



Designer 1024 Pro

Lichtsteuerung

Bedienungsanleitung

Inhalt

1.Panel-Einführung	- 1 -
1.1. Die Frontplatte	- 1 -
1.2. Die Rückseite	- 4 -
2.Initialisierung und Sicherung	- 5 -
2.1. Alle Daten löschen	- 5 -
2.2. Datensicherung	- 5 -
2.3. Laden der Sicherungsdatei	- 6 -
2.4. Datei löschen	- 6 -
2.5. Datei umbenennen	- 6 -
3.Patching	- 7 -
3.1. Patchen von Vorrichtungen	- 7 -
3.2. Ausgewählter Patchtyp.....	- 9 -
3.3. Neupatchen	- 9 -
3.4. Patch entfernen	- 9 -
3.5. RDM-Geräte einrichten	- 9 -
3.6. Einrichten der Fixture-Parameter	- 11 -
4.Steuerung von Vorrichtungen	- 13 -
4.1. Einrichtung des Vorrichtungslayouts	- 13 -
4.2. Geräte auswählen	- 14 -
4.3. Manuelle Steuerungsvorrichtungen	- 15 -
4.4. Gruppen	- 19 -
5.Voreinstellungen	- 21 -
5.1. Voreinstellung bearbeiten	- 21 -
5.2. Voreinstellungsverwaltung	- 22 -
5.3. Voreinstellungen verwenden	- 22 -
6.Formeffekte	- 23 -
6.1. Effekte verwenden	- 23 -
6.2. Effektparameter	- 23 -
6.3. Benutzereffekt	- 25 -
6.4. Effekt bearbeiten	- 26 -
7.Wiedergaben	- 27 -
7.1. Wiedergabemodi	- 27 -
7.2. Wiedergabe-Bearbeitungsmenü	- 27 -
7.3. Cue-Wiedergabe	- 27 -
7.4. Cue-Listen-Wiedergabe	- 27 -
7.5. Ausführen der Playbacks	- 30 -
7.6. Wiedergabezeit	- 31 -
7.7. Wiedergabeparameter	- 32 -
7.8. Einen Cue neu laden	- 35 -
7.9. Benutzerdefinierter Fader.....	- 35 -
7.10. Listen anzeigen	- 37 -
8. Praktische Funktionen	- 38 -
8.1. Aus-Funktion	- 38 -
8.2. Kopierfunktion	- 38 -
8.3. Löschfunktion	- 38 -
8.4. Move-Funktion	- 38 -
8.5. Controller sperren	- 39 -
8.6. Etikettenverwaltung.....	- 39 -
9. Makro-Show	- 40 -

Inhalt

9.1. Der integrierte Musik-Player	- 40 -
9.2. Eine Makroshow aufzeichnen	- 40 -
10. Setup-Verwaltung	- 43 -
10.1. Konsolenoptionen	- 43 -
10.2. Systemverwaltung	- 45 -
10.3. DMX-/Netzwerkeinstellungen.....	- 47 -
11. Technologische Spezifikation	- 48 -

PRODUKTSICHERHEITSINFORMATIONEN



Bitte lesen Sie diese Anleitung sorgfältig durch. Sie enthält wichtige Informationen zur Installation, Verwendung und Wartung dieses Produkts.

UMWELTMAXIMALE

• Betreiben Sie die Konsolen nicht, wenn Feuchtigkeit und Umgebungstemperatur zu Kondensation auf dem Produkt führen, Lassen Sie das Produkt zunächst trocknen, bevor Sie es an das Stromnetz anschließen.

• Nicht bei Umgebungstemperaturen über 40 °C (104 °F) betreiben.

ELEKTRISCHE SICHERHEIT

• Der Controller muss im spannungsführenden Zustand mit der Schutz Erde (PE) verbunden sein.

• Verwenden Sie das Produkt nicht, wenn der Netzanschluss beschädigt ist.

• Setzen Sie das Produkt weder Regen noch Feuchtigkeit aus.

• Trennen Sie das Gerät IMMER vom Stromnetz, bevor Sie die Sicherung warten oder austauschen. Ersetzen Sie sie durch eine Sicherung gleicher Größe und gleichen Typs.

• Verwenden Sie das Produkt nicht, wenn das Stromnetz nicht den folgenden Informationen entspricht.

• Öffnen Sie das Produkt nicht, während es an das Stromnetz angeschlossen ist, es sei denn, Sie sind dazu qualifiziert.

STROMVERBRAUCH

Leistungsaufnahme: 85 W

Stromeingang: 100–240 VAC, 3 A

Frequenz: 50-60 Hz

Knopfzellenbatterie

Die Hauptplatine des Produkts enthält eine Lithium-Ionen-Knopfzelle (CR2032) zur Speicherung der Zeitdaten.

Diese Batterie wird verwendet, um die Zeitdaten zu speichern, wenn das Produkt nicht mit Strom versorgt wird. Diese Batterie muss ausgetauscht werden bei mindestens alle drei Jahre. Wenn das Produkt über längere Zeiträume oder in kalten Umgebungen ausgeschaltet ist, kann es früher erforderlich sein Ersatz.

Recyceln Sie die CMOS-Batterie gemäß den örtlichen Gesetzen.

Bitte beachten Sie, dass Lithium-Ionen-Knopfzellen eine besondere Gefahr für Kleinkinder darstellen.

TOUCH SENSOR GLAS SICHERHEIT

Betreiben Sie die Konsole nicht, wenn der Berührungssensor beschädigt ist, da Glaspartikel vom Sensor freigesetzt werden könnten.

Vorsicht!

Das Gerät enthält keine vom Benutzer zu wartenden Teile. Öffnen Sie das Gehäuse nicht und versuchen Sie nicht, das Gerät selbst zu reparieren. Sollte Ihr Gerät dennoch eine Wartung benötigen, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

Vorschlag zur Stromversorgung

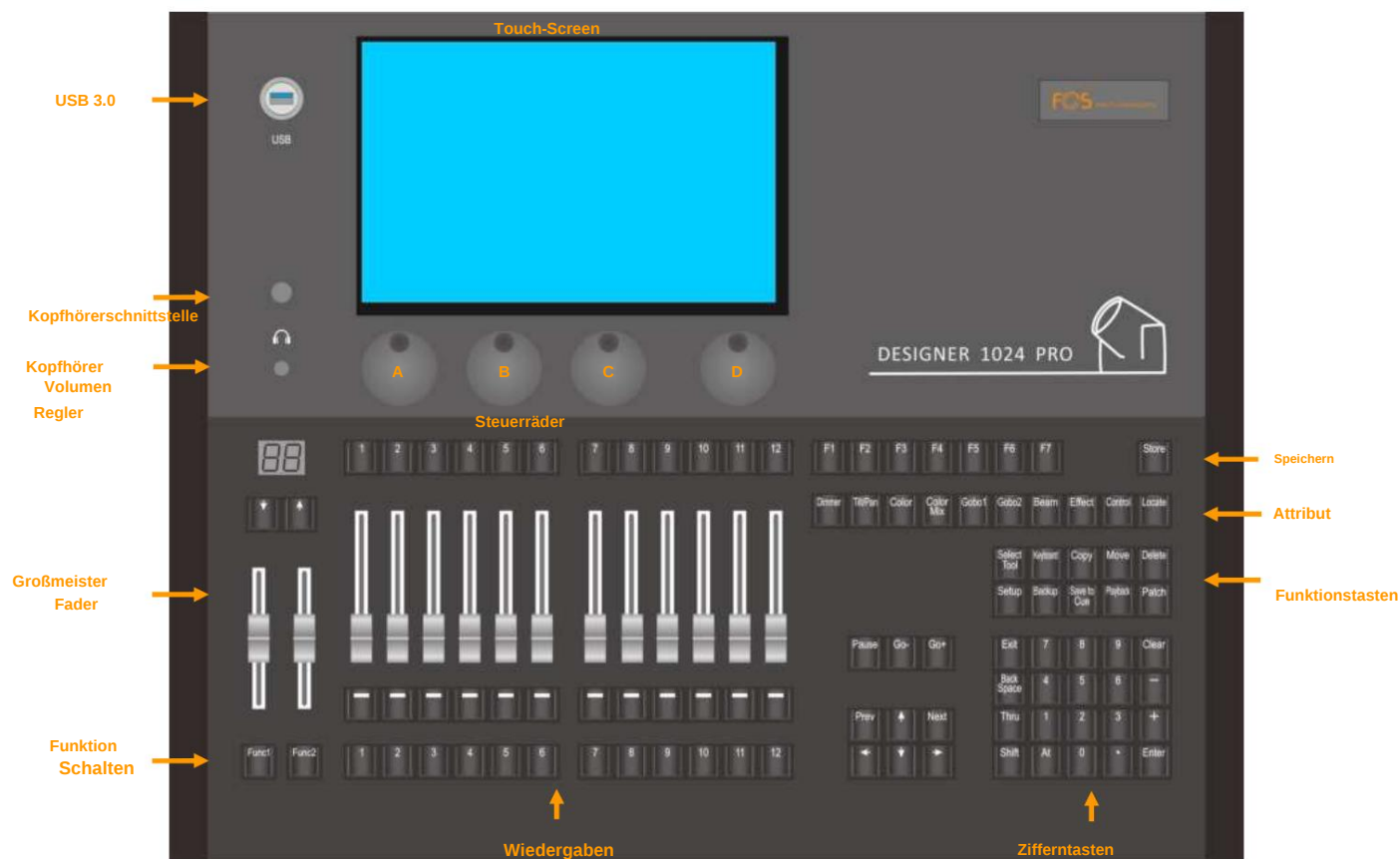
Wir empfehlen Ihnen dringend, eine Verbindung zur USV-Stromversorgung herzustellen, um Stromausfälle während der Programmierung zu vermeiden.

1. Paneleinführung

Willkommen bei der Verwendung des Designer 1024 Pro-Lichtcontrollers.

Das Handbuch ist eine Anleitung für alle Funktionen des Controllers. Wichtige Punkte werden durch Schattierung hervorgehoben. Die Wörter Wörter mit einem Quadrat stellen eine physische Taste dar, z. B. die Eingabetaste. Wörter in eckigen Klammern stellen die virtuellen Softkeys auf dem LCD-Touchscreen dar, z. B. [Wiedergabeparameter]. Menünamen oder Optionsnamen werden in Anführungszeichen gesetzt, z. B. „LIVE-SHOW“.

1.1. Die Frontplatte



1.1.1. Systemsteuerung

Es gibt 3 Farben für die Hintergrundbeleuchtung und Hervorhebung der Tasten (rot, grün und gelb). Durch Drücken der Shift- und Thru-Taste Tasten, um die Farbkombination zu ändern, oder verwenden Sie die Umschalttaste zusammen mit + oder - um die Helligkeit der Hintergrundbeleuchtung anzupassen. Außerdem kann die Einstellung auch unter der Funktion [Tastenbeleuchtung] im „Setup-Menü“ vorgenommen werden.

1.1.1.1. Schnellaufnahmetaste

Durch einmaliges Drücken der Store-Taste können schnell Sicherungskopien der Show gespeichert werden.



1.1.1.2. Steuerräder

Die drei Räder A, B und C auf der linken Seite dienen zum Einstellen von Werten für die Attribute, Effektparameter usw. der Vorrichtungen.

Das Rad D dient zum Scrollen der Seite des ausgewählten Fensters oder zum Einstellen der Geschwindigkeit der Cue-Liste. Die Taste im Rad D kann beim Einstellen von Optionen als Eingabetaste verwendet werden, wenn sie gedrückt wird.

1.1.1.3. Attributsschlüssel

In diesem Bereich befinden sich neun Attributtasten und eine Suchtaste. Jede Attributtaste ermöglicht die Anzeige von maximal drei Kanälen pro Seite. Die ausgewählte Attributtaste wird hervorgehoben. Durch erneutes Drücken der ausgewählten Attributtaste gelangen Sie zu Auf der nächsten Seite werden weitere Kanäle angezeigt. Sie können die Geräte steuern, indem Sie die verschiedenen Attributsschlüssel mit den entsprechenden Rädern A, B und C verwenden.

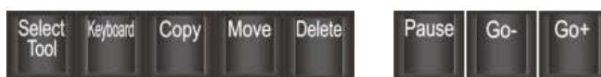


1.1.1.4. Tastenkombinationen und Funktionstasten

Die Tasten F1 bis F7 sind die Direkttasten für die Softkeys unten rechts auf dem Touchscreen.



Funktionstasten sind in mehreren Bereichen verteilt und bieten Soft-Tastatur, Kopieren, Verschieben, Löschen und Wiedergabepause und Goto-Tasten.



1.1.1.5. Setup- und Programmierschlüssel

Die Tasten dienen zum Einrichten des Controllers und zum Bearbeiten von Wiedergaben.



1.1.1.6. Ziffernblocktasten

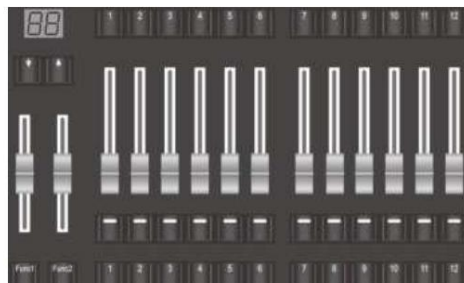
Über den Ziffernblock können numerische Befehle eingegeben werden, um den Wiedergabestatus zu ändern. Die Funktionen werden in einem späteren Kapitel vorgestellt.

1.1.1.7. Wiedergabebereich

Der Playback-Fader verfügt über eine Hintergrundbeleuchtung, die im Menü „Setup“ eingestellt werden kann. Je nach den drei verschiedenen Playback-Zuständen kann die Hintergrundbeleuchtung in verschiedenen Farben eingestellt werden. Drei Playback-Fader-Zustände: Kein Programm gespeichert, gespeichertes Programm noch nicht ausgegeben und Programm läuft.

Der Playback-Bereich besteht aus zwei multifunktionalen Master-Fadern, Page-Tasten, Fader-Playbacks mit Fadern und Funktionstasten und feste Wiedergabetasten.

Es gibt 80 Playback-Seiten, jede Seite hat 12 Fader und 12 Tasten zum Speichern von Playbacks. Mit den Tasten  oder  Blättern Sie um, und auf der LED-Anzeige wird die Seitenzahl angezeigt.



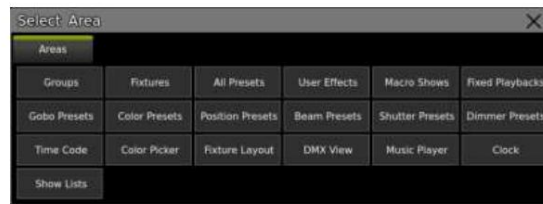
Durch Drücken der Taste Func1 unter dem Master-Fader 1 kann die Anzeige der Dateneinstellungen und der Shortcut-Funktionen auf die Anzeige der festen Wiedergabenamen umgeschaltet werden.

1.1.2. Arbeitsbereich

Der Controller verfügt über einen integrierten 10-Zoll-LCD-kapazitiven Touchscreen zur Bedienung. Er kann an einen externen Touchscreen angeschlossen werden. Bildschirm mit einer Auflösung von 1920 x 1080.

Hinweis: Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **ÿÿ** und **SETUP** kann der externe Touchscreen automatisch kalibriert werden.

Die meisten Bedienmöglichkeiten sollten über den Touchscreen erfolgen. Es können verschiedene Arbeitsfenster ausgewählt und je nach Bedarf auf den Touchscreens angezeigt.



Wenn sich in der oberen rechten Ecke des Arbeitsfensters ein Werkzeugsymbol oder eine Option befindet, drücken Sie darauf, um weitere Funktionen zu erhalten.

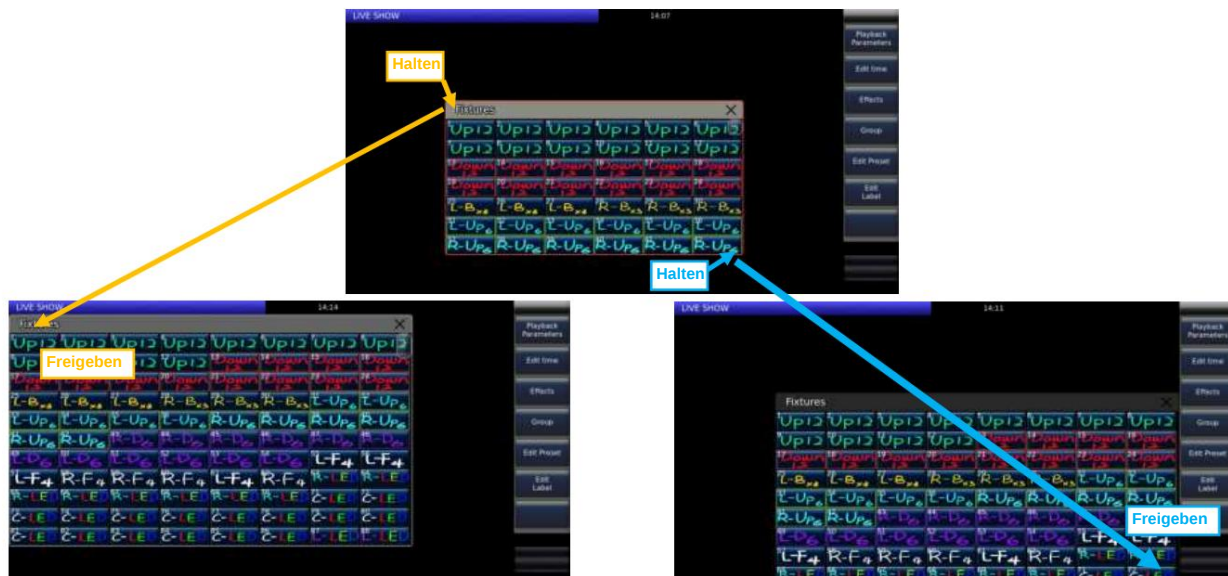


1.1.2.1. Einrichten von Arbeitsfenstern

Die Position und Größe des Bedienfensters sind nicht festgelegt. Halten Sie den oberen Rand der Fensterleiste gedrückt und schieben Sie den Finger. Sie können die Position ändern. Passen Sie die Fenstergröße wie folgt an:

ÿ Halten Sie die obere linke Ecke des Fensters und schieben Sie den Finger, nachdem der Rahmen ROT geworden ist. Lassen Sie ihn dann an der gewünschten Position los, um die Größe zu bestätigen.

ÿ Halten Sie die untere rechte Ecke des Fensters und schieben Sie den Finger, nachdem der Rahmen ROT geworden ist, dann Lassen Sie an der gewünschten Position los, um die Größe zu bestätigen.



1.1.2.2. Einrichten des Arbeitsbereichs

Verwenden Sie die Funktion [Arbeitsbereich], um verschiedene Kombinationen von Arbeitsfenstern für einen schnellen Wechsel während der Verwendung zu speichern.

1> Drücken Sie die Taste [Arbeitsbereich], wenn Sie mit der Einrichtung der Fensterkombinationen auf dem Bildschirm fertig sind.

2> Wählen Sie im Popup-Fenster ein leeres Raster aus.



3> Wählen Sie das Raster mit den hervorgehobenen Wörtern „Zum Speichern erneut drücken“, um die Kombination der Arbeitsbereichsfenster zu speichern.

4> Drücken Sie auf die gespeicherte Sicherung, um einfach zwischen verschiedenen Kombinationen von Arbeitsbereichsfenstern zu wechseln.



Hinweis: Bitte verwenden Sie die LösCHFunktion, um den alten Inhalt zu löschen, bevor Sie das Arbeitsbereichsfenster aktualisieren.

1.2. Die Rückseite



Arbeitslampenschnittstelle --- zum Anschluss einer Arbeitslampe.

Stromversorgung --- Das Netzteil akzeptiert eine weltweit verwendete Eingangsspannung (100-240 V AC, 50-60 Hz). Bitte unterbrechen Sie die Stromversorgung, bevor Sie die Sicherung (3 Ampere) austauschen.

DMX-Universen – zwei DMX-Universen, die jeweils 512 DMX-Kanäle ausgeben.

Art-Net-Schnittstelle --- bietet Netzwerkfunktionen zur Übertragung von maximal 2048 DMX-Kanälen. Durch Anschluss des ArtNet-DMX-Konverters erhalten Sie maximal 4 Universen.

HDMI-Schnittstelle --- ermöglicht den Anschluss eines externen Bildschirms mit einer Auflösung von 1920 x 1080.

USB-Schnittstellen – zwei USB 2.0-Buchsen können mit dem externen Bildschirm verbunden werden und bieten Strom- und Touch-Funktionen. Oder schließen Sie ein USB-Laufwerk, eine Maus oder eine Tastatur an.

MIDI-Schnittstelle – drei MIDI-Schnittstellen, „In“, „Out“ und „Thru“, zum Verbinden mit anderen MIDI-Geräten.

Audioausgang – eine RCA-Audioschnittstelle und eine optische Schnittstelle ermöglichen Ihnen die Verbindung mit dem Audiogerät.

Drahtlose Antennenschnittstelle – bietet ein WLAN-Signal zum Verbinden der App auf Mobiltelefon oder Tablet.

2. Initialisierung und Sicherung

2.1. Alle Daten löschen

Wir empfehlen dringend, alle Daten zu löschen oder eine neue Show auf dem neuen Controller oder nach dem Upgrade der Firmware, um unvorhersehbare Fehler bei der Programmierung zu vermeiden.

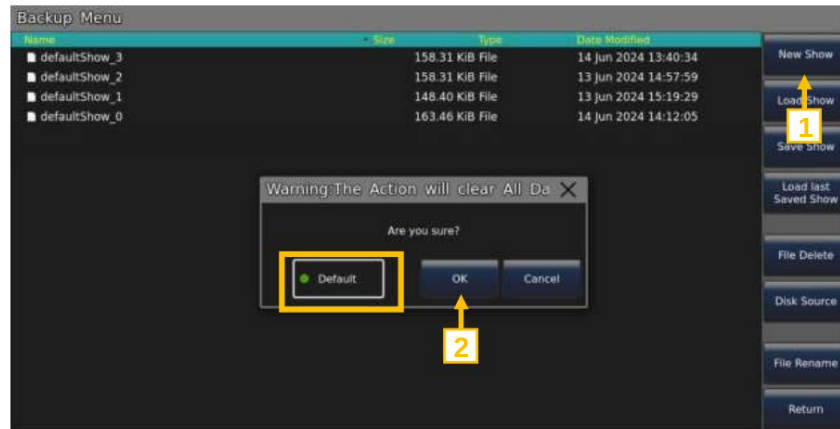
1> Drücken Sie „Backup“, um zum „Backup-Menü“ zu gelangen.

2> Drücken Sie [Neue Show],

3> Drücken Sie [Okay], um alle Daten zu löschen und zu beenden.

Wenn die Option [Standard] ausgewählt ist, stellt das System beim Öffnen eines neuen Fensters eine Standard-Fensterkombination bereit.

Wenn die Option [Standard] deaktiviert ist, stellt das System beim Öffnen einer neuen Show einen leeren Arbeitsbereich bereit.



Hinweis: Alle erstellten Daten werden gelöscht (einschließlich Setup, Patching, Presets und Programme). Die System-Fixtures und Benutzervorrichtungen werden nicht beeinträchtigt.

Wir können auch die Schaltfläche **Löschen** drücken und die Option [Alle Daten löschen] zweimal drücken, dann [Bestätigen] drücken, um zu löschen alle Daten.

2.2. Sicherung

Hinweis: Der Controller verfügt nicht über die Funktion zum automatischen Speichern. Alle nicht gespeicherten Programmiervorgänge gehen verloren, wenn er ohne Sicherung ausgeschaltet wird.

Die Sicherungsdateien können im internen RAM oder auf einem externen USB-Laufwerk gespeichert werden.

Drücken Sie die Schaltfläche **Speichern**, um schnell zu speichern. Die Sicherungsdatei wird im internen RAM gespeichert und in einer Schleife gespeichert.

überschreiben die Dateien von „defaultShow_0“, „defaultShow_1“, „defaultShow_2“ und „defaultShow_3“ nacheinander.

Die Sicherungsdatei kann unter einem benutzerdefinierten Namen gespeichert werden. Wenn die USB-Laufwerke eingesteckt sind, drücken Sie [Disk Source], um das Speichergerät auszuwählen.

1> Drücken Sie „Backup“, um zum „Backup-Menü“ zu gelangen.

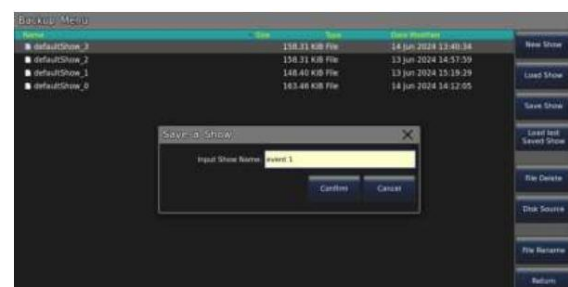
2> Drücken Sie [Show speichern],

3> Drücken Sie **die Tastatur** und geben Sie den Dateinamen auf Tastatur, 4>

Drücken Sie [Bestätigen], um zu speichern.

Beim Speichern von Sicherungsdateien auf einem der Laufwerke wird eine der „defaultShow“-Dateien aktualisiert.

Hinweis: Wir empfehlen regelmäßige Backups während des Programmiervorgangs, um einen versehentlichen Verlust des Programms zu vermeiden.

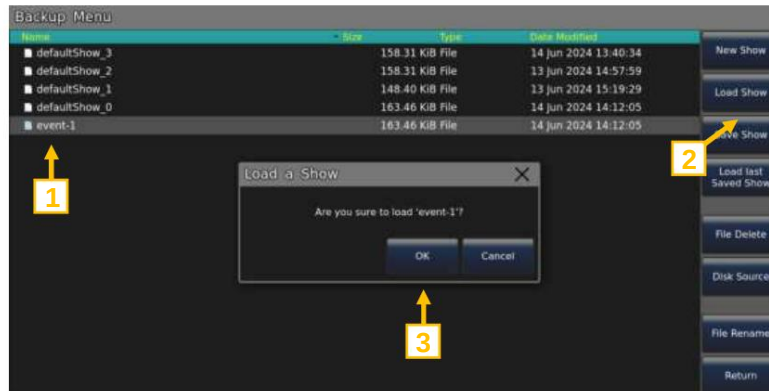


2.3. Laden Sie die Sicherungsdatei

Beim Einschalten des Controllers wird automatisch die zuletzt gespeicherte „defaultShow“-Datei geladen.

Durch Auswahl des Dateinamens kann eine benötigte Sicherungsdatei geladen werden.

- 1>. Drücken Sie **Backup, um** zum „Backup-Menü“ zu gelangen.
- 2>. Wählen Sie den Dateinamen,
- 3>. Wählen Sie [Show laden],
- 4>. Drücken Sie [OK], um die Sicherung zu laden.



Durch Drücken von [Letzte gespeicherte Show laden] wird die zuletzt gespeicherte „defaultShow“-Datei direkt geladen, ohne dass eine Auswahl erforderlich ist.

2.4. Benutzereffekt importieren

Durch Drücken von [Externen Benutzereffekt importieren] werden die Benutzereffekte aus der ausgewählten Sicherungsdatei geladen und zusammengeführt in die Benutzereffektliste der aktuellen Show.

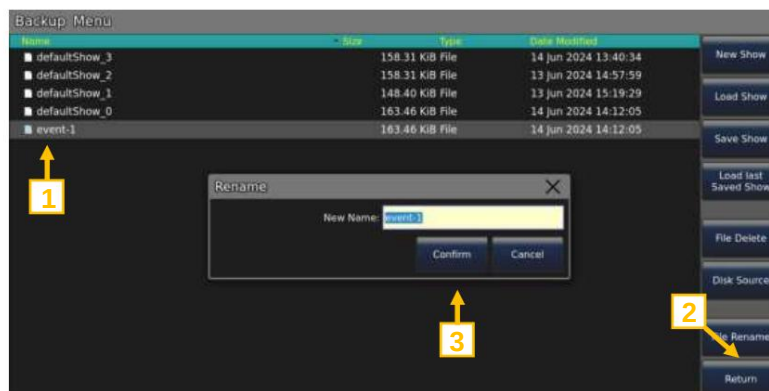
2.5. Datei löschen

Die Option ermöglicht das Löschen nicht benötigter Dateien.

2.6. Datei umbenennen

Mit dieser Option können Sie die ausgewählte Datei umbenennen.

- 1>. Drücken Sie **Backup, um** zum „Backup-Menü“ zu gelangen.
- 2>. Wählen Sie die Datei aus,
- 3>. Wählen Sie [Datei umbenennen],
- 4>. Drücken Sie **die Taste „Tastatur“** und geben Sie den Dateinamen über die Softtastatur ein.
- 5>. Drücken Sie [Bestätigen], um den Namen umzubenennen.



3. Patchen

Wir müssen Vorrichtungen patchen, um dem Controller mitzuteilen, welche Arten von Vorrichtungen gesteuert werden müssen.

Beim Patchen bietet der Controller automatisch eine freie DMX-Adresse für jede Zeile an. Wir können alle Geräte patchen

Überprüfen Sie zunächst die DMX-Adressen, bevor Sie sie den Geräten zuweisen. Wir können den Geräten auch zuerst die gewünschten DMX-Adressen zuweisen und dann beim Patchen die richtigen Adressen festlegen.

Wenn die Geräte mit RDM ausgestattet sind, kann der Controller den Geräten helfen, die Einstellung der DMX-Adresse zu ändern und Kanalmodus.

Unit	Fixture name	Address	Swap	P/T	Inv.Tilt	Inv.Pan	Tilt Offset	Pan Offset	Inv.Dim	Legend
1	F230II	1.1								Up12
2	F230II	1.17								Up12
3	F230II	1.33								Up12
4	F230II	1.49								Up12
5	F230II	1.65								Up12
6	F230II	1.81								Up12
7	F230II	1.97								Up12
8	F230II	1.113								Up12
9	F230II	1.129								Up12
10	F230II	1.145								Up12
11	F230II	1.161								Up12
12	F230II	1.177								Up12
13	F230II	1.193								Down 12
14	F230II	1.209								Down 12

3.1. Fixtures patchen

Um die Dimmerkanäle oder intelligenten Vorrichtungen zu steuern, sollten Sie sie auf die Gerätetasten im Bereich „Vorrichtungen“ patchen. Fenster. Es können maximal 1000 Einheiten gepatcht werden.

3.1.1. Patch-Dimmerkanäle

Jede Gerätetaste steuert einen oder mehrere Dimmerkanäle.

UnitID	Fixture name	Address
1	Dimmer	1.1

UNIT:1
 Dimmer
 1.1

Current Patched:
 Start DMX Address
 1 2
 Unit start number
 1
 Quantity
 1

1> Patch drücken,

2> Drücken Sie [Neues Gerät patchen],

3> Drücken Sie [Patch Dimmer].

4> Drücken Sie [y] auf der Option „Start DMX Address“, um weitere DMX-Linien (von 1 bis 4) zu finden. Die Nummer hinter zeigt die erste freie Adresse kann gepatcht werden, Sie können eine neue Nummer über die Zifferntasten eingeben oder das Rad verwenden D ändern,

5> Die Option „Startnummer der Einheit“ zeigt die anfängliche ID der Einheit an, die gepatcht werden soll.

6> Wir können einen Wert in der Spalte „Menge“ eingeben, um die Patch-Menge festzulegen. Die Eingabe von 1 bedeutet, einen einzelnen Dimmerkanal auf eine Geräte-ID zu patchen, während ein Wert über 1 bedeutet, eine Sequenz von Dimmerkanälen auf eine Sequenz-Einheits-ID. Die Dimmer werden auf sequenzielle DMX-Adressen gepatcht,

7> Drücken Sie [Bestätigen], um den Patch durchzuführen. Die Liste der „Patch-ausgewählten Geräte“ wird aktualisiert.

8> Sie können auch mehrere Dimmerkanäle auf dieselbe Geräte-ID patchen. Zum Beispiel, nachdem wir einen Dimmer gepatcht haben Kanal auf einer Geräte-ID, das Raster für die „Gerätestartnummer“ wird grün, während die DMX-Adresse um eins erhöht wird.

Wenn wir erneut auf [Bestätigen] drücken, wird der neue Dimmerkanal auf dieselbe Geräte-ID gepatcht. Dimmerkanäle, die auf derselben Einheit gepatcht sind, werden immer zusammen verwendet.

3.1.2. Intelligente Geräte patchen

Die intelligenten Scheinwerfer verfügen über mehr zu steuernde Attribute als der Dimmerkanal. Wie zum Beispiel Schwenken, Neigen, Farbe oder Gobos, während die Dimmerkanäle nur ein Attribut haben, die Intensität. Um intelligente Scheinwerfer zu steuern, sollten Sie zunächst Folgendes finden die Fixture-Profile und patchen Sie sie dann.

Die Konsole bietet zwei Arten von Fixture-Bibliotheken zur Auswahl der Fixtures: y System Fixture:

Die Systembibliothek enthält die integrierten Fixtures, y User Fixture: Die User Fixture-Bibliothek ermöglicht Ihnen das Erstellen oder Bearbeiten von Fixtures. (Wir zeigen Ihnen, wie um die Benutzervorrichtung in einem anderen Kapitel zu erstellen oder zu bearbeiten.)

1> Patch drücken,

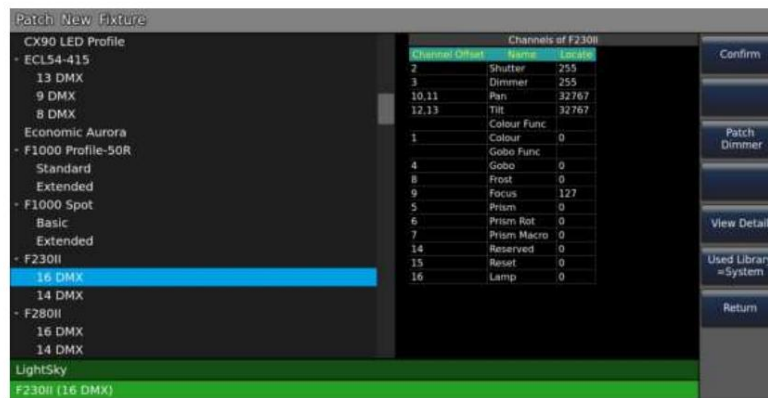
2> Drücken Sie [Neues Gerät patchen],

3> Drücken Sie die Option [Verwendete Bibliothek = System], um zu [Verwendete Bibliothek = Benutzer] zu wechseln.

y Beim Patchen der Systemgeräte können Sie mit dem Rad D oder der Bildlaufleiste nach oben oder unten scrollen. Alternativ können Sie die Softwaretastatur aufrufen und den Anfangsbuchstaben des Herstellernamens eingeben. Wählen Sie den Hersteller aus und bestätigen Sie mit [Bestätigen]. Sie können nun das Gerät in der Liste suchen und auswählen.

y Sie können das Gerät beim Patchen aus der Benutzergeräteliste direkt auf dem Touchscreen auswählen.

Hinweis: Nachdem Sie ein Gerät ausgewählt haben, werden die Kanaldetails in der rechten Leiste aufgelistet.



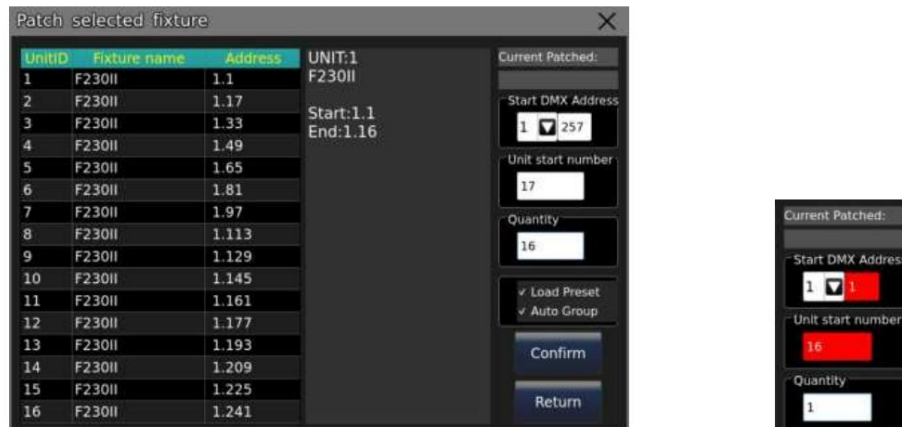
4> Wählen Sie das zu patchende Gerät aus und wählen Sie [Bestätigen], um das Patch-Menü aufzurufen.

5> Drücken Sie [y] auf „Start DMX Address“ für weitere DMX-Linien (von 1 bis 4). Geben Sie die Nummer über den Ziffernblock ein oder verwenden Sie das Rad D, um die Startadresse einzustellen.

6> Stellen Sie die Einheiten-ID auf „Einheitsstartnummer“ ein,

7> Geben Sie die Mengenummer ein, die Sie in der Spalte „Menge“ patchen möchten.

8> Drücken Sie [Bestätigen], um den Patch durchzuführen. Die Liste der „Patch-ausgewählten Geräte“ wird aktualisiert.



Wenn das Raster beim Einstellen der „Start-DMX-Adresse“ oder „Startnummer der Einheit“ während des Patchens ROT angezeigt wird, bedeutet, dass die Nummer der DMX-Adresse oder Geräte-ID bereits verwendet wurde. Sie können dann keine neuen Geräte mehr patchen.

An.

Wenn die Option „Preset laden“ ausgewählt ist, hilft der Controller beim Laden der Presets, die im Gerät gespeichert wurden. Profil automatisch.

Wenn die Option „Automatische Gruppierung“ ausgewählt ist, hilft der Controller dabei, alle Vorrichtungen desselben Modells zu gruppieren.

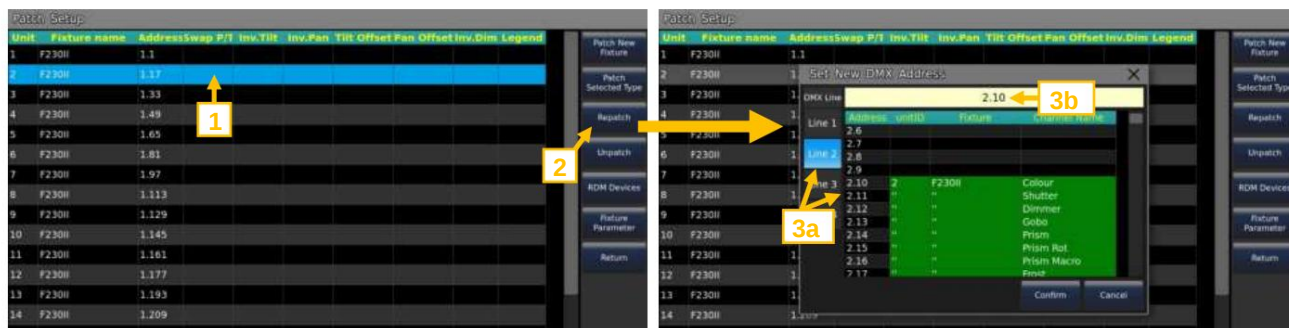
3.2. Ausgewählten Typ patchen

Die Funktion ermöglicht das Patchen mehrerer Vorrichtungen desselben Typs, ohne sie erneut im Vorrichtungspool suchen zu müssen.

3.3. Neupatchen

Mit dieser Funktion können Sie die Patch-Adresse und/oder die Ausgangsleitung der Geräte ändern.

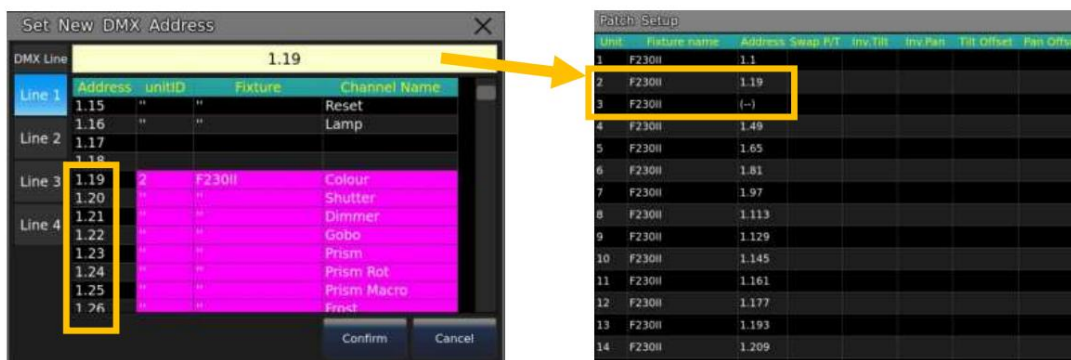
- 1> Wählen Sie das Gerät aus, das neu gepatcht werden muss.
- 2> Drücken Sie [Neu patchen].
- 3> a. Wählen Sie die DMX-Leitung und die Adressnummer aus der Liste aus.
b. Oder geben Sie die DMX-Zeilen- und Anfangsadressennummern in die obere Leiste ein.



- 4> Drücken Sie [Bestätigen], um die Adresse und/oder DMX-Leitung zu ändern.

Hinweis: Die Geräte-ID wird nach dem erneuten Patchen nicht geändert.

Die ausgewählten Adressen werden rosa markiert, wenn sie verwendet wurden. Wenn Sie [Bestätigen] drücken, um den Repatching-Vorgang fortzusetzen. Mithilfe der neuen DMX-Leitung und Adressnummer kann die neue Adresse des Geräts erfolgreich geändert werden. Die Geräte, die diese Adressen zuvor verwendet/eingeschlossen haben, werden jedoch gesperrt. Sie müssen sie erneut patchen.



3.4. Patch entfernen

Sie können ein oder mehrere aufeinanderfolgende gepatchte Geräte auswählen und löschen, indem Sie die Option [Unpatch] drücken.

3.5. RDM-Geräte einrichten

Die Funktion ermöglicht es dem Controller, die praktischen Vorrichtungen abzufragen. Dann kann er sich selbst patchen, um den vorhandenen DMX-Adressen. Außerdem können Sie die Modi und andere Einstellungen der praktischen Scheinwerfer aus der Ferne ändern.

Hinweis: Damit die Funktion funktioniert, müssen die Vorrichtungen mit RDM ausgestattet sein.

Wenn Sie eine Verbindung mit DMX-Puffer oder Splitttern hergestellt haben, müssen diese RDM-fähig sein. Andernfalls blockieren sie die an den Controller zurückgesendeten Informationen.

Drücken Sie [RDM Discover], um die Suche zu starten. Alle RDM-fähigen Geräte werden hier aufgelistet. Wählen Sie das Gerät aus und drücken Sie [RDM-Info], um die Details anzuzeigen.



Drücken Sie [RDM Identity], nachdem Sie eines der Geräte ausgewählt haben. Das entsprechende Gerät wird automatisch ausgeführt. Drücken Sie die Option, den Lauf zu beenden, erneut.

3.5.1. Geräte per Fernzugriff einrichten

Wir können die Adresse oder den Kanalmodus auch aus der Ferne an der praktischen Vorrichtung ändern.

3.5.1.1. DMX-Adresse einstellen

1> Wählen Sie das Gerät in der Liste aus.

2> Drücken Sie [DMX-Startadresse],

3> Geben Sie die Adressnummer ein,

4> Drücken Sie [Eingabe].



3.5.1.2. Kanalmodus ändern

1> Wählen Sie das Gerät in der Liste aus.

2> Drücken Sie [DMX Mode],

3> Geben Sie die Modusnummer ein (z. B.: Wenn Kanalmodus 2 20 Kanäle umfasst, geben Sie 2 ein.)

4> Drücken Sie [Eingabe].

3.5.2. RDM-Geräte abgleichen

1> Wählen Sie das Gerät in der Liste aus.

2> Drücken Sie [Abgestimmt auf],

3> Wählen Sie das gepatchte Gerät aus der Liste „RDM Match Fixture“ aus.

4> Drücken Sie [Match].



Hinweis: Das Gerät sollte auf denselben Kanalmodus wie das gepatchte Gerät eingestellt sein und kann nur mit dem Gerät abgeglichen werden, das in derselben DMX-Leitung gepatcht ist.

Drücken Sie [Unmatch], wenn Sie es nicht mehr mit dem gepatchten Gerät abgleichen möchten.

3.6. Einrichten der Fixture-Parameter

Sie können die Kanalfunktionen der ausgewählten Geräte nach dem Patchen bearbeiten.

3.6.1. Schwenk- und Neigekanäle bearbeiten

Drücken Sie [Fixture Parameter] im Menü „PATCH SETUP“.

• [Swap PAN/TILT] ----- um die Steuerung der Pan- und Tilt-Kanäle zu vertauschen,

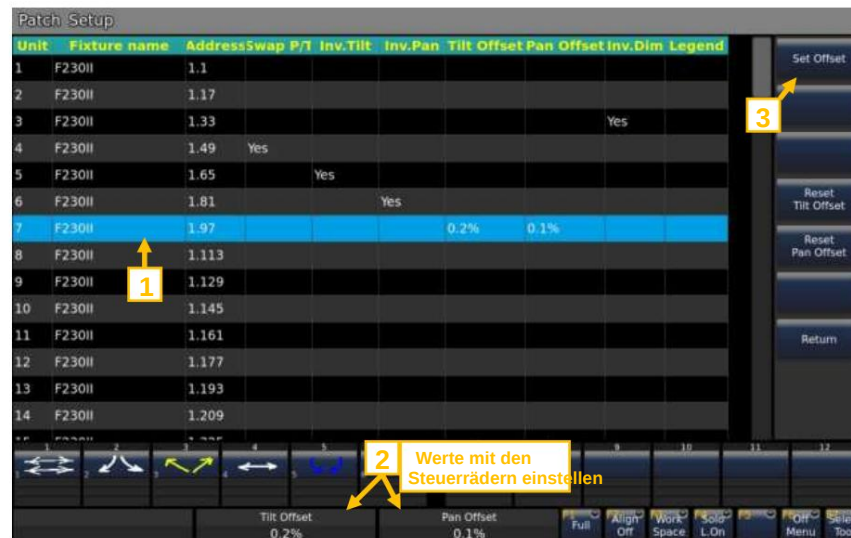
• [TILT umkehren] ----- um die Steuerung des Tilt-Kanals umzukehren,

• [Invert PAN] ----- um die Steuerung des Pan-Kanals umzukehren,

Patch Setup											
Unit	Fixture name	Address	Swap P/T	Inv.Tilt	Inv.Pan	Tilt Offset	Pan Offset	Inv.Dim	Legend		
1	F230II	1.1									
2	F230II	1.17									
3	F230II	1.33						Yes			
4	F230II	1.49	Yes								
5	F230II	1.65		Yes							
6	F230II	1.81			Yes						
7	F230II	1.97									
8	F230II	1.113									
9	F230II	1.129									
10	F230II	1.145									
11	F230II	1.161									
12	F230II	1.177									
13	F230II	1.193									
14	F230II	1.209									
15	F230II	1.225									

Swap PAN/TILT
Invert TILT
Invert PAN
Offset
Attribute
Return

ÿ [Offset] ----- zum Versetzen des Positionswerts von Pan und/oder Tilt für praktische Geräte, die nicht perfekt platziert sind. Die Offset-Werte werden in Prozent angezeigt und über die Steuerräder eingestellt. Wir können den Offset auf Einstellung durch die Optionen [Neigungsversatz zurücksetzen] oder [Schwenkversatz zurücksetzen].



3.6.2. Fixture-Attribute bearbeiten

Mit der Option [Attribut] in [Wiedergabeparameter] können Sie das Kanalattribut oder den Lokalisierungswert für das gepatchte Gerät festlegen, ohne es erneut zu patchen.

1> Wählen Sie das Gerät in der Liste aus.

2> Wählen Sie den Kanal aus, der bearbeitet werden soll.

ÿ Mit der Option [Locate] können Sie den Ortungswert des ausgewählten Kanals bearbeiten.

ÿ Mit der Option [Sofort] können Sie den Wert des ausgewählten Kanals von linear auf sofort beim Ausführen der Wiedergabe.



4. Steuerung von Vorrichtungen

Die gepatchten Fixtures finden wir im Bereich „Fixtures“ Fenster. Wenn die Optionen „Voreinstellung laden“ und „Auto-Gruppe“ Optionen beim Patchen ausgewählt werden, werden die entsprechenden Optionsfenster mit dem Daten.

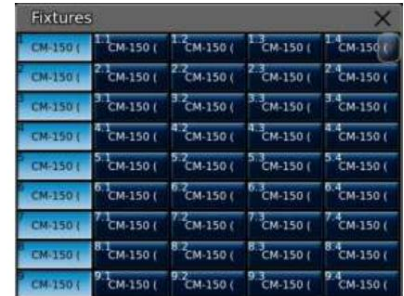
Die gepatchten Geräte werden in Dunkelblau angezeigt, während ausgewählte Geräte in Hellblau und abgewählte Geräte in Grau angezeigt werden.

Die Eigenschaften der Geräte werden über die Steuerräder eingestellt und die Kanalnamen werden unten im Bildschirm.

Wenn ein Gerät über mehrere Steuerzellen verfügt und seine Persönlichkeit dies unterstützt, können Sie Wählen und steuern Sie die Vorrichtung entweder als Ganzes oder als unabhängige Zellen. Dies ist besonders nützlich bei der Verwendung von Formeffekten.

Ein Untergerät belegt mehrere aufeinanderfolgende Geräteraster auf der Registerkarte „Geräte“.

Die ID der Master-Einheit wird zusammen mit den IDs der Serienzellen aufgelistet.



4.1. Einrichtung des Vorrichtungslayouts

Alle gepatchten Fixtures werden im Fenster „Fixtures“ aufgelistet, wir können sie aber auch im „Fixture Layout“ finden. Fenster.

Die Fixtures im Fenster 'Fixture Layout' werden zunächst in Zeilen mit jeweils 32 Einheiten aufgelistet. Sie können ein 2D-Positionslayout, das die Vorrichtungen ungefähr an ihrem tatsächlichen physischen Standort anzeigt.



Das Fenster „Fixture Layout“ bietet 7 Anzeigebereiche, „All Fixtures“ und die Bereiche 1 bis 6. Die Bereiche 1 bis 6 zeigt standardmäßig alle Vorrichtungen an.



• Wählen Sie [Alle Vorrichtungen] und wählen Sie einen der Bereiche 1 bis 6 aus dem Optionsfeld aus.

• Wählen Sie [Bearbeiten] und wählen Sie die Geräte aus, die im Bereich angezeigt werden sollen. Sie können die Geräte auch aus anderen Arbeitsfenstern auswählen.

• Drücken Sie [Ausgewählte hinzufügen], um die ausgewählten Geräte anzuzeigen, oder [Ausgewählte entfernen], um die ausgewählten Geräte zu entfernen. Vorrichtungen. Durch Drücken des kleinen Rahmens in der linken oberen Ecke können Sie alle Vorrichtungen auswählen/abwählen.

• Drücken Sie die Option [Verschieben], können Sie die
Sie können die Geräte einzeln auswählen oder einen Auswahlrahmen
aufziehen, um mehrere Geräte auszuwählen. Halten Sie dann die blauen
Rahmen der ausgewählten Geräte gedrückt und ziehen Sie sie auf
neu positionieren.

• Sie können die Bildlaufleiste unten und auf der
rechts, um die Anzeigemitte zu ändern. Durch Drücken von [Reset] kann
die Vorrichtung der Geräte-ID 1 auf die Mitte zurückgesetzt werden.
[Ziehen] und dann das Fenster ziehen kann auch verschieben

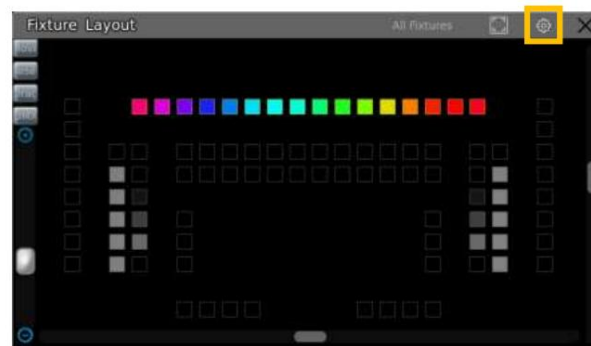
Anzeigemitte. Die Funktionstaste maximiert  in der oberen rechten Ecke des Fensters kann helfen, neu zu zentrieren und
die Anzeige aller Geräte.



Hinweis: Bei Verwendung der Funktion [Ziehen] ist die Auswahl der Geräte nicht möglich.

• Mit der Bildlaufleiste links oder dem Rad D können Sie das Anzeigefenster vergrößern oder verkleinern.

Durch Drücken des Werkzeugsymbols können Sie die Anzeige umschalten, um die Betriebszustände der Dimm- oder RGB-Kanäle anzuzeigen.



4.2. Geräte auswählen

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Vorrichtungen auszuwählen:

4.2.1 Auswahl auf dem Touchscreen

1> Fenster „Fixtures“ --- Sie können die Fixtures einzeln auswählen
durch Drücken der Geräte-ID, die Reihenfolge der Geräte hängt von der
Reihenfolge, in der Sie auswählen. Außerdem können Sie den Finger über die
Einheitentasten bewegen, um ein Auswahlfeld zu zeichnen, um einen Bereich von
Die Reihenfolge der Vorrichtungen beginnt mit der kleineren Einheiten-ID.

Hinweis: Die durch Zeichnen des Auswahlfelds von 1 bis 2 ausgewählte

Vorrichtsreihenfolge ist dieselbe wie beim Zeichnen von 2 bis 1.



2> Fenster „Fixture Layout“ – Sie können die Fixtures auch direkt im Fenster „Fixture Layout“ auswählen.

Allerdings ist die Reihenfolge der Spiele je nach Auswahlmethode unterschiedlich.



4.3.3. Spezielle Kontrolle von Attributen

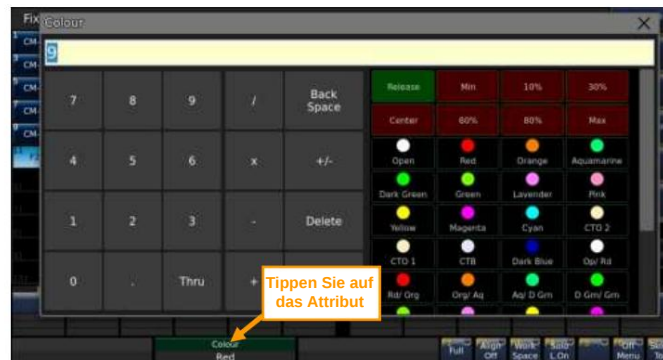
4.3.3.1. Farbauswahlfenster

Sie können das Fenster „Farbauswahl“ über das Feld „Bereich auswählen“ aufrufen. Geräte mit RGB/CMY-Kanälen können Einfaches Mischen mit dem Farbwähler. Es stehen 3 Farbmischmodi zur Auswahl.



Der Controller kann den voreingestellten Kanalbereich aus der Persönlichkeit lesen.

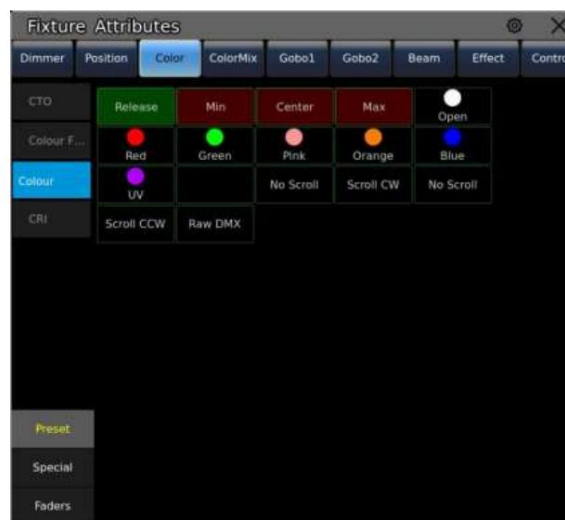
Wählen Sie beispielsweise die Geräte und den Attributsschlüssel „Farbe“ aus. Durch Drücken des Attributnamens „Farbe“ auf dem Touchscreen wird eine Liste mit den Kanalbereichen aufgerufen. Sie können die Bereichsoptionen direkt in der Liste auswählen. Sie können den Wert auch über die Zifferntasten eingeben.



4.3.3.2. Fenster „Geräteattribute“

Sie können die Kanäle der ausgewählten Geräte im Fenster „Geräteattribute“ steuern. Wählen Sie die Attributnamen in der oberen Leiste und die enthaltenen Kanäle werden links aufgelistet.

Die Option [Preset] bietet die integrierten Kanalfunktionen zur direkten Auswahl. Wenn der ausgewählte Kanal nicht wurde mit detaillierten Funktionen geschrieben, die Liste hat nur vier Standardoptionen, 'Release', 'Min', 'Center' und 'Max'.

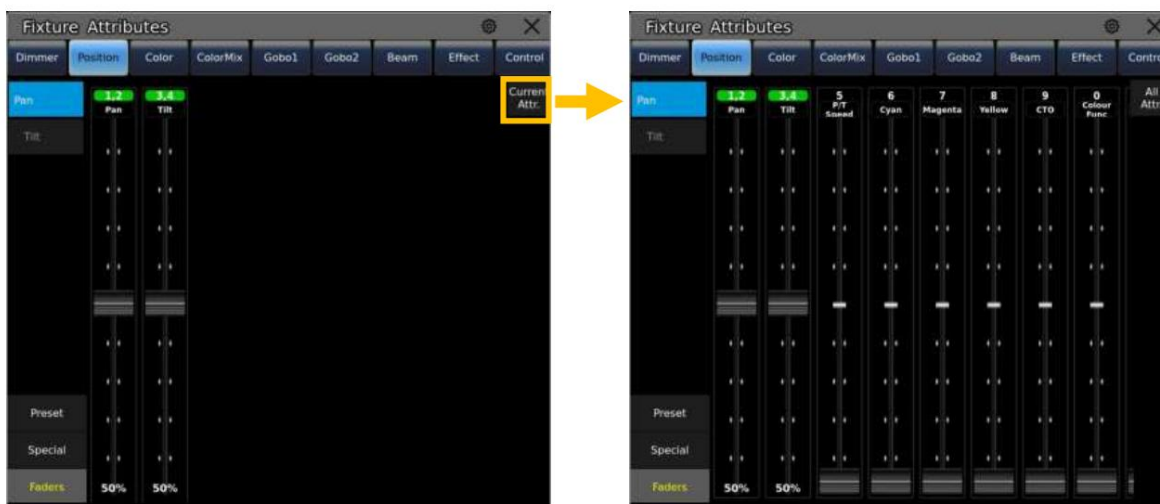


Die Option [Spezial] bietet eine bequemere Methode für einige Kanäle, die eine Mischsteuerung ermöglichen. Zum Beispiel:

Stellen Sie Schwenken und Neigen in Position ein, mischen Sie RGB- oder CMY-Farben in Color-Mix oder schneiden Sie Formen in Beam.



Die Option [Fader] bietet Fader zur Steuerung der Kanalwerte. Drücken Sie [Current Attr.], um die Anzeige von den aktuellen Kanälen zu allen Kanälen. Die Kanalsequenznummern werden über den Fadern angezeigt.



4.3.4. Makrofunktion von Vorrichtungen

Makro ist eine Sequenz von Fixture-Programmen, die mit Zeitparametern ausgeführt werden. Einige Fixtures können spezielle Operationen ausführen, wie z. B. „Reset“, „Lampe ein“ oder „Lampe aus“. Nach dem Patchen wird die Makrofunktion aus der Fixture-Bibliothek geladen. Wenn Sie überprüfen möchten, ob die Fixtures über ein Makro verfügen oder das Makro ausführen möchten, folgen Sie bitte den folgenden Schritten:

- 1> Wählen Sie die Geräte aus,
- 2> Drücken Sie **Suchen**.
- 3> Drücken Sie [Makrofunktion]. Alle in der Bibliothek erstellten Makrofunktionen werden in der rechten Menüleiste angezeigt.
- 4> Wählen Sie den Namen des auszuführenden Makros. Der Softkey wird hellblau angezeigt, wenn das Makro ausgeführt wird.

4.3.5. Lüftermodus

Der Fächermodus wird häufig bei Schwenk- oder Neigeattributen verwendet, kann aber auch auf andere Attribute wie Farbmischung angewendet werden. Bei Geräten mit dreifarbigem Kanälen können Sie im Fächermodus auch einen Regenbogen mischen.

Um einen besseren Effekt zu erzielen, empfehlen wir Ihnen, nicht weniger als 4 Vorrichtungen zu verwenden.

Die gewählte Reihenfolge der Fixtures ist wichtig. Das Attribut wird proportional zur gewählten Reihenfolge angepasst.

4.3.5.1. Lüfter ausrichten

- 1> Wählen Sie die Geräte aus und suchen Sie sie.

- 2> Wählen Sie den Attributsschlüssel. Zum Beispiel Tilt/Pan,

3> Drücken Sie die Option [Ausrichten],

4> Wählen Sie einen der Ausrichtungsmodi,

Es gibt mehrere Modi zum Ausrichten von Vorrichtungen:

• [<] ----- Die Ausrichtung der Vorrichtungen erfolgt basierend auf den Vorrichtungen ganz rechts.

• [>] ----- Die Ausrichtung der Vorrichtungen erfolgt basierend auf den Vorrichtungen ganz links.

• [> <] ----- Die Ausrichtung der Geräte erfolgt nach den mittleren Geräten. Der Wert erhöht sich von der Mitte zu beiden Seiten. Die Geräte auf beiden Seiten ändern sich in entgegengesetzter Richtung.

• [< >] ----- Die Ausrichtung der Geräte erfolgt nach den mittleren Geräten. Der Wert erhöht sich von der Mitte zu beiden Seiten. Die Geräte auf beiden Seiten ändern sich in die gleiche Richtung.

• [< | >] ----- Die Ausrichtung der Fixtures erfolgt nach den mittleren Fixtures. Der Wert erhöht sich von beiden Seiten zu in der Mitte. Die Befestigungen auf beiden Seiten ändern sich auf die gleiche Weise,

5> Stellen Sie den Lüftereffekt mit dem Rad A, B oder C ein.

4.3.5.2. Fächerausrichtung nach Kurven

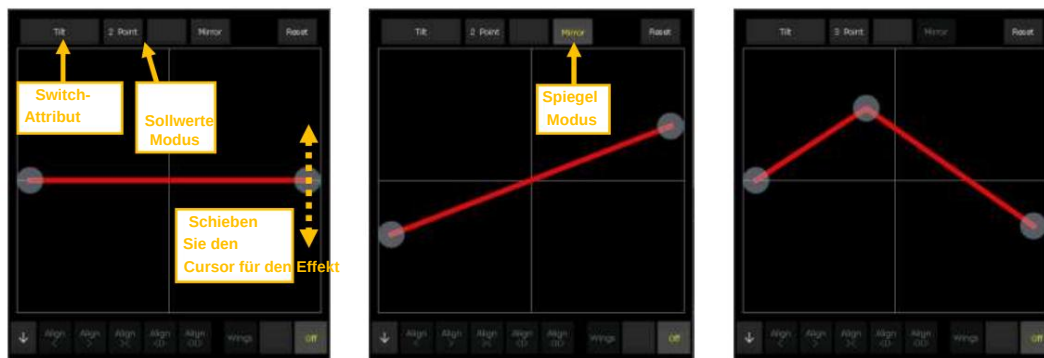
1> Geräte auswählen und lokalisieren,

2> Drücken Sie [Ausrichten Aus],

3> Drücken Sie [y], um das Lüfterkurvenmenü aufzurufen.

4> Drücken Sie die Attributtaste, um zu den anderen Attributen zu wechseln. Drücken Sie den Attributnamen im Kurvenmenü, um Wechseln Sie zu anderen Attributen im aktuellen Attributsschlüssel.

5> Durch Drücken von [2 Punkte] können Sie in den Modus [3 Punkte] wechseln. Die Funktion [Spiegeln] kann nur im 2-Punkt-Modus verwendet werden.

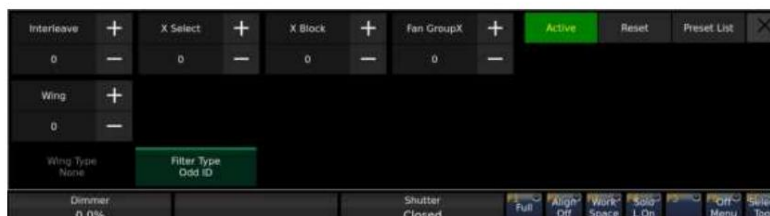


6> Verschieben Sie die Cursor, um die Lüfterausrichtung einzustellen.

Hinweis: Sie können den Wert des ausgewählten Kanals neu zentrieren, indem Sie [Reset] drücken.

4.3.6. Gruppenauswahl-Tool

Das [Gruppenauswahl-Werkzeug] wird normalerweise zusammen mit der Lüfterausrichtungseinstellung verwendet. Es kann Ihnen helfen, dasselbe auszuführen Ausrichtungseinstellungen für Vorrichtungen in verschiedenen Gruppen.



Die Option [Filtertyp] kann dabei helfen, die Fixtures in ungeraden oder sogar ID.

zB Neigungsänderungen durch [< >] und [Flügel]

4.3.7. Funktion „Fixture finden“

Nachdem Sie eine Gruppe ausgewählter Leuchten gefunden haben, können Sie mit der Taste **Y** oder **y** eine der ausgewählten Leuchten einzeln einschalten und seine Attribute ändern. Dies kann hilfreich sein, um herauszufinden, wo sich das Gerät befindet. Die Option [F4] ist standardmäßig auf [Solo L. On] eingestellt. Wenn Sie die Option auf [Solo L. Off] setzen, können Sie alle anderen ausgewählten Geräte eingeschaltet lassen, während Sie eines davon einstellen. Dies ist nützlich, wenn Sie alle Geräte auf die gleiche Position einstellen.

4.3.8. Optionen löschen

Nach der Bearbeitung können Sie durch Drücken der Taste „Clear“ die Auswahl aller Geräte aufheben und sie ausblenden.

Sie können die Taste jedoch gedrückt halten, um weitere klare Optionen anzuzeigen.

Y [Clear All Fixtures] ----- Löschen Sie alle Fixtures aus dem Programmierer. Drücken Sie die Option, um zu [Clear Ausgewählte Vorrichtungen] ----- nur aktuell ausgewählte Vorrichtungen werden gelöscht.

Y [Alle Voreinstellungen löschen] ----- löscht alle verwendeten Voreinstellungen aus dem Programmierer.

Y [Alle Effekte löschen] ----- löscht alle laufenden Benutzereffekte aus dem Programmierer.

Y [Clear Mode = Normal] ----- Fixtures und alle Kanäle außer Intensität löschen behält die letzten Werte, drücken Sie die Option kann zu [Clear Mode = Default] wechseln ----- Fixtures und alle Kanäle außer Die Intensität wird auf die Standardwerte zurückgesetzt.

4.4. Gruppen

Zur einfacheren Auswahl können einzelne oder mehrere Geräte gruppiert werden. Das Raster der Gruppen-Softkeys wird nach dem Speichern braun. Gruppenname und ID-Nummer werden im Raster im Fenster „Gruppen“ angezeigt.

4.4.1. Eine Gruppe erstellen

1> Öffnen Sie das Fenster „Gruppen“, falls es bei „LIVE SHOW“ nicht sichtbar ist.

2> Drücken Sie die Option [Gruppe],

3> Drücken Sie [Gruppe speichern],

4> Wählen Sie die Geräte für die Gruppe aus. Es kann sich um Geräte gleichen oder unterschiedlichen Typs handeln.

5> Wählen Sie im Fenster „Gruppen“ ein Raster aus. Wenn das Raster eine Gruppe enthält, wählen Sie aus, ob diese überschrieben werden soll.

6> Wenn Sie weitere Gruppen erstellen möchten, können Sie die Schritte 3> bis 5> wiederholen.

7> Drücken Sie [Zurück], um den Vorgang zu beenden.

4.4.2. Konzernleitung

1> Drücken Sie [Gruppe], um das „Gruppenprogramm“ aufzurufen.

2> Drücken Sie [Gruppenverwaltung].

3> Alle enthaltenen Geräte werden aufgelistet, wenn eine Gruppe ausgewählt,

4> Details zu den mitgelieferten Geräten finden Sie aktuelle Gruppe, wie etwa die Vorrichtungseinheits-ID, der Vorrichtungsname, der Legendename und die Sequenznummer.

Group Manage Menu						
Group List			Current Group 3 Included:			
Num	Legend	Name	Unit	Legend	Name	Order
1	All F230H		1	Up12	F230H	1
2	All MP400-TCH		2	Up12	F230H	2
3	up 8m 12		3	Up12	F230H	3
			4	Up12	F230H	4
			5	Up12	F230H	5
			6	Up12	F230H	6
			7	Up12	F230H	7
			8	Up12	F230H	8
			9	Up12	F230H	9
			10	Up12	F230H	10
			11	Up12	F230H	11
			12	Up12	F230H	12

4.4.2.1. Festlegen der Gerätereihenfolge in der Gruppe

Die Geräte einer Gruppe werden in einer Auswahlreihenfolge gespeichert. Jedes Gerät hat seine Sequenz-ID. Verschiedene Geräte können die gleiche oder unterschiedliche Sequenz-IDs haben.

Die Reihenfolge ist wichtig, wenn Fächer, Formeffekte und Überlappungsfunktionen angewendet werden, die zusammen mit der Sequenz verteilt werden.

Sie können die Reihenfolge der Vorrichtungen in der Gruppe ändern, sodass die Vorrichtungen bei jeder Verwendung dieser Gruppe in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt werden.

1> Wählen Sie [Gerätereihenfolge], die Geräte werden als Gerätelayouteinstellung angezeigt.

Hinweis: Es kann nur die Gruppe der Vorrichtungen bearbeitet werden, andere Vorrichtungen werden als leere Rahmen mit der Einheiten-ID angezeigt.

Die große ROTE Zahl steht für die Bestellnummer, während die WEISSE Zahl die ID der Vorrichtungseinheit anzeigt.



2> Stellen Sie die Sequenznummer ein, indem Sie die Softkey-Taste [Vorheriger Schritt] oder [Nächster Schritt] drücken.

3> Wählen Sie ein oder mehrere Geräte für die Sequenz aus. Sie können ein Auswahlfeld zeichnen, um mehrere Geräte auszuwählen.

Wenn [Schrittweite=0], zeichnen Sie ein Auswahlfeld, um die Vorrichtungen auszuwählen und sie alle auf die gleiche Sequenznummer einzustellen,



Bei [Schrittweite=1] erhöht sich die Sequenznummer der durch Zeichnen eines Auswahlfelds ausgewählten Geräte automatisch um 1. Die

Sequenznummer erhöht sich entsprechend der Art und Weise, wie das Auswahlfeld gezeichnet wird.



4> Wiederholen Sie die Schritte 2> und 3>, bis die Einstellung abgeschlossen ist.

5> Drücken Sie die Taste [Speichern und Zurück], um zu speichern und zu beenden.

5. Voreinstellungen

Während der Programmierung oder einer Live-Show müssen Sie immer verschiedene Attribute wie Farbe, Gobo usw. ändern.

In diesem Fall können Sie den voreingestellten Schlüsseln vorab ein oder mehrere Attribute von Vorrichtungen zuweisen.

Obwohl alle Attribute auf demselben Attributsschlüssel gespeichert werden können, ist es bequemer, die Attribute während der Live-Show zu ändern, wenn Sie verschiedene Voreinstellungen nur mit Farbe oder Gobo usw. erstellen.

Sie können verschiedene Arten von „Preset“-Fenstern gleichzeitig aufrufen. Verschiedene Presets können in einem eigenen Fenstertyp gespeichert werden, sodass Sie Attribute beim Programmieren oder während einer Live-Show schnell ändern können.



Hinweis: Speichern Sie die Voreinstellung in ihrem Typ des Fensters „Voreinstellungen“. Die Daten werden im Fenster „Alle Voreinstellungen“ aktualisiert. automatisch. Die im Fenster „Alle Voreinstellungen“ gespeicherten Voreinstellungen werden jedoch nicht auf einzelne Fenster „Voreinstellungen“.

5.1. Voreinstellung bearbeiten

Es gibt 3 verschiedene Speichermodi:

- **Aktuelles Attribut:** Alle Kanalwerte der ausgewählten Fixtures im aktuellen Attributsschlüssel werden gespeichert.
- **Alle Attribute:** Alle Kanalwerte der ausgewählten Vorrichtungen werden gespeichert.
- **Geänderte Attribute:** Alle Kanalwerte der ausgewählten Fixtures, die bearbeitet wurden, werden gespeichert.

Es gibt 2 verschiedene voreingestellte Modi:

- **Normal:** Das Preset kann nur von den beim Erstellen ausgewählten Fixtures verwendet werden,
- **Global:** Sie können eines der Geräte auswählen, um das Preset zu erstellen und zu speichern. Es kann dann von allen Leuchten des gleichen Modells.

- 1> Wählen Sie die Geräte aus,
- 2> Verwenden Sie die Attributtasten und Räder, um die gewünschten Effekte einzustellen,
- 3> Drücken Sie die Taste [Preset bearbeiten], um das Menü „Preset bearbeiten“ aufzurufen.
- 4> Wählen Sie im Fenster „Vorgabe“ ein Raster zum Speichern aus.

- Wenn das Raster leer ist, können Sie den Preset-Namen und die Einblendzeit direkt eingeben. Drücken Sie [Bestätigen].

Zum Speichern wird das Raster dunkelgrün. In der linken unteren Ecke wird ein „G“ angezeigt, wenn die Voreinstellung gespeichert wurde. im globalen Modus.

- Sie können die Fade-Time für das Preset umbenennen und aktualisieren, falls im Raster etwas vorhanden ist. Wählen Sie dann die Option [Zusammenführen], [Ersetzen] oder [Abbrechen], um den Vorgang abzuschließen.

5.2. Voreinstellungsverwaltung

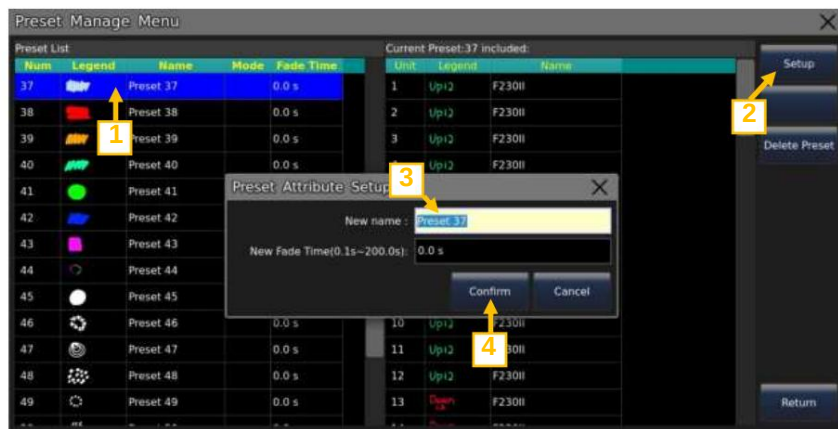
Sie können die Voreinstellung im „Voreinstellungsverwaltungsmenü“ umbenennen und die Einblendzeit festlegen.

1> Drücken Sie [Voreinstellung bearbeiten],

2> Drücken Sie [Voreinstellung verwalten].

3> Die „Preset-Liste“ zeigt alle gespeicherten Presets mit ihren Informationen an. Die zum Erstellen des Presets verwendeten Geräte werden aufgelistet, wenn Sie das Preset in der „Preset-Liste“ auswählen.

4> Preset [Setup]. Sie können den Preset-Namen und die Überblendzeit bearbeiten,



5> Drücken Sie [Voreinstellung löschen], um die ausgewählte Voreinstellung zu löschen.

6> Drücken Sie [Zurück], um den Vorgang zu beenden.

5.3. Voreinstellungen verwenden

Der Controller bietet mehrere Möglichkeiten zum Abrufen der Voreinstellungen. Der Softkey der zuletzt ausgewählten Voreinstellung wird hellgrün angezeigt.

7> Geräte auswählen und abrufen: Rufen Sie die Voreinstellung nach ausgewählten Geräten ab. Die nicht ausgewählten Geräte werden nicht in der Voreinstellung hinzugefügt.

8> Nicht ausgewählte Geräte und Abruf: Beim Abrufen des Presets wird es allen enthaltenen Geräten hinzugefügt. Aktivieren Sie hierfür zunächst die Option [Quick Palette] im Setup-Menü.

Beim Abrufen einer Voreinstellung, bei der die Einblendzeit bereits eingestellt ist, wird diese Zeit zum Einblenden der Voreinstellung verwendet. Wenn für die Voreinstellung noch keine Zeit eingestellt wurde (Standardzeit ist 0 s), wird die Voreinstellung sofort aktiviert.

Wenn Sie jedoch vor dem Aufrufen der Voreinstellung einen Wert (zwischen 0,0 und 200,0 Sekunden) eingeben, wird vorübergehend die Zeit zum Einblenden des Presets.

1> Geben Sie den Wert mit den Zifferntasten unter „LIVE SHOW“ ein, z. B. 5,

2> Wählen Sie auf dem Touchscreen eine Voreinstellung, z. B. eine RGB-Mischfarbe oder einen Ort,

3> Anschließend wird die Voreinstellung abgerufen und innerhalb von 5 Sekunden eingeblendet.

Wenn einige der Wiedergaben durch Abrufen der Voreinstellungen gespeichert werden, ändern und aktualisieren Sie die verwendeten Voreinstellungen, um die Wiedergaben direkt zu aktualisieren.

Beispiel: Cue 2 auf Playback 1 und Cue 5 auf Playback 10 wurden auf Preset 1 (rote Farbe) aufgezeichnet.

1 in Gelb mit geöffnetem Prisma. Dann werden die Änderungen beim Update wirksam.

6. Formeffekte

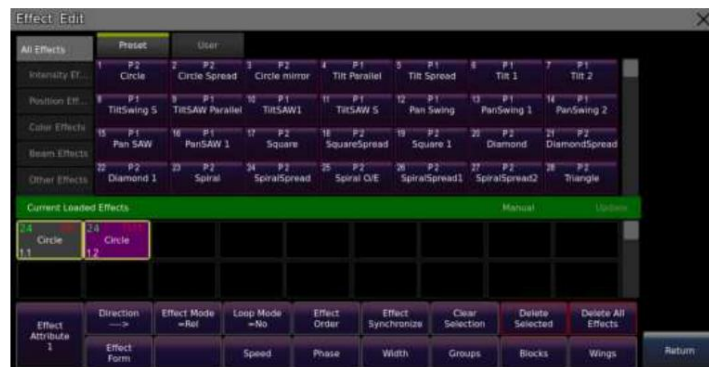
Der Controller bietet einen Effektgenerator, mit dem Sie mit minimalem Aufwand schnell aufregende Lichtshows erstellen können Programmierung.

6.1. Verwenden von Effekten

1> Wählen Sie die Leuchten aus und schalten Sie sie ein.

2> Drücken Sie [Effekte],

3> Wählen Sie Effekte mit den Softkeys aus. Der Standardauswahltyp ist [Alle Effekte], Sie können aber auch spezifischere Effekttypen finden, indem Sie die Effekttyp-Verknüpfungsoptionen auf der linken Seite verwenden.



Die laufenden Effekte werden in der Liste „Aktuell geladene Effekte“ aufgelistet, wobei die Anzahl der ausgewählten Effekte

Die Vorrichtungen werden oben links angezeigt und die enthaltenen Kanäle werden erweitert, um oben rechts angezeigt zu werden, während die Effektzahl in der unteren linken Ecke des Rasters steht.

Der grundlegende Effektpunkt kann moduliert werden. Durch Ändern seines Attributs, um die Größe oder Geschwindigkeit auf '0' zu setzen, kann man die Grundstellung des Effekts.

Jeder der integrierten Effekte ist für die Verwendung mit einem bestimmten Attributtyp konzipiert. Dies funktioniert jedoch nur, wenn die Geräte selbst über die für den Effekt erforderlichen Attribute verfügen. Beispielsweise sollten die Geräte über R, G, B oder C, M, Y Kanäle, um die 'Rainbow' Effekte zu nutzen. Andernfalls sollten Sie die 'Color' Effekte für die Fixtures verwenden mit dem Farbkanal.

6.2. Effektparameter

Jeder im Effekt enthaltene Kanal verfügt über eigene Parameter mit Standardwerten. Sie können die Parameter aller Effektkanäle gemeinsam oder einzeln bearbeiten.

6.2.1. Effektgeschwindigkeit, -größe und -zentrum

Wenn ein Effekt ausgeführt wird, bietet das [Effektattribut 1] Einstellungen für „Effektgeschwindigkeit“, „Größe“ und „Mitte“.

Effect Speed	Size	Center
6.00s	40.0	0.0

Die Effektgeschwindigkeit kann in Sekunden oder BPM angezeigt werden. Sie können die Funktion ändern, indem Sie auf den Namen des „Effektgeschwindigkeit“ und drücken Sie die Option „BPM/Sekunde“.

Die „Größe“ arbeitet um den Wert von „Mitte“ herum.

Mit dem 'Center' können Sie den Mittelpunkt des Effekts einstellen, der von den Basispunktwerten des Kanäle.

Klicken Sie auf den Namen von 'Größe' oder 'Mitte' und wählen Sie dann im Popup-Dialogfeld [Datenmodus]. Sie können die Einstellungen auf „Niedriger Wert“ und „Hoher Wert“.

6.2.2. Phase, Breite und Stoppzeit

Das [Effektattribut 2] bietet Einstellungen für „Phase“, „Breite“ und „Stoppzeit“.

Phase	Width	Stop Time
0.0 .. 90.0	100.0	Never

Die Phase jeder vollständigen Effektwellenform reicht von 0 bis 360 Grad und steuert den Startpunkt jedes Geräts. Die Phase kann ein einzelner Wert oder ein Wertebereich sein. Bei einem Wertebereich werden die ausgewählten Geräte gleichmäßig zur Effektwellenform versetzt. Die Geräte starten an unterschiedlichen Punkten.

Die „Breite“ steuert die Dauer eines vollständigen Zyklus. Bei einer „Breite“ von 50 % läuft nur die erste Hälfte des Zyklus. Mit der „Stoppzeit“ können Sie die Dauer des Effekts festlegen. Die Standardeinstellung ist „Nie“, d. h. der Effekt läuft kontinuierlich.

6.2.3. Gruppen, Blöcke und Flügel

Das [Effektattribut 3] bietet Einstellungen für „Gruppen“, „Blöcke“ und „Flügel“.

Groups	Blocks	Wings
0	0	0

Die 'Gruppen' können die ausgewählten Geräte in 'n' Gruppen aufteilen. Bei der Einstellung 1 laufen alle Geräte gleich, auch wenn wir einen Bereichswert in der Phase eingestellt haben. Bei der Einstellung 2 laufen die Geräte

in ungeraden und geraden Zahlen.

Mit den „Blöcken“ können Sie die Anzahl der benachbarten Geräte so einstellen, dass sie sich gemeinsam bewegen. Sie sollten jedoch zunächst einen Bereichswert für „Phase“ festlegen, da sich die Geräte sonst als einzelne Gruppe weiterbewegen.

Die „Flügel“ werden entsprechend unserer Einstellung abgespielt. Wenn wir sie auf 2 setzen, werden unsere Vorrichtungen in zwei Gruppen aufgeteilt und die Richtung für die zweite Gruppe von Vorrichtungen umgekehrt, sodass der Effekt symmetrisch abläuft.

6.2.4. Effektrichtung

Mit der [Effektrichtung] können Sie den Effekt so einstellen, dass er vorwärts oder rückwärts läuft.

6.2.5. Effektmodus

Es gibt zwei Effektmodi: Relativ und Absolut.

Relativ ----- Der Effekt ist um den eingestellten Wert des Kanals zentriert und läuft zwischen zwei eingestellten Werten. (Die Werte für „Größe“ und „Mitte“ oder „Niedriger Wert“ und „Hoher Wert“.)

Absolut ----- Egal wo der Grundwert des Kanals ist, der Effekt läuft zwischen den beiden eingestellten Werten.

6.2.6. Loop-Modus

Mit diesem Modus können Sie den Effekt so einstellen, dass ein Hin- und Rücklauf erfolgt.

6.2.7. Effektreihenfolge

Mit der [Effektreihenfolge] können Sie die Vorrichtungen neu anordnen, die mit dem ausgewählten Effekt ausgeführt werden.

Wenn mehrere Effekte gleichzeitig ausgeführt werden, kann jeder Effekt so eingestellt werden, dass er in seiner eigenen Fixture-Reihenfolge ausgeführt wird.

Informationen zum Einrichten der Spielreihenfolge finden Sie in Kapitel 4.4.2.1.

6.2.8. Synchronisieren

Mit der [Effektsynchronisierung] können Sie alle laufenden Effekte neu starten, um zu sehen, wie sie interagieren.

6.2.9. Auswahl löschen

Mit dieser Option können Sie die Auswahl aller ausgewählten Effekte aufheben.

6.2.10. Auswahl löschen

Mit dieser Option können Sie die ausgewählten Effekte auswählen und löschen, andere werden weiterhin ausgeführt.

6.2.11. Alle Effekte löschen

Mit dieser Option können Sie alle laufenden Effekte löschen.

6.2.12. Wirkungsform

Mit dieser Option können Sie die Wellenform für den ausgewählten Effekt ändern.

6.3. Benutzereffekt

Das Benutzereffektsystem ermöglicht die Erstellung von Benutzereffekten nach Effektformen. Beim Erstellen eines neuen Benutzereffekts

Das System bietet nur die Kanäle an, die in den gepatchten Vorrichtungen enthalten sind.

6.3.1. Erstellen eines Benutzereffekts

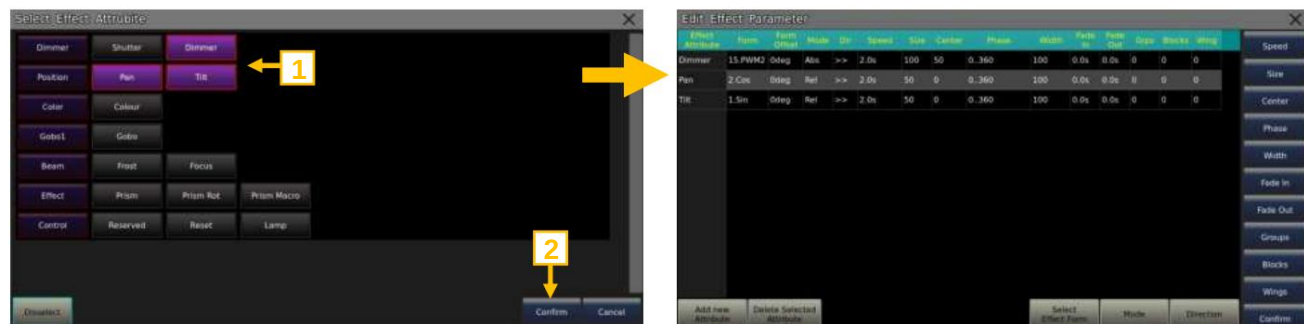
1> Wählen Sie oben im Menü „Effekt bearbeiten“ den [Benutzer].

2> Drücken Sie [Neu hinzufügen oder bearbeiten].

3> Wählen Sie ein leeres Raster in „Benutzer“ (z. B. Nr. 1), um das Menü „Effektattribut auswählen“ zu öffnen.



4> Wählen Sie die gewünschten Kanäle aus und drücken Sie dann [Bestätigen].

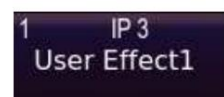


5> Wählen Sie das Attribut unter „Effektparameter bearbeiten“ aus und legen Sie die Attributeinstellungen nach Bedarf fest.

Jedes Attribut kann einer Wellenform zugeordnet werden. Sie können die Wellenform über [Effektform auswählen] ändern. Sie können die erforderlichen Parameter (Modus, Richtung, Geschwindigkeit, Größe, Phase usw.) auch über die Optionen in der Symbolleiste einstellen. rechts.

Wenn wir beispielsweise einen kreisförmigen Bewegungseffekt erzielen möchten, können wir die Form „Sin“ für Tilt und „Cos“ für Schwenken. (Oder wählen Sie „Cos“ für die Neigung und „Sin“ für die Schwenkung.)

6> Drücken Sie [Bestätigen], nachdem Sie alle Parametereinstellungen vorgenommen haben. Der neue Benutzereffekt wird im „Benutzer“-Pool aufgelistet. Die Attributtypen und die Anzahl der enthaltenen Kanäle des Benutzereffekts werden oben im Raster aufgeführt.



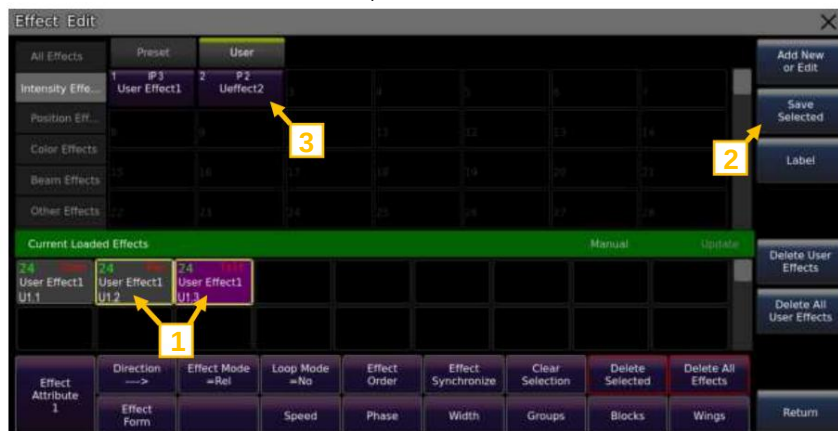
7> Beim Aufrufen des Benutzereffekts werden alle enthaltenen Kanäle erweitert und auf der Seite „Aktuell geladen“ angezeigt. Effekte“, was dasselbe ist wie beim Einstellen des voreingestellten Systemeffekts.



6.3.2. Auswahl speichern

Mit dieser Option können Sie die ausgewählten Effekte aus dem Pool „Aktuell geladene Effekte“ als neuen Benutzereffekt speichern.

Sie können diesen Benutzereffekt also für die anderen Geräte verwenden, um den gleichen Effekt zu erzielen. Alle Parameter basieren jedoch auf der Anzahl der laufenden Geräte. Sie können die Parameter ändern, wenn die Anzahl abweicht.



6.3.3. Etikett

Sie können den Benutzereffekt mit der Option [Bezeichnung] umbenennen.

6.3.4. Benutzereffekte löschen

• Wählen Sie [Benutzereffekt löschen], um einen der Benutzereffekte zu löschen.

• Wählen Sie [Alle Benutzereffekte löschen], um alle Benutzereffekte zu löschen.

Hinweis: Wenn Sie einen der Benutzereffekte löschen möchten, können Sie auch die Entf-Taste verwenden und den im Fenster „Effekte“ aufgeführten Effekt auswählen.

6.4. Effekt bearbeiten

Sie dürfen den gespeicherten Effekt ändern.

1> Drücken Sie [Effekt] in „LIVE-SHOW“,

2> Blenden Sie die Wiedergabe ein, die den zu bearbeitenden Effekt enthält.

3> Drücken Sie die Option [Manuell] unter „Aktuell geladene Effekte“ und stellen Sie sie auf [Wiedergabe] ein.

4> Wählen Sie den geladenen Effekt im Pool „Aktuell geladene Effekte“ aus.

5> Bearbeiten Sie den ausgewählten Effekt und drücken Sie nach Abschluss auf [Aktualisieren].

6> Drücken Sie [Zurück], um den Vorgang zu beenden.

7. Wiedergaben

Die Playbacks können im Fader-Bereich oder im Fixed Playback-Bereich gespeichert werden. Die Fader können zum Speichern von Playbacks verwendet werden oder als Gruppenmaster- oder Geschwindigkeitsmastersteuerung eingestellt.

7.1. Wiedergabemodi

Die Wiedergabe erfolgt in zwei Typen: Cue und Cue-Listen. Die Cue-Listen verfügen über zwei Modi: Cue-Listen und Chase.

7.2. Wiedergabe-Bearbeitungsmenü

Mit der Taste „Wiedergabe bearbeiten“ gelangen Sie in das Menü „Wiedergabe bearbeiten“ und können die gespeicherten Wiedergabedetails in der Liste anzeigen. Außerdem finden Sie in diesem Menü Funktionen zum Wiedergabetyp (Cue-Listen-Modus), zur Prioritätsstufe, zum Link-Modus, zum Effektsteuerungsmodus usw.

Die Wiedergabenummer wird als „PX/Y“ und „FPX/Y“ angezeigt. Dabei steht „P“ für Fader-Wiedergabe und „FP“ für feste Wiedergabe, „X“ für die Seitennummer der Wiedergabe und „Y“ für die Wiedergabenummer.

Page/Fader	Num.	Type	Cues	Priority	Link	SkipFirst	Effect	PageLock	Flash	Name	Legend
P1/6	P6	Cue	1	Normal	Auto					run	
P6/5	P65	CueLists	2	Normal	Auto					PlayBack 065	135
FP1/1	FP1	Cue	1	Normal	Auto					FixedPB 001	LED

7.3. Cue-Wiedergabe

7.3.1. Aufnahmemodus des Cues

ÿ [Record All Stage] ----- Alle gepatchten Fixtures werden gespeichert, unabhängig davon, ob sie ausgewählt und eingestellt wurden.

ÿ [Record Mode = Fixture] ----- Alle Kanaldaten der ausgewählten Fixtures werden gespeichert.

ÿ [Record Mode = Changed Attr.] ----- Nur die geänderten Kanäle der Fixtures werden

Mit dieser Funktion können die mit unterschiedlichen Attributen gespeicherten Playbacks zusammen abgespielt werden.

7.3.2. Ausführungsmodus von Cue

ÿ [Mode=Time] --- Aktiviert sowohl HTP- als auch LTP-Zeiten. Wenn die Zeiten auf 0 gesetzt sind, Kanal hängt von der Faderposition ab.

ÿ [Mode=Fader] --- Jederzeit deaktivierbar. Die Werte der HTP- und LTP-Kanäle hängen vom Fader ab. Position.

7.3.3. Cue speichern

1> Wählen Sie die Geräte aus,

2> Erstellen Sie eine Szene oder einen Effekt,

3> Drücken Sie „Save to Cue“, wenn Sie sich in der „LIVE SHOW“ befinden.

4> Wählen Sie den Aufnahmemodus und den Ausführungsmodus nach Bedarf, wählen Sie [Wiedergabetyp=Cue],

5> Drücken Sie zum Aufnehmen eine Taste auf dem Wiedergabefader oder eine feste Wiedergabetaste.

Hinweis: Wenn der Fader programmiert wurde, können Sie die Optionen „Ersetzen“, „Zusammenführen“ oder „Im letzten Schritt speichern“ auswählen. benötigt.

7.4. Cue-Listen-Wiedergabe

Die Cue-Listen-Wiedergabe verfügt über zwei Modi: Cue-Listen und Chase. Im Cue-Listen-Modus können Sie unterschiedliche Zeiten für jeden Schritt, während im Chase-Modus für jeden Schritt nur die gleiche Zeit zur Verfügung steht.



7.4.1. Erstellen einer Cue-Liste

1> Drücken Sie in der „LIVE-SHOW“ auf „Wiedergabe bearbeiten“.

2> Wählen Sie eine Taste für die Fader-Wiedergabe oder eine feste Wiedergabe,

3> Wählen Sie die Scheinwerfer aus und stellen Sie die Szene mit den Attributsschlüsseln und Rädern ein.

4> Die Option [Record Mode] ist standardmäßig auf „Fixture“ eingestellt. Drücken Sie diese Taste, um in einen anderen Modus zur Aufnahme,

ÿ Record Mode = Fixture ----- alle Kanäle der Fixtures werden gespeichert.

ÿ Aufnahmemodus = Kanal ----- nur die geänderten Kanäle des Vorrichtungen werden gespeichert.

ÿ Aufnahmemodus = Bühne ----- alle gepatchten Fixtures werden gespeichert, unabhängig davon, ob sie ausgewählt und eingestellt wurden.

5> Drücken Sie die Wiedergabetaste oder drücken Sie [Save Step], um den Schritt zu speichern.

6> Wiederholen Sie die Schritte 3> bis 5> bis zum Ende. Drücken Sie zum Beenden auf „Wiedergabe bearbeiten“.

Außerdem können Sie im Menü „In Cue speichern“ auch die Cue-Listen-Wiedergabe erstellen.

1> Drücken Sie „Speichern“, um in „LIVE-SHOW“ zu starten.

2> Wählen Sie den gewünschten Aufnahmemodus, ändern Sie [Playback type] auf 'Cuelists' (die Anzeige-LED von Die Bearbeitungswiedergabe blinkt.)

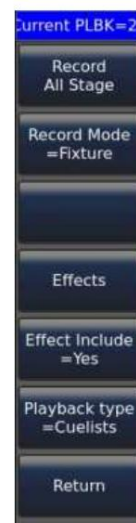
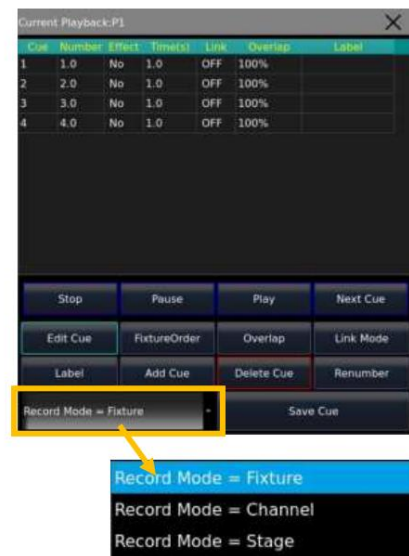
3> Wählen Sie die Geräte aus, stellen Sie dann eine Szene ein oder verwenden Sie einen Effekt.

4> Wählen Sie eine Wiedergabetaste für die Cue-Listen. In der oberen Leiste des Optionsmenüs wird „Current PLBK=n“ angezeigt (n steht für die Wiedergabenummer, die feste Wiedergabe beginnt bei 1201).

5> Stellen Sie eine Szene mit den Attributtasten und Rädern ein.

6> Drücken Sie erneut die Wiedergabetaste, deren Anzeige weiter auf Aufnahme leuchtet. Oben in der Menüleiste auf dem Touchscreen wird „Gesamtschritte=1“ angezeigt.

7> Wiederholen Sie die Schritte 3> bis 6> bis zum Ende. Drücken Sie zum Beenden auf „Wiedergabe bearbeiten“ oder „In Cue speichern“, wenn Sie fertig sind.



7.4.2. Cue-Listen bearbeiten

7.4.2.1. Cues bearbeiten

1> Drücken Sie in „LIVE SHOW“ auf „Wiedergabe bearbeiten“.

2> Wählen Sie eine zu bearbeitende Cue-Liste aus,

3> Wählen Sie den Cue aus den Cue-Listen aus.

4> Wählen Sie [Cue bearbeiten], die Szene wird mit den enthaltenen Vorrichtungen geladen,

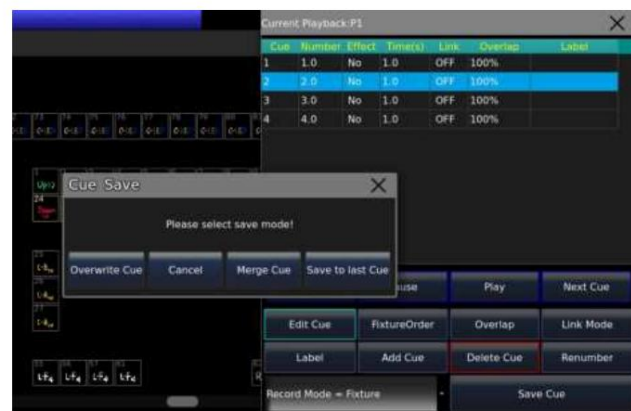
5> Sie können die Szene direkt bearbeiten oder andere Geräte für eine neue Szene auswählen.

6> Drücken Sie [Schritt speichern].

7> Wählen Sie [Schritt überschreiben], um den ursprünglichen Cue zu ersetzen. Wählen Sie [Schritt zusammenführen], um ihn mit dem ursprünglichen Cue zu verbinden. Wählen Sie [Im letzten Schritt speichern], um ihn als neuen Cue zu speichern.

Hinweis: Wenn die neu hinzugefügte Szene dieselben Vorrichtungen wie der ursprüngliche Cue verwendet, werden die Daten für diese Vorrichtungen überschrieben, obwohl sie mit der Zusammenführungsfunktion gespeichert wurden.

8> Drücken Sie zum Beenden auf „Wiedergabe bearbeiten“.



7.4.2.2. Spielreihenfolge

Die [Fixture Order] in Cue-Listen sollte mit 'Fixture Überlappung'. Sie können die Effekte nicht finden, wenn Sie nicht eingerichtet Fixture-Überlappung im Voraus. Die Art und Weise der Einstellung der 'Fixture Order' siehe [Kapitel 4.4.2.1.](#)

Sie können die Fixtures jedoch aus der Sequenz entfernen, wenn Sie nicht möchten, dass sie sich überlappen. Die entfernten Fixtures werden ausgeführt, sobald die ersten Fixtures beginnen.

und enden zur gleichen Zeit, wie das/die letzte(n) Spiel(e) endeten.



7.4.2.3. Vorrichtungüberlappung

Mit der Option [Overlap] können Sie eine Reihe von Geräten mit Chase-Effekt in einem Schritt ausführen. Der Überlappungsbereich beträgt von 0 % bis 100 %.

Bei einer Überlappung von 100% werden alle Fixtures gleichzeitig gewechselt. Bei einer Überlappung von 50% startet das zweite Fixture erst nach dem ersten Die Abfolge der Geräte entspricht der Einstellung der Geräteihenfolge.



Die Laufzeit wird gleichmäßig auf die einzelnen Fixtures aufgeteilt. Das bedeutet, dass bei 5 Fixtures die Laufzeit für den Schritt 10 Sekunden beträgt.

Nach dem Einstellen der Geräteüberlappung benötigt jedes Gerät 2 Sekunden, um seinen Effekt zu beenden.

7.4.2.4. Link-Modus von Cue-Listen

Sie können den Link-Modus für jeden Cue in der Wiedergabe einstellen. Um diese Funktion auszuführen, stellen Sie den [Link-Modus] auf „innen“ vom „Wiedergabe-Bearbeitungsmenü“.

• Wenn die Verbindung auf „AUS“ steht, wird der Cue bei der letzten Szene angehalten, sofern nicht die Anweisung zum Ausführen des nächsten Cues erfolgt.

• Wenn die Verknüpfung aktiviert ist, wird der Cue nach Abschluss mit dem nächsten Cue fortgesetzt.

7.4.2.5. Einen Cue zur Wiedergabe hinzufügen

1> Drücken Sie in „LIVE SHOW“ auf „Wiedergabe bearbeiten“.

2> Wählen Sie eine zu bearbeitende Cue-Liste aus,

3> Wählen Sie die benötigten Vorrichtungen aus,

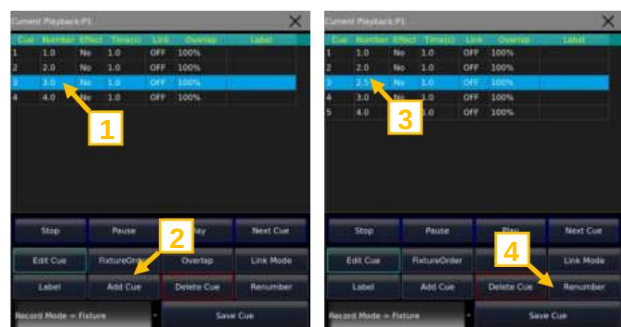
4> Stellen Sie eine neue Szene mit Attributschlüsseln und Rädern ein.

5> Wählen Sie einen der Cues aus. Wählen Sie beispielsweise Cue 3, wenn Sie einen Cue zwischen 2 und 3 einfügen möchten.

6> Drücken Sie [Add Cue], dann wird ein Cue 2.5 eingefügt,

7> Drücken Sie [Neu nummerieren], um die Cues neu zu nummerieren.

8> Drücken Sie zum Beenden auf „Wiedergabe bearbeiten“.



7.4.2.6. Einen Cue löschen

1> Drücken Sie in „LIVE SHOW“ auf „Wiedergabe bearbeiten“.

2> Wählen Sie eine zu bearbeitende Cue-Liste aus,

3> Wählen Sie einen zu löschenden Cue aus,

4> Drücken Sie [Cue entfernen],

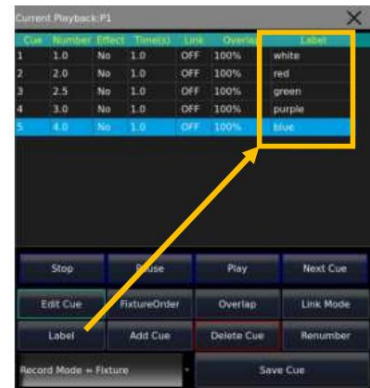
5> Drücken Sie [Neu nummerieren], um die Cues neu zu nummerieren.

6> Drücken Sie zum Beenden auf „Wiedergabe bearbeiten“.

7.4.2.7. Beschriften Sie den Cue

Mit der Option [Label] können Sie den ausgewählten Cue benennen. Der Cue-Name lautet während der Wiedergabe im Informationsraster angezeigt.

Hinweis: Nur Texteingabe.



7.5. Ausführen der Playbacks

Beim Abspielen mehrerer Playbacks wird das zuletzt aktivierte Playback unterhalb der Menüleiste angezeigt. Die Geschwindigkeit der Cue-Listen kann im aktuellen Zustand mit dem Rad D angepasst werden.

7.5.1. Fader-Wiedergabe abspielen

Fade in den Fader kann die Fader-Wiedergabe direkt ausführen. Die Tasten über oder unter Wiedergabe-Fader haben unterschiedliche Funktionen für die laufenden Wiedergaben.

• Tasten über den Wiedergabe-Fadern können zum Vorlokalisieren oder für die Pause verwendet werden.

Drücken Sie die Taste über dem Playback-Fader, bevor dieser eingeblendet wird. Alle Kanäle der Scheinwerfer werden auf den Wert des ersten Cues bei ausgeschalteter Lampe eingestellt. Sobald Sie das Playback einblenden, wird das Programm sofort gestartet.

Wenn ein Playback eingeblendet wird, dient die Taste über dem Fader als Pausenfunktion. Die Geräte stoppen an der aktuellen Position, wenn Sie die Taste drücken.

• Tasten unter den Wiedergabe-Fadern können als Blitz oder zur manuellen Steuerung verwendet werden.

Die Tasten unter den Wiedergabefadern können als Flash verwendet werden, wenn die Wiedergabe nicht eingeblendet ist. Durch Gedrückthalten der Taste läuft die Wiedergabe wie bei vollständig eingeblendetem Fader weiter. Die Wiedergabe stoppt, sobald die Taste losgelassen wird.

Bei eingeblendeter Cue-Listen-Wiedergabe können diese Tasten zur manuellen Steuerung verwendet werden. Ein einmaliger Tastendruck bedeutet um einen Schritt der Cue-Listen auszuführen.

Hinweis: Um die manuelle Steuerungsfunktion zu verwenden, muss die Option „Playback GO+/GO-“ in „Controller Manage“ auf [Enable] gesetzt werden und der Link-Modus der Cue-Listen-Schritte muss auf „Inside“ mit „Link Off“ oder „Manual“ eingestellt werden.

7.5.2. Feste Wiedergabe abspielen

Drücken Sie die Zifferntaste unter dem Fader, um die feste Wiedergabe zu starten. Sie können die feste Wiedergabe auch starten, indem Sie Drücken Sie auf den Wiedergabenamen im unteren Teil des Touchscreens oder auf den Wiedergabenamen im Fenster „Feste Wiedergabe“.

Hinweis: Bis zu 200 feste Wiedergaben können gleichzeitig ausgeführt werden.

Die Playback-GO-Funktion kann bei festen Wiedergaben nicht verwendet werden.

7.5.3. Wiedergabelaufrichtung

Die Cue-Listen-Wiedergabe läuft standardmäßig vom ersten bis zum letzten Cue. Benutzer können die •-Taste gedrückt halten und die Flash-Taste drücken, um die Wiedergabe rückwärts zu starten. Halten Sie die •-Taste gedrückt und drücken Sie die Flash-Taste, um die Wiedergabe vorwärts zu starten.

Benutzer können die Laufrichtung auch in [Wiedergabeparameter] festlegen.

7.6. Zeit für die Wiedergabe

Jede Wiedergabe hat ihre eigene Laufzeit. Es gibt 4 Arten von globalen Zeiten für die Wiedergabe jeder Cue-Liste: Verzögerung, Einblendung In, Delay Out und Fade Out. Es gibt drei Arten von globalen Zeiten für jede Cue-Wiedergabe: Delay In, Fade In und Fade Out. Darüber hinaus können Sie einige Funktionen wie Fixture-Überlappung, individuelle Attributzeiten und Fixture-Reihenfolge einstellen. usw. im Menü.

Cue Number	Delay In	Fade In	Out Delay	Out Fade	Fixture Overlap	Snap Percent	Order Direction	Dimmer Delay	Dimmer Fade	Shutter Delay	Shutter Fade	Tilt Delay	Tilt Fade	Pan Delay	Pan Fade	Color Delay	Color Fade
1	0.0s	1.0s	0.0s	1.0s	100%	0	Forward	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	0.0s	1.0s	0.0s	1.0s	100%	0	Forward	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	0.0s	1.0s	0.0s	1.0s	100%	0	Forward	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	0.0s	1.0s	0.0s	1.0s	100%	0	Forward	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	0.0s	1.0s	0.0s	1.0s	100%	0	Forward	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

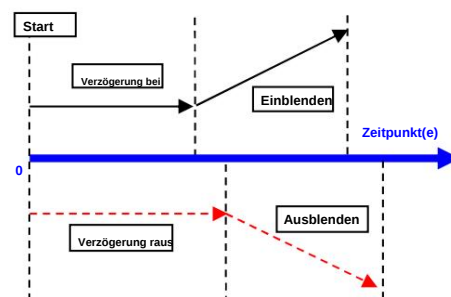
Buttons on the right: Delay In, Fade In, Out Delay, Out Fade, Fixture Overlap, Snap Percent, Attribute Time, Return.

Buttons at the bottom: Fixture Order, Direction, Attribute Time, Use Global.

7.6.1. Globale Zeiten einstellen

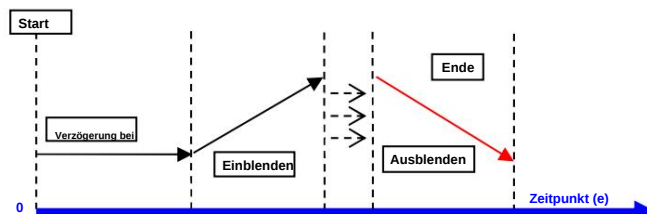
Die Zeiten für die Cue-Listen-Wiedergabe sind in der Grafik rechts dargestellt.

Die Ein- und Ausblendzeiten starten gleichzeitig. Die Einblendzeit beginnt nach der Verzögerung ist beendet, während die Ausblendzeit nach Beendigung der Verzögerung beginnt. Fade-out wird nur bei Dimmkanälen verwendet. Die Fade-out-Zeit wird als Verzögerung zwischen den Schritten, wenn der nächste Schritt kein Dimmen hat Wirkung.



Die Zeiten für Cue-Wiedergaben sind in der folgenden Grafik dargestellt.

Bei einer Cue-Wiedergabe gibt es keine Verzögerungszeit. Beim Einblenden der Wiedergabe beginnt die Einblendzeit läuft nach Ablauf der Verzögerung. Beim Ausblenden der Wiedergabe beginnt die Ausblendzeit sofort zu laufen.



7.6.2. Individuelle Attributzeiten festlegen

Das Attributzeitsystem ermöglicht es Ihnen, unterschiedliche Laufzeiten für verschiedene Attributkanäle festzulegen, um komplexe Änderungen mit minimaler Bearbeitung.

Die Attributzeiten umfassen nur Verzögerungs- und Einblendzeiten. Beim Bearbeiten der Attributzeiten können Sie mit den Attributtasten zu den anderen Attributen wechseln.

Nachdem Sie die Attributzeiten festgelegt haben, verwenden diese festgelegten Attribute keine globalen Zeiten, es sei denn, Sie drücken [Global verwenden]. Die nicht gesetzten Attribute bleiben weiterhin

Verwenden Sie die globalen Zeiten.

- Drücken Sie [Global verwenden], um die ausgewählte Attributzeiten, um globale Zeiten zu verwenden.
- Drücken Sie [Attribute Time Use Global], um alle Attributzeiten wieder aufzunehmen und globale Zeiten zu verwenden.



7.6.3. Snap-Prozentsatz

Mit [Snap Percent] können Sie steuern, wann sofortige Kanäle erfolgen sollen. Der Standardwert liegt bei 0 %.

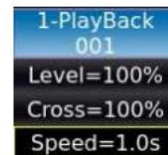
Wenn der Snap-Prozentsatz 0 % beträgt, wird der Kanal am Anfang des Cues eingeblendet.

Wenn der Snap-Prozentsatz 100 % beträgt, tritt der Kanal am Ende des Cues auf.

Wenn der Snap-Prozentsatz 50 % beträgt, tritt der Kanal in der Mitte des Cues auf.

7.6.4. Zeit für die Chase-Wiedergabe

Globale und Attributzeiten sind für Cue-Listen im Chase-Modus nicht verfügbar. Die Zeit für den Chase-Modus kann nur mit dem Rad D eingestellt werden, während das „Kreuz“ mit der Umschalttaste und dem Rad D eingestellt wird.



• Cross=100 % bedeutet, dass die Schritte die Zeit nutzen, um den nächsten Schritt einzublenden.

• Cross=0% bedeutet, dass die Schritte keine Einblendzeit haben. Die Zeit wird als Verzögerung für jeden Schritt verwendet.

Geschwindigkeit=1,0 s bedeutet, dass jeder Schritt in der Verfolgung in 1,0 Sekunden ausgeführt wird.

7.6.5. Manuelle Steuerung der Geschwindigkeit der Cue-Listen-Wiedergabe

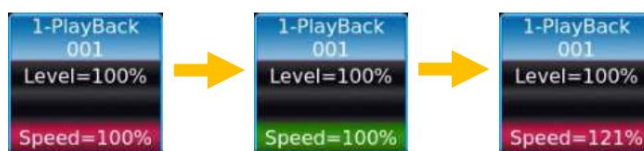
Nach dem Einblenden einer Cue-Liste können Sie mit dem Rad D die Geschwindigkeit direkt anpassen.

• Drehen Sie das Rad D, um die Geschwindigkeit in Prozent der Cue-Listen einzustellen. In der unteren rechten Ecke wird Folgendes angezeigt: „Geschwindigkeit = 100 %“ (Einstellungsbereich von 10 % bis 500 %).

• Drücken Sie den Geschwindigkeitsrahmen, bis er rot wird, und drücken Sie dann Rad D, bis er grün wird (dies ist die Startmarkierung für die Geschwindigkeitseinstellung). Drücken Sie Rad D erneut, und der Rahmen wird wieder rot (dies ist die Endmarkierung für die Geschwindigkeitseinstellung).

Das System berechnet die Geschwindigkeit anhand des Zeitfensters zwischen Start- und Endmarke (Einstellungsbereich von 10 % bis 500 %).

Drücken Sie erneut auf den Geschwindigkeitsrahmen, um die Einstellung zu beenden.



7.7. Wiedergabeparameter

Durch Drücken der Taste [Wiedergabeparameter] und Auswählen der Wiedergabenummerntasten gelangen Sie in das Menü zur Einstellung der Wiedergabeparameter. Halten Sie außerdem die Umschalttaste gedrückt und wählen Sie die Wiedergabe aus, um die Wiedergabeparameter einzugeben. Einstellungsmenü. Einige andere Einstellungen können im Menü durch Drücken der Taste „Wiedergabe bearbeiten“ aufgerufen werden.

Cue-Listen Playbacks



Cue-Wiedergaben



Wenn Sie sich im Menü zur Einstellung der Wiedergabeparameter befinden, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie den Wiedergabenamen auf den Touchscreen, um eine andere Wiedergabe zur aktuellen Einstellung umzuschalten.

7.7.1. Wiedergabepriorität

Mit der Option [Priorität] können Sie verschiedene Wiedergaben mit unterschiedlicher Priorität einstellen. Die Option kann eingestellt werden auf „Sehr niedrig“, „Niedrig“, „Normal“, „Hoch“ oder „Sehr hoch“. Bei jeder neuen Wiedergabe wird standardmäßig „Normal“ eingestellt.

Die Funktion ist während der Performance sehr nützlich. Beim Ausführen eines Playbacks überdeckt ein neu aktiviertes Playback mit denselben Fixtures das alte, sofern das neue Playback die gleiche oder eine höhere Priorität hat. Ist die Priorität des neu aktivierten Playbacks jedoch niedriger als die des ersten, bleibt das erste Playback unverändert.

7.7.2. Freigabemodus

Nach dem Ende der Wiedergabe werden die Kanäle der Vorrichtungen entsprechend der Einstellung „Freigabemodus“ freigegeben.

ÿ [Alle Attribute einfrieren] ---- Alle Kanäle außer dem HTP-Kanal im aktuellen Zustand halten.

ÿ [Alle Attribute freigeben] ---- Alle Kanäle in den Zustand zurückversetzen, in dem sie sich vor der Aktivierung der Wiedergabe befanden.

ÿ [Nur Schwenken/Neigen freigeben] ---- Schwenken und Neigen in den Ausgangszustand zurücksetzen und die anderen Kanäle halten. Zustand mit Ausnahme des HTP-Kanals.

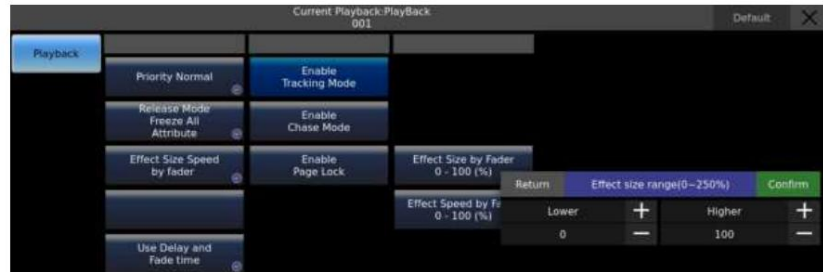
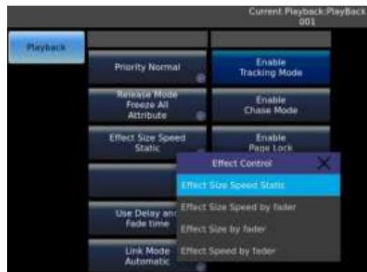
7.7.3. Effektsteuerung per Fader

Mit der Option [Effektgröße/Geschwindigkeit] können Sie die Größe oder Geschwindigkeit des enthaltenen Effekts festlegen, der vom Fader gesteuert werden soll.

Es gibt 4 Optionen: „Effektgrößengeschwindigkeit statisch“, „Effektgrößengeschwindigkeit nach Fader“, „Effektgröße nach Fader“ oder „Effektgeschwindigkeit nach Fader“.

Hinweis: Sobald die Funktion eingestellt ist, kann der Fader die Intensität nicht mehr steuern.

Sobald die Effektgröße und/oder -geschwindigkeit so eingestellt ist/sind, dass sie durch den Fader gesteuert wird, kann der Fader-Steuerbereich definiert werden (von 0 bis 250 %).



7.7.4. Ausführungsmodus

Die Option ist nur für Cue-Wiedergaben verfügbar.

ÿ Mode=Time ---- Aktiviert die Zeiteinstellungen. Wenn die Zeiten auf 0 gesetzt sind, hängt der Wert des Intensitätskanals von der Faderposition ab.

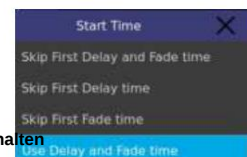
ÿ Mode=Fader ---- Deaktiviert alle Zeiteinstellungen. Der Ausgabewert des Kanals hängt von der Faderposition ab.

7.7.5. Startzeit der Wiedergabe

Wenn die Laufzeiten auf Wiedergabe eingestellt sind, wirkt sich die Zeit auf den ersten Schritt am Anfang aus. Für

Wenn Sie beispielsweise die Verzögerungs- oder Einblendzeit eingestellt haben, verwenden die Geräte die Zeiten, um von der letzten Position zum ersten Schritt zu gelangen und beginnen dann mit der Ausführung der Cue-Listen.

Drücken Sie die Option [Verzögerungs- und Überblendzeit verwenden], um die Funktion zum Überspringen der Startzeit umzuschalten benötigt.



7.7.6. Link-Modus von Cue-Listen

Die Option gilt nur für Cue-Listen. Es gibt 3 Verknüpfungsmodi für Cue-Listen: „Automatisch“, „Manuell“ und „Innerhalb“:

• Automatisch ---- Unabhängig von der Linkeinstellung werden die Cues automatisch weiter ausgeführt.

• Manuell ---- Unabhängig von der Link-Einstellung werden die Cues bei jedem Cue angehalten, bis der nächste Anweisungen.

• Innen ---- Die Cues werden durch die Linkeinstellungen jedes Cues ausgeführt.

Wenn der Link-Modus auf „Manuell“ oder „Inside“ mit „Link=OFF“ eingestellt ist. Der Button unter dem Playback-Fader kann als GOTO-Funktion nach Einblendung der Wiedergabe. Einmaliges Drücken bedeutet, einen Cue abzuspielen.

7.7.7. Loop-Modus

Wenn es sich um die Wiedergabe einer Cue-Liste handelt, können Sie durch Drücken der Option [Loop Run] den Ausführungsmodus auf [Stopp im letzten Schritt] umschalten.

7.7.8. Speed Master anschließen

Mit dieser Option können Sie die Wiedergabe mit einem Geschwindigkeitsmaster verknüpfen. Die Effektgeschwindigkeit der Wiedergabe wird dann durch die globale Geschwindigkeit gesteuert.

Hinweis: Sobald die Wiedergabe mit dem Speed-Master verknüpft ist, ist die Funktion „Effektgeschwindigkeit per Fader“ nicht mehr verfügbar.

7.7.9. Tracking-Modus

Die Option ist nur für Cue-Listen-Wiedergaben verfügbar und standardmäßig auf [Aktivieren] eingestellt. Wenn eine Cue in der Cue-Listen-Wiedergabe einen Formeffekt enthält, wirkt sich dieser auf die anderen Cues aus. Deaktivieren Sie die Option, um den Formeffekt von andere Hinweise.

7.7.10. Verfolgungsmodus

Die Option ist nur für Cue-Listen-Wiedergaben verfügbar und standardmäßig auf [Deaktivieren] eingestellt. Aktivieren Sie sie, um die Cue-Listen-Wiedergabe in den Chase-Modus zu schalten.

7.7.11. Sperren der Wiedergabe

Die Funktion ist nur für Fader-Playbacks verfügbar. Wenn die Option [Enable Page Lock] aktiviert ist, wird die Wiedergabe auf der Seite, auf der es sich befindet, gesperrt sein, dann bleibt das Programm in diesem Fader, obwohl Sie sich auf der anderen Seiten.

Hinweis: Sobald die Wiedergabe gesperrt ist, können die Wiedergaben auf demselben Fader auf anderen Seiten nicht mehr ausgegeben werden.

7.7.12. Blitzmodus

Die Funktion ist nur für die feste Wiedergabe verfügbar. Wenn der [Blitzmodus] aktiviert ist, erfolgt die Blitzausgabe.

Die Funktion kann nur über die physische Taste der festen Wiedergabe genutzt werden.

Hinweis: Die auf dem Touchscreen aktivierten festen Wiedergaben verfügen nicht über die Flash-Funktion.

7.7.13. Solo-Modus

Der Solo-Modus ist standardmäßig auf [Keine] eingestellt. Mit anderen Optionen können Sie festlegen, wie die aktuelle Wiedergabe die Ausgabe von andere aktive Wiedergaben.

• Nur Helligkeit ---- Schaltet nur die Intensitätswerte von Vorrichtungen in anderen aktiven Wiedergaben aus.

• Effekte ---- Stoppen Sie nur die Formeffekte in den anderen aktiven Wiedergaben.

• Alle Attribute ---- Schalten Sie die anderen aktiven Wiedergaben aus.

7.7.14. Laufrichtung

Mit dieser Option können Sie die Cue-Listen-Wiedergabe in die Richtung [Vorwärts] oder [Rückwärts] einstellen.

7.9.2. Verwenden des Geschwindigkeitsreglers

Nach dem Erstellen eines Geschwindigkeitsfadern können Benutzer das Menü der Wiedergabeparameter aufrufen und die ausgewählte Wiedergabe mit dem Geschwindigkeitsregler. Der Geschwindigkeitsregler steuert die Geschwindigkeit aller mit ihm verknüpften Playbacks. Dadurch können die Shape-Effekte in verschiedenen Playbacks mit der gleichen globalen Geschwindigkeit laufen.

7.9.3. Löschen eines Speed Faders

Die Löschfunktion kann den Speed-Fader nicht löschen. Wenn ein Speed-Fader gelöscht werden muss, befolgen Sie bitte die folgenden Schritte:

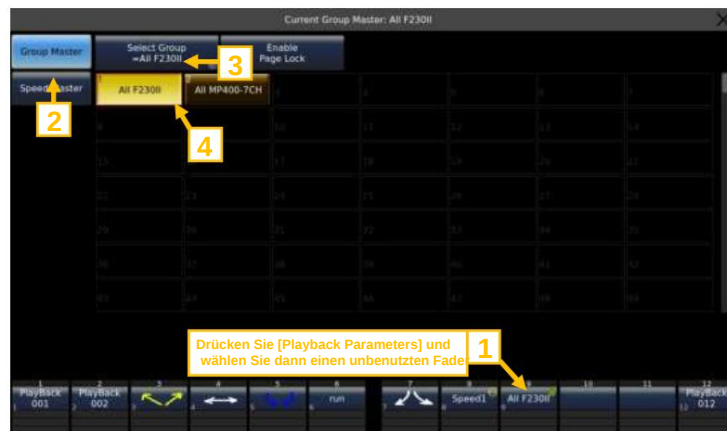
- 1> Drücken Sie die Option [Wiedergabeparameter] und wählen Sie den Geschwindigkeitsregler,
- 2> Setzen Sie die Option [Geschwindigkeit zuweisen] auf [Leer], um sie abzubrechen.
- 3> Drücken Sie [x] zum Beenden.

Hinweis: Nach dem Löschen des Geschwindigkeitsreglers müssen wir die Verknüpfung der damit verknüpften Wiedergaben aufheben.

7.9.4. Einen Gruppen-Master-Fader erstellen

- 1> Drücken Sie die Option [Wiedergabeparameter],
- 2> Wählen Sie einen unbenutzten Wiedergabe-Fader aus,
- 3> Wählen Sie die Option [Gruppenmaster],
- 4> Drücken Sie [Gruppe auswählen = Leer], wählen Sie die Gruppe aus der Liste aus,
- 5> Drücken Sie [x] zum Beenden.

Die Wiedergabe wird verwendet und mit dem Gruppennamen benannt, wobei in der oberen rechten Ecke des Rasters eine grüne Markierung angezeigt wird.



Beim Abspielen eines Playbacks, das die Geräte dieser Gruppe enthält, basiert der Intensitätsausgabewert auf den gespeicherten Werten und der Position des Master- und Group-Master-Faders.

Beispielsweise wird ein Playback mit einem Intensitätswert von 50% gespeichert. Ist der Master-Fader voll ausgeblendet, der Group-Master-Fader jedoch halb ausgeblendet, dann wird die Playback-Intensität nur mit 25% ausgegeben.

Hinweis: Der Group-Master-Fader wird nicht im „Playback-Bearbeitungsmenü“ aufgeführt und kann nicht durch ein anderes Playback überschrieben werden.

7.9.5. Löschen eines Gruppen-Master-Faders

Die Löschfunktion kann den Group-Master-Fader nicht löschen. Wenn ein Group-Master-Fader gelöscht werden muss, folgen Sie den unten stehenden Schritten.

- 1> Drücken Sie die Option [Wiedergabeparameter] und wählen Sie den Group-Master-Fader aus.

2> Deaktivieren Sie den markierten Gruppennamen, um den Group-Master-Fader zu löschen.

3> Drücken Sie [×] zum Beenden.

Hinweis: Wird die Gruppe gelöscht, während der Gruppen-Master noch vorhanden ist, bleibt die Wiedergabeintensität weiterhin geregelt.

Dies bedeutet, dass eine neue Gruppe mit den Vorrichtungen erstellt werden muss, um den Steuerzustand zu entfernen.

7.10. Listen anzeigen

Die Funktion „Listen anzeigen“ finden Sie nach dem Öffnen des Bedienfensters. Sie können der Sequenz verschiedene Wiedergaben hinzufügen und die nächste oder vorherige Sequenz manuell mit den Schaltflächen GO+ oder GO- aktivieren.

7.10.1. Erstellen einer Showliste

1> Wählen Sie eine leere Nummer aus „Listen anzeigen“

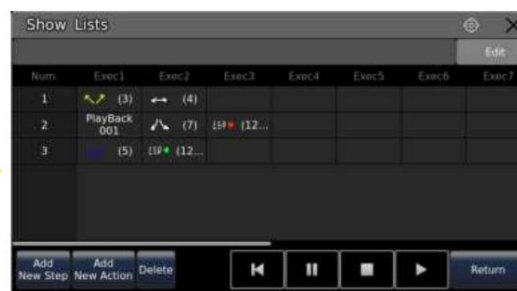
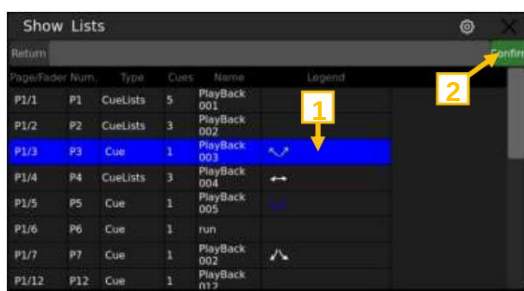
Fenster,

2> Drücken Sie [Neuen Schritt hinzufügen].

3> Wählen Sie die Schrittnummer,

4> Drücken Sie [Neue Aktion hinzufügen].

5> Wählen Sie die gewünschten Playbacks aus der Liste aus und drücken Sie [Bestätigen],



6> Wiederholen Sie die Schritte 2> bis 5>, bis die Erstellung der Showliste abgeschlossen ist.

7.10.2. Die Showlisten abspielen

1> Wählen Sie die Showlistennummer aus,

2> Drücken Sie das Wiedergabesymbol im Fenster.

Hinweis: Nach dem Drücken des Wiedergabesymbols beginnt die Showliste immer bei Schritt 1, unabhängig davon, welcher Schritt ausgewählt ist.

3> Drücken Sie die Taste GO+, um den nächsten Schritt auszuführen, oder drücken Sie GO-, um den vorherigen Schritt auszuführen.



Hinweis: Während der Wiedergabe einer Showliste wird der aktuell ausgeführte Schritt grün angezeigt.

Drücken Sie das Stopp-Symbol, um die Wiedergabe der Showliste zu stoppen. Andernfalls können Sie die laufenden Wiedergaben nicht stoppen.

8. Praktische Funktionen

Wir werden in diesem Teil die praktischen Funktionen wie Aus, Kopieren, Löschen, Verschieben, Umbenennen usw. vorstellen.

8.1. Aus-Funktion

Drücken Sie die Option [Off Menu] auf dem Touchscreen, um die Ausschaltfunktion aufzurufen.

↻ [Aus-Effekte] --- Nahformeffekt auf ausgewählten Geräten, die nicht ausgewählten Geräte werden nicht beeinflusst,

↻ [Alle Effekte aus] --- Alle Formeffekte werden geschlossen, unabhängig davon, welche Vorrichtungen ausgewählt sind.

↻ [Ausgewählte Geräte aus] --- Lampe ausschalten und die ausgewählten Geräte stoppen,

↻ [Alle Wiedergaben freigeben] --- alle laufenden Wiedergaben freigeben.

Wenn das [Off Menu] aktiviert ist, können Sie eine einzelne Wiedergabe durch Drücken der Taste unter dem Wiedergabe-Fader starten.

Sie müssen es einblenden, wenn Sie es wieder aktivieren möchten.

8.2. Kopierfunktion

Die Kopierfunktion kann in Gruppen, Presets und Playbacks verwendet werden. Drücken Sie die Taste Kopieren und wählen Sie ein Element aus. Wählen Sie dann ein Ziel:

↻ Wenn es sich um ein leeres Ziel handelt, können Sie einfach die Kopier- und Einfügefunktionen nutzen.

↻ Wenn sich etwas im Ziel befindet, können Sie [Überschreiben] oder [Zusammenführen] auswählen.

↻ Wenn sowohl das kopierte als auch das eingefügte Ziel Wiedergaben sind, gibt es eine zusätzliche Option [In letzten Schritt kopieren].

Die Funktion erleichtert das Zusammenstellen mehrerer Cues zur Wiedergabe einer Cue-Liste.

8.3. Löschfunktion

Sie können die auf dem Controller bearbeiteten Daten löschen. Drücken Sie die Taste „Entf“, um die Löschfunktion aufzurufen.

↻ Alle Daten löschen --- Es können alle bearbeiteten Daten auf dem Controller gelöscht werden. Der Vorgang ist um eine neue Show zu eröffnen.

↻ Alle Voreinstellungen löschen --- Alle gespeicherten Voreinstellungen können gelöscht werden.

↻ Alle Wiedergaben löschen --- Es können alle von Ihnen programmierten Wiedergaben gelöscht werden.

↻ Alle Gruppen löschen --- Es können alle gespeicherten Gruppen gelöscht werden.

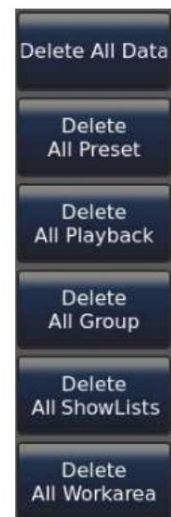
↻ Alle Showlisten löschen --- Es können alle gespeicherten Showlisten gelöscht werden.

↻ Alle Arbeitsbereiche löschen --- Alle gespeicherten Arbeitsbereiche können gelöscht werden.

Außerdem können Sie mit der Löschfunktion ein einzelnes Element löschen.

↻ Wählen Sie die Einheiten aus einem der Bedienfenster aus, z. B. „Gruppe“, „Gerät“, „Voreinstellung“, „Effekt“, „Makro“ usw. Sie können ein einzelnes Element löschen, indem Sie zweimal auf die Einheit drücken.

↻ Wenn Sie eine Wiedergabe löschen möchten, können Sie die Wiedergabenummertaste direkt zweimal drücken.



8.4. Verschiebefunktion

Es ist einfach, die Gruppe, das Preset oder die Wiedergabe an eine andere Position auf dem Controller zu verschieben. Drücken Sie Move und wählen Sie einen Root, Wählen Sie dann ein Ziel aus:

↻ Wenn es sich um ein leeres Bewegungsziel handelt, können Sie die Bewegungsfunktion ausführen.

↻ Wenn sich im Bewegungsziel bereits etwas befindet, werden diese beiden Quellen vertauscht.

8.5. Sperren des Controllers

Wenn Sie kurz weggehen möchten, können Sie das Passwort mit Zahlen oder Buchstaben in 'LIVE SHOW' eingeben und

Drücken Sie dann [Controller sperren]. Wenn der Controller gesperrt ist, sind alle Funktionen deaktiviert, bis Sie das richtige Passwort eingeben.

Hinweis: Durch einen Neustart des Systems wird auch der Controller entsperrt. Nicht gespeicherte Programmvorgänge gehen dabei jedoch verloren.

8.6. Etikettenverwaltung

Zum leichteren Verständnis der bearbeiteten Inhalte können Sie die Legendenfunktion verwenden, um Gruppen, Vorrichtungen, Voreinstellungen, Wiedergaben, Makroshows usw. umzubenennen.

1> Drücken Sie [Beschriftung bearbeiten] in der Menüleiste,

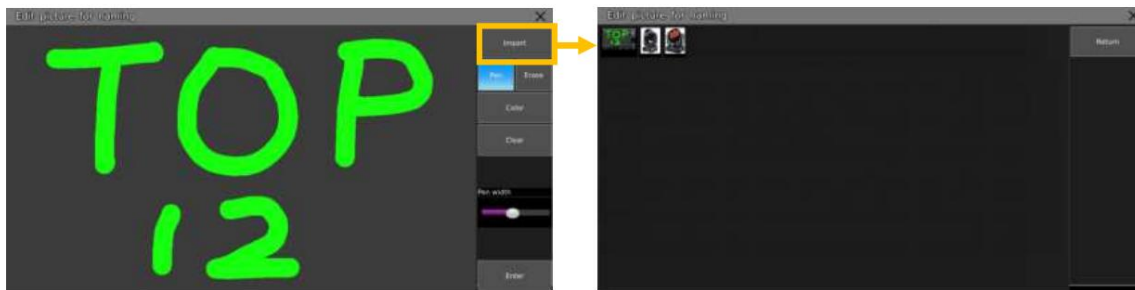
2> Wählen Sie die Quelle aus, die umbenannt werden soll.

3> Wählen Sie verschiedene Umbenennungsoptionen aus der Menüleiste rechts.

Zur Auswahl stehen zwei Umbenennungsmöglichkeiten:

• Text: Sie können das Tastenfeld per Tastatur aufrufen und die Buchstaben eingeben.

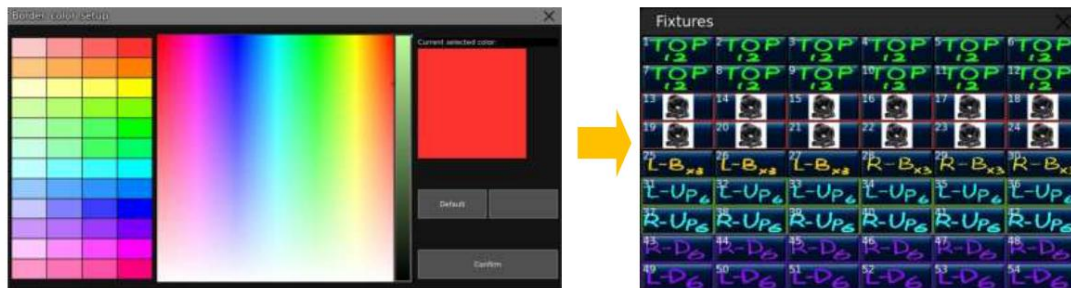
• Bild: Sie können ein Bild als Namen zeichnen. Stiftfarbe und -breite können entsprechend angepasst werden. Oder Sie können ein Bild als Namen von einem USB-Stick importieren.



Hinweis: Die handgezeichneten Bilder werden vorübergehend im Verzeichnis [Import] gespeichert, bis der Controller neu gestartet wird.

Außerdem können Sie die Rahmenfarbe der Gitter mit der Option [Rand] ändern. Dies hilft Ihnen, verschiedene

Einheiten entsprechend ihrer Funktionen.



4> Drücken Sie [Bestätigen], um die Benennung abzuschließen.



9. Makro-Show

Die Makro-Show ist eine Funktion, die auf dem Zeitcode basiert und es Ihnen ermöglicht, eine Sequenz der Wiedergabeausgabe. Beim Aufzeichnen der Sendung können Sie je nach Bedarf verschiedene Zeitcodemodi auswählen.

Der Controller bietet 3 Arten von Zeitcode-Modi:

- 1> Interne Uhr ---- Aufzeichnen und Auslösen der Showaufzeichnung mithilfe der internen Uhrzeit.
- 2> MIDI MTC ---- es wird ein externes MIDI-Gerät benötigt, um den Timecode für die Makro-Show bereitzustellen. Bitte stellen Sie die Controller in den „Slave-Modus“, bevor Sie diesen Modus verwenden.
- 3> Interne Musik ---- Spielen Sie Musik über den integrierten Musikplayer ab und verwenden Sie dessen Zeitcode für die Makroshow.

Sie können die Vorgänge von Playbacks und Presets durch Aufrufen der Makroshow wiederholen. Bei der Wiedergabe werden die Ausgaben der Playbacks und Presets abgeschlossen, gefolgt von den Vorgängen beim Erstellen der Makroshow.

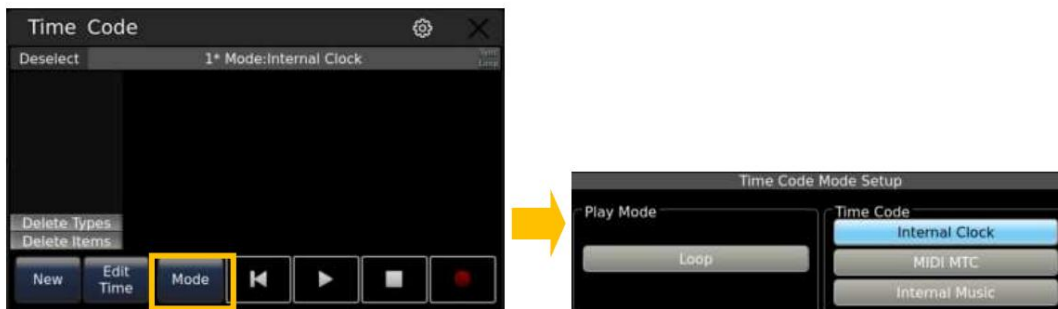
9.1. Der integrierte Musik-Player

Der Controller verfügt über einen integrierten Musik-Player, der die Musikdateien direkt abspielen kann das USB-Laufwerk. Die unterstützten Formate sind:
mp3/aac/m4a/wav/wma/flac/ape.



9.2. Eine Makro-Show aufzeichnen

- 1> Öffnen Sie das Fenster „Time Code“.
- 2> Wählen Sie [Neu], um einen neuen Datensatz zu öffnen. Die Datensatznummer und der Modus werden oben angezeigt.
- 3> Wählen Sie den [Modus], um andere Zeitcode-Modi zu finden, und mit [Schleife] können Sie einstellen, ob die Aufzeichnung zyklisch wiederholt wird,



Wenn der Zeitcodemodus „Interne Uhr“ ist, beginnt die Aufnahme direkt. Die Zeitleiste stellt die relative Zeit vom Anfang bis zum Ende der Aufnahme dar.

Wenn der Zeitcodemodus MIDI MTC ist, beginnt die Zeitleiste, wenn Sie mit der Wiedergabe auf dem externen Gerät beginnen.

Öffnen Sie das Fenster „Uhr“ und wechseln Sie die Anzeige zur Funktion [TimeCode], um die Zeitleiste anzuzeigen. Wenn der Timecode-Modus „Interne Musik“ ist, bietet der integrierte Musik-Player den Timecode für die Aufnahme an.

Die Zeitleiste startet, wenn Sie auf dem Musik-Player auf „Play“ drücken.



- 4> Wählen Sie [Übernehmen], um den Zeitcodemodus zu bestätigen.

- 5> Drücken Sie die Aufnahmetaste , Die Makroshow beginnt mit der Aufzeichnung, wenn ihr Rahmen rot wird.

- 6> Führen Sie die Playbacks oder Presets entsprechend den Rhythmen aus oder schließen Sie sie. Bei einer Cue-Listen-Wiedergabe Sie können die GOTO-Funktion zum Aufzeichnen verwenden.

- 7> Geben Sie nach der Aufnahme alle Playbacks und Presets frei. Drücken Sie erneut die Aufnahmetaste und dann [Bestätigen], um Speichern Sie die Makroshow.

8> Nach dem Speichern werden alle verwendeten Playbacks und Presets sowie die Vorgänge im „Time Code“ aufgelistet. Fenster.



9> Sie können die Makroshow direkt im Fenster wiedergeben.

ÿ Wenn die Makro-Show mit der internen Uhr gespeichert wurde, beginnt die Wiedergabe der Makro-Show, sobald Sie auf der Zeitcodefenster.

Hinweis: Wenn zu Beginn ein Zeitfenster ohne Bedienung vorhanden ist, läuft es wie bei einer Aufnahme ab. Sie können das Zeitfenster mit der Option [Startzeit der Makroanzeige überspringen] in der Konsolenverwaltung überspringen.

ÿ Wenn die Makro-Show per MIDI MTC gespeichert wird, wird die Makro-Show beim Drücken der Show-Record-Taste in Bereitschaft versetzt. im Fenster „Makroshows“. Die Show beginnt, sobald Sie auf dem externen Gerät auf „Play“ drücken.

ÿ Wenn die Makroshow mit der internen Musik gespeichert wurde, beginnt die Wiedergabe der Makroshow, sobald Sie die Showaufzeichnung unter „Makroshows“ auswählen, und die zum Speichern der Aufzeichnung verwendete Musik wird automatisch abgespielt.



10> Die Makroshow wird automatisch beendet, wenn sie beendet ist.

Hinweis: Wenn die Makroshow beendet ist, sollten wir die Musikwiedergabe auf dem externen Gerät manuell stoppen, wenn die Aufzeichnung per MIDI MTC gespeichert wird.

9.2.1. Makro-Show bearbeiten

Sie können die gespeicherten Makroshows nach der Erstellung bearbeiten. Wir können das Fenster „Makroshow“ aufrufen und auswählen die Show-Aufzeichnung zum Umschalten, wobei die Vorgänge im Fenster „Time Code“ angezeigt werden.

9.2.1.1. Neue Operationen einfügen

Sie können neue Operationen in eine gespeicherte Makroshow einfügen

1> Wählen Sie die zu bearbeitende Makroshow aus,

2> Drücken Sie die Aufnahmetaste im Fenster „Time Code“ und spielen Sie die Musik erneut ab, um die Aufnahme zu starten.

3> Führen Sie Wiedergaben oder Voreinstellungen am hinzuzufügenden Zeitleistenpunkt aus.

4> Stoppen Sie die Wiedergabe und Voreinstellungen und drücken Sie dann erneut die Aufnahmetaste.

5> Wählen Sie im Aufrufmenü die Option [Zusammenführen].

Hinweis: Wenn Sie [Überschreiben] auswählen, wird der ursprüngliche Inhalt ersetzt.

6> Die hinzugefügten Wiedergaben und Voreinstellungen werden in der linken Leiste des Fensters „Timecode“ aufgelistet.



9.2.1.2. Löschvorgänge

Sie können einige unnötige Operationen aus der Makro-Show löschen. Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten zum Löschen der Inhalt.

• [Typen löschen]

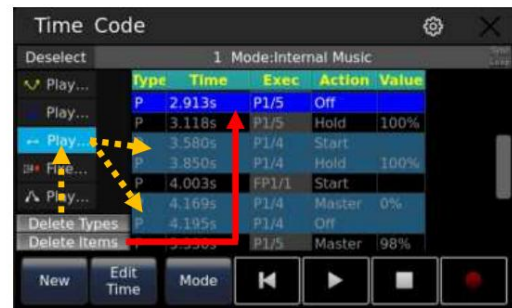
1> Wählen Sie den Wiedergabe- oder Preset-Namen in der Liste. Alle Vorgänge, die diese Wiedergabe oder Voreinstellung verwenden, werden hervorgehoben.

2> Drücken Sie [Delete Types], um alle Operationen aus dem ausgewählte Wiedergabe oder Voreinstellung.

• [Elemente löschen]

1> Wählen Sie einen oder mehrere Vorgänge zum Löschen aus.

2> Drücken Sie [Elemente löschen], um die ausgewählten Vorgänge zu löschen.



9.2.1.3. Timing der Makro-Show bearbeiten

Beim Abspielen der Makroshow kann es vorkommen, dass eine oder mehrere Operationen nicht mit dem Rhythmus übereinstimmen. Sie können das Timing dann korrigieren in das Fenster „Timecode“.

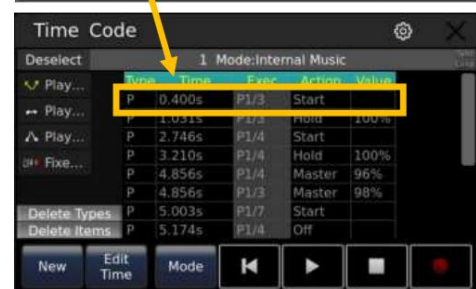
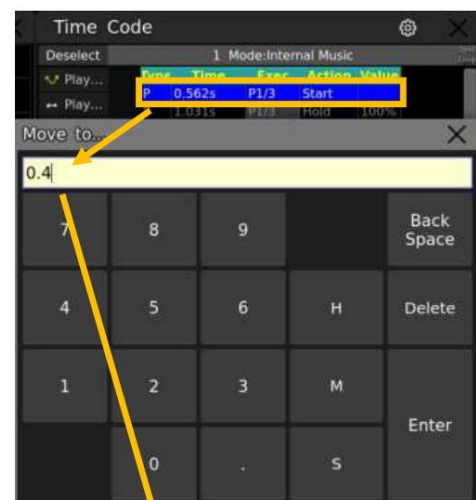
Ein Playback oder Preset in der gespeicherten Makroshow hat mindestens zwei Operationen Zustände, 'Start' und 'Aus'. Darüber hinaus stehen Ihnen zwei weitere Zustände, 'Halten' und 'Master', zur Verfügung, wenn sich der Dimmwert während der Aufzeichnung ändert Makroshow.

1> Wählen Sie den Vorgang aus, der bearbeitet werden muss.

2> Drücken Sie die ENTER-Taste oder [Zeit bearbeiten] im Fenster „Zeitcode“.

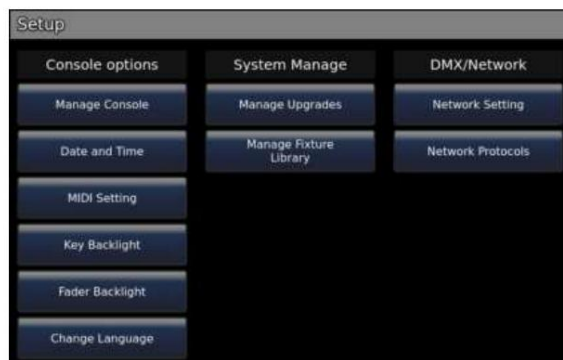
3> Geben Sie die korrekte Zeit im Fenster „Verschieben nach...“ ein. Die eingegebene Der Standardwert ist Sekunde, aber wir können [H] auswählen, um ihn auf Stunde oder [M] in Minuten,

4> Drücken Sie [ENTER], um die Änderung des Timings zu bestätigen.



10. Setup-Verwaltung

Drücken Sie die **Setup**-Taste, um das Menü „Setup“ für verschiedene Controller-Setup-Optionen aufzurufen.



10.1. Konsolenoptionen

10.1.1. Konsole verwalten

Drücken Sie **[Übernehmen]**, um die Änderungen zu aktivieren, und drücken Sie **[Auf Standard setzen]**.

um alle Änderungen zurückzusetzen.

10.1.1.1. System-Ausführungsmodus

Playback GO+/GO- --- Die Option ist standardmäßig auf **[Aktivieren]** eingestellt. Wenn der Cue-Listen-Link-Modus manuell oder „Link=Aus“ ist, wird die Taste unter

Der Wiedergabefader kann als GOTO-Funktion verwendet werden. Wenn die Option

[Deaktivieren] ist, werden die Tasten

unter den Fadern kann als Intensitätsblitzausgang verwendet werden.

Quick Palette --- Die Option ist standardmäßig auf **[Aktivieren]** eingestellt. Sie können Presets aufrufen, ohne Geräte auszuwählen. Wenn die Option in

[Deaktivieren], müssen Sie die Geräte auswählen, bevor Sie die Presets abrufen können. Wenn Sie keine auswählen, können die Presets nicht

zurückgerufen.

Playback-LED aktivieren --- Die Option ist standardmäßig auf **[Aktivieren]** eingestellt. Die Taste am Playback-Fader wird hervorgehoben, wenn ein Programm vorhanden ist. Bei der Option **[Deaktivieren]** wird die Taste am Playback-Fader in der Hintergrundfarbe angezeigt, unabhängig davon, ob ein Programm vorhanden ist. Programm oder nicht.

Startzeit der Makroshow überspringen --- Die Option ist standardmäßig auf **[Deaktivieren]** eingestellt. Sie wird für Makroshows verwendet, die mit der internen Uhr aufgezeichnet wurden. Der Startzeitpunkt der Makroshow wird abgebrochen, wenn die Option auf **[Aktivieren]** eingestellt ist.

Cursor sichtbar --- Die Option ist standardmäßig auf **[Deaktivieren]** eingestellt. Wenn die Option auf **[Aktivieren]** eingestellt ist, können Sie den Cursor beim Verbinden mit einer Maus anzeigen.

Hinweis: Wenn die Maus nach dem Einschalten angeschlossen wird, sollte der Controller neu gestartet werden, um die Maus zu aktivieren.

10.1.1.2. Benutzereinstellungen

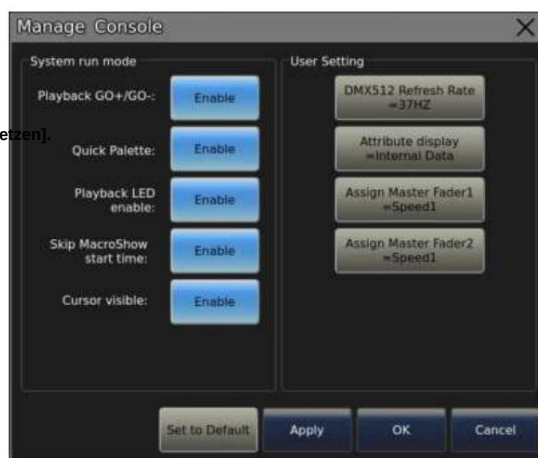
Mit der Option **[DMX 512-Bildwiederholrate]** können Sie die Ausgaberraten im Bereich von 26 bis 37 Hz einstellen, um sie an einige spezielle Vorrichtungen anzupassen.

[Attributanzeige = Interne Daten] bedeutet, dass die Attribute im Datenformat des Fixture-Profiles angezeigt werden. Bei der Option **[Dezimal]** werden die Attribute als Werte von 0 bis 255 angezeigt. Bei der Option **[Prozent]**

die Attribute werden als 0 ~ 100 % angezeigt.

Mit **[Assign Master Fader1]** können Sie den Master Fader 1 so einstellen, dass er den Grand Master-Ausgang steuert oder ein Geschwindigkeitsregler wird. Fader.

Mit **[Assign Master Fader2]** können Sie festlegen, ob der Master Fader 2 ein Speed Fader sein soll oder nicht.



10.1.2. Datum und Uhrzeit einstellen

Sie können die Ortszeit einstellen, die oben auf dem Touchscreen angezeigt wird. Beim Einschalten liest der Controller die neueste „Defaultshow“-Datei, die dem Datum und der Uhrzeit der Sicherung entspricht.

10.1.3. MIDI-Einstellungen

• MIDI-Kanal: Einstellbereich von 0-15. • MIDI-Modus:

Sie können den Controller in den [Master-Modus], [Slave-Modus] oder [MIDI deaktivieren] versetzen. Die Standardeinstellung Die Einstellung ist deaktiviert.

Im [Master-Modus] ist der Controller das Master-Gerät, das das Slave-Gerät steuern kann, und im [Slave-Modus] ist der Controller das Slave-Gerät, das vom Master-Gerät gesteuert werden kann.

MIDI-BEFEHL:

Sie können den MIDI-Befehl auf anderen MIDI-Geräten eingeben, um die Wiedergabe des Controllers auszulösen.

Das Zeichen 'n' (0 bis 15) unten steht für die MIDI-Kanalnummer (n=0 bedeutet Kanal=1). Der MIDI-Kanal

Die Nummer sollte mit der Einstellung am Controller übereinstimmen.

Hinweis: MIDI-Befehle können die festen Wiedergaben nicht auslösen.

Alle Eingabenummern für die Befehle sollten in hexadezimaler Notation erfolgen.

• Der MIDI-Befehl zum Umschalten der Wiedergabeseiten (PB). (Seitennummer von 0 bis 79): Bn + PB Seite + 0

• Der Midi-Befehl zum Ausführen einer Wiedergabe (PB): 9n + pp + ll

pp = Wiedergabenummer (Dezimal: 0 – 11) ll =

Wiedergabepegel (Dezimal: 0-127)

Beispiel: Der MIDI-Kanal auf dem Controller ist 1.

a) Wenn Sie die Wiedergabeseite auf Seite 3 umschalten möchten. Befehl: B0 02 00

b) Wenn Sie Playback 1 mit voller Intensität ausführen möchten. Befehl: 90 00 7F

c) Wenn Sie Playback 12 mit 50% Pegel laufen lassen möchten. Befehl: 90 0C 3F

10.1.4. Einstellen der Tastenbeleuchtung

Die Tasten des Controllers bieten drei Hintergrundfarben. Sie können die Kombination aus Hintergrundbeleuchtung und Hervorhebungsfarben ändern oder die Intensität der

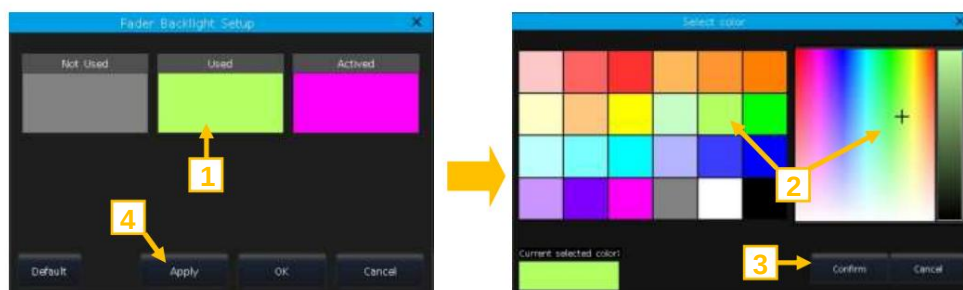
Hintergrundbeleuchtung einstellen. Außerdem können Sie die Tastenkombination Shift + Thru verwenden, um

Ändern Sie die Farbe der Hintergrundbeleuchtung oder drücken Sie die Umschalttaste + oder -, um die Intensität einzustellen.



10.1.5. Einstellen der Hintergrundbeleuchtung der Fader

Die Fader am Controller sind mit Hintergrundbeleuchtung ausgestattet. Sie können die Hintergrundbeleuchtungsfarben entsprechend den Funktionen des die Fader.



10.1.6. Systemsprache einstellen

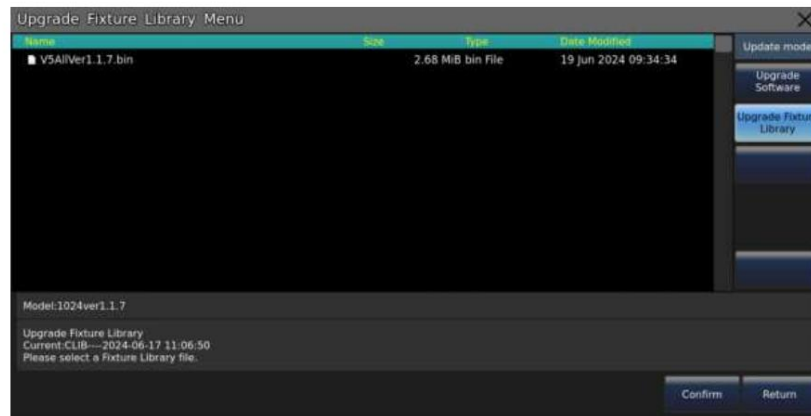
Die Sprache des Controllers kann zwischen Chinesisch und Englisch umgeschaltet werden.

10.2. Systemverwaltung

10.2.1. Upgrades verwalten

Mit dieser Option können Sie die Firmware oder die Systembibliothek aktualisieren. Die aktuelle Firmware-Version und das Aktualisierungsdatum der Systembibliothek werden unten im Upgrade-Menü angezeigt.

Sie können die neueste Firmware-Datei und/oder Fixture-Bibliothekdatei auf das USB-Laufwerk legen und die Firmware oder die System-Fixture-Bibliothek über die entsprechende Option in diesem Menü.



10.2.2. Vorrichtungsbibliothek verwalten

Wenn Sie die Fixture-Bibliothek im System nicht finden können, können Sie das Benutzer-Fixture auf dem Controller erstellen oder bearbeiten.

Wenn Sie die Option aktivieren, werden links alle geladenen oder erstellten Benutzergeräte aufgelistet. Wählen Sie eines davon aus, das angezeigt wird seine Kanaldetails, dann können Sie es erneut bearbeiten.

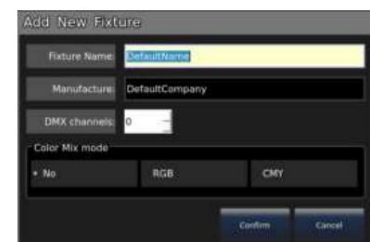
10.2.2.1. Neue Vorrichtung erstellen

1> Drücken Sie [Neues Gerät hinzufügen],

2> Füllen Sie die Informationen zum Gerät aus, z. B. „Gerätename“, „Manufacture“, „DMX channels“ und wählen Sie „Color Mix Mode“,

3> Wählen Sie die zu bearbeitende Kanalzeile aus und drücken Sie dann [Kanäle Attribut],

4> Im Menü „Attribut auswählen“ können Sie den Attributtyp und seinen Namen festlegen (Sie können den Namen eingeben über die Tastatur), richten Sie den Feinkanal ein, falls vorhanden, wählen Sie das Steuerrad und seine Seite aus und stellen Sie den Ortswert ein,



In der Zwischenzeit können Sie bei Bedarf die Kanalfunktionen hinzufügen oder bearbeiten.

ÿ Drücken Sie [Hinzufügen] bei „Kanalwert“,

ÿ Wählen Sie die zu bearbeitende Zeile aus und drücken Sie [Bearbeiten].

ÿ Geben Sie den Namen, den Start- und den Endwert ein,

ÿ Drücken Sie zum Abschluss [Bestätigen].

5> Drücken Sie [Bestätigen], um die Einstellung des Attributs abzuschließen.

6> Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5, bis Sie fertig sind.

7> Drücken Sie [Zurück] und dann [Bestätigen], um zu speichern.

10.2.2.2. Benutzergerät löschen

Mit dieser Option können Sie die benutzerdefinierten Vorrichtungen löschen. Die Systemvorrichtungen dürfen jedoch nicht gelöscht werden.

1> Wählen Sie das zu löschende Gerät in der Liste auf der linken Seite aus.

2> Drücken Sie [Delete Fixture], um das ausgewählte Gerät zu löschen.

10.2.2.3. Systemvorrichtung importieren

Sie können die Leuchten aus der Systembibliothek exportieren und entsprechend der physischen Beleuchtung bearbeiten. Die bearbeiteten benutzerdefinierten Leuchten haben keinen Einfluss auf die Systemleuchten.

1> Drücken Sie [Aus interner Bibliothek importieren],

2> Wählen Sie den Herstellernamen auf der linken Seite des Menüs aus.

3> Wählen Sie im mittleren Fenster das Gerät und seinen Kanalmodus aus. Die Kanaldetails werden rechts aufgelistet.



4> Drücken Sie [Bestätigen], um das ausgewählte Gerät zu laden.

5> Das geladene Gerät wird in der Liste der Benutzergeräte als benutzerdefiniertes Gerät aufgeführt. Wählen Sie das zu bearbeitende Kanal,

6> Wählen Sie [Kanalattribut] und ändern Sie die Details. Bearbeiten Sie beispielsweise den Ortungswert,

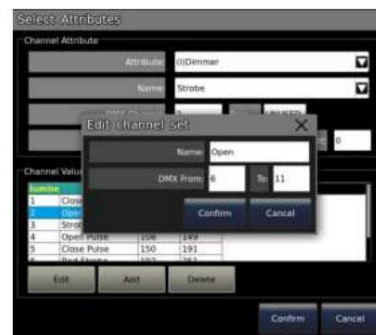
7> Drücken Sie [Bestätigen], wenn Sie fertig sind.

8> Drücken Sie [Zurück] und [Bestätigen], um die Änderungen zu speichern.

10.2.2.4. Bibliothek exportieren

Sie können alle Benutzer-Fixture-Profile zur Sicherung auf den USB-Stick exportieren. Anschließend können die Profile für Controller der gleichen Serie verwendet werden. Der Standardname der exportierten Datei lautet „codeusrlib.bin“.

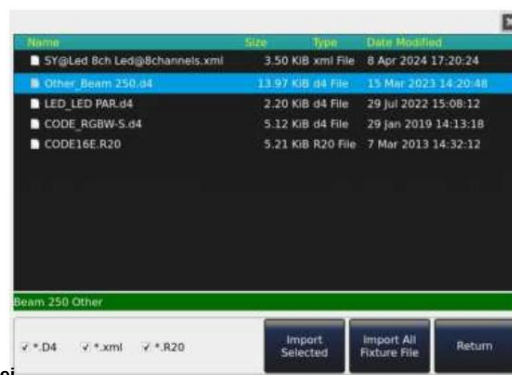
Hinweis: Die exportierte Datei enthält alle Vorrichtungen in der „Liste der Benutzervorrichtungen“.



10.2.2.5. Externes Fixture-Profil importieren

Sie können die Benutzer-Fixture-Bibliotheksdatei 'codeusrlib.bin' laden, die von einem anderen Controller, R20, D4 oder Bibliotheksdateien im XML-Format in den Controller.

- 1> Legen Sie die benötigten Dateien auf das USB-Laufwerk.
- 2> Drücken Sie die Taste [Aus externer Datei importieren].
- 3> Alle Dateien auf dem USB-Laufwerk werden im Callout-Fenster aufgelistet.
- 4> Wenn eine Datei im R20-, D4- oder XML-Format ausgewählt wird, wird die untere Leiste grün und zeigt den Namen des Geräts an.



Wenn Sie die gesamte Benutzer-Fixture-Bibliothek laden müssen die von einem anderen Controller exportiert wurde, wählen Sie die Datei 'codeusrlib.bin',

Wählen Sie die Option „*.R20“, um nur alle Dateien im R20-Format anzuzeigen.

Wählen Sie die Option „*.D4“, um nur alle Dateien im D4-Format anzuzeigen.

Wählen Sie die Option „*.xml“, um nur alle Dateien im XML-Format anzuzeigen.

- 5> Drücken Sie [Ausgewählte importieren], um das Gerät in die Benutzerliste zu laden.

Hinweis: Alle Fixtures in der „Liste der Benutzer-Fixtures“ werden überschrieben, wenn die Datei „codeusrlib.bin“ geladen wird.

10.3. DMX/Netzwerkeinstellungen

10.3.1. Netzwerkeinstellungen

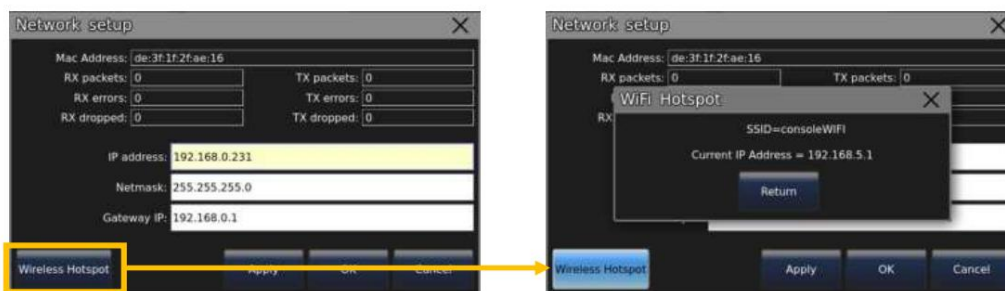
Die Funktion bietet Optionen wie „IP-Adresse“, „Netzmaske“ und „Gateway-IP“ für Ihre Einrichtung. Die IP-Adresse lautet standardmäßig 192.168.0.231.

Hinweis: Starten Sie die Konsole nach dem Festlegen der neuen IP-Einstellungen neu, um die Einstellungen zu aktivieren.

Mit der Option [Drahtloser Hotspot] können Sie die WLAN-Funktion öffnen, um eine Verbindung mit der App auf Remote-Geräten herzustellen. Die SSID der Konsole lautet „consoleWIFI“ und das WLAN-Passwort lautet „87654321“.

Hinweis: Wenn das Remote-Gerät direkt mit „consoleWIFI“ verbunden ist, sollte die IP-Adresse in der App auf „192.168.0.231“ oder „192.168.5.1“.

Wenn das Remote-Gerät über den WLAN-Router mit der Konsole verbunden ist, sollte die IP-Adresse in der App dieselbe sein wie die auf dem WLAN-Router.



10.3.2. Netzwerkprotokolle

Sie können Art-Net für die Ausgabe von DMX-Daten aktivieren und die benötigten DMX-Leitungen für die Ausgabe über Art-Net aktivieren.



11. Technische Spezifikation

- Insgesamt 2048 DMX-Kanäle. Bietet 2 optisch isolierte XLR-Ausgänge und 1 Art-Net-Schnittstelle.
- Ein integrierter kapazitiver 10,1-Zoll-Touchscreen.
- 12 Wiedergabefader und 12 Wiedergabetasten laufen mit 80 Seiten.
- 4 optische Encoder mit Hintergrundbeleuchtung für Dateneinstellungen.
- Die Tastenbeleuchtung bietet drei Farboptionen und eine einstellbare Helligkeit.
- Wiedergabe-Fader mit Hintergrundbeleuchtung, die 3 verschiedene Nutzungszustände auf unterschiedliche Farben einstellen können.
- Einzelne Tasten für die Flash- und Pause-Funktionen bei Wiedergaben.
- Bietet MIDI-In-, Out- und Thru-Schnittstellen für die Zusammenarbeit mit anderen Geräten. Akzeptiert MIDI-Timecode-Signale.
- Integriertes WLAN zum Verbinden von Anwendungen auf Mobil- oder Tablet-Geräten.
- Stellen Sie eine USB 3.0- und zwei USB 2.0-Schnittstellen bereit.
- Bietet eine HDMI-Schnittstelle zum Anschluss des externen Monitors (1920 x 1080).
- Bietet eine RCA-Audioschnittstelle, eine optische Audioschnittstelle und eine Kopfhörerschnittstelle.
- Eine funktionierende Lampenschnittstelle.
- Stromversorgung: AC100–240 V, 50–60 Hz.
- Größe: 570 mm × 445 mm × 152 mm.
- Nettogewicht: ca. 11 kg.