

Sirius[®]
250&500

SIRIUS 250/500 BEDIENUNGSANLEITUNG (Deutsch)



zero[®]88



SIRIUS 250/500

BEDIENUNGSANLEITUNG

Wenn ein portabler oder temporärer 3-Phasenhauptstrom für die Konsole eingesetzt wird empfehlen wir, daß der Hauptleistungsstecker getrennt wird, bevor man die Stromzufuhr anschließt oder trennt. Ernste Schäden können auftreten, wenn die Konsole über zwei Phasen betrieben 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 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.

Diese Kurzbedienungsanleitung beinhaltet nur Auszüge der englischen original Version. Die englische Sprachversion dieses Handbuches ist die definitive Version.

Version 1 – August 2001

Artikel-Nummer : 73-641-00 (D)
Based on Full English Version : 73-123-00 (GB)
Software Version : 3.9
© Zero 88 Lighting Ltd. August 2001. E&OE

Zero 88 Lighting Ltd

Tel: +44 (0)1633 838088
Fax: +44 (0)1633 867880
e-mail: enquiries@zero88.de
web: www.vari-lite.com

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Einführung:	5
1.1 Die Sirius Programmierstruktur	5
1.2 Technische Daten	6
2. Programmieren der Sirius 250/500 Konsole:	7
2.1 Schlüsselschalter	7
2.2 Desk-Setup	7
2.3 Modify-Setup	7
2.4 Autopatch	6
2.5 Set DMX and Controls	8
2.6 Set Auxiliary Controls	8
2.7 Preset-Mode	9
2.8 Programm-Mode und Beschreibung der Bedienelemente	9
2.9 Beschreibung der Effects-Control-Chaser Bedienelemente	10
3. Einführung in den Program-Mode:	10
3.1 Brightness-Memories	10
3.2 Brightness-Chaser	11
3.3 Abspielen von Brightness-Memories über Submaster	11
3.4 Abspielen von Brightness-Memories über Playback mit Go-Button	11
3.5 Attribute-Memories	11
3.6 Position-Memories	12
3.7 Position-Chaser	12
3.8 Position-Moving-Effect-Memories	13
3.9 Color und Beamshape- Memories	13
3.10 Color und Beamshape-Chaser	14
3.11 Kopieren von Memories	14
3.12 Modifizieren von Memories	15
3.13 Löschen von Memories	15
3.14 Abrufen von Position, Color und Beamshape Szenen und Chaser	15
3.15 Hotlink's	15
3.16 Snapshot's	16
3.17 Super-User	16
3.18 Speichern von Showdaten auf Diskette	16
3.19 Laden einer Show von Diskette	16
4. Die Sirius – Cueline	17
4.1 Einführung	17
4.2 Erklärung der Werkzeug-Symbole	18
4.3 Bildschirmdarstellung	19
4.4 Abspielvarianten	19
4.5 Definieren von Track-Spuren	20
4.6 Einfügen von Cues	21
4.7 Bearbeiten von Cues	21
4.8 Löschen von Cues	21
4.9 Einfügen von Memories	22
4.10 Löschen von Memories	22
4.11 Bearbeiten von Memories	22
4.12 Einfügen von Fadezeiten	23

4.13 Einfügen von Blackouts	23
4.14 Einfügen von AUX-Spuren in die Cueline	23
4.15 Abspeichern der Cueline	23
4.16 Vorschau/Abspielen der Cueline	24
4.17 Kopieren und Einfügen von Cues oder Blöcken	24
5. Anwendernotizen	25



1. Einführung

1.1 Kurzbedienungsanleitung

Zur Einführung in die Sirius-Konsole möchten wir Ihnen einen kurzen Überblick aller Bedienelemente und der Programmier-Struktur geben. Die Sirius-Konsole ist als Hybrid-Lichtpult für fast jeden Einsatz einzusetzen. Sie können konventionelles und auch multifunktionelles Licht mit der Sirius-Konsole steuern und programmieren. Die Programmier-Struktur ist übersichtlich aber auch wie bei jedem Steuerpult dieser Klasse komplex und aufwendig in den Möglichkeiten. Nehmen Sie sich bitte bei Beginn der ersten Schritte etwas mehr Zeit und Sie werden schneller Ihr Ergebnis erreichen.

Software Updates und Erweiterungen der Gerätebibliothek können Sie online über die www.zero88.de Page im Internet zu jeder Zeit downloaden.

Eines der wichtigsten Entwicklungen in der Sirius Hybridkonsole ist das 4-Wheel Drive. Mit diesen 4 Encoderrädern, lassen sich sehr komfortabel alle Funktionen von multifunktionellen Geräten wie Positionen oder Farben etc. steuern. Im Sirius sind 2 LCD Displays zur Programmierung untergebracht. Übersichtlich sind dort die Funktionen der einzelnen Schritte abzulesen und der nächste Programmierschritt ist in den Displays aufgeführt. Generell empfehlen wir einen Monitor, Tastatur und Maus zur optimalen Nutzung der Konsole. Für die Cueline ist allerdings ein Monitor und eine Maus notwendig, wobei alle weiteren Funktionen auch ohne Monitor zu programmieren sind.

Traditionell ist diese Konsole mit 48 (Sirius 250) bzw. 96 (Sirius 500) Einzelkanälen/Fader ausgestattet. Alle Fader im Preset A können Einzelkanäle und Multifunktionsscheinwerfer steuern, wobei die Preset B Fader nur Einzelkanäle steuern können. Auf 999 Speicherplätzen für Brightness-Memories lassen sich Szenen, Chaser mit je 99 Schritten und diverse Sound to Light Funktionen abspeichern. Sämtliche Texteingaben können für jedes Memory über die Tastatur eingegeben werden. Individuell sind hierbei auch die Fade-In und Fade-Out Zeiten bis zu 99 Minuten einstellbar. Die Chasersteuerung ist ausgestattet mit Fade, Switchfunktionen und der Möglichkeit die Geschwindigkeit per Beatbutton vorzugeben.

Die 48 beim 250er bzw. 80 Submaster beim 500er, können per Transfertaste mit einem Memory (Scene oder Chase) belegt werden. Auch ein abspielen der Memories mit Override Zeit über den Go-Button mit Stop/Restart Funktion ist eine häufig benutzte Variante.

Die Menüsteuerung beim Sirius 250/500 ist logisch aufgebaut, so dass der Benutzer immer in der unteren Menüleiste lesen kann, welches der nächste Schritt im Menü ist. Bei der heute üblich kurzen Zeit der Programmierung von Lichtshows, sind Menüsteuerungen eine große Hilfe und unterstützen ein optimales Arbeiten. Funktionen wie z.B. Autopatch der DMX-Adressen ist eine der vielen Ergänzungen zur Zeitersparnis im Sirius.

Das Sirius 250/500 ist mit einer Gerätebibliothek ausgestattet, die eine Zusammenfassung von mehr als 370 Multifunktionsscheinwerfer der verschiedenen Hersteller beinhaltet. Falls doch mal ein Scannertyp o.ä. nicht aufgeführt ist, kann der Operator sofort im On Board Fixture Setup selber ein Gerät mit bis zu 30 DMX Kanälen erstellen.

Für die Steuerkanäle, die nur geschaltet werden sollen, stehen im Sirius 250 - 4 AUX Kanäle und im Sirius 500 - 8 AUX Kanäle zur Verfügung. Diese können mit mehreren DMX Startadressen versehen werden und zwischen Schalt- oder Tasterfunktionen mit Fadezeiten konfiguriert werden

Zur Speicherung von Position, Colour und Beamshape Memorys stehen drei separate Cuelisten mit je 990 Speicherplätzen zur Verfügung. Jedes der Memorys kann als Scene oder Chase abgespeichert werden. Kombination aus den Cuelisten für Position, Colour und Beamshape können in den 990 Focus Submaster Speicherplätzen als komplettes Lichtbild abgelegt werden. Bei dem Design der Sirius Oberfläche wurde darauf geachtet, dass die Brightness- und Focus Submaster nahe beieinander liegen. Der Hintergrund dabei liegt in der Hotlinkfunktion der Sirius Software. Dieses Feature beinhaltet eine Verbindung der Brightness-Memories mit den Attributen für Position, Colour und Beamshape.

Ein weiteres Feature im Sirius ist die Movementeffekt Sektion. Hierbei sind vorinstallierte Bewegungseffekte für die Position-Memories erstellt worden. Alle Bewegungseffekte können in Geschwindigkeit, Größe und Schwenkrichtung der Movinglights über das 4 Wheeldrive geregelt werden. Eine Bühneneinmessung mit Position-Presets und Verfolgermode ist ein weiteres Ausstattungsmerkmal der Sirius-Konsole.

Cueline – ein Sequenzeditor in dem der Operator aus den vorhandenen Memories eine Sequenz erstellen kann. Alle Funktionen wie z.B. Fade- oder Blackoutzeiten können durch anklicken mit der Maus erstellt und optimal und schnell geändert werden. Auch das Kopieren von kompletten Blöcken der Cueline ist einfach per Mausklick möglich. Die Ansteuerung der Cueline kann in Realtime, SMPTE oder Midi erfolgen.

Zur Zusammenfassung von Movinglights in Gruppen, ist das Sirius 500 noch zusätzlich mit 90 Speicherplätzen ausgestattet.

Dem Operator steht ein DOS kompatibles Diskettenlaufwerk für Updates und zur Speicherung von Show- und Gerätedaten zur Verfügung.

1.2 Technische Daten und Anschlüsse

Output:	2 x XLR 5 Pol, DMX 512 (USITT Digital 1991 Spec.)
Backup:	1.44 Mb Floppy Disc Drive (3 1/2")
MIDI:	2 x DIN 5 Pol Buchse (In/Thru)
SMPTE:	XLR 3 Pol Buchse
Audio Input:	Stereo Klinke 6,3 mm für 100mV - 100V
Pultleuchte:	2 x XLR 3 Pol, für Littlite 30cm, gewinkelt
Monitor:	SVGA (HR)

2. Programmieren der Sirius 250/500 Konsole

2.1 Schlüsselschalter

Der Schlüsselschalter ist mit 3 Stufen und folgenden Funktionen ausgestattet:

Preset-Mode – nur die 2 Presets (Faderreihen) können manuell genutzt werden.

Run-Mode – Abspielen von Memories, keine Programmierung möglich

Program-Mode – Zugriff auf alle Funktionen der Sirius-Konsole

2.2 Desk-Setup

Die Sirius-Konsole muss für das benötigte Bühnen-Setup wie folgt vorbereitet werden: Wenn Sie nicht im 2 Preset-Mode (weniger für Multifunktionsscheinwerfer geeignet) arbeiten möchten, wählen im „Desk-Setup“ den Wide-Mode. Gehen Sie auf den Menüpunkt „Desk-Mode“ und wählen Sie mit den Cursortasten „rechts/links“ den Wide-Mode an. Jetzt haben Sie Zugriff auf 48 (Sirius 250) bzw. 96 (Sirius 500) Brightness-Kanäle.

2.3 Modify-Setup

Öffnen Sie mit den Cursortasten das "Setup". Aus den 6 möglichen Menüpunkten wählen Sie das "Desk Setup". Gehen Sie weiter „runter“ im Menü. Im Menüpunkt "Assign Fixtures" öffnen Sie mit der Cursortaste „rechts“ das "Modify Setup". Auf dem Monitor wird das momentane Pult-Setup angezeigt.

Tip: Um DMX-Überschneidungen zu verhindern, falls ein Setup vorhanden ist, löschen Sie im Menüpunkt „DMX-Clear“ die aktuellen DMX-Adressen der vorhandenen Geräte oder Kanäle. „DMX-Clear“ Menüpunkt anwählen, Cursortaste „rechts“ und bei Abfrage im Monitor mit dem Program-Button bestätigen. Sie können entweder ein multifunktionelles Gerät oder einen Kanal auf einen Presetfader legen. Um die Anleitung übersichtlicher zu gestalten, sprechen wir nachfolgend nur von Geräten.

Um ein neues Gerät anzulegen oder ein vorhandenes Gerät zu verändern, wählen Sie den Geräteplatz über die Kanalfashtasten der Presetfader an (der angewählte Kanal wird im Monitor grün hinterlegt) - Cursortaste „rechts“ drücken um die "Fixture-Type" Bibliothek zu öffnen. Nach Auswahl der gewünschten Geräte bestätigen Sie mit dem Program-Button. Bei der Abfrage "Stage-Mode" oder "DMX-Mode" können Sie wählen ob die Multifunktionsscheinwerfer in einer eingemessenden Bühnenfläche (Stage-Mode) oder im normalen Mode (DMX-Mode) programmiert werden sollen. Es besteht auch die Möglichkeit, mehrere Geräte gleichen Typs über die Kanalfashtasten anzuwählen. Unterschiedliche Gerätetypen müssen nacheinander in das Setup wie oben beschrieben eingefügt werden.

Zur DMX-Adressierung der Geräte gehen Sie in die Menüpunkte „Autopatch“ oder „Set DMX and Controls“.

2.4 Autopatch

Mehrere Geräte oder Kanäle können zusammen ab einer Startadresse gepatcht werden. Wählen Sie Cursortaste „rechts“ um in das „Autopatch“ zu gelangen. Sie können jetzt aus folgenden Menüpunkten wählen:

Im "Select Fixtures" müssen Geräte oder Kanäle die gepatcht werden sollen, über die Kanalfashtasten angewählt werden.

Im "All Fixtures" werden alle Geräte oder Kanäle ohne Anwahl der Kanalfashtasten ab einer eingegebenen Startadresse gepatcht.

Wählen Sie die Geräte oder Kanäle an und gehen mit der Cursortaste „rechts“ zum Fenster der DMX-Adresse. Geben Sie über die Tastatur oder über die Pultflashtasten eine Startadresse ein und bestätigen mit dem Program-Button. Falls Sie „All Fixtures“ gewählt haben, können Sie die DMX-Startadresse ohne Anwahl der Geräte sofort eingeben. Folgen Sie den Pfeilen in der Monitorleiste unten, um das Menü zu verlassen. Bei der Abfrage „Desk-Setup has been modified“ bestätigen Sie mit dem Program-Button zum abspeichern.

Folgen Sie den Pfeilen in der Monitorleiste unten, um das Menü zu verlassen. Bei der Abfrage „Desk-Setup has been modified“ bestätigen Sie mit dem Program-Button.

Zum abspeichern des "Setups" gehen Sie mit den Cursortasten wieder zurück nach oben bis zur Abfrage "Setup has been modified", die Sie mit dem Program-Button bestätigen.

2.5 Set DMX and Controls

Zur Eingabe der DMX-Adresse für einzelne Geräte oder Kanäle mit Invertierungsmöglichkeit für Pan/Tilt und Swap-Funktion, gehen Sie in den Menüpunkt „Set DMX and Controls“ und wählen Sie mit Cursortasten „rauf/runter“ das Gerät an, welches Sie patchen möchten. Cursortaste „rechts“ und geben Sie über die Tastatur oder über die Pultflashtasten die gewünschte Startadresse in das Feld ein.

Mit der Cursortaste „runter“ im Menü für weitere Funktionen (Pan/Tilt Reverse etc.) die sie mit „rechts/links“ anwählen können und zurück bis zur Anwahl weiterer Geräte und Eingabe der Startadressen.

Folgen Sie den Pfeilen in der Monitorleiste unten, um das Menü zu verlassen. Bei der Abfrage „Desk-Setup has been modified“ bestätigen Sie mit dem Program-Button.

Zum abspeichern des "Setups" gehen Sie mit den Cursortasten wieder zurück nach oben bis zur Abfrage "Setup has been modified", die Sie mit dem Program-Button bestätigen.

Tip: Alle Programmierschritte und weitere Hilfen werden in der unteren Monitorleiste angezeigt. Sie können dort jeden nächsten Schritt in der Programmierung ablesen und übersichtlicher ausführen.

2.6 Set Auxiliary Controls

„Aux-Controls“ sind Einzelkanäle die nur geschaltet werden sollen und somit nicht auf Presetfader gelegt werden müssen.

Öffnen Sie mit den Cursortasten das "Setup". Aus den 6 möglichen Menüpunkten wählen Sie das "Desk Setup". Gehen Sie weiter „runter“ im Menü, öffnen Sie mit der Cursortaste „rechts“ das „Auxiliary-Control“ Menü, und wählen oben am Sirius-Pult einen der AUX-Button an.

Gehen Sie „runter“ im Menü zur Eingabe eines Infotextes (z.B. Nebelmaschine) und weiter „runter“ zur Anwahl der Button-Schaltfunktionen. Momentary entspricht einem Taster und Push on/ Push off einem Schalter. Einen Menüschritt „runter“ können Sie zwischen dem On-Level und Off-Level wählen. Gehen Sie weiter „runter“ im Menü und geben unter DMX-Adresse die gewünschte Startadresse ein.

Folgen Sie den Pfeilen in der Monitorleiste unten, um das Menü zu verlassen. Bei der Abfrage „Desk-Setup has been modified“ bestätigen Sie mit dem Program-Button.

Zum abspeichern des "Setups" gehen Sie mit den Cursortasten wieder zurück nach oben bis zur Abfrage "Setup Modified", die Sie mit der Program-Button bestätigen.

2.7 Preset-Mode

Die einfachste Art Lichtstimmungen zu erstellen und abzuspielen ist die „2 Preset-Mode“ Variante. Stellen Sie die Grandmaster auf 100% und den Presetmaster A oder B auf 100%. Erstellen Sie über die Kanalfader eine Lichtstimmung für Preset A und stellen Sie den Presetmaster A wieder zurück auf 0 %. Erstellen Sie eine weitere Lichtstimmung für Preset B. Sie können nun manuell mit beiden Presetmastern zwischen diesen beiden Lichtstimmungen aus- und einblenden. Zur Hilfe für zeitgesteuerte Überblendungen nutzen Sie den Crossfade-Regler. Dieser lässt sich stufenlos einstellen und gewährleistet eine zeitliche Überblendung nach Vorgabe der angezeigten Werte.

Im „Preset-Mode“ sind auch die Flashtasten aktiv und können über den Flashmaster geregelt werden.

2.8 Programm-Mode und Beschreibung der Memory Control und 4 Wheel Drive Bedienelemente:

4 Wheel-Drive – Einstellung der Parameterwerte

Wheel-Display – Zuweisung der Wheels zu den jeweiligen Funktionen/Parametern

Group-Button – Umschalten der Wheels auf weitere Funktionen bei mehr als 4 Attributen

Brightness, Color, Beamshape und Position Buttons – Anwahl der Funktionen/Parameter

Cueline-Button – Anwahl der Cueline-Funktion

Program-Button – Abspeichern von Befehlen und Memories

Memory-Display – Anzeige der „Schritt für Schritt“ Menüführung

Cursortasten – Zur Bedienung der Menüschriffe

Memory-Copy-Button – Kopierfunktion für Memories oder Chaser

Memory-Insert-Button – Zum Einfügen von Zwischenschritten bei Memories

Transfer-Button – Zum Überspielen von Memories auf Submaster mit oder ohne Fadezeit

Add-Button – Anfügen von Schritten, Link's usw.

Modify-Button – Modifizieren von Werten im Run-Mode

View-Data-Button – Anzeige von Showdaten

Info-Button – Vom Benutzer eingegebene Textinformationen für Memories

Flash-Function-Button – Umschalten der Flashtasten-Funktionen (Flash oder Texteingabe)

Channel-Flashbuttons – Flashtaste im Run-Mode, Geräte- und Texttaste im Program-Mode

Shift-Button – Zum Umschalten der Presetreihen oder auf Texteingabe

LED-grün – Ausgangspegel der Kanäle

Sequence-Add-Step-Button – Zum Einfügen eines Chaser Steps

Sequence-Delete-Step-Button – Zum Löschen eines Chaser Steps

2.9 Beschreibung der Effects-Control-Chaser Bedienelemente

One-Shot-Button – Zum Abrufen eines Chaser-Durchlaufs mit Stop am Ende

Direction-Button – Laufrichtung von Chasern

Attack-Button – Fade- und Switchwerte für Chasern Steps (Faden oder Schalten)

Drive-Button – Abspiel-Varianten für Chaser

Beat-Button – Zur manuellen Eingabe der Chaser-Geschwindigkeit im Takt der Musik

Step-Button – Zum Abrufen von einzelnen Chaser Steps

Movement-Effects-Button – vorprogrammierte Bewegungseffekte für Multifunktionsscheinwerfer

Memory-Display-Info Tip:

Anzeige (*) hinter einer Memory Nummer heißt, dieses Memory ist nicht programmiert.

Anzeige (M) hinter einer Memory Nummer heißt, dieses Memory ist modifiziert worden.
Wenn die Änderung gespeichert werden soll, bestätigen Sie mit dem Program-
Button.

3. Einführung in den Program-Mode

Es sind 4 Standard Cuelisten mit je 999 Speicherplätzen für Position, Beamshape, Color und Brightness vorhanden. Die Speicherung einer Szene oder einem Chaser ist bei allen Cues ähnlich. Jeder Cue kann als Szene, Chaser oder Sound to Light Version mit Aus-/Einblendzeiten und Texteingabe abgespeichert werden.

3.1 Brightness-Memories

Wählen Sie die „Brightness-Funktion“ neben dem 4 Wheels-Drive an. Im Display erscheint die Speicherplatz-Nummer, die Sie mit den Cursortasten „rechts/links“ anwählen können. Gehen Sie im Menü eine Schritt „runter“.

Mit den Cursortasten „rechts/links“ können Sie zwischen Szene, Chaser, Sound to Light oder Ripplesound wählen.

Erstellen Sie Ihre Lichtstimmung über die Presetfader A + B und gehen Sie einen Schritt „runter“ im Menü.

Hier haben Sie die Möglichkeit Textinformationen über das Keyboard für Memories (z.B. Szene 1) einzugeben. Nach der Eingabe gehen Sie einen Schritt „runter“ im Menü.

Weiterhin besteht die Möglichkeit Fade In / Out Zeiten für dieses Memory einzugeben. Einstellungen für Fadezeiten werden über die Wheels eingegeben. Je ein Wheel für Fade-In und Fade-Out Zeiten.

Nach Fertigstellung des Memories bestätigen Sie mit dem Program-Button. Dieses Memory liegt jetzt im internen Brightness-Speicher unter der von Ihnen angegebenen Speicherplatz-Nummer.

3.2 Brightness-Chaser

Wählen Sie die „Brightness-Funktion“ neben dem 4 Wheels-Drive an. Im Display erscheint die Speicherplatz-Nummer, die Sie mit den Cursortasten „rechts/links“ anwählen können. Gehen Sie im Menü eine Schritt „runter“.

Mit den Cursortasten „rechts/links“ können Sie die Chaser-Programmierung anwählen. Gehen Sie im Menü einen Schritt „runter“.

Erstellen Sie Ihre Lichtstimmung über die Presetfader A + B und bestätigen diese mit dem Program-Button. Mit dem „Add-Step“ Button fügen Sie den nächsten Chaser-Step an. Weitere Schritte können Sie wie oben anfügen und abspeichern.

Nach Programmierung des letzten Steps gehen Sie mit der Cursortaste "runter" im Menü und stellen über den "4 Wheel Drive" die Geschwindigkeit des Chasers ein. Gehen Sie einen Schritt „runter“ im Menü. Weiterhin besteht die Möglichkeit zu wählen zwischen "Start on Fader", "Start on Flashbutton" oder „Start on Transfer“ (Auswahl über die Cursortasten rechts/links).

Texteingaben und Fadezeiten können auch wie oben beschrieben eingefügt werden.

Bei der Programmierung eines Chasers können Sie alle "Effect Controls" wie Laufrichtung, Fade oder Snap und die manuelle Beat-Button Funktion mit in den Chaser einbringen.

Der Beat-Button ermöglicht Ihnen die manuelle Vorgabe von Geschwindigkeit im Takt der Musik. Wählen Sie die Beat-Funktion an und geben Sie 4 Schritte im Takt vor. Diese Geschwindigkeit wird für diesen Chaser aufgezeichnet.

3.3 Abspielen von Brightness-Memories über Submaster (Transfer im Program-Mode)

Wählen Sie im „Brightness-Speicher“ ein Memory an, drücken und halten Sie die Transfertaste mit Fadetime (Fadezeiten werden mit überspielt) oder without Fadetime (keine Fadezeit auf dem Submaster). Wählen Sie eine Flashtaste des Submasters an, den Sie mit diesem Memory belegen möchten und lassen beide Tasten los. Alle Schritte werden auf dem Monitor und im Display angezeigt und bestätigt. Das von Ihnen überspielte Memory liegt jetzt auf diesem Submaster.

3.4 Abspielen von Brightness-Memories über Playback mit Go-Button (Run-Mode)

Stellen Sie den Playbackmaster auf 100% und wählen Sie mit den Cursortasten „rechts/links“ das abzuspielende Memory an, Anzeige der aktiven oder folgenden Memories über das Display oder Monitor.

Drücken Sie den „Go-Button“, um das folgende Memory einzublenden. Mit dem „Go-Previous-Button“ kommen Sie ein Memory zurück und der „Stop-Button“ gibt Ihnen die Möglichkeit Ihre Einblendung

anzuhalten. Der „Override-Regler“ verzögert (Slow) oder beschleunigt (Fast) die von Ihnen im Memory gespeicherten Fadezeiten und ermöglicht ein manuelles Abspielen der Memories z.B. im Theater.

3.5 Attribute-Memories

Bei Memories für "Beamshape, Colour und Position" müssen die Multifunktionsscheinwerfer über die Kanalfashtasten aktiviert und dann in die Szene programmiert werden.

Jeder Multifunktionsscheinwerfer kann einzeln oder in einer Gruppe programmiert werden.

Beispiel:

Bei Positionen werden alle Scheinwerfer nacheinander in ein Lichtbild programmiert, wobei Farben in einer Gruppe angewählt und abgespeichert werden können, wenn alle Scheinwerfer identische Farben haben sollen. Jede Art der Auswahl ist möglich.

3.6 Position-Memories

Wählen Sie die „Position-Funktion“ neben dem 4 Wheels-Drive an. Im Display erscheint die Speicherplatz-Nummer (z.B. 1-1 = Page 1, Speicherplatz 1) die Sie mit den Cursortasten „rechts/links“ anwählen können. Gehen Sie im Menü eine Schritt „runter“.

Mit den Cursortasten „rechts/links“ können Sie zwischen Szene (Full oder Partial) und Chase (Full oder Partial).

Full – vollwertige Szene oder Chase mit allen Multifunktionsscheinwerfern und allen Attributen wie Color, Beamshape und Position.

Partial – transparente Szenen oder Chaser die nur Teiländerungen oder nicht alle der Multifunktionsscheinwerfer beinhalten.

Die Multifunktionsscheinwerfer werden über die Kanalfashtasten der Presetfader aktiviert. Eine Einzel- und Gruppenanwahl ist möglich.

Multifunktionsscheinwerfer anwählen, Pan und Tilt über die Wheels einstellen, weitere Multifunktionsscheinwerfer anwählen und positionieren. Es können nur Multifunktionsscheinwerfer gleichen Typs in einer Gruppe angewählt werden.

Erstellen Sie ein Lichtbild und gehen Sie einen Schritt „runter“ im Menü.

Hier haben Sie die Möglichkeit Textinformationen über das Keyboard für Memories (z.B. Bühne 1) einzugeben. Nach der Eingabe gehen einen Schritt „runter“ im Menü.

Weiterhin besteht die Möglichkeit eine Fadezeit für dieses Memory einzugeben. Einstellung der Fadezeit wird über eines der Wheels eingegeben.

Nach Fertigstellung des Memories bestätigen Sie mit dem Program-Button. Dieses Memory liegt jetzt im „Position-Speicher“ unter der von Ihnen angegebenen Speicherplatz-Nummer und kann jederzeit aus der Position-Cueliste abgerufen werden.

3.7 Position-Chaser

Wählen Sie die „Position-Funktion“ neben dem 4 Wheels-Drive an. Im Display erscheint die Speicherplatz-Nummer, die Sie mit den Cursortasten „rechts/links“ anwählen können. Gehen Sie im Menü einen Schritt „runter“.

Mit den Cursortasten „rechts/links“ können Sie die Chaser-Programmierung anwählen. Gehen Sie im Menü einen weiteren Schritt „runter“.

Full – vollwertige Szene oder Chase mit allen Multifunktionsscheinwerfern und allen Attributen wie Color, Beamshape und Position.

Partial – transparente Szenen oder Chaser die nur Teiländerungen oder nicht alle der Multifunktionsscheinwerfer beinhalten.

Die Multifunktionsscheinwerfer werden über die Kanalfashtasten der Presetfader aktiviert. Eine Einzel- und Gruppenanwahl ist möglich.

Multifunktionsscheinwerfer anwählen, Pan und Tilt über die Wheels einstellen, weitere Multifunktionsscheinwerfer anwählen und positionieren. Es können nur

Multifunktionsscheinwerfer gleichen Typs in einer Gruppe angewählt werden.

Erstellen Sie ein Lichtbild, welches dem ersten Schritt des Chasers entsprechen soll und bestätigen dieses mit dem Program-Button. Mit dem „Add-Step-Button“ fügen Sie den nächsten Chaser-Step an. Weitere Schritte können Sie wie oben anfügen und abspeichern.

Nach Programmierung des letzten Steps gehen Sie mit der Cursortaste "runter" im Menü und stellen über den "4 Wheel Drive" die Geschwindigkeit des Chasers ein. Gehen Sie einen Schritt „runter“ im Menü. Weiterhin besteht die Möglichkeit zu wählen zwischen "Start on Fader" oder "Start on Flashbutton" etc. (Auswahl über die Cursortasten rechts/links). Texteingaben und Fadezeiten können auch wie oben beschrieben eingefügt werden.

Bei der Programmierung eines Chasers können Sie alle "Effect Controls" wie Laufrichtung, Fade oder Snap und die manuelle Beat-Button Funktion mit in den Chaser einbringen.

Der Beat-Button ermöglicht Ihnen die manuelle Vorgabe von Geschwindigkeit im Takt der Musik. Wählen Sie die Beat-Funktion an und geben Sie 4 Schritte im Takt vor. Diese Geschwindigkeit wird für diesen Chaser aufgezeichnet.

Der Beat-Button ermöglicht Ihnen die manuelle Vorgabe der Geschwindigkeit im Takt der Musik. Wählen Sie die Beat-Funktion an und geben Sie 4 Schritte im Takt vor. Diese Geschwindigkeit wird für diesen Chaser aufgezeichnet.

3.8 Position-Moving-Effect-Memories

Für schnelle und einfache Bewegungseffekte steht Ihnen die „Moving-Effects“ zur Verfügung. Hier können Sie direkt Kreis, Dreieck, Viereck, horizontale und vertikale Bewegungen abrufen und für Ihre Programmierung nutzen.

Wählen Sie die Position-Funktion neben dem 4 Wheels-Drive an. Im Display erscheint die Speicherplatz-Nummer (z.B. 1-1 = Page 1, Speicherplatz 1) die Sie mit den Cursortasten „rechts/links“ anwählen können. Gehen Sie im Menü eine Schritt „runter“.

Mit den Cursortasten „rechts/links“ können Sie zwischen Szene (Full oder Partial) und Chase (Full oder Partial) wählen.

Die Multifunktionsscheinwerfer werden über die Kanalfashtasten der Presetfader aktiviert. Eine Einzel- und Gruppenanwahl ist möglich.

Multifunktionsscheinwerfer anwählen, Pan und Tilt über die Wheels einstellen, weitere Scheinwerfer anwählen und positionieren.

Erstellen Sie ein Lichtbild und wählen Sie über die „Moving-Effects- Button“ einen der Effekte (z.B. Kreis) an. Sie können über die Wheels jetzt Größe und Geschwindigkeit der Bewegung einstellen und die Bewegung auf der Bühne im ganzen verschieben. Gehen Sie einen Schritt „runter“ im Menü.

Hier haben Sie die Möglichkeit Textinformationen über das Keyboard für Memories (z.B. Kreis 1) einzugeben. Nach Eingabe gehen Sie einen Schritt „runter“ im Menü.

Weiterhin besteht die Möglichkeit eine Fadezeit für dieses Memory einzugeben. Einstellung der Fadezeit wird über eines der Wheels eingegeben.

Nach Fertigstellung des Memories bestätigen Sie mit dem Program-Button. Dieses Memory liegt jetzt im Position-Speicher unter der von Ihnen angegebenen Speicherplatz-Nummer und kann jederzeit aus der Position-Cueliste abgerufen werden.

3.9 Color und Beamshape- Memories

Wählen Sie die „Color- oder Beamshape –Funktion“ neben dem 4 Wheels-Drive an. Im Display erscheint die Speicherplatz-Nummer (z.B. 1-1 = Page 1, Speicherplatz 1) die Sie mit den Cursortasten „rechts/links“ anwählen können. Gehen Sie im Menü einen Schritt „runter“.

Mit den Cursortasten „rechts/links“ können Sie zwischen Szene (Full oder Partial) und Chase (Full oder Partial) wählen.

Full – vollwertige Szene oder Chase mit allen Multifunktionsscheinwerfern und allen Attributen wie Color, Beamshape und Position.

Partial – transparente Szenen oder Chaser die nur Teiländerungen oder nicht alle der Multifunktionsscheinwerfer beinhalten.

Die Multifunktionsscheinwerfer werden über die Kanallflashtasten der Presetfader aktiviert. Eine Einzel- und Gruppenanwahl ist möglich.

Multifunktionsscheinwerfer anwählen, Color, Gobos usw. über die Wheels einstellen, weitere Scheinwerfer anwählen und programmieren.

Erstellen Sie ein Lichtbild und gehen Sie einen Schritt „runter“ im Menü. Hier haben Sie die Möglichkeit Textinformationen über das Keyboard für Memories (z.B. Color 1) einzugeben. Nach Eingabe gehen Sie einen Schritt „runter“ im Menü.

Weiterhin besteht die Möglichkeit eine Fadezeit für dieses Memory einzugeben. Einstellung der Fadezeit wird über eines der Wheels eingegeben.

Nach Fertigstellung des Memories bestätigen Sie mit dem Program-Button. Dieses Memory liegt jetzt im Position-Speicher unter der von Ihnen angegebenen Speicherplatz-Nummer und kann jederzeit aus der Position-Cueliste abgerufen werden.

3.10 Color und Beamshape-Chaser

Wählen Sie die Position-Funktion neben dem 4 Wheels-Drive an. Im Display erscheint die Speicherplatz-Nummer, die Sie mit den Cursortasten „rechts/links“ anwählen können. Gehen Sie im Menü einen Schritt „runter“.

Mit den Cursortasten „rechts/links“ können Sie die Chaser-Programmierung anwählen. Gehen Sie im Menü einen Schritt „unter“.

Full – vollwertige Szene oder Chase mit allen Multifunktionsscheinwerfern und allen Attributen wie Color, Beamshape und Position.

Partial – transparente Szenen oder Chaser die nur Teiländerungen oder nicht alle der Multifunktionsscheinwerfer beinhalten.

Die Multifunktionsscheinwerfer werden über die Kanallflashtasten der Presetfader aktiviert. Eine Einzel- und Gruppenanwahl ist möglich.

Multifunktionsscheinwerfer anwählen, Color, Gobos usw. über die Wheels einstellen, weitere Scheinwerfer anwählen und programmieren. Es können nur Multifunktionsscheinwerfer gleichen Typ in einer Gruppe angewählt werden.

Erstellen Sie ein Lichtbild welches dem ersten Schritt des Chasers entsprechen soll und bestätigen dieses mit dem Program-Button. Mit dem „Add-Step“ Button fügen Sie den nächsten Chaser-Step an. Weitere Schritte können Sie wie oben anfügen und abspeichern.

Nach Programmierung des letzten Steps gehen Sie mit der Cursortaste "runter" im Menü und stellen über den "4 Wheel Drive" die Geschwindigkeit des Chasers ein. Gehen Sie einen Schritt „runter“ im Menü. Weiterhin besteht die Möglichkeit zu wählen zwischen "Start on Fader", "Start on Flashbutton" und „Start on Transfer“ (Auswahl über die Cursortasten rechts/links).

Texteingaben und Fadezeiten können auch wie oben beschrieben eingefügt werden.

Bei der Programmierung eines Chasers können Sie alle "Effect Controls" wie Laufrichtung, Fade oder Snap und die manuelle Beat-Button Funktion mit in den Chaser einbringen.

Der Beat-Button ermöglicht Ihnen die manuelle Vorgabe von Geschwindigkeit im Takt der Musik. Wählen Sie die Beat-Funktion an und geben Sie 4 Schritte im Takt vor. Diese Geschwindigkeit wird für diesen Chaser aufgezeichnet.

3.11 Kopieren von Memories

Um Zeit zu sparen, können Sie Memories mit dem Memory-Copy-Button auf einen anderen oder freien Speicherplatz kopieren.

Wählen Sie ein Memory an, welches Sie kopieren möchten und drücken Sie die „Memory-Copy-Button“. Im Display und im Monitor erscheint die Meldung „Memory safe as“, wählen Sie mit den Cursortasten „rechts/links“ einen Speicherplatz für die Kopie und bestätigen Sie mit dem Program-Button. Das Memory befindet sich als identische Kopie auf dem neuen Speicherplatz.

Beim programmieren eines Chaser, können Sie auch vorher programmierte Memories in einen Chaser Step einfügen. Wie oben beschrieben, programmieren Sie einen Chaser und anstatt Werte über die Fader in einen Step einzufügen, drücken Sie den „Memory-Copy-Button“ und wählen Sie mit den Cursortasten „rechts/links“ ein Memory an, welches Sie in diesen Step kopieren möchten.

Bestätigen Sie mit dem Program-Button und fügen mit „ADD-Step“ den nächsten Schritt an. Weitere Programmierung wie unter Chase beschrieben.

3.12 Modifizieren von Memories

WICHTIG: Alle Presetfader und auch die Presetmaster A+B müssen auf 0 % stehen.

Wählen Sie das Memory an, gehen Sie mit den Cusortasten „runter“ bis zur Anzeige „Set Channel Levels“. Um einen Kanal einzufügen, geben Sie den Wert über den Presatfader A+B ein und bestätigen Sie die Änderung mit dem Program-Button.

Um einen Kanal aus dem Memory zu entfernen/ändern, wählen Sie den Flash-Button der Presetfader an, die LED wechselt von gelb auf rot. Über einen der Wheels können Sie jetzt den Kanalwert ändern und bestätigen Sie die Änderung mit dem Program-Button.

Chaser können im Run-Mode sehr schnell und einfach modifiziert werden. Drücken und halten Sie den „Modify-Button“ und wählen Sie den „Submaster-Flashbutton“ an, wo der Chaser abgespeichert ist. Im „Wheel-Display“ wird „Speed“ angezeigt und Sie können die Geschwindigkeit über eines der Wheels ändern. Jede Änderung im Attack, Laufrichtung und Chaser-Art ist jetzt auch möglich. Drücken Sie ein weiteres Mal den „Modify-Button“ um die Änderung zu speichern.

3.13 Löschen von Memories

Memory anwählen und Program-Button für 3 sec. gedrückt halten. Es erscheint die Sicherheitsabfrage „Memory delete?“, die Sie mit dem Program-Button bestätigen um das Memory entgültig zu löschen.

3.14 Abrufen von Position, Color und Beamshape Szenen und Chaser

Kombinationen aus den Cuelisten für Colour, Beamshape und Position können auf die 999 Speicherplätze der "Focus Submaster" als komplette Szenen abgelegt werden.

Kombination aus den programmierten Cuelisten für Color, Beamshape und Position auswählen, Button vom Speicherplatz im "Focus Submaster", den Sie belegen möchten gedrückt halten, und mit der Program-Button bestätigen. Diese Kombination liegt jetzt als komplette Szene auf diesem Focus- Submaster und kann im Run-Mode mit Fadezeiten abgerufen werden.

3.15 Hotlink's

Ein „Hotlink“ bietet die Möglichkeit einen "Brightness-Submaster" via „Hotlink“ mit einem "Focus Submaster" zu verbinden. Den „ADD-Button“ gedrückt halten - "Brightness-Submaster" über den Flashbutton anwählen und den Speicherplatz des "Focus-Submaster" der zu diesem „Hotlink“ gespeichert werden soll, über den Focus-Submaster-Button“ anwählen.

Im Display und im Monitor werden die Speichervorgänge der Kombinationen aufgeführt und mit "Hotlink done" bestätigt. Beim abspielen des Brightness-Submasters werden automatisch alle Attribute wie Position, Color und Beamshape mit eingespielt.

Eine weitere Möglichkeit eine Verbindung zwischen einen „Brightness-Memory“ und Color, Beamshape und Position zu schaffen, ist das direkte „Linking“.

Wählen Sie ein „Brightness-Memory“ an und drücken/halten Sie den „Modify-Button“. Aus den Cuelisten für Color, Beamshape und Position fügen Sie die Attribute durch Anwahl der Button dazu. Nach loslassen des „Modify-Buttons“, bestätigen Sie mit dem Program-Button. Beim abspielen dieses Memories, im Program oder Run-Mode, werden alle Attribute mit eingespielt.

3.16 Snapshot's

Zum programmieren von aktuellen Lichtbildern ist die „Snapshot-Funktion“ entwickelt worden. Ein Snapshot zeichnet einen aktiven DMX-Output aller Kanäle auf die nächsten 4 freien Speicherplätze auf.

Stellen Sie ein Lichtbild aus den Cuelisten für Color, Beamshape, Position und Brightness zusammen (Brightness-Memories müssen über den Brightness-Submaster abgespielt werden) und drücken/halten Sie den „Modify-Button“. Bestätigen Sie bei gedrückten „Modify-Button“ mit dem Program-Button. Geben Sie eine Textinfo für diesen Snapshot ein und bestätigen Sie ein weiteres Mal mit dem Program-Button. Im Display und im Monitor wird dieser Vorgang mit „Snapshot done“ angezeigt und die Speicherplätze mit Nummern für diesen Snapshot werden aufgelistet.

3.17 Super-User

Zum löschen von Memories, Reset der Sirius Konsole und weitere Funktionen wie Einstellung der Uhr, können Sie den Super-User nutzen.

Drücken und halten Sie die Cursortasten „rechts/links“ und drehen den Schlüsselschalter von Run auf Pogramm, Sie befinden sich jetzt im Super-User-Mode. Steuerung der Super-User-Funktionen mit den Cursortasten. Sie können diverse Cuelisten einzeln oder das komplette Setup mit Memories (Reset) löschen. Cursortaste „rechts“ wählt z.B. Clear-All-Memories an und Sie bestätigen mit dem Program-Button.

WICHTIG: Memories oder das Setup sind entgültig gelöscht und können nur von einer Sicherheitskopie Ihrer Show-Diskette wieder eingespielt werden.

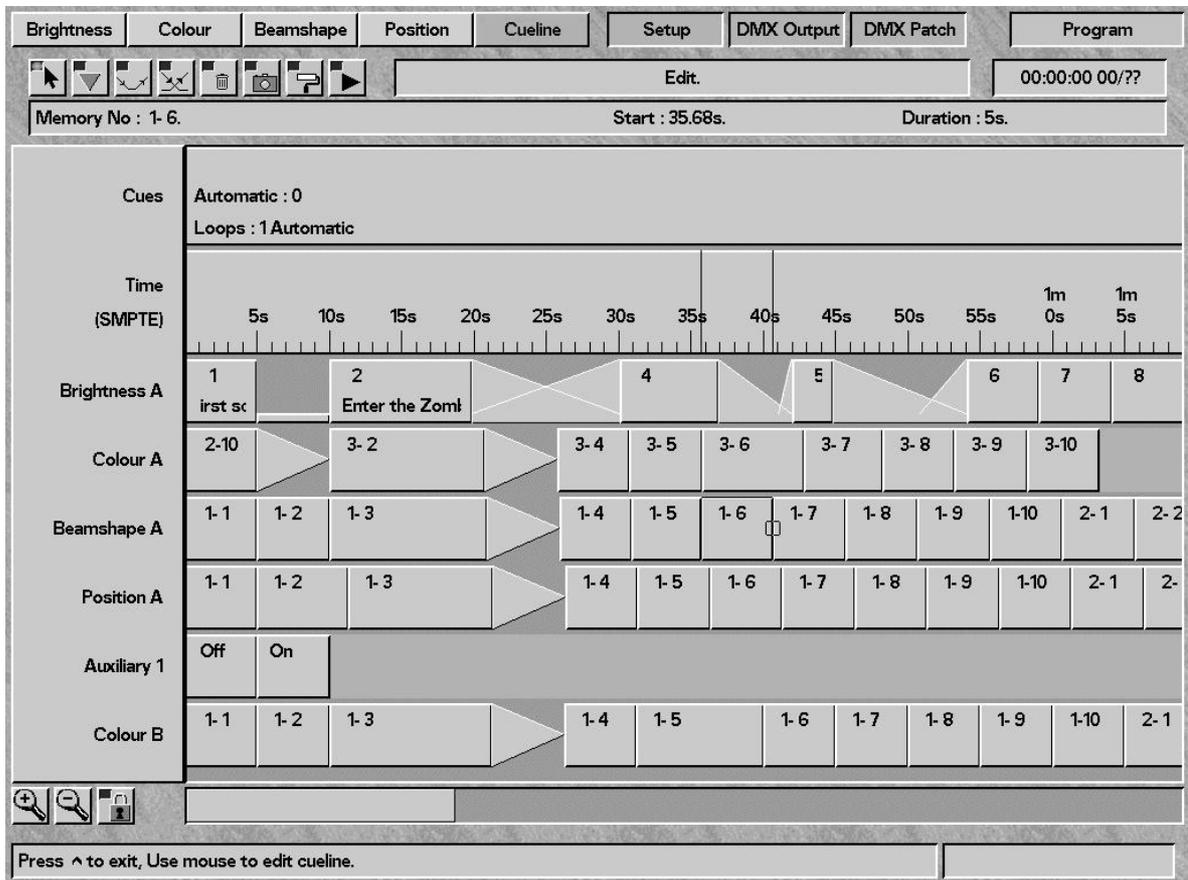
3.18 Speichern von Showdaten auf Diskette

Gehen Sie mit den Cursortasten in das "Setup". Aus den 6 möglichen Menüpunkten wählen Sie „Files“ an. Gehen Sie „runter“ mit der Cursortaste bis zum Menüpunkt „Save Show“. Cursortaste „rechts“ zum öffnen des Dialogfensters und geben Sie einen Shownamen ein. Legen Sie eine 3,5“ formatierte Diskette ein und drücken den Program-Button zum speichern der Show.

3.19 Laden einer Show von Diskette

Gehen Sie mit den Cursortasten in das "Setup". Aus den 6 möglichen Menüpunkten wählen Sie „Files“ an. Gehen Sie „runter“ mit der Cursortaste bis zum Menüpunkt „Load Show“. Cursortaste „rechts“ zum auslesen der Diskette, wählen Sie mit den Cursotasten „rauf/runter“ einen der Shownamen aus und drücken den Program-Button. Zur Bestätigung drücken Sie den Program-Button und die ausgewählte Show wird geladen.

4. Die Sirius - Cueline



4.1 Einführung

Die Cueline ist eine optisch dargestellte Abspielvariante, die sehr komplexe Showabläufe realisiert.

Sie können mehrere Cues aneinander fügen und mit Fade- oder Blackoutzeiten versehen. Die Bearbeitung der Cueline erinnert etwas an ein Videobearbeitungs-Programm mit mehreren Spuren. Cues können automatisch nacheinander ablaufen oder per Go-Button Cue für Cue abgespielt werden.

Eine Loop-Funktion wiederholt alle Cues in der Reihenfolge der Programmierung.

Sie können auf sechs Spuren frei wählen wie Sie die Cueline erstellen möchten. Fade- und Blackoutzeiten werden mit der Maus eingefügt und zum kopieren von Cues oder ganzen Cueline-Teilen, steht eine Kopierfunktion zur Verfügung.

Wichtig: Memories die Sie in die Cueline einfügen möchten, müssen vorab in den Brightness, Color, Beamshape und Position Cuelisten programmiert werden. Wenn z.B. kein Color-Memory abgespeichert ist, können Sie auch keine Spur für diese Cueliste einfügen. Eine Zeitspur für die Cues beginnt mit der Sekunde 0.

Alle Funktionen in der oberen Toolbar (Werkzeugleiste) müssen vorher durch anklicken angewählt werden. Welches Werkzeug Sie angewählt haben, können Sie in der Mitte der Toolbar ablesen.

Wie bei allen Programmierschritten im Sirius wird auch bei der Cueline in der unteren Infoleiste der nächste mögliche Schritt angezeigt. Der mittlere Bereich im Monitor dient als Event-Bereich und beinhaltet die verschiedenen Memories und Zeiten.

Durch klicken der rechten Maustasten können Sie Memorielisten zum einfügen öffnen und mit der linken Maustaste auswählen.

4.2 Erklärung der Werkzeug-Symbole



Edit-Button – bearbeiten von Fadezeiten und Memories



Insert-Button – einfügen von Memories und Cues



Blackout-Button – Blackout für Brightness Memories



Fade/Transition-Button – Crossfade zwischen Memories



Delete-Button – löschen von Memories und Cues



Copy-Button – kopieren von Gruppen und Teilen der Cueline



Paste-Button – einfügen der Kopie von Gruppen/Teilen der Cueline



Lockline-Button – zum einfrieren von Zeiten aller Cues der rechten Seite



Preview-Button – zur Vorschau/Abspielen der Cueline im Program-Mode

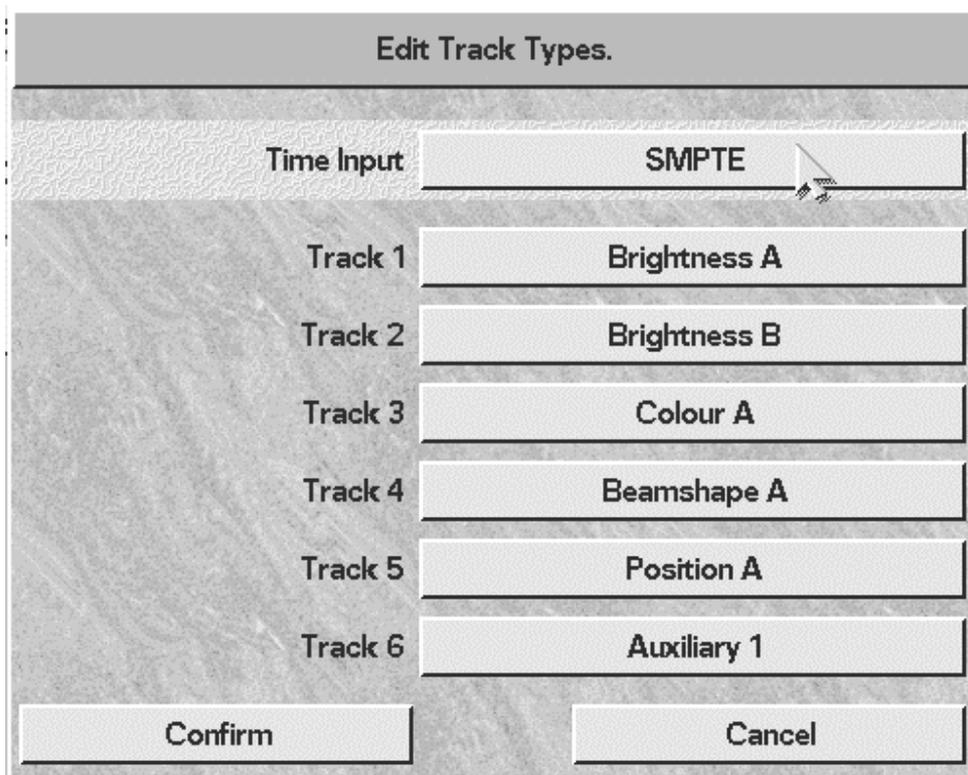


Zoom In-Button – minimale Cueline-Monitoransicht, mehr Details



Zoom Out-Button – maximale Cueline-Monitoransicht, mehr Cues/Memories

4.3 Bildschirmdarstellung



Für die Nutzung der Cueline sind Maus, Keyboard und Monitor notwendig. Es müssen alle Memories in der Cuelisten und im Brightness-Speicher programmiert sein. Sie können nur programmierte Memories in die Cueline einfügen.

Gehen Sie in den Program-Mode und wählen Sie die Cueline-Funktion an. Das Bild oben zeigt eine nicht programmierte Cueline und muss komplett erstellt werden.

4.4 Abspielvarianten

Die Cueline kann im Echtzeit, MIDI oder SMPTE-Mode programmiert werden. Im MIDI und SMPTE- Mode wird das Timing der Cueline über ein externes Gerät (z.B. DAT) angesteuert. Zum ändern der Abspielvariante klicken Sie mit der Maus auf das Time-Input Feld und wählen die gewünschte Anwendung aus.

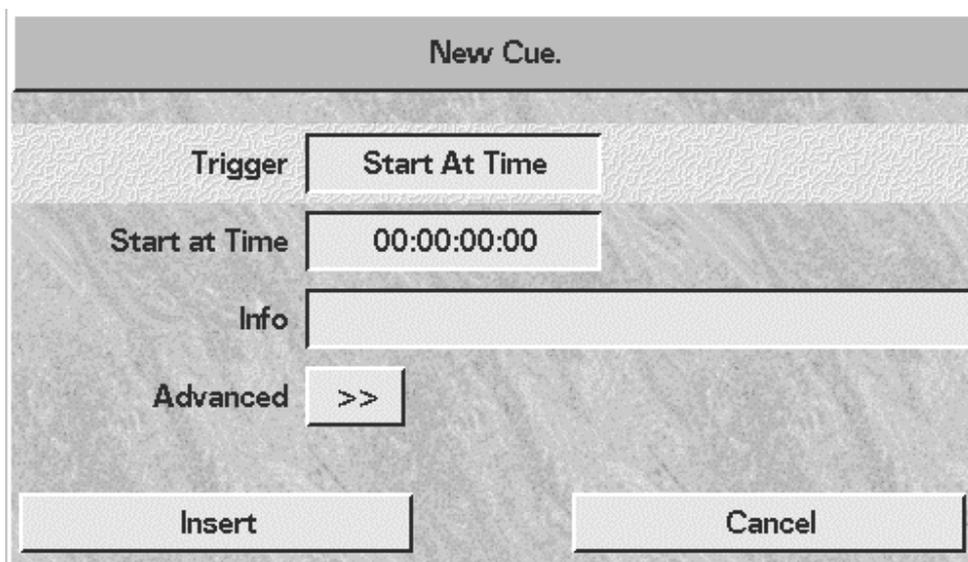
4.5 Definieren von Track-Spuren

Gehen Sie mit den Cursortasten runter auf die erste Track-Spur, klicken Sie mit der Maus auf das Feld, und wählen Sie die darauf zu belegene Funktion aus (z.B. Brightness). Wiederholen Sie dieses auf weitere Track-Spuren, bis Sie die gewünschte Cueline erstellt haben.

Hier ist ein Beispiel:

Track 1 – Brightness A (für statisches Licht)
Track 2 – Position
Track 3 – Color
Track 4 – Beamshape
Track 5 – Aux-Kanäle
Track 5 – Brightness B (für Multifunktionsscheinwerfer)

Wenn Sie alle Spuren ausgewählt haben, bestätigen Sie mit Confirm.



Nach Bestätigung mit dem Confirm-Button, öffnet sich das oben abgebildete Fenster. Der Trigger definiert die Steuerung der Cueline. Sie können wählen zwischen Go-Button (von Cue zu Cue per Go-Button), Automatic (alle Cues laufen automatisch durch) oder Start at time (Start bei ausgewählter Echtzeit – bezogen auf die Uhreinstellung im Sirius). Im Infocfeld können Sie einen Namen für die Cueline eintragen.

Die Advanced-Funktion bietet verschiedene Abspielvarianten und Wiederholungsfunktionen der Cueline:

Automatic - Abspielen aller Cues nach Eingabe der Anzahl (Loops)
Loop Until Go - Abspielen aller Cues bis zum Stop durch den Go-Button
Go-Button - Cueline läuft von Cue zu Cue per Go-Button

4.6 Einfügen von Cues

Cues	first cue	more de	cue 3
	Go Butt	Go Butt	Go Butt
Time			
Brightness A	1		2



Wählen Sie den Insert-Button an und klicken Sie rechts im grauen Cue-Eventfeld der Cueline um einen Cue einzufügen. Um einen Cue zwischen zwei vorhandenen einzufügen, klicken Sie zwischen diese und fügen einen neuen Cue ein.

4.7 Bearbeiten von Cues



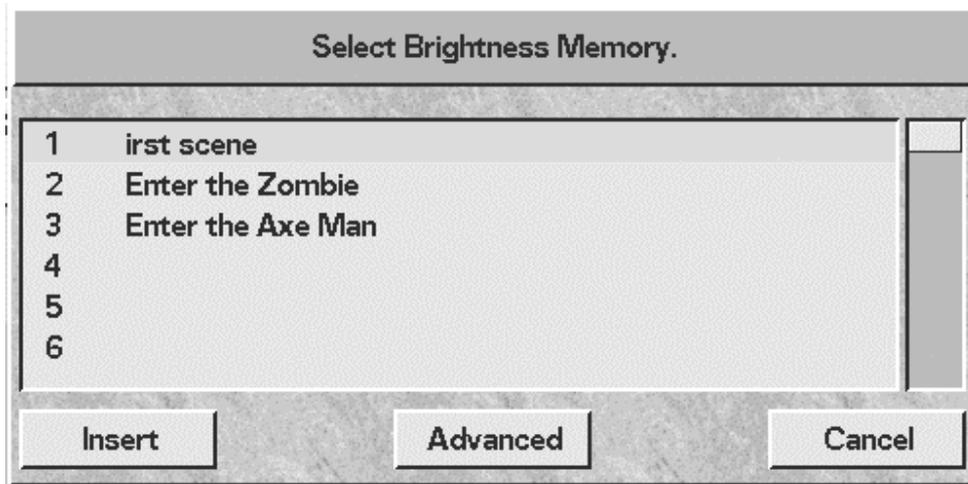
Wenn Sie einen Cue bearbeiten möchten, wählen Sie eines der Werkzeuge in der Toolleiste an und gehen Sie mit dem Maussymbol auf diesen Cue. Drücken Sie die rechte Maustaste und bearbeiten Sie den Cue mit allen Möglichkeiten des Cufensters. Zum abspeichern der Änderungen bestätigen Sie mit dem Insert-Button.

4.8 Löschen von Cues



Wählen Sie den Remove-Button und klicken Sie auf den Cue. Nach einer Sicherheitsabfrage bestätigen Sie mit dem Program-Button im Pult zum endgültigen entfernen des Cues.

4.9 Einfügen von Memories



Wählen Sie den Insert-Button an und klicken Sie auf die gewünschte Spur (z.B. Brightness). Es öffnet sich das Brightness-Memory Fenster. Wählen Sie ein Memory aus der Liste an und klicken Sie auf Insert, um dieses einzufügen. Die Standardlänge des Memories beträgt 5 Sekunden. Um weitere Memories einzufügen, gehen Sie wie o.g. vor und erweitern Sie so die Cueline.

4.10 Löschen von Memories



Wählen Sie den Remove-Button und klicken Sie auf das Memory. Dieses Memory wird ohne Sicherheitsabfrage gelöscht.

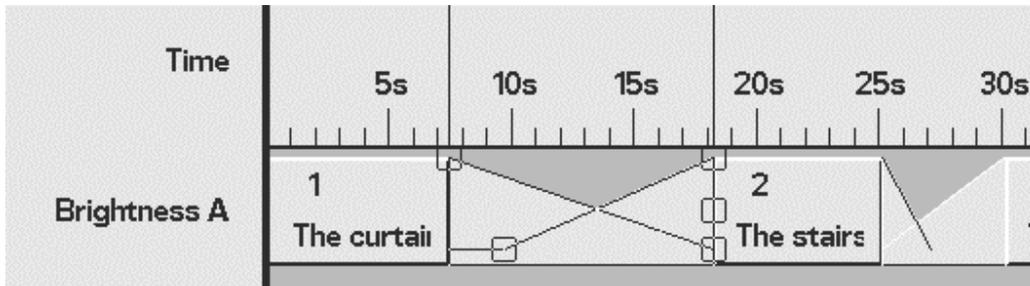
Die Programmierung von Color, Beamshape und Position Memories erfolgt auf gleicher Weise wie oben für Brightness beschrieben.

4.11 Bearbeiten von Memories



Wenn Sie ein Memory bearbeiten möchten, wählen Sie den Edit-Button in der Toolleiste an und klicken Sie mit dem Maussymbol auf dieses Memory. Das Memory wird rot hinterlegt und ist somit aktiv zur Bearbeitung. Um das Memory in der Länge zu verändern, klicken Sie in das kleine rote Quadrat und verschieben mit der Maus die Länge. Um das Memory komplett zu verschieben, klicken Sie in das Memory, halten die rechte Maustaste gedrückt und verschieben das Memory an die gewünschte Stelle der Cueline. Das Abspeichern der Änderung geschieht automatisch.

4.12 Einfügen von Fadezeiten



Wählen Sie den Fade-Button in der Toolleiste an und klicken Sie zwischen den Memories um eine Fadezeit einzufügen. Der Standardwert für Fadezeiten beträgt 5 Sekunden. Um einen Fade zu verändern, wählen Sie den Edit-Button. Klicken Sie nun auf den gewünschten Fade in der Cueline und verändern diesen wie bei den Memories beschrieben.

4.13 Einfügen von Blackouts



Blackouts können nur in der Brightness- (Dimmer) Spur eingefügt werden. Wählen Sie den Blackout-Button in der Toolleiste an und klicken Sie zwischen zwei Memories, um diesen einzufügen. Um einen Blackout zu verändern, wählen Sie den Edit-Button, klicken auf den gewünschten Blackout in der Cueline und verändern diesen wie bei den Memories beschrieben.

4.14 Einfügen von AUX-Spuren in die Cueline

Wenn Sie beim erstellen der Cueline-Spuren eine AUX-Spur angewählt haben, können Sie diese wie folgt in die Cueline einfügen.

Wählen Sie den Insert-Button an und klicken rechts neben die Cueline-Spur, um das AUX-Fenster zu öffnen. Wählen Sie „on“ oder „off“ im AUX-Fenster und bestätigen Sie mit dem Insert-Button, um diese Spur einzufügen. Auch hier ist der Standardwert für die Zeit 5 Sekunden. Um eine AUX-Spur zu verändern, wählen Sie den Edit-Button, klicken auf die gewünschte AUX-Spur in der Cueline und verändern diesen wie bei den Memories beschrieben.

4.15 Abspeichern der Cueline

Die Sirius-Konsole ist werksseitig auf einen Autosafewert von 10 Min. eingestellt. Somit werden Eingaben und Änderungen alle 10 Min. automatisch gespeichert.

4.16 Vorschau/Abspielen der Cueline



Wählen Sie den Preview-Button in der Toolleiste an und drücken Sie den Go-Button auf der Sirius-Konsole um die Cueline zu starten. Sie können zu jeder Zeit mit der Maus an eine Stelle der Cueline klicken, die Sie abspielen möchten.

Eine manuelle Geschwindigkeitsänderung der Cueline können Sie mit dem Override-Regler auf der Sirius-Konsolen einstellen. Der Stop-Button hält die Cueline an der gewünschten Stelle an.

4.17 Kopieren und Einfügen von Cues oder Blöcken

Sie können mit der Kopierfunktion einzelne Cues oder ganze Blöcke kopieren und an anderer Stelle wieder in die Cueline einfügen.



Wählen Sie den Copy-Button an und markieren Sie mit gedrückter Maustaste (rechts) den Bereich in der Cueline, den Sie kopieren möchten. Eine Anzeige im Monitor bestätigt die Kopie.



Der Paste-Button in der Cueline ermöglicht Ihnen das Einfügen der kopierten Cues. Wählen Sie den Paste-Button und klicken Sie mit der Maustaste an die gewünschte Stelle in der Cueline. Die Kopie wird dort sichtbar eingefügt.

5. Anwendernotizen

Zero 88 Lighting Ltd

Tel: +44 (0)1633 838088
Fax: +44 (0)1633 867880
e-mail: enquiries@zero88.de
web: www.vari-lite.com

