworts angezeigt.



- **{Text}** – Textfelder werden verwendet, um bis zu vier Stichwörter über einen Kreis oder eine Gruppe von Kreisen einzugeben. In diese Felder können Sie sämtliche Informationen eingeben, die Sie für einen Kreis für wichtig halten, wie beispielsweise den Ort (Vorbühne), eines seiner Attribute (Wash, Spot) oder andere Besonderheiten des Kreises (wie Gel R80). Sie können auch die virtuelle PC-Tastatur im ZIB oder eine externe Tastatur verwenden, um mit bis zu 30 Zeichen lange Stichwörter für das Gerät einzugeben.
  - **[5] {Datenbank} {Text 1} <** Vorbühne rechts**>[Enter]** – fügt Kreis 5 Text hinzu.
- **{Bemerkungen}** – Damit können Sie einem Kreis oder einer Gruppe von Kreisen eine Bemerkung hinzufügen. Wählen Sie die Taste **{Notizen}** im ZIB, um die virtuelle Tastatur anzuzeigen. In dieses Feld können Sie einen Namen oder eine beliebig lange Bemerkung über Ihren Kreis eingeben.
  - **[5] {Datenbank} {Notizen} <**Dieser Scheinwerfer ist eine Reserve für Kreis 15 für Vorbühne rechts / Neue Lampe eingesetzt am 10.4.06**> [Enter]** – fügt Kreis 5 eine Bemerkung hinzu.

Löschen von Stichwörtern aus der Datenbank

Stichwörter können aus einem der vier Textfelder in der Datenbank gelöscht werden. Zum Löschen eines Stichworts aus der gesamten Datenbank verwenden Sie folgende Syntax:

- ***[Delete] {Text1} <Orange> [Enter] [Enter]***

Hiermit wird „Orange“ überall in jedem Textfeld jedes Kreises gelöscht.

Zum Löschen eines Stichworts nur aus einem bestimmten Kreis verwenden Sie folgende Syntax:

- ***[1] {Text1} [Enter]***

Hiermit wird der Text nur aus dem ersten Textfeld von Kreis 1 gelöscht. Wenn Sie das zweite Textfeld löschen möchten, wählen Sie **{Text2}** usw.

Verwenden der Geräteliste

Anhand der Geräteliste werden kompatible Gerätefernverwaltungs- (RDM-) und Netzwerkgeräte erkannt, konfiguriert und überwacht. RDM ermöglicht die bidirektionale Kommunikation zwischen einem RDM-kompatiblen Gerät wie ein Scheinwerfer und Ihr Pult.

Die Geräteliste besteht aus zwei Listen, Dimmer und RDM.

Die Dimmerliste ist der Patchbereich, der die Einrichtung der Dimmerrückmeldung von CEM+, CEM3 und FDX 2000, FDX 3000 übernimmt. Über diese Liste kann auch eine Dimmerkonfiguration vorgenommen werden.

Die RDM-Liste ist der Patchbereich, der die RDM-Rückmeldung mit Geräten übernimmt. Über diese Liste kann auch eine Gerätekonfiguration vorgenommen werden. Nach dem Patchen RDM-kompatibler Geräte kommunizieren diese ständig mit dem Pult, um Sie über defekte Lampen zu informieren oder falls ein Gerät aus irgendeinem Grund offline geschaltet wird.*Siehe „RDM-Geräteliste“ auf Seite 73.*

In der Geräteliste werden alle während der aktuellen Sitzung erkannten und in der Vorstellungsdatei gespeicherten Geräte angezeigt.

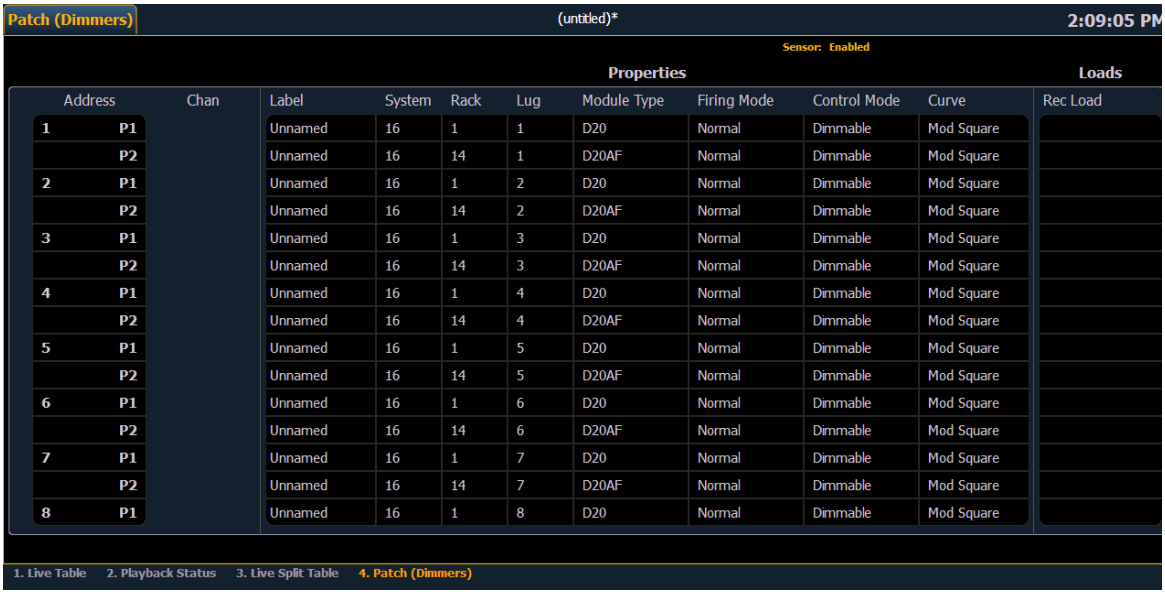
Hinweis: *Pulte unterstützen nur RDM-Geräte, die über einen externen ACN-Gateway angeschlossen sind. Es werden die Net3 Four oder Two Port Gateways von ETC unterstützt. Auf den Gateways muss Version 5.1 oder höher ausgeführt werden.*

Dimmerliste für CEM+, CEM3, FDX 2000 und FDX 3000

Hinweis: *Für eine Dimmerrückmeldung sind folgende Softwareversionen notwendig: CEM+ v3.0 und höher, CEM3 v1.0 und höher sowie FDX v3.4.0 und höher*

Um den Dimmerrückmeldungsbereich der Geräteliste verwenden zu können, muss die Rückmeldung zunächst aktiviert werden. Bei Verwendung von CEM+ oder CEM3 muss in der Registerkarte „Netzwerk“ von ECU **{Sensor-Rückmeldung}** aktiviert sein, bei Verwendung von FDX 2000 oder FDX 3000 muss **{FDX}** aktiviert sein. Die Voreinstellung ist bei beiden „Aus“. *Siehe „Schnittstellen-Protokolle“ auf Seite 248.*

Öffnen Sie in der Patchanzeige die Anzeige „Dimmerrückmeldung“ mit **{Geräteliste}> {Dimmer}**. Wenn die Dimmerliste geöffnet ist, werden die Dimmer im Patch nach dem Adressmodus angezeigt.



Element zeigt folgende Informationen an, die von den Dimmern empfangen werden:

- Adresse
- Kreis
- Name
- System
- Schrank
- Klemmleiste
- Eigenschaften
  - Modultyp
  - Aktivierungsmodus
  - Steuermodus
  - Kennlinie
- Lasten
- Gespeicherte Lasten Tab einrücken

Hinweis: *Systemnummern, Schranknummern und Gruppennummern müssen bei Element eindeutig sein, damit sie ordnungsgemäß erkannt werden. Bei CEM+ müssen Dimmer auch auf verschiedene sACN-Adressen gepatcht werden.*

Bei angewählten Dimmern können verschiedene Dimmereinstellungen in der Eigenschaftenansicht bearbeitet werden, die im ZIB angezeigt werden. Objekte mit einer Einfügemarke (>) sind bearbeitbar. Wenn mehrere Dimmer zusammen zur Bearbeitung angewählt werden, wird bei Daten, die sich bei den angewählten Dimmern unterscheiden, „*“ angezeigt.

Dimmer Feedback		Value
Label		*
Module Type		D20
System/Rack/Lug		*
Rack Dimmer Level		0%
Rack Dimmer Source		Streaming ACN
Recorded Load		Not Recorded
Actual Load		0 Amperes
Firing Mode	>	Normal
Control Mode	>	Dimmable
Curve	>	Mod Square
Threshold	>	1%

FDX-Dimmer zeigen für Folgendes keine Daten an:

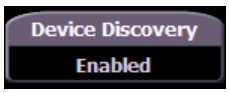
- Gespeicherte Last
- Aktuelle Last
- Schrank-Dimmerquelle
- Schwelle
- Skalierung Minimum
- Vorheizen aktivieren
- Vorheizen Zeit
- AF aktivieren

Hinweis: *Wenn Dimmer erkannt werden, werden sie den gepatchten Kreisen in Element nicht automatisch angefügt; Sie müssen einem Kreis einen Dimmer anfügen.* *Siehe „Patchen erkannter Dimmer und RDM-Geräte“ auf Seite 75.*

RDM-Geräteliste

Bevor die RDM-Geräteliste verwendet werden kann, muss in der Registerkarte „Netzwerk“ von ECU erst **{RDM}** aktiviert werden. RDM ist standardmäßig deaktiviert. *Siehe „Schnittstellen-Protokolle“ auf Seite 248.* RDM muss auch bei den DMX-Ports des Gateways aktiviert werden. Auf den Gateways muss Version 5.1 oder höher ausgeführt werden.

Öffnen Sie in der Patchanzeige die RDM-Geräteliste mit **{Geräteliste}> {RDM}**.

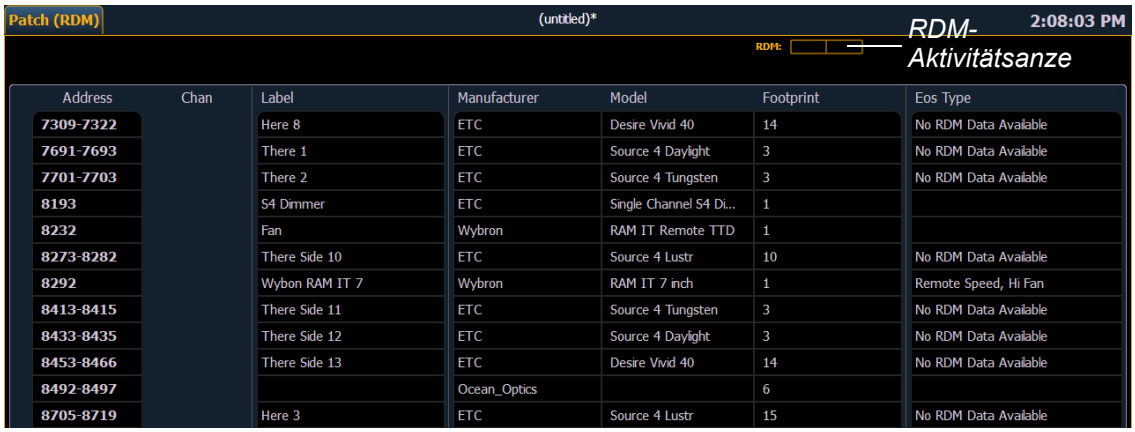


Achten Sie darauf, dass **{Geräte finden}** aktiviert ist.

{Geräte finden} ist standardmäßig deaktiviert. Die Option **{Geräte finden}** wird nicht angezeigt, wenn **{RDM}** im ECU deaktiviert ist.

Hinweis: ***{Geräte finden}** wird automatisch deaktiviert, wenn die Patchanzeige geschlossen wird.*

Wenn die RDM-Geräteliste geöffnet ist, werden die Geräte im Patch nach dem Adressmodus angezeigt. An oberster Stelle der Liste steht eine RDM-Anzeige. Diese Anzeige stellt den eingehenden und ausgehenden RDM-Verkehr dar.



Address	Chan	Label	Manufacturer	Model	Footprint	Eos Type
7309-7322		Here 8	ETC	Desire Vivid 40	14	No RDM Data Available
7691-7693		There 1	ETC	Source 4 Daylight	3	No RDM Data Available
7701-7703		There 2	ETC	Source 4 Tungsten	3	No RDM Data Available
8193		S4 Dimmer	ETC	Single Channel S4 Di...	1	
8232		Fan	Wybron	RAM IT Remote TTD	1	
8273-8282		There Side 10	ETC	Source 4 Lustr	10	No RDM Data Available
8292		Wybon RAM IT 7	Wybron	RAM IT 7 inch	1	Remote Speed, Hi Fan
8413-8415		There Side 11	ETC	Source 4 Tungsten	3	No RDM Data Available
8433-8435		There Side 12	ETC	Source 4 Daylight	3	No RDM Data Available
8453-8466		There Side 13	ETC	Desire Vivid 40	14	No RDM Data Available
8492-8497			Ocean_Optics		6	
8705-8719		Here 3	ETC	Source 4 Lustr	15	No RDM Data Available

Element zeigt folgende Informationen an, die von den RDM-Geräten empfangen werden:

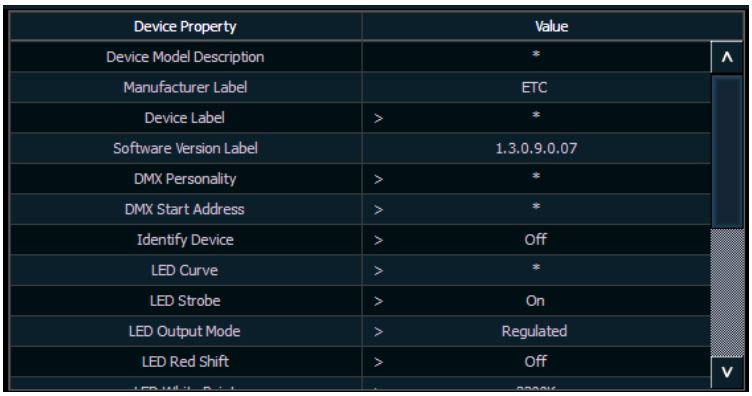
- Adresse (ein Part wird hinzugefügt, wenn mehrere Geräte mit derselben Adresse erkannt werden)
- Kreis
- Name
- Hersteller
- Modell
- Profil

Element zeigt in der Spalte „Element Typ“ auch an, mit welcher Beschreibung aus der Element-Bibliothek das Gerät übereinstimmt. Diese Information erscheint erst, wenn das Gerät erstmals angewählt wird. Nachdem das Gerät erstmals angewählt wurde, extrahiert Element die Typinformation vom Gerät und zeigt sie an.

In der Spalte „Element Typ“ werden eventuell folgende Meldungen angezeigt:

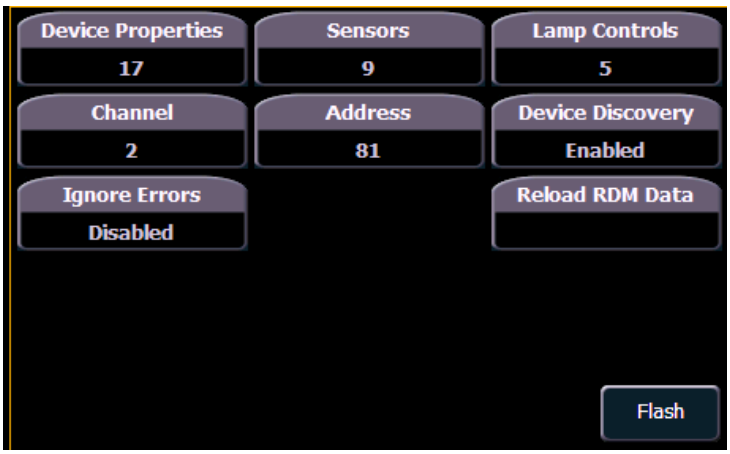
- Keine RDM-Daten vorhanden – vom Gerät wurden keine modellspezifischen RDM-Daten extrahiert.
- RDM-Kommandos extrahieren – die Kommandodaten werden derzeit vom Gerät abgerufen.
- RDM-Geräte extrahieren – die zum Erstellen einer Gerätedefinition für das Gerät erforderlichen Daten werden derzeit abgerufen.
- RDM-Sensoren extrahieren – die Sensordefinitionen werden derzeit vom Gerät abgerufen.
- Offline – vom Gerät wurden keine modellspezifischen RDM-Daten extrahiert, und es ist jetzt offline.

Bei angewählten Geräten können verschiedene Geräteeinstellungen in der Eigenschaftenansicht bearbeitet werden, die im ZIB angezeigt werden. Objekte mit einer Einfügemarke (>) sind bearbeitbar. Wenn mehrere Geräte zusammen zur Bearbeitung angewählt werden, wird bei Daten, die sich bei den angewählten Geräten unterscheiden, „*“ angezeigt.



Folgende Schaltflächen werden auch in der Eigenschaftenansicht angezeigt:

- **{Geräte Eigenschaften}** – öffnet die Eigenschaftenliste für das angewählte RDM-Gerät.
- **{Sensoren}** – wird angezeigt, wenn das angewählte Gerät Sensoren hat. Mit **{Sensoren}** wird die Sensorliste geöffnet.
- **{Lampenkontrolle}** – wird angezeigt, wenn das angewählte Gerät eine Lampenkontrolle hat. Mit {Lampenkontrolle} wird die Lampenkontrollliste geöffnet.
- **{Fehler ignorieren}** – bei Aktivierung werden in den Anzeigen Live/Blind keine Fehlermeldungen angezeigt. Sie werden in „About“ und in der Eigenschaftenanzeige des Patches weiterhin angezeigt.
- **{RDM Daten laden}** – löscht die Gerätedaten vom Pult und lädt sie vom Gerät.
- **{Flash}** – löst die Identitätsfunktion des RDM-Geräts aus. Die Identitätsfunktion kann bei den Geräten verschiedener Hersteller unterschiedlich sein. Wybron-Farbwechsler werden beispielsweise identifiziert, indem ihre Farbe hin- und herbewegt wird.
- **{!}** oder **{?}** – wird angezeigt, wenn das angewählte Gerät Fehler aufweist. Mit **{{!}/{?}** wird die Fehlerliste geöffnet.



Patchen erkannter Dimmer und RDM-Geräte

Wenn Dimmer/Geräte erkannt werden, werden sie nicht automatisch in den gepatchten Kreisen in Element verbunden. Wenn Sie Dimmer oder RDM-Rückmeldung nutzen möchten, müssen Sie einen Dimmer oder ein Gerät in einem Kreis verbinden.

Wenn Sie in der Gerätelistenanzeige die Adresse eines Dimmers oder Geräts bei einem Kreis patchen, wird der Dimmer oder das Gerät in diesem Kreis automatisch verbunden. Wenn Sie jedoch außerhalb der Geräteliste patchen, müssen Sie das Gerät mit dem Kreis **{Verbinden}**.

Hinweis: *Wenn die Adresse des Dimmers oder Geräts noch nicht im Patch verwendet wird, lässt sich die Adresse einem Kreis am leichtesten auf dem Bildschirm „Dimmerliste“ oder „Geräteliste“ patchen.*

<Kreis> [X] {Verbinden} oder **<Adresse> [X] {Verbinden}** verknüpft diesen Kreis bzw. diese Adresse im Patch und die Dimmer bzw. Geräte unter dieser Adresse.

Wenn eine Kreisnummer bei einem Dimmer/Gerät durch Patchen oder mithilfe von **{Verbinden}** verbunden wird, ändert sich der Gerätetyp des Kreises in den Gerätetyp „Dimmer“ oder „Gerät“.

Vorteile der Verbindung eines Dimmers bei einem Kreis:

- Sie werden vom Pult gewarnt, wenn bei dem bei einem Kreis verbundenen Dimmer ein Fehler auftritt oder dieser offline geschaltet wird.
- Bei Objekten, die zwischen Patch und Geräteliste verbunden sind, wird neben dem Kreis bzw. der Adresse im Patch eine Einfügemarke (>) angezeigt

Vorteile der Verbindung eines Geräts bei einem Kreis:

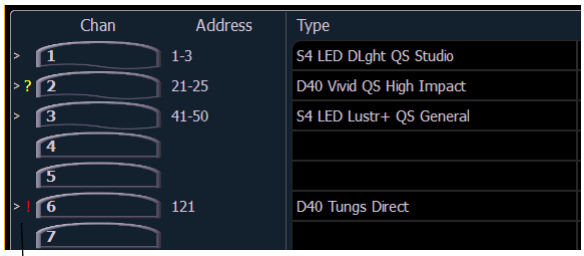
- Der Gerätetyp wird in den Kreis kopiert.
- Sie werden vom Pult gewarnt, wenn bei dem bei einem Kreis verbundenen Gerät ein Fehler auftritt oder dieses offline geschaltet wird.
- Das Gerät wird immer in der Gerätelistenanzeige angezeigt, selbst wenn es offline ist.

Bei Objekten, die zwischen Patch und Geräteliste verbunden sind, wird neben dem Kreis bzw. der Adresse im Patch eine Einfügemarke (>) angezeigt

Fehler und Warnmeldungen

Einer der Vorteile der Verwendung von Dimmer- und RDM-Rückmeldung sind die Fehler- und Warnmeldungen. Wenn mit einem gepatchten und verbundenen Dimmer oder Gerät etwas nicht in Ordnung ist, werden Sie unter „Live“, im Patch und unter „Info“ entsprechend benachrichtigt.







Folgende Benachrichtigungen können angezeigt werden:

- Ein rotes „!“ bedeutet, dass beim Dimmer/Gerät ein Fehler aufgetreten ist, z. B. Überhitzung, Auslösen des Sicherungsautomaten oder Lampenabschaltung.

- Ein gelbes „?“ steht für eine Warnmeldung beim Dimmer/Gerät. Es gibt folgende Warnmeldungen:
    - Überlappung mehrerer Geräteadressen
    - Mehrere Geräte verschiedener Geräte unter dieser Adresse
    - Keine Übereinstimmung des gepatchten Gerätetyps
    - Keine Übereinstimmung der gepatchten Geräteadresse
    - Offline

Geräteabkopplung

Durch zweimaliges Drücken von **{Verbinden}** wird der Befehl **{Trennen}** ausgegeben.

<Kreis> [X] {Verbinden} {Verbinden} oder **<Adresse> [X] {Verbinden} {Verbinden}** löscht die Verknüpfung zwischen Kreis/Adresse und dem Gerät unter dieser Adresse.

Dimmerdopplung (nur in USA)

Sie können Kreise in Element passend für eine Dimmerdopplung bei Sensor-Dimmerschränken patchen. Dazu nutzen Sie die im Patch verfügbaren Softkeys (**{Kein DimmDbl}**, **{A}** und **{B}**).

Beispiel:

Angenommen, Sie patchen 96 Kreise von Dimmern auf die Adressen 1-96.

- ***[1] [Thru] [9] [6] [At] [1] [Enter]***

Jetzt möchten Sie eine Dimmerdopplung von 1-12 Ihres Sensor-Schranks auf die Kreise 97-108 erreichen. Um diese Vorgabe zu patchen, geben Sie Folgendes ein:

- ***[9] [7] [Thru] [1] [0] [8] [At] [1] {B} [Enter]***

Kreise 97-108 sind jetzt auf die Adressen 1-12 B gepatcht, während die Kreise 1-12 jetzt auf die Adressen 1-12 A gepatcht sind.

Um die Dimmerdopplung von diesen Adressen zu entfernen, müssen Sie zuerst **[Format]** drücken, um in den Adressenmodus zu gelangen, und dann eingeben:

- ***[1] [Thru] [1] [2] {Kein DimmDbl} [Enter]***

Jetzt sind die Adressen 1-12 auf Einzel-Dimmermodus zurückgeschaltet, und die Kreise 97-108 wurden gelöscht.

Standardmäßig beginnen gedoppelte Dimmer mit einem Offset-DMX-Adresswert von 20000. Aus diesem Grund wird im obigen Beispiel die Adresse 1B (Kreis 97) tatsächlich von der DMX-Adresse 20001 gesteuert, Adresse 2B tatsächlich von der DMX-Adresse 20002 und so weiter. Dieser Offset entspricht dem voreingestellten Offset in CEM+ / CEM3 bei der Konfiguration Ihres Sensor-Dimmerschranks für Dimmerdopplung. Zum Ändern des voreingestellten Offsetwerts siehe *{Offset Dimmerdopplung}, Seite 44*.

Verschieben und Kopieren von Kreisen

Kreise und ihre Daten können innerhalb des Patches von einem Ort zu einem anderen verschoben werden. Kreisdaten können zwischen verschiedenen Kreisen übertragen werden. Sie können die Kreisdaten auch von einem Kreis auf einen anderen verschieben.

- ***[1] [Copy To] [Copy To] [7] [Enter]***

Durch das zweite Drücken der Taste **[Copy To]** ändert sich der Befehl in ein {Move To}.

Mit diesem Befehl verschieben Sie die Patchdaten von Kreis 1 auf den Patch für Kreis 3. Sämtliche in der Vorstellungsdatei für Kreis 1 gespeicherten Daten werden ebenfalls auf Kreis 3 verschoben.

Kopieren eines Kreises an einen anderen Ort innerhalb des Patches:

- ***[1] [Copy To] [2] [Enter]***

Kopieren eines Kreises an einen anderen Ort innerhalb des Patches sowie an sämtliche Speicherziele in der Vorstellung:

- ***[1] [Copy To] [2] {Plus Vorstellung} [Enter]***

Kopieren eines Kreises an einen anderen Ort mit allen Speicherzielen in der Vorstellung, aber nicht der Patchdaten:

- ***[1] [Copy To] [2] {Nur Vorstellung} [Enter]***

Kopieren der Bemerkungs- und Stichwortfelder von einem Kreis zu einem anderen:

- ***[1] [Copy To] [2] {Nur Text} [Enter]***



Hinweis: *Vom Verschieben-Befehl ist stets die gesamte Vorstellung betroffen.*

Tauschen von Kreisen

Kreise können im Patch jeweils getauscht werden:

- ***[1] {Tauschen} [2] [Enter]***

Mit dieser Syntax werden die Daten des 1. Kreises durch die Daten des 2. Kreises im Patch (und umgekehrt) ersetzt.

Bei **{Tauschen}** stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- **{Tauschen}** – tauscht nur die gepatchte Adresse
- **{Tauschen} {Plus Vorstellung}** – tauscht alle Vorstellungs- und Patch-Daten
- **{Tauschen} {Nur Vorstellung}** – tauscht nur die Vorstellungsdaten, nicht die Patch-Daten
- **{Tauschen} {Plus Patch}** – tauscht Adressen und Patch-Daten, aber keine Vorstellungsdaten

Aufheben des Patches eines Kreises

Aufheben des Patches eines Kreises im Patch mit:

- **[**n**] {Unpatch} [Enter]**

Mit dem Softkey **{Unpatch}** werden alle Eigenschaften des Kreises auf den Standardwert zurückgesetzt. Falls angegeben, wird auch der Gerätetyp entfernt.

Um alle Elemente des Kreises neben der Adresse beizubehalten, stattdessen verwenden:

- **[**n**] [At] [0] [Enter]**

Mit **[At] [0]** können Kreise mit aufgehobenem Patch weiterhin bearbeitet und gespeichert werden, sie geben aber keine Informationen mehr aus (da sie keinen Patch haben).

Löschen von Kreisen

Kreise können im Patch gelöscht werden. Das Löschen von Kreisen unterscheidet sich dadurch vom Aufheben des Patches, dass gelöschte Kreise nicht mehr bearbeitet und dass keine Parameterdaten mehr für sie gespeichert werden können. Nach dem Löschen sind die Kreisnummern in der Anzeige Live/Blind weiterhin sichtbar, aber die Kreisübersicht mit den Parametern und den Wertinformationen wird nicht mehr angezeigt.

Beispiel:

Um Kreise aus Patch nach Kreis in der Patch-Anzeige zu löschen, drücken Sie:

- ***[6] [Thru] [1] [0] [Delete] [Enter] [Enter]***

  – oder –

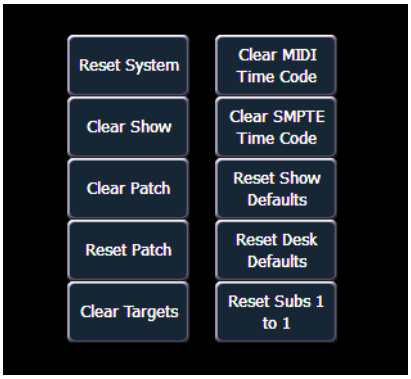
- ***[Delete] [1] [Thru] [1] [0] [Enter] [Enter]***



VORSICHT: *Wenn ein Kreis mit programmierten Daten gelöscht wird, gehen die gespeicherten Daten verloren.*

Löschen des Patches

Sie können den Patch über die Löschfunktionen des Browsers komplett löschen. Wählen Sie dazu im Browser-Hauptmenü **{Löschen}**. Dadurch öffnen sich die Löschfunktionen im ZIB.



Drücken Sie **{Patch löschen}**, um den Patch zu löschen. Wählen Sie **{Patch rücksetzen}** klicken, um den Patch auf 1-zu-1 zurückzusetzen. Vor dem Löschen oder Zurücksetzen des Patches wird noch eine Bestätigung verlangt.

Um den Löschfunktionenbildschirm ohne zu löschen zu verlassen, drücken Sie die Taste **[Displays]** oder wählen eine Löschtaste aus und klicken dann im Bestätigungsbildschirm auf **{Abbrechen}**.

Bibliothek aktualisieren

Wenn eine neue Bibliothek in Element installiert wird (beispielsweise im Rahmen eines Software-Updates), werden bei Änderungen der Bibliotheksdaten nicht automatisch auch Ihre Vorstellungs-dateien aktualisiert. Damit soll verhindert werden, dass Bibliotheksänderungen funktionierende Vorstellungsdateien beeinträchtigen können.

Mit dem Softkey **{Geräte}** im Patch wird die in der aktuellen Vorstellungsdatei verwendete Geräteliste geöffnet. In dieser Ansicht können Sie erkennen, welche Geräte sich in der derzeit geladenen Vorstellungsdatei von der Gerätebibliothek des Pults unterscheiden. Bei Geräten mit einem Bibliotheks-Update wird der Softkey **{Update Lib**} weiß angezeigt, bei Geräten ohne Update wird der Softkey **{Update Lib}** grau dargestellt.



Fixture-Editor

Element gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihren eigenen Gerätetyp in Patch zu erzeugen und mit Ihrer Vorstellungsdatei zu speichern. Sie können dem Gerät einen Namen und alle erforderlichen Parameter zuweisen, die Adresse und den Betriebsbereich dieser Parameter festlegen und Lampenkontrolloptionen einstellen.

Der Fixture-Editor ist vom Patch aus zugänglich. Nach dem Erzeugen eines Geräts wird es in der Vorstellungsdatei gespeichert. Es wird *nicht* in die Gerätebibliothek aufgenommen.

Öffnen des Fixture-Editors:

Schritt 1: Drücken Sie **[Patch]**, um die Patch-Anzeige zu öffnen.

Schritt 2: Drücken Sie **{Geräte}**. Dadurch öffnet sich eine Liste, die ebenfalls die gleichen derzeit gepatchten und/oder allgemein verwendeten Geräte anzeigt. Das ist der Fixture-Editor.



Erzeugen eines neuen Geräts

Neue Geräte werden aus der Fixture-Editor-Liste im ZIB erzeugt (siehe oben).

Um ein neues Gerät zu erzeugen, klicken Sie auf **{Neu}**. Der Liste wird ein neues Gerät hinzugefügt.

Neues Gerät benennen

Sobald das neue Gerät in der Liste angezeigt wird, wird empfohlen, dem neuen Gerät einen Namen zuzuordnen.

Benennen eines Geräts in der Editor-Liste:

Schritt 1: Drücken Sie **[Page ▼]**, um zum neuen Gerät zu gelangen.

Schritt 2: Klicken Sie auf **{Typ}**. Dadurch erscheint die virtuelle Tastatur im ZIB.

Schritt 3: Geben Sie den gewünschten Namen des neuen Geräts über die virtuelle (oder die externe alphanumerische) Tastatur ein.

Schritt 4: Drücken Sie **[Enter]**. Der Name erscheint in der Spalte „Typ/Name“ des neuen Geräts.

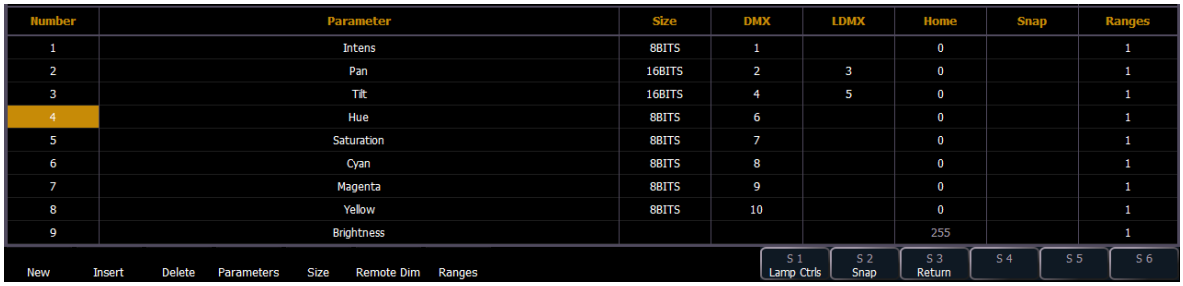
Parameter hinzufügen

Nach dem Benennen des Geräts können Sie angeben, welche Parameter das neue Gerät hat.

Hinzufügen von Parametern zu einem neuen Gerät:

Schritt 1: Mit den **[Page]**-Tasten wählen Sie das neue Gerät aus der Geräteliste aus.

Schritt 2: Klicken Sie auf **{Edit}**. Das Gerät wird in einer neuen Anzeige im ZIB geöffnet.



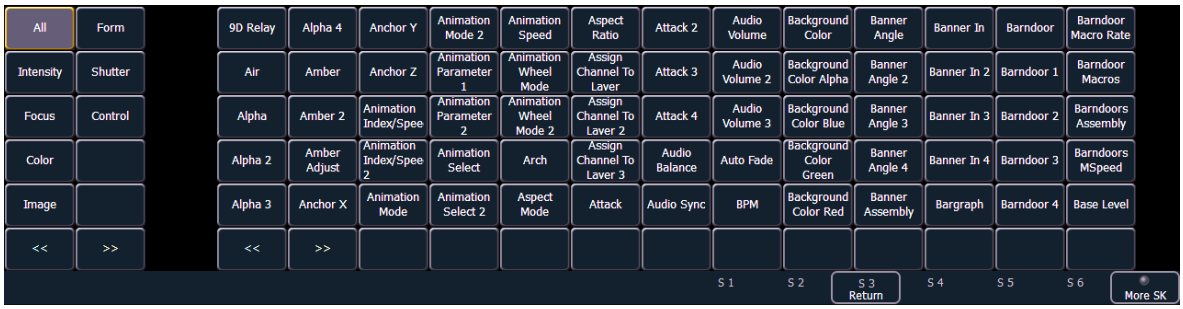
Schritt 3: Geben Sie die Gesamtzahl der Parameter ein, die Ihr Gerät hat. Zählen Sie dabei 16-bit-Kanäle nicht als zwei Kanäle, das erfolgt später.

Schritt 4: Klicken Sie auf **{Neu}**, um Parameter-Speicherplätze hinzuzufügen. Wiederholen Sie diesen Schritt, bis Sie so viele Speicherplätze haben, wie für die in Schritt 3 angegebene Zahl erforderlich sind.

Hinweis: *Wenn Sie auf **{Neu}** klicken, erscheint der Parameter-Speicherplatz in der Liste mit einem Standardnamen in der Spalte „Parameter“. Sie können diese Vorgaben ignorieren, da Sie die Bezeichnungen später überarbeiten werden.*

Schritt 5: Navigieren Sie mit den **[Page]**-Tasten zu jedem Parameter-Speicherplatz, dessen voreingestellte Parameterbezeichnung Sie ändern möchten.

Schritt 6: Wenn Sie einen Speicherplatz ausgewählt haben, klicken Sie auf **{Parameter}**. Der ZIB zeigt Softkeys an, die alle verfügbaren Parameter repräsentieren. Die Parameter werden in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.



a: Klicken Sie auf die Tasten **{>>}** und **{<<}**, um die Liste der verfügbaren Parameter durchzugehen.

Mit den Softkeys links im ZIB können Sie Ihre Suche beschleunigen. Drücken Sie diese Softkeys, um nur Parameter anzuzeigen, die in die Kategorien **{Intensity}**, **{Focus}**, **{Color}**, **{Image}**, **{Form}**, **{Shutter}** oder **{Control}** fallen. **{Alle}** kehrt zur kompletten Parameterliste zurück.

b: Beschleunigen Sie die Suche nach einem bestimmten Parameter mit den Parameterkategorietasten links im ZIB.

Schritt 7: Klicken Sie auf den Softkey für den gewünschten Parameter im ZIB.

Schritt 8: Wiederholen Sie die Schritte 3-5, bis alle erforderlichen Parameter für das neue Gerät eingegeben sind.

Falls ein Parameter-Speicherplatz fehlt: Sie können zu jedem Zeitpunkt mit den **[Page]**-Tasten und **{Einfügen}** einen Parameter-Speicherplatz über dem gewählten Speicherplatz einfügen.

Wenn Sie einen Parameter entfernen möchten: Verwenden Sie die **[Page]**-Tasten und **{Delete}**, um einen Parameter aus der Liste zu entfernen.

Definieren von Parameter-Kanälen

Sobald Sie alle Parameter für das neue Gerät hinzugefügt und spezifiziert haben, können Sie Adressierungen, Größen und Bereiche dafür definieren.

Zum Definieren der Größe (8-bit oder 16-bit) jedes Parameters:

Schritt 1: Navigieren Sie mit den **[Page]**-Tasten zu jedem Parameter, dessen Größe Sie ändern möchten. Das System geht von 8-bit als Voreinstellung für jeden neuen Parameter aus.

Schritt 2: Nach der Auswahl klicken Sie auf **{Größe}**. Damit wird der Parameter von 8-bit auf 16-bit umgeschaltet. Wenn 16-bit gewählt wurde, gibt das System automatisch einen Wert in der Spalte „LDMX“ an. Dieser Wert kann geändert werden (siehe weiter unten).

Zum Definieren der DMX-Adresse jedes Parameters:

Sie können die vorgegebene DMX-Adresse jedes Parameters in der Liste ändern. Dabei handelt es sich nicht um die tatsächliche Adresse, die beim Patchen benutzt wird, sondern um die Reihenfolge der Adresse des Parameters relativ zu den anderen Parametern des Geräts.

Schritt 1: Navigieren Sie mit den **[Page]**-Tasten zur Spalte „DMX“ des gewünschten Parameters.

Schritt 2: Geben Sie die gewünschte Adresse über die Tastatur ein.



VORSICHT: *Achten Sie darauf, dass bei der DMX-Parameterreihenfolge des neuen Geräts keine Adresse doppelt vergeben wird. Element verhindert die Adressverdoppelung nicht.*

Definieren der LDMX-Adresse eines 16-Bit-Kreises:

LDMX oder „Low-DMX“ ist die DMX-Adresse für die zweite Hälfte jedes 16-Bit-Kreises. Bei der Verwendung der Grob-/Feinfestlegung definiert der DMX-Kreis die „Grobeinstellung“ und der LDMX die „Feineinstellung“.

Schritt 1: Navigieren Sie mit den **[Page]**-Tasten zur Spalte „LDMX“ des gewünschten Parameters.

Schritt 2: Geben Sie die gewünschte Adresse über die Tastatur ein.

Ändern der Home-Position eines Parameters:

Sie können den Home-Wert jedes Parameters eingeben.

Schritt 1: Navigieren Sie mit den **[Page]**-Tasten zur Spalte „Home“ des gewünschten Parameters.

Schritt 2: Geben Sie den gewünschten Home-Wert (0-255 für 8-Bit und 0-65535 für 16-bit) über die Tastatur ein.

Bearbeiten des Bereichs eines Parameters

Sie können Betriebsbereiche für spezifische Funktionen jedes spezifischen Parameters eingeben (wie beispielsweise Farbwechsler, Farbrad, Goborad usw.).

Wenn der Parameter beispielsweise „Goborad“ ist und das Gerät ein Goborad mit vier Gobos enthält, können Sie Bereiche verwenden, um die Minimal- und Maximalwerte für jedes dieser Gobos festzulegen. Sie können die Bereiche auch benennen und die Minimal-/Maximalwerte definieren, die in der Kanalanzeige für diesen Parameter angezeigt werden.

Definieren der Bereichswerte für einen Parameter:

Schritt 1: Navigieren Sie mit den **[Page]**-Tasten zu dem Parameter, dem Sie Bereiche zuweisen möchten.

Schritt 2: Klicken Sie auf **{Bereiche}**. Die Bereichsliste wird geöffnet.

Schritt 3: Legen Sie die Gesamtzahl der für den Parameter benötigten Speicherplätze fest. *Denken Sie an „offene" Speicherplätze, falls erforderlich.*

Schritt 4: Klicken Sie auf **{Neu}**, um Bereiche hinzuzufügen. Wiederholen Sie diesen Schritt, bis Sie so viele Speicherplätze haben, wie für die in Schritt 3 angegebene Zahl erforderlich sind.

Schritt 5: Wählen Sie mit den **[Page]**-Tasten den Bereich und das Feld an, den bzw. das Sie bearbeiten möchten. Folgende Felder stehen zur Verfügung:

- **Min** – Geben Sie den Minimalwert (0-255) des Bereichs ein, den Sie definieren.
- **Max** – Geben Sie den Maximalwert (0-255) des Bereichs ein.
- **User Min** – Geben Sie den Wert ein, der dem Benutzer angezeigt wird (beispielsweise in der Live-Kreisliste), wenn der Speicherplatz auf seinem Minimalwert ist. Der Wert kann zwischen -9999 und 65535 liegen.
- **User Max** – Geben Sie den Wert ein, der dem Benutzer angezeigt wird, wenn der Speicherplatz auf seinem Maximalwert ist. Der Wert kann zwischen -9999 und 65535 liegen.

Schritt 6: Klicken Sie auf **{Name}**, um einem Bereich einen Text hinzuzufügen. Diese Texte erscheinen im Encoder-LCD, wenn der verbundene Parameter für das neue Gerät angezeigt wird.

Schritt 7: Klicken Sie auf **{Fertig}**, wenn die Bearbeitung der Bereiche abgeschlossen ist.

Lampenkontrolle

Sie können die erforderlichen Lampenkontrollen hinzufügen.

So fügen Sie Lampenkontrollen hinzu:

Schritt 1: Mit den **[Page]**-Tasten wählen Sie das neue Gerät aus der Geräteliste aus.

Schritt 2: Klicken Sie auf **{Edit}**. Das Gerät wird in einer neuen Anzeige im ZIB geöffnet.

Schritt 3: Bei dem angewählten Gerät {Lamp Ctrls} drücken. Die Lampenkontrollanzeige wird geöffnet.

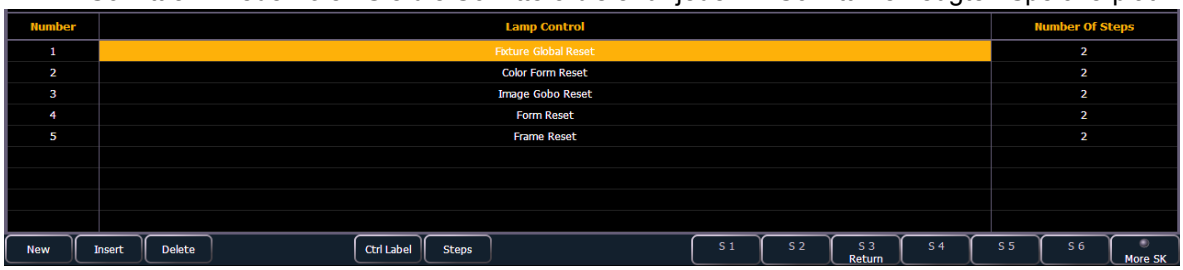
Schritt 4: Klicken Sie auf **{Neu}**, um Kontrollen-Speicherplätze hinzuzufügen. Wiederholen Sie diesen Schritt, bis Sie so viele Speicherplätze haben, wie erforderlich sind.

Schritt 5: Navigieren Sie mit den **[Page]**-Tasten zu jedem Kontrollen-Speicherplatz, den Sie benennen möchten.

Schritt 6: Wenn Sie einen Steckplatz ausgewählt haben, klicken Sie auf **{Ctrl Name}**. Die virtuelle Tastatur zum Benennen des Kontrollen-Speicherplatzes öffnet sich.

Schritt 7: Wenn Sie die Benennung der Kontrolle abgeschlossen haben, klicken Sie auf **{Enter}** oder auf **{Esc}**, um zur Hauptanzeige der Lampenkontrolle zurückzukehren.

Schritt 8: Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 8 für jeden in Schritt 4 erzeugten Speicherplatz.



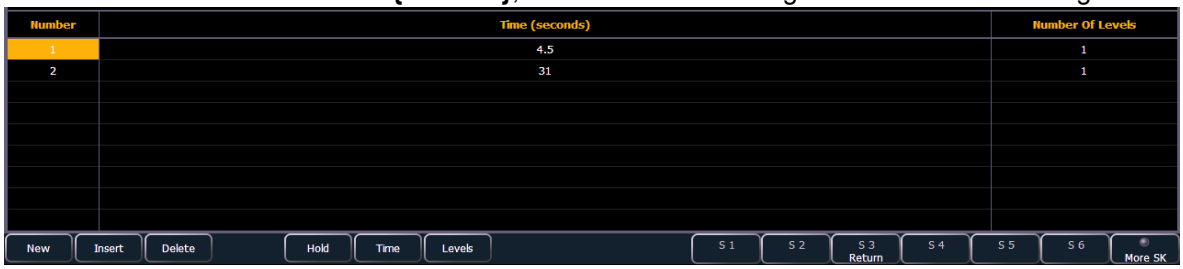
Falls ein Kontroll-Speicherplatz fehlt: Sie können zu jedem Zeitpunkt mit den **[Page]**-Tasten und **{Einfügen}** einen Speicherplatz über dem gewählten Speicherplatz einfügen.

Wenn Sie eine Lampenkontrolle entfernen möchten: Verwenden Sie die **[Page]**-Tasten und **{Delete}**, um eine Lampenkontrolle aus der Liste zu entfernen.

So fügen Sie einer Lampenkontrolle Schritte hinzu:

Schritt 1: Navigieren Sie mit den **[Page]**-Tasten zu einem Kontroll-Speicherplatz.

Schritt 2: Klicken Sie auf **{Schritte}**, um Schritte hinzuzufügen. Die Schrittliste wird geöffnet.

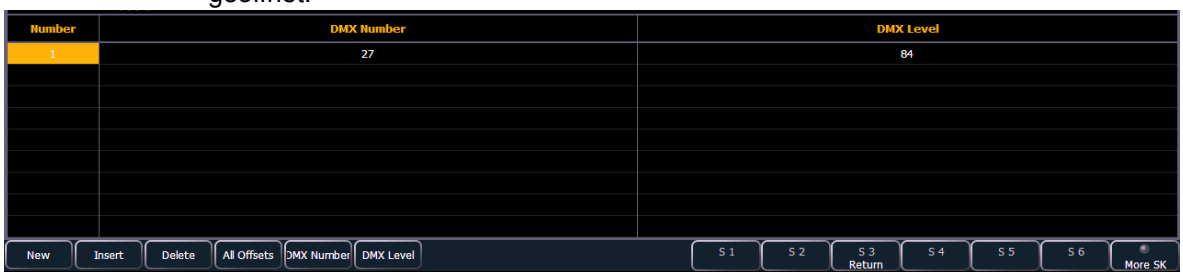


Schritt 3: Klicken Sie auf **{Neu}**, um Schritte hinzuzufügen. Wiederholen Sie diesen Schritt, bis Sie so viele Schritte haben, wie erforderlich sind.

Schritt 4: Wählen Sie mit den **[Page]**-Tasten den Schritt aus.

Schritt 5: Weisen Sie mit den Tasten **{Hold}** oder **{Time}** dem Schritt eine Zeit zu. Zeiten werden in Sekunden eingegeben.

Schritt 6: Weisen Sie mit der Taste **{Werte}** dem Schritt einen Wert zu. Die Werteliste wird geöffnet.



Schritt 7: Klicken Sie auf **{Neu}**, um Werte hinzuzufügen. Wiederholen Sie diesen Schritt, bis Sie die Anzahl der Werte haben, die sich aus der in Schritt 8 bestimmten Zahl ergeben.

Schritt 8: Weisen Sie eine DMX-Nummer durch Klicken auf **{DMX Nummer}** oder **{Alle Offsets}** zu.

Schritt 9: Weisen Sie einen DMX-Wert durch Klicken auf **{DMX Wert}** zu.

Schritt 10: Klicken Sie auf **{Return}**, wenn die Bearbeitung der Werte abgeschlossen ist.

Schritt 11: Klicken Sie auf **{Return}**, wenn die Bearbeitung der Schritte abgeschlossen ist.

Kopieren eines Geräts

Sie können ein vorhandenes Gerät kopieren und anschließend seine Parameter bearbeiten. Der Fixture-Editor enthält die Taste **{Copy}**. Wenn **{Copy}** gedrückt wird, während ein Gerät aus der Bibliothek angewählt ist, wird eine Kopie dieses Geräts erzeugt und ein neuer Name zugewiesen. Dieses neue Gerät kann dann bearbeitet werden.

Zusammenfassen von Custom Fixtures in einer neuen Vorstellungsdatei

Custom Fixtures werden mit Ihrer Vorstellungsdatei und nicht in der Gerätebibliothek gespeichert. Wenn Sie das Custom Fixture in einer anderen Vorstellungsdatei verwenden möchten, müssen Sie die erweiterte Zusammenfassungsfunktion in der neuen Vorstellungsdatei verwenden.

Genauere Informationen siehe *Teilweises Patch-Zusammenfassen, Seite 38*.

Importieren eines Custom Fixtures

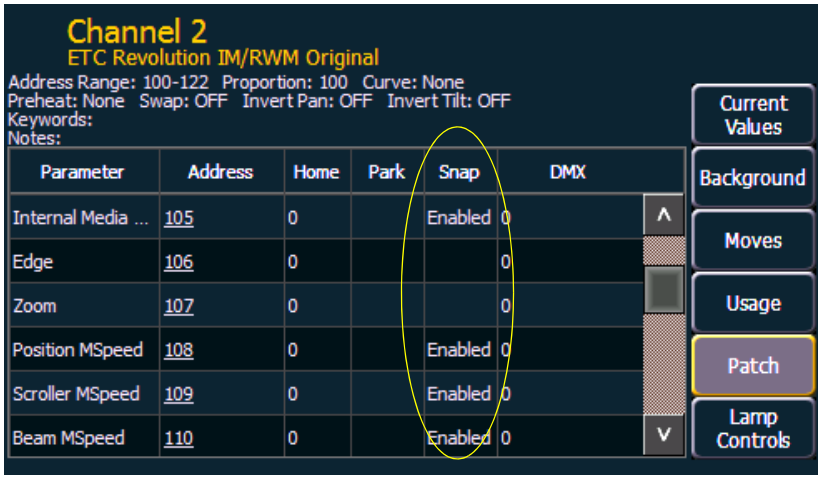
Sie können Custom Fixtures von einer ASCII-Vorstellungsdatei importieren, siehe *Importieren von Vorstellungsdateien, Seite 41*.

Snap-Parameter

Bestimmte Parameter sollen keiner Stimmungszeitsteuerung unterliegen. Diese Parameter können auf Snap eingestellt werden. Standardmäßig setzt Element die in der folgenden Tabelle angegebenen Parameter hart:

Beam FX Index/Speed	Effect Library	MSpeed	Shutter
Camera IR Image	Enable	Negative	Shutter Strobe
Clip Directory	File	Object Directory	Strobe Mechanism
Color Effect	File Type	Object File	Sync Source
Color Index	Front/Rear Projection	Output Command	Text
Color Mix	Generator	Page	Texture
Control	Generic Control	Position Blink	Timeline
Copy Mod	Image Movement Speed	Projector Input	Timeline Position
Cue	Internal Media Frame	Relay	Tracking Object
Dimmer Curve	Library	Select	Transition Speed
Edge Blend Profile	Macro	Shape	Transition Time
Effect File	Modus	Shape Library	Transition Type

Im Kreis-Patch-Bildschirm **[About]** zeigt die Spalte „Snap“, welche Parameter für diesen Kreis derzeit auf „Snap“ eingestellt sind.



Wenn Sie voreingestellte Snap-Parameter deaktivieren oder Snap für Parameter aktivieren möchten, die nicht standardmäßig aktiviert sind, müssen Sie zunächst eine Kopie des Geräteprofils erstellen. Ändern Sie im Fixture-Editor für das kopierte Profil die Parametereinstellungen über die Spalte „Snap Ein/Aus“.

Hinweis: *Sie müssen Ihre Geräte auf den neuen Gerätetyp patchen, wenn Sie die Parameter ändern, bei denen Snap aktiviert oder deaktiviert ist.*

Kapitel 7

Grundlagen der manuellen Steuerung

In Element steht eine Vielzahl von Vorgehensweisen zur Verfügung, mit denen Sie Kreise anwählen oder mit einem Befehl steuern können. Dieses Kapitel beschreibt die vielen Verfahren zum Anwählen von Kreisen und Ändern von Vorstellungsdaten in Element.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Verwenden der Kreissteller*** 88
- ***Anwählen von Kreisen*** 89
- ***Einstellen der Intensität*** 91
- ***Select Last*** 92
- ***Arbeiten mit +% und -%*** 92
- ***Remainder Dim*** 93
- ***Sneak*** 94
- ***Kreis-Check*** 95
- ***Adresse auf Wert setzen*** 95
- ***Adressen-Check*** 95
- ***Flash*** 96
- ***Moving Light-Steuerung*** 96

Verwenden der Kreissteller

Ein Verfahren für das Regeln von Kreiswerten in Element ist das Verwenden von Kreisstellern. Mit dem Faderbank-Wahlschalter kann zwischen den Kreisen 1 bis 40, 41 bis 80 oder 81 bis 120 gewählt werden. In der Werkseinstellung von Element befindet sich der Schalter in der Position für die Kreise 1 bis 40.

Befindet sich der Schalter in der Position für die Kreise 1 bis 40, wird Kreis 1 vom ganz linken Fader in der ersten Faderbank gesteuert. Kreis 40 wird vom ganz rechten Fader in der zweiten Bank gesteuert. Befindet sich der Schalter in der Position für die Kreise 41 bis 80, wird Kreis 41 vom ganz linken Fader in der ersten Faderbank gesteuert. Kreis 80 wird vom ganz rechten Fader in der zweiten Bank gesteuert.

Hinweis: *Wenn Sie eine Element 60-Konsole verwenden, befindet sich die dritte Fader-Bank immer im Submaster-Modus.*

Hinweis: *Mit den Kreisstellern können nur die ersten 120 Kreise gesteuert werden. Kreise ab Nummer 121 und darüber müssen über die Tastatur gesteuert werden.* *Siehe „Anwählen von Kreisen“ auf Seite 89.*

Wenn ein Kreissteller hochgeregelt wird, wird der Wert des entsprechenden Kreises erhöht. Dies wird auf der Live-Anzeige von Element wiedergegeben. Der Intensitätswert des Kreises wird rot dargestellt, um anzuzeigen, dass der Wert manuell gesetzt wird.



Die Fader-Anzeige von Element zeigt auch den Wert des Kreises an. Genauere Informationen *Siehe „Anzeigeelemente der Fader-Statusanzeige“ auf Seite 262.*

Die Kreissteller von Element sind LTP oder Latest-Takes-Precedence. Das bedeutet, dass sich ein Kreis einfach steuern lässt, indem der Fader auf den aktuellen Ausgabewert gesetzt wird. Kreissteller können genau wie Tastatur und Digitalsteller Werte über oder unter dem aktuellen Playback-Wert annehmen. Siehe hierzu *HTP und LTP, Seite 236*.

Wenn **[Shift]** beim Verschieben der Kreissteller gedrückt gehalten wird, können diese verschoben werden, ohne dass sich die Kreiswerte ändern. Dies ist nützlich, wenn mit den Kreisstellern eine Stimmung aufgenommen wird. So können die Fader auf Null zurückgesetzt werden, während die Stimmungswerte in der aktiven Ausgabe beibehalten werden. Andernfalls werden die Kreise auf Null gesetzt.

Anwählen von Kreisen

Angewählte Kreise können mithilfe von Tastaturbefehlen, des Digitalstellers und/oder ML-Steuerungen manuell gesteuert werden. Element bietet verschiedene interaktive Verfahren zum Anwählen von Kreisen, unter anderem über die Bedientastatur und Gruppen. *Siehe „Anwählen von Gruppen“ auf Seite 132.* Kreise können auch über die Direkttasten angewählt werden. Weitere Informationen hierzu siehe *Auswählen von Kreisen mit Direkttasten, Seite 22*.

Anwählen von Kreisen über die Tastatur

Die Tastatur ist auf das Anwählen von Kreisen voreingestellt. Kreise können auf der Bedientastatur mit den Tasten **[+]**, **[-]** und **[Thru]** für die Anwahl zusammenhängender oder nicht zusammenhängender Kreise angewählt werden.

Die folgenden Beispiele zeigen die verschiedenen Verfahren zum Anwählen von Kreisen über die Bedientastatur:

- **[5] [Enter]** – wählt Kreis 5 an.
- **[5] [+] [7] [Enter]** – wählt die nicht zusammenhängenden Kreise 5 und 7 an.
- **[5] [Thru] [9] [Enter]** – wählt die Kreise 5 bis 9 an.
- **[2] [Thru] [8] [-] [5] [Enter]** – wählt die Kreise 2 bis 8 an, ausgenommen Kreis 5.
- **[-] [6] [Enter]** – entfernt Kreis 6 aus der aktuellen Anwahlliste.
- **[+] [1] [Enter]** – fügt Kreis 1 der aktuellen Anwahlliste hinzu.

Hinweis: *Sie können **[+]** und/oder **[-]** auch mehrfach drücken, um mehrere Kreise in die Anwahl aufzunehmen oder aus der Anwahl herauszunehmen. **[Thru]**-Aufzählungen können in auf- oder absteigender Reihenfolge eingegeben werden.*

Ändern einer abgeschlossenen Kreisanwahl

Kreise können hinzugefügt oder aus einer zuvor abgeschlossenen Kommandozeile entfernt werden. Sie müssen zunächst **[+]** oder **[-]** drücken und können dann Kreise Ihrer aktuellen Kreisanwahl hinzufügen oder aus dieser entfernen.

[Next] und [Last]

Die Tasten **[Next]** und **[Last]** erhöhen und erniedrigen die Kreisanwahl. Wenn nur ein Kreis angewählt ist, erhöht **[Next]** die Kreisanwahl auf den nächsten folgenden Kreis, während **[Last]** die Kreisanwahl um einen Kreis verringert.

Anwählen von Kreis 10 und dann Ändern der Anwahl auf Kreis 11 mit **[Next]**:

- ***[1] [0] [Enter]***

Kreis 10 wurde angewählt und weist eine goldene Umrandung um den Kreis auf, während die Kreisnummer weiß angezeigt wird.

- ***[Next]***

Jetzt ist Kreis 11 angewählt und weist eine goldene Umrandung und eine weiße Kreisnummer auf, während 10 nicht mehr angewählt ist.

Wenn eine Gruppe von Kreisen angewählt ist, wählt **[Next]** oder **[Last]** den ersten beziehungsweise letzten Kreis der Kreisliste.

Beispiel:

Kreise 11 bis 20 werden angewählt:

- ***[Next]***

Kreise 11 bis 20 sind weiterhin die spezifizierte Kreisliste, aber nur Kreis 11 ist zur Steuerung angewählt. Sie können jetzt mehrmals hintereinander **[Next]** oder **[Last]** drücken, um die Liste durchzugehen.

Hinweis: ***[Thru]**, **[Next]** und **[Last]** werden vom aktuellen Flexichannelstatus (Verwendung der Taste **[Flexi]**) beeinflusst. Siehe „Arbeiten mit Flexichannel“ auf Seite 26.*

Offset

{Offset} ist eine Funktion zum Anwählen eines Bereichs von Kreisen innerhalb einer größeren Kreisanwahl. Damit die Offset-Funktion funktioniert, müssen Sie zuerst eine Gruppe von Kreisen anwählen und dann **{Offset}** drücken. Wenn **{Offset}** gedrückt wurde, schalten die Softkeys auf folgende Anzeigen um: **{Gerade}**, **{Ungerade}**, **{Revers}, {Zufall}** und **{Neuordnen}**. Mit diesen Tasten und den Zifferntasten der Tastatur werden Kreis-Offsets erzeugt.

Folgende Beispiele erklärt die Funktionsweise von Offsets:

- **[1] [Thru] [10] {Offset} {Gerade} [Enter]** – wählt die Kreise 2, 4, 6, 8, 10.
- **[1] [Thru] [2] [0] {Offset} [3] [Enter]** – aus der gewählten Gruppe können mit dieser Eingabe die Kreise 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19 angewählt werden, also jeder dritte Kreis der Anwahl.
- **[Group] [5] {Offset} {Zufall} [Enter]** – wählt alle Kreise aus Gruppe 5 an und setzt sie in zufälliger Reihenfolge.
- **[1] [Thru] [2] [0] {Offset} {Gerade} {Zufall} [Enter]** – wählt alle Kreise mit gerader Nummer in diesem Bereich an und setzt sie in zufälliger Reihenfolge.
- **[Group] [4] {Offset} {Neuordnen} [Enter]** – ordnet den vorherigen Kreisbereich in numerischer Reihenfolge neu an.
- **{Offset} [4] [Enter]** – wählt jeden vierten Kreis aus der aktuellen Kreisanwahl aus.
- **[1] [Thru] [2] [4] {Offset} [4] [/] [4] [Enter]** – wählt die Kreise 4, 8, 12, 16, 20 und 24 an. Sie können einen Offset um 2/2, 4/4, 3/3 usw. wählen.

Arbeiten mit Gruppen als Kreisfilter

Mit **[Group]** können Sie unkompliziert einzelne Kreise aus Submastern, Stimmungen, Paletten oder Presets anwählen. *Siehe „Arbeiten mit Gruppen und Intensity Paletten“ auf Seite 129.*

Die folgenden Schritte sind möglich:

- **[Group] [Cue] [1]** – wählt alle Kreise in Stimmung 1 an.
- **[Group] [Sub] [3]** – wählt alle Kreise in Submaster 3 an.
- **[Group] [Int Palette] [5]** – wählt alle Kreise in Intensitätspalette 5 an.

Abwählen von Kreisen

Kreise werden abgewählt, sobald auf der Tastatur eine Aktion ausgeführt wird, die sich nicht auf die manuelle Kontrolle bezieht, wie z. B. Speichern von Gruppen und Stimmungen oder Aktualisieren eines Speicherziels. Darüber hinaus können Sie die Taste **[Clear]** drücken, um die Kreisanwahl zu löschen, nachdem die Eingabe in einer Kommandozeile abgeschlossen wurde.



Hinweis: *Mit dem Softkeys {Select Last} lässt sich die letzte Kreisanwahl schnell wiederherstellen.*

Durch jede manuelle Kontrolle beim Aufzeichnen oder Aktualisieren in der Kommandozeile wird die letzte Kreisanwahl erneut ausgewählt.

Einstellen der Intensität

Die Kreisintensität kann mithilfe der Kreissteller, indem die Kreise an gewählt und die Werte über dem Digitalsteller oder die Tastatur eingegeben oder über eine Intensity Palette (falls programmiert, *Siehe „Arbeiten mit Intensity Paletten“ auf Seite 135.*) eingestellt werden. Durch Drücken von **[At]** nach der Kreisanwahl kann ein diskreter Intensitätswert eingegeben werden. Sie können auch die Taste **[Full]** betätigen, um die angewählten Kreise auf ihre volle Intensität zu bringen, oder die Taste **[Out]**, um die Kreise auszublenden.

Verwenden Sie die Funktionen (**[At] [At]**), +% (**[Shift] & [+]**) und -% (**[Shift] & [-]**), um den Intensitätswert angewählter Kreise zu steuern. Jede dieser Funktionen ist im *Setup, Seite 43* auf einen bestimmten Wert eingestellt.

- Level ist als Vorgabe auf Voll gesetzt (100 % Intensität).
- +% und -% sind in der Voreinstellung jeweils auf einen Wert von 10 % gesetzt.

Die folgenden Beispiele zeigen die verschiedenen Verfahren zum Einstellen der Intensität:

- **[1] [+] [3] [At] [5] <0> [Enter]** – wählt Kreise 1 und 3 an und setzt sie auf einen Intensitätswert von 50 %.
- **[1] [Thru] [5] [-] [4] [Full] [Enter]** – wählt die Kreise 1 bis 5 an, ausgenommen Kreis 4, und setzt sie auf volle Intensität.
- **[1] [Thru] [8] [At] [+] [3] <0>[Enter]** – erhöht alle Intensitäten der Kreisanwahl um 30 %. Wenn sie vorher auf 50 waren, sind sie danach auf 80. Falls die Kreise 1, 3 und 5 auf 30 und 4 auf 50 waren, sind sie danach auf 60 % beziehungsweise 80 % Intensität.
- **[5] [Thru] [8] [At] [-] [3] <0> [Enter]** – setzt die Intensitäten der angewählten Kreise in der Liste um 30 % ihrer aktuellen Werte herunter.
- **[1] [Thru] [4] [At] [/] [1] [3] [0] [Enter]** – setzt die Intensitäten der angewählten Kreise in der Liste um 30 % ihrer aktuellen Werte herauf. Falls die Kreise 1 bis 4 auf einer Intensität von 40 % waren, werden sie dadurch um 30 % höher auf 52 gesetzt.
- **[2][6] [Thru] [3][1] [At] [5][0] [Thru] [Full] [Enter]** – verteilt die Intensitätswerte auf die angewählten Kreise. In diesem Beispiel wäre Kreis 26 auf 50 %, 27 auf 60 %, 28 auf 70 %, 29 auf 80 %, 30 auf 90 % und 31 auf volle Intensität gesetzt.
- **[2] [+] [5] [**Digitalsteller**]** – drehen Sie den Steller nach oben, um die Intensität zu erhöhen, oder nach unten, um sie zu verringern.
- **[1] [Full] [Full]** – wählt Kreis 1 und setzt ihn auf 100 % und schließt die Kommandozeile selbst ab.
- **[2] [At][At]** – wählt Kreis 2 an und setzt ihn auf den im **Setup** festgelegten Wert.
- **[Group] [9] [Out]** – wählt alle Kreise in Gruppe 9 an und setzt die Intensitätswerte dieser Kreise auf Null. Solange die Kreise in der Kommandozeile stehen, können Sie sie weiter mit Kommandos steuern, ohne sie erneut anwählen zu müssen.

Beispiel:

- ***[1] [Thru] [5] [Full] [Enter]***

Die angewählten Kreise sind goldfarbig hervorgehoben und haben eine weiße Kreisnummer und rote Intensitätswerte (als Kennzeichnung für manuelle Daten). Sie können die Kreise 1 bis 5 weiter ändern, da sie weiterhin angewählt sind und in der Kommandozeile angezeigt werden.

- **[Shift] & [-] [Shift] & [-]**

Dieser Befehl würde die Intensität der Kreise 1 bis 5 um den +% und -% beim Setup zugewiesenen Wert verringern.

- ***[At] [7] [5] [Enter]***

Sie können die angewählten Kreise solange weiter ändern, wie sie angewählt sind und in der Kommandozeile angezeigt werden.

[At] [/] [/] fügt den direkten DMX-Wert in die Kommandozeile ein. Beispiel: **[1] [At] [/] [/] [2][3][9] [Enter]** setzt Kreis 1 auf den DMX-Wert 239.

Digitalsteller

Sie können die Intensität der angewählten Kreise mit dem Digitalsteller einstellen. Drehen des Digitalstellers nach oben erhöht die Intensität. Drehen nach unten (zum Benutzer) verringert sie. Der Digitalsteller erhöht und verringert die Werte aller angewählten Kreise auf einmal.

Select Last

Der Softkey **{Select Last}** ermöglicht Ihnen die Rückkehr zur jeweils letzten Kreisanwahl. Dies umfasst auch die Anwahl von mehreren Kreisen, Gruppen usw.

Weitere Select-Softkeys auf Element haben folgende Funktion:

- **{Select Active}** – wählt alle aktiven Kreise an.
- **{Select Manual}** – wählt alle Kreise mit manuell geänderten Daten an.
- **{Select Active} {Select Active}** – erfasst alle aktiven manuellen Daten außer für Submaster. Es wird dabei der Befehl „Select NonSub Active“ an die Kommandozeile gesendet.

- „Select Manual“ oder „Select Active“

Mit **[-] {Select Manual}** oder **[-] {Select Active}** lässt sich die Kreisanwahl ändern. Mit **[-] {Select Manual}** werden alle Kreise in der Liste angewählt, außer solche mit manuellen Daten. Mit **[-] {Select Active}** werden alle Kreise in der Liste angewählt, außer die aktiven.

- **[1] [Thru] [2] [0] [-] {Select Manual} [Enter]** – wählt die Kreise 1 bis 20 an, außer Kreise, die derzeit manuelle Daten enthalten.
- **[1] [Thru] [2] [0] [-] {Select Active} [Enter]** – wählt die Kreise 1 bis 20 an, außer Kreise, die derzeit aktiv sind.

Arbeiten mit +% und -%

Mit +% und -% können Parameterwerte stufenweise geändert werden. Um auf diese Funktion auf Element zuzugreifen, drücken Sie **[Shift] & [+]** oder **[Shift] & [-]**. Als Vorgabeeinstellung ist +% und -% ein Wert von 10 zugewiesen. Dieser Wert kann im *Setup, Seite 43* geändert werden. Diese Funktion kann bei jedem Parameter verwendet werden.

Kreis-Intensität

Wenn Kreise angewählt sind, wird der Intensitätswert durch Drücken von **[Shift] & [+]** stufenweise um 10 (oder den im Setup eingestellten Wert) angehoben. Alternativ kann der Intensitätswert durch Drücken von **[Shift] & [-]** stufenweise um 10 verringert werden. Sie können diese Tasten nacheinander verwenden, um den Intensitätswert anzuheben oder zu verringern.

Beispiel:

Kreise 1 bis 10 anwählen und über die Tastatur auf einen Intensitätswert von 45 % einstellen:

- ***[1] [Thru] [1] [0] [At] [4] [5] [Enter]***

Einstellen des Intensitätswerts auf 65 % mit +%, das im Setup-Menü auf seine Voreinstellung von 10 % gesetzt wurde.

- ***[Shift] & [+] [Shift] & [+]***

Remainder Dim

[Rem Dim] setzt alle Kreise zeitweise auf einen Intensitätswert, ausgenommen Kreise, die aktuell angewählt oder geparkt sind oder deren Intensität von Submastern gesteuert wird. Wenn die Anweisung Remainder Dim aufgehoben wird, kehrt die Bühne in ihren vorherigen Zustand zurück. Die Voreinstellung ist 0, aber dieser Wert kann beim Setup geändert werden. Genauere Informationen siehe *Manuelle Kontrolle, Seite 48*. Im „Rem Dim“-Modus können folgende Anweisungen verwendet werden:

- **[Next]** und **[Last]** – zum Navigieren durch die Kreisliste.
- **[**Kreise anwählen**] [Rem Dim] [Enter]** – setzt alle nicht gewählten Kreise auf den im Setup festgelegten Rem Dim-Wert.
- **[1] [At] [6] <0> [Rem Dim] [2][0] [Enter]** – setzt Kreis 1 auf 60 % und alle nicht angewählten aktiven Kreise über 20 % auf einen Rem Dim-Wert von 20. **[Rem Dim]** – löscht die Rem Dim-Funktion und setzt die aktive Ausgabe in ihren vorherigen Zustand zurück.

Erneutes Drücken von **[Rem Dim]** hebt den „Rem Dim“-Modus für alle Kreise auf und setzt die aktive Ausgabe in ihren vorherigen Zustand zurück. Mit den Tasten **[Next]** und **[Last]** wird der aktuell gewählte Kreis aus dem „Rem Dim“-Modus herausgenommen und seine Intensität auf Null gesetzt, während der nächste beziehungsweise letzte Kreis angewählt und der „Rem Dim“-Modus fortgesetzt wird.

Beispiel:

Kreise 5 bis 9 sind angewählt und auf einen Intensitätswert von 50 % gesetzt, und Kreise 10 bis 15 sind angewählt und auf einen Intensitätswert von 70 % gesetzt. Kreis 9 anwählen und alle verbliebenen Kreise dimmen.

- ***[9] [Rem Dim] [Enter]***

Kreis 9 bleibt auf einem Intensitätswert von 50 %, und alle verbliebenen Kreise werden auf den Rem Dim-Wert gedimmt.

- ***[Next]***

Betätigen von **[Next]** ändert die Kreisanwahl auf Kreis 10, der auf einen Intensitätswert von 70 % gesetzt ist, während alle verbliebenen Kreise einschließlich Kreis 9 auf den Rem Dim-Wert gedimmt werden.

- ***[Rem Dim]***

Durch erneutes Drücken von **[Rem Dim]** werden alle Kreise auf ihre vorigen Werte zurückgesetzt.

[Rem Dim] kann auch in Gruppen eingesetzt werden, einschließlich der Tasten **[Next]** und **[Last]**, um die Kreise innerhalb einer gewählten Gruppe durchzugehen.

Wenn der Wert auf einen anderen Wert als Null eingestellt ist, dimmen alle „Rem Dim“-Befehle die Intensität auf den angegebenen Wert. Die Intensität kann damit jedoch nicht erhöht werden. Wenn der „Rem Dim“-Wert beispielsweise im Setup auf 50 % eingestellt ist, wird mit **[Rem Dim]** jeder Wert über 50 % auf 50 % verringert, die Intensität von Kreisen mit einem Wert unter 50 % wird jedoch nicht erhöht.

Rem Dim /

„Rem Dim“-Werte können entweder ein absoluter Wert sein wie 100 % oder 50 %, oder ein proportionaler Wert, wodurch die Werte auf einen prozentualen Wert der aktuellen Werte gesetzt würden. Zur Verwendung eines proportionalen Wertes drücken Sie **[/]**, bevor Sie den prozentualen Wert eingeben.

Beispiel:

Angenommen die Kreise 1 bis 10 sind angewählt und auf einen Intensitätswert von 60 gesetzt. Wählen Sie Kreis 1, und dimmen Sie die verbliebenen Kreise.

- ***[1] [Rem Dim] [/] [5][0] [Enter]***

Die Kreise 2 bis 10 werden auf 30 gedimmt.

Sneak

Die Funktion **[Sneak]** verschiebt Kreise zu Werten oder versetzt sie entsprechend der Zeitvorgabe auf den Hintergrundwert zurück. Dabei kann es sich um einen neuen manuellen Wert oder auf die vorigen Werte zurückgesetzten Wert nach einer manuellen Änderung handeln. Das Zurücksetzen von Kreisen auf ihren vorigen Zustand entspricht der Funktion Release von Expression, nur dass Sneak in der Lage ist, entsprechend der Zeitvorgabe aufzuheben.

Falls keine Hintergrundwerte aus dem Playback vorhanden sind, werden die Intensität des Kreises auf Null und die Nicht-Intensitätsparameter auf ihre Home-Position zurückgesetzt. Die Anweisung Sneak folgt den Sneak-Zeitvorgaben, die im *Setup, Seite 43* eingestellt wurden, sofern mit der Sneak-Anweisung keine Zeitangabe verbunden ist.

In der Playback-Anzeige ist ein roter Zähler für die Sneak-Zeit zu sehen. Wenn mehrere Sneak-Zeiten verwendet werden, wird die zuletzt ausgelöste Sneak-Zeit angezeigt. Beispiel für einen Sneak-Zähler siehe *Anzeigeelemente in der Playback-Anzeige, Seite 261*.

Die Sneak-Anweisung kann auch genutzt werden, um einen Kreisparameter in einem bestimmten Ziel zu speichern, entweder mit oder ohne Zeitangabe. Die folgenden Beispiele zeigen die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten für die Sneak-Anweisung:

- **[5] [At] [5]<[0]> [Sneak] [8] [Enter]** – setzt Kreis 5 in 8 Sekunden auf 50 % zurück.
- **[**Kreisliste**] [Sneak] [Enter]** – hebt den manuell eingestellten Wert auf und setzt Parameter auf ihre Hintergrundwerte. Falls für diese Parameter aktuelle Werte aus einem Playback vorliegen, werden diese Werte wiederhergestellt. Falls keine Werte aus einem Playback vorliegen, werden die Parameter auf ihre Home-Position (bzw. Ausgangsposition) zurückgesetzt.
- **[Sneak] [Enter]** – wenn keine Kreise angewählt sind, werden alle Kreise mit manuellen Werten auf ihre Hintergrundwerte zurückgesetzt.
- **[Sneak] <Time> [3] [Enter]** – setzt alle Kreise mit manuellen Werten in drei Sekunden auf ihre Hintergrundwerte zurück.
- **[**Kreisliste**] {Color} [Sneak] [Enter]** – setzt die Color-Werte der gewählten Kreise auf die Vorgabe- oder Hintergrundwerte zurück.
- **[Group] [5] {Color Palette} [9] [Sneak] [Enter]** – wählt Gruppe 5 an und setzt sie entsprechend der voreingestellten Zeiten für Sneak auf die Color Palette 9 zurück.
- **[Group] [3] [At] {Color Palette} [1] [Sneak] <Time> [7] [Enter]** – wählt Gruppe 3 an und setzt sie in 7 Sekunden auf die Color Palette 1 zurück.
- **[Sneak] [Sneak]** – fügt {AlleNP} [Sneak] in die Kommandozeile ein, wodurch alle Nicht-Intensitätsparameter zurückgesetzt werden. Das Kommando [Sneak][Sneak] schließt sich selbst ab.
- **[Shift] + [Sneak]** – macht manuelle Daten „nicht manuell“. Die Werte bleiben, stehen aber für die Vorgänge **[Update]** oder **[Record Only]** jedoch nicht mehr zur Verfügung. Bei Verwendung mit einer leeren Kommandozeile sind davon alle manuellen Daten betroffen. Bei Verwendung mit einer Kreisanwahl sind nur diese Kreise betroffen.

Kreis-Check

Im Kreis-Check-Modus können Sie schnell alle gepatchten Kreise durchgehen. Dies ist besonders zum Überprüfen von Lampen oder Fokuspositionen praktisch.

Hinweis: *Geparkte Dimmer werden beim Kreis-Check nicht geändert.*

Folgende Beispiele erklären die Verwendung der Funktion Kreis-Check:

- **[1] [At] [7] <0> {Kreis-Check} [Enter]** – bringt Kreis 1 auf 70 % Intensität.
- **[Next]** – Kreis 1 kehrt zu seinem Hintergrundwert zurück, und Kreis 2 wird auf 70 % Intensität gesetzt.
- **[Next]** – Kreis 2 kehrt zu seinem Hintergrundwert zurück, und Kreis 3 wird auf 70 % Intensität gesetzt.

Gehen Sie mit **[Next]** oder **[Last]** die Kreisliste durch, um den Kreis-Check abzuschließen. Jede andere Taste als **[Next]** oder **[Last]** beendet den Kreis-Check-Modus.

Hinweis: *Es sind nur Kreise betroffen, die über den derzeit aktiven Flexi-Modus sichtbar sind.*

Adresse auf Wert setzen

Der Hardkey **[Dimmer/Address]** in Live wird dazu verwendet, Pegelinformationen direkt an eine Ausgabeadresse zu senden.

- **[Dimmer/Adress] [5] [Full] [Enter]** – setzt Ausgabeadresse 5 auf Voll. Sobald sich die Kommandozeile ändert, wird der ursprüngliche Wert wiederhergestellt.
- **[Dimmer/Adress] [2] [/] [1] [At] [/] [2][3][0] [Enter]** – setzt Universum 2, Adresse 1 auf DMX-Wert 230.

Nach dem Befehl **[Dimmer/Address]** können **[Next]** und **[Last]** verwendet werden, um die Adressnummer zu erhöhen und auf den gleichen Wert zu setzen. Die Adressen gehen auf ihren ursprünglichen Wert zurück, sobald die Kommandozeile gelöscht wird oder **[Next]** bzw. **[Last]** zum Erhöhen auf die nächste Adresse verwendet werden.

Diese Funktion ist praktisch, um einen Adressen- oder Dimmer-Check durchzuführen.

Hinweis: *Dieser Befehl nutzt alle DMX-Adressen, die im aktuellen Flexi-Modus zur Verfügung stehen.*

Adressen-Check

Im Modus Adressen-Check können Sie schnell alle gepatchten Adressen durchgehen.

Hinweis: *Der Modus Adressen-Check unterscheidet sich vom „Modus Adresse auf Wert setzen“, da er Nicht-Intensitätsparameter gepatchter Adressen überspringt.*

- **[Dimmer/Adress] [1] [At] [Full] {Check} [Enter]** – bringt Adresse 1 auf volle Intensität.

Gehen Sie mit **[Next]** oder **[Last]** die Adressliste durch, um den Adressen-Check abzuschließen. Mit jeder anderen Taste außer **[Next]** oder **[Last]** wird der Adressen-Check-Modus beendet.

Flash

Mit dem Softkey **{Flash}** in Live wechselt der Intensitätswert für angewählte Kreise oder Adressen zwischen voll und einer Ausgabe von 15 % pro Sekunde. Der Kreis oder die Adresse wechselt weiterhin die Intensität, bis entweder die Kommandozeile gelöscht wird oder **[Next]**/**[Last]** zum Erhöhen auf den nächsten Kreis oder die nächste Adresse verwendet werden.

- **[1]{Flash}** – flasht die Intensität für Kreis 1.
- **[Next]** – Kreis 1 kehrt zu seinem vorigen Zustand zurück, und die Intensität für Kreis 2 flasht.
- **[Dimmer/Adress] [1][0]{Flash}** – flasht die Intensität für Adresse 10.

Mit **[Shift] & [Full]** und **[Shift] & [Out]** können Werte schnell geflasht werden. Während **[Shift] & [Full]** gedrückt wird, werden angewählte Kreise auf Voll gehalten. Während **[Shift] & [Out]** gedrückt wird, werden angewählte Kreise auf Null gehalten.

Moving Light-Steuerung

Weitere Informationen zur Anzeige ML Control siehe *Moving Light-Steuerung, Seite 146*. Weitere Informationen zur Programmierung von Moving Lights siehe die Anleitungen zu Element, http://www.etcconnect.com/product.tutorial.aspx?ID=22010.

Kapitel 8

Speichern und Verwenden von Submastern

Submaster sind Lichtstimmungen bestehend aus Intensitäts- und Parameterwerten, die über einen Steller aktiviert werden können. In diesem Kapitel wird das Speichern und Verwenden von Submastern auf der Element-Konsole beschrieben.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Über Submaster*** 98
- ***Speichern auf einen Submaster*** 98
- ***Arbeiten mit Zeitsteuerung für die Flash-Taste von Submastern*** 103
- ***Submaster-Liste*** 104

Über Submaster

Submaster können sämtliche Parameterdaten für Kreise speichern. Sie können auch Stimmungen oder Paletten auf einen Submaster kopieren. Kreise, auf denen Effekte laufen, können ebenfalls auf einen Submaster geladen werden. *Siehe „Effekte auf Submastern“ auf Seite 175.*

Bei Submastern hat die Taste unter dem Steller abhängig vom Typ des Submasters (proportional oder Intensitäts-Master) die Funktion Flash. Wenn ein Submaster als Effekt-Sub definiert wird, dient die Funktion Flash zum Auslösen eines Effekts.

Sie können Einblend-, Halte- und Ausblendzeiten für die Go/Flash-Funktion der Submaster programmieren.

Was bedeutet es, wenn eine LED blinkt?

Wenn die Go/Flash-LED eines Submasters blinkt, muss der Submaster entweder aufgrund von Änderungen seines Inhalts oder seiner Betriebsart in die Standardposition zurückgesetzt werden. In beiden Fällen ist der Submaster zurückzusetzen, indem der Fader bis auf Null heruntergezogen und dann in seine gewünschte Position gebracht wird. Blinkende inhibitive Submaster müssen auf 100 % statt auf Null gesetzt werden. Die LED blinkt auch dann, wenn der Submaster über die Zeitsteuerung für die Flash-Taste gehalten wird.

Speichern auf einen Submaster

Sie können auch die aktuelle aktive Ausgabe direkt auf einen Submaster speichern. Dazu einfach die gewünschten Werte in Live einstellen und alles auf den Submaster speichern. Folgendes Beispiel erklärt die Funktionsweise:

- **[Record] [Sub] [5] [Enter]** – speichert alle aktuellen Werte auf Submaster 5.
- **[Record] [Sub] [5] {Mode} [Enter]** – wie oben, zusätzlich wird der Modus zwischen inhibitiv, EffectSub und additiv umgeschaltet. Auch andere Submaster-Eigenschaften (HTP/LTP, Exklusiv usw.) können auf diesem Wege zugewiesen werden.

Wenn die Flash-Taste eines Submasters gedrückt wird, während **[Record]** in der Kommandozeile angezeigt wird, werden die Daten auf diesen Submaster gespeichert.

Sie können auch angewählte Kreiswerte auf Submaster speichern. Siehe Beispiel:

- **[**Kreisliste**] [Record] [Sub] [5] [Enter]** – speichert die Intensitätswerte der Kreisliste auf Submaster 5.



Hinweis: *Wenn der Steller beim Speichern auf einem Submaster nicht in der Stellung „Voll“ steht, bleibt der gerade gespeicherte Inhalt manuell. Wenn der Steller auf „Voll“ gesetzt wird, wird der Inhalt an den Submaster freigegeben.*

Sobald ein Submaster gespeichert wurde, kann er entweder über einen Fader oder über die Tastatur hochgeregelt werden. Siehe Beispiel:

- **[Sub] [5] [At] [5] [Enter]** – bringt Submaster 5 auf 50 % (Eingabe über die Tastatur).

Submaster können auch durch selektive Speicherung gespeichert werden, wobei nur die Kreise spezifiziert werden, die gespeichert werden sollen.

- **[6] [Thru] [1][0] [Record] [Sub] [3] [Enter]** – speichert nur die Kreise 6-10 unter Submaster 3.

Wenn unter einem Submaster bereits Daten gespeichert sind, fungiert das selektive Speichern als Zusammenfassung. Wenn wie in dem o. g. Beispiel die Kreise 6-10 unter Submaster 3 gespeichert sind und zusätzlich Kreis 5 unter Submaster 3 gespeichert werden soll, der dann zum aktuellen Inhalt hinzugefügt wird, sind schließlich die Kreise 5-10 gespeichert.

„Record only“ kann beim Speichern von Submastern verwendet werden. Weitere Informationen dazu siehe *Arbeiten mit Record Only, Seite 107*.

Wenn die Daten nicht zusammengefasst werden sollen, können Sie zunächst den Submaster löschen, um den ursprünglichen Inhalt zu entfernen. *Siehe „Löschen eines Submasters“ auf Seite 102.* Sie können mit **[Rem Dim]** auch selektiv speichern.

- **[5] Record] [Sub] [3] [Rem Dim] [Enter]** – speichert Kanal 5 unter Submaster 3 und entfernt alle früheren Daten vom Submaster.

Submaster-Anzeigen

Unter der Playback-Anzeige wird Folgendes angezeigt, wenn sich der Drehknopf für die Faderauswahl im Submaster-Modus befindet:

- Submaster-Nummer
- Submaster-Name (sofern vorhanden)
- Independent-Kennung (sofern vorhanden)
- I-Master-Kennung (I.M. – (sofern vorhanden))
- Aktueller Submaster-Wert

Additiv, Inhibitiv oder EffectSub

Sie können Ihren Submaster auf den Additiv- (zur Live-Ausgabe hinzufügend), Inhibitiv- (von der Live-Ausgabe abziehend) oder EffectSub-Modus (steuert einen Effekt) einstellen. Die Voreinstellung für Submaster bei der Element ist der Additiv-Modus.

Umschalten des Submasters zwischen Additiv-, Inhibitiv- und EffectSub-Modus:

- ***[Sub] [7] {Modus} [Enter]***

Mit **{Modus}** schalten Sie zwischen den drei verfügbaren Submaster-Status um.

Additive Submaster sind durch eine grüne LED und ein grün umrandetes Fader-Symbol im Fader-Fenster gekennzeichnet.

Bei inhibitiven Submastern werden diese Elemente im Fader-Fenster rot angezeigt, die Flash-Taste wird jedoch weiterhin grün angezeigt. Kreise, die von inhibitiven Submastern gesteuert werden, sind mit einem „I“ neben dem Intensitätswert in der Kreisanzeige in Live gekennzeichnet. Inhibitive Submaster tragen keine Pegel zur Ausgabe bei, sondern begrenzen diese (genau wie ein Hauptsteller). Inhibitive Werte werden in den Speichervorgängen widergespiegelt. Von einem Hauptsteller auf „Inhibit“ gesetzte Kreise werden weiterhin mit ihrem vollen Ausgangswert unter Speicherzielen gespeichert.

Informationen zu EffectSub finden Sie unter *Effekte auf Submastern, Seite 175*.

Proportionale und Intensitäts-Master

Ein Submaster kann als proportionaler Fader oder Intensitäts-Master eingerichtet sein. Diese Einstellung erfolgt über den Softkey **{Fader}**. Die Voreinstellung für Submaster bei der Element ist der proportionale Modus.

Proportionale Submaster

Wenn ein Submaster proportional eingestellt ist, steuert der Steller den gesamten Inhalt des Submasters (Intensitäts- und Nicht-Intensitätsparameter), wenn er aus der Nulllage hochgezogen wird. Wenn ein proportionaler Submaster zurück auf Null gestellt wird, werden die Kreise auf ihre vorherigen Werte zurückgesetzt.

Die Flash-Taste kann dazu verwendet werden, alle Werte unmittelbar auf ihre im Submaster gespeicherten Werte zu setzen, oder sofern Zeiten zugewiesen sind, die Inhalte des Submasters ein- oder auszublenden.

Intensitäts-Master

Ein auf diesen Modus eingestellter Steller steuert nur die Intensität. Die Flash-Taste kann zum Voreinstellen (Aktivieren) von auf den Submaster gespeicherten Nicht-Intensitätsparametern genutzt werden. Wenn die Flash-Taste nicht vor dem Bewegen des Stellers betätigt wird, regelt der Steller auch die Nicht-Intensitätsparameter auf ihre gespeicherten Werte. Sobald die Nicht-Intensitätsparameter ihren Endzustand erreichen, steuert der Steller nur noch die Intensität. Wenn der Steller gegen Null geregelt wird, werden die gesteuerten Intensitäten gegen Null ausgeblendet. Wenn Sie mit der Flash-Taste aktivieren oder eine Aktivierung aufheben, wird die Aktiverungs-Zeit anhand der mit den Ein-Ausblendungen verbundenen Zeit bestimmt. Wenn der Steller von Null wegbewegt wird und keine Aktivierung erfolgte, werden die Geräte in der mit dem Submaster zusammenhängenden Einblendzeit markiert.

Wenn die Nicht-Intensitätsparameter mit der Flash-Taste aktiviert wurden, blinkt die LED auf der Taste und zeigt damit an, dass die Parameter aktiviert wurden. Durch Drücken der Flash-Taste werden die Nicht-Intensitätsparameter über die Zeitsteuerung der Flash-Taste freigegeben. Die LED erlischt ebenfalls.



Hinweis: *Für Kreise, die auf „GM Direkt in Patch“ gesetzt werden, hat die Intensitäts-Master-Steuerung keinen Einfluss auf die Intensität dieser Kreise. Weitere Informationen zu GM Direkt siehe Attribute, Seite 68.*

Umschalten eines Submasters zwischen „Proportional“ und „I-Master“:

- ***[Sub] [8] {Fader} [Enter]***

HTP und LTP

Submaster können auf das HTP-Prinzip (Highest-Takes-Precedence – Höchster Wert hat Vorrang) oder das LTP-Prinzip (Latest-Takes-Precedence – Letzter Wert hat Vorrang) eingestellt werden. Diese Einstellung gilt nur für Intensitäten. Nicht-Intensitätsparameter (NPs) sind immer LTP. Die Voreinstellung für Submaster bei der Element ist HTP. Weitere Informationen über HTP und LTP siehe *HTP und LTP, Seite 236*.

Umschalten eines Submasters zwischen HTP und LTP:

- ***[Sub] [6] {HTP/LTP} [Enter]***

Exklusive Submaster

Submaster können in einen Exklusivmodus geschaltet werden. Dadurch werden die Ausgabewerte des Submasters nicht in irgendein Speicherziel gespeichert. Dieser Modus funktioniert genau wie ein fester Befehl **[-] [Sub] [Record]**.

Umschalten eines Submasters in den Exklusivmodus:

- ***[Sub] [5] {Exclusive} [Enter]***

Independent

Sie können einen Submaster auch auf Independent setzen, wodurch die Submaster-Werte den Anweisungen von anderen Submastern oder Playback-Fader nicht mehr unterliegen. Sie unterliegen allerdings weiterhin dem manuellen Zugriff, den Hauptsteller-, Blackout- und Park-Anweisungen und anderen ebenfalls auf Independent gesetzten Wiedergabe-Fadern und Submastern.

Inhibitive Submaster können nicht auf Independent gesetzt werden.

Mit dem Softkey **{Priorität}** setzen Sie einen Submaster auf Independent. **{Priorität}** schaltet zwischen drei Optionen um: Independent, Schutz und Keine Priorität. Keine Priorität ist die Voreinstellung. Die Spalte Priorität in der Submaster-Liste ist leer, wenn Keine Priorität eingestellt wurde.

Geschützt



Submaster können geschützt werden. Der Inhalt eines geschützten Submasters ist automatisch exklusiv und kann nur von diesem Submaster und Parken, einschließlich der manuellen Kontrolle, gesteuert werden.

Mit dem Softkey **{Priorität}** setzen Sie einen Submaster auf Schutz. **{Priorität}** schaltet zwischen drei Optionen um: Independent, Schutz und Keine Priorität. Keine Priorität ist die Voreinstellung. Die Spalte „Priorität“ in der Submaster-Liste ist leer, wenn Keine Priorität eingestellt wurde.

Unter geschützten Submastern gespeicherte Kreise werden gelb mit einem hochgestellten „s“ daneben angezeigt.

Wenn unter geschützten Submastern gespeicherte Kreisparameter zuvor unter Stimmungen oder anderen Submastern gespeichert wurden, werden diese Anweisungen beim Playback ignoriert.

Wenn die selben Kreise mehreren geschützten Submastern zugewiesen werden, wird die Kontrolle dieser Kreise auf LTP- oder HTP-Basis übernommen, je nach Setup für den Submaster.

Umschalten der Prioritätsmodi eines Submasters:

- ***[Sub] [7] {Priorität} [Enter]***

Submaster Hintergrundstatus

Der Hintergrundstatus eines Submasters kann deaktiviert werden. Die Voreinstellung ist „Ein“. Bei Aktivierung dient der Inhalt des Submasters als Hintergrund oder vorheriger Status für andere Stimmungen und Submaster. Wenn der Hintergrundstatus eines Submasters deaktiviert ist, steht in der Hintergrundspalte der Submaster-Liste ein „D“.

Beispiel: Stimmung 1 hat Kreis 10 auf 25 %. Submaster 1 wird angehoben und hat Kreis 10 auf 50 %. Dann wird Submaster 2 angehoben und hat Kreis 10 auf Voll. Wenn Submaster 2 auf Null abgesenkt wird, übernimmt Submaster 1 wieder die Kontrolle. Wenn Submaster 1 auf Null abgesenkt wird, übernimmt Stimmung 1 wieder die Kontrolle.

Wenn der Hintergrundstatus von Submaster 1 in o. g. Beispiel deaktiviert ist, sodass der Inhalt nicht als Hintergrundstatus zur Verfügung steht, übernimmt Stimmung 1 und nicht Submaster 1 wieder die Kontrolle, wenn Submaster 2 auf Null abgesenkt wird.

Hintergrundstatus eines Submasters deaktivieren:

- ***[Sub] [9] {Hintergrund} [Enter]***

Submaster {Restore} Modus

Submaster können in den Restore-Modus Minimum oder Previous gesetzt werden, letzterer ist die Voreinstellung. Wenn bei einem Submaster der vorherige Modus wiederhergestellt wird, ist die Spalte „Restore“ der Submaster-Listenanzeige leer. Im Modus Minimum steht in der Spalte Restore „Min“.

Der Restore-Modus Previous bedeutet, dass die Kontrolle auf den Hintergrundwert zurückgesetzt wird, bei dem es sich beispielsweise um einen anderer Submaster oder eine Stimmung handeln kann, wenn der Submaster auf Null zurückgesetzt wird.

Der Restore-Modus Minimum bedeutet, dass die Kontrolle beim Ausblenden des Submasters nicht in den vorherigen Hintergrundstatus geht, sondern dass der Mindestwert des Parameters eingestellt wird.

Umschalten des Wiederherstellungsmodus zwischen „Previous“ und „Min.“:

- ***[Sub] [8] {Restore} [Enter]***

Aktualisieren eines Submasters

In Live können Änderungen an Submastern durchgeführt werden. Zum Speichern von Änderungen an einem derzeit aktiven Submaster dient die Taste **[Update]**.

- **[Update] [Sub] [5] [Enter]** – aktualisiert Submaster 5 mit den Änderungen der Live-Ausgabe nur für die Kreise, die bereits im Submaster 5 sind.
- **[**Kreisliste**] [Update] [Sub] [5] [Enter]** – fügt nur die angegebenen Kreise zum Submaster 5 hinzu.
- **[Update] [**Submaster Flash-Tasten**]** – mit **[Update]** und anschließendem Drücken der Flash-Taste des Submasters wird dieser Submaster aktualisiert.

Benennen eines Submasters

Submaster können mit der Taste **[Label]** benannt werden.

- **[Sub] [6] [Label] [xxxx] [Enter]** – benennt Submaster 6.

Hinweis: *Die Benennung erfolgt über eine Maus, einen Touchscreen oder eine externe Tastatur.*

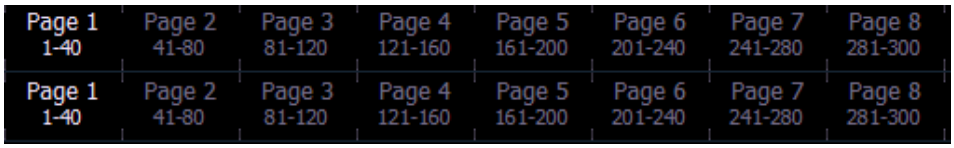
Löschen eines Submasters

Sie können Submaster mit der Taste **[Delete]** löschen. Wenn ein Submaster gelöscht wird, bleibt der Steller als Submaster konfiguriert, ist aber leer.

- **[Delete] [Sub] [5] [Enter] [Enter]** – löscht den Inhalt von Submaster 5.

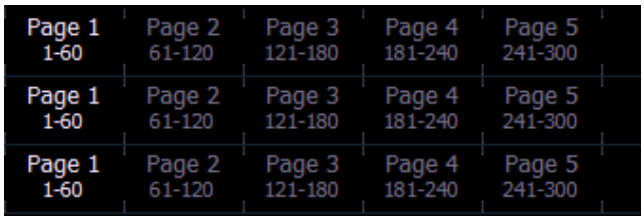
Blättern durch Submaster

Element umfasst insgesamt 300 Submaster. Wenn sich der Stellerpositionsschalter im Submaster-Modus befindet, zeigt Element 60 insgesamt 60 Submaster an und Element 40 jeweils 40 Submaster. Element ist auf die ersten 40 oder 60 Submaster voreingestellt. Zum Blättern durch die verfügbaren Submaster den Softkey **{Sub Seiten}** in der Live-Anzeige gedrückt halten. Die ersten Flash-Tasten leuchten grün, die Flash-Taste, die den aktuell ausgewählten Seiten entspricht, blinkt. Die entsprechende Flash-Taste drücken, um zu dieser Seite zu gelangen. Die Steller-Statusanzeige ändert sich und zeigt die Submaster-Seiten an.



Unter Element 40 verfügbare Seiten

Blättern durch erste 8 Flash-Tasten jeder Submaster-Zeile.



Unter Element 60 verfügbare Seiten

Blättern durch erste 5 Flash-Tasten jeder Submaster-Zeile.

Die ausgewählte Seite wird weiß dargestellt.

Arbeiten mit Zeitsteuerung für die Flash-Taste von Submastern

Submaster können manuell mit dem Fader gesteuert werden, oder sie können mit der Flash-Taste mit Zeitsteuerung ausgeführt werden. Normalerweise wird der Inhalt des Submasters auf Voll gesetzt, wenn die Flash-Taste gedrückt wird, und auf Null, wenn sie losgelassen wird. Jeder Flash eines Submasters kann drei verschiedene Zeitsteuerungswerte haben: Einblendzeit, Haltezeit und Ausblendzeit (siehe unten). Die Zeitvorgaben sind so eingestellt, dass die Flash-Taste wie eine normale Flash-Taste für additive Submaster beziehungsweise Blackout-Taste für inhibitive Submaster funktioniert.

Es gibt folgende drei Zeiten:

- **Einblendzeit (Up)** – Zeitvorgabe für den Submaster zum Einblenden von seiner Standardposition in seine Zielposition (0 auf Voll bei additiven, Voll auf 0 bei inhibitiven Submastern). Die Voreinstellung ist 0.
- **Haltezeit** – Die Zeit, die der Submaster verstreichen lässt, bevor er mit dem Ausblenden beginnt. Dieser Wert kann auf eine konkrete Zeit oder auf „Hold“ oder „Manual“ gesetzt werden. Der Wert „Hold“ hält die Submaster-Werte, bis die Flash-Taste erneut betätigt wird. Der Zeitwert „Manual“ hält die Submaster-Werte solange, wie die Flash-Taste gedrückt gehalten wird. Die Voreinstellung ist „Manual“.
- **Ausblendzeit (Down)** – Zeitvorgabe für den Submaster zum Ausblenden von seiner Zielposition in seine Standardposition. Die Voreinstellung ist 0.

Der Fader kann jederzeit zum manuellen Korrigieren der Überblendung oder eines mit Zeiten ausgelösten Submasters verwendet werden.

Einstellen der Zeiten für die Flash-Funktion in Live:

- **[Sub] [8] [Time] [3] [Time] [4] [Time] [3] [Enter]** – legt eine 3 Sekunden Einblendzeit, 4 Sekunden Haltezeit und 3 Sekunden Ausblendzeit für Submaster 8 fest.
- **[Sub] [4] [Time] [Time] {Manual} [Time] [3] [Enter]** – legt für Submaster 4 die Haltezeit auf „Manual“ und die Ausblendzeit auf 3 Sekunden fest. Wenn die Flash-Taste gedrückt gehalten wird, leuchten die Lampen auf und bleiben eingeschaltet, bis die Taste freigegeben wird. Dann beginnt das Ausblenden.
- **[Sub] [4] [Time] [3] [Time] {Hold} [Enter]** – legt die Einblendzeit auf 3 Sekunden und die Haltezeit auf „Hold“ fest. Sobald die Flash-Taste gedrückt wird, beginnt der Einblendvorgang. Sobald der Zielwert erreicht ist, wird er beibehalten, bis die Taste erneut gedrückt wird. Das Ausblenden erfolgt unmittelbar.
- **[Sub] [4] [Time] [Enter]** – setzt alle Zeiten für Submaster 4 auf die Voreinstellung (Einblendzeit = 0, Haltezeit = Manual, Ausblendzeit = 0) zurück.

Manuelle Kontrolle von Submaster-Fadern

Submaster können manuell kontrolliert werden, auch wenn für sie Zeiten gespeichert sind. Um den Fader zu übernehmen, muss der Fader über den aktuellen Faderwert hinausgeschoben werden. Dadurch wird die Steuerung auf den Fader übertragen.

Dann können Sie mit dem Fader den Submasterwert nach Bedarf erhöhen oder absenken.

Kontrolle der Submaster von der Kommandozeile aus

Sie können die Kontrolle der Submaster auch über die Kommandozeile übernehmen.

- **[Sub] [5] [At] [Full] [Enter]** – bringt Submaster 5 auf Voll (Eingabe über die Kommandozeile).
- **[Sub] [1] [Thru] [Out] [Enter]** – setzt alle Submaster auf den Home-Wert zurück (erste Sub-Nummer muss bereits vorhanden sein).

Submaster-Liste

Um die Submaster-Liste zu öffnen, **[Sub] [Sub]** drücken oder über den Browser (**Listenauswahl>Submaster>[Select]**).

In dieser Ansicht wird eine Liste aller Submaster mit Namen und allen speicherbaren Eigenschaften angezeigt. Innerhalb der Liste können Sie mit **[Next]** und **[Last]** oder durch Anwahl des gewünschten Submasters über die Kommandozeile navigieren.

Wenn diese Ansicht im Vordergrund ist, schalten die Softkeys um und zeigen Optionen zum Ändern von Submaster-Typ und Independent-Status an. Sie können auch mit **Move To** zum Inhalt eines Submasters gelangen, indem Sie **[Copy To] [Copy To]** drücken. Beispiel:

- **[Sub] [1] {Modus} [Enter]** – schaltet Submaster 1 zwischen additiv, inhibitiv und effectSub um.
- **[Sub] [2] {Priorität} [Enter]** – schaltet die Prioritätseinstellung von Submaster 2 zwischen Independent, Geschützt und Keine Priorität um.
- **[Sub] [2] [Copy To] [Copy To] [Sub 9] [Enter] [Enter]** – verschiebt Inhalt, Name und Zeiten von Submaster 2 in Submaster 9. Submaster 2 wird gelöscht.

Um den Inhalt eines Submasters zu kopieren, verwenden Sie die Taste **[Copy To]**.

Bearbeiten von Submastern

Wenn Sie den Inhalt eines Submasters aus der Submaster-Liste bearbeiten möchten, wählen Sie den Submaster an und klicken auf **{Edit}**. Dadurch wird auf die Anzeige Live/Blind umgeschaltet, und Sie gelangen in den Blind-Bearbeitungsmodus für den angegebenen Submaster. Sie können dafür auch **[Blind]** drücken und den gewünschten Submaster über die Kommandozeile eingeben.

Sämtliche in dieser Anzeige durchgeführten Änderungen werden automatisch gespeichert. Ein **[Record]**- oder **[Update]**-Befehl ist nicht erforderlich. Änderungen, die in Blind an aktiven Submastern vorgenommen werden, werden unmittelbar an die Live-Ausgabe übergeben.

Kapitel 9

Arbeiten mit der Sequenzliste

Stimmungen sind gespeicherte Bilder mit Intensitätswerten und Nicht-Intensitätsparametern. Stimmungen unterscheiden sich darin von Submastern, dass sie in einer Sequenzliste aneinandergereiht werden und die Änderung weniger oder zahlreicher Intensitäts- und Nicht-Intensitätswerte in gespeicherten Zeiten mittels Betätigung der Taste **[Go]** ermöglichen.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Grundlagen über Stimmungen*** 106
- ***Speichern von Stimmungen in Live*** 107
- ***Zeitsteuerung*** 112
- ***Kennungen*** 116
- ***Ändern von Stimmungen in Live*** 118
- ***Speichern und Bearbeiten von Stimmungen aus Blind*** . . .122
- ***Löschen von Stimmungen*** 125
- ***Arbeiten mit der Sequenzlisten-Anzeige*** 126

Grundlagen über Stimmungen

Stimmungen (Cues) sind im einfachsten Fall Einstellungen, die für die Szenen in einer Vorstellung erstellt wurden. Stimmungen werden in einer Liste zur Wiedergabe mit gespeicherten Überblendzeiten eingetragen.

Technisch betrachtet ist eine Stimmung ein Speicherziel, das aus Kreisen mit den zugehörigen Parameterwerten, Stimmungs-Zeiten und Stimmungs-Attributen besteht (wie beispielsweise Preheat, „Follow"-Anweisungen und ähnlichem).

Stimmungen werden in der Regel in ihrer Reihenfolge gespeichert: Es wird mit der Szene einer Vorstellung begonnen und dann mit den nachfolgenden Szenen fortgefahren. Gespeichert wird, wenn sich Einstellungen im Ablauf ändern sollen.

Im Setup haben Sie festgelegt, ob die Element im „Cue Only"- oder im „Tracking"-Modus arbeitet. *Siehe „Tracking und Cue Only" auf Seite 236.* In der Voreinstellung ist das System auf „Tracking" eingestellt, weshalb sich dieser Abschnitt des Handbuchs hauptsächlich mit der Arbeit im „Tracking"-Modus befasst. Der aktuelle Modus wird links oben in der Live- oder Blind-Anzeige angezeigt. Es ist wichtig, dass Sie wissen, in welchem Modus Sie arbeiten, da die Bearbeitung der Stimmungen davon abhängt. *Siehe „{Speichern Setup}" auf Seite 47.* Um mehr über die Funktionsweise von Tracking zu erfahren, sehen Sie sich das Bobblehead Fred Video, Why Did My Console Do That, an: http://youtu.be/apOIpRtzKg0.

- Wenn Ihre Konsole auf den „Tracking"-Modus eingestellt ist (die Voreinstellung), werden Änderungen „getrackt", d. h. sie setzen sich durch die Sequenzliste hindurch fort, bis ein Block oder Änderungsbefehl auftritt.
- Wenn Ihre Konsole auf den „Cue Only"-Modus eingestellt ist, haben Änderungen in Stimmungen keinen Einfluss auf nachfolgende Stimmungswerte.



Hinweis: *Der aktuelle Modus der Konsole wird links oben in der Live- oder Blind-Anzeige angezeigt. Die Eingabeaufforderungen geben ebenfalls dem aktuellen Modus entsprechende Hilfestellungen.*

Stimmungs-Nummerierung

Stimmungsnummern können im Bereich von 0.01 bis 10000 vergeben werden.

Element bietet Ihnen verschiedene Verfahren zum Nummerieren Ihrer Stimmungen. Die üblichsten Verfahren sind folgende:

- Nach dem Drücken der Speichertaste eine Stimmungsnummer eingeben, die eine ganze Zahl (1) oder eine Zahl mit Nachkommastellen (1.1) sein kann.
- Nach dem Drücken der Speichertaste können Sie auch, statt eine Nummer einzugeben, auf **[Next]** drücken, wodurch die Stimmung automatisch die nächste folgende Nummer in der Sequenzliste erhält. Wenn beispielsweise die aktuelle Stimmung die Nummer 1.1 erhalten hat, erhält die neue Stimmung durch Drücken von **[Record] [Next]** automatisch die Nummer 1.2.
  - Ganzzahlige Stimmungsnummer – **[Next]** erhöht die Stimmungsnummer auf die nächste ganze Zahl.
  - Stimmungsnummer mit einer Nachkommastelle (0.1) – **[Next]** zählt in Zehnteln weiter.
  - Stimmungsnummer mit zwei Nachkommastellen (0.01) – **[Next]** zählt in Hundertsteln weiter.
- Beim Speichern von Stimmungsnummern mit Nachkommastellen ist es nicht erforderlich, die Zahl vor dem Komma einzugeben, wenn bereits eine Stimmungsnummer mit Nachkommastellen gespeichert wurde. Wenn beispielsweise die aktuelle Stimmung die Nummer 5.2 hat, ist es beim nächsten Speicherbefehl ausreichend, nur **[.] [5]** einzugeben, um Stimmung 5.5 zu speichern.

Speichern von Stimmungen in Live

Beim Drücken von **[Record]** werden die Parameter aller Geräte, die entweder durch manuelle Änderungen, andere Stimmungen oder Submaster-Playback nicht ihre Vorgabewerte haben, in der Ziel-Stimmung gespeichert.

Wenn Stimmungen gespeichert werden, werden sie automatisch sofort wiedergegeben und manuell geänderte Werte freigegeben, sofern die Funktion „Auto-Playback“ nicht deaktiviert worden ist, siehe *Siehe „Auto Playback“ auf Seite 47.*. Beim Aktivieren einer Stimmung werden Parameterwerte farbcodiert dargestellt, um den Speichervorgang zu verdeutlichen:

- Blau – Die Intensität wurde seit der letzten Stimmung erhöht, oder es wurde ein Nicht-Intensitätsparameter geändert.
- Grün – Die Intensität wurde seit der letzten Stimmung verringert, oder es wurde ein Nicht-Intensitätsparameter markiert.
- Magenta – Der Wert wurde von einer früheren Stimmung „getrackt“ (weitergeführt).
- Weiß – Der Wert wurde geblockt (siehe *Block, Seite 116*).

Arbeiten mit Record

Wenn die Taste **[Record]** gedrückt wird, schaltet die Tastatur auf den Stimmungsmodus um; die Taste **[Cue]** braucht nicht gedrückt zu werden. Folgende Beispiele beschreiben das Speichern von Stimmungen in Live. Sobald die Stimmungs-Speicherung spezifiziert wurde, können Stimmungs-Attribute wie Zeitsteuerung kombiniert und in jeder beliebigen Reihenfolge eingegeben werden.

- **[Record] <Cue> [5] [Enter]** – speichert alle Parameter aller Kreise, die nicht auf ihren Vorgabewerten stehen, in die angegebene Stimmung 5.
- **[Record] <Cue> [5] [Label] [**Name**] [Enter]** – speichert die angegebene Stimmung und fügt einen Namen hinzu. (Hierfür ist ein Touchscreen, eine Maus oder eine Tastatur erforderlich.)



Hinweis: *Für das Verwenden der Konsole im „Tracking“-Modus und das Bearbeiten des „Tracking“ ist es wichtig, das Konzept von „Blocks“ zu verstehen. Wenn eine Stimmung eine Block-Kennung enthält, werden bearbeitete Werte nicht weiter durch diese Stimmung getrackt. Blocks werden häufig in der Stimmung an den Start eines Spielabschnitts oder einer Szene bzw. überall dorthin gesetzt, wo Stimmungen nicht die Werte vorheriger Stimmungen übernehmen sollen. Block-Kennungen sollten auch bei Stimmungen gesetzt werden, die sich wie Blackouts verhalten sollen. Siehe Block, Seite 116.*



Hinweis: *Mit **[+]** und **[Record]** können Sie einen Stimmungsbereich für die Aktualisierung angeben. Siehe „[Update] [+]“ auf Seite 119.*

Arbeiten mit Record Only

„Record Only“ ist ähnlich wie **[Record]**, nur dass hierbei selektiv nur manuell gesetzte Werte gespeichert werden, um zu verhindern, dass nicht beabsichtigte Werte (beispielsweise von einem Submaster) mit in der Stimmung gespeichert werden. Deshalb werden bei diesem Befehl nur manuelle Daten der Kreise in der Stimmung gespeichert. Sämtliche Werte in der vorausgehenden Stimmung, die nicht verändert wurden, werden in die neue Stimmung getrackt.

Durch doppeltes Drücken von **[Record]** wird „Record Only“ an die Kommandozeile gesendet.

Alle zusammen mit **[Record]**] verwendeten Befehle können auch zusammen mit „Record Only“ verwendet werden.

- **[Record] [Record] <Cue> [Next] [Enter]** – speichert nur die manuell gesetzten Werte in die nächste Stimmung der Liste.
- **[Record] [Record] [Cue] [3] [Enter]** – speichert nur die manuell gesetzten Werte in Stimmung 3.

- **[2] [Thru] [8] [Record] [Record] <Cue> [9] [Enter]** – speichert nur die manuell gesetzten Werte für Kreise 2 bis 8 in die Ziel-Stimmung 9.
- **[**Kreisanwahl**] {Color} [Record] [Record] <Cue> [4] [Enter]** – speichert nur die manuellen Farbdaten für die angewählten Kreise in Stimmung 4. Werte für andere Kreise/Parameter werden aus der vorherigen Stimmung übernommen.

Selektives Speichern von Stimmungen mit [Record]

Stimmungen können auch durch selektive Speicherung erzeugt werden, wobei nur die Kreise und/oder Parameter spezifiziert werden, die gespeichert werden sollen. Beim selektiven Speichern müssen Sie die ein- oder auszuschließenden Kreise und die entsprechende Funktionsanweisung **[Thru]**, **[+]**, **[-]** als Teil des **[Record]**-Befehls angeben.

Die folgenden Beispiele zeigen verschiedene Verfahren zum selektiven Speichern von Stimmungen:

- **[1] [Thru] [3] [Record] <Cue> [2] [Enter]** – speichert nur die Kreise 1 bis 3 in die Stimmung 2.
- **[-] [9] [Record] <Cue> [5] [Enter]** – speichert Stimmung 5 ohne Kreis 9.

Da Element eine Tracking-Konsole ist, werden alle Kreise, die nicht in das selektive Speichern aufgenommen werden, jedoch Werte in der vorherigen Stimmung haben, in der gespeicherten Stimmung fortgeführt. Dies ist auch der Fall, wenn sich das Pult im Modus „Cue Only“ befindet. Zum Entfernen von Intensitätswerten, die andernfalls bei selektivem Speichern fortgeführt würden, kann der Befehl Rem Dim verwendet werden. *Siehe „Remainder Dim“ auf Seite 93.*

Arbeiten mit [Cue Only/Track]

Im „Tracking“-Modus

Element ist auf den „Tracking“-Modus voreingestellt. Wenn Sie eine neue Stimmung anlegen, werden alle unveränderten Kreisparameterwerte aus der vorherigen Stimmung in die neue Stimmung getrackt, d. h. übernommen. Sämtliche Änderungen in dieser neuen Stimmung werden ebenfalls in den nachfolgenden Stimmungen bis zum nächsten Move- oder Block-Befehl weitergegeben. In dem untenstehenden Beispiel stellen die grauen Felder getrackte Werte und die weißen Felder Move-Befehle dar.

Channels	1	2	3	4	5
Cue 1	00	25	00	FL	30
Cue 2	FL	25	60	FL	25
Cue 3	FL	25	50	FL	50
Cue 4	FL	25	50	FL	30
Cue 5	00	25	50	00	65

Im „Tracking“-Modus werden Änderungen an einer vorhandenen Stimmung durch die Sequenzliste bis zum nächsten Move-Befehl weitergegeben. Änderungen in Stimmung 3 führen zu Änderungen in der Sequenzliste, wie unten in Fettdruck dargestellt.

Channels	1	2	3	4	5
Cue 1	00	25	00	FL	30
Cue 2	FL	25	60	FL	25
Cue 3	**50**	**75**	**75**	**80**	**65**
Cue 4	50	75	75	80	30
Cue 5	00	75	75	00	65

Arbeiten mit Cue Only

Mit der Taste **[Cue Only/Track]** können Sie eine Ausnahme von diesem Verhalten erreichen. **[Cue Only/Track]** in Kombination mit **[Record]** oder **[Update]** ändert das standardmäßige Tracking-Verhalten. Wenn Sie eine Stimmung mitten in der Sequenzliste speichern, wird mit der Taste **[Cue Only]** verhindert, dass neue Werte in die folgende Stimmung getrackt werden. Die nachfolgenden Werte bleiben unverändert, weil ein Move-Befehl für diese Werte in die nächste Stimmung eingefügt wird. Wenn Sie eine Stimmung neu speichern oder aktualisieren, werden die Änderungen nicht getrackt/weitergeführt. Mit der Anweisung **[Record] <Cue> [3] [Cue Only] [Enter]** wird die Sequenzliste wie unten dargestellt geändert.

Channels	1	2	3	4	5
Cue 1	00	25	00	FL	30
Cue 2	FL	25	60	FL	25
Cue 3	**50**	**75**	**75**	**80**	**65**
Cue 4	FL	25	50	FL	30
Cue 5	00	25	50	00	65

Hinweis:

*In den folgenden Beispielen entspricht der Befehl **[Cue Only]** der Betätigung der Bedientaste **[Cue Only/Track]**. Die Systemeinstellung bestimmt die aktuelle Bedeutung der Taste entsprechend dem Betriebsmodus des Systems.*

Zum besseren Verständnis wird nur die kontextabhängige Funktion der Taste in den Beispielen verwendet.

Bei Einstellung des Systems auf „Tracking“

- **[Record] <Cue> [5] [Cue Only] [Enter]** – speichert Stimmung 5. Neue Werte oder Änderungen werden nicht in die anschließende Stimmung übernommen („getrackt“).
- **[-] {Color} [Record] <Cue> [5] [Cue Only] [Enter]** – wie oben werden die gespeicherten Daten nicht getrackt, und alle Color-Werte bleiben von der Speicherung ausgenommen. Sämtliche Color-Werte der vorherigen Stimmung werden getrackt.
- **[-] [5] [Record] <Cue> [6] [Cue Only] [Enter]** – speichert die angegebene Stimmung, ausgenommen die Beiträge von Kreis 5. Die gespeicherten Daten werden nicht in die anschließende Stimmung getrackt.

Arbeiten mit Trace

Die Funktion **{Trace}** arbeitet ähnlich wie die Funktion Track, außer dass sie die gespeicherten Werte rückwärts bis zum nächsten Änderungsbefehl trackt. In dem untenstehenden Beispiel wurden die Kreiswerte geändert, während Stimmung 3 live auf der Bühne zu sehen ist. Mit der Trace-Funktion werden diese geänderten Werte wie folgt in die Stimmungen eingefügt: Der neue Wert für Kreis 1 wird in Stimmung 2 gespeichert, der Wert für Kreis 2 wird in Stimmung 1 gespeichert, und der Wert für Kreis 3 wird in Stimmung 3 gespeichert. Ursache dafür ist, dass die Move-Befehle für diese Kreise in diesen Stimmungen enthalten sind. Im Fall von Kreis 1 und 2 werden die neuen Werte in Stimmung 3 getrackt. Die mit der Anweisung **[Record] <Cue> [3] {Trace} [Enter]** in der Sequenzliste vorgenommenen Änderungen sind unten in Fettdruck dargestellt.

Channels	1	2	3	4	5
Cue 1	00	**75**	00	**80**	30
Cue 2	**50**	75	60	80	25
Cue 3	50	75	**75**	80	**65**
Cue 4	FL	75	50	FL	30
Cue 5	00	75	50	00	65

Mit **{Trace} {Trace}** kann erzwungen werden, dass der neue Wert des Kreises rückwärts in der Sequenzliste angewendet wird.

Informationen zur Verwendung von **[Update]** und **{Trace}**, *Siehe „Arbeiten mit Trace“ auf Seite 121.*

Im „Cue Only“-Modus

Wenn Sie eine neue Stimmung speichern, werden alle Kreisparameterwerte aus der vorherigen Stimmung in die neue Stimmung getrackt. Mit der Taste **[Cue Only/Track]** können Sie eine Ausnahme von dem für das System eingestellten „Tracking“-Modus erreichen.

Hinweis: *In den folgenden Beispielen entspricht der Befehl **[Track]** der Betätigung der Bedientaste **[Cue Only/Track]**. Die Systemeinstellung bestimmt entsprechend dem Betriebsmodus des Systems über die aktuelle Bedeutung der Taste.*

Zum besseren Verständnis wird nur die kontextabhängige Funktion der Taste in den Beispielen verwendet.

Bei Einstellung des Systems auf „Cue Only“

- **[Record] <Cue> [5] [Track] [Enter]** – speichert Stimmung 5. Diese Daten werden bis zur nächsten Änderung oder zum nächsten Block in der Liste getrackt.
- **[-] [5] {Color} [Record] <Cue> [6] [Track] [Enter]** – speichert die angegebene Stimmung, ausgenommen die Color-Werte von Kreis 5. Diese Daten werden bis zur nächsten Änderung oder zum nächsten Block in der Liste getrackt.

Move Fade

Element wendet die Move Fade-Philosophie an. Das bedeutet, dass nur sich verändernde Werte von Stimmung zu Stimmung ausgeführt werden, und auch, dass diese Werte, das weiterhin im eigenen Tempo tun, wenn Sie Stimmungen ausführen, bevor frühere Stimmungen Überblendungen abgeschlossen sind. Definition, siehe *Move Fade, Seite 236*

Beispiel:

In Stimmung 1 ändert sich Kreis 1 in einer Überblendungszeit von 10 Sekunden auf 100 %. Stimmung 2 enthält Kreis 2 bei 50 % und einer Überblendungszeit von 3 Sekunden. Bei Ausführung von Stimmung 1, wobei mit dem Hochregeln von Kreis 1 begonnen wird, und Sie 5 Sekunden später erneut **[Go]** drücken, setzt Kreis 1 die Überblendung in 5 Sekunden fort (über eine Überblendungszeit von insgesamt 10 Sekunden hinweg). In der Zwischenzeit beginnt Kreis 2 mit dem Hochregeln und schließt dies in 3 Sekunden ab, während Kreis 1 weiterhin geändert wird. So lassen sich ganz einfach komplexe Stimmungen mit mehreren Überblendzeiten erzeugen, indem einfach Stimmungen gespeichert werden und **[Go]** gedrückt wird.

Damit eine Stimmung erzwungenermaßen bei einer noch laufenden Überblendung ausgeführt wird, beispielsweise bei einem Blackout am Ende einer Szene, muss bei dieser Stimmung ein Block gesetzt werden.*Siehe „Block“ auf Seite 116.*

Zeitsteuerung

Zeitsteuerungskategorien stehen für Überblendungen zur Erhöhung und Verringerung der Intensität zur Verfügung. Änderungen der Nicht-Intensitätsparameter verwenden immer die Intensitäts-Einblendzeit. Jede dieser Zeiten kann eine zugehörige Wartezeit haben.

Die Zeiten können in Minuten und Sekunden (z. B. 10:15) mit gültigen Überblendzeiten von Null bis 99.59 oder in Sekunden und Zehntelsekunden (z. B. 1.3) oder in Hundertstelsekunden (z. B. 1.35) eingegeben werden. Der Gültigkeitsbereich für diese Überblendzeiten umfasst Null bis 99.99. Falls auf Stimmungsebene keine Zeiten angegeben sind, werden die im Setup eingestellten Zeiten verwendet. *Siehe „{Stimmung Setup}“ auf Seite 45.*

Beispiel:

Die Zeit für Stimmung 1 soll 10 Minuten und 15 Sekunden sein.

- ***[Cue] [1] [Time] [1][0][1][5] [Enter].***

Die Zeit wird in der Kommandozeile folgendermaßen angezeigt:



Wenn die Zeit für Stimmung 1 in Sekunden und Zehntelsekunden angezeigt werden soll, beispielsweise 1,3 Sekunden, geben Sie dies mit einem Dezimalpunkt ein.

- ***[Cue] [1] [Time] [1][.][3] [Enter]***

Die Zeit wird in der Kommandozeile folgendermaßen angezeigt:



Eingeben von Zeiten auf Stimmungsebene

Falls Sie keine Zeiten angeben, weist Element jeder gespeicherten Stimmung Standard-Überblendzeiten zu. Die Zeit-Voreinstellungen werden im Setup festgelegt. Eine Zeitsteuerung kann beim Speichern einer Stimmung vorgesehen oder auch später geändert werden. **[Record]** ist nicht erforderlich, wenn die Zeit einer bereits vorhanden Stimmung geändert wird.

Die folgenden Beispiele beschreiben Speicherbefehle mit Überblendzeiten auf Stimmungsebene:

- **[Record] <Cue> [5] [Time] [9] [Enter]** – speichert Stimmung 5 und setzt eine Zeit von 9 Sekunden.
- **[Record] <Cue> [6] [Time] [3] [Time] [9] [Enter]** – speichert Stimmung 6 und setzt die Einblendzeit auf 3 Sekunden und die Ausblendzeit auf 9 Sekunden. Die erste Eingabe **[Time]** betrifft die Einblendzeit (also den Wechsel des Intensitätswerts auf einen höheren Wert), und die zweite Eingabe **[Time]** betrifft die Ausblendzeit (wenn Intensitätswerte auf einen niedrigeren Wert gesetzt werden).
- **[Cue] [6] [Time] [Enter]** – setzt die Überblendzeit auf den Vorgabewert zurück. Wenn die Stimmung mit gesplitteten Zeiten gespeichert wurde, setzt dieser Befehl nur die Einblendzeit zurück.
- **[Cue] [6] [Time] [Time] [Enter]** – hebt das Zeitsplitting auf und stimmt Aus- und Abblenden aufeinander ab.



Hinweis: *Wenn **[Time]** in einer leeren oder abgeschlossenen Kommandozeile eingegeben wird, wird die angewählte Stimmung für die Zeitänderung immer angezeigt.*

Manuelle Zeitsteuerung auf Stimmungsebene

Manuelle Zeiten werden mit dem Softkey **{Manual}** zugewiesen, der beim Speichern einer Stimmung angezeigt wird. Weitere Informationen zur manuellen Zeitsteuerung siehe *Manuelle Überblendung, Seite 143*.

- **[Record] <Cue> [4] [Time] {Manual} [Enter]** – legt eine manuelle Überblendung fest. Wenn die Stimmung mit geteilten Zeiten gespeichert worden ist, gilt die manuelle Zeit für die Einblendzeit. Wenn die Stimmung nur eine Zeit hatte, werden mit diesem Befehl Ein- und Ausblendzeit manuell über den Fader gesteuert.
- **[Record] <Cue> [4] [Time] [Time] {Manual} [Enter]** – legt eine manuelle Ausblendung der Intensitäten fest.

[Time][/]

Die Taste **[/]** kann mit **[Time]** zum Steuern der Intensitätszeit für das Ein- und Ausblenden und der Verzögerungen verwendet werden.

- **[Cue] [1] [Time] [/] [5] [Enter]** – belegt die Stimmung mit einer Ausblendzeit von 5 und teilt das Einblenden, sodass der aktuelle Wert erhalten bleibt.
- **[Cue] [2] [Time] [/] [Enter]** – entfernt die Ausblendzeit und stimmt Aus- und Abblenden aufeinander ab.
- **[Cue] [5] [Time] [4] [/] [Enter]** – stellt die Ein- und Ausblendzeit ein.

Verzögerungszeit

Verzögerungszeiten werden benutzt, um die Ausführung einer Überblendung zu verzögern. Das Herunterzählen der Wartezeit beginnt in dem Moment, in dem die Stimmung ausgeführt wird (beispielsweise durch Drücken von **[Go]**).

Es können zu jeder Stimmung oder zu Stimmungs-Parts Verzögerungszeiten hinzugefügt werden. *Siehe „Multipart-Stimmungen“ auf Seite 197.*

Folgende Beispiele beschreiben das Speichern mit Einfügen einer Wartezeit:

- **[Record] <Cue> [2] [Delay] [5] [Enter]** – speichert Stimmung 2 mit einer Wartezeit von 5 Sekunden für die Intensität.
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [9] [Delay] [3] [Enter]** – speichert Stimmung 2 mit einer Überblendzeit von 9 Sekunden, beginnend mit einer Verzögerungszeit von 3 Sekunden.
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [7] [Delay] [Enter] [Enter]** – speichert Stimmung 2 mit einer Überblendzeit von 7 Sekunden und löscht die Verzögerungszeit.
- **[Record] <Cue> [2] [Delay] [/] [5] [Enter]** – speichert Stimmung 2 mit einer Wartezeit von 5 Sekunden für die Ausblendung.

Zuweisen von Stimmungs-Attributen

Sie können Stimmungen beim Speichern spezifische Attribute zuweisen, mit denen festgelegt wird, wie sich Stimmungen bei der Ausführung verhalten. Zu den Stimmungs-Attributen gehören Follow-Zeit, Link, Loop, Curve, Rate und Name. Stimmungs-Attribute können gleich beim ersten Speichern der Stimmung eingegeben oder später hinzugefügt oder bearbeitet werden.

Follow

Eine Follow-Zeit bewirkt den automatischen Start der nächsten Stimmung in der Sequenz nach dem Start der entsprechenden Stimmung. Die Follow-Zeit beginnt, wenn die aktuelle Stimmung gestartet wird. **[Shift] + [Delay]** – fügt unter Verwendung der derzeit angewählten Stimmung Follow in die Kommandozeile ein.

Folgende Beispiele beschreiben die erforderlichen Befehle:

- **[Record] <Cue> [5] {Follow} [8] [Enter]** – speichert Stimmung 5 und setzt eine Follow-Zeit von 8 Sekunden, die den Start der nächsten Stimmung in der Sequenz steuert. Die nachfolgende Stimmung wird automatisch gestartet, sobald die Follow-Zeit abgelaufen ist. Die Follow-Zeit beginnt mit dem Start der zugehörigen Stimmung (Stimmung 5) zu laufen.

Entfernen einer Follow-Zeit:

- **[Cue] [x] {Follow} [Enter]**

Link/Loop

Link ermöglicht das Starten von Stimmungen außerhalb der Reihenfolge, indem eine andere Stimmungsnummer als die nachfolgende zur Überblendung vorbereitet wird. Wenn eine Follow-Zeit in den Stimmungs-Attributen enthalten ist, erfolgt die Aktivierung der verlinkten Stimmung nach Ablauf der Follow-Zeit.

Das folgende Beispiel beschreibt die Verwendung von Links:

- **[Record] <Cue> [2] {Link/Loop} <Cue> [8] [Enter]** – speichert die angegebene Stimmung 2 und setzt einen Link zu Stimmung 8 in der Sequenzliste. Wenn Stimmung 2 wiedergegeben wird, wird Stimmung 8 für die nächste Überblendung vorbereitet.

Loop (Schleife) ist eine Funktion zum Verketten und mehrmaligen Wiedergeben einer Reihe von Stimmungen als Schleife in einer Sequenz. Wenn die Sequenz der Stimmungen zum ersten Mal wiedergegeben worden ist, erkennt das System den Loop-Befehl und gibt die Schleife erneut wieder. Bei einem Loop-Befehl mit dem Wert „0“ wird die Sequenz unendlich oft als Schleife wiederholt. **[Go]** beendet die Schleife und springt zur nächsten Stimmung. Bei einem Loop-Befehl mit Angabe eines Wertes größer 0 wird die Schleife für diese Anzahl Durchläufe wiederholt und anschließend zur nachfolgenden Stimmung gesprungen.

Normalerweise werden die Werte der vor dem Start der Schleife liegenden Stimmung in die Schleife getrackt. Um dies zu verhindern, muss die erste Stimmung in der Schleife geblockt werden. *Siehe „Block“ auf Seite 116.*

Das folgende Beispiel beschreibt die Verwendung von Loop:

- **[Cue] [2] {Link/Loop} <Cue> [1] {Link/Loop} [3] {Follow} [4] [Enter]** – speichert einen Link von Stimmung 2 zu Stimmung 1 zurück. Aufgrund der Follow-Zeit löst Stimmung 1 automatisch 4 Sekunden nach Beginn von Stimmung 2 aus. Wenn Stimmung 1 ebenfalls eine Follow-Zeit aufweist, löst es automatisch Stimmung 2 aus. Dies wird 4 Mal ausgeführt (einmal plus 3 Schleifen) und stoppt dann in Stimmung 2. Der Schleifenwert legt die Häufigkeit der Ausführung der Schleifenanweisung fest. Da die Sequenz vor dem Loop-Befehl bereits einmal gelaufen ist, beträgt die Gesamtzahl der Durchläufe die angegebene Anzahl der Schleifen +1.

Rate

Der Softkey **{Rate}** dient zum Einfügen einer Änderung aller Zeiten in einer Stimmung. Die Voreinstellung ist 100 %, also Originalzeit. Um eine Stimmung zu verlangsamen, Rate auf einen Wert unter 100 % setzen. Um eine Stimmung zu beschleunigen, Rate auf einen Wert über 100 % setzen. Die Rate für eine Stimmung kann zwischen 0 und 2000 % betragen. Ein Zeitwert von 5 hat bei einer Rate von 50% eine Dauer von 10 Sekunden. Ein Zeitwert von 5 hat bei einer Rate von 200 % eine Dauer von 2,5 Sekunden.

Das folgende Beispiel beschreibt die Verwendung der Funktion Rate:

- **[Record] <Cue> [4] {Rate} [1] [2] [5] [Enter]** – speichert die angegebene Stimmung und setzt einen Rate-Korrekturbefehl für alle Zeiten. Damit wird die Stimmung mit 125 % der gespeicherten Zeitwerte wiedergegeben.



Hinweis: *Die Korrekturfunktion eignet sich besonders für das Beschleunigen oder Verlangsamen einer Stimmung, da Sie die Geschwindigkeit der Stimmung anpassen können, ohne alle einzelnen Zeiten innerhalb der Stimmung anpassen zu müssen. Bestimmen Sie dazu den Zeitkorrekturfaktor, mit dem die Stimmung wiedergegeben werden soll, und speichern Sie diesen in der Stimmung (wie oben dargestellt).*

Kennlinie

Eine **{Kennlinie}** kann benutzt werden, wenn die Überblendung statt des linearen Ablaufs der Zeiten durch eine Kennlinie gesteuert werden soll. Eine Kennlinie bei einer Standardstimmung wird nur auf die Intensität angewendet. Eine Kennlinie bei einer Multipart-Stimmung wird auf alle dem Move-Befehl in diesem Teil zugewiesenen Parameter angewendet. *Siehe „Speichern und Verwenden von Kennlinien“ auf Seite 201.*

Das folgende Beispiel beschreibt die Zuweisung einer Kennlinie zu einer Stimmung:

- **[Cue] [6] <Weitere Softkeys> {Kennlinie} [5] [Enter**] – wendet Kennlinie 5 auf Stimmung 6 an.

Label

[Label] dient zum Zuweisen eines alphanumerischen Namens/Texts zu einer Stimmung oder einem Teil einer Stimmung.



Hinweis: *Für diese Eingabe ist ein Touchscreen, eine Maus oder eine externe Tastatur notwendig.*

Das folgende Beispiel beschreibt die Zuweisung eines Namens zu einer Stimmung:

- **[Record] <Cue> [7] [Label] <**Name**> [Enter]** – speichert Stimmung 7 und fügt ihr den über die alphanumerische Tastatur eingegebenen Namen hinzu.
- **[Record] <Cue> [8] [Label] [Out] [Enter]** – speichert Stimmung 7 und fügt ihr den Namen der Bedientaste als Namen hinzu.

Löschen von Stimmungs-Attributen

Löschen von Attributen aus einer Stimmung:

- **[Cue]** [n] **[Follow] [Enter]** – entfernt die Follow-Zeit aus der angegebenen Stimmung „n“.
- **[Cue]** [n] **[Label] [Label] [Enter]** – entfernt den Namen aus der angegebenen Stimmung „n“.
- **[Cue]** [n] **{Link/Loop} [Enter]** – entfernt den Link-Befehl aus der angegebenen Stimmung „n“.
- **[Cue]** [n] **[Thru]** [y] **{Rate} [Enter]** – entfernt die Rateeinstellung aus den angegebenen Stimmungen „n“ bis „y“.

Diese Anweisungen können kombiniert werden, um mehrere Attribute gleichzeitig zu entfernen:

- **[Cue]** [n] **[Follow] {Link/Loop} [Enter]** – entfernt die Follow-Zeit und den Link-Befehl.

Kennungen

Kennungen können in Stimmungen eingefügt werden, um bestimmte Verhaltensweisen zu ändern. Es gibt die Kennungen „Block“, „Preheat“ und „Moves“.

Block

Block-Kennungen verhindern, dass bearbeitete Werte in einer Stimmung fortgeführt werden, und erzwingen eine Move-Anweisung bei allen getrackten Werten in dieser Stimmung. Beispiel: Wenn Kreis 1 in Szene 1 und Szene 2 auf 100 % steht und Sie sicherstellen möchten, dass er auch nach dem Ändern von Szene 1 in Szene 2 auf 100 % steht, setzen Sie eine Block-Kennung auf die Stimmung 2. Ein Block erzwingt die Wiedergabe der gespeicherten Werte. (Blackout-Stimmungen werden normalerweise geblockt, um sicherzustellen, dass alle Werte der vorherigen Stimmung, die ihre Änderung aufgrund einer vorherigen Aktion noch nicht abgeschlossen haben, auf Null geregelt werden.)



Hinweis: *Bei anderen Eos Family-Konsolen wird der Blockbefehl in Block für Bearbeitung und Durchsetzen für Playback aufgeteilt.*

Sie können einen Block für eine Stimmung, einen Stimmungs-Part, einen Kreis (oder eine Gruppe von Kreisen) oder einen Parameter (oder eine Gruppe von Parametern) innerhalb einer Stimmung setzen.

Auf Stimmungsebene

Ein Stimmungsebenen-Block führt dazu, dass zur Bearbeitung und zur Wiedergabe alle getrackten Werte in der Stimmung wie Move-Befehle behandelt werden, wodurch verhindert wird, dass Änderungen in davor liegenden Stimmungen in die Stimmung getrackt werden. Nicht in der Stimmung enthaltene Parameter sind von der Block-Anweisung nicht betroffen.

Blocks verhindern nicht, dass eine Stimmung, ein Kreis oder ein Parameter im Zuge der Änderung eines Bereichs geändert oder eine Trace-Anweisung durchgeführt wird (siehe *Arbeiten mit Trace, Seite 121*). Es wird davon ausgegangen, dass wenn Sie eine Trace-Anweisung verwenden, auch tatsächlich der ursprüngliche Wert geändert werden soll. Ein Block hindert die Funktion Trace daran, weiter rückwärts in der Sequenzliste zurückzugehen.

Für geblockte Stimmungen werden Parameterwerte weiß angezeigt.

- **[Cue] [5] [Block] [Enter]** – im Kennungsfeld wird ein „B“ als Kennung für einen Block auf Stimmungsebene angezeigt. Wenn diese Stimmung gestartet wird, werden alle Werte, die sonst als getrackte Werte angezeigt würden, weiß dargestellt. Alle Änderungen, die in der Sequenzliste vor dieser Stimmung liegen, haben keinen Einfluss auf diese „geblockten“ Stimmungswerte.

Auf Kreis-/Parameterebene

Blocks können auch für einen Kreis oder einen Kreisparameter gesetzt werden. Das ist sowohl in Live als auch in Blind möglich. Beim Setzen in Live muss die Block-Anweisung durch Speichern oder Aktualisieren in die entsprechende Stimmung übernommen werden.

- **[9] [Block] [Enter]** – setzt einen Block für Kreis 9. Ein rotes „B“ erscheint neben dem Kreis in der Live-Ansicht und zeigt an, dass ein Block gesetzt, aber noch nicht gespeichert wurde.
- **[Group] [5] {Color} [Block] [Enter]** – setzt einen Block für alle Color-Parameter für Gruppe 5.
- **[1][0] {Intensity} [Block] [Enter]** – wendet einen Block auf die Intensität von Kreis 10 an.
- **[Cue] [**n**] {Intensity}** (von ML-Steuerungen) **[Block] [Enter]** – blockt alle Intensitäten in der Stimmung, aber nicht die NPs. I wird im Block-Feld angezeigt.

Die Element unterstützt auch eine „Auto-Block“-Funktion. Auto-Block kann Ihre Daten vor unbeabsichtigten Änderungen schützen. Beispiel: Sie setzen in Stimmung 5 den Kreis 1 auf 50 %. Diese Anweisung wird als Move-Befehl gespeichert. Später gehen Sie auf eine frühere Stimmung

zurück und setzen 1 auf 50 %, und dieser Wert wird in Stimmung 5 getrackt. Kreis 1 erhält einen „Auto-Block“ in Stimmung 5. Obwohl er jetzt auf dem gleichen Wert wie in der vorhergehenden Stimmung ist, wird der ursprünglich beabsichtigte Move-Befehl beibehalten.

Wenn die Block-Anweisung in Blind gespeichert oder aktualisiert worden ist, werden alle getrackten Werte, auf die der Block angewendet wurde, weiß angezeigt. Auto-Blocks werden weiß mit einem weißen Unterstrich angezeigt.

Blocks auf Kreisebene werden in der Sequenzliste durch ein „b“ gekennzeichnet, und Auto-Blocks werden in der Sequenzliste durch ein „b“ gekennzeichnet und stellen einen Teilblock dar. Zum Entfernen von Auto-Blocks siehe *Auto-Block-Bereinigung, Seite 128*.

Preheat (Vorheizen)

Preheat (Vorheizen) kann verwendet werden, um Glühlampen in der Stimmung vorzuheizen, die unmittelbar vor einer Einblendung liegt. Vorheizwerte können den Kreisen im Patch zugewiesen werden.

Preheat wird mit dem Softkey **{Preheat}** auf Stimmungs- (oder Stimmungs-Part-) Ebene zugewiesen, und danach wird jeder Kreis in dieser Stimmung, dem in Patch ein Preheat-Wert zugewiesen wurde, in der Stimmung, die unmittelbar vor der Stimmung mit der Preheat-Kennung liegt, auf die angegebene Intensität aufgeblendet. *Siehe „Attribute“ auf Seite 68.* Stimmungen mit einer Preheat-Kennung erhalten ein „P“ in der Spalte Preheat-Kennung (gekennzeichnet durch ein „P“ über der Spalte).

Wenn ein Kreis im Vorheizzustand ist, wird im Intensitätsfeld des Kreises ein „Ph“ angezeigt. Wenn vorgeheizt wird, wird der Vorheizwert anhand der Einblendzeit der entsprechenden Stimmung eingestellt. Sie können die Taste **[Data]** gedrückt halten, um die tatsächlichen Vorheizwerte anzuzeigen.

Move-Befehle

Es gibt zwei Typen von Move-Befehlen, Live und Dark. Ein Live Move ist eine NPs-Ausführung in einem Kreis mit einer Intensität, die in der vorherigen Stimmung null beträgt und in der aktuellen Stimmung über null ansteigt. Ein Dark Move ist eine NPs-Ausführung in einem Kreis bei einer Intensität von null in der vorherigen und aktuellen Stimmung.

Im PSD und Sequenzlistenindex werden in der Spalte MV die Live- und Dark-Move-Kennungen angezeigt. Ein Live Move wird mit einem „L“ angegeben, ein Dark Move mit einem „D“. Mit „+“ wird angezeigt, dass die Stimmung beide Move-Typen enthält.

Arbeiten mit der Execute-Liste

Die Execute-Liste kann dazu verwendet werden, Makros und Relais auszulösen.

Wenn Sie auf **{Execute}** klicken, erscheint ein Dialogfenster. Dieses Fenster zeigt eine Liste der verfügbaren Trigger an.

Auslösen eines Makros:

- **[Cue] [1] {Execute} [Macro] [5] [Enter]** – löst Makro 5 aus.

Das Ein- oder Ausschalten eines Relais auslösen:

- **[Cue][5] {Execute} {Relais}[1] [/] [1] {On} [Enter]** – löst Relais 1/1 bei (ACN-Gruppen-ID / Relaisnummer) aus

Entfernen eines Triggers:

Zum Entfernen eines Triggers greifen Sie auf die Stimmungsnummer zu, und klicken Sie auf **{Execute}**, den Speicherzieltyp, und drücken Sie **[Enter]**.

- **[Cue] [5] {Execute} [Macro] [Enter]**

Ändern von Stimmungen in Live

Gespeicherte Stimmungen können in Live geändert werden. Stimmungs-Attribute (wie Link, Loop, Label und so weiter) können ebenfalls geändert werden. Zum Ändern von Stimmungs-Attributen muss die Stimmung nicht aktiv sein (wiedergegeben werden). Sie können bei Bedarf auch die Stimmungs-Attribute für einen ganzen Bereich von Stimmungen ändern.

[Recall From], **[Copy To]** und **Move To** können für das Erstellen und Bearbeiten von Stimmungsdaten verwendet werden. *Siehe „Weitergehende manuelle Kontrolle“ auf Seite 187.*

Verwendung von [At] [Enter]

Eine praktische Funktion beim Ändern von Stimmung ist auch **[At] [Enter]**. Dabei handelt es sich um eine einfache Funktion, mit der Sie jeden Kreis oder Parameter oder mehrere davon auswählen und deren Änderungsbefehle entfernen können, wodurch die Werte der vorhergehenden Stimmung getrackt werden.

[At] [Enter] ist im Grund ein „Zurück zur vorherigen Stimmung“-Befehl, der Änderungsbefehle und sämtliche manuellen Werte vollständig entfernt und durch die Werte der vorhergehenden Stimmung ersetzt.

Beispiel:

Stimmung 5 ist in Live aktiv.

- ***[Group] [1] {Focus} [At] [Enter]***

Mit diesem Befehl werden die aktuellen Focus-Änderungen für die Gruppe 1 aufgehoben und die Focus-Werte für diese Geräte aus der unmittelbar vorhergehenden Stimmung wiederaufgerufen. Diese Werte sind jetzt manuell geändert und können nach Bedarf gespeichert oder aktualisiert werden.

Sie können **[At] [Enter]** auch nur für spezielle Kreise oder Parameter nutzen, indem Sie diese spezifisch angeben:

- **[2] [At] [Enter]** – entfernt nur die Änderungen für Kreis 2.
- **[2] {Color} [At] [Enter]** – entfernt nur die Color-Wert-Änderungen für Kreis 2.
- **[2] [Thru] [5] [+] [9] [+] [1] [1] [Thru] [1] [5] [-] [1] [2] [-] {Zoom} [At] [Enter]** – entfernt nur die Änderungen für die angewählten Kreise für alle Parameter außer Zoom.

Arbeiten mit Record

Sie können eine Stimmung ändern, indem Sie diese komplett neu speichern. Nach dem Ändern von Kreisen/Parametern:

- **[Record] [Enter] [Enter]** – ersetzt sämtliche Daten in der aktiven Stimmung durch die aktuellen Ausgabewerte.
- **[Record] [Cue]** [x] **[Enter] [Enter]** – ersetzt sämtliche Daten in der Stimmung „x“ durch die aktuellen Bühneneinstellungen.

Arbeiten mit Record Only

Sie können eine Stimmung auch mit „Record Only“ ändern. „Record Only“ ist ähnlich wie [Record], nur dass hierbei selektiv nur manuell gesetzte Werte gespeichert werden, um zu verhindern, dass nicht beabsichtigte Werte (beispielsweise von einem Submaster) mit in der Stimmung gespeichert werden. Durch doppeltes Drücken von **[Record]** wird „Record Only“ an die Kommandozeile gesendet.

Alle zusammen mit [Record] verwendeten Befehle können auch zusammen mit „Record Only“ verwendet werden.

Selektives Speichern von Stimmungen mit [Record]

Stimmungen können auch durch selektive Speicherung geändert werden, wobei nur die Kreise und/oder Parameter spezifiziert werden, die gespeichert werden sollen. Beim selektiven Speichern müssen Sie die ein- oder auszuschließenden Kreise und die entsprechende Funktionsanweisung **[Thru]**, **[+]**, **[-]** als Teil des **[Record]**-Befehls angeben.

[Update]

Update ist eine sehr leistungsfähige und vielseitige Funktion. Mit einer Kombination aus **[Cue Only/ Track]**, **[Trace]** und **{Make Absolute}** ergeben sich fast unendlich viele verschiedene Möglichkeiten zum Aktualisieren spezifischer Informationen und manueller Werte. Nachstehend finden Sie einige Beispiele für das gleichzeitige oder individuelle Aktualisieren von Daten in verschiedenen Speicherzielen. Diese Liste ist nicht vollständig, sondern soll Sie zur Entwicklung eigener Aktualisierungsmethoden anregen.

Aktualisieren von Referenzen

Wenn eine Stimmung aktiv ist, können innerhalb dieser Stimmung verschiedene Speicherziele (Paletten) wiedergegeben werden. Wenn die Werte in dieser Stimmung oder auch in den einzelnen Paletten geändert werden, können sowohl die Stimmung als auch die Referenzen innerhalb dieser Stimmung einfach aktualisiert werden. Wenn Sie eine Referenz in einer Stimmung korrigiert haben, werden die Daten rot mit einem roten hochgestellten „R“ neben der Intensität des Kreises angezeigt.

Element hat die Voreinstellung, alle in einer Stimmung enthaltenen referenzierten Daten zu aktualisieren.

Beispiel:

Stimmung 5 wird in Live abgerufen. Die Stimmung enthält Referenzen auf Color Palette 1. Sie ändern die Intensität und passen manuell die Farbe der Kreise an, die in diesen Speicherzielen enthalten sind. Um jetzt die Stimmung *und* die Paletten zu aktualisieren, drücken Sie:

- ***[Update] [Enter]***

Damit werden die manuellen Farbänderungen in Color Palette 1 aktualisiert. Damit bezieht sich Stimmung 5 jetzt auf die neuen Intensitätswerte, und die Änderungen an CP1 wurden für die gesamten Vorstellungsdaten einheitlich durchgeführt.

Wenn Sie Änderungen an anderen Kreisen durchgeführt haben, die nicht in den in Stimmung 5 verwendeten Paletten enthalten sind, werden diese Werte als Absolutwerte ebenfalls in der Stimmung aktualisiert.

Aktualisieren ohne Referenzen (Make Absolute)

Wenn Sie Ihre Änderungen an der Stimmung speichern möchten, ohne die Referenzen zu aktualisieren, können Sie mit **{Make Absolute}** die Verbindung zu den Referenzen lösen. Der Befehl **{Make Absolute}** kann vor der Aktualisierungsanweisung auf die erforderlichen

Kreise/Parameter angewandt oder diese während der Aktualisierung angegeben werden.

- **[Update] {Make Absolute} [Enter]** – löst die Referenzen für jeden Parameter auf, der geändert worden ist, und aktualisiert die Stimmung entsprechend der Änderungen. Das referenzierte Ziel wird in den Kreisen, die jetzt Absolutwerte aufweisen, nicht mehr angezeigt. Sämtliche aktualisierten Werte in Stimmung 5 werden jetzt als Absolutwerte angezeigt.
- **[5] [Thru] [9] [Update] {Make Absolute} [Enter]** – löst nur die Referenzen für die Kreise 5-9 auf und speichert deren Absolutwerte in der Stimmung. Andere manuelle Werte werden bei dieser Aktualisierung nicht berücksichtigt.

[Update] [Thru]

Mit **[Update] [Thru]** können Sie von einer aktuellen Stimmung zu einer Zielstimmung aktualisieren, ohne erst die aktuelle Stimmungsnummer einzugeben.

Beispiel:

Wenn Sie sich derzeit in Stimmung 5 befinden und bis Stimmung 10 aktualisieren möchten, verwenden Sie folgende Syntax:

- ***[Update] [Thru] <Cue> [10] <CueOnly/Track> [Enter]***

[Update] [+]

Mit **[+]** können Sie einen Stimmungsbereich für die Aktualisierung angeben. **[+]** kann auch mit **[Record]** verwendet werden.

Hinweis: *Wenn vor **[+]** keine Stimmungsnummer eingegeben wird, wird die derzeit aktive Stimmung verwendet.*

Beispiel:

Nur Stimmungen 5, 10 und 15 aktualisieren:

- **[Update] <Cue> [5] [+] <Cue> [1][0] [+] <Cue> [1][5] <CueOnly/Track> [Enter]**

Aktuelle Stimmung und Stimmung 7 aktualisieren:

- **[Update] [+] <Cue>[7] <CueOnly/Track> [Enter]**

Arbeiten mit „Cue Only/Track“

Mit der Taste **[Cue Only/Track]** können Sie eine Ausnahme von dem für das System eingestellten „Tracking“-Modus erreichen. Das bedeutet, dass die Taste dem Befehl **[Track]** entspricht, wenn das System auf „Cue Only“ eingestellt ist. Andersherum entspricht die Taste dem Befehl **[Cue Only]**, wenn das System auf „Tracking“ eingestellt ist.

Weitere Informationen über das Verhältnis von „Tracking“ zu „Cue Only“ siehe *Tracking und Cue Only, Seite 236* und *Arbeiten mit [Cue Only/Track], Seite 109*.

[Cue Only/Track] kann in Verbindung mit Speicher- oder Aktualisierungsfunktionen verwendet werden. Folgende Beispiele beschreiben die erforderlichen Befehle:

Hinweis: *In den folgenden Beispielen entsprechen die Befehle **[Cue Only]** und **[Track]** beide der Betätigung der Bedientaste **[Cue Only/Track]**. Die Systemeinstellung bestimmt die aktuelle Bedeutung der Taste.*

Zum besseren Verständnis wird nur die kontextabhängige Funktion der Taste in den Beispielen verwendet.

Bei Einstellung des Systems auf „Tracking“

- **[Record] <Cue> [5] [Cue Only] [Enter] [Enter]** – speichert Stimmung 5 neu. Damit werden *ausschließlich* die Werte in Stimmung 5 geändert. Die Änderungen werden im weiteren Verlauf der Liste nicht getrackt.
- **[-] {Color} [Record] <Cue> [5] [Cue Only] [Enter] [Enter]** – wie oben, außer dass sämtliche Color-Werte von der Speicherung ausgenommen bleiben und die gespeicherten Daten nicht weiter getrackt werden. Die Color-Werte in der Stimmung bleiben unverändert.
- **[Update] <Cue> [5] [Cue Only] [Enter]** – aktualisiert Stimmung 5 nur mit den manuellen Parametern, deren Werte aus dieser Stimmung stammen. Die Änderungen werden im weiteren Verlauf der Liste nicht getrackt. Dabei ist zu beachten, dass dieser Befehl auch das referenzierte Ziel aktualisiert, falls die aktualisierten Werte referenzierte Werte waren.
- **[-] [5] [Record] <Cue> [7] [Cue Only] [Enter] [Enter]** – speichert die angegebene Stimmung neu, ausgenommen die Beiträge von Kreis 5. Die gespeicherten Daten werden im weiteren Verlauf der Liste nicht getrackt.

Bei Einstellung des Systems auf „Cue Only“

- **[Record] <Cue> [5] [Track] [Enter] [Enter]** – speichert Stimmung 5 neu. Die Änderungen werden bis zum nächsten Änderungsbefehl oder Block in der Liste getrackt.
- **[-] [5] {Color} [Record] <Cue> [7] [Track] [Enter] [Enter]** – speichert die angegebene Stimmung neu, ausgenommen die Color-Werte von Kreis 5. Diese Daten werden im weiteren Verlauf der Liste getrackt.
- **[Update] <Cue> [3] [Thru] [7] [Track] [Enter]** – aktualisiert Stimmungen 3 bis 7. Bereichs-Aktualisierungen unterliegen hinsichtlich ihres Einflusses auf nachfolgende Stimmungen den normalen Voraussetzungen von „Track/Cue only“.

Arbeiten mit Trace

{Trace} funktioniert genau wie die Funktion Track, außer dass sie das Rückwärts-Tracken von Änderungen in der Sequenzliste zulässt, bis ein Move-Befehl auftritt. Ein Trace wird bis zu einer Move- oder blockierten Anweisung fortgeführt, aber nicht darüber hinaus.

Folgende Beispiele beschreiben die erforderlichen Befehle:

- **[Update] <Cue> [5] [Trace] [Enter]** – aktualisiert Stimmung 5 und führt die Änderungen bis zum Auftreten eines Move-Befehl rückwärts weiter. Wenn das System auf den „Tracking“-Modus eingestellt ist, setzen sich Änderungen vorwärts durch die Sequenzliste hindurch fort, bis ein Block oder Move-Befehl auftritt. Wenn das System auf den „Cue Only“-Modus eingestellt ist, hat diese Anweisung keinen Einfluss auf nachfolgende Stimmungswerte.
- **[Update] {Trace} [Cue Only/Track] [Enter]** – aktualisiert die angewählte Stimmung und führt die Änderungen bis zum Auftreten eines Move-Befehl rückwärts weiter. Wenn das System auf den Tracking-Modus eingestellt ist, können sich die Änderungen nicht vorwärts durch die Sequenzliste hindurch fortsetzen. Wenn das System im „Cue only“-Modus ist, können sich die Änderungen weiter fortsetzen.

Wenn ein aktiver Kreis (Null) in der Sequenzliste einen aktiven Wert empfängt, führt dieser Kreis bei Verwendung von Update-Trace kein Tracing des aktuellen Setups in den vorherigen Stimmungen aus. Mit **{Trace} {Trace}** kann erzwungen werden, dass der neue Wert des Kreises rückwärts in der Sequenzliste angewendet wird.

Aktualisieren der aktuellen Stimmung

Zum Aktualisieren der aktuellen Stimmung einfach **[Update] [Enter]** drücken. Damit werden sämtliche manuellen Werte in der aktuellen Stimmung aktualisiert, die nicht durch einen Submaster ausgelöst sind.

Aktualisieren einer Quellstimmung

Zum Aktualisieren der Quelle eines Werts in der aktuellen Stimmung (d. h. eines Move-Befehls in einer vorhergehenden Stimmung) müssen Sie einen Trace für den/die gewünschten(n) Kreis(e) angeben.

- **[5] [Update] {Trace} [Enter]** – aktualisiert alle manuellen Änderungen für Kreis 5 in der aktuellen Stimmung. Alle getrackten Werte für Kreis 5 werden per Trace bis zum Ursprung des Werts (dem ursprünglichen Move-Befehl) zurückverfolgt und auf den neuen Wert geändert. Der Wert für Änderungen in der aktuellen Stimmung durch die Funktion Trace wird als Kennzeichnung für einen getrackten Wert magenta angezeigt.

Aktualisieren einer nicht-aktiven Stimmung

Die gleichen Aktualisierungsbefehle wie vorstehend beschrieben können auch für inaktive Stimmungen (Stimmungen, die nicht aktiv ausgegeben werden) verwendet werden. In diesem Fall bleiben manuelle Werte manuell (rot), sofern die aktualisierte Stimmung nicht der Ursprung des Live-Werts eines Kreises ist. Wenn die aktualisierte Stimmung hingegen der Ursprung des aktuellen Werts *ist*, wird die Anzeige der Werte in Magenta (als Kennzeichnung eines getrackten Werts) geändert, wenn die Aktualisierung abgeschlossen wurde.

Speichern und Bearbeiten von Stimmungen aus Blind

Wenn Sie **[Blind]** drücken, wird die angewählte Stimmung angezeigt. Sie können Änderungen an Stimmungen in der Blind-Ansicht in den Ansichten Kreisliste, Tabellenansicht oder Trackliste durchführen. Mit der Taste **[Format]** können Sie die drei Ansichten durchgehen.



VORSICHT: *In Blind werden Änderungen sofort ausgeführt. Die Funktionen **[Record]** und **[Update]** haben in Blind keine Funktion.*



Hinweis: *Wenn in **Setup>Pult>Manuelle Kontrolle>Blind Cue behalten** die letzte Stimmung behalten wurde, wird die letzte Stimmung angezeigt, die Sie in Blind angezeigt haben. Drücken Sie **[Shift] & [Blind]**, um die angewählte Stimmung in Blind zu erzwingen.*

Wenn in der Blind-Ansicht Änderungen an einer aktiven Stimmung durchgeführt werden, haben diese keinen Einfluss auf die aktive Ausgabe.

Zum Entfernen von Move-Befehlen aus einer Stimmung den Kreis anwählen und **[At] [Enter]** drücken. Damit können alle Werte aus der vorhergehenden Stimmung in die aktuelle Stimmung getrackt werden. Dieser Befehl kann auch auf spezifische Parameter beschränkt werden.

Beispiel:

Sie sind in Blind in Stimmung 5 und führen Änderungen an den Kreisen 1-5 durch:

- ***[1] [Thru] [5] [At] [5] <0> {Iris} [3] [5] [Enter]***

Die Intensität wird auf 50 % und die Iris auf 35 % gesetzt. Sie entfernen die Iris-Anweisung:

- ***{Iris} [At] [Enter]***

Der Iris-Wert der vorausgehenden Stimmung wird getrackt. Anschließend entfernen Sie auch die Änderung des Intensitätswerts:

- ***{Intensity} [At] [Enter]***

Jetzt werden alle Werte aus der vorausgehenden Stimmung getrackt.

Statt mehrere Befehle einzugeben, können Sie die Kreise auch in einem einzigen Befehl auf ihre Werte aus der vorherigen Stimmung zurücksetzen:

- ***[1] [Thru] [5] [At] [Enter]***

Der Einfluss von Blind-Änderungen auf nachfolgende Stimmungen wird durch die „Tracking/Cue Only“-Einstellung des Systems bestimmt. Im „Tracking“-Modus werden alle Änderungen wie gewohnt bis zum nächsten Move-Befehl getrackt, sofern nicht **[Cue Only]** gedrückt wird. Im „Cue Only“-Modus gelten Änderungen nur innerhalb der angewählten Stimmung. Wenn Sie die Werte tracken möchten, drücken Sie die Taste **[Track]**. Der „Track/Cue Only“-Befehl muss zusammen mit einem Wert eingegeben werden. Auch **{Trace}** kann verwendet werden, um Änderungen auf den ursprünglichen Move-Befehl zurückzuverfolgen. Beispiel:

- ***[1] [Thru] [5] [At] [5] <0> [Cue Only/Track] [Enter]***

– oder –

- ***[1] [Thru] [5] [At] [5] <0> [Cue Only/Track] {Trace} [Enter]***

Aus Blind nach Live

In Blind wird der Softkey **{Live}** angezeigt, wenn Sie die Taste **[Recall From]** oder **[Copy To]** drücken. Dies ermöglicht Ihnen das Kopieren nach oder Abrufen von Informationen in Live. Die folgenden Beispiele funktionieren nur mit dem Softkey **{Live}**, nicht mit der Bedientaste **[Live]**.

- ***[1] [Recall From] {Live} [Enter]***
- ***[2] [Copy To] {Live} [Enter]***

Aus der Trackliste

Die Trackliste ist eine weitere hilfreiche Blind-Ansicht von Stimmungswerten. In der Trackliste werden die Stimmungen auf der Y-Achse und die Kreise und Parameter auf der X-Achse angezeigt. Diese Ansicht ist besonders praktisch zum Anzeigen einer begrenzten Zahl von Kreisen über mehrere Stimmungen hinweg. Dadurch ist die Tracklistenansicht besonders zum Anzeigen von Kreis- und Parameterwerten und deren Verlauf über mehrere Stimmungen hinweg geeignet.

Standardmäßig werden nur Intensitätsdaten angezeigt. **[Shift] & [Format]** schaltet die Anzeige um, sodass alle Parameter angezeigt werden. **[Shift] & [Format]** erneut gedrückt, zeigt nur die Intensität an.

In der Tracklistenansicht können auch ganze Bereiche von Stimmungen bearbeitet werden.

Ersetzen mit

Die Funktion **{Ersetzen mit}** wird verwendet, um Kreise anzuwählen, die bestimmte Werte haben, und dann diese Werte durch andere zu ersetzen.

Beispiel:

Einen Bereich von Stimmungen anwählen:

- ***[Cue] [1] [Thru] [9] [Enter]***

Einen Bereich von Kreisen anwählen, die in diesen Stimmungen verwendet werden, und einen Move-Befehl eingeben:

- ***[1] [Thru] [7] <At> {Color Palette} [5] {Ersetzen mit} <Color Palette> [3] [Enter]***

Die Anweisung sucht alle Instanzen der Kreise 1-7 in den Stimmungen 1-9, die in Color Palette 5 enthalten sind, und ersetzt CP5 durch CP3. Berücksichtigen Sie beim Verwenden dieses Befehls die „Track/Cue only“-Einstellungen.



Hinweis: ***[Cue] [1] [Thru] [Enter]*** *wählt alle gespeicherten Stimmungen aus.*
[Thru] [Enter] *kann mit allen Speicherzielen verwendet werden.*

Das Potenzial möglicher **{Ersetzen mit}**-Befehle ist annähernd unbegrenzt, und diese können auf einzelne Stimmungen oder Kreise, Bereiche von Stimmungen und Kreisen, Parameter jeder Art und Zeitwerte angewandt werden.

Move To

Mit dem Befehl **Move To** können Sie eine Stimmung von einer Position in der Sequenzliste auf eine andere Position in der Sequenzliste verschieben. „Move To“ kann mit [**Copy To] [Copy To] aufgerufen werden.** Wenn Stimmungen verschoben werden, werden Werte, die getrackt worden sind oder Move-Befehle waren und *danach* der vorhergehenden Stimmung entsprechen, mit einem Auto-Block versehen. Die Wirkung auf nachfolgende Stimmungen hängt wie vorstehend beschrieben von den „Tracking/Cue Only“-Einstellungen ab. Folgendes Beispiel erklärt den Befehl **Move To**:

- **[Cue] [2] [Copy To] [Copy To] <Cue> [9] [Enter]** – verschiebt den Inhalt von Stimmung 2 auf Stimmung 9. Stimmung 2 wird gelöscht. Falls Stimmung 9 bereits besteht, ist eine Bestätigung erforderlich, um sie zu überschreiben.

Im vorstehenden Beispiel werden alle getrackten Werte aus Stimmung 2 zu Blocks (siehe *Block, Seite 116*) oder Änderungsbefehlen in Stimmung 9, genau so wie alle Move-Befehle, die jetzt mit der vorhergehenden Stimmung übereinstimmen. Die Wirkung auf die an Stimmung 9 anschließenden Stimmungen hängt von der Voreinstellung des „Tracking/Cue Only“-Modus ab. Alle Werte in der Stimmung nach Stimmung 2, die von Werten in Stimmung 2 getrackt wurden, werden jetzt zu Änderungsbefehlen umgewandelt.

Es können auch Bereiche von Stimmungen verschoben werden. Wenn eine Stimmung überschrieben werden soll, ist eine Bestätigung erforderlich.

Löschen von Stimmungen

Stimmungen oder Stimmungsbereiche können gelöscht werden. Beim Löschen von Stimmungen bestimmt die „Tracking/Cue Only“-Einstellung der Konsole, wie die nachfolgenden Stimmungen behandelt werden. Bei Bedarf kann dieses vorgegebene Verhalten mit der Taste **[Cue Only/Track]** geändert werden.

Im „Tracking“-Modus

Wenn die Konsole im „Tracking“-Modus ist, werden durch das Löschen einer Stimmung auch sämtliche in dieser Stimmung enthaltene Move-Befehle gelöscht. Beispiel: Sie haben die Stimmungen 1-10 gespeichert, und Stimmung 5 enthält Move-Befehle für die Kreise 1-5. Falls Stimmung 5 jetzt gelöscht wird, werden die Move-Befehle ebenfalls gelöscht, und die Werte von Stimmung 4 werden direkt in Stimmung 6 und weiter getrackt.

In diesem Fall würde bei Verwendung der Taste **[Cue Only]** in der Löschanweisung die Stimmung 5 gelöscht, aber die getrackten Werte in Stimmung 6, die aus Stimmung 5 stammen, würden bestehen bleiben und in Move-Befehle umgewandelt.

Im „Cue Only“-Modus

Wenn die Konsole im „Cue Only“-Modus ist, werden nachfolgend getrackte Werte nicht gelöscht, sondern statt dessen in Move-Befehle umgewandelt.

Im vorstehenden Beispiel würde das Löschen von Stimmung 5 (im „Cue Only“-Modus) dazu führen, dass die getrackten Werte in Stimmung 6, die aus Stimmung 5 stammen, in Move-Befehle umgewandelt würden.

In diesem Fall würden bei Verwendung der Taste **[Track]** in der Löschanweisung die Move-Befehle der Stimmung 5 gelöscht, und die Werte von Stimmung 4 würden direkt in Stimmung 6 und weiter getrackt werden.

Beispiele für das Löschen von Stimmungen:

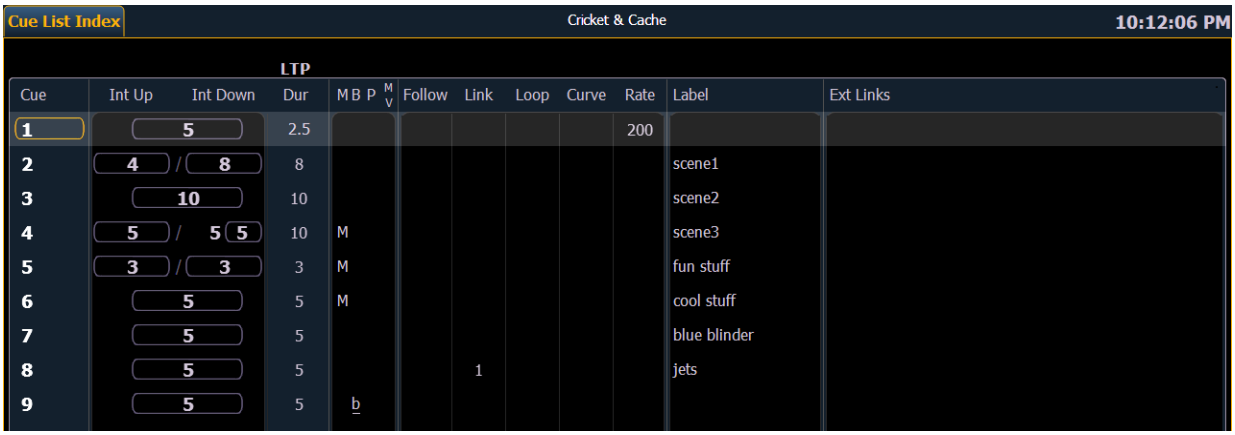
- **[Delete] <Cue> [5] [Enter] [Enter]** – löscht Stimmung 5. Der Einfluss auf nachfolgende Stimmungen in der Liste hängt wie vorstehend beschrieben von der Voreinstellung der Konsole ab.
- **[Delete] <Cue> [6] [Cue Only/Track] [Enter] [Enter]** – löscht Stimmung 6, wobei wie vorstehend beschrieben die Voreinstellung übergangen wird.
- **[Delete] <Cue> [7] [Part] [1] [Enter] [Enter]** – löscht Part 1 von Stimmung 7.
- **[Delete] <Cue> [8] [Part] [1] [Thru] [3] [Cue Only/Track] [Enter] [Enter]** – löscht die Parts 1-3 von Stimmung 8, wobei wie vorstehend beschrieben die Voreinstellung übergangen wird.
- **[Group] [1] [Delete] <Cue> [2] [Enter]** – löscht sämtliche Kreise der Gruppe 1 aus der Stimmung 2. Stimmung 2 bleibt in der Sequenzliste, und alle Kreise, die nicht in Gruppe 1 sind, bleiben unverändert.
- **[Delete] <Cue> [2] [Thru] [8] [Cue Only/Track] [Enter] [Enter]** – löscht die Stimmungen 2 bis 8, wobei wie vorstehend beschrieben die Vorgabeeinstellung übergangen wird.

Arbeiten mit der Sequenzlisten-Anzeige

Die Sequenzlisten-Anzeige ist eine Blind-Anzeigenliste, die die Sequenzliste, den Stimmungsstatus und die Stimmungs-Attribute anzeigt. In der Liste können alle Stimmungs-Attribute bearbeitet werden, auch die Einstellung der Liste auf Independent und die Art der Wiedergabe der Intensitätswerte in der Sequenzliste als HTP oder LTP. Während Stimmungs-Attribute in Live oder Blind geändert werden können, können die Independent- und die HTP-/LTP-Einstellung nur in der Sequenzlisten-Anzeige geändert werden.

Sequenzlisten-Anzeige öffnen

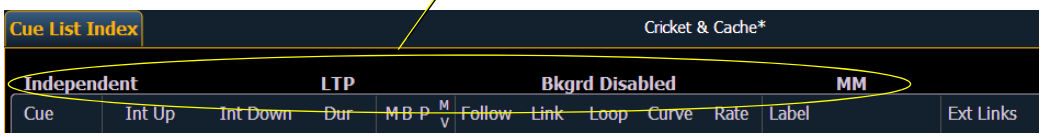
Um die Sequenzlisten-Anzeige zu öffnen, **[Cue] [Cue]** drücken oder im Browser zu **Listenauswahl > Sequenzlisten** navigieren und **[Select]** drücken.



Sequenzlisten-Attribute

Sequenzlisten-Attribute legen fest, wie die Liste interagiert. Zugewiesene Attribute werden oben auf der Sequenzliste angezeigt.

Zugewiesene Sequenzlisten-Attribute



Es gibt folgende Sequenzlisten-Attribute:

- Fadertyp (Proportional, manueller Master oder Intensitäts-Master)
- Independent (Voreinstellung ist „Aus“)
- Intensitätseinstellung HTP oder LTP (Voreinstellung ist LTP)
- Hintergrund
- Externe Links

Wenn **[Cue] [1] [/]** in der Kommandozeile steht, stehen folgende Softkeys für Sequenzlisten-Attribute zur Verfügung: **{HTP/LTP}**, **{Independent}**, **{Hintergrund}**, **{Time Code}**, **{Fader}** und **{Autoblk Clean}**.

HTP/LTP

Der Softkey **{HTP/LTP}** dient zum Umschalten zwischen LTP (Latest-Takes-Precedence) und HTP (Highest-Takes-Precedence). Weitere Informationen über HTP und LTP siehe *HTP und LTP, Seite 236*.

Alle Parameter mit Ausnahme der Intensität sind immer auf LTP eingestellt.

Auch die Intensität ist als Voreinstellung auf LTP eingestellt. In Sequenzlisten kann eine HTP-Korrektur enthalten sein. Wenn die Sequenzliste auf HTP gesetzt ist, korrigieren Intensitätswerte den LTP-Wert (von dem immer nur einer existieren kann), vorausgesetzt, dass die HTP-Anweisung höher ist als der LTP-Wert. Wenn eine Stimmung aus einer HTP-Sequenzliste ausgeführt wird, stellt Element fest, ob der Intensitätswert bei Abschluss der Stimmung höher ist als in der aktuellen Einstellung. Falls dies der Fall ist, beginnt die Intensität, von ihrem aktuellen Wert auf den erforderlichen Wert in der ankommenden Stimmung entsprechend der Einblendzeit der Stimmung einzublenden.

Es ist zu beachten, dass dieses Verhalten nur für Stimmungen gilt. Falls ein Submaster einen höheren Wert setzen würde, wartet Element, bis der Wert erreicht wurde, bevor die Steuerung der Intensität übernommen wird.

Das folgende Beispiel beschreibt die Verwendung des Softkeys **{HTP/LTP}** in der Sequenzlisten-Anzeige:

- **[Cue] [1] [/] {LTP/HTP} [Enter]** – schaltet die angewählte Sequenzliste zwischen HTP- und LTP-Verhalten um.

Independent

Der Softkey **{Independent}** setzt die Sequenzliste in den Independent-Modus. Kreisparameter, die gerade von einem Independent-Playback gesteuert werden, können nicht von Nicht-Independent-Submastern geändert werden. Der Independent-Modus wird zwischen der Independent-Sequenzliste und Submastern geteilt.

Das folgende Beispiel beschreibt die Verwendung des Softkeys **{Independent}** in der Sequenzlisten-Anzeige:

- **[Cue] [1] [/] {Independent} [Enter]** – schaltet die gewählte Sequenzliste zwischen dem Nicht-Independent- und dem Independent-Modus um.

Hintergrund

Der Softkey **{Hintergrund}** dient zum Ein- und Ausschalten des Hintergrundstatus einer Sequenzliste. Die Voreinstellung ist „Ein“. Bei Aktivierung dient der Inhalt der Sequenzliste als Hintergrund oder vorheriger Status für andere Stimmungen und Submaster. Wenn der Hintergrundstatus einer Sequenzliste deaktiviert ist, steht oben in der Sequenzliste „Hintergrund Aus“.

Fadertyp

Fader können als Proportional, manueller Master oder Intensitäts-Master (I-Master) eingestellt sein. Davon hängt ab, wie Stimmungen aufgerufen und geändert werden. Siehe hierzu *Proportionale und Intensitäts-Master, Seite 99*. Siehe hierzu *Option Manueller Master, Seite 144*.

Proportionalfader halten, wenn der Steller vor der Ausführung einer Stimmung auf Null gesetzt wird, die Wiedergabe von Intensitätsdaten zurück, bis der Steller hochgeregelt wird. Dann werden Intensitätsdaten proportional zur Position des Stellers wiedergegeben. Wenn der Steller auf 100 % ist, wird die Stimmung als abgeschlossen angesehen und vom manuellen Fader freigegeben. Wenn der Steller bei der Ausführung der Stimmung auf einem anderen Wert als Null ist, werden Intensitätswerte normal wiedergegeben. Wenn der Steller wieder zurück auf Null gestellt wird, findet eine Überblendung der Intensität in der Stimmung auf den vorherigen Wert statt.

Fader, die als Intensitäts-Master eingerichtet sind, steuern die Intensitätspegel für Stimmungen während der Wiedergabe. Deshalb begrenzen Intensitäts-Master, die auf weniger als 100% stehen, die Wiedergabe von Intensitätsdaten relativ zur Position ihres Stellers. Auf Nicht-Intensitätsparameter hat der Steller keinen Einfluss. Wenn der Steller auf 100 % ist, wird die Steuerung der

Intensität beibehalten. Wenn der Steller auf Null gesetzt wird, wird die Intensität proportional auf Null ausgeblendet (nicht wie bei Proportionalfadern auf den vorherigen Wert).

Beispiel:

Der Playback-Fader ist ein Intensitäts-Master, und der Steller steht auf 50 %.

Wenn eine Stimmung auf diesem Fader wiedergegeben wird, steigen alle Intensitätswerte bis auf 50% ihrer Endwerte an und stoppen dann. Wenn der Intensitäts-Master hoch- oder runtergeregelt wird, nehmen die Intensitäten entsprechend zu beziehungsweise ab. Wenn der Steller auf 100 % ist, wird die Steuerung der Intensität beibehalten.

Auto-Block-Bereinigung

Bei Stimmungen mit Auto-Block wird ein unterstrichenes b in der PSD und Sequenzlisten-Anzeige angezeigt. Mit **{AutoBlk Clean}** werden alle Auto-Blocks aus der gesamten Sequenzliste entfernt. **{AutoBlk Clean}** ist ein Softkey, der in der Sequenzlisten-Anzeige, Live oder Blind, angezeigt wird, wenn sich die Sequenzliste in der Kommandozeile befindet.

- **[Cue] [1] [/] {AutoBlk Clean} [Enter]** – löscht alle Auto-Blocks aus der Sequenzliste. Es werden nur mit dem weißen Unterstrich angezeigte Blocks entfernt. Wenn zuvor die Taste **[Block]** verwendet wurde, wird die Sperre nicht durch diesen Befehl aufgehoben.
- **[Cue] [1] [Thru] [1] [0] {AutoBlk Clean} [Enter]** – entfernt alle Auto-Blocks lediglich aus den Stimmungen 1 bis 10.

Kapitel 10

Arbeiten mit Gruppen und Intensity Paletten

Gruppen sind gespeicherte Kreisanwahlobjekte zum schnellen Abrufen spezifischer Kreise. Intensity Paletten sind referenzierte Daten, die Kreise enthalten, aber auch Intensitätseinstellungen für diese Kreise. Es können maximal 1.000 Gruppen und 1.000 Intensity Paletten gespeichert werden. Nachdem sie gespeichert wurden, können sie über Tastatur, Direkttasten und Anzeigen aufgerufen werden.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Speichern von Gruppen in Live*** 130
- ***Anwählen von Gruppen***. 132
- ***Gruppenliste***. 133
- ***Speichern von Intensity Paletten in Live***. 134
- ***Arbeiten mit Intensity Paletten*** 135

Speichern von Gruppen in Live

Speichern Sie Gruppen von Kreisen, auf die Sie später schnell erneut zugreifen möchten. Gruppen können als Ganzzahlen (wie z. B. Gruppe 5) oder als Dezimalzahlen mit einer oder zwei Nachkommastellen (wie z. B. Gruppe 2.5 oder Gruppe 7.65) gespeichert werden. Über die Direkttasten können nur Gruppen mit ganzen Zahlen gespeichert werden, Gruppennummern mit Dezimalstellen müssen über die Tastatur gespeichert werden.

Jeder Gruppe kann ein Name zugewiesen werden. Diese Namen werden dann auf den Direkttasten sowie in der Gruppenliste angezeigt. Gruppennummern werden nur angezeigt, wenn die Gruppen erzeugt wurden.

Die folgenden Syntaxbeispiele illustrieren die verschiedenen Verfahren und Funktionen für das Speichern von Gruppen:

- **[1] [Thru] [5] [Record] [Group] [7] [Enter]** – speichert nur die Kreise 1 bis 5 in Gruppe 7.
- **[Record] [Group] [7] [Enter]** – speichert alle Kreise, die nicht den Vorgabewerten entsprechen, in Gruppe 7.
- **[5] [Thru] [9] [Record] {Group 7}** – speichert die Kreise 5 bis 9 mit der Direkttaste in Gruppe 7.
- **[3] [Thru] [8] [Record] [Group] [8] [.] [5] [2] [Enter]** – speichert die Kreise 3 bis 8 in Gruppe 8.52.
- **[-] [3] [Record] [Group] [7] [Enter]** – speichert alle Kreise, die von den Grundeinstellungen abweichen, außer Kreis 3 in Gruppe 7.
- **[Group] [7] [+] [5] [Record] [Group] [9] [Enter]** – speichert die Gruppen 7 und 5 in Gruppe 9.
- **[Group] [8] [Group] [9] [Record] [Group] [1] [0] [Enter]** – speichert die Gruppen 8 und 9 in Gruppe 10.
- **[Record] [Group] [7] [Label] [**Name**] [Enter]** – speichert wie vorstehend und weist der Gruppe einen Namen zu.



Hinweis: *Gruppen enthalten keine Intensitätswerte.* *Siehe „Speichern von Intensity Paletten in Live“ auf Seite 134.*

Geordnete Kreise

Beim Speichern von Gruppen werden die Kreise entsprechend der Reihenfolge ihrer Anwahl beim Speichern in der Gruppe angeordnet. Diese Reihenfolge ist in Kombination mit den Funktionen **[Next]** und **[Last]** und bei Effekten für die Gruppe wichtig.

Beispiel:

Wenn Sie eine Gruppe durch Anwählen von Kreisen in der folgenden Reihenfolge speichern:

- ***[1] [+] [3] [+] [5] [Thru] [9] [Record] [Group] [1] [Enter]***

und später Gruppe 1 anwählen und **[Next]** drücken, werden die Kreise in genau der Reihenfolge aufgerufen, in der sie ursprünglich angewählt worden sind.

Wenn mit einer Aktualisierungsanweisung neue Kreise zu einer geordneten Gruppe hinzugefügt werden, werden diese Kreise von der Reihenfolge her an das Ende der Kreisliste angehängt.

Wenn eine Gruppe in der Gruppenliste angezeigt wird, wird als Voreinstellung die geordnete Ansicht angezeigt. Über diese Liste können Kreise nach Bedarf neu geordnet werden. Mit der Taste **[Format]** kann auf eine numerische Auflistung der Kreise umgeschaltet werden. Weiteres Beispiel:

- ***[1] [0] [Thru] [2] [Record] [Group] [1] [Enter***

Damit werden die Kreise 10 bis 2 in Gruppe 1 gespeichert, und wenn Sie die Gruppe danach aufrufen, können Sie sie mit der Taste **[Next]** von 10 über 9, 8 und so weiter durchblättern.

Offset

Als Hilfe bei der Kreisanwahl können Sie den Softkey **{Offset}** vor dem Speichern von Gruppen verwenden. Die Offset-Optionen sind: **{Ungerade}**, **{Gerade}**, **{Revers}**, **{Zufall}** und **{Neuordnen}**.

Beispiel:

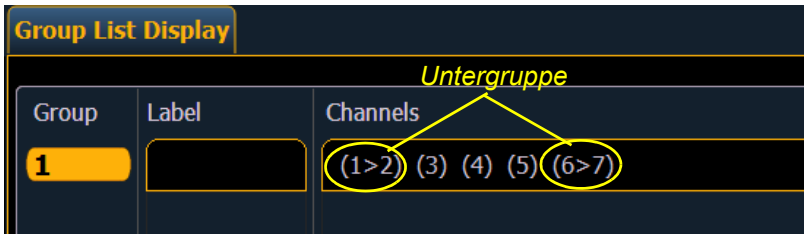
- **[1] [Thru] [9] {Offset} {Ungerade} [Record] [Group] [5]** – speichert alle Kreise mit ungeraden Zahlen zwischen 1 und 9 in Gruppe 5.
- **[1] [Thru] [2] [0] {Offset} {Revers} [Record] {Group 3}** – speichert Kreise 1-20 in umgekehrter Reihenfolge mit der Direkttaste in Gruppe 3.

Untergruppen

Sie können Teilmengen von Kreisen in einer Gruppe mit Hilfe von **[Shift] + [/]** erzeugen. **[Shift] + [/]** erzeugt Klammern. Diese Teilmengen von Kreisen oder Untergruppen werden als ein Kreis auf folgende Weise behandelt:

- Beim Anwenden von absoluten oder relativen Effekten in Live werden die Untergruppen vom Effekt als ein Kreis behandelt.
- Bei Anwahl eines Bereichs aus schrittweisen Kreisen für einen Lauflicht-Effekt wird die Untergruppe nicht auf mehrere Schritte verteilt.
- Wenn die Gruppe angewählt und „Next/Last“ gedrückt wird, wird jede Untergruppe durchlaufen.
- Wenn eine Gruppe Untergruppen besitzt beeinflussen **{Revers}**, **{Neuordnen}** und **{Zufall}** im Gruppeneditor die Untergruppen anstelle der Kreise in jeder Untergruppe. **{Neuordnen}** ordnet die Gruppen basierend auf dem ersten Kreis in jeder Gruppe.

Untergruppen können entweder in der Gruppenliste oder in Live erzeugt werden.



Untergruppen in Live erzeugen:

- **[Shift] + [/] [1] [Thru] [4] [Shift] + [/] [Record] [Group] [2] [Enter]**

Eine Untergruppe in der Gruppenliste erzeugen:

- **[Group] [2] [Enter] [Shift] + [/] [1] [Thru] [4] [Shift] + [/] [Enter]**

Bearbeiten und Aktualisieren von Gruppen in Live

Bestehende Gruppen können in Live aktualisiert oder neu gespeichert werden. Wenn Sie eine bestehende Gruppe neu speichern, wird eine Bestätigung verlangt (sofern diese Bestätigung nicht in „Setup“ deaktiviert wurde). Durch Neuspeicherung einer Gruppe *ersetzen* Sie den Inhalt der Gruppe, Sie fügen der Gruppe nichts hinzu. Beim Aktualisieren einer Gruppe ist keine Bestätigung erforderlich, und es können Kreise zur Gruppe hinzugefügt werden, statt sie zu ersetzen.

Weitere Beispiele zum Bearbeiten oder Aktualisieren:

- **[Group] [x] [Label] [Label] [Enter]** – löscht den Namen.
- **[Group] [x] [Label] [**Name**] [Enter]** – speichert einen neuen Namen.

- **[1] [Thru] [5] [Update] [Group] [n] [Enter]** – fügt Kreise 1-5 zur bestehenden Gruppe n hinzu.

Speicherbeispiele siehe *Speichern von Gruppen in Live, Seite 130*.

Hinweis: *Um Gruppen benennen zu können, benötigen Sie einen Touchscreen, eine Maus oder eine externe Tastatur.*

Anwählen von Gruppen

Gruppen können über die Tastatur oder die Direkttasten angewählt werden.

Anwählen einer Gruppe:

- **[Group] [1] [Enter]** – wählt alle Kreise aus Gruppe 1 an.
- **[Group] [1] [At] [5] <0> [Enter]** – wählt Gruppe 1 an und setzt alle enthaltenen Kreise auf 50 %.
- **{Group 1}** – wählt alle Kreise aus Gruppe 1 über die Direkttasten an.

Wenn nach der Gruppenanwahl **[Next]** gedrückt wird, wird der erste Kreis in der Ordnung der Gruppe angewählt. Durch erneutes Betätigen wird der zweite Kreis angewählt und so weiter. **[Next]** – gedrückt nach dem letzten Kreis der Gruppe wählt wieder den ersten Kreis der Gruppe an.

Die Taste **[Last]** kann innerhalb der Gruppe analog zu **[Next]** verwendet werden.

Löschen von Gruppen

Wenn Sie eine Gruppe löschen, werden die Gruppennummer und der gesamte Inhalt aus dem Gruppenlistenindex und den Direkttasten gelöscht. Löschbefehle müssen laut Voreinstellung immer bestätigt werden. Dies kann in den Standardeinstellungen geändert werden. Wenn Sie die Bestätigungsabfrage deaktivieren, benötigen Sie in folgenden Beispielen keine zweite Eingabe mehr.

Die Gruppenlöschfunktionen umfassen:

- **[Delete] [Group] [5] [Enter] [Enter]** – löscht Gruppe 5.
- **[Delete] [Group] [3] [+] [Group] [5] [Enter] [Enter]** – löscht Gruppen 3 und 5.
- **[Delete] [Group] [3] [Thru] [9] [Enter] [Enter]** – löscht Gruppen 3 bis 9.
- **[2] [Delete] [Group] [7] [Enter]** – löscht Kreis 2 aus Gruppe 7.

Gruppenliste

Die Gruppenliste dient zum Anzeigen und Bearbeiten von Gruppen.

Gruppenliste öffnen

Öffnen der Gruppenliste:

- Taste **[Group] [Group]** drücken.
- Im Browser den Eintrag „Gruppenliste“ in der **Listenauswahl** auswählen.

Innerhalb der Gruppenliste können Sie mit **[Next]** und **[Last]** oder durch Anwahl der Gruppe navigieren, mit der Sie arbeiten möchten.

Geordnete Ansicht und numerische Ansicht

In der Grundeinstellung werden Kreise in Gruppen in geordneter Reihenfolge angezeigt. Das bedeutet, dass Kreise in Gruppen in der Reihenfolge angezeigt werden, in der sie der Gruppe hinzugefügt worden sind (siehe *Geordnete Kreise, Seite 130*). Wenn Sie die Kreise in numerischer Reihenfolge anzeigen möchten, mit Taste **[Format]** die Anzeige umschalten (Kreise erscheinen in Reihenfolge ihrer Nummern beginnend mit der kleinsten Nummer).

Bearbeiten von Gruppen über die Gruppenliste

Eine bestehende Gruppe kann wie nachstehend beschrieben bearbeitet werden, ohne dass sie gespeichert oder aktualisiert werden muss:

- Die gewünschte Gruppe mit **[Group]** [n] **[Enter]** oder mit **[Next]** und **[Last]** anwählen.

Die gewünschte Gruppe wird goldfarbig hervorgehoben, und über der ZIB-Kommandozeile wird „BLIND: Gruppe x“ angezeigt.

{Neuordnen} bei angewählter Gruppe ordnet die Kanäle neu in numerischer Reihenfolge in der Gruppenliste.

Die folgenden Schritte sind möglich:

- **[Label]** [Name] **[Enter]** – setzt oder ändert einen Gruppennamen.
- **[Copy To] [Group] [7] [Enter]** – kopiert den Inhalt der angewählten Gruppe in Gruppe 7.
- **[Group] [2] [Copy To] [Copy To] [Group] [1][0] [Enter]** – Gruppe 2 wird gelöscht, und alle Kreise werden auf Gruppe 10 angewendet.
- **[2] {Insert Before} [9] [Enter]** – fügt Kreis 2 in die Gruppe ein und setzt ihn in der geordneten Reihenfolge vor Kreis 9.
- **[2] {Insert After} [5] [Enter]** – fügt Kreis 2 in die Gruppe ein und setzt ihn in der geordneten Reihenfolge hinter Kreis 5.
- **[2] [Delete] [Enter]** – entfernt Kreis 2 aus der angewählten Gruppe.
- **[+] <Kreis> [1][0] [Enter]** – fügt Kreis 10 der angewählten Gruppe hinzu.
- **[-] <Kreis> [5] [Enter]** – entfernt Kreis 5 aus der angewählten Gruppe.
- **[+][Group] [1][0] [Enter]** – fügt Gruppe 10 der angewählten Gruppe hinzu.
- **[-] [Group] [5] [Enter]** – entfernt Gruppe 5 aus der angewählten Gruppe.
- **{Zufall} [Enter]** – bringt die Kreise der Gruppe in eine zufällige Reihenfolge.
- **{Revers} [Enter]** – kehrt die Reihenfolge der Kreise in der Gruppe um.
- **{Neuordnen} [Enter]** – ordnet die Kreise neu in numerischer Reihenfolge in der angewählten Gruppe.

Speichern von Intensity Paletten in Live

Paletten sind referenzierte Daten. Das bedeutet, dass sich Änderungen des Inhalts von Paletten an jeder Stelle auswirken, an denen diese Paletten in Stimmungen oder Effekten eingebunden sind. Intensity Paletten enthalten sowohl Kreis- als auch Intensitätsinformationen. Gruppen enthalten nur Kreisanwahlinformationen. Nummern von Intensity Paletten können ganzzahlig (wie Intensity Palette 5) oder auch Dezimalzahlen bis zwei Stellen hinter dem Komma sein (wie Intensity Palette 2.5 oder Intensity Palette 7.65).

Beispiel:

Um eine Intensity Palette zu speichern, müssen Sie zunächst Kreise auswählen und ihnen einen Intensitätswert zuweisen.

- ***[1] [Thru] [1] [0] [At] [Full] [Enter]***

Wenn Kreise 1 bis 10 die einzigen Kreise sind, die momentan über einen Wert verfügen, können Sie die Intensity Palette einfach speichern.

- ***[Record] [Int Palette] [1] [Enter]***

Wenn jedoch weitere Kreise derzeit über Werte verfügen und diese Kreise nicht in der Intensity Palette enthalten sein sollen, müssen Sie die Kreise 1 bis 10 erneut anwählen, bevor Sie die Palette speichern können.

- ***[1] [Thru] [1] [0] [Record] [Int Palette] [1] [Enter]***

– oder –

- ***{Select Last} [Record] [Int Palette] [1] [Enter]***

Mit **{Select Last}** werden die zuletzt angewählten Kreise wieder in die Kommandozeile eingefügt.

Wenn eine Intensity Palette erzeugt wird, werden für die vom Speichervorgang betroffenen Kreise die Intensitätswerte automatisch auf die Paletten-Referenz (in diesem Fall „IP 1“) gesetzt. Um die Absolutwerte für diese Kreise anzuzeigen, die Taste **[Data]** drücken und halten.

Mit dem folgenden Verfahren können Sie Intensity Paletten mit **[Record]** speichern:

- **[Record] [Int Palette] [2] [Label] <**Name**> [Enter]** – speichert Intensitätsdaten aller Kreise, die nicht im Grundzustand sind, und fügt Intensity Palette 2 einen Namen hinzu.
- **[Record] [Int Palette] [Next] [Enter]** – speichert Daten unter der auf die als letztes gespeicherten Palettennummer nachfolgenden Nummer.
- **[1] [Thru] [3] [Record] [Int Palette] [2] [Label]** <Name> **[Enter]** – speichert Intensitätsinformationen für die Kreise 1 bis 3 zur Intensity Palette 2 und fügt einen Namen hinzu.

Arbeiten mit Intensity Paletten

Intensity Paletten können entweder auf eine Kreisauswahl angewendet oder als vollständige Palette aufgerufen werden. Intensity Paletten können über die Bedientastatur mit **[Int Palette]**, über die Direkttasten oder über die Anzeige ML Control angewählt werden. Wenn Paletten abgerufen werden, gelten alle Daten als manuell geändert und werden rot angezeigt.

Zuordnen von Paletten

Paletten werden nur angewählten Kreisen zugeordnet. Wenn für einen angewählten Kreis in der zugeordneten Palette kein Wert vorhanden ist, bleibt er unverändert.

Zugeordnete Paletten werden für die betroffenen Kreise als manuell geänderte Werte angezeigt. Sie werden mit der Abkürzung des Palettentyps (IP3 = Intensity Palette 3) oder mit dem Palettennamen (wie in **Setup>Pult>Anzeigen>Referenznamen** definiert) angezeigt. Um die numerischen Werte hinter einer beliebigen Palette (oder einem anderen referenzierten Wert) anzuzeigen, drücken und halten Sie die Taste **[Data]**.

Wenn Paletten zugeordnet werden, rufen die Kreise, für die Werte in der Palette gespeichert sind, diesen Werten gemäß der manuellen Zeiteinstellungen ab. Paletten können mit der Sneak-Funktion (mit der voreingestellten Sneak-Zeit) oder einer mit der Taste **[Time]** angegebenen Zeit zugeordnet werden.

Beispiel:

Wenn Sie eine Intensity Palette zuordnen möchten, müssen Sie die Kreise und die zu verwendende Intensity Palette anwählen.

- ***[1] [Thru] [5] [Int Palette] [2] [Enter]***

Sofern Kreise 1 bis 5 ursprünglich als Teil der Intensity Palette 2 gespeichert wurden, werden Sie jetzt auf den Intensitätswert dieser Palette eingestellt. Wenn sie nicht ursprünglich Teil dieser Palette waren, behalten diese Kreise ihren aktuellen Status.

Abrufen von Paletten

Paletten können über die Bedientastatur oder die Direkttasten abgerufen werden.

Paletten können auf zweierlei Arten abgerufen werden. Sie können eine ganze Palette zuordnen. Dies hat den Vorteil, dass Sie nicht wissen müssen, welche Kreise in welchen Paletten enthalten sind.

Beispiel:

- ***[Recall From] [Int Palette] [2]***

Alle Kreise der Intensity Palette 2 werden angewählt und auf den Wert der Palette eingestellt. Die Daten werden mit der Abkürzung des Palettentyps (IP3 = Intensitätspalette 3) oder mit dem Palettennamen angezeigt. Um die numerischen Werte hinter einer beliebigen Palette (oder einem anderen referenzierten Wert) anzuzeigen, drücken und halten Sie die Taste **[Data]**.

- ***[Intensity Palette] [y] [At] [/] [z] [Enter]***

Ordnet den angewählten Kreisen die Werte der Intensitätspalette „y“ mit dem Proportionalitätsfaktor „z“ zu.

Das vorstehende Beispiel unterbricht den Link zur Intensity Palette. Um den Link beizubehalten, muss die Palette ohne den modifizierten Intensitätswert wiederaufgerufen werden. Auch das Abrufen der Intensity Palette mit dem Wert „Full“ unterbricht diesen Link.

Durch das Abrufen von Paletten über die Direkttasten wird die Kommandozeile automatisch abgeschlossen, sofern Sie beim Anwählen der Palette über die Direkttasten nicht **[Shift]** gedrückt halten.

Weitere Informationen zum Arbeiten mit Intensity Paletten siehe *Arbeiten mit Moving Lights und Paletten, Seite 145*.

Kapitel 11

Playback von Stimmungen

Der Playback-Bereich umfasst die Beschreibungen für das Arbeiten mit den beiden Playback-Stellern, Grandmaster, Load-Taste und einigen Softkeys.

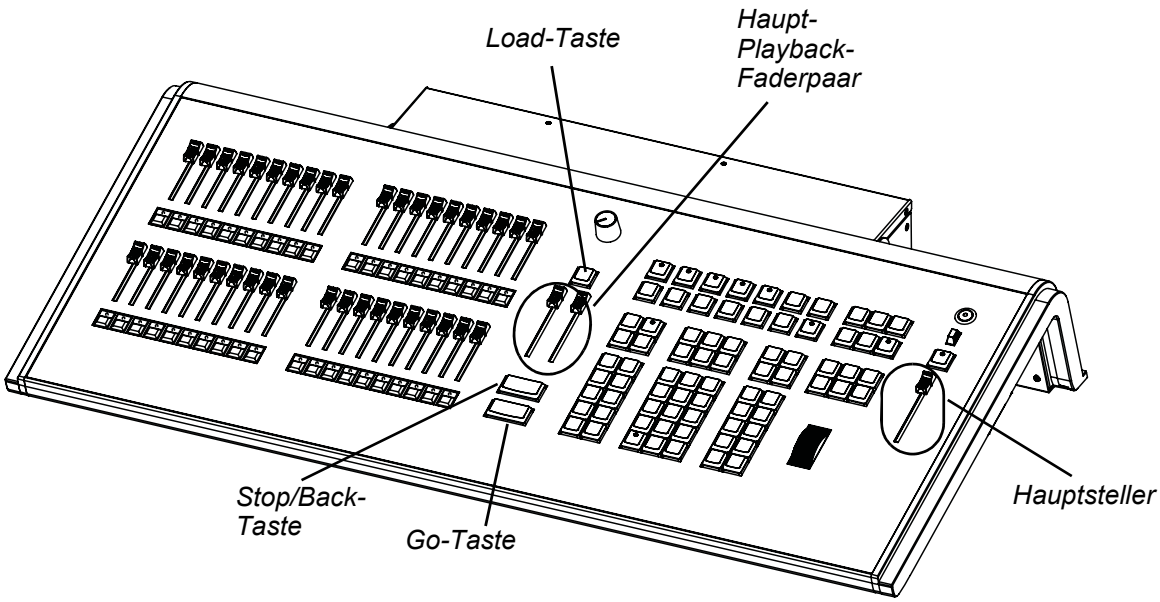
- ***Einleitung für Playback*** 138
- ***Angewählte Stimmung*** 139
- ***Out-of-Sequence-Stimmungen*** 140
- ***Playback-Steuerung*** 142
- ***Option Manueller Master*** 144

Einleitung für Playback

Stimmungen werden über das Playback-Faderpaar wiedergegeben.

Das Playback-Faderpaar befindet sich links neben der Bedientastatur. Die Haupt-Playback-Fader bilden ein gesplittetes Fader-Paar. Der linke Fader steuert das Einblenden der Intensität, der rechte steuert alle Intensitätsausblendaktionen. Die beiden Tasten unterhalb des Haupt-Fader-Paars haben die Funktionen **[Go]** und **[Stop/Back]**. Die Taste **[Load]** befindet sich direkt über dem Fader-Paar.

Playback-Steuerung



Hauptsteller und Blackout



Wenn ein Hauptsteller auf einen anderen Wert als 100 % eingestellt wird, wird an der Oberseite jeder Anzeige eine Hauptstellertaste mit dem eingestellten Wert eingeblendet. Wenn derzeit Blackout aktiviert ist, wird an der Oberseite der Anzeigen eine Blackout-Taste eingeblendet. Durch Klicken auf eine dieser Tasten wird eine neue Anzeige geöffnet, in der Sie Blackout deaktivieren und den Hauptsteller auf einen anderen Wert stellen können.



Angewählte Stimmung

Die angewählte Stimmung wird direkt über dem ZIB angezeigt. Sie wird mit allen ihren Attributen an der Unterkante der Live-/Blind-Anzeige und in der Playback-Anzeige angezeigt.

Live/Blind

Bei der Arbeit in Blind ist immer die letzte Stimmung angewählt, die Sie gespeichert, bearbeitet, aktualisiert oder wiedergegeben haben. Wenn Sie für Stimmungen auf Blind umschalten, wird die angewählte Stimmung angezeigt, sofern Sie nicht im **Setup** die Funktion **{Blind-Stimmung behalten}** eingeschaltet haben. Bei einem Wechsel der angewählten Stimmung in Blind ändert sich auch die Playback-Anzeige, so dass Sie alle Attribute der angewählten Stimmung sehen können. Wenn Sie auf Live zurückschalten, wird die Anzeige wieder auf die aktive Stimmung im Playback umgeschaltet.

Wenn Sie in Live oder Blind **[Live]** beziehungsweise **[Blind]** drücken, wird die angewählte Stimmung wieder mit der zuletzt ausgeführten Stimmung synchronisiert. Diese Stimmung erscheint in der Kommandozeile.

Die Attribute der angewählten Stimmung (wie beispielsweise Zeitsteuerung, Attribute, Namen und externe Links) werden unter der Live-/Blind-Anzeige über der Kommandozeile angezeigt.



In Live

Um eine neue Stimmung in die vorbereitete Datei des Playback-Faders zu laden, drücken Sie **[Cue] [#] [Load]**. Wenn die Taste **[Go]** gedrückt wird, wird die aktivierte Stimmung zur angewählten.

Die angewählte Stimmung kann durch Go-, Speicher- oder Update-Befehle sowie durch Auswählen einer Stimmung in der Kommandozeile geändert werden. Wenn Sie eine Stimmung starten, die eine Follow-Zeit hat, wird die nächste Stimmung bei ihrer Aktivierung zur angewählten Stimmung.

In Blind

In der Betriebsart Blind ändert sich bei einem Wechsel der angewählten Stimmung auch die Playback-Anzeige, so dass Sie alle Informationen im Umfeld dieser Stimmung sehen können.



VORSICHT: *Beim Bearbeiten in Blind erfolgen die Änderungen an Stimmungen automatisch, es ist also keine Aktualisierungs- oder Speicheranweisung erforderlich.*

Während der Arbeit im Blind-Modus können Stimmungen mit den Befehlen **[Go]**, **[Stop/Back]** und **[Go to Cue]** in Live ausgeführt werden, dadurch wird aber nicht die Stimmung geändert, mit der Sie in Blind arbeiten.

Out-of-Sequence-Stimmungen

Als Out-of-Sequence-Stimmung wird eine Stimmung bezeichnet, die auf eine der folgenden Arten wiedergegeben wird:

- Stimmung wird mit dem Befehl **[Go To Cue]** gestartet.
- Stimmung wird durch eine Link-Anweisung gestartet.
- Stimmung wird in die Vorbereitung eines Faders geladen

Bei der Ausführung einer Out-of-Sequence-Stimmung wird der gesamte Inhalt der Stimmung wiedergegeben (Änderungsbefehle *und* getrackte Werte).

Beispiel:

> Stimmung 1 setzt Kreis 1 auf 100 %. Dieser Wert wird bis in Stimmung 10 getrackt. Dann setzt der Konsolenbediener die Intensität von Kreis 1 manuell auf 50 %. Wenn er jetzt Stimmung 2 ausführt, bleibt Kreis 1 auf 50 %, da es sich um einen Kreisparameter handelt, der keinen Änderungsbefehl aus der gestarteten Stimmung erhält.
>
> Wenn der Bediener allerdings **[Go to Cue] [5] [Enter]** (für eine Out-of-Sequence-Ausführung) drückt, wird, obwohl der Wert für Kreis 1 in Stimmung 5 ein getrackter Wert ist, der Kreis 1 vom manuellen Wert 50 % in der Go-to-cue-Zeit auf 100 % überblenden.

Go To Cue

[Go to Cue]-Anweisungen können aus jeder Betriebsart heraus ausgeführt werden.

Beispiele für **[Go To Cue]**:

- **[Go To Cue] [Enter]** – gibt die aktuelle Stimmung wieder.
- **[Go To Cue] [5] [Enter]** – gibt den gesamten Inhalt von Stimmung 5 wieder.
- **[Go to Cue] [6] [At] [5] [Enter]** – führt Sie zu Stimmung 6 bei 50 % des Wiedergabefortschritts. Mit **[Go]** wird die Stimmung beendet.
- **[Go To Cue] [Next] [Enter]** – springt auf die nächste Stimmung in der Liste.
- **[Go To Cue] [Last] [Enter]** – springt auf die vorausgehende Stimmung in der Liste.

Zeitsteuerung bei Go To Cue

Sie können eine **[Go To Cue]**-Anweisung mit unterschiedlichen Zeitsteuerungsoptionen verwenden:

- **[Go To Cue] [2] [Time] [1] [Enter]** – springt in 1 Sekunde auf Stimmung 2.
- **[Go To Cue] [3] [Time] [4] [/] [3] [Enter]** – springt auf Stimmung 3, und allen Einblendungen stehen 4 Sekunden zur Verfügung und den Ausblendungen 3.
- **[Go to Cue] [Next] [Time] [3] [Enter]** – springt in 3 Sekunden auf die nächste Stimmung in der Sequenzliste.
- **[Go to Cue] [Last] [Time] [2] [Enter]** – springt in 2 Sekunden auf die vorhergehende Stimmung in der Sequenzliste.
- **[Go To Cue] [8] [Time] [Enter]** – springt unter Einhaltung aller in Stimmung 8 gespeicherten Zeiten und aller zugehörigen Follow-Zeiten auf Stimmung 8.
- **[Go To Cue] [3] [Time] {Manual} [Enter]** – richtet die angewählte Stimmung für die manuelle Kontrolle mithilfe des Haupt-Playback-Faderpaars ein.

Weitere Optionen für Go To Cue

Wenn die Taste **[Go to Cue]** gedrückt wird, schalten die Softkeys im ZIB um und zeigen Go to Cue-Funktionen an, mit denen die Playback-Möglichkeiten erweitert werden können.

Mit diesen Softkeys können Sie festlegen, dass beim Ausführen einer Stimmung nur bestimmte Elemente dieser Stimmung wiedergegeben werden. Folgende Playback-Beschränkungen sind möglich:

- Nur Einzelparameter-Kreise (konventionelle Kreise)
    - ***[GoTo Cue] [1] {SingleParam} [Enter]***
- Nur Multiparameter-Kreise (Moving Lights),
    - ***[GoTo Cue] [2] {MultiParam} [Enter]***
- Nur Änderungsbefehle,
    - ***[GoTo Cue] [3] {MovesOnly} [Enter]***
- oder Sie können eine Stimmung wiedergeben und dabei alle darin enthaltenen Links (Follow-, Execute-Anweisungen) unterdrücken.
    - ***[GoTo Cue] [4] {MinusLinks} [Enter]***

Diese Funktionen können auch in der Kommandozeile miteinander kombiniert werden:

- ***[Go To Cue] [1] {MultiParam} {MovesOnly} [Enter]***

[Go To Cue] [4] {Complete} [Enter] springt zu Stimmung 4, und wenn diese Stimmung ein Follow/Hang hat, werden auch alle folgenden Stimmungen in der Sequenz ausgelöst. Das hat den Anschein, als ob Sie direkt zur letzten Stimmung in der Sequenz gehen. Es wird jedoch jede Stimmung ausgelöst, um sicherzustellen, dass alle externen Links ausgelöst werden.

[Go To Cue] [2] [At] [5][0] {Complete} [Enter] – führt Sie zu Stimmung 2 bei 50 % des Wiedergabefortschritts.

Laden einer Stimmung mit temporärer Zeitsteuerung

Eine Stimmung kann mit temporärer Zeitsteuerung geladen werden.

- **[Cue] [3] [Time] [6] [Load]** – lädt Stimmung 3 mit der manuellen Zeit 6.



Hinweis: *Für mehrteilige Stimmungen wird die temporäre Zeit auf die gesamte Stimmung angewendet, nicht nur den Teil in der Kommandozeile.*

Playback-Steuerung

Go und Stop/Back

Arbeiten mit [Go]

Mit der Taste **[Go]** wird die vorbereitete Stimmung ausgeführt. Wenn **[Go]** betätigt wird, nehmen alle Parameter in den gespeicherten Zeiten ihre erforderlichen Positionen ein, sofern sie nicht mit manueller Zeitsteuerung gespeichert wurden. Informationen zur manuellen Zeitsteuerung siehe *Manuelle Überblendung, Seite 143*. Informationen zum manuellen Master siehe *Siehe „Option Manueller Master“ auf Seite 144.*

Arbeiten mit [Stop/Back]

Sämtliche Fader-Aktivitäten können in der Überblendung unmittelbar gestoppt werden, indem die Taste **[Stop/Back]** des entsprechenden Faders gedrückt wird. Um die Wiedergabe der Stimmung wieder aufzunehmen, drücken Sie die Taste **[Go]**. Um zur vorhergehenden Stimmung auf diesem Fader mit der „Back“-Zeitvorgabe zurückzugehen, drücken Sie die Taste **[Stop/Back]** in dieser Phase erneut.

Wenn eine Stimmung für den Playback-Fader vollständig ist, springen Sie mit **[Stop/Back]** von diesem Punkt aus schrittweise rückwärts durch die Sequenzliste. **[Stop/Back]** verwendet die Zeitvorgaben für die Back-Funktion aus dem Setup. *Siehe „Standardzeiten“ auf Seite 48.* Sie können auch mit anderen Zeiten in die vorhergehende Stimmung zurückgehen, indem Sie folgende Tasten drücken:

- **[Go to Cue] [Last] [Time]** [n] **[Enter]**

[Go To Cue] [0]

Mit dem Befehl **[Go To Cue] [0] [Enter]** können Sie die Sequenzliste zu Stimmung 0 senden. Dadurch werden alle Stimmungsintensitäten auf Null gesetzt, Nicht-Intensitätsparameter bleiben auf ihrem derzeit gesetzten Wert, werden aber nicht mehr von der Stimmung gesteuert.

[Go To Cue] [Out]

Um alle Parameter auf ihre Grundposition (sofern sie nicht von einem Submaster gesteuert werden) und die Sequenzliste zurückzusetzen, so dass deren erste Stimmung vorbereitet ist, drücken Sie:

- **[Go To Cue] [Out] [Enter]**

Arbeiten mit manueller Kontrolle

Es gibt drei Arten der manuellen Kontrolle beim Playback:

- Stimmungen können anstatt der Zeiten als „manuell“ gespeichert werden. In diesem Fall kontrollieren die Fader die Überblendung.
- Stimmungen können nur für die manuelle Intensitätssteuerung „eingefangen“ werden. Dies ist nur möglich, wenn die zugeordnete Stimmung keine manuellen Zeiten aufweist.
- Stimmungen können manuell mit der Funktion **{Man Overide} & [Load]** korrigiert werden, die sämtliche Parameteränderungen mit einem Capture-Status versieht.
- Der Fader kann auf den manuellen Master-Modus eingestellt werden. *Siehe „Option Manueller Master“ auf Seite 144.*

In jedem dieser Fälle beginnt die Follow-Zeit mit dem Befehl **[Go]** zu laufen.

Manuelle Überblendung

Für jeden Parameter und jede Gruppe von Parametern kann manuelle Zeitsteuerung festgelegt werden. Dann dient der Fader zur Fortschrittssteuerung einer Überblendung.

Beispiel:

> Die aktive Stimmung enthält die Anweisung zum Setzen des Color-Werts auf 5 im Kreis 1.
>
> Die vorbereitete Stimmung enthält die Anweisung, den Color-Wert für Kreis 1 auf Color 12 zu setzen, und für den Color-Parameter ist eine manuelle Zeit gesetzt. Drücken Sie **[Go]** zum Aktivieren der Stimmung. Der Color-Wert von Kreis 1 ändert sich nicht.
>
> Wenn Sie den Fader von Hand hochschieben, ändert sich im Kreis 1 der Color-Wert proportional von Color 5 auf Color 12. Alle Parameter mit Zeiten beginnen ihre Änderungen im Moment der Betätigung von **[Go]** und unterliegen nicht der manuellen Kontrolle.

Die manuelle Zeitsteuerung kann auch für Kategorien auf Stimmungsebene gesetzt werden:

- **[Record] [Cue] [5] [Time] {Manual} [Enter]**

Manuelle Intensitäts-Übernahme

Intensitäts-Überblendungen können manuell korrigiert und die Überblendung übernommen werden, indem der Fader bis auf den Prozentsatz der Durchführung der Stimmung heruntergezogen wird (wenn die Stimmung beispielsweise zu 50 % ausgeführt worden ist, wird, wenn der Fader manuell auf 50 % heruntergezogen wird, die Intensitäts-Überblendung in den Capture-Status gesetzt und der Intensitäts-Teil der Stimmung durch manuelles Bewegen des Faders zwischen 50 % und 100 % oder dazwischen gesteuert). Wenn der Fader auf unter 50 % heruntergezogen wird, werden alle Intensitätswerte proportional von ihren Fangwerten auf die vorherigen Werte überblendet.

Wenn eine Überblendung in den Capture-Status gesetzt wird und die Fader nicht auf 100 % zurückgesetzt werden, bevor die Taste **[Go]** das nächste Mal betätigt wird, geht der Fader bei der Ausführung der Stimmung automatisch auf 100 % zurück. Alternativ können Sie den Fader auch auf 0 % setzen, bevor Sie die nächste Stimmung ausführen, um die Stimmung für die manuelle Intensitätssteuerung in den Capture-Status zu versetzen, wenn der Fader auf proportionale Steuerung eingestellt ist und die Taste **[Go]** gedrückt wird. Die Intensitäts-Kontrolle wird dem Fader entzogen, wenn die Stimmung abgeschlossen ist (wenn der Fader wieder auf 100 % zurückbewegt wurde).

Wenn eine vorbereitete Stimmung irgendwelche manuelle Steuerungseigenschaften hat, können Sie entweder den Fader vorher auf Null schieben oder ihn von der Konsole automatisch auf Null schieben lassen, sobald die Taste **[Go]** gedrückt wird. Das Haupt-Playback-Faderpaar muss von Hand gestellt werden.

Eine manuelle Intensitäts-Übernahme kann nicht erfolgen, wenn in der Stimmung eine manuelle Zeitsteuerung gesetzt ist, da der Fader dann bereits mit dieser Steuerung belegt ist.

Manuelle Übernahme

Die manuelle Übernahme ermöglicht dem Haupt-Playback-Faderpaar die Kontrolle aller Parameter in einem Überblendungsstatus. Wenn **{Fader Controls} {Man Override}** & **[Load]** gedrückt werden, wird jegliche Aktivität auf diesem Fader-Paar angehalten.

Die Fader können dann genutzt werden, um die Stimmungsüberblendung für alle Parameter abzuschließen. Der linke Fader steuert das Einblenden der Intensität und aller Nicht-Intensitätsparameter, der rechte steuert alle Intensitätsausblendaktionen. Die manuelle Korrektur endet automatisch mit Beendigung der Stimmung.

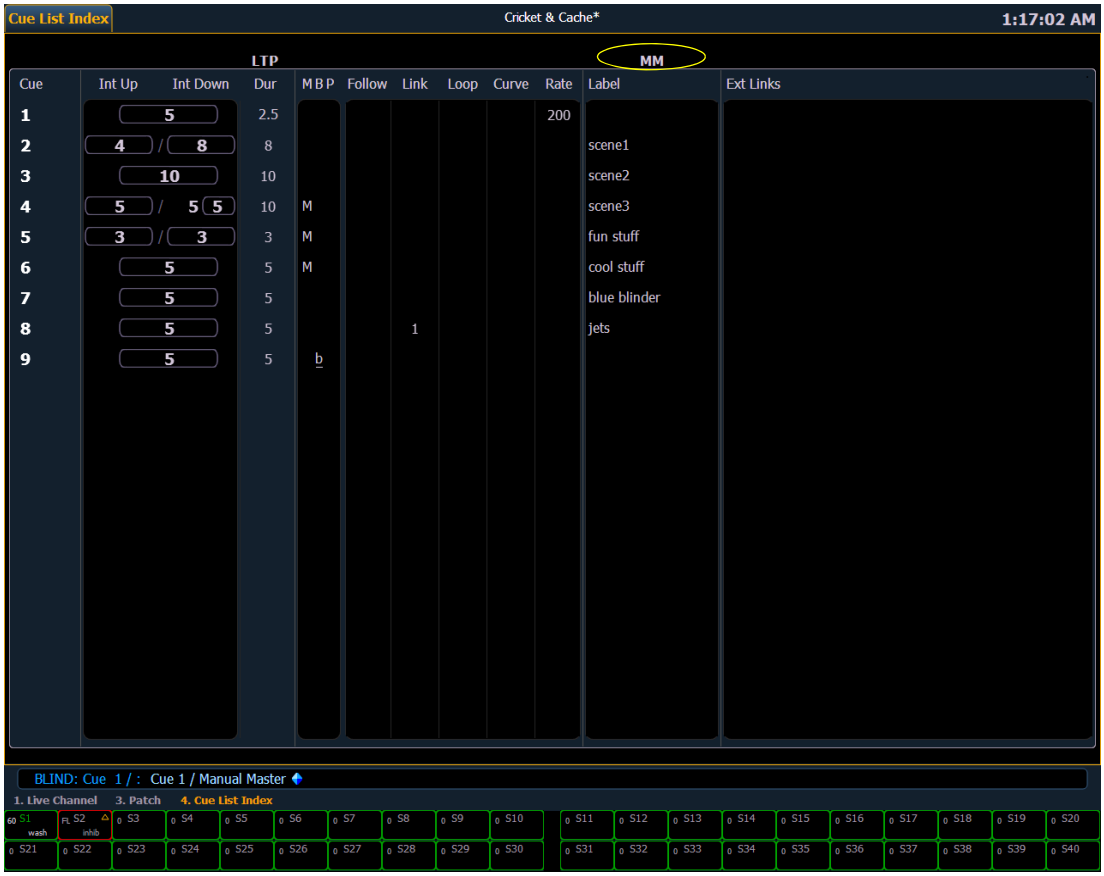
Option Manueller Master

Im manuellen Master-Modus können Stimmungen von den Fadern manuell ohne die Taste **[Go]** und unabhängig von der in der Stimmung gespeicherten Zeitsteuerung ausgelöst werden. Wenn der Fader auf manuellen Master eingestellt ist, wird eine Stimmung manuell ausgelöst, wenn der Fader von 0 % oder von Voll verschoben wird. Dies erfolgt alles ohne Drücken von **[Go]**. Alle Stimmungen, die nicht durch Verschieben eines Faders, sondern stattdessen mittels **[Go]** ausgelöst werden, werden den Zeitsteuerungen der Stimmung entsprechend eingeblendet.

Hinweis: *Follow-Zeiten werden beim Auslösen einer Stimmung mit einem manuellen Master-Fader ignoriert.*

Mit dem Softkey {Fader} im Sequenzlistenindex kann eine Sequenzliste auf manuellen Master gesetzt werden. Um auf den Sequenzlistenindex zuzugreifen, drücken Sie [Cue] [Cue] . {Fader} schaltet zwischen proportionalem Master, Intensitäts-Master und manuellem Master um. Voreingestellt ist proportionaler Master. Weitere Informationen zum proportionalen und Intensitäts-Master, *Siehe „Proportionale und Intensitäts-Master“ auf Seite 99.*

Wenn der manuelle Master als Fader-Modus für eine Sequenzliste gewählt wurde, erscheinen über dem Namensfeld der Sequenzliste die Initialen „MM“. Im Intensitäts-Master-Modus werden die Initialen „IM“ angezeigt.



Kapitel 12

Arbeiten mit Moving Lights und Paletten

In diesem Kapitel erhalten Sie einen kurzen Einblick in die Moving Light-Steuerungen von Element. Darüber hinaus wird das Arbeiten mit den Focus, Color und Beam Paletten erläutert. Paletten sind Bausteine, die zum Zusammensetzen von Stimmungen und Effekten verwendet werden können. Paletten sind sehr wichtige Bausteine bei der Verwendung von Moving Lights und können beim Bearbeiten von Vorstellungsdaten sehr viel Programmierzeit sparen.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Moving Light-Steuerung*** 146
- ***Über Paletten*** 150
- ***Palettentypen*** 150
- ***Speichern von Paletten in Live*** 151
- ***Arbeiten mit Paletten*** 153
- ***Bearbeiten von Paletten in Live*** 155
- ***Bearbeiten von Paletten in Blind*** 156

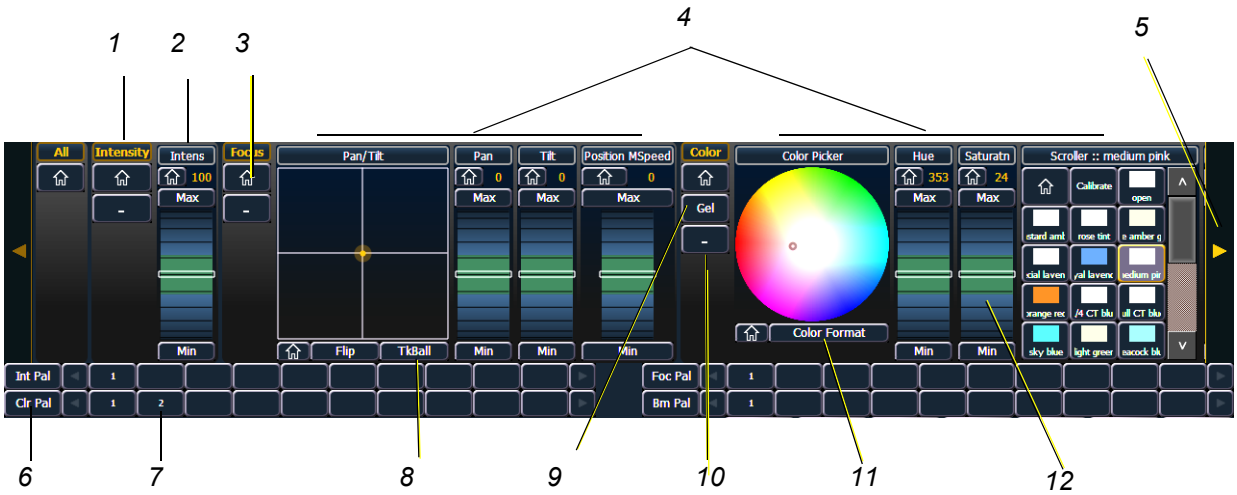
Moving Light-Steuerung

Die Steuerung der Nicht-Intensitätsparameter erfolgt über die ML Control-Anzeige. Durch Drücken von **[ML Control]** wird die ML Control-Anzeige im ZIB geöffnet. Sie müssen ein Multifunktionsgerät angewählt haben, um diese Anzeige richtig darstellen zu können, da sie sich an das angewählte Gerät anpasst. Wenn Sie ein Gerät verwenden, das nur über Intensitäts- und Farbparameter verfügt, zeigt die ML Control-Anzeige nur diese Parameter an.

Hinweis: *Um die Moving Light-Steuerung verwenden zu können, benötigen Sie entweder eine Maus oder einen Touchscreen.*

ML Control

Die Auswahl der in dieser Anzeige verfügbaren Steuerungen basiert auf dem angewählten Gerät.



- 1 . . . . . Kategorie-Schaltfläche (Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird das Encoder-Rad ein- oder ausgeblendet, siehe Nr. 12.)
- 2 . . . . . Parameter-Schaltfläche (Durch Klicken auf die Schaltfläche wird der Parameter in die Kommandozeile eingefügt.)
- 3 . . . . . Mit der Home-Schaltfläche können Sie einen bestimmten Parameter oder ein Attribut eines Parameters auf den Home-Wert setzen.
- 4 . . . . . Parameternamen
- 5 . . . . . Pfeil zum Durchblättern der Kategorien eines Geräts.
- 6 . . . . . Palettentaste (Durch Drücken der Taste wird die Palette in die Kommandozeile eingefügt.)
- 7 . . . . . Paletten-Auswahltasten. Zeigen eine Nummer oder einen Namen an.
- 8 . . . . . Weist einer Maus oder einem Trackball die Pan- und Tilt-Funktion zu.
- 9 . . . . . Öffnet den Gelpicker.
- 10 . . . . . Blendet Kategorien ein oder aus.
- 11 . . . . . Wechselt das Farbformat zwischen Hue/Saturation und absoluten Parameterdaten.
- 12 . . . . . Virtueller Encoder (Klicken Sie nahe an der Mittellinie, um eine langsame Bewegung zu erzeugen, oder weiter von der Mittellinie entfernt, um eine schnellere Bewegung zu erzeugen.)

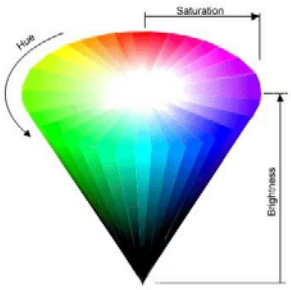
Arbeiten mit dem Colorpicker



Mit der Taste **{Color Format}** wird zwischen nativer Farbmischung (RGB, CMY, Farbwechsler oder Farbauswahl) und Farbton und Sättigung umgeschaltet. **{Gel}** dient zum Öffnen eines Hersteller-Filterkatalogs. Um den Katalog eines bestimmten Herstellers anzuzeigen, drücken Sie auf den jeweiligen Hersteller oder Katalog und wählen das gewünschte Filter an. Die Taste **{Helligkeit Voll}** wird nur angezeigt, wenn die angewählten Kreise einen Helligkeitsparameter aufweisen.

Wenn Kreise angewählt und ein bestimmtes Filter gewählt worden ist, zeigt der Colorpicker einen Punkt, der das/die gewählte(n) Gerät(e) bezeichnet. Der Punkt ist eine optische Anzeige der Farbe, die jedes Gerät aufweisen kann, und kommt dem gewählten Filter möglichst nahe. Dieses Werkzeug ist besonders bei der Farbanpassung verschiedener Gerätetypen nützlich, wenn ein einheitliches Farbfeld erzielt werden soll. Sie können auf den Colorpicker klicken, um auf die Hue- und Saturation-Werte zuzugreifen, oder eine bestimmte Filterfarbe aus der Herstellerliste rechts aussuchen. Die Auswahl eines bestimmten Filters erzeugt die entsprechenden Hue- und Saturation-Werte.

Hinweis: *Bei Verwendung der Color- und Gelpicker für „Nicht-Standard"-LED-Geräte, beispielsweise solche, die RGBA, RGBW und RGBAW verwenden, ist die Amber Ausgabe in der Mitte zwischen Rot und Grün. Die weiße Ausgabe wird nicht direkt von Farbton/Sättigung angesteuert.*



Was sind Farbschattierung (Hue) und Sättigung (Saturation)?

Die Farbschattierung (Hue) ist die Farbe selbst. Sie wird in Winkelgraden um den Kegel angegeben, beginnend und endend bei Rot = 0 oder 360 (also Gelb = 60, Grün = 120 usw).

Die Sättigung (Saturation) ist die Reinheit der Farbe, gemessen in Prozent von der Mitte des Kegels (0) bis zur Mantelfläche (100). Bei einer Sättigung von 0 % hat die Farbschattierung (Hue) keinen Einfluss mehr.

Die Helligkeit wird in Prozent von Schwarz (0) bis Weiß (100) angegeben. Bei einer Helligkeit von 0 % haben sowohl Farbschattierung als auch Sättigung keinen Einfluss mehr.

Filterfarben können auch manuell in die Kommandozeile eingegeben werden. **[6] {Color} [1] [/] [1050] [Enter]** weist Kreis 6 Filter-Nummer 1050 von Apollo zu. Jedem Hersteller wurde eine Nummer zugewiesen, die im Colorpicker neben ihrem Namen angezeigt wird.

Wenn Kreise angewählt werden, kann eine schwarze Linie im Colorpicker erscheinen. Diese Linie zeigt an, welche Farben durch das Gerät gemischt werden können. Falls eine Farbe außerhalb dieser Linie liegt, befindet sich die Farbe außerhalb des möglichen Bereichs des Geräts. Beim Einstellen einer Farbe außerhalb der schwarzen Linie kommt das Gerät der gewünschten Farbe möglichst nahe. Wenn keine schwarze Linie sichtbar ist, wurde das Gerät noch nicht kalibriert, und die Farbanpassung wird genähert.

Der Gelpicker ist auf 3200 °K normalisiert. Das bedeutet, dass eine Einstellung von Rosco 80 (R80) auf einem Scheinwerfer mit Entladungslampe (z.B. HMI) als die gleiche Farbe erscheint wie R80 bei einem Glühlampenscheinwerfer.

Color-Steuerung

Abhängig vom jeweiligen Gerät kann die Farbeinstellung über Encoder manuell nach folgenden Verfahren erfolgen:

- CMY-Farbmischung
- Farbmischung über Farbschattierung (Hue) und Sättigung (Saturation)
- RGB-Farbmischung
- Auswahl aus einem Farbrad oder einer Farbrolle

Sie können die Farbe auch mit Hilfe des HS-Colorpickers (Hue und Saturation) und Gelpickers bestimmen.

Unabhängig davon, wie die Farbe gespeichert wird (HS, CMY oder RGB), erfolgt das Einblenden immer im nativen Raum, sofern „HS-Fades erlauben“ nicht in Setup aktiviert wurde. Genauere Informationen siehe *{HS-Fades}, Seite 44*.

Es ist auch möglich, Nicht-Intensitätsparameter durch direkte Eingabe über die Bedientastatur einzustellen und die Parameter im ZIB zu verwenden.

- **[1] [At] [4] <0> {Cyan} [5] [5] [Enter]**

Farbwechsler-Daten werden auf den Anzeigen als Frame-Nummern angezeigt: F1 für Frame 1, F2 für Frame 2 usw. F1.5 liegt mittig zwischen 1 und 2. F2+ wird angezeigt, wenn der Frame unter 2.5 liegt, und F2-, wenn der Frame größer als 1.5 ist. Neben der Frame-Nummer wird auch die Filter-Nummer angezeigt.

Frame-Nummern können über die Kommandozeile verwendet werden. **[2]{Scroller}[5][Enter]** ändert den Farbwechsler von Kreis 2 auf Frame 5. Frames können auch unter Verwendung ihres DMX-Wertes angewählt werden. Durch zweimaliges Drücken der Taste **[/]** wird die DMX-Adresse in die Kommandozeile eingefügt. **[3] {Scroller} [/][/][2][5][5] [Enter]** speichert den Farbwechsler von Kreis 3 auf dem Frame mit der DMX-Adresse 255.



Hinweis: *Doppel-Farbwechsler-Geräte werden als 0-100 % statt nach Frame-Nummern adressiert. Bevor diese Funktion ausgeführt werden kann, müssen Sie das Gerät eventuell zuerst aktualisieren.*

Einstellen der Parameter mit + und -

Mit **[+]** und **[-]** können Parameter über die Kommandozeile eingestellt werden. Bei Verwendung von **[-]** muss dem Befehl ein **[+]** vorangestellt werden, wenn etwas vom aktuellen Wert abgezogen werden soll.

Beispiel:

- **[**Kreisliste**] {Pan} [1][0]** – stellt auf 10 Grad ein.
- **[**Kreisliste**] {Pan} [+] [1][0]** – fügt 10 Grad hinzu.
- **[**Kreisliste**] {Pan} [-] [1][0]** – stellt auf -10 Grad ein.
- **[**Kreisliste**] {Pan} [+] [-][1][0]** – reduziert um 10 Grad.

Lampenkontrolle

Mit der Funktion Lampenkontrolle können Steuerfunktionen für ausgewählte Geräte ausgeführt werden, wie beispielsweise Kalibrieren, Zündung löschen, strike lamp und Reset. Jedes Gerät hat einen eigenen Satz von Lampenkontrolloptionen, auf die Sie zugreifen können, wenn Sie das Gerät auswählen und auf den Softkey **{Lampenkontrolle}** drücken. Diese Informationen sind auch über **[About]** abrufbar (siehe *Arbeiten mit About, Seite 177*).

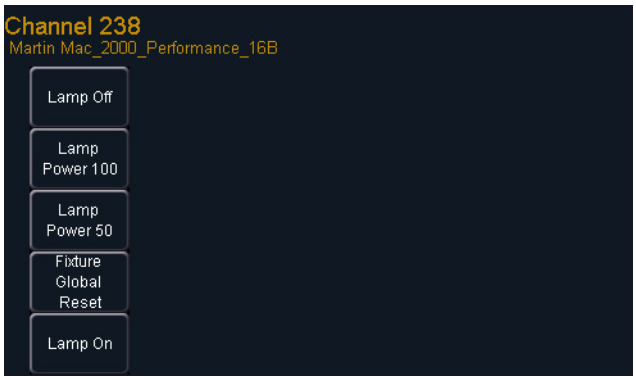
Beispiel:

- ***[1] [1] [Enter] {Lampenkontrolle}***

– oder –

- ***[1] [1] [Enter] [About] {Lampenkontrolle}***

Diese Anzeige zeigt alle mit dem gewählten Kreis verbundenen Lampenkontrolloptionen an (die Anzeige ist gleichzeitig der Unterbildschirm „Lampenkontrolle“ von „About“). Wenn es sich bei diesem Kreis um ein konventionelles Gerät (nur mit Intensität) handelt, werden keine Parameter angezeigt. Wenn es sich dabei um einen automatisierten Scheinwerfer handelt, werden die für den betreffenden Gerätetyp zutreffenden Optionen angezeigt.



Die Betätigung einer dieser Parameter-Steuertasten wirkt sich nach einer Bestätigung auf den gewählten Kreis aus.

Zum Verlassen der Lampenkontrolle drücken Sie auf **[Displays]**.

AutoMark

Die Funktion AutoMark ist eine System-Voreinstellung und kann bei Bedarf auf Stimmungsebene ausgeschaltet werden.

Wenn AutoMark eingeschaltet ist, werden Nicht-Intensitätsparameter in der Stimmung ausgeführt, die unmittelbar vor der Stimmung liegt, in der die Änderungen gespeichert sind, wenn die Intensität in dieser Stimmung von Null auf einen aktiven Wert geändert wird. Das bedeutet, dass die vorhergehende Stimmung den AutoMark-Befehl ausführt.

Die AutoMark-Kennung wird für Stimmungen oder Stimmungs-Parts angezeigt. AutoMark-Stimmungen sind mit einem „M“ in der M-Spalte der Playback-Anzeige gekennzeichnet. AutoMarks werden mit der Zeit der Stimmung ausgeführt, in der Änderungen gespeichert werden.

Voraussetzungen zum Setzen eines AutoMarks

Folgende Regeln bestimmen, für welche Kreise ein AutoMark gesetzt und auf welche Weise es umgesetzt wird:

- Die markierte Stimmung muss einen Intensitäts-Änderungsbefehl für Moving Lights auf mehr als Null enthalten.
- Die markierte Stimmung muss einen Änderungsbefehl für Nicht-Intensitätsparameter für den gleichen Kreis enthalten.
- AutoMark wird nicht ausgeführt, wenn der Kreis einen Intensitäts-Änderungsbefehl aus einer anderen Quelle erhält (wie beispielsweise von einem Submaster oder HTP-Fader).

Zulassen von Live-Änderungen

AutoMark lässt sich auf Stimmungsbasis (oder Stimmungspart-Basis) korrigieren. Für diese Korrektur gibt es den Softkey **{AutoMark Off}**. Wenn AutoMark eingeschaltet ist, wird bei der Stimmung, die den Befehl ausführt, ein „M“ bei den Kennungen angezeigt. Wenn AutoMark ausgeschaltet ist und damit Live-Änderungen zugelassen werden, wird im Kennungsfeld der Stimmung oder des Stimmungsparts, in der bzw. dem die Daten gespeichert werden, ein „D“ angezeigt. Bei Verwendung von AutoMark mit Multipart-Stimmungen ist es möglich, bei einigen Parametern eine Mark-Funktion vorzusehen und andere sich live bewegen zu lassen. *Siehe „Über Multipart-Stimmungen“ auf Seite 198.*

Zeitsteuerung der Stimmungswertmarkierung

Markierungsanweisungen verwenden die Stimmungswertzeitsteuerung, sofern sie nicht von der Setup-Option **{Mark-Zeit}** außer Kraft gesetzt werden. Alle Markierungsanweisungen unter **Setup>Vorstellung>Vorstellung Setup>Mark-Zeit** nutzen diese Zeit anstelle der Stimmungswertzeitsteuerung. Genauere Informationen siehe *{Mark-Zeit}, Seite 44*.

Über Paletten

Paletten sind referenzierte Daten. Das bedeutet, dass sich Änderungen des Inhalts von Paletten an jeder Stelle auswirken, an denen diese Paletten in Stimmungen oder Effekten eingebunden sind. Es gibt vier Palettentypen: Intensity, Focus, Color und Beam.

Element unterstützt bis zu 1000 Paletten für jede dieser vier Arten. Paletten können unter Dezimalzahlen oder ganzen Zahlen gespeichert werden und werden automatisch in IFCB-Kategorien gefiltert. Color-Daten können nicht in Beam Paletten, Intensity-Daten nicht in Focus Paletten eingebunden werden und so weiter. Dadurch wird das Erzeugen von Paletten einfacher, schneller und weniger aufwändig.

Palettentypen

Intensity Paletten

Intensity Paletten können ganz einfach für alle Kreise erzeugt werden, die einen Intensitätsparameter (Dimmer) haben. *Siehe „Arbeiten mit Gruppen und Intensity Paletten“ auf Seite 129.*

Focus Paletten

Focus Paletten können für alle Kreise erzeugt werden, die über Pan- und Tilt-Funktionen sowie über Positionsfunktionen verfügen. X-, Y- und Z-Kategorien gibt es ebenfalls in Focus.

Color Paletten

Color Paletten lassen sich für alle Kreise erzeugen, die Color-Parameter haben. Color Paletten speichern jede Kombination von Color-Werten, einschließlich CMY, RGB und HS-Einstellungen, Farbwechslern und Farbräder.

Beam Paletten

Beam Paletten können für alle Kreise mit Beam-Parameterdaten erzeugt werden, wie Shutter, Iris, Zoom, Gobos und Strobes.

Speichern von Paletten in Live

Paletten können in Live oder Blind gespeichert werden.

Hinweis: *Um Paletten speichern und benennen zu können, benötigen Sie eine Maus oder einen Touchscreen.*

Speichern von Paletten mit [Record]

Die am häufigsten benutzte Methode zum Erzeugen von Paletten ist das Speichern in Live. Paletten können von 0.01 bis 1000 nummeriert und mit einem Namen bezeichnet werden. **[Record]** speichert die relevanten aktuellen Parameterdaten für alle Kreise, die nicht auf ihren Vorgabewerten stehen, für den entsprechenden Palettentyp gemäß den Filtereinstellungen auf dem Bedienpult.

Um auswählen zu können, welcher Palettentyp gespeichert werden soll, muss die ML Control-Anzeige geöffnet sein. Drücken Sie **[ML Control]**. *Siehe „ML Control“ auf Seite 146.* Beam und Focus Paletten werden über die ML Control-Anzeige geöffnet. Intensity Paletten können über die ML Control-Anzeige oder durch Drücken von **[Int Palette]** geöffnet werden. Color Paletten können über die ML Control-Anzeige oder durch zweimaliges Drücken von **[Frame]** geöffnet werden.

Beispiel:

Sie möchten mit dem Colorpicker (über Farbton und Sättigung) selbst eine eigene Farbe definieren und diese in einer eigenen Color Palette speichern. Dazu müssen Sie zuerst die Kreise anwählen.

- ***[1] [Thru] [1] [1] [Enter]***

Dann mit dem Colorpicker Farbton und Sättigung wie gewünscht einstellen. Wenn Sie die Farbe ausgewählt haben, speichern Sie die Palette.

- ***[Record] {Color Palette} [4] [Label] <****FOH Blue****> [Enter]***

Nach dem Speichern der Farbpalette werden sämtliche Color-Daten der Kreise 1 bis 11 mit der Referenz „CP 4“ in Live angezeigt. Da **[Record]** verwendet wurde, wurden alle Color-Parameter für diese Kreise gespeichert.

Wenn eine Palette erstellt wird, werden die betroffenen Kreise und Parameter automatisch auf die Paletten-Referenz (in diesem Fall „CP 4“) gesetzt. Um die Absolutwerte für diese Kreise anzuzeigen, die Taste **[Data]** drücken und halten.

Mit dem folgenden Verfahren können Sie Paletten mit **[Record]** speichern:

- **[Record] {Focus Palette} [2] [Label] <**Name**> [Enter]** – speichert Focus-Parameterdaten aller Kreise, die nicht im Grundzustand sind, und fügt Focus Palette „2“ einen Namen hinzu.
- **[Record] {Color Palette} [Next] [Enter]** – speichert Daten in die Color Palette, die in der numerischen Reihenfolge als nächste kommt.
- **[-] [5] [Record] {Beam Palette} [Next] [Label] <**Name**> [Enter]** – speichert Daten in die in der Reihenfolge nächste Beam Palette unter Ausschluss der angegebenen Kreise oder Gruppen und fügt einen Namen hinzu.

Selektives Speichern von Paletten mit [Record]

Paletten können auch durch selektive Speicherung erzeugt werden, wobei nur die Kreise und/oder Parameter spezifiziert werden, die gespeichert werden sollen.

Die folgenden Beispiele zeigen verschiedene Verfahren zum selektiven Speichern von Paletten mit **[Record]**:

- **[1] [Thru] [3] [Record] [Int Palette] [2] [Label]** <Name> **[Enter]** – speichert Intensitätsinformationen für die angewählten Kreise 1 bis 3 zur Intensitätspalette 2 und fügt einen Namen hinzu.
- **[Group] [2] [Record] {Beam Palette} [Next] [Enter]** – speichert Beam-Parameterdaten für Gruppe 2 in die nächsthöhere Beam Palette.
- **[-] [9] [Record] {Focus Palette} [5]** – speichert die Focus-Werte in Focus-Palette 5 unter Ausschluss der angegebenen Gruppen oder Kreise.
- **[1] [Thru] [9] {Iris} {Zoom} [Record] {Beam Palette} [5]** – speichert alle Zoom- und Iris-Daten für die Kreise 1-9 in Beam-Palette 5.



Hinweis: *Beim selektiven Speichern müssen Sie die ein- oder auszuschließenden Kreise und die entsprechende Funktionsanweisung **[+] [-]** als Teil des **[Record]**-Befehls angeben. Andernfalls werden in der neuen Palette alle Kreise gespeichert, bei denen die eingestellten Werte nicht auf dem Home-Wert stehen.*

Speichern von Paletten mit Record Only

Record Only ist ein selektiver Speicherbefehl, der nur manuelle Parameterdaten speichert. Wenn Sie ihn zum Speichern von Paletten einsetzen, werden nur die manuellen Parameterdaten der Kreise in der Palette gespeichert.

Durch doppeltes Drücken von **[Record]** wird „Record Only“ an die Kommandozeile gesendet.



Hinweis: *Wenn Sie mit „Record Only“ in eine bestehende Palette speichern, werden die neuen Daten der Palette hinzugefügt. Die ursprüngliche Palette wird nicht vollständig überschrieben. Es werden nur die manuellen Änderungen in der Palette gespeichert.*

*Sie können auch die Funktion **[Update]** nutzen, um ausgewählte Änderungen ins Speicherziel zu übernehmen.* *Siehe „Bearbeiten von Paletten in Live“ auf Seite 155.*

Mit folgenden Verfahren können Sie manuell geänderte Parameterdaten mit „Record Only“ selektiv in Paletten speichern:

- **[Record] [Record] {Color Palette} [2] [Enter]** – speichert nur manuelle Color-Parameterdaten in Color Palette 2.
- **[Record] [Record] {Beam Palette} [5] [Label] <Name> [Enter]** – speichert manuelle Beam-Parameterdaten aller Kreise und einen Namen in Beam-Palette 5.
- **[-] [9] [Record] [Record] [Int Palette] [Next] [Label] <Name> [Enter]** – speichert Daten in die in der Reihenfolge nächste Intensity Palette unter Ausschluss der angegebenen Kreise oder Gruppen und fügt einen Namen hinzu.
- **[**Angewählte Kreise**] [Record] [Record] {Focus Palette} [2] [Enter]** – speichert Focus Palette 2, umfasst aber nur die manuellen Daten der angegebenen Kreise und Parameter.
- **[1] [Thru] [9] {Iris} {Zoom} [Record] [Record] {Beam Palette} [5] [Enter]** – speichert nur manuell geänderte Zoom- und Iris-Daten für die Kreise 1 bis 9 in Beam-Palette 5.

Arbeiten mit Paletten

Intensity Paletten können über die Bedientastatur oder die Direkttasten angewählt werden, die Focus, Color und Beam Paletten werden über die ML Control-Anzeige angewählt. Wenn Paletten abgerufen werden, gelten alle Daten als manuell geändert und werden rot angezeigt. Über die Direkttasten abgerufene Paletten schließen automatisch die Kommandozeile ab.

Zuordnen von Paletten

Paletten werden in der Regel angewählten Kreisen zugeordnet, weshalb Sie vor der Zuordnung der Palette erst die Kreise anwählen müssen. Wenn für einen angewählten Kreis in der zugeordneten Palette kein Wert vorhanden ist, bleibt er unverändert.

Palettendaten werden für die betroffenen Kreise als manuell geänderte Werte angezeigt. Diese Daten werden mit der Abkürzung des Palettentyps (IP3 = Intensitätspalette 3, FP8 = Focus Palette 8 usw.) oder mit dem Palettennamen (wie in den Anzeigeeinstellungen definiert/aktiviert) angezeigt. *Siehe „Setup“ auf Seite 43.* Um die numerischen Werte hinter einer beliebigen Palette (oder einem anderen referenzierten Wert) anzuzeigen, drücken und halten Sie die Taste **[Data]**. Zum Anzeigen der Palettennummer hinter dem Namen drücken Sie **[Shift] + [Label]**.

Wenn Paletten angewendet werden, folgen die Kreise, für die Werte in der Palette gespeichert sind, diesen Werten gemäß der manuellen Zeiteinstellungen ab. Paletten können mit der Sneak-Funktion (mit der voreingestellten Sneak-Zeit) oder einer mit der Taste **[Time]** angegebenen Zeit zugeordnet werden.

Beispiel:

Wählen Sie Kreise 1 bis 8 mit Intensitätswert 45 an, und fahren Sie in 40 Sekunden auf Color Palette 4.

- ***[1] [Thru] [8] [At] [4] [5] [Frame] [Frame] [4] [Sneak] [40] [Enter]***

Damit werden die Intensitätswerte und Color-Werte der Kreise 1 bis 8 innerhalb von 40 Sekunden auf die benötigten Werte gebracht.



Hinweis: *Durch Drücken der Taste **[Frame] [Frame]** wird „Color Palette“ in die Kommandozeile eingefügt.*

Sie können auch Gruppen Paletten zuordnen. Beispiel:

- ***[Group] [1] [1] {Beam Palette} [5] [Enter]***
- ***[Group] [5] {Color Palette} {6} [Enter]***

Beim Zuordnen von Paletten werden nur angewählte Kreise geändert. Die von einer Palette abgerufenen Daten sind referenzierte Daten. Um die Verbindung zur Referenz aufzuheben, können Sie **{Make Absolute}** verwenden.

Abrufen von Paletten

Paletten können auf zweierlei Arten abgerufen werden. Sie können eine gesamte Palette abrufen. Dies hat den Vorteil, dass Sie nicht wissen müssen, welche Kreise in welchen Paletten enthalten sind. Wenn Sie nur bestimmte Parameter einer Palette abrufen möchten, wählen Sie in der Kommandozeile die Kreise und die erforderlichen Parameter (bzw. die nicht erforderlichen Parameter mit der Taste **[-]**) an.

Es gibt folgende Verfahren zum Abrufen von Paletten:

- **[Recall From] {Color Palette} {4} [Enter]** – wählt alle Kreise in Color Palette 4 an und setzt sie auf den in der Palette gespeicherten Color-Wert.
- **[**Kreisliste**] {Edge} {Beam Palette} [**n**] [Enter]** – ruft nur die Edge-Daten der angegebenen Beam Palette für die angewählten Kreise wieder auf.
- **[**Kreisliste**] {Edge} {Beam Palette} [**n**] {Make Abs} [Enter]** – ordnet den angewählten Kreisen die Werte der Intensitätspalette „y“ mit dem Proportionalitätsfaktor „z“ zu.
- **[Intensity Palette] [**y**] [at] [/] [**z**] [Enter]** – ruft die Intensity Palette für die angewählten Kreise ab und setzt alle abgerufenen Intensitätswerte auf einen proportionalen Wert der gespeicherten Status.

Das vorstehende Beispiel unterbricht den Link zur Intensity Palette. Um den Link beizubehalten, muss die Palette ohne den modifizierten Intensitätswert wiederaufgerufen werden. Auch das Abrufen der Intensity Palette mit dem Wert „Full“ unterbricht diesen Link.

Sie können angewählte Kreise auf den in einer Palette gespeicherten Wert setzen.

Beispiel:

Für dieses Verfahren müssen Sie zunächst die Kreise anwählen und anschließend die Palette angeben, aus der Sie abrufen.

- ***[3] [Recall From] {Color Palette} {5} [Enter]***

Ist Kreis 3 in der Color Palette 5 enthalten, wird er auf den gespeicherten absoluten Wert gesetzt. Es wird nicht die Intensity Palette zugeordnet. Er wurde auf den in der Palette gespeicherten Absolutwert gesetzt.

Bearbeiten von Paletten in Live



Hinweis: *Wenn eine Palette bereits gespeichert ist, ersetzt **[Record]** alle vorhandenen Daten, sofern nicht selektives Speichern angewendet wird. **[Record Only]** ist ein selektiver Speichervorgang, bei dem Daten ergänzt werden. Das erneute Speichern einer vorhandenen Palette muss bestätigt werden, wenn im Setup Bestätigungen aktiviert sind.*

*Sie können auch die Funktion **[Update]** nutzen, um manuelle Änderungen ins Speicherziel zu übernehmen.*

Neuspeichern

Das Neuspeichern folgt den in den Abschnitten **[Record]** und **[Record Only]** in diesem Kapitel bereits beschriebenen Voraussetzungen. Die einzige Ausnahme besteht darin, dass eine Bestätigung benötigt wird, um eine bestehende Palette zu überschreiben.

Es gibt zwei Möglichkeiten zum Neuspeichern:

- **[Record] [Palette] [5] [Enter] [Enter]** – überschreibt den Inhalt vollständig.
- **[**Kreisliste**] [Record] [Palette] [5] [Enter] [Enter]** führt die Daten zusammen.

Aktualisieren

Mit Live-Änderungen können aktive und inaktive Paletten aktualisiert werden. Beim Aktualisieren eines Parameters in einer aktiven Palette hat dieser Parameter keine absoluten Daten mehr, sondern ist in der aktualisierten Palette auf der Bühne zu sehen.

Das folgende Beispiel beschreibt, wie Color Palette 2 aktualisiert wird, wenn keine Stimmungen aktiv sind und Sie Kreise innerhalb dieser Palette abgerufen haben.

- **<**Kreisliste**> [Update] {Color Palette} [2] [Enter]** – alle manuellen Änderungen für ursprünglich in der Palette enthaltenen Kreise werden in Color-Palette 2 aktualisiert.
- **[1] [Update] {Color Palette} [2] [Enter]** – fügt die manuellen Daten von Kreis 1 zur Color Palette 2 hinzu.

Wenn ein Kreis oder Parameter in der aktualisierten Palette keine Daten hat, wird er dieser Palette nicht hinzugefügt, solange der Benutzer dies nicht durch Angabe des Kreises ausdrücklich angibt.

Bearbeiten von Paletten in Blind

VORSICHT: *Beim Bearbeiten von Paletten in Blind erfolgen die Änderungen automatisch, es ist also keine Aktualisierungs- oder Speicheranweisung erforderlich.*

Paletten können in Blind als Kreisliste, Tabellenansicht und Trackliste angezeigt und bearbeitet werden.

Anzeigen von Paletten aus Blind

Wenn Sie in einem Blind-Modus sind und keine Kreise angewählt sind, können Sie eine Palette über die Kommandozeile oder die Direkttasten aufrufen. Damit gelangen Sie in den Blind Kreise-Modus dieser Palette.

- **{Color Palette}** [n] **[Enter]**

Sie können durch die übrigen Paletten mit den Tasten **[Next]** und **[Last]** gehen.

Bearbeiten in Blind

Folgende Beispiele zeigen die Bearbeitung von Paletten in Blind:

- **[2] {Iris} [At] [Enter]** – entfernt den Iris-Wert von Kreis 2.
- **[1] [At] [Enter]** – entfernt Kreis 1 aus der zur Bearbeitung gewählten Palette.
- **[1] {Iris} [5] [0] [Enter]** – wählt Kreis 1 an und setzt den Iris-Wert auf 50.
- **[2] [Copy To] [5] [Enter]** – kopiert die Informationen von Kreis 2 auf Kreis 5.
- **[6] [Recall From] {Focus Palette} [1] [Enter]** – ruft die Werte für Kreis 6 aus der Focus Palette 1 auf.

Beim Bearbeiten in Blind können Werte aus den Paletten entfernt werden, indem Kreis und Parameter gewählt werden und dann **[At] [Enter]** gedrückt wird.

[Recall From], **[Copy To]**, **{Ersetzen mit}** und **{Move To}** können für das Erstellen und Bearbeiten von Palettendaten verwendet werden. *Siehe „Weitergehende manuelle Kontrolle“ auf Seite 187.*

Bearbeiten von Paletten in der Tracklistenansicht

Die Tracklistenansicht zeigt einen Bereich von Paletten auf der Y-Achse und die Kreise/ Kreisparameter auf der X-Achse an. Das Anzeigen von Paletten in der Tracklistenansicht ist besonders zum Vergleichen von Werten zwischen Paletten hilfreich.

Sie können eine Palette aus der Trackliste mit den Tasten **[Next]** oder **[Last]** anwählen oder die Palette über die Tastatur bestimmen. Sie können auch mehrere Paletten zum gleichzeitigen Bearbeiten anwählen. Sie können die Palette(n) bearbeiten, indem Sie Kreise anwählen und Parameterwerte ändern. Zusätzlich zu den normalen Bearbeitungsfunktionen sind in dieser Ansicht folgende Anweisungen verfügbar: **[Copy To]**, **{Make Absolute}**, **Move To (wird über [Copy To] [Copy To] geöffnet)** und **{Ersetzen mit}**.

Folgende Beispiele zeigen die Bearbeitung von Paletten in der Tracklistenansicht in Blind:

- **{Color Palette} [1] [Thru] [9] [Enter]** – wählt die Color Paletten 1 bis 9 an.
- **[1] {Scroller} [4] <0> [Enter]** – setzt den Farbwechsler-Wert von Kreis 1 in der angewählten Color Palette auf 40.

Zusätzlich zu den obigen Beispielen beschreiben folgende Beispiele weitere Paletten-Bearbeitungsfunktionen, die in der Tracklistenansicht verfügbar sind:

- {Palettentyp} **[1] [Thru] [5] [Copy To] [Copy To] <**Palettentyp**> [9] <Thru> [Enter]** – verschiebt die Paletten 1 bis 5 auf die Paletten 9 bis 14. Für die korrekte Durchführung der Verschiebung muss der Endwert nicht angegeben werden.

Löschen von Paletten

Zum Löschen von Color Palette 1 **[Delete] {Color Palette}** [1] **[Enter] [Enter]** drücken.
Wenn Paletten gelöscht werden, werden referenzierte Daten in Stimmungen in Absolutwerte umgewandelt.

Kapitel 13

Erzeugen und Verwenden von Effekten

Effekte sind ein Verfahren für die Programmierung dynamischer und wiederholter Abläufe für Kreise. In diesem Kapitel werden die verschiedenen Arten von Effekten und ihre Verwendung beschrieben.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Über Effekte*** 160
- ***Die Effektliste*** 161
- ***Effekt-Statusanzeige*** 166
- ***Lauflicht-Effekte*** 167
- ***Absolute Effekte*** 169
- ***Mehrfach-Intensitäts-HTP-Effekte*** 171
- ***Relative Effekte*** 171
- ***Anwenden eines bestehenden Effekts*** 174
- ***Effekte auf Submastern*** 175
- ***Verzögerungseffekte in Stimmungen und Submastern*** . . .176

Über Effekte

Effekte sind Funktionen der manuellen Steuerung, die auf Kreisparameter angewendet und dann in Submaster oder Stimmungen eingefügt werden können. Stimmungen können gleichzeitig traditionelle Move-Anweisungen (Basisszene) und Effekte enthalten.

Auf Nicht-Intensitätsparameter wird immer nur ein Effekt auf einmal angewendet. Allerdings können die einzelnen Parameter eines Kreises an unterschiedlichen Effekten beteiligt sein.

Bei Intensitäten können gleichzeitig verschiedene Effekte ausgeführt werden, sie müssen jedoch von unterschiedlichen Quellen stammen. Ein Intensitätseffekt kann bei einer Stimmung ausgeführt werden, und diese Kreise können von einem Intensitätseffekt bei einem Submaster beeinflusst werden. *Siehe „Mehrfach-Intensitäts-HTP-Effekte“ auf Seite 171.*

Effekte haben vom Bediener definierte Eigenschaften und Attribute, die angewendet werden, wenn sie in Stimmungen verwendet werden. Ein Effekt kann in mehreren Stimmungen mit unterschiedlichen Einstellungen für Auslenkung, Geschwindigkeit usw. verwendet werden.

Bei Element werden Effekte nach drei grundsätzlichen Verhaltenstypen unterschieden: Lauflicht-Effekte, absolute und relative Effekte.

- **Lauflicht-Effekte** – sind schrittbasiert für einen einzelnen Parameter, in der Regel der Intensität. Lauflicht-Effekte befinden sich in einem Ein-/Aus-Zustand. Der Wert EIN bestimmt, was der zugehörige Kreis tun muss, wenn das Lauflicht aktiv ist, während der Wert AUS bestimmt, was der Kreis bei Nichtaktivität des Lauflichts tun muss. *Siehe „Lauflicht-Effekte“ auf Seite 167.*
- **Absolute Effekte** – haben progressives Verhalten an statt dem Ein-/Aus-Zustand von Lauflicht-Effekten. Im Gegensatz zu relativen Effekten, die auch progressiv sind, bestimmen Sie genau das für jeden Übergang im Effekt gewünschte Verhalten. *Siehe „Absolute Effekte“ auf Seite 169.*
- **Relative Effekte** – sind mathematisch basierte Effekte, die einen ständigen Offset vom aktuellen Parameterwert bieten. Es gibt drei Arten von relativen Effekten: Focus, Linear und Color. *Siehe „Relative Effekte“ auf Seite 171.*

Die Effektliste

Zum Aufrufen der Effektliste zu jedem beliebigen Zeitpunkt einfach **[Effekt] [Effekt]** drücken. In der Liste werden alle gespeicherten Effekte aufgeführt. Die Effektliste ist eine Blind-Ansicht, und in dieser Ansicht durchgeführte Änderungen werden automatisch gespeichert, ohne dass dafür ein Speicher-Befehl erforderlich ist.

Die Effektliste enthält bereits einige Einträge, bevor Sie eigene Einträge speichern. Die Effekte 901 bis 916 sind vorprogrammierte relative Effekte, die Ihnen automatisch zur Verfügung stehen (siehe *Relative Effekte, Seite 171*).

Zum Bewegen in dieser Liste verwenden Sie die Navigationstasten, wie in *Anzeige – Steuerung und Navigation, Seite 24* beschrieben, oder geben die Nummer des Effekts ein, mit dem Sie arbeiten möchten. Wenn Sie in der Effektliste sind, werden im ZIB die Informationen für den aktuell angewählten Effekt angezeigt.

Effect	Label	Type	Entry	Exit	Dur/Cyc	Scale
1		Absolute	Cascade	Immediate	Infinite	
901		StepBased	Cascade	Immediate	Infinite	
902	Square	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
903	Figure 8	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
904	Can Can	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
905	Triangle	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
906	Spiral	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
907	Reverse Sqr	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
908	Reverse Circle	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
909	Ballyhoo	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
910	Color Smooth	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
911	Color Fade Linear	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
912	Color Step	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
913	Bump Color	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
914	Hue-Sat Fade	Color	Cascade	Immediate	Infinite	25
915	Ramp	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
916	Inverted Ramp	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25

Der Effekt-Editor

Wenn die Effektliste angezeigt wird, wird der angewählte Effekt im ZIB angezeigt. Die Effekt-Eigenschaften/-Attribute werden nach Kategorien geordnet mit Tasten im ZIB angezeigt. Um diese zu ändern, drücken Sie den entsprechenden Softkey und geben die erforderlichen Daten ein.

Die Abbildung zeigt die Einstellungsmöglichkeiten im Effekt-Editor:



Typ

Gibt den Effekttyp an: Lauflicht, Absolut oder Relativ (Linear, Focus oder Color). Klicken Sie zum Einstellen des Effekttyps auf **{Typ}**, und drücken Sie anschließend links die Taste für den gewünschten Effekttyp.

- ***<Effekt> [1] {Typ} {Lauflicht} [Enter]***

Skalierung

Gilt nur für relative Effekte. Damit wird der Betrag eingestellt, um den das Muster von den aktuellen Parameterwerten abweicht. Die Skalierung wird für Vergrößerung und Verkleinerung als Prozentwert angegeben (25 = 25% des programmierten Werts).

- ***{Skalierung} [3] [0] [Enter]***

Zykluszeit

Gibt eine Gesamtzeit für einen vollständigen Durchlauf des Effekts an.

Bei Lauflicht-Effekten gibt die Zykluszeit die Zeitspanne für einen vollständigen Durchlauf des Effekts an. Bei diesen Effekttypen werden bei Änderung der Zykluszeit die Zeiten innerhalb des Effekts selbst proportional geändert.

Zum Ändern der Zykluszeit klicken Sie auf **{Zykluszeit}**, geben dann die gewünschte Zeit (in Minuten und Sekunden) über die Tastatur ein und schließen die Eingabe mit **[Enter]** ab.

Dauer

Gibt die Laufzeit für den Effekt an. Klicken Sie zum Festlegen auf **{Dauer}**, und wählen Sie das gewünschte Verhalten über die links angezeigten Tasten aus. Es gibt folgende Möglichkeiten:

- **{Endlos}** – für Lauflicht- und absolute Effekte. Der Effekt läuft, bis der Kreis eine neue Anweisung erhält oder der Effekt gestoppt wird. Relative Effekte mit Endlos-Dauer laufen, bis sie gestoppt werden.
- **{Dauer}** – Der Effekt läuft für eine angegebene zeitliche Dauer in Minuten und Sekunden. Geben Sie die Zeit über die Tastatur ein.
- **{Durchläufe}** – Der Effekt läuft eine angegebene Anzahl von Durchläufen lang. Geben Sie die gewünschte Anzahl über die Tastatur ein.
    - ***{Dauer} {Durchläufe} [1] [0] [Enter]***

Parameter

Hier können Sie festlegen, welche Parameter am gewählten Effekt beteiligt sein sollen. Wenn Sie hier einen Wert eingeben, brauchen Sie den erforderlichen Parameter nicht anzugeben, wenn Sie den Effekt einer Kreisgruppe zuordnen.

Zum Hinzufügen/Entfernen von Parametern klicken Sie auf **{Parameter}** und wählen anschließend die gewünschten Parameter über die links angezeigten Tasten an.

- ***{Parameters} {Iris} [Enter]***

Attribute

Diese Attribute bestimmen das grundsätzliche Verhalten des Effekts. Zu den Attributen zählen Aktionen wie Vorwärts, Rückwärts, Pendel, Positiv, Negativ und Zufall Gruppe/Zufall Rate. Die Attribute sind leicht unterschiedlich zwischen Lauflicht-Effekten, absoluten und relativen Effekten.

- **Vorwärts** – Dieser Effekt läuft in der programmierten Richtung (der Pfeil auf dem Muster-Editor zeigt „vorwärts“ für Mustereffekte. Lauflicht- und absolute Effekte folgen der numerischen Reihenfolge).
- **Reverse** (Rückwärts) – Der Effekt läuft in der vorwärts entgegengesetzten Richtung beziehungsweise in umgekehrter numerischer Reihenfolge. Die Einstellungen Vorwärts und Reverse (Rückwärts) schließen sich gegenseitig aus.
- **Pendel** – Der Effekt läuft zuerst vorwärts, dann rückwärts. Er pendelt.
- **Positiv** – Der Effekt führt die Schritte (Ein- und Aus-Zustand) wie programmiert aus. Diese Einstellung gilt nur für Lauflicht-Effekte.
- **Negativ** – Kehrt die Stufen (Ein- und Aus-Zustand) des Effekts um. Diese Einstellung gilt nur für Lauflicht-Effekte.
- **Zufall Gruppe** – Kreis-Verteilung oder Lauflicht-Reihenfolge (je nach Effekttyp) werden kontinuierlich in zufälliger Reihenfolge abgefahren.
- **Zufall Rate** – Übersteuert die Zykluszeit des Effekts. „Zufall Rate“ wird als Bereich angegeben (beispielsweise 5 bis 150).

Probieren Sie diese Einstellungen selbst aus, um zu sehen, wie sie Ihren Effekt beeinflussen.

Entry

Bestimmt, in welcher Zeit und wie die beteiligten Kreise sich beim Effektstart verhalten. Klicken Sie auf **{Entry}**, um das gewünschte Verfahren über die links angezeigten Tasten auszuwählen. Das Startverhalten hängt vom Effekttyp ab. Es gibt folgende Möglichkeiten:

- **{Kaskade}** – Kreise beginnen den Effekt entsprechend der Trail- und Zykluszeit-Werte (sofern vorhanden).
- **{Sofort}** – Alle Kreise beginnen den Effekt unmittelbar.
- **{Fade Größe}** – Der Effekt erreicht seinen durch das Muster oder die Lauflicht-/Absolut-Werte festgelegten vollen Wert entsprechend der Eingangszeit.
- **{Fade Größe und Rate}** – Der Effekt erreicht seinen durch das Muster oder die Lauflicht-/Absolut-Werte festgelegten vollen Wert und die volle Geschwindigkeit entsprechend der Eingangszeit.
- **{Fade Rate}** – erhöht die Effektrate beim Start. Wenn ein Effekt-Submaster das Startverhalten **{Fade Rate}** aufweist, steuert der Submaster die Rate zwischen 0 und 100.

Exit

Bestimmt, in welcher Zeit und wie die beteiligten Kreise sich beim Stoppen des Effekts verhalten. Klicken Sie auf **{Exit}**, um das gewünschte Verfahren über die links angezeigten Tasten auszuwählen. Das Exit-Verhalten hängt vom Effekttyp und der Art der Beendigung des Effekts ab. Es gibt folgende Möglichkeiten:

- **{Fade Größe}** – Wenn der Effekt beendet ist, kehren die noch laufenden Werte entsprechend der Ausgangszeit in ihren Standardzustand zurück.

- **{Fade Größe und Rate}** – Wenn der Effekt beendet ist, beenden die Kreise den Effekt und kehren entsprechend der Ausgangszeit in ihren Standardzustand zurück.
- **{Fade Rate}** – verringert die Effektrate beim Schließen.
- **{Stop and Fade}** – Wenn der Effekt beendet ist, beenden die Kreise den Effekt und kehren entsprechend der Ausgangszeit in ihren Standardzustand zurück.
- **{Stop and Hold}** – Wenn der Effekt beendet wird, werden die Kreise exakt dort angehalten, wo sie der Effekt verlassen hat.

Zeit (Entry oder Exit)

Die Zeiten steuern bei der entsprechenden Einstellung die Ein-/Ausblendung des Effekts. Die Zeiten können in Minuten und Sekunden über die Tastatur eingegeben werden. Diese Zeiten gelten für die Entry- und Exit-Verfahren. Wahlweise können auch die in der zugehörigen Lichtstimmung gespeicherten Zeiten oder die Zeiten der Flash-Taste eines Submasters verwendet werden. Klicken Sie auf **{Entry Time} [Enter]** oder **{Exit Time} [Enter]**. Stimmung / Sub sind die standardmäßigen Entry- und Exit-Zeiten für Effekte.

Gruppierung

Die Gruppierung wird nur bei relativen und absoluten Effekten verwendet. Damit wird festgelegt, wie Kreise, auf denen der Effekt aktuell läuft, im Muster gruppiert werden. Zum Ändern dieser Einstellung drücken Sie die Taste **{Gruppierung}** und geben dann die Anzahl der Geräte ein, die zu einer Gruppe zusammengefasst werden sollen.

Die Standardeinstellung für Gruppierung ist **{Verteilt}**. Das bedeutet, dass jedes Gerät, für das der Effekt gilt, als einzelnes Element funktioniert und den Effekt sequenziell in der Reihenfolge der Kreisanwahl und mit den Zyklus- und Trail-Zeiten durchläuft. Sie können jede gewünschte Zahl eingeben. Eine Gruppierung von 2 bedeutet, dass bei Auslösen des Effekts jedes zweite Gerät in der Anwahlliste den Effekt zusammen durchläuft. Eine Gruppierung von 3 bedeutet jedes dritte Gerät und so weiter.

Möglich sind die Zahlen 1 bis 29 oder **{Verteilt}**, womit jeder Kreis des Effekts gleich verteilt und als eigene Gruppe behandelt wird.

- **{Gruppierung} [2]** – Jeder zweite Kreis (in einem Bereich von Kreisen) wird beim Auslösen des Effekts gruppiert.

Wenn ein Effekt in Live auf eine Gruppe angewandt wird, wird diese Gruppe mit Hilfe dieser Gruppierungsfunktion gemäß ihrer Reihenfolge gruppiert. Wenn eine Gruppenliste erzeugt und ein Effekt eingefügt wird, wird jede Gruppe für diesen Effekt als einzelnes Element behandelt.

Trail

Die Funktion Trail kann auf relative und absolute Effekte angewandt werden. Trail legt fest, wie die Kreise einander durch den Effekt folgen sollen, und wird als Prozentsatz der Zykluszeit angegeben. Trail kann alle Prozentzahlen zwischen 0 - 100 % und die Werte Gerade oder Solo annehmen. Die Voreinstellung ist „Gerade“. Beispiel:

- **{Gerade}** – Die Gruppen werden gleichmäßig über das Muster verteilt. Dazu wird die Zykluszeit des Effekts einfach durch die Anzahl der Gruppen von Kreisen dividiert.
- **{10%}**-**{90%}** – Wenn die erste Gruppe den Effekt zu 10 % durchlaufen hat, startet die zweite Gruppe den Effekt und so weiter bis zur letzten Gruppe. Das bedeutet, dass die Gruppen im Verhältnis zueinander einen Nachlauf von n % bezogen auf die Zykluszeit haben.
- **{Solo}** – Die erste Gruppe führt das gesamte Muster aus. Wenn sie fertig ist, führt die zweite Gruppe das gesamte Muster aus und so weiter.

Schläge pro Minute

Für Lauflicht- und absolute Effekte können Sie eine BPM-Rate (Beats per Minute; Schläge pro Minute) festlegen. Für Lauflicht-Effekte beeinflusst BPM die Schrittzeiten, und für absolute Effekte beeinflusst es die Zeit/Halten.

Es gibt drei Möglichkeiten, um BPM Effekten zuzuweisen:

Direktes Setzen von BPM

Wenn Ihnen die BPM-Rate bekannt ist, können Sie diese dem Effekt direkt über den Softkey **{BPM}** zuweisen, der in der Effekt-Editor-Anzeige zur Verfügung steht.

- **[Effekt] [1] {BPM} [1][9][0] [Enter]** – stellt die BPM von Effekt 1 auf 190 ein. Die Schrittzeiten werden für Lauflicht-Effekte eingestellt, die Zeit/Halten wird für absolute Effekte eingestellt.

Die BPM-Rate wird auf der rechten Seite des Effekt-Editors neben der Effektnummer bzw. dem Namen angezeigt. Durch Bearbeiten der Zykluszeiten entfernt die Schrittzeit für einen Lauflicht-Effekt oder die Zeit/Halten für einen absoluten Effekt die BPM.

Lernen der BPM

Wenn Sie den BPM-Wert nicht kennen, können Sie die Konsole so einstellen, dass sie die BPM-Rate lernt.

- **[Effekt] [1] [Learn] [Time]** – fügt die Lernzeitmuster-BPM für Effekt 1 in die Kommandozeile ein und öffnet die Effekt-Editor-Anzeige.

Drücken Sie in diesem Modus **[Enter]**, um die BPM festzulegen. Die Konsole verwendet einen Durchschnittswert der letzten vier Male, in denen Sie in diesem Modus **[Enter]** gedrückt haben, um die BPM zu berechnen. Durch erneutes Drücken von **[Learn]** wird dieser Modus beendet.

In diesem Modus wird bei jeder Änderung der BPM ein live ausgeführter Effekt entsprechend ohne Beendigung geändert.

Lernen der diskreten Schrittzeit

Im Lernmodus für die diskrete Schrittzeit wird bei jedem Drücken von **[Enter]** die Zeit seit dem letzten Drücken von **[Enter]** verwendet, um die Schrittzeit des nächsten Schritts für einen Lauflicht-Effekt zu setzen oder die Fader-/Haltezeit des nächsten Schritts eines absoluten Effekts.

- **[Effekt] [1] [Learn] [Time] [Time]** – fügt die Lernzeit der diskreten Schritte für Effekt 1 in die Kommandozeile ein und öffnet die Effekt-Editor-Anzeige.

Durch erneutes Drücken von **[Learn]** wird dieser Modus beendet.

Statt **[Enter]** können Sie in diesem Modus **[At]** drücken, um am Ende des Effekts neue Schritte hinzuzufügen. Mit **[Enter]** gelangen Sie zum ersten Schritt in dem Effekt zurück.

Effekt-Statusanzeige

Um die aktuell laufenden Effekte anzuzeigen, können Sie die Tasten **[Displays]>{Effekt Status}** drücken, um die Effekt-Statusanzeige im ZIB anzuzeigen.

Die Anzeige zeigt alle aktuell laufenden Effekte an und ermöglicht eine Bearbeitung der laufenden Effekte.

Beispiel:

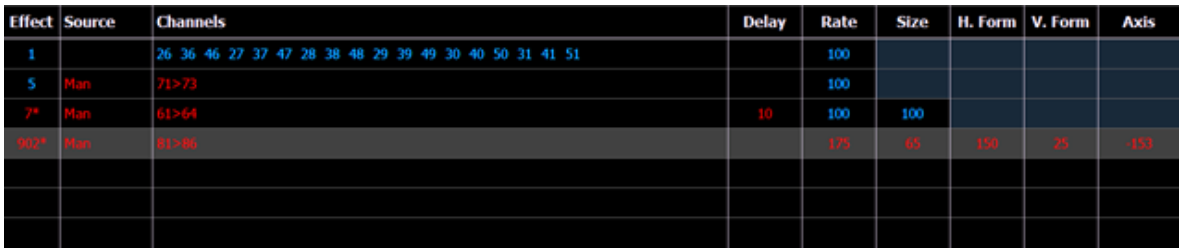
Um einen Effekt zu bearbeiten, wählen Sie den Effekt über die Kommandozeile oder durch Klicken auf den Effekt in der Statusanzeige an.

- ***[Effekt] [9] [0] [2] [Enter]***

Die Softkeys werden umgeschaltet, so sie jetzt die fünf Attribute in den Spalten der Effekt-Statusanzeige steuern:

- Rate – ändert die Zykluszeit. Voreinstellung ist 100 %, möglich sind 0 % - 2000 %.
- Größe – ändert den Maßstab. Voreinstellung ist 100 %, möglich sind 0 % - 2000 %.
- Form (vertikal oder horizontal) – Voreinstellung ist 100%, möglich sind 0% – 2000%.
- Achse – Voreinstellung ist 0°, möglich sind +/- 180°.

Mit den Softkeys können die Effekte gesteuert werden, die gleichzeitig in der aktiven Ausgabe wiedergegeben werden.



Effect	Source	Channels	Delay	Rate	Size	H. Form	V. Form	Axis
1		26 36 46 27 37 47 28 38 48 29 39 49 30 40 50 31 41 51		100				
5	Man	71>73		100				
7*	Man	61>64	10	100	100			
902*	Man	81>86		175	65	150	25	-153

Um einen Effekt zu bearbeiten, klicken Sie in dieser Anzeige auf **{Edit}**. Änderungen werden in der Effektstatusanzeige direkt am Effekt ausgeführt und müssen gegebenenfalls gespeichert werden. Korrekturen auf Stimmungsebene müssen ebenfalls durch Speichern oder Aktualisieren in die entsprechende Stimmung übernommen werden, haben aber keinen Einfluss auf den Effekt selbst.

Effektattribute, die in der Effekt-Statusanzeige geändert wurden, können auf ihre vorherigen Werte zurückgesetzt werden. Dazu verwenden Sie folgenden Softkey:

- **{Rate} [Enter]** – setzt die Rate auf den vorherigen Wert zurück.

Diese Änderungen sind Korrekturen auf Stimmungsebene und wirken sich nicht auf die gespeicherten Werte im Effekt aus. An der Effekt-Statusanzeige oder Live-Bearbeitung vorgenommene Änderungen müssen gespeichert/aktualisiert werden.

Lauflicht-Effekte

Bei Lauflicht-Effekten umfasst jeder Schritt einen Ein- und einen Aus-Zustand. Den Ein-Zustand nehmen die Kreise im Lauflicht-Effekt an, wenn der Effekt aktiv ist. Den Aus-Zustand nehmen die Kreise im Lauflicht-Effekt an, wenn der Effekt nicht aktiv ist. Lauflicht-Effekte sind eine einfache Methode zum Erzeugen von einfachen Schritteffekten.

Beim Erzeugen von Lauflicht-Effekten sind die Kreise für jeden einzelnen Schritt festzulegen. Dadurch unterscheiden sie sich von absoluten und relativen Effekten.

Wenn fertig, können Sie den Effekt auf allen beteiligten Kreisen mit den Tasten **[Recall From] [Effekt]** [x] **[Enter]** wiedergeben. Sie können auch bestimmte Kreise für die Wiedergabe des Effekts aus der Liste der beteiligten Kreise auswählen.

Ein Lauflicht-Effekt wird als Tabelle mit folgenden Spalten angezeigt:

- **Schritt** – gibt die Schrittnummern an.
- **Kreise** – zeigt den/die beteiligten Kreis(e) des Schritts an.
- **Param** – zeigt den Parameter (sofern er kein Intensitätswert ist) an, den dieser Schritt steuert.
- **Schrittzeit** – Zeit vom Auslösen des betreffenden Schritts bis zum Auslösen des nächsten Schritts.
- **In Zeit** – Die Dauer des Einblendvorgangs der Kreise bis zum „Ein-Zustand“.
- **Halten Zeit** – Die Dauer, für die der Schritt im „Ein-Zustand“ bleibt.
- **Decay Zeit** – Die Dauer des Ausblendvorgangs der Kreise bis zum „Aus-Zustand“.
- **On Status** – Der Parameterwert (in %) oder referenzierte Daten für den Ein-Zustand.
- **Off Status** – Der Parameterwert (in %) oder referenzierte Daten für den Aus-Zustand des Schritts. Wenn Sie als Aus-Zustand den Hintergrundzustand des Playbacks haben möchten, wählen Sie die Spalte an und drücken auf **[At] [Enter]**.

Alle Zeiten werden in Minuten, Sekunden, Zehntel- und Hundertstelsekunden über die Tastatur eingegeben. Ein Beispiel für die Zeiteingabe siehe *Zeitsteuerung, Seite 112*.

Beispiel für einen Lauflicht-Effekt bei der Ansicht im ZIB:



Softkeys Lauflicht-Effekt

Programmieren eines Lauflicht-Effekts

Der in der Abbildung dargestellte Effekt wird wie folgt programmiert:

Beispiel:

Zum Öffnen der Effektliste drücken Sie:

- ***[Effekt] [Effekt]***

Zum Festlegen der Nummer des Effekts drücken Sie:

- ***<Effekt> [1] [Enter]***

Der ZIB schaltet um und zeigt leere Felder für den neuen Effekt an. Den Effekt zu einem „Lauflicht-Effekt“ machen:

- ***<{Typ}> {Lauflicht} drücken***

Der Effekt wird in der Liste angezeigt, und der ZIB schaltet um und zeigt die voreingestellten Einträge und eine Schrittliste für den Effekt an. Zum Festlegen der Anzahl der Schritte drücken Sie:

- ***{Schritt} [1] [Thru] [6]***

Die Schritte werden in der Liste angezeigt und bleiben angewählt. Um gleichzeitig dieselbe Änderung an allen Schritten durchzuführen, können Sie jetzt mit den Pfeiltasten in der Liste navigieren. Um nur einen Schritt zu ändern, geben Sie den gewünschten Schritt in der Kommandozeile an, bei dem bereits Voreinstellungen aus dem vorhergehenden Schritt übernommen worden sind.

Nach dem Blättern zur Spalte „Kreise“ geben Sie die Kreise für den Effekt ein.

- ***[1] [Thru][1] [2] [Enter]***

Kreise 1-12 werden auf die Schritte der Liste aufgeteilt. Um den Parameter zu bestimmen, den der Effekt ändern soll, drücken Sie:

- ***{Parameter} <Intensity>*** *(Intensität wird als Voreinstellung angenommen, solange Sie keinen anderen Parameter angeben)*

Jetzt sind alle Schritte auf Intensität eingerichtet. Wechseln Sie mit den Pfeiltasten in die Spalte „Schrittzeit“. Geben Sie die gewünschte Zeit ein:

- ***[1]***

Blättern Sie mit den Pfeiltasten weiter zur Spalte „Haltezeit“ („Ein Zeit“ bleibt 0), und geben Sie einen Wert ein:

- ***[1]***

Blättern Sie mit den Pfeiltasten weiter zur Spalte „Abfallen“, und geben Sie einen Wert ein:

- ***[.] [2] [5]***

Blättern Sie mit den Pfeiltasten weiter zur Spalte „Ein“, und geben Sie den Prozentsatz für den Ein-Zustand ein:

- ***[1] [0] [0]***

Blättern Sie mit den Pfeiltasten weiter zur Spalte „Aus“, oder springen Sie mit den Softkeys in das gewünschte Feld, und geben Sie den Prozentsatz für den Aus-Zustand ein:

- ***[5]***

Stellen Sie jetzt nach Bedarf Effektdetails auf der rechten Seite der ZIB durch Drücken der entsprechenden Detailtaste und Eingabe der Änderungen ein (siehe *Der Effekt-Editor, Seite 162*).

Hinweis: *Die Zykluszeit ist die Summe aller Zeiten des Effekts und zeigt an, wie lange ein vollständiger Durchlauf des Effekts dauert. Wenn die Zykluszeit über die Tastatur oder den Encoder geändert wird, werden alle Zeiten des Effekts proportional dazu angepasst.*

Schritt löschen

Um einen Schritt aus einem Lauflicht-Effekt zu löschen, geben Sie Effekt und Schritt in der Kommandozeile ein und drücken **[Delete]**:

- **[Effekt] [1] {Schritt} [4] [Delete] [Enter] [Enter]**
- **[Effekt] [1] {Schritt} [4] [Thru] [8] [Delete] [Enter] [Enter]**

Schritt einfügen

Um einen Schritt an einer beliebigen Stelle des Effekts einzufügen, geben Sie den Schritt ein, vor dem der neue Schritt eingefügt werden soll.

- **[Effekt] [1] {Schritt} [4] {Insert Before} [Enter]** –Fügt einen neuen Schritt vor Schritt 4 ein. Falls Schritt 4 nicht existiert, werden auch die Schritte erzeugt, die erforderlich sind, um einen Schritt 4 zu haben, und fügt dann einen Schritt vor diesem ein.

Durch einen eingefügten Schritt werden alle folgenden Schritte im Effekt um einen Schritt nach hinten gesetzt. Im vorstehenden Beispiel wird durch das Einfügen eines Schritts vor Schritt 4 der alte Schritt 4 zu Schritt 5, Schritt 5 zu 6 und so weiter. Der eingefügte Schritt wird der neue Schritt 4.

Absolute Effekte

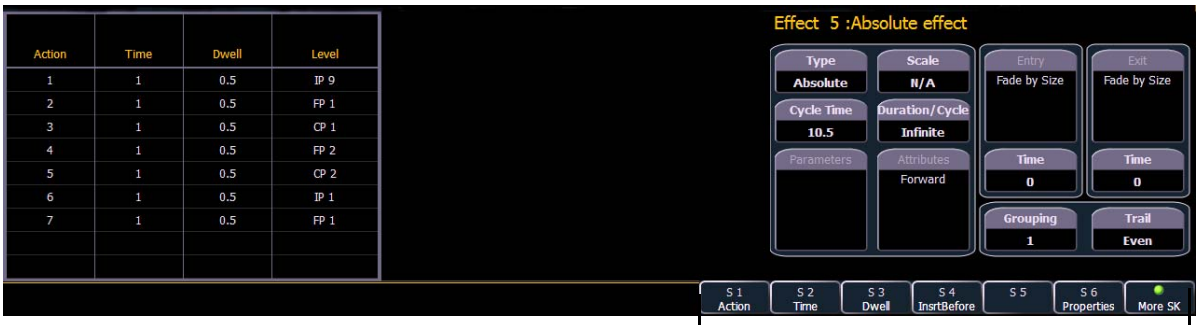
Absolute Effekte sind eine Abfolge von sequenziellen Aktionen, die Kreise ausführen sollen. Sie unterscheiden sich dadurch von Lauflicht-Effekten, dass es keinen Ein- und Aus-Zustand gibt, sondern dass sie ein progressives Überblenden von einer Aktion zur nächsten Aktion, dann weiter zur nächsten und so weiter definieren. Ein Beispiel für einen absoluten Effekt sind Farbänderungen in jedem Schritt – von rot zu grün zu blau. Farben können mithilfe von Paletten erstellt werden (oder beliebige Werte, die im Effekt verwendet werden sollen).

Absolute Effekte unterscheiden sich von relativen Effekten (die ebenfalls progressiv sind) dadurch, dass Sie genau angeben, welche Aktionen die Geräte ausführen sollen, und keine mathematischen Differenzen zum aktuellen Zustand (relative Effekte) eingeben.

Absolute Effekte enthalten darüber hinaus keine eingebettete Kreisliste. Deshalb muss der Effekt auf Kreise angewandt werden, damit er wiedergegeben werden kann.

Absolute Effekte werden in einer Tabelle mit folgenden Spalten angezeigt:

- Aktion – zeigt die Nummer der Aktion an.
- Zeit – die Einblendzeit für die Aktion.
- Haltezeit – die Dauer der Aktion vor dem Übergang zur nächsten Aktion.
- Wert – gibt entweder den Wert des im Effekt angegebenen Parameters oder den referenzierten Wert für den/die Kreis(e) an.



Softkeys für absolute Effekte

In der Abbildung oben zeigen die Aktionen 1 bis 7 in der Spalte „Wert“ referenzierte Werte an (Paletten), wobei diese Werte auch Absolutwerte sein können.

Programmieren eines absoluten Effekts

Der in der Abbildung dargestellte Effekt wird wie folgt programmiert:

Beispiel:

Zum Öffnen der Effektliste drücken Sie:

- ***[Effekt] [Effekt]***

Zum Festlegen der Nummer des Effekts drücken Sie:

- ***[Effekt] [5] [Enter]***

Der ZIB schaltet um und zeigt leere Felder für den neuen Effekt an. Um den Effekt als absoluten Effekt zu definieren, drücken Sie:

- ***<Typ> {Absolute}***

Der Effekt wird in der Liste angezeigt, und der ZIB schaltet um und zeigt die voreingestellten Einträge und eine Aktionsliste für den Effekt an. Definieren der ersten Aktion:

- ***{Aktion} [1] [Enter]***

Der Schritt wird in der Liste angezeigt und bleibt angewählt. Mit der Taste **[Thru]** können Sie auch einen ganzen Bereich von Aktionen auf einmal erzeugen. Navigieren Sie mit den Pfeiltasten zu den verschiedenen Spalten.

Navigieren Sie in die Spalte "Zeit“ (oder über die Softkeys), und geben Sie die Einblendzeit für die Aktionen ein.

- ***[5] [Enter]***

Blättern Sie mit den Pfeiltasten weiter zur Spalte „Haltezeit“, und geben Sie einen Wert ein:

- ***[5] [Enter]***

Blättern Sie mit den Pfeiltasten weiter zur Spalte „Wert“, und geben Sie das gewünschte Referenzziel ein:

- ***{Color Palette 5}***

Erzeugen Sie mit dem Abwärtspfeil eine neue Aktion. In alle Felder sind bereits Voreinstellungen aus der vorhergehenden Aktion eingesetzt. Blättern Sie weiter zur nächsten Aktion in der Spalte „Wert“, und geben Sie das gewünschte Referenzziel ein:

- ***{Color Palette 8}***

Blättern Sie mit dem Abwärtspfeil weiter zur nächsten Aktion in der Spalte „Wert“, und geben Sie das gewünschte Referenzziel ein:

- ***{Color Palette 2}***

Blättern Sie mit dem Abwärtspfeil weiter zur nächsten Aktion in der Spalte „Wert“, und geben Sie das gewünschte Referenzziel ein:

- ***{Color Palette 4}***

Stellen Sie jetzt nach Bedarf Effektdetails auf der rechten Seite der ZIB durch Drücken der entsprechenden Detailtaste und Eingabe der Änderungen ein (siehe *Der Effekt-Editor, Seite 162*).

Mehrfach-Intensitäts-HTP-Effekte

Mehrfach-Intensitäts-HTP-Effekte sind entweder Lauflicht- oder absolute Effekte, die auf HTP-Submastern oder der Sequenzliste ausgeführt werden. Damit Mehrfach-Intensitäts-HTP-Effekte korrekt ausgeführt werden, müssen sie gespeichert und von verschiedenen Quellen wiedergegeben werden.

Sie können beispielsweise drei separate Lauflicht-Effekte erstellen. Jeder Effekt wirkt sich auf die selben Kreise aus. Damit die drei separaten Effekte korrekt ausgeführt werden, müssen Sie sie unter drei separaten Effekt-Submastern speichern. So können alle Effekte gemeinsam entsprechend den Regeln von HTP ausgeführt werden. Wenn Sie jedoch beispielsweise drei separate Effekte auf drei separaten Effekte-Submastern ausführen und diese in eine Stimmung speichern möchten, führt die Stimmung nur die Effekte aus, die zum Zeitpunkt der Speicherung den höchsten Wert hatten.

Relative Effekte

Ein relativer Effekt ist eine Veränderung des aktuellen Zustands eines Kreisparameters. Es gibt drei Arten von relativen Effekten: Focus, Color und Linear. Für jeden dieser Effekttypen ist ein eigener graphischer Editor für die betroffenen Parameter vorgesehen.

Relative Effekte haben viele Eigenschaften und Attribute, die denen von Lauflicht-Effekten und absoluten Effekten gleichen.

In Element sind 16 relative Effekte für die am häufigsten genutzten Muster und Parameter vorprogrammiert. Sie können auch selbst relative Effekte erzeugen.

Hinweis: *Für relative Effekte brauchen Sie für die Festlegung der Form eine Maus.*

Hinweis: *Wenn Sie den Umgang mit relativen Effekten am Effekt-Editor lernen, wird empfohlen, zuerst mit den vorprogrammierten Effekten zu experimentieren, bis Sie mit den Grundlagen und den Möglichkeiten zum Ändern von Effekten vertraut sind.*

Focus-Effekte (Bewegungseffekt)

Focus-Effekte verändern die Pan- und Tilt-Parameter eines Kreises. Diese sind auf der horizontalen beziehungsweise vertikalen Achse der Graphik im Effekt-Editor dargestellt. Diese Effekte können aus Live oder Blind erzeugt werden, und ihre Eigenschaften können wie bei jedem anderen Effekt auch im Effekt-Editor eingestellt werden (siehe *Der Effekt-Editor, Seite 162*).

Voreinstellung für neue Focus-Effekte ist ein Kreis. Sie können den Kreis löschen und Ihre eigene Form zeichnen, indem Sie **{Edit}>{Löschen}** drücken und mit dem Finger oder der Maus die Form in die Graphik einzeichnen. Wenn Sie alle Änderungen vorgenommen haben, drücken Sie **{Zuweisen}**. Auf die gleiche Weise können auch vorprogrammierte Effekte bearbeitet werden. Der grüne Pfeil zeigt die voreingestellte Bewegungsrichtung an, die bei den Attributen geändert werden kann.

Focus-Effekt



Color-Effekte

Color-Effekte betreffen nur Farbparameter. Zum Verändern können Farbton (Hue) und Sättigung (Saturation) genutzt werden, die auf der horizontalen bzw. vertikalen Achse der Graphik im Effekt-Editor angezeigt werden. Die Taste **{Parameters}** repräsentiert bei einem Color-Effekt die verschiedenen bei gepatchten Kreisen verwendeten Farbverfahren.

Voreinstellung für neue Color-Effekte ist ein Kreis. Sie können den Kreis löschen und Ihre eigene Form zeichnen, indem Sie **{Edit}>{Löschen}** drücken und mit dem Finger oder der Maus die Form in die Graphik einzeichnen. Wenn Sie alle Änderungen vorgenommen haben, drücken Sie **{Zuweisen}**. Auf die gleiche Weise können auch vorprogrammierte Effekte bearbeitet werden. Der grüne Pfeil zeigt die voreingestellte Farbverschiebungsrichtung an, die bei den Attributen geändert werden kann.

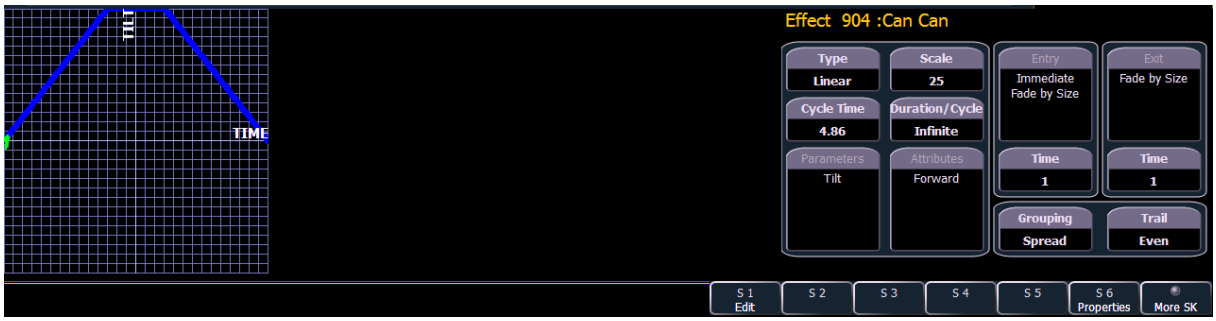
Color Effect



Lineare Effekte

Ein linearer Effekt muss nicht parameterspezifisch sein. Stattdessen kann er einfach eine Referenz auf ein lineares Diagramm sein, das auf jeden Parameter angewandt werden kann. Sie können das lineare Diagramm für einen bestehenden linearen Effekt neu zeichnen, indem Sie **{Edit}>{Löschen}** drücken und mit dem Finger oder der Maus die Form in die Graphik einzeichnen. Wenn Sie alle Änderungen vorgenommen haben, drücken Sie **{Zuweisen}**.

Linearer Effekt



Definieren eines Musterprofils

Für jeden relativen Effekt (Focus, Color oder Linear) können eigene Profile definiert werden.

Hinweis: *Für die Festlegung einer Form brauchen Sie eine Maus oder einen Touchscreen.*

Um ein Profil zu definieren, drücken Sie den Softkey **{Edit}** unter dem Muster-Editor. Die Softkeys schalten auf **{Zuweisen}**, **{Wiederherstellen}**, **{Löschen}** um.

- Drücken Sie die Taste **{Löschen}**, um das Muster zu löschen.
- Zeichnen Sie dann mit dem Finger oder der Maus ein neues Muster. Um zum ursprünglichen Muster zurückzukehren, drücken Sie **{Wiederherstellen}**, *bevor Sie* **„Zuweisen“ drücken.**
- Wenn Sie das gewünschte Muster gezeichnet haben, drücken Sie **{Zuweisen}**. Das Muster wird dem Effekt zugewiesen.

Hinweis: *Wenn Sie einen vorprogrammierten Effekt löschen (beispielsweise nachdem Sie ihn geändert haben), kehrt der Effekt auf seine Voreinstellung zurück.*

Sie können Effekte auch an einen anderen Effektort kopieren und von dort aus verändern. Dadurch bleibt der Originaleffekt unberührt.

- ***[Effekt] [904] [Copy To] [8] [Enter]***

Programmieren eines neuen relativen Effekts

Zum Öffnen der Effektliste drücken Sie:

- ***[Effekt] [Effekt]***

Zum Festlegen der Nummer des Effekts drücken Sie:

- ***[Effekt] [4] {Typ} {Linear/Focus/Color} [Enter]***

Der Effekt wird in der Liste angezeigt, und der ZIB schaltet um und zeigt die Details des Effekts an. Bearbeiten Sie den Effekt mit der Effekt-Graphik oder den Eigenschaftsfeldern, bis er Ihren Vorstellungen entspricht (siehe *Der Effekt-Editor, Seite 162* für weitere Angaben über Effekteigenschaften).

Anwenden eines bestehenden Effekts

Wenn ein Effekt erzeugt wurde, erscheint er in der Effektliste. Zum Anwenden eines bestehenden Effekts drücken Sie:

- **[**Kreiswahl**] [Effekt] [**n**] [Enter]**

  oder die Direkttasten

- **[**Kreiswahl**] {Effekt x}**

Die angewählten Kreise beginnen sich wie im Effekt festgelegt zu verändern.

Da Lauflicht-Effekte eine integrierte Kreisliste haben, können diese Effekte durch Drücken von **[Recall From] [Effekt] [**n**] [Enter]** wiedergegeben werden.

Speichern eines Effekts in einer Stimmung

Zum Anwenden eines bestehenden Effekts drücken Sie:

- **[**Kreiswahl**] [Effekt] [**x**] [Enter]**

Zum Speichern in einer Stimmung drücken Sie:

- **[Record] [Cue] [**x**] [Enter]**

Bearbeiten von Effekten in Live

Um einen Effekt zu bearbeiten, während er läuft, drücken Sie:

- **[Displays] {Effekt Status}**

Im ZIB öffnet sich die Effekt-Statusanzeige und zeigt alle aktuell laufenden Effekte an. Um den Effekt anzuwählen, den Sie in Live bearbeiten möchten, drücken Sie:

- **[Effekt] [**n**] [Enter]**

Wenn Sie weitere Eigenschaften des Effekts in Live bearbeiten möchten, klicken Sie auf **{Edit}**, um den Effekt-Editor zu öffnen (siehe *Der Effekt-Editor, Seite 162*). Im Editor vorgenommene Änderungen betreffen den Effekt selbst sowie alle Instanzen, in denen der Effekt verwendet wird. Die Änderungen müssen dann gespeichert oder aktualisiert werden.

Stoppen eines Effekts

Mit **[Fader Control] {Stop Effekt} [Enter]** werden alle laufenden Effekte gestoppt.

Um einen bestimmten Effekt zu stoppen, drücken Sie:

- **[Effekt] [**n**] [At] [Enter]**

Sie können auch nur Effekte auf bestimmten Kreisen stoppen, indem Sie **[**Kreiswahl**] [Effekt] [Enter]** drücken.

Sie können auch eine Effektanweisung löschen, indem Sie **[**Kreiswahl**] [Effekt] [At] [Enter]** drücken. Dieser Befehl funktioniert in Live und Blind. Sie können auch den gesamten Effekt stoppen, indem Sie **[Effekt] [**n**] [At] [Enter]** drücken.

Löschen eines Effekts

Zum Löschen eines Effekts drücken Sie:

- [**Delete] [Effekt] [**n**] [Enter] [Enter]**.

Wenn Sie einen der voreingestellten Effekte löschen (901 bis 916), wird der Effekt auf seine voreingestellten Werte zurückgesetzt.

Effekte auf Submastern

Kreise, auf denen Effekte laufen, können ebenfalls auf einen Submaster geladen werden. Durch Drücken der Flash-Taste des Submasters wird der Effekt gestartet bzw. gestoppt.

Wenn der Submaster-Fader die Rate und/oder Größe des Effekts steuern soll, muss er als Effekt-Submaster konfiguriert werden. Wenn ein Submaster als Effekt definiert ist, werden nur die Effektdaten gespeichert. Das Start- und Stoppverhalten des Effekts wird entsprechend der Einstellung „Entry“ dann durch den Fader gesteuert.

Wenn der Submaster auf den Additiv-Modus eingestellt ist, steuert der Fader nur Werte, die nicht Effekte betreffen. Weitere Informationen zu Submastern, *Siehe „Speichern und Verwenden von Submastern“ auf Seite 97.*.

Speichern eines Effekts auf einem Submaster

Zum Anwenden eines bestehenden Effekts drücken Sie:

- **[**Kreiswahl**] [Effekt] [**n**] [Enter]**

Zum Speichern auf einem Submaster drücken Sie:

- **[Record] [Sub] [**n**] {Modus} [Enter]**

Submaster müssen konfiguriert werden, um sie als Effekt-Submaster verwenden zu können. Sie können den Submaster während des Speicherns konfigurieren. Drücken Sie den Softkey **{Modus}** bevor Sie die Taste **[Enter]** drücken, bis EffectSub in der Kommandozeile angezeigt wird. Drücken Sie anschließend **[Enter]**. Dadurch wird der Submaster gespeichert und gleichzeitig konfiguriert.



Hinweis: *Mit dem Softkey **{Modus}** wird zwischen den Modi Inhibitiv, EffectSub und Additiv umgeschaltet. Klicken Sie auf **{Modus}**, bis EffectSub in der Kommandozeile angezeigt wird.*

Starten eines Effekts von einem Submaster

Die Art und Weise, wie Effekte von einem Submaster wiedergegeben werden, hängt von seinem Modus und der Einstellung als proportionaler Fader oder Intensitäts-Master ab.

Im Folgenden werden vier verschiedene Submaster in verschiedenen Modi mit demselben gespeicherten Effekt beschrieben.

Effekt auf einem additiven Submaster mit proportionalem Fader

Der Submaster enthält neben dem Effekt Daten zu Intensität und Pan/Tilt. Durch Drücken der Flash-Taste wird der Effekt gestartet. Der Fader steuert die Werte, die nicht vom Effekt betroffen sind. Durch erneutes Drücken der Flash-Taste wird der Effekt gestoppt.

Effekt auf einem additiven Submaster mit Intensitäts-Master

Durch Drücken der Flash-Taste werden die Geräte markiert und der Effekt gestartet. Mit dem Fader werden sämtliche im Submaster gespeicherten Intensitäten hochgeregelt. Durch erneutes Drücken der Flash-Taste wird der Effekt gestoppt.

Effekt auf einem Effekt-Submaster mit proportionalem Fader

Durch Drücken der Flash-Taste wird der Effekt gestartet. Der Fader steuert die Rate und/oder Größe basierend auf dem Entry-Verhalten des Effekts. Durch erneutes Drücken der Flash-Taste wird der Effekt gestoppt.

Effekt auf einem Effekt-Submaster mit Intensitäts-Master

Durch Drücken der Flash-Taste wird der Effekt gestartet. Der Fader steuert die Rate und/oder Größe basierend auf dem Entry-Verhalten des Effekts. Durch erneutes Drücken der Flash-Taste wird der Effekt gestoppt.

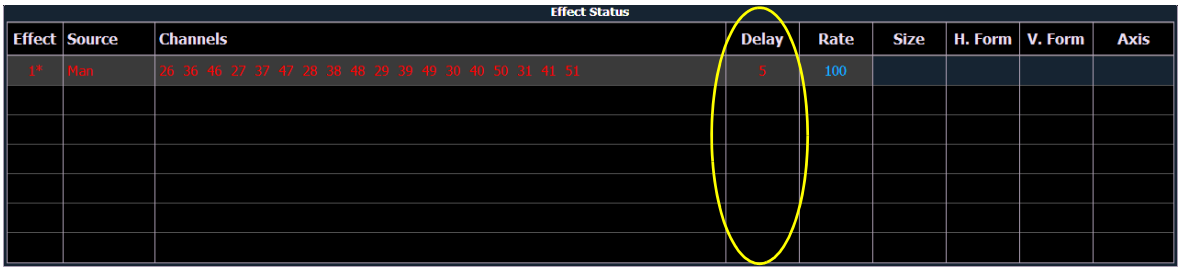
Es besteht kein Unterschied zwischen einem proportionalen Fader und einem Intensitäts-Master, wenn der Submaster als Effekt-Submaster konfiguriert wurde.

Verzögerungseffekte in Stimmungen und Submastern

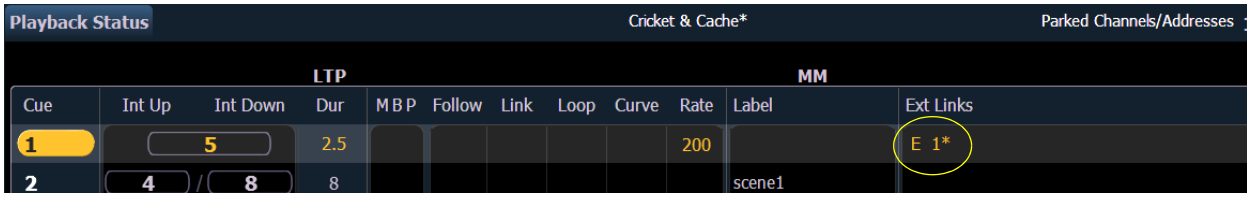
Eine Verzögerung kann auf einen Effekt in einer Stimmung oder einem Submaster in der Effektstatusanzeige mit der Syntax **[Effekt]** [n] **[Delay]** [n] **[Enter]** gesetzt werden. **[Effekt]** [n] **[Delay] [Enter]** entfernt die Verzögerung.

Hinweis: *Wenn eine Effektverzögerung in Live gesetzt wird, muss die Stimmung oder der Submaster gespeichert oder erneut gespeichert werden, um die Verzögerung zu enthalten.*

Der Effektstatusanzeige wurde eine Verzögerungsspalte hinzugefügt. Wenn sich ein Effekt im Verzögerungsmodus befindet, zeigt die Spalte den Countdown für die Verzögerung an.



Wenn ein Effekt verzögert wird, wird „*“ bei der Effektnummer in der Spalte der externen Links in der Playback-Statusanzeige angezeigt.



Kapitel 14

Arbeiten mit About

Die Funktion **[About]** bietet detaillierte Informationen über die angewählten Elemente. Nach dem Öffnen erscheinen die Informationen im ZIB und bleiben geöffnet, bis sie geschlossen oder von einer anderen Aktion geschlossen werden.

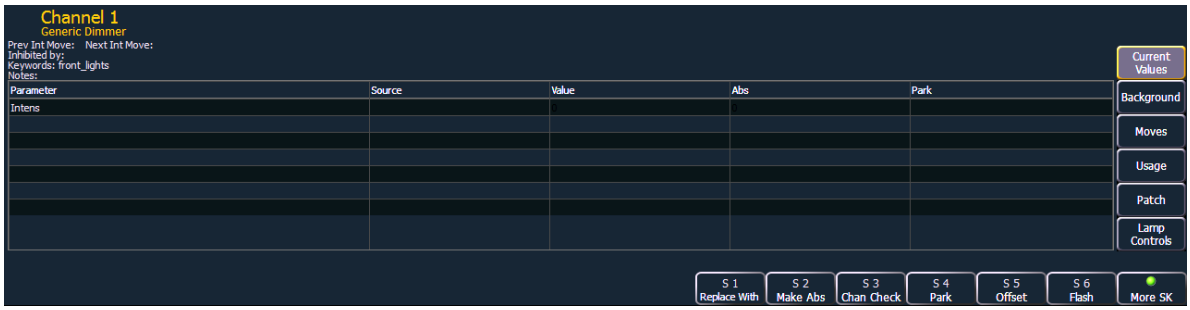
Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Taste [About]*** 179
- ***Systeminfo*** 179
- ***Über Kreise*** 181
- ***Über Adressen*** 183
- ***Über Stimmungen*** 186
- ***Über IFCB Paletten*** 186
- ***Über Gruppen*** 186
- ***Über Kennlinien*** 186
- ***Über Effekte*** 186

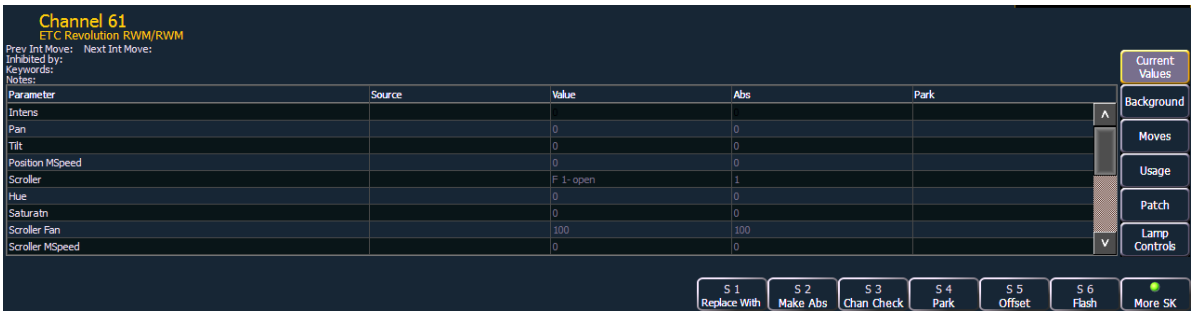
Über [About]

Durch Drücken von **[About]** wird die Konsole in den „About“-Modus umgeschaltet, in dem der Bediener durch Anwählen eines Elements die zugehörigen Informationen anzeigen lassen kann.

Im „About“-Modus werden bei der Anwahl eines Kreises Informationen über diesen Kreis angezeigt. Die nachstehenden Beispiele für die Ansicht „Aktuelle Werte“ (siehe weiter unten) zeigen Informationen, die bei der Anwahl von konventionellen Geräten und Moving Lights angezeigt werden.



Aktuelle Werte von konventionellen Kreisen



Aktuelle Werte von Kreisen mit Moving Lights

Die Tasten auf der rechten Seite der „About“-Anzeige steuern die für den angewählten Kreis angezeigten Informationen. Die angewählte Taste wird grau hervorgehoben. Es gibt folgende Tasten:

- **{Aktuelle Werte}** – zeigt alle aktuellen Informationen an, die der Kreis erhält und ausführt.
- **{Hintergrund}** – zeigt alle Informationen an, die an den Kreis gesendet, aber nicht ausgeführt werden, da eine andere Quelle die Kontrolle dieses Kreises hat. Die Hintergrundquelle übernimmt auch die Kontrolle, wenn die aktuelle Quelle freigegeben oder die manuelle Kontrolle beseitigt wird. Die Hintergrunddaten werden blau für eine Stimmung bzw. gelb für einen Submaster dargestellt.
- **{Moves}** – zeigt den letzten Move-Befehl, den Wert des vorherigen Move-Befehls, den nächsten Move-Befehl und dessen Wert an.
- **{Benutzung}** – zeigt an, wo und wie ein Kreis verwendet wird.
- **{Patch}** – zeigt Patch-Informationen über den Kreis an.
- **{Lampenkontrolle}** – zeigt Lampe ein, Lampe aus, alle Parameterrücksetzbefehle und die verfügbaren RDM-Befehle zu dem Kreis an. Wenn ein Moving Light mit Fernzündung und/oder Reset-Funktion ausgestattet ist, kann man mit dieser Taste auf diese Steuerungen zugreifen. Wenn der Kreis Dimmer steuert, werden keine Parameter angezeigt.

Taste [About]

Wenn **[About]** betätigt wird, zeigt der ZIB folgende Informationen an:

- Kreisanzahl der Konsole
- Software-Version
- Copyright-Angaben
- Gerätename
- Zuweisung (Hauptanlage/Client/Offline)
- Benutzer-ID
- Parameter (vom System insgesamt verwendet)
- Adressen (vom System insgesamt verwendet)
- Priorität (ACN und Net2)
- IP-Adresse

Systeminfo

Durch Drücken von **{Systeminfo}** wird im ZIB eine Liste aller Netzwerkgeräte angezeigt, die an Element angeschlossen sind. Diese Netzwerkgeräte umfassen u. a.:

- Net3 RVI
- PC- & MacClients
- Net3 Show Control Gateways
- Net3 I/O Gateways
- Ältere Unison CMEi-Prozessoren
- Unison Paradigm-Prozessoren
- CEM+, CEM3 oder FDX
- Net3-Gateways
- ETCNet2-Knoten

Zu jedem Netzwerkgerät werden folgende Informationen angezeigt:

- Geräteart
- Name/Komponente
- Status
- Angeschlossen
- IP-Adresse



Hinweis: *Wenn am Dimmer-Schrank Fehler oder Warnungen auftreten, wird der CEM+, CEM3 oder FDX rot angezeigt.*



Hinweis: *Geräte können in dieser Liste mehrfach angezeigt werden, wenn sie mehrere Aufgaben im Netzwerk innehaben.*

Durch Klicken auf einen CEM+ / CEM3 in der Liste **{Systeminfo}** wird die Anzeige [Über Schrank] geöffnet, in der folgende Informationen über den Dimmer-Schrank angezeigt werden:

- Schrankname (wird als Titel angezeigt)
- Typ
- Umgebungstemperatur
- Spannungen von Phase A, B und C
- Frequenz
- Systemnummer
- IP-Adresse
- Software-Version
- Schrankfehler

Auf dem Bildschirm {Über Schrank} wird **{Aktiviere Preset}**, **{Deaktiviere Preset}** und **{Fehler löschen}** angezeigt.



Hinweis: *Sofern CEM+ / CEM3-Fehler nicht am CEM+ / CEM3 behoben werden, werden sie durch den Löschvorgang nur kurzzeitig von der Element gelöscht. Die Fehleranzeige auf der Element wird automatisch gelöscht, wenn die Fehler vom CEM+ / CEM3 gelöscht werden. Einige CEM+ / CEM3-Fehler können nur auf dem CEM+ / CEM3 gelöscht werden.*

Durch Klicken auf einen FDX-Schrank in der Liste **{Systeminfo}** wird die Anzeige [Über Schrank] geöffnet, in der folgende Informationen über den Schrank angezeigt werden:

- Schranknummer
- Schranktyp
- Spannungen von Phase A, B und C
- Frequenz
- Systemnummer
- IP-Adresse
- Software-Version

Über Kreise

Drücken Sie **[About]**, um den ZIB in den „About“-Modus zu schalten. Wenn ein Kreis angewählt ist, wird nachstehende Information angezeigt: Über die Tasten auf der rechten Seite des ZIB können Sie die gewünschten Informationen auswählen. Es gibt folgende Tasten:

{Aktueller Wert} zeigt Informationen zu folgenden Punkten an:

- Kreisnummer
- Geräteart
- Letzte Intensitätsänderung (Stimmungsnummer)
- Nächste Intensitätsänderung
- Inhibit gesetzt durch (falls zutreffend)
- Schlüsselwörter
- Bemerkungen
- Eine Liste aller Parameter des Kreises mit ihrem aktuellen Wert und Ursprung, dem DMX-Wert, dem absoluten Wert, Verzögerungen und Zeiten und allen geparkten Werten.

{Hintergrund} zeigt ähnliche Informationen an:

- Kreisnummer
- Geräteart
- Schlüsselwörter
- Bemerkungen
- Eine Liste aller Parameter des Kreises mit dem Hintergrundwert und Ursprung, die zeigt, wohin die Parameter gehen, wenn die aktuelle Steuerquelle entfernt wird. Die Hintergrunddaten werden durch das standardmäßige Farbkodierungsschema dargestellt.

{Moves} zeigt Informationen zu folgenden Punkten an:

- Parameter
- Vorheriger Move-Befehl
- Wert des vorherigen Move-Befehls (Palette oder Absolutwerte)
- Nächster Move-Befehl
- Wert des nächsten Move-Befehls (Palette oder Absolutwerte)

{Benutzung} zeigt Informationen über die Benutzung des Kreises an, wie beispielsweise:

- Maximale Intensität
- Gesamtzahl aller Stimmungen, in denen er erscheint (basierend auf der Intensität)
- Gesamtzahl aller Intensitätsänderungen
- Liste der Submaster, die den Kreis enthalten
- Liste der Stimmungen, die Änderungsbefehle für den Kreis enthalten
- Liste der Stimmungen mit Dark-Änderungsbefehlen für den Kreis
- Liste der Stimmungen, in denen der Kreis aktiv ist
- Liste der Gruppen, die den Kreis enthalten



Hinweis: *Während im Bildschirm **{Benutzung}** für „Über Kreise“ ein anderer Kreis ausgewählt ist, müssen Sie die Taste **{Automatisch aktualisieren}** verwenden, um die Informationen für den neuen Kreis anzuzeigen.*

{Patch} zeigt folgende Informationen an:

- Adressbereich
- Proportionaler Patch-Wert
- Kennlinien (sofern vorhanden)
- Vorheizinformation (sofern vorhanden)
- Swap/Invert Pan/Tilt-Status
- Schlüsselwörter
- Bemerkungen
- Liste aller Parameterwerte mit ihren Adressen, Home-Werten, Snap-Parametern, DMX-Werten und geparkten Werten (sofern vorhanden)

{Lampen-Kontrolle} zeigt Steuerungen für die Lampe, verfügbare RDM-Befehle oder andere Parameter des Geräts an (bei Moving Lights).



Über Adressen

Drücken Sie **[About]**, um den ZIB in den „About“-Modus zu schalten. Wenn eine Adresse angewählt ist, werden nachstehende Informationen angezeigt. Über die Tasten auf der rechten Seite des ZIB können Sie die gewünschten Informationen auswählen. Zusätzliche Tasten werden angezeigt, wenn RDM und Sensor-Rückmeldung aktiviert sind. Es gibt folgende Tasten:

{Adresse} zeigt folgende Informationen an:

- Adressnummer (direkt als Adresse und Port/Offset angezeigt)
- Dimmer-Name (sofern vorhanden)
- Zugeordnete Kreisnummer, dargestellt als Hyperlink zur **[About]**-Kreisanzeige
- Teilenummer (sofern vorhanden)
- Bemerkungen
- Ausgabewert (ACN, Net2, ArtNet, Avab UDP oder DMX)
- Aktueller Ausgabewert und Ausgabequelle
- Über die Adresse gesteuerte Parameter
- Home-Wert
- Grund-Patch-Informationen
- Erweiterte Patch-Informationen (sofern verfügbar)
- Wenn es sich um einen Farbwechsler oder ein Farb-/Gobo-Rad handelt, wird das zugewiesene Rad angezeigt

Mit **{Next Part}** & **{Last Part}** wird zum nächsten Part oder zurück zum vorherigen Part geblättert. Diese Schaltflächen werden nur bei Adressen mit Parts angezeigt.

{Go To Patch} ist eine Schnelltaste zum Bearbeiten des Patches der angewählten Adresse. Dadurch wird die Patch-Anzeige geöffnet.

{Bibliothek Daten} zeigt folgende Informationen an:

- Überarbeitungsnummer
- Freigabedatum
- Liste mit offenen Punkten (falls verfügbar)
- Benutzungshinweise einschließlich Switch-Einstellungen und -Konfiguration (falls verfügbar)
- Andere Gerätenamen (ggf.)

{Lampen-Kontrolle} zeigt Steuerungen für die Lampe oder andere Parameter des Geräts an (bei Moving Lights).

{Check} bringt die aktuelle Adresse auf volle Intensität.

{Nicht gepatcht} zeigt an, welche Adressen, die am nächsten an der aktuellen Adresse liegen, derzeit nicht gepatcht sind.

{Dimmer Rückmeldung} – wird angezeigt, wenn die aktuelle Adresse auf einen Dimmer in einem ETC Sensor-Schrank mit einem CEM+ oder CEM3 gepatcht ist. Dazu muss die Dimmer-Rückmeldung aktiviert sein. Genauere Informationen siehe *Sensor-/FDX3000-Rückmeldung aktivieren, Seite 248* und *Fehler und Warnmeldungen, Seite 75*.



Hinweis: *Für die Verwendung von Sensor-Rückmeldung muss auf dem CEM+ die Software-Version 3.0 oder höher ausgeführt werden.*

{Dimmer Rückmeldung} zeigt folgende Informationen an:

- Name (Dimmername)
- Modultyp
- Schrank/Position
- Rack Dimmerwert (Anzeige als Prozentsatz)
- Rack Dimmerquelle
- Gespeicherte Last
- Tatsächliche Last

{Dimmer Rückmeldung} zeigt die folgenden Informationen an, die von Element aus durch Klicken auf den Wert und Eingabe eines neuen Wertes geändert werden können:

- Aktivierungsmodus
- Steuermodus
- Kennlinie
- Schwelle
- Skalierung Minimum
- Skalierung Maximum
- Vorheizen aktivieren
- Vorheizen Zeit
- Advanced Features (AF) Aktivieren

Element unterstützt die folgenden Softkey-Befehle auf dieser Anzeige:

- **{Fehler ignorieren}**
- **{Fehler löschen}**



Hinweis: *Sofern CEM+ / CEM3-Fehler nicht am CEM+ / CEM3 behoben werden, werden sie durch den Löschvorgang nur kurzzeitig von der Element gelöscht. Die Fehleranzeige auf der Element wird automatisch gelöscht, wenn die Fehler vom CEM+ / CEM3 gelöscht werden. Einige CEM+ / CEM3-Fehler können nur auf dem CEM+ / CEM3 gelöscht werden.*

{Geräte-Details} – wird angezeigt, wenn die aktuelle Adresse auf ein RDM-Gerät gepatcht ist. RDM-Geräte müssen über das Konfigurationsprogramm aktiviert und über den Patch erkannt werden. Siehe hierzu *RDM aktivieren, Seite 248* und *{Patch} Anzeige und Einstellungen, Seite 67*.

{Geräte-Details} zeigt die Informationen an, die vom Gerät empfangen werden, und ermöglicht folgende Änderungen:

Hinweis: *Das Vornehmen von Änderungen kann mehrere Sekunden in Anspruch nehmen. Die Änderungen werden an das RDM-Gerät und dann zurück an die Patch- und About-Anzeigen der Konsole gesendet.*

- Gerätename (Anzeige oben neben der Adressnummer)
- DMX-Adresse (kann in dieser Anzeige durch Klicken auf die Eigenschaft oder den Wert geändert werden)

Hinweis: *Sie können die Startadresse bei RDM-Geräten ändern, Anschluss/Universum werden jedoch durch die Geräteverbindung zum Gateway festgelegt. Zum Ändern des Universums muss das Gerät mit einem anderen Gatewayanschluss im System verbunden werden.*

Hinweis: *Welche Details angezeigt werden, hängt vom Gerät ab.*

- DMX-Name (identisch mit dem Gerätenamen, der Name kann hier jedoch durch Klicken auf die Eigenschaft oder den Wert geändert werden)
- Typ
- Hersteller
- Geräte-ID
- Profil
- Version
- Lampenstatus
- Lampenstunden
- Gleichspannung
- Lampe ein/aus
- Farbfilter Abstand geändert
- Farbfilter 2 Abstand geändert
- Lüfter RPM
- Umgebungstemperatur
- Farbfilter-Temperatur
- Gerätefehler (wird nur angezeigt, wenn derzeit Fehler vorliegen)
- Fehler löschen

Gerätefehler werden je nach Schweregrad in vier verschiedenen Farben angezeigt. Die Schwere des Fehlers wird durch den Hersteller oder das Gerät bestimmt.

- Grau - unbekannt oder kein Fehler
- Weiß – Hinweis
- Gelb – Warnung
- Rot – Fehler

Über Stimmungen

Die folgenden Informationen werden angezeigt, wenn eine Stimmung angewählt wird:

- Stimmungsnummer
- Zeitsteuerungsdaten für die Stimmung
- Kennungen
- Attribute
- Anzahl der Move-Befehle pro IFCB von der Stimmung
- Aktueller Status der Stimmung
- Intensitäts-Move-Befehle
- Live-NPs-Move-Befehle
- Dark-NPs-Move-Befehle
- laufende Effekte
- externe Links

Über IFCB Paletten

Wenn eine Intensity-, Focus-, Color- oder Beam-Palette angewählt wurde, werden folgende Informationen angezeigt:

- Anzahl der Stimmungen, in denen die Palette verwendet wird
- Anzahl der Kreise
- Erste Stimmung, in der die Palette verwendet wird
- Letzte Stimmung, in der die Palette verwendet wird

Über Gruppen

Wenn eine Gruppe angewählt wurde, werden folgende Informationen angezeigt:

- Gruppenname (sofern vorhanden)
- Kreise in der Gruppe

Mit den Softkeys **{Geordnet}** und **{Numerisch}** kann die Anzeige in „Über Gruppen“ geändert werden.

Über Kennlinien

Wenn eine Kennlinie angewählt wurde, werden folgende Informationen angezeigt:

- Kennliniennummer
- Kennlinienname (sofern vorhanden)
- Kreise, die die Kennlinie im Patch verwenden
- Kreise, die die Kennlinie als Fan-Kennlinie verwenden
- Stimmungen/Stimmungs-Parts, die die Kennlinie verwenden

Über Effekte

Wenn ein Effekt angewählt wurde, werden folgende Informationen angezeigt:



Hinweis: *Damit in Live „Über Effekt“ angezeigt werden kann, muss der Effekt ausgeführt werden.*

- Effektnummer
- Effektname (sofern vorhanden)
- Liste der Submaster, die den Effekt verwenden
- Liste der Stimmungen, die den Effekt verwenden



Hinweis: *Alle Stimmungen oder Submaster, die Korrekturen aufweisen, beispielsweise Rate, zeigen beim Effekt ein * an.*

Kapitel 15

Weitergehende manuelle Kontrolle

In diesem Kapitel werden weitergehende Funktionen für die manuelle Kontrolle beschrieben. Diese Funktionen können den Programmieraufwand erheblich reduzieren.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Arbeiten mit [Copy To]*** 188
- ***Arbeiten mit [Recall From]*** 189
- ***Arbeiten mit „Move To“*** 190
- ***Arbeiten mit {Make Absolute}*** 190
- ***Arbeiten mit [Undo]*** 191

Arbeiten mit [Copy To]

Mit **[Copy To]** können Sie Daten von einem Kreis auf einen anderen kopieren, entweder innerhalb der aktuellen Betriebsart oder zu einem anderen Speicherziel. **[Copy To]** funktioniert ähnlich wie **[Recall From]**, aber in der anderen Richtung. **[Copy To]** bringt Daten *in* einen Kreis aus dem angewählten Kreis, wohingegen *[Recall From]* Daten **aus** einem Kreis in den angewählten Kreis herauszieht. *Siehe „Arbeiten mit [Recall From]“ auf Seite 189.*

Sie können alle Parameterwerte für angewählte Kreise oder mit den IFCB-Kategorietasten in der Anzeige ML Control nur ausgewählte Teilmengen von Kreisdaten kopieren. Ganze Stimmungen und Bereiche von Stimmungen können an andere Stellen kopiert werden. Wenn Sie nur Intensitäts- und Parameterwerte kopieren möchten, verwenden Sie den Softkey **{Only Levels}**.

Mit dem Softkey **{Only Active}** können Daten nur von aktiven Kreisen kopiert werden.



Hinweis: *Die Softkeys **{Only Levels}** und **{Only Active}** können mit **[Copy To]** verwendet werden, wenn zuvor kein Kreis angewählt wurde.*

Beim Kopieren von ganzen Stimmungen werden alle Zeitsteuerungsdaten mit kopiert. Wenn referenzierte Daten kopiert werden und das Kopierziel ebenfalls Daten in der kopierten Referenz aufweist, wird das Ziel mit seinen gespeicherten Werten in diese Referenz eingesetzt (beispielsweise als CP 1). Wenn das Kopierziel nicht in der Referenz enthalten ist, werden Absolutwerte in das Ziel kopiert, nicht die Referenz.

Die nachstehenden Beispiele beschreiben Kopierbefehle von Speicherzielen. Dieser Befehl ist sehr vielseitig, und die folgende Liste enthält nur eine kleine Auswahl der Möglichkeiten:

- **[2] [Copy To] [Cue] [5] [Enter]** – kopiert alle Informationen von Kreis 2 auf Kreis 5.
- **[2] [-] {Focus} [8] [Copy To] [Cue] [5] [Enter]** – kopiert alle Parameterwerte von Kreis 2 außer den Focus-Werten in Stimmung 5.
- **[3] [Copy to] [6] [Cue] [8] [Enter]** – kopiert die Daten von Kreis 3 in Kreis 6 von Stimmung 8.
- **[3] [Copy to] [4] [Thru] [9] [Enter]** – kopiert die Daten von Kreis 3 in die Kreise 4 bis 9.

In Live können Sie mit **[Sneak]** sowie **[Copy To]** die Änderung einblenden.

Beispiel: **[1][2] [Copy To] [2] [Sneak] <Time> 7 [Enter]** würde alle gespeicherten Daten von Kreis 12 zu Kreis 2 kopieren und dies in 7 Sekunden überblenden.

Der Softkey **{HTP}** mit **[Copy To]** sorgt dafür, dass die Intensitätswerte ignoriert werden, wenn sie höchstens dem kopierten Wert entsprechen.

Beispiel:

Kreise 1 und 2 sind in Stimmung 10 bei 50 %, und in Stimmung 11 ist Kreis 1 auf 10 % und Kreis 2 auf 100 %. Wenn Sie in Stimmung 11 folgende Syntax verwenden:

- ***[1] [Thru] [2] [Copy To] [Cue] [1][0] {HTP} [Enter]***

Bleibt Kreis 1 auf 50 %, und Kreis 2 wird auf 100 % gesetzt.

Arbeiten mit [Recall From]

Die Funktion **[Recall From]** ist ähnlich wie **[Copy To]**, außer dass sie Daten von anderen Stellen holt, und kann nur eingesetzt werden, um für eine Kreisliste Daten von einer anderen Stelle (beispielsweise einer Stimmung) zu übernehmen. Der Befehl **[Recall From]** bedeutet im Grunde „Kopieren von“.

Sie können alle Parameterwerte für angewählte Kreise oder mit den IFCB-Kategorietasten in der Anzeige ML Control nur ausgewählte Teilmengen von Kreisdaten übernehmen. Wenn Sie nur Intensitätswerte abrufen möchten, verwenden Sie den Softkey **{Only Levels}**.

Mit dem Softkey **{Only Active}** können Daten nur von aktiven Kreisen abgerufen werden.

Hinweis: *Die Softkeys **{Only Levels}** und **{Only Active}** können mit **[Recall From]** verwendet werden, wenn zuvor kein Kreis angewählt wurde.*

Die nachstehenden Beispiele beschreiben Übernahmebefehle von Speicherzielen:

- **[2] [Recall From] [Cue] [5] [Enter]** – übernimmt alle gespeicherten Daten von Stimmung 5 für Kreis 2.
- **[2] [-] {Focus} [Recall From] [Cue] [5] [Enter]** – übernimmt alle Daten von Kreis 2 von Stimmung 5, ausgenommen Focus-Werte (Pan/Tilt - XYZ).
- **[Group] [3] {Color} [Recall From] [Cue] [7] [Make Absolute] [Enter]** – übernimmt Color-Werte für Gruppe 3 aus Stimmung 7 und unterbricht alle Referenzen zu Speicherzielen.
- **[2] [Recall From] [Sub] [4] [Enter]** – übernimmt alle gespeicherten Intensitätswerte von Submaster 4 für Kreis 2.
- **[Recall From] [Int Palette] [1]** – übernimmt alle Werte, die in Intensity Palette 1 gespeichert sind.
- **[1][0] [Recall From] [Cue] [2] [Sneak] <Time> 7 [Enter]** – würde alle gespeicherten Daten abrufen, die Stimmung 2 für Kreis 10 hat, und diese in 7 Sekunden überblenden.
- **[Recall From] [Cue] [1][0] {Only Active} [Enter]** – ruft Daten nur von den aktiven Kreisen mit einer Intensität von über 0 ab, wenn zuvor keine Kreisanwahl vorgenommen wurde.
- **[Recall From] [Cue] [2] [Enter]** – würde zu einer Anwahl der in dieser Stimmung verwendeten Kreise führen. Alle Kreise, die in der Sequenzliste verwendet werden, derzeit aber keine Intensität in der abgerufenen Stimmung haben, werden auf Null gesetzt. Wenn anschließend **[At]** gedrückt wird, wird eine numerische Liste dieser Kreise in die Kommandozeile eingefügt.

Hinweis: *Wenn Sie in Live oder Blind **[Recall From] [Recall From]** drücken, wird **[Recall From] [Cue]** in die Kommandozeile eingegeben.*

Der Softkey **{HTP}** mit **[Recall From]** sorgt dafür, dass die Intensitätswerte ignoriert werden, wenn sie höchstens dem kopierten Wert entsprechen.

Beispiel:

Kreise 1 und 2 sind in Stimmung 10 bei 50 %, und in Stimmung 11 ist Kreis 1 auf 10 % und Kreis 2 auf 100 %. Wenn Sie in Stimmung 10 folgende Syntax verwenden:

- ***[Recall From] [Cue] [1][1] {HTP} [Enter]***

Bleibt Kreis 1 auf 50 %, und Kreis 2 wird auf 100 % gesetzt.

Arbeiten mit „Move To“

Die Anweisung **Move To** ist zwar aus technischer Sicht keine Anweisung zur manuellen Steuerung, aber sehr hilfreich bei der Verwaltung von Speicherdaten, die aus der manuellen Kontrolle heraus gespeichert wurden. Sie müssen **[Copy To] [Copy To]** verwenden, um auf **Move To** zuzugreifen.

Mit **Move To** können Sie gespeicherte Daten von einem Ort nehmen und zu einem anderen übertragen. Beispiel:

- ***{Color Palette} [1]* [Copy To] [Copy To] <*Color Palette*> *[5] [Enter]***
- ***[Cue] [9]* [Copy To] [Copy To] <*Cue*> *[2] [Enter]***

Wenn eine **Move To**-Anweisung erfolgt, werden Daten von ihrem aktuellen Ort entnommen und zu ihrem neuen Ort verschoben. Wenn der neue Ort bereits Daten enthält, fordert das Element eine Bestätigung an (sofern nicht im Setup deaktiviert). Bereits vorhandene Daten am neuen Ort werden vollständig überschrieben, wenn eine **Move To**-Anweisung bestätigt wird.

Die Funktion **{Ersetzen mit}** ist eine weitere nützliche Anweisung, die verwendet wird, um Kreise, Stimmungen und/oder Parameter anzuwählen, die bestimmte Werte haben, und dann für diese Verhaltensweisen neue Anweisungen zu geben. Weitere Informationen zu **Move To** und **{Replace With}**, *Siehe „Aus der Trackliste“ auf Seite 123.*

Arbeiten mit {Make Absolute}

Referenzierte Daten können mit dem Softkey **{Make Absolute}** in Absolutwerte umgewandelt werden. Dieser Softkey ist in Live und Blind verfügbar. Referenzierte Daten sind Kreis-/Parameterdaten, die von einer Palette übernommen worden sind. **{Make Absolute}** dient dazu, einen Parameter unverändert zu lassen, aber seinen Bezug auf die Palette aufzuheben.

Folgende Beispiele erläutern, wie referenzierte Daten in Absolutwerte umgewandelt werden.

- **[4] {Make Absolute} [Enter]** – wählt Kreis 4 an und wandelt sämtliche referenzierten Daten für diesen Kreis in Absolutwerte um.
- **[7] {Color} {Make Absolute} [Enter]** – wählt Kreis 7 an und wandelt seine Color-Werte in Absolutwerte um.
- **[3] [Thru] [9] {Color} {Intensity} {Make Absolute} [Enter]** – wählt die Kreise 3-9 an und wandelt ihre Color-Werte und Intensitätswerte in Absolutwerte um.

In jedem dieser Beispiele ändert sich die Kreisanzeige und zeigt die Ergebnisse dieses Befehls an. Wo vorher ein referenzierter Wert angezeigt wurde (IP, FP, CP, BP), wird dann ein Absolutwert (numerischer Wert) angezeigt.

In Live werden Werte, die in Absolutwerte umgewandelt werden, gleichzeitig auch zu manuellen Werten, weshalb ein Speicher- oder Aktualisierungsvorgang erforderlich ist, um die Änderungen beizubehalten.

{Make Absolute} kann auch in Verbindung mit einem Aktualisierungsbefehl verwendet werden, wodurch eine Stimmung aktualisiert werden kann, während gleichzeitig die Referenzen zu Paletten gelöst werden, die manuell geändert wurden.

Beispiel:

- **[Update] {Make Absolute} [Enter]** aktualisiert das aktive Speicherziel. Alle in der Stimmung gespeicherten manuellen Werte, die Änderungen an einer Palette waren, werden als Absolutwerte in der Stimmung gespeichert. Die Referenz wird aufgehoben.

Arbeiten mit [Undo]

Undo ist ein Verfahren zum Rückgängigmachen bestimmter Vorgänge der Software. Sie können mit **[Undo]** jeden Befehl rückgängig machen, der zu einer Änderung von Daten führt, die in der Vorstellungsdatei gespeichert würden, oder jeden Befehl, der die manuellen Werte in Live ändert.

Falls in der Kommandozeile Befehle stehen, löscht einmaliges Drücken von **[Undo]** die Kommandozeile. Sobald die Kommandozeile leer ist, beginnt mit dem Drücken von **[Undo]** der Vorgang des Rückgängigmachens.

Wenn **[Undo]** bei leerer Kommandozeile gedrückt wird, wird die Kommando-History im ZIB angezeigt, und der zuletzt ausgeführte Befehl wird golden hervorgehoben angezeigt. Durch Drücken von **[Undo] [Undo]** wird zum letzten rückgängig machbaren Befehl in der Anzeige der Kommando-Historie geblättert. Durch Drücken von **[Enter]** wird der letzte Befehl rückgängig gemacht. Mit **[Shift] + [Clear]** kann die Kommandozeile ebenfalls gelöscht werden.



Rückgängig zu machende Befehle

Mit den Pfeiltasten können mehrere Befehle ausgewählt werden. Wenn Sie **[Enter]** drücken, wird ein Hinweis angezeigt. Durch erneutes Drücken von **[Undo]** werden alle hervorgehobenen Befehle rückgängig gemacht und danach aus der Kommando-History entfernt. Wenn mehr als ein Befehl rückgängig gemacht werden soll, ist eine Bestätigung erforderlich.

Nach dem Rückgängigmachen von Befehlen mit Undo wird eine **{Redo}**-Taste in der Kommando-History angezeigt. Wenn Sie diese Taste und anschließend **[Enter]** drücken, wird die letzte Rückgängigmachung zurückgenommen, und die dabei entfernten Befehle werden wieder ausgeführt.

Hinweis: *Nicht alle Kommandos können rückgängig gemacht werden: Playback-Vorgänge und manuelle Attribute, die für Kreise gesetzt werden, sind von dieser Funktion ausgeschlossen.*

Kapitel 16

Arbeiten mit Park

In diesem Kapitel wird die Verwendung der Park-Funktionen aus der Live-Anzeige und der Anzeige der geparkten Kreise heraus beschrieben.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Park-Anzeige*** 194
- ***Geparkte Werte in Live*** 194
- ***Skalierte geparkte Werte in Live*** 195
- ***Geparkte Adressen in Live*** 195
- ***Parken von Werten aus der Park-Anzeige*** 196

Arbeiten mit Park

Mit der Park-Anweisung können Sie einen Kreis oder Parameter auf einen spezifischen Wert setzen und ihn dann auf diesem Wert in der aktiven Ausgabe stehen lassen (in Live), wobei manuelle Korrekturen oder Änderungen durch Stimmungen oder Wiedergabe über Submaster verhindert werden. Park kann auch verwendet werden, um eine Skalierung für die Intensitätsausgabe eines Kreises zu setzen.

Hinweis: *Eine geparkte Kreis-Intensität wird nicht vom Hauptsteller oder Blackout beeinflusst.*

Geparkte Werte sind von allen Speicherzielen ausgenommen, sie können aber Werte für geparkte Kreise und Parameter manuell setzen und dann in Speicherzielen speichern. Dabei ist zu beachten, dass die in Live gesetzten und gespeicherten Werte nicht tatsächlich an das System ausgegeben werden, wenn der Parameter geparkt wird.

Wenn Kreise oder Parameter geparkt werden, steht oben links in der Live-Anzeige „Geparkte Kreise“. Darüber hinaus wird jeder geparkte Kreis oder Parameter durch eine weiße Kreisnummer und ein „P“ gekennzeichnet. Wenn ein geparkter Kreis oder Parameter entparkt wird, kehrt er auf den Wert zurück, den die Konsole gerade liefert, oder auf seinen Standardwert, wenn keine aktuelle Anweisung vorhanden ist.

Von einer RFR-Funkfernbedienung (Radio Focus Remote) geparkte Parameter werden automatisch entparkt, wenn das Gerät offline geht.

Kreise, Parameter und Ausgaben können aus Live und von der Park-Anzeige aus geparkt und wieder entparkt werden.

Park-Anzeige

Mit **[Park]** kann auf die Parkanzeige zugegriffen werden. Die Park-Anzeige zeigt alle geparkten Kreise und Parameterwerte in der oberen Hälfte des Bildschirms und alle geparkten Adressen (Dimmer) in der unteren Hälfte an. Die Anzeige der geparkten Kreise im oberen Bildschirmteil kann mit der Taste **[Format]** zwischen Kreislisten- und Tabellenansicht in Live/Blind umgeschaltet werden.

Wenn eine Kreisintensität geparkt wird, erscheint der geparkte Wert in weißer Schrift. Wenn bei einem Kreis ein Nicht-Intensitätsparameter geparkt wird, wird der Parameter ebenfalls in weißer Schrift angezeigt.

Wenn eine Adresse geparkt wird, erscheint sie in der unteren Hälfte der Park-Anzeige. Dort werden Adresse, geparkter Wert, betroffene Kreise und Parameter angezeigt.

Geparkte Werte in Live

Kreise und Parameter können aus Live heraus geparkt und wieder entparkt werden. Das Parken in der Live-Anzeige erfolgt mit dem Softkey **{Park}**. Folgende Beispiele beschreiben die dazu erforderlichen Schritte:

Hinweis: *Geparkte Werte werden nur in der Park-Anzeige angezeigt.*

Parken eines Kreises, Parameters oder einer Gruppe aus Live:

- **[2] [At] [5] [0] {Park} [Enter]** – parkt die Intensität von Kreis 2 auf 50 %
- **[2] {Intensity} {Park} [Enter]** – parkt die Intensität von Kreis 2 auf ihrem aktuellen Wert
- **[2] {Park} [Enter]** – parkt alle Parameter von Kreis 2 auf ihren aktuellen Werten

Hinweis: *Wenn eine Liste von Kreisen zusammengestellt wird, in der einige Kreise geparkt sind und andere nicht, können alle mit **{Park} [Enter]** entparkt werden.*

- **[2] [At] {Park} [Enter]** – parkt die Intensität von Kreis 2 auf ihrem aktuellen Wert, wenn Kreis 2 nicht geparkt ist. Wenn die Intensität von Kreis 2 geparkt ist, entparkt dieser Befehl die Intensität.
- **[2] {Color} {Park} [Enter]** – parkt den Color-Wert von Kreis 2 auf seinem aktuellen Wert.
- **[Group] [Cue] [6] {Park} [Enter]** – parkt alle in Stimmung 6 gespeicherten Kreise auf ihren in der Stimmung angegebenen Werten.
- **{Park} [Enter] [Enter]** – löscht alle geparkten Kreise und skalierten Park-Anweisungen (siehe *Skalierte geparkte Werte in Live, Seite 195*). Wenn ein Kreis entparkt wird, kehrt er auf den Wert zurück, den die Konsole gerade liefert, oder auf seinen Standardwert, wenn keine aktuelle Anweisung vorhanden ist.

Skalierte geparkte Werte in Live

Bei einem skalierten geparkten Wert kann nur die Intensitäts-Ausgabe proportional in Live geändert werden. Skalierte geparkte Werte werden beim Speichern eines Speicherziels ignoriert. Die Darstellung in der Anzeige zeigt den Wert an, der gespeichert werden soll, nicht den aktuellen skalierten Wert. Beispiel für das Einstellen eines skalierten geparkten Werts in Live:

- **[3] [At] [/] [1] [2] [5] {Park} [Enter]** – legt einen skalierten Wert von 125 % für die Intensität von Kreis 3 fest. Das bedeutet mit anderen Worten, dass immer, wenn Kreis 3 aktiv wird, seine Intensität 25% höher sein wird als die aktuelle Einstellung.
- **[3] [At] [/] [8] [5] {Park} [Enter]** – legt einen skalierten Wert für Kreis 3 fest. Immer, wenn Kreis 3 aktiv wird, wird er um 15 % niedriger wiedergegeben als die aktuelle Einstellung.

Entfernen des skalierten geparkten Werts:

- **[3] [At] [/] {Park} [Enter]** – entparkt eine skalierte Intensität für Kreis 3.
- **{Park} [Enter]** – entparkt alle geparkten Kreise.

Ein Kreis kann sowohl einen skalierten geparkten Wert als auch einen geparkten Intensitätswert haben. Dabei ist zu beachten, dass die geparkte Intensität Vorrang vor den skalierten geparkten Werten hat (und diese korrigiert).

Geparkte Adressen in Live

DMX-Adressen können in Live geparkt werden.

Folgende Beispiele beschreiben das Parken von Adressen in Live:

- **[Dimmer/Adresse] [5] [At] [5] [0] {Park} [Enter]** – parkt die Ausgabe 5 mit 50 % Intensität.
- **[Dimmer/Adresse] [5] {Park} [Enter]** – entparkt Ausgabe 5.
- **[Dimmer/Adresse] {Park} [Enter]** – entparkt alle geparkten Ausgaben.

Parken von Werten aus der Park-Anzeige

Sie können Kreisparameter oder Adressen aus der Park-Anzeige heraus parken oder entparken. Öffnen Sie die Anzeige mit **[Park]**. Solange diese Anzeige angewählt ist, wird angenommen, dass Sie Kreise oder Parameter parken möchten, weshalb der Softkey **{Park}** nicht für das Parken benötigt wird, wohl aber für das Entparken. Zum Entparken können Sie auch **[At] [Enter]** verwenden.

Folgende Beispiele beschreiben das Parken von Kreisparametern aus der Park-Anzeige heraus:

- **[3] [At] [4] [5] [Enter]** – parkt Kreis 3 auf 45 %.
- **[3] {Color Palette} [4] [Enter]** – parkt den Color-Wert von Kreis 3 in der Color Palette 4.

Folgende Beispiele beschreiben das Löschen von geparkten Werten aus der Park-Anzeige heraus:

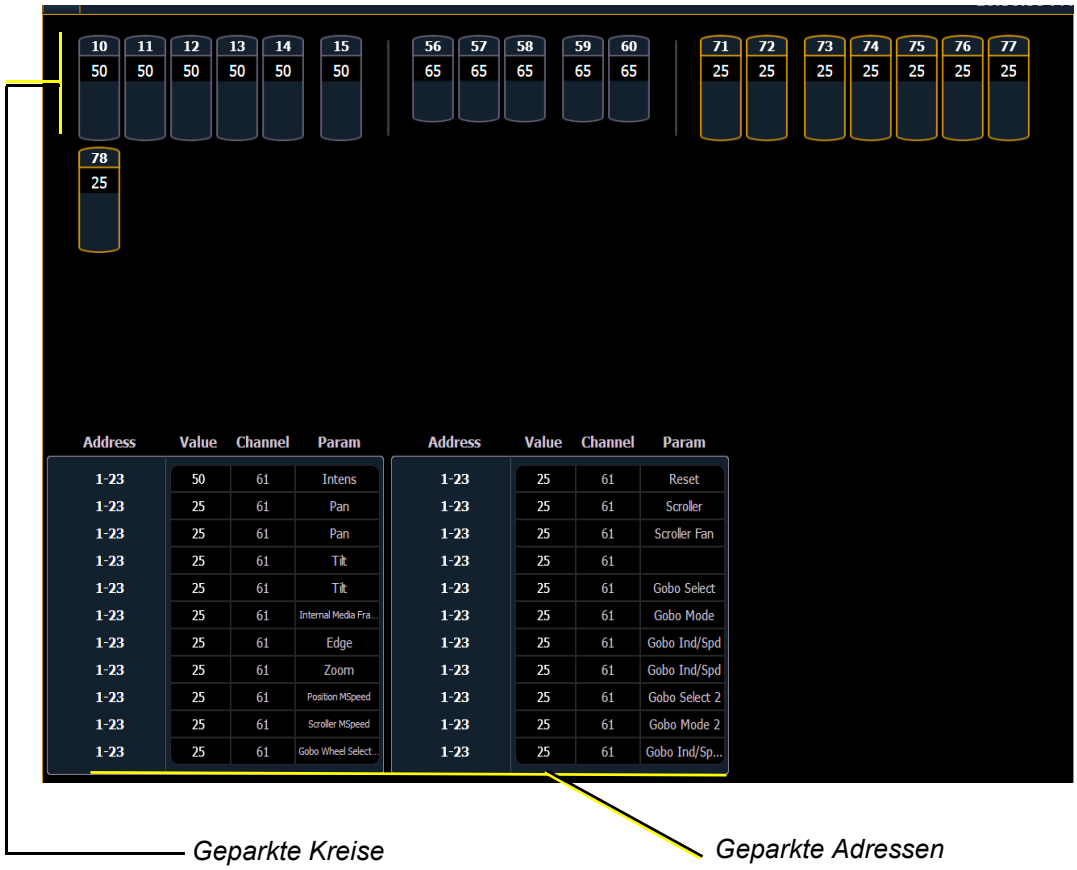
- **[**Kreisliste**] {Park} [Enter]** – entparkt die Kreise der Liste.
- **[**Kreisliste**] [At] [Enter]** – entparkt die Kreise der Liste.

Folgende Beispiele beschreiben das Parken von Adressen aus der Park-Anzeige heraus:

- **[Dimmer/Adresse] [5] [At] [5] [0] [Enter]** – parkt Adresse 5 mit 50 % Intensität.
- **[Dimmer/Adresse] [5] [At] [Enter]** – entparkt Adresse 5.

Wenn in der Park-Anzeige ein Adressenbereich geparkt wird, werden mit **[Thru]** nur die Intensitäten geparkt. Wenn Sie im angewählten Bereich alle Adressen und Parameter parken möchten, müssen Sie **[Thru] [Thru]** verwenden.

- **[Dimmer/Adresse] [5] [Thru] [2] [5] [Enter]** – parkt nur die Intensitäten der Adressen 5 bis 25.
- **[Dimmer/Adresse] [5] [Thru] [Thru] [2] [5] [Enter]** – parkt alle Parameter der Adressen 5 bis 25.



Kapitel 17

Multipart-Stimmungen

Stimmungen können in bis zu 20 Parts unterteilt werden. In diesem Kapitel werden die Verfahren zum Erzeugen und Bearbeiten von Multipart-Stimmungen beschrieben.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Über Multipart-Stimmungen*** 198
- ***Speichern einer Multipart-Stimmung in Live***. 198
- ***Speichern einer Multipart-Stimmung in Blind***. 200

Über Multipart-Stimmungen

Stimmungen können in bis zu 20 Parts unterteilt werden. Jeder Part kann seine eigenen Kreise oder Parameter, Werte und Zeiten haben. Multipart-Stimmungen können in Live oder Blind unter denselben Bedingungen wie konventionelle Stimmungen gespeichert werden.

Es gibt drei verschiedene Verfahren zum Erzeugen einer Multipart-Stimmung. Sie können eine Multipart-Stimmung Part für Part in Live aufbauen, Sie können eine bestehende Stimmung in Multipart-Stimmungen in Live aufteilen oder eine bestehende Stimmung in Blind unterteilen.

Mit Multipart-Stimmungen lassen sich Moving Light-Daten organisieren, sodass auf verschiedene Änderungen verschiedene Zeiten angewendet werden können (Fokus wird langsam geändert, aber Farbe ändert sich schnell nach einer kurzen Verzögerung). Multipart-Stimmungen können auch anstelle vieler einzelner Stimmungen verwendet werden, die durch Wartezeiten ausgelöst werden, sodass eine Reihe von Einblendungen erstellt wird.

Einem Kreis oder Parameter kann in einer Multipart-Stimmung nur einmal ein Wert zugewiesen werden. Es ist beispielsweise nicht möglich, den Color-Wert für Kreis 1 in Stimmung 1 Part 1 und dann zusätzlich einen anderen Color-Wert für Kreis 1 in Stimmung 1 Part 8 anzugeben.

Die standardmäßigen Part-Zeiten werden den in Setup festgelegten vorgegebenen Stimmungszeiten entnommen.

Speichern einer Multipart-Stimmung in Live

Das Speichern einer Multipart-Stimmung in Live erfolgt auf die gleiche Weise wie bei einer Standardstimmung. Allerdings werden dabei, statt die ganze Stimmung zu speichern, nur die Kreise angewählt und gespeichert, die Sie in jedem Part haben möchten.

Erzeugen einer neuen Multipart-Stimmung in Live

Aufbau Part für Part

Führen Sie die gewünschten Änderungen an der aktiven Ausgabe durch. Wenn alle vorgenommenen Änderungen in einem Part gespeichert werden sollen, geben Sie ein:

- **[Record] [Cue] [2] [Part] [1] [Enter]**

Ab jetzt können Sie weitere Änderungen durchführen und in Parts speichern.

Aufbau von Parts vom Stimmungs-Endstand

In den meisten Fällen werden Sie den Endstand der Stimmung herstellen und diese dann in Parts unterteilen. Zu diesem Zweck können Sie wie folgt selektive Speichervorgänge nutzen:

- **[**Kreis-/Parameterauswahl**] [Record] [n] [Part] [a] [Enter]**
- **[**Kreis-/Parameterauswahl**] [Record] [Part] [b] [Enter]**

Jeder Part kann seine eigenen Stimmungszeiten und andere Attribute enthalten. Anweisungen wie Follow, Link und Loop und Allfade können nur auf Stimmungsebene gesetzt werden, nicht für einzelne Parts.

Sie können Kreisparameter auch in verschiedene Parts setzen, indem Sie diese hinter der Kreisauswahl aber vor dem Befehl **[Record]** einfügen.

- **[1] [Thru] [1] [0] {Focus} [Record] [Part] [3] [Enter]** – speichert nur die Kreise 1 bis 10 in Part 3.

Alle nicht zugewiesenen Änderungsbefehle jeder Multipart-Stimmung gehören immer zu Part 1. Das bedeutet, wenn die Basis der Stimmung (also das normale Verhalten) in Part 1 festgelegt sein soll, dass Sie einfach die Liste der Kreise und Parameter zusammenstellen können, die Sie in den Parts 2 und höher unterbringen wollen.

Einstellen von Attributen für Multipart-Stimmungen

Stimmungsattribute wie **[Time]**, **[Delay]** und **[Label]** können in Part-Stimmungen zugewiesen werden. Funktion und Speicherung dieser Attribute sind genau wie in einteiligen Stimmungen.

Stimmungs-Part-Attribute können beim Speichern der Parts festgelegt oder den fertigen Parts nachträglich hinzugefügt werden. Beispiel:

- **[Record] [Cue] [2] [Part] [1] [Delay] [8] [Enter]**
- **[Cue] [4] [Part] [3] {Color} [Time] [6] [Enter]**

Mehr über Stimmungs-Attribute siehe *Zuweisen von Stimmungs-Attributen, Seite 113*.

Arbeiten mit Update in Live

Das Aktualisieren einer Multipart-Stimmung ist grundsätzlich derselbe Vorgang wie bei einer Standardstimmung, außer dass Sie im Aktualisierungsbefehl eine spezifische Stimmungspart-Nummer angeben.

Falls Sie Änderungen an referenzierten Daten innerhalb einer Multipart-Stimmung durchgeführt und auf diesem Wege manuelle Daten erzeugt haben, können Sie mit **[Update] [Enter]** sowohl die Multipart-Stimmung als auch die referenzierten Daten mit den neuen Werten aktualisieren, genau wie bei Standardstimmungen.

Sie können auch einen Part einer Multipart-Stimmung ausschließlich mit ausgewählten Parametern aktualisieren.

Beispiel:

Sie haben Stimmung 1 gespeichert, die eine Multipart-Stimmung und aktiv ist. Part 2 umfasst die Kreise 1 bis 5, die auf die Intensity Palette 2 verweisen. Sie wählen die Kreise 1 bis 5 und ändern den Intensitätswert auf 21 %. Die Live-Daten zeigen die neuen Werte rot und zusätzlich ein „R“ an, um anzuzeigen, dass die Referenz auf Intensity Palette 2 unterbrochen wurde.

Um jetzt Stimmung 1 Part 2 einschließlich der neuen Intensitätswerte zu aktualisieren und damit die Referenz zur Intensity Palette zu unterbrechen, drücken Sie:

- ***[1] [Thru] [5] {Make Absolute} [Enter]***
- ***[Update] <Cue> <1> [Part] [2] [Enter]***

Um Stimmung 1 Part 2 und die referenzierte Palette mit den neuen Werten zu aktualisieren, drücken Sie:

- ***[1] [Thru] [5] {Intensity} [Update] <Cue> <1> [Part] [2] [Enter]***

Beispiel:

Wenn Stimmung 2 aktiv ist, Kreise 1 bis 5 anwählen und neue Werte für die Farbwechsler eingeben. Nur Part 4 der Multipart-Stimmung 2 mit den neuen Farbrollen-Werten aktualisieren:

- ***[1] [Thru] [5] {Scroller} [Update] [Part] [4] [Enter]***

Speichern einer Multipart-Stimmung in Blind

Hinweis: *In Blind werden Änderungen sofort wirksam, ohne dass dafür ein **[Record]**- oder **[Update]**-Befehl erforderlich ist.*

Umwandeln einer Standardstimmung in eine Multipart-Stimmung

Wählen Sie die Stimmung, die Sie aufteilen möchten, und beginnen Sie mit der Auswahl aller Kreise, die Sie in einen anderen Part als Part 1 verschieben möchten.

- **[1] [Thru] [5] [Part] [2] [Enter]**
- **[6] [Thru] [1] [0] {Intensity} [Part] [3] [Enter]**
- **[6] [Thru] [1] [0] {Color} [Part] [4] [Enter]** – und so weiter...

Beim Erzeugen eines neuen Parts wird dieser jeweils angewählt. Wählen Sie die gewünschten Kreisparameter aus, und übertragen Sie die entsprechenden Daten mit **[Part] [Enter]** in den angewählten Part.

Hinweis: *Zum Aufteilen einer Stimmung in eine Multipart-Stimmung in Blind wird die Taste **[Part]** benötigt. Die Kreiswahl weist einen Kreis nicht automatisch einem Part zu. Mit der Taste **[Part]** können Sie einem Part auch ausgewählte Parameter hinzufügen. Beispiel:*

- **[5] [Thru] [9] {Color} [Part] [Enter]**

Erzeugen von mehreren Stimmungsparts in einem Bereich

Mit **[Thru] [Thru]** können in Blind mehrere Stimmungspart in einem Bereich erzeugt werden.

Beispiel:

[Cue] [1] [Part] [1] [Thru] [Thru] [4] [Enter] erzeugt Parts 1 bis 4.

Wenn Sie in diesem Beispiel nur **[Thru]** anstelle von **[Thru] [Thru]** verwenden würden, würden Parts 1 und 4 erzeugt.

Umwandeln einer Multipart-Stimmung in eine Standard-Stimmung

Zum Ändern einer Multipart-Stimmung in eine Standard-Stimmung sämtliche Parts der Stimmung löschen.

Beispiel:

Stimmung 4 ist eine Stimmung mit drei Parts mit den Kreisen 1 bis 20. Zurückverwandeln von Stimmung 4 in eine Standard-Stimmung:

- ***[Delete] [Part] [1] [Thru] [3] [Enter]***

Löschen eines Parts aus einer Multipart-Stimmung

Wenn Sie Parts aus einer Multipart-Stimmung löschen, werden alle in dem gelöschten Part enthaltenen Änderungsbefehle in den ersten verfügbaren Part verschoben. Wenn Sie Änderungsbefehle aus einem Stimmungs-Part löschen möchten, müssen Sie die Kreise anwählen und **[At] [Enter]** eingeben oder sie auf Null setzen.

- **[Delete] <Cue> [1] [Part] [1] [Enter] [Enter]**
- **[Delete] <Cue> [6] [Part] [1] [Cue Only/Track] [Enter] [Enter]**
- **[Delete] [Part] [1] [+] [2] [Enter] [Enter]**
- **[Delete] [Part] [1] [Thru] [3] [Enter] [Enter]**

Kapitel 18

Speichern und Verwenden von Kennlinien

Eine Kennlinie bezeichnet das Verhältnis zwischen dem Zeitpunkt innerhalb einer Überblendung und dem Ausgabewert einer Stimmung, eines Stimmungs-Parts oder Dimmers zu jedem Zeitpunkt der laufenden Überblendung. Mit Hilfe einer nichtlinearen Kennlinie können Sie eine Vielzahl von Effekten erzeugen, Abweichungen und Mängel Ihrer Beleuchtungsgeräte ausgleichen, den Überblendvorgang ändern und Überlastung von Geräten vermeiden.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Über Kennlinien*** 202
- ***Erzeugen einer Kennlinie*** 203
- ***Bearbeiten von Kennlinien*** 204
- ***Anwenden einer Kennlinie*** 205
- ***Löschen einer Kennlinie*** 205

Über Kennlinien

Sie können Dimmern im Patch Kennlinien zuweisen. Kennlinien können auch Stimmungen, Stimmungs-Parts und Farbwechsler-Lüftern zugewiesen werden. Wenn eine Kennlinie auf eine Stimmung angewendet wird, ändert sie nur die Intensitäts-Änderungsbefehle in dieser Stimmung. Wenn eine Kennlinie auf einen Stimmungs-Part angewendet wird, ändert sie sämtliche in diesem Stimmungs-Part gespeicherten Parameter-Änderungsbefehle.

Wenn sie im Patch angewendet wird, folgt die Intensität bei ihrer Überblendung der durch die Kennlinie definierten Rampe. Dieser Wert wird bestimmt, indem der Ausgabewert der Kennlinie auf diesen Prozentsatz bezogen und dann der Wert der Kennlinie statt des Prozentwerts ausgegeben wird. In die Kennlinie können bis zu 100 Stützstellen eingetragen und jeweils mit einem Intensitätswert versehen werden.

Bei Stimmungen mit nur einem Part bezieht sich diese Berechnung nur auf die Intensität. Bei Stimmungen mit mehreren Parts bezieht sich diese Berechnung aber auf alle im Part enthaltenen Parameter.

Bei Anwendung auf einen Farbwechsler-Lüfter wird die Lüfterleistung von der Intensität des Kreises gesteuert.

Element enthält zehn vorprogrammierte, häufig verwendete Kennlinien. Diese können bearbeitet oder auf eine neue Kennlinie kopiert werden. Wenn eine vorprogrammierte Kennlinie gelöscht wird, kehrt sie in ihren Ausgangszustand zurück.

Zum Öffnen des Kennlinien-Editors **[Displays] {Kennlinie}** oder aus dem Browser heraus **Browser>Listenauswahl>Kennlinien** drücken. Bei Auswahl zeigt der ZIB die grafische Ausgabe der ersten Kennlinie in der Liste.

Sie können die Liste mit den Tasten **[Next]** und **[Last]** durchblättern oder direkt eine Kennlinie in der Kommandozeile spezifizieren.

- **{Kennlinie} [9] [0] [4] [Enter]** – wählt Kennlinie 904 aus der Liste aus und zeigt sie als Graphik im ZIB an.

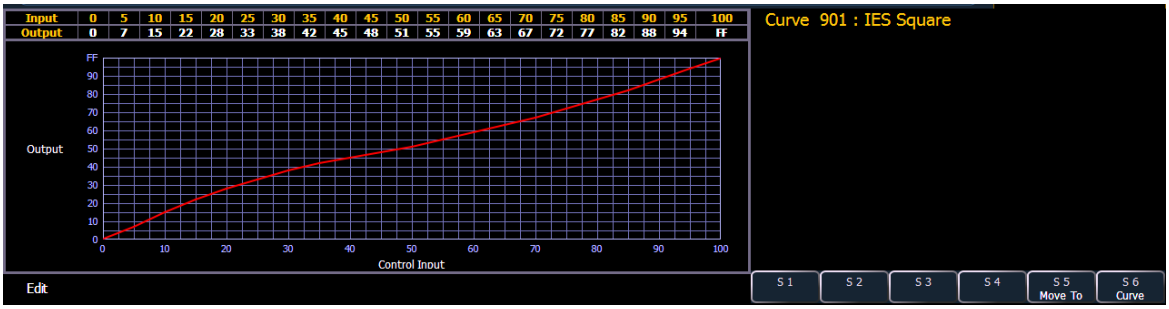
Erzeugen und Bearbeiten von Kennlinien

Erzeugen einer Kennlinie

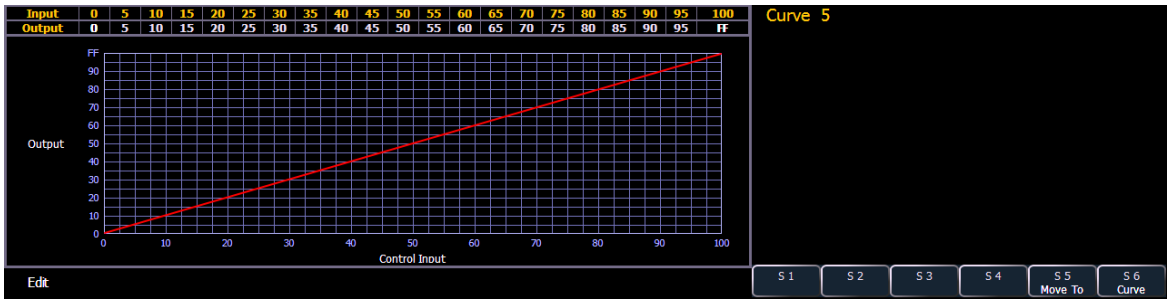
Nach dem Öffnen der Kennlinien-Anzeige (siehe *Über Kennlinien, Seite 202*) können Sie eine Kennlinie auswählen oder mit folgenden Befehlen eine neue Kennlinie erzeugen:

- **{Kennlinie} [x] [Enter]**

Falls die Kennlinie bereits gespeichert ist, wird ihr Inhalt im ZIB angezeigt. Wenn es sich um eine neue Kennlinie handelt, wird eine Gerade angezeigt.



Vorprogrammierte Kennlinie



Neue Vorgabe-Kennlinie (linear)

Bearbeiten von Kennlinien

Mit der Tastatur

Angewählte und im ZIB dargestellte Kennlinien können über die Tastatur bearbeitet werden. Punkte können in Fünferschritten eingegeben werden. Über die Tastatur können weitere Punkte eingefügt werden.

- **[3] [At] [1] [Enter]** – fügt eine Stützstelle „3“ hinzu und setzt ihren Kennlinienwert auf 10 %.
- **[7] [7] [At] [Full] [Enter]** – fügt eine Stützstelle „77“ hinzu und setzt ihren Kennlinienwert auf 100 %.

Sie können Punkte angeben und deren Wert in der Kommandozeile anpassen oder die Kennlinie mit folgenden Tasten ändern:

- **[Page ▶]** – wählt den nächsten Stützpunkt aus.
- **[Page ◀]** – wählt den vorherigen Stützpunkt aus.
- **[Digitalsteller]** – ändert den Ausgabewert für den angewählten Punkt.
- **[Page ▲]** – erhöht den Ausgabewert für den angewählten Punkt um 1 %.
- **[Page ▼]** – verringert den Ausgabewert für den angewählten Punkt um 1 %.
- **[Full]** – setzt den Ausgabewert für den angewählten Punkt auf 100 %.
- **[Out]** – setzt den Ausgabewert für den angewählten Punkt auf Null.
- **[At] [+][+]** – erhöht den Ausgabewert für den angewählten Punkt um den für die Taste [+%] im Setup eingestellten Wert.
- **[At] [-][-]** – verringert den Ausgabewert für den angewählten Punkt um den für die Taste [-%] im Setup eingestellten Wert.

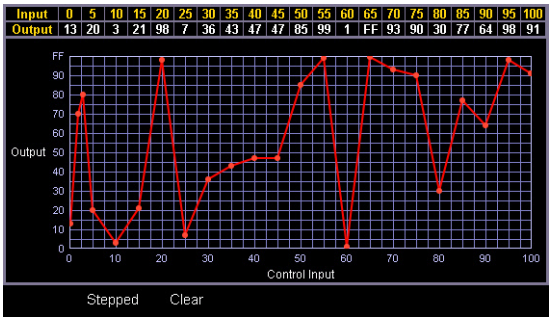
Arbeiten mit der Kennlinien-Anzeige

Wenn eine Kennlinie im ZIB angezeigt wird, können Sie **{Edit}** drücken, um die Kennlinie in der Editor-Ansicht zu bearbeiten.

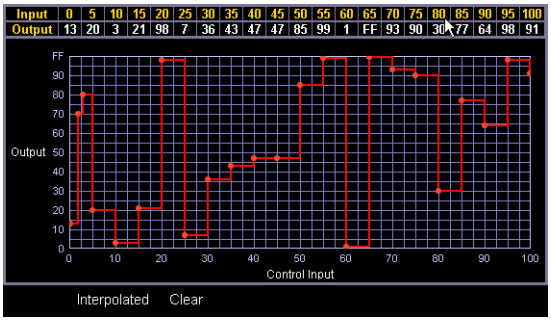
Im Kennlinien-Editor können Sie die gewünschte Form der Kennlinie mit der Maus auf dem Bildschirm nachzeichnen. Während Sie die Kennlinie zeichnen, werden für die vorhandenen Punkte der Kennlinie Intensitätswerte hinzugefügt. Wenn Sie weitere Punkte zur Kennlinie (über die Tastatur) hinzufügen, werden diese Punkte ebenfalls angepasst.

Sie können auch zwischen einer „interpolierten“ und einer „abgestuften“ Kennlinienform umschalten. Die Voreinstellung von Element ist „interpoliert“. Um auf „abgestuft“ umzuschalten, den Softkey **{Abgestuft}** drücken. Nach dem Drücken wird dieser Softkey als **{Interpolieren}** angezeigt und ermöglicht das Zurückschalten.

Die folgenden zwei Beispiele zeigen die gleiche Kennlinie. Die erste ist interpoliert und die zweite abgestuft.



Interpolierte Kennlinie



Abgestufte Kennlinie

Löschen der Kennlinie

Im Kennlinien-Editor können Sie Kennlinien jederzeit durch Drücken des Softkeys **{Löschen}** löschen. Damit geht die Kennlinie wieder in ihre ursprüngliche lineare Form oder ihre voreingestellte Form zurück, wenn es sich um eine vorprogrammierte Kennlinie handelt.

Anwenden einer Kennlinie

Auf Kreise im Patch

Kennlinien können im Patch auf jeden Parameter angewendet werden. Nachdem eine Kennlinie hinzugefügt wurde, erscheint die Kennliniennummer in der Spalte „Kennlinie“ der Patch-Anzeige. Mit **{Kennlinie}** in **Patch>Attribute** wird eine Liste der verfügbaren Kennlinien angezeigt.

- **[Patch] {Attribute} [1] {Kennlinie} [9] [0] [1] [Enter]** – wendet Kennlinie 901 auf die Intensität von Kreis 1 an.
- **[Patch] {Attribute} [2] [Thru] [8] {Kennlinie} [2] [Enter]** – wendet Kennlinie 2 auf die Intensitäten der Kreise 2 bis 8 an.
- **[Patch] {Attribute} [1] {Kennlinie} [At] [Enter]** – löscht die Kennlinie aus Kreis 1.

Auf Stimmungen

Kennlinien können in Live/Blind auch auf Stimmungen oder Parts von Stimmungen angewendet werden. Wenn eine Kennlinie auf eine Stimmung angewendet wird, wird die Ausgabe an jedem gegebenen Punkt des Stimmungsablaufs durch den Kontrolleingang bestimmt. Wenn beispielsweise eine 10 Sekunden lange Stimmung mit Kennlinie 903 „Fast Bottom“ angewendet wird, erfolgt die Einblendung anfangs schneller und verlangsamt sich dann zum Ende hin, jedoch innerhalb des 10-Sekunden-Frames der Stimmung.

Wenn auf eine einzelne Part-Stimmung eine Kennlinie angewendet wird, wirkt sie sich nur auf die Intensität dieser Stimmung aus. Wenn sie auf einen Part einer Multipart-Stimmung angewendet wird, wirkt sie sich auf alle in diesem Part gespeicherten Parameter aus. Nach dem Hinzufügen zu einer Stimmung erscheint die Kennliniennummer in der Spalte „Kennlinie“ der Sequenzliste in der Anzeige Playback.

- **[Cue] [5] <Weitere Softkeys> {Kennlinie} [4] [Enter**] – wendet Kennlinie 4 auf Stimmung 5 an.
- **[Cue] [6] [Thru] [9] <Weitere Softkeys> {Kennlinie} [9] [0] [6] [Enter]** – wendet Kennlinie 906 auf die Stimmungen 6 bis 9 an.
- **[Cue] [5] <Weitere Softkeys> {Kennlinie} [At] [Enter]** – löscht alle Kennlinien aus Stimmung 5.
- **[Cue] [8] [Part] [3] {Kennlinie} [6] [Enter]** – wendet Kennlinie 6 auf Part 3 der Stimmung 8 an.

Auf Farbwechsler-Lüfter

Kennlinien können auch auf einen Farbwechsler-Lüfter angewendet werden. Bei Anwendung auf einen Farbwechsler-Lüfter wird die Lüfterleistung von der Intensität des Kreises gesteuert. Zum Anwenden einer Kennlinie auf einen Farbwechsler-Lüfter zu **[Patch]>{Attribute}>{Lüfterkurve}** gehen. *Siehe „Attribute“ auf Seite 68.*

Löschen einer Kennlinie

In der Kennlinien-Anzeige können Sie Kennlinien auf folgende Arten löschen:

- **[Delete] {Kennlinie} [3] [Enter] [Enter]** – löscht Kennlinie 3 aus der Liste.
- **[Delete] {Kennlinie} [9] [0] [1] [Enter] [Enter]** – da Kennlinie 901 eine vorprogrammierte Kennlinie ist, versetzt dieser Befehl die Kennlinie 901 in ihren vorprogrammierten Zustand und löscht sämtliche Änderungen an dieser Kennlinie.
- **[Delete] [Enter]** – löscht die aktuell angewählte Kennlinie.

Kapitel 19

Speichern und Verwenden von Makros

Mit Makros können Sie eine Reihe von Programmieraktionen zusammenstellen und diese später durch Aufrufen des Makros ausführen.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Über Makros*** 208
- ***Aufzeichnen eines Makros in Live*** 208
- ***Makro-Editor-Ansicht*** 210
- ***Abrufen eines Makros*** 214
- ***Löschen eines Makros*** 214

Über Makros

Makros bestehen aus einer gespeicherten Serie von Tastenbetätigungen (sowohl Drucktasten als auch Softkeys), Bildschirmbefehlen und Ereignissen (Events). Mit Makros lassen sich komplexe oder sich wiederholende Programmiervorgänge und häufig ausgeführte Aufgaben vereinfachen.

Wenn Sie eine Serie von Tastenbetätigungen in einem neuen Makro aufgezeichnet haben, können Sie dieses später abrufen, indem Sie es manuell auslösen, die Makro-Direkttasten drücken, das Makro über eine verbundene („verlinkte“) Stimmung abrufen, es von einem angeschlossenen Show Control System abrufen, das Makro per Fernbedienung auslösen oder über ein anderes gespeichertes Makro aufrufen.

Sie können bis zu 1.000 Makros entweder in der Live-Anzeige mit dem Makro-Lern-Modus **[Learn]** aufzeichnen, indem Sie eine Serie von Tastenbetätigungen während des aktuellen Vorgangs aufzeichnen, oder aus der Makro-Editor-Ansicht heraus erzeugen, indem Sie Tastenbetätigungen im Makro-Editor eingeben und bearbeiten, ohne die dazugehörigen Befehle tatsächlich auszuführen.

Die Makro-Editor-Ansicht enthält eine Liste aller aufgezeichneten Makros einschließlich Name und Inhalt der aufgezeichneten Makros. Die gesamte Bearbeitung von Makros erfolgt in der Makro-Editor-Ansicht.

Aufzeichnen eines Makros in Live

Der direkteste Weg ist das Aufzeichnen eines Makros in Live mit dem Makro-Lern-Modus **[Learn]**, mit dem eine Serie von Tastenbetätigungen während der Ausführung aufgezeichnet werden. Aufgezeichnet werden können alle Tastenbetätigungen auf der Konsole (Drucktasten und Softkeys), außer **[Macro]**, den Pfeiltasten, **[Escape]**, **[Select]** und **[Learn]**.

Verwenden der Taste [Learn]

Durch Betätigen der Taste **[Learn]** in Live wird die Konsole in den Makro-Lern-Modus umgeschaltet. Die Taste **[Learn]** blinkt, und der ZIB zeigt oberhalb der Kommandozeile „Lernmodus“ an. Geben Sie eine Nummer (von 1 bis 1000) für das Makro über die Bedientastatur ein, und drücken Sie **[Enter].** Im ZIB blinkt „Lernmodus Makro ####“ oberhalb der Kommandozeile. Dadurch zeigt die Konsole an, dass sie zum Aufzeichnen des Makros bereit ist.



Hinweis: *Es ist sinnvoll, den Inhalt des Makros bereits vor dem eigentlichen Aufzeichnen des Makros zu planen. Im Lern-Modus wird jede Tastenbetätigung als Inhalt gespeichert, selbst die Taste **[Clear]**, wenn Sie eine falsche Taste gedrückt haben. In Live kann ein Fehler im Inhalt eines Makros nicht behoben werden. Sie können jedoch das Makro bei Bedarf neu aufzeichnen oder das aufgezeichnete Makro im Makro-Editor bearbeiten und nicht benötigte Befehle entfernen.* *Siehe „Bearbeiten eines vorhandenen Makros“ auf Seite 213.*

Beginnen Sie mit dem Ausführen der Tastenbetätigungen und Ereignisse für die Makro-Aufzeichnung. Wenn Sie die Serie von Ereignissen und Tastenbetätigungen abgeschlossen haben, erneut die Taste **[Learn]** drücken, um den Makro-Lern-Modus zu beenden.

Beispiele für die Makro-Aufzeichnungsfunktion:

- **[Learn] [1] [Enter] [Go To Cue] [Out] [Time] [0] [Enter] [Learn]** – zeichnet Makro 1 mit den Befehlen „Go To Cue“ und „Out“ auf.
- **[Learn] [5] [Enter] [1] [Full] {Chan Check} [Enter] [Learn]** – zeichnet Makro 5 mit Kreis 1 auf 100 % im Kreis-Check-Modus auf. Um den nächsten Kreis in der Liste zu prüfen, **[Next]** drücken.
- **[Learn] [4] [Enter] [-] [Sub] [Record] [Learn]** – zeichnet Makro 4 mit Anweisungen zum Speichern eines Ziels ohne alle Submaster-Werte auf.
- **[Learn] [2] [Enter] [-] [Group] [6] {Color} [Record] [Learn]** – zeichnet Makro 2 mit Anweisungen zum Speichern eines Ziels ohne die Color-Werte von Gruppe 6 auf.

Sie können auch ein Makro in Live erzeugen, mit der Submaster über Faderbänke geflasht werden. Dafür muss den Submastern jedoch zunächst Inhalt zugewiesen werden.

Beispiel:

Programmieren Sie Submaster 1 bis 5 und 15 bis 17 jeweils mit ihrer eigenen Kreisauswahl auf 100 %. Dann drücken Sie:

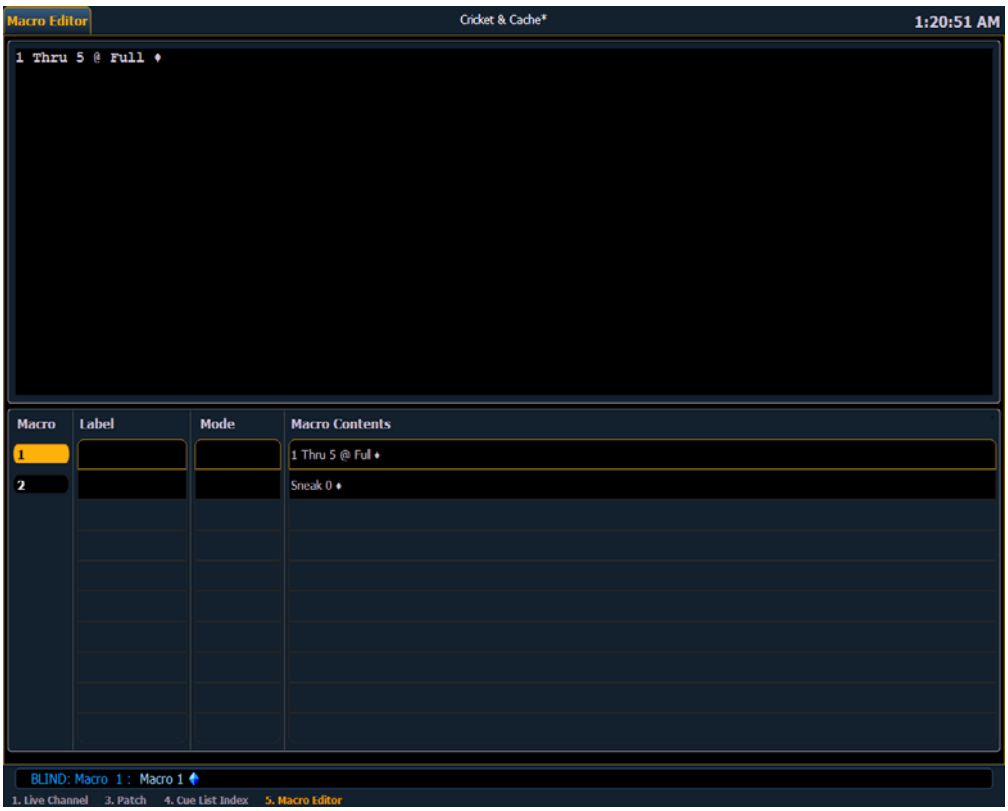
- ***[Learn] [1] [Enter] [Flashtaste1] [Flashtaste2] [Flashtaste3] [Flashtaste4] [Flashtaste5]***
- ***[Fader Page]***
- ***[Flashtaste15] [Flashtaste16] [Flashtaste17] [Learn]***

Sobald Sie das Makro in Live im **Lern**-Modus aufgezeichnet haben, können Sie die Sequenz einfach über die Makro-Editor-Ansicht bearbeiten. *Siehe „Makro-Editor-Ansicht“ auf Seite 210.*

Makro-Editor-Ansicht

Die Bearbeitung von Makros erfolgt in der Makro-Editor-Ansicht. Alternativ zum Aufzeichnen eines Makros in Live können Sie es auch in dieser Ansicht erzeugen. Öffnen Sie die Makro-Editor-Ansicht aus dem Browser über **Listenauswahl > Makro-Editor**, und drücken Sie dann **[Select]**. Der Editor wird auf einem externen Monitor angezeigt.

Die Ansicht ist horizontal aufgeteilt, wobei im oberen Teil der Inhalt des Makros mit Details angezeigt wird, während im unteren Teil alle Makros mit Namen und Inhalt aufgelistet werden.



Solange die Makro-Editor-Ansicht geöffnet ist, wird jede numerische Eingabe in der Kommandozeile als Makronummer interpretiert. Wenn die eingegebene Makronummer bereits existiert und **[Enter]** gedrückt wird, blättert die Makroliste zum angewählten Makro, und in der Makroinhalts-Detailansicht wird der gesamte Inhalt des angewählten Makros angezeigt. Falls die eingegebene Makronummer nicht in der Liste enthalten ist und **[Enter]** gedrückt wird, wird ein leeres Makro mit der angegebenen Makronummer erzeugt.

Solange die Makro-Editor-Ansicht geöffnet ist, sind folgende Funktionen über Bedientastatur und Softkeys verfügbar:

- **[Label]** – wenn ein Makro angewählt und **[Label]** gedrückt wird, erscheint die alphanumerische Tastatur im ZIB. Benennen Sie das Makro, und drücken Sie **[Enter]**.
  - **[1] [Label] <**Name**> [Enter]** – speichert einen Namen für Makro 1
- **[Delete]** – wenn ein Makro angewählt und **[Delete] [Enter]** gedrückt wird, wird eine Bestätigung für das Löschen des angewählten Makros angefordert. Zum Bestätigen **[Enter]** drücken und zum Abbrechen **[Clear]** drücken.
  - **[1] [Delete] [Enter] [Enter]** – löscht Makro 1 aus der Liste.
- **[Copy To]** – wenn ein Makro angewählt und **[Copy To] [Enter]** gedrückt wird, werden Sie aufgefordert, die Nummer des Makros einzugeben, in das der Inhalt des angewählten Makros kopiert werden soll. Nach der Aufforderung zum Bestätigen des Kopierens drücken Sie **[Enter]** zum Bestätigen oder **[Clear]** zum Abbrechen des Kopiervorgangs.
  - **[1] [Copy To] [6] [Enter] [Enter]** – kopiert den gesamten Inhalt von Makro 1 in Makro 6.
- **{Edit}** – wenn ein Makro angewählt und **{Edit}** gedrückt wird, wird auf den Bearbeitungsmodus für das angewählte Makro umgeschaltet. Die Makro-Editor-Ansicht weist drei wichtige Veränderungen auf:
  - Ein blinkender Cursor in der Makro-Detailansicht (oben) der Editor-Ansicht;
  - Oberhalb der Kommandozeile blinkt „Drücken Sie **[Select]** um zu speichern oder **[Escape]** um die Änderungen zu verwerfen“.
  - Es sind folgende Softkeys verfügbar: **{Loop Begin}**, **{Loop Num}**, **{Wait}**, **{Delete}**, **{Cancel}** und **{Done**}.
- **{Move To}** – ermöglicht das Verschieben Ihrer Makros an einen anderen Platz in der numerischen Makroliste und die Neuanordnung der Makros. „Move To“ kann mit [**Copy To] [Copy To]** aufgerufen werden.
  - Wenn in Ihrer Liste beispielsweise Makros 1 bis 5 stehen und Sie Makro 1 nach Makro 6 verschieben/zu Makro 6 machen möchten, damit Ihre am häufigsten verwendeten Makros ganz oben in der Liste stehen, können Sie **[1] Copy To] [Copy To] [6] [Enter]** drücken. Damit stehen in der Liste nur noch die Makros 2 bis 6.

Makro-Modi

In der Makroeditor-Ansicht können jetzt Makros verschiedenen Modi zugewiesen werden, in denen sie ausgeführt werden. Es gibt jetzt einen neuen Softkey **{Makro Modus}** mit den drei Modi **{Hintergrund Modus}**, **{Vordergrund Modus}** und **{Standard Modus}**.

{Standard Modus}

Wenn ein Makro im Modus Standard manuell ausgeführt wird, wird es im Vordergrund ausgeführt (d. h. in der Kommandozeile). Wenn ein Makro im Modus Standard durch eine Kennlinie oder per Show Control ausgeführt wird, läuft es im Hintergrund.

{Hintergrund Modus}

Wenn ein Makro im Modus Hintergrund manuell oder über einen Ausführungsbefehl von einer Stimmung oder per Show Control ausgeführt wird, hat es keinen Einfluss auf die Kommandozeile der Konsole, auf der es ausgeführt wird. Über der Kommandozeile „Ausführung Makro #“ steht jedoch ein Hinweis, dass ein Makro ausgeführt wird.

Wenn ein Hintergrundmakro ausgeführt wird und einen Link zu einem anderen Makro enthält oder derzeit wartet, wird es durch Drücken von **[Macro]** gestoppt.

{Vordergrund Modus}

Wenn ein Makro im Modus Vordergrund manuell oder über einen Ausführungsbefehl von einer Stimmung oder per Show Control ausgeführt wird, wird es an die Kommandozeile gesendet.

Erstellen eines neuen Makros in der Makroeditor-Ansicht

In der Makroeditor-Ansicht die Nummer eines noch nicht aufgezeichneten Makros zwischen 1 und 1000 eingeben und **[Enter]** drücken. Das neue Makro erscheint in der Makroliste in der numerischen Reihenfolge seiner Makronummer, hat aber weder einen Namen noch einen Inhalt.

Um den Makroinhalt aufzuzeichnen, das Makro anwählen und **{Edit}** drücken. Im oberen Teil der Ansicht, der Makroinhalts-Detailansicht, erscheint ein blinkender Cursor als Zeichen dafür, dass Sie den Inhalt des Makros eingeben können.

Beispiel:

Makro 3 erzeugen. Dann folgende Befehle eingeben: Alle aktiven Kreise auf 50 % setzen, dann im Laufe von 10 Sekunden auf ihre ursprünglichen Werte überblenden und zuletzt einen Sprung zu Makro 5 ausführen.

- ***<Makro> [3] [Enter]***
- ***{Edit}***
- ***[Group] [5] [At] [5] [Enter]***
- ***[Sneak] [Time] [1] [0] [Enter]***
- ***[Macro] [5] [Enter]***
- ***[Select]***

Solange der Makro-Bearbeitungsmodus aktiv ist, werden alle betätigten Tasten als Inhalt interpretiert, ausgenommen Makro-Editor-Softkeys, Pfeiltasten und die Tasten **[Escape]**, **[Select]** und **[Learn]**.

Bearbeiten eines vorhandenen Makros

Wenn Sie ein Makro über den Makro-Lern-Modus in Live oder auf andere Weise erzeugt haben, können Sie den Inhalt Ihres Makros durch Entfernen und Hinzufügen von Befehlen und speziellen Makro-Softkey-Funktionen (wie beispielsweise Wait, Loop und andere) bearbeiten.

In der Makroeditor-Ansicht die Nummer eines bereits bestehenden Makros anwählen und **[Enter]** drücken. Der Inhalt des angewählten Makros wird in der Detailansicht angezeigt. Taste **{Edit}** drücken, um Änderungen am Inhalt vorzunehmen.

Wenn der Bearbeitungsmodus aktiv ist, werden im Browser alle für das System verfügbaren Softkeys angezeigt, die ansonsten während der Aufzeichnung des Makros schwierig zu finden wären.



Hinweis: *Für Einstellungen mit Ein-Aus-Optionen wie die 100-Kreis-Anzeige, können Makros mit den Softkeys **{Ein}** und **{Aus}** im Makro-Editor erzeugt werden. Mithilfe dieser Softkeys führt das Makro eine absolute Aktion aus, statt in einen Umschaltzustand zu gehen.*

Neben den Softkeys befinden sich Tasten zum Durchblättern der verfügbaren Softkeys. Diese Blättertasten werden nicht als Makroinhalt aufgezeichnet, wenn sie betätigt werden.

Zusätzlich wird im Bearbeitungsmodus ein weiterer Satz von Makroeditor-Softkeys angezeigt, unter anderem:

- **{Loop Begin}** – setzt einen Befehl zum Beginnen einer Schleife
- **{Loop End}** – setzt einen Endbefehl für eine Schleife nach einer definierten Anzahl von Durchläufen. Wenn als Zahl der Durchläufe „0“ angegeben wird, ergibt sich eine Endlosschleife.
- **{Wait}** – fügt eine Pause für einen Zeitraum ein. Im Folgenden müssen Sekunden als Ganzzahl eingegeben werden.
- **{Delete}** – entfernt Befehle aus dem Makro
- **{Wait for Input}** – fügt eine Pause ein, in der Sie Daten eingeben können. Die Pause endet erst dann, wenn Sie die Taste **[Macro]** erneut drücken. Dann wird der Rest des Makros abgearbeitet.
- **{Done}** – beendet den Makro-Bearbeitungsmodus. Zum Aufrufen und Beenden des Bearbeitungsmodus kann auch die Taste **[Learn]** gedrückt werden.

Im Bearbeitungsmodus können Sie den Cursor der Makroinhalts-Detailansicht mit den Pfeiltasten in der Liste der vorhandenen Inhalte bewegen. Die Betätigung der Pfeiltasten wird nicht als Inhalt aufgezeichnet.

Um Inhalte hinzuzufügen, den Cursor in den Abschnitt bewegen, der eingefügt werden soll, und dann den Befehl eingeben. Um einen Befehl zu löschen, den Cursor vor den zu löschenden Inhalt setzen und dann den Softkey **{Delete}** drücken.

[Select] drücken, wenn die Bearbeitung beendet ist. Zum Abbrechen **[Escape]** drücken.

Abrufen eines Makros

Sie können ein Makro aus der Kommandozeile oder über die Direkttasten abrufen, es aus dem Ausführungsfeld einer Stimmung oder einem anderen Makro ausführen.

Um Makro 5 von der Kommandozeile aus wiederzugeben, drücken Sie **[Macro] [5] [Enter]**. In Live wird über der Kommandozeile „Ausführung von Makro 5“ angezeigt, während das Makro ausgeführt wird, wenn das Makro ein voreingestelltes oder ein Vordergrundmakro ist.

Um Makro 5 über die Makro-Direkttasten zu starten, einfach **{Macro 5}** drücken. Oberhalb der Kommandozeile wird in Live „Ausführung Makro 5“ angezeigt, während das Makro läuft.

Zum Starten von Makro 5 aus Stimmung 1 drücken Sie:

- **[Cue] [1] {Execute} [Macro] [5] [Enter]**

Zum Starten eines Makros von einem anderen Makro aus siehe das entsprechende Beispiel unter *Erstellen eines neuen Makros in der Makroeditor-Ansicht, Seite 212*.

Stoppen eines Makros

Wenn Sie ein laufendes Makro abbrechen möchten (beispielsweise während einer Endlosschleife), können Sie **[Escape]** drücken, um das Makro zu stoppen.

Löschen eines Makros

Um ein Makro in der Makroeditor-Ansicht zu löschen, das Makro anwählen und **[Delete] [Enter]** drücken. Sie werden nach einer Bestätigung für den Löschvorgang gefragt. Zum Bestätigen drücken Sie erneut **[Enter]** und zum Abbrechen **[Clear]**.

Beispiel:

Löschen von Makro 5 aus der Liste:

- ***[5] [Enter]***
- ***[Delete] [Enter] [Enter]***

Oder aus einer beliebigen anderen Ansicht:

- ***[Delete] [Macro] [5] [Enter]***

Kapitel 20

Arbeiten mit Magic Sheets

Magic Sheets sind vom Benutzer erstellte interaktive Anzeigen.

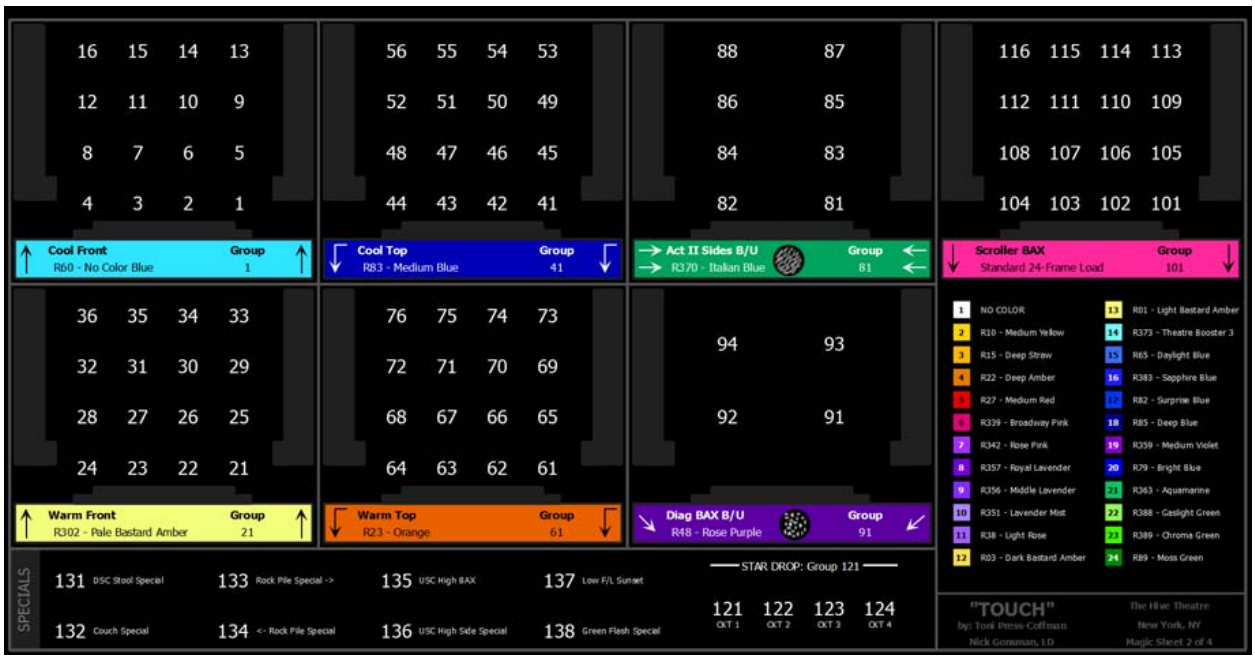
Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

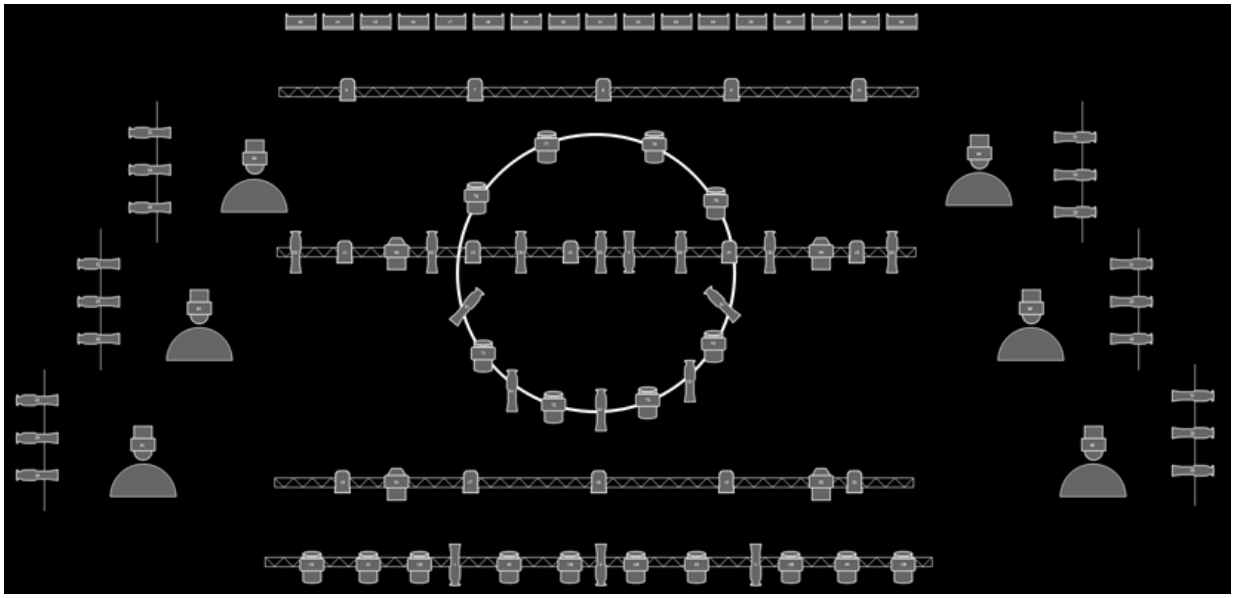
- ***Über Magic Sheets*** 216
- ***Magic Sheet-Anzeige*** 217
- ***Navigieren in einem Magic Sheet*** 219
- ***Erzeugen und Bearbeiten von Magic Sheets*** 221
- ***Beispiele für Magic Sheets*** 232

Über Magic Sheets

Magic Sheets sind vom Benutzer erstellte interaktive Anzeigen, die anpassbare Ansichten für die Anzeige von Daten und Programmierungen bieten. Magic Sheets bestehen aus gebundenen Objekten zum Anzeigen von Daten wie Kreisen und Paletten.

Es folgen zwei Beispiele für Magic Sheets. Weitere Beispiele siehe *Beispiele für Magic Sheets, Seite 232*.





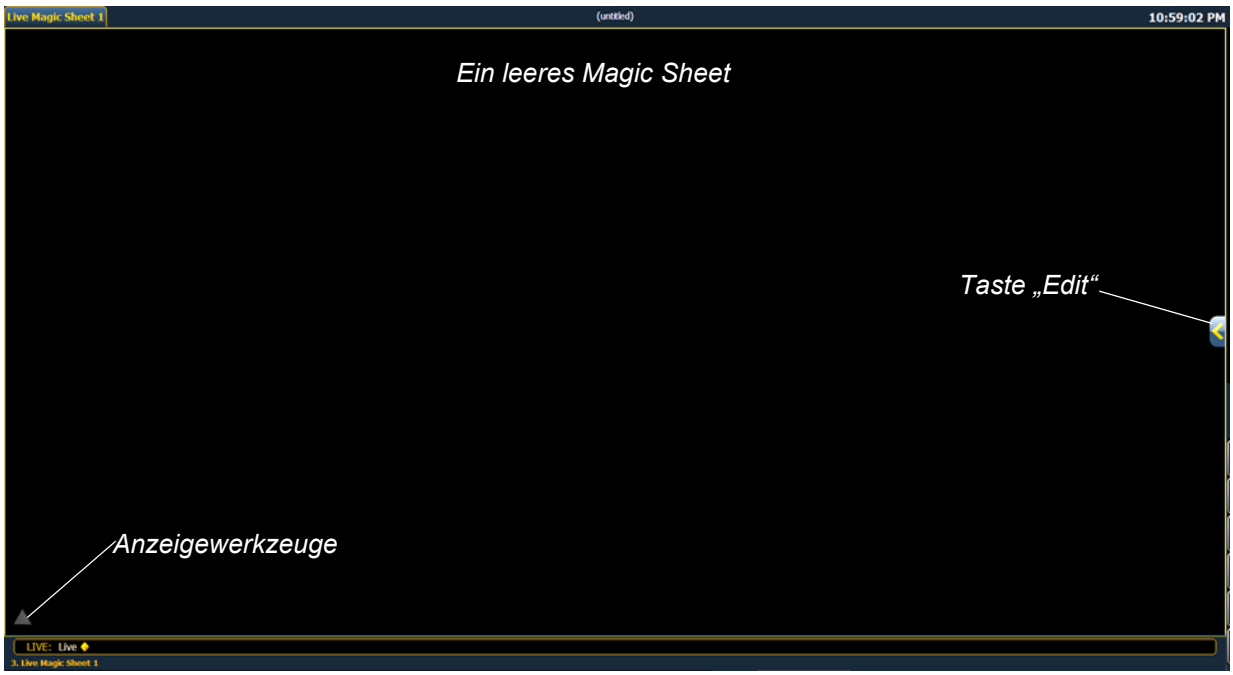
Magic Sheet-Anzeige

Sie können die Magic Sheet-Anzeige zunächst öffnen, indem Sie **[Displays] {Magic Sheet} [Enter]** drücken, oder Sie können im Browser zu **Ansicht> Magic Sheet Display> neu** navigieren und **[Select]** drücken.

Nachdem Sie ein Magic Sheet erstellt haben, können Sie ein bestimmtes Magic Sheet abrufen, indem Sie **[Displays] {Magic Sheet} [#] [Enter]** drücken, oder Sie können im Browser zu **Ansicht> Magic Sheet Display** navigieren und [Select] drücken.

Alle verfügbaren Magic Sheets werden im Magic Sheet-Browser angezeigt.





Magic Sheet-Liste

Durch doppeltes Drücken von **{Magic Sheet}** oder mit STRG+S auf einer externen Tastatur wird die Magic Sheet-Liste geöffnet. Die Magic Sheet-Liste zeigt eine Liste aller erstellten Magic Sheets, ihre Namen und die Anzahl der für jedes Magic Sheet gespeicherten Ansichten an. Genauere Informationen zu Ansichten siehe *Anzeigewerkzeuge*.

Zur Benennung eines Magic Sheet verwenden Sie die Syntax **{Magic Sheet} [#] [Label] <**Name**> [Enter]**.

Wenn ein Name bereits einem Magic Sheet hinzugefügt wurde, wird er durch Drücken von **[Label]** in der Kommandozeile angezeigt und kann bearbeitet werden. Durch erneutes Drücken von **[Label]** wird der Name gelöscht. Alternativ drücken Sie **[Clear]**, um den Namen Buchstabe für Buchstabe zu löschen.

Anzeigewerkzeuge

Durch Klicken auf das Dreieck in der unteren linken Ecke der Magic Sheet-Anzeige wird eine Liste der Anzeigewerkzeuge geöffnet.



Diese Werkzeuge umfassen:

- **Neue Ansicht** – verschiedene Ansichten des gleichen Magic Sheet können gespeichert und aufgerufen werden. Zum Wechseln der Ansicht bei der Anzeige die Zoom- und Pan-Funktion ausführen und dann zum Speichern auf **Neue Ansicht** klicken. Mit den Pfeilen in den Anzeige-Tools oder multitouch-fähige Gesten die Ansichten wechseln. Sie können auch **{Magic Sheet} [1] [/] [2] [Enter]** drücken, um Magic Sheet 1, Ansicht 2, anzuzeigen. *Siehe „Multitouch-fähige Gesten“ auf Seite 219.*
- **Screenshot speichern** – speichert einen .png-Screenshot des Magic Sheet in einem angeschlossenen USB-Laufwerk.
- **Magic Sheet Browser** – öffnet den Magic Sheet Browser, in dem Miniaturbilder und Namen für die erstellten Magic Sheets angezeigt werden. Der Browser kann über multitouch-fähige Gesten geöffnet werden. *Siehe „Multitouch-fähige Gesten“ auf Seite 219.*
- **Sperre ein** – sperrt das Magic Sheet, sodass keine Ausführung der Zoom- oder Pan-Funktions möglich ist. Dies ist für ein benutzerdefiniertes Direktwahllayout nützlich, bei dem sich die Tasten immer an der gleichen Stelle befinden sollen.
- **Zoom auf alle Objekte** – zoomt für die Anzeige aller Objekte.
- **Zoom auf Auswahl** – zoomt für die Anzeige aller ausgewählten Objekte.
- **Zentrieren auf Selektion** – zentriert die Anzeige auf die ausgewählten Objekte, ohne den Zoomgrad zu verändern.

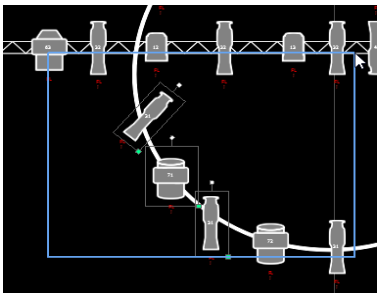
Navigieren in einem Magic Sheet

In Magic Sheets kann mit einer Maus, einer Tastatur, einem Touchscreen oder einem multitouch-fähigen Touchscreen navigiert werden. Die Drag-and-Drop-Funktion zum Ablegen von Objekten ist eine Singletouch-Aktion oder erfolgt per Maus.

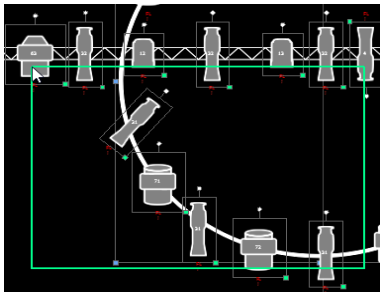
Hinweis: *Wenn ein Magic Sheet ein Kreisobjekt enthält, müssen Sie **[Escape]** anstelle von **[Live]** drücken, um zur Live-Kreisanzeige zu gelangen.*

Zusätzliche Mausbefehle:

- **Linksklick** – zur Auswahl eines Objekts.
- **Rechtsklick** – zur Ausführung der Pan-Funktion bei der Anzeige.
- **Rad** – zum Zoomen des Magic Sheet.
- **[Shift]+ Rad** – für einen Feinzoom des Magic Sheet.



Bei Auswahl von links nach rechts wird das blaue Auswahlfeld geöffnet. Dabei werden alle Objekte ausgewählt, die vollständig innerhalb des Feldes liegen. Dies kann mit einer Singletouch-Aktion oder per Maus erfolgen.



Bei Auswahl von rechts nach links wird das grüne kreuzende Auswahlfeld geöffnet. Dabei werden alle Objekte angewählt, die entweder die Grenzlinie des Feldes kreuzen oder vollständig innerhalb des Feldes liegen. Dies kann mit einer Singletouch-Aktion oder per Maus erfolgen.

Multitouch-fähige Gesten

Die folgenden multitouch-fähigen Gesten können mit einem externen Multitouch-Touchscreen verwendet werden.

- **Scroll** – mit beiden Fingern berühren, um auf der Seite zu navigieren.
- **Zoom Out** – mit beiden Fingern berühren und dann die Finger aufeinander zubewegen.
- **Zoom In**– mit beiden Fingern berühren und dann die Finger voneinander wegbewegen.
- **Zoom auf alle Objekte** – mit beiden Fingern zweimal tippen.

Die folgenden multitouch-fähigen Gesten können bei Monitoren verwendet werden, die mindestens drei gleichzeitige Berührungen unterstützen:

- **Zur vorhergehenden Ansicht** – mit drei Fingern nach oben oder nach rechts wischen.
- **Zur nächsten Ansicht** – mit drei Fingern nach unten oder nach links wischen.
- **Magic Sheet Browser** – mit drei Fingern tippen, um den Browser zu öffnen.

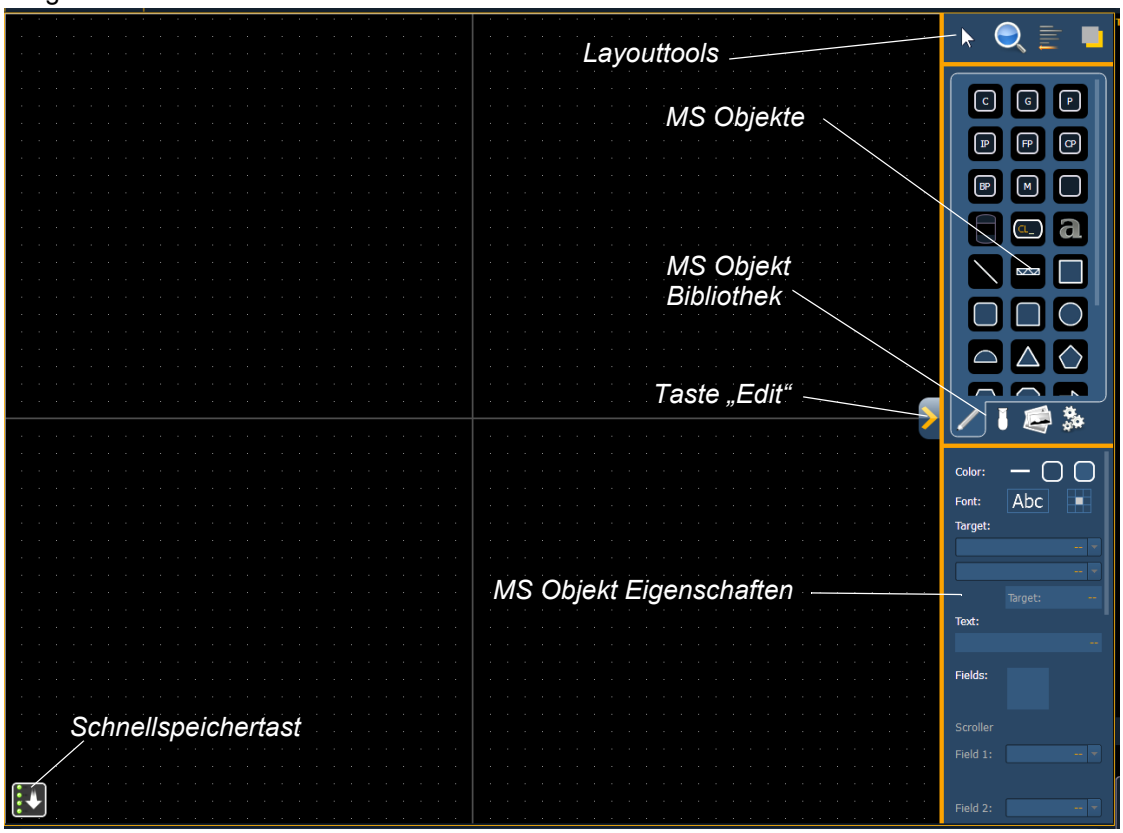
Tastenkombinationen

Bei einer angeschlossenen externen Tastatur können folgende Tastenkombinationen verwendet werden:

- PFEILTASTEN – angewähltes Objekt verschieben oder navigieren, wenn nichts angewählt ist.
- SHIFT – Objekt verschieben/drehen, ohne es am Raster hartzusetzen.
- SHIFT + Mausrad – für einen Feinzoom des Magic Sheet.
- STRG+S – doppelt tippen, um die Magic Sheet-Liste zu öffnen.
- STRG+A – alles anwählen
- STRG+C – kopieren
- STRG+V – einfügen
- STRG+X – ausschneiden
- STRG+G – gruppieren
- STRG+SHIFT+G – Gruppierung aufheben
- ENTF – löschen
- ESC – Linien-/Polygonersteller beenden oder Registerkarte schließen.

Erzeugen und Bearbeiten von Magic Sheets

Durch Drücken der Taste „Edit“ rechts auf der Magic Sheet-Anzeige werden die Bearbeitungstools geöffnet.



Im Hauptbereich des Magic Sheet wird ein Raster angezeigt, das das Layout erleichtert. Die Bearbeitungstools werden rechts auf dem Magic Sheet angezeigt. Das Fenster mit den Bearbeitungstools ist in drei Bereiche unterteilt: Layouttools, die MS Objekt Bibliothek, die aus vier Registerkarten mit den MS Objekten besteht, und die MS Objekt Eigenschaften.

Hinweis: *Wenn der Cursor über ein Tool oder ein Objekt geführt wird, kann die entsprechende Beschreibung angezeigt werden. Nach wenigen Sekunden wird der Titel angezeigt.*

Objekte können per Drag and Drop auf das Magic Sheet gezogen werden. Alternativ können Objektfelder mithilfe der Layouttools erstellt werden.

Hinweis: *Das Einschnappen am Raster lässt sich umgehen, indem **[Shift]** gedrückt gehalten wird, während ein Objekt abgelegt wird.*

Schnellspeicherung



Mit **{Schnellspeichern}** kann ein Wiederherstellungspunkt für das gerade bearbeitete Magic Sheet gespeichert werden. Nach dem Speichern ist neben der Taste **{Schnellspeichern}** vorübergehend ein grünes Häkchen zu sehen.

Auf **{Schnellspeichern}** sollte geklickt werden, bevor an dem Magic Sheet, das möglicherweise wiederhergestellt werden soll, größere Änderungen vorgenommen werden. **[Undo] [Enter]** setzt das Magic Sheet auf den letzten Wiederherstellungspunkt zurück. Auch beim Beenden des Editors wird immer ein Wiederherstellungspunkt gesetzt.

Beim Schnellspeichern eines Magic Sheet werden alle Änderungen, die an dem Magic Sheet vorgenommen wurden, außerdem an alle Geräte in einem Mehr-Konsolen-System gesendet.

Layouttools

Die Layouttools sind in vier Bereiche unterteilt: Edit Modus, Zoom, Ausrichtung und Reihenfolge

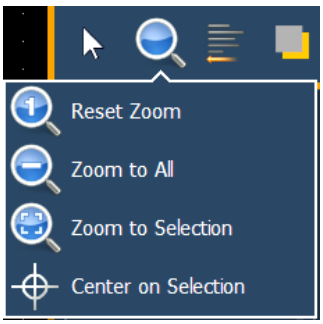
Edit Modus



Durch Klicken auf den Pfeil werden folgende Optionen des Edit Modus geöffnet:

- **Raster Ein**– zum Ein- und Ausblenden eines Rasters. Bei eingeblendetem Raster werden Objekte beim Ablegen auf dem Magic Sheet am Raster eingeschnappt.
- **Normal** – ermöglicht das Ziehen und Ablegen von Objekten von der Objektliste aus.
- **Quick Layout** – ermöglicht das Ablegen mehrerer Instanzen eines angewählten Objekts. Abschließend auf **{Fertig}** klicken oder den Layoutmodus in „Normal“ ändern.
- **Quick Nummer** – dient zum schnellen Zuweisen von Zielnummern zu Objekten. Wenn in diesem Modus auf ein Objekt geklickt wird, wird das ausgewählte Ziel zugewiesen, und die Nummern werden wie im Zielabschnitt des Edit Modus hochgezählt.
- **Ziel** – dient zum Angeben von Objekt, Anfangszielnummer und der Hochzählung im Quick Nummer-Modus.
  - Objekt – weist das Objekt aus der Liste zu.
  - Start – weist die Anfangszielnummer zu.
  - Schrittweite – weist die Schrittweite zu, die die Zielnummern nach der Anfangsnummer verwenden.

Zoom



Durch Klicken auf die Lupe werden folgende Optionen des Zoom Modus geöffnet:

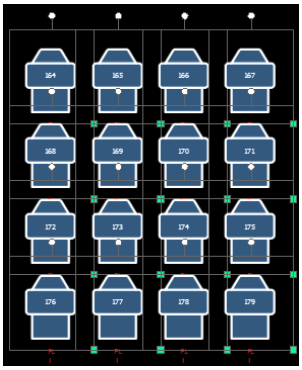
- **Zoom zurücksetzen** – setzt den Zoomgrad auf 1:1 und zentriert das Magic Sheet.
- **Zoom auf alle Objekte** – zoomt für die Anzeige aller Objekte.
- **Zoom auf Auswahl** – zoomt für die Anzeige aller ausgewählten Objekte.
- **Zentrieren auf Selektion** – zentriert die Anzeige auf die ausgewählten Objekte, ohne den Zoomgrad zu verändern.

Ausrichtung

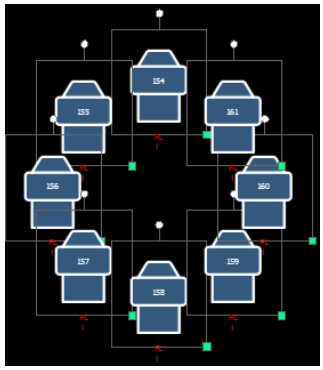
Durch Klicken auf das Ausrichtsymbol werden folgende Ausrichtoptionen geöffnet:



- **Objektfeld erstellen** – zum Erstellen von Objektfeldern. Nachdem ein Objekt Ihrer Wahl abgelegt wurde, klicken Sie auf **{Objektfeld erstellen}**, um ein zusätzliches Fenster zu öffnen, in dem Sie den gewünschten Objektfeldtyp auswählen können.

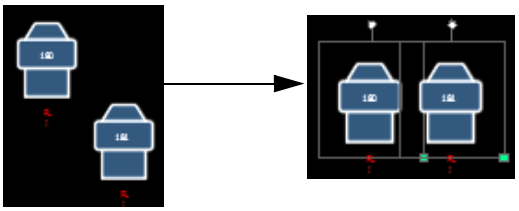


- Rechteck – für ein rechteckiges Objektfeld. Sie können die Anzahl der Zeilen, Spalten und den Abstand festlegen.



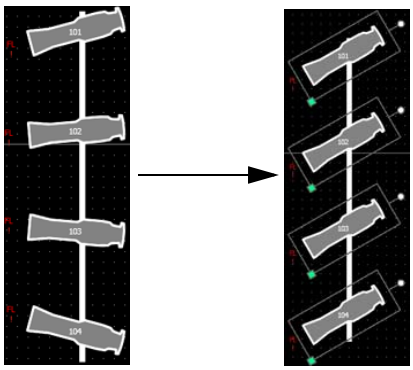
- Kreis – für ein rundes Objektfeld. Sie können die Anzahl der Objekte und die Größe des Kreises festlegen.

- **Ausrichtung Einstellungen** – zum Ausrichten von Objekten auf der linken Seite, rechten Seite, in der Mitte oder oben, in der Mitte oder unten.

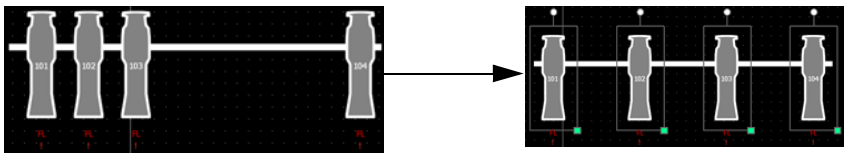


Ausrichtbeispiele oben.

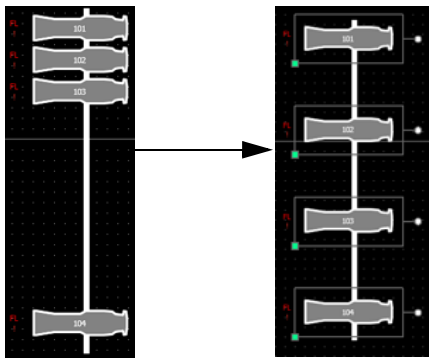
- **Ausrichtung Rotation** – zum Anwählen mehrerer Objekte und Ausrichten ihrer Rotation am ersten angewählten Objekt.



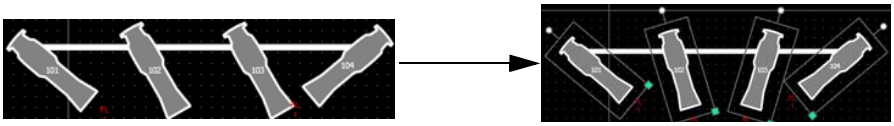
- **Verteilen Horizontal** – zum horizontalen Verteilen von Objekten mit gleichem Abstand zwischen zwei Objekten. Den Abstand legen Sie fest, indem Sie das erste und letzte Objekt platzieren. Wenn Sie dann alle Objekte angewählt haben, die Sie verteilen möchten (einschließlich des positionierten ersten und letzten Objekts), klicken Sie auf **{Verteilen Horizontal}**.



- **Verteilen Vertikal** – zum vertikalen Verteilen von Objekten mit gleichem Abstand zwischen zwei Objekten. Den Abstand legen Sie fest, indem Sie das erste und letzte Objekt platzieren. Wenn Sie dann alle Objekte angewählt haben, die Sie verteilen möchten (einschließlich des positionierten ersten und letzten Objekts), klicken Sie auf **{Verteilen Vertikal}**.



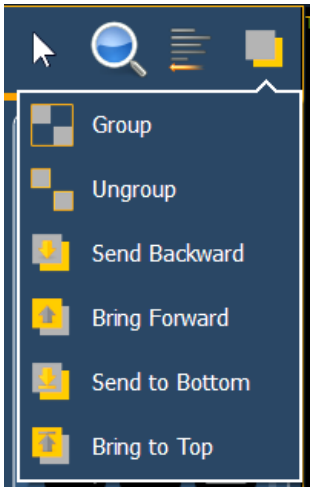
- **Verteilen in Rotation** – zum vertikalen Verteilen von Objekten mit gleicher Rotation zwischen zwei Objekten. Den Rotationsgrad legen Sie fest, indem Sie das erste und letzte Objekt platzieren. Wenn Sie dann alle Objekte angewählt haben, die Sie drehen möchten (einschließlich des positionierten ersten und letzten Objekts), klicken Sie auf **{Verteilen in Rotation}**.



Reihenfolge

Die Objekte können entweder einzeln oder über- bzw. untereinander gestapelt platziert werden.

Durch Klicken auf das Reihenfolge-Symbol werden folgende Ausrichtoptionen geöffnet:



- **Gruppieren** – zum Gruppieren von Objekten, sodass sie als einzelnes Objekt verschoben und gedreht werden können.
- **Gruppieren aus** – hebt die Gruppierung auf.
- **Nach Hinten** – setzt ein Objekt in den Hintergrund.
- **Nach Vorne** – setzt ein Objekt in den Vordergrund.
- **Ganz nach Hinten** – setzt ein Objekt unter alle anderen Objekte.
- **Nach nach Vorne** – stapelt ein Objekt auf allen anderen Objekten.

Magic Sheet Objekt Bibliothek

Die Objekt Bibliothek der Bearbeitungstools umfasst vier Registerkarten: Objekte, Gerätesymbole, Bilder und Hintergrundeinstellungen.

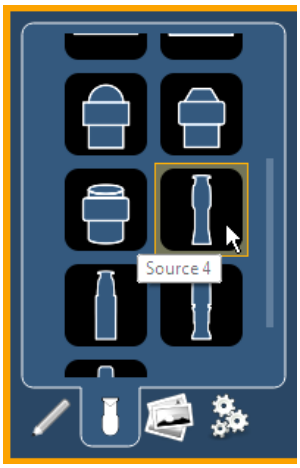
MS Objekte

Die folgende Tabelle enthält die verschiedenen Magic Sheet-Objekte in der ersten Registerkarte sowie eine kurze Beschreibung ihrer Funktion. Die Einstellungen der Objekte können im Bereich

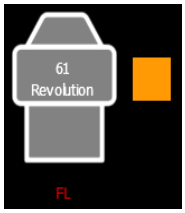
MS Objekt Eigenschaften vorgenommen werden.

Kreis		Direktanwahl eines Kreises.
Group		Direktanwahl einer Gruppe.
Preset		Direktanwahl eines Presets.
Paletten		Direktanwahl einer Palette.
Macro		Direktanwahl eines Makros.
Leer		kann einem Ziel zugewiesen werden.
Grabstein		spiegelt die Kreisanzeigen der Live/Blind Kreislistenansicht
Kommandozeile		spiegelt die Kommandozeile. Kann zugewiesen werden, um die Kommandozeile für jeden beliebigen Benutzer zu spiegeln. Es können mehrere Kommandozeilen für verschiedene Benutzer verwendet werden.
Text		setzt beschreibenden Text auf das Sheet. Der Text kann auch einem Ziel zugewiesen werden.
Linie		zeichnet eine Linie. Anwendungsbeispiele sind eine Zugstange für Geräte oder ein Trennzeichen zwischen Tasten.
Traverse		setzt eine Traverse.
Formen		zeichnet Formen, denen ein Ziel zugewiesen sein kann oder die Teile darstellen können.
Punkte		erlaubt die Freiformerstellung von Objekten.

Gerätesymbole

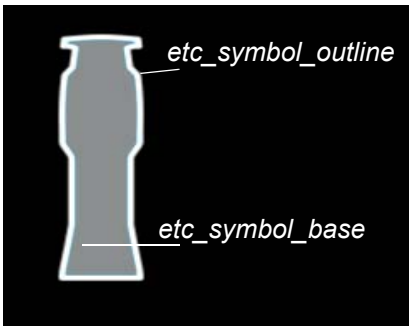


In der zweiten Registerkarte können Gerätesymbole auf einem Magic Sheet platziert werden. Die Symbole können an eine Kreisnummer gebunden werden. Informationen zu diesem Kreis können mit dem Symbol angezeigt werden, beispielsweise Intensität, FCB-Daten und Fehleranzeigen. Weitere Informationen zu den verfügbaren Anpassungsoptionen siehe *MS Objekt Eigenschaften, Seite 229*.



Ein Beispiel für ein Gerät, bei dem die Kreisnummer, der Gerätetyp, die Intensität und ein Farbfeld angezeigt werden.

Importieren von Gerätesymbolen



Zusätzliche Gerätesymbole können importiert werden. Das Symbol muss als .svg-Bilddatei gespeichert und ordnungsgemäß getaggt werden. Diese Ebenen-Tags können mit der Kreisfarbe, Intensität oder beiden verknüpft werden.

Der Rahmenbereich muss als etc_symbol_outline0, etc_symbol_outline und/oder etc_symbol_outline2 getaggt werden. Der Basisbereich muss als etc_symbol_base0, etc_symbol_base und/oder etc_symbol_base2 getaggt werden. Tags können in Ebenen gesetzt werden, und sie werden in der unten aufgeführten Reihenfolge wiedergegeben.

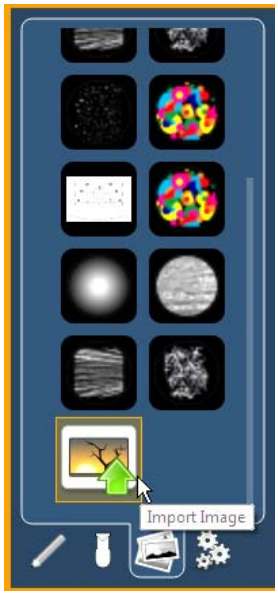
- **etc_symbol_base0** – verwendet Füllfarben-Intensitätsverknüpfung (nicht Farbe)
- **etc_symbol_base** – verwendet Füllfarben- und Intensitätsverknüpfung
- **etc_symbol_base2** – verwendet Füllfarben-Intensitätsverknüpfung (nicht Farbe)
- **etc_symbol_outline0**– verwendet Rahmenintensitätsverknüpfung (nicht Farbe)
- **etc_symbol_outline** – verwendet Rahmenfarben- und Intensitätsverknüpfung
- **etc_symbol_outline2**– verwendet Rahmenintensitätsverknüpfung (nicht Farbe)

Tags, die nur eine Verknüpfung zur Intensität herstellen, sorgen für ein Dimmen von Basis oder Rahmen basierend auf der Kreisintensität.

Die Tags in der .svg-Datei können in einem beliebigen Texteditorprogramm wie Notepad oder in einem .SVG-Editorprogramm wie Inkscape bearbeitet werden.

Schritte beim Importieren siehe *Bilder*.

Bilder



Bilder von der dritten Registerkarte können zu zwei verschiedenen Zwecken in Magic Sheets importiert werden. Sie können als Hintergrundbilder oder als Symbole verwendet werden.

Sie können eine grafische Bilddatei als Hintergrund oder als Symbol verwenden. Liste der verwendbaren Bildformate: .bmp, .gif, .ico, .jpg, .pbm, .pgm, .png, .ppm, .svg, .svgz, .tga, .tiff, .xbm und .xpm. Maximal zulässiges Bildformat: 1920 x 1920. Größere Bilder werden auf dieses Format skaliert.

Die Bilder müssen von einem USB-Laufwerk in das Pult importiert werden.

Nach dem Import wird das Bild in der Vorstellungsdatei gespeichert.

Importieren eines Bildes:

Schritt 1: Klicken Sie auf das Symbol des zu importierenden Bildes. Es wird ein separates Fenster geöffnet, in dem alle gefundenen USB-Geräte angezeigt werden.

Schritt 2: Wählen Sie das entsprechende Laufwerk aus.

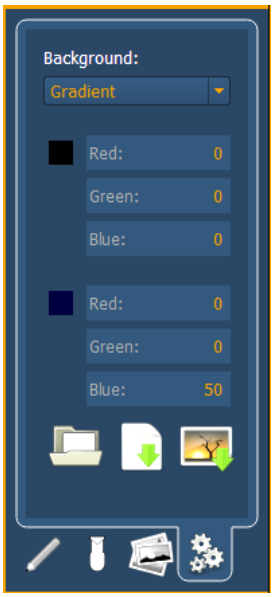
Schritt 3: Navigieren Sie zu der Datei, die hochgeladen werden soll.

Schritt 4: Klicken Sie auf die Datei, und drücken Sie dann **{Ok}**. Sie wird jetzt in der Registerkarte „Bilder“ angezeigt.

Klicken Sie auf ein Bild, um es anzuwählen. Um es als Symbol zu verwenden, ziehen Sie das Bild per Drag and Drop auf das Magic Sheet. Sie können jetzt seine Größe ändern. *Siehe „Bearbeiten von Objekten auf dem Magic Sheet“ auf Seite 231.*

Hintergrundbilder müssen auf die Registerkarte zum Einstellen des Hintergrunds gesetzt werden. Dort können Sie auch die Hintergrundeinstellungen vornehmen.*Siehe „Hintergrundeinstellungen“ auf Seite 227.*

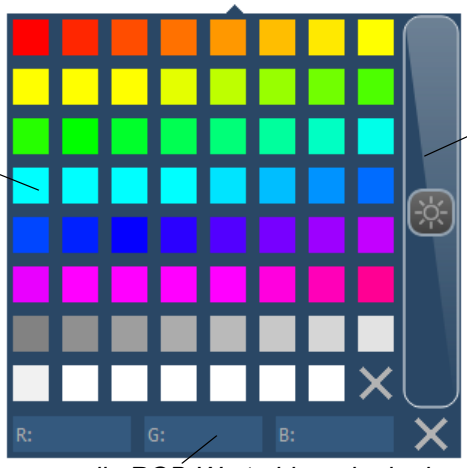
Hintergrundeinstellungen



In der vierten Registerkarte können Sie die Einstellungen für den Hintergrund vornehmen. Für Hintergrundtypen stehen drei Optionen zur Verfügung. Sie können entweder einfarbig, Farbverlauf oder ein Bild verwenden.

Einfarbig

Bei Anwahl von „Einfarbig“ können Sie für den Hintergrund des Magic Sheet eine Farbe wählen. Klicken Sie entweder auf das farbige Rechteck in der Registerkarte, woraufhin sich ein Farbselektionsfenster öffnet, oder geben Sie die RGB-Werte manuell ein.



Klicken Sie, um eine Farbe aus den Farbfliesen zu wählen.

Scrollen Sie, um die Farbhelligkeit einzustellen.

Sie können die RGB-Werte hier oder in der Einstellungsregisterkarte manuell eingeben.

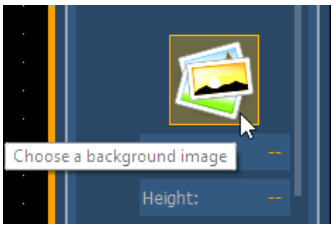
Farbverlauf

Bei Anwahl von „Farbverlauf“ können Sie für den Hintergrund des Magic Sheet einen zweifarbigen Farbverlauf wählen. Klicken Sie entweder auf die farbigen Rechtecke in der Registerkarte, woraufhin sich ein Farbselektionsfenster öffnet, oder geben Sie die RGB-Werte manuell ein.

Bild

Bei Anwahl von „Bild“ können Sie die Größe, Deckkraft einstellen und die Farben des gewählten Hintergrundbilds invertieren.

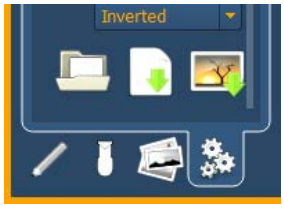
Sie können ein Bild direkt über diese Registerkarte anwählen oder importieren, indem Sie ein Symbol für ein Hintergrundbild wählen, falls noch kein Bild gewählt wurde, oder das Miniaturbildsymbol des angewählten Bildes wählen, um es zu ändern.





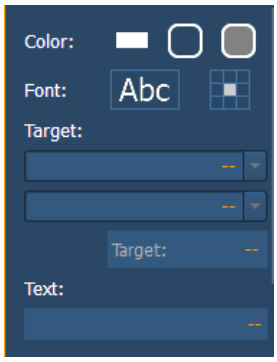
Miniaturbild des gewählten Bildes.

Exportieren und Importieren von Magic Sheets



Magic Sheets können im .xml-Format exportiert und importiert werden. Die Export- und Import-Symbole befinden sich an der Unterseite der Registerkarte für die Hintergrundeinstellungen.

MS Objekt Eigenschaften



Sie können MS-Objekte und Gerätesymbole auf verschiedene Weise im Bereich MS Objekt Eigenschaften anpassen. Bei einem angewählten Objekt können Sie Optionen wählen.

Anpassbare Optionen:

- **Farbe** – die Rahmenbreite des Objekts und seine Rahmen- und Füllfarben können hier eingestellt werden. Die Objektfarben können entweder separat eingestellt oder an die Farbe eines Kreises gebunden werden.
- **Font** – der für ein Textobjekt verwendete Font kann hier geändert oder nach Bedarf eingestellt werden. Sie können Fonttyp, Größe, Farbe, Fett, Kursiv, Unterstrichen und Ausrichtung wählen.
- **Ziel** – zur Auswahl des Objektziels. Für die meisten Objekte ist ein Zieltyp voreingestellt, der jedoch geändert werden kann. Folgende Ziele sind verfügbar:
  - Adresse
  - Beam Palette
  - Kreis
  - Color Palette
  - Cue
  - Effekt
  - Focus Palette
  - Group
  - Intensity Palette
  - Macro
  - Magic Sheet
  - Pixel Map
  - Preset
  - Snapshot
  - Submaster
  - Benutzer
  - Bedientaste
  - Zoom – beim Anklicken wird die Ansicht eingezoomt, damit alle Objekte innerhalb dieser Objektgruppe angezeigt werden.
  - Selektion – beim Anklicken werden alle anderen Objekte innerhalb dieser Objektgruppe angewählt.
- **Text** – ändert den Text für ein Textobjekt.

- **Felder** – pro Objekt können bis zu sechs verschiedene Felder mit benutzerdefinierten Informationen angezeigt werden. Die Ausrichtung der einzelnen Felder rund um das Objekt lässt sich einstellen. Text und Farbe für jedes Feld können ebenfalls eingestellt werden. Ein Farbwechslerrad-Anzeigebalken kann hinzugefügt werden. Felder können folgende Daten anzeigen:
  - Ziel ID
  - Gerätetyp
  - Ziel Name
  - Name
  - Text 1-4
  - Intensität
  - Int.-Balken
  - Farbfeld
  - Übersicht
  - Focus
  - Color
  - Beam
  - Status
  - Letzter Move
  - Nächster Move
  - Kreis
  - Adresse
  - Port/Offset
  - DMX
  - DMX-Leiste

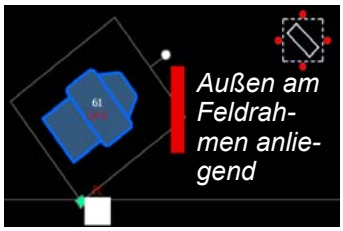
Feldausrichtung



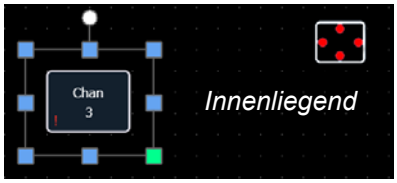
Hinweis: *Wenn mehrere Felder die gleiche Ausrichtung haben, werden sie in Feldreihenfolge gestapelt.*

Die Ausrichtung der Felder um das Objekt herum kann durch Drücken des Feldausrichtungssymbols eingestellt werden. Text kann aufrecht gehalten werden, indem das Symbol rechts neben dem Ausrichtsymbol gedrückt wird.

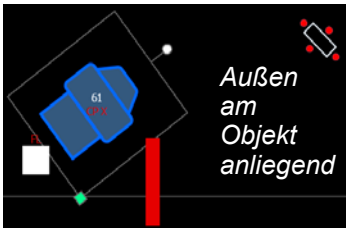
Es gibt drei Ausrichtoptionen.



Die Felder sind außen am Objekt anliegend und bleiben unabhängig von der Objektdrehung in dieser Position.



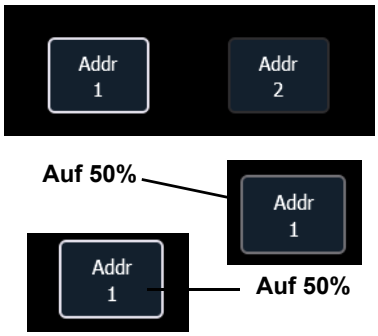
Die Felder befinden sich im Inneren des Objekts. Diese Ausrichtung ist bei Pulttasten nützlich.



Die Felder sind außen am Objekt anliegend und werden im Verhältnis zur Objektdrehung verschoben.

- **Position** – zeigt die Position des Objekts auf dem Magic Sheet. Die Position kann hier manuell eingegeben werden.
- **Größe** – zeigt die Größe des Objekts. Die Größe kann hier manuell eingegeben werden.
- **Rotation** – zeigt die Rotation des Objekts. Die Rotation kann hier manuell eingegeben werden.
- **Anzahl** – bezieht sich auf die Anzahl der zur Bearbeitung angewählten Objekte. Es können mehrere Objekte gleichzeitig bearbeitet werden.

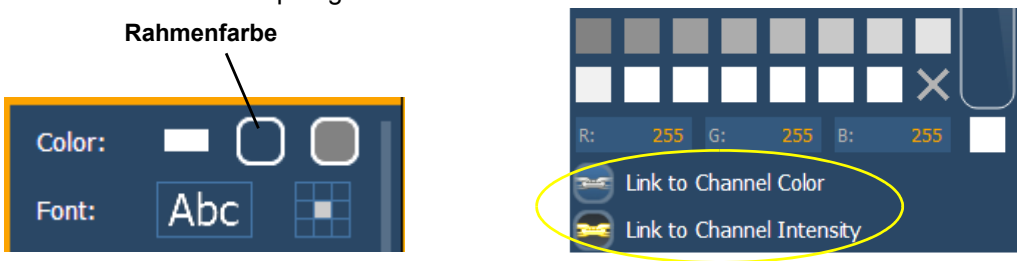
Farbe des Adressobjekts



Wenn die Rahmenfarbe eines Adressobjekts auf eine Verknüpfung mit der Kreisfarbe gesetzt ist, besitzt das Adressobjekt einen weißen Rahmen, wenn die Adresse gepatcht ist, bzw. einen dunklen Rahmen, wenn sie nicht gepatcht ist.

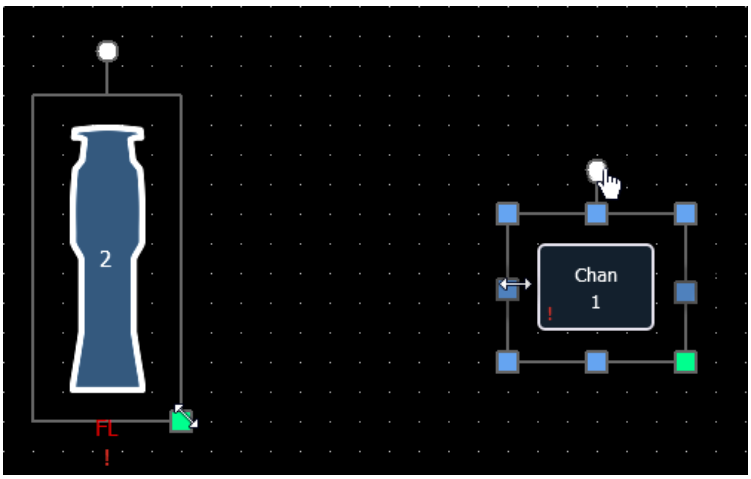
Wenn die Rahmenfarbe des Adressobjekts auf Verknüpfung mit Kreisintensität gesetzt ist, ist die Helligkeit der Rahmenfarbe mit dem DMX-Wert der Adresse verknüpft. Je höher der DMX-Wert, desto heller ist die Rahmenfarbe.

Um die Rahmenfarbe auf Verknüpfung mit Kreisfarbe oder Intensität zu setzen, wählen Sie das Symbol für Rahmenfarbe in der Farbselektion von MS Objekt Eigenschaften. Wählen Sie dann entweder Verknüpfung mit Kreisfarbe oder Verknüpfung mit Kreisintensität.



Bearbeiten von Objekten auf dem Magic Sheet

Neben der Verwendung von Bearbeitungstools können Objekte auf dem Magic Sheet mit einem Touchscreen oder einer Maus bearbeitet werden. Auswahlmethoden für mehrere Objekte siehe *Navigieren in einem Magic Sheet, Seite 219*.



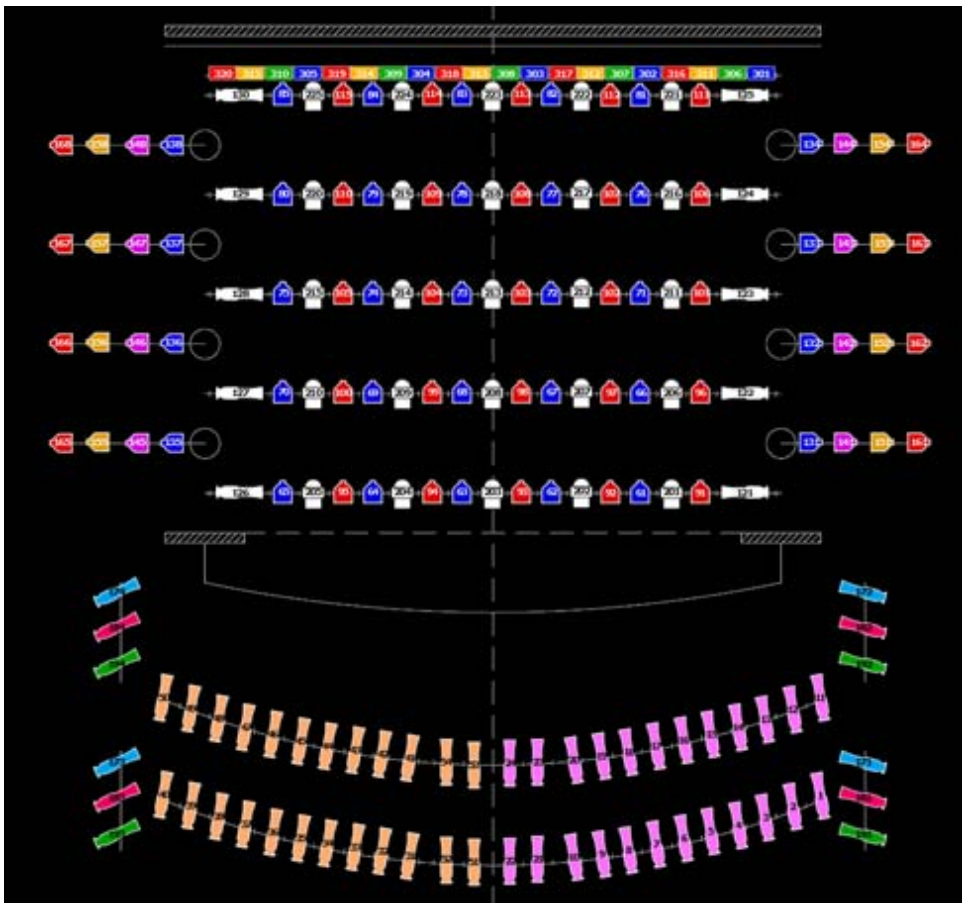
Mit den blauen Griffen wird die Objektgröße verändert, ohne das Seitenverhältnis des Objekts beizubehalten.

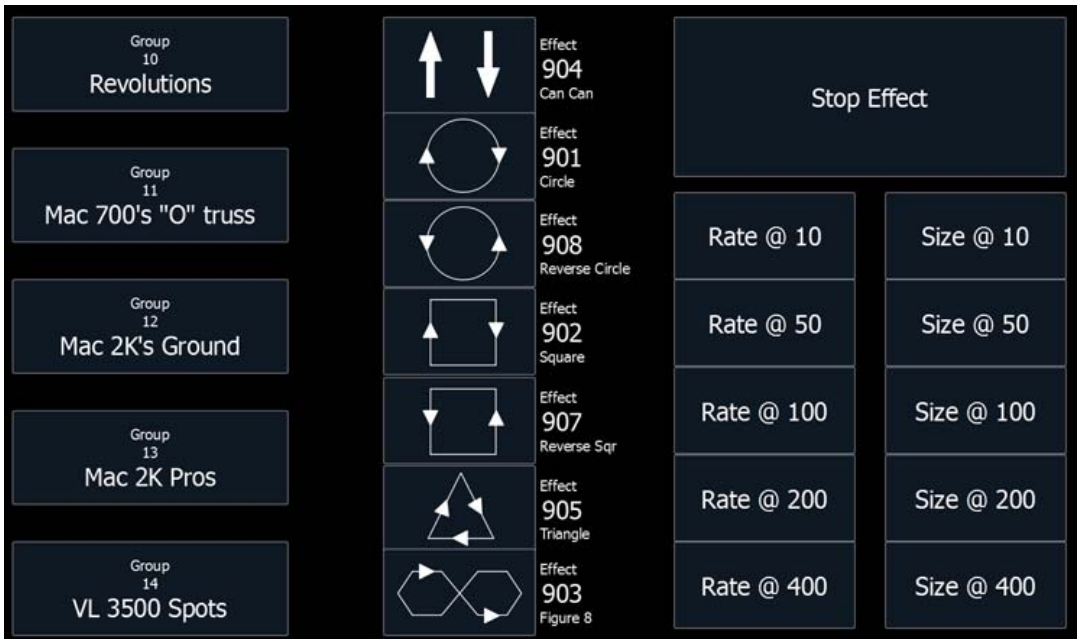
Mit den grünen Griffen wird die Objektgröße unter Beibehaltung des Seitenverhältnisses des Objekts verändert.

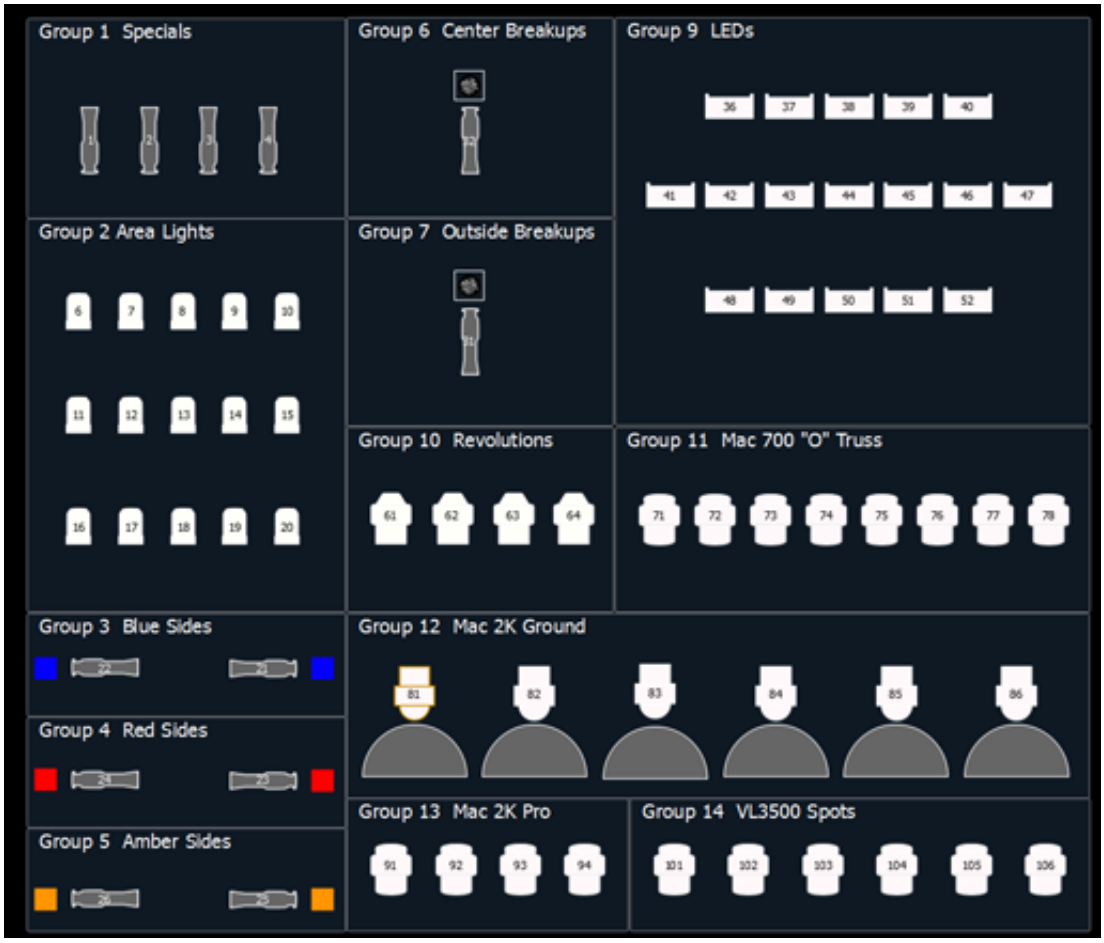
An den weißen Griffen wird das Objekt gedreht.

Beispiele für Magic Sheets

Es folgen Beispiele für Magic Sheets, die mit der Magic Sheet-Funktion erstellt wurden. Diese Beispiele nutzen eine Vielzahl von Objekten, die zusammen mit vom Benutzer generierten Bildern in der Software zur Verfügung stehen.






Group 1 Specials
Group 6 Center Breakups
Group 9 LEDs
Group 2 Area Lights
Group 7 Outside Breakups
Group 10 Revolutions
Group 11 Mac 700 "O" Truss
Group 3 Blue Sides
Group 12 Mac 2K Ground
Group 4 Red Sides
Group 13 Mac 2K Pro
Group 14 VL3500 Spots
Group 5 Amber Sides


FOCUS
IMAGE
COLOR
PALETTES
GOBO 1
GOBO 2
GLOBAL
EDGE
ZOOM
CHP WHEEL
USER 2:

Anhang A

Wichtige Konzepte

Wichtige Konzepte

Bevor Sie Element nutzen, sollten Sie die folgenden Konzepte durchlesen und sich damit vertraut machen. Sie werden merken, dass das Verständnis dieser Bedingungen und Konzepte die Effizienz Ihrer Arbeit mit Element verbessern wird.

Kreis

Ein Kreis ist eine einzelne Nummer, mit dem Element einen Dimmer, eine Gruppe von Dimmern, einen Dimmer und ein Gerät oder ein vollständiges Moving Light steuert. Damit unterscheidet sich diese Konsole von vorherigen ETC-Konsolen, bei denen für jeden erforderlichen Parameter oder jedes erforderliche Gerät mehrere Kreise verwendet wurden. Wenn Sie auf Element eine Kreisnummer anwählen, kann auf alle steuerbaren Eigenschaften oder Parameter dieses Kreises über die Tastatur, den Digitalsteller oder die mit Taste [ML Control] angezeigten Bedienelemente zugegriffen werden.

Adresse

Adressen sind numerische Identifikatoren, die den Dimmern, Moving Lights oder anderen steuerbaren Geräten zugeordnet sind. Wenn Sie Adressen mit Kreisen verbinden möchten, müssen Sie die Patch-Funktion von Element verwenden. Genauere Informationen siehe *Patch, Seite 51*.



Hinweis: *Sie können mehrere Adressen auf einen einzelnen Kreis patchen, Sie können jedoch nicht mehrere Kreise auf eine einzelne Adresse patchen.*

Speicherziel

Ein Speicherziel ist ein beliebiger Datenspeicherort, an dem Sie Daten mit dem Befehl **[Record]** speichern können. Beispiele für Speicherziele sind Stimmungen, Paletten und Makros.

Stimmung

Eine Stimmung enthält gespeicherte Beleuchtungseinstellungen. Sie werden in Form einer Sequenzliste zusammen mit Überblendzeiten aneinandergereiht.

Move-Befehl und Track

Ein Änderungs- oder auch Move-Befehl ist eine Stimmung, die, bezogen auf die zuvor gespeicherte Stimmung, für einen/einige Kreise geänderte Werte enthält. Sie gibt beim Aktivieren der Stimmung den Kreisen neue Werte. Ein Wert, der sich in einer Stimmung nicht ändert, wird weitergereicht (getrackt). Werte werden bis zum nächsten Änderungsbefehl getrackt.

Manuelle Daten

Manuelle Daten sind ein beliebiger Wertesatz für einen Kreis über die Kommandozeile. Der Wert der manuellen Daten wird beibehalten, bis ein Move-Befehl dafür gegeben wird.

Tracking und Cue Only

Element ist grundsätzlich eine Tracking-Konsole. Tracking bezieht sich auf die Behandlung von Stimmungsdaten. Änderungen werden gespeichert, unveränderte Werte werden bis zum nächsten Änderungsbefehl durchgereicht. Ein im Tracking-Modus geänderter Wert wird wie der alte Wert weitergereicht, sofern diese früheren Daten auch durch diese Stimmungen getrackt wurden.

Die Grundeinstellung von Element kann auch auf „Cue Only“ gesetzt werden. Damit wird verhindert, dass sich Änderungen in anschließenden Stimmungen fortsetzen, wenn dies nicht mit einem Track-Befehl umgangen wird.

Die Taste **[Cue Only/Track]** ermöglicht es, die eingestellte Betriebsart beim Speichern zu umgehen: Sie schaltet das Verhalten beim Speichern einer Stimmung um. Das bedeutet, dass, wenn die Konsole auf Tracking eingestellt ist, die Taste die Funktion Cue Only hat. Wenn die Konsole aber auf Cue Only eingestellt ist, funktioniert die Taste als Track-Taste. Wenn die Cue Only-Korrektur für die Bearbeitung bisher fortgesetzter Daten verwendet wird, wird die Änderung nur an der aktuellen Stimmung vorgenommen. Dies gilt nur für diese eine Speicherung.

Genauere Informationen siehe *Arbeiten mit [Cue Only/Track], Seite 109*.

Move Fade

Move Fade ist eine Lichtsteuerphilosophie, die festlegt, wie Stimmungen abgefahren werden. Element folgt dieser Philosophie.

In einem Move Fade-System bleiben Parameter bei ihrer aktuellen Einstellung, bis sie einen Move-Befehl in einer Stimmung erhalten oder manuell eine neue Anweisung für sie eingegeben wird.

Move-Fade-Systeme ermöglichen Überblendungen in der Überblendung. Man kann Überblendungen nacheinander starten, ohne laufende Überblendungen zu beeinflussen, es sei denn, Kreise in laufender Überblendung erhalten durch den Start einer nachfolgenden Überblendung neue Werte. Ein gesperrter Wert wird als Move-Befehl angesehen.

Darüber hinaus bleiben manuelle Änderungen an Kreisen durch Drücken von **[Go]** unverändert, wenn die gestartete Stimmung keine neuen Werte für diese Kreise enthält.

HTP und LTP

HTP (Highest-Takes-Precedence) und LTP (Latest-Takes-Precedence) sind Ausdrücke zum Definieren des Ausgangs eines Kreis-Parameters, der Daten aus verschiedenen Quellen erhält. Bei HTP wird der höchste Wert aller Quellen ausgegeben. Bei LTP wird der zuletzt gesetzte Wert ausgegeben. Die Sequenzliste und die Submaster können für Intensitäts-Parameter mit HTP oder LTP arbeiten. Nicht-Intensitätsparameter (NPs) sind immer LTP. Die Voreinstellung der Sequenzlisten von Element für die Intensität ist LTP. Die Intensität des Submasters ist auf HTP voreingestellt, und die Kreissteller werden standardmäßig auf LTP eingestellt. Das Verhalten von Sequenzliste und Submaster kann vom Benutzer geändert werden. Das Kreisverhalten lässt sich nicht ändern.

HTP

HTP lässt sich nur auf die Intensität eines Kreises anwenden. HTP-Kreise geben immer den Wert aus, der der höchste von allen Registerwerten ist. HTP-Kreise werden auch als „Stapelpegel“ bezeichnet, da, wenn Steuerungspegel hinzugefügt werden (beispielsweise wenn Stimmungen und mehrere Submaster eingerichtet werden, die alle mit dem gleichen Kreis mit verschiedenen Pegeln arbeiten), das System ausrechnet, welcher Eingang den höchsten Pegel für diesen Kreis hat, und diesen Pegel dann für den Kreis ausgibt. Wenn Ansteuerquellen entfernt werden (einige der Submaster auf Null zurückgezogen werden), passt die Konsole den Kreiswert ggf. an den höchsten verbliebenen Wert an.

LTP

LTP gilt für alle Kreisparameter. Ausgegeben wird der im letzten Änderungsbefehl angegebene Wert. Jeder dem Kreis zugeordnete neue Wert ersetzt alle vorherigen Werte, unabhängig vom aktuell ausgegebenen Pegel.

Element bestimmt den LTP-Wert für einen Kreis, der von allen HTP-Eingabewerten überschrieben wird, die höher sind als die LTP-Anweisung. Dies wird dann letztendlich durch die manuelle Kontrolle geändert.

Hinweis: *Element stellt echte LTP-Kreissteller bereit, die für das Erstellen und Bearbeiten von gespeicherten Stimmungen und Submastern verwendet werden können. Wenn Sie diese verwenden, müssen Sie zunächst den Fader durch Hoch- und Herunterregeln auf den aktuellen Intensitätswert des Kreises einstellen. Erst dann steht der volle Regelbereich auf dem Fader zur Verfügung.*

Wenn Sie Kreissteller für die Bearbeitung von Submastern verwenden, kann der Kreissteller nicht den Wert verringern, der durch einen HTP-Submaster vorgegeben wird. Dies ist das Standardverhalten von HTP. Wenn Sie Submaster mithilfe von Kreisstellern bearbeiten möchten, müssen Sie den Submaster zunächst auf LTP-Betrieb umschalten. *Siehe „HTP und LTP“ auf Seite 100.*

Syntaxstruktur

Die meisten Befehle können über die Kommandozeile in Element eingegeben werden. Die Kommandozeile der Element erwartet Anweisungen, die in eine bestimmte Struktur (Syntax) eingegeben werden sollen.

Die Reihenfolge dieser Syntax kann allgemein wie folgt werden:

- Was soll gesteuert werden? (Kreis, Gruppe)
- Was soll passieren? (Intensity, Focus, Pan und Tilt ändern)
- Welcher Wert ist gewünscht? (Intensity voll, Iris auf 50)

Natürlich werden Sie bei der Programmierung Ihrer Show auch andere Befehle benutzen, aber die meisten anderen Funktionen sind nur Ableitungen dieser drei Grundschritte: Ändern des/der Kreise(s), mit dem/denen gearbeitet wird, Festlegen der zu beeinflussenden Parameter dieser Kreise und Eingeben des anzunehmenden Werts. Bei der Arbeit mit Speicherzielen ist die Syntax entsprechend.

Hinweis: *Nicht alle Befehle müssen über die Kommandozeile eingegeben werden, auch wenn einige auf einen Befehl in der Kommandozeile hinauslaufen. Bestimmte Aktionen umgehen die Kommandozeile vollständig.*

Enter

Da die Kommandozeile mehrere Anweisungen gleichzeitig aufnehmen kann, ist es erforderlich, es Element mitzuteilen, wenn Sie Ihren Befehl in der Kommandozeile abgeschlossen haben. Dazu dient die Taste **[Enter]** (Eingabe).

Es gibt einige Befehle, die sich selbst abschließen, weshalb sie nicht mit **[Enter]** abgeschlossen werden müssen. Dazu gehören (unter anderem) folgende Befehle:

- **[Out]**
- **[Shift] & [+]**
- **[Shift] & [-]**
- **[Full] [Full] (setzt den Wert auf 100 % und schließt die Kommandozeile selbst ab)**
- **Aktionen über Direkttasten**

Parameter und Parameterkategorien

Element unterteilt die Geräteparameter in vier große Parameterkategorien: Intensity, Focus, Color und Beam. Folgende Parameter befinden sich in diesen Kategorien:

- Intensity . . . . . Intensität
- Focus . . . . . Pan und Tilt
- Color. . . . . Alle Farbparameter (wie beispielsweise Farbrad, CMY und Farbwechsler)
- Beam . . . . . Alle Parameter, die nicht den anderen Kategorien zugeordnet sind.

Live und Blind

Live und Blind sind Methoden zum Anzeigen und Bearbeiten von Daten in Ihren Vorstellungsdateien. Live zeigt Daten an, die aktuell an die Beleuchtungsanlage ausgegeben werden. Wenn Sie also den Wert eines Kreises in Live ändern, gibt Element diesen Wert aus. Blind zeigt Daten an, die aber nicht ausgegeben werden. Sie können Änderungen in Blind vornehmen, diese Änderungen sind jedoch in der aktiven Ausgabe nicht zu sehen. Wenn Sie die Taste **[Live]** drücken, zeigt der Bildschirm die Live-Ansicht an. Wenn Sie **[Blind]** drücken, wird die Blind-Ansicht angezeigt. In beiden Fällen können Sie mit der Taste [**Format]** bestimmen, wie Daten angezeigt werden sollen (siehe *Arbeiten mit [Format], Seite 27*).

Anhang B

Einführung in das Element-Konfigurationsprogramm

Übersicht



Dieser Anhang behandelt das Element-Konfigurationsprogramm (ECU) und dessen Verwendung. Das Konfigurationsprogramm ist eine Komponente des Element-Lichtsteuersystems und wird sowohl zur Systemkonfiguration als auch zur Ausführung einfacher Testfunktionen für Ihr Element-Pult eingesetzt. Die nachstehenden Anweisungen erklären die Verwendung des Konfigurationsprogramms, enthalten aber keine Hinweise zu etwaigen erforderlichen Änderungen, da diese von Ihren Anforderungen abhängen und individuell an Ihren Steuerungsbedarf angepasst werden können.

Funktionsumfang des Konfigurationsprogramms

Mit dem Konfigurationsprogramm können unter anderem folgende Funktionen ausgeführt werden:

- Einstellen von Datum, Zeit und Zeitzone
- Ändern der Systemsprache
- Ändern des Layouts der alphanumerischen Tastatur
- Konfigurieren der externen Monitore
- Aktualisieren der Software
- Konfigurieren der Ethernet-Netzwerkeinstellungen und -dienste
- Löschen des permanenten Speichers des Systems (Tiefentladung)
- Speichern von Logdateien
- Ausführen eines einfachen Drucktasten- und Encoder-Funktionstests
- Verwenden des Dateimanagers

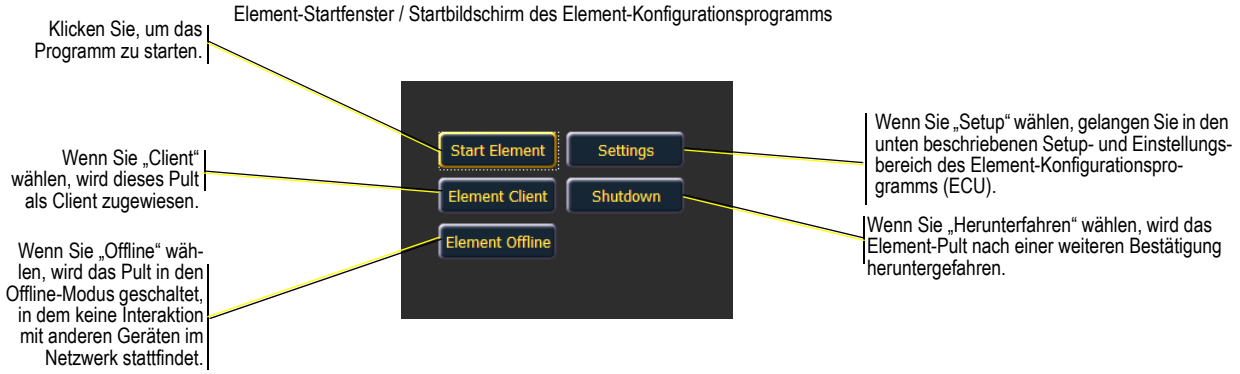
Einführung in das Element-Konfigurationsprogramm

Sie können das Pult beim Hochstarten anweisen, statt der Pult-Hauptanwendung das Konfigurationsprogramm zu starten. Während des Bootens wird ein Countdown angezeigt. Sie haben 5 Sekunden Zeit, um auf den Countdown zu klicken oder auf der angeschlossenen Tastatur gleichzeitig die Tasten „e“, „o“ und „s“ zu drücken.

Sie können das Konfigurationsprogramm immer aus der Element-Anwendung heraus starten, indem Sie **[Displays]>Exit** wählen.

Wenn das Pult immer das Konfigurationsprogramm starten soll, muss **{Nur Shell starten}** aktiviert sein. *Siehe „Nur Shell starten“ auf Seite 242.*

Startfenster



Beim Starten des Konfigurationsprogramms erscheint zuerst dieses Startfenster. Von diesem Bildschirm aus können Sie das Pult in drei verschiedenen Betriebsarten booten, unterschiedliche Einstellungen ändern oder das Pult herunterfahren.

Start Element

Dies ist der grundlegende Startmodus für Element

Element Client

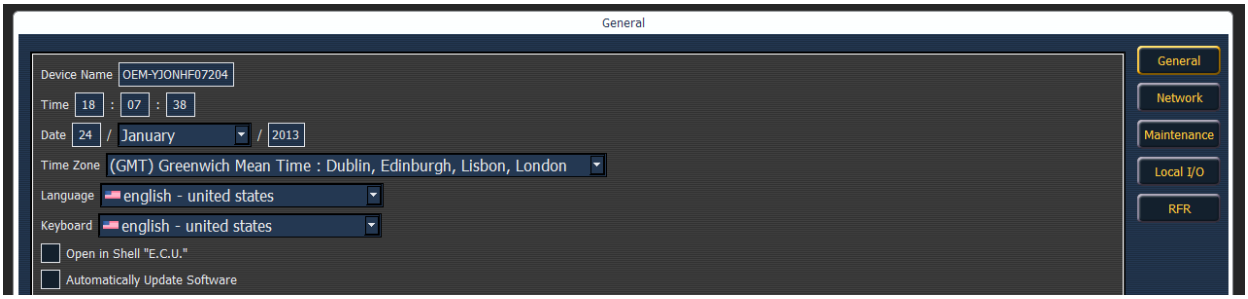
Ein im Client-Modus betriebenes Gerät kann als abgesetzte Fernbedienung für ein System genutzt werden. Ein Client-Gerät kann keine Ausgaben an das Lichtsteuersystem ausgeben. Ein Client befindet sich immer im Mirror-Modus. *Siehe „Mirror-Modus“ auf Seite 265.*

Element Offline

Der Offline-Modus versetzt die Software in einen Zustand vollkommen ohne Netzwerkkommunikation, Kontrolle und Verbindungen zu anderen Geräten im Netzwerk.

Dieser Modus ist hauptsächlich für die Offline-Bearbeitung einer Vorstellungsdatei vorgesehen.

Allgemeine Einstellungen





Wenn Sie auf ein Feld klicken, um einen Eintrag zu ändern, wird die entsprechende Tastatur (nur Ziffernblock oder alphanumerische Tastatur) angezeigt, damit auch ohne an das Pult angeschlossene externe Tastatur Werte eingegeben werden können.

Wenn eine USB-Tastatur angeschlossen ist, kann wahlweise auch diese für die Eingabe verwendet werden.



Gerätename

Zum Angeben des Namens, mit dem sich das Element-Pult im Netzwerk gegenüber anderen Geräten identifiziert. Beispiele dafür sind „Regieraum“ und „Technikplatz“.

Zeit

Die Zeit, mit der das Pult arbeitet. Kann manuell eingestellt (direkte Dateneingabe) oder über SNTP (Simple Network Time Protocol) gesetzt werden. Genauere Informationen siehe *Netzwerkeinstellungen, Seite 245*.

Die Zeit wird im 24-Stunden-Format HH : MM : SS angezeigt.

Datum

Das Datum, mit dem das Pult arbeitet. Kann manuell eingestellt (direkte Dateneingabe) oder über SNTP (Simple Network Time Protocol) gesetzt werden. Genauere Informationen siehe *Netzwerkeinstellungen, Seite 245*.

Das Datum wird im Format MM / TT / JJJJ angezeigt.

Zeitzone

Die Zeitzone, mit der das Pult arbeitet. Wird als Differenz zur Greenwich Mean Time (GMT) angegeben. Für jede Einstellung in der Pulldown-Liste sind die Zeitdifferenz, der Name der Zeitzone und einige Städte in dieser Zone angegeben.

Sprache

Hier können Sie die Anzeigesprache von Element festlegen. Zur Wahl stehen Englisch, Bulgarisch, Deutsch, Spanisch, Französisch, Italienisch, Japanisch, Koreanisch, Russisch, Chinesisch – vereinfacht und Chinesisch – traditionell.

Tastatur

Hier können Sie die Sprache der alphanumerischen Tastatur von Element festlegen. Es werden viele verschiedene Tastaturen unterstützt. Die Tastatur kann auch in der Anwendung geändert werden, wenn die virtuelle Tastatur geöffnet ist.



Klicken Sie auf das Fahnensymbol, um die Tastatursprache zu ändern.

Nur Shell starten

Wenn diese Option gewählt ist, startet das Element-Pult bei jedem Booten das Konfigurationsprogramm und nicht direkt die Hauptanwendung.

Automatischer Software-Update

Nach der Aktivierung kann ein RVI mit der nächsten Softwareversion aus der Ferne aktualisiert werden. Ein RVI empfängt das Software-Update vom Pult. Wenn Sie unter Element Software installieren, wird die Software zuerst auf das Festplattenlaufwerk kopiert.

Pfad Vorstellungs-Archiv

Voreingestellter Speicherort für Vorstellungsdateien. Der vollständige Pfad muss in gültigem Windows-Format eingegeben werden. Voreinstellung ist ein Ordner auf Laufwerk D:

Wenn diese Einstellung geändert werden soll, wird empfohlen, den Speicherort auf Laufwerk D: zu belassen. Damit bleiben Ihre Vorstellungsdateien sicher, auch wenn bei einem Software-Update ein neues Image von Laufwerk C angefertigt werden sollte.

Vorstellungs-Archiv freigeben

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, können Sie den Ordner des Vorstellungs-Archivs auf dem Pult für ein anderes Pult oder einen Computer freigeben.

Medienarchiv freigeben

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, können Sie den Ordner des Medienarchivs auf dem Pult für ein anderes Pult freigeben.

Breite (Ortsangabe)

Ermöglicht die Auswahl des Breitengrades, bei dem das Pult verwendet wird.

Länge (Ortsangabe)

Ermöglicht die Auswahl des Längengrades, bei dem das Pult verwendet wird.

Elo-Touchscreens kalibrieren

Hinweis: *Bevor Sie die Touchscreens kalibrieren, müssen Sie eventuell zuerst die Anzeige „Anordnung externer Monitore“ verwenden.* *Siehe „Anordnung der externen Monitore“ auf Seite 243.*

Hiermit können Sie einen Elo-Touchscreen kalibrieren. Drücken Sie bei angeschlossenem Touchscreen **{Externen Elo-Touchmonitor kalibrieren}**.

Bei der ersten Anzeige müssen Sie einige Ziele antippen, bei der zweiten verschiedene Teile der Anzeige, um sicherzustellen, dass der Cursor Ihrem Finger folgt. Wenn das funktioniert, drücken Sie auf das grüne Kontrollkästchen. Um zur vorherigen Anzeige zurückzukehren, drücken Sie die blaue Pfeiltaste. Wenn der Monitor noch weitere Kalibrierungen erfordert, siehe *Elo Touchmonitor Setup, Seite 252*.

ETC-Touchscreens kalibrieren

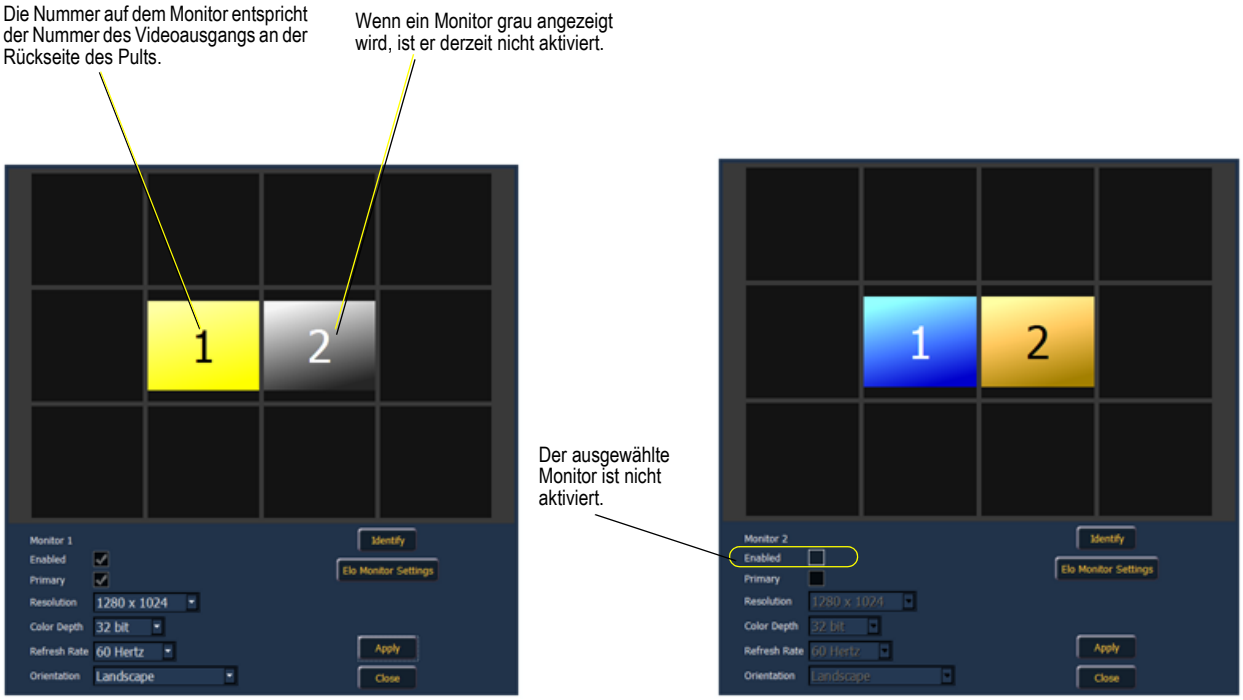
Hinweis: *Bevor Sie die Touchscreens kalibrieren, müssen Sie eventuell zuerst die Anzeige „Anordnung externer Monitore“ verwenden. Siehe „Anordnung der externen Monitore“ auf Seite 243.*

Hiermit können Sie einen ETC-Touchscreen kalibrieren. Drücken Sie bei angeschlossenem Touchscreen **{Externen ETC-Touchmonitor kalibrieren}**.

Bei der ersten Anzeige müssen Sie verschiedene Teile der Anzeige antippen, um sicherzustellen, dass der Cursor Ihrem Finger folgt, bei der zweiten einige Ziele. Wenn der Monitor noch weitere Kalibrierungen erfordert, siehe *ETC Touchmonitor Setup, Seite 252*.

Anordnung der externen Monitore

Element unterstützt bis zu 2 Monitore: entweder 2 DVI-Monitore oder 1 VGA- und 1 DVI-Monitor. Wenn Element das erste Mal mit zwei Monitoren gestartet wird, erfolgt möglicherweise nicht an beiden Monitoren eine Ausgabe. In diesem Fall müssen Sie die Monitore im Konfigurationsprogramm unter **{Allgemein}** in **{Anordnung der externen Monitore}** konfigurieren.



Hinweis: *Der ausgewählte Monitor wird gelb angezeigt. Monitore können auf jedes beliebige umgebende schwarze Feld gezogen werden, um das tatsächliche Monitorlayout nachzustellen.*

Mit dem Monitor-Anordnungstool wird festgelegt, wie und wo der Mauszeiger von einem Bildschirm auf einen anderen springt. Im Normalfall sollte die logische Platzierung auf dieser Anzeige auch der tatsächlichen Platzierung der Bildschirme/Monitore entsprechen.

In der Anzeige „Anordnung der externen Monitore“ stehen folgende Schaltflächen zur Verfügung:

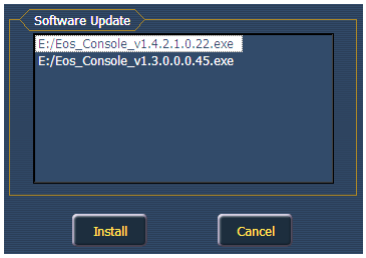
- **{Identifizieren}** – zeigt die Nummern der Videoports an, an die Ihre Monitore an den physikalischen Monitoren angeschlossen sind, um zu bestätigen, wo Sie sie eingesetzt haben.

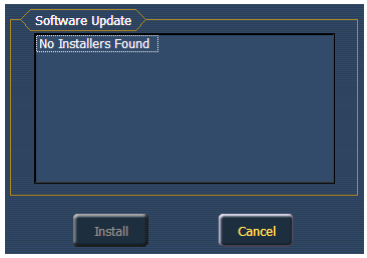
- **{Aktiviert}** – Bei Aktivierung ist der Monitor einsatzbereit. Das Pult zeigt das Kontrollkästchen **{Aktiviert}** an, das für alle Monitore aktiviert ist, die es erkennt.
- **{Elo Monitoreinstellungen}** – *Siehe „Elo Touchmonitor Setup“ auf Seite 252.*
- **{Hauptanlage}** – wählt, welcher Monitor das Element-Konfigurationsprogramm und den Zentralen Informationsbereich (ZIB) anzeigt.
- **{Auflösung}** – legt fest, wie viele Pixel der Monitor anzeigt.
- **{Farbtiefe}** – legt fest, wie viele Farben angezeigt werden.
- **{Wiederholrate}** – legt fest, wie oft der Monitor pro Sekunde aktualisiert wird.
- **{Ausrichtung}** – legt das Monitorlayout fest.
- **{Anwenden}** – speichert und übernimmt die Einstellungen. Es öffnet sich ein Fenster, das fragt, ob Sie die **{Änderungen übernehmen}** oder auf die Standardwerte **{Rückgängig machen}** möchten. **{Rückgängig machen}** wird innerhalb von 15 Sekunden ausgewählt, wenn zuerst nichts anderes gewählt wurde.
- **{Schließen}** – schließt die Anzeige. Bei Auswahl von **{Schließen}** werden die Änderungen nur gespeichert, wenn **{Anwenden}** gewählt wurde.

Hinweis: *Es werden nur die unterstützten Optionen angezeigt. Die Monitoroptionen können unterschiedlich sein. Es lässt sich zwar eine Auflösung zuweisen, die geringer als der Mindestwert (1280x1024) ist, doch wird eine Auflösung von mindestens 1280x1024 empfohlen.*

Wenn Sie die Element-Anwendung starten, erfolgt auf beiden Monitoren eine Anzeige.

Software-Update





Software-Update ermöglicht die Installation der Eos Family-Software und weiterer von ETC genehmigter Software (GCE und NCE). Die Aktualisierung der Eos Family-Software hat keinen Einfluss auf die Software von anderen vernetzten Geräten wie beispielsweise einem Net3 Gateway.

Wenn Sie auf **{Software-Update}** klicken, durchsucht das Element-Pult die Stammverzeichnisse sämtlicher angeschlossenen USB-Laufwerke nach einer Software-Update-Datei für ein Element-Pult. Anschließend wird eine Liste der auf dem Laufwerk gefundenen Update-Dateien angezeigt. Wählen Sie die Datei, die Sie installieren möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche **{Installieren}** oder auf **{Abbrechen}**. Die Software wird erst auf der Festplatte gespeichert, bevor das Installationsprogramm geöffnet wird.

Falls kein Software-Update gefunden wird, wird eine entsprechende Meldung angezeigt.

Netzwerkeinstellungen



LAN-Verbindung

Mit diesen Einstellungen wird festgelegt, welches *Verfahren* für die Zuweisung von IP-Adressen verwendet wird und/oder welche *tatsächlichen* IP-Adressinformationen Element für die Kommunikation im Netzwerk verwendet.

Status

Hier ist angegeben, ob der Port „online“ (konfiguriert, an ein Netzwerk angeschlossen und funktionsbereit) ist. Falls eine dieser Bedingungen nicht erfüllt ist, wird „offline“ angezeigt.

IP automatisch abrufen

Hinweis: *ETC empfiehlt die Verwendung einer statischen IP-Adresse für Kompatibilität mit anderen ETC-Geräten, auch wenn Ihre Installation andere Anforderungen stellt.*

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, bezieht die Element-Konsole ihre IP-Adresse dynamisch von einem DHCP-Server. Während das Pult hochgefahren wird, fordert es eine IP-Adresse von einem DHCP-Server an. Wenn einer antwortet, verwendet es die zugewiesene IP-Adresse.

Wenn kein DHCP-Server verfügbar ist, verwendet Element standardmäßig eine selbst erzeugte lokale IP-Adresse im Bereich 169.254.x.y. Die von Element in dieser Konfiguration verwendete IP-Adresse kann je nach Anforderung dynamisch geändert werden. Eine Änderung erfolgt normalerweise nur dann, wenn Änderungen in der Netzwerkkonfiguration auftreten oder ein IP-Adressenkonflikt gelöst werden muss.

Nach dem Aktivieren oder Deaktivieren der DHCP-Einstellung muss Element neu gestartet werden, damit die neue Einstellung übernommen wird.

Hinweis: *Sie können Element nicht auf den Empfang einer IP-Adresse über DHCP einstellen und gleichzeitig als DHCP-Server laufen lassen. Sie kann entweder dynamische Adressen senden oder empfangen, aber nicht beides gleichzeitig.*

IP-Adresse

Wenn DHCP **abgewählt** ist, können Sie hier die Element-IP-Adresse einstellen. Diese IP-Adresse ist dann statisch und bleibt gesetzt, bis sie von einem Benutzer geändert wird. Element verwendet standardmäßig die IP-Adresse 10.101.97.101.

Wenn DHCP **aktiviert** ist, zeigt dieses Feld die IP-Adresse an, die vom Pult verwendet wird (egal, ob sie über DHCP zugewiesen oder als lokale IP-Adresse selbst erzeugt wurde).

Subnetz-Maske

Wenn DHCP **deaktiviert** ist, können Sie hier die Element-Subnetz-Maske einstellen. Diese Maske ist dann statisch und bleibt gesetzt, bis sie von einem Benutzer geändert wird. Die voreingestellte Subnetz-Maske von Element ist 255.255.0.0.

Wenn DHCP **aktiviert** ist, zeigt dieses Feld die Subnetz-Maske an, die vom Pult verwendet wird (egal, ob sie über DHCP zugewiesen oder als lokale IP-Adresse selbst erzeugt wurde).

Gateway

Wenn DHCP **deaktiviert** ist, können Sie hier die Gateway-IP-Adresse einstellen. Diese Gateway-IP-Adresse ist dann statisch und bleibt gesetzt, bis sie von einem Benutzer geändert wird. Die Voreinstellung für den Gateway bei Element ist 10.101.97.101.

Wenn DHCP **aktiviert** ist, zeigt dieses Feld die Gateway-IP-Adresse an, die vom Pult verwendet wird (egal, ob sie über DHCP zugewiesen oder als lokale IP-Adresse selbst erzeugt wurde).

Physische Adresse

Die physische Adresse ist die MAC-Adresse. Bei der Adresse handelt es sich um eine eindeutige Kennung, die nicht geändert werden kann.

Remote Power On/Off erlauben

Es ist möglich, RVIs und Element aus der Ferne ein- und auszuschalten.

{Remote Starten} und **{Remote Herunterfahren}** müssen bei den einzelnen Geräten aktiviert sein, bevor diese die Ein- und Ausschaltbefehle empfangen können. Die Voreinstellung ist in beiden Fällen „Aus“.

Die Multi-Konsolen Power-Befehle werden vom Browser gesendet. Der Befehl für die Einschaltung wird von **Browser>Netzwerk>Multikonsolensystem einschalten** gesendet, und der Befehl für Ausschalten von **Browser>Netzwerk>Multikonsolensystem ausschalten**.

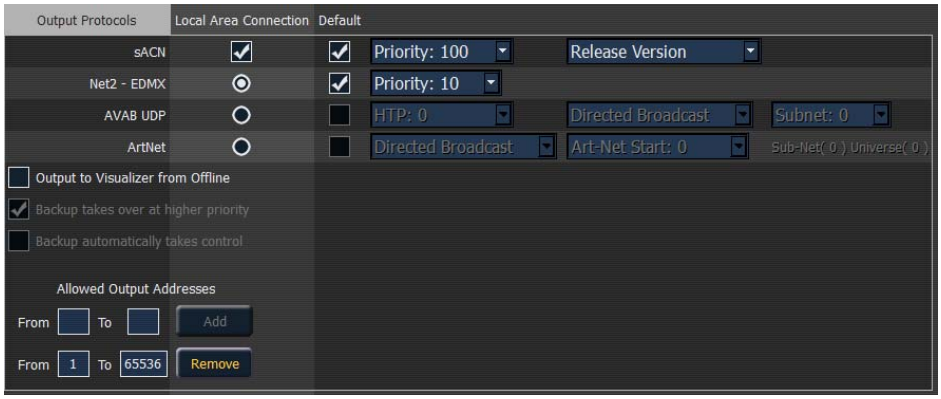
Ping

Mit Ping wird die Netzwerkverbindung zwischen zwei Geräten getestet.



Ausgabeprotokolle

Hier wählen Sie aus, welche Protokolle vom Pult ausgegeben werden und welche in der Voreinstellung enthalten sind.



sACN

Damit wird die Kontrollpriorität für ACN-Daten von diesem Pult festgelegt. Dieser Wert kann zwischen 1 (niedrigste Priorität) und 200 (höchste Priorität) liegen. Diese Prioritäts-Einstufung ist entgegengesetzt zu EDMX.

Element und die Net3-Gateways unterstützen zwei Versionen von ACN, die Entwurfsversion und die endgültige ratifizierte Version. Die ratifizierte Version wird standardmäßig ausgegeben, sofern dies nicht gewählt ist.

Net2 – EDMX

Damit wird die Kontrollpriorität für EDMX-Daten von diesem Pult festgelegt. Dieser Wert kann zwischen 20 (niedrigste Priorität) und 1 (höchste Priorität) liegen. Diese Prioritäts-Einstufung ist entgegengesetzt zu ACN.

Avab/UDP

Damit wird das Subnetz für Avab/UDP-Daten von diesem Pult festgelegt. Die Prioritätswerte reichen von 0-200. Voreinstellung ist 0, d. h. kein Prioritätswert. 1 ist der niedrigste Prioritätswert, 200 der höchste. Bei Einstellung auf keinen Prioritätswert (0) werden die Daten gemäß HTP zusammengefasst.

Ein Backup-Pult erhält seinen Prioritätswert Avab/UDP von der Hauptanlage. Die Ausgabe bei der Backup-Konsole erfolgt dann um eine Priorität höher als bei der Hauptanlage, solange die Hauptanlage nicht auf die höchste Priorität von 200 gesetzt wurde.

Art-Net

Damit wird das Subnetz für Art-Net-Daten von diesem Pult festgelegt. Dieser Wert kann zwischen 0 und 15 liegen.

Broadcast-Typ

- **Directed Broadcast** – Broadcast-Pakete werden basierend auf der IP-Adresse und der Subnetz-Maske des Senders zu einem Subnetz geleitet.
- **Limited Broadcast** – Die begrenzte Broadcast-Adresse lautet 255.255.255.255. Sie ist begrenzt, da Router Datengramme niemals mit dieser Zieladresse weiterleiten. Das bedeutete, dass Datengramme mit der begrenzten Broadcast-Adresse auf genau das Netzwerksegment beschränkt sind, aus dem sie stammen.

Offline Ausgabe auf Visualisierung

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen anwählen, wird die Ausgabe im Offline-Modus für die Verwendung in einem Visualisierungsprogramm ermöglicht.

Backup übernimmt mit höherer Priorität

Hiermit kann das Backup-Gerät in einem Multikonsolensystem mit einer höheren Priorität übernehmen als der Master, wenn dieser offline geht. **Diese Option steht in Element nicht zur Verfügung.**

Backup übernimmt Kontrolle

Schaltet automatisch auf die Backup-Anlage, wenn die Hauptanlage ausfällt. **Diese Option steht in Element nicht zur Verfügung.**

Erlaubte Output-Adressen

Mindestens ein Adressbereich, der zugewiesen werden kann, um die Anzahl der Output-Adressen zu begrenzen. Voreingestellt ist ein zulässiger Adressbereich von 1 bis 65536.

Schnittstellen-Protokolle

Multi-Konsolen-Betrieb

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, ist eine Multi-Konsolen-Kommunikation am angewählten Port möglich. Für Element wird hiermit der Mirror-Modus aktiviert.

Netzwerktyp

Mit dieser Einstellung wird festgelegt, wie viel Zeit vergehen soll, bevor ein Backup-Gerät die Kontrolle vom Master übernimmt.

- ***Standard*** – Wenn innerhalb von fünf Sekunden keine Antwort vom Master eingegangen ist, geht das Backup-Gerät davon aus, dass die Verbindung zum Master getrennt wurde, und es übernimmt die Kontrolle.
- ***Komplex***– Wenn innerhalb von 1,6 Sekunden keine Antwort vom Master eingegangen ist, geht das Backup-Gerät davon aus, dass die Verbindung zum Master getrennt wurde, und es übernimmt die Kontrolle.

Sensor-/FDX3000-Rückmeldung aktivieren

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, kann Element über das Netzwerk Rückmeldungen von einem CEM+-, CEM3- oder FDX3000-Schrank empfangen. Die Voreinstellung dieser Option ist „Ein“. *Siehe „Über Adressen“ auf Seite 183.*

RDM aktivieren

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, führt Element RDM-Funktionen wie beispielsweise die Geräteerkennung aus. Siehe hierzu *{Patch} Anzeige und Einstellungen, Seite 67* und *Über Adressen, Seite 183*.

Hinweis: *RDM erfordert ein Net3-Gateway ab Version 5.1.*

FDX2000-Rückmeldung aktivieren

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, kann Element FDX2000-Dimmerrückmeldungen über das Netzwerk empfangen.

Broadcast-Typ

- **Directed Broadcast** – Broadcast-Pakete werden basierend auf der IP-Adresse und der Subnetz-Maske des Senders zu einem Subnetz geleitet.
- **Limited Broadcast** – Die begrenzte Broadcast-Adresse lautet 255.255.255.255. Sie ist begrenzt, da Router Datengramme niemals mit dieser Zieladresse weiterleiten. Das bedeutete, dass Datengramme mit der begrenzten Broadcast-Adresse auf genau das Netzwerksegment beschränkt sind, aus dem sie stammen.

WiFi RFR aktivieren

Auswählen, damit WiFi RFRs wie iRFR oder aRFR Verbindung mit Element aufnehmen. Weitere Information, auch zum Setup, finden Sie im Wiki für die Dokumentation der iRFR und Wiki für die Dokumentation der aRFR, www.etcconnect.com/wiki.

UDP Strings

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, können über den angewählten Port UDP Strings gesendet werden.

DHCP Dienst

Die Einstellungen in diesem Bereich werden erst nach einem Neustart des Pults übernommen. Wenn dieser Bereich grau dargestellt ist oder keine Einstellungen geändert werden können, sind auf dem Pult keine Net3-Dienste installiert. Net3-Dienste werden vom Installationsprogramm für die Software Gateway Configuration Editor (GCE) von ETC installiert, die auf der ETC-Website zum Download bereitsteht.

Element kann einen DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol)-Adressserver bieten. DHCP ist ein TCP/IP-Protokoll, das einem Netzwerkgerät dynamisch eine IP-Adresse zuweist, sobald es eine anfordert.

Dabei handelt es sich um einen kleinen und einfachen DHCP-Server, der für den Einsatz in Netzwerken ohne Routing vorgesehen ist. Er weist keine IP-Adressen über einen Router hinweg zu.



VORSICHT: *In jedem Netzwerk darf nur ein einziger DHCP-Server aktiv sein. Es ist allerdings möglich, mehr als einen DHCP-Server in einem Netzwerk zu starten (DHCP-Server verfügen nicht über eine eingebaute Sperre, die dies verhindert). Falls dies passiert, führt es zu instabilen Betriebsbedingungen und möglicherweise zu Kommunikationsfehlern im Netzwerk.*

Durch Anklicken des Kontrollkästchens wird der DHCP-Server im Element-Pult gestartet. Der Server legt die von ihm ausgegebenen IP-Adressen mit nachstehenden Einstellungen fest.

- ***Erste IP-Adresse*** – Zum Festlegen der ersten IP-Adresse des IP-Adressbereichs, den der DHCP-Server ausgibt.
- ***Anzahl Adressen*** – Bestimmt, wie viele IP-Adressen der DHCP-Server ausgibt. Ein Wert von 500 bedeutet, dass er an die ersten 500 Geräte, die eine IP-Adresse anfordern, eine IP-Adresse ausgibt.
- ***Subnetz-Maske*** – Zum Einstellen der logischen Netzwerkgröße im Verhältnis zur Geräteadresse. Die Voreinstellung von ETC ist 255.255.000.000 (Class B). Diese Subnetz-Maske wendet der DHCP-Server für die Netzwerkgeräte an.
- **geroutet** – Bei Aktivierung können Sie im Standard-Gateway-Feld unten angeben, welches Gateway von den DHCP-Geräten verwendet werden soll. Wenn dieses Kontrollkästchen nicht aktiviert ist, gibt der DHCP-Server den gleichen Wert für die Geräte-IP-Adresse und für das Gateway weiter – eine geeignete Konfiguration für nicht geroutete Netzwerke.

- ***Gateway-IP*** - Zum Festlegen der IP-Adresse eines Routers, wenn dieser im Netz vorhanden ist. Diese Gateway-IP-Adresse sendet der DHCP-Server zur Nutzung an die Netzwerkgeräte. **Wenn Sie in einem flachen oder nicht gerouteten Netzwerk sind**, sollte die Gateway-IP-Adresse mit der IP-Adresse des Geräts übereinstimmen. Um diesen DHCP-Server so zu konfigurieren, dass er passende Gateway-IP-Adressen ausgibt, **muss diese Gateway-IP-Adresse passend zum IP-Adressen-Pool-Feld konfiguriert werden**. Dann gibt der DHCP-Server eine Gateway-IP-Adresse aus, die zur IP-Adresse passt.

Netzwerk-Teilnehmer ermitteln

Durch Klicken auf diese Taste wird der DHCP-Dienst angewiesen, das Netzwerk auf vorhandene Geräte zu durchsuchen und diese dann der Tabelle der bekannten Adressen hinzuzufügen. Wenn Ihr Netzwerk Geräte mit statisch zugewiesenen IP-Adressen umfasst, wird so sichergestellt, dass der DHCP-Dienst keine IP-Adressen ausgibt, die mit diesen Geräten im Konflikt stehen.

Update-Server (TFTP)

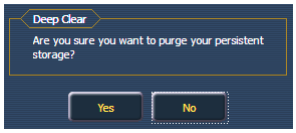
Durch Anwählen des Kontrollkästchens wird der TFTP (Trivial File Transfer Protocol)-Server gestartet.

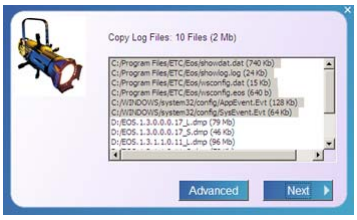
- ***Update-Ordner*** – Zum Einstellen des Verzeichnisses, in das/aus dem TFTP Dateien übertragen soll. Hier ist die vollständige Pfadangabe für den Ordner mit dem Laufwerksbuchstaben einzugeben. Beispiel: C:\etc\nodesbin

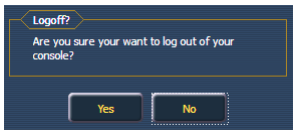
Zeit-Server (SNTP)

Durch Anklicken des Kontrollkästchens wird der SNTP (Simple Network Time Protocol)-Dienst aktiviert. Sie können bei der Installation festlegen, ob der Dienst als Client (Zeitmeldungen empfangend) oder als Server (Zeitmeldungen sendend) arbeiten soll.

- **Client/ Server** – Bei Konfiguration als Client versucht ein Pult automatisch, seine Zeit mit den übrigen Geräten im System zu synchronisieren, indem es auf Zeitinformationen lauscht und seine eigene Uhr umstellt. Bei Konfiguration als Server gibt ein Pult die Zeit an die anderen Geräte im Netzwerk aus und fungiert als Zeit-„Master“.
- **ETC Net2 Zeitprotokoll** – Bei Aktivierung sendet (als Server) der Zeitserver oder empfängt (als Client) er regelmäßig die aktuelle Zeit, die von den Geräten benötigt wird, die das ETCNet2-Protokoll ausführen, beispielsweise ältere Unison-Systeme.
- **Externer Zeit-Server** – Mit dieser Option können Sie das Pult mit einem Zeitsystem eines Fremdherstellers mithilfe des NTP- oder SNTP-Protokolls an einer bestimmten IP-Adresse synchronisieren. Dazu kann eine bestimmte Uhr für die Zeitsynchronisierung verwendet werden. Es wird dazu eine Uhr im Netzwerk benötigt, die eine hohe Genauigkeit aufweist.
- **Externer Server IP** – Bei Aktivierung müssen Sie die IP-Adresse des externen NTP- oder SNTP-Zeitservers in diesem Feld angeben.









Permanenten Speicher löschen (Tiefentladung)

Permanenten Speicher löschen (Tiefentladung) funktioniert auf die gleiche Weise wie die Option **Neu** im Menü „Datei“ oder **System rücksetzen** im Menü „Löschen“ (beide im Browser). Die Tiefentladung wird bei jeder Installation einer neuen Software automatisch durchgeführt. Manchmal kann es auch sinnvoll sein, zwischen zwei Updates eine Tiefentladung durchzuführen.

Der Vorteil der Tiefentladung liegt darin, dass Sie alle Pultdaten löschen können, bevor während des Bootens wieder der aktuelle Zustand des Pults geladen wird. Das ist praktisch, wenn Sie ein neues Pult in das Netzwerk einbinden wollen und verhindern möchten, dass dieses plötzlich die Kontrolle über das System übernimmt oder dass auf irgendeine Weise eine Vorstellungsdatei zerstört wird, die beim Booten zu Problemen führen könnte.

Dabei ist zu beachten, dass Tiefentladung (genau wie **System rücksetzen** und **Datei>Neu**) keine der Einstellungen im Element-Konfigurationsprogramm (ECU) wie beispielsweise die Betriebsart oder die IP-Adresseinstellungen zurücksetzt. Alle Einstellungen im Konfigurationsprogramm (ECU) bleiben genau so, wie sie zuletzt konfiguriert wurden.

Logdateien sichern ...

Wenn Sie auf die Taste **{Logdateien sichern ...}** klicken, wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie zum Speichern der Logdateien des Pultes für Fehlerbehebungszwecke aufgefordert werden. Durch Klicken der Schaltfläche **{Erweitert}** können Sie auswählen, welche der zahlreichen individuellen Logdateien gespeichert werden sollen.

Wenn Sie auf **{Next}** klicken, wird ein Menü angezeigt, mit dem jedes beschreibbare austauschbare Speichermedium, wie beispielsweise ein USB-Laufwerk, als Zielort für den Export ausgewählt werden kann.

Falls bei Ihnen Software-Probleme mit Ihrem System auftreten, die wir nicht nachvollziehen können, kann es uns bei der Fehlersuche helfen, wenn Sie diese Logdateien an ETC Technical Services (siehe *Hilfe von ETC Technical Services, Seite 4*) senden.

Vorstellungs-Archiv sichern

Mit **{Vorstellungs-Archiv sichern ...}** können Sie entweder die neueste Version oder sämtliche Versionen jeder Vorstellungsdateien auf einem USB-Laufwerk oder Fileserver sichern.

Vorstellungs-Archiv wiederherstellen

Mit **{Vorstellungs-Archiv wiederherstellen ...}** können Sie Vorstellungsdateien von einem USB-Laufwerk oder Fileserver wiederherstellen.

Dateiverwaltung

Über **{Dateiverwaltung}** können Sie Vorstellungsdateien verwalten. Sie können Ordner erstellen und löschen sowie Dateien zwischen dem Pult und USB-Laufwerken verschieben und kopieren.

Die Anzeige der Dateiverwaltung zeigt den Ordner „ShowArchive“ auf Ihrem Pult sowie alle externen USB-Laufwerke, die erkannt werden. Die Anzeige ist in zwei Fenster unterteilt, sodass Sie zwei verschiedene Ordner gleichzeitig sehen können, um Daten zu kopieren oder zwischen beiden zu verschieben.



Elo Touchmonitor Setup

Grundlegende Kalibrierung des Elo-Touchscreens siehe *Elo-Touchscreens kalibrieren, Seite 242*. Für die erweiterte Kalibrierung und Einstellungen verwenden Sie die Schaltfläche **{Elo Touchmonitor Setup}**.

Durch Drücken der Taste **{Elo Touchmonitor Setup}** wird das Eigenschaftenfenster für den Monitor geöffnet. Dieses Fenster enthält 5 Registerkarten: Allgemein, Modus, Sound, Einstellungen 1 und About.

ETC Touchmonitor Setup

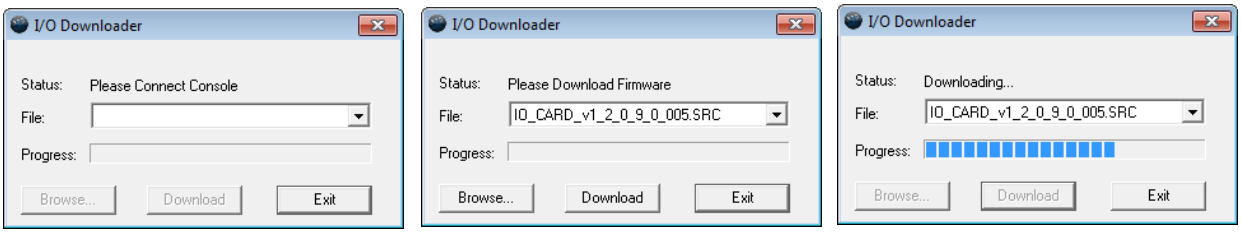
Grundlegende Kalibrierung des ETC-Touchscreens siehe *ETC-Touchscreens kalibrieren, Seite 243*. Für die erweiterte Kalibrierung und Setup verwenden Sie die Schaltfläche **{ETC Touchmonitor Setup}**.

Durch Drücken der Taste **{ETC Touchmonitor Setup}** wird das Eigenschaftenfenster für den Monitor geöffnet. Dieses Fenster enthält 7 Registerkarten: Allgemein, Setup, Werkzeuge, Anzeige, Kanten-Kompensation, Hardware und About.

Pult-Upgrade

Mit **{Pult-Upgrade ...}** kann ein Upgrade der Pultausgänge durchgeführt werden.

Update I/O-Firmware



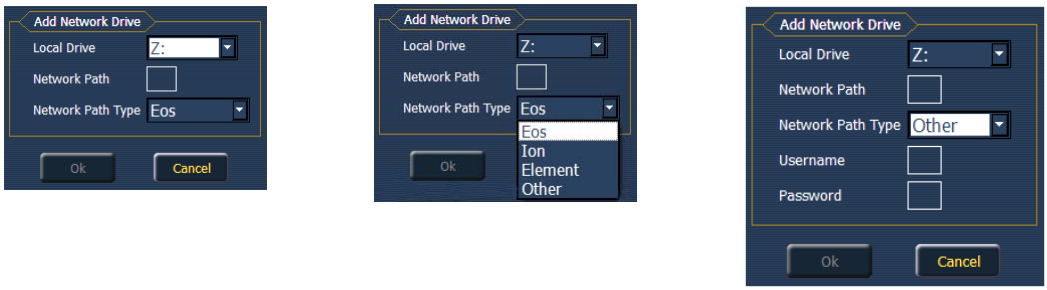
Mit **{Update I/O-Firmware}** wird die Firmware auf der I/O-Karte des Pultes aktualisiert. Beim erstmaligen Öffnen des I/O-Downloadprogramms sucht dieses nach dem angeschlossenen Pult. Dieser Vorgang kann einen kurzen Moment dauern.

Sobald das Pult gefunden wurde, sucht das Downloadprogramm nach den erforderlichen Dateien. Wenn die Datei gefunden wurde, wird sie aufgelistet, und Sie können auf **{Download}** klicken. Wenn die Datei nicht gefunden wird, können Sie mit **{Durchsuchen}** nach der benötigten Datei suchen und diese anwählen. Klicken Sie abschließend auf **{Beenden}**.

Netzwerklaufwerke

Unter **{Netzwerklaufwerke ...}** können Sie einen alternativen Speicherort für Vorstellungsdateien auf einem anderen Pult oder auf einem Computer auswählen. Nachdem Sie diesen Speicherort eingestellt haben, wird er in Element im Dialogfenster zum Speichern und Öffnen von Vorstellungsdateien als Auswahlmöglichkeit angezeigt.

Das Dialogfenster **{Netzwerklaufwerke ...}** enthält die Schaltfläche **{Hinzufügen}**, über die Sie ein Netzwerklaufwerk zuordnen können. Wählen Sie im Dialogfeld „Netzwerklaufwerk hinzufügen“ den gewünschten Laufwerksbuchstaben, den Netzwerkpfad und den Pfadtyp an. Für den Netzwerkpfad kann entweder die IP-Adresse oder der Gerätename verwendet werden. (Beispiel: \\10.101.90.101\ShowArchive oder \\Gerätename\ShowArchive) Als Netzwerkpfadtyp kann Eos, Gio, Ion, Element, Eos Ti oder Andere verwendet werden. Wenn Sie „Andere“ auswählen, müssen zusätzliche Felder für Benutzername und Passwort ausgefüllt werden.



Ordner freigeben

Über **{Ordner freigeben ...}** können Sie anzeigen, ob derzeit Ordner vom Pult freigegeben sind. Wenn Sie die Freigabe von einem der Ordner aufheben möchten, wählen Sie den Ordner aus und klicken auf **{Nicht freigeben}**. Durch die Auswahl von **{Nicht freigeben}** wird automatisch das Kontrollkästchen „Vorstellungs-Archiv freigeben“ auf der Registerkarte Allgemein deaktiviert.

Abmelden

Hiermit wird der aktuelle Benutzer abgemeldet, und es sollte nur verwendet werden, wenn Support von ETC Technical Services zur Verfügung steht.

Firmware-Update

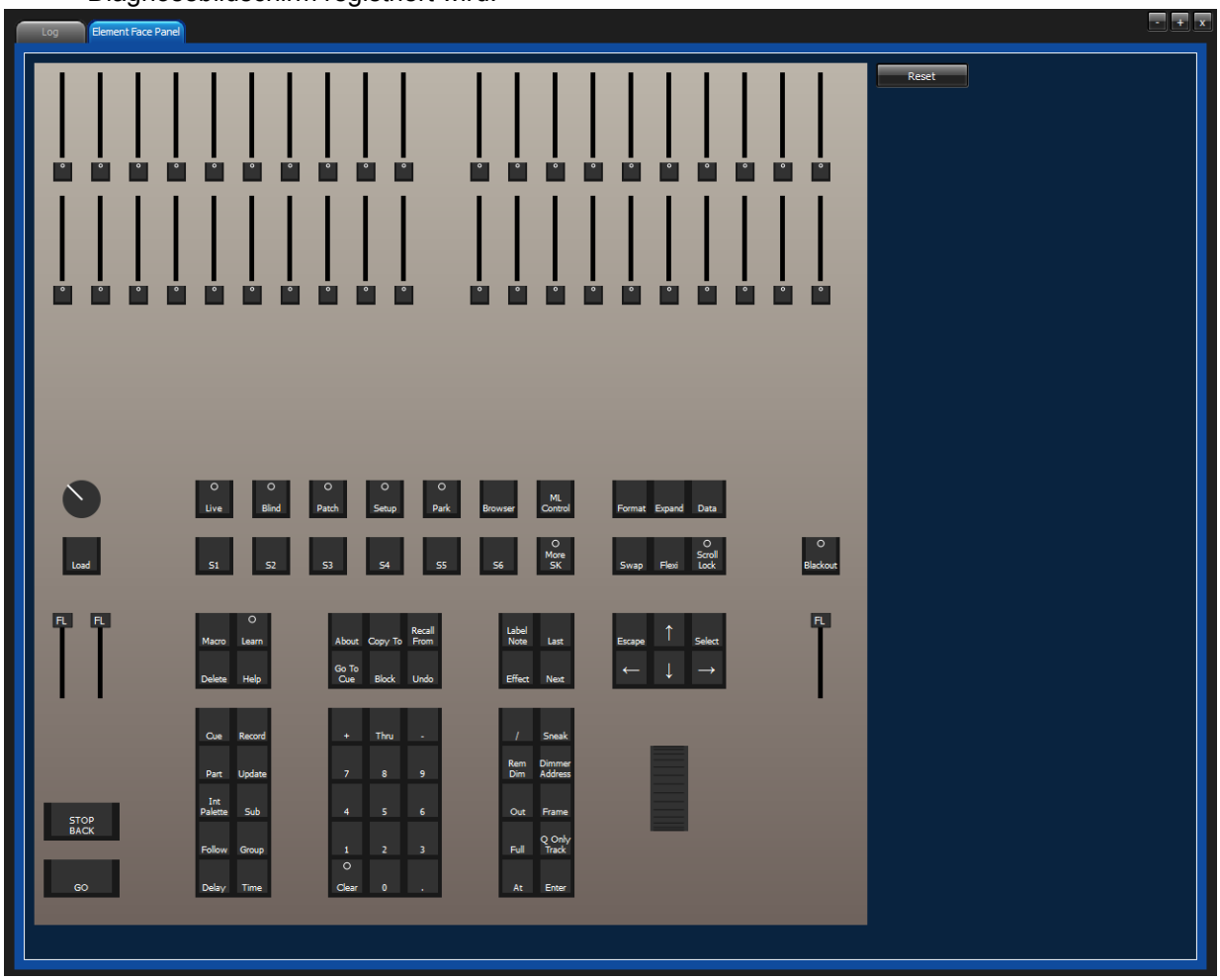


Im Fenster „Firmware-Update“ werden alle ermittelten Geräte angezeigt, die Firmware verwenden und eventuell ein Update erfordern. Wenn für das angewählte Gerät ein Update zur Verfügung steht, ist die Schaltfläche **{Update}** gelb markiert. Wenn die Schaltfläche grau dargestellt ist, steht kein Update zur Verfügung.

Bedienelemente Test

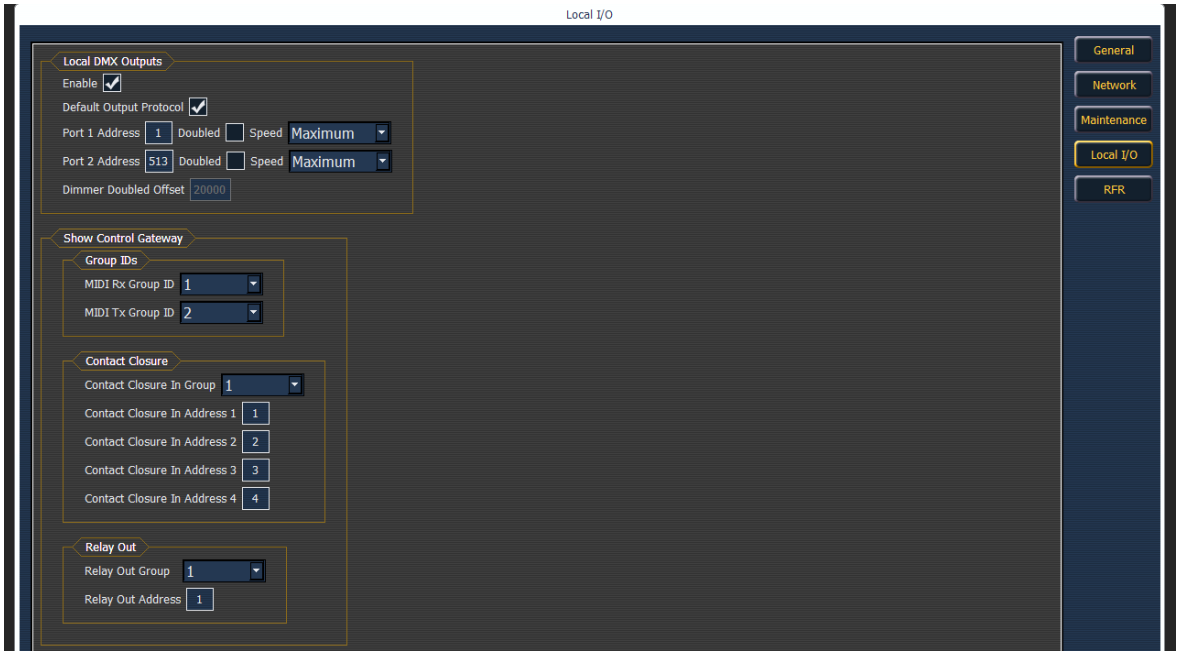
Der Bedienelemente-Test ermöglicht die Überprüfung der Funktionsfähigkeit aller Tasten und Fader des Element-Pults. Die Anzeige ist selbsterklärend. Für Diagnosezwecke vor Ort sollten die Bereiche der Element-Tastatur ausreichen.

Drücken/bewegen Sie alle Tasten und Fader, und überprüfen Sie, dass die Bewegung auf dem Diagnosebildschirm registriert wird.



Lokale Ein/Ausgabe

Über diesen Bildschirm können Sie die Anschlüsse auf der Rückseite des Element-Pults konfigurieren.



Lokale DMX-Ausgaben

Die folgenden Einstellungen sind möglich:

- **Aktivieren** – aktiviert die DMX-Ausgabe von den lokalen Anschlüssen.
- **Standard Ausgabeprotokoll** – aktiviert DMX als Standardausgabe.
- **Ports** – die Einstellung für die beiden DMX-Anschlüsse.
  - Adresse – legt die Startadresse für den Anschluss fest.
  - Gedoppelt – aktiviert die Dimmerdopplung am Anschluss.
  - Geschwindigkeit – legt die Geschwindigkeit für die Anschlüsse fest. Mögliche Optionen: Maximum, Fast, Medium und Slow. Bei bestimmten Geräten muss die Geschwindigkeit eingestellt werden. Die Voreinstellung ist Maximum.
- **Offset Dimmerdopplung** – dieser Offset entspricht dem voreingestellten Offset in CEM+ / CEM3 bei der Konfiguration Ihres Sensor-Dimmerschranks für Dimmerdopplung. Die Voreinstellung ist 20.000.

Show Control Gateway

Hinweis: *Für RS-232 bei einem Element-Pult muss ein Net3 I/O Gateway verwendet werden.*

Gruppen-IDs

Hier können Sie die Gruppennummer für die MIDI In- und MIDI Out-Anschlüsse einstellen. Die Gruppennummern können zwischen 1 und 32 liegen. Vorgabeeinstellung für beide Anschlüsse ist 1.

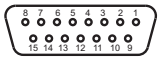
Schaltkontakte (Fernauslöseranschluss)

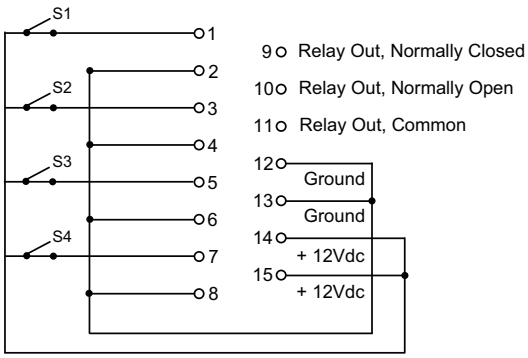
Hier können Sie die Gruppen- und Address In-Werte für den Fernauslösereingang auf der Rückseite der Element-Konsole einstellen.

Relais-Ausgang (Fernauslöseranschluss)

Hier können Sie die Gruppen- und Address In-Werte für den Fernauslöseranschluss auf der Rückseite der Element-Konsole einstellen.

Anschlussbelegung Remote Trigger (Fernauslösung)





RFR

Auf diesem Bildschirm können Sie Radio Focus Remote (RFR) für Element einrichten. Weitere Informationen zu RFR siehe *Siehe „Funkfernbedienung (RFR)“ auf Seite 270.*. Weitere RFR-Einstellungen siehe *{RFR Setup}, Seite 49*.

USB RFR-Einstellungen

Diese Einstellungen müssen zwischen dem Pult und RFR abgestimmt werden. Weitere Informationen zum Ändern von Frequenz und ID an der Fernbedienung siehe *Ändern von Frequenz- und ID-Einstellung, Seite 272*.

HF-Kanal

Die Frequenz, die RFR verwendet. Es stehen 1-12 Kanäle zur Verfügung.

Netzwerk-ID

Die Netzwerk-ID ist ein separater digitaler Kreis in einer einzelnen Hochfrequenz (HF)-Einstellung. Es stehen 1-99 IDs zur Verfügung.

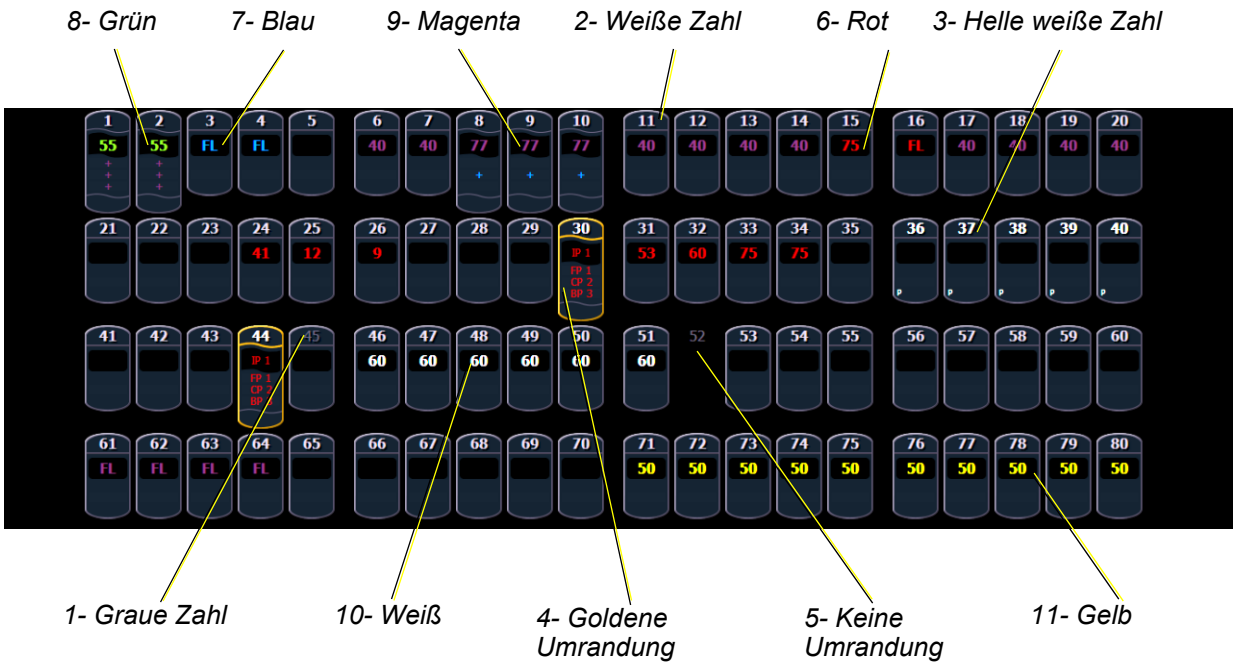
Anhang C

Anzeigekonventionen

Element basiert auf vielen bewährten ETC-Anzeigeelementen, mit denen Sie vielleicht bereits vertraut sind, sowie einigen neuen. In diesem Abschnitt werden die bei Element eingehaltenen graphischen und farbbezogenen Konventionen für die Anzeige von Betriebsbedingungen erläutert.

Anzeigeelemente bei Live/Blind

Zusammenfassende Ansicht der Live/Blind-Anzeige:



Hinweis: *Die nachstehend beschriebenen Farb- und Textkonventionen gelten unabhängig vom verwendeten Live/Blind-Format.* *Siehe „Arbeiten mit [Format]“ auf Seite 27.*

Farbanzeigen

Element verwendet Farben zum Anzeigen von Anwahlzustand und Informationen über Kreis- bzw. Parameter-Werte.

Kreisnummern/Kreis-Kopfzeilen

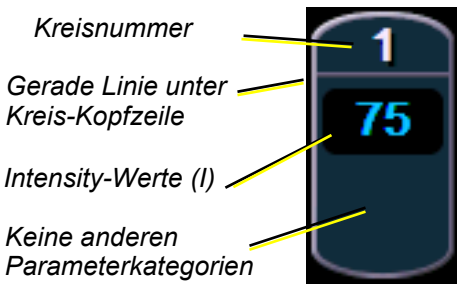


Angewählt Abgewählt Nicht gepatcht Gelöscht

- **1- Graue Zahl** . . . . . Nicht gepatchte Kreisnummer.
- **2- Weiße Zahl** . . . . . Gepatchte Kreisnummer.
- **3- Helle weiße Zahl** . . . . . Geparkter Kreis.
- **4- Goldene Umrandung** . Angewählter Kreis.
- **5- Keine Umrandung** . . . Nicht angewählter Kreis.

Kreis- bzw. Parameter-Werte

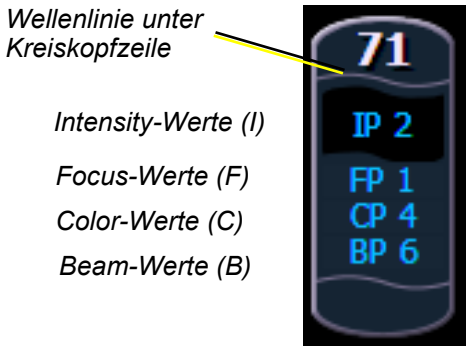
- **6- Rot** . . . . . .Manueller Wert. (Alle Daten, die eingestellt, aber noch nicht unter einer aktiven Stimmung oder einem Submaster gespeichert wurden).
- **7-Blau** . . . . . .Der Intensitätswert ist niedriger als in der vorhergehenden Stimmung.
  Nicht-Intensitätsparameter (NP) sind immer blau, wenn ein Änderungsbefehl vorliegt.
- **8- Grün**. . . . . .Der Intensitätswert ist niedriger als in der vorhergehenden Stimmung.
- **9- Magenta**. . . . . .Der gespeicherte Wert ist „getrackt“, d. h. von einer vorhergehenden Stimmung unverändert beibehalten.
- **10- Weiß**. . . . . .Der Wert ist geblockt.
- **11- Gelb** . . . . . .Der Wert wird von einem Submaster gesteuert.
- **12- Grau**. . . . . .Standardwerte oder Werte, die nicht belegt sind.



Konventionelle Geräte

Die meisten Kreise in der obigen Abbildung sind reine Dimmerkreise (Intensität ist der einzige verfügbare Parameter).

Konventionelle Geräte sind mit einer geraden Linie unter der Kreisnummer gekennzeichnet. Sie zeigen auch nur das obere Feld Intensität an, da Kreise von konventionellen Geräten keine weiteren Parameter haben.



Moving Lights oder Multifunktionsgeräte

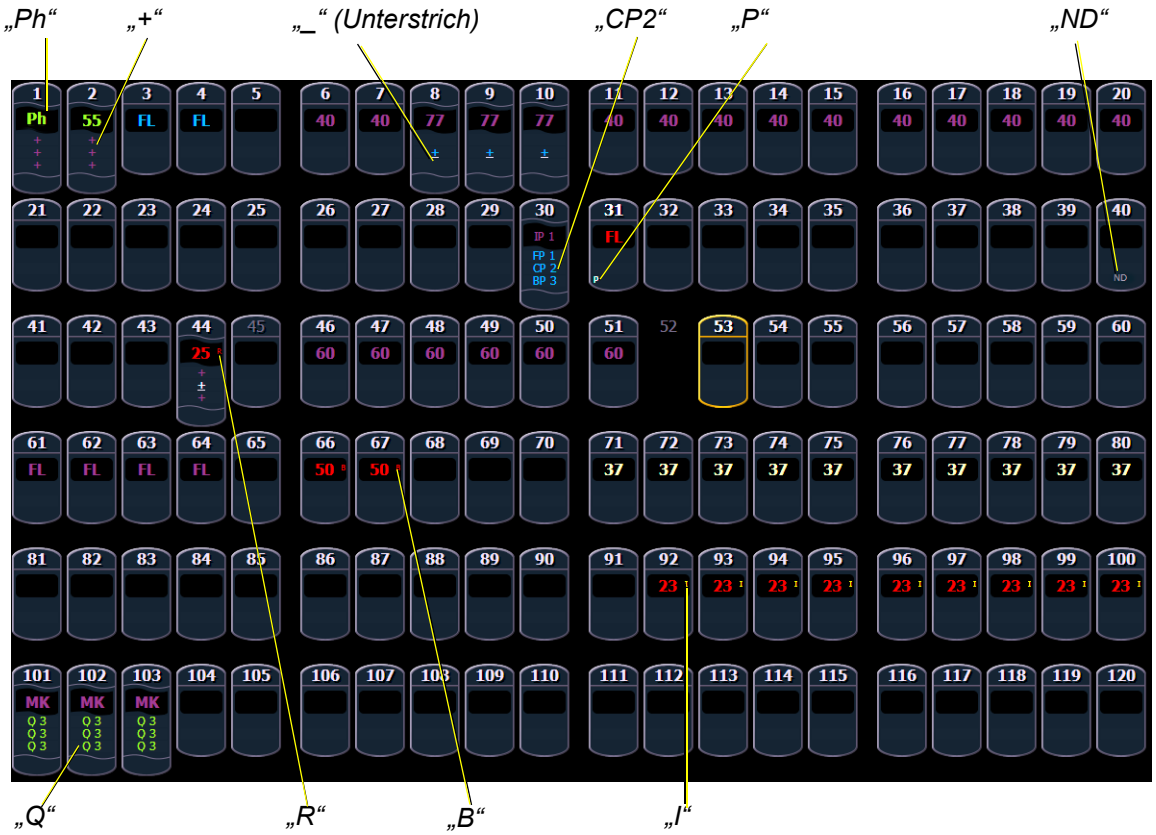
Einige Kreise der Abbildung sind Moving Lights (die außer der Intensität noch andere Parameter haben).

Moving-Light-Kreise haben eine Wellenlinie unter der Kreisnummer sowie Parameterkategorie-Anzeigen unter dem Kreis.

Diese Ansicht verfügt unter der Intensität noch über weitere Wertefelder (F, C, B).

Text-Anzeigeelemente in Live/Blind

Bitte die Beispiele für Text-Anzeigeelemente in folgender Grafik beachten:



Die oben aufgeführten Farbkonventionen gelten auch für Text-Anzeigeelemente. Das bedeutet, dass rot einen manuellen Wert anzeigt, der gespeichert werden muss.

- **_** . . . . . Ein unterstrichener Wert (weiß) steht für einen vom System eingesetzten Block (auch Auto-Block genannt).
- **+** . . . . . Wird statt Parameterwerten in der Kreisliste angezeigt. Zeigt an, dass Parameter in dieser Kategorie unterschiedliche Werte haben. Dieses Anzeigeelement findet man nur in der Kreisliste.
- **B** . . . . . Zeigt an, dass der Kreis oder Parameter manuell geblockt ist. Dieser Block muss gespeichert werden.
- **I** . . . . . Kreis wird von einem inhibitiven Submaster gesteuert.
- **IP, CP, FP, BP** . . . . . Zeigen an, dass der Wert aus einer Palette (Intensity, Color, Focus oder Beam) bezogen ist. Die Nummer nach dem Text gibt die Palettennummer an. Diese kann durch den Palettennamen ersetzt werden, wenn die Einstellung „Referenznamen“ aktiviert worden ist.
- **P** . . . . . Zeigt an, dass der Kreis geparkt ist.
- **Ph** . . . . . Zeigt an, dass der Kreis auf dem Vorheizpegel ist.
- **Q** . . . . . Steht in den Nicht-Intensitätskategorien eines markierten Kreises. Hinter „Q“ folgt eine Nummer, die angibt, für welche Stimmung der Mark vorbereitet wird.

- **R** . . . . . Zeigt die manuelle Korrektur einer Referenz an. Es wurden manuelle Änderungen vorgenommen, die einen zuvor gespeicherten referenzierten Wert (z. B. Palette) korrigieren. Nach dem Speichern wird die Referenz aufgelöst. Bei einer Aktualisierung (= Update) wird das referenzierte Ziel ebenfalls aktualisiert, falls nicht anders angegeben.
- **!** . . . . . Weist auf einen ACN-, RDM- oder Dimmer-Fehler hin.
- **ND** . . . . . Zeigt an, dass ein Kreis als nicht dimmbarer Gerätetyp gepatcht wurde.
- **S** . . . . . Zeigt an, dass ein Kreis in einem geschützten Submaster gespeichert wird.

Anzeigeelemente in der Playback-Anzeige



Farbanzeigen

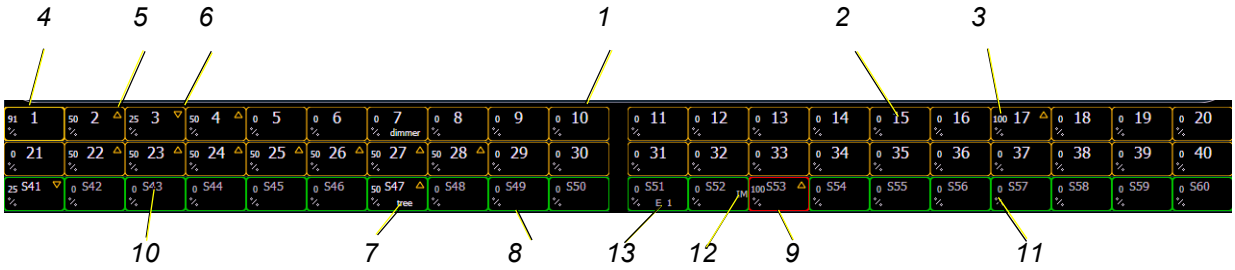
- Gold . . . . . Jedes goldfarbig hervorgehobene Objekt (Stimmung, Liste, Seite) ist „aktuell“.
  Eine goldene Umrandung bedeutet „angewählt“.
- Rot . . . . . Stimmungs-Überblendung läuft (Sequenzlistenbereich).

Text-Anzeigeelemente

- B oder b (siehe Stimmung 2)
  Zeigt eine geblockte Stimmung an. „B“ bedeutet, dass die gesamte Stimmung geblockt ist. „b“ zeigt an, dass nur ein Teil des Kreises/Parameters geblockt ist. Das Zeichen befindet sich im Bereich „Flags“.
- F6 . . . . . Zeigt Follow-Zeit an, die mit der Stimmung in Zusammenhang steht (in diesem Fall 6 Sekunden). Das Zeichen befindet sich in der Stimmungsanzeige.

- M (siehe Stimmung 4) . .Zeigt eine markierte Stimmung an. „M“ zeigt eine Auto-Mark-Kennung an.
- D. . . . . .Zeigt an, dass die Auto-Mark-Kennung deaktiviert ist.
- P . . . . . .Zeigt an, dass eine Stimmung eine Vorheizung hat. Das Zeichen befindet sich im Bereich „Flags“.
- E 1*. . . . . .Zeigt Korrekturen von Effekten auf Stimmungsebene an.

Anzeigeelemente der Fader-Statusanzeige



- 1 . . . . . .Eine gelbe Umrandung zeigt einen Kreissteller an.
- 2 . . . . . .Aktuell vom Fader gesteuerte Kreisnummer.
- 3 . . . . . .Aktueller Kreiswert. (Der Wert zeigt den aktuellen Ausgabewert. Er wird auch durch Tastatureingaben verändert.)
- 4 . . . . . .Eine helle goldfarbige Umrandung zeigt an, dass Fader 1 derzeit verwendet wird.
- 5 . . . . . .Ein Aufwärtspfeil zeigt an, dass der Ausgabewert höher als der Fader-Wert ist. Der Fader muss nach oben bewegt werden, damit er wieder die Kontrolle über den Kreis übernehmen kann.
- 6 . . . . . .Ein Abwärtspfeil zeigt an, dass der Ausgabewert niedriger als der Fader-Wert ist. Der Fader muss nach unten bewegt werden, damit er wieder die Kontrolle über den Kreis übernehmen kann.
- 7 . . . . . .Name (sowohl Kreis- als auch Submaster-Name werden angezeigt).
- 8 . . . . . .Eine grüne Umrandung zeigt einen Submaster an.
- 9 . . . . . .Eine rote Umrandung zeigt einen Submaster in der Betriebsart „Inhibit“ an.
- 10 . . . . . .Aktuell vom Fader gesteuerte Submaster-Nummer.
- 11 . . . . . .Aktueller Fader-Wert des Submasters.
- 12 . . . . . .Zeigt an, dass der Submaster ein Intensitäts-Master ist.
- 13 . . . . . .Effekt auf einen Submaster.

Anhang D

Bedienpult-Tastaturkürzel

Übersicht

Liste mit Tastenbetätigungen: einzeln oder in Kombination oder gedrückt gehaltene Taste. Machen Sie sich unbedingt eingehend mit dieser Liste vertraut. Die Tastenkombinationen können der Kurzanleitung der Eos Family Version 2.0 Hotkeys entnommen werden.

Bedienpult und Anzeigen

- **[Shift] & [Escape]** – Zum Sperren und Entsperren des Bedienpults
- **[Shift] & [Format]** – Blind-Trackliste – Nicht-Intensitätsparameter freigeben/unterdrücken
- **[Live]** – Wenn bereits der Modus Live aufgerufen ist, wird die angewählte Stimmung neu mit der zuletzt aktivierten Stimmung synchronisiert.
- **[Blind]** – Wenn bereits der Modus Blind aufgerufen ist. Synchronisiert die angewählte Stimmung neu mit der Live angewählten Stimmung (wenn die Stimmung in Blind geändert oder wenn das Behalten der Blind-Stimmung aktiviert wurde).
- **[Shift] & [Label]** – Gedrückt gehalten, schaltet zwischen der Standardanzeige der referenzierten Daten und der alternativen Ansicht um. Zum Blättern **[Shift]** gedrückt halten.
- **[Displays] & [Digitalsteller]** – Dimmt die Pultlampen.
- **[Data]** – Gedrückt halten, schaltet die Anzeige auf die Daten unter den referenzierten Daten. Zum Blättern **[Data]** gedrückt halten.
- **[Format] & [Digitalsteller]** – Zoomt die Anzeige in den Fokus.
- **[Shift] & [Select]** – Setzt Anzeigespalten zurück.
- **[Shift] & [Up], [Shift] & [Down], [Shift] & [Digitalsteller]** – Ändert die Spaltengröße.
- **[Shift] & [Left], [Shift] & [Right]** – Verschiebt Spalten.

Bedienungen

- **[At] [Enter]** – Entfernt Move-Informationen aus dem/den angewählten Kreis/Parametern. In Live fügt es den Wert aus der vorherigen Stimmung (numerisch) manuell ein. Im Blind-Modus kann der Wert aus der vorherigen Stimmung getrackt werden.
- **[Sneak] [Sneak]** – Nimmt Nicht-Intensitätsparameter der ausgewählten Kreise heraus und schließt die Kommandozeile selbst ab.
- **[At] [At]** – Auf Level-Wert einstellen
- **[Full] [Full]** – Setzt die angewählte Kreisintensität auf 100 % und schließt die Kommandozeile selbst ab.
- **[Thru] [Thru]** – Der Befehl thru greift nur auf die im aktuellen Flexi-Status angezeigten Kreise zu (sofern der angegebene Kreisbereich sich NICHT in der aktuellen Anzeige befindet). [Thru] [Thru] wählt den Bereich ungeachtet des Flexi-Modus.
- **[Undo]** – Löscht eine nicht abgeschlossene Kommandozeile. Ansonsten öffnet es die Undo-Kontrollen.
- **[Shift] & [Clear]** – Löscht die Kommandozeile.
- **[Copy To] [Copy To]** – Gibt den Befehl „Move To“ in die Kommandozeile ein.

- **[Shift] & [Sneak]** – Macht manuelle Daten „nicht manuell“. Belässt die Werte unverändert, aber sie stehen für Update- oder „Record Only“-Vorgänge nicht mehr zur Verfügung. Bei Ausführung aus einer leeren Kommandozeile sind davon alle manuellen Daten betroffen. Bei Ausführung mit einer Kreisauswahl werden nur die entsprechenden Kreise betroffen.
- **[Shift] & [Full]** – Einflashen
- **[Shift] & [Out]** – Ausflashen
- **[Shift] & [+]** – +%
- **[Shift] & [-]** – -%
- **[Shift] & [Update]** – Schnellspeicherung
- **[Recall From] [Recall From]** – Gibt den Befehl „Recall from Cue“ in die Kommandozeile ein
- **[Shift] & [At]** – Ruft den/die letzten Kreis(e) und Parameter ab
- **[Shift] & [Last]** – Wiederholt die letzte Kommandozeile, ohne Werte
- **[Update] & [**Sub-Flash**]** – Aktualisiert einen angegebenen Submaster
- **[Label] [Label]** – Wenn an einen Speicherzielbefehl angehängt, löscht es den aktuellen Namen, dazu gehören auch Namen der Vorstellungsdatei.
- **[Shift] & manuelle Kreis-Fader wiederherstellen** – Setzt Fader auf Null zurück, ohne die Kontrolle durchzusetzen.
- **[Shift] & [Delay]** – Fügt Follow ein
- **[Trace] [Trace]** – Zwingt ein zuvor inaktives Gerät, seine neue Intensitätseinstellung rückwärts zu tracken.
- **[Record] [Record]** – Sendet „Record Only“ an die Kommandozeile
- **[Shift] & [Block]** – Sendet den Intensitätsblock an die Kommandozeile

Anhang E

Mirror-Modus

Der Mirror-Modus wird dazu verwendet, die Anzeigen einer Element-Konsole zu spiegeln. Der Mirror-Modus ist in erster Linie dazu gedacht, Beleuchtungsdesignern und -assistenten dieselben Anzeigen bereitzustellen, die auch Programmierer des Systems sehen.

Eine Element-Konsole kann von einem RVI, einer anderen Element-Konsole oder einem Client-PC gespiegelt werden. Ein RVI oder ein Client-PC wird automatisch im Mirror-Modus ausgeführt, wenn sie eine Element-Konsole online sehen.

Anzeigen

Monitor 1 beim spiegelnden Gerät entspricht dem externen Monitor 1 auf der Konsole, und Monitor 2 entspricht dem externen Monitor 2 auf der Konsole. Die Anzahl der von einem Client gespiegelten Monitore hängt von der Anzahl seiner eigenen Monitore ab.

Sämtliche Formate, die auf der Konsole verwendet werden, werden auf dem spiegelnden Gerät angezeigt, einschließlich Flexichannel-Status, Spaltenbreiten, gewählter Parameter und Bänke.

Der ZIB öffnet sich auf Monitor 1. Nicht alle ZIB-Anzeigen werden auf dem Gerät im Mirror-Modus angezeigt. Die folgenden ZIB-Ansichten werden synchronisiert:

- About
- Effekte
- Effekt Status
- Colorpicker
- Kennlinien
- Undo

Konfigurieren eines Client-PCs

Computerempfehlungen

Es wird empfohlen, dass der Computer zumindestens folgende Anforderungen erfüllt:

- Windows
  - Prozessor mit Taktfrequenz von über 2,0 GHz
  - Windows XP-System (SP2 ist nicht erforderlich) mit 80 MB freiem Festplattenplatz
  - DVI/SVGA-Bildschirmauflösung 1280x1024
  - min. 512 MB RAM (1 GB empfohlen)
  - 64 MB Videokarte
  - Netzwerkadapter (erforderlich für die Kommunikation mit einem Eos Family-Netzwerk)
- Macintosh
  - OS-Version 10.3.9 oder höher
  - Auflösung 1024x768 oder höher
  - Intel

Software-Installation



Hinweis: *Eventuell müssen Sie den Computer nach der Installation der Offline-Software neu starten. Speichern Sie alle geöffneten Dateien, und schließen Sie alle Anwendungen, bevor Sie mit der Installation beginnen.*

So installieren Sie die Eos Family-Offline-Software unter Windows

Schritt 1: Laden Sie die Software von der ETC-Website, **http://www.etcconnect.com/product.downloads.aspx?ID=20271**, herunter.

Schritt 2: Navigieren Sie zur Offline-Software, **Eos Family Offline/Client-Software v.X.X.X for PC**. Klicken Sie auf den Dateinamen.

Schritt 3: Sie werden aufgefordert, Ihren Vor- und Nachnamen und die E-Mail-Adresse einzugeben. Klicken Sie auf „**Absenden**“.

Schritt 4: Klicken Sie auf den Dateinamen. Sie werden aufgefordert, die Datei zu öffnen oder zu speichern.

Schritt 5: Klicken Sie auf „**Speichern**“, und wählen Sie das Ziel für die .zip-Datei. Nach dem Speichern müssen Sie die Datei entzippen.

Schritt 6: Navigieren Sie zu **ETC_EosFamily_Offline_v...exe**, und doppelklicken Sie darauf. Führen Sie das Programm aus.

Damit wird der InstallShield-Assistent für die Software geöffnet.

Schritt 7: Klicken Sie auf „**Next**“, und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms.

Schritt 8: Wenn ein Neustart erforderlich ist, starten Sie den Computer neu.

Auf dem Desktop wird ein Symbol „Launch Eos Family“ angezeigt, oder Sie können zu **Computer>Lokaler Datenträger (C:)>Programme>ETC>Eos>ETC_LaunchOffline.exe** navigieren. Damit können Sie die Software starten.

Außerdem wird eine Schnelltaste zu einem Ordner mit dem Namen „**Eos Family Documents**“ auf dem Desktop angezeigt. Dieser Ordner enthält Dokumente mit den Schnelltasten (Hotkeys) für die Befehle von Eos Family. Schnelltasten erleichtern die Anwendung der Offline-Software.

So installieren Sie die Eos Family-Offline-Software unter Macintosh

Hinweis: *Sie sollten das Installationsprogramm vom Desktop aus und nicht von einem USB-Speichergerät aus ausführen.*

Schritt 1: Laden Sie die Software von der ETC-Website, **http://www.etcconnect.com/product.downloads.aspx?ID=20271**, herunter.

Schritt 2: Navigieren Sie zur Offline-Software, **Eos Family Offline/Client-Software v.X.X.X for Mac**. Klicken Sie auf den Dateinamen.

Schritt 3: Sie werden aufgefordert, Ihren Vor- und Nachnamen und die E-Mail-Adresse einzugeben. Klicken Sie auf „**Absenden**“.

Schritt 4: Klicken Sie auf den Dateinamen. Sie werden aufgefordert, die Datei zu öffnen oder zu speichern.

Schritt 5: Klicken Sie auf „**Speichern**“, und wählen Sie das Ziel für die .zip-Datei. Nach dem Speichern müssen Sie die Datei entzippen.

Schritt 6: Navigieren Sie zu **ETC_EosFamily_Offline_v...mpkg**, und doppelklicken Sie darauf. Führen Sie das Programm aus.

Damit wird das „Installationsprogramm“ für die Software geöffnet.

Schritt 7: Klicken Sie auf „**Fortfahren**“, und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms.

Schritt 8: Wenn ein Neustart erforderlich ist, starten Sie den Computer neu.

Sie können zu **Applications>Eos Family Startbildschirm** navigieren, um das Eos-Konfigurationsprogramm zu starten.

Verbinden mit Element

Es müssen einige weitere Schritte ausgeführt werden, um eine Verbindung zu einem Eos Family-Netzwerk herzustellen.

Schritt 1: Führen Sie die Schritte aus, um die Eos Family-Offline-Software zu installieren.

Schritt 2: Ändern Sie die IP-Adresse, Subnetz-Maske und den Gateway des PCs entsprechend dem IP-Adressschema des Eos Family-Systems. Sie sollten die IP-Adresse 10.101.1.101, die Subnetz-Maske 255.255.0.0 und das Gateway 10.101.0.1 verwenden.

Hinweis: *Eventuell müssen Sie den Computer nach dem Ändern der IP-Adresse neu starten. Wenn Sie jetzt keine Verbindung mehr herstellen können, vergewissern Sie sich, dass die Windows-Firewall deaktiviert wurde.*

Für Windows Vista sind die folgenden zusätzlichen Schritte notwendig:

Schritt 3: Gehen Sie zu **Systemsteuerung>Benutzerkonten>Benutzerkontensteuerung ein- oder ausschalten**

Schritt 4: Deaktivieren Sie „**Benutzerkontensteuerung verwenden, um zum Schutz des Computers beizutragen**“, und klicken Sie dann auf „**Ok**“.

Schritt 5: Starten Sie den Computer neu.

Hinweis: *Windows 7 wird derzeit nicht vollständig unterstützt.*
Unter **http://www.etcconnect.com/support.aspx** *können Sie jederzeit nachsehen, ob es mittlerweile unterstützt wird.*

Anhang F

Fernbedienung

Fernbedienungen – Übersicht

Für die Steuerung von Element stehen drei verschiedene Fernbedienungen zur Verfügung: die Telefonfernbedienung, die Funkfernbedienung und die iRFR/aRFR.

Telefonfernbedienung

Mit der Telefonfernbedienung kann die Element-Konsole mithilfe eines schnurlosen Telefons gesteuert werden. Die Basisstation des Telefons wird direkt am Anschluss für die Telefonfernbedienung auf der Rückseite der Konsole angeschlossen. *Siehe „Konsolen-Topographie“ auf Seite 12.*Das Nummernfeld des Telefons wird für die Steuerung der Kreise und Werte verwendet.

Funktionen der Telefonfernbedienung

Das Nummernfeld des Telefons ist wie folgt belegt:

1	2	3
+	Thru	-
4	5	6
Last	Macro	@
7	8	9
Next	Address	Full
*/Shift	0	#/Enter
Clear CL	Chan Check	Sneak

Wenn Sie die grau dargestellten Befehle verwenden möchten, drücken Sie zunächst die Taste **[*]** und anschließend die Ziffer oder das Symbol über dem grauen Befehl. Wenn Sie beispielsweise **[+]** in die Kommandozeile einfügen möchten, drücken Sie **[*] [1]**.

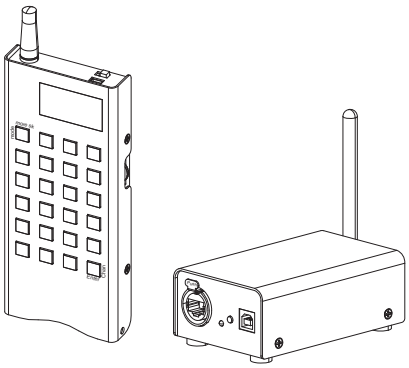
Durch Drücken der Taste **[*]** wird der Befehl gelöscht. Befehle, die über die Telefonfernbedienung eingegeben werden, werden in der Kommandozeile der Konsole angezeigt.

Anschluss der Fernsteuerung per Telefon

Steckerbelegung des RJ11-Anschlusses der Fernsteuerung per Telefon:

- Stift 4 - Data+
- Stift 5 - Data-

Funkfernbedienung (RFR)

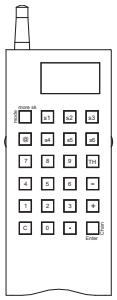


Die Net3-Funkfernbedienung Radio Focus Remote (RFR) ermöglicht den Zugriff auf häufig verwendete Konsolenfunktionen wie beispielsweise Dimmersteuerung sowie Update- und Speicherfunktionen.

RFR-Fernbedienung und -Empfängereinheit verfügen über eine Hochfrequenz-Funkverbindung (HF) zur Kommunikation in beiden Richtungen mit einer angeschlossenen Konsole. Während des Betriebs kann der Systemstatus auf der LCD-Anzeige der Fernbedienung abgelesen werden.

RFR-Verbindungen müssen im Setup aktiviert werden
Siehe „{RFR Setup}“ auf Seite 49.

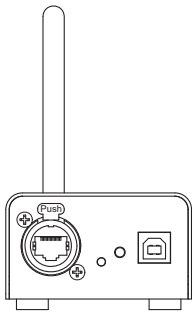
Funkfernbedienung



Die RFR-Fernbedienung bietet 24 hintergrundbeleuchtete Tasten und zwei Einstellräder, je eines auf jeder Seite, zum Blättern zu und Auswählen von gewünschten Zielen. Auf der Oberseite der Fernbedienung befinden sich ein Ein-/Aus-Schalter, eine Hochfrequenzantenne und ein USB-Mini-B-Anschluss. Über den USB-Mini-B-Anschluss werden die internen NiMH-AA-Akkus geladen.

Empfänger-Basisstation

Der Empfänger verfügt über einen USB-B-Anschluss und einen Ethernet-Anschluss (IEEE 802.3af) an seiner Vorderseite zum Anschluss an die Konsole (USB) oder einen Switch im Net3-Netzwerk.



USB

Wenn die Basisstation über die USB-B-Verbindung direkt an eine Konsole angeschlossen ist, steuert die RFR nur diese Konsole, von der sie gleichzeitig auch mit Strom versorgt wird. Für den Anschluss der Basisstation an eine Konsole oder einen USB-Hub wird ein 1,80 m USB-Kabel mitgeliefert. Der maximal zulässige Abstand zwischen zwei Geräten beträgt 5 m.

Wenn die Basisstation über USB an Element angeschlossen ist, verbindet sich die RFR beim Einschalten automatisch mit dieser Konsole.

Ethernet

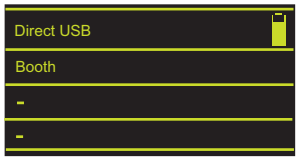
Zur Verwendung mit der Element-Konsole muss die Basisstation in einen Ethernet-Switch eingesteckt werden. Wenn es sich bei dem Switch nicht um eine Power over Ethernet-Ausführung handelt, kann die Basisstation per USB von der Konsole mit Strom versorgt werden.

Hinweis: *Wenn nur eine Basisstation unter Verwendung der Standardeinstellungen eingesetzt wird, ist keine weitere Konfiguration erforderlich. Bei mehreren Basisstationen, benutzerdefinierten Konfigurationen und Verbindungsproblemen müssen weitere Einstellungen vorgenommen werden.*

VORSICHT: *Sie können entweder die Ethernet- oder die USB-Verbindung für den Datenaustausch mit der Konsole verwenden, nicht jedoch beide Verbindungen.*

Konsolenauswahl-Modus

Durch Drücken und Halten von **[.]** während des Starts der Fernbedienung wird die Konsolenliste geöffnet. In diesem Modus wird zwischen den Netzwerkverbindungsmodus Direct USB (Anschluss direkt über USB), Base USB (Anschluss über die Basisstation an USB) und verfügbaren Host-Konsolen ausgewählt.



Hinweis: *Falls mehrere RFRs unabhängig voneinander innerhalb der Reichweite der jeweils anderen Basisstation eingesetzt werden sollen, sind die Frequenz und/oder die ID-Einstellung zu ändern, um Konflikte zu vermeiden. Genauere Informationen siehe Ändern von Frequenz- und ID-Einstellung.*

Für einen optimalen Betrieb die Basisstationen mindestens 5 m voneinander entfernt aufstellen, um sicherzustellen, dass sich die beiden Einheiten nicht gegenseitig stören.

Ändern von Frequenz- und ID-Einstellung

Eine Netzwerk-ID ist ein separater digitaler Kanal in einer einzelnen Hochfrequenz (HF)-Einstellung. Eine Änderung der ID-Einstellung von der Voreinstellung „1“ empfiehlt sich immer dann, wenn mehrere Systeme die gleiche Frequenz nutzen.

Hinweis: *Wenn Sie die Frequenz- und ID-Einstellung in der Fernbedienung ändern, müssen Sie auch die Frequenz und ID-Einstellung in der Basisstation entsprechend ändern.*

Ändern der Funkeinstellungen in der Fernbedienung:



Schritt 1: Bei ausgeschalteter Fernbedienung Taste **[C]** drücken und halten. Gleichzeitig das Gerät einschalten. Jetzt wird im Display die Anzeige für die Auswahl des HF-Kanales angezeigt.

Schritt 2: Durch Drehen an einem der Einstellräder einen HF-Kanal (1 - 12) auswählen.

- Während des Einstellens des HF-Kanals prüft die Fernbedienung alle verfügbaren Kanäle auf Funkverkehr, der mit der Fernbedienung interferieren könnte. Mit dieser Funktion wird bestimmt, welche Frequenz an Ihrem Veranstaltungsort genutzt werden kann.
- Im Feld „Available:“ zeigt die RFR ***, **, * oder „used“ an. Die Sternchen stehen für die Signalqualität des jeweiligen Kanals. *** steht für die höchste Qualitätsstufe. „Used“ zeigt an, dass zwar weiterer Funkverkehr auf diesem Kreis gefunden wurde, die RFR jedoch möglicherweise trotzdem ordnungsgemäß funktioniert.

Schritt 3: Taste **{Next}** (**[S2]**) drücken.

Schritt 4: Netzwerk-ID durch Drehen eines der Einstellräder wählen. Es stehen die IDs 1 bis 99 zur Verfügung.

Schritt 5: Taste **{Next}** (**[S2]**) drücken.

Schritt 6: HF-Leistung einstellen. Hiermit verändern Sie die Stärke des Übertragungssignals der Fernbedienung. Der zulässige Bereich liegt zwischen +10 dBm und +18 dBm.

- Ein hoher Wert stellt eine höhere Sendeleistung dar, führt jedoch zu einer kürzeren Akkulaufzeit. Ein niedriger Wert stellt eine niedrigere Sendeleistung dar, führt jedoch zu einer längeren Akkulaufzeit.

Schritt 7: Taste **{Save}** (**[S3]**) drücken.

Schritt 8: Sie müssen das Gerät aus- und wieder einschalten, um die neuen Einstellungen zu übernehmen.

Hinweis: *Durch Drücken der Taste **[S4]** (Default) werden die Einstellungen der Fernbedienung auf die Vorgabewerte zurückgesetzt. Dazu ist keine Bestätigung erforderlich.*

Hinweis: *Die Konfiguration über das Netzwerk muss über den Gateway Configuration Editor (GCE) erfolgen.*

Ändern der Frequenz und Netzwerk-ID in der Empfänger-Basisstation per USB:

Schritt 1: Im Browser-Menü **Datei<Exit** auswählen. Es wird ein Bestätigungsdialogfeld angezeigt.

Schritt 2: Zum Bestätigen des Befehls **{Ja}** betätigen. Die Element-Anwendung wird geschlossen, und es öffnet sich das Element-Konfigurationsprogramm.

Schritt 3: Softkey **{Setup}** drücken. Es wird ein Dialogfeld für neue Einstellwerte angezeigt.

Schritt 4: Softkey **{RFR}** drücken. Das Dialogfeld RFR wird angezeigt.

Schritt 5: Geeignete Einstellung für den HF-Kanal in der Drop-down-Liste anwählen (zulässiger Bereich: 1-12, muss mit der Fernbedienung übereinstimmen).

Schritt 6: Geeignete Einstellung für Netzwerk-ID in der Drop-down-Liste anwählen (zulässiger Bereich: 1-99).

Schritt 7: Zum Übernehmen der Änderungen den Softkey **{Übernehmen}** drücken. Zum Löschen der Änderungen **{Abbrechen}** drücken. Beim nächsten Start der Element-Anwendung sendet Element die neuen Daten automatisch an jede an die Konsole angeschlossene Basisstation.

Schritt 8: Sollten Probleme auftreten, setzen Sie die Basisstation zurück, indem Sie das USB-Kabel von der Konsole trennen und anschließend wieder anschließen. Damit wird das Gerät aus- und wieder eingeschaltet.

Grundlegende Benutzungsrichtlinien

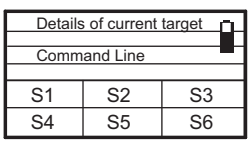
Tastatur-Funktionen

Die Tastatur leuchtet auf, wenn die Tasten betätigt werden, und leuchtet ständig, während das Gerät Daten überträgt. Nach dem Loslassen einer Taste dimmt die Tastatur die Hintergrundbeleuchtung bis zum nächsten Tastendruck oder zur Übertragung.

Die meisten Tasten auf der Fernbedienung haben genau die gleiche Funktion wie auf der Element-Konsole. Für einige wenige Tasten sind zusätzliche Erklärungen erforderlich.

- **[More SK / Mode]** – Wenn diese Taste gedrückt und wieder losgelassen wird, schalten die Softkeys auf die Softkeys der nächsten Seite um (falls mehr als eine Seite von Softkeys verfügbar ist). Die Taste **[More SK / Mode]** gedrückt halten, um die verfügbaren RFR-Betriebsarten anzuzeigen.
- **[Enter / Chan]** – Wenn die RFR mit einer Element-Konsole verbunden ist, übernimmt diese Taste die Funktion der Taste **[Enter]**, mit der die Eingabe in die Kommandozeile abgeschlossen wird.
- **[@]** – Die erste Betätigung dieser Taste entspricht der Bedientaste „at“. Das erneute Drücken entspricht der Tastenfolge „at level“. Die dritte Betätigung entspricht der Tastenfolge „at Out“.
- **[S1 – S6]** – Diese sechs Tasten sind Softkeys, die durch die Betriebsart definiert und im unteren Bereich der LCD-Anzeige (siehe weiter unten) bezeichnet werden.
- **[.]** – Die erste Betätigung dieser Taste entspricht der Bedientaste „**.**“. Das erneute Drücken entspricht der Bedientaste „**/**“.

Allgemeine Aufteilung der LCD-Anzeige



Die LCD-Anzeige der Fernbedienung ist in vier Bereiche aufgeteilt. Der obere Bereich zeigt den Status des angewählten Ziels an. Der mittlere Bereich zeigt die Kommandozeile an. Dieser Bereich scrollt weiter, um auch lange Kommandozeilen anzeigen zu können. Der nächste Bereich zeigt die Betriebsart und gegebenenfalls den Fehlerstatus der Konsole an. Der untere Bereich zeigt die aktuelle Funktion der Softkeys an (und zusätzlich die verschiedenen Betriebsarten beim Gedrückthalten von **[Mode/More SK]**).

Einstellräder

Die zwei Einstellräder auf der RFR (links und rechts) verfügen je nach gewähltem Modus über unterschiedliche Funktionen (siehe *Betriebsarten der RFR, Seite 274*). Das linke Einstellrad hat im Allgemeinen die Funktion eines Digitalstellers. Es erhöht oder verringert die Intensität der gewählten Kreise. Das rechte Einstellrad dient zum Navigieren in den Ziellisten.

Aufladen des Akkus in der Fernbedienung

In der oberen rechten Ecke der LCD-Anzeige befindet sich eine Anzeige für den Akkuladezustand. Wenn der Akku fast entladen ist, blinkt die Anzeige. Während des Ladevorgangs zeigt die Anzeige einen zunehmenden Ladezustand als Bestätigung für das Laden an.

Wenn die Fernbedienung nicht in Betrieb ist, sollten Sie den Schalter auf „Off“ stellen, um unbeabsichtigte Tastenbetätigungen zu verhindern und die Akkuleistung zu erhalten.

Den Akku mit dem im Lieferumfang der Fernbedienung enthaltenen USB-Mini-B-Kabel laden. Dazu den USB-Mini-B-Stecker in die Fernbedienung und das andere Ende des Kabels in die mit der RFR mitgelieferte USB-Spannungsversorgung einstecken. Sie können das USB-Kabel auch in einen USB-Anschluss mit Spannungsversorgung an einem USB-Hub, einem Computer oder Ihrer Konsole einstecken. Ein vollständiger Ladevorgang kann bis zu 12 Stunden dauern.

Falls die Akkuladung ausreicht, können Sie die Fernbedienung auch während des Ladevorgangs einsetzen.



VORSICHT: *Wenn Sie die Fernbedienung über die Element-Konsole laden, sollten Sie vorher die Verbindung zur Basisstation trennen.*

Sobald die Fernbedienung direkt mit einer Konsole verbunden ist, wird sie sofort funktionsfähig. Wenn die Basisstation weiterhin angeschlossen ist und ein Befehl auf der Fernbedienung eingegeben wird, können mehrere Wiederholungen des Befehles registriert werden und zu Fehlern in der Kommandozeile der Element führen.

Aktivieren/Deaktivieren von Fernbedienungen

Vor Gebrauch muss die Fernbedienung aktiviert werden. Genauere Informationen siehe *RFR, Seite 256* und *{RFR Setup}, Seite 49*.

Aktivieren/Deaktivieren von Fernbedienungen über Makros

Alle Fernbedienungsverbindungen (RFR, WFR, iRFR, aRFR) können im Setup per Makro aktiviert oder deaktiviert werden. Das Makro kann entweder zwischen Aktivieren und Deaktivieren umschalten, oder es kann eine absolute Aktion auslösen, bei der Fernbedienungsverbindungen über die Softkeys **{Ein}** und **{Aus}** im Makroeditor aktiviert oder deaktiviert werden.

Betriebsarten der RFR

Die RFR wird beim ersten Mal in der Voreinstellung im Kreis-Check-Modus geöffnet. Wenn sie das nächste Mal angeschlossen wird, kehrt die RFR in die Betriebsart zurück, in der sie sich zuletzt befunden hat. Bei der RFR stehen jedoch noch andere Betriebsarten zur Verfügung. Um die Betriebsart umzuschalten, die Taste **[Mode/More SK]** gedrückt halten und dann aus der Liste der verfügbaren Betriebsarten die gewünschte über den entsprechenden Softkey auswählen. Es gibt folgende Betriebsarten: Check, Park, Live, Playback und Patch.

Betriebsart Check

Mit dieser Betriebsart können Sie Kreis- und Adress-Checks ausführen. Voreingestellt ist Kreis. Check wird in dieser Betriebsart automatisch an das Ende jedes Befehls gesetzt.

Softkeys

In der Betriebsart Check sind folgende Softkeys verfügbar:

- Address
- Last
- Full
- Next

Das rechte Einstellrad dient als Taste „Next“ und „Last“. Das linke Einstellrad hat in dieser Betriebsrad keine Funktion.

Betriebsart Parken

Diese Betriebsart dient zum Parken von Kreisen.

Softkeys

In der Betriebsart Parken sind folgende Softkeys verfügbar:

- Address
- Kreis
- Last
- Full
- Out
- Next

{Adress} und **{Channel}** dienen zum Anwählen von Adressen und Kreisen zum Parken.

- **<Channel> [7] [@] [5] [Enter]** – parkt Kreis 7 bei 50 %.
- **{Adress} [8] {Full}** – parkt Adresse 8 auf 100 %.

{Full} und **{Out}** dienen zum Einstellen des Werts für Kreise oder Adressen. **{Out}** parkt den Kreis oder die Adresse auf 0 %.

- **[9] [@] [Enter]** – entparkt Kreis 8.

In dieser Betriebsart arbeiten auch die Einstellräder als Next-/Last-Befehle.

Live-Modus

Der Live-Modus dient zum Ändern von Werten und Speichern/Aktualisieren von Stimmungen. In dieser Betriebsart können Sie grundlegende Änderungen an Vorstellungsdaten durchführen. Alle Tasten und Softkeys funktionieren genau wie bei der Element.

Die Kommandozeile wird auf der LCD-Anzeige als Bestätigung der eingegebenen Befehle angezeigt. Zusätzlich werden Details über den aktuell angewählten Kreis oder die aktuelle Stimmung (falls keine Kreise angewählt sind) angezeigt.

Softkeys

Folgende Softkeys sind auf der ersten Seite der Betriebsart Live verfügbar, die zum Ändern von Werten dient:

- Group
- Rem Dim
- Sneak
- Full
- Out
- Macro

Folgende Softkeys sind auf der zweiten Seite der Betriebsart Live verfügbar, die zum Speichern/Aktualisieren von Stimmungen dient:

- Rec
- Update
- Time
- QOnly/Track
- Address

{Macro} dient zum Ausführen eines Makros.

- **{Macro} [3] [Enter]**.

In der Betriebsart Live steuert das linke Einstellrad den Wert der angewählten Kreise. Das rechte Einstellrad dient als Taste „Next“ und „Last“ und stellt für die derzeit ausgewählte Sequenzliste die nächste oder letzte Stimmungsauswahl standardmäßig ein.

Betriebsart Playback

Softkeys

In der Betriebsart Playback sind folgende Softkeys verfügbar:

- Sub
- Load Q
- Stop/Back
- Out
- Go to Q
- Go

{Sub} dient zum Einstellen des Stellerwerts eines Submasters.

- **{Sub} [5] [@] [7] [Enter]** – setzt Submaster 5 auf 70 %

{Load Q} dient nur dazu, eine Stimmung im Hauptplayback-Fader vorzubereiten.

- **{Load Q} [5] [Enter]** – lädt Stimmung 5 zur Vorbereitung auf die nächste Überblendung. Durch Klicken auf **{Go}** wird diese Stimmung eingeblendet.

{Go} und **{Stop/Bk}** sind Kopien der Tasten **[Go]** und **[Stop/Back]** für das Master-Faderpaar von Element.

Mit **{Goto Q}** können Sie zu jeder Stimmung der Vorstellung springen.

- **{Goto Q} [6] [Enter]** – startet Stimmung 6.
- **{Goto Q} [4] [.] [.] [2] [Enter]** – gibt Stimmung 2 aus Sequenzliste 4 wieder. Um Stimmungen aus einer anderen als der auf das Hauptplayback-Faderpaar geladenen Sequenzliste wiederzugeben, *muss* die Sequenzliste in der Kommandozeile angegeben werden.

Das linke Einstellrad steuert die Intensität eines angewählten Submasters. Das rechte Einstellrad fungiert als Taste „Next“ und „Last“ zum Navigieren durch die Sequenzliste.

Betriebsart Patch

In der Betriebsart Patch zeigt die LCD-Anzeige den Kreis, die Adresse und die Art des/der angewählten Kreise(s) an.

Softkeys

In der Betriebsart Patch sind folgende Softkeys verfügbar:

- Address
- A
- B
- /
- Fixture Controls (angezeigt als: LmpCtrl)

Mit **{Address}** können Sie die Adresse des angewählten Kreises ändern.

- **[1] {Adress} [1] [Enter]** – patcht Kreis 1 an Ausgang 1.

{A} und **{B}** dienen zum Patchen von Dimmerdopplungen.

- **[9] [7] [Thru] [1] [0] [2] {Adress} [1] {B} [Enter]** – patcht Kreise 97-102 auf Ausgänge 1B-6B (für Dimmerdopplung).

{/} dient zum Patchen auf Port und Offset.

- **[2] {Adress} [3] [/] [1] [Enter]** – patcht Kreis 2 auf Port 3 Offset 1 oder Adresse 1025.

{LmpCtrl} dient zum Anzeigen der Geräte-Einstellungen für einen Kreis (sofern zutreffend).

- **[6] {LmpCtrl}** – zeigt Geräte-Einstellungen für Kreis 2 an.

In dieser Betriebsart dient das rechte Einstellrad zum Navigieren durch die Parameter eines Gerätes.

Technische Daten

Fernbedienung

Ausgabe USA – Voreinstellung HF 1 (2,410 MHz), mit 11 zusätzlichen HF-Kanälen im Bereich 2,410 - 2,465 GHz verfügbar. Pro Kanal sind 99 Gruppen verfügbar.	
Antenne – wendelförmig, fest.	**Anschlüsse** – Integrierter USB-Mini-B-Anschluss zum Laden der Fernbedienung.
Betriebsbereich – 90 m (300 ft) in geschlossenen Räumen, 200 m (656 ft) im freien Feld.	**Spannungsversorgung** – 2 x NiMH-Akkus. (Ladung erfolgt über USB-Anschluss.)
Abmessungen – 160 mm (4,5”) x 72 mm (2,6”) x 20 mm (0,7”) ohne Antenne.	**Gewicht** – 400 g (14 oz.) mit Antenne.

Empfänger-Basisstation

Daten – USB Typ B. Ethernet.	**Anschlüsse** – Integrierter USB-Anschluss für Verbindung mit Konsole oder RPU. Ethernet 802.3af.
Spannungsversorgung – USB oder Power over Ethernet (PoE).	**Maximale Länge des USB-Kabels** – 5 m (16,5’) von der Spannungsversorgung mit USB.
Abmessungen – 112 mm (4,4”) x 71 mm (2,7”) x 45 mm (0,7”) ohne Antenne.	**Gewicht** – 380g (13 oz.) mit Antenne.

iRFR

Die iRFR ist eine Software-Anwendung, die auf dem Apple iPhone®, dem iPod Touch und dem iPad ausgeführt werden kann. Die Anwendung kann vom Apple Application Store heruntergeladen werden. Suchen Sie dort nach dem Stichwort iRFR. Mit der iRFR stehen dieselben Funktionen wie mit der RFR zur Verfügung. Hierfür ist ein Drahtlosnetzwerk erforderlich.

Damit die iRFR mit Ihrer Konsole verbunden werden kann, müssen WiFi-Fernbedienungen im Konfigurationsprogramm, *WiFi RFR aktivieren, Seite 249*, und RFR-Verbindungen im Setup aktiviert werden, *{RFR Setup}, Seite 49*.

Weitere Informationen zur iRFR und deren Setup finden Sie im Wiki für die Dokumentation der iRFR, www.etcconnect.com/wiki.

aRFR

Die aRFR ist eine Anwendung, die auf Android-Geräten ausgeführt wird. Die Anwendung kann vom Google Play Store oder dem Amazon App Store für Kindle Fire-Geräte heruntergeladen werden. Suchen Sie nach „aRFR“. Mit der aRFR stehen dieselben Funktionen wie mit der RFR zur Verfügung. Hierfür ist ein Drahtlosnetzwerk erforderlich.

Damit die aRFR mit Ihrer Konsole verbunden werden kann, müssen WiFi-Fernbedienungen im Konfigurationsprogramm, *WiFi RFR aktivieren, Seite 249*, und RFR-Verbindungen im Setup aktiviert werden, *{RFR Setup}, Seite 49*.

Weitere Informationen zur aRFR und deren Setup finden Sie im Wiki für die Dokumentation der aRFR, www.etcconnect.com/wiki.

Index

Symbols

„Cue Only“-Modus
    Löschen von Stimmungen 125
„Tracking“-Modus
    Löschen von Stimmungen 125
* 24, 25
-% 92
+% 92

Numerics

1-zu-1-Patch 52

A

About
    About 178
    Effekte 186
    Gruppen 186
    Kennlinien 186
    Kreis 181, 183
    Paletten 186
    Stimmung 186
    System 179
abrufen
    Makros 214
Absolute Effekte 169
Absolutwerte
    mit Paletten 156
Address
    In Live 95
Adresse 95
    Definition 235
    Parken in Live 195
aktualisieren
    aktuelle Stimmung 121
    Arbeiten mit Trace 121
    Gerätebibliothek 79
    Gruppen in Live 131
    inaktive Stimmungen 121
    Palette 155
    Quellstimmung 121
    Referenzen
        in Stimmungen 119
    Stimmungen
        Arbeiten mit
            {Cue Only/Track} . . 120
        ohne Referenzen 119
    Submaster 102
Ansicht
    Tabelle 27
    Trackliste, in Blind 29
Anzeigeelemente 235, 257
    in der Playback-Anzeige 261
Anzeigeelemente bei
Live/Blind 235, 257
Anzeigen
    Blättern innerhalb 25
    Blind Kreis 156
    Effekt-Status 166
    Erweitern 235, 257
    Farbanzeigen 258
    Formate ändern 27
    Geteilter Kreis 31
    Konventionen 235, 257
    Kreisliste Datenansicht 28
    Makro-Editor 210
    Navigieren 24
    öffnen 24
        Aus dem Browser heraus . . . 24
        über die Bedientasten 24
    Parken
        Parken aus 196
    Patch
        Einstellungen 67
        Öffnen 53
    Playback-Anzeige
        Anzeigeelemente in der . . . 261
        Farbanzeigen 261
        Text-Anzeigeelemente 261
    schließen 24
    Steuern 24
    Tabellenansicht 27
    Tracklistenansicht 29
Arbeiten mit der Sequenzliste 105
aRFR 249, 280
Aufheben des Patches
eines Kreises 78
ausdrucken
    Vorstellungsdatei 38

Auto-Block 116
automark 149

B

Back (Taste) 142
Beam Palette
Beschreibung 150
Bearbeiten
aus der Submaster-Liste 104
Bereiche für neue Geräte 82
Effekt
Live 174
Farbrad in Patch 62
Farbwechsler in Patch 62
Gruppen
über den Gruppenlistenindex . 133
Gruppen in Live 131
Kennlinien 204
Makros 213
Paletten in Blind 156
Paletten in Tracklistenansicht . . 157
Parameter eines neuen Geräts . . 80
Stimmungen in Blind 122
von Paletten in Live 155
Bearbeiten des Bereichs eines neuen Geräts 82
Bedienhinweise 5
Bedienpult
Sperren 19
Bedienpult-Schnelltasten 263
Blättern
Softkeys 19
Blättern in Anzeigen 25
Blind 238
Anzeigeelemente 235, 257
Bearbeiten von Paletten 156
Bearbeiten von Stimmungen in . 122
Kreisanzeige 156
Speichern von Multipart-Stimmungen . . 200
Speichern von Stimmungen 122
Text-Anzeigeelemente 260
Tracklistenansicht 29
Bearbeiten von Paletten . . . 157
Block 116
Kreise/Parameter 116
Stimmungen 116
Browser 18
Bild 20
Datei
speichern unter 40
löschen 23
Navigation 20

C

Check 95
Client 265
Software-Installation 265
Verbinden mit Element 267
Color Palette
Beschreibung 150
Color-Effekte 172
Colorpicker
Beschreibung 147
Color-Steuerung
über Encoder 148
Copy To 188
Cue Only
Definition 235, 236
Custom Fixture 84

D

Data (Navigationstaste) 25
Datei
Erzeugen einer neuen Vorstellung 34
Dateiverwaltung 252
Digitalsteller
Einstellen der Intensität 92
Dimmer
Siehe Adresse.
Dimmer-Check
Siehe {Adresse}
Dimmerdopplung
in Patch 77
DMX
Ausgabe 15
von Element 255
DMX-Ausgabe 15
von Element 255

E

Effekte
About 160

absolut 169
Programmieren 170
Anwenden eines bestehenden . . 174
Arbeiten mit {About} 186
Bearbeiten
Live 174
Color. 172
Focus 171
Lauflicht 167
Programmieren 168
linear 172
Mehrfach-Intensitäts-HTP 171
relativ 171
Color 172
Definieren eines Musters . . . 173
Focus 171
linear 172
Programmieren 173
Statusanzeige 166
Stimmung 174
Stoppen 174
Submaster 175
Verzögerung. 176
Einstellungen
Patch 67
Element-Benutzerforen. 3
Encoder
Color-Steuerung. 148
Enter (Taste)
Verwenden in Syntax 237
Ersetzen 57
Erweitern. 25
Erweitern von Anzeigen 235, 257
erzeugen
Geräte im Patch 80
Gruppe 130
Kennlinie 203
neues Gerät 80
Palette 151
Stimmung 107
Submaster 98
ETC Technical Services 4
ETC-Standorte 4
Execute-Liste 117
Export
ASCII 41
CSV-Datei 41
Fast Focus Pro. 41
Vorstellungsdatei 41

F

Fader
Fader (Drucktaste). 142
Kreis 88
Playback 137
Playback-Steuerung 142
Go 142
Stop/Back 142
Fader (Drucktaste) 142
Fader-Statusanzeige 262
Farbanzeigen
in Live/Blind 258
Farbwechsler
Bearbeiten in Patch 62
Kalibrieren 64
Kalibrierspalte 63
Farbwechsler kalibrieren 64
Farbwechsler-Lüfter
Anwenden von Kennlinien 205
Fixture-Editor 80
Öffnen 80
Flash 96
Flash-Taste
Zeitsteuerung. 103
Flexichannel
Beschreibung. 26
Patch-Ansichten 56
Focus Palette
Beschreibung. 150
Focus-Effekte (Bewegungseffekt) . . 171
Follow. 114
Format
Ändern 27
Kreisliste Datenansicht 28
Gruppenlistenindex
Arbeiten mit 133
Funktion „At Enter“. 118

G

Gateways 15
Geordnete Ansicht
Gruppen. 133
geordnete Kreise 130
Gerät
Importieren eines Custom 84
Kopieren 84

Gerätebibliothek
aktualisieren 79
Geteilte Kreisanzeige 31
Go (Taste). 142
bei Playback. 142
Go To Cue 140
Zeitsteuerung 140
Go To Cue 0
Playback-Taste 142
Go To Cue Out
Playback-Taste 142
Grafische Benutzerschnittstelle (GUI)
Anzeigekonventionen 235, 257
Grundlagen der manuellen Steuerung 87
Gruppen
About 129
Aktualisieren in Live 131
Anwählen 132
Arbeiten mit {About} 186
Bearbeiten
über den Gruppenlistenindex . 133
Bearbeiten in Live 131
Geordnete Ansicht 133
geordnete Kreise 130
Gruppenlistenindex
Öffnen 133
Löschen 132
Numerische Ansicht 133
Speichern in Live 130
Speichern mit Offset. 131
Gruppenlistenindex. 133
Bearbeiten 133
Öffnen 133
GUI. *Siehe Grafische Benutzerschnittstelle*

H

Hilfesystem
Beschreibung 5
Hintergrund
Makro-Modi 211
HTP. 236

I

Import
ASCII 41
benutzerdefinierte Gobo-Bilder . . 42
Custom Fixture 84
Lightwright 41
Medien. 42
Vorstellungsdatei 41
Intensity
Einstellen 91
-% 92
+%. 92
einstellen mit dem Digitalsteller . . 92
manuelle Übernahme
beim Playback 143
verteilen 91
Intensity Paletten
Abrufen 135
Beschreibung. 150
Speichern 134
iRFR. 249, 280

K

Kennlinie
in Patch 69
löschen 205
Kennlinien
About 202
Anwenden
auf Kreise im Patch. 205
auf Farbwechsler-Lüfter . . . 205
auf Stimmungen 205
Arbeiten mit {About}. 186
Bearbeiten 204
Erzeugen 203
Kennungen. 116
Auto-Block 116
Block 116
Kreise/Parameter 116
Stimmungen 116
Knoten 15
Kommandozeile
Bedienhinweise 5
Syntaxstruktur 237
Konfigurationsprogramm 239–253
konfigurieren
Element-DMX-Anschlüsse. 255
Gateways. 15
Knoten 15
Show Control-Anschlüsse 255
Konsole

Kenndaten 16
Playback-Steuerung 138
Reinigung 15
Topographie 12
Konventionelle Geräte
Anzeigekonventionen 259
Kopieren
Gerät 84
Kreis
Aufheben des Patches 78
Definition 235
Tauschen 78
Kreis-Check 95
Kreise
Anwählen 89
Anzeigekonventionen 259
Arbeiten mit {About} 181, 183
in Gruppen geordnet 130
Löschen 78
Kreise anwählen
Tastatur 89
Kreisliste 28
Kreissteller 88

L

Label 26
Stimmung 115
Submaster 102
laden
Stimmung zu den Fadern 139
Teilvorstellung 35
Lampenkontrolle 83, 148
Last (Taste) 89
Lauflicht-Effekte 167
Learn (Taste) 208
LEDs
Patchen 65
Lineare Effekte 172
Link/Loop 114
Listenansicht
Gruppe 133
Submaster
Bearbeiten 104
Öffnen 104
Littlites 14
Dimmen 14
Helligkeit 49
Live 238
{Adresse} 95
Aktualisieren von Multipart-Stimmungen in . 199
Ändern von Stimmungen 118
Anzeigeelemente 235, 257
Aufzeichnen von Makros in 208
Bearbeiten von Effekten 174
Bearbeiten von Paletten 155
Gruppen aktualisieren in 131
Gruppen bearbeiten in 131
Parken 194
Parken von Adressen in 195
Speichern von Multipart-Stimmungen in . 198
Speichern von Stimmungen . . . 107
Text-Anzeigeelemente 260
Loop (Schleife) 114
löschen
Gruppen 132
Kennlinien 205
Makros 214
Paletten 157
Parts einer Multipart-Stimmung . 200
Patch 79
Stimmungen 125
Stimmungs-Attribute 115
Submaster 102
Vorstellungsdatei 42
Löschfunktionen 23
Patch löschen 23
Reset Patch 23
Reset System 23
Vorstellung löschen 23
LTP 237

M

Magic Sheets
About 216
Anzeige 217
Anzeigewerkzeuge 218
Bearbeiten 221
Bearbeiten von Objekten 231
Beispiele 232
Erzeugen 221
Gerätesymbole 226
Hintergründe 227

Importieren von Bildern 227
Importieren von Gerätesymbolen 226
Importieren von Symbolen 227
Layouttools 222
Liste 218
Multitouch-fähige Gesten 219
Navigieren 219
Objektbibliothek 224
Objekte 224
Objekteigenschaften 229
Objektfeld 223
Schnellspeicherung 222
Tastenkombinationen 220
Ziele 229
Makro-Editor-Ansicht 210
Makro-Modi 211
Makros
About 207
Abrufen 214
Aufzeichnen in Live 208
Bearbeiten 213
Editor-Ansicht 210
Löschen 214
Stoppen 214
Verwenden von {Learn} 208
Manual Override (Taste)
bei Playback 143
manuelle Kontrolle
{last} 89
{next} 89
Anwählen von Kreisen 89
beim Playback 142
Einstellen der Intensität 91
Einstellen der Lampenkontrolle . 148
Einstellungen *siehe Setup.*
Flash 96
Kreis-Check 95
Offset 90
Remainder Dim 93
Sneak 94
Submaster 103
weitergehende 187
Copy To 188
Recall From 189
Zeitsteuerung
manuell für Stimmungen . . . 113
Mark-Zeit 150
Mehrfach-Intensitäts-HTP-Effekt . . . 171
Meldungen
Bedienhinweise 5
MIDI
Anschlüsse
Konfigurieren 255
Setup 45
Mirror-Modus 265
ML Control 96, 146
Monitor
Anordnung 243
Move Fade 111
Definition 236
Move-Befehl
Definition 235
Moving Lights
Anzeigekonventionen 259
Patchen 65
Moving Light-Steuerung 96, 146
Multipart-Stimmungen 197
About 197
Aktualisieren in Live 199
Ändern in Standard-Stimmungen . 200
Attribute
Einstellen 199
mehrere Stimmungsparts im Bereich 200
Speichern in Blind 200
Speichern in Live 198
Standard-Stimmungen ändern in 200

N

Navigationstasten
{data} 25
Netzwerklaufwerke 252
Neuspeichern von Paletten 155
Next (Taste) 89
Nicht-Intensitätsparameter (NP)
Einstellen
- 148
+ 148
Numerische Ansicht
Gruppen 133
Nummerierung
Stimmungen 106

O

öffnen
- Anzeigen 24
  - Aus dem Browser heraus . . . 24
  - über die Bedientasten 24
- Fixture-Editor 80
- Teilvorstellung 35

Öffnen von Teilen einer Vorstellung . . 35
Offset 90
- in Patch 66
- Kreise in Gruppen 131

Online-Foren
- als Benutzer registrieren 3

Out-of-Sequence-Stimmungen 140
- mit Go To Cue 140

P

Paletten
- About 145
- Abrufen 153
- Aktualisieren 155
- als Absolutwerte 156
- Arbeiten mit {About} 186
- Beam 150
- Bearbeiten in Blind 156
  - Tracklistenansicht 157
- Bearbeiten in Live 155
- Color 150
- Focus 150
- Intensity 150
- Löschen 157
- Neuspeichern 155
- selektiv speichern
  - mit {Record} 152
- Speichern 151
  - mit {Record only} 152
  - mit {Record} 151
- Typen 150

Parameter 238
- Snap 85

Parameterkategorien 238
Parameterkategorie-Zeitsteuerung
- Einstellen 113

Parken
- About 194
- Adressen in Live 195
- Anzeige
  - Parken aus 196
- In Live 194
- skaliert 195

Part. *Siehe Multipart-Stimmungen*

Patch 51
- 1-zu-1 52
- Anwenden von Kennlinien 205
- Anzeige 53
  - *Bild* 67
- Aufheben des Patches
  - eines Kreises 78
- Bearbeiten
  - Farbwechsler 59
  - Räder 59
- Dimmerdopplung 77
- Editor 60
- Einstellungen 67
- Fixture-Editor 80
- Lampenkontrolle 83
- LEDs 65
- löschen 79
- Moving Light 65
- Offset, Arbeiten mit 66
- Picker 59
- Radeditor 59
- Farbwechsler-Editor 59
- Tauschen von Kreisen 78
- Verschieben nach 77
- Verschieben von Kreisen 77
- Vorheizen 68
- Zubehör 65
- Zuweisen von Kennlinien in 69

Playback
- Arbeiten mit {Go} 142
- Arbeiten mit {Stop/Back} 142
- Fadersteuerung
  - Go 142
  - Stop/Back 142
- Intensity
  - manuelle Übernahme 143
- manuelle Kontrolle während . . . 142
- mit Go To Cue 140
- Out-of-Sequence-Stimmungen . 140

Playback von Stimmungen 137
Playback-Anzeige 30, 261
- Anzeigeelemente 261
- Farbanzeigen 261
- Text-Anzeigeelemente 261

Playback-Fader

About 137
Protokolle 247
ACN 247
Art-Net 247
Avab/UDP 247
Pultlampen 14
Dimmen 14
Pult-Setup 47

R

Radeditor 59
Radio Focus Remote (RFR) 269
Ändern der Frequenz 272
Aufladen 274
Betriebsarten 274
Adressen-Check 274
Dimmer überprüfen 274
Kreis-Check 274
Live 276
Parken 275
Patch 278
Playback 277
Grundbedienung 273
Aufladen 274
Einstellräder 274
LCD 273
Tastatur 273
in ECU 256
Technische Daten 279
Übersicht
Empfänger-Basisstation 271
Funkfernbedienung 270
USB-Einstellungen 256
WiFi
aRFR 249
iRFR 249
Rate
Stimmungs-Attribut 115
RDM
Geräte-Details 185
Recall From 189
Record Only 107
Registrieren Sie Ihr Element-System . . 3
Reinigen der Element-Konsole 15
Relative Effekte 171
Release. *Siehe Sneak*
Rem Dim *Siehe Remainder Dim*
Remainder Dim 93
Replace With 123, 190
RFR. Siehe Radio Focus Remote (RFR)

S

schließen
Anzeigen 24
Schlosssymbol 18
Schnellspeicherung
Magic Sheets 222
Farbwechsler-Editor 59
Select Active 92
Select Last 92
Select Manual 92
Services
ETC Technical 4
Setup 43
MIDI
Show Control 45
Timecode 45
Öffnen 44
Pult Setup 47
Anzeigen 49
Bedienpult 48
Bedienpult Tastatur 48
manuelle Kontrolle
PDF Datei Setup 49
RFR Setup 49
Speichern Setup 47
Trackball Setup 50
Show Control 45
SMPTE 45
Vorstellung 44
Vorstellung Setup 44
Stimmung Setup 45
Show Control
Anschlüsse konfigurieren 255
Einstellungen 45
show control *Siehe auch das Benutzerhandbuch Show Control der Eos Family*
skaliert parken 195
SMPTE
Setup 45
Snap-Parameter 85
Sneak
Beschreibung 94
Softkeys
About 19
kontextabhängig 19
Seiten wechseln 19

Speichern
Intensity Paletten 134
Paletten
mit {Record only} 152
mit {Record} 151
schnell 40
vorhandene Vorstellungsdatei . . . 40
speichern
Gruppen in Live 130
Multipart-Stimmungen 198
Attribute 199
Paletten 151
mit selektiver Speicherung . . 152
Stimmungen
In Live 107
mit {Record} 107
Stimmungen in Blind 122
Submaster 98
Speichern Setup
Einstellen 47
speichern unter 40
Speicherziel
Definition 235
Sperren
Bedienpult 19
Stimmung
angewählt 139
In Blind 139
In Live 139
Definition 235
Speichern eines Effekts 174
Zu den Fadern laden 139
Stimmung Setup
in Setup 45
Stimmungen
{At} {Enter} 118
About 106
Aktualisieren
auf Referenzen 119
ohne Referenzen 119
Aktualisieren von Multiparts
in Live 199
Ändern
Arbeiten mit Move To
In Blind 124
aus der Trackliste 123
mit *{At} {Enter}* 118
mit *{Ersetzen mit}* 123
mit *{Record}* 118
mit *{Update}* 119
Ändern in Live 118
Anwenden von Kennlinien 205
Arbeiten mit {About} 186
Attribute 113
Follow 114
Label 115
Link/Loop 114
Löschen 115
Rate 115
Bearbeiten in Blind 122
Block 116
Einstellungen
in Setup 45
Execute-Liste 117
Go To Cue 140
Grundlagen der
Programmierung 106
Kennungen 116
Auto-Block 116
Block 116
Vorheizen 117
Löschen 125
im „Cue Only“-Modus 125
im „Tracking“-Modus 125
manuelle Kontrolle bei
Playback 142
Multipart
About 197
Ändern in 200
Ändern in eine Standard-
Stimmung 200
Löschen eines Parts 200
mehrere Stimmungsparts
im Bereich 200
Part-Attribute einstellen 199
Nummerierung 106
Out-of-Sequence 140
mit Go To Cue 140
Part. *Siehe Stimmungen – Multipart*
Speichern
Arbeiten mit {Cue Only/Track}
im „Cue Only“-Modus . . 110
im „Tracking“-Modus . . . 109
mit {Record} 107
Speichern in Blind 122
Speichern in Live 107
Speichern von Multiparts
in Blind 200
Speichern von Multiparts
in Live 198
Verzögerungseffekte 176

Zeitsteuerung 112
Einstellen 112
manuell 113
Parameterkategorie 113
Verzögerung 113
Stop/Back (Taste) 142
Strom
Abschaltprozedur 8
Submaster
About 98
additiv 99
Aktualisieren 102
Benennen 102
Blättern 102
EffectSub 99
Effekte 175
Exklusiv 100
Flash-Taste mit Zeitsteuerung . . 103
Geschützt 101
Hintergrund 101
HTP 100
Independent 100
inhibitiv 99
Intensitäts-Master 99
Liste 104
Bearbeiten 104
Löschen 102
LTP 100
manuelle Kontrolle 103
proportional 99
Restore 101
Speichern 98
Verzögerungseffekte 176
Syntax
Struktur 237
Verwenden von Enter 237
System
Arbeiten mit {About} 179

T

Tabellenansicht 27
Tastatur
Anwählen von Kreisen 89
Tauschen von Kreisen 78
Technischer Kundendienst 4
Telefonfernbedienung 269
Text-Anzeigeelemente
in der Playback-Anzeige 261
in Live/Blind 260
Timecode
MIDI 45
SMPTE 45
Touchscreen
Elo kalibrieren 242
Elo-Einstellungen 252
ETC kalibrieren 243
ETC Setup 252
Trace 110
mit Update 121
Track
Definition 235
Tracking
Definition 235, 236
Tracklistenansicht 29
Ändern mit Move to 124
Ändern von Stimmungen aus der 123
Bearbeiten mit {Ersetzen mit} . . 123
Bearbeiten von Paletten 157

U

Undo (Rückgängig)
Arbeiten mit 191

V

Verschieben nach
About 190
in Patch 77
mit Stimmungen in Blind 124
verteilen
Intensity 91
Verwalten von Vorstellungsdateien 7, 33
Verzögerungszeitsteuerung 113
Vordergrund 211
Vorheizen
in Patch 68
Stimmungs-Kennung 117
Vorstellungsdatei
Anzeige 24, 25
ausdrucken 38
erzeugen 34
Exportieren 41
Importieren 41
Laden von Teilen 35
Löschen 42

Name
fett 34
normal 34
neue 34
Öffnen einer vorhandenen 34
Schnellspeicherung 40
Speichern einer vorhandenen . . . 40
speichern unter 40
Zusammenfassen. 37
Vorstellungs-Setup 44
{Vorstellung Setup} 44

W

Website. 4

X-Z

Zeit
Einstellungen für
Parameterkategorien. . . 113
Flash-Tasten 103
Go To Cue 140
manuelle Kontrolle
beim Playback. 143
Stimmung
Einstellen 112
Stimmungen 112
Verzögerung. 113
Zeitsteuerung auf Stimmungsebene
Einstellen 112
Zentraler Informationsbereich (ZIB) . . 18
Browser 18
entsperren 18
Sperren 18
ZIB. *Siehe Zentraler Informationsbereich*
Zubehör
Patchen 65
zusammenfassen
.esf 37
Vorstellungsdatei 37

Konzernzentrale ■ 3031 Pleasant View Road, P.O. Box 620979, Middleton, Wisconsin 53562-0979 USA ■ Tel.: +1 608 831 4116 ■ Fax: +1 608 836 1736
London, Großbritannien ■ Unit 26-28, Victoria Industrial Estate, Victoria Road, London W3 6UU, Großbritannien ■ Tel.: +44 (0)20 8896 1000 ■ Fax: +44 (0)20 8896 2000
Rom, Italien ■ Via Pieve Torina, 48, 00156 Rom, Italien ■ Tel.: +39 (06) 32 111 683 ■ Fax: +44 (0) 20 8752 8486
Holzkirchen, Deutschland ■ Ohmstraße 3, 83607 Holzkirchen, Deutschland ■ Tel.: +49 (0)8024 47 00-0 ■ Fax: +49 (0)8024 47 00-3 00
Hongkong ■ Rm 1801, 18/F, Tower 1 Phase 1, Enterprise Square, 9 Sheung Yuet Road, Kowloon Bay, Kowloon, Hongkong ■ Tel.: +852 2799 1220 ■ Fax: +852 2799 9325
Service: (Nord- und Südamerika) service@etcconnect.com ■ (Großbritannien) service@etceurope.com ■ (Deutschland) techserv-hoki@etcconnect.com ■ (Asien) service@etcasia.com
Internet: www.etcconnect.com ■ Copyright © 2013 ETC. Alle Rechte vorbehalten. ■ Produktinformationen und technische Daten können geändert werden.
4330M1210-2.1.0 -DE ■ Rev A ■ Herausgegeben 2013-12