

# illusion

## ILLUSION 500 BENUTZERHANDBUCH



zero® 88





# ILLUSION 500 BENUTZERHANDBUCH

Bei Verwendung einer temporären oder portablen 3-Phasen Netzversorgung empfehlen wir Ihnen den Netzstecker der Konsole abzuziehen bevor Sie den Netzstrom ein- oder ausschalten. Es können starke Schäden am Gerät entstehen, falls die Konsole über zwei Phasen angeschlossen wird.

Dieses Gerät ist als professionelle Lichtsteuerkonsole entwickelt worden und eignet sich nur für diesen Einsatz. Sie sollten diese Lichtsteuerkonsole nur unter Aufsicht eines qualifizierten oder trainierten Anwenders betreiben.

Zero 88 Lighting Ltd behält sich das Recht vor, unangekündigte Änderungen an dem in dieser Bedienungsanleitung beschriebenen Gerät vorzunehmen. Für Fehlerhafte Angaben in dieser Bedienungsanleitung übernehmen wir keine Haftung.

**Software-Version: ML 1.4**

Ausgabe 1 - Juni 2004

Manual Stock Nr.: 73-742-00

© Zero 88 Lighting Ltd. 2004

Zero 88 Lighting Ltd.

Tel: +44 (0)1633 838088 \*

Fax: +44 (0)1633 867880

e-mail: [sales@zero88.com](mailto:sales@zero88.com)

Web: [www.vari-lite.com](http://www.vari-lite.com)

\* 24 h Anrufbeantworter



## 1. Einführung

Dieses Handbuch	1-1
Die Illusion 500 Konsole	1-2
Regler und Bedienelemente	1-4
Der Bildschirm	1-9
Mouse Schnittstelle	1-11
Fernbedienungen	1-11

## 2. Schnellstart

Einführung	2-1
Die Konsole starten	2-1
Desk Setup	2-1
Vorbereitungen	2-1
Dimmerkreise einstellen	2-2
Fixtureparameter einstellen	2-2
Daten aufzeichnen	2-2
Speicherplätze ausgeben	2-3
Über Submaster abspielen	2-3
Der Cueline Bildschirm	2-4

## 3. Setup

Setup Optionen	3-1
Diskettenlaufwerk	3-2
Konsolenbeleuchtung	3-5
Anzeigeschemen	3-5
Konsolen Setup	3-6
Konsolen Standardeinstellungen	3-6
Kreise zuweisen	3-9
Fixtures zuweisen	3-11
Autopatch Out	3-15
Autopatch In (optionales Zubehör notwendig)	3-16
DMX Patch löschen	3-17
AUX Tasten einstellen	3-17
Fernbedienungswege aktivieren und zuweisen	3-18
Betriebsmodus	3-19
Desk Setup verlassen	3-19

## 4. Programmierungsschirm

Einführung	4-1
PW Kopfzeile	4-1
Helligkeitsbereich	4-2
Colour Selection (Farbbereich)	4-3
Beamshape Bereich	4-4
Positionsbereich	4-5
Palettenbereich	4-6
Kommandozeile	4-7

Die Maus im PW verwenden	4-7
Dimmerkreise programmieren	4-8
Das Kontrollrad benutzen	4-9
Verwendung der Maus	4-9
Fixtures programmieren	4-10
Bewegungseffekte	4-13
Bearbeitungsmode der Kontrollräder	4-16
Veränderungen rückgängig machen und wiederherstellen	4-16
Den Programmierungsschirm (PW) schließen.	4-17
Gruppen	4-17
Paletten	4-18

## 5. Speicherplätze

Einführung	5-1
Speicherplätze - Allgemeine Daten	5-2
Speicherplatznummern	5-2
Speicherplatzarten	5-3
Übergangs und Blendzeiten	5-4
Speicherplatzdaten im Full Modus	5-4
Speicherplatzdaten im Partial Modus	5-4
Der Speicherplatz ('Memories') Schirm	5-5
Speicherplätze programmieren	5-6
Kreidaten aus dem PW speichern	5-11
Modifizieren von Speicherplatzdaten	5-14
Speicherplätze kopieren	5-17
Speicherplätze einfügen	5-18
Vorschau eines Speicherplatzes	5-18
Löschen eines Speicherplatzes	5-18
Übertragen von Speicherplätzen auf Submaster	5-19
SMPTE/MIDI Timecode Modi	5-19

## 6. Submasters

Einführung	6-1
Das Submasterfenster	6-2
Programmierung der Submaster	6-4
Speicherplatzdaten auf Submaster übertragen	6-6
Vorschau eines Submasters	6-7
Löschen eines Submasters	6-7
Kopieren von Submasterdaten	6-8
Makros durch Submaster triggern	6-9
Wiedergabe über die Submaster	6-10
Lauflichtspeicherplätze auf Submastern triggern	6-11
Submaster Flash Funktionen	6-12

## 7. Speicherstapel

Einführung	7-1
Sprünge, Schleifen und Makro-Trigger	7-2
Sprünge programmieren	7-3
Schleifen programmieren	7-4
Makrotrigger programmieren	7-5
Playback X	7-6

## 8. Playback A/B

Einführung	8-1
Manual Load Funktion	8-2
Auto Load Funktion	8-2
Bildschirmanzeige	8-2
A/B Masters leeren	8-2

## 9. Cueline

Einführung	9-1
Cueline-Fenster	9-2
Cues programmieren	9-3
Cues editieren	9-4
Cues in der Vorschau	9-5
Cues löschen	9-5
Cues kopieren	9-5
Cues auf Submaster übertragen	9-6
Zoom-Tasten	9-6
Scrollbar	9-6
Playback (Wiedergabe) Tasten	9-6

## 10. Super User

Super User öffnen	10-1
Speicherplätze löschen	10-2
Speicherplätze neu nummerieren	10-2
Submasters löschen	10-2
AUX-Tasten löschen	10-2
Paletten löschen	10-3
Gruppen löschen	10-3
Alles löschen (Clear All)	10-3
Konsole zurücksetzen	10-3
Datum und Zeit einstellen	10-3
Lock Desk Funktion (Konsole sichern)	10-4
Super User Modus verlassen	10-4

## 11. Weitere Funktionen

Einführung	11-1
DMX-Ausgabefenster	11-2
DMX-Patchfenster	11-2
Zusätzliche AUX-Ausgänge	11-3
Topset (Pegelbegrenzung)	11-4
Makros	11-5
Kreiswerte eingeben	11-7
Text über die Gerätefronttasten eingeben	11-8
Echte Zeiten über Zifferblock eingeben	11-8
DMX In (DMX-Eingang)	11-8
Software aktualisieren (Updates)	11-8

## 12. Technische Daten

Einführung	12-1
Stromversorgung der Konsole	12-1
Audio Eingang	12-1
Fernbedienungsschaltwege	12-2
DMX-Ausgang	12-2
MIDI (optional)	12-2
SMPTE (optional)	12-2
DMX Eingang (Optional)	12-2
Datensicherung	12-2
Maus	12-2
Tastatur	12-2
Video Ausgang	12-2
Pultleuchte	12-2









Grafik 1 - 1: Illusion 500 Lichtsteuerkonsole

## Dieses Handbuch

Dieses Handbuch beschreibt die Funktionen der Illusion 500 Lichtsteuerkonsole.

Dieses Kapitel enthält eine grundsätzliche Übersicht der Konsole. Hinzu kommt die Beschreibung der Bedienelemente und Anzeigen auf der Gerätefront, Details zum Layout, Erklärung der Bildschirme und der Gebrauch von Maus, Tastatur und einer möglichen Fernbedienung.

Das "Schnellstart" Kapitel hilft Ihnen die Konsole startbereit zu machen und führt Sie durch die grundlegenden Funktionen.

Nähere Beschreibungen der einzelnen Gerätefunktionen (Setup, Speicherplätze, Submaster, Cueline etc.) finden Sie in den entsprechenden Kapiteln.

Am Ende dieses Handbuches finden Sie ein Kapitel über die Super User Funktionen. Dazu noch Kapitel für weitere Funktionen und technischen Daten.

## Konventionen

In diesem Handbuch werden folgende Konventionen verwendet:

Regler, Taster, Anzeigen und LED's werden in Großbuchstaben dargestellt:

**GRAND MASTER, GO, PAUSE.**

Dateneingaben über den Ziffernblock sowie zugehörige Funktionstasten werden in Fettschrift dargestellt. Wie z.B:

**CHANNEL 1 @ 50 ENTER**

Optionen oder Eingabefelder, welche auf dem Monitor erscheinen, werden kursiv dargestellt:

*Floppy Disk, Illumination, Desk Setup.*

Die angegebenen Farben der verschiedene Einträge auf dem Monitor beziehen sich auf das normale Darstellungsschema.

Wenn ein anderes Darstellungsschema gewählt wurde, ist es wahrscheinlich, dass die Farben im Handbuch nicht mit denen auf dem Monitor übereinstimmen.



Für Updates, News und Hilfe, besuchen Sie unser spezielles Produktforum:  
[www.illusionsupport.com](http://www.illusionsupport.com)

## Die Illusion 500 Konsole

Dieser Abschnitt enthält eine Zusammenfassung der Hauptfunktionen im Illusion 500.

## Die grafische Benutzerschnittstelle

Alle Setup-, Programmier- und Wiedergabedaten werden grafisch auf dem Bildschirm dargestellt. Sie können jederzeit auf die Bildschirmhilfe am unteren Rand des Bildschirms zurückgreifen.

Die Funktionstasten auf der Gerätefront ermöglichen einen direkten Zugriff auf die Setup-, Programmierungs-, Wiedergabe- und Informationsbildschirme.

## Kreise verwalten

Die Illusion 500 Konsole besitzt 512 Kreise. Jeder Kreis kann für HTP-Dimmerkreise, Farbwechsler oder LTP-Funktionen von Moving Lights eingesetzt werden.

Somit ist die Konsole in der Lage generelle Kreise, Farbwechsler sowie intelligente Scheinwerfer zu steuern.

## Dimmerkreise

Dimmerkreise können im Full- oder Partial-Mode an die 512 DMX Kanäle gepatcht werden.

Jeder Kreis kann an bis zu 10 verschiedenen DMX Adressen verteilt werden.

Diese Kreise können von Speicherplatzdaten ausgeschlossen werden, wenn dieses später notwendig ist.

Ein Kreis kann mit bis zu drei weiteren Dimmerkreisen oder LTP-Kanälen verbunden werden.

Kreisdaten für Speicherplätze und Submaster werden im Programm Fenster (PW) verwaltet.

## Fixtures und Multifunktions-Scheinwerfer (Moving Lights)

Ein **Fixture** (Multifunktions-Scheinwerfer) verwendet mehrere DMX Kanäle.

Fixtures enthalten eine Anzahl von Parametern (Intensität, Farbe, Gobos, Pan, Tilt...). Diese Parameter werden als "Fixture Type Daten" definiert (siehe unten).

Jedes zugewiesene Fixture kann mit einer Textinfo benannt werden.

Fixtures können an die DMX Kanäle 1-512 verteilt werden. Jedes Fixture kann an bis zu 10 verschiedenen DMX Adressen gepatcht werden.

Ein Fixture kann mit bis zu drei Dimmerkreisen oder weiteren Fixtures verbunden werden.

Fixture-Parameterdaten für Speicherplätze, Submaster und Paletten werden im PW programmiert und editiert.

## Fixture-Typen

Das Illusion 500 enthält 20 Standardtypen, die in der Konsole gespeichert sind.

Auch spezielle Scroller Fixture Typen (Farbwechsler) sind verfügbar.

Alle anderen Fixture-Typen werden von der Diskette im Laufwerk der Konsole zugewiesen.

Eine aktuelle Bibliothek finden Sie im Download-Bereich unter [www.zero88.de](http://www.zero88.de).

## Program Window (PW)

Der Programmierungsschirm (Program Window - PW) wird auf dem Monitor angezeigt und bietet Ihnen die Möglichkeit, Dimmerkreise und Parameterdaten einzustellen, zu verändern oder in der Vorschau zu prüfen.

Dimmerkreise und Fixture Parameter können mit dem Ziffernblock und den zugehörigen Tasten auf der Gerätefront, oder mit der Maus und einer Tastatur, ausgewählt und eingestellt werden.

## Gruppen

Das Illusion 500 bietet 20 benutzerdefinierbare und programmierbare Gruppen.

Eine **Group** (Gruppe) ist eine Zahl von ausgewählten Dimmerkreisen und/oder Fixtures.

Gruppen werden im PW programmiert und können zur schnellen Anwahl von Kreisen oder Fixtures, während der Programmierung von Speicherplätzen, Submastern oder Paletten, verwendet werden.

## Paletten

Das Illusion 500 bietet bis zu 200 programmierbare Paletten für jedes LTP Attribut (Farbe, Beamshape und Position).

Paletten werden im PW erstellt und können bei der Programmierung von Speicherplätzen oder Submastern einbezogen werden.

## Betriebsarten

Das Illusion 500 ist mit zwei verschiedenen Betriebsarten ausgestattet:

### Partial Mode

Der Standardmodus, welcher Full Tracking und die transparente Programmierung von Speicherplätzen, Submastern und Paletten erlaubt. Die "Tagging" Methode dient zum identifizieren von Dimmerkreisen und Fixture Parametern, welche in den Speicherdaten programmiert werden sollen.

### Full Mode

In diesem Modus werden alle Dimmerkreise und Fixture Parameter automatisch in Speicherplätze, Submaster und Paletten aufgenommen.

## Speicherplätze

Sie können mit dem Illusion 500 Speicherplätze als Lichtstimmungen, Multipart-Lichtstimmungen, Chaser (Lauflichter), Sound-To-Light oder Ripplesounds aufzeichnen.

Jeder Speicherplatz besitzt eigene Verzögerungs, Überblend und Haltezeiten, welche bestimmen, wie der programmierte Dimmerkreis oder Fixture Parameter ausgegeben wird.

Speicherplätze können vom *Memories* oder *Cueline* Fenster aus erstellt, verändert und gelöscht werden.

## Speicherstapel

Der Speicherstapel enthält alle programmierten Speicherplätze in aufsteigender (numerischer) Reihenfolge.

Sprünge, Schleifen und Makro-Trigger können direkt im Speicherstapel programmiert werden.

Speicherplätze können durch die GO Taste getriggert werden, entweder automatisch oder zu einer bestimmten Zeit. Sie können auch durch einen SMPTE oder MIDI Timecode getriggert werden (optionales Zubehör muss installiert werden).

### Cueline

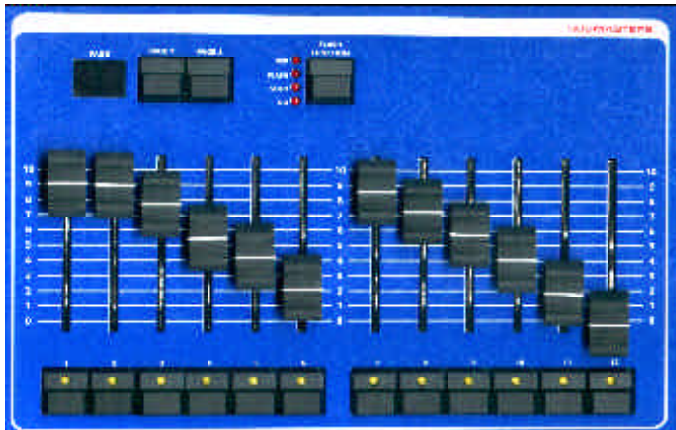
Der Cueline-Schirm bietet eine optische Darstellung aller zuvor programmierten Speicherplätze.

### Playback X

Playback X bietet die einfache Möglichkeit den Speicherstapel per GO Taste abzufahren. Hier kann auch die MASTER, PAUSE, OVERRIDE oder GO PREVIOUS Taste eingesetzt werden

### Playback A/B

Playback A/B erlaubt es Ihnen automatisch oder manuell den Speicherstapel auf das Abrufsystem (A und B MASTERS) zu laden und dann manuell oder zeitgesteuert ein-/ auszublenden.



Grafik 1 - 2: Submaster Regler



Grafik 1 - 3 Playback X

## Submasters

Es gibt 108 Submaster, aufgeteilt auf 9 Seiten (12 Regler pro Seite), welche entweder mit Kreisdaten oder Speicherplätzen belegt werden können.

Jeder Submaster hat seine eigene Ein- und Ausblendezeit, Triggerpegel sowie weitere Attribute (sofern zutreffend).

Die Submaster können Sie bei der Programmierung von Speicherplätzen sowie zur Wiedergabe von Kreisdaten und Speicherplätzen verwenden.

Eine Seite ist immer aktiv und wird auf dem Display der Gerätefront angezeigt. Sie haben die Möglichkeit Submaster von verschiedenen Seiten zur selben Zeit einzusetzen, indem Sie ein Page Overlay erzeugen.

## AUX Tasten

Es gibt 4 AUX Tasten, welche mit ihren eigenen An-/Aus-Funktionen, Ein- und Ausblendezeiten und Aktionen programmiert werden können.

Die Auxiliary Tasten können Full oder Partial an die DMX Kanäle (1-512) gepatcht werden. Jeder Auxiliary kann an bis zu 10 verschiedene DMX Adressen gepatcht werden.

## Makros

Ihnen stehen 10 Makros zur Verfügung, welche sich mit den gewünschten Tastenkombinationen programmieren lassen.

## Fernbedienung

Das Pult besitzt einen Anschluss auf der Rückseite, um bis zu 6 Schaltwege für eine mögliche Fernbedienung anzuschließen.

Jedem Schaltweg kann eine Gerätefronttaste oder ein Makro zugewiesen werden

## Super User

Ihnen stehen folgende Funktionen als Super User zur Verfügung:

- Speicherplätze, Submaster und Showdaten können gelöscht werden.
- Speicherplätze können neu nummeriert werden
- Die Konsole kann komplett zurücksetzt werden.
- Die Konsole kann vor unbefugter Benutzung und Veränderung des Setups gesichert werden.

## Konsolenausgänge

Die Konsole kann nur DMX 512 ausgeben. Die Ausgangsdaten werden auf den DMX Kanälen 1-512 ausgegeben.

## Zubehör

Die Konsole verfügt über ein Diskettenlaufwerk zur Sicherung der Konsoleinstellungen und der Showdaten. Diese Daten können abgespeichert und auch wieder geladen werden.

Das Aktualisieren der Konsolensoftware erfolgt ebenfalls über das Diskettenlaufwerk und einer Diskette.

## Regler und Bedienelemente

Dieser Abschnitt bietet eine kurze Übersicht über die Regelmöglichkeiten und Anzeigen auf der Gerätefront.

Die Regelmöglichkeiten der Frontseite wurden in folgende Sektionen unterteilt:

- SUBMASTER REGELMÖGLICHKEITEN
- PLAYBACK X REGELMÖGLICHKEITEN
- SPEICHERPLATZ REGELMÖGLICHKEITEN
- EFFEKT REGELMÖGLICHKEITEN
- PLAYBACK A/B REGELMÖGLICHKEITEN
- FIXTURE REGELMÖGLICHKEITEN
- SONSTIGE REGELMÖGLICHKEITEN



Grafik 1 - 4: Speicherplatzregler und Ziffernblock

## Submaster

- SUBMASTER REGLER

Die 12 Submaster regeln den Ausgangspegel der Kreisdaten oder der Speicherplatzdaten, die geladen wurden.

- SUBMASTER FLASH TASTEN

Die 12 Submaster Flash Tasten werden verwendet, um Kreisdaten, Speicherplatzdaten auf einem Submaster zu flashen (Aufblitzen lassen), auf Solo oder GO zu schalten.

Die Funktion dieser Taste wird durch die FLASH FUNCTION Taste bestimmt.

Die SUBMASTER FLASH Tasten können auch dazu verwendet werden, Lauflichter (Chaser) zu starten oder anzuhalten.

Jede Taste verfügt über eine gelbe LED, welche dazu verwendet wird, ein Page Overlay anzuzeigen.

- FLASH FUNCTION TASTE

Diese Taste bestimmt die Funktion der SUBMASTER FLASH Tasten. Die dazugehörige rote LED zeigt die gewählte Funktion an: OFF, FLASH, SOLO oder 'GO' (FLASH und SOLO).

- SUBMASTER PAGE UP/DOWN

Verwenden Sie die PAGE UP und PAGE DOWN Tasten um die Submaster Seiten 1 bis 9 auszuwählen.

- SUBMASTER PAGE ANZEIGE

Die aktuelle Submaster Seite wird auf dem 7-Segment PAGE Display angezeigt.

## Playback X Regler

- MASTER REGLER

Der MASTER Regler bestimmt den maximalen Ausgangspegel aller Helligkeitskreise in den Speicherplätzen des Speicherstapels.

- GO TASTE

Diese Taste initiiert eine Überblendung zwischen dem aktuell wiedergegebenen Speicherplatz und dem nächsten Speicherplatz des Speicherstapels.

- GO PREVIOUS TASTE

Diese Taste initiiert eine Überblendung zwischen dem aktuell wiedergegebenen Speicherplatz und dem zuvor ausgegebenem Speicherplatz des Speicherstapels

- PAUSE TASTE

Diese Taste wird dazu verwendet, den Ablauf des Speicherstapels anzuhalten und stoppt eine eventuell laufenden Überblendung zwischen zwei Speicherplätzen.

Wenn sich die Wiedergabe im Pausen-Zustand befindet, blinkt die rote LED in der PAUSE Taste. Wenn die PAUSE Taste wieder gedrückt wird, erlischt die rote LED und die Wiedergabe wird fortgesetzt.

- OVERRIDE REGLER

Dieser Regler wird dazu verwendet, die Überblendung zwischen zwei Speicherplätzen zu beschleunigen oder zu verlangsamen. Sollte der Regler sich nicht in Mittelposition befinden, blinkt die rote SLOW oder FAST LED.

## Speicherplatz Bedientasten

- TRANSFER TASTE

Diese Taste wird dazu verwendet, einen Speicherplatz auf einen Submaster zu übertragen. Sie kommt zum Einsatz, wenn das Speicherplatz-, Cueline- oder das Submaster-Fenster auf dem Bildschirm dargestellt wird.

- PREVIEW TASTE

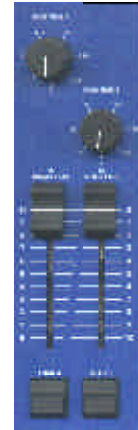
Diese Taste dient dazu eine Vorschau der Kreisdaten für einen ausgewählten Speicherplatz oder Submaster auf dem Monitor darzustellen. Die rote LED in der PREVIEW Taste leuchtet, wenn der Vorschaumodus aktiviert ist.

- EDIT LIVE TASTE

Diese Taste öffnet das Programmierungsfenster (PW) und erlaubt Ihnen die Kreisdaten eines Speicherplatzes oder Submasters live zu editieren. Solange Sie die Kreisdaten editieren, leuchtet die rote LED in der EDIT LIVE Taste.



Grafik 1 - 5 : Effekt Regelmöglichkeiten



Grafik 1 - 6 : Playback A/B

- **EDIT BLIND TASTE**

Diese Taste öffnet das Programmierungsfenster (PW) und erlaubt Ihnen die Kreisdaten eines Speicherplatzes oder Submasters im Blind-Mode zu editieren. Solange Sie die Kreisdaten editieren, leuchtet die rote LED in der EDIT BLIND Taste.

- **UNDO EDIT TASTE**

Diese Taste erlaubt es dem Anwender systematisch alle Veränderungen an den Kreisdaten im Programmierungsfenster (PW) rückgängig zu machen. Mit jedem Druck dieser Taste wird ein Schritt rückgängig gemacht.

- **REDO EDIT TASTE**

Mit dieser Taste machen Sie eine Änderung durch die UNDO EDIT TASTE wieder rückgängig. Sie entspricht somit dem Gegenteil der UNDO EDIT TASTE.

- **SAVE STEP TASTE**

Mit dieser Taste speichern Sie den aktuellen Step (Programmierschritt) wenn Sie einen Lauflicht-, Sound-to-Light- oder Ripplesound-Speicherplatz programmieren.

- **DELETE STEP TASTE**

Diese Taste dient dazu einen Step (Programmierschritt) aus dem Lauflichtspeicher zu löschen.

- **GROUP TASTE**

Diese Taste dient in Verbindung mit dem Zifferblock dazu, eine vordefinierte Kreisgruppe auszuwählen und zu programmieren.

- **CURSOR TASTE**

Diese vier Tasten ermöglichen Ihnen, sich zwischen den Feldern auf dem Bildschirm zu bewegen. Diese Tasten entsprechen den Cursorstasten der externen Tastatur.

- **CHANNEL TASTE**

Mit dieser Taste öffnen Sie das Programmierungsfenster (PW), um Programmierungen vorzunehmen. Diese Taste kann auch, in Verbindung mit dem Zifferblock, zur Auswahl von Kreisnummern verwendet werden.

- **MEMORY TASTE**

Diese Taste wird in Verbindung mit dem Zifferblock dazu verwendet eine Speicherplatznummer auszuwählen.

- **SUBMASTER TASTE**

Diese Taste wird in Verbindung mit dem Zifferblock dazu verwendet eine Submasternummer auszuwählen.

- **COPY TASTE**

Diese Taste erlaubt es dem Anwender, Speicherplatzdaten oder Submasterdaten von einem Platz zum anderen zu kopieren.

- **SAVE TASTE**

Diese Taste wird dazu verwendet Kreisdaten in einem aktuell angewählten Speicherplatz oder Submaster zu speichern.

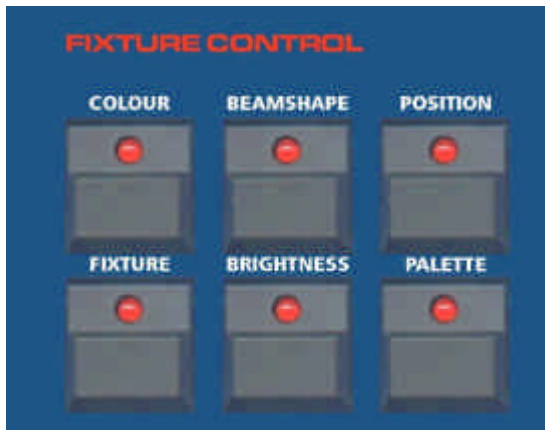
- **SAVE AS TASTE**

Diese Taste wird dazu verwendet Kreisdaten in einem anderen Speicherplatz oder Submaster, als dem zur Zeit angewählten, zu speichern.

- **AND, THRU, EXCEPT und @ TASTEN**

Diese Tasten werden in Verbindung mit dem Zifferblock dazu verwendet verschiedene Kreise anzuwählen und die entsprechenden Werte zu verändern.

Die '/', '+', '-' und '\*' Tasten des Zifferblocks (externe Tastatur) können dazu verwendet werden, die Funktionen der Tasten THRU, AND, EXCEPT und @ der Gerätefrontseite auszuführen.



Grafik 1 - 7 : Fixture, Attribut und Palettentasten



Grafik 1 - 8 : Kontrollräder

- HOME TASTE

Die Home Taste wird verwendet, um ausgewählte Dimmerkreise auf den "Home" Wert zu setzen. (Standard = 100%)

Diese Home Taste wird auch dazu verwendet, alle Parameter der angewählten Multifunktions-Scheinwerfer auf die Ursprungsposition zu bringen (z.B. volle Helligkeit, Farbe auf Weiss, kein Gobo, Shutter offen, Pan und Tilt auf mittlere Position).

- ZIFFERNBLOCK

Der Ziffernblock besteht aus zwölf Tasten mit den Beschriftungen von '0' bis '9' sowie CLEAR. Diese Tasten dienen zur Eingabe von numerischen Daten (Kreisnummern, Gruppennummern, Speicherplätzen, Submastern, Datenpegel).

Die Tasten mit der Beschriftung '0' - '9' können ebenfalls dazu verwendet werden, alphanumerische Daten einzugeben, falls nötig (siehe Kapitel 11).

Die CLEAR Taste wird dazu verwendet angewählte Kanäle zu de-selektieren oder programmierte Kanäle zu 'de-programmieren' (sofern dies auf den Anwendungsfall zutrifft).

- ENTER TASTE

Diese Taste wird dazu verwendet Setup- oder Programmierdaten zu bestätigen.

Die ENTER (oder RETURN) Tasten der externen Tastatur entsprechen den gleichnamigen Tasten der Gerätefrontseite.

## Effektregler

- DIRECTION TASTE

Diese Taste ermöglicht es Ihnen die Richtung eines Lauflichtspeichers zu bestimmen.

- ATTACK TASTE

Diese Taste wird dazu verwendet den Attack eines Lauflicht-, Sound-to-Light oder Ripplesound-Speicherplatzes auszuwählen.

- DRIVE TASTE

Diese Taste wird verwendet, um den Drive eines Lauflicht-Speicherplatzes auszuwählen.

- STEP - UND STEP + TASTEN

Diese Tasten dienen dazu einen benötigten Step bei der Programmierung oder Editierung eines Lauflicht-, Sound-to-Light- oder Ripplesound-Speicherplatzes auszuwählen. Diese Tasten können außerdem dazu verwendet werden, jeden einzelnen Schritt in einem Lauflichtspeicherplatz auszugegeben.

## Playback A/B Regler

- PLAYBACK A/B MASTER REGLER

Die A MASTER und B MASTER Regler bestimmen den Ausgangspegel der vorher geladenen Speicherplätze.

Der B MASTER ist invertiert (100% am unteren Regleranschlag), um Ihnen leichtere manuelle Überblendungen zu ermöglichen, wenn Sie den A MASTER und B MASTER Steller gleichzeitig bewegen.

- LOAD A UND LOAD B TASTEN

Die LOAD A und LOAD B Tasten werden dazu verwendet einen angewählten Speicherplatz auf den A MASTER bzw. B MASTER Fader zu laden.

- FADE TIME A UND FADE TIME B

Die FADE TIME A und FADE TIME B Regler dienen dazu die Fadezeiten der A MASTER bzw. B MASTER Fader einzustellen. Beide Zeiten können unabhängig voneinander eingestellt werden.



Grafik 1 - 9: Auxiliaries and Bildschirmfunktionstasten

## Fixture Kontrollmöglichkeiten

- **FIXTURE TASTE**

Die FIXTURE Taste wird verwendet, um das Programm Fenster (PW) für die Speicherplätze, Submaster oder die Cueline zu öffnen.

Die FIXTURE Taste dient auch in Verbindung mit dem Ziffernblock, zur Anwahl der Fixtures, während das PW oder ein anderer Bildschirm angezeigt wird.

- **ATTRIBUTE TASTEN**

Die BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE und POSITION Tasten werden zum Auswählen der jeweiligen Attribute eines Fixtures im PW Fenster verwendet.

Hiermit werden auch die Parameter den Datensteuerrädern zugewiesen.

Sie können nur ein Attribut zum programmieren anwählen. Die rote LED zeigt das angewählte Attribut an.

Die Attribut Tasten werden auch für die Programmierung von Paletten, LTP Blendzeiten, für Speicherplätze oder Submaster verwendet.

- **PALETTE TASTE**

Die PALETTE Taste wird in Verbindung mit den Attribut Tasten zur Programmierung, Zuweisung und Ausgabe von Paletten verwendet.

- **WHEEL GROUP TASTE**

Wenn die Parameter des aktuellen Attributs des/der angewählten Scheinwerfer(s) in mehr als einer Gruppe verteilt sind, wird diese Taste dazu verwendet, zwischen den verschiedenen Gruppen/Seiten der Parameter umzuschalten.

Das Drücken dieser Taste blättert durch die Seiten der verschiedenen Fixture Parameter.

- **KONTROLLRAD**

Die drei Steuerräder werden für die Programmierung und Editierung der Multifunktions-Scheinwerferparameter verwendet.

Die Fixture Parameter welche dem Kontrollrad zugewiesen wurden, werden im PW angezeigt.

Sollte das PW nicht geöffnet sein, so wird das Rad ("Mittelfinger") dazu verwendet, um verschiedene Datenwerte einzugeben. Die Änderung wird im Monitor angezeigt.

## Weitere Regelmöglichkeiten

- **AUXILIARY CONTROL TASTEN**

Diese vier Tasten ermöglichen es Ihnen die zusätzlichen Regelmöglichkeiten (Auxiliary Controls) zu aktivieren.

Jede AUXILIARY CONTROL Taste verfügt über eine rote LED, welche den Status der entsprechenden Funktion darstellt (An, Aus oder Faden).

- **SCREEN FUNCTION TASTEN**

Diese Tasten (mit der Bezeichnung F1 - F8) werden verwendet, um auf die verschiedenen Schirme zuzugreifen. Haupt Setup (F1), Memories (F2), Submasters (F3), Cueline (F4), DMX Output (F5) und DMX Patch (F6)

Sie können auch verwendet werden, um spezielle Funktionen, welche auf dem Bildschirm gezeigt werden, auszuführen.

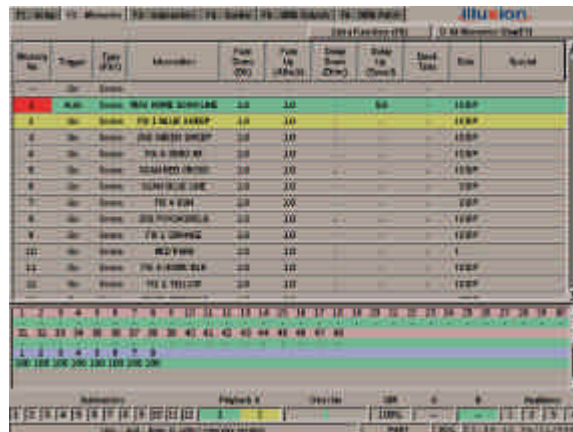
- **ASSOCIATED TASTE**

Diese Taste dient dazu, zwischen den angewählten Kanälen und den dazugehörigen Kanälen im Kanaldatenfenster (Channel Data Window - CDW) umzuschalten.

- **MACRO TASTE**

Diese Taste wird in Verbindung mit anderen Tasten der Gerätefrontseite verwendet, um Makros zu definieren oder auszuführen.





Grafik 1 - 10: Speicherplatzschirm auf dem Monitor

## • BLACKOUT TASTE

Mit dieser Taste werden alle HTP-Kanäle in einen 'Blackout' gesetzt.

Attribut- und Farbwechsler-Kanäle werden durch die BLACKOUT Taste nicht beeinflusst.

Bei aktivem Blackout blinkt die rote LED.

Wenn Sie die BLACKOUT-Taste erneut drücken, kehrt die Konsole wieder in den normalen Modus zurück (kein Blackout aktiv).

## • TOPSET TASTE

Diese Taste bringt das TOPSET Fenster auf den Monitor und erlaubt dem Anwender, die Werte für eine mögliche Pegelbreizung der Dimmerkreise zu justieren.

## • GRAND MASTER REGLER

Der GRAND MASTER Regler wird dazu verwendet, die maximalen HTP-Ausgangspegel der Konsole zu bestimmen. Die Attribut- und Farbwechslerkanäle werden durch die Stellung des GRAND MASTER Reglers nicht beeinflusst.

Der GRAND MASTER Reglerwert wird in der unteren Infoleiste im Monitor angezeigt.

## BEMERKUNGEN

### Funktionstasten auf der externen Tastatur

Die Funktionstasten F1-F8 der externen Tastatur entsprechen den Tasten F1-F8 der Gerätefrontseite.

## Der Bildschirm

Die Anzeige auf dem Monitorschirm ist horizontal in eine Vielzahl verschiedener Sektionen unterteilt, welche noch weiter erläutert werden.

## Screen Selection Tasten

Der obere Abschnitt der Bildschirmausgabe enthält die Bildschirmauswahlstasten, welche mit F1 - F6 beschriftet sind.

- F1 - Setup
- F2 - Memories (Speicherplätze)
- F3 - Submasters
- F4 - Cueline
- F5 - DMX Output (DMX Ausgang)
- F6 - DMX Patch (DMX Verteilung)

Durch Klicken auf eine dieser Tasten auf der Konsole (SCREEN FUNCTION Tasten) oder auf der Funktionstaste der externen Tastatur, wird der ausgewählte Bildschirminhalt auf dem Monitor ausgegeben.

## Hauptanzeige

Der mittlere Abschnitt des Bildschirms zeigt Ihnen vom aktuell angewählten Bildschirm die Informationen an (Setup, Speicherplätze etc.).

Wenn der Super User Modus aktiviert wurde, erscheint der Super User Bereich im Hauptteil des Bildschirms.

## Programmierungsfenster (auch PW genannt)

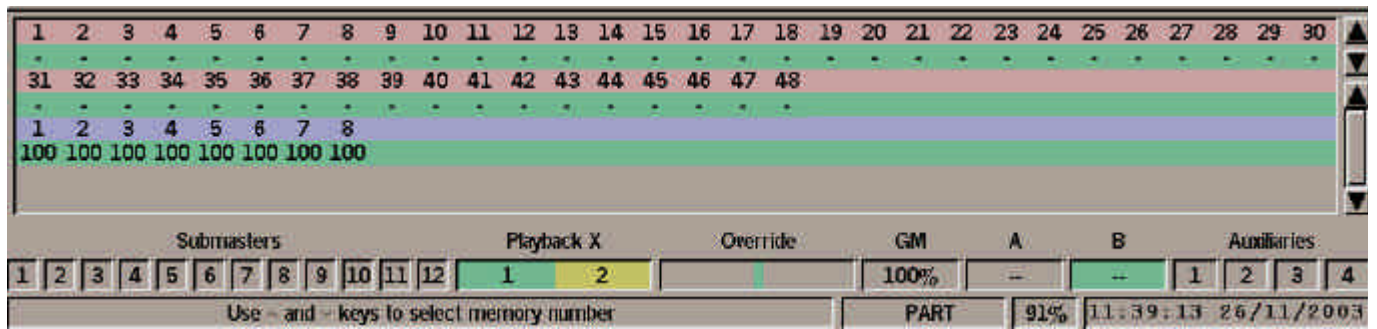
Das Programmierungsfenster (PW) zeigt den aktuellen Wert der Ausgänge der Dimmerkreise und Helligkeits Parameter der Fixtures an.

Die Ausgangswerte werden in Prozent angezeigt (0-100%) oder je nach Setup Einstellung auch als DMX Format (0-255). Das Format können Sie unter *Desk Defaults* im *Desk Setup* bestimmen.

Der Wert eines Ausganges mit dem Wert 0 wird als "-" dargestellt.

Ausgangswerte von HTP-Dimmerkreisen oder Fixtures welche begrenzt wurden (Topset), werden rot (anstatt schwarz) dargestellt.

Die Darstellung der HTP-Werte kann im *Desk Setup* eingestellt werden. Auch eine Einstellung direkt mit der Maus auf dem Bildschirm ist möglich.



Grafik 1 - 11: PW, Blendstatus (Fade Status) und Informationsleiste

## Fade (Blendzeiten) Status Anzeige

Die FADE STATUS ANZEIGE stellt Informationen der Blendzeiten für die Submaster, Playback X, Override, Grand Master (Hauptsteller), Playback A/B sowie der Zusatzkreise (Aux) bereit.

Die *Submaster* werden grau dargestellt wenn der Wert auf 0% steht, rot wenn ein Blendvorgang abläuft, sowie grün wenn der Wert über 0% gestiegen ist. Wenn der Submaster Daten einer anderen Seite wiedergibt (Page Overlay) ist der Hintergrund orange.

Der *Playback* Bereich zeigt den aktuellen (grün) sowie den nächsten (gelb) Speicherplatz im Speicherstapel. Wenn ein Blendvorgang abläuft bewegt sich ein roter Balken über diesen Bereich.

Das *Override* Feld gibt die Position des Overridereglers an (Neutral = grüne Linie, Schnell/Langsam = rote Linie).

Wenn ein Upgradekit installiert wurde und sich die Konsole in dem SMPTE oder MIDI Mode befindet, wird das Overridefeld durch das Timecodefeld ersetzt (siehe Kapitel 5).

Das *Grand Master* Feld gibt Aufschluss über die Position des Hauptstellers (GRAND MASTER). Wenn BLACKOUT aktiv ist, blinkt in diesem Feld eine rote "BLACKOUT" Warnung.

Die *Playback A/B* Felder zeigen an, welche Speicherplätze auf die A MASTER- und B MASTER geladen wurden. Der Hintergrund erscheint grau, wenn sich der Steller bei 0% befindet, rot während eines Blendvorgangs, sowie grün bei Werten oberhalb von 0%.

Die Zusatzsteller (*Aux*) sind grau, wenn sie nicht aktiv sind, rot bei Blendvorgängen, sowie grün wenn diese aktiv sind.

## Informationsleiste

Die Informationsleiste enthält Hilfetexte, Tracking-, Topset- und Lock-Indikatoren, sowie eine Speicherplatzanzeige und eine Uhr.

Der Hilfetext bezieht sich immer auf die aktuelle Cursorposition auf dem Hauptschirm oder des Kontextfensters auf dem Monitor.

Der Arbeitsmodus der Konsole wird wie folgt angezeigt: entweder "PART" or "FULL"

Wenn eine Pegelbegrenzung (Topset) für einen der HTP-Dimmerkreise justiert wurde, erscheint "TOP" in der Informationsleiste.

Wenn die Konsole 'Locked' ist (vor unbefugter Benutzung geschützt), erscheint ein entsprechendes Schloßsymbol in der Informationsleiste.

Die Speicherplatzanzeige gibt Aufschluß über die noch verfügbaren Speicherplatzblöcke (siehe Kapitel 5).

Das Uhrfeld zeigt die aktuelle Zeit und das aktuelle Datum an. Die Zeit wird im 24h Format mit Datum ( TT/MM/JJ) angezeigt.

## Mouse Schnittstelle

Sie können alle Eingaben auf dem Monitor (Setup, Speicherplätze etc.) auch über die Maus realisieren.

Die Maus muss allerdings vor dem Einschalten der Konsole angeschlossen worden sein.

Aktivieren von Bildschirmstasten und die Anwahl verschiedener Felder in den Datentabellen, erfolgt über den Mauszeiger und der linken Maustaste.

Für Felder bei denen mehrere Optionen zur Auswahl stehen (z.B. Speichertyp, Richtung etc.), können Sie mit der linken Maustaste durch die verfügbaren Optionen zu scrollen.

Sofern verfügbar, öffnet ein Klick mit der rechten Maustaste ein Kontextmenü auf den Bildschirm.

Hierdurch können bestimmte Funktionen (z.B: die Programmierung von Speicherplätzen) komplett mit der Maus und einer externen Tastatur vorgenommen werden.

## Fernbedienungen

Die Remote-Buchse auf der Rückseite des Gerätes erlaubt den Anschluß von bis zu sechs Fernsteuerungswegen an die Konsole.

Jeder dieser Schaltwege kann mit einer Taste auf der Gerätefront oder einem Makro verbunden werden.

Schaltwege können nur Tasten der Gerätefront und nicht den Stellern oder Drehreglern zugewiesen werden.

Für weitere Einzelheiten über das Setup, die Zuweisung sowie das Aktivieren und Testen der Fernschalter, beachten Sie bitte Kapitel 3.

Durch Aktivieren eines Schaltwegs, welcher einer Taste der Frontplatte zugewiesen wurde, wird die selbe Funktion ausgeführt, wie die der zugehörigen Taste auf der Konsole.

Durch Aktivieren eines Schaltwegs, dem ein Makro zugewiesen wurde, wird die gleiche Aktion durchgeführt, wie bei dem Ausführen des Makros auf der Konsole.

## BEMERKUNGEN

### **Auswählen von Soft-Tasten über die Gerätefront**

*Wenn Soft-Tasten angezeigt werden (ohne entsprechende Taste auf der Gerätefront) verwenden Sie die Cursortasten zur Anwahl der benötigten Soft-Taste und bestätigen Sie mit der ENTER-Taste.*





Grafik 2 - 1 : Die Illusion 500 Konsole

## Einführung

Dieses Kapitel bietet Ihnen die Möglichkeit, die Konsole schnell einzurichten und eine einfache Show wiederzugeben.

Wir beginnen damit, wie man die Konsole einschaltet, Kreisdaten an die Ausgänge sendet, Daten in Speicherplätzen oder Submaster sichert und wie man Speicherplätze auf Submaster überträgt.

Dann geht es weiter mit der Wiedergabe der Speicherplätze über die Playback X Regler und die Ausgabe der Submasterdaten.

Zum Schluß erfolgt eine Zusammenfassung über die Editierungs- und Wiedergabemöglichkeiten von Speicherplätzen im Cueline-Fenster.

Vor dem Start einer neuen Show ist es eventuell notwendig existente Showdaten zu löschen oder die Konsole zurückzusetzen. Beachten Sie Kapitel 10 für weitere Details.

Die Anleitung basiert darauf, dass Sie eine entsprechende Lichtanlage mit Dimmern und Scheinwerfern bereits vor Ort installiert haben und diese Systeme per DMX-Signal steuerbar sind.

## Die Konsole starten

1. Verbinden Sie die DMX Leitung, Tastatur, Monitor und die Maus mit der Konsole.
2. Verbinden Sie die Stromversorgung mit der Konsole und dem Monitor und schalten Sie die Netzversorgung ein.

## Desk Setup

Die Standardeinstellung der Konsole sind 120 Dimmerkreise welche 1:1 mit den DMX Ausgängen gepatcht wurden.

Sollte Ihre Anlage eine andere Anzahl von Dimmerkreisen, Moving Lights oder Farbwechsler (mehr oder weniger) besitzen, dann sollten diese neu per DMX zugewiesen und gepatcht werden.

Beachten Sie den Abschnitt "Desk Setup" in Kapitel 3 für weitere Details.

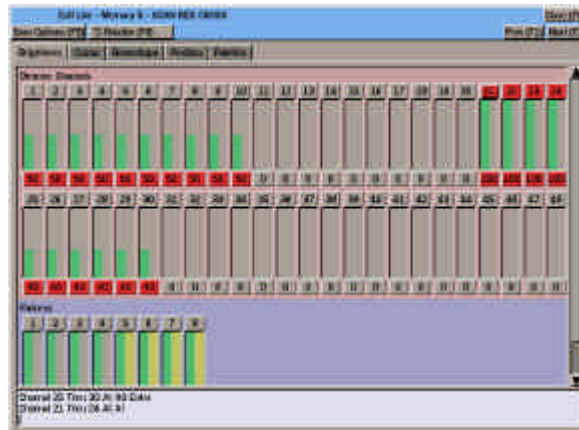
## Vorbereitungen

Vergewissern Sie sich, dass der Blackout deaktiviert ist (rote LED in der BLACKOUT Taste ist aus).

Stellen Sie den Playback X MASTER und GRAND MASTER auf 100% und alle SUBMASTER Regler auf 0%.



Für Updates, News und Hilfe, besuchen Sie unser spezielles Produktforum:  
[www.illusionsupport.com](http://www.illusionsupport.com)



Grafik 2 - 2: Programmierungsfenster (PW) - Helligkeitsbereich

Drücken Sie die SCREEN FUNCTION Taste F2, um den Speicherplatzbildschirm auf dem Monitor anzuzeigen.

## Dimmerkreise einstellen

Drücken Sie die CHANNEL Taste auf der Gerätefront. Das PW wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten Kreise anzuwählen und deren Pegel einzustellen.

Verwenden Sie den Ziffernblock und zugehörige Tasten zur Anwahl der Kreise und zum Einstellen der Pegel:

**1 @ 50 ENTER** (Kanal 1 auf 50%)

**5 THRU 10 @ 70 ENTER** (Kanäle 5-10 auf 70%)

**23 AND 33 AND 44 @ 90 ENTER** (Kanäle 23+33+44 auf 90%)

Verwenden Sie das Dateneingaberad, um die ausgewählten Kreise zu justieren:

**1 <Werteeingabe über Datenrad>**

**5 THRU 10 <Werteeingabe über Datenrad>**

Sie können auch die Maus zur Anwahl der Kreise verwenden, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Kreisnummer in Kreisdatenfenster klicken (angewählte Kreise werden rot dargestellt).

Wenn die Kreisdaten im Säulenformat angezeigt werden, klicken Sie mit der linken Maustaste in die Säule, um den Pegel des Kreises einzustellen.

Beachten Sie Kapitel 4 für weitere Befehle.

## Fixtureparameter einstellen

Drücken Sie die FIXTURE Taste auf der Gerätefront. Das PW wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Es gibt einige Methoden, um Fixtures auszuwählen und die Parameterpegel wie unten beschrieben einzustellen.

Die einfachste Methode ist die benötigten Fixtures und Attribute (Helligkeit, Farbe, Beamshape oder Position) über die Tasten der Gerätefront auszuwählen und dann die Fixture Parameter über die Kontrollräder zu justieren.

Sollten mehr als drei Parameter für die ausgewählten Fixtures und die Attribute vorhanden sein, müssen Sie die WHEEL GROUP Taste drücken, um durch die Seiten der Attribute zu blättern.

Individuelle Fixture Parameter können auch mit diesem Befehl ausgewählt werden:

**FIXTURE 1 COLOUR 2 @ 128 ENTER**

**FIXTURE 2 BEAMSHAPE 3 @ 0 ENTER**

**FIXTURE 3 POSITION 1 @ 255 ENTER**

Fixtures und Attribute können auch mit der Maus angewählt und deren Pegel verändert werden. Notwendig ist aber das der Parameter eine genaue Liste anzeigt.

Beachten Sie Kapitel 4 für weitere Details.

## Daten aufzeichnen

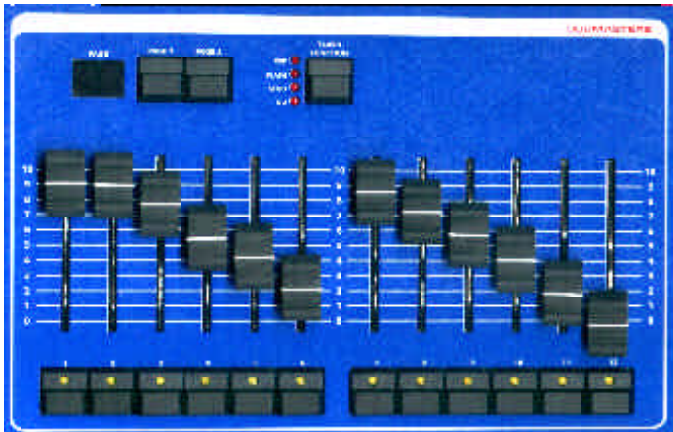
Der nächste Abschnitt beschreibt wie Sie Kreisdaten in einem Speicherplatz oder Submaster abspeichern.

## Daten in einem Speicherplatz abspeichern

1. Richten Sie an den Ausgängen, wie zuvor beschrieben, eine Lichtstimmung ein.
2. Drücken Sie die SAVE AS Taste der Gerätefront. Das Save As Fenster wird angezeigt.
3. Geben Sie die gewünschte Speicherplatznummer in das Feld ein und drücken Sie ENTER oder die OK Taste im Fenster.

## Daten auf einem Submaster abspeichern

1. Richten Sie an den Ausgängen, wie zuvor beschrieben, eine Lichtstimmung ein.
2. Drücken Sie die SAVE AS Taste der Gerätefront. Das Save As Fenster wird angezeigt.
3. Wählen Sie mit den Cursortasten oder der Maus die Submaster Option an.
4. Geben Sie die gewünschte Submasternummer ein und drücken Sie ENTER oder die OK Taste des Fensters.



Grafik 2 - 3: Submaster Regler



Grafik 2 - 4: Playback X

## Speicherplätze ausgeben

Sie können die programmierten Speicherplätze in aufsteigender Reihenfolge mit Hilfe der GO Taste wiedergeben.

## Den Speicherstapel zurückspielen

1. Drücken Sie die SCREEN FUNCTION Taste F2 zur Anzeige des Speicherplatzfensters.
2. Ziehen Sie die Playback X MASTER und GRAND MASTER Regler ganz auf.
3. Wählen Sie den ersten Speicherplatz mit den Cursorstasten oder der Maus an. Ein gelber Balken deutet auf den angewählten Speicherplatz.
4. Drücken Sie die GO Taste. Die Ausgänge blenden von ihren aktuellen Pegeln zu denen des Speicherplatz 1 über. Der Balken bewegt sich dann zum nächsten Speicherplatz automatisch weiter.
5. Zur Ausgabe des nächsten Speicherplatzes drücken Sie erneut die GO Taste.
6. Wiederholen Sie Schritt 5 bis Sie das Ende des Speicherstapels erreicht haben. Drücken der GO Taste bringt Sie dann zum ersten Speicherplatz zurück.

Beachten Sie Kapitel 5 für weitere Details zu Halte-, Blend- und Übergangszeiten.

Beachten Sie Kapitel 7 für weitere Details zum Speicherstapel.

## Über Submaster abspielen

Sie können die Submaster dazu verwenden geladene Kreisdaten oder übertragene Speicherplätze auszugeben.

## Submasterdaten ausgeben

Die Ausgabe der Kreisdaten oder auf einen Submaster geladenen Speicherplätze erfolgt so:

1. Wählen Sie die gewünschte Submaster Seite mit den PAGE UP oder PAGE DOWN Tasten an.
2. Bringen Sie den Submaster Regler in die gewünschte Stellung.

Die Dimmerkreis und Fixture Helligkeitspegel welche im Submaster programmiert wurden, werden von den Submasterreglern ausgegeben.

Alle Fixture Farb-, Beamshape- oder Positionsdaten, die auf dem Submaster programmiert wurden, werden getriggert wenn der Submasterregler seinen LTP Triggerpunkt erreicht. Die Ausgänge schalten oder blenden auf ihre programmierten Werte, was von dem Übergang abhängt welcher für den Submaster definiert wurde.

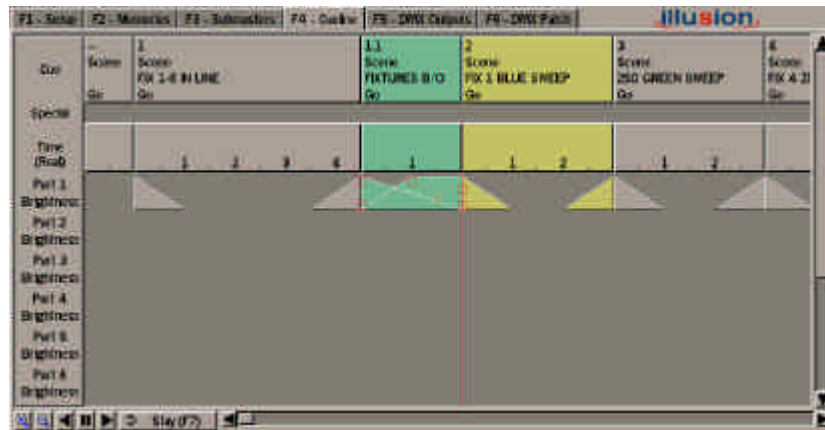
Die programmierten Daten auf den Submastern können auch geblitzt, auf Solo gestellt oder über eine bestimmte Zeit, über die SUBMASTER FLASH Tasten ausgegeben werden - siehe Kapitel 6 für weitere Details.

## Einen Speicherplatz aus dem Speicherplatzfenster übertragen

1. Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz mit Hilfe der Cursorstasten oder der Maus an.
2. Drücken Sie die TRANSFER Taste der Gerätefront oder wählen Sie die entsprechende Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste an. Das Transfer Fenster wird geöffnet und enthält die Speicherplatznummer, eine Submasternummer sowie zugehörige Parameter.
3. Geben Sie die gewünschte Submaster Seite und Nummer in die Felder ein.
4. Stellen Sie ggf. noch die restlichen Submasterparameter ein.
5. Klicken Sie auf die OK Taste des Transfer Fensters, um den Transfervorgang abzuschließen.

## Einen Speicherplatz von dem Submasterfenster übertragen

1. Wählen Sie einen Submaster mit Hilfe der Cursorstasten oder der Maus an.
2. Drücken Sie die TRANSFER Taste der Gerätefront oder wählen Sie die entsprechende Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste an. Das Transfer Fenster wird geöffnet und enthält die Speicherplatznummer, eine Submasternummer sowie zugehörige Parameter.



Grafik 2 - 5 Cueline Bildschirm

3. Geben Sie die gewünschte Speicherplatznummer ein
4. Stellen Sie gegebenenfalls noch die restlichen Submasterparameter ein.
5. Klicken Sie auf die OK Taste des Transfer Fensters, um den Transfervorgang abzuschließen.

## Der Cueline Bildschirm

Das Cueline Fenster zeigt eine grafische Darstellung des Speicherstapels an und entspricht den Daten des Speicherplatzfensters.

Die Programmierung und Editierung der Speicherplatzdaten, sowie die Wiedergabe des Speicherstapels, kann auch im Cueline Fenster ausgeführt werden.

Alle Veränderungen der Speicherplatzdaten oder des Speicherstapels im Cueline Fenster, werden auch im Speicherplatzfenster angezeigt (auch umgekehrt).

Beinhalten die programmierten Speicherplatzdaten auch Fixture Attribute (Farbe, Beamshape oder Position), werden diese Daten durch Drücken der entsprechenden Attribute Taste in einer extra Linie der Cueline angezeigt.

Beachten Sie Kapitel 9 für weitere Details zur Cueline.

## Blendzeiten editieren

Sie können die Blend- und Haltezeiten eines Cues/Speicherplatzes leicht im Cueline Fenster editieren.

1. Drücken Sie die SCREEN FUNCTION Taste F4 zur Anzeige des Cueline Fensters.
2. Vergewissern Sie sich, dass sich das Cueline Fenster im *Stay* Modus befindet. Drücken Sie F7 falls nicht.
3. Wählen Sie einen Cue mit den Cursortasten oder der Maus an. In Spur 1 erscheinen fünf kleine rote Selektionsfelder für diesen Cue.
4. Um die Delay (Verzögerungs-), Fade (Blend-) oder Dwell (Halte-) Zeiten zu verändern, klicken Sie die jeweiligen Selektionsfelder an, drücken und halten Sie die linke Maustaste und bewegen Sie den Mauszeiger bis zum gewünschten Zeit-Wert. Lassen Sie danach die Maustaste los.

## Dimmerkreise und Fixturedaten verändern

Die Kreisdaten eines Cues können Sie ebenfalls im Cueline Fenster editieren.

1. Wählen Sie den zu editierenden Cue mit den Cursortasten oder der Maus an.
2. Positionieren Sie den Mauszeiger auf Part 1. Drücken Sie die rechte Maustaste und wählen Sie die *Edit Live* oder *Edit Blind* Option aus dem Kontextmenü aus. Das Kreisdatenfenster öffnet sich.
3. Stellen Sie die Kreisdatenpegel wie gewünscht ein. Drücken Sie die SAVE Taste, um die Änderungen zu sichern.



## Cueline wiedergeben

Wenn der Cuelineschirm angezeigt wird, kann der Speicherstapel über den Playback X Regler auf der Gerätefront oder den Tasten im Cueline Schirm abgespielt werden.

1. Falls nicht bereits angezeigt, drücken Sie die SCREEN FUNCTION Taste F4 zur Anzeige des Cueline Fensters.
2. Ziehen Sie die PLAYBACK X MASTER und GRAND MASTER Regler ganz auf.
3. Wählen Sie Speicherplatz 1 mit Hilfe der Cursortasten oder der Maus an. Ein gelber Balken zeigt auf den angewählten Speicherplatz. *Follow*Modus muss aktiviert sein (falls noch nicht angewählt, Taste F7 drücken).

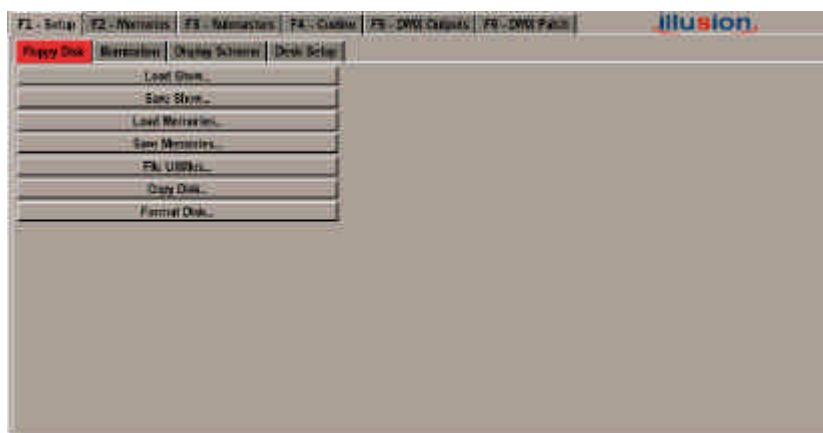
Drücken Sie die GO Taste. Die Ausgänge blenden von ihren aktuellen Pegeln zu den programmierten des Speicherplatz 1 mit dessen Blendzeiten über.

Der Balken bewegt sich automatisch zum nächsten programmierten Speicherplatz.

Die CUELINE Positionsmarke (rote, vertikale Linie) bewegt sich über den Bildschirm und zeigt den Fortschritt der Überblendung an.

4. Zur Ausgabe des nächsten Speicherplatzes drücken Sie erneut die GO Taste.
5. Wiederholen Sie Schritt 5 bis Sie das Ende des Speicherstapels erreicht haben. Erneutes Drücken der GO Taste bringt Sie dann wieder zu Speicherplatz 1 zurück.





Grafik 3 - 1: Setup Bildschirm

## Setup Optionen

Drücken Sie die SCREEN FUNCTION Taste F1 oder klicken Sie den *SETUP* Button auf dem Bildschirm mit der Maus an. Der *SETUP* Bildschirm wird mit den folgenden Optionen angezeigt:

- Floppy Disk (Diskettenlaufwerk)

Wird zum Laden und Speichern von Showdaten und Speicherplatzdaten auf Diskette verwendet und bietet auch einige Dateiverwaltungswerkzeuge.

- Illumination

Dient zur Einstellung der Konsolenbeleuchtung.

- Display Scheme

Dient zur Festlegung des Darstellungsschemas auf dem Monitor.

- Desk Setup

Mit dieser Funktion definieren Sie die Konsolengrundeinstellungen (Blendzeiten, Triggerpegel usw.), weisen Kreise zu, routen DMX Kreise und stellen die Zusatzkreise und Schaltwege ein.



Filename	Size	Date	Title	Disk Type	Position
DEMO ACCOM SETUP	20240	1/10/2003	125200	Rekord 500	734
DEMO SHOW 736E	60720	6/11/2003	189500	Rekord 500	736
DEMO SHOW 737A	60767	7/11/2003	143400	Rekord 500	737
DEMO SHOW 738	57773	10/11/2003	115400	Rekord 500	738
DEMO SHOW 740	61000	10/11/2003	182100	Rekord 500	740
DEMO SHOW 741	62590	11/11/2003	160000	Rekord 500	741
DEMO SHOW 742	62550	12/11/2003	103000	Rekord 500	742
DEMO SHOW ML 001	63884	13/11/2003	103700	Rekord 500	10
DEMO SHOW ML 001S	63672	26/11/2003	175800	Rekord 500	10

Grafik 3 - 2: Show Laden Fenster

## Diskettenlaufwerk

Die folgenden Sektionen beschreiben die verschiedenen verfügbaren Optionen unter dem *Floppy Disk* Menü.

## Shows Speichern und Laden

Wenn eine Show von einer Diskette geladen wird, werden alle aktuellen Konsolendaten (Setup, Speicherplätze, Submaster etc.) automatisch gelöscht bevor die neuen Daten geladen werden.

Wenn Sie eine Show Laden oder Speichern wollen, stehen folgende Optionen zur Verfügung:

*Desk Setup Only (Nur Konsoleneinrichtung)*

*Desk Setup & Memories (Konsoleneinrichtung und Speicherplätze)*

*Desk Setup & Submaster (Konsoleneinrichtung und Submaster)*

*Complete Show (komplette Show)*

Zur Anwahl einer dieser Optionen verwenden Sie die Soft-Tasten im *Load Show* oder *Save Show* Fenster oder drücken Sie F4 Taste auf der Gerätefrontseite oder externen Tastatur bevor Sie eine Show laden oder speichern.

## Laden einer Show von der Diskette

1. Wählen Sie *Floppy Disk* aus den Setup-Optionen aus.
2. Legen Sie eine Diskette mit den Showdaten in das Diskettenlaufwerk ein.
3. Wählen Sie *Load Show* aus und drücken Sie ENTER. Es gibt eine kurze Verzögerung während die Diskette eingelesen wird.
4. Das *Load Show* Fenster wird auf dem Monitor angezeigt und enthält eine Liste mit Showdateien, welche im Hauptverzeichnis gefunden wurden, sowie weitere Verzeichnisse.
5. Wählen Sie die benötigte Ladeoption aus (F4). Verwenden Sie die Cursortasten oder die Maus, um die benötigte Datei auf der Diskette auszuwählen und drücken dann ENTER oder klicken Sie auf die *Load* Taste im Fenster.
6. Ein Fortschrittsfenster wird angezeigt während die Show geladen wird. Sobald der Ladevorgang abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK, um das Fenster zu schließen.

## Show auf einer Disk speichern

1. Wählen Sie *Floppy Disk* aus den Setupoptionen
2. Legen Sie eine DOS-formatierte 3.5" 1.44Mb Diskette in das Diskettenlaufwerk ein.
3. Wählen Sie *Save Show* aus und drücken Sie ENTER. Es gibt eine kurze Verzögerung während die Diskette eingelesen wird.
4. Das *Save Show* Fenster wird angezeigt. Wählen Sie jetzt die gewünschte Speicheroption (F4). Wählen Sie danach eine bereits existierende Show an und drücken Sie ENTER.
5. Modifizieren Sie den Dateinamen (falls gewünscht) und drücken Sie ENTER, um die Show auf Diskette zu speichern.
6. Sollte die Datei bereits existieren, wird eine Warnung ausgegeben. Wählen Sie *Overwrite*, um die Datei zu überschreiben oder *Cancel*, um den Vorgang abzubrechen.
7. Eine Fortschrittsanzeige wird angezeigt während die Show gespeichert wird. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK, um das Fenster zu schließen.

## BEMERKUNGEN

### Lade/Speicher Show Fenster

Die Dateinamen werden alphabetisch sortiert. Die angewählte Show wird mit einem gelben Balken angezeigt.

Filename	Size	Date	Time	Disk Type	Version
DEMO ROOM SETUP	20242	1.10.2008	12:52:00	Hudson 500	7.24
DEMO SHOW 726G	60720	8.11.2008	16:05:00	Hudson 500	7.26
DEMO SHOW 737H	96707	7.11.2008	14:34:00	Hudson 500	7.27
DEMO SHOW 738	57778	10.11.2008	11:54:00	Hudson 500	7.28
DEMO SHOW 740	61800	10.11.2008	10:11:00	Hudson 500	7.40
DEMO SHOW 741	60250	11.11.2008	19:08:00	Hudson 500	7.41
DEMO SHOW 742	62050	12.11.2008	10:32:00	Hudson 500	7.42
DEMO SHOW ML 001	82884	13.11.2008	10:37:00	Hudson 500	1.0
DEMO SHOW ML 001S	88672	26.11.2008	17:58:00	Hudson 500	1.0

Grafik 3 - 3: Speicherplätze laden

### Laden und Speichern von Speicherplätzen

Die Illusion Konsole bietet die Möglichkeit einzelne Speicherplätze auf Diskette zu speichern oder von einer Diskette zu laden.

Dadurch wird es möglich, eine Bibliothek mit nützlichen Speicherplätzen aufzubauen, ohne jedes Mal die komplette Show abzuspeichern zu müssen.

Einzelne Speicherplätze können zu einer, gerade an der Konsole entstehenden, Show hinzugefügt werden. Die Speicherplatzdaten werden an ihren Zielort geladen und die Kreisdaten werden entsprechend im Setup verarbeitet.

Eine Anwenderbestätigung wird benötigt, wenn Sie bereits bestehende Speicherplätze auf der Konsole überschreiben wollen.

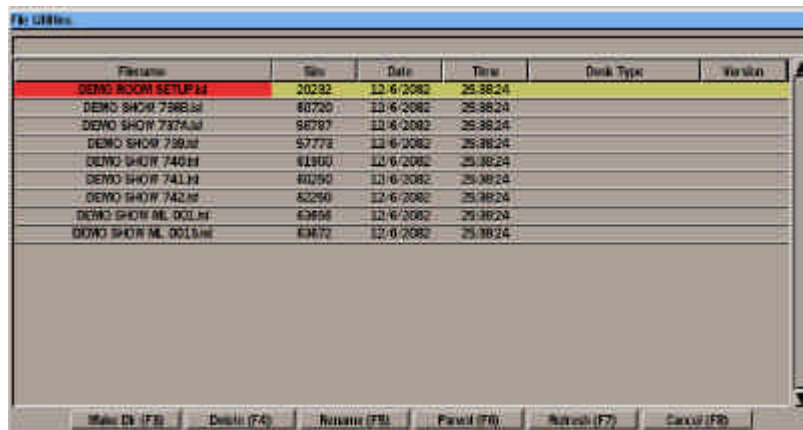
Sie können Speicherplätze von normalen Showdateien oder von reinen Speicherplatzdaten laden.

### Laden von Speicherplätzen

1. Wählen Sie *Floppy Disk* aus den Setup Optionen aus. Legen Sie eine Diskette mit den Speicherdaten in das Diskettenlaufwerk ein.
2. Wählen Sie *Load Memories* aus und drücken Sie ENTER. Es findet eine kurze Verzögerung beim Zugriff auf die Diskette statt. Das *Load Memories* Fenster wird angezeigt und enthält eine Liste mit den, auf der Diskette gefundenen, Dateien und Verzeichnissen.
3. Verwenden Sie die Cursortasten oder die Maus zur Auswahl der gewünschten Datei und drücken Sie ENTER oder klicken Sie in das Fenster. Ein Kontextfenster wird angezeigt. Auch hier findet beim Zugriff auf die Diskette eine kurze Verzögerung statt.
4. Nehmen Sie die Cursortasten oder die Maus zur Auswahl des gewünschten Speicherplatzes. Bewegen Sie den Cursor auf die *Load As Memory* (Lade als Speicherplatz) Spalte und geben Sie die Speicherplatznummer ein, in welche der Speicherplatz geladen werden soll.
5. Wiederholen Sie Schritt 4 für jeden zu ladenden Speicherplatz.
6. Drücken Sie F7 oder klicken Sie auf OK im nächsten Fenster. Eine Fortschrittsanzeige gibt Auskunft über den Ladevorgang. Sobald der Ladevorgang abgeschlossen ist drücken Sie die ENTER Taste oder klicken Sie auf OK im Fenster.

### Speicherplätze speichern

1. Wählen Sie *Floppy Disk* aus den Setup Optionen. Legen Sie eine DOS-formatierte 3.5" 1.44Mb Diskette in das Laufwerk ein.
2. Selektieren Sie *Save Memories* und drücken Sie ENTER. Wieder findet eine kurze Verzögerung statt solange die Diskette gelesen wird. Das *Save Memories* Fenster wird angezeigt und enthält eine Liste der auf der Diskette befindlichen Dateien und Verzeichnisse.
3. Verwenden Sie die Cursortasten oder die Maus zur Auswahl einer Datei und drücken Sie ENTER, um zum Namensfeld zu gelangen.
4. Verändern Sie den Dateinamen (falls gewünscht) und drücken Sie die *Save* Taste im Fenster oder bestätigen Sie mit ENTER. Ein Fenster erscheint welches die programmierten Speicherplätze der Konsole anzeigt.
5. Verwenden Sie die Cursortasten oder die Maus, um den zu speichernden Speicherplatz anzuwählen. Bewegen Sie sich in die *Save This Memory* Spalte und drücken Sie ENTER, um den Text in *Yes* zu verwandeln.
6. Wiederholen Sie Schritt 5 für jeden Speicherplatz der gespeichert werden soll.
7. Drücken Sie F7 oder klicken Sie die *OK* Taste im Fenster. Ein Fortschrittsfenster gibt Aufschluß über den Speichervorgang. Sobald der Speichervorgang abgeschlossen ist drücken Sie ENTER oder klicken im Fenster auf *OK*.



Grafik 3 - 4 : Dateiwerkzeuge

## Dateiwerkzeuge

Die Illusion Konsole bietet grundlegende Dateiwerkzeuge zum Erzeugen, Löschen und Umbenennen von Verzeichnissen und Dateien auf der Diskette.

1. Wählen Sie *Floppy Disk* aus den Setup Optionen.
2. Legen Sie eine Diskette mit Daten in das Laufwerk ein.
3. Wählen Sie *File Utilities* und drücken Sie ENTER. Es findet eine kurze Verzögerung beim Zugriff auf die Diskette statt.
4. Das Dateiwerkzeugfenster (*File Utilities*) wird auf dem Monitor angezeigt.

## Dateiwerkzeugsfenster

Das Dateiwerkzeugsfenster enthält eine Liste aller Dateien im Hauptverzeichnis sowie die anderen Verzeichnisse auf der Diskette. Das aktuell ausgewählte Verzeichnis ist markiert.

Benutzen Sie die Cursortasten "Links und Rechts", um durch die Verzeichnisse zu gehen sowie die "Hoch und Runter" Tasten, um den Markierungsbalken in der Liste hoch und runter zu bewegen.

Am Ende des Dateiwerkzeug Fensters gibt es mehrere Soft-Tasten. Die Funktionen der einzelnen Tasten werden im folgenden Teil beschrieben.

## Make Directory (F3) - Ordner erstellen

Mit dieser Option können Sie neue Verzeichnisse auf der Diskette erstellen.

1. Wählen Sie die *Make Dir* Taste im Dateiwerkzeug Fenster aus. Das *Make Directory* Fenster wird angezeigt
2. Geben Sie den gewünschten Namen des Verzeichnisses im *Name*-Feld ein und klicken Sie auf *OK* im Fenster.

## Delete (F4) - Löschen

Diese Option ermöglicht es Ihnen Verzeichnisse oder Dateien von der Diskette zu löschen.

1. Verwenden Sie die Cursortasten zur Auswahl des zu löschenden Verzeichnisses oder der Datei.
2. Klicken Sie auf *Delete* im *File Utilities* Fenster. Eine Bestätigung wird angezeigt die Sie ausführen müssen
3. Drücken Sie zur Bestätigung auf die *Delete* Taste.

## Rename (F5) - Umbenennen

Diese Option ermöglicht es Ihnen Verzeichnisse oder Dateien auf der Diskette umzubenennen.

1. Bewegen Sie den Cursor auf das Verzeichnis oder die Datei die Sie umbenennen möchten.
2. Klicken Sie auf die *Rename* Taste im *File Utilities* Fenster. Das *Rename* Fenster wird angezeigt.
3. Geben Sie den gewünschten neuen Namen ein und bestätigen Sie mit *OK*.

## Parent (F6) - Vorheriger Order

Diese Taste bringt Sie zum vorherigen Ordner im *File Utilities* Fenster (*Dateiwerkzeugsfenster*)

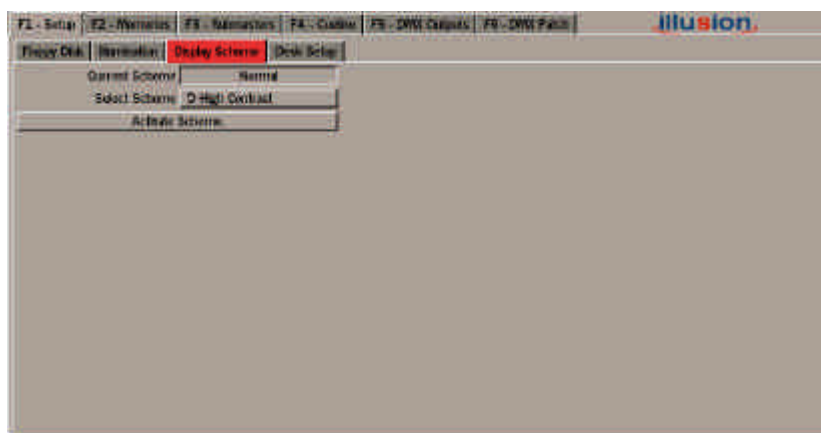
## Refresh (F7) - Aktualisieren

Drücken dieser Taste führt zu einem erneuten Einlesen der Diskettendaten und zeigt den Inhalt im Dateiwerkzeuge Fenster an.

Dieses ermöglicht Ihnen Disketten auszutauschen und dann den Inhalt einer weiteren Diskette anzuzeigen ohne das Fenster schließen zu müssen.

## Cancel (F8) - Abbrechen

Drücken dieser Taste führt zum Abbruch und schließt das Dateiwerkzeuge Fenster.



Grafik 3 - 5: Setup - Darstellungsschemen

**BEMERKUNGEN****Setup - Diskettenlaufwerksfunktionen**

Um sicherzustellen, dass das Illusion Diskettenlaufwerk korrekt funktioniert, sollten Sie jede Diskette aus dem Laufwerk entfernen bevor Sie das Gerät ausschalten.

Sollten Sie dies versäumen kann dies darin resultieren, dass die Illusion Konsole die Diskette beim nächsten Start nicht korrekt erkennt.

**Disketten kopieren**

Diese Funktion erlaubt es Ihnen den Inhalt einer Diskette auf eine andere zu kopieren.

1. Wählen Sie *Floppy Disk* aus den Setupoptionen.
2. Wählen Sie die *Copy Disk* Option an und bestätigen Sie im folgenden Fenster Ihre Wahl. Klicken Sie auf die *Copy* Taste im Fenster um fortzufahren.
3. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Es ist nötig zwischen der Quell- und Zieldiskette ein paar Mal zu wechseln um den gesamten Inhalt zu kopieren.

**Diskette formatieren**

Mit dieser Funktion formatieren Sie eine Diskette.

1. Legen Sie eine zu formatierende Diskette in das Laufwerk ein.
2. Wählen Sie *Floppy Disk* aus den Setupoptionen aus.
- 3.

4. Wählen Sie die *Format Disk* Option und bestätigen Sie die Sicherheitsfrage. Wählen Sie jetzt die *Format* Option um fortzufahren.
5. Es öffnet sich eine Anzeige, welche Sie über den Vorgang auf dem Laufenden hält.

**Konsolenbeleuchtung**

Sie können die Helligkeit der Konsolenbeleuchtung wie folgt einstellen:

Wählen Sie *Illumination* aus den Setup Optionen und benutzen Sie das *Desk Lamp Brightness* Feld, um die Helligkeit mit dem Dateneingaberad oder über numerische Werte einzustellen.

**Anzeigeschemen**

Sie haben die Wahl zwischen zwei Anzeigeschemen.

**Wechsel der Anzeige**

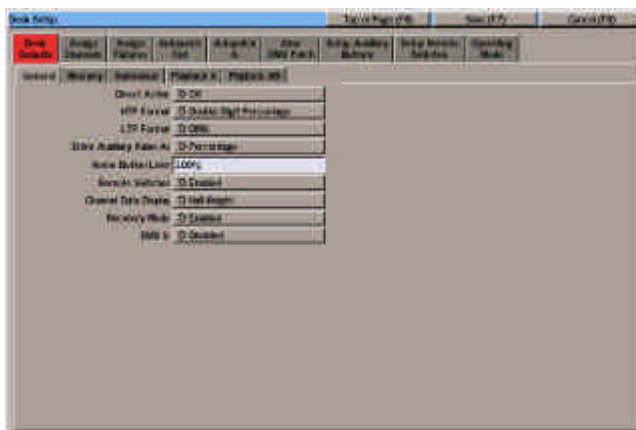
1. Wählen Sie *Display Schemes* aus den Setup Optionen. Das aktuelle Anzeigeschema wird angezeigt.
2. Wählen Sie die *Select Scheme* Taste aus und verwenden Sie die < und > Tasten oder die Maus zur Wahl des Anzeigeschemas.
3. Klicken Sie auf die *Activate Scheme* Taste, um auf das neue Anzeigeschema zu wechseln.

**BEMERKUNGEN****Diskettenfehler**

Sollten beim Zugriff auf die Diskette, beim Speichern und Laden von Shows oder von Speicherplätzen, Fehler auftreten, wird auf dem Monitor eine entsprechende Meldung ausgegeben.

**Anzeigeschemen**

Die in dieser Anleitung angegebenen Farben beziehen sich auf das normale Anzeigeschema (*Normal Display Scheme*). In anderen Anzeigeschemen können diese abweichen.



Grafik 3 - 6: Konsolen Standarteinstellungen - "General"

## Konsolen Setup

Wählen Sie das *Desk Setup* aus den Setup Optionen. Das Desk Setup Fenster wird auf dem Bildschirm angezeigt und enthält folgende Optionen:

- Desk Defaults ('Standardeinstellung')
- Assign Channels ('Kreise zuweisen')
- Assign Fixtures ('Multifunktions-Scheinwerfer zuweisen')
- Auto Patch Out ('DMX-Ausgangs-Patch zuweisen')
- Auto Patch In ('DMX-Eingangs-Patch zuweisen' - wenn ein Upgrade Kit montiert ist)
- Clear DMX Patch ('DMX-Patch löschen')
- Setup Auxiliary Buttons ('AUX Tasten zuweisen')
- Remote Switches ('Schaltwege für Fernbedienung')
- Operating Mode ('Betriebsmodi einstellen')

## Konsolen Standardeinstellungen

Die Desk Defaults Sektion erlaubt Ihnen die Konsole benutzerdefiniert anzupassen.

Wählen Sie *Desk Defaults* aus den Desk Setup Optionen. Die folgenden Optionen werden angezeigt:

*General*  
*Memory*  
*Submaster*  
*Playback X*  
*Playback A/B*

Wählen Sie die benötigte Option aus und bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten oder der Maus zum Feld, welches Sie editieren möchten. Ändern Sie danach den Wert.

## General (Generelle Einstellungen)

- DIRECT ACTION

Definiert den Syntax für numerische Einträge von Kreisen und Fixturedaten im PW.

- HTP FORMAT

Definiert den Syntax für numerische Einträge von Dimmerkreisen und Dimmern von Fixtures im PW.

- LTP FORMAT

Definiert den Syntax für numerische Werte von Farben, Beamshapes und Positionsdaten der Fixtures im PW.

- ENTER AUXILIARY VALUE AS

Das Format zur Eingabe von Auxiliarydaten (in Prozent oder DMX Format)

- HOME BUTTON LEVEL

Der Standardwert der Home Taste.

- REMOTE SWITCHES

Aktiviert oder Deaktiviert die Schaltwege der Fernbedienungen.

- CHANNEL DATA DISPLAY

Definiert das Format und die Anzeige des Kanaldatenfensters auf dem Monitor-Bildschirm.

- RECOVERY

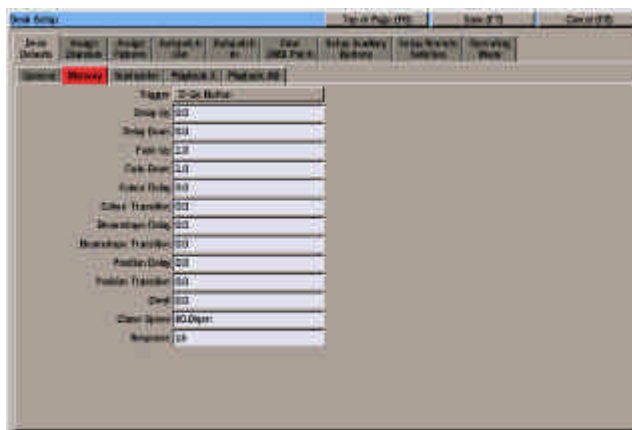
Mit dieser Funktion wird der Recovery Modus (Zustand nach Stromausfall) ein- oder ausgeschaltet.

- DMX IN

Aktiviert oder Deaktiviert die DMX-Eingangsoption.

(Diese Option wird nur angezeigt, wenn ein Upgrade Kit installiert wurde)





Grafik 3 - 7: Konsolen Standarteinstellungen - "Memory"

## Memory (Speicherplatz) Einstellungen

- TRIGGER

Der Speicherplatz lässt sich automatisch oder über die GO Taste triggern/wiedergeben.

- DELAY UP

Die Verzögerungszeit bevor der nächste Speicherplatz mit einer programmierten FADE UP Zeit eingblendet wird.

- DELAY DOWN

Die Verzögerungszeit bevor der aktuelle Speicherplatz mit einer programmierten FADE DOWN Zeit ausgeblendet wird.

- FADE UP

Die Einblendzeit der HTP-Kreise für den nächsten Speicherplatz.

- FADE DOWN

Die Ausblendzeit der HTP-Kreise für den aktuellen Speicherplatz.

- COLOUR DELAY

Die Verzögerung bevor die Farbparameter der Fixtures beginnen in den nächsten Speicherplatz einzublenden.

- COLOUR TRANSITION

Die Einblendzeit für die Farb-Parameter der Fixtures für den nächsten Speicherplatz.

- BEAMSHAPE DELAY

Die Verzögerung bevor die Beamshape-Parameter der Fixtures beginnen in den nächsten Speicherplatz einzublenden.

- BEAMSHAPE TRANSITION

Die Einblendzeit für die Beamshape-Parameter der Fixtures für den nächsten Speicherplatz.

- POSITION DELAY

Die Verzögerung bevor die Positions-Parameter der Fixtures beginnen in den nächsten Speicherplatz einzublenden.

- POSITION TRANSITION

Die Einblendzeit für die Positions-Parameter der Fixtures für den nächsten Speicherplatz.

- DWELL

Die Haltezeit vom Ende der Überblendung bis zum Ende des Speicherplatzes.

- CHASE SPEED

Die Standardgeschwindigkeit für Lauflichter (in BPM - Beats pro Minute).

- RESPONSE

Die Standard-Antwortzeit für Sound-to-Light und Ripplesound Speicherplätze (1-16).

## BEMERKUNGEN

### Recovery Modus

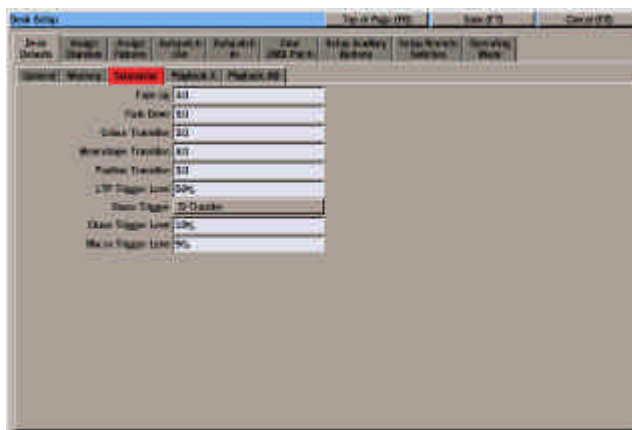
*Dieser Modus bestimmt, wie sich die Konsole nach einem kurzen Aus- und Wiedereinschalten verhält - sei es absichtlich oder aus Versehen.*

### Recovery deaktiviert

*Das Pult startet mit dem Speicherplatzfenster und dem Selektorbalken auf dem Speicherplatz Null. Es gibt keine Ausgänge (sofern alle Submaster, welche Daten enthalten, auf 0% stehen). Page 1 der Submaster wird angezeigt und Overlay ist nicht aktiviert.*

### Recovery aktiviert

*Das Pult startet mit dem zuletzt aktiven Bildschirm vor dem Ausschalten der Konsole. Die letzte aktuelle Position auf dem Speicherstapel wird wiederhergestellt wie auch der Speicherstapel selbst. Alle Lauflichtspeicherplätze werden ab Schritt 1 neu gestartet. Die Submaster erscheinen auf der Seite auf der sie vorher waren und bieten alle Overlay-Funktionen, die zum Zeitpunkt des Abschaltens aktiv waren.*



Grafik 3- 8: Konsolen Standarteinstellungen - "Submaster"

## Submaster Einstellungen

- FADE UP

Die Standard-Einblendzeit, um einen Dimmerkreis in Speicherdaten auf einem Submaster einzublenden.

- FADE DOWN

Die Standard-Ausblendzeit, um einen Dimmerkreis in Speicherdaten auf einem Submaster auszublenden.

- COLOUR TRANSITION

Die Blendzeit die benötigt wird, bis die Farb-Parameter der Fixtures den programmierten Wert erreicht haben, nachdem der LTP-Triggerlevel aktiviert wurde.

- BEAMSHAPE TRANSITION

Die Blendzeit die benötigt wird, bis die Beamshape-Parameter der Fixtures den programmierten Wert erreicht haben, nachdem der LTP-Triggerlevel aktiviert wurde.

- POSITION TRANSITION

Die Blendzeit die benötigt wird, bis die Positions-Parameter der Fixtures den programmierten Wert erreicht haben, nachdem der LTP-Triggerlevel aktiviert wurde.

- LTP TRIGGER LEVEL

Der LTP-Triggerwert bei dem die Farb-, Beamshape- und Positions-Parameter der Fixtures aktiviert werden, wenn der Submaster Regler aufgezogen wird.

- CHASE TRIGGER

Der Trigger für Lauflichter (Transfer, Fader Level oder Flash Taste).

- CHASE TRIGGER LEVEL

Der Triggerwert bei dem das Lauflicht startet, wenn der Submaster Regler aufgezogen wird. Dieses ist nur bei dem Chase-Trigger auf "Fader Level" möglich.

- MACRO TRIGGER LEVEL

Der Triggerwert eines Submasters bei dem ein Makro aktiviert wird, wenn der Submaster Regler aufgezogen wird.

## Playback X Einstellungen

- TIME INPUT

Bestimmt den Wiedergabe-Modus für den Playback X. Echtzeit (Real), SMPTE- oder MIDI-Timecode.

- TIME DISPLAY

Anzahl der Frames pro Sekunde (24, 25 oder 30) wenn SMPTE- oder MIDI-Timecode verwendet wird.

## Playback A/B Einstellungen

- MODE

Legt fest, ob die Playback A/B Sektion im manuellen oder automatischen Lade-Modus arbeitet.

- A MASTER LTP TRIGGER LEVEL

Der LTP-Triggerwert bei dem die Farb-, Beamshape- und Positions-Parameter der Fixtures aktiviert werden, wenn der A MASTER Steller aufgezogen wird.

- B MASTER LTP TRIGGER LEVEL

Der LTP-Triggerwert bei dem die Farb-, Beamshape- und Positions-Parameter der Fixtures aktiviert werden, wenn der B MASTER Steller aufgezogen wird.

Channel No.	Name	DMX In Channel	DMX In Patch	Included	DMX Address	Proportional Patch	Associated
1		1	Yes	1	1	100%	11 + 12 + 13
2		2	Yes	1	2	100%	11 + 13 + 14
3		3	Yes	1	3	100%	11 + 12 + 14
4		4	Yes	1	4	100%	11 + 12 + 13
5		5	Yes	1	5	100%	11 + 12 + 13
6		6	Yes	1	6	100%	11 + 12 + 13
7		7	Yes	1	7	100%	
8		8	Yes	1	8	100%	
9		9	Yes	1	9	100%	
10		10	Yes	1	10	100%	
11		11	Yes	1	11	100%	
12		12	Yes	1	12	100%	

Grafik3 - 9: Konsolensetup - Kreise zuweisen

## Kreise zuweisen

Diese Option dient zum einrichten der Dimmerkreise in der Konsole und zur Verteilung der DMX-Adressen. Die Daten werden auf dem Schirm als Tabelle ausgegeben und zeigen die Kreisnummer, den Namen, Typ u.s.w.

## Kreise definieren

1. Wählen Sie *Assign Channels* aus den Desk Setup Optionen aus. Die Tabelle der Dimmerkreise sowie eine farbkodierte DMX-Karte werden angezeigt.
2. Wählen Sie einen Kreis mit den Cursortasten oder mit der linken Maustaste aus. Sie können auch durch Drücken der CHANNEL Taste, gefolgt von einer Kreisnummer, einen Kreis anwählen. Bestätigen Sie mit der ENTER Taste.
3. Der Selektorbalken bewegt sich auf den gewünschten Kreis. Mit den Cursortasten kann jedes weitere Feld angewählt werden.
4. Bewegen Sie sich zum *Name* Feld und geben Sie eine Beschreibung mit max. 20 Zeichen ein, wenn nötig.
5. Bewegen Sie sich nun zum *DMX In Channel* Feld. Geben Sie die DMX In Adresse mit Hilfe des Ziffernblocks oder einer externen Tastatur ein.
6. Bewegen Sie sich zum *Included in Memory* Feld. Wählen Sie *Yes* (Ja) oder *No* (Nein) und bestätigen Sie mit ENTER.
7. *DMX Address* und *Proportional Patch* Felder - beachten Sie Abschnitt "Kreise patchen"

8. *Associated* Feld - beachten Sie Abschnitt "Dimmerkreise verbinden" und "Fixtures".

## Kreise patchen (1)

1. Bewegen Sie sich mit Hilfe der Cursortasten oder mit der Maus zum *DMX Address* Feld.
2. Geben Sie die DMX Adresse mit Hilfe des Ziffernblocks oder der Tastatur in das Feld ein.  
Sollte es sich um eine gültige DMX Adresse handeln, so wird die Kreistabelle und die DMX-Karte aktualisiert. Sollte die DMX Adresse bereits vergeben sein, wird eine Warnmeldung ausgegeben.

## Kreise patchen (2)

1. Wählen Sie den zu patchenden Kreis mit den Cursortasten oder der Maus aus.
2. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf die benötigte DMX Adresse in der farbkodierten DMX Tabelle.  
Sollte es sich um eine gültige DMX Adresse handeln, so wird die Kreistabelle sowie die DMX-Karte aktualisiert. Sollte die DMX Adresse bereits vergeben sein, wird eine Warnmeldung ausgegeben.

## Proportional Patching

1. Wählen Sie den zu patchenden Kreis mit den Cursortasten oder mit der Maus aus.
- 2.

3. Bewegen Sie sich zum *Proportional Patch* Feld und geben Sie den gewünschten Wert ein.

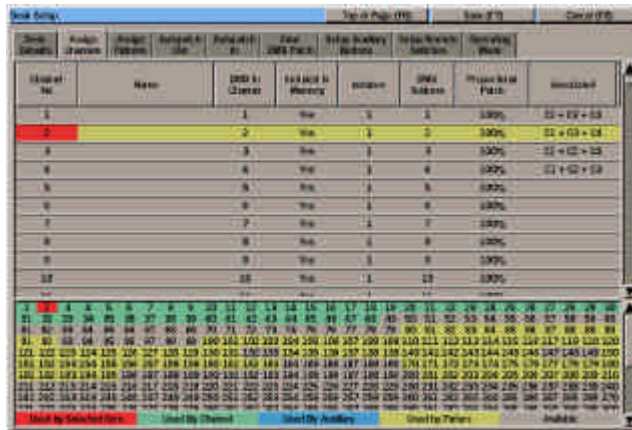
## Duplikate hinzufügen

Ein Duplikat ist eine weitere DMX-Zuweisung eines Kreises, welche an eine andere DMX Adresse gepatcht wird.

Sie können an jedem Kreis bis zu 9 Duplikate zufügen. Für jedes Duplikat wird auf dem Schirm eine zusätzliche Linie dargestellt.

Duplikate werden automatisch hinzugefügt, wenn Sie einen Kanalkreis nach einer der folgenden Methoden patchen:

1. Zusätzlicher DMX Adressen (Duplikate) werden mit der **AND** Taste bei der Eingabe der Adresse in das *DMX Address* Feld eingefügt (z.B. **101 AND 102 AND 103**).
2. Linker Mausclick auf zusätzliche DMX Adressen in der DMX-Karte.
3. Wenn die DMX Adresse gültig ist, wird für jedes Duplikat eine Linie hinzugefügt, die eine weitere Adresse anzeigt.



Grafik 3 - 10: Kreise zuweisen - Bildschirm

## BEMERKUNGEN

### Ausgeschlossene Kreise

Sollten Kreisdaten in einem Speicherplatz gespeichert worden sein, werden alle ausgeschlossenen Kreise, die in dem Speicherplatz gespeichert sind, nicht über DMX ausgegeben, wenn der Speicherplatz mit Playback X, Playback A/B oder über einem Submaster ausgegeben wird.

Wenn Kreisdaten direkt auf einem Submaster geladen wurden, werden die Daten von ausgeschlossenen Kreisen über DMX ausgegeben, wenn der Submaster aufgezogen wird.

## Kreise entpatchen

Es gibt zwei Wege Kreise zu entpatchen.

1. Bewegen Sie sich zum **DMX Address** Feld des gewünschten Kreises. Geben Sie die DMX Adresse 0 ein oder drücken Sie die CLEAR Taste.
2. Verwenden Sie die Maus und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die DMX Adresse in der DMX-Karte.

In beiden Fällen wird der Kreis entpatcht und die Kreistabelle sowie die DMX-Karte werden aktualisiert.

Wenn ein Duplikat entpatcht wurde, wird es aus der Kreistabelle entfernt.

## Unbenutzte Dimmerkreise

Ein "unbenutzer" Dimmerkreis wird im CDD und PW nicht angezeigt und auch nicht von der Konsolensoftware berücksichtigt.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Dimmerkreis als ungenutzt zu definieren.

Bewegen Sie sich zum **DMX Address** Feld, geben Sie 999 ein und drücken Sie die ENTER Taste.

Das **DMX Address** Feld zeigt "N/A" und bestätigt, dass der Kreis ungenutzt ist.

## Kreise verknüpfen

Ein Dimmerkreis kann mit bis zu 3 weiteren Kreisen oder Fixtures verknüpft werden.

So kann z.B. ein Farbwechsler mit einem Scheinwerfer oder mit bis zu 4 separaten Scheinwerfern verknüpft werden.

Kreise werden durch Eingabe ihrer Nummer in die Datentabelle wie folgt verknüpft:

1. Wählen Sie einen zu verknüpfenden Kreis aus und bewegen Sie sich zum **Associated** Feld.
2. Geben Sie die Nummer des zu verknüpfenden Kreises in das Feld ein. Sollen mehr als ein Kreis verknüpft werden, tippen Sie jede Nummer mit einem '+' als Trennzeichen ein (die AND Taste dient als +).
3. Möchten Sie Fixtures verknüpfen, drücken Sie die Fixture Taste, gefolgt von der Fixture Nummer.

Wenn die Daten gültig sind, wird die Kreistabelle aktualisiert.

Wenn die Daten ungültig sind, ein Kanal z.B. bereits mit einem anderen verknüpft ist, erscheint eine Warnmeldung.

Um eine Verknüpfung aufzuheben, tippen Sie in das **Associated** Feld einfach eine 0 für jeden verknüpften Kreis ein.

Grafik 3 - 11: Konsolensetup - Fixtures zuweisen

## Find Channel Funktion

Diese Funktion bietet eine schnelle Möglichkeit herauszufinden welcher Pultkreis, welches Fixture oder welcher AUX Kanal einer bestimmten DMX Adresse zugewiesen wurde.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte DMX Adresse in der DMX-Karte und wählen Sie die *Find Channel* ('Finde Kreis') Option an.

Wenn ein Pultkreis an eine DMX Adresse gepatcht wurde, bewegt sich der Selektorbalken automatisch auf die entsprechende Nummer in der Tabelle.

Wenn ein Fixture oder AUX Kanal an die ausgewählte DMX Adresse gepatcht wurde, erscheint eine Warnmeldung und zeigt an, was an dieser Adresse gepatcht wurde.

Wenn nichts an die ausgewählte DMX Adresse gepatcht wurde, erscheint eine Warnmeldung.

## BEMERKUNGEN

### Verknüpfte Kreise und Fixtures

Kreisverknüpfungen werden in der rechten Spalte des *Assign Channels* Bildschirms dargestellt. Mehrfache Verknüpfungen werden mit einem '+' zwischen den Kreisnummern dargestellt.

Wenn z.B. Kreise 1,2,3 und 4 miteinander verknüpft sind, würde die letzte Spalte für die Kreise 1 "2+3+4" anzeigen. Die letzte Spalte von Kreis 2 würde "1+3+4" anzeigen usw.

## Fixtures zuweisen

Diese Option erlaubt es Ihnen Fixtures zuzuweisen und an eine DMX Adresse zu patchen.

Die Fixturedaten werden auf dem Monitor als Tabelle angezeigt.

Unter der Fixturedaten befindet sich die fabkodierte DMX Karte, wo die zugewiesenen Fixtures (und Dimmerkreise und Auxiliaries), die an den DMX Ausgängen gepatcht wurden, angezeigt werden.

Generell sind keine Fixtures zugewiesen. Der Benutzer muss die benötigten Fixtures zuweisen und an die gewünschten Adressen patchen.

Ein Fixture ist in zwei Felder aufgeteilt: *Manufacturer*(Hersteller) und *Type* (Modell) (z.B Martin MAC 250, Clay Paky Goldscan)

Ist ein Fixture zugewiesen worden, kann es jederzeit an eine DMX Adresse gepatcht werden.

Zugewiesene Fixtures können benannt werden, an das DMX In gepatcht und in Verbindung mit anderen Dimmerkreisen oder Fixtures kombiniert werden.

## Zuweisen von Standard Fixtures (gespeichert in der Konsole)

Dieser Abschnitt beschreibt wie man eines der 20 Standard Fixturetypen, welche in der Konsole gespeichert sind, zuweisen kann.

Wählen Sie eine Fixture Nummer an und bewegen Sie sich mit den Cursorstasten oder mit der Maus zum *Manufacturer/Type* Feld.

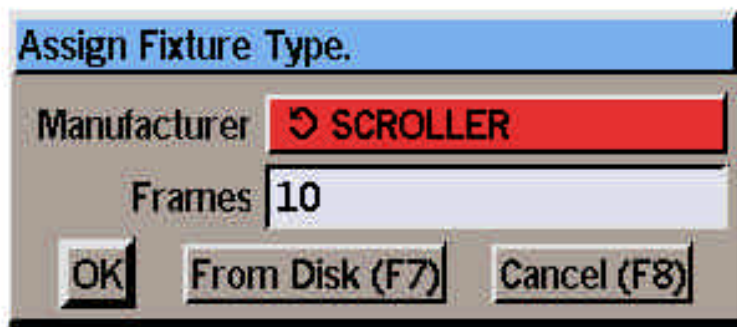
Drücken Sie die ENTER Taste. Das *Assign Fixture Type* Fenster erscheint auf dem Bildschirm mit dem *Manufacturer* Feld.

Benutzen Sie die Links/Rechts Pfeiltasten, um den benötigten Hersteller auszuwählen.

Bewegen Sie den Zeiger (Cursor) runter zum *Type* Feld, danach benutzen Sie die Links/Rechts Pfeiltasten, um den Typ auszuwählen (z.B. MAC 250).

Drücken Sie die ENTER Taste oder klicken Sie auf die OK Taste im Fenster, um das Zuweisen abzuschließen.

Das *Assign Fixture Type* Fenster wird geschlossen und der ausgewählte Hersteller und der Fixture Typ werden in der Fixturedaten angezeigt.



Grafik 3 - 12: Fixture zuweisen "Type" Fenster

## BEMERKUNGEN

### Standart Fixture Typen

Die Illusion 500 Konsole ist mit folgenden Standart Fixture Typen bestückt:

Martin MAC 250 (Mode 4)  
Martin MAC 300 (Mode 4)  
Martin MAC 500 (Mode 4)  
Martin MAC 600 (Mode 4)  
Martin MAC 2000 Prof (16 bit mode)  
Martin Roboscan Pro 518 (Mode 2)  
Martin Roboscan 812 (Extended)

High End Studio Colour  
High End Studio Colour 250  
High End Studio Spot  
High End Studio Spot 250  
High End Cyberlight (Mode 2)  
High End Technobeam (Full Mode)  
High End Trackspot

Clay Paky Goldenscan HPE  
Clay Paky Stage Scan  
Clay Paky Stage Color 300 (16 bit)  
Clay Paky Stage Color 1200 (16 bit)  
Clay Paky Stage Light 300 (16 bit)  
Clay Paky Stage Zoom 1200 (16 bit).

### Zuweisen von Scroller (Farbwechsler)

Dieser Abschnitt beschreibt wie man einem Fixture, ein Scroller Fixture Type (Farbwechsler), gespeichert in der Konsole, zuweist.

Wählen Sie eine Fixture Nummer, danach bewegen Sie sich mit den Cursortasten oder mit der Maus zum *Manufacturer/Type* Feld.

Drücken Sie die ENTER Taste. Das *Assign Fixture Type* Fenster erscheint auf dem Bildschirm mit dem *Manufacturer* Feld.

Benutzen Sie die Links/Rechts Pfeiltasten, um den Hersteller des Scrollers auszuwählen.

Bewegen Sie sich zum *Frames* Feld im Fenster und benutzen Sie wieder die Links/Rechts Pfeiltasten, um die benötigte Anzahl der *Frames* (Farbfolien) 1-50 auszuwählen.

Drücken Sie die ENTER Taste oder klicken Sie auf die OK Taste im Fenster, um das Zuweisen abzuschließen.

Das *Assign Fixture Type* Fenster wird geschlossen und der ausgewählte Hersteller und der Fixture Typ werden in der Fixturetabelle angezeigt.

### Zuweisen von Fixture Typen durch die Bibliothek auf der Diskette

Dieser Abschnitt beschreibt, wie sie einen der Fixture Typen von Diskette zuweisen.

Vergewissern Sie sich, dass das Diskettenlaufwerk eine Diskette mit der Bibliothek enthält.

Wählen Sie eine Fixture Nummer, danach bewegen Sie sich mit den Cursortasten oder mit der Maus zum *Manufacturer/Type* Feld.

Drücken Sie die ENTER Taste. Das *Assign Fixture Type* Fenster erscheint auf dem Bildschirm.

Klicken Sie mit der Maus auf das *From Disk* Feld im Fenster oder drücken Sie die F7 Taste auf der Gerätefront. Ein Fenster wird angezeigt, welches die Fixture Dateien auf der Diskette zeigt.

Wählen Sie die benötigte Datei aus und drücken Sie die ENTER Taste. Das *Assign Fixture Type From Disk* Fenster wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Benutzen Sie die Links/Rechts Pfeiltasten, um den benötigten Hersteller auszuwählen.

Bewegen Sie sich nach unten, zum *Type* Feld im Fenster. Wählen Sie nun den benötigten Fixture Typ mit den Links/Rechts Pfeiltasten aus.

Drücken Sie die ENTER Taste oder klicken Sie auf die OK Taste auf dem Bildschirm, um die Aktion abzuschließen.

Das *Assign Fixture Type* Fenster wird geschlossen und der ausgewählte Hersteller und der Fixture Typ werden in der Tabelle angezeigt.

Fixture No.	Manufacturer	Type	Name	Address	DMX	Assigned
1	PAR218	PAR 218 (Man-0)		1	130	
2	PAR218	PAR 218 (Man-0)		2	80	
3	PAR218	PAR 218 (Man-0)		3	134	
4	PAR218	PAR 218 (Man-0)		4	170	
5	PAR218	PAR 218 (Man-0)		5	110	
6	PAR218	PAR 218 (Man-0)		6	100	
7	PAR218	PAR 218 (Man-0)		7	134	
8	PAR218	PAR 218 (Man-0)		8	134	
9						

Grafik 3 - 13: Fixtures zuweisen

## Fixtures neu zuweisen

Ein Fixture kann neu zugewiesen werden. Benutzen Sie einfach die gleiche Methode wie in den vorher beschriebenen Abschnitten.

### WARNUNG :

**Das neuweisen eines Fixtures hat Auswirkungen auf die Daten jedes programmierten Speicherplatzes, Submasters und jeder Palette. Die original Parameterdaten werden gelöscht und durch die Standardwerte für jeden Parameter im neuen Fixture Typen ersetzt, mit der Ausnahme der HTP-Dimmerparameter, welche auf 0% gestellt werden.**

## Fixtures deselektieren

Wählen Sie eine Fixture Nummer mit den Pfeiltasten oder der Maus an und bewegen Sie sich zum *Manufacturer/Type* Feld.

Drücken Sie die ENTER Taste. Das *Assign Fixture Type Window* wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Benutzen Sie die Links/Rechts Pfeiltasten, um "Not Assigned" (Nicht zugewiesen) auszuwählen.

Drücken Sie die ENTER Taste oder klicken Sie auf die OK Taste im Fenster, um die Aktion abzuschließen.

Das *Assign Fixture Type* Fenster wird geschlossen und das *Manufacturer* und *Type* Feld werden aus der Tabelle entfernt.

## Fixtures patchen (1)

1. Bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten oder der Maus zum *DMX Address* Feld.
2. Geben Sie die DMX Start Adresse mit dem Ziffernblock auf der Gerätefront oder mit einer externen Tastatur ein.

Sollte die eingegebene DMX Adresse richtig sein, wird die Fixture Tabelle und die DMX Karte aktualisiert.

Sollte die DMX Adresse schon vorhanden sein, wird eine Warnung angezeigt.

## Fixtures patchen (2)

1. Wählen Sie ein Fixture, welches Sie patchen wollen, mit den Pfeiltasten oder der Maus an.
2. Klicken Sie mit der Linken Maustaste auf die benötigte DMX Adresse in der Farbkodierten DMX Karte.

Sollte die eingegebene DMX Adresse richtig sein, wird die Fixture Tabelle und die DMX Karte aktualisiert.

Sollte die DMX Adresse schon vorhanden sein, wird eine Warnung angezeigt.

## Duplikate hinzufügen

Ein Duplikat ist eine weitere Adresse eines Fixtures, welches an einer anderen DMX Ausgangsadresse gepatcht wurde.

Maximal 9 Duplikate können je Fixture hinzugefügt werden. Eine extra Linie der Daten wird auf dem Bildschirm für jedes erstellte Duplikat angezeigt.

Duplikate werden automatisch hinzugefügt, wenn ein Fixture nach diesen Methoden gepatcht wurde:

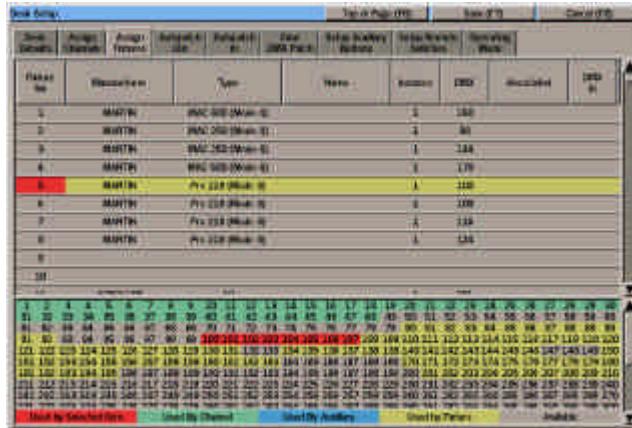
1. Beim spezifizieren von zusätzlichen DMX Adressen, getrennt durch ein AND, bei der Eingabe der Adressen im *DMX Address* Feld.
2. (z.B 1 AND 21 AND 41)
3. Beim anklicken mit der Maus von zusätzlichen DMX Adressen in der DMX Karte.

Sollten die DMX Adresse gültig sein, wird eine extra Linie für jedes Duplikat hinzugefügt.

### BEMERKUNGEN

#### Duplikate hinzufügen

Benutzen Sie die AND Taste auf der Gerätefront oder die "+" Taste auf einer externen Tastatur, um die DMX Adressen einzeln hinzuzufügen.



Grafik 3 - 14: Fixtures zuweisen

## Fixtures entpatchen

Es gibt zwei Methoden um Fixtures manuell zu entpatchen:

1. Bewegen Sie sich zum *DMX Address* Feld des benötigten Fixtures. Geben Sie die DMX Adresse 0 ein oder drücken Sie die CLEAR Taste.
2. In beiden Fällen wird das Fixture entpatcht und die Fixture Tabelle und die farbkodierte DMX Karte aktualisiert.

Wird ein Duplikat entpatcht, so wird es aus der Fixture Tabelle entfernt.

## Dimmerkreise und Fixtures verbinden

Ein Fixture kann mit bis zu drei verschiedenen Dimmerkreisen oder Fixtures verbunden werden.

Zum Beispiel kann ein Farbwechsler mit seinem Scheinwerfer verbunden werden oder bis zu vier unterschiedliche Fixtures können miteinander verbunden werden.

Dimmerkreise und Fixtures werden mit einem Fixture verbunden, wenn Sie die Information in die Fixture Tabelle eingeben.

1. Wählen Sie ein Fixture aus, welches Sie verbinden wollen und bewegen Sie sich zum *Associated* Feld.
2. Um ein Fixture zu verbinden, müssen Sie einfach nur die Fixture Nummer im *Associated* Feld eingeben.

Um einen Dimmerkreis zu verbinden, müssen Sie die CHANNEL Taste drücken und dann die benötigte Kreisnummer eingeben.

Um mehr als einen Kreis oder Fixture zu verbinden, müssen Sie einfach jede Kreisnummer oder Fixturenummer, getrennt mit einem "+" oder der AND Taste eingeben.

Sollten die eingegebenen Daten richtig sein, aktualisiert sich die Fixture Tabelle sofort.

Sollten die Daten falsch sein (z.B. die angegebene Kreis oder Fixture Nummer ist schon verbunden), erscheint eine Warnung.

Um eine Verbindung zu entfernen, müssen Sie 0 in das *Associated* Feld eingeben.

## Find Channel Funktion

Diese Funktion bietet eine schnelle Möglichkeit herauszufinden welcher Pultkreis, welches Fixture oder welcher AUX Kanal einer bestimmten DMX Adresse zugewiesen wurde.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte DMX Adresse in der DMX-Karte und wählen Sie die *Find Channel* ('Finde Kreis') Option an.

Wenn ein Pultkreis an eine DMX Adresse gepatcht wurde, bewegt sich der Selektorbalken automatisch auf die entsprechende Nummer in der Tabelle.

Wenn ein Fixture oder AUX Kanal an die ausgewählte DMX Adresse gepatcht wurde, erscheint eine Warnmeldung und zeigt an, was an dieser Adresse gepatcht wurde.

Wenn nichts an die ausgewählte DMX Adresse gepatcht wurde, erscheint eine Warnmeldung.

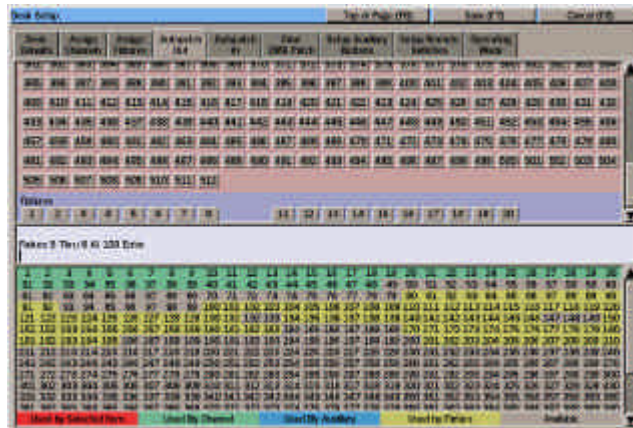
## BEMERKUNGEN

### Kreise und Fixtures verbinden

Im *Assign Fixtures* Fenster werden Dimmerkreis- und Fixture-Verbindungen in der *Associated* Spalte angezeigt. Dimmerkreis Nummern werden mit "C" und mehrfache Verbindungen mit einem "+" zwischen den Kreisen oder Fixturenummern angezeigt.

z.B: Wenn Fixture 1 mit Fixture 2 und 3 und Dimmerkreis 8 verbunden wurde, wird in der *Associated* Spalte für Kanal 1 2+3+C8 angezeigt.





Grafik 3 -15 : "Autopatch Out" Bildschirm

## Autopatch Out

Die Autopatch Out Funktion erlaubt Ihnen ausgewählte Dimmerkreise und Fixtures mit einem einzelnen Durchgang an die DMX Ausgänge zu patchen, zu entpatchen oder auszuschließen.

Das *Autopatch Out* Fenster enthält Auswahlbereiche für Dimmerkreise und Fixtures, sowie eine Kommandozeile und eine farbkodierte DMX Karte, welche den aktuellen Status der DMX Adressen anzeigt.

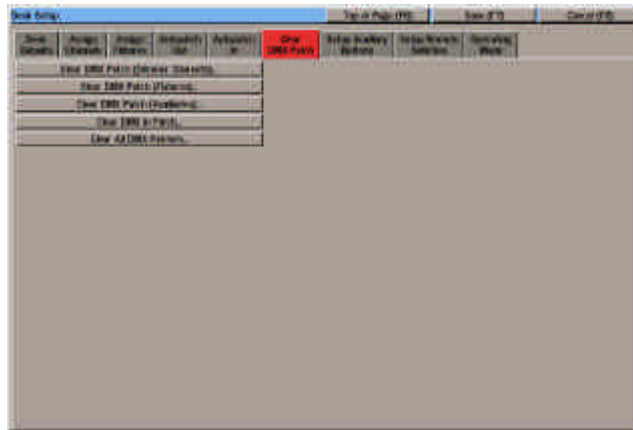
## Dimmerkreise und Fixtures automatisch Patchen (Autopatching)

1. Wählen Sie *Autopatch Out* aus den Desk Setup Optionen aus, drücken Sie dann die Runter Pfeiltaste, um das Autopatch Out Fenster zu öffnen.
2. Die Kommandozeile ist jetzt weiß hinterlegt.
3. Wählen Sie die mit der Maus oder dem Ziffernblock die Dimmerkreise und/oder Fixtures aus, die Sie patchen wollen. Die ausgewählten Kreise und Fixtures werden rot im Auswahlbereich angezeigt.
4. Um die ausgewählten Dimmerkreise und/oder Fixtures zu patchen, müssen Sie die @ Taste drücken und die benötigte DMX Startadresse eingeben. Danach drücken Sie die ENTER Taste (oder benutzen Sie die Maus zum anklicken der Startadresse in der DMX Karte auf dem Bildschirm).

Die ausgewählten Kreise und Fixtures werden gepatcht und die DMX Karte wird aktualisiert und zeigt nun das Patching an.

## Dimmerkreise und Fixtures aus dem Patch entfernen

1. Wählen Sie *Autopatch Out* aus den Desk Setup Optionen aus, drücken Sie dann die Runter Pfeiltaste, um das Autopatch Out Fenster zu öffnen. Die Kommandozeile ist jetzt weiß hinterlegt.
2. Wählen Sie die mit der Maus oder mit dem Ziffernblock die Dimmerkreise und/oder Fixtures aus. Die ausgewählten Kreise und Fixtures werden rot im Auswahlbereich angezeigt.
3. Drücken Sie die @ Taste gefolgt von CLEAR. Die ausgewählten Kreise und Fixtures werden entpatcht und die DMX Karte wird aktualisiert.



Grafik 3 - 16 : DMX Patch

## Dimmerkreise und Fixtures trennen

1. Wählen Sie *Autopatch Out* aus den Desk Setup Optionen aus, drücken Sie dann die Runter Pfeiltaste, um das Autopatch Out Fenster zu öffnen. Die Kommandozeile ist jetzt weiß hinterlegt.
2. Wählen Sie die mit der Maus oder mit dem Ziffernblock die Dimmerkreise und/oder Fixtures aus. Die ausgewählten Kreise und Fixtures werden rot im Auswahlbereich angezeigt.
3. Drücken Sie die @ Taste gefolgt von 999 und ENTER. Die ausgewählten Kreise und Fixtures werden getrennt und die DMX Karte wird aktualisiert.

## BEMERKUNGEN

### Autopatch Out

*Sollten Sie im Autopatching Dimmerkreise, Fixtures oder AUX-Wege auswählen, welche schon gepatcht wurden, erscheint eine Warnung.*

*Der Benutzer hat die Möglichkeit, die ausgewählten Kreise oder Fixtures zu entpatchen und mit dem Autopatching fortzufahren oder die Autopatch Operation abubrechen.*

*Wenn Ihre Auswahl, die autogepatcht werden soll, Dimmerkreise und Fixtures enthält, werden diese in folgender Reihenfolge gepatcht:*

1. Dimmerkreise
2. HTP-Kanäle von zusammengesetzten Fixtures
3. Weitere Kanäle von zusammengesetzten Fixtures
4. Weitere (nicht zusammengesetzte) Fixtures

### Autopatch In (optionales Zubehör notwendig)

Sollte ein DMX In Upgrade Kit installiert worden sein, besitzt das Gerät eine Autopatch In Funktion. Dadurch können ausgewählte HTP-Dimmerkreise und HTP-Kanäle von Fixtures, in das DMX Eingangssignal patchen.

Die Option wird in den Desk Setup Optionen als *Autopatch In* Feld angezeigt.

Die Autopatch In Funktion arbeitet wie die Autopatch Out Funktion, mit dem Unterschied, dass nur HTP-Dimmerkreise zu dem DMX In gepatcht werden können.

## BEMERKUNGEN

### Autopatch In

*Ein DMX In Kanal kann nur an einem HTP-Dimmerkreis oder an einem Fixture-Helligkeitsparameter gepatcht werden.*

*Nur die Helligkeitsparameter der ausgewählten Fixtures werden in das DMX In gepatcht.*

*Sollte ein ausgewähltes Fixture keinen Helligkeitsparameter enthalten, so wird eine Warnung angezeigt.*

*Sollte Autopatching Dimmerkreise oder Fixtures ausgewählt haben, die schon gepatcht wurden, erscheint auch eine Warnung.*

*Der Benutzer hat die Möglichkeit, die ausgewählten Kreise oder Fixtures zu entpatchen und mit dem Autopatching fortzufahren oder die Autopatch Operation abubrechen.*

Auxiliary No.	Name	On Value	Off Time	Off Value	Action	DMX Address	Physical Patch
1		100%	0%	-	Momentary	1	100%
2		100%	0%	-	Momentary	3	100%
3		100%	0%	-	Momentary	3	100%
4		100%	0%	-	Momentary	3	100%

Grafik 3 -17 : Setup AUX Bildschirm

## DMX Patch löschen

Diese Option erlaubt Ihnen, die Dimmerkreise, Fixtures und AUX Wege, welche an den DMX Ausgängen gepatcht wurden, zu löschen. Außerdem kann der Benutzer die DMX In Patches entfernen (falls ein Upgrade Kit installiert wurde).

Wählen Sie das *Clear DMX Patch* aus dem Desk Setup Optionen aus.

Die folgenden Optionen werden auf dem Bildschirm angezeigt:

*Clear DMX Patch (Dimmer Channels) / DMX Patches (Dimmerkreise) entfernen*

*Clear DMX Patch (Fixtures) / DMX Patches (Fixtures) entfernen*

*Clear DMX Patch (AUX) / DMX Patches (AUX) entfernen*

*Clear DMX In Patch / DMX In Patches entfernen*

*Clear All DMX Patches / alle DMX Patches entfernen*

Benutzen Sie die Maus oder die Pfeiltasten und drücken Sie ENTER, um die benötigte Option auszuwählen.

Ein Bestätigungsfenster wird angezeigt. Drücken Sie die *Clear* Taste, um die Aktion zu bestätigen.

## AUX Tasten einstellen

Das Pult unterstützt 4 Auxiliary Tasten, welche an DMX Kanäle programmiert und gepatcht werden können.

Sie werden normalerweise verwendet, um Nebelmaschinen und andere einfache DMX Geräte zu steuern.

Beachten Sie bitte, dass eine Auxiliary Taste *nicht* an die gleiche DMX Adresse, wie ein Dimmerkreis oder ein Fixture gepatcht werden kann.

## AUX Tasten programmieren

1. Wählen Sie *Setup Auxiliary Buttons* aus den Desk Setup Optionen. Das Auxiliary Fenster wird angezeigt.
2. Wählen Sie mit den Hoch und Runter Pfeiltasten oder der Maus einen Auxiliary aus. Die Leiste bewegt sich zum ausgewählten Auxiliary.
3. Bewegen Sie sich zum *Name* Feld. Geben Sie mit einer externen Tastatur eine Beschreibung ein (optional).
4. Bewegen Sie sich zum *On Value* Feld. Geben Sie den benötigten Wert ein.
5. Bewegen Sie sich zum *Off Value* Feld. Geben Sie den benötigten Wert ein.
6. Bewegen Sie sich zum *On Time* Feld. Geben Sie den benötigten Wert ein.
7. Bewegen Sie sich zum *Off Time* Feld. Geben Sie den benötigten Wert ein.
- 8.

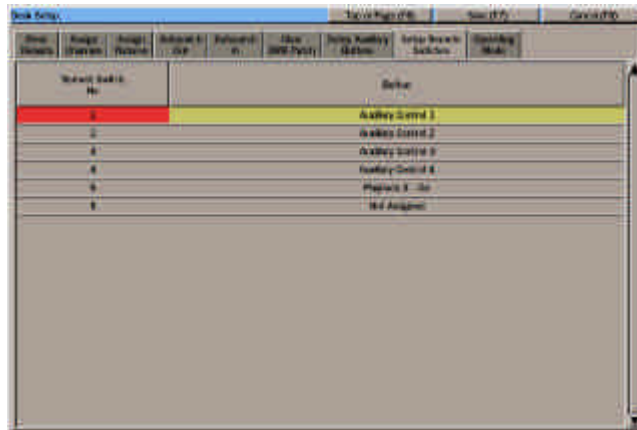
9. Bewegen Sie sich zum *Action* Feld. Wählen Sie die benötigte Aktion aus (*Momentary* = Schalter oder *Push On/Push Off*= Taster).

## AUX Tasten patchen (1)

1. Bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten oder mit der Maus zum *DMX Address* Feld der AUX Taste, welche Sie patchen möchten.
2. Geben Sie die DMX Adresse über dem Ziffernblock oder der Tastatur ein.
3. Sollte die eingegebene DMX Adresse gültig sein, wird die Tabelle und die DMX Karte aktualisiert. Wenn die DMX Adresse schon im Gebrauch ist, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

## AUX Tasten patchen (2)

1. Wählen Sie mit den Pfeiltasten oder der Maus die AUX Taste aus, die Sie patchen möchten.
2. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die benötigte DMX Adresse in der farbkodierten DMX Karte.
3. Sollte die DMX Adresse richtig sein, wird die Auxiliary Tabelle und die DMX Karte aktualisiert. Sollte die DMX Adresse schon im Gebrauch sein, wird eine Fehlermeldung ausgegeben.



Grafik 3 -18 : Fernbedienungen verwalten

## Proportionales Patchen

1. Wählen Sie mit den Pfeiltasten oder mit der Maus die AUX Taste aus, die Sie patchen möchten.
2. Bewegen Sie sich zum *Proportional Patch* Feld. Geben Sie den benötigten Wert ein (0-400%).

## Duplikate hinzufügen

Ein Duplikat ist eine weitere DMX Adresse einer AUX Taste, welche an einer anderen DMX Adresse gepatcht werden soll.

Es können bis zu 9 Duplikate für jede AUX Taste erstellt werden. Es wird eine extra Linie für jedes Duplikat auf dem Bildschirm angezeigt.

Duplikate werden automatisch hinzugefügt, wenn nach diesen Methoden eine AUX Taste gepatcht wird:

1. Spezifizieren Sie weitere DMX Adressen, getrennt durch ein AND wenn Sie die Adresse in das *DMX Address* Feld eingeben.
2. (z.B. **101 AND 102 AND 103**).
3. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf weitere Adressen in der DMX Karte auf dem Bildschirm.

Sollte die DMX Adresse richtig sein, wird eine extra Linie für jedes erstellte Duplikat angezeigt.

## AUX Tasten verwenden

Die Wiedergabe von AUX Tasten, inklusive der Effekte der Übergangszeiten und die Aktionen der Tasten, werden in Kapitel 11 eingehend beschrieben.

## Fernbedienungswege aktivieren und zuweisen

Das Gerät unterstützt bis zu 6 Fernbedienungs-Schaltwege, welche an Gerätetasten oder Makros zugewiesen werden können.

Folgende Tasten des Gerätes können zugewiesen werden:

AUX CONTROLS 1 - 4,  
DIRECTION, ATTACK, DRIVE,  
STEP+, STEP-, BLACKOUT,  
PAGE UP, PAGE DOWN,  
FLASH FUNCTION,  
FLASH BUTTONS,  
GO TASTE, PAUSE, und GO  
PREVIOUS

Die Normalen Zuweisungen der Fernbedienungen sind:

Fernbedienung 1 - AUX CONTROL 1  
Fernbedienung 2 - AUX CONTROL 2  
Fernbedienung 3 - AUX CONTROL 3  
Fernbedienung 4 - AUX CONTROL 4  
Fernbedienung 5 - GO Taste  
Fernbedienung 6 - Nicht zugewiesen

## Fernbedienungen zuweisen

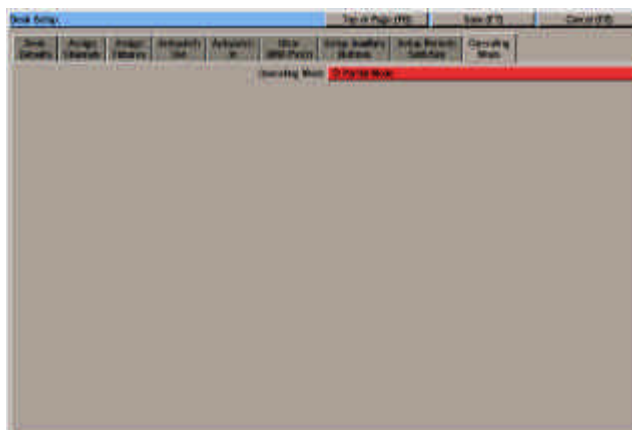
1. Wählen Sie das *Remote Switches* aus den Desk Setup Optionen aus. Die Fernbedienungsdaten werden auf dem Bildschirm angezeigt.
2. Benutzen Sie die Pfeiltasten oder die Maus, um in der Tabelle hoch und runter zu scrollen. Die Leiste bewegt sich zum ausgewählten Fernbedienungs-Schaltweg.
3. Bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten oder der Maus zur rechten Spalte der Tabelle.
4. Benutzen Sie die ENTER Taste oder klicken Sie mit der Linken Maustaste auf die angezeigten Optionen. Wählen Sie eine aus.

## Fernbedienungen entfernen

1. Wählen Sie einen Schaltweg wie vorher beschrieben an. Drücken Sie die CLEAR Taste oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie die *Clear* Option aus. Ein Bestätigungsfenster wird angezeigt.
2. Klicken Sie auf die CLEAR Taste, um den Vorgang zu bestätigen.

## Fernbedienungen testen

1. Aktivieren Sie einen Fernbedienungs-Schaltweg. Die zugehörige Linie in der Tabelle ist grün hinterlegt, wenn die Fernbedienung korrekt arbeitet.
2. Wiederholen Sie diesen Vorgang für jeden Schaltweg den Sie testen möchten.



Grafik 3 -19 : Betriebsmodus Bildschirm

Beachten Sie, dass wenn Sie einen Fernbedienungs-Schaltweg im Desk Setup testen, die zugewiesene Taste oder das Makro nicht aktiviert wird.

### Betriebsmodus

Diese Option erlaubt dem Benutzer den Betriebsmodus der Konsole zu verändern.

Der Standard Betriebsmodus der Konsole, der nach einem Konsolenreset oder einem Softwareupdate folgt, ist **Partial** (transparenter Programmiermode).

### Betriebsmodus einstellen

1. Wählen Sie *Operating Mode* aus den Desk Setup Optionen.
2. Bewegen Sie sich zur *Operating Mode* Taste. Benutzen Sie die Pfeiltasten oder die Maus, um *Partial* oder *Full* auszuwählen.

### Desk Setup verlassen

Das Desk Setup kann nur geschlossen werden, wenn Sie abgespeichert haben oder das Desk Setup abbrechen.

Das Desk Setup abspeichern - Wählen Sie die *Save* Taste im Desk Setup Fenster oder drücken Sie die F7 Taste auf der Gerätefront oder der Tastatur.

Das Desk Setup abbrechen - Wählen Sie die *Cancel* Taste im Desk Setup Fenster oder drücken Sie die F8 Taste auf der Gerätefront oder der Tastatur.

### BEMERKUNGEN

#### Desk Setup

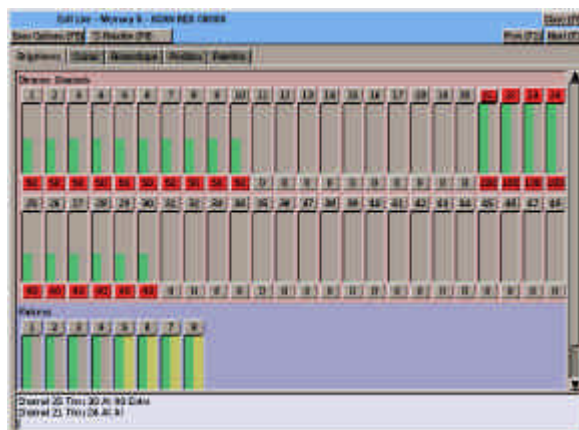
Die Bildschirmfunktionstasten (F1 - F8) sind deaktiviert während das Desk Setup Fenster geöffnet ist. So ist es nicht möglich andere Bildschirme anzuzeigen (Speicherplätze, Submasters, Cueline u.s.w.) bis das Desk Setup entweder durch Speichern oder Abbrechen geschlossen wurde.

#### Desk Setup speichern

Jede Veränderung im Desk Setup wird nur wirksam, wenn das Desk Setup abgespeichert wurde.

Es ist möglich die Show abzuspielen während Sie sich im Desk Setup befinden, aber die DMX Ausgänge werden für kurze Zeit gestoppt, wenn das Desk Setup abgespeichert wurde.





Grafik 4 - 1: Programmierungsschirm (HTP-Kreise)

## Einführung

Der **Programmierungsschirm (PW - Program Window)** wird auf dem Monitor angezeigt, sobald Sie die Konsole im Setup einrichten, einen Kreis editieren oder dessen Ausgangspegel justieren, sowie bei der Vorschau/Editierung von Kreisdaten in Speicherplätzen oder Submastern.

Der Programmierungsschirm besteht aus einer Kopfzeile (oben), einem Mittelabschnitt mit Säulendarstellung aller Daten für HTP- und LTP-Kanäle oder einer numerischen Anzeige für jeden Kreis, sowie einer Kommandozeile am unteren Ende des Fensters.

## PW Kopfzeile

Das Format und der Inhalt der Kopfzeile hängt davon ab, wie das Fenster geöffnet wurde (siehe unten).

## Das PW direkt öffnen

Sollte das PW direkt aus dem Speicherplatz, Submaster, Cueline, DMX Output oder DMX Patch Fenster durch drücken einer der unten beschriebenen Gerätefronttasten geöffnet worden sein, enthält die Kopfzeile den Text *Edit Live - Channel Data* und ein Feld für die *Close (F8)* Taste.

Drücken der CHANNEL Taste - Der *Brightness* (HTP-Kreis) Bereich des PW wird angezeigt und das Wort *Channel* erscheint in der Kommandozeile.

Drücken der GROUP Taste - Der *Brightness* (HTP-Kreis) Bereich des PW wird angezeigt und das Wort *Group* erscheint in der Kommandozeile.

Drücken der FIXTURE Taste - Der *Brightness* (HTP-Kreis) Bereich des PW wird angezeigt und das Wort *Fixture* erscheint in der Kommandozeile.

Drücken der PALETTE Taste - Der *Brightness* (HTP-Kreis) Bereich des PW wird angezeigt und die Kommandozeile ist leer.

## Speicherplatz editieren

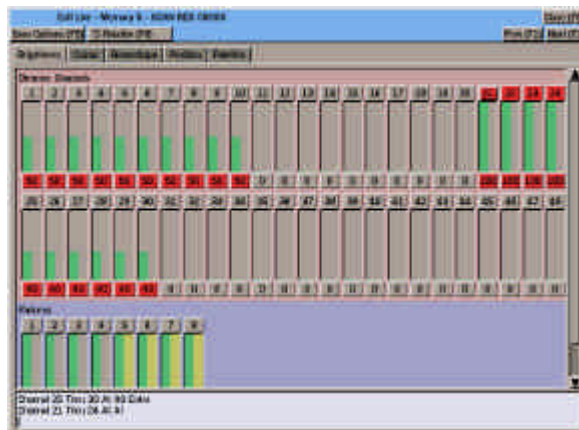
Sollte das PW vom Speicherplatz oder Cueline Fenster durch die Tasten EDIT LIVE oder EDIT BLIND geöffnet worden sein, enthält die Kopfzeile den Text *Edit Live* oder *Edit Blind*, gefolgt von der Speicherplatznummer, Information, plus der Schritt-Nummer, Schritt-Name oder Part-Nummer, wenn verfügbar.

## Submaster editieren

Sollte das PW vom Submaster Fenster durch die Tasten EDIT LIVE oder EDIT BLIND geöffnet worden sein, enthält die Kopfzeile den Text *Edit Live* oder *Edit Blind*, gefolgt von der Submasternummer und einigen Informationen.



Für Updates, News und Hilfe, besuchen Sie unser spezielles Produktforum:  
[www.illusionsupport.com](http://www.illusionsupport.com)



Grafik 4 - 2: Programmierungsschirm (HTP-Kreise)

## Helligkeitsbereich

Der Hauptbereich dient zur Anzeige und Editierung von HTP-Dimmerkreisen und HTP-Dimmerkanälen der Fixtures (Multifunktions-Scheinwerfer).

Der Auswahlbereich der Dimmerkreise enthält ein Säulendiagramm und einen Wert für jeden aktiven/angewählten Dimmerkreis.

Der Auswahlbereich der Fixtures enthält ein Säulendiagramm und ein Wert für jedes zugewiesene Fixture.

## Dimmerkreis Nummern

Die Nummern der Dimmerkreise werden in den Kästchen über dem Säulendiagramm angezeigt.

Die Textfarbe im Hintergrund gibt Aufschluß darüber, ob der Kreis in den Speicherdaten enthalten ist und ob er gerade ausgewählt ist, oder nicht.

Enthalten & nicht ausgewählt = grau

Enthalten & ausgewählt = rot

Nicht enthalten & nicht ausgewählt = dunkelgrau

Nicht enthalten & ausgewählt = dunkelrot

## Fixturenummern

Die Nummern der Fixtures werden in den Kästchen über dem Säulendiagrammen angezeigt.

Die Textfarbe im Hintergrund zeigt ob ein Fixture ausgewählt, oder nicht angewählt ist.

Nicht angewählt = grau

Angewählt = rot

## Säulendiagramme

Jeder zugewiesene Dimmerkreis und Fixture-HTP-Dimmer wird mit einem Säulendiagramm dargestellt.

Jede Säule ist in zwei Hälften geteilt. Die linke Hälfte zeigt den aktuellen Ausgabepegel des Kreises an und ist grün eingefärbt.

Im EDIT LIVE zeigt die linke Hälfte den programmierten Wert in gelb an.

Im EDIT BLIND zeigt die rechte Hälfte zeigt den aktuellen Wert in blau an. Wenn dieser Wert mit dem programmierten übereinstimmt oder die Daten gespeichert werden, färbt sich die Säule von blau in gelb.

## Numerische Werte

Die Numerischen Werte der Dimmerkreise oder Fixture-HTP-Dimmer werden unter den Säulendiagrammen angezeigt.

Der Wert wird in Prozent oder im DMX Format angezeigt, was von der Einstellung im **Desk Setup** abhängt.

**Partial Mode** - Die Hintergrundfarbe zeigt an ob der Kreis oder Fixtureparameter (getagged) programmiert ist.

Untagged (unprogrammiert) = grau  
Tagged (programmiert) = rot

**Full Mode** - Die Farbe des Kästchens, welche den numerischen Wert enthält, zeigt an ob der Kreis oder Fixtureparameter programmiert ist und auch ob der aktuelle Wert gleich dem programmierten Wert ist.

EDIT LIVE - Unprogrammierte Kreise und Fixtureparameter sind grau. Programmierte Kreise und Fixtureparameter sind gelb, wenn der programmierte Wert gleich dem aktuellen ist, andernfalls grün.

EDIT BLIND - Unprogrammierte Kreise und Fixtureparameter sind grau. Programmierte Kreise und Fixtureparameter sind gelb, wenn der programmierte Wert gleich dem aktuellen ist, andernfalls blau.

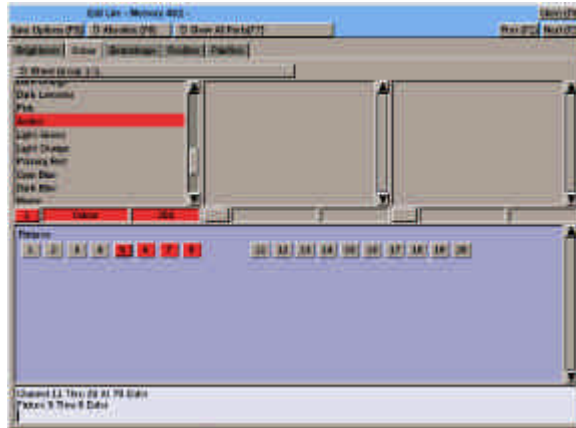
## Multi Part Szenen

Dimmerkreise und Fixture Parameter welche in andere Teile des Speicherplatzes programmiert wurden, werden in orange angezeigt.

## Kreise mit Topset

Wenn ein Kreis mit einer Pegelbegrenzung belegt wurde, wird eine rote Linie über der Ausgabesäule in Höhe des Topset-Pegels angezeigt.





Grafik 4 - 3: Programmierungsschirm (Farbbereich)

## Colour Selection (Farbbereich)

Der Farbbereich wird benutzt, um Fixture-Farbparameter anzuzeigen und zu verändern (z.B. Cyan, Magenta, Gelb, Farbräder u.s.w).

Der Farbbereich enthält eine *Wheel Group* Taste, Fixture-Parameterdaten und einen Fixture Auswahlbereich.

## Wheel Group Taste

Diese Taste besitzt die gleiche Funktion wie die WHEEL GROUP Taste auf der Gerätefront, welche benutzt wird, um sich durch die Seiten der Parameter zu bewegen.

## Fixture Parameter Daten

Dieser Bereich des Fensters zeigt auf die Fixture Farbparameter, welche zur Zeit den Kontrollrädern auf der Gerätefront zugewiesen wurden.

Die aktuell angezeigten Fixture Parameter werden durch die ausgewählten Fixture Typen, Attribute und Kontrollradgruppen bestimmt. Die folgenden Informationen werden für jedes Fixture angezeigt:

**Number (Nummer)** - Die Nummer der Parameter innerhalb der aktuellen Attribute.

**Name** - Der Name des Fixture Parameters (z.B. Cyan, Gelb).

**Value (Wert)** - Der aktuelle numerische Wert des Parameters. Dieser wird in Prozent oder im DMX Format angezeigt, was von der Einstellung im Desk Setup abhängt.

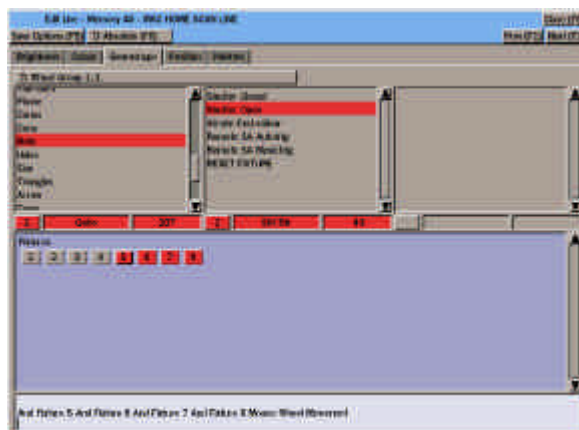
**Details** - Wenn Fixture Parameterdetails definiert wurden, enthält dieser Bereich eine Reihe von Informationen in aufsteigender DMX Reihenfolge (z.B. Farbe 1, Farbe 2 u.s.w).

## Fixture Auswahlbereich

Dieser Bereich des Fensters enthält eine virtuelle Taste für jedes zugewiesene Fixture, welches mehr als ein Farbparameter enthält.

Ausgewählte Fixtures werden rot dargestellt, nicht ausgewählte grau.

Das "Haupt Fixture" ist markiert.



Grafik4 - 4: Programmierungsschirm (Beamshapebereich)

## Beamshape Bereich

Der Beamshape Bereich wird benutzt, um Fixture Beamshape Parameter anzuzeigen und zu verändern. (z.B. Gobo, Iris, Fokus u.s.w)

Der Beamshape Bereich enthält eine *Wheel Group* Taste, Fixture-Parameterdaten und einen Fixture Auswahlbereich.

## Wheel Group Taste

Diese Taste besitzt die gleiche Funktion wie die WHEEL GROUP Taste auf der Gerätefront, welche benutzt wird, um sich durch die Seiten der Parameter zu bewegen.

## Fixture-Parameterdaten

Dieser Bereich des Fensters zeigt auf die Fixture Beamshapeparameter, welche zur Zeit den Kontrollrädern auf der Gerätefront zugewiesen wurden.

Die aktuell angezeigten Fixture Parameter werden durch die ausgewählten Fixture Typen, Attribute und Kontrollradgruppen bestimmt. Die folgenden Informationen werden für jedes Fixture angezeigt:

**Number (Nummer)** - Die Nummer der Parameter innerhalb der aktuellen Attribute.

**Name** - Der Name des Fixture Parameters (z.B. Gobo, Iris, Focus).

**Value (Wert)** - Der aktuelle numerische Wert des Parameters. Dieser wird in Prozent oder im DMX Format angezeigt, was von der Einstellung im Desk Setup abhängt.

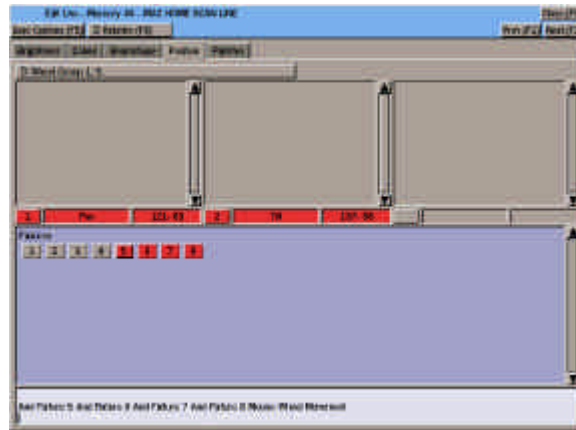
**Details** - Wenn Fixture Parameterdetails definiert wurden, enthält dieser Bereich eine Reihe von Informationen in aufsteigender DMX Reihenfolge (z.B. Gobo 1, Gobo 2 u.s.w).

## Fixture Auswahlbereich

Dieser Bereich des Fensters enthält eine virtuelle Taste für jedes zugewiesene Fixture, welches mehr als ein Beamshapeparameter enthält.

Ausgewählte Fixtures werden rot dargestellt, nicht ausgewählte grau.

Das "Haupt Fixture" ist markiert.



Grafik 4 - 5: Programmierungsschirm (Positionsbereich)

## Positionsbereich

Der Positionsbereich wird benutzt, um Fixture Positions- und Bewegungseffektparameter anzuzeigen und zu verändern. (z.B. Pan, Tilt, Effect, Speed u.s.w.).

Der Positionsbereich enthält eine *Wheel Group* Taste, Fixture-Parameterdaten und einen Fixture-Auswahlbereich.

## Wheel Group Taste

Diese Taste besitzt die gleiche Funktion wie die WHEEL GROUP Taste auf der Gerätefront, welche benutzt wird, um sich durch die Seiten der Parameter zu bewegen.

## Fixture Parameterdaten

Dieser Bereich des Fensters zeigt auf die Fixture Positionparameter, welche zur Zeit den Kontrollrädern auf der Gerätefront zugewiesen wurden.

Die aktuell angezeigten Fixture Parameter werden durch die ausgewählten Fixture Typen, Attribute und Kontrollradgruppen bestimmt. Die folgenden Informationen werden für jedes Fixture angezeigt:

**Number (Nummer)** - Die Nummer der Parameter innerhalb der aktuellen Attribute.

**Name** - Der Name des Fixture Parameters (z.B. Pan, Tilt, P/T Spd).

**Value (Wert)** - Der aktuelle numerische Wert des Parameters. Dieser wird in Prozent oder im DMX Format angezeigt, was von der Einstellung im Desk Setup abhängt.

Die Bewegungseffekt Parameter besitzen ihre eigenen Formate (siehe weitere Kapitel).

**Details** - Wenn Fixture Parameterdetails definiert wurden, enthält dieser Bereich eine Reihe von Informationen in aufsteigender DMX Reihenfolge.

## Fixture Auswahlbereich

Dieser Bereich des Fensters enthält eine virtuelle Taste für jedes zugewiesene Fixture, welches mehr als ein Positionsparameter enthält.

Ausgewählte Fixtures werden rot dargestellt, nicht ausgewählte grau.

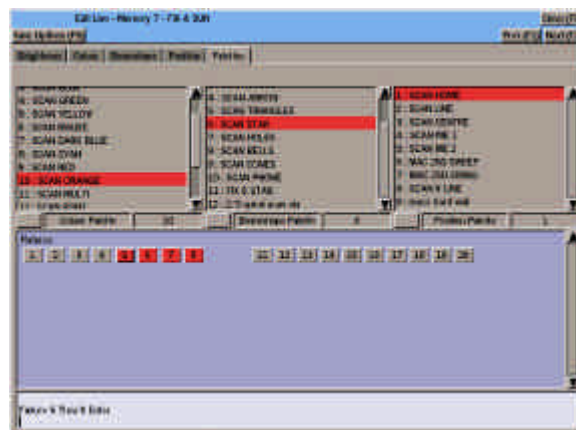
Das "Haupt Fixture" ist markiert.

## BEMERKUNGEN

### Bewegungseffekt Parameter

Für Fixtures mit Pan oder Tilt Parameter, sind sechs Bewegungseffektparameter (Effect, Size X, Size Y, Offset, Rotation und Speed) vorhanden.

Diese Parameter werden wie zwei Gruppen der Positionsparameter nach den echten Positionsparametern der Fixtures angezeigt.



Grafik 4 - 6 Programmierungsschirm (Palettenbereich)

## Palettenbereich

Der Palettenbereich wird benutzt, um Farb-, Beamshape- und Positionspaletten zuzuweisen, auszugeben und anzuzeigen.

Der Palettenbereich enthält drei Palettenlisten (Colour, Beamshape und Position) und einen Fixture Auswahlbereich.

## Paletten Listen

Diese drei Bereiche des Fensters zeigen Daten auf den Farb-, Beamshape- und Positionspaletten.

Jede der Listen zeigt alle programmierten Paletten für das jeweilige Attribut in aufsteigender Reihenfolge an.

Jede Palette wird durch eine Nummer und einem Informationstext identifiziert (z.B. 1 = weiß).

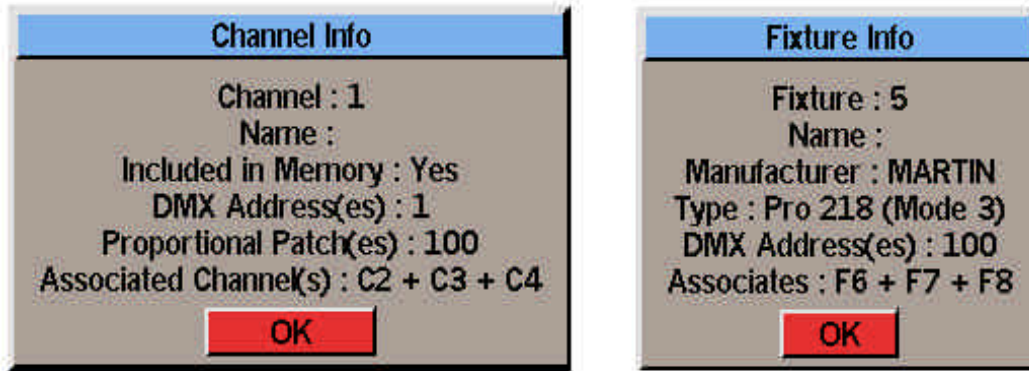
Die Auswahlpalette, wenn programmiert, wird durch einen roten Hintergrund hervorgehoben.

## Fixture Auswahlbereich

Dieser Bereich des Fensters enthält eine virtuelle Taste für jedes zugewiesene Fixture.

Ausgewählte Fixtures werden rot dargestellt, nicht ausgewählte grau.

Das "Haupt Fixture" ist markiert.



Grafik 4 - 7: Kreis- und Fixture-Informationenfenster

## Kommandozeile

Der Kommandozeilenbereich zeigt die Kommandos an, welche auf der Gerätefront, einer externen Tastatur oder mit Hilfe der Maus eingegeben wurden (z.B. Kreis oder Fixtureauswahl, Kreisdaten u.s.w).

Wenn nach dem Eingeben eines Kommandos die ENTER Taste gedrückt wird, das Kontrollrad bewegt wird, die Maus verwendet wird oder die HOME Taste gedrückt wird, wird der Text in der Kommandozeile gelöscht.

Benutzen Sie die Pfeiltaste links, um Kommandos zu löschen welche schon in der Kommandozeile vorhanden sind.

Längere Kommandos benötigen mehrere Zeilen.

Falsche oder nicht programmierte Speicherplätze, Submaster, Gruppen oder Palettennummern in Kommandos werden ignoriert.

## Die Maus im PW verwenden

Der Hauptbereich des PW kann durch anklicken des benötigten Feldes ausgewählt werden.

Durch anklicken eines Kreises oder Fixtureauswahlbereiches im PW mit der rechten Maustaste, erscheint ein Extra-Menü mit folgenden Optionen:

*Save, Save As, Cancel, Undo* und *Redo*.

Das Anklicken einer dieser Optionen löst die gleiche Aktion aus, wie das Drücken der Taste auf der Gerätefront der Konsole.

## Kreisinformation

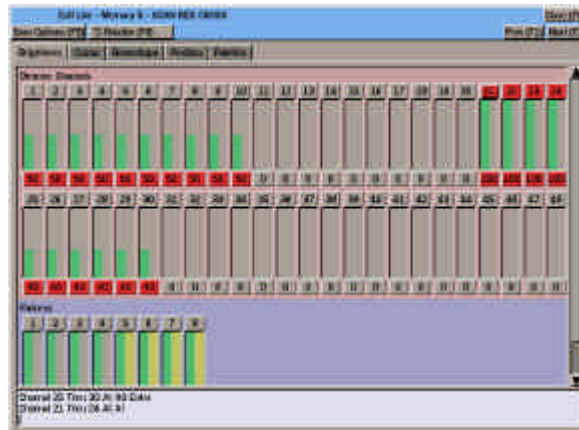
Mit einem Mausklick (rechte Taste) auf eine Dimmerkreisnummer im *Channel Info* Fenster, wird ein Infofenster mit folgenden Informationen zu diesem Kreis geöffnet:

*Nummer, Name, DMX Adresse u.s.w.*

## Fixtureinformation

Mit einem Mausklick (rechte Taste) auf eine Fixturer Nummer im PW wird ein *Fixture Info* Fenster geöffnet, welches alle Informationen über dieses Fixture enthält.

*Nummer, Name, Hersteller, Typ, DMX Adresse u.s.w.*



Grafik 4 - 8: Programmierungsschirm (HTP-Kreise)

## Dimmerkreise programmieren

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Dimmerkreise über Kommandos, Kontrollräder oder mit der Maus auswählen und programmieren.

## Dimmerkreise auswählen

Individuelle Dimmerkreise oder Kreiskombinationen können mit dem Zifferblock und den zugehörigen Tasten auf der Gerätefront ausgewählt werden.

Dimmerkreise können auch an oder abgewählt werden, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Kreisnummer im PW klicken.

Die aktuell angewählten Kreise werden mit einem roten oder dunkelroten Hintergrund im PW angezeigt.

## “Previous” und “Next” Tasten

Die *Previous* (F1) (vorherige) und *Next* (F2) (nächste) Tasten werden verwendet, um im PW schnell den nächsten oder vorherigen Dimmerkreis anzuwählen.

## Verbundene Kreise

Die ASSOCIATED Taste auf der Gerätefront wird benutzt, um den ausgewählten Dimmerkreis zu deselektieren und den nächsten Kreis in der Verbindung anzuwählen.

## Alle Dimmerkreise auswählen, die Werte beinhalten.

Wenn die Kommandozeile leer ist und Sie 2 x ENTER drücken, werden alle aktuell angewählten Dimmerkreise abgewählt und alle Dimmerkreise die Werte über 0% beinhalten ausgewählt.

Im EDIT LIVE - Alle Kreise die Werte über 0% beinhalten werden angewählt.

Im EDIT BLIND - Alle Kreise die programmierte Werte über 0% beinhalten werden angewählt.

## Kreise abwählen

Die EXCEPT Taste wird dazu verwendet, einen einzelnen Kreis abzuwählen. Beispiel:

### EXCEPT Kreis 7

Die EXCEPT und THRU Tasten werden dazu verwendet, mehrere Kreise gleichzeitig abzuwählen.

### EXCEPT Kreise 7 THRU 10

Wenn Sie die CLEAR Taste auf der Gerätefront drücken, werden alle aktuell angewählten Kreise abgewählt.

## Tagging von Dimmerkreisen

Wenn das Pult sich im **Partial Mode** befindet, werden verschiedene Methoden angeboten, Dimmerkreise zu taggen.

Wenn ein Dimmerkreis nicht getagged ist, färbt sich der Hintergrund des numerischen Wertes grau. Wenn er getagged ist, färbt sich der Hintergrund rot.

## Automatisches Tagging

Sollte ein Dimmerkreiswert durch die Kommandozeile, ein Kontrollrad oder mit der Maus verändert worden sein, wird der Kreis automatisch getagged.

## Manuelles Tagging

Um den Status eines *einzelnen* Dimmerkreises zu verändern, müssen Sie mit der linken Maustaste auf das Kreiswert Feld im PW klicken oder folgendes Kommando eingeben:

### CHANNEL “X” (Nummer eingeben) - BRIGHTNESS - ENTER

Um mehrere Dimmerkreise zu verändern:

### CHANNEL - 1 THRU 20 - BRIGHTNESS - ENTER

## Dimmerkreispegel einstellen

Es gibt verschiedene Methoden, um den Pegel eines Dimmerkreises einzustellen.

- Eingabe der Befehle über den Ziffernblock und die zugehörigen Tasten auf der Gerätefront
- HOME Taste
- Kontrollrad (Mittelfinger)
- Maus

Die neuen Kreispegel werden im PW angezeigt, wenn der Befehl ausgeführt wurde, die HOME Taste gedrückt wurde, das Kontrollrad bewegt wurde oder die Maus benutzt wurde, um die Pegel einzugeben.

Die neuen Kreispegel werden in Echtzeit über DMX ausgegeben, wenn die Kreisdaten im EDIT LIVE Modus editiert werden.

Falls Sie im EDIT BLIND editieren, werden die Werte nicht über die DMX Ausgänge ausgegeben.

Der folgende Abschnitt zeigt Beispiele wie Sie verschiedene Kontrollmöglichkeiten benutzen können, um Kreispegel anzuwählen und zu verändern.

Alle Beispiele in diesem Kapitel benutzen das *Standart Double Digit Percentage* Eingabeformat.

Für weitere Details zum Gebrauch von anderen Formaten lesen Sie bitte das Kapitel 11.

## Einen einzelnen Kreis verändern

### CHANNEL 1 @ 50 ENTER

Setzt den Pegel des Kreises 1 auf 50%.

## Die AND Taste

Die AND Taste wird dazu verwendet eine Reihe von Kreisen anzuwählen.

### CHANNEL 1 AND 2 @ 50 ENTER

Setzt die Pegel der Kreise 1 und 2 auf 50%.

## Die THRU Taste

Die THRU Taste wird dazu verwendet eine Reihe aufeinanderfolgender Kreise anzuwählen.

### CHANNEL 1 THRU 6 @ 50 ENTER

Setzt die Pegel der Kreise 1,2,3,4,5 und 6 auf 50%.

### CHANNEL 11 THRU 8 @ 75 ENTER

Setzt den Pegel der Kreise 8,9,10 und 11 auf 75%.

## Die EXCEPT Taste

Die EXCEPT Taste wird dazu verwendet einen einzelnen angewählten Kreis abzuwählen.

### CHANNEL 1 THRU 6 EXCEPT 4 @ 70 ENTER

Setzt den Pegel der Kreise 1,2,3,5 und 6 auf 70%.

## Die GROUP Taste

Die GROUP Taste wird dazu verwendet eine vorprogrammierte Gruppe von Kreisen und deren zugehörige programmierten Pegel anzuwählen. Bitte lesen Sie auch den Abschnitt über Gruppen in diesem Kapitel für weitere Details.

## Die HOME Taste

Die HOME Taste bietet eine schnelle Methode Dimmerkreise auf den "Home" Wert zu stellen. Dies ist der Standartwert der im Desk Setup definiert wurde. Beispiele:

### CHANNEL 1 HOME CHANNEL 2 AND 3 HOME CHANNEL 10 THRU 20 HOME

## Kreise auf Maximum setzen

Sie können die @ Taste (2 x @ drücken) als schnelle Methode dazu verwenden, den Pegel der angewählten Kreise auf Maximum zu setzen. Beispiel:

### CHANNEL 1 @@ = Kanal 1 auf 100%

### CHANNEL 5 AND 6 @@ = Kanal 5+ 6 auf 100%

CHANNEL 11 THRU 20 @@ = Kanäle 11 bis 20 auf 100%

## Das Kontrollrad benutzen

Sie können das Dateneingaberad dazu verwenden die Pegel der angewählten Kreise zu justieren.

Die Radbewegung wird das Kommando in der unteren Zeile abschließen.

Wenn einige Dimmerkreise ausgewählt wurden, ist der Wert der Dimmerkreise abhängig von dem Edit Mode der Kontrollräder (siehe weitere Details später).

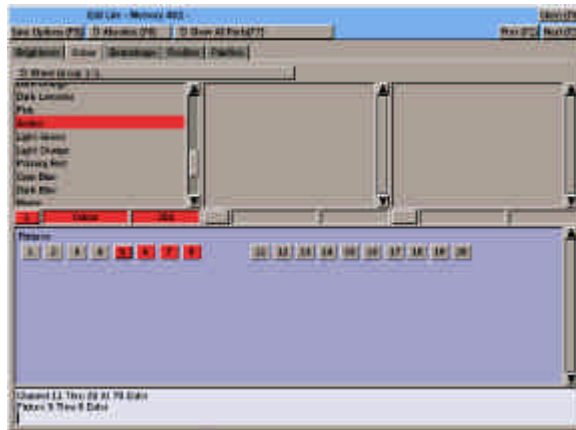
Beispielbefehle für das Kontrollrad:

### CHANNEL 1 <wheel> CHANNEL 2 AND 3 <wheel> CHANNEL 5 THRU 10 <wheel> GROUP 1 <wheel>

## Verwendung der Maus

Sie können die Maus dazu verwenden den Pegel jedes Kreises zu verändern, indem Sie mit der Maus in die Säulendarstellung klicken und den Mauszeiger bewegen.

Wenn zur Zeit mehr als ein Kanal angewählt ist, werden alle angewählten Kreise um den gleichen Wert verändert, wie der aktuell editierte Wert.



Grafik 4 - 9: Programmierungsschirm (Farbbereich)

## Fixtures programmieren

Dieser Abschnitt beschreibt wie Fixtureparameter ausgewählt und programmiert werden.

Fixturedaten werden normalerweise programmiert, indem die Multifunktions-Scheinwerfer angewählt werden, dann das Attribut selektiert wird und die einzelnen Parameter durch die Kontrollräder justiert werden.

Es ist auch möglich Fixtureparameter auszuwählen und zu justieren, wenn der Ziffernblock verwendet wird und die dazugehörigen Tasten oder die Maus zum Einsatz kommen.

## Fixtureauswahl

Die virtuellen Fixture-Auswahl-tasten werden im Hauptbereich des PW angezeigt und können mit der Maus an- und abgewählt werden.

Es ist auch möglich, Fixtures durch Verwendung der FIXTURE Taste und dem Ziffernblock anzuwählen.

Jede mögliche Kombination von Fixtures kann angewählt werden ohne Rücksicht auf den Fixture Typ zu nehmen.

Ausgewählte Fixtures werden in rot angezeigt, abgewählte in grau.

Das erste Fixture in der numerischen Reihenfolge wird als **Primary Fixture** (Haupt-Gerät) gekennzeichnet (siehe weitere Details später).

## Previous und Next Tasten

Die *Previous* (F1) (vorherige) und *Next* (F2) (nächste) Tasten werden verwendet, um im PW schnell das nächste oder vorherige Fixture anzuwählen.

## Zugehörige Fixtures

Die ASSOCIATED Taste wird verwendet, um Fixtures an oder abzuwählen und um das nächste zugehörige Fixture anzuwählen.

## Einzelne Fixtures auswählen

Einzelne Fixtures können mit der Maus oder der FIXTURE Taste und dem Ziffernblock an und abgewählt werden.

## Mehrere Fixture auswählen

Mehrere Fixtures können mit einem einzigen Befehl durch den Gebrauch der FIXTURE Taste, dem Ziffernblock und die dazugehörigen Tasten ausgewählt werden. Beispiel:

**FIXTURE 2 AND 3** - Geräte 2 + 3

**FIXTURE 5 THRU 10** - Geräte 5 - 10

**FIXTURE 11 THRU 20 EXCEPT 14** - Geräte 10 bis 20, aber nicht die 14

## Das Haupt-Gerät

Das **Primary Fixture** wird angezeigt, indem im Fixture Auswahlbereich die Fixture Auswahl-taste mit einem Rand versehen ist.

Die Fixture Parameter die im PW, werden beziehen sich auf das "Haupt-Gerät".

## Fixtures tagging

Wenn das Pult sich im **Partial Mode** befindet, werden verschiedene Methoden angeboten, Fixtures zu taggen.

Wenn ein Fixture nicht getagged ist, färbt sich der Hintergrund des numerischen Wertes grau. Wenn ein Fixture getagged ist, färbt sich der Hintergrund rot.

## Automatisches Taggen

Sollte ein Fixture Parameter durch die Kommandozeile, ein Kontrollrad oder mit der Maus verändert worden sein, so wird das Fixture automatisch getagged.

## Manelles Taggen

Um den Status eines *einzelnen* Fixture Parameters zu verändern, müssen Sie mit der linken Maustaste auf das Wertefeld (HTP-Dimmer, Farbe, Beamshape, Position) im PW klicken oder folgendes Kommando eingeben:

**FIXTURE X <Attribute> N ENTER**

Der Status dieser Fixture Parameter eines bestimmten Attributes kann verändert werden, indem Sie die Attribut Taste auf der Gerätefront für eine Sekunde gedrückt halten.



## Attribute auswählen

Sollte einmal ein Fixture (oder mehrere Fixtures) ausgewählt worden sein, können Attribute mit den Attribut Tasten (BRIGHTNESS, COLOUR, BEAMSHAPE, POSITION) oder durch Auswahl der Fixtures im PW ausgewählt werden.

Die roten LED's in den Attribut Tasten und der Attribut Anzeige im PW, zeigen das aktuell angewählten Attribut an.

Die zugehörigen Fixture Parameter sind den drei CONTROL WHEELS (Kontrollräder) zugewiesen.

Die Fixture-Parameternamen und Werte werden im PW angezeigt.

Fixture HTP-Dimmerwerte werden in Prozent oder im DMX Format angezeigt, was von der Einstellung *HTP Format* im Desk Setup abhängt.

Fixture Farb, Beamshape und Positionswerte werden in Prozent oder im DMX Format angezeigt, was ebenfalls von der Einstellung *LTP Format* im Desk Setup abhängt.

Für 16 Bit Parameter (zwei DMX Kanäle pro Attribut), wird der Parameter in 2 verschiedenen Werten angezeigt. Der erste Wert zeigt den "Coarse" (grob) Wert, der zweite den "Fine" (feinen) Wert.

Position - Der Pan Parameter wird immer dem Daumenrad zugewiesen, der Tilt Parameter ist immer dem ersten Finger zugewiesen.

Bewegungseffektparameter werden in zwei verschiedenen Wheel-Gruppen/-Seiten, gleich hinter den normalen Positionsparametern für PAN/TILT angezeigt.

## Fixtureparameter mit den Steuerrädern kontrollieren.

Sollte ein Fixture und Attribut ausgewählt sein, dienen die Kontrollräder dazu, um die Parameterlevel zu verändern.

Wenn mehr als ein Fixture ausgewählt wurde zeigt das PW nur die Fixture Parameterdaten des "Haupt Fixtures".

Sollten alle ausgewählten Fixtures vom *gleichen Fixture Typ* sein, bewirkt die Eingabe von Werten über ein Kontrollrad, eine Veränderung der gleichen Parameter (falls möglich) für ausgewählte Fixtures.

Sollten die ausgewählten Fixtures *verschiedenen Fixture Typen* entsprechen, so gelten folgende Regeln:

Die Kontrollräder steuern die Fixtureparameter, welche im PW für das "Haupt Fixture" angezeigt werden. Jedes weitere angewählte Fixture vom selben Typ, ist den gleichen Kontrollrädern und Attributen zugeordnet und werden die entsprechenden Parameter für die angewählten Fixtures kontrollieren.

Es sollte dabei beachtet werden, dass besonders bei Farb und Beamshape Attributen, die dazugehörigen Parameter für verschiedene Fixture Typen total verschiedene Funktionen auf die Fixtures selbst haben können.

Beispiel:

Beamshape Gruppe 1 - Rad 1: Ein Gobo bei einem Fixture, aber ein Shutter/Strobe bei einen anderen Fixture, eines anderen Typs.

Wenn mehrere Fixtures zur gleichen Zeit angewählt sind, kann das justieren eines Fixture Parameters über ein Kontrollrad darin resultieren, dass verschiedenen Parameterwerte entstehen, was von dem ausgewählten Wheel Editing Modus abhängt.

## Scroller Fixtures

Scroller Fixtures (Farbwechsler) besitzen einen einzelnen Farbparameter und können mit Frame-Nummern (Farbfolien) oder tatsächliche Prozent- oder DMX-Werte über dem Ziffernblock und den dazugehörigen Tasten, Kontrollrad oder Maus programmiert werden.

## Scoller Fixtures über die Framenummer programmieren

Scroller Fixtures (Farbwechsler) können über den Ziffernblock und die dazugehörigen Tasten auf eine bestimmte Foliennummer eingestellt werden.

Wählen Sie den benötigten Farbwechsler aus, geben Sie @ gefolgt von einer Foliennummer ein und drücken Sie ENTER. Beispiel:

**FIXTURE 1 @ FOLIE 4 ENTER**

Dieser Befehl kann nur funktionieren, wenn alle ausgewählten Fixtures auch Farbwechsler Typen sind. Das Wort **FRAME** wurde automatisch in die Kommandozeile eingefügt, um anzuzeigen, dass es sich um eine Framenummer und nicht um einen absoluten Wert handelt.

Sollte die eingegebene Framenummer zu hoch für dieses Gerät sein, wird der Framewert auf das mögliche Maximum gesetzt.

## Scroller über absolute Werte programmieren

Scroller Fixtures (Farbwechsler) können über den Ziffernblock und die dazugehörigen Tasten, Kontrollräder oder mit der Maus, auf jeden absoluten Wert eingestellt werden.

Verschiedene Methoden werden unten beschrieben:

Sollten die ausgewählten Fixtures eine Kombination von Scrollern und anderen Fixture Typen enthalten, so wird die Nummer nach dem @ als Prozentwert oder DMX Wert verwendet. Dies hängt von der *LTP Format* Einstellung im Desk Setup ab. Alle ausgewählten Fixtureparameter werden auf den angegebenen Wert gestellt.

Wählen Sie die benötigten Scroller Fixtures und drücken Sie die HOME Taste. Die ausgewählten Scroller werden auf den Home Wert gesetzt (Folie/Frame 1).

Wählen Sie die benötigten Scroller Fixtures und verändern Sie den Parameterlevel mit dem Kontrollrad oder mit der Maus.

## Befehle um Fixture Parameter einzustellen

Der folgende Bereich enthält Befehle, um Fixture Parameter auf der Gerätefront über den Ziffernblock und den dazugehörigen Tasten einzustellen und zu justieren.

Befehle, die einen Parameter auf einen absoluten numerischen Wert einstellen, sind abhängig von den *Direct Action*, *HTP Format* und *LTP Format* Einstellungen im Desk Setup.

Beachten Sie, dass alle Beispiele in den folgenden Abschnitten das *Standart* Eingabeformat verwenden (Zweistelliger Prozentwert für HTP und DMX Werte für LTP).

Für weitere Informationen zur Eingabe von Parameterleveln in anderen Formaten, beachten Sie bitte Kapitel 11.

Alle anderen Befehle werden mit der Taste ENTER bestätigt, außer wenn der Befehl ein "Enter" enthält (z.B. die HOME Taste).

## HTP-Parameter für Fixtures

Das Justieren von Fixture HTP-Dimmerparametern in *Echtzeit*, überschreibt vorübergehend das normale HTP-Zusammenmischen aller ausgehenden HTP-Dimmerwerte.

Dadurch ist es möglich, einen Fixture HTP-Dimmerparameter unter den normalen Ausgangswert zu bringen, der durch die verschiedenen HTP-Quellen gemischt wird (Playback X, Playback A/B, Submaster und DMX In).

Da Fixtures nur noch einen einzelnen HTP-Dimmer haben, ist der Syntax, um Helligkeitsparameter einzustellen der selbe, wie der für die Dimmerkreise (siehe weitere Informationen in diesem Kapitel).

Um HTP-Dimmerparameter auf einen bestimmten Wert zu setzen (z.B. 50%), gehen Sie wie folgt vor:

**FIXTURE 1 @ 50 ENTER**

Um HTP-Parameter auf den "Home" Wert zu setzen:

**FIXTURE 2 - BRIGHTNESS - HOME**

Um HTP-Parameter auf den maximalen Wert zu setzen (100%):

**FIXTURE 3 @ @**

## Farbparameter

Beim Einstellen von Farbparametern der Fixtures (z.B. Cyan, Magenta, Yellow u.s.w.), wird das Wort COLOUR und die Parameternummern verwendet, um die aktuellen Fixture Parameter zu spezifizieren.

Die Farbparameter für ein Fixture sind in Reihenfolge der Kontrollradgruppen nummeriert.

Die Parameternummer wird links von dem Parameternamen im PW angezeigt.

Der komplette Syntax, um ein Farbparameter einzustellen ist wie folgt:

**FIXTURE X COLOUR Y @ Z ENTER**

Beispiel: Fixture 1 hat drei Farbparameter, Cyan (1), Magenta (2) und Yellow (3):

**FIXTURE 1 COLOUR 1 @ 0 ENTER**

Stellt den Cyan Parameter auf 0.

**FIXTURE 1 COLOUR 2 @ 128 ENTER**

Stellt den Magenta Parameter auf 128.

**FIXTURE 1 COLOUR 3 @ 255 ENTER**

Stellt den Yellow Parameter auf 255.

Es ist auch möglich, verschiedene Farbparameter zur gleichen Zeit einzustellen. Beispiel:

**FIXTURE 1 COLOUR 1 AND 2 @ 255 ENTER**

**FIXTURE 1 AND 2 COLOUR 3 @ 128 ENTER**

**FIXTURE 1 THRU 4 COLOUR 1 AND 2 @ 255 ENTER**

## Beamshape Parameter

Beim Einstellen von Beamshapeparametern der Fixtures (z.B. Gobo, Focus, Iris u.s.w.), wird das Wort BEAMSHAPE und die Parameternummern verwendet, um die aktuellen Fixture Parameter zu spezifizieren.

Die Beamshapeparameter für ein Fixture sind in Reihenfolge der Kontrollradgruppen nummeriert.

Die Parameternummer wird links von dem Parameternamen im PW angezeigt.

Der komplette Syntax, um ein Beamshapeparameter einzustellen ist wie folgt:

**FIXTURE X BEAMSHAPE Y @ Z ENTER**

Beispiel: Fixture 1 hat drei Beamshape Parameter, Gobo (1), Focus (2) und Iris (3):

**FIXTURE 1 BEAMSHAPE 1 @ 0 ENTER**

Stellt den Gobo Parameter auf 0.

**FIXTURE 1 BEAMSHAPE 2 @ 128 ENTER**

Stellt den Focus Parameter auf 128.

**FIXTURE 1 BEAMSHAPE 3 @ 255 ENTER**

Stellt den Iris Parameter auf 255.

Es ist auch möglich, verschiedene Beamshapeparameter und/oder Fixtures, zur gleichen Zeit einzustellen. Beispiel:

**FIXTURE 2 BEAMSHAPE 1 AND 2 @ 255 ENTER**

**FIXTURE 3 AND 4 BEAMSHAPE 3 @ 128 ENTER**

**FIXTURE 5 THRU 8 BEAMSHAPE 1 AND 2 @ 255 ENTER**

## Positions Parameter

Beim Einstellen von Positionsparametern der Fixtures (z.B. Pan, Tilt u.s.w), wird das Wort POSITION und die Parameternummern verwendet, um die aktuellen Fixture Parameter zu spezifizieren.

Die Positionsparameter für ein Fixture sind in Reihenfolge der Kontrollradgruppen nummeriert.

Die Parameternummer wird links von dem Parameternamen im PW angezeigt.

Der komplette Syntax, um ein Positionsparameter einzustellen ist wie folgt:

### FIXTURE X POSITION Y @ Z ENTER

Beispiel: Fixture 1 hat drei Positionsparameter, Pan (1), Tilt (2) und Mov Spd (3)

### FIXTURE 1 POSITION 1 @ 0 ENTER

Stellt den Pan Parameter auf 0 ein.

### FIXTURE 1 POSITION 2 @ 128 ENTER

Stellt den Tilt Parameter auf 128 ein.

### FIXTURE 1 POSITION 3 @ 255 ENTER

Stellt den Mov Spd Parameter auf 255 ein.

Es ist auch möglich, verschiedene Positionsparameter und/oder Fixtures zur gleichen Zeit einzustellen. Beispiel:

### FIXTURE 2 POSITION 1 AND 2 @ 255 ENTER

### FIXTURE 3 AND 4 POSITION 3 @ 128 ENTER

### FIXTURE 5 THRU 8 POSITION 1 AND 2 @ 255 ENTER

## Bewegungseffekte

Ein Bewegungseffekt kann zu einem Fixture hinzugefügt werden, welches Pan und Tilt Parameter besitzt.

Die sechs Bewegungseffektparameter werden in zwei einzelnen Kontrollradgruppen nach den Positionsparametern des Fixtures angezeigt (Pan, Tilt u.s.w.).

**Effect:** *None, Ellipse, Quad, Triangle* und *Eight* (Standart = *None*).

**Size X:** 0 - 100 (Standart = 0).

**Size Y:** 0 - 100 (Standart = 0).

**Offset:** 0 - 100 (Standart = 0).

**Rotation:** 0 - 359 Grad (Standart = 0)

**Speed:** -100 bis +100 (Standart = 0)

Durch justieren der Größen (*Size X* und *Size Y* Parameter), kann ein weiterer Bereich von Formen und Effekten erzielt werden.

Jeder Effekt kann rotiert werden. Benutzen Sie den *Rotation* Parameter, um diagonale Linien zu erzielen oder komplette Figuren zu drehen.

Der *Offset* Parameter wird verwendet, um Bewegungseffekte zu synchronisieren und um die Startposition innerhalb des Effekts zu setzen.

Der *Speed* Parameter beeinflusst die Geschwindigkeit (*Speed*) und Richtung (*Direction*) des Effektes.

-100 ist maximale Geschwindigkeit gegen den Uhrzeigersinn, null ist gestoppt und +100 ist maximale Geschwindigkeit im Uhrzeigersinn.

## Bewegungseffekte hinzufügen

Wählen Sie die benötigten Fixtures und das Positions Attribut aus. Setzen Sie die Pan und Tilt Parameter für den Effekt auf die gewünschte Startposition.

Drücken Sie die WHEEL GROUP Taste, um die ersten drei Bewegungseffektparameter anzuzeigen.

Wählen Sie den Effekt, Size X und Size Y über die Kontrollräder aus.

Drücken Sie die WHEEL GROUP Taste noch einmal, um die nächsten drei Bewegungseffektparameter anzuzeigen.

Geben Sie eine Geschwindigkeit über den Speed Parameter ein und wählen Sie die Offset- oder Rotations-Einstellungen, falls gewünscht.

## Fixture Parameterdaten von einem Speicherplatz kopieren

Dieser Befehl erlaubt dem Benutzer programmierte Fixturedaten aus einem Speicherplatz in das PW zu kopieren.

Zum Beispiel: Extrahieren Sie alle programmierten Daten für Fixture 1 von Speicherplatz 23 und kopieren Sie es in das PW.

Um alle programmierten Daten für ein Fixture von einem programmierten Speicherplatz zu kopieren, wird folgender Syntax verwendet:

### FIXTURE X @ MEMORY Y ENTER

Um die programmierten HTP-Dimmerwerte, Farb-, Beamshape- oder Positionsdaten nur für ein Fixture von einem programmierten Speicherplatz zu kopieren, wenden Sie diesen Befehl an:

### FIXTURE X BRIGHTNESS @ MEMORY Y ENTER

### FIXTURE X COLOUR @ MEMORY Y ENTER

### FIXTURE X BEAMSHAPE @ MEMORY Y ENTER

### FIXTURE X POSITION @ MEMORY Y ENTER

Bemerkung

Wenn der Speicherplatz als Chase, Sound to Light oder Ripplesound Speicherplatz spezifiziert ist, werden nur die Fixture Daten des ersten Schrittes kopiert.

## Fixture Parameterdaten von einem Submaster kopieren

Dieser Befehl erlaubt es dem Benutzer Fixturedaten von einem programmierten Submasters in das PW zu kopieren.

Sollte der Submaster einen übertragenen Speicherplatz enthalten, werden die Fixturedaten für den Speicherplatz verwendet (siehe ein Kapitel vorher).

Um alle programmierten Daten für ein Fixture von einem programmierten Submaster zu kopieren, wird folgender Syntax verwendet:

**FIXTURE X @ SUBMASTER P. S  
ENTER**

Wobei P die Seitennummer (Page) ist und S die Submasternummer.

Um die programmierten HTP, Farb, Beamshape oder Positionsdaten von einem programmierten Submaster nur für ein Fixture zu kopieren, werden folgende Befehle benötigt:

**FIXTURE X BRIGHTNESS @  
SUBMASTER P.S ENTER**

**FIXTURE X COLOUR @  
SUBMASTER P.S ENTER**

**FIXTURE X BEAMSHAPE @  
SUBMASTER P.S ENTER**

**FIXTURE X POSITION @  
SUBMASTER P.S ENTER**

Bemerkung

Wenn der Speicherplatz als Chase, Sound to Light oder Ripplesound Speicherplatz spezifiziert ist, werden nur die Fixture Daten des ersten Schrittes kopiert.

## Fixture Parameterdaten von anderen Fixtures kopieren

Dieser Befehl erlaubt es dem Benutzer Fixturedaten von anderen Fixtures zu kopieren.

Um alle programmierten Parameterdaten von einem anderen Fixture zu kopieren, wird folgender Befehl verwendet:

**FIXTURE X @ FIXTURE Y ENTER**

Um HTP, Farb, Beamshape oder Positionsdaten von einem anderen Fixture zu kopieren, werden folgende Befehle verwendet:

**FIXTURE X BRIGHTNESS @  
FIXTURE Y ENTER**

**FIXTURE X COLOUR @  
FIXTURE Y ENTER**

**FIXTURE X BEAMSHAPE @  
FIXTURE Y ENTER**

**FIXTURE X POSITION @  
FIXTURE Y ENTER**

## Daten von einem Speicherplatz hinzufügen

Dieser Befehl erlaubt es Ihnen Dimmerkreise und Fixture Parameterdaten von anderen programmierten Speicherplätzen in das PW einzufügen.

Der Befehl ist wie folgt:

**MEMORY N @ X ENTER**

Wobei N die Speicherplatznummer ist und X in Prozent angegeben wird.

Die Werte der programmierten HTP-Dimmerkreise und Fixture HTP-Parameter in Speicherplatz N werden bei X% multipliziert und in die Daten im PW auf HTP Basis hinzugefügt.

Die Werte der programmierten Fixture Farb, Beamshape und Positionsparameter im Speicherplatz werden direkt in die entsprechenden Parameter im PW kopiert und überschreiben die vorherigen Daten.

Sollte der Speicherplatz ein Chase, Sound to Light oder Ripplesound Speicherplatz sein, werden die Dimmerkreis und Fixtureparameter Daten für den ersten Schritt (Step) benutzt.

Sollte der Speicherplatz eine Multi Part Szene sein, werden die programmierten Daten aller programmierten Parts des Speicherplatzes kombiniert und dann im PW hinzugefügt.

Wenn der angegebene Speicherplatz falsch oder unprogrammiert ist, wird eine Fehlermeldung ausgegeben und die Daten im PW sind unverändert.

## Daten von einem Submaster hinzufügen

Dieser Befehl erlaubt es Ihnen HTP-Dimmerkreise und Fixture Parameterdaten, welche auf einem Submaster geladen wurden oder die Speicherplatzdaten, die auf einem Submaster übertragen wurden, im PW einzufügen.

Der Befehl ist wie folgt:

**SUBMASTER P.S @ X ENTER**

Wobei P die Seitennummer (Page), S die Submasternummer und X ist der Prozentwert.

Die Werte der programmierten HTP-Dimmerkreise und Fixture HTP-Parameter in Speicherplatz N, werden bei X% multipliziert und in die Daten im PW auf HTP Basis hinzugefügt.

Die Werte der programmierten Fixture Farb, Beamshape und Positionsparameter im Speicherplatz werden direkt in die entsprechenden Parameter im PW kopiert und überschreiben die vorherigen Daten.

Sollte der Speicherplatz ein Chase, Sound to Light oder Ripplesound Speicherplatz sein, werden die Dimmerkreis und Fixtureparameter Daten für den ersten Schritt (Step) benutzt.

Sollte der angegebene Submaster falsch sein oder keine Kreisdaten enthalten, wird eine Fehlermeldung angezeigt und die Daten im PW bleiben unverändert.

## Die Home Funktion

Die Home Funktion ist eine schnelle Methode, um Fixture Parameter auf ihren Home (Standard) Wert zu setzen.

Helligkeit (Intensität) auf Maximum, Farbe auf weiß, keine Gobos, keine Effekte, Shutter geöffnet, Pan und Tilt auf Mittelposition.

Der Home (Standard) Wert für jeden Fixtureparameter ist in der Fixture Geräterdatei definiert.

Die Home Funktion kann auf den Fixture, Attribut oder Parameterlevel angewendet werden, wenn nötig.

## Alle Parameter auf "Home" setzen

Wählen Sie die gewünschten Fixtures an und drücken Sie die HOME Taste. Beispiele:

**FIXTURE 1 HOME**  
**FIXTURE 2 AND 3 HOME**  
**FIXTURE 5 THRU 8 HOME**

## Ein Attribut auf "Home" setzen

Wählen Sie die gewünschten Fixtures an, wählen Sie das benötigte Attribut aus und drücken Sie die HOME Taste. Beispiele:

**FIXTURE 1 BRIGHTNESS HOME**  
**FIXTURE 2 COLOUR HOME**  
**FIXTURE 3 BEAMSHAPE HOME**  
**FIXTURE 4 POSITION HOME**

## Einen einzelnen Parameter auf "Home" setzen

Wählen Sie die benötigten Fixtures an, wählen Sie das Attribut und Parameternummer aus und drücken Sie die HOME Taste. Beispiele:

**FIXTURE 2 COLOUR 1 HOME**  
**FIXTURE 3 BEAMSHAPE 4 HOME**  
**FIXTURE 4 POSITION 2 HOME**

## Bearbeitungsmodus der Kontrollräder

Es gibt eine Taste in der PW Kopfzeile (gleiche Funktion wie F6), welche den Bearbeitungsmodus der Kontrollräder für jedes Attribut definiert.

Bei den HTP-Dimmerkreise - Es kann bestimmt werden, wie sich das Kontrollrad auf die Werte der ausgewählten Dimmerkreise und/oder Fixture HTP-Parameter verhält.

Die Konsole bietet verschiedene Fixture Editing Modes. Diese Funktionen können zum Steuern von mehreren Multifunktions-Scheinwerfern zur gleichen Zeit verwendet werden.

Klicken Sie auf die virtuelle Taste in der Kopfzeile oder drücken Sie F6 Taste auf der Gerätefront, um durch die verschiedenen Bearbeitungsmodi zu schalten.

Die Funktion der einzelnen Modi sind wie folgt:

**Absolute** - Jeder ausgewählte Kreis oder Fixtureparameter geht zu dem gleichen absoluten Wert, ohne Rücksicht auf ihren Originalwert.

Werden Multifunktions-Scheinwerfer ausgewählt und wird ein Attribut-Parameter über die Steuerräder eingestellt, so wird dieser Wert für alle ausgewählten Multifunktions-Scheinwerfer zum gleichen (absoluten) DMX-Wert ausgegeben.

**Relative** - Jeder ausgewählte Kreis oder Fixtureparameter vergrößert oder verkleinert sich um den gleichen Wert, relativ zu den Originalwerten.

Werden Multifunktions-Scheinwerfer ausgewählt und wird ein Attribut-Parameter über die Steuerräder eingestellt, so nimmt dieser Parameterwert auf jedem der ausgewählten Scheinwerfer zu, oder verringert sich um die gleiche Menge von seinem ursprünglichen Wert.

**Proportional** - Jeder ausgewählte Kreis oder Fixtureparameter vergrößert oder verkleinert sich um verschiedene Werte, abhängig von ihren Originalwerten.

**Fan-First** - Jeder ausgewählte Kreis oder Fixtureparameter vergrößert oder verkleinert sich um verschiedene Werte, der erste Kreis oder Fixturewert ist gesperrt.

Wird ein Attribut-Parameter über die Steuerräder eingestellt (z.B. Pan), so wird dieser Wert für alle angewählten Multifunktions-Scheinwerfer proportional umgerechnet und ausgegeben (z.B. als Fächer für Pan). Der erste Multifunktions-Scheinwerfer wird in seinen Werten eingefroren und die Berechnung beginnt bei diesem Gerät.

**Fan-Middle** - Jeder ausgewählte Kreis oder Fixtureparameter vergrößert oder verkleinert sich um verschiedene Werte, der mittlere Kreis oder Fixturewert ist gesperrt.

Wird ein Attribut-Parameter über die Steuerräder eingestellt (z.B. Pan), so wird dieser Wert für alle angewählten Multifunktions-Scheinwerfer proportional umgerechnet und ausgegeben (z.B. als Fächer für Pan). Die mittleren Multifunktions-Scheinwerfer werden als Ausgangspunkt für die Berechnung festgelegt.

**Fan-Last** - Jeder ausgewählte Kreis oder Fixtureparameter vergrößert oder verkleinert sich um verschiedene Werte, der letzte Kreis oder Fixturewert ist gesperrt.

Wird ein Attribut-Parameter über die Steuerräder eingestellt (z.B. Pan), so wird dieser Wert für alle angewählten Multifunktions-Scheinwerfer proportional umgerechnet und ausgegeben (z.B. als Fächer für Pan). Der letzte Multifunktions-Scheinwerfer wird in seinen Werten eingefroren und die Berechnung beginnt bei diesem Gerät.

## Veränderungen rückgängig machen und wiederherstellen

Die UNDO EDIT und REDO EDIT Tasten auf der Gerätefront und die *Undo* und *Redo* Menüoptionen können benutzt werden, um Veränderungen an Dimmerkreisen und Fixtureparametern im PW rückgängig zu machen oder wiederherzustellen.

Das Drücken der UNDO EDIT Taste oder Auswählen der *Undo* Menü Option führt zum Rückgängigmachen der letzten Veränderung an einem Kreis oder Fixtureparameter. Der Text "UNDO" erscheint in der Kommandozeile.

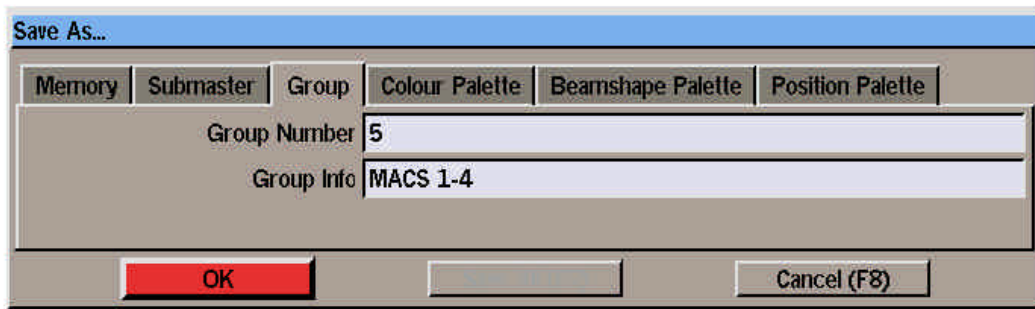
Das mehrmalige drücken der UNDO EDIT Taste führt zum zurückspringen einzelner Veränderungen bis zur letzten Speicherung oder der maximalen UNDO Schritten (20).

Das Drücken der REDO EDIT Taste oder Auswählen der *Redo* Menü Option führt zur Wiederherstellung der Veränderung, die durch Undo entfernt wurde. Der Text "REDO" erscheint in der Kommandozeile.

## BEMERKUNGEN

### Undo/Redo

*Es ist nicht möglich, Kreis oder Fixtureparameter-Veränderungen quer durch verschiedene Schritte oder Teile eines Speicherplatzes wieder herzustellen oder Rückgängig zu machen. Da man sich nur auf einen Schritt oder Teil bewegen kann, muss jede Veränderung erst gespeichert oder verworfen werden.*



Grafik4 - 10: Save As .. (Speichern als..) Fenster (Gruppe)

## Den Programmierungsschirm (PW) schließen.

Das PW wird geschlossen, indem man auf die Close (F8) Taste in der Kopfzeile klickt oder die F8 Taste auf der Gerätefront oder der Tastatur betätigt.

Sollte das PW durch Drücken der CHANNEL, FIXTURE oder GROUP Tasten geöffnet worden sein und Dimmerkreise oder Fixtureparameter wurden verändert, bleiben diese Werte nur auf den Ausgängen wenn das PW ohne zu speichern geschlossen wurde.

Diese temporären Änderungen auf den Ausgangspegeln bleiben stehen, bis sie durch neue Werte via Playback X, Playback A/B oder Submaster geändert werden.

## Gruppen

Die Illusion 500 Konsole unterstützt 20 programmierbare Gruppen.

Eine **Group** (Gruppe) ist definiert als Anzahl von ausgewählten Dimmerkreisen und/oder Fixtures.

Gruppen können im PW programmiert werden und dann eingesetzt werden, wenn Sie Dimmerkreise und Fixtures in Speicherplätzen, Submastern oder Paletten programmieren.

## Eine Gruppe programmieren

Gruppen werden im PW wie folgt programmiert:

Wählen Sie den benötigten Dimmerkreis und/oder Fixture an.

Drücken Sie die SAVE AS Taste oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das PW und wählen Sie die *Save As* Option aus dem Menü. Das *Save As* Fenster wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Wählen Sie die *Group* Option, indem Sie die GROUP Taste drücken oder auf die *Group* Option im Fenster klicken.

Geben Sie die Nummer der Gruppe in das *Group Number* Feld ein.

Geben Sie den Namen der Gruppe in das *Group Info* Feld ein (optional).

Wählen Sie die OK Taste im Fenster.

## Gruppen im PW benutzen

Der GROUP Befehl wird als schnelle Methode verwendet, um in einer Gruppe programmierte Dimmerkreise und/oder Fixtures auszuwählen und ihre Werte auf einen bestimmten Pegel zu setzen. Beispiel:

**GROUP 1 @ 50 ENTER**

**GROUP 2 @@**

**GROUP 3 HOME**

**GROUP 4 <Rad>**

Die Dimmerkreise und programmierten Fixtures in der spezifizierten Gruppe werden als angewählt im PW angezeigt.

## Gruppen in der Vorschau

Diese Funktion ist im PW vorhanden und zeigt die programmierten Gruppen an.

1. Vergewissern Sie sich, dass die Kommandozeile im PW leer ist.
2. Drücken Sie die PREVIEW Taste, gefolgt von der GROUP Taste.

Ein Fenster wird angezeigt welches die Nummer und den Informationstext für jede programmierte Gruppe im Pult anzeigt.

3. Drücken Sie ENTER oder klicken Sie auf die OK Taste im Fenster, um das Fenster zu schließen und zum PW zurückzukehren.

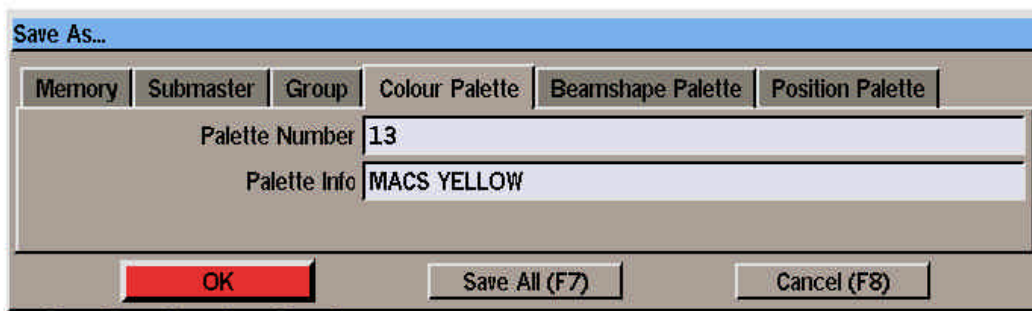
## BEMERKUNGEN

### Gruppendaten aufzeichnen

*Der einfachste Befehl der benötigt wird um ausgewählte Kreise/Fixtures in einer Gruppe zu speichern ist: SAVE AS GROUP N ENTER*

*Sollten Sie in eine schon programmierte Gruppe speichern wollen, so wird eine Fehlermeldung ausgegeben.*

*Sollte kein Dimmerkreis oder Fixture ausgewählt worden sein, erscheint eine Fehlermeldung.*



Grafik 4- 11: Save As .. (Speichern als..) Fenster (Farbpalette)

## Paletten

Die Illusion 500 Konsole unterstützt 200 Paletten für Farben, Beamshapewerte und Positionen.

Paletten werden im PW programmiert. Sie können bei der Programmierung von Speicherplätzen und Submastern eingesetzt werden.

## Paletten programmieren

Stellen Sie die Fixture Farb-, Beamshape- oder Positionsparameter auf die benötigten Ausgangspegel ein.

Drücken Sie die SAVE AS Taste oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das PW und wählen Sie die *Save As* Option aus dem Menü. Das *Save As* Fenster wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Wählen Sie die *Colour Palette*, *Beamshape Palette* oder *Position Palette* Option durch Drücken der zugehörigen Attributtaste oder durch anklicken der Option im *Save As* Fenster an.

Geben Sie die Nummer der Palette in das *Palette Number* Feld ein.

Geben Sie den Namen der Palette in das *Palette Info* Feld ein (optional).

Drücken Sie die OK Taste im Fenster,

Sollte die ausgewählte Palette unprogrammiert sein, werden die Fixture-Parameterdaten in der Palette gespeichert.

Sollte die ausgewählte Palette schon programmiert sein, so wird eine Warnung angezeigt, die dem Benutzer erlaubt die Palette zu überschreiben oder die Aktion abzubrechen.

## Paletten einbeziehen

Nachdem eine Palette programmiert wurde, kann diese bei der Programmierung von Speicherplätzen oder Submastern einbezogen werden.

Fixtures können so eingestellt werden, dass diese programmierte Paletten verwenden und keine manuell eingestellten Daten.

- Wählen Sie den *Palettes* Bereich im PW und wählen Sie die benötigte Palette mit dem entsprechenden Kontrollrad.
- Wählen Sie den *Palettes* Bereich im PW und wählen Sie die benötigte Palette mit der Maus aus der Paletten Tabelle.
- Geben Sie einen Befehl über die Gerätefronttasten ein. Beispiel:

**FIXTURE X COLOUR PALETTE Y  
ENTER**

**FIXTURE X BEAMSHAPE PALETTE  
Y ENTER**

**FIXTURE X POSITION PALETTE Y  
ENTER**

Sollte ein Fixtureparameter eingestellt worden sein, eine Palette einzubeziehen, zeigt das PW die Palettennummer (z.B. P01) gleich neben dem Parameternamen, anstelle der normalen Prozent oder DMX Werte.

## Paletten ausgeben

Paletten können auch als schnelle Methode verwendet werden, um verschiedene Operationen mit Fixtures auszuführen.

Beispiel: Fixtures 1-4 auswählen und alle auf rot und Strobe-Mode und in die Mitte der Bühne bewegen.

Der einfachste Weg ist der Palettenbereich im PW, um dies Art einzurichten.

Öffnen Sie das PW, indem Sie die PALETTE Taste auf der Gerätefront drücken. Der Palettenbereich des PW wird angezeigt.

Wählen Sie die benötigten Fixtures über die FIXTURE Taste und den Ziffernblock oder der Maus aus.

Wählen Sie die benötigte Palette aus der Palettenliste über dem zugehörigen Kontrollrad oder durch anklicken der Paletten über der Maus.



Memory No.	Type	Name	Full	Free	Used	Free	Used	Free	Used
1	Scene	SCENE 001	100	100	100	100	100	100	100
2	Scene	SCENE 002	100	100	100	100	100	100	100
3	Scene	SCENE 003	100	100	100	100	100	100	100
4	Scene	SCENE 004	100	100	100	100	100	100	100
5	Scene	SCENE 005	100	100	100	100	100	100	100
6	Scene	SCENE 006	100	100	100	100	100	100	100
7	Scene	SCENE 007	100	100	100	100	100	100	100
8	Scene	SCENE 008	100	100	100	100	100	100	100
9	Scene	SCENE 009	100	100	100	100	100	100	100
10	Scene	SCENE 010	100	100	100	100	100	100	100
11	Scene	SCENE 011	100	100	100	100	100	100	100
12	Scene	SCENE 012	100	100	100	100	100	100	100
13	Scene	SCENE 013	100	100	100	100	100	100	100
14	Scene	SCENE 014	100	100	100	100	100	100	100
15	Scene	SCENE 015	100	100	100	100	100	100	100
16	Scene	SCENE 016	100	100	100	100	100	100	100
17	Scene	SCENE 017	100	100	100	100	100	100	100
18	Scene	SCENE 018	100	100	100	100	100	100	100
19	Scene	SCENE 019	100	100	100	100	100	100	100
20	Scene	SCENE 020	100	100	100	100	100	100	100
21	Scene	SCENE 021	100	100	100	100	100	100	100
22	Scene	SCENE 022	100	100	100	100	100	100	100
23	Scene	SCENE 023	100	100	100	100	100	100	100
24	Scene	SCENE 024	100	100	100	100	100	100	100
25	Scene	SCENE 025	100	100	100	100	100	100	100
26	Scene	SCENE 026	100	100	100	100	100	100	100
27	Scene	SCENE 027	100	100	100	100	100	100	100
28	Scene	SCENE 028	100	100	100	100	100	100	100
29	Scene	SCENE 029	100	100	100	100	100	100	100
30	Scene	SCENE 030	100	100	100	100	100	100	100
31	Scene	SCENE 031	100	100	100	100	100	100	100
32	Scene	SCENE 032	100	100	100	100	100	100	100
33	Scene	SCENE 033	100	100	100	100	100	100	100
34	Scene	SCENE 034	100	100	100	100	100	100	100
35	Scene	SCENE 035	100	100	100	100	100	100	100
36	Scene	SCENE 036	100	100	100	100	100	100	100
37	Scene	SCENE 037	100	100	100	100	100	100	100
38	Scene	SCENE 038	100	100	100	100	100	100	100
39	Scene	SCENE 039	100	100	100	100	100	100	100
40	Scene	SCENE 040	100	100	100	100	100	100	100
41	Scene	SCENE 041	100	100	100	100	100	100	100
42	Scene	SCENE 042	100	100	100	100	100	100	100
43	Scene	SCENE 043	100	100	100	100	100	100	100
44	Scene	SCENE 044	100	100	100	100	100	100	100
45	Scene	SCENE 045	100	100	100	100	100	100	100
46	Scene	SCENE 046	100	100	100	100	100	100	100
47	Scene	SCENE 047	100	100	100	100	100	100	100
48	Scene	SCENE 048	100	100	100	100	100	100	100
49	Scene	SCENE 049	100	100	100	100	100	100	100
50	Scene	SCENE 050	100	100	100	100	100	100	100

Grafik 5- 1: Speicherplatzschirm

## Einführung

Die Illusion 500 Konsole bietet verschiedene Speicherplatztypen.

- Lichtstimmung (Scene)
- Multi Part-Lichtstimmung
- Lauflicht (Chase)
- Sound-to-Light
- Ripplesound

## Speicherplatz 'Null'

Speicherplatz 'Null' ist ein spezieller Szenenspeicherplatz, welcher im Speicherplatz- und Cueline-Bildschirm als Speicherplatznummer "--" angezeigt wird.

Dieser spezielle Speicherplatz, auch Blackout genannt, kann per GO-Trigger gestartet werden. Alle Zeiten für Delay, Fade, Transition und Dwell sind auf null gestellt. Die HTP-Dimmerkreise und HTP-Fixtureparameter sind ebenfalls auf 0% eingestellt. Alle Farb-, Beamshape- und Positionsparameter der Fixtures sind auf die Standardwerte eingestellt.

Sie können Speicherplatz 'Null', wie jeden anderen Speicherplatz anwählen, auf einen Submaster übertragen oder innerhalb der Cueliste kopieren. Das Editieren oder Löschen von Speicherplatz 'Null' ist nicht möglich.

## Speicherplatzbegrenzung

Die Konsole bietet eine maximale Kapazität für 400 Speicherplätze, bei voller Nutzung der 512 DMX-Kreise.

Die verschiedenen Speicherplatztypen benötigen unterschiedlich viel Speicherplatz.

Eine Szene z.B. benötigt einen Speicherplatz-Block in der Cueliste. Eine Multipart-Szene benötigt einen Block pro Multipart-Teil. Ein Chase benötigt einen Block pro Schritt. Sound to Light und Ripplesound Speicherplätze benötigen jeweils 4 Blöcke. Eine Farb-, Beamshape- oder Positionspalette benötigt ebenfalls einen Speicherplatzblock.

Daher reduziert sich die Anzahl der möglichen Speicherplätze entsprechend der verwendeten Speicherplätze und wie die Lichtstimmungen programmiert werden.

## Speicherplatzwarnung

Die Konsole überwacht die Anzahl der verwendeten Blöcke. Die Speicherstandsanzeige der Informationsleiste (neben der Zeit und dem Datum) zeigt die Anzahl der noch verfügbaren Blöcke an.

Wenn die Anzahl der verfügbaren Speicherblöcke unter 10% sinkt, färbt sich die Speicherstandsanzeige rot. Wenn keine Blöcke mehr übrig sind, blinkt die Anzeige rot.



Für Updates, News und Hilfe, besuchen Sie unser spezielles Produktforum:  
[www.illusionsupport.com](http://www.illusionsupport.com)

Memory No	Trigger	Type (Par)	Information	Fade Down (Dir)	Fade Up (Attack)	Dwell Down (Dwell)	Delay Up (Speed)	Dwell Time	Data	Special
-	Go	Scene								
1	Auto	Scene	MAC HOME SCAN LINE	1.0	1.0	-	5.0	-		ICBP
2	Go	Scene	FIX 1 BLUE SWEEP	1.0	1.0	-	-	-		ICBP
3	Go	Scene	250 GREEN SWEEP	1.0	1.0	-	-	-		ICBP
4	Go	Scene	FIX 4 ZERO RB	1.0	1.0	-	-	-		ICBP
5	Go	Scene	SCAN RED CROSS	1.0	1.0	-	-	-		ICBP
6	Go	Scene	SCAN BLUE LINE	1.0	1.0	-	-	-		ICBP
7	Go	Scene	FIX 4 SUN	1.0	1.0	-	-	-		ICBP
8	Go	Scene	250 PSYCHEDELIC	1.0	1.0	-	-	-		ICBP
9	Go	Scene	FIX 1 ORANGE	1.0	1.0	-	-	-		ICBP
10	Go	Scene	RED PARS	1.0	1.0	-	-	-		ICBP

Grafik 5 - 2: Speicherplatzschirm (Detail)

## Speicherplätze - Allgemeine Daten

Die folgenden Daten sind in jedem Speicherplatz vorhanden, egal welcher Art. Sie werden im Speicherplatzschirm wie folgt angezeigt:

- **Memory Number (Speicherplatznummer)** (0 - 999)
- **Trigger** - Bestimmt, wie der Speicherplatz getriggert wird: GO-Taste, Auto oder At Time (Echtzeit).
- **Type (Art)** - Szene, Multipart-Szene, Chase, Sound to Light oder Ripplesound.
- **Information** - Eine Textinfo für den Speicherplatz (max. 30 Zeichen).
- **Delay Down** - Die Wartezeit nachdem der Speicherplatz getriggert wurde und bevor die HTP Kreise beginnen auszublenden.
- **Fade Down** - Die Zeit die benötigt wird, bis die HTP Kreise ausgeblendet werden (Ausblendzeit).
- **Delay Up** - Die Wartezeit nachdem der Speicherplatz getriggert wurde und bevor die HTP Kreise beginnen einzublenden.
- **Fade Up** - Die Zeit die benötigt wird, bis die HTP Kreise eingebledet werden (Einblendzeit).
- **Colour Delay** - Die Wartezeit nachdem der Speicherplatz getriggert wurde und bevor die Farbparameter beginnen zu den neuen Werten zu überblenden.
- **Colour Transition** - Die Zeit die benötigt wird, bis die Fixture Farbparameter ihre neuen Werte erreicht haben (Überblendung).

- **Beamshape Delay** - Die Wartezeit nachdem der Speicherplatz getriggert wurde und bevor die Fixture Beamshapeparameter beginnen zu den neuen Werten zu wechseln.
- **Beamshape Transition** - Die Zeit die benötigt wird, bis die Fixture Beamshapeparameter ihre neuen Werte erreicht haben (Überblendung).
- **Position Delay** - Die Wartezeit nachdem der Speicherplatz getriggert wurde und bevor die Fixture Positionsparameter beginnen zu den neuen Werten zu wechseln.
- **Position Transition** - Die Zeit die benötigt wird, bis die Fixture Positionsparameter ihre neuen Werte erreicht haben (Überblendung).
- **Dwell** - Die Haltezeit, wie lange der Speicherplatz auf dem programmierten Wert stehen bleibt, wenn der Tripper auf 'Auto' steht. Diese Zeit dient auch für die Zeitvorgabe bei Ablauf der Cue's in einer Sequenz.

## Speicherplatznummern

Speicherplatznummern werden als ganze Zahlen (1, 2, 3 u.s.w.) oder Insert-Zahlen, getrennt mit einem Dezimalpunkt (1.1, 1.2, 1.3 u.s.w.), im Speicherplatzschirm angezeigt.

So können Sie bis zu 9 Insert-Speicherplätze zwischen zwei ganze Speicherplatznummern einfügen. Der Bereich von möglichen Speicherplatznummern reicht von 0.1 bis 999.9.

## Speicherplatz (Memory) Trigger

Die Trigger der Speicherplätze basieren auf den *Time Input* Einstellungen im Desk Setup.

**Real Time** - GO, Auto oder At Time Trigger sind vorhanden. Wenn der Speicherplatztrigger auf *At Time* gestellt wurde, wird die Startzeit im **hh:mm:ss** (Stunden, Minuten und Sekunden) Format angezeigt.

**SMPT E oder MIDI Time** - Auto oder At Time Trigger sind vorhanden. Sollte der Speicherplatztrigger auf *At Time* gestellt worden sein, wird die Startzeit im **hh:mm:ss:ff** Format angezeigt (Stunden, Minuten, Sekunden und Frames).

Memory No.	Trigger	Type (Part)	Information	Fade Down (On)	Fade Up (Attack)	Delay Down (Time)	Delay Up (Speed)	Delay Time	Date	Speed
117	Ge	Scene	YELLOW BELLS TF	1.0	1.0	-	-	-	10B	
118	Ge	Scene	SCANS CENTRE GO	1.0	1.0	-	-	-	1. P	
119	Ge	Scene	SCANS ORANGE	1.0	1.0	-	-	-	1. C	
120	Ge	Scene	SCANS OR BELLS	1.0	1.0	-	-	-	1. E	
121	Ge	Chase (R)	SCAN COLOUR CHASE	1.0	1.0	Auto	600rpm	-	10BP	
122	Ge	Chase (L)	SCAN GOBO CHASE	1.0	1.0	Auto	300rpm	-	1. BP	
123	Ge	Chase (G)	SCAN POSE CHASE	1.0	1.0	Auto	150rpm	-	1. P	
124	Ge	Scene	YELLOW CROSS FB	1.0	1.0	-	-	-	10BP	
125										
126										
127										

Grafik 5 - 3: Speicherplatzschirm (Detail)

## Speicherplatzarten

Die Illusion 500 Konsole bietet verschiedenen Speicherplatztypen:

- Szenen
- Multi-Part Szenen
- Lauflichter (Chaser)
- Sound to Light
- Ripplesound

Jeder Speicherplatz enthält einen oder mehrere Sätze von Kreisdaten. Beispiel: Ein Wert für jeden programmierten Dimmerkreis und einen Wert oder eine Palettenreferenz für jeden programmierten Fixtureparameter.

## Szenen Speicherplätze

Ein Szenenspeicherplatz beinhaltet alle Daten plus einen einzelnen Satz von Kreisdaten.

## Multi Part Speicherplätze

Ein Multipart-Speicherplatz kann bis zu 8 verschiedene Teile (Spuren in der Cueline) enthalten.

Der Speicherplatz enthält alle grundsätzlichen Daten. Jeder Teil (Spur) beinhaltet eigene Informationen über Blend- und Haltezeiten, sowie ein Datensatz der Kreise.

## Chase Speicherplätze

Ein Lauflichtspeicherplatz besteht aus einer Anzahl von Schritten (max. 99), von denen jeder Kreisdaten enthält.

Jeder programmierte Step (Schritt) enthält einen Satz von Kreisdaten.

Ein Lauflichtspeicher bietet folgende Modifizierungsfunktionen:

- **Direction** - Die Reihenfolge in welcher die Schritte ausgegeben werden (vorwärts, rückwärts oder hin/zurück).
- **Attack** - Der Übergang zwischen den einzelnen Schritten (schalten, schalt-/blend Kombinationen oder überblenden).
- **Colour Action** - Der Übergang von Fixture Farbparametern zwischen den Schritten (Snap oder Fade).
- **Beamshape Action** - Der Übergang von Fixture Beamshapeparametern zwischen den Schritten (Snap oder Fade).
- **Position Action** - Der Übergang von Fixture Positionsparametern zwischen den Schritten (Snap oder Fade).
- **Drive** - Die Art, wie die Schritte innerhalb des Lauflichts getriggert werden (Auto, Vari, Bass oder Manual).
- **Speed** - Die Grundgeschwindigkeit eines Lauflichts (1 - 600 bpm).

## Sound to Light Speicherplatz

Ein Speicherplatz mit Sound-to-Light Trigger besteht aus 4 definierten Schritten/Steps (Lo, Lo-Mid, Hi-Mid und Hi) von denen jeder ein Kreisdatensatz enthält.

Folgende Modifizierungsfunktionen stehen zur Verfügung:

- **Attack** - Bestimmt, wie die Ausgabe sich zu der Wellenform des eingehenden Tonsignals verhält (schalten, schalt-/blend Kombinationen oder überblenden).
- **Speed** - Bestimmt, wie schnell der Ausgang auf Veränderungen des eingehenden Tonsignals reagiert (1-16).

## Ripplesound Speicherplatz

Ein Ripplesound Speicherplatz besteht aus 4 definierten Schritten (Band 1, Band 2, Band 3 und Band 4), von denen jeder Schritt ein Set von Kreisdaten enthält.

Zusätzlich zu den grundsätzlichen Daten, bietet ein Ripplesound Speicherplatz folgende Modifizierungsfunktionen.

- **Attack** - Bestimmt, wie die Ausgabe sich zu der Wellenform des eingehenden Tonsignals verhält (schalten, schalt-/blend Kombinationen oder überblenden).
- **Speed** - Bestimmt, wie schnell der Ausgang auf Veränderungen des eingehenden Tonsignals reagiert (1-16).

Memory No	Trigger	Type (Part)	Information	Fade Down (Dir)	Fade Up (Attack)	Dimm Down (Drive)	Dimm Up (Speed)	Dwell Time	Data	Special
-	Go	Scene								
1	Auto	Scene	MAC HOME SCAN LINE	1.0	1.0	-	5.0	-		ICBP
2	Go	Scene	FIX 1 BLUE SWEEP	1.0	1.0	-	-	-		ICBP
3	Go	Scene	250 GREEN SWEEP	1.0	1.0	-	-	-		ICBP
4	Go	Scene	FIX 4 ZERO RB	1.0	1.0	-	-	-		ICBP
5	Go	Scene	SCAN RED CROSS	1.0	1.0	-	-	-		ICBP
6	Go	Scene	SCAN BLUE LINE	1.0	1.0	-	-	-		ICBP
7	Go	Scene	FIX 4 SUN	1.0	1.0	-	-	-		ICBP
8	Go	Scene	250 PSYCHEDELIC	1.0	1.0	-	-	-		ICBP
9	Go	Scene	FIX 1 ORANGE	1.0	1.0	-	-	-		ICBP
10	Go	Scene	RED PARS	1.0	1.0	-	-	-		ICBP

Grafik 5 - 4: Speicherplatzschirm (Detail)

## Übergangs und Blendzeiten

Der Übergang zwischen dem *aktuellen* Speicherplatz und dem *nächsten* Speicherplatz im Speicherstapel (Playback X), hängt von den Verzögerungs-, Blend- und Haltezeiten ab, welche nur für den nächsten Speicherplatz definiert wurden.

So kann der Benutzer auswählen, wie sich die Ausgänge für jedes Attribut verhalten, wenn diese von einem Speicherplatz zum nächsten überblenden.

## Übergänge der HTP-Kreise

Sollte ein HTP-Dimmerkreis oder HTP-Fixtureparameter von einem geringen Wert zu einem höheren wechseln, wird der Übergang von den *Delay Up* und *Fade Up* Parametern definiert.

Sollte ein HTP-Dimmerkreis oder HTP-Fixtureparameter von einem hohen Wert zu einem geringeren wechseln, so wird der Übergang von den *Delay Down* und *Fade Down* Parametern definiert.

Sollte ein HTP-Dimmerkreis oder HTP-Fixtureparameter im jetzigen und im nächst folgenden Speicherplatz auf dem gleichen Wert programmiert worden sein, bleibt er auf dem gleichen Wert, ohne eine Überblendung.

Nachdem eine Überblendung abgeschlossen wurde, bestimmt die *Dwell* Zeit, wie lange der Speicherplatz steht und ausgegeben wird, bevor der nächste Start-Trigger den nächsten Speicherplatz ausgibt. Dies ist nur möglich, wenn der Trigger des nächsten Speicherplatzes auf 'Auto' steht.

## Farbübergänge

Sollte ein Fixture Farbparameter von einem Wert zu einem anderen übergehen, so wird der Übergang von den *Colour Delay* und *Colour Transition* Parametern definiert.

Sollte ein Fixture Farbparameter auf den gleichen Wert programmiert worden sein, wie der nächste Speicherplatz, bleibt der Wert ohne einen Übergang.

## Beamshapeübergänge

Sollte ein Fixture Beamshapeparameter von einem Wert zu einem anderen übergehen, so wird der Übergang von den *Beamshape Delay* und *Beamshape Transition* Parametern definiert.

Sollte ein Fixture Beamshapeparameter auf den gleichen Wert programmiert worden sein, wie der nächste Speicherplatz, bleibt der Wert ohne einen Übergang.

## Positionsübergänge

Sollte ein Fixture Positionsparameter von einem Wert zu einem anderen übergehen, so wird der Übergang von den *Position Delay* und *Position Transition* Parametern definiert.

Sollte ein Fixture Positionsparameter auf den gleichen Wert programmiert worden sein, wie der nächste Speicherplatz, bleibt der Wert ohne einen Übergang.

## Speicherplatzdaten im Full Modus

Sollte ein Speicherplatz im Full Mode programmiert worden sein, werden alle aktiven Dimmerkreise und Fixture Parameter im Speicherplatz aufgenommen. Dadurch ist es nicht notwendig, spezielle Kreis und Fixture Parameter einzustellen.

Jeder Dimmerkreis und Fixture Parameter welcher nicht eingestellt wurde, wird mit den aktuellen Ausgangswerten (im EDIT LIVE) aufgenommen, oder mit den aktuell programmierten Werten (im EDIT BLIND), wenn dieser editiert wurde.

Dies betrifft alle Speicherplatzarten außer Multi Part Szenen, wo nur die programmierten Dimmerkreise und Fixture Parameter aufgenommen werden.

## Speicherplatzdaten im Partial Modus

Im **Partial Mode** werden nur die Dimmerkreise und Fixture Parameter aufgenommen, welche "getagged/selektiert" werden.

Dimmerkreise und Fixtureparameter können automatisch oder manuell getagged/selektiert werden (siehe Kapitel 4).

Nicht selektierte Dimmerkreise und Fixtureparameter werden von vorherigen Speicherplätzen ausgegeben.

Wenn ein Speicherplatz editiert wird, wird jede Veränderung eines Dimmerkreises oder Fixtureparameters durch die folgenden Speicherplätze "getracked".

Die Konsole unterstützt auch folgende Optionen im Tracking-Mode:

Tracking Backwards, Track Forward & Backward sowie Cue Only (Nur dieser Cue).

## Der Speicherplatz ('Memories') Schirm

Der Speicherplatzschirm wird während der Programmierung, Editierung sowie bei der Wiedergabe von Speicherplätzen vom Speicherstapel benötigt.

Um den Speicherplatzschirm anzuzeigen, drücken Sie die SCREEN FUNCTION Taste F2 oder klicken die Memories Taste mit der Maus an.

## Anzeigemodustaste (F7)

Die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE Taste F7 wird dazu verwendet, zwischen den zwei unten aufgeführten Darstellungsmodi umzuschalten.

**All Memories/Stay Mode** - Alle programmierten und unprogrammierten Speicherplätze werden auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn Sie die Show über die GO Taste starten, folgt der Bildschirm nicht dem aktuellen Speicherablauf.

**Programmed Memories/Follow Mode** - Es werden nur programmierte Speicherplätze auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn Sie eine Show über die GO Taste abfahren, folgt die Anzeige automatisch dem nächsten Speicherplatz im Speicherstapel.

## Extra-Funktionstaste (F8)

Die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F8 wird dazu verwendet, ein Kontextmenü mit den zusätzlichen Funktionen *Insert (Einfügen)*, *Jump To ('Springe zu')*, *Loops (Schleifen)*, *Trigger Macro* sowie *Cancel (Abbruch)* aufzurufen. Mehr dazu später in diesem Kapitel, sowie Kapitel 7.

## Speicherplatzdaten

Die Speicherplatzdaten werden in aufsteigender (numerischer) Reihenfolge mit den Speicherplatznummern in der Form einer Tabelle angezeigt.

## Unprogrammierte Speicherplätze

Unprogrammierte Speicherplätze haben ein \* (Stern) neben der Speicherplatznummer.

## Speicherplatztrigger

Go, Auto oder At Time wird in der *Trigger* Spalte angezeigt. Wenn der Speicherplatztrigger auf *At Time* gestellt wurde, wird die aktuelle Zeit auf der Linie unten angezeigt.

## Übergangszeiten

Für alle Verzögerungs-, Blend-, Übergangs- und Haltezeiten, die keine Werte beinhalten, wird in der Zeitspalte ein "-" auf dem Speicherplatzschirm angezeigt.

Um das Layout im Speicherplatzschirm einfacher zu gestalten, werden nur die Übergangszeiten für ein einzelnes Attribut zur gleichen Zeit angezeigt.

Die Attributtasten (Colour, Beamshape, Position etc.) auf der Konsole werden verwendet, um zwischen den verschiedenen Attributen umzuschalten. Die LED's in den Tasten und die Anzeigen in der Tabelle ändern sich je nach Auswahl der Attribute.

## Chase Speicherplätze

Die Anzahl der Schritte wird unter dem Memory Typ angezeigt.

Die Chase Modifizierer werden auf einer zweiten Linie unter den Fade und Delay Spalten angezeigt.

## Sound to Light Speicherplätze

Bei Sound to Light und Ripplesound Speicherplätzen werden die Modifizierer auf einer zweiten Linie unter den Fade und Delay Spalten angezeigt.

## Multi-Part Szenen Speicherplätze

Die Informationen und Verzögerungs-, Blend-, Übergangs- und Haltezeiten für jeden programmierten Teil des Speicherplatzes werden in verschiedenen Linien unter den Haupt Speicherplatzdaten angezeigt.

## Datenspalte

Die Datenspalte wird benutzt, um anzuzeigen welche Attribute im Speicherplatz programmiert wurden.

Sollte zuletzt ein Kreis oder Parameter eines Attributes in den Speicherplatz programmiert worden sein, so wird das Attributzeichen wie folgt angezeigt:

Helligkeit (I), Farbe (C), Beamshape (B), Position (P).

Die Informationen, Verzögerungszeiten, Blendzeiten und Haltezeiten für jeden Teil (Part) werden auf einer zusätzlichen Linie unter den Haupt Speicherplatzdaten angezeigt. Unprogrammierte Teile werden durch ein Stern \* neben der Teilnummer angezeigt.

## Sprünge, Schleifen und Macro Trigger

Es gibt eine zusätzliche *Special* Spalte am Ende jedes Speicherplatzes, welche Informationen über Sprünge (Jmps), Schleifen (Loops) sowie den Speicherstapel und die Makro Trigger enthält (siehe Kapitel 7 für weitere Details).

## Vorherige und Nächste Speicherplätze

Der *aktuell* ausgegebene Speicherplatz wird durch einen grünen Indikatorbalken angezeigt.

Der *nächste* wiederzugebende Speicherplatz wird durch einen gelben Indikatorbalken angezeigt.

Das aktuell angewählte *Feld* der Speicherplatztabelle wird mit einem roten Cursor angezeigt.

Memory No.	Type	Name	Fade	...
1	Scene	WILHELM SCHLÖSSER	2.0	...
2	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	1.0	...
3	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	2.0	...
4	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	3.0	...
5	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	4.0	...
6	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	5.0	...
7	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	6.0	...
8	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	7.0	...
9	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	8.0	...
10	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	9.0	...
11	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	10.0	...
12	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	11.0	...
13	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	12.0	...
14	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	13.0	...
15	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	14.0	...
16	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	15.0	...
17	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	16.0	...
18	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	17.0	...
19	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	18.0	...
20	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	19.0	...
21	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	20.0	...
22	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	21.0	...
23	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	22.0	...
24	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	23.0	...
25	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	24.0	...
26	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	25.0	...
27	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	26.0	...
28	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	27.0	...
29	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	28.0	...
30	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	29.0	...
31	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	30.0	...
32	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	31.0	...
33	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	32.0	...
34	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	33.0	...
35	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	34.0	...
36	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	35.0	...
37	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	36.0	...
38	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	37.0	...
39	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	38.0	...
40	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	39.0	...
41	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	40.0	...
42	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	41.0	...
43	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	42.0	...
44	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	43.0	...
45	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	44.0	...
46	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	45.0	...
47	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	46.0	...
48	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	47.0	...
49	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	48.0	...
50	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	49.0	...
51	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	50.0	...
52	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	51.0	...
53	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	52.0	...
54	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	53.0	...
55	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	54.0	...
56	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	55.0	...
57	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	56.0	...
58	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	57.0	...
59	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	58.0	...
60	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	59.0	...
61	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	60.0	...
62	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	61.0	...
63	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	62.0	...
64	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	63.0	...
65	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	64.0	...
66	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	65.0	...
67	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	66.0	...
68	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	67.0	...
69	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	68.0	...
70	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	69.0	...
71	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	70.0	...
72	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	71.0	...
73	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	72.0	...
74	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	73.0	...
75	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	74.0	...
76	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	75.0	...
77	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	76.0	...
78	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	77.0	...
79	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	78.0	...
80	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	79.0	...
81	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	80.0	...
82	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	81.0	...
83	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	82.0	...
84	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	83.0	...
85	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	84.0	...
86	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	85.0	...
87	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	86.0	...
88	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	87.0	...
89	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	88.0	...
90	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	89.0	...
91	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	90.0	...
92	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	91.0	...
93	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	92.0	...
94	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	93.0	...
95	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	94.0	...
96	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	95.0	...
97	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	96.0	...
98	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	97.0	...
99	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	98.0	...
100	Scene	FRANKLIN ROOSEVELT	99.0	...

Grafik 5 - 5: Speicherplatzschirm

## Speicherplätze programmieren

Die folgenden Seiten erläutern die Programmierung der verschiedenen Speicherplatztypen, wie sie zuvor beschrieben wurde.

Die Unterschiede in den Optionen, Anzeigen usw. zwischen dem Echtzeit- und SMPTE/MIDI Zeitformat, werden am Ende dieses Kapitels beschrieben.

## Einen Speicherplatz auswählen

1. Wenn das Speicherplatzfenster noch nicht auf dem Schirm angezeigt ist, rufen Sie es mit der BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F2 auf.
2. Verwenden Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F7, um alle verfügbaren, oder nur die programmierten, Speicherplätze anzuwählen.
3. Wählen Sie den benötigten Speicherplatz nach einer der folgenden Methoden an:  
Verwenden Sie die Hoch und Runter Tasten der Gerätefront.  
Drücken Sie die MEMORY Taste auf der Gerätefront, gefolgt von der gewünschten Speicherplatznummer und ENTER.  
Positionieren Sie den Mauszeiger über dem gewünschten Speicherplatz und drücken Sie die linke Maustaste.
4. Zur Bestätigung der Auswahl bewegt sich der Indikatorbalken im Monitor zur angewählten Speicherplatznummer.

## Eine Szene programmieren

1. Wählen Sie einen unprogrammierten Speicherplatz an.
2. Bewegen Sie sich zum *Trigger* Feld - wählen Sie entweder die *GO Taste*, *Auto* oder *At Time* als Trigger aus.
3. Bewegen Sie sich zum *Type*Feld und wählen Sie *Scene* oder *Chase* (Lauflicht), falls nicht bereits angewählt.
4. Gehen Sie zum *Information* Feld und geben Sie einen Text ein (optional).
5. Richten Sie Blend- und Haltezeiten des Speicherplatzes ein, indem Sie die Werte der *Delay Down*, *Fade Down*, *Delay Up*, *Fade Up* und *Dwell Time* Felder wie gewünscht ausfüllen.
6. Um die Daten des Speicherplatzes zu programmieren, drücken Sie die *EDIT LIVE* oder *EDIT BLIND* Taste der Gerätefront oder aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste. Das *PW* öffnet sich.
7. Stellen Sie die *Kreispegel* auf die gewünschten Werte ein (siehe Kapitel 4).
8. Um die *Kreisdaten* in den aktuell angewählten Speicherplatz zu sichern, drücken Sie die *SAVE* Taste der Gerätefront oder wählen die *Save* Option aus dem Menü der rechten Maustaste aus.
9. Drücken Sie die *ENTER* Taste oder klicken Sie auf die *OK* Taste im Fenster.

## BEMERKUNGEN

### Einen Speicherplatz auswählen

Sollten Sie die Pfeiltasten benutzen, um durch die Speicherplatzliste zu scrollen, werden Sie automatisch auf den oberen oder unteren Speicherplatz gebracht, wenn Sie beim ersten Speicherplatz nach oben oder beim letzten Speicherplatz nach unten scrollen wollen.

Wenn Sie eine Speicherplatznummer direkt auswählen und die *EDIT LIVE* oder *EDIT BLIND* Taste anstatt der *ENTER* Taste drücken, bewegt sich die Leiste zum ausgewählten Speicherplatz und der Programmierungsschirm wird geöffnet.

### In *EDIT LIVE* oder *BLIND* editieren

Sollte der Speicherplatz in *EDIT LIVE* editiert worden sein, ändern sich die *DMX* Ausgänge wie die *Kreispegel* und *Fixture* Parameterwerte justiert wurden. Wenn der Speicherplatz in *EDIT BLIND* editiert wurde, sind die *DMX* Ausgänge nicht betroffen.

### Echtzeit *Trigger* (bezogen auf die *BIOS-Uhr* in der Konsole)

Die *Zeit* wird unter dem *Trigger* angezeigt. Das Format der Anzeige ist in *Stunden*, *Minuten* und *Sekunden* (z.B. 21:30:00).

### *Kreiseditierung* verlassen

Drücken Sie die *EDIT LIVE* oder *EDIT BLIND* Taste auf der Konsole oder klicken Sie mit der rechten Maustaste im *PW* auf die *Cancel* Option.

### *Partial Modus*

Im *Partial Modus* enthält das Speicherfenster auch *Tracking* Optionen und eine *Save All* Taste (siehe später im Kapitel für weitere Details).

Memory No.	Trigger	Type (PW)	Information	Fade Down (On)	Fade Up (Attack)	Delay Down (Time)	Delay Up (Speed)	Delay Time	Date	Speed
45	Go	Scene	FX 1-4 BLUE HD	1.0	3.0	-	3.0	-	10.0	P
46	Go	Scene	MAC HOME SCAN LINE	1.0	1.0	-	-	-	10.0	P
47	Go	Scene	ALL MOTORS DARK	1.0	1.0	-	-	-	10.0	P
48	Go	Scene	FLOOD ON	1.0	3.0	-	-	-	10.0	P
49	Go	Multi	BLOCKS OF TEN	-	-	-	-	-	-	P
491			CHANS 1-10	1.0	1.0	-	1.0	-	-	
492			CHANS 11-20	1.0	1.0	-	2.0	-	-	
493			CHANS 21-30	1.0	1.0	-	3.0	-	-	
494			CHANS 31-40	1.0	1.0	-	4.0	-	-	
495				1.0	1.0	-	-	-	-	
496				1.0	1.0	-	-	-	-	
497				1.0	1.0	-	-	-	-	
498				1.0	1.0	-	-	-	-	

Grafik 5- 6: Multi Part Speicherplätze im Speicherplatzschirm

## Multi Part Speicherplatz programmieren

Wählen Sie einen unprogrammierten Speicherplatz an, bewegen Sie sich zum *Type* Feld und wählen Sie *Multi* aus. Der Speicherplatz wird im Speicherplatzbildschirm mit 9 Linien der Daten angezeigt.

Die erste Zeile enthält die Speicherplatznummer, den Typ, die Informationen sowie den Trigger.

Die nächsten 8 Zeilen enthalten die Teilnummern, Informationen, Blend- und Haltezeiten für jeden der 8 Teile (Spuren) des Speicherplatzes.

## Speicherplatzinformationen und Trigger programmieren

Bewegen Sie sich zum *Information* Feld auf der ersten Linie der Speicherplatzdaten. Geben Sie eine Beschreibung des Speicherplatzes ein.

Bewegen Sie sich zum *Trigger* Feld und wählen Sie *Go*, *Auto* oder *At Time*.

Sollte der Trigger auf *At Time* eingestellt sein, müssen Sie die Startzeit unter dem Trigger eingeben.

## Informationen und Zeiten für einen Teil (Spur) programmieren

Bewegen Sie sich zu dem Speicherplatzteil, den Sie programmieren wollen.

Bewegen Sie sich nun zum *Information* Feld des Teiles und geben Sie eine Textbeschreibung ein.

Stellen Sie die Verzögerungs-, Blend-, Übergangs- und Haltezeiten ein, indem Sie in die entsprechenden Felder die benötigten Zeiten mit dem Ziffernblock oder dem Kontrollrad eingeben.

## Kreisdaten für einen Teil programmieren

Bewegen Sie sich zu dem Teil (Spur) des Speicherplatzes der programmiert werden soll.

Drücken Sie die EDIT LIVE oder EDIT BLIND Taste auf der Konsole oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die *Edit Live* oder *Edit Blind* Option aus dem Menü. Dies öffnet den Programmierungsschirm (PW).

Stellen Sie die Kreispegel und Fixture Parameterwerte auf die benötigten Werte ein (siehe Kapitel 4 für Details).

Um die Kreisdaten in die aktuell ausgewählten Teile (Spuren) zu speichern, drücken Sie die SAVE Taste auf der Konsole oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das PW und wählen Sie die Save Option aus.

Wiederholen Sie die oben beschriebenen Aktionen für jeden Teil des Speicherplatzes, den Sie programmieren wollen.

## Multi Part Szene im PW anzeigen

Das PW enthält eine Taste (F7) welche zwischen den Optionen *Show This Part* und *Show All Parts* umschaltet.

*Show This Part* ausgewählt - Jeder Kreispegel oder Fixture Parameter, welcher in andere Teile des Speicherplatzes programmiert wurde, wird durch einen orangenen Hintergrund im Wertefeld angezeigt.

*Show All Parts* ausgewählt - Orangene Säulendiagramme für Kreispegel und HTP-Fixtureparameter werden in anderen Teilen in orange dargestellt.

Im EDIT LIVE werden, die in anderen Teilen programmierte Kreispegel und Fixture Parameter, live über die DMX Ausgänge ausgegeben.

## BEMERKUNGEN

### Kreisdaten in Multipart Szenen

Nur Kreispegel und Fixtureparameter, welche *Verändert und als programmiert markiert sind*, werden in jeden Teil eines Multi Part Speicherplatzes aufgenommen.

Ein Kreispegel oder Fixtureparameter kann nur in einem Teil eines Multi Part Speicherplatzes programmiert werden.

Der Versuch einen schon programmierten Kreispegel oder Fixtureparameter in andere Teile des Speicherplatzes zu kopieren, wird mit einer Fehlermeldung abgebrochen.

Memory No.	Trigger	Type (Part)	Information	Fade Down (DB)	Fade Up (Attack)	Delay Down (Time)	Delay Up (Speed)	Delay Time	Date	Speed
117	Go	Scene	YELLOW BELLS TF	1.0	1.0	-	-	-	10B	
118	Go	Scene	SCANS CENTRE GO	1.0	1.0	-	-	-	1. P	
119	Go	Scene	SCANS ORANGE	1.0	1.0	-	-	-	1.0	
120	Go	Scene	SCANS OR BELLS	1.0	1.0	-	-	-	1.0	
121	Go	Chase (R)	SCAN COLOUR CHASE	1.0	1.0	Auto	600gpm	-	10BP	
122	Go	Chase (L)	SCAN GOBO CHASE	1.0	1.0	Auto	300gpm	-	1. BP	
123	Go	Chase (G)	SCAN POSE CHASE	1.0	1.0	Auto	150gpm	-	1. P	
124	Go	Scene	YELLOW CROSS PB	1.0	1.0	-	-	-	10BP	
125										
126										
127										

Grafik 5 - 7: Chaser (Lauflichter) im Speicherplatzschirm

## Chase (Lauflichtspeicher) programmieren

Wählen Sie einen unprogrammierten Speicherplatz aus, bewegen Sie sich zum *Type* Feld und wählen Sie *Chase* aus.

## Speicherplatz Informationen und Trigger programmieren

Bewegen Sie sich zum *Information* Feld und geben Sie einen Text für diesen Speicherplatz ein.

Bewegen Sie sich zum *Trigger* Feld und wählen Sie *Go*, *Auto* oder *At Time* aus.

Wenn der Trigger auf *At Time* gestellt wurde, müssen Sie die Startzeit unter dem Trigger eingeben.

## Verzögerungs-, Blend-, Übergangs- und Haltezeiten programmieren

Stellen Sie die Verzögerungs-, Blend-, Übergangs- und Haltezeiten für den Speicherplatz ein, indem Sie sich zu den zugehörigen Feldern bewegen und die benötigten Werte mit dem Ziffernblock oder dem Kontrollrad eingeben.

## Chase Modifizierer programmieren

Bewegen Sie sich zum *Direction* Feld - Wählen Sie *Forwards* (Vorwärts) (>), *Backwards* (Rückwärts) (<) oder *Bounce* (Hin/Zurück) (<>) wie benötigt.

Bewegen Sie sich zum *Attack* Feld und wählen Sie *Snap*, *Slow attack*, *Slow decay* oder *Crossfade*.

Bewegen Sie sich zum *Drive* Feld und wählen Sie *Auto*, *Vari Bass* oder *Manual*.

Bewegen Sie sich zum *Speed* Feld und verändern Sie die Geschwindigkeit wie benötigt.

## Schritte im Lauflicht programmieren

Um den ersten Step eines Lauflichts zu programmieren, drücken Sie die *EDIT LIVE* oder *EDIT BLIND* Taste der Gerätefront oder wählen *Edit Live* bzw. *Edit Blind* aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste aus. Das PW öffnet sich und der erste Schritt wird als unprogrammiert angezeigt (\*).

Wählen Sie die gewünschte Aufbau (Build) Option über die Softtasten im PW oder über *F4* Taste aus (beachten Sie die Bemerkungen am Ende dieses Kapitels).

Stellen Sie die Kreispegel auf die gewünschten Werte ein (Kapitel 4).

Wählen Sie die gewünschte Build Option über die Softtasten im PW oder drücken Sie *F4*. (Beachten Sie die Bemerkungen am Ende dieses Kapitels)

Stellen Sie die Kreispegel auf die gewünschten Werte ein (Kapitel 4).

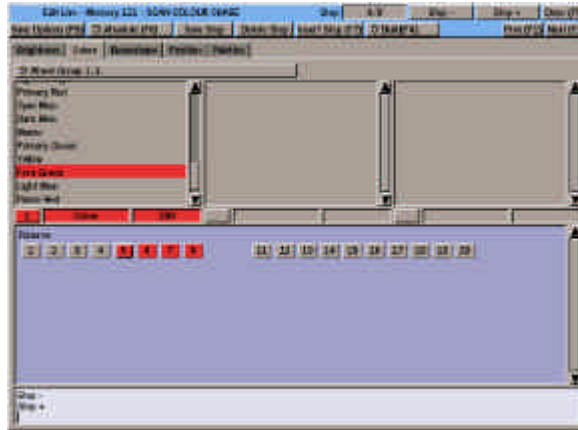
Drücken Sie die *SAVE STEP* Taste auf der Gerätefront oder klicken Sie auf die *Save Step* Taste des Kreisdatenfensters. Die Kreisdaten werden in den ersten Schritt gespeichert und ein neuer Schritt wird automatisch angehängt.

Um den nächsten Step zu programmieren, richten Sie die gewünschten Pegel ein und drücken Sie erneut die *SAVE STEP* Taste.

Wiederholen Sie alle beschriebenen Punkte, bis alle Schritte programmiert sind.

Beim letzten Schritt drücken Sie die *SAVE* Taste auf der Gerätefront oder wählen die *Save* Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste aus. Der letzte Schritt wird gespeichert und das PW wird geschlossen.





Grafik 5 - 8: Programmierungsschirm - Lauflichtspeicherplatz editieren

## Chase Modifizierer justieren

Um die Wiedergabeoptionen verschiedenen Lauflicht Modifizierer zu testen, verfahren Sie wie folgt:

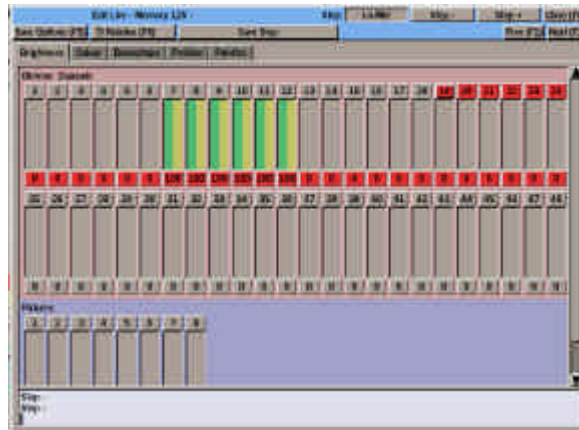
1. Wählen Sie einen programmierten Lauflichtspeicherplatz aus.
2. Drücken Sie die PREVIEW Taste auf der Gerätefront, um das PW zu öffnen.
3. Die verschiedenen Pegel können Sie nun im Kreisdatenfenster betrachten. Der Modifizierer Abschnitt (*Modifiers*) des PW zeigt die aktuellen Einstellungen der Modifizierer an.
4. Justieren Sie die Richtung (Direction), Attack, Drive und die Geschwindigkeit (Speed) über die Tasten auf der Gerätefront oder durch Anklicken der Bildschirm-Tasten mit der Maus.
5. Um die neuen Werte in den Speicherplatz zu sichern, drücken Sie die SAVE Taste oder klicken auf die *Save* Option im Kreisdatenfenster.
6. Drücken Sie die PREVIEW Taste zum Schließen des PW.

## Einen Schritt einfügen

1. Wählen Sie einen programmierten Lauflichtspeicherplatz an.
2. Drücken Sie die EDIT LIVE oder EDIT BLIND Taste auf der Gerätefront oder wählen Sie *Edit Live* bzw. *Edit Blind* aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste an. Das Kreisdatenfenster wird geöffnet und zeigt den Step 1.
3. Verwenden Sie die STEP + oder STEP - Tasten zur Anwahl eines Schrittes.
4. Drücken Sie die *Insert Step* Taste im Kreisdatenfenster oder F7 auf der Gerätefront. Ein neuer Schritt wird nach dem aktuell angewählten eingefügt und im Kreisdatenfenster angezeigt.
5. Stellen Sie die Kreispegel und Fixture Parameterwerte auf die gewünschten Werte ein.
6. Klicken Sie auf die *Save Step* Taste im Kreisdatenfenster oder drücken Sie SAVE STEP Taste auf der Gerätefront, um den neuen Schritt im Speicherplatz zu sichern.
7. Um mehr Schritte einzufügen wiederholen Sie die Schritte 3-6.
8. Drücken Sie SAVE Taste, um den gesamten Speicherplatz und alle Änderungen zu sichern.

## Einen Schritt löschen

1. Wählen Sie den programmierten Lauflichtspeicherplatz an.
2. Drücken Sie die EDIT LIVE oder EDIT BLIND Taste der Gerätefront oder wählen Sie *Edit Live* bzw. *Edit Blind* aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste an. Das Kreisdatenfenster wird geöffnet und zeigt den Schritt 1.
3. Wählen Sie den zu löschenden Schritt mit den STEP + oder STEP - Tasten aus.
4. Drücken Sie die DELETE STEP Taste. Der angewählte Schritt wird gelöscht und das Kreisdatenfenster zeigt daraufhin den vorherigen Schritt an (außer wenn Schritt 1 gelöscht wurde - dann wird ein neuer Schritt 1 eingefügt).
5. Drücken Sie die SAVE Taste, um den modifizierten Lauflichtspeicherplatz und alle Änderungen zu speichern.



Grafik 5 -9: Programmierungsschirm - Sound To Light Speicherplatz editieren

## BEMERKUNGEN

### Aufbau (Build und Non-Build) der Lauflichter

**Build Modus** - Wenn ein neuer Step (Schritt) hinzugefügt wurde, bleiben die Dimmerkreise und Fixture-Parameterdaten wie im vorherigen Step.

**Non-Build Modus** - Wenn ein neuer Step (Schritt) hinzugefügt wurde, werden die Dimmerkreise und Fixture-Parameterdaten auf null gestellt.

### Lauflichtmodifizierer

Die *Direction*, *Attack*, *Drive* und *Speed* Modifizierer können auch über die *DIRECTION*, *ATTACK* und *DRIVE* Tasten und Kontrollräder auf der Gerätefront eingestellt werden.

### Lauflicht Drive Modifizierer

**Auto** - Geht automatisch mit der Lauflicht Geschwindigkeit ohne externe Zugänge.

**Vari** - Beschleunigt oder reduziert die Geschwindigkeit, abhängig vom Tempo des Soundeinganges und der Standardgeschwindigkeit, welche im Lauflicht Speed Modifizierer eingestellt wurde.

**Bass** - Jeder Step wird durch einen Bassbeat des Soundeinganges ausgelöst.

**Manual** - Benötigt einen STEP+ oder STEP- Tastendruck, um zum nächsten Step zu gelangen.

### Steps (Schritte) einfügen oder löschen

Sollte ein Step eingefügt oder gelöscht werden, wird jeder Step nachdem eingefügten oder gelöschten Step neu nummeriert.

Wenn ein Lauflicht einen einzelnen Step enthält, kann dieser nicht durch DELETE STEP gelöscht werden. Der einzige Weg diesen Step zu löschen, ist den kompletten Speicherplatz zu entfernen.

## Sound To Light Speicherplatz programmieren

Wählen Sie einen unprogrammierten Speicherplatz und bewegen Sie sich zum *Type* Feld und wählen Sie *S/L* aus.

## Speicherplatz Informationen und Trigger programmieren

Bewegen Sie sich zum *Information* Feld. Geben Sie einen Text für diesen Speicherplatz ein.

Bewegen Sie sich zum *Trigger* Feld und wählen Sie *Go*, *Auto* oder *At Time* aus.

Wenn der Trigger auf *At Time* gestellt wurde, müssen Sie die Startzeit unter dem Trigger eingeben.

## Verzögerungs-, Blend-, Übergangs- und Haltezeiten programmieren

Stellen Sie die Verzögerungs-, Blend-, Übergangs- und Haltezeiten für den Speicherplatz ein, indem Sie sich zu den zugehörigen Feldern bewegen und die benötigten Werte über den Ziffernblock oder mit dem Kontrollrad eingeben.

## Modifizierer programmieren

Bewegen Sie sich zum *Attack* Feld und wählen Sie *Snap*, *Slow attack*, *Slow decay* oder *Crossfade* wie benötigt.

Bewegen Sie sich zum *Speed* Feld und justieren Sie die Geschwindigkeit wie benötigt.

## Programmieren der Schritte

Drücken Sie die *EDIT LIVE* oder *EDIT BLIND* Taste auf der Konsole oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Kontextmenü und wählen Sie *Edit Live* oder *Edit Blind* aus dem Menü. Das PW wird angezeigt und zeigt Lo Step an.

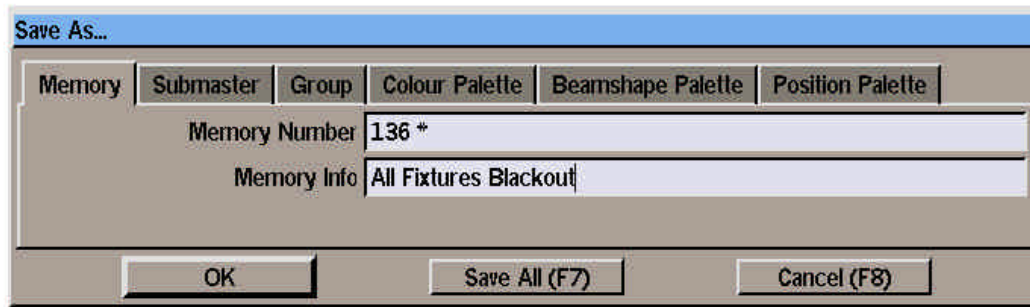
Stellen Sie die Kreispegel und Fixtureparameter auf die gewünschten Werte ein.

Klicken Sie auf die *Save Step* Taste im PW oder drücken Sie die *SAVE STEP* Taste auf der Konsolenfront, um den Schritt im Speicherplatz zu speichern.

Um weitere Schritte (Lo-Mid, Hi-Mid und Hi) zu programmieren, müssen Sie die STEP+ und STEP- Tasten benutzen, um den benötigten Schritte anzuwählen.

Stellen Sie die Kreispegel und Fixture Parameter auf die gewünschten Werte ein.

Wählen Sie *Save Step*, um den Schritt im Speicherplatz zu speichern.



Grafik 5 - 10: Save As (speichern als..) Fenster

Um die kompletten Daten in den aktuell ausgewählten Speicherplatz zu speichern, müssen Sie die SAVE Taste auf der Gerätefront drücken oder mit der rechten Maustaste in das PW klicken und die Save Option aus dem Menü auswählen.

## Einen Ripplesound Speicherplatz programmieren

Das programmieren von einem Ripplesound Speicherplatz funktioniert wie die Programmierung eines Sound To Light Speicherplatzes. Der Unterschied liegt dabei, dass die vier Schritte in diesem Fall in die Frequenzteile Band 1, Band 2, Band 3 und Band 4 aufgeteilt sind.

## Modifizierer justieren

Um die Auswirkungen der verschiedenen Modifizierer bei der Vorschau eines Sound-to-Light oder Ripplesound Speicherplatzes zu testen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Vergewissern Sie sich, dass der Audio Eingang korrekt mit einem Signal beschaltet ist.
2. Wählen Sie einen programmierten Sound-to-Light oder Ripplesound Speicherplatz aus.
3. Drücken Sie die PREVIEW Taste der Gerätefront, um das Kreisdatenfenster zu öffnen.
4. Sie können die verschiedenen Kreispegel im Kreisdatenfenster betrachten. Der Modifizierer-Abschnitt des Kreisdatenfensters zeigt die aktuellen Modifizierer-Werte an.
5. Stellen Sie die Attack und Speed Modifizierer über die Tasten der

Gerätefront oder durch Anklicken der Bildschirmstasten des Kreisdatenfensters ein.

6. Um die neuen Werte in den Speicherplatz zu sichern, drücken Sie die SAVE Taste oder klicken auf die Save Taste im Kreisdatenfenster.
7. Wählen Sie die PREVIEW Taste, um das Kreisdatenfenster zu schließen.

## BEMERKUNGEN

### Fixture LTP Parameter

*Sound To Light und Ripplesound Speicherplätze werden nur in Verbindung mit HTP Kreisen verwendet. Wenn Farb-, Beamshape- oder Positionsparameter programmiert wurden, werden alle Geräte den gleichen Wert in den vier Schritten ausgeben.*

## Kreidaten aus dem PW speichern

Sollte das PW direkt, oder durch die Editierung eines Speicherplatzes oder Submasters, geöffnet worden sein, können die Fixture-Parameterdaten und Kreisdaten direkt in Szenen Speicherplätze oder Submaster gespeichert werden. Weitere relevante Fixturedaten können in Farb-, Beamshape- oder Positionspaletten gespeichert werden.

Wenn Sie einen Lauflicht-, Sound-to-Light- oder Ripplesound Speicherplatz editieren, werden die Kreisdaten und Fixture Parameterdaten des aktuellen Steps im angegebenen Zielort gesichert.

Im LIVE EDIT stehen verschiedene Speicherungsoptionen über die Save As Tasten in der Kopfzeile des Kreisdatenfensters bereit.

Wenn ein Speicherplatz (oder Submaster) versehentlich überschrieben wurde, können Sie dies mit der UNDO EDIT Taste wieder rückgängig machen.

Diese Funktionen werden in den folgenden Abschnitten umfassend beschrieben.



Grafik 5 - 11 : Programmierungsschirm - "Save Options" (Speicherungs-Optionen)

## Daten in eine Szene speichern

Drücken Sie die SAVE AS Taste auf der Konsolenfront oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das PW und wählen Sie die *Save As* Option aus dem Menü. Das *Save As* Fenster wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Beachten Sie, dass wenn das *Save As* Fenster geöffnet sein sollte, die nächste unprogrammierte Speicherplatznummer automatisch im Speicherplatznummernfeld als Standard angezeigt wird.

Wählen Sie die *Memory* Option aus, indem Sie die MEMORY Taste drücken oder auf *Memory* im Schirm klicken.

Geben Sie die benötigte Speicherplatznummer in das Feld ein.

Geben Sie den Namen des Speicherplatzes in das Informationsfeld ein (optional).

Wählen Sie die OK Taste im Fenster an.

Sollte der Zielspeicherplatz unprogrammiert sein, werden die Kreisdaten im Speicherplatz gespeichert.

Wenn der Zielspeicherplatz schon programmiert ist, wird eine Fehlermeldung angezeigt. Wählen Sie *Overwrite* (Überschreiben) oder *Cancel* (Abbrechen) Option aus.

## Daten auf einem Submaster speichern

Drücken Sie die SAVE AS Taste auf der Konsolenfront oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das PW und wählen Sie die *Save As* Option aus dem Menü. Das *Save As* Fenster wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Wählen Sie die *Submaster* Option aus, indem Sie die SUBMASTER Taste drücken oder auf *Submaster* im Schirm klicken.

Geben Sie die Nummer des Zielsubmasters (Seite/Page und Submasternummer) in das zugehörige Feld ein.

Geben Sie den Namen des Submasters in das Informationsfeld ein (optional).

Wählen Sie die OK Taste im Fenster an.

Sollte der Zielsubmaster unprogrammiert sein, werden die Kreisdaten auf dem Submaster gespeichert.

Wenn der Zielsubmaster schon programmiert ist, wird eine Fehlermeldung angezeigt. Wählen Sie *Overwrite* (Überschreiben) oder *Cancel* (Abbrechen) Option aus.

## Daten in einer Palette speichern

Drücken Sie die SAVE AS Taste auf der Konsolenfront oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das PW und wählen Sie die *Save As* Option aus dem Menü. Das *Save As* Fenster wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Wählen Sie die *Colour Palette*, *Beamshape Palette* oder *Position Palette* Option aus, indem Sie die COLOUR, BEAMSHAPE oder POSITION Taste drücken oder auf das entsprechende Feld im Schirm klicken.

Geben Sie die Zielpalettennummer in das zugehörige Feld ein.

Geben Sie den Namen der Palette in das Informationsfeld ein (optional).

Wählen Sie die OK Taste im Fenster an.

Sollte der Zielspeicher für die Palette unprogrammiert sein, werden die Daten in Paletten Speicher gespeichert.

Wenn der Zielspeicher schon programmiert ist, wird eine Fehlermeldung angezeigt. Wählen Sie *Overwrite* (Überschreiben) oder *Cancel* (Abbrechen) Option aus.



Grafik 5 - 12: Speichern als... - Submaster Fenster

## Speicheroptionen

Wenn Sie Kreisdaten im Kreisdatenfenster live editieren (EDIT LIVE), stehen Ihnen verschiedene Speicheroptionen zur Auswahl.

Drücken Sie F5 oder klicken Sie auf *Save Options* in der Kopfzeile des Kreisdatenfensters, um ein Menü der verschiedenen Optionen anzuzeigen.

Die tatsächlich verfügbaren Optionen hängen vom dem zu editierenden Eintrag ab.

Die möglichen Speicheroptionen sind:

### Save (Speichern)

Dies ist die normale Speicherfunktion und entspricht der der SAVE Taste auf der Konsolenfront.

### Save As (Speichern als..)

Mit dieser Option führen Sie die Save As Funktion aus. Sie entspricht ebenfalls der Funktion der gleichnamigen Taste auf der Konsolenfront.

## Update (Aktualisieren)

Diese Option steht Ihnen nur zur Auswahl, wenn Sie einen Speicherplatz oder Submaster editieren.

Alle veränderten Kreise oder Fixture Parameter werden im zu speichernden Punkt gesichert.

Alle von Submaster oder Playback A/B ausgehenden Daten werden nicht gesichert.

### Update Step (Step aktualisieren)

Diese Option steht Ihnen nur bei der Editierung eines Lauflicht-, Sound-to-Light- oder Ripplesound-Speicherplatzes zur Verfügung.

Jeder Kreispegel oder Fixture Parameter welcher geändert wurde, wird in dem Step gespeichert, der editiert wurde.

Alle von Submaster oder Playback A/B ausgehenden Daten werden nicht gesichert.

## Save Excluding Submasters (Speichern, ohne Submaster)

Diese Option entspricht der **Save** Funktion mit dem Unterschied, dass ein Fenster angezeigt wird, welches Ihnen die Möglichkeit bietet bestimmte Submaster oder Playback A/B aus den Speicherdaten auszuschließen

### Save As Excluding Submasters (Speichern unter..., ohne Submaster)

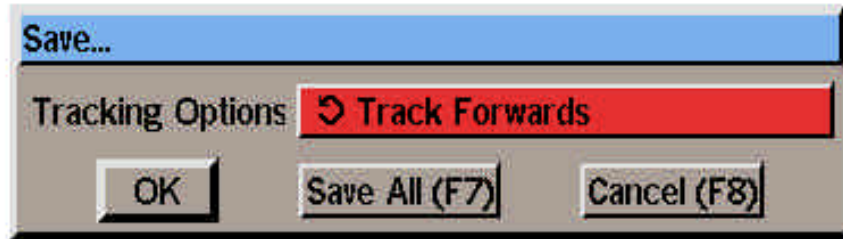
Diese Option entspricht der **Save As** Funktion mit dem Unterschied, dass ein Fenster angezeigt wird, welches Ihnen die Möglichkeit bietet bestimmte Submaster oder Playback A/B aus den Speicherdaten auszuschließen

### Save Step Excluding Submasters ('Schritt speichern, ohne Submaster)

Diese Option steht Ihnen nur zur Verfügung, wenn Sie einen Lauflicht-, Sound-to-Light- oder Ripplesound Speicherplatz editieren. Sie entspricht der **Save Step** Funktion mit dem Unterschied, dass Sie bestimmte Submaster und Playback A/B vom Speichern im aktuellen Schritt ausschließen können (siehe nächster Abschnitt).

## Cancel (Abbruch - F8)

Diese Option schließt das *Save Options* Menü ohne eine Abspeicherung.



Grafik 5 - 13: Speichern - Tracking Optionen

## Save as... (Speichern als... ohne Submaster)

Dieses Fenster wird angezeigt, wenn die *Save Excluding Submasters*, *Save As Excluding Submasters* oder *Save Step Excluding Submasters* Option im Save Options Menü angewählt wird (siehe vorheriger Abschnitt).

Kreis und HTP-Fixtureparameter verschiedener Submaster und/oder Playback A/B Kreise können selektiv beim Speichervorgang ein- (Include) bzw. Ausgeschlossen (Exclude) werden.

Verwenden Sie die Cursortasten oder die Maus zur Anwahl des gewünschten Submaster bzw. Playback A/B und wählen Sie *Include* oder *Exclude* an.

Drücken Sie *Include All* Taste, um alle Submaster- und Playback A/B-Felder auf *Include* zu stellen.

Drücken Sie *Exclude All* Taste, um alle Submaster- und Playback A/B-Felder auf *Exclude* zu stellen.

Drücken Sie die *OK* Taste zum Bestätigen und um die Daten zu sichern.

Drücken Sie die *Cancel* Taste, um abzubrechen und die Änderungen zu verwerfen.

## Rückgängigmachen eines versehentlichen Speichervorgangs

Sollten Sie versehentlich einen Speicherplatz oder Submaster überschrieben haben, können Sie dies mit der UNDO EDIT Taste wieder rückgängig machen.

Drücken Sie die UNDO EDIT Taste. Das *Undo Save* Fenster wird angezeigt.

Drücken Sie *Undo Save Only* Taste, um die vorherigen Kreisdaten des Speicherplatzes oder Submasters wiederherzustellen.

Wählen Sie die *Undo Save & Restore Channel Data* Taste, um die Kreisdaten des Speicherplatzes/ Submasters wiederherzustellen und das Kreisdatenfenster zu öffnen. Das Kreisdatenfenster zeigt folgendes an:

Wenn sie vorher LIVE editiert haben: Das Kreisdatenfenster wird geöffnet (als wenn die CHANNEL Taste gedrückt wurde) und die zuvor gesicherten Kreisdaten werden den Kreisdaten des Kreisdatenfensters hinzugefügt und live ausgegeben.

Wenn Sie vorher BLIND editiert haben: Das Kreisdatenfenster wird geöffnet und die zuvor gesicherten Kreisdaten werden den Kreisdaten des Kreisdatenfensters hinzugefügt. Die Kreisdaten werden nicht live ausgegeben.

Drücken Sie die *Cancel* Taste, um die *Undo Save* Funktion abzubrechen.

## Modifizieren von Speicherplatzdaten

Wenn Sie unprogrammierte Speicherplatzdaten editieren möchten, wird dies mit einer Fehlermeldung im Monitor angezeigt.

Wenn Sie programmierte Speicherplatzdaten (z.B. Trigger, Namen, Blendzeiten) editieren, wird dies neben der Speicherplatznummer mit einem (M = modifiziert) gekennzeichnet.

Um die Änderungen in den Speicherplatz zu speichern, drücken Sie SAVE Taste der Gerätefront oder wählen die *Save* Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste. Die Editierungen werden gespeichert und das (M) erlischt.

Wenn Speicherplatzdaten modifiziert aber nicht gesichert wurden und Sie die Speicherplatznummer ändern oder einen anderen Bildschirm anzeigen, erscheint eine entsprechende Fehlermeldung auf dem Bildschirm.

Wählen Sie die *Save Changes* (Änderungen speichern) oder *Lose Changes* (Änderungen verwerfen) Taste im Fenster.

Das Fenster wird geschlossen und das (M) erlischt.

## EDIT LIVE von Speicherplätzen

Wenn ein programmierter Speicherplatz angewählt ist und die EDIT LIVE Taste gedrückt wird, so wird der angewählte Speicherplatz eingeblendet und live über DMX ausgegeben.

Der aktuelle Speicherplatz des Speicherstapels wird vorübergehend von den Ausgängen genommen, es sei denn Tracking ist aktiviert, wo dieser an den Ausgängen bleibt.

Jegliche Veränderung der Kreisdaten wird im Kreisdatenfenster angezeigt und live über DMX ausgegeben.

## EDIT BLIND von Speicherplätzen

Wenn ein programmierter Speicherplatz angewählt ist und die EDIT BLIND Taste gedrückt wird, so wird der angewählte Speicherplatz automatisch zum nächsten Speicherplatz.

Der aktuelle, auf dem Speicherstapel befindliche Speicherplatz und die DMX Ausgänge, werden nicht beeinflusst.

Jegliche Veränderung der Kreisdaten werden nur im Kreisdatenfenster angezeigt und nicht über die DMX Ausgänge ausgegeben.

## Umschalten zwischen EDIT LIVE und EDIT BLIND

Wenn Sie bei geöffnetem Kreisdatenfenster einen Speicherplatz LIVE oder BLIND editieren, können Sie durch Drücken der 'anderen' Edit Taste den Editierungsmodus wechseln.

Die LED's in den EDIT Tasten, die Anzeige im PW und die DMX-Ausgänge verändern sich entsprechend des angewählten EDIT-Modi.

## EDIT und TRACKING Optionen

Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn Sie programmierte Speicherplätze im Partial Mode editieren. Die Konsolensoftware kontrolliert, welche Dimmerkreise und Fixtureparameter im Editierungsvorgang geändert wurden.

Wenn die Kreisdaten im gleichem Speicherplatz zurückgespeichert werden, sind folgende Tracking Optionen verfügbar:

**Track Forwards** (Track vorwärts): Die Veränderungen im editierten Speicherplatz werden durch die nachfolgenden Speicherplätze vorwärts getracked, bis der programmierte Wert erreicht wird.

**Track Backwards** (Track rückwärts): Die Veränderungen im editierten Speicherplatz werden rückwärts durch bisherige Speicherplätze bis zu dem Punkt getracked, wo die Dimmerkreise oder Fixture Parameter zuletzt programmiert wurden. Speicherplätze nachdem editierten Speicherplatz sind nicht betroffen.

**Track Forwards and Backwards** (Track vorwärts und rückwärts): Die Veränderungen im editierten Speicherplatz werden rückwärts durch bisherige Speicherplätze bis zum dem Punkt getracked, wo die Dimmerkreise oder Fixture Parameter zuletzt programmiert wurden und durch die nachfolgenden Speicherplätze vorwärts getracked, bis ein neuer programmierter Wert erreicht wird.

**Cue Only** (Nur dieser Cue): Die Veränderungen betreffen nur den editierten Speicherplatz. Die Ausgänge der vorherigen und nachfolgenden Speicherplätze sind nicht betroffen.

## Änderung der Typen bei programmierten Speicherplätzen

**WARNUNG - Die Änderung des Speicherplatztyps kann fatale Auswirkungen auf die gespeicherten Daten haben.**

**Das Ergebnis einer Änderung kann wie folgt ausfallen:**

- Lichtstimmung (Scene) zu Multi-Part Speicherplatz

Die Kreispegel und Blendzeiten der Lichtstimmung werden in die Spur 1 der Multi-Part Lichtstimmung kopiert. Die Spuren 2 - 8 sind unprogrammiert.

- Lichtstimmung zu Lauflicht (Chase)

Die Kreispegel und Fixturedaten der Lichtstimmung werden in Schritt 1 des Lauflichts kopiert.

- Lichtstimmung zu Sound-to-Light

Die Kreispegel und Fixturedaten der Lichtstimmung werden in alle vier "Schritte" des Sound To Light Speicherplatzes kopiert

- Lichtstimmung zu Ripplesound

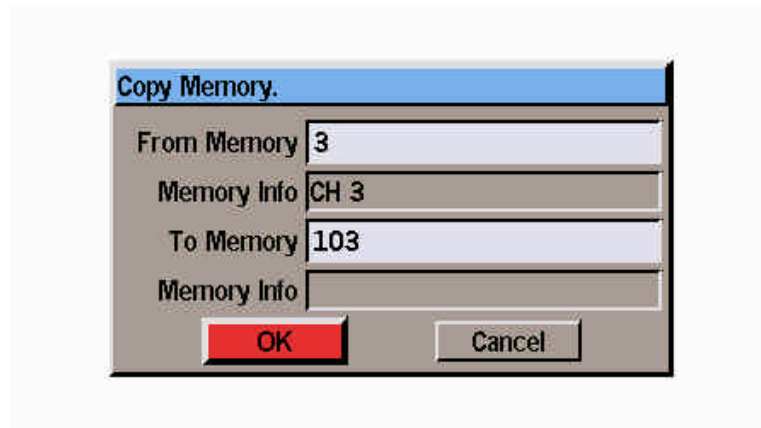
Die Kreispegel und Fixturedaten der Lichtstimmung werden in alle vier "Schritte" des Ripplesound Speicherplatzes kopiert

- Multi-Part Speicherplatz zu Lichtstimmung (Scene)

Die Verzögerungs-, Blend-, Übergangs- und Haltezeiten werden auf ihre Speicherplatzstandardwerte gesetzt. Die programmierten Kreispegel und Fixturedaten in jedem programmierten Teil/Spur werden zu einem einzigen Set von Kreispegeln kombiniert und in die Lichtstimmung kopiert.

- Multi-Part Speicherplatz zu Lauflicht (Chase)

Der Multi-Part Speicherplatz wird in eine Lichtstimmung konvertiert, welche wiederum in einen Lauflicht-Speicherplatz umgewandelt wird.



Grafik 5- 14: "Speicherplätze kopieren" Fenster

- Multi-Part Lichtstimmung zu Sound-to-Light

Der Multi-Part Speicherplatz wird in eine Lichtstimmung konvertiert, welche wiederum in einen Sound-to-Light Speicherplatz umgewandelt wird.

- Multi-Part Lichtstimmung zu Ripplesound

Der Multi-Part Speicherplatz wird in eine Lichtstimmung konvertiert, welche wiederum in einen Ripplesound Speicherplatz umgewandelt wird.

- Lauflicht (Chase) zu Lichtstimmung (Scene)

Die Kreisdaten im Schritt 1 werden die Kreisdaten des Speicherplatzes. Alle anderen Schritte werden verworfen.

- Lauflicht (Chase) zu Multi-Part Speicherplatz

Der Lauflichtspeicherplatz wird in eine Lichtstimmung konvertiert, welche wiederum in eine Multi-Part Lichtstimmung umgewandelt wird.

- Lauflicht (Chase) zu Sound-to-Light

Die Kreispegel und Fixturedaten der ersten 4 Schritte werden in die Lo, Lo-Mid, Hi-Mid und Hi 'Steps' kopiert. Alle weiteren Schritte des Lauflichts werden verworfen.

- Lauflicht (Chase) zu Ripplesound

Die Kreispegel der ersten 4 Schritte werden in die 'Steps' Band 1, Band 2, Band 3 und Band 4 geschrieben. Alle weiteren Schritte des Lauflichts werden verworfen.

- Sound-to-Light zu Lichtstimmung

Die Kreispegel und Fixturedaten des Lo 'Step' werden in die Kreisdaten der Lichtstimmung kopiert. Alle weiteren 'Steps' des Sound-to-Light Speicherplatzes werden verworfen.

- Sound-to-Light zu Multi-Part Speicherplatz

Der Sound-to-Light Speicherplatz wird in eine Lichtstimmung konvertiert, welche wiederum in eine Multi-Part Lichtstimmung gewandelt wird.

- Sound-to-Light zu Lauflicht (Chase)

Die Kreispegel und Fixturedaten der vier 'Steps' werden in die Schritte 1,2,3 und 4 des Lauflichts kopiert. Der Speicher wird automatisch zu einem Lauflicht mit 4 Schritten.

- Sound-to-Light zu Ripplesound

Die Kreispegel und Fixturedaten der Lo, Lo-Mid, Hi-Mid und Hi 'Steps' werden in die Band 1, Band 2, Band 3 und Band 4 'Steps' kopiert.

- Ripplesound zu Lichtstimmung

Die Kreispegel und Fixturedaten des Band 1 'Steps' werden in die Lichtstimmung kopiert. Alle weiteren 'Steps' des Ripplesoundplatzes werden verworfen.

- Ripplesound zu Multi-Part Speicherplatz

Der Ripplesound Speicherplatz wird in eine Lichtstimmung konvertiert, welche wiederum in eine Multi-Part Lichtstimmung konvertiert wird.

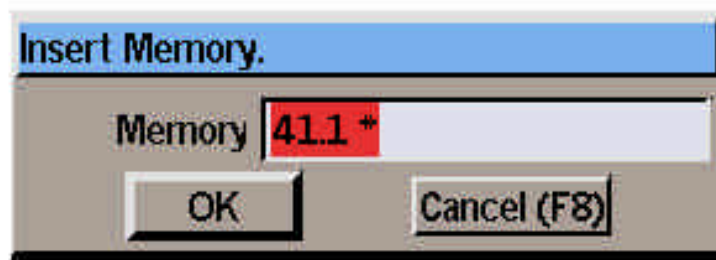
- Ripplesound zu Lauflicht

Die Kreispegel und Fixturedaten im Band 1, Band 2, Band 3 und Band 4 'Steps' werden in die Schritte 1,2,3 und 4 kopiert. Der Speicher wird automatisch zu einem Lauflicht mit 4 Schritten.

- Ripplesound zu Sound-to-Light

Die Kreispegel und Fixturedaten im Band 1, Band 2, Band 3 und Band 4 werden in die Lo, Lo-Mid, Hi-Mid und Hi 'Steps' kopiert.





Grafik 5- 15: "Speicherplätze einfügen" Fenster

## Speicherplätze kopieren

Die Copy Funktion ('Kopieren') wird dazu verwendet, einen kompletten Speicherplatz von einem Platz zu einem anderen zu kopieren.

Die ausgeführte Funktion (Copy to 'kopiere nach' oder Copy from 'kopiere von') hängt vom Status des angewählten Speicherplatzes ab, wie in den folgenden Abschnitten beschrieben.

Wenn für die Kopierfunktion nicht mehr genügend Speicherplatz zur Verfügung steht, wird eine Warnmeldung ausgegeben.

## Kopieren in einen Speicherplatz

1. Wählen Sie einen unprogrammierten Speicherplatz an.
2. Drücken Sie die COPY Taste auf der Gerätefront oder wählen Sie die Copy Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste aus. Es öffnet sich ein Fenster, welches nach der Quell-Speicherplatznummer fragt.
3. Geben Sie die Quell-Speicherplatznummer in das Feld ein und drücken Sie die OK Taste im Fenster.

Wenn ein gültiger Quell-Speicherplatz gefunden wurde, wird der Quell-Speicherplatz in den angewählten Speicherplatz kopiert und das Copy Fenster geschlossen.

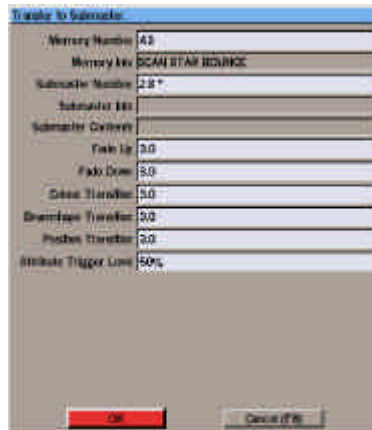
Wenn die angegebene Quell-Speicherplatznummer ungültig oder unprogrammiert ist, wird eine Fehlermeldung ausgegeben.

## Kopieren aus einem Speicherplatz

1. Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an.
2. Drücken Sie die COPY Taste der Gerätefront oder wählen Sie die Copy Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste aus. Es öffnet sich ein Fenster, welches nach der Ziel-Speicherplatznummer fragt.
3. Geben Sie die Ziel-Speicherplatznummer in das Feld ein und drücken Sie die OK Taste im Fenster.

Wenn der Ziel-Speicherplatz unprogrammiert ist, wird der aktuell angewählte Speicherplatz in den Ziel-Speicherplatz kopiert und das Copy Fenster geschlossen.

Wenn der Ziel-Speicherplatz programmiert ist, erscheint eine Warnmeldung und Sie haben die Wahl die Daten zu überschreiben ('Overwrite') oder zu verwerfen ('Cancel').



Grafik 5 - 16: "Auf Submaster übertragen" Fenster

## Speicherplätze einfügen

Die Konsole bietet die Möglichkeit, bis zu neun Unter-Speicherplätze zwischen den Haupt-Speicherplätzen einzufügen.

So können Sie beispielsweise den Speicherplätzen 3 und 4 ohne weiteres die Speicherplätze 3.1, 3.2, 3.3 - 3.9 zufügen.

Wählen Sie einen Haupt-Speicherplatz mit einstelliger Speicherplatznummer an.

Drücken Sie die F8 Taste auf der Gerätefront und wählen Sie die *Insert* Option aus dem Menü oder dem Kontextmenü der rechten Maustaste an.

Das "Insert Memory" Fenster wird angezeigt. Die erste verfügbare Speicherplatznummer zum Einfügen wird im Fenster angezeigt (z.B. 3.1).

Benutzen Sie die Pfeiltasten, um eine andere Speicherplatznummer zum Einfügen auszuwählen (z.B. 3.5).

Wählen Sie die *OK* Taste im Fenster. Das Insert Memory Fenster wird geschlossen und der eingefügte Speicherplatz wird auf dem Speicherplatzschirm angezeigt.

### **BEMERKUNGEN - Speicherplätze einfügen**

Der Speicherplatzbildschirm schaltet sich automatisch auf die Darstellung aller Speicherplätze um, wenn die *Insert* Funktion ausgeführt wird.

Speicherplätze können nicht zwischen einer ganzen Zahl und der ersten eingefügten Zahl (z.B. 3 und 3.1) , zwischen zwei nachfolgenden Punkt-Speicherplätzen (z.B.

4.2 und 4.3) oder der letzten Zahl und der nächsten ganzen Zahl eingefügt werden (z.B. 5.9 und 6).

## Vorschau eines Speicherplatzes

Die Vorschau eines Speicherplatzes ermöglicht es Ihnen, Kreisdaten und Fixtureparameter ohne Auswirkungen auf die DMX Ausgänge zu betrachten. Bei der Vorschau können Sie keine Kreisdaten oder Fixtureparameter editieren.

Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an. Drücken Sie die *PREVIEW* Taste oder wählen Sie *Preview* aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste an. Die LED in der *PREVIEW* Taste leuchtet auf und das Kreisdatenfenster wird geöffnet.

Um andere Speicherplätze des Speicherstapels vorzuschauen, verwenden Sie die Link/Rechts Cursortasten oder die *Previous* und *Next* Tasten der Kopfzeile.

Um den Vorschau (Preview) Modus zu beenden, drücken Sie erneut die *PREVIEW* Taste und die LED in der *PREVIEW* Taste erlischt. Das Kreisdatenfenster wird geschlossen.

### **BEMERKUNGEN - Speicherplätze vorschauen**

**Lauflicht-Vorschau** - Dieser Speicherplatz "läuft" mit den programmierten Modifizierern (*Direction*, *Attack*, *Drive*, *Speed*).

**Sound to Light oder Ripplesound** - Der Speicherplatz "läuft" nur, wenn ein Soundsignal anliegt.

**Multi-Part Speicherplätze** - Der gesamte Speicherplatz oder individuelle Teile/Spuren, können durch die Angabe einer Speicherplatz- oder Teilnummer vor dem Drücken der *PREVIEW* Taste in einer Vorschau dargestellt werden.

## Löschen eines Speicherplatzes

Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an und drücken Sie die *CLEAR* Taste der Gerätefront oder wählen Sie die *Clear* Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste.

Eine Bestätigung mit folgenden Optionen wird angezeigt:

*OK*, *Preserve Data (F7)*, *Cancel (F8)*

Wählen Sie die *OK* Taste, um den Löschvorgang zu bestätigen.

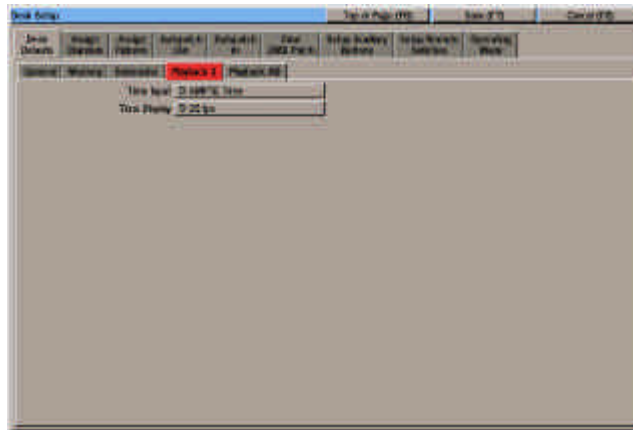
Wählen Sie die *Preserve Data* Taste, um den Löschvorgang zu bestätigen, aber Konservieren Sie die programmierten Dimmerkreise und Fixture Parameterdaten für spätere Speicherplätze (**nur Partial Modus**).

Wählen Sie die *Cancel* Taste, um den Vorgang abubrechen.

### **BEMERKUNGEN - Speicherplätze löschen**

Wenn ein gelöschter Speicherplatz zuvor auf einem oder mehrere Submaster übertragen wurde, werden auch die relevanten Submaster gelöscht.

Wenn der zu löschende Speicherplatz vorher auf den *Playback A* oder *B* Master geladen wurde, werden die relevanten Master ebenfalls gelöscht.



Grafik 5 - 17: "Time Input" Modus unter "Desk Defaults" einstellen

## Übertragen von Speicherplätzen auf Submaster

Sie können programmierte Speicherplätze auf Submaster übertragen und dann durch Aufziehen des jeweiligen Stellers ausgeben.

### Speicherplätze übertragen

1. Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an.  
Drücken Sie die TRANSFER ("Übertragen") Taste auf der Gerätefront oder wählen Sie die *Transfer* Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste an.  
Das Transfer Fenster wird angezeigt und enthält die Speicherplatznummer, die Submasternummer sowie die zugewiesenen Parameter.
2. Geben Sie die benötigte Submaster Seite (Page) und die Submasternummer in das Feld ein.
3. Stellen Sie gegebenenfalls die Submasterparameter wie gewünscht ein.
4. Drücken Sie die OK Taste des Transfer Fensters, um den Transfer abzuschließen.

### BEMERKUNGEN - Speicherplätze auf Submaster übertragen

*Multi-Part Lichtstimmungen können nicht auf Submaster übertragen werden. Eine entsprechende Fehlermeldung erscheint in diesem Fall.*

*Sie müssen erst einen Dialog bestätigen, bevor Sie einen Speicherplatz auf einen Submaster, welcher Kreisdaten enthält, übertragen können.*

*Sie müssen keinen Dialog bestätigen, wenn Sie den Speicherplatz auf einen Submaster, welcher bereits einen Speicherplatz beinhaltet, übertragen möchten.*

*Bei der Übertragung eines Speicherplatzes auf einen Submaster wird sein Informationstext automatisch in das Info Feld des Submasters übertragen.*

*Wenn Sie die ENTER Taste nach der Eingabe der Speicherplatznummer im Transfer Fenster eingegeben haben, wird sofort die OK Taste betätigt.*

*Durch drücken der TRANSFER oder F8 Taste wird die Cancel Funktion ausgeführt und das Transfer Fenster geschlossen.*

### SMPTE/MIDI Timecode Modi

Dieser Abschnitt ist nur relevant, wenn ein optional verfügbares SMPTE/MIDI/DMX-In Upgrade Kit installiert wurde.

Dieser Abschnitt beschreibt die Unterschiede in den Optionen, Anzeigeformaten und der Bedienung, wenn *Time Input* im *Desk Setup* auf *SMPTE Time* oder *MIDI Time* eingestellt wurde (siehe Kapitel 3 für weitere Einzelheiten).

### Speicherplatz Trigger

Falls Sie als *Time Input* die Option *Real Time* (Echtzeit) gewählt haben, stehen folgende Trigger zur Verfügung: *Go*, *Auto* und *At Time* ('Startpunkt in Echtzeit'). Falls Sie den *At Time* Trigger angewählt haben, wird die Startzeit im Format **hh:mm:ss** angezeigt (z.B. 12:30:00).

Falls Sie als *Time Input* die Option *SMPTE Time* oder *MIDI TIME* gewählt haben, stehen folgende Trigger zur Verfügung: *Automatic* und *At Time* ('Startzeit'). Falls Sie den *At Time* ('Startzeit') Trigger angewählt haben, wird die Startzeit im Format **hh:mm:ss:ff** (ff = Frames) angezeigt.



Grafik 5 - 18: Fade Status Leiste zeigt SMPTE/MIDI Timecode

## Blendzeiten

Im Speicherplatzfenster werden die Blend-, Delay-, Übergangs- und Haltezeiten wie folgt angezeigt:

Falls Sie als *Time Input* die Option *Real Time* (Echtzeit) gewählt haben, werden die Zeiten im Format **mm:ss.t** angezeigt (t=1/10 Sekunde).

Falls Sie als *Time Input* die Option *SMPTE oder MIDI Time* gewählt haben, werden die Zeiten im Format **mm:ss.ff** angezeigt (ff=Frames).

## Speicherplätze programmieren

Bei der Programmierung von Speicherplätzen mit einem *At Time* Trigger im SMPTE oder MIDI Timecode, wird die Startzeit in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames angegeben.

Die Startzeit wird dadurch festgesetzt und kann nur noch durch den Anwender justiert werden.

Es ist möglich eine Startzeit festzulegen, an welcher Überschneidungen mit anderen Speicherplätzen auftreten können. Weiterhin können Speicherplätze in nicht chronologischer Reihenfolge wiedergegeben werden. Dieses Arbeitsweise ist allerdings nicht üblich.

Ein Speicherplatz mit einem *At Time* Trigger hat eine höhere Priorität und wird auf jeden Fall getriggert, wenn das eingehende SMPTE oder MIDI Timecode-Signal anliegt.

## Speicherplätze editieren

Wenn die Startzeit eines Speicherplatzes modifiziert, die Dauer eines Speicherplatzes verändert oder Speicherplätze vom Speicherstapel entfernt oder hinzugefügt werden, hat dies keine Auswirkungen auf alle weiteren Speicherplätze mit *At Time*.

## Sprünge (Jumps)

Sprünge können Sie innerhalb des Speicherstapels in allen *Time Input* Modi programmieren (siehe Kapitel 7).

Ein Speicherplatz, zu welchem gesprungen werden soll, läuft sofort an, wenn der Trigger auf *Auto* gestellt wurde.

## Schleifen (Loops)

Schleifen können in allen *Time Input* Modi im Speicherstapel programmiert werden (siehe Kapitel 7).

Der erste Speicherplatz einer Schleife kann einen *Auto* oder *At Time* Trigger haben, wenn sich die Konsole im SMPTE oder MIDI Modus befindet. Der Schleifentrigger (*Loop Trigger*) ist immer Automatic.

## Anzeige vom SMPTE und MIDI Timecode

Wenn die Konsole im SMPTE oder MIDI Time Modus läuft (egal ob durch einem internen oder externen Zeitgeber), wird der Zeitcode in der Fade Status Leiste auf dem Bildschirm angezeigt.

Das *Override* Feld wird durch das *Timecode* Feld ersetzt. Der Timecode wird im **hh:mm:ss.ff** Format angezeigt (Stunden, Minuten, Sekunden, Frames).

## Starten von SMPTE/MIDI Shows

Wenn die Konsole im SMPTE oder MIDI Time Modus läuft, besteht die Möglichkeit, zwischen einem internen (*Internal*) oder externen (*External*) Zeitgeber zu wählen.

Der interne Zeitgeber erlaubt es Ihnen, in den SMPTE oder MIDI Time Modi programmierte Shows manuell zu testen, sofern kein externes SMPTE oder MIDI Timecode Signal anliegt.

Der externe Zeitgeber wird verwendet, sobald ein SMPTE oder MIDI Timecode Signal an die Konsole angeschlossen wird.

## Wahl des Zeitgebers ('Time Source')

Drücken Sie die *Extra Functions* Taste des Speicherplatzfensters und wählen Sie die *Internal Timecode* oder *External Timecode* Option aus dem Menü aus.

Im Cueline Fenster drücken Sie die Soft-Taste, welche sich rechts neben den Zoom Tasten befinden. Diese Taste schaltet zwischen Internal/External ('intern/extern') um.

## Interner Zeitgeber

Wenn der Zeitgeber auf *Internal* eingestellt wurde, generiert die Konsole das SMPTE oder MIDI Timecode Signal intern.

Der OVERRIDE Regler der Gerätefront dient dazu das Timecode Signal zu beschleunigen oder zu verlangsamen.

Danach verwenden Sie die GO, PAUSE oder GO PREVIOUS Tasten der Gerätefront, um den Timecode abzuspielen, anzuhalten und zurückzusetzen.

Innerhalb der Cueline- und im Speicherplatzfenster stehen Ihnen Soft-Tasten für Wiedergabe, Pause und das Zurücksetzen des Timecodes zur Verfügung.

## Externe Zeitquelle

Falls die Zeitquelle auf extern (*External*) gesetzt wurde, können Sie die Show nur über ein eingehendes SMPTE oder MIDI Timecode Signal starten.

Die GO, PAUSE oder GO PREVIOUS Tasten, sowie der OVERRIDE Regler, sind in diesem Fall deaktiviert.

Der Playback X MASTER Steller funktioniert wie gehabt.

## Umschalten des Time Input Modus

Falls Sie Speicherplätze programmiert haben und danach den *Time Input* Modus im *Desk Setup* verändern, hat das für die Triggerdaten folgende Auswirkungen:

- Real Time (Echtzeit) zu SMPTE  
*Go* Trigger werden in *Automatic* konvertiert. *Automatic* Trigger bleiben wie gehabt; *At Time* Trigger bleiben ebenfalls wie gehabt, wobei die Anzahl der Frames auf null gesetzt wird (z.B. 12:34:56 ändern sich zu 12:34:56.00).

- SMPTE oder MIDI zu Real Time (Echtzeit)

*Automatic* Trigger bleiben wie gehabt.

*At Time* Trigger werden auf die nächste Sekunde gerundet (z.B. 23:12:39.23 wird zu 23:12:40 gerundet).

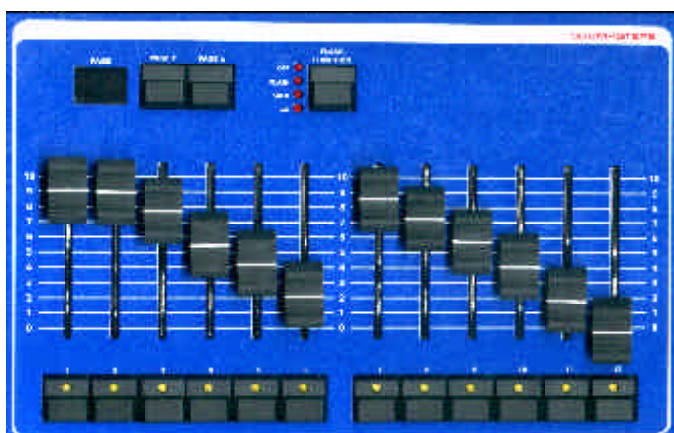
- SMPTE zu MIDI

Keine Veränderungen

- MIDI zu SMPTE

Keine Veränderungen





Grafik 6 - 1: Submaster Regelmöglichkeiten

## Einführung

Die Illusion 500 Konsole bietet 9 Seiten (Pages) mit je 12 Submastern und somit insgesamt 108 Submaster-Regler.

In dieser Bedienungsanleitung werden wir die Submaster-Regler mit der Seitennummer (Page) und der Submasternummer der Seite bezeichnet (z.B. 1-1, 1-2, 1-3).

Auf dem Bildschirm werden die Submaster als 1.1, 1.2, 1.3 usw. angezeigt.

Die PAGE UP (SEITE RAUF) und PAGE DOWN (SEITE RUNTER) Tasten auf der Gerätefront werden dazu verwendet, die Submaster-Seite anzuwählen.

Die virtuellen Soft-Tasten des Submasterfensters im Monitor dienen ebenfalls zur Anwahl der Page Up und Page Down Tasten. Auch die Anwahl über eine externe Tastatur ist möglich.

Eine Seite (Page) ist immer aktiv und wird auf dem 7-Segment Display auf der Gerätefront angezeigt.

Sie können jeden Submaster mit Kreisdaten oder einem Speicherplatz beladen.

Jeder Submaster hat seine eigenen Blendzeiten, Triggerpunkte und weitere Parameter, abhängig von der übertragenen Speicherplatzart.

Sie können Submaster auch dazu verwenden, bestimmte Makros zu triggern.



Submaster No.	Modell	Modell-Matrix	Typ	Funktion	DRG-Typ	DRG-Level	DRG-Code	DRG-Name	DRG-Status	DRG-Modus	DRG-Modus	DRG-Modus
1.1	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
1.2	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
1.3	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
1.4	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
1.5	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
1.6	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
1.7	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
1.8	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
1.9	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
1.10	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
1.11	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
1.12	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

Grafik 6 - 2: Submasterbildschirm

## Das Submasterfenster

Das Submasterfenster wird zur Programmierung, Editierung und der Wiedergabe von Submastern verwendet.

Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F3 oder klicken Sie mit der Maus auf die Submaster Screen Selection Taste, um das Submasterfenster aufzurufen.

## Display Mode (Anzeigemodus) Taste (F7)

Die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F7 sowie die Soft Tasten des Submasterfensters werden dazu verwendet zwischen den zwei Darstellungsmodi **All Submasters** ('alle') und **Active Submasters** ('nur aktive') umzuschalten.

## Extra Functions (Extra Funktionen) Taste (F8)

Die Bildschirmfunktionstaste F8 sowie die Soft Tasten des Submasterfensters werden dazu verwendet ein Kontextmenü mit den Einträgen der *Special*/Spalte auf dem Schirm anzuzeigen.

## Page Up/Down Tasten

Die PAGE UP (SEITE RAUF) und PAGE DOWN (SEITE RUNTER) Tasten, sowie die Soft Tasten des Submasterfensters, dienen der Seiten-Auswahl. Die aktuelle Seite wird immer im Display auf der Gerätefront angezeigt.

## 'All Submasters' Anzeige

Dieser Anzeigemodus wird primär bei der Programmierung und Editierung von Submastern verwendet.

Eine Tabelle mit Daten von einer der neun Submaster-Seiten wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Die Seiten-Nummer wird im Display der Gerätefront angezeigt.

Sollte die Submaster-Seite durch den Gebrauch der Softtasten oder der Tasten auf dem Bildschirm verändert worden sein, werden auf dem Bildschirm entsprechend andere Submaster angezeigt.

Sowohl die unprogrammierten, als auch die programmierten Submaster, werden in der Tabelle dargestellt.

Ein gelber Indikatorbalken zeigt auf den momentan angewählten Submaster in der Bildschirmanzeige.

## 'Active Submasters' Anzeige

Dieser Anzeigemodus wird primär zur Wiedergabe der Submasterdaten und im Live-Modus verwendet.

Die Tabelle zeigt nur alle aktiven, der insgesamt 108 Submaster, auf den 12 physikalischen Submastern der Gerätefront an.

Sie zeigt auch, welche Speicherplätze und Kreisdaten auf diese Submaster geladen wurden.

Eine Seite ist immer aktiv und wird als Zahl im Display auf der Gerätefront angezeigt.

Wenn ein Page Overlay (Seiten-Überlagerung) stattfindet, z.B. die ausgegebenen Submasterdaten nicht von der zur Zeit aktiven Seite stammen, wird die entsprechende Submasternummer im entsprechenden Feld des jeweiligen Submasters in orange hervorgehoben.

Beispiel:

Stellen Sie Submaster-Seite 1 ein und ziehen Sie die ersten 4 Submaster-Regler ganz auf. Wechseln Sie jetzt auf Seite 2. Das Submasterfenster wird die folgenden Submaster anzeigen:

1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12.

Ein gelber Indikatorbalken befindet sich auf den Submaster, welcher momentan auf dem Bildschirm ausgewählt ist.



Grafik 6 - 3: Submasterbildschirm

## Submasterdaten

Die folgenden Informationen werden für jeden Submaster in beiden Submaster-Modi angezeigt.

- SUBMASTER NUMBER (SUBMASTERNUMMER)

Diese setzt sich aus Seite und Submasternummer (z.B. 1-1, 1-2, ... 9-12) zusammen. Unprogrammierte Submaster haben einen Stern \* neben der Submasternummer.

- INFORMATION

Eine Textinfo beschreibt die Daten des Submasters. Wenn Sie einen Speicherplatz auf einen Submaster übertragen, befinden sich dessen Infos automatisch in diesem Feld.

- MEMORY NUMBER (SPEICHERPLATZNUMMER)

Dieses Feld zeigt die Speicherplatzdaten an, wenn der Speicherplatz auf einen Submaster übertragen wurde, "CD" wenn sich Kreisdaten (CD = Channel Data) auf dem Submaster befinden. Ansonsten bleibt das Feld leer.

- FADE UP (EINBLENDZEIT)

Die Zeit, die benötigt wird, um die HTP-Kreisdaten oder den HTP-Speicherplatzinhalt von null bis zu den programmierten Werten einzublenden.

- FADE DOWN TIME (AUSBLENDZEIT)

Die Zeit, die benötigt wird, um die HTP-Kreisdaten oder den HTP-Speicherplatzinhalt von den programmierten Werten bis auf null auszublenden.

- COLOUR TRANSITION (FARBÜBERGANG)

Die Zeit, die benötigt wird, um die LTP-Fixture Farbparameter auf ihre programmierten Werte zu überblenden, nachdem die LTP Parameter getriggert wurden.

- BEAMSHAPE TRANSITION (BEAMSHAPEÜBERGANG)

Die Zeit, die benötigt wird, um die LTP-Fixture Beamshapeparameter auf ihre programmierten Werte überzublenden, nachdem die LTP Parameter getriggert wurden.

- POSITION TRANSITION (POSITIONSÜBERGANG)

Die Zeit, die benötigt wird, um die LTP-Fixture Positionsparameter auf ihre programmierten Werte überzublenden, nachdem die LTP Parameter getriggert wurden.

- LTP TRIGGER LEVEL

Der Prozentwert, bei welcher Reglerstellung, die Fixture Farb-, Beamshape- und Positionsparameter nach dem Aufziehen der Submaster getriggert werden.

- CHASE TRIGGER (LAUFLICHT TRIGGER)

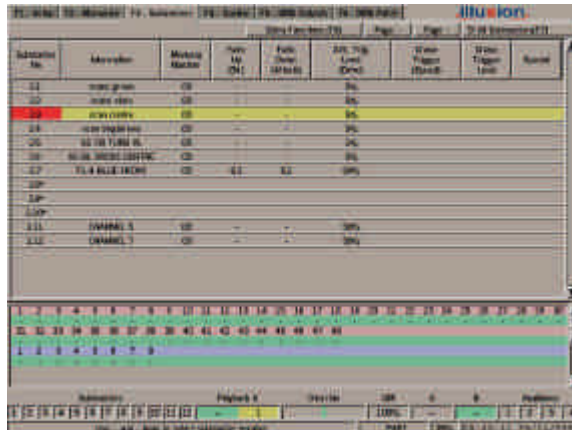
Dieses Feld zeigt die Triggermethode des Lauflichts an, wenn ein Lauflichtspeicherplatz auf den Submaster übertragen wurde.

- CHASE TRIGGER LEVEL (LAUFLICHT TRIGGERPEGEL)

Dieses Feld zeigt den Pegel an, ab welchem ein Lauflicht (Chase) startet, sofern ein Lauflichtspeicherplatz auf den Submaster übertragen wurde und der der Chase Trigger auf *Fader Level* eingestellt wurde.

- SPECIAL

Diese Spalte zeigt die Zusatzfunktionen an, welche einem Submaster zugewiesen werden können. Momentan wird diese Funktion nur für Makro Trigger verwendet.



Grafik 6 - 4: Submasterbildschirm

## Modifiers (Modifizier)

Wenn ein Lauflicht-, Sound-To-Light oder Ripplesound-Speicherplatz auf einen Submaster übertragen wurde, wird auf dem Bildschirm eine weitere Zeile mit Daten der folgenden Modifizierungs-Optionen angezeigt:

- **DIRECTION (RICHTUNG)**

Forwards ('Vorwärts'), Backwards ('Rückwärts') oder Bounce (Hin/Zurück, nur Lauflichter).

- **ATTACK**

Der Übergang zwischen den einzelnen Schritten: Snap = schalten, Slow Attack = blenden/schalten, Slow Decay = schalten/blenden oder Crossfade = weiche Überblendung.

- **COLOUR ACTION**

Snap oder Fade (nur Lauflichter)

- **BEAMSHAPE ACTION**

Snap oder Fade (nur Lauflichter)

- **POSITION ACTION**

Snap oder Fade (nur Lauflichter)

- **DRIVE**

Auto, Vari, Bass oder Manual (Manuell) - nur bei Lauflichter

- **SPEED**

Die Lauflichtgeschwindigkeit oder Reaktionsgeschwindigkeit bei Sound-to-Light und Ripplesound-Speicherplätzen.

## Programmierung der Submaster

Die folgenden Abschnitte beschreiben wie Sie Submaster anwählen, mit Kreisdaten (CD = Channel Data) direkt beladen (Kreispegel und Fixture Parameterdaten), die verschiedenen Submasterparameter justieren und Speicherplätze auf Submaster laden können.

### Anwählen eines Submasters

Drücken Sie die Taste F3, um das Submasterfenster anzuzeigen.

Ein Submaster kann mit verschiedenen Methoden angewählt werden:

#### Verwenden der Konsolentasten:

Verwenden Sie die PAGE UP und PAGE DOWN Tasten zur Anwahl der gewünschten Seite. Drücken Sie eine der SUBMASTER FLASH Tasten, um den zugehörigen Submaster anzuwählen.

#### Verwenden der Pfeiltasten:

Benutzen Sie die Hoch- und Runter-Pfeiltasten auf der Konsolenfront oder der externen Tastatur, um durch die Tabelle zu blättern.

#### Direkte Auswahl eines Submasters:

Drücken Sie die SUBMASTER Taste auf der Gerätefront, geben Sie die benötigte Submasternummer ein (z.B. 2.3) und drücken Sie die ENTER Taste.

**Verwenden der Maus:** Positionieren Sie den Mauszeiger über den benötigten Submaster und drücken Sie die linke Maustaste. Die gelbe Auswahlleiste bewegt sich zum angewählten Submaster.

## Kreisdaten laden (1)

Sie können ein Set mit Kreisdaten (Kreispegel und/oder Fixture Parameter) direkt auf einen Submaster speichern.

Wählen Sie einen unprogrammierten Submaster aus.

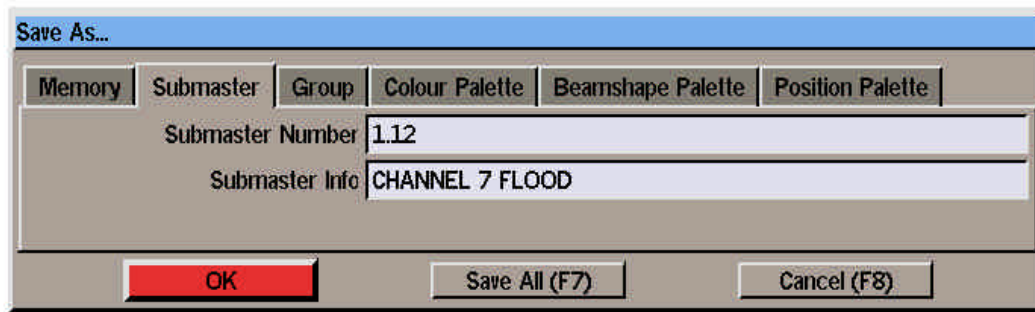
Drücken Sie die EDIT LIVE oder EDIT BLIND Taste oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Submasterschirm und wählen Sie *Edit Live* oder *Edit Blind* aus dem Kontextmenü aus.

Das Programmierungsfenster (PW) wird auf dem Bildschirm angezeigt

Stellen Sie die Kreispegel und Fixtureparameterpegel auf die gewünschten Werte ein (siehe Kapitel 4 für Details).

Drücken Sie die SAVE Taste auf der Gerätefront oder wählen Sie die *Save* Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste an.

Die Kreisdaten werden auf dem Submaster gespeichert und das PW wird geschlossen.



Grafik 6 - 5: "Speichern als..." Submasterschirm

## Kreisdaten laden (2)

Es gibt eine weitere Methode, um Kreisdaten direkt auf einen Submaster zu speichern.

Öffnen Sie das PW indem Sie die CHANNEL, FIXTURE oder GROUP Taste drücken.

Stellen Sie die Kreispegel und Fixtureparameterpegel auf die gewünschten Werte ein (siehe Kapitel 4 für Details).

Drücken Sie die SAVE AS Taste auf der Gerätefront oder wählen Sie die Save As Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste an.

Wählen Sie die *Submaster* Option durch gebrauch der SUBMASTER Taste, der Pfeiltasten oder mit der Maus an.

Geben Sie eine Ziel-Submasternummer in das Feld ein.

Geben Sie einen Namen in das *Submaster Info* Feld ein (optional).

Wählen Sie die OK Taste im Fenster.

Sollte der Zielsubmaster unprogrammiert sein, werden die Kreisdaten auf dem Submaster geladen und das Fenster geschlossen.

Sollte der Zielsubmaster schon mit Kreidaten oder einem übertragenen Speicherplatz programmiert sein, wird eine Fehlermeldung ausgegeben.

## Submaster-Parameter

Wenn ein Submaster mit Kreisdaten oder einem übertragenen Speicherplatz geladen wurde, können die Submasterparameter (Information, Blendzeiten u.s.w.) im Submasterschirm editiert werden.

Wählen Sie einen Submaster und verwenden Sie dann die Pfeiltasten auf der Gerätefront oder auf der Tastatur, um sich durch die Felder zu bewegen. Alternativ wählen Sie das benötigte Feld mit der Maus aus.

Stellen Sie den Wert im ausgewählten Feld ein.

Änderungen an Submasterparametern werden sofort übernommen. Es ist nicht nötig die Veränderungen zu speichern, wie es bei Speicherplatzparametern im Speicherplatzfenster notwendig ist.

### BEMERKUNGEN

#### Blättern innerhalb der Submastertabelle

Im "Active Submaster" Anzeigemodus, können Sie mit den Cusortasten nur durch die 12 Submaster in der Tabelle blättern. Im "All Submaster" Anzeigemodus können Sie durch die gesamte Submastertabelle blättern.

#### Submaster anwählen und das Kreisdatenfenster öffnen

Wenn Sie statt der ENTER Taste, die EDIT LIVE, EDIT BLIND oder PREVIEW Taste drücken, bewegt sich der Indikatorbalken zum angewählten Submaster und öffnet das Kreisdatenfenster, bereit zur Editierung oder zur Vorschau der Kreisdaten (oder des Speicherplatzes).

## Automatische Anzeigemodus-Umschaltung

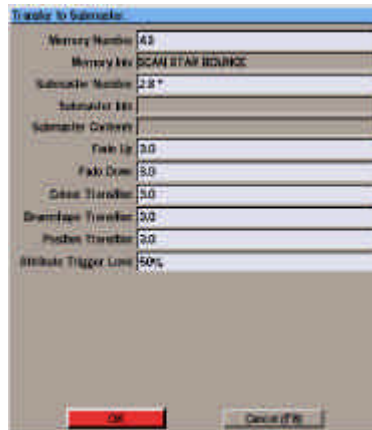
Wenn das Submasterfenster mit nur den aktiven Submastern geöffnet wurde und momentan keine Submasternummer eingegeben wird, zeigt das Display automatisch alle Submaster an, bis sich der Indikatorbalken zum angewählten Submaster bewegt.

### Submasterparameter

Die Submasterparameter (Info, Blenzeiten, Triggerpegel etc.) können Sie erst editieren und aufrufen nachdem Sie Kreisdaten oder einen Speicherplatz auf den Submaster geladen haben.

### Verwerfen von Kreisdatenänderungen

Um das PW zu schliessen und alle Veränderungen zu verwerfen, drücken Sie die EDIT LIVE oder EDIT BLIND Taste auf der Gerätefront oder wählen Sie Cancel Option aus dem Menü der rechten Maustaste an.



Grafik 6 - 6: "Auf Submaster übertragen" Fenster

## Speicherplatzdaten auf Submaster übertragen

Sie können programmierte Speicherplätze auf Submaster übertragen und diese durch Aufziehen des jeweiligen Submaster-Reglers ausgeben.

## Übertragen eines Speicherplatzes

1. Wählen Sie einen Submaster an.
2. Drücken Sie die TRANSFER Taste auf der Gerätefront oder wählen Sie die *Transfer* Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste aus. Das Transfer Fenster wird geöffnet.
3. Geben Sie die gewünschten Speicherplatznummern in das Feld ein, justieren Sie evtl. die weiteren Submasterparameter und drücken Sie dann die OK Taste des Fensters.

Wenn der Submaster unprogrammiert ist, werden die Speicherplatzdaten auf den Submaster übertragen und das Transfer Fenster schließt sich.

Wenn der Submaster bereits Daten enthält, wird eine Warnmeldung ausgegeben.

Wenn der Submaster bereits einen Speicherplatz enthält, wird der neue Speicherplatz auf den Submaster übertragen und der ursprüngliche überschrieben.

## Lauflichtspeicherplätze auf Submastern

Wenn Sie einen Lauflichtspeicherplatz auf einen Submaster übertragen, können Sie dessen LTP-Trigger, Trigger Pegel und die weiteren Lauflichtmodifizierer im Submasterfenster einstellen.

1. Wählen Sie einen Submaster mit übertragenem Lauflichtspeicherplatz an.
2. Bewegen Sie sich zum *Chase Trigger* Feld und stellen Sie den gewünschten Triggertyp ein (Transfer = beim Transfer, Fader Level = Reglerpegel, Flash Taste = beim Drücken der Flash Taste). Die Unterschiede werden später in diesem Kapitel beschrieben.
3. Bewegen Sie sich zum *Chase Trigger Level* ("Lauflicht Trigger Pegel") Feld. Diese Option besteht nur, falls Sie den Chase Trigger auf *Fader Level* eingestellt haben.
4. Bewegen Sie sich zum *Direction* ('Richtungs') Feld und stellen Sie es wie gewünscht ein.
5. Bewegen Sie sich zum *Attack* Feld und stellen Sie es wie gewünscht ein.
6. Bewegen Sie sich zum *Drive* Feld und stellen Sie es wie gewünscht ein.
7. Bewegen Sie sich zum *Speed* Feld und stellen Sie es wie gewünscht ein.

## Sound-to-Light Speicherplatz auf Submastern

Wenn ein Sound-to-Light oder Ripplesound Speicherplatz auf einen Submaster übertragen wurde, können Sie die Modifizierer auch im Submasterfenster einstellen.

1. Wählen Sie einen Submaster an, welcher einen übertragenen Sound-to-Light oder Ripplesound Speicherplatz enthält.
2. Bewegen Sie sich zum *Attack* Feld und stellen Sie es wie gewünscht ein.
3. Bewegen Sie sich zum *Speed* Feld und stellen Sie es wie gewünscht ein.

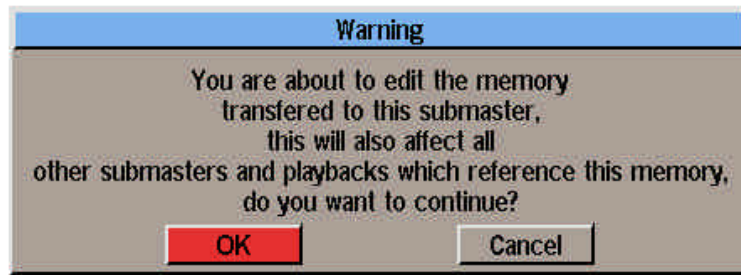
## BEMERKUNGEN

### Übertragen von Speicherplätzen

*Multi-Part Lichtstimmungen können nicht auf Submaster übertragen werden.*

### Modifizierer einstellen

*Die Modifizierer der Lauflicht-, Sound-to-Light- oder Ripplesound-Speicherplätze, welche auf einen Submaster mitübertragen wurden, können auch über die DIRECTION, ATTACK, und DIRVE Taste, sowie dem Dateneingaberad auf der Gerätefront justiert werden.*



Grafik 6 - 7: Submaster editieren mit Speicherplatzwarnung

## Editierung von Submastern im Submasterfenster

Wenn ein Submaster mit Kreisdaten oder einem Speicherplatz belegt wurde, können Sie dessen Parameter im Submasterfenster einstellen.

1. Wählen Sie einen Submaster an, welcher einen übertragenen Speicherplatz enthält.
2. Drücken Sie die EDIT LIVE oder EDIT BLIND Tasten auf der Gerätefront oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie die *Edit Live* oder *Edit Blind* Option aus dem Menü. Eine Warnung wird angezeigt.
3. Um mit der Editierung des Speicherplatzes fortzufahren, müssen Sie die OK Taste drücken. Das PW wird angezeigt und zeigt die Kreisdaten des übertragenen Speicherplatzes.

## Vorschau eines Submasters

Die Vorschau eines Submasters ermöglicht es, Kreisdaten oder einen übertragenen Speicherplatz in der Vorschau zu betrachten, ohne Auswirkungen auf die Ausgabe per DMX zu erwirken.

Bei der Vorschau eines Submaster können Sie dessen Kreisdaten nicht verändern.

Wählen Sie einen programmierten Submaster an und drücken Sie die PREVIEW Taste auf der Gerätefront bzw. des Kontextmenü der rechten Maustaste.

Die LED in der PREVIEW Taste leuchtet auf und das PW wird geöffnet.

Um eine Vorschau anderer Submaster zu öffnen, verwenden Sie die Links/Rechts Cursortasten oder klicken Sie auf die *Next* und *Previous* Tasten im PW.

Um den Preview Modus zu beenden, drücken Sie erneut die PREVIEW Taste. Die LED in der PREVIEW Taste erlischt und das PW wird geschlossen.

## Löschen eines Submasters

Wählen Sie einen programmierten Submaster an.

Drücken Sie die CLEAR Taste der Gerätefront oder wählen Sie die *Clear Option* aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste. Ein Bestätigungsdialog öffnet sich.

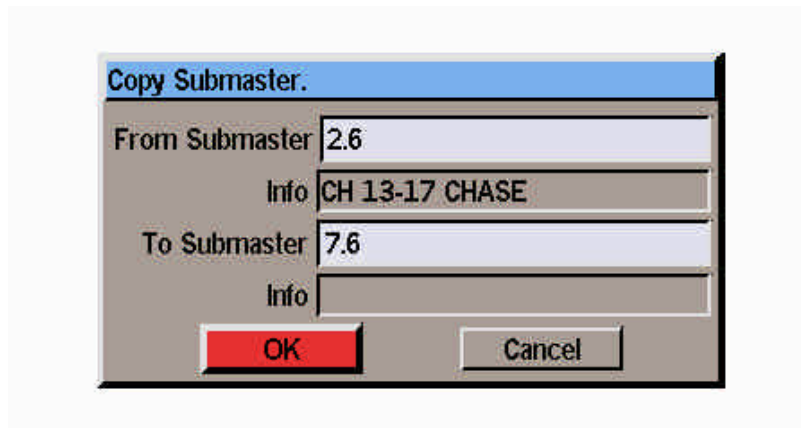
Klicken Sie auf die OK Taste des Fensters, um zu bestätigen. Der Submaster wird nun gelöscht.

## BEMERKUNGEN

### Vorschau von Speicherplätzen auf den Submastern

Bei der Vorschau eines Speicherplatzes auf einem Submaster zeigt das PW die Submasternummer sowie die dorthin übertragene Speicherplatznummer (in Klammern) an.

Wenn ein Lauflicht, Sound-to-Light oder Ripplesound Speicherplatz auf einen Submaster vorgeschaut wird, 'läuft' dieser entsprechend der im Submasterfenster eingerichteten Modifizierer.



Grafik 6 - 8: "Submaster kopieren" Fenster

## Kopieren von Submasterdaten

Die Copy (Kopieren) Funktion können Sie dazu verwenden, alle Daten eines Submasters (Informationstext, Blendzeiten, Triggerpegel, Speicherplatznummern u.s.w) auf einen anderen Submaster zu kopieren.

Die eigentlich ausgeübte Funktion (Copy To = Kopiere zu bzw. Copy From = Kopiere von) ist vom Status des angewählten Submasters abhängig und wird in den folgenden Abschnitten aufgeführt:

## Kopieren zu einem Submaster

1. Wählen Sie einen unprogrammierten Submaster an.
2. Drücken Sie die COPY Taste auf der Gerätefront oder wählen Sie Copy Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste aus. Das Copy Fenster öffnet sich.
3. Geben Sie eine Submasternummer, von der kopiert werden soll, in das Feld ein und bestätigen Sie mit OK im Copy Fenster.

Wenn ein gültiger Submaster angegeben wurde, werden die Daten des Quell-Submasters auf den aktuell angewählten Submaster kopiert und das Copy Fenster wird geschlossen. Ansonsten erscheint eine Fehlermeldung.

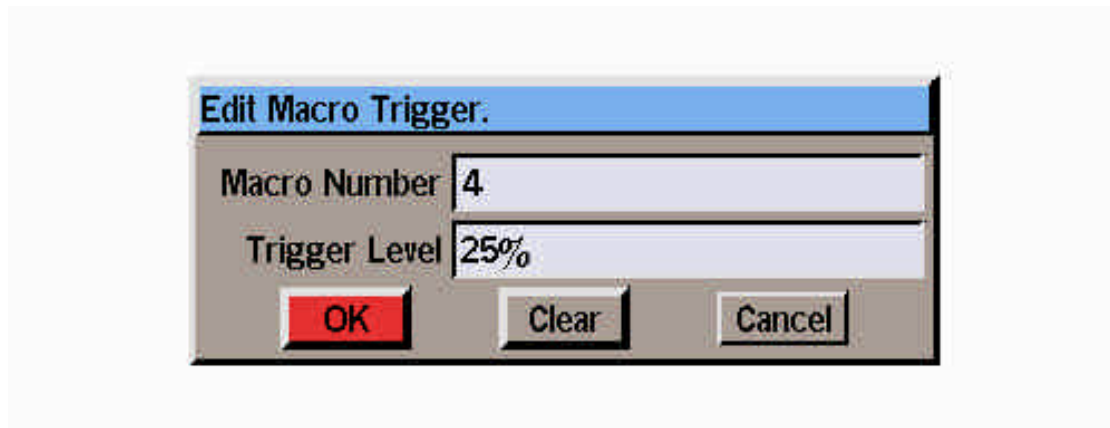
## Kopieren von einem Submaster

1. Wählen Sie einen programmierten Submaster an.
2. Drücken Sie die COPY Taste auf der Gerätefront oder wählen Sie Copy Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste aus. Das Copy Fenster öffnet sich.

Geben Sie eine Submasternummer, auf die kopiert werden soll, in das Feld ein und bestätigen Sie mit OK im Copy Fenster.

Wenn der Ziel-Submaster unprogrammiert ist, werden die Submasterdaten kopiert und das Copy Fenster wird geschlossen.

Falls der Ziel-Submaster bereits programmiert ist, wird eine Warnmeldung ausgegeben und Sie haben die Möglichkeit die Daten zu überschreiben ('*Overwrite*') oder abubrechen ('*Cancel*').



Grafik 6 - 9: "Makrotrigger editieren" Fenster

### Makros durch Submaster triggern

Die Illusion 500 Konsole bietet die Möglichkeit, Makros durch Submaster-Regler zu triggern.

Das angegebene Makro wird dann ausgeführt sobald der Submaster den Makro Trigger Pegel erreicht.

### Anzeige der Makro Trigger

Die Makro Trigger werden in der *Special* Spalte des Submasterfensters in der Form *Macro: N* angezeigt.

### Programmierung und Editierung eines Makro Triggers

1. Wählen Sie einen programmierten Submaster an.

Drücken Sie die Taste F8 oder Klicken Sie auf die *Extra Functions* Taste und wählen Sie die *Trigger Macro* Option aus dem Menü an.

Das Edit Macro Trigger Fenster wird geöffnet.

Geben Sie die gewünschte Makronummer, sowie den Makro Trigger Pegel, in die jeweiligen Felder ein und bestätigen Sie mit *OK* im Fenster.

Wenn die eingegebenen Daten gültig sind, wird das Edit Macro Trigger Fenster geschlossen und die Makro Trigger Daten erscheinen in der *Special* Spalte des jeweiligen Submasters. Ansonsten erscheint eine Fehlermeldung.

### Löschen eines Makro Triggers

1. Wählen Sie einen Submaster an, welcher einen Makro Trigger enthält.

Drücken Sie die Taste F8 oder Klicken Sie auf die *Extra Functions* Taste und wählen Sie die *Trigger Macro* Option aus dem Menü an.

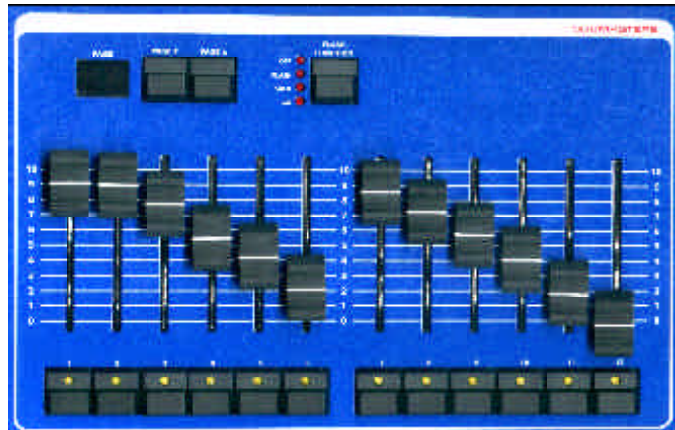
Das Edit Macro Trigger Fenster wird geöffnet.

2. Drücken Sie die *Clear* Taste des Fensters. Das Fenster wird geschlossen und die Makrodaten vom jeweiligen Submaster des Submasterfensters entfernt.

### Triggern des Makros

Um ein Makro eines Submasters zu triggern, ziehen Sie den Submaster-Regler über den, im Submaster programmierten, Makro Trigger Pegel auf.

Drücken der jeweiligen Submaster Flash Taste triggert ebenso ein Makro.



Grafik 6 - 10: Submaster Regelmöglichkeiten

## Wiedergabe über die Submaster

Die Submaster werden dazu verwendet, Kreisdaten oder Speicherplatzdaten, die auf den Reglern abgelegt wurden, abzuspielen. Die Daten der bis zu 12 Submaster können gleichzeitig ausgegeben werden.

Die Daten der Submaster auf verschiedenen Seiten können Sie durch die Page Overlay Funktion (Seiten-Überlagerung) kombinieren und ausgeben (siehe weiter unten).

Auf die Kreisdaten oder Speicherplätze der Submaster können Sie durch die PAGE UP (SEITE RAUF) und PAGE DOWN (SEITE RUNTER) Taste sowie die SUBMASTER Regler zugreifen.

Die aktuell angewählte Submaster-Seite wird im Display auf der Gerätefront angezeigt.

Lauflichtspeicherplätze, welche auf Submastern abgelegt wurden, können Sie auf verschiedene Weise triggern (Transfer, Fader Level oder per Flash Taste).

Lauflichtspeicherplätze, welche über den Reglerpegel (Fader Level) oder die Flash Tasten getriggert wurden, können Sie anhalten und erneut starten.

Lauflichtspeicherplätze, welche per Transfer getriggert werden laufen permanent im Hintergrund auf dem Submaster.

Kreisdaten oder Speicherplätze der Submaster können Sie mit den SUBMASTER FLASH Tasten aufblitzen und auf Go oder Solo schalten.

## Ausgabe von Submasterdaten

Wählen Sie die benötigte Seite mit den PAGE UP und PAGE DOWN Tasten an. Bewegen Sie den jeweiligen SUBMASTER Regler auf den gewünschten Pegel.

### HTP Kreisdaten

Die Ausgangspegel aller HTP-Kreise (Kreispegel und HTP-Fixtureparameter) in den Kreisdaten oder dem übertragenen Speicherplatz werden vom Pegel der Submaster-Regler bestimmt.

Die benötigte Zeit um die HTP-Kreise Ein- oder Auszublenden wird von den *Fade Up* und *Fade Down* Zeiten der individuellen Submaster bestimmt (wird im Submasterschirm angezeigt).

Wenn die *Fade Up* und *Fade Down* Zeiten auf null gestellt sind, wird die Überblendung von der Geschwindigkeit bestimmt, mit der Sie den SUBMASTER Regler bewegen.

### LTP Kreisdaten

Die LTP-Kreise (Fixture Farb-, Beamshape- oder Positionsparameter) in den Kreisdaten oder dem übertragenen Speicherplatz werden getriggert, wenn der Submaster-Regler den LTP-Triggerpegel erreicht.

Einmal getriggert, blenden die LTP-Kreise zu ihren programmierten Werte, abhängig von den *Colour*, *Beamshape* und *Position Transition* Zeiten, welche für den Submaster definiert wurden.

## Submaster Page Overlay

Es ist möglich, die Kreis- oder Speicherplatzdaten mehrerer Submaster von verschiedenen Seiten gleichzeitig auszugeben. Dieses ist nur möglich, wenn die Daten nicht dem selben physikalischen Steller zugewiesen wurden.

So ist es beispielsweise möglich, gleichzeitig die Daten der Submaster 1-1, 2-2, 3-3 und 4-4 zur selben Zeit auszugeben, aber nicht die Daten der Submaster 1-1, 2-1 und 3-1, da diese durch den selben Steller geregelt werden.

Falls die Submaster-Seite verändert wird, während einer der Submaster-Regler aufgezogen ist, oder eine der SUBMASTER FLASH Tasten gehalten wird, verbleibt der Steller bzw. die Flash Taste auf der ursprünglichen Seite und hält die Ausgabe des vorhergegangenen Submasters aufrecht.

Die neuen Kreisdaten oder Speicherplatzdaten, welche dem Regler oder der Taste zugewiesen wurden, werden nicht ausgegeben, wenn sich der Regler auf null befindet oder die Flash Taste losgelassen wird.

Während Daten von einer anderen Seite, als der aktuellen ausgegeben werden, blinkt die gelbe LED in der jeweiligen SUBMASTER FLASH Taste. Dieses Blinken hört auf, sobald Sie zur korrekten Seite mit Hilfe der PAGE UP und PAGE DOWN Tasten zurückkehren.



Submaster No.	Memory	Master	Run	Fader	Chase	Trigger	Level	Speed
01	1000	00	---	---	---	---	---	---
02	1000	00	---	---	---	---	---	---
03	1000	00	---	---	---	---	---	---
04	1000	00	---	---	---	---	---	---
05	1000	00	---	---	---	---	---	---
06	1000	00	---	---	---	---	---	---
07	1000	00	---	---	---	---	---	---
08	1000	00	---	---	---	---	---	---
09	1000	00	---	---	---	---	---	---
10	1000	00	---	---	---	---	---	---
11	1000	00	---	---	---	---	---	---
12	1000	00	---	---	---	---	---	---
13	1000	00	---	---	---	---	---	---
14	1000	00	---	---	---	---	---	---
15	1000	00	---	---	---	---	---	---
16	1000	00	---	---	---	---	---	---
17	1000	00	---	---	---	---	---	---
18	1000	00	---	---	---	---	---	---
19	1000	00	---	---	---	---	---	---
20	1000	00	---	---	---	---	---	---
21	1000	00	---	---	---	---	---	---
22	1000	00	---	---	---	---	---	---
23	1000	00	---	---	---	---	---	---
24	1000	00	---	---	---	---	---	---
25	1000	00	---	---	---	---	---	---
26	1000	00	---	---	---	---	---	---
27	1000	00	---	---	---	---	---	---
28	1000	00	---	---	---	---	---	---
29	1000	00	---	---	---	---	---	---
30	1000	00	---	---	---	---	---	---
31	1000	00	---	---	---	---	---	---
32	1000	00	---	---	---	---	---	---
33	1000	00	---	---	---	---	---	---
34	1000	00	---	---	---	---	---	---
35	1000	00	---	---	---	---	---	---
36	1000	00	---	---	---	---	---	---
37	1000	00	---	---	---	---	---	---
38	1000	00	---	---	---	---	---	---
39	1000	00	---	---	---	---	---	---
40	1000	00	---	---	---	---	---	---
41	1000	00	---	---	---	---	---	---
42	1000	00	---	---	---	---	---	---
43	1000	00	---	---	---	---	---	---
44	1000	00	---	---	---	---	---	---
45	1000	00	---	---	---	---	---	---
46	1000	00	---	---	---	---	---	---
47	1000	00	---	---	---	---	---	---
48	1000	00	---	---	---	---	---	---
49	1000	00	---	---	---	---	---	---
50	1000	00	---	---	---	---	---	---

Grafik 6 - 11: Submasterschirm

## Page Overlay Beispiel

- Die Speicherplätze 1, 2, 21 und 22 wurden als Lichtstimmungen programmiert und auf die Submaster 1-1, 1-2, 2-1 und 2-2 übertragen.
- Alle SUBMASTER Regler stehen auf 0% und der GRAND MASTER ist voll aufgezogen.
- Verwenden Sie die PAGE UP und PAGE DOWN Tasten zur Anwahl der Seite 1.
- Ziehen Sie den SUBMASTER Regler 1 ganz auf. Speicherplatz 1 wird live ausgegeben.
- Verwenden Sie nun die PAGE UP Taste zur Anwahl der Seite 2. Die LED in der SUBMASTER FLASH Taste 1 blinkt und zeigt an, dass die Daten des Submaster 1 sich nicht auf der aktuellen Seite befinden. Die Ausgabe verändert sich nicht.
- Ziehen Sie den SUBMASTER Regler 2 ganz auf. Speicherplatznummer 22 wird live ausgegeben.
- Ziehen Sie den SUBMASTER Regler 1 zurück auf 0%.. Speicherplatz 1 wird von der Ausgabe ausgenommen und die LED in der SUBMASTER FLASH Taste 1 hört auf zu blinken.
- Ziehen Sie den SUBMASTER Steller 1 ganz auf. Speicherplatz 21 wird live ausgegeben.
- Verwenden Sie die PAGE DOWN Taste, um zurück zur Seite 1 zu wechseln. Die LED's der SUBMASTER FLASH Tasten 1 und 2 blinken jetzt und zeigen an, dass die ausgegebenen Daten beider Submaster sich nicht auf

der aktuell angewählten Seite befinden. Die Ausgänge werden davon nicht beeinflusst.

## Lauflichtspeicherplätze auf Submastern triggern

Wenn ein Lauflichtspeicherplatz auf einen Submaster übertragen wurde können Sie diesen auf verschiedene Weise triggern (starten).

### Transfer

Der auf den Submaster übertragene Lauflichtspeicherplatz läuft fortlaufend im Hintergrund weiter, auch wenn der Regler auf 0% steht.

Wenn der SUBMASTER Regler aufgezogen wird, ist es nicht möglich vorherzusagen, welcher Schritt an den Ausgängen erscheint. Das Lauflicht können Sie nicht stoppen.

### Fader Level (Reglerpegel)

Der, auf den Submaster übertragene, Lauflichtspeicherplatz wartet im Schritt 1 solange, bis der SUBMASTER Regler den *Chase Trigger* Pegel überschreitet. Das Lauflicht wird dann gestartet.

Sobald der SUBMASTER Regler wieder unter den *Chase Trigger* Pegel gezogen wird, stoppt das Lauflicht wieder.

Sobald der Reglerpegel null erreicht, kehrt das Lauflicht zurück zu Schritt 1.

## Flash Taste

Wenn Sie den SUBMASTER Regler das erste Mal anheben, wird das Lauflicht noch nicht ausgegeben, bis Sie die jeweilige SUBMASTER FLASH Taste drücken.

Sobald Sie die SUBMASTER FLASH Taste drücken, beginnt das Lauflicht mit Schritt 1.

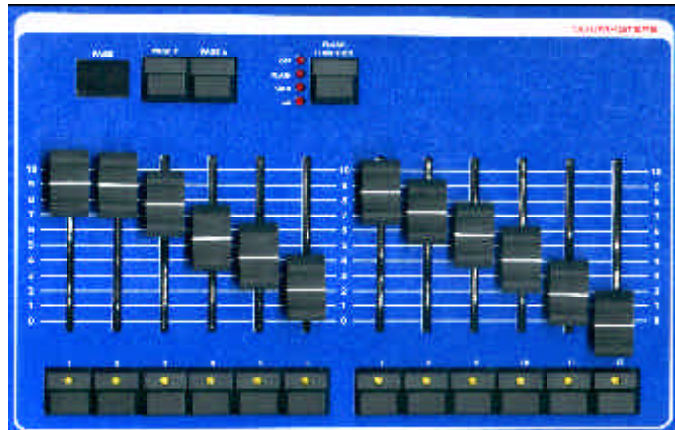
Erneutes Drücken der SUBMASTER FLASH Taste stoppt und startet das Lauflicht erneut.

Somit wird die SUBMASTER FLASH Taste zu einer Lauflicht-Pause-Taste.

## BEMERKUNGEN

### Flash, Solo und Go Funktionen

Sollte ein Submaster einen Lauflichtspeicherplatz enthalten, welcher mit der Flash Taste getriggert wurde, werden die normalen Flash, Solo und Go Funktionen für diesen Submaster deaktiviert.



Grafik 6 - 12: Submaster Regelmöglichkeiten

## Submaster Flash Funktionen

Die SUBMASTER FLASH Tasten können Sie dazu verwenden, Kreis- und Speicherplatzdaten *Solo* zu schalten, 'Go' auszuführen und kurz aufblitzen (*Flash*) zu lassen.

Die FLASH FUNCTION Taste dient zur Auswahl der gewünschten Funktion.

Die roten LED's neben der FLASH FUNCTION Taste zeigen die aktuell angewählte Funktion an (OFF, FLASH, SOLO).

## Flash (Submaster aufblitzen lassen)

1. Stellen Sie die Flash Funktion über die FLASH FUNCTION Taste auf FLASH ein.
2. Drücken Sie die SUBMASTER FLASH Taste.

Die Kreispegel und HTP-Fixtureparameter in den Kreisdaten oder dem übertragenen Speicherplatz auf dem Submaster werden auf ihre programmierten Werte aufgeblitzt.

Jeder Fixture Farb-, Beamshape- oder Positionsparameter in den Kreisdaten oder dem übertragenen Speicherplatz werden automatisch getriggert und mit den programmierten Werten ausgegeben.

## Solo (Submaster Solo schalten)

1. Stellen Sie die Flash Funktion über die FLASH FUNCTION Taste auf SOLO ein.
2. Drücken Sie die SUBMASTER FLASH Taste.

Die Kreispegel und HTP-Fixtureparameter in den Kreisdaten oder dem übertragenen Speicherplatz auf dem Submaster werden auf ihre programmierten Werte aufgeblitzt.

Alle anderen auf den Submastern, Playback X und Playback A/B ausgegebenen Daten werden auf null reduziert, ausgenommen alle von den Submastern ausgeschlossenen Kreise.

Die Fixture Farb-, Beamshape- oder Positionsparameter in den Kreisdaten oder dem übertragenen Speicherplatz werden automatisch getriggert und mit den programmierten Werten ausgegeben.

## Go

Die Submaster 'GO' Funktion ist wie ein zeitgesteuertes aufblitzen ('Flash') und entspricht dem vollen Aufziehen des SUBMASTER Reglers.

1. Stellen Sie die Flash Funktion über die FLASH FUNCTION Taste auf GO ein.
2. Drücken Sie eine SUBMASTER FLASH Taste.

Die Kreis- bzw. Speicherplatzdaten auf dem Submaster werden von ihrem aktuellen Pegel innerhalb der angegebenen Zeit voll einblendend.

Sollten die Submaster Regler den LTP Triggerpegel überschreiten, wird jeder Fixture Farb-, Beamshape- oder Positionsparameter getriggert und ausgegeben.

3. Drücken Sie erneut die SUBMASTER FLASH Taste. Die Kreis- bzw. Speicherplatzdaten auf dem Submaster werden innerhalb der angegebenen Zeit wieder zum Reglerpegel ausgeblendet.

## BEMERKUNGEN - Submaster Blendzeiten

Wenn ein Submaster über Fade Up (Einblend-) und Fade Down (Ausblend-) Zeiten ungleich null verfügt, wird der Wert des Submasters anstatt der physischen Position des Submaster Stellers zum Triggern verwendet.

Memory No.	Type	Address	Value	Speed
1	RAM	00000000	00	1000
2	RAM	00000001	00	1000
3	RAM	00000002	00	1000
4	RAM	00000003	00	1000
5	RAM	00000004	00	1000
6	RAM	00000005	00	1000
7	RAM	00000006	00	1000
8	RAM	00000007	00	1000
9	RAM	00000008	00	1000
10	RAM	00000009	00	1000
11	RAM	0000000A	00	1000
12	RAM	0000000B	00	1000
13	RAM	0000000C	00	1000
14	RAM	0000000D	00	1000
15	RAM	0000000E	00	1000
16	RAM	0000000F	00	1000
17	RAM	00000010	00	1000
18	RAM	00000011	00	1000
19	RAM	00000012	00	1000
20	RAM	00000013	00	1000
21	RAM	00000014	00	1000
22	RAM	00000015	00	1000
23	RAM	00000016	00	1000
24	RAM	00000017	00	1000
25	RAM	00000018	00	1000
26	RAM	00000019	00	1000
27	RAM	0000001A	00	1000
28	RAM	0000001B	00	1000
29	RAM	0000001C	00	1000
30	RAM	0000001D	00	1000
31	RAM	0000001E	00	1000
32	RAM	0000001F	00	1000

Grafik 7 - 1: Speicherplatzschirm

## Einführung

Der Speicherstapel (**Memory Stack**) definiert die Liste aller Speicherplätze in aufsteigender, numerischer Reihenfolge.

Die Speicherplatz- und Cueline-Fenster sind zwei verschiedene Darstellungen des kompletten Speicherstapels.

Die Programmierung und Editierung der Daten erfolgt normalerweise im Speicherplatz-Fenster, lässt sich aber auch im Cueline-Fenster vornehmen.

Jegliche Veränderung der Speicherplatzdaten im Speicherplatz-Fenster wird auch im Cueline-Fenster reflektiert - umgekehrt ist dieses auch möglich.

Sprünge (Jumps), Schleifen (Loops) und Makro-Trigger können bei Bedarf vom Speicherplatz- oder Cueline-Fenster aus, im Speicherstapel programmiert werden.

Der Speicherstapel wird über den Playback X Regler des Speicherplatz- oder Cueline-Fensters abgespielt.

## **BEMERKUNGEN - Speicherplätze und Cues**

*Dieses Kapitel der Bedienungsanleitung behandelt die Speicherplätze und Cues. Eine Cue des Cueline-Fensters ist exakt dasselbe, wie ein Speicherplatz im Speicherplatz-Fenster.*



Für Updates, News und Hilfe, besuchen Sie unser spezielles Produktforum:  
[www.illusionsupport.com](http://www.illusionsupport.com)

Memory No	Trigger	Type (Prio)	Information	Task Done (D%)	Fail Up (Attack)	Delay Down (D%)	Delay Up (Speed)	Dead Time	Dela	Special
1	Go	Scene	FX 1-8 IN LINE	1.0	1.0	-	25	-	ICBP	Macro: 4
1.1	Go	Scene	FIXTURES B.O	2.0	1.0	-	-	-	ICBP	
2	Auto	Scene	FX 1 BLUE SHEEP	1.0	1.0	-	2.0	-	ICBP	Jump: 10
3	Auto	Scene	250 GREEN SHEEP	1.0	1.0	-	2.0	-	ICBP	
4	Auto	Scene	FX 4 ZERO 88	1.0	1.0	-	2.0	-	ICBP	
5	Auto	Scene	SCAN RED CROSS	1.0	1.0	-	10	-	ICBP	
6	Auto	Scene	SCAN BLUE LINE	1.0	1.0	-	-	-	CBP	
7	Auto	Scene	FX 4 SUN	1.0	1.0	-	-	-	CBP	
8	Auto	Scene	250 PSYCHODELIC	1.0	1.0	-	-	-	ICBP	
9	Auto	Scene	FX 1 ORANGE	1.0	1.0	-	2.0	-	ICBP	Trigger: Auto
10	Go	Scene	RED PARS	1.0	1.0	-	-	-	I...	
11	Go	Scene	FX 4 HOWL BKN	-	1.0	-	-	-	ICBP	Jump To: 20

Grafik 7 - 2: Sprünge, Schleifen und Makrotrigger im Speicherplatzfenster

## Sprünge, Schleifen und Makro-Trigger

Normalerweise wird der Speicherstapel in numerischer Reihenfolge der Speicherplätze abgespielt oder jeder Speicherplatz wird wahlweise automatisch oder manuell über die GO Taste getriggert.

Die Illusion 500 Konsole bietet zusätzlich die Möglichkeit, Sprünge, Schleifen und Makro-Trigger innerhalb des Speicherstapels zu programmieren.

### Jumps (Sprünge)

Die Sprung-Funktion (Jump) bietet die Möglichkeit, zu einem bestimmten Speicherplatz zu wechseln, sobald der aktuelle Speicherplatz ausgeführt wurde. Sie können innerhalb des Speicherstapels vor- und zurückspringen.

### Loops (Schleifen)

Die Schleifen-Funktion (Loop) bietet die Möglichkeit, mehrere Speicherplätze in einer Schleife zu durchlaufen, bevor ein anderer Speicherplatz des Speicherstapels ausgeführt wird.

### Makrotrigger

Die Macro Trigger-Funktion bietet Ihnen die Möglichkeit, ein bestimmtes Makro auszulösen, sobald Sie einen Speicherplatz des Speicherstapels triggern.

## Sprünge und Schleifen anzeigen

Die Informationen für Sprünge und Schleifen werden in der *Special* Spalte des Speicherplatzfensters angezeigt.

Ein Sprung wird als *Jump To: n* angezeigt, wobei *n* die Speicherplatznummer ist.

Beim ersten Speicherplatz der Schleife, zeigt die *Special* Spalte *Loop x/y* an, wobei *x* die erste und *y* die Gesamtanzahl der Schleifen beschreibt.

Beim letzten Speicherplatz der Schleife zeigt die *Special* Spalte *Trigger: t*, wobei *t* entweder *Go* oder *Auto* ist (wie in der Schleife programmiert).

Alle in einer Schleife eingeschlossenen Speicherplätze werden mit einem dunkelgrauen Hintergrund in der *Special* Spalte angezeigt.

Im **Cueline-Fenster** werden die Sprung- und Schleifeninformationen in der *Special* Spur angezeigt.

Ein Sprung wird als *Jump To: n* angezeigt, wobei *n* die Cuenummer beschreibt, zu welcher gesprungen werden soll.

Alle in der Schleife eingeschlossenen Cues werden durch einen grauen Balken in der *Special* Spur dargestellt.

Der Text der linken Seite dieses Balkens zeigt *Loop x/y*, wobei *x* die aktuelle Schleife und *y* die Gesamtzahl der Schleifen beschreibt.

Der Text der rechten Seite lautet *Trigger: t*, wobei *t* entweder *Go* oder *Auto* ist (wie in der Schleife programmiert).

## Makrotrigger anzeigen

**Speicherplatzschirm** - Ein Makro Trigger wird in der *Special* Spalte als *Macro: n* angezeigt.

**Cuelineschirm** - Ein Makro Trigger wird in der *Special* Spur als *Macro: n* angezeigt.

### BEWERTUNGEN - Sprünge, Schleifen und Makrotrigger

Sie können zu einem Speicherplatz innerhalb einer Schleife springen, aber nicht von einem eingeschlossenen Speicherplatz nach außen.

Eine Schleife muss mindestens 2 Speicherplätze enthalten.

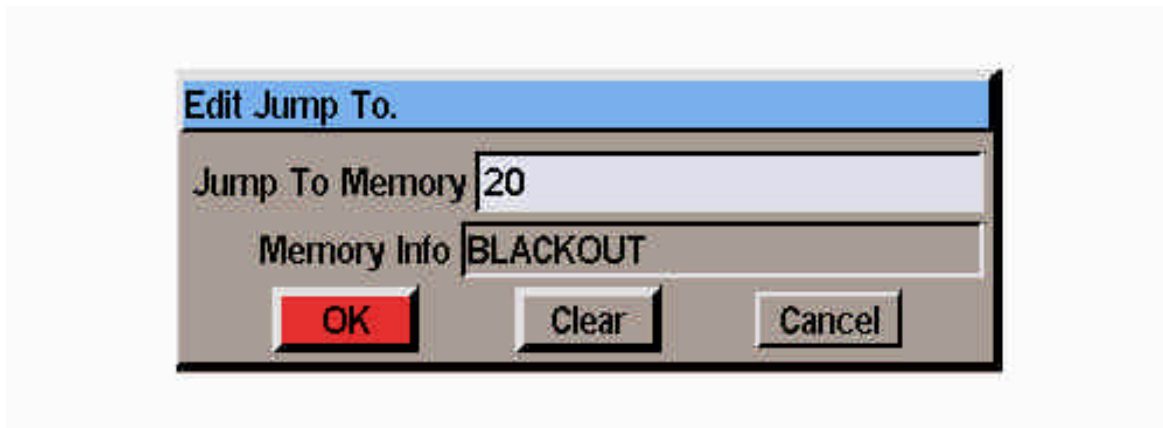
Die letzte Speicherplatznummer einer Schleife muß höher sein als die erste Speicherplatznummer der Schleife.

Alle programmierten Speicherplätze zwischen dem ersten und letzten Speicherplatz einer Schleife werden automatisch mit in die Schleife eingeschlossen. Sie können Schleifen nicht überlappen.

Es ist nicht möglich von Speicherplatz Null aus zu springen oder eine Schleife zu erstellen.

Ein Makro-Trigger kann nicht in einem Speicherplatz abgelegt werden wenn der Speicherplatz einen Sprung enthält oder dieser der erste/letzte Speicherplatz einer Schleife ist.

Sie können einem Speicherplatz in der Mitte einer Schleife einen Makro-Trigger anhängen.



Grafik 7 - 3: "Edit Jump To" Fenster

## Sprünge programmieren

Die folgenden Abschnitte beschreiben wie Sie Sprünge vom Speicherplatz- oder Cueline-Fenster aus programmieren, editieren oder löschen können.

### Einen Sprung (Jump) im Speicherplatzfenster programmieren

1. Wählen Sie den Speicherplatz an, der den Anfang der Schleife darstellt.
2. Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F8 und wählen Sie die *Jump To* Option aus dem Menü aus. Es öffnet sich ein Fenster.
3. Geben Sie die Speicherplatznummer in das Feld ein, zu welchem gesprungen werden soll und drücken Sie die *OK* Taste.

Wenn die Speicherplatznummer gültig ist, schließt sich das Fenster und die Sprungdaten erscheinen im Speicherplatzfenster, mit der Nummer des Speicherplatzes von welchem gesprungen wird. Andernfalls erscheint eine Fehlermeldung.

### Einen Sprung im Speicherplatzfenster editieren

Beispiel: Ändern Sie einen Sprung von Speicherplatz 20 zu 25.

Die Editierung ähnelt der Programmierung eines Sprunges, nur das der Speicherplatz zu welchem gesprungen werden soll, bereits im Fenster angezeigt wird. Stellen Sie die Speicherplatznummer ein und drücken Sie die *OK* Taste.

### Einen Sprung im Speicherplatzfenster löschen

1. Wählen Sie den Speicherplatz an, welcher den Anfang des Sprungs darstellt.
2. Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F8 und wählen Sie die *Jump To* Option aus dem Menü aus. Es öffnet sich ein Fenster.
3. Drücken Sie die *CLEAR* Taste des Fensters. Das Fenster schließt sich und die Sprungdaten werden vom Speicherplatzfenster entfernt.

### Einen Sprung im Cuelinefenster programmieren

1. Wählen Sie den Cue an, welcher den Start des Sprungs darstellt.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Cue Spur (Track) und wählen Sie die *Jump To* Option aus. Es öffnet sich ein Fenster.
3. Geben Sie im Feld die Cuenummer an, zu welcher gesprungen werden soll und drücken Sie die *OK* Taste.  
Wenn die Cuenummer gültig ist, wird das Fenster geschlossen und

die Sprungdaten in der 'Loop' Spur des Cuelinefensters angezeigt. Andernfalls erscheint eine Fehlermeldung.

### Einen Sprung im Cuelinefenster editieren

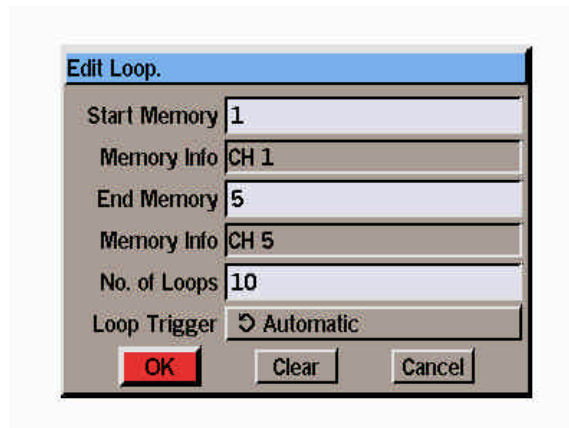
Zum Beispiel: Ändern Sie einen Sprung von Speicherplatz 20 zu 25.

Dieser Vorgang gleicht der Programmierung eines Sprunges, nur das der Cue zu welchem gesprungen werden soll, bereits angezeigt wird.

Ändern Sie Cuenummer entsprechend ab und drücken Sie die *OK* Taste.

### Einen Sprung im Cuelinefenster löschen

1. Wählen Sie die Cue aus, welche den Start des Sprungs bestimmt.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Cue Spur und wählen Sie die *Jump To* Option aus dem Menü aus. Ein Fenster öffnet sich.
3. Drücken Sie die *Clear* Taste des Fensters. Das Fenster wird geschlossen und die Sprungdaten aus dem Cuelinefenster entfernt.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.



Grafik 7 - 4: "Schleifen editieren" Fenster

## Schleifen programmieren

Die folgenden Abschnitte beschreiben die Programmierung, Editierung sowie das Löschen von Schleifen in dem Speicherplatz- oder Cueline-Fenster.

### Eine Schleife im Speicherplatzfenster programmieren

1. Wählen Sie den ersten Speicherplatz an, der die Schleife beginnen soll.
2. Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F8 und wählen Sie die Loop Option aus dem Menü aus. Das Edit Loop Fenster wird geöffnet.
3. Geben Sie die Speicherplatznummer des letzten Speichers der Schleife ein und stellen Sie den Loop ('Schleife') Trigger auf die gewünschten Optionen ein. Drücken Sie danach die OK Taste des Fensters.

Wenn Sie gültige Daten eingegeben haben, wird das Edit Loop Fenster geschlossen und die Schleifendaten erscheinen im Speicherplatzfenster, mit den jeweiligen Speicherplätzen. Ansonsten wird eine Fehlermeldung ausgegeben.

### Eine Schleife im Speicherplatzfenster editieren

Die Vorgehensweise entspricht der Programmierung mit dem Unterschied, dass die Schleifenparameter bereits im Edit Loop Fenster angezeigt werden. Stellen Sie die Parameter wie gewünscht ein und drücken Sie die OK Taste.

### Eine Schleife im Speicherplatzfenster löschen

1. Wählen Sie einen beliebigen Speicherplatz der Schleife an.
2. Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F8 und wählen Sie Loop Option aus dem Menü aus (auch über rechte Maustaste verfügbar). Das Edit Loop Fenster öffnet sich.
3. Drücken Sie die Clear Taste des Fensters. Das Fenster wird daraufhin geschlossen und die Schleifendaten aus den entsprechenden Speicherplätzen entfernt.

### Eine Schleife im Cuelinefenster programmieren

1. Wählen Sie einen Cue an, welcher den Start der Schleife bestimmen soll.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Cue Spur und wählen Sie die Loop Option aus dem Menü aus. Das Edit Loop ('Schleife editieren') Fenster wird angezeigt.

3. Geben Sie die Nummer des letzten Cues an, welcher noch Teil der Schleife sein soll und wählen Sie einen Loop Trigger aus. Drücken Sie danach die OK Taste des Fensters.

Sollten die Daten gültig sein, wird das Edit Loop Fenster geschlossen und die Schleifendaten in der *Special* Spur des Cuelinefensters angezeigt. Ansonsten wird eine Fehlermeldung ausgegeben.

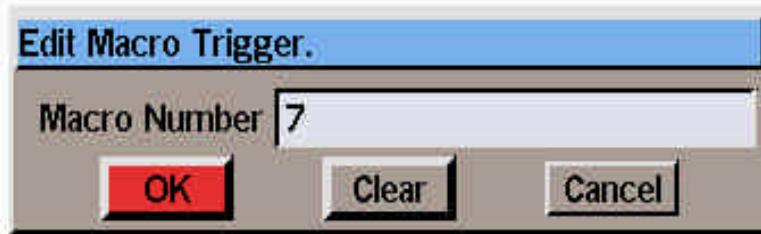
### Eine Schleife im Cuelinefenster editieren

Die Editierung gleicht der Programmierung mit dem Unterschied, dass die Schleifenparameter bereits im Edit Loop Fenster angezeigt werden.

Ändern Sie die Schleifenparameter wie gewünscht und drücken Sie die OK Taste des Fensters.

### Eine Schleife im Cuelinefenster löschen

1. Wählen Sie einen Cue an, welcher Teil der Schleife ist.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Cue Spur und wählen Sie Loop Option aus dem Edit Loop Fenster an.
3. Drücken Sie die Clear Taste des Edit Loop Fensters. Das Fenster wird geschlossen und die Schleifendaten aus dem Cuelinefenster gelöscht.



Grafik 7 - 5: "Makrotrigger editieren" Fenster

## Makrotrigger programmieren

Die folgenden Abschnitte beschreiben die Programmierung, Editierung und das Löschen von Makro-Trigger in dem Speicherplatz- oder Cueline-Fenster.

### Einen Makrotrigger im Speicherplatzfenster programmieren

1. Wählen Sie den Speicherplatz an, welcher das Makro triggern (auslösen) soll.
2. Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F8 und wählen Sie die *Trigger Macro* Option aus dem Menü aus (auch über die rechte Maustaste erreichbar). Das *Edit Macro* Fenster wird geöffnet.

Geben Sie die gewünschte Makronummer in das Feld ein und drücken Sie die OK Taste des Fensters.

Wenn die eingegebenen Daten gültig sind, wird das Edit Macro Trigger Fenster geschlossen und die Makrotriggerdaten im Speicherplatzfenster angezeigt. Andernfalls erscheint eine Fehlermeldung.

### Einen Makrotrigger im Speicherplatzfenster editieren

Die Vorgehensweise gleicht der Programmierung eines Makro-Triggers mit dem Unterschied, dass die Makronummer bereits im Edit Macro Trigger Fenster angezeigt wird. Ändern Sie die Nummer wie gewünscht und bestätigen Sie mit der OK Taste des Fensters.

### Einen Makrotrigger im Speicherplatzfenster löschen

1. Wählen Sie den Speicherplatz mit dem zu löschenden Makro Trigger an.
2. Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F8 und wählen Sie die *Macro Trigger* Option aus dem Menü aus (auch über rechte Maustaste erreichbar). Das *Edit Macro Trigger* Fenster wird geöffnet.
3. Drücken Sie die *Clear* Taste des Fensters. Das Fenster wird geschlossen und die Makrodaten vom jeweiligen Speicherplatz des Speicherplatzfensters entfernt.

### Einen Makrotrigger im Cuelinefenster programmieren

1. Wählen Sie einen Cue an, welcher den Makro-Trigger enthalten soll.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Cue Spur und wählen Sie die *Trigger Macro* Option aus dem Menü an.

Das Edit Macro Trigger Fenster öffnet sich.

3. Geben Sie die Makronummer in das Feld ein und drücken Sie die OK Taste des Fensters.

Wenn die eingegebenen Daten gültig sind, wird das Edit Macro Trigger Fenster geschlossen und die Makrodaten in der Special Spur des Cuelinefensters angezeigt. Ansonsten erscheint eine Fehlermeldung.

### Einen Makrotrigger im Cuelinefenster editieren

Die Vorgehensweise gleicht der bei der Programmierung, nur das die Makronummer bereits im Edit Macro Trigger Fenster angezeigt wird.

Ändern Sie die Makronummer wie gewünscht und drücken Sie die OK Taste des Fensters.

### Einen Makrotrigger im Cuelinefenster löschen

1. Wählen Sie einen Cue an, welcher den Makro-Trigger enthält.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Cue Spur und wählen Sie die *Trigger Macro* Option an. Das Edit Macro Fenster wird angezeigt.
3. Drücken Sie *Clear* Taste des Edit Macro Trigger Fensters. Das Fenster wird geschlossen und die Makrodaten vom Cuelinefenster entfernt und gelöscht.



Grafik 7 - 6: Playback X Regelmöglichkeiten

## Playback X

Die folgenden Abschnitte beschreiben die Wiedergabe des Speicherstapels im *Real Time* (Echtzeit) Modus.

Für Details zur Wiedergabe einer Show im SMPTE oder MIDI Timecode beachten Sie bitte Kapitel 5.

Die Playback X Regelmöglichkeiten werden dazu verwendet, die programmierten Speicherplätze des Speicherstapels abzuspielen bzw. auszugeben.

Sie können den Speicherstapel vom Speicherplatz-Fenster oder Cueline-Fenster über den Playback X Regler abspielen. Wahlweise ist dies auch über die Soft-Tasten im Cueline-Fenster möglich.

Sie können die Speicherplätze in aufsteigender Reihenfolge, mittels der GO Taste abspielen, oder einen bestimmten Speicherplatz anwählen und dann ausgeben.

Sprünge, Schleifen und Makro-Trigger können auch im Speicherstapel bereits programmiert sein.

## Speicherplatztrigger

Die verschiedenen Arten von Speicherplatz-Trigger (Wiedergabe-Optionen) sind im Echtzeit-Modus wie folgt möglich:

### Trigger per GO-Taste

Beim Drücken der GO-Taste wird generell ein programmierter Speicherplatz ausgegeben. Wenn der Trigger für den nächsten Speicherplatz auf GO steht, wartet die CUELINE am Ende der Haltezeit des vorangegangenen Speicherplatzes, bis erneut die GO-Taste gedrückt wird.

### Automatische Trigger

Wenn der Trigger für den nächsten Speicherplatz (nächste Cue) auf *Automatic* steht, springt die CUELINE am Ende der Haltezeit des vorangegangenen Speicherplatzes an den Start des nächsten Speicherplatzes und spielt diesen sofort ab. Wird auch für die Sequenz-Wiedergabe verwendet.

### At Time Trigger

Wenn der zuvor angezeigte Speicherplatz und dessen Haltezeit abgespielt wurde und der Trigger für den nächsten Speicherplatz auf *At Time* steht, wird über die CUELINE der nächste Speicherplatz in der angegebenen Zeit ausgegeben.

## Sprünge im Speicherstapel

Wenn die CUELINE das Ende der Haltezeit eines (mit einem Sprung versehenen Speicherplatzes) erreicht hat, wird sofort zum nächsten angegebenen Speicherplatz gesprungen.

Wenn der Trigger für den Speicherplatz auf automatisch eingestellt ist, fährt die Cueline weiter durch die Speicherplätze. Wenn der Trigger auf GO steht, wartet die CUELINE zum Starten des nächsten Speicherplatzes auf ein erneutes Drücken der GO Taste.

## Schleifen im Speicherstapel

Wenn eine Schleife in den Speicherstapel programmiert ist, springt die CUELINE am Ende der Haltezeit des letzten Speicherplatzes der Schleife wieder zurück zum Anfang der Schleife.

Wenn der Loop Trigger auf automatisch eingestellt ist, läuft die CUELINE fortwährend durch die Speicherplätze. Wenn der Loop Trigger auf GO steht, wartet die CUELINE am Anfang des ersten Speicherplatzes auf erneutes Drücken der GO Taste.

## Makrotrigger im Speicherstapel

Wenn im Speicherstapel ein Makro Trigger programmiert wurde, läuft das Makro nur, wenn der Speicherplatz via GO Taste, automatisch oder At Time getriggert wird.



Memory No.	Type	Type (FAC)	Address	Fade (Sec)	Fade (Min)	Fade (Max)	Speed
1	...	...	...	...	...	...	...
2	...	...	...	...	...	...	...
3	...	...	...	...	...	...	...
4	...	...	...	...	...	...	...
5	...	...	...	...	...	...	...
6	...	...	...	...	...	...	...
7	...	...	...	...	...	...	...
8	...	...	...	...	...	...	...
9	...	...	...	...	...	...	...
10	...	...	...	...	...	...	...
11	...	...	...	...	...	...	...
12	...	...	...	...	...	...	...

Grafik 7- 7: Speicherplatzfenster

## Nächsten Speicherplatz anwählen

Um einen Speicherplatz im Speicherplatzfenster auszuwählen, lesen Sie bitte Kapitel 5.

Um einen Speicherplatz im Cuelinefenster auszuwählen, lesen Sie bitte das Kapitel 9.

## Show und Wiedergabe starten

Bei der Wiedergabe des Speicherstapels empfehlen wir zur Überwachung die gleichzeitige Anzeige des Speicherplatz- oder Cueline-Fensters im Bildschirm.

1. Stellen Sie den Playback X MASTER und GRAND MASTER Regler auf 100% (ganz auf) und richten Sie den OVERRIDE (Überblend-) Regler in der mittleren Stellung ein. Vergewissern Sie sich, dass "Blackout" nicht aktiv ist.
2. Wählen Sie den ersten programmierten Speicherplatz an und drücken Sie die GO Taste auf der Gerätefront.  
Die Ausgänge blenden mit den programmierten Zeiten zum ersten Speicherplatz ein.  
Bei Anzeige des Cueline-Fensters wird die CUELINE (roter, vertikaler Balken) am Start des ersten Cues angezeigt und wandert dann von links nach rechts.
3. Wenn die CUELINE die Speichereinstellungen der Speicherplatzspuren passiert,

werden die Daten per DMX ausgegeben.

## Die GO-Taste

Um den nächsten Speicherplatz (angezeigt durch einen Balken im Speicherplatz- bzw. Cueline-Fenster) auszugeben, drücken Sie die GO Taste auf der Gerätefront oder des Cueline-Fensters.

Hierdurch wird eine Überblendung zum nächsten Speicherplatz herbeigeführt. Der Indikatorbalken wandert automatisch zum nächsten programmierten Speicherplatz, sobald die GO Taste gedrückt wurde.

Die Ausgänge blenden entsprechend der programmierten Blendzeiten zum nächsten Speicherplatz über.

Um versehentliches, mehrfaches Drücken der GO Taste zu verhindern, verfügt die GO-Taste (oder eine ihr entsprechende Fernsteuerungstaste) nicht über die Autorepeat-Fähigkeit.

## Die GO Previous-Taste

Die GO PREVIOUS Taste wird dazu verwendet, um vom aktuellen Speicherplatz zum vorher ausgegebenen Speicherplatz, unter Einhaltung der programmierten Blendzeiten, zu überblenden (wie eine Rück-Überblendung).

Drücken Sie die GO PREVIOUS Taste auf der Gerätefront oder wählen Sie GO Previous aus dem Cuelinefenster aus.

Hierdurch wird eine Überblendung zum zuvor ausgegebenen Speicherplatz ausgeführt. Der Indikatorbalken wandert automatisch zurück, sobald die GO PREVIOUS Taste gedrückt wird.

## BEMERKUNGEN - Go Previous Funktion

Der vorher ausgegebene Speicherplatz ist nicht notwendigerweise der eine, bevor der nächste im Speicherstapel.

Beispiel: Wenn der Speicherplatzausgang bis jetzt 1,2,3,4,5,10 ausgegeben hat und der aktuelle Speicherplatz Nummer 10 ist, bewirkt das Drücken der GO PREVIOUS Taste, dass Speicher 5 mit den Zeiten von Speicher 10 ausgegeben wird.

## Der Override (Überblend) Regler

Sie können die Wiedergabe des Speicherstapels mit Hilfe des Playback X OVERRIDE Reglers auf der Gerätefront beschleunigen bzw. verlangsamen.

Drehen des Reglers gegen den Uhrzeigersinn verlangsamt den Ablauf und Drehen im Uhrzeigersinn beschleunigt der Ablauf.

Sie können den eingestellten Wert des OVERRIDE Reglers im Fade Status Balken am unteren Rand des Bildschirms ablesen.



Grafik 7 - 8: Playback X Regelmöglichkeiten

## Die Pause-Taste

Sie können den Ablauf des Speicherstapels zu jedem Zeitpunkt durch die PAUSE Taste auf der Gerätefront oder des Cuelin-Fensters anhalten.

Wenn der Ablauf angehalten wurde, blinkt die PAUSE Taste.

Sie können den Ablauf des Speicherstapels neu starten, indem Sie die PAUSE Taste erneut drücken. Daraufhin erlischt die LED in der PAUSE Taste.

## Ende der Show

Wenn die CUELINE das Ende der Show erreicht hat (also die Haltezeit für den letzten Speicherplatz des Speicherstapels verstrichen ist), kehrt die Cueline wieder zum ersten Speicherplatz des Speicherstapels zurück.

Wenn der Trigger des ersten Speicherplatzes GO ist, wartet die CUELINE am ersten Speicherplatz bis erneut die GO Taste gedrückt wird.

Wenn der Trigger automatisch ist, startet die CUELINE sofort wieder die Wiedergabe.

## BEMERKUNGEN

### Anzeigemodus im Speicherplatzschirm

Bei der Wiedergabe des Speicherstapels, über das Speicherplatzfenster, empfehlen wir Ihnen den Darstellungsmodus auf **Programmed Memories/Follow** einzustellen. In diesem Modus werden nur die programmierten Speicherplätze angezeigt und die Darstellung folgt der Wiedergabe der Show.

Die Cursortasten, die direkte Zahleneingabe sowie die Maus, können dazu verwendet werden, um einen Speicherplatz anzuwählen, welcher nicht Teil der Sequenz ist. Dies kann dazu führen, dass der aktuelle Speicherplatz nicht mehr auf dem Bildschirm dargestellt wird.

Sollten Sie versuchen ein anderes, als das Speicherplatznummerfeld anzuwählen, einen Speicherplatz zu editieren oder vorzuschauen (Preview), so schaltet der Darstellungsmodus automatisch auf **All Memories/Stay** um.

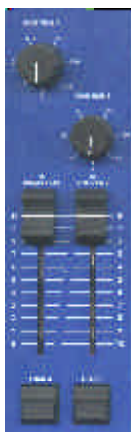
### Einen unprogrammierten Speicherplatz anwählen

Wenn ein unprogrammierter Speicherplatz angewählt und dann die GO Taste gedrückt wird, erscheint eine Fehlermeldung auf dem Bildschirm und der gelbe Indikatorbalken springt automatisch zum nächsten programmierten Speicherplatz des Speicherstapels.

### Multi-Part Szenen

Im normalen Modus: Unprogrammierte Kreise des Speicherplatzes werden auf null überblendet, wenn der Speicherplatz abgespielt wird.

Im Tracking Modus: Unprogrammierte Kreise des Speicherplatzes bleiben unbeeinflusst bei der Ausgabe des Speicherplatzes.



Grafik 8- 1: Playback A/B Regelmöglichkeiten

## Einführung

Die Playback A/B (Abrufsystem A/B) Funktion ermöglicht es, programmierte Speicherplätze (keine Multipart-Lichtstimmungen) auf die A MASTER und B MASTER Steller zu laden.

Die A MASTER und B MASTER Steller werden dazu verwendet, die Ausgabe der Speicherplätze zu steuern und Überblendungen zwischen Speicherplätzen vorzunehmen.

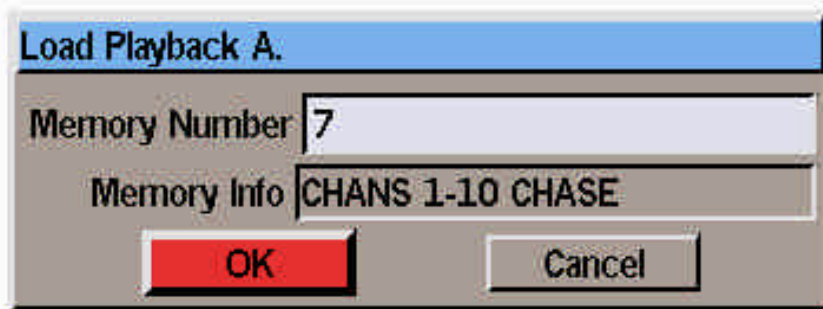
Sie können die A und B Blendzeiten unabhängig voneinander über die FADE TIME A und FADE TIME B Regler auf der Gerätefront einstellen.

Speicherplätze lassen sich automatisch auf die MASTER A/B Regler laden und werden ausgegeben, wenn einer dieser Regler einen Wert von 0% erreicht. Ein manueller Abfruf mit Ladefunktion ist ebenso möglich.

Der *Playback A/B* Modus, sowie die LTP-Triggerpegel der A und B MASTER, werden im Desk Setup definiert (siehe Kapitel 3).

Die Playback A/B Sektion arbeitet unabhängig von der Playback X Sektion in der Konsole.





Grafik 8 -2: "Playback A laden" Fenster

## Manual Load Funktion

Wenn Sie den Playback A/B im manuellen Modus betreiben, können Sie Speicherplätze auswählen und bei Bedarf auf die A und B MASTER laden.

## Master A mit Speicher laden

1. Stellen Sie den A MASTER Regler auf 0% und richten Sie die gewünschte Blendzeit mit dem FADE TIME A Regler ein.
2. Drücken Sie die LOAD A Taste auf der Gerätefront. Das *Load Playback A* Fenster wird geöffnet.
3. Geben Sie die gewünschte Speicherplatznummer ein und drücken Sie die OK Taste des Fensters.
4. Um den Speicherplatz auszugeben, ziehen Sie den A MASTER Regler ganz auf. Die Kreise des geladenen Speicherplatzes werden in der angegebenen Zeit eingeblendet.
5. Die LTP-Attribut- und Farbwechslerkreise des geladenen Speicherplatzes werden getriggert, sobald der A MASTER den Attribut Triggerpegel erreicht.

## Master B mit Speicher laden

Das Beladen sowie die Wiedergabe des B MASTERS entspricht dem Vorgang beim A MASTER, mit dem Unterschied, dass andere Regler verwendet werden (LOAD B, B MASTER, FADE TIME B).

## Auto Load Funktion

Wenn Sie Playback A/B auf 'Auto Load' eingestellt haben, werden automatisch neue Speicherplätze geladen, sobald ein Regler die 0% Position erreicht.

## A/B automatisch laden

1. Stellen Sie den A MASTER Steller auf 0% und den B MASTER Steller auf Maximum.
2. Beladen Sie den A MASTER, wie zuvor beschrieben, mit einem Speicherplatz.
3. Ziehen Sie nun den A MASTER Regler ganz auf und den B MASTER Regler ganz zu. Der auf A geladene Speicherplatz wird ausgegeben und auf B wird automatisch der nächste Speicherplatz geladen.
4. Ziehen Sie den A MASTER zurück auf 0% und den B MASTER wieder ganz auf. Es erfolgt eine Überblendung der beiden Speicherplätze. Der nächste Speicherplatz wird automatisch auf den A MASTER geladen.

## Bildschirmanzeige

Die Fade Status Anzeige am unteren Rand des Bildschirms zeigt Ihnen die aktuell geladenen Speicherplätze der A und B MASTER an (sofern zutreffend).

## A/B Masters leeren

Um einen A MASTER oder B MASTER zu löschen, beladen Sie den Regler mit Speicherplatz null oder entfernen Sie den Speicherplatz der geladen wurde.

## BEMERKUNGEN

### Blendzeit A/B

Wenn Sie den FADE TIME A oder B Regler auf null stellen, wird die Blendzeit durch die Geschwindigkeit bestimmt, mit der Sie die Regler bewegen.

### Manuelles Laden von A/B

Sollten Sie versuchen eine unprogrammierte oder eine Multipart-Lichtstimmung auf die A oder B MASTER zu laden, erscheint eine Fehlermeldung. Sollten sich die A MASTER oder B MASTER Regler zum Zeitpunkt des Ladens eines neuen Speicherplatzes nicht auf 0% befinden, beginnt die Wiedergabe des Speicherplatzes im angegebenen Reglerpegel.

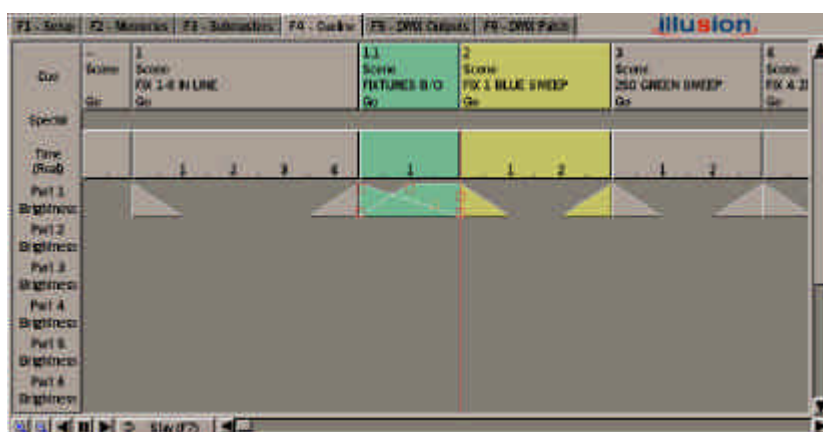
### Einbruchfreie Überblendungen

Sie können einbruchfreie Überblendungen ermöglichen, sofern die auf den A und B MASTERN geladenen Speicherplätze, beide Lichtstimmungen sind und Sie die beiden Regler gleichzeitig bewegen.

### Auto Load

Sollten sich im Speicherstapel Multipart-Lichtstimmungen befinden, werden diese beim automatischen Laden der A und B Master ignoriert.

Bewegen eines einzelnen Stellers (A MASTER oder B MASTER) lädt automatisch den nächsten Speicherplatz ein, sobald der Regler wieder die Null-Position erreicht.



Grafik 9- 1: Cueline-Fenster im Monitorschirm

## Einführung

Die Cueline ist eine grafische Repräsentation des Speicherstapels und stellt die selben Daten wie das Speicherplatzfenster dar.

Sie können Speicherplatzdaten auch innerhalb des Cueline-Fensters editieren und ablaufen lassen, falls Sie diese Art bevorzugen.

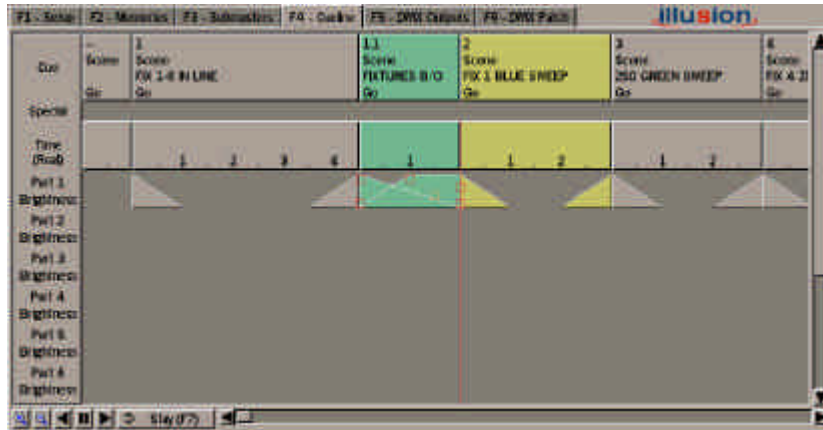
Alle Veränderungen an den Speicherplatzdaten des Speicherstapels innerhalb des Cueline-Fensters, werden auch im Speicherplatzfenster dargestellt und umgekehrt.

Um die Funktionen des Cueline-Fensters nutzen zu können, muß die Konsole mit einer Maus und einer Tastatur ausgerüstet sein.

### **BEMERKUNGEN - Speicherplätze und Cues**

*Dieses Kapitel bezieht sich auf die 'Cues' im Cueline Fenster. Eine Cue ist genau wie ein Speicherplatz im Speicherplatzfenster, mit den jeweiligen Zusatzinformationen (Speicherplatznummer, Speicherplatztyp, Name, Blend- und Haltezeiten, Kreisdaten sowie Modifizierer).*





Grafik 9 - 2: Cueline-Fenster

## Cueline-Fenster

Sie können das Cueline-Fenster zur Programmierung, Editierung und Wiedergabe der Cues im Speicherstapel verwenden.

Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F4 oder klicken Sie auf *Cueline* Taste des Bildschirms, um das Cueline Fenster auf den Monitor zu bringen.

Alle programmierten Cues, inklusive Speicherplatz 'Null --' werden in der Cueline angezeigt.

Unprogrammierte Cues werden nicht im Cueline-Fenster angezeigt.

Der Hauptbereich der Cueline besteht aus einer Anzahl horizontaler Spuren. Die Namen der Spuren befinden sich auf der linken Seite der Cueline.

## Cue-Spur

Die Cue-Spur zeigt die Speicherplatznummer, Art, Information und Triggerdaten des Cues

## Special Spur

Die zweite Spur ist die Special Spur und zeigt die Sprünge, Schleifen und Makro-Trigger, sowie wie die Informationen des Speicherstapels an Beachten Sie bitte Kapitel 7).

## Time Spur

Die dritte Spur ist die Zeit ('Time') Spur und zeigt die Dauer jedes Cues an.

## Speicherplatz-Datenspuren

Die restlichen Spuren zeigen die Daten-Informationen für jeden Cue.

Die Speicherplatz-Datenspuren werden mit *Part 1 Brightness, Part 1 Colour, Part 1 Beamshape, Part 1 Position, Part 2 Brightness .... Part 8 Position* bezeichnet.

Die *Brightness* (HTP) Spur für jeden Part wird immer auf dem Schirm angezeigt.

Das Anzeigen der *Colour, Beamshape* und *Position* Spuren kann durch Drücken der zugehörigen Attributtasten auf der Gerätefront umgeschaltet werden.

Die Timingdaten für jeden programmierten Teil einer Multipart-Lichtstimmung werden in der zugehörigen Spur angezeigt.

## Zoom-Tasten

Mit den Zoom-Tasten können Sie die Cueline oder Teile davon in verschiedenen Vergrößerungen darstellen und betrachten.

## Playback Tasten

Anklicken einer der drei Soft Playback Tasten des Cueline-Fensters entspricht dem Drücken der GO, PAUSE oder GO PREVIOUS Tasten auf der Gerätefront.

## Display Mode (Anzeigemodus) Taste F7

Die Display Mode (Anzeigemodus) Taste F7 schaltet zwischen dem *Stay* und *Follow* Modus um.

Wenn *Stay* ausgewählt wurde, bewegt sich der rote Cueline-Balken nach rechts auf dem Bildschirm.

Wenn *Follow* ausgewählt wurde, verbleibt der rote Cueline-Balken in der Mitte des Bildschirms und die Spuren bewegen sich stattdessen dahinter von rechts nach links.

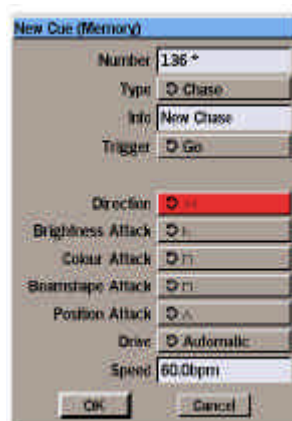
Wir empfehlen diesen Darstellungsmodus zur Wiedergabe der Show, da Sie so immer den aktuell wiedergegebenen Speicherplatz in der Mitte des Bildschirms verfolgen können.

## Aktuelle (Current), Nächste (Next), ausgewählte Cues

Ein grüner Indikatorbalken (Zeile) erscheint in dem Cue, welcher gerade ausgegeben wird. Die Cueline selbst (eine vertikale rote Linie), zeigt den Fortschritt innerhalb des aktuellen Cues an.

Ein gelber Indikatorbalken (Zeile) zeigt auf den nächsten (auszugebenden) Cue.

Falls Sie als Darstellungsmodus *Stay* gewählt haben, können Sie den ausgewählten Cue anhand der roten Editierungsfelder innerhalb der Speicherplatzspuren erkennen. Diese Kästchen werden zum Einstellen der Blendzeiten verwendet (dazu später mehr).



Grafik 9 -3 : "Cue einfügen" Fenster

## Cues programmieren

Die folgenden Abschnitte beschreiben, wie Sie neue Cues innerhalb des Cueline-Fensters hinzufügen und programmieren können.

Wenn Sie Cues innerhalb des Cueline-Fensters programmieren, empfehlen wir Ihnen den *Stay* Modus einzustellen (siehe vorher beschrieben). So vermeiden Sie, dass die Darstellung zurück zum aktuellen Speicherplatz springt.

## Einen Cue auswählen

Sie haben verschiedene Möglichkeiten einen Cue anzuwählen:

- Drücken Sie die MEMORY Taste auf der Gerätefront. Das *Select Memory* Fenster wird angezeigt. Geben Sie die gewünschte Cue (Speicherplatz) Nummer in das Feld ein und drücken Sie die OK Taste des Fensters.
- Verwenden Sie die < und > Tasten der Gerätefront oder der Tastatur, um Cue für Cue durch die Cueline zu blättern.
- Positionieren Sie den Mauszeiger auf dem gewünschten Cue in der Cue Spur und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf.

## Neue Cues hinzufügen

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Cue-Spur an der Stelle, an welcher Sie einen neuen Cue hinzufügen wollen (siehe auch Bemerkungen). Es öffnet sich ein Menüfenster mit weiteren Optionen.
2. Wählen Sie die *Insert* ('Hinzufügen') Option des Menüs. Das *New Cue* Fenster öffnet sich.
3. Das *Number Feld* enthält die Standard Cue Nummer, welche darauf beruht, an welcher Stelle Sie einen neuen Cue einfügen wollen. Sie können diese verändern (siehe auch Bemerkungen).
4. Verändern Sie gegebenenfalls die vorgegebenen Werte der restlichen Felder, falls gewünscht.
5. Klicken Sie auf die OK Taste des Fensters. Das *New Cue* Fenster wird geschlossen und eine Warnmeldung wird angezeigt. Diese Meldung deutet darauf, dass die Kreisdaten des Cues momentan auf null gesetzt sind.
6. Um die Kreisdaten des neuen Cues zu verändern, klicken Sie auf die *Edit Live* oder *Edit Blind* Tasten des Fensters. Es öffnet sich das Kreisdatenfenster. Stellen Sie Kreispegel wie gewünscht ein und speichern Sie die Daten. Um die Kreisdaten bei null zu belassen, klicken Sie auf die *Edit Later* Taste des Fensters.
7. Sobald der neue Cue hinzugefügt wird, werden auch die Nummer, der Typ, die Information sowie die Trigger Daten in der Cue Spur angezeigt. Die grafische Repräsentation des

Überblendvorgangs, sowie die Haltezeiten, werden in der Part 1 Spur angezeigt. Der gelbe Indikatorbalken zeigt auf den neuen Cue.

### BEMERKUNGEN

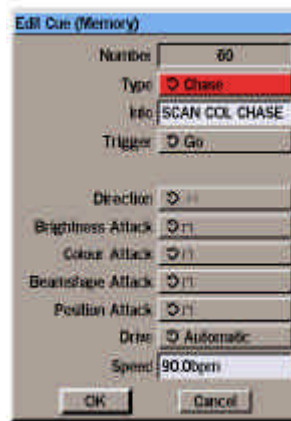
#### Memory X Go

Die Eingabe von MEMORY X GO innerhalb des Cueline Fensters entspricht der Auswahl von Speicherplatz x über das *Select Memory* ('Speicherplatz wählen') Fenster und dem nachfolgenden Drücken der GO Taste, um zum angewählten Speicherplatz zu überblenden.

#### Cues Ein- und Hinzufügen

Um einen neuen Cue am Ende der Cueline einzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste nach dem letzten Cue in die Cue Spur.

Um zwischen zwei existenten Cues einen Cue einzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Nähe des Übergangs der beiden Cues. Die vorgegebene Cuenummer können Sie modifizieren, innerhalb des Bereichs der beiden Cues.



Grafik 9 -4 : "Cue editieren" Fenster

## Cues editieren

Die Daten jedes programmierten Cues können von innerhalb des Cueline-Fenster editiert werden.

## Bearbeitungsfelder editieren

Wenn Sie einen Cue im *Stay* Modus anwählen, erscheinen verschiedene rote Bearbeitungsfelder (Kästchen).

Jedes rote Bearbeitungsfeld bezieht sich direkt auf eine der Verzögerungs-, Blend-, Übergangs- oder Haltezeiten für den angewählten Cue.

### Felder der HTP-Kreisspuren:

Oben Links: Delay Down  
 Unten Links: Delay Up  
 Oben Rechts: Fade Up  
 Unten Rechts: Fade Down  
 Mitte Rechts: Dwell

Das orangene Kästchen stellt die Ein- und Ausblendzeiten gleichzeitig ein.

### Felder der Farbspuren:

Links: Colour Delay  
 Rechts: Colour Transition (Fade)

### Felder der Beamshapespuren:

Links: Beamshape Delay  
 Rechts: Beamshape Transition (Fade)

### Felder der Positionsspuren:

Links: Position Delay  
 Rechts: Position Transition (Fade)

## Art, Information, Trigger und Modifizierer editieren

1. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den gewünschten Cue in der Cue Spur und drücken Sie rechte Maustaste. Es öffnet sich ein Menü mit verschiedenen Optionen.
2. Wählen Sie die *Edit* Option an und es öffnet sich das *Edit Cue* Fenster mit den aktuellen Werten der Cue Parameter.
3. Modifizieren Sie die Felder wie gewünscht und klicken Sie dann auf die OK Taste des Fensters, um die Veränderungen zu bestätigen und das *Edit Cue* Fenster zu schließen.

## Blendzeiten editieren

Die Blendzeiten eines Cues, oder Teil eines Multipart Cues, können innerhalb des Cueline Fenster wie folgt editiert werden:

1. Wählen Sie den zu editierenden Cue an. Fünf Bearbeitungsfelder, in der Form von kleinen roten Quadraten, erscheinen auf Spur 1 (oder den entsprechenden Spuren bei programmierten Teilen einer Multipart-Lichtstimmung).
2. Um die Verzögerung oder die Blendzeiten einzustellen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende rote Kästchen, halten Sie die Maustaste und ziehen Sie den Mauspfel auf den gewünschten Wert. Die Zeit wird gleich neben dem Kästchen als Wert angezeigt.
- 3.
- 4.

5. Lassen Sie die Maustaste los, wenn der entsprechende Wert daneben angezeigt wird.

## Überblendzeit editieren

Die Fade Up (Einblend-) und Fade Down (Ausblend-) Zeiten können Sie wie zuvor individuell, oder wie folgt als Ganzes zusammen editieren:

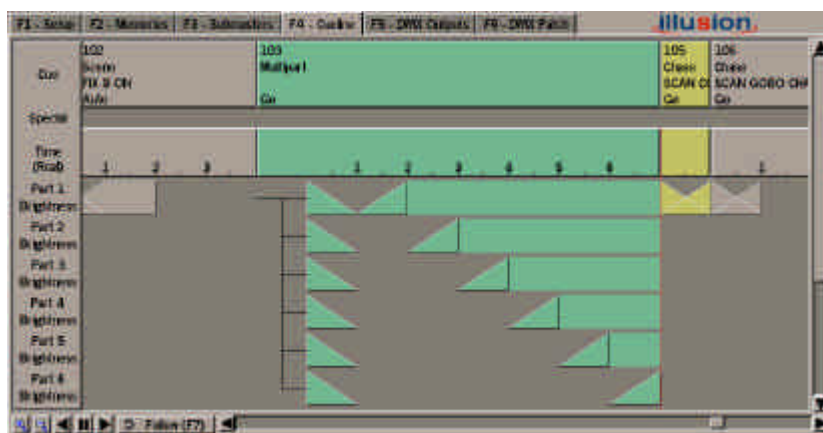
1. Wählen Sie den zu editierenden Cue an.
2. Klicken Sie das orange Bearbeitungsfeld an, halten Sie die Maustaste und ziehen Sie das Kästchen je nach gewünschtem Wert vor und zurück.
3. Lassen Sie die Maustaste wieder los.

## Haltezeiten editieren

Die Haltezeit (Dwell Time) eines Cues, oder Teil einer Multipart-Lichtstimmung, können Sie innerhalb des Cueline Fensters wie folgt editieren:

1. Wählen Sie den zu editierenden Cue an. Auf der Spur 1 erscheinen 5 rote Bearbeitungsfelder.
2. Das mittlere rote Kästchen an der rechten Kante dient der Editierung der Dwell (Halte)-Zeit. Klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, halten Sie die Maustaste und ziehen Sie den Mauspfel vor oder zurück. Die Haltezeit wird neben dem Bearbeitungsfeld angezeigt.
3. Lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie die gewünschte Haltezeit (Dwell Time) eingestellt haben.





Grafik 9 -5: Cueline-Fenster mit einer Multipart-Lichtstimmung

### Kreisdaten editieren

Sie können die Kreisdaten eines Cues (oder eines Teiles im Multipart) wie folgt innerhalb des Cueline Fensters editieren:

1. Wählen Sie den zu editierenden Cue an.
2. Positionieren Sie den Mauszeiger auf die entsprechende Spur.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Fenster und wählen Sie die *Edit Live* oder *Edit Blind* Option aus dem Menü aus. Das Kreisdatenfenster wird angezeigt.
4. Stellen Sie die Kreisdaten wie gewünscht ein.

### Informationen editieren (Multipart-Lichtstimmungen)

1. Wählen Sie den gewünschten Cue an.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Spur des entsprechenden Teiles im Cue und wählen Sie die *Edit Info* Option des Menüs an. Ein Fenster öffnet sich.
3. Editieren Sie den Informationstext wie gewünscht und klicken Sie anschließend auf die *OK* Taste des Fensters.

### Cues in der Vorschau

Sie können die Kreisdaten eines Cues (oder eines Teiles im Multipart) im Cueline Fenster wie folgt vorschauen:

Wählen Sie den gewünschten Cue an. Drücken Sie die *PREVIEW* Taste oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spur 1 (oder auf die entsprechende Spur der Multipart-Lichtstimmung) und wählen Sie die *Preview* Option des Menüs. Das Kreisdatenfenster wird angezeigt.

Zur Vorschau weiterer Cues verwenden Sie die Links/Rechts Pfeiltasten oder klicken auf die *Previous* und *Next* Tasten in der Kopfzeile im Kreisdatenfenster.

Um den Vorschaumodus zu beenden, drücken Sie erneut die *PREVIEW* Taste. Die LED in der *PREVIEW* Taste erlischt und das Kreisdatenfenster wird geschlossen.

### Cues löschen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den gewünschten Cue und wählen Sie *Delete* (Löschen) Option des Menüs an.

Es öffnet sich ein Bestätigungsdialog mit folgenden Optionen: *OK*, *Preserve Data* (F7) und *Cancel* (F8)

Drücken Sie die *Preserve Data* Taste, um den Löschvorgang des Speicherplatzes zu bestätigen, aber die programmierten Dimmerkreis und Fixture Parameterdaten in spätere Speicherplätze zu konservieren (**nur im Partial Modus**).

Drücken Sie die *Cancel* Taste, um den Vorgang abzubrechen.

### Cues kopieren

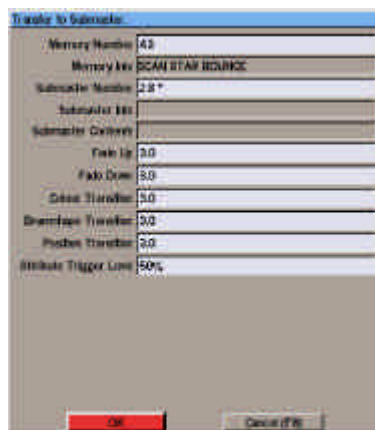
Sie können einen kompletten Cue auf einen anderen Cue in der Cueline wie folgt kopieren:

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Cue Spur des zu kopierenden Cues. Wählen Sie die *Copy* Option aus dem Menü aus. Das *Copy* Fenster wird angezeigt.

Geben Sie die Ziel-Cuenummer ein und bestätigen Sie mit der *OK* Taste des Fensters.

Wenn der Ziel-Cue unprogrammiert ist, wird der angewählte Cue in das Ziel kopiert und das *Copy* Fenster geschlossen.

Wenn der Ziel-Cue bereits programmiert wurde, wird eine Warnmeldung ausgegeben. Klicken Sie auf die *Overwrite* Taste, um den Ziel-Cue zu überschreiben.



Grafik 9 - 6: Transfer-Fenster

## Cues auf Submaster übertragen

Sie können programmierte Cues auf die Submaster übertragen und dann ausgeben, indem Sie den jeweiligen Submaster Regler aufziehen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Cue, der übertragen werden soll (Speicherplatz) und wählen Sie die *Transfer* Option aus dem Menü an. Das Transfer Fenster wird angezeigt.

Geben Sie die Submasternummer in das Feld ein. Stellen Sie gegebenenfalls die Submasterparameter ein.

Klicken Sie auf die OK Taste des Transfer Fensters, um den Transfer abzuschließen.

Wenn der angegebene Submaster unprogrammiert ist, wird der Cue (Speicherplatz) auf den Submaster übertragen und das Transfer Fenster geschlossen.

Wenn auf den angegebenen Submaster bereits belegt ist, wird eine Warnmeldung ausgegeben. Klicken Sie auf die *Overwrite* (Überschreiben) Taste, um die Kreisdaten mit dem aktuellen Cue zu überschreiben.

## Zoom-Tasten

Mit den Zoom Tasten können Sie die Cueline, oder Teile davon, in verschiedenen Vergrößerungen betrachten.

Die größte Vergrößerungstufe zeigt etwa 12 Sekunden der Cueline und die kleinste etwa 1 Stunde und 40 Minuten auf dem Bildschirm an.

## Scrollbalken

Sie können den Scroll Balken auf zwei Arten dazu verwenden, Teile der angezeigten Cueline darzustellen.

Klicken Sie mit der linken Maustaste und halten Sie die Taste gedrückt. Bewegen Sie jetzt den Scrollbalken mit der Maus nach Links oder Rechts und lassen Sie die Maustaste wieder los.

Klicken Sie links oder rechts neben den Scrollbalken. Die Anzeige der Cueline bewegt sich entsprechend nach links oder rechts.

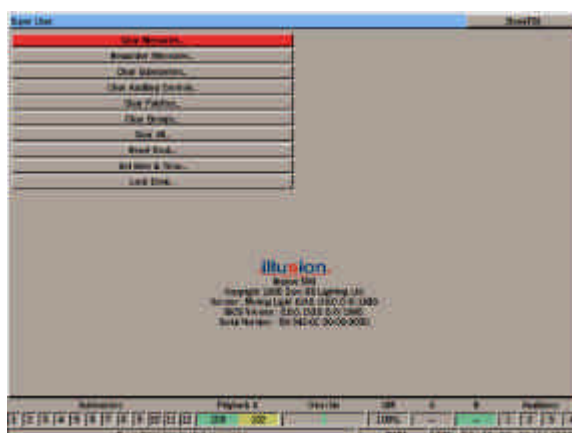
## Playback (Wiedergabe) Tasten

Anklicken einer der drei Soft Playback Tasten des Cueline Fensters entspricht dem Drücken der GO, PAUSE und GO PREVIOUS Tasten auf der Gerätefront.

### **BEMERKUNGEN - Cues übertragen**

*Multipart-Lichtstimmungen können nicht auf Submaster übertragen werden. Eine Warnmeldung erscheint, sollten Sie dies dennoch versuchen.*

*Die Informationen eines Cues werden beim Transfer des Cues automatisch in das Informationsfeld des Submasters kopiert.*



Grafik 10 - 1: Super User Bildschirm

## Super User öffnen

Um das Super User Menü zu öffnen, drücken und halten Sie die < und > Tasten auf der Gerätefront der Konsole und drücken Sie gleichzeitig die F8 Taste.

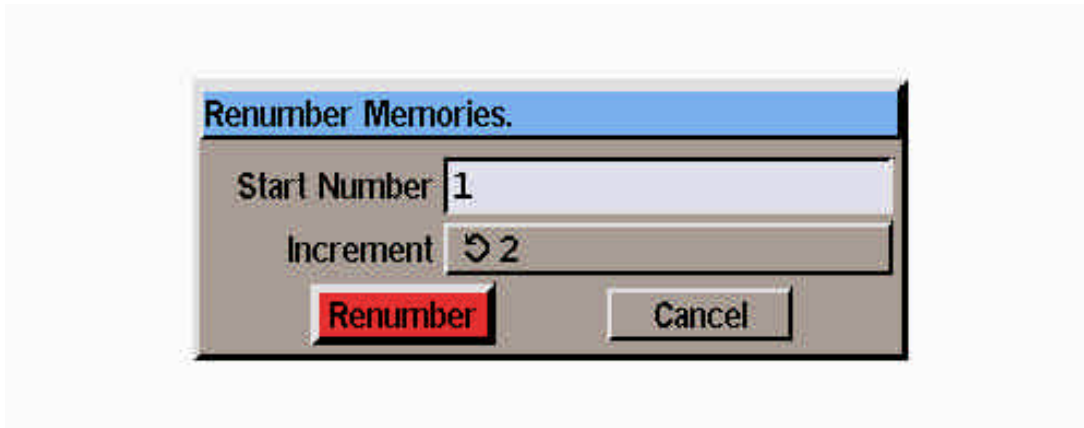
Es öffnet sich das Super User Fenster auf dem Bildschirm, welches folgende Optionen enthält:

- *Clear Memories (Speicherplätze löschen)*
- *Renumber Memories (Speicherplätze neu nummerieren)*
- *Clear Submasters (Submasters löschen)*
- *Clear Auxiliary Controls (AUX-Tasten löschen)*
- *Clear Palettes (Paletten löschen)*
- *Clear Groups (Gruppen löschen)*
- *Clear All (Alles löschen)*
- *Reset Desk (Konsole zurücksetzen in den Werkszustand)*
- *Set Date and Time (Datum und Zeit einstellen)*
- *Lock Desk (Konsole mit Code schützen)*

Die Versionsnummer der Software, BIOS-Nummer/Version, sowie die Konsolenseriennummer, werden ebenfalls im Super User angezeigt.

Verwenden Sie die Hoch/Runter Cursortasten oder die Maus zur Anwahl der gewünschten Option.





Grafik 10 - 2: Speicherplätze neu nummerieren

## Speicherplätze löschen

Mit dieser Option löschen Sie alle programmierten Speicherplätze in der Konsole.

Falls Sie zuvor Speicherplätze auf die Submaster oder A/B Master übertragen haben, werden die entsprechenden Submaster und A/B Master ebenso gelöscht.

Wählen Sie die *Clear Memories* (Speicherplätze löschen) Option des Super User Fensters an. Es erscheint ein Bestätigungsdialog.

Mit der *OK* Taste des Fensters bestätigen den Vorgang.

## Speicherplätze neu nummerieren

Mit dieser Option können Sie alle programmierten Speicherplätze entsprechend den angegebenen Parametern neu nummerieren.

Beispiel: Wenn Sie die programmierten Speicherplätze durch die Angabe einer Startnummer 10 neu nummerieren und jedesmal um 5 erhöhen, lauten die neuen Speicherplätze 10, 15, 20...

Wählen Sie die *Renumber Memories* Option aus dem Super User Fenster an. Es erscheint das *Renumber Memories* Fenster auf dem Bildschirm.

Geben Sie die Startnummer in das Feld ein. Geben Sie den gewünschten Erhöhungsfaktor an (0.1, 0.2, 0.5, 1, 2, 5 oder 10).

Klicken Sie auf die *Renumber* Taste des Fensters.

Es öffnet sich ein Fenster und meldet entweder, dass die Neunummerierung erfolgreich verlief, oder das Probleme durch die angegebenen Werte aufgetreten sind.

Speicherplätze, welche auf Submaster übertragen wurden, werden automatisch neu nummeriert.

## Submasters löschen

Mit dieser Option löschen Sie die Daten aller programmierten Submaster in der Konsole.

Wählen Sie die *Clear Submasters* Option des Super User Fensters an. Es erscheint ein Bestätigungsdialog.

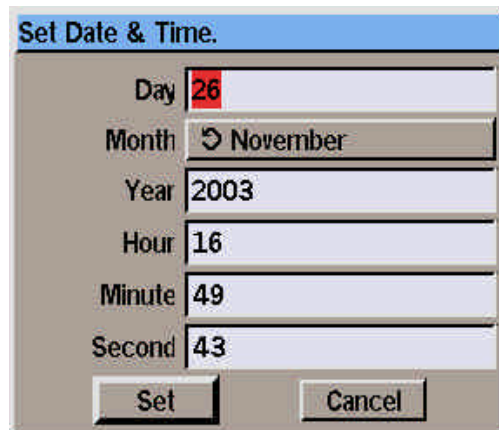
Drücken Sie die *OK* Taste des Fensters, um den Vorgang zu bestätigen.

## AUX-Tasten löschen

Mit dieser Option löschen Sie alle AUX-Zusatzkreise in der Konsole.

Wählen Sie die *Clear Auxiliary Controls* Option des Super User Fenster an. Es erscheint ein Bestätigungsdialog.

Klicken Sie auf die *OK* Taste des Fensters, um den Vorgang zu bestätigen.



Grafik 10- 3: Datum und Zeit einstellen

## Paletten löschen

Mit dieser Option löschen Sie alle Paletten-Speicher in der Konsole.

Jede Palette, welche auf Speicherplatz oder Submasterdaten hinweist, wird durch die absoluten Werte ersetzt, die in der Palette programmiert wurden.

Wählen Sie die *Clear All* Option des Super User Fensters an. Es erscheint ein Bestätigungsdialog.

Klicken Sie auf die *OK* Taste des Fensters, um den Vorgang zu bestätigen.

## Gruppen löschen

Mit dieser Option löschen Sie die Daten aller Gruppen.

Wählen Sie die *Clear Groups* Option des Super User Fensters an. Es erscheint ein Bestätigungsdialog.

Klicken Sie auf die *OK* Taste des Fensters, um den Vorgang zu bestätigen.

## Alles löschen (Clear All)

Mit dieser Option löschen Sie alle Speicherplätze, Submaster, Paletten, Gruppen und Zusatzregler in der Konsole.

Wählen Sie die *Clear All* Option des Super User Fensters an. Es erscheint ein Bestätigungsdialog.

Klicken Sie auf die *OK* Taste des Fensters, um den Vorgang zu bestätigen.

## Konsole zurücksetzen

Mit dieser Option löschen Sie alle Speicherplätze, Submaster, Paletten, Gruppen und Zusatzregler in der Konsole. Auch das DMX-Patch und die Zuweisung der Multifunktions-Scheinwerfer werden komplett gelöscht und/oder zurückgesetzt.

Außerdem werden die Einstellungen (Defaults) auf ihre Werkseinstellungen zurückgesetzt. Die Konsole ist mit 120 Kreisen auf 1:1 gepatcht. Der Recovery Modus aktiviert und der Programm-Modus steht auf Partial.

Wählen Sie die *Reset Desk* Option des Super User Fensters an. Es erscheint ein Bestätigungsdialog.

Klicken Sie auf die *OK* Taste des Fensters, um den Vorgang zu bestätigen.

## Datum und Zeit einstellen

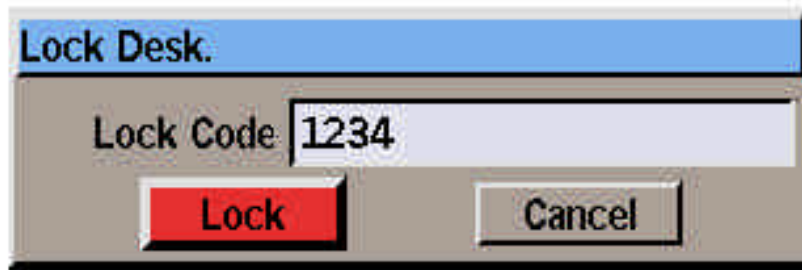
Mit dieser Option können Sie die Uhrzeit und das Datum in der Konsole einstellen. Sie können den Tag (*'Day'*), Monat (*'Month'*), das Jahr (*'Year'*), die Stunden (*'hours'*) und Sekunden (*'seconds'*) Felder getrennt einstellen.

Wählen Sie die *Set Date and Time* Option des Super User Bildschirms an. Das Date and Time Fenster wird angezeigt.

Verwenden Sie die Cursortasten oder die Maus zur Anwahl des gewünschten Feldes und justieren Sie die Werte wie gewünscht.

Klicken Sie auf die *Set* Taste des Fensters, um die neuen Einstellungen zu bestätigen. Das Date and Time Fenster wird geschlossen.

Die Uhr in der Informationszeile am unteren Rand des Bildschirms wird mit der neuen Zeit und dem neuem Datum aktualisiert.



Grafik 10 - 4: "Konsole sichern" Fenster

## Lock Desk Funktion (Konsole sichern)

Wenn die Konsole gesichert (**locked**) ist, sind alle Editierungsmöglichkeiten deaktiviert (es können z.B. keine Setup-, Speicherplatz- oder Submasterdaten verändert werden) und es erscheint ein kleines Symbol (Icon) am unteren Rand des Bildschirms.

Sie können die Editierungsmöglichkeiten nur wieder freischalten, indem Sie die Sicherungsfunktion im Super User Modus wieder abschalten.

## Konsole sichern

1. Wählen Sie die *Lock Desk* Option des Super User Fensters an. Es erscheint das Lock Desk Fenster.
2. Geben Sie einen 4-stelligen Zifferncode über die Gerätefront oder die Tastatur ein und drücken Sie auf die *Lock* Taste des Fensters.

Das Fenster wird geschlossen und das 'Lock' Symbol erscheint im Informationsbalken am unteren Rand des Bildschirms.

## Konsole entsichern

1. Wählen Sie die *Lock Desk* Option des Super User Fensters an. Das Lock Desk Fenster erscheint.  
Geben Sie den selben 4-stelligen Zifferncode ein, mit dem Sie die Konsole zuvor gesichert haben und drücken Sie auf die *Unlock* Taste des Fensters. Falls die Eingabe korrekt war, wird die Konsole entsichert. Ansonsten erscheint eine Fehlermeldung.

## Super User Modus verlassen

Klicken Sie auf die *Close* Taste des Super User Fensters oder drücken Sie die F8 Taste auf der Gerätefront. Das Super User Fenster wird geschlossen.

## BEMERKUNGEN

### Gesicherte Konsole

*Sollte jemand versuchen Daten zu editieren, während die Konsole gesichert ist, so wird eine Fehlermeldung ausgegeben.*

### Spezieller Entsicherungscode

*Jede Konsole verfügt über einen eigenen (einzigartigen) Entsicherungscode, welcher unabhängig vom 4-stelligen Code ist, den Sie eingegeben haben. Kontaktieren Sie gegebenenfalls Ihren Händler oder Zero 88 für weitere Informationen.*

Grafik 11 - 1: DMX-Ausgangsschirm

## Einführung

Dieses Kapitel umfasst die folgenden Eigenschaften und Zusatzfunktionen der Illusion 500 Konsole:

- *DMX Output Screen* (DMX-Ausgabefenster)
- *DMX Patch Screen* (DMX-Patch Fenster)
- *Auxiliary Outputs* (AUX-Zusatzausgänge)
- *Topset* (Pegelbegrenzung)
- *Macros* (Makros)
- *Entering Channel Values* (Kreiswerte eingeben)
- *Entering Text* (Texte eingeben)
- *Entering Times* (Zeiten eingeben)
- *DMX In* (DMX-Eingang)
- *Upgrading Software* (Software aktualisieren)





Grafik 11 - 2: DMX-Patchschirm

## DMX-Ausgabefenster

Das DMX Ausgabefenster zeigt die aktuellen DMX-Ausgabewerte (0-255) für jeden DMX-Kanal (1-512) an.

Die Farbe des DMX-Kreises deutet auf den Status hin.

**Gelb** - Ein Konsolen- oder Zusatzkreis ist an diesen DMX-Kanal gepatcht und die Ausgabe ist zur Zeit statisch.

**Grün** - Ein Konsolen- oder Zusatzkreis ist an diesen DMX-Kanal gepatcht und die Ausgabe erhöht sich gerade.

**Rot** - Ein Konsolen- oder Zusatzkreis ist an diesen DMX-Kanal gepatcht und die Ausgabe reduziert sich gerade.

**Grau** - Zu diesem DMX-Kanal ist momentan kein Konsolen- oder Zusatzkreis gepatcht.

## DMX-Patchfenster

Das DMX-Patchfenster zeigt, welche Konsolen- und Zusatzkreise an die 512 DMX-Kanäle gepatcht sind.

Es zeigt ebenfalls alle proportionalen Patchwerte für die Kreise an, welche nicht zu 100% gepatcht wurden.

Der Text jeder DMX-Kreis Box und die Hintergrundfarbe zeigt die Patchingdaten und den Ausgangsstatus an.

**Cn** - Dimmerkreis 'n' ist gepatcht.

**Fn** - Fixture 'n' ist gepatcht.

**An** - Auxiliary Regler 'n' ist gepatcht

**Leer** - Nichts wurde gepatcht

**Gelb** - Ein Dimmerkreis, Fixture oder Auxiliary wurde an diesen DMX-Kanal gepatcht und der Ausgang ist statisch.

**Grün** - Ein Dimmerkreis, Fixture oder Auxiliary wurde an diesem DMX-Kanal gepatcht und die Werte steigen an.

**Rot** - Ein Dimmerkreis, Fixture oder Auxiliary wurde an diesem DMX-Kanal gepatcht und die Werte sinken ab.

**Grau** - Nichts ist an diesem DMX-Kanal gepatcht.

## BEMERKUNGEN

### DMX-Ausgang und DMX-Eingang

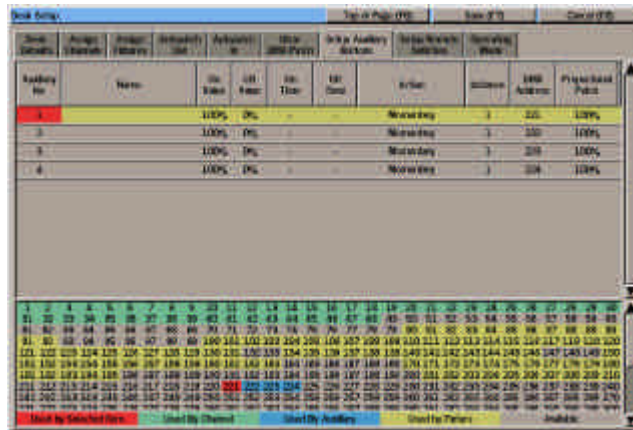
Das DMX-Ausgabefenster zeigt nur die, von der Illusion Konsole generierten, DMX Kreise an.

Wenn das optionale SMPTE/MIDI/DMX In Upgrade Kit installiert wurde, werden eingehende DMX-Daten mit den normalen Illusion Ausgängen auf HTP-Basis gemischt. Dieses wird im DMX-Ausgabefenster angezeigt.

### DMX-Ausgabe und Patch-Fenster

Verwenden Sie die Cursor Hoch/Runter Tasten oder den Scrollbalken, um durch die Ausgabe- und Patch-Tabellen zu blättern und höhere DMX-Kreisnummern einzugeben.





Grafik 11 - 3: "AUX-Tasten einstellen"

## Zusätzliche AUX-Ausgänge

Die DMX-Ausgabe einer AUX-Zusatztaste setzt sich aus den *On*, *Off*, *On Time*, *Off Time* und *Action* Einstellungen zusammen. Diese Werte werden im Desk Setup definiert (siehe Kapitel 3 für weitere Details).

Wenn der DMX-Ausgang auf *On Value* gestellt wird, leuchtet die rote LED in der AUX CONTROL Taste.

Wenn der DMX-Ausgang auf *Off Value* gestellt wird, erlischt die rote LED in der AUX CONTROL Taste.

Während der DMX-Ausgang einer AUX-Zusatztaste auf- oder abblendet, blinkt die rote LED in der AUX CONTROL Taste.

Der AUX-Bereich in der Fade Status Leiste auf dem Bildschirm zeigt an, ob die Zusatztasten An (grün), Aus (grau) sind oder gerade ein-/ausblenden (rot).

## Momentary Action (Taster-Funktion)

1. Drücken und Halten Sie die gewünschten AUX CONTROL Tasten auf der Gerätefront.
2. Die DMX-Kanäle werden in der eingegebenen Fade In Time (Einblendzeit) vom 'Off' Wert in den 'On' Wert eingeblendet und verbleiben auf dem 'On' Wert, solange die Taste gehalten wird.
3. Lassen Sie die AUX CONTROL Taste los.

Die Ausgabe des entsprechenden DMX-Kanals blendet vom 'On' Wert zum 'Off' Wert innerhalb der Fade Off (Ausblendzeit) und verbleibt dann auf dem 'Off' Wert.

Wenn die AUX CONTROL Taste nicht so lange gehalten wird, wie die *On* Zeit dauert, erreicht der DMX-Ausgang nur einen Werte-Anteil des 'On' Wertes.

## Push On/Off Action (Schalter-Funktion)

1. Drücken Sie die gewünschte AUX CONTROL Taste auf der Gerätefront.

Die DMX-Kanäle werden in der eingegebenen Fade In Time (Einblendzeit) vom 'Off' Wert in den 'On' Wert eingeblendet und verbleiben auf dem 'On' Wert.

2. Drücken Sie erneut die AUX CONTROL Taste.

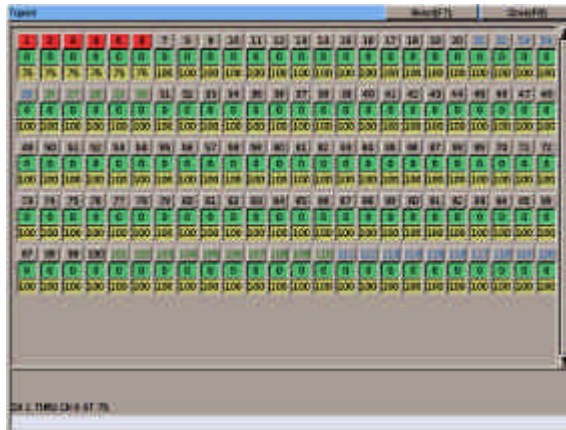
Die Ausgabe des entsprechenden DMX-Kanals blendet vom 'On' Wert zum 'Off' Wert innerhalb der Fade Off (Ausblendzeit) und verbleibt dann auf dem 'Off' Wert.

Wenn Sie AUX CONTROL Taste innerhalb der *On* Time zweimal drücken, erreicht die DMX-Ausgabe nur einen Werte-Anteil des 'ON' Wertes.

## BEMERKUNGEN - Zusatztasten fernsteuern

Das Drücken eines Fernbedienungsschaltweges, welcher einer Zusatztaste zugewiesen wurde, besitzt die gleiche Auswirkung wie das Drücken der zugehörigen AUX CONTROL Taste auf der Gerätefront.

Die rote LED in der AUX CONTROL Taste zeigt den aktuellen Status der Zusatzausgänge, unabhängig davon welche Taste auf gedrückt wurde.



Grafik 11 - 4: Topset-Fenster

## Topset (Pegelbegrenzung)

Topset (Pegelbegrenzung) ist eine einfache Methode, Ausgabewerte der angewählten HTP-Kreise und Fixture HTP-Parameter auf einen bestimmten DMX-Ausgangswert zu beschränken.

Wenn sich beispielsweise ein Scheinwerfer verstellt hat und jetzt direkt auf die Besucher leuchtet, können Sie diesen durch Änderung des Topset-Wertes effektiv abschalten. Sobald Sie den Scheinwerfer wieder an seine Position gebracht haben, setzen Sie den Topset-Wert zurück.

Sie können die Topset-Werte aller HTP-Kreise in einem Bereich von 0 - 100% einstellen.

Wenn der Standard Topset-Wert eines Kreises (100%) verändert wird, erscheint in der Informationsleiste am unteren Rand des Bildschirms "TOP".

Topset-Kreise werden im Kreisdatenfenster durch eine rote Linie in der Ausgabesäulenanzeige angezeigt. Die Ausgabewerte werden in rotem, anstatt in schwarzem Text angezeigt.

Topset-Kreise werden im PW durch Anzeige der Ausgabewerte in rotem Text angedeutet.

## Einstellen der Topset Werte

1. Drücken Sie die TOPSET Taste auf der Gerätefront. Das Topset Fenster wird auf dem Bildschirm angezeigt. Das Fenster zeigt die aktuellen Ausgabe- und Topsetwerte aller Konsolenkreise und zugewiesenen Fixtures.
2. Die Kreiswahl sowie die Einstellung der Topsetwerte erfolgt auf die selbe Weise wie die Programmierung der Kreisdaten im Kreisdatenfenster
3. Drücken Sie die TOPSET Taste oder F8 oder wählen Sie die Close Taste im Topset Fenster, um es zu schließen.

## Topset Beispiele

### CHANNEL 1 @ 50 ENTER

Setzt den Topset-Wert des Kreises 1 auf 50%.

### FIXTURE 2 @ 75 ENTER

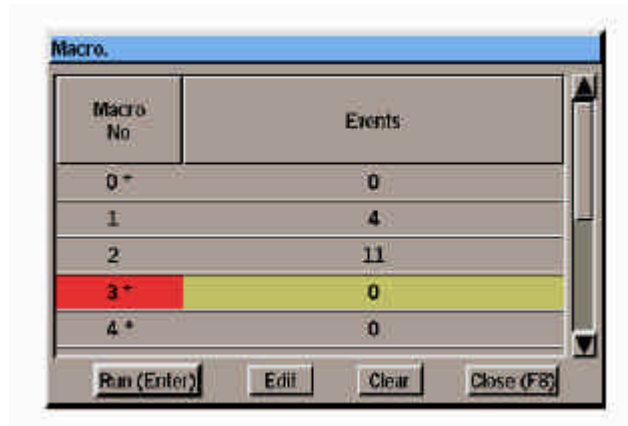
Setzt den Topset-Wert des Fixtures 2 auf 75%.

### CHANNEL 5 AND 6 @ 0 ENTER

Setzt die Topsetwerte der Kreise 5 und 6 auf 0% und schaltet diese somit ab.

## Zurücksetzen der Topsetwerte

1. Drücken Sie die TOPSET Taste auf der Gerätefront. Das Topset Fenster wird geöffnet.  
Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F7 oder die Reset Taste des Topset Fensters.  
Die Topset-Werte aller HTP-Kreise und Fixture HTP-Parameter werden auf 100% zurückgesetzt.  
Die Topset-Anzeige (TOP) wird aus der Informationsleiste im Monitor entfernt.
2. Drücken Sie die TOPSET Taste oder F8 auf der Gerätefront, um das Topset Fenster zu schließen. Wahlweise können Sie auch auf Close im Topset Fenster klicken.



Grafik 11 - 5: Makro-Fenster

## Makros

Ein Makro ist eine aufgezeichnete Tastenfolge, welche zu einem späteren Zeitpunkt wiedergegeben oder von den Submastern oder dem Speicherstapel getriggert werden kann.

Die Illusion Konsole bietet 10 Makros mit den Nummern 0-9

Makro 0 ist als Einschalt-Makro definiert und startet automatisch beim Hochfahren der Konsole (falls so programmiert).

## Makro-Fenster

Drücken Sie die MACRO Taste auf der Gerätefront, um das Macro-Fenster anzuzeigen.

Das Makro-Fenster zeigt die Makros in Form einer Tabelle an.

Unprogrammierte Makros sind mit einem Stern (\*) neben der Nummer gekennzeichnet.

Die rechte Spalte der Tabelle zeigt die Anzahl der programmierten Schritte in einem Makro an.

Ein gelber Indikatorbalken zeigt auf das aktuell angewählte Makro.

Das Makro-Fenster enthält virtuelle Soft-Tasten zur Wiedergabe, Editierung und zum Löschen der Makros, sowie zum Schließen des Fensters.

Klicken Sie zum Schließen des Makro-Fensters auf die *Close* Taste des Fensters oder drücken Sie die F8 Taste auf der Gerätefront.

## Ein Makro programmieren

1. Drücken Sie die MACRO Taste. Wählen Sie ein Makro mit den Cursortasten oder mit der Maus an oder geben Sie die Makronummer direkt ein.
2. Drücken Sie die *Edit* Taste des Makro-Fensters oder die EDIT LIVE bzw. EDIT BLIND Tasten auf der Gerätefront. Das Edit Macro-Fenster wird geöffnet und zeigt den Inhalt des angewählten Makros an (sofern programmiert).

Geben Sie die Tastendruck-Sequenz (Abfolge) durch Drücken der jeweiligen Tasten auf der Gerätefront in der richtigen Reihenfolge ein.

Sobald Sie eine Taste drücken, wird dessen Bezeichnung an das Ende der Liste im Edit Macro-Fenster angehängt.

3. Um die Tastendruck-Sequenz abzuschließen, drücken Sie erneut die MACRO Taste auf der Gerätefront oder die OK Taste des Edit Macro-Fensters. Die Tastendruck-Sequenz wird nun im angewählten Makro abgelegt und das Edit Macro-Fenster wird geschlossen.
4. Klicken Sie auf die *Close* Taste des Fensters oder die F8 Taste auf der Gerätefront, um das Macro-Fenster zu schließen.

## Ein Makro editieren

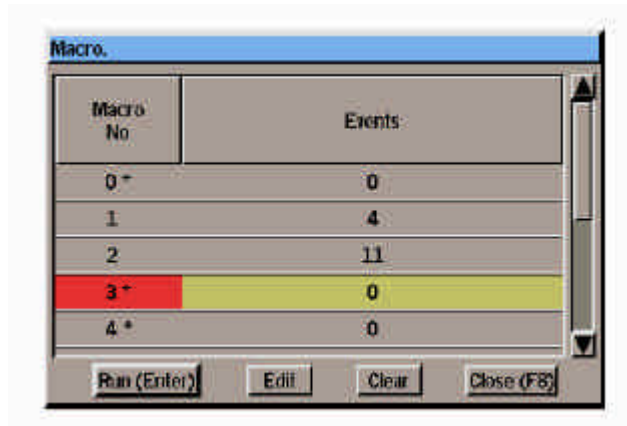
1. Drücken Sie die MACRO Taste. Wählen Sie ein Makro mit den Cursortasten oder der Maus oder geben Sie die Makronummer direkt ein.
2. Drücken Sie die *Edit* Taste des Makro-Fensters oder die EDIT LIVE bzw. EDIT BLIND Taste auf der Gerätefront. Das Edit Macro-Fenster öffnet sich und zeigt den Inhalt des angewählten Makros an (sofern programmiert).

Das Edit Macro Fenster enthält drei Soft-Tasten (<, > und Del), welche dazu verwendet werden, mit dem Cursor nach links und rechts in der Kommandozeile zu blättern oder Kommandos aus der Liste zu löschen.

Um dem Makro einen Tastendruck hinzuzufügen, bewegen Sie den Cursor zum gewünschten Einfügepunkt und drücken die jeweilige neue Taste auf der Gerätefront.

Um einen Tastendruck aus einem Makro zu löschen, bewegen Sie den Cursor zum gewünschten Punkt und drücken die 'Del' Taste. Das Kommando links des Cursors wird gelöscht.

Wenn Sie mit der Editierung fertig sind, drücken Sie erneut die MACRO Taste auf der Gerätefront oder klicken auf die OK Taste des Edit Macro-Fensters.



Grafik 11 - 6: Makro-Fenster

## Ein Makro löschen

1. Drücken Sie die MACRO Taste. Wählen Sie ein Makro mit den Cursortasten oder durch direkte Nummereingabe an.
2. Drücken Sie die *Clear* Taste des Makro-Fensters oder wählen Sie die CLEAR Taste auf der Gerätefront. Ein Bestätigungsdialog erscheint. Drücken Sie die *Clear* Taste des Fensters.
3. Drücken Sie die *Close* Taste des Fensters oder die F8 Taste auf der Gerätefront, um das Makro-Fenster zu schließen.

## Ein Makro ausführen

1. Drücken Sie die MACRO Taste. Wählen Sie ein Makro mit den Cursortasten, der Maus oder durch direkte Eingabe der Nummer an.
2. Drücken Sie die *Run* Taste des Makro-Fensters oder ENTER auf der Gerätefront. Das Makro-Fenster wird geschlossen und das angewählte Makro wiedergegeben.

## Makros triggern

Sie können Makros vom Speicherstapel aus triggern, wenn ein Speicherplatz getriggert wird (siehe Kapitel 7 für weitere Details).

Sie können Makros auch durch Aufziehen der Submaster-Regler triggern (siehe Kapitel 6 für weitere Einzelheiten).

## BEMERKUNGEN

### Makros programmieren

Sie können die **MACRO Tasten** nicht in einem Makro programmieren.

Bei der Programmierung eines Makros haben die, den Tasten zugewiesenen Funktionen, für die Dauer der Makroaufzeichnung **keine** Funktion.

### Makros editieren - Externe Tastatur

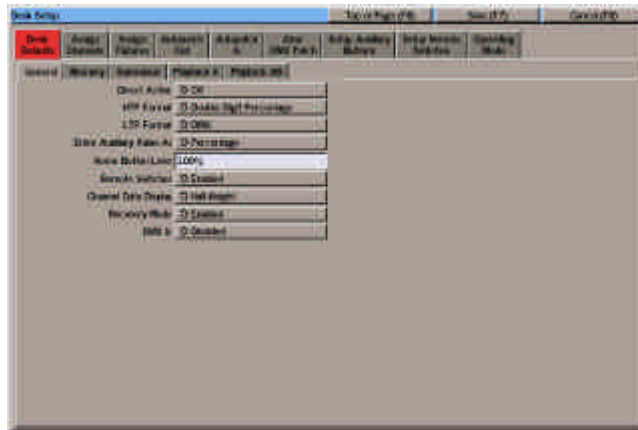
Wenn Sie eine externe Tastatur an die Konsole angeschlossen haben, können Sie auch diese zur Editierung von Makros im Edit Macro-Fenster verwenden.

'<' bewegt den Cursor nach links.

'>' bewegt den Cursor nach rechts.

"Backspace" Taste löscht das Kommando links des Cursors.

'Delete' löscht das Kommando rechts des Cursors.



Grafik 11- 7: Grundeinstellungen in der Konsole

## Kreiswerte eingeben

Sie haben verschiedene Möglichkeiten Kreisdaten im Kreisdatenfenster einzugeben. Diese werden im folgenden Abschnitt beschrieben.

Die Kombination von *Direct Action* und den drei Formaten ergibt sechs verschiedene Methoden:

## Prozenteingabe mit 1-Ziffer (Single Digit)

Geben Sie ein Zehntel des gewünschten Prozentwertes gefolgt von ENTER ein. Diese Werte werden in Prozent angezeigt. Beispiele:

**CHANNEL 1 @ 0 ENTER = 0%**  
**CHANNEL 1 @ 2 ENTER = 20%**  
**CHANNEL 1 @ 5.5 ENTER = 55%**  
**CHANNEL 1 @ 10 ENTER = 100%**

## Prozenteingabe mit 2-Ziffern (Double Digit)

Geben Sie den gewünschten Prozentwert gefolgt von ENTER ein. Die Werte werden als Prozent angezeigt. Beispiele:

**CHANNEL 1 @ 0 ENTER = 0%**  
**CHANNEL 1 @ 20 ENTER = 20%**  
**CHANNEL 1 @ 55 ENTER = 55%**  
**CHANNEL 1 @ 100 ENTER = 100%**

## Eingabe im DMX-Format

Geben Sie den gewünschten DMX-Wert gefolgt von ENTER ein. Die Werte werden als DMX-Werte (0-255) angezeigt. Beispiele:

**CHANNEL 1 @ 0 ENTER = 0**  
**CHANNEL 1 @ 5 ENTER = 5**  
**CHANNEL 1 @ 128 ENTER = 128**  
**CHANNEL 1 @ 255 ENTER = 255**

## Direct Action mit 1-Ziffer

Geben Sie ein Zehntel des gewünschten Prozentwertes als eine Ziffer ein. Das Kommando wird ausgeführt, sobald Sie die Ziffer drücken. Die Werte werden in Prozent angezeigt. Beispiele:

**CHANNEL 1 @ 0 = 0%**  
**CHANNEL 1 @ 0.5 = 5%**  
**CHANNEL 1 @ 2 = 20%**  
**CHANNEL 1 @ 5.5 = 55%**

In diesem Modus ist es nicht möglich, die angewählten Kreise mit dem Ziffernblock auf 100% zu stellen. Verwenden Sie stattdessen eines der folgenden Kommandos dazu:

**CHANNEL 1 HOME**  
**CHANNEL 1 @ HOME**  
**CHANNEL 1 @@**

## Direct Action mit 2-Ziffern

Geben Sie den gewünschten Prozentwert mit 2 Ziffern ein. Das Kommando wird ausgeführt, sobald Sie die zweite Ziffer eingeben. Die Werte werden in Prozent angezeigt. Beispiele:

**CHANNEL 1 @ 00 = 0%**  
**CHANNEL 1 @ 05 = 5%**  
**CHANNEL 1 @ 20 = 20%**  
**CHANNEL 1 @ 55 = 55%**

In diesem Modus ist es nicht möglich, die angewählten Kreise mit dem Ziffernblock auf 100% zu stellen. Verwenden Sie dazu eines der folgenden Kommandos:

**CHANNEL 1 HOME**  
**CHANNEL 1 @ HOME**  
**CHANNEL 1 @@**

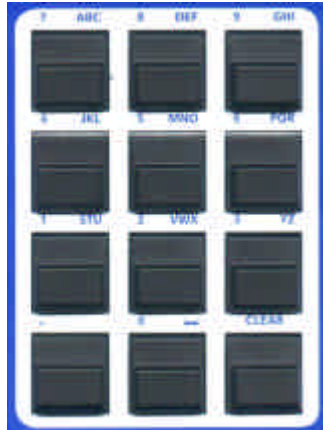
## Direct Action per DMX-Format

Geben Sie die gewünschten DMX-Werte in 3 Ziffern ein. Das Kommando wird ausgeführt, sobald Sie die dritte Ziffer eingeben. Die Werte werden in DMX-Format angezeigt. Beispiele:

**CHANNEL 1 @ 000 = 0**  
**CHANNEL 1 @ 064 = 64**  
**CHANNEL 1 @ 128 = 128**  
**CHANNEL 1 @ 255 = 255**

In diesem Modus kann ein Kreis auch auf seinen Maximumwert (255) gesetzt werden:

**CHANNEL 1 HOME**  
**CHANNEL 1 @ HOME**  
**CHANNEL 1 @@**



Grafik 11 - 8: Ziffernblock (Numeric Keypad)

### Text über die Gerätefronttasten eingeben

Der Ziffernblock auf der Gerätefront kann dazu verwendet werden, Texte einzugeben (z.B. um Informationsfelder der Speicherplätze, Dimmerkreise, Submasters auszufüllen).

Jede Taste im Ziffernblock ist mit zusätzlichen Buchstaben beschriftet (z.B.: 7 = ABC, 8 = DEF, 9 = GHI usw).

Zur Eingabe der Zeichen drücken Sie die entsprechende Taste so oft, wie angegeben.

Ein Cursor zeigt den aktuellen Buchstaben im Textfeld des Fensters an.

Wenn zwischen dem Drücken der Tasten eine Pause liegt, bewegt sich der Cursor automatisch zum nächsten Buchstaben.

### Echte Zeiten über Ziffernblock eingeben

Wenn Sie über den Ziffernblock oder über die externe Tastatur Zeiten eingeben, können Sie die Werte nur in Sekunden, Sekunden und Zehnten, oder Minuten, Sekunden und Zehnteln eingeben.

Der Regelbereich reicht von 0:00.0 bis 99:59.9.

Die Auflösung beträgt 0.1 Sekunden.

Die Zeiten werden auf dem Monitor im Format mm:ss.t angezeigt.

Beispiele:

**0.5 ENTER** = 0.5 Sekunden

**3 ENTER** = 3.0 Sekunden

**12.4 ENTER** = 12.4 Sekunden

**1.30.0 ENTER** = 1 Minute 30.0 Sekunden

**2.34.5 ENTER** = 2 Minuten 34.5 Sekunden

### DMX In (DMX-Eingang)

Dieser Bereich ist nur wichtig, wenn Sie das optionale SMPTE/MIDI/DMX In Kit installiert haben.

Wenn Sie eine Datenleitung mit einem DMX-Signal an die DMX In Buchse auf der Rückseite der Illusion Konsole anschließen, liest die Konsole die DMX-Daten aus und verarbeitet diese wie folgt.

Die DMX In Funktion arbeitet nur, wenn Sie diese im Desk Setup eingeschaltet haben und einige oder alle DMX-Eingangskreise an die Illusion Konsolenkreise gepatcht sind (siehe Kapitel 3 für weitere Details).

Konsolenkreise, an welche DMX-Eingangskreise gepatcht sind, geben diese mit ihren normalen Kreispegeln (vom Playback X, Playback A/B oder der Submaster) im HTP-Mischverfahren an die jeweiligen DMX-Eingangskreise aus.

Das DMX-Ausgabefenster zeigt die DMX-Ausgabe der Illusion Konsole an (also die kombinierten DMX-Signale).

### Software aktualisieren (Updates)

Aktualisierungen der Betriebssystemsoftware werden auf Diskette ausgeliefert. Detaillierte Installationshinweise liegen der Aktualisierungsdiskette bei. Alternativ können Sie auch unter [www.zero88.de](http://www.zero88.de) eine aktuelle Version runterladen.



Grafik 12 - 1: Illusion 500 Rückseite

## Einführung

Dieses Kapitel beschreibt die Schnittstellen und rückseitigen Komponenten im Illusion 500.

- Netz-Anschluss
- Audio-Eingang
- Fernbedienungsschaltwege
- DMX-Ausgang
- MIDI (optional)
- SMPTE (optional)
- DMX-Eingang (optional)
- Diskettenlaufwerk
- Maus-Anschluss
- Tastatur-Anschluss
- Monitor-Ausgang
- Pultlampe

## Stromversorgung der Konsole

Ein Illusion 500 wird über ein externes Netzteil mit Kaltgerätestecker versorgt (im Lieferumfang enthalten).

Netzspannung:

230V +10%, -17% (190V - 253V)  
120V +10%, -17% (100V - 132V)

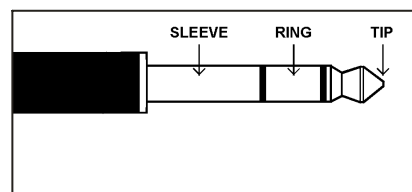
5V @ 5A und 12V @ 1A

## Audio Eingang

Stereoeingang >10 k, 100mV bis 10V,  
6.35 Klinke

**Anschlüsse:**

Spitze (Tip)	Linker Kanal
Ring	Rechter Kanal
Sleeve	0V Masse



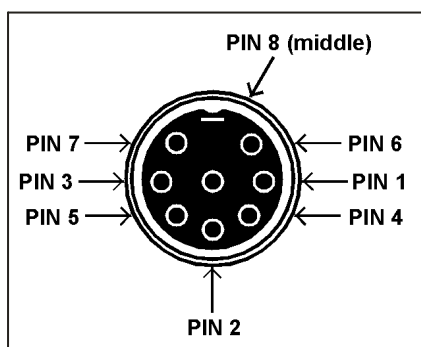
Grafik 12 - 2: Stereo Klinkenstecker

## Fernbedienungsschaltwege

Sie können über den DIN 8-Pin Anschluss sechs Kanäle als Fernsteuerungsschaltwege definieren.

### WARNUNG - Schließen Sie keinen der Anschluss-Pins kurz!

- Pin 1 Schaltweg 6
- Pin 2 Schaltweg 1
- Pin 3 Schaltweg 2
- Pin 4 Schaltweg 3
- Pin 5 Schaltweg 4
- Pin 6 Schaltweg 5
- Pin 7 nicht belegt
- Pin 8 0V (Masse)

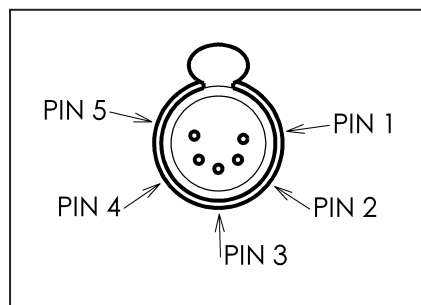


Grafik 12 - 3: Fernbedienungs-Schaltwege

## DMX-Ausgang

2 x XLR 5 pol, isoliert, mit Überspannungsschutz, Ausgangs-LED, DMX Daten für Kanäle 1-512

- Pin 1 Signalmasse (0V)
- Pin 2 DMX-Daten (-)
- Pin 3 DMX-Daten (+)
- Pin 4 Nicht verwendet
- Pin 5 Nicht verwendet



Grafik 12 - 4: DMX-Ausgang

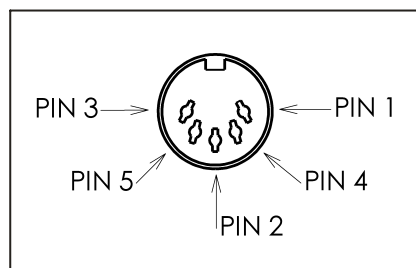
## MIDI (optional)

**MIDI Input:** 5 pin DIN Anschluss

- Pin 1 Nicht verwendet
- Pin 2 Nicht verwendet
- Pin 3 Nicht verwendet
- Pin 4 Eingang (isoliert)
- Pin 5 Eingang (isoliert)

**MIDI Thru:** 5 pin DIN Anschluss

- Pin 1 Nicht verwendet
- Pin 2 Signalmasse
- Pin 3 Nicht verwendet
- Pin 4 Ausgang
- Pin 5 Ausgang



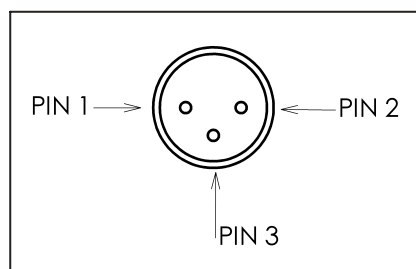
Grafik 12 - 5: MIDI-Anschluss

## SMPTE (optional)

XLR 3 pol (male) Ein-und Ausgang

- Ausgang: 0 dBm
- Eingang: 0 dBm +/- 10 dBm
- Maximum: 50V RMS
- 47 kOhm Eingangswiderstand

- Pin 1 Signalmasse
- Pin 2 Ausgang
- Pin 3 Eingang

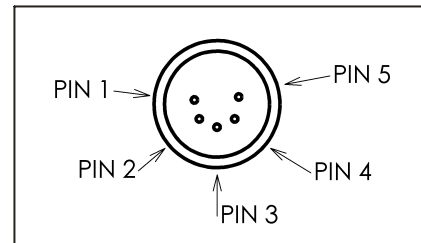


Grafik 12 - 6: SMPTE-Anschluss

## DMX Eingang (Optional)

XLR 5 pol, nicht isoliert, mit Überspannungsschutz. Daten auf Kreise 1-512.

Pin Anschlüsse - wie bei DMX Ausgang.



Grafik 12 - 7: DMX-Eingang

## Datensicherung

Diskettenlaufwerk, 3,5" PC kompatibel auf 1.44MB (HD DS) formatiert.

## Maus

Mini DIN-Anschluss (PS/2)

## Tastatur

Mini DIN-Anschluss (PS/2)

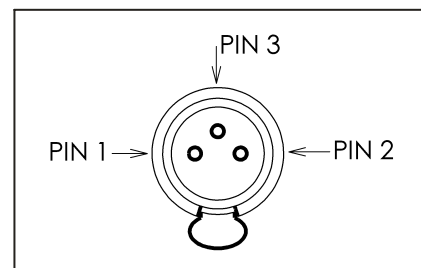
## Video Ausgang

15 pin SUB D

## Pultleuchte

XLR 3pol, 12V/5W, dimmbar über Menüeinstellung.

- Pin 1 Nicht verwendet
- Pin 2 0V
- Pin 3 +12V



Grafik 12 - 8: Anschluss für Pultleuchte





**Zero 88 Lighting Ltd.**

Tel.: +44 (0)1633 838088 \*  
Fax: +44 (0)1633 867880  
e-mail: [sales@zero88.com](mailto:sales@zero88.com)  
Web: [www.vari-lite.com](http://www.vari-lite.com)

\* 24 h Anrufbeantworter



Für Updates, News und Hilfe, besuchen Sie  
unser spezielles Produktforum:  
[www.illusionsupport.com](http://www.illusionsupport.com)