

---

*the*  
INFORMATION  
*pack*

# ILLUSION 120/240 BEDIENUNGSANLEITUNG



zero<sup>®</sup> 88





# ILLUSION 120/240 BEDIENUNGSANLEITUNG

Wenn ein portabler oder temporärer 3-Phasenhauptstrom für die Konsole eingesetzt wird empfehlen wir, daß der Hauptleistungsstecker getrennt wird, bevor man die Stromzufuhr anschließt oder trennt. Ernste Schäden können auftreten, wenn die Konsole über zwei Phasen betrieben wird. Dieses Gerät ist nur für den Gebrauch als Lichtsteuerkonsole bestimmt und ist für jeden anderen Zweck ungeeignet. Es sollte nur von fachlich versiertem oder ausgebildetenem Personal betrieben werden. Zero 88 Lighting Ltd. reserviert sich das Recht Änderungen am Gerät und der technischen Dokumentation ohne vorherige Ankündigung vorzunehmen.

Federal Communications Commission  
This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class A digital device, pursuant to part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference when the equipment is operated in a commercial environment. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction manual, may cause harmful interference to radio communications. Operation of this equipment in a residential area is likely to cause harmful interference in which case the user will be required to correct the interference at his own expense.

## Ausgabe 2 - November 2000

Bestell Nr. 73 - 744 - 00  
(Based on UK Manual 73-740-00)  
Software Version 4.0  
© Zero 88 Lighting Ltd. 2000

Zero 88 Lighting Ltd.  
Usk House  
Llantarnam Park  
Cwmbran  
Gwent NP44 3HD  
United Kingdom

Tel: +44 (0)1633 838088 \*  
Fax: +44 (0)1633 867880  
e-mail: sales@zero88.com  
Internet: www.zero88.com

\* 24h Anrufbeantworter

# Contents

---

## 1. Einführung

Diese Bedienungsanleitung	1-1
Die Illusion Lichtsteuerkonsole	1-2
Regelmöglichkeiten und Anzeigen der Frontseite.	1-3
Der Monitorbildschirm	1-7
Maus-Schnittstelle	1-8
Fernschalter	1-8

## 2. Quickstart Anleitung

Der Einstieg	2-1
Einstellen der Kreispegel	2-2
Aufnahmen von Kreisdaten	2-2
Wiedergabe der Speicherplätze	2-3
Wiedergabe unter Verwendung der Submaster	2-3
Das Cueline Fenster	2-4

## 3. Setup

Setup Optionen	3-1
Diskettenfunktionen (Floppy Disk)	3-2
Illumination	3-5
Display Schemes (Anzeigeschemen)	3-5
Reporte	3-6
Desk Setup (Konsoleneinrichtung)	3-7
Desk Defaults (Pultgrundeinstellung)	3-7
Load Default Setup	3-8
Kanäle zuweisen (Assign Channels)	3-9
Autopatching	3-11
Clear DMX Patch ('DMX Patch löschen')	3-11
Einrichten der Zusatzkreistasten	3-12
Einrichten der Fernschalter	3-13
Tracking Modus einstellen	3-14
Speichern oder Abbrechen der Konsoleneinrichtung (Desk Setup)	3-14

## 4. Kreisdatenfenster

Einführung	4-1
Kreise anwählen	4-3
Kreispegel einstellen	4-3
Verwendung des Dateneingaberades	4-5
Verwendung der Maus	4-5
Farbwechslerkreise	4-5
Gruppen (Groups)	4-6
Entprogrammieren von Kreisen	4-8
Zurücknehmen und Wiederholen von Editierungen	4-8
Kreisinformationen anzeigen	4-8
Schließen des Kreisdatenfensters	4-8

## 5. Speicherplätze

Einführung	5-1
Speicherplätze - allgemeine Daten	5-2
Lichtstimmungsspeicherplatz (Scene Memory)	5-2
Multi-Part Lichtstimmungsspeicherplatz (MP Scene Memory)	5-2
Lauflichtspeicherplatz (Chase Memory)	5-2
Sound-to-Light Speicherplatz	5-2
Ripplesound Speicherplatz	5-2
All-Fade Lichtstimmung ('alles ausblenden')	5-2
Ganze und teilweise Speicherplätze (Full and Partial Memories)	5-3
Ausgeschlossene Kreise	5-3
Tracking Modus	5-4
Das Speicherplatz ('Memories') Fenster	5-5
Programmieren von Speicherplätzen	5-6
Speichern von Kreisdaten	5-11
Modifizieren von Speicherplatzdaten	5-14
Speicherplätze kopieren	5-16
Speicherplätze einfügen	5-17
Vorschau eines Speicherplatzes	5-17
Löschen eines Speicherplatzes	5-17
Übertragen von Speicherplätzen auf Submaster	5-18
SMPTE/MIDI Time Modi	5-19

## 6. Submaster

Einführung	6-1
Das Submasterfenster	6-2
Submasterdaten	6-3
Programmierung der Submaster	6-4
Speicherplatzdaten auf Submaster übertragen	6-5
Editierung von Submastern	6-7
Vorschau eines Submasters	6-7
Löschen eines Submasters	6-7
Kopieren von Submasterdaten	6-8
Makros durch Submaster triggern	6-9
Wiedergabe über die Submaster	6-10
Lauflichtspeicherplätze auf Submastern triggern	6-11
Submaster Flash Funktionen	6-12

---

## 7. Speicherstapel

Einführung	7-1
Sprünge, Schleifen und Makro-Trigger des Speicherstapels	7-2
Programmieren von Sprüngen	7-2
Schleifen programmieren	7-4
Programmierung von Makro Triggern	7-5
Wiedergabe des Speicherstapels (Playback X)	7-6

## 8. Abrufsystem A/B

Einführung	8-1
Manueller Ladevorgang	8-2
Automatischer Ladevorgang	8-2
Monitoranzeige	8-2
Löschen der A/B Master	8-2

## 9. Cueline

Einführung	9-1
Das Cueline Fenster	9-2
Programmierung der Cues	9-3
Editieren von Cues	9-4
Vorschau von Cues	9-5
Löschen von Cues	9-5
Kopieren von Cues	9-5
Cues auf Submaster übertragen	9-6
Zoom ('Vergrößerungs-') Tasten	9-6
Scrollbalken	9-6
Playback ('Wiedergabe') Tasten	9-6

## 10. Super User

Als Super User anmelden	10-1
Clear Memories ('Speicherplätze löschen')	10-2
Renumber Memories ('Speicherplätze umnummerieren')	10-2
Clear Submasters ('Submaster löschen')	10-2
Clear Auxiliary Controls ('Zusatzkreise löschen')	10-2
Clear All ('Alles löschen')	10-3
Reset Desk ('Konsole zurücksetzen')	10-3
Set Date and Time ('Datum und Uhrzeit einstellen')	10-3
Lock Desk Funktion ('Konsole gegen unbefugte Nutzung sichern')	10-4
Beenden des Super User Modus	10-4

## 11. Weitere Eigenschaften

Einführung	11-1
DMX Ausgabefenster	11-2
DMX Patch Fenster	11-2
Zusätzliche Ausgänge	11-3
Topset	11-4
Makros	11-5
Eingabe von Kreisdaten	11-7
Eingabe von Text über die Tasten der Gerätefront	11-8
Eingabe von echten Zeiten über den Ziffernblock.	11-8
DMX In ('DMX Eingang')	11-8
Aktualisieren der Software	11-8

## 12. Technische Daten

Stromversorgung der Konsole	12-1
Audio-Eingänge	12-1
Fernschalter	12-1
DMX Ausgang	12-2
Datensicherung	12-2
Drucker	12-2
Serielle Schnittstelle	12-2
Maus	12-2
Tastatur	12-2
Video Ausgang	12-2
Pultleuchte	12-2
MIDI	12-2
SMPTE	12-2

## 13. Anwendernotizen





Figure 1 - 1: The Illusion Lighting Desk

## Diese Bedienungsanleitung

Diese Bedienungsanleitung beschreibt die grundsätzliche Bedienung der Illusion 120 und Illusion 240 Lichtsteuerkonsolen.

Die Betriebssystemsoftware sowie der Funktionsumfang dieser beiden Konsolen unterscheiden sich prinzipiell nicht. Dort, wo Unterschiede zwischen beiden Konsolen bestehen, werden die Angaben, welche sich auf die Illusion 240 beziehen, in Klammern angegeben sein, z.B. 'hat die Illusion Lichtsteuerkonsole 120 (240) Steuerkreise'.

Dieses Kapitel enthält eine grundsätzliche Übersicht über die Konsole, welcher eine kurze Beschreibung der Regler und Anzeigen der Frontseite sowie Layoutdetails und die Bildschirminhalte folgen werden.

Das Quick Start Kapitel soll Ihnen eine Möglichkeit bieten Ihre Steuerkonsole im Handumdrehen startbereit zu machen und sogleich einige Grundfunktionen erläutern.

Für detailliertere Beschreibungen der einzelnen Konsolenfunktionen (Setup, Speicherplätze, Submaster, Cueline etc.) beachten Sie bitte die entsprechenden Kapitel der Bedienungsanleitung.

Das Ende dieser Dokumentation bilden Kapitel über Super User Funktionen, andere Funktionen sowie die technischen Daten der Konsole.

## Konventionen

### HINWEISE ZUR DEUTSCHEN ÜBERSETZUNG

Aufgrund der technischen Natur und englischen Benutzerführung der Anwendersoftware sowie Beschriftung der Tastatur wurden einige Begriffe dieser Anleitung in Englisch belassen, damit diese Funktionen auch in der Software oder am Gerät wiedergefunden werden können. Eine wörtliche Übersetzung folgt jeweils in ('Klammern mit zusätzlichen, einfachen Anführungszeichen').

In einigen Fällen ist diese Regel auch umgekehrt und der englische Begriff erscheint in der besonderen ('Formattierung'), abhängig vom jeweiligen Zusammenhang.

Folgende Konventionen gelten bei der Lektüre dieser Bedienungsanleitung.

Regler, Taster und Lichter der Frontseite werden in Großbuchstaben dargestellt, z.B:

**GRAND MASTER, GO, PAUSE.**

Dateneingaben über den Ziffernblock sowie zugehörige Funktionstasten werden fett dargestellt, z.B:

**1 @ 50 ENTER**

Optionen und Eingabefelder, welche auf dem Monitor erscheinen werden kursiv dargestellt, z.B:

*Floppy Disk, Illumination, Desk Setup.*

Die verwendeten Farben für verschiedene Einträge auf dem Monitor in dieser Bedienungsanleitung beziehen auf jene der Darstellungsart *Normal*.

Wenn ein anderes Farbschema verwendet wird können sich die dargestellten Farben von jenen dieser Bedienungsanleitung unterscheiden. Englische Originalbezeichnungen sind oft in Klammern angeführt.

## Die Illusion Lichtsteuerkonsole

Dieser Abschnitt bietet eine Übersicht über die Illusion 120/240 Lichtsteuerkonsolen und deren Hauptfunktionen.

### Grafische Benutzerschnittstelle

Alle Setup-, Programmier- und Wiedergabedaten werden auf dem Monitor dargestellt. Sie können zu jeder Zeit auf die Bildschirmhilfe am unteren Rand des Bildschirm zurückgreifen.

Die Funktionstasten der Frontseite erlauben schnellen und direkten Zugriff auf die wichtigsten Setup-, Programmierungs-, sowie Wiedergabedaten.

### Kreise

Die Illusion Lichtsteuerkonsole verfügt über 120 (240) Steuerkreise.

Jeder Kreis lässt sich benennen und kann entweder als Steuer-, Attribut- oder Farbwechslerkreis definiert werden.

Somit ist die Konsole in der Lage generelle Kreise, Farbwechsler sowie intelligente Fixturen zu verwalten.

Konsolenkreise können an einen oder mehrere DMX Kreise (1 - 512) gepatcht bzw. geroutet werden.

Sie können Kreise von den Speicherplätzen (Memories) ausschliessen, falls gewünscht. Dies erlaubt es Ihnen Daten für bestimmte Kreise direkt auf die Submaster (z.B. Saalbeleuchtung, Orchesterbeleuchtung) zu laden. Diese Kreise werden nicht von Speicherplatzdaten via Playback X, Playback A/B oder die Submaster beeinflusst.

Ein Kreis kann einem anderen zugewiesen werden (z.B. Scheinwerfer und Farbwechsler) um eine leichtere Fixturprogrammierung zu ermöglichen.

Die Kreisdaten für die Speicherplätze (Memories) und Submaster lassen sich über das Kreisdatenfenster (CDW - Channel Data Window) programmieren, editieren sowie in einer Vorschau austesten.

Die Kreiswahl erfolgt über den Ziffernblock der Frontseite oder wahlweise auch die Maus. Kreisgruppen können im *Desk Setup* definiert werden. Dateneingaben können über das Dateneingaberad, den Ziffernblock oder eine externe Tastatur erfolgen.

## Speicherplätze(Memories)

Sie können Speicherplätze als Lichtstimmungen, mehrteilige Lichtstimmung, Laufflichter (Chases), Sound-to-Light oder Ripplesound aufzeichnen.

Laufflichter (Chase), Sound-to-Light und Ripplesound Speicherplätze haben jeweils weitere Attribute (Richtung (Direction), Attack, Drive sowie Geschwindigkeit [Speed]).

Sie können Speicherplätze innerhalb der *Memories* oder *Cueline* Menüs erzeugen, modifizieren und löschen.

### Tracking

Falls Sie Tracking eingeschaltet haben werden nur Veränderungen an den Kreisdaten in die Speicherplätze aufgezeichnet. In allen anderen Fällen werden alle Kreiswerte in die Speicherplätze aufgezeichnet.

### Speicherstapel (Memory Stack)

Der Speicherstapel besteht aus allen programmierten Speicherplätzen. Sprünge und Schleifen können im Speicherstapel programmiert werden falls die gewünscht wird.

### Cueline

Das *Cueline* Menü besteht aus einer grafischen Darstellung des Speicherstapels.

### Playback X

Playback X bietet eine einfache Möglichkeit den Speicherstapel per GO Taste abzufahren. Es stehen ferner MASTER, PAUSE, OVERRIDE und GO PREVIOUS Taster zur Verfügung.

### Playback A/B

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

## Submaster

Es gibt 108 (240) Submaster, aufgeteilt auf 9 (20) Pages à 12, welche mit Kreisdaten oder Speicherplätzen beladen werden können.

Jeder Submaster verfügt über eigene Ein-/Ausblendzeiten, Triggerpegel sowie weitere Attribute (sofern zutreffend).

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

Eine Page ist immer aktiv und wird auf dem Display der Frontplatte dargestellt. Sie haben die Möglichkeit ein Page Overlay zu erzeugen um so Submaster von verschiedenen Pages zur selben Zeit einsetzen zu können.

### Weitere Funktionen

Es gibt 4 Zusatzsteuerungstaster (AUXILIARY CONTROL), welche programmiert und an DMX Kreise gepatcht werden können.

Ihnen stehen 10 (50) Makros zur Verfügung, welche sich mit einigen Tastendruckern programmieren lassen.

Sie können den Tasten der Gerätefront oder einigen Makros bis zu 6 Fernschalter zuweisen.

### Super User

Ihnen stehen 'Super User' [engl. für Administrator] Funktionen zur Verfügung mit denen Sie Speicherplätze, Submaster und Showdaten löschen sowie Speicherplätze neu nummerieren, die Konsole zurücksetzen und gegen unbefugte Benutzung und Veränderungen sichern können.

### Konsolenausgänge

Die 120 (240) Konsolenkreise werden via DMX512 ausgegeben. Die Konsolenkreise können an jeden der 512 DMX Kreise geroutet zu werden.

### Zubehör

Die Konsole verfügt über ein Diskettenlaufwerk zur Sicherung des Konsolensetups, der Showdaten und zum Speichern und Laden.

Sie können verschiedene Setup- und Showdatenreporte über den Parallelport ausdrucken.



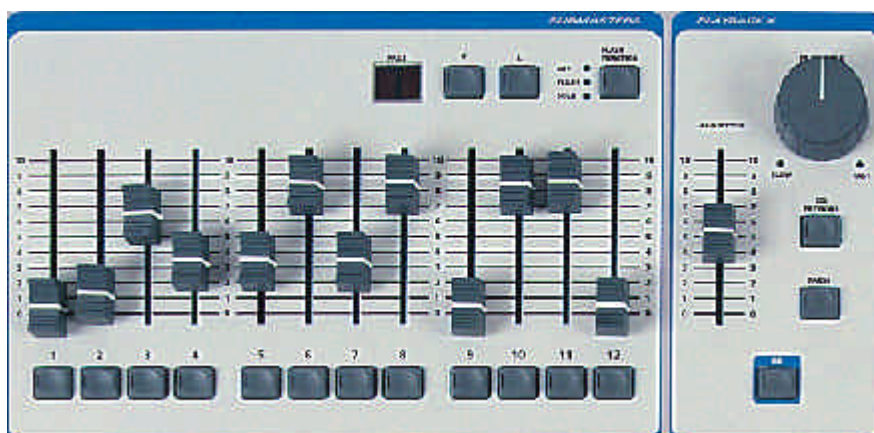


Figure 1 - 2: Submaster and Playback X Controls

## Regelmöglichkeiten und Anzeigen der Frontseite.

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

Die Regelmöglichkeiten der Frontseite wurden in die folgenden Sektionen unterteilt:

- Submaster Regelmöglichkeiten
- Playback X Regelmöglichkeiten
- Speicherplatz Regelmöglichkeiten
- Effekte Regelmöglichkeiten
- Playback A/B Regelmöglichkeiten
- Andere Regelmöglichkeiten

## Submaster Regelmöglichkeiten

### • SUBMASTER FADER

Die 12 SUBMASTER FADER regeln den Ausgabepegel der Kreisdaten oder der Speicherplatzdaten, welche auf Sie geladen wurden.

### • SUBMASTER FLASH TASTER

Die 12 SUBMASTER FLASH TASTEN werden dazu verwendet die Kreisdaten oder Speicherplatzdaten kurz auf die Submaster bis zum Pegel des Hauptstellers (GRAND MASTER) zu flashen (kurz aufblitzen lassen) oder zu solo'en. Die Funktion der Taste wird durch die FLASH FUNCTION Taste bestimmt.

Die SUBMASTER FLASH TASTEN können auch dazu verwendet einen Lauflichter (Chase) zu starten oder anzuhalten, sofern gewünscht.

Jede Taste verfügt über einen gelben Indikator, welcher dazu verwendet wird um ein Page Overlay anzuzeigen.

### • FLASH FUNCTION TASTE

Diese Taste bestimmt die Funktion der SUBMASTER FLASH TASTEN. Die dazugehörige rote Leuchte zeigt Ihnen die gewählte Funktion - OFF, FLASH, SOLO oder 'GO' (FLASH und SOLO).

### • SUBMASTER (BILD)-HOCH/(BILD)-RUNTER

Verwenden Sie die PAGE (BILD)-HOCH und PAGE (BILD)-RUNTER Tasten um die Submaster Page 1-9 (1-20) auszuwählen.

### • PAGE DISPLAY

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

## Playback X Regelmöglichkeiten

### • MASTER FADER

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

### • GO TASTE

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

### • GO PREVIOUS TASTE

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

### • PAUSE TASTE

Diese Taste wird dazu verwendet den Ablauf des Speicherstapels anzuhalten und stoppt einen eventuell laufenden Crossfade (Überblendung) zwischen zwei Speicherplätzen.

Wenn sich die Show im Pause-Zustand befindet blinkt die rote Lampe der PAUSE Taste. Wenn die PAUSE Taste wieder gedrückt wird erlischt die rote Lampe und die Show wird fortgesetzt.

### • OVERRIDE REGLER

Dieser Regler wird dazu verwendet den Ablauf der Show durch den Speicherstapel zu beschleunigen oder zu verlangsamen.



Figure 1 - 3: Memory Controls

## Speicherplatz Regelmöglichkeiten

### • TRANSFER TASTE

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

### • PREVIEW TASTE

Diese Taste dient dazu eine Vorschau der Kreisdaten für einen ausgewählten Speicherplatz oder Submaster auf dem Monitor darzustellen. Solange wie Sie die Kreisdaten vorschauen leuchtet die rote Lampe der PREVIEW Taste.

### • EDIT LIVE TASTE

Diese Taste bringt Ihnen das Kreisdatenfenster (Channel Data Window - CDW) auf den Schirm und erlaubt es Ihnen die Kreisdaten eines Speicherplatzes oder Submasters live zu editieren. Solange wie Sie die Kreisdaten editieren leuchtet die rote Lampe der EDIT LIVE Taste.

### • EDIT BLIND TASTE

Diese Taste bringt Ihnen das Kreisdatenfenster (Channel Data Window - CDW) auf den Schirm und erlaubt es Ihnen die Kreisdaten eines Speicherplatzes oder Submasters blind zu editieren. Solange wie Sie die Kreisdaten editieren leuchtet die rote Lampe der EDIT BLIND Taste.

### • UNDO EDIT TASTE

Diese Taste erlaubt es dem Anwender systematisch alle Veränderungen an den Kanaldaten im Kanaldatenfenster (Channel Data Window - CDW) rückgängig zu machen. Für jeden Druck dieser Taste wird ein Schritt rückgängig gemacht.

### • REDO EDIT TASTE

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

### • SAVE STEP TASTE

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

### • DELETE STEP TASTE

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

### • GROUP TASTE

Diese Taste dient in Verbindung mit dem Ziffernblock dazu eine vordefinierte Kreisgruppe anzuwählen

### • CURSOR TASTEN

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

### • CHANNEL TASTE

Mit dieser Taste öffnen Sie das Kanaldatenfenster (Channel Data Window) um Programmierungen vorzunehmen. Diese Taste kann auch in Verbindung mit dem Ziffernblock zur Auswahl von Kanalnummern verwendet werden wenn dies gefordert wird.

### • SPEICHERPLATZ TASTE

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

### • SUBMASTER TASTE

Diese Taste wird in Verbindung mit dem Ziffernblock dazu verwendet einen Submasternummer auszuwählen.

### • COPY TASTE

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

### • SAVE TASTE

Diese Taste wird dazu verwendet Kreisdaten in einem aktuell angewählten Speicherplatz oder Submaster zu speichern. Die jeweilige Aktion ist vom zur Zeit aktiven Fenster abhängig.

### • SAVE AS TASTE

Diese Taste wird dazu verwendet Kreisdaten in einem anderen Speicherplatz oder Submaster als dem zur Zeit angewählten zu speichern. Die jeweilige Aktion ist vom zur Zeit aktiven Fenster abhängig.



Figure 1 - 4 : Effects Controls, Numeric Keypad and Playback A/B

- **ON, THRU, AND, EXCEPT, '@' TASTEN**

Diese Tasten werden in Verbindung mit dem Ziffernblock dazu verwendet Kombinationen von Kanälen anzuwählen und die entsprechenden Werte zu verändern. Der Wert der ON TASTE kann im Anwender (User) Setup durch den Anwender festgelegt werden.

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

- **ZIFFERNBLOCK**

Der Ziffernblock besteht aus zwölf Tasten mit den Beschriftungen '0' ... '9' sowie CLEAR. Diese Tasten dienen der Eingabe von numerischen Daten (Kanalnummer, Gruppennummer, Memorynummer, Submasternummer, Datenpegel etc.)

Die Tasten mit der Beschriftung '0' - '9' können ebenfalls dazu verwendet werden alphanumerische Daten einzugeben sofern dies zutrifft (siehe Kapitel 11 für weitere Einzelheiten).

Die CLEAR Taste wird dazu verwendet angewählte Kanäle zu deselektieren ('abzuwählen') oder programmierte Kanäle zu 'deprogrammieren' (sofern dies auf den Anwendungsfall zutrifft).

- **ENTER TASTE**

Diese Taste wird dazu verwendet Setup- oder Programmierdaten zu bestätigen. Die ENTER (oder RETURN) Tasten der externen Tastatur entsprechen in Ihrer Funktion den gleichnamigen Tasten der Gerätefrontseite.

## Effektregelmöglichkeiten

- **DIRECTION (RICHTUNG) TASTE**

Diese Taste ermöglicht es Ihnen die Richtung eines LauflichtSpeicherplatzes (Chase Memory) zu bestimmen.

- **ATTACK TASTE**

Diese Taste wird dazu verwendet das Attack (Anschwellen) eines Lauflicht-, Sound-to-Light oder RipplesoundSpeicherplatzes auszuwählen.

- **DRIVE TASTE**

Diese Taste bestimmt das Drive eines Kanals.

- **STEP - AND STEP + TASTEN**

Diese Tasten dienen dazu einen benötigten Step bei der Programmierung oder Editierung eines Lauflicht-, Sound-to-Light oder Ripplesound Speicherplatzes auszuwählen.

## Playback A/B Regelmöglichkeiten

- **PLAYBACK A/B HAUPTSTELLER**

Die A MASTER und B MASTER Steller bestimmen den Ausgangspegel der in sie hineingeladenen Speicherplätze. Der B MASTER wurde umgekehrt (100% am unteren Faderanschlag) um Ihnen leichtere manuelle Crossfades (Überblendungen) zu ermöglichen wenn Sie den A MASTER oder B MASTER Steller bewegen.

- **LOAD A UND LOAD B TASTEN**

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

- **FADE TIME A UND FADE TIME B TASTEN**

Die FADE TIME A und FADE TIME B Tasten dienen dazu die Fadezeiten der A MASTER bzw. B MASTER Fader einzustellen. Beide Zeiten können unabhängig voneinander auf Werte zwischen 0 und 180 Sekunden eingestellt werden.

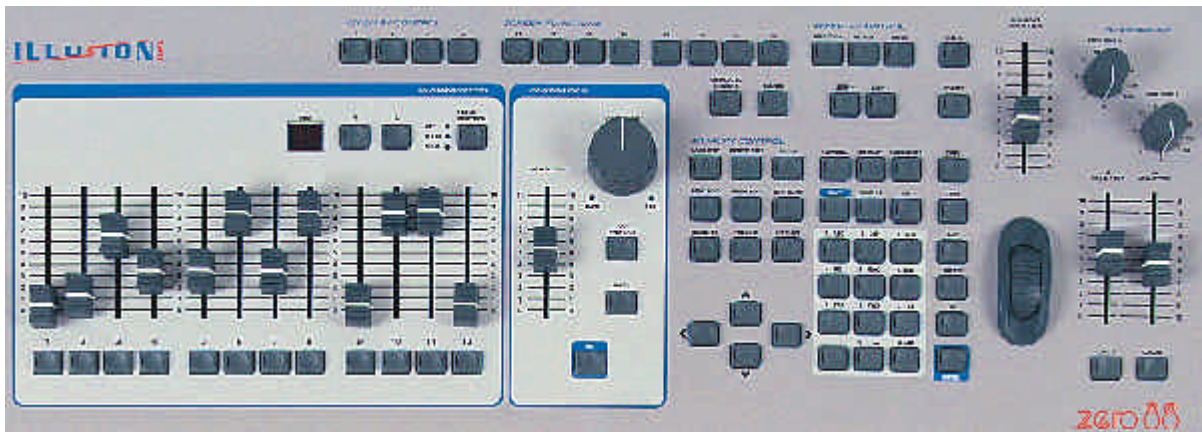


Figure 1 - 5: Illusion Front Panel

## Weitere Regelmöglichkeiten

### • AUXILIARY CONTROL TASTEN

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

Jede AUXILIARY CONTROL Taste verfügt über einen roten Indikator, welcher den Status der entsprechenden zusätzlichen Regelmöglichkeit darstellt (An, Aus oder Faden).

### • SCREEN FUNCTIONS TASTEN

Diese Tasten (mit der Bezeichnung F1-F8) werden dazu verwendet auf das Main Setup, die Programmierung, Wiedergabe sowie die Informationsfenster zuzugreifen. Sie können ebenso dazu verwendet werden bestimmte Funktionen, welche auf dem Monitor dargestellt werden, auszuführen.

### • ASSOCIATED CHANNEL TASTE

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

### • MACRO TASTE

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

### • DBO TASTE

Die DBO (Dead Black Out) Taste bestimmt die Pultausgabe der Steuerkreise.

Drücken der DBO Taste schaltet zwischen DBO aktiv (alle Brightness-Kanäle auf Null) und DBO nicht aktiv (normale Ausgabe) um.

Die rote Lampe in der DBO Taste leuchtet, wenn DBO aktiv ist. Attribut- und Farbwechsler-Kanäle werden durch die DBO Taste nicht beeinflusst.

### • TOPSET TASTE

Diese Taste bringt das TOPSET Fenster auf den Monitor und erlaubt es so dem Anwender die TOPSET Werte der Steuerkanäle zu justieren.

### • GRAND MASTER STELLER

Der GRAND MASTER Steller wird dazu verwendet die maximalen Steuerausgangspegel der Konsole zu bestimmen. Die Attribut- und Farbwechslerkanäle werden durch die Stellung des GRAND MASTER Stellers nicht beeinflusst.

### • DATENEINGABERAD

Das Dateneingaberad wird dazu verwendet den Pegel, die Zeiten usw. eines Kanals einzustellen. Der zu editierende Eintrag wird auf dem Monitor besonders hervorgehoben.

## BEMERKUNG

### Funktionstasten auf der Tastatur

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

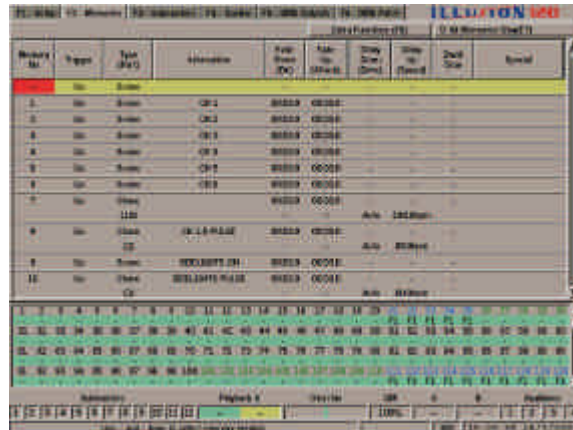


Figure 1 - 6: Memories Screen

## Der Monitorbildschirm

Die Anzeige auf dem Monitorbildschirm ist horizontal in eine Vielzahl verschiedener Sektionen unterteilt, welche im Folgenden noch näher erläutert werden.

Das Illusion 120 oder Illusion 240 Logo wird in der oberen rechten Bildschirmcke dargestellt und gibt Aufschluß über die verwendete Softwareversion der Konsole.

## Bildschirmauswahltasten

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

Durch Klicken auf eine dieser Tasten oder durch Drücken der entsprechenden Taste des Gerätes oder Funktionstaste der externen Tastatur wird der ausgewählte Bildschirminhalt auf dem Monitor ausgegeben.

## Hauptdatenbereich

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

## Kanaldatenfenster (Channel Data Display)

Dieser Abschnitt des Bildschirms kann im Desk Setup (Konsolen-Setup) oder auf dem Bildschirm per Maus eingestellt werden.

Das Kanaldatenfenster zeigt die Ausgabewerte der 120 (240) Konsolenkreise in einem numerischen Format an.

Die Kanalnummern werden auf grauem Hintergrund dargestellt. Die Textfarbe der Kanalnummer gibt Aufschluß über den Kreistyp:

Steuerkreise	Schwarz
Attributkreise	Grün
Farbwechslerkreise	Blau.

Die Ausgabewerte der Kreise werden auf grünem Hintergrund wiedergegeben.

Ein Ausgabewert von 'Null' wird als "-" statt "0" angezeigt.

Bei Farbwechslerkreisen wird 'Fn' angezeigt, wenn der Ausgabewert ein exakter Framewert ist. Ansonsten wird der tatsächliche Prozentwert oder DMX-Wert angezeigt.

Die Ausgabewerte der Topsetkreise werden in rotem Text statt dem sonst üblichen schwarzem Text dargestellt.

## Auf-/Abblendstatusanzeige

Die AUF-/ABBLENDSTATUSANZEIGE stellt Statusinformationen der Submaster, Playback X, Override, Grand Master (Hauptsteller), Playback A/B sowie der Zusatzkreise (Auxiliaries) bereit.

Die Submaster werden grau dargestellt wenn Ihr Wert sich auf Null beläuft, rot wenn ein Auf-/Abblendvorgang läuft sowie grün wenn der Wert über Null gestiegen ist. Wenn der Submaster Data einen anderen Page wiedergibt (Overlay) ist der Hintergrund orange.

Der Playback X Bereich zeigt den aktuellen (grün) sowie den nächsten (gelb) Speicherplatz im Spüpeicherstapel. Wenn ein Auf-/Abblendvorgang läuft bewegt sich ein roter Balken über diesen Bereich.

Das Overridefeld gibt die Position des Overrideregler an (Neutral = grüne Linie, Schnell/Langsam = rote Linie).

Wenn sich die Konsole in den SMPTE oder MIDI Modi befindet wird das Overridefeld durch das Timecodefeld ersetzt (siehe Kapitel für weitere Einzelheiten).

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

Die Playback A/B Felder zeigen an, welche Speicherplätze (wenn überhaupt) auf die A MASTER- und B Mastersteller geladen wurden. Der Hintergrund erscheint grau wenn sich der Steller bei Null befindet, rot während der Auf-/Abblendvorgänge sowie grün bei Werten oberhalb von Null.

Die Zusatzsteller sind grau wenn sie nicht aktiv sind, rot bei Auf-/Abblendvorgängen sowie grün wenn Sie in Betrieb sind.

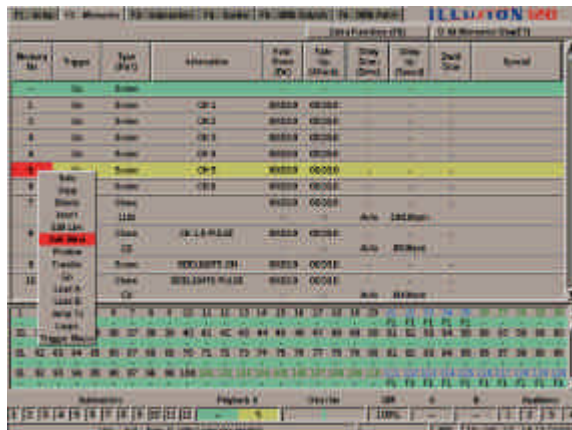


Figure 1 - 7: Memories Screen showing Drop Down Menu

## Die Informationsleiste

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

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

Wenn Sie Tracking aktiviert haben wird in der Informationsleiste "TRK" angezeigt.

Wenn das Topset justiert wurde erscheint "TOP" in der Informationsleiste.

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

Die Speicherplatzanzeige gibt Aufschluß über die noch verfügbaren Speicherplatzblöcke (siehe auch Kapitel für weitere Einzelheiten).

Das Uhrfeld zeigt die aktuelle Zeit und das aktuelle Datum an. Die Zeit wird im "4h-Format angezeigt und das Datum in der Form TT/MM/JJ.

## Maus-Schnittstelle

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

Die Maus muss allerdings vor dem Einschalten des Rechners bereits eingesteckt worden sein.

Aktivieren von Bildschirmtasten und die Anwahl verschiedener Felder in den Datentabellen erfolgt über den Mauszeiger und die linke Maustaste.

Für Felder bei denen mehrere Optionen zur Auswahl stehen (z.B. Speichertyp, Richtung etc.) erlaubt es Ihnen ein Klick mit der linken Maustaste durch die verfügbaren Optionen zu scrollen.

Sofern angebracht bringt ein Klick mit der rechten Maustaste ein Kontextmenü auf den Bildschirm.

Hierdurch können bestimmte Funktionen (z.B: die Programmierung von Speicherplätzen) komplett über die Maus und externe Tastatur vorgenommen werden sofern dies gewünscht wird. Beachten Sie bitte die jeweiligen Kapitel für weitere Einzelheiten.

## Fernschalter

Die Fernschalterbuchse auf der Rückseite des Gerätes erlaubt den Anschluß von bis zu sechs Fernsteuerungsschaltern an die Konsole.

Jeder dieser Fernschalter kann an einer Taste der Gerätefront oder einem Makro zugewiesen werden.

Fernschalter können nur Tasten der Gerätefront aber nicht den Stellern oder Drehreglern zugewiesen werden.

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

Durch Drücken einer Fernschaltertaste, welcher einer Taste der Frontplatte zugewiesen wurde, wird die selbe Funktion ausgeführt wie der Taste der Frontplatte zugewiesen wurde.

Durch Druck auf eine Fernschaltertaste, welche einem Makro zugewiesen wurde, wird das Makro ausgeführt.

## BEMERKUNG

### Anwahl der Soft-Tasten von der Gerätefront

Wenn Soft-Tasten angezeigt werden (ohne entsprechende Taste auf der Gerätefront) verwenden Sie die Cursortasten zur Anwahl der benötigten Soft-Taste und dann ENTER um sie auszuführen.



Figure 2 - 1: The Illusion Lighting Desk

### Der Einstieg

Dieses Kapitel bietet Ihnen eine Möglichkeit Ihre Konsole schnell und einfach einzurichten und eine einfache Show wiederzugeben.

Wir fangen damit an, wie man die Konsole einschaltet, Kreisdaten an die Ausgänge schickt, Daten in Speicherplätzen oder Submaster sichert und wie man Speicherplätze aus Submaster überträgt.

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

Zum Schluß erfolgt eine Zusammenfassung über die Editierungs- und Wiedergabemöglichkeiten von Speicherplätzen in Cue Line Fenster.

Vor dem Start eines neuen Lichtprogramms ist es eventuell notwendig existente Showdaten zu löschen oder die Konsole zurückzusetzen. Beachten Sie diesbezüglich bitte Kapitel 10.

Die Anleitung geht davon aus, daß Sie eine entsprechende Lichtanlage mit Dimmern und Scheinwerfern bereits ihr Eigen nennen und diese über das DMX Signal steuern.

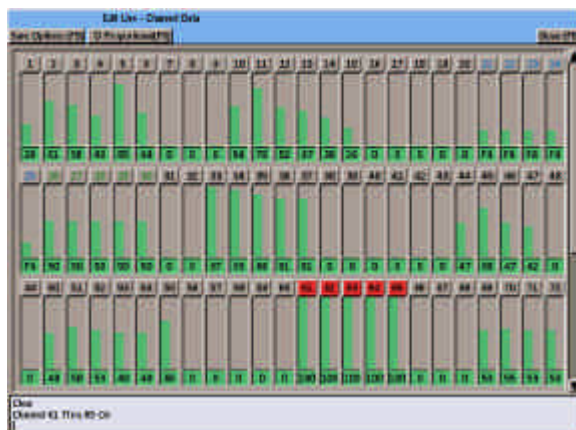


Figure 2 - 2: Channel Data Window (Graphical Format)

## Anschalten der Konsole

1. Verbinden Sie die DMX Leitung, Tastatur, Monitor und die Maus mit der Konsole.
2. Verbinden Sie die Stromversorgung mit der Konsole und schalten Sie die Netzversorgung ein.
3. Vergewissern Sie sich, daß DBO nicht aktiv ist (die rote Lampe der DBO Taste ist aus).
4. Ziehen Sie die Playback X MASTER und GRAND MASTER Steller voll auf.
5. Stellen Sie alle SUBMASTER Steller auf Null.
6. Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F2 zur Anzeige des Speicherplatzfensters (falls es nicht bereits angezeigt wird).
7. Drücken Sie die CHANNEL Taste der Gerätefront. Das Kreisdatendisplay wird angezeigt.
8. Stellen Sie die Kreise wie im folgenden erklärt auf die gewünschten Werte ein. Die Werte werden in Echtzeit auf dem DMX ausgegeben.

## Einstellen der Kreispegel

Es gibt verschiedene Möglichkeiten Kreise anzuwählen und deren Pegel einzustellen.

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

**1 @ 50 ENTER**

**5 THRU 10 @ 70 ENTER**

**23 AND 33 AND 44 @ 90 ENTER**

**1 THRU 10 EXCEPT 7 ON**

Verwendung des Eingaberades zur fortlaufenden Einstellung der angewählten Kreise:

**1 <Dateneingaberad>**

**5 THRU 10 <Dateneingaberad>**

**20 AND 30 <Dateneingaberad>**

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

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

## Aufnahmen von Kreisdaten

Der nächste Abschnitt beschreibt wie Sie Kreisdaten des Kreisdatenfenster in einem Speicherplatz oder Submaster sichern.

### Aufzeichnen einer Lichtstimmung in einem Speicherplatz

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

### Aufzeichnen einer Lichtstimmung auf einem Submaster

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



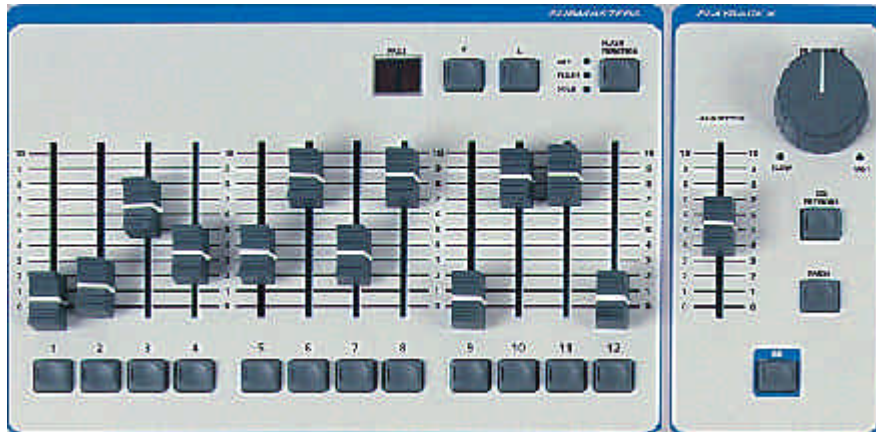


Figure 2 - 3: Submaster and Playback X Controls

## Wiedergabe der Speicherplätze

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

## Wiedergabe des Speicherstapels

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

## Wiedergabe unter Verwendung der Submaster

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

## Übertragung eines Speicherplatzes auf einen Submaster

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

## Ausgabe der Daten eines Submasters

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

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

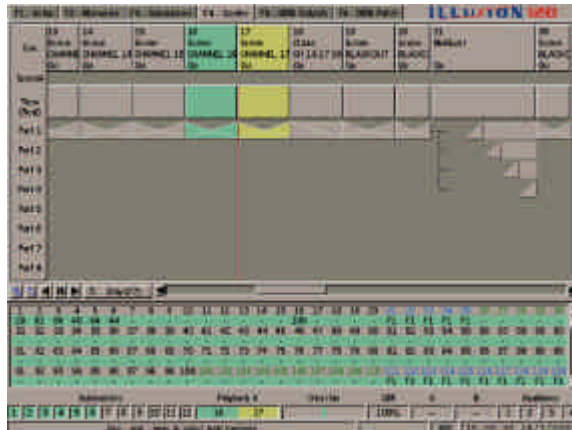


Figure 2 - 4 Cueline Screen

## Das Cueline Fenster

Das Cueline Fenster zeigt eine grafische Darstellung des Speicherstapels an und entspricht von den Daten her dem Speicherplatzfenster.

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

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

Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F4 zur Anzeige des Cueline Fensters.

## Editieren der Blend- und Haltezeiten

Sie können die Blend- und Haltezeiten einer Cue/eines Speicherplatzes leicht im Cueline Fenster editieren

1. Vergewissern Sie sich, daß sich das Cueline Fenster im Stay Modus befindet. Drücken Sie F7 falls nicht.
2. Wählen Sie eine Cue (einen Speicherplatz) mit den Cursortasten oder der Maus an. In Spur 1 erscheinen fünf Anfasser in der Form roter Kästchen.
3. Um die Delay (Verzögerung-), Fade (Blend-) oder Dwell (Halte-) Zeiten zu verändern klicken Sie den jeweiligen Anfasser an, drücken und halten die Maustaste und bewegen dann den Anfasser vor und zurück bis zum gewünschten Wert. Lassen Sie danach die Maustaste lo

## Eingabe von Kreisdaten

Die Kreisdaten einer Cue (eines Speicherplatzes) können Sie ebenfalls im Cueline Fenster editieren.

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

## Wiedergabe der Show vom Cueline Fenster aus

Sie können den Speicherstapel auch vom Cueline Fenster aus mit Hilfe der Playback X Regler der Gerätefront oder der Soft Tasten des Cueline Fensters wiedergeben.

1. Falls es nicht bereits angezeigt wird drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F4 zur Anzeige des Cueline Fensters.
2. Ziehen Sie die PLAYBACK X MASTER und GRAND MASTER Steller ganz auf.
3. Wählen Sie Speicherplatz 1 mit Hilfe der Cursortasten oder der Maus an. Ein gelber Indikatorbalken zeigt auf den angewählten Speicherplatz.
4. Drücken Sie die GO Taste. Die Ausgänge blenden von ihren aktuellen Pegeln zu den programmierten des Speicherplatz 1 mit dessen Blendzeiten über. Der Indikatorbalken bewegt sich automatisch zum nächsten programmierten Speicherplatz. Die CUELINE (rote, vertikale Linie) bewegt sich über den Bildschirm und zeigt den Fortschritt der Überblendung an.
5. Zur Ausgabe des nächsten Speicherplatzes drücken Sie erneut die GO Taste..
6. Wiederholen Sie Schritt 5 bis Sie das Ende des Speicherstapels erreicht haben . Erneutes Drücken der GO Taste bringt Sie dann wieder zu Speicherplatz 1.

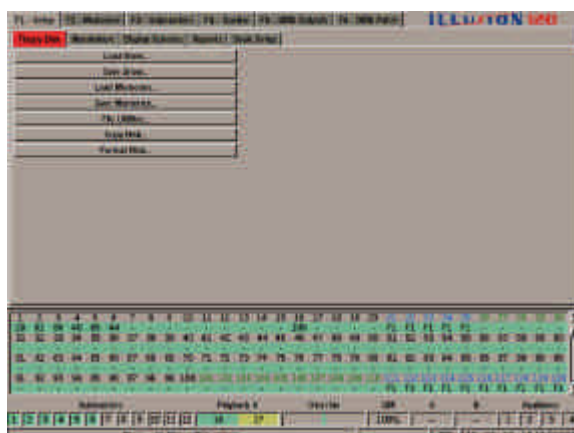


Figure 3 - 1: Setup Screen

## Setup Optionen

Drücken Sie die Bildschirmfunktionstaste F1 oder wählen Sie den SETUP Button vom Bildschirm mit der Maus aus. Der SETUP Bildschirm wird mit den folgenden Optionen angezeigt:

- Floppy Disk  
Wird zum Laden von und Speichern von Showdaten und Speicherplatzdaten auf/von Diskette verwendet und bietet auch einige Dateiverwaltungswerkzeuge.
- Illumination  
Dient zur Einstellung der Konsolenbeleuchtung.
- Display Scheme  
Dient zur Festlegung des Darstellungsschemas auf dem Monitor.
- Reports  
Diese Funktion dient der Generierung, dem Druck sowie der Speicherung von verschiedenen Konsolensetupreporten und Showdatenreporten.
- Desk Setup (Konsoleneinrichtung)  
Mit dieser Funktion definieren Sie die Konsolengrundeinstellungen (Auf-/Abblendzeiten, Triggerpegel usw.), weisen Kreise zu, routen DMX Kreise und stellen die Zusatzkreise und Fernschalter ein.

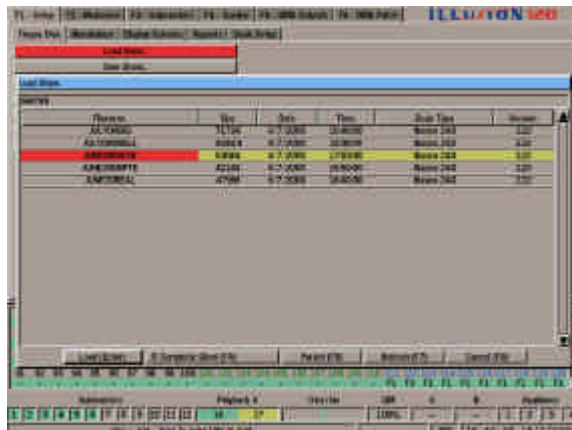


Figure 3 - 2: Load Show Window

## Diskettenfunktionen (Floppy Disk)

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

### Laden und Speichern von Shows

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

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

*Desk Setup Only (Nur Konsoleneinrichtung)*

*Desk Setup & Memories (Konsoleneinrichtung und Speicherplätze)*

*Desk Setup & Submaster (Konsoleneinrichtung und Submaster)*

*Complete Show (komplette Show, alles)*

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

Eine Illusion 120 Showdatei wird auf dem Illusion 240 ohne Veränderungen eingeladen.

Eine Illusion 240 Showdatei läßt sich zwar im Illusion 120 einladen aber nur die Daten der Kreise 1-120, Submasterpages 1-9, die Gruppen 1-20 sowie die Makros 0-9 werden geladen.

## Show von Diskette laden

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

## Show auf Diskette speichern

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

## BEMERKUNGEN

### Lade/Speichere Show Fenster

Die Dateinamen werden alphanbetisch sortiert.

Die angewählte Show wird mit einem gelben Balken hinterlegt.

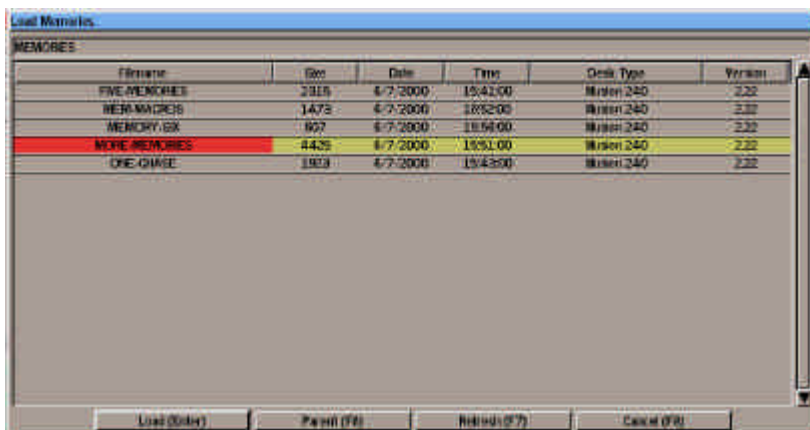


Figure 3 - 3: Load Memories Window

### Laden und Speichern von Speicherplätzen

Die Illusionkonsole bietet die Möglichkeit einzelne Speicherplätze auf Diskette auf Diskette zu speichern oder von Diskette zu laden.

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

Einzelne Speicherplätze können einer, gerade an der Konsole entstehenden, Show hinzugefügt werden. Die Speicherplatzdaten werden an Ihren Zielort geladen und die Kreisdaten werden entsprechend dem Pultsetup verarbeitet.

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

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

### Laden von Speicherplätzen

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

### Speichern von Speicherplätzen

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

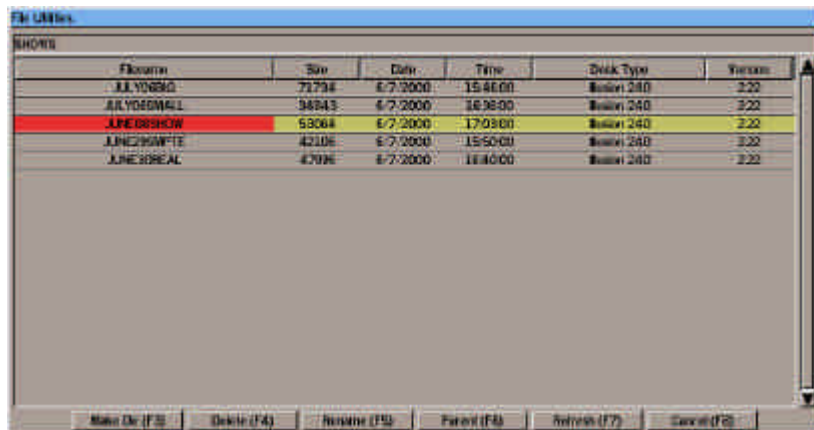


Figure 3 - 4 : File Utilities Window

## Dateiwerkzeuge (File Utilities)

Die Illusionkonsole bietet grundlegende Dateiwerkzeuge zum Erzeugen, löschen und umbenennen von Verzeichnissen und Dateien auf der Diskette.

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

## Dateiwerkzeugfenster (*File Utilities Window*)

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

Benutzen Sie die Links und Rechts Cursortasten um durch die Verzeichnisse zu navigieren sowie die Hoch-/Runter um den Markierungsbalken hoch und runter zu bewegen.

Am Ende des *File Utilities* Fensters gibt es mehrere Soft-Tasten. Die Funktion jeder dieser Tasten wird im Folgenden geklärt.

## Make Directory (F3)

Mit dieser Option legen Sie neue Verzeichnisse auf der Diskette an.

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

## Delete (F4)

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

1. Verwenden Sie die Cursortasten zur Auswahl des zu löschenden Verzeichnisses oder der Datei.
2. Klicken Sie auf *Delete* im *File Utilities* Fenster. Sie werden um Bestätigung gebeten.
3. Drücken Sie zur Bestätigung auf die *Delete* Taste.

## Rename (F5)

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

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

## Parent (F6)

Durch Drücken dieser Taste landen Sie im nächsthöher gelegenen Verzeichnis des aktuellen Verzeichnisses.

## Refresh (F7)

Drücken dieser Taste führt zu einem erneuten Einlesen der Diskettendaten (aktualisieren) und zeigt den Inhalt im *File Utilities* Fenster an.

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

## Cancel (F8)

Drücken dieser Taste führt zum Abbruch und schließt das *File Utilities* (Dateiwerkzeuge) Fenster.

## BEMERKUNG

### Setup - Diskettenfunktionen

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

Sollten Sie dieses versäumen kann dies darin resultieren, daß die Illusionkonsole die Diskette beim nächsten Start nicht korrekt erkennt.

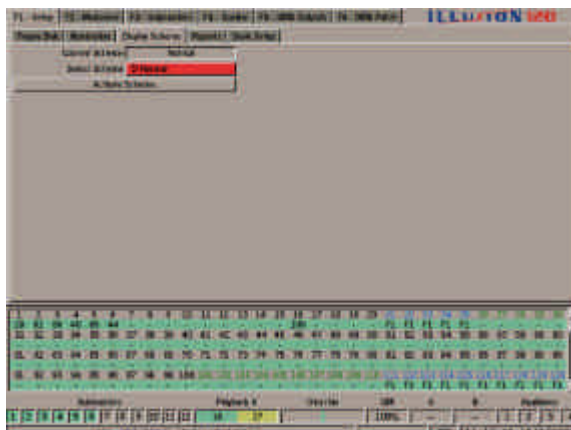


Figure 3 - 5: Display Schemes

### Copy Disk (Diskette kopieren)

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

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

### Format Disk (Diskette formattieren)

Mit dieser Funktion formattieren Sie eine Diskette.

1. Legen Sie eine zu formatierende Diskette in das Laufwerk ein.
2. Wählen Sie *Floppy Disk* aus den Setuptools aus.
3. Wählen Sie die *Format Disk* Option und bestätigen Sie die Sicherheitsfrage. Wählen Sie jetzt die *Format* Option um fortzufahren.
4. Es öffnet sich eine Anzeige, welche Sie über den Vorgang auf dem Laufenden hält.

### Illumination

Sie können die Helligkeit der Konsolenbeleuchtung einstellen:

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

### Display Schemes (Anzeigeschemen)

Sie haben die Wahl zwischen zwei Anzeigeschemen, je nach persönlichem Vorzug.

#### Ändern des Anzeigeschemas

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

### BEMERKUNGEN

#### Diskettenfehler

Sollten beim Zugriff auf die Diskette Fehler auftreten wird auf dem Monitor eine entsprechende Meldung ausgegeben.

#### Anzeigeschemen

Die in dieser Anleitung angegebenen Farben beziehen sich auf das normale Anzeigeschema. In anderen Anzeigeschemen können diese abweichen.

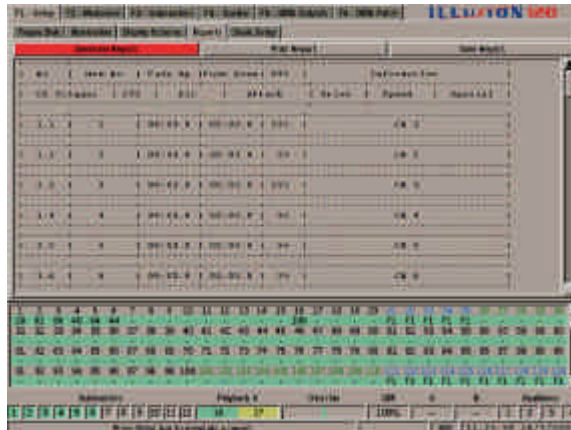


Figure 3 - 6: Reports Screen

## Reporte

Die Illusionkonsole kann eine Vielzahl verschiedener Reporte über die Kreisauslastung, das Konsolensetup sowie Speicherplatz- und Submasterdaten erstellen.

Diese Reporte können Sie auf dem Bildschirm betrachten, ausdrucken oder auf Diskette speichern. Eine Zusammenfassung der verschiedenen Reporttypen finden sie im Folgenden.

### 'Unused Channels'

Dieser Report ist in zwei Teile gegliedert und führt zum Einen eine Liste aller unbenutzten HTP (Steuer-) Kreise sowie aller unbenutzten LTP (Attribut und Farbwechsler) Kreise.

Ein unbenutzter HTP Kreis ist ein Kreis, welcher auf Null programmiert wurde oder auf Null in allen Speicherplätzen belassen wurde.

Ein unbenutzter LTP Kreis ist ein Kreis, welcher sich im Laufe der gesamten Show nicht verändert (so z.B. ein Farbwechsler, der am Anfang der Show einen Wert hat, welcher sich aber nicht mehr verändert).

### 'Channel Usage by Memory'

Dieser Report listet alle Kreise jedes programmierten Speicherplatzes der Show.

Ein Kreis wird dann verwendet (oder 'benutzt'), wenn er einen Wert ungleich Null hat.

Es gibt eine Option die LTP Kreise zu berücksichtigen oder nicht.

### 'Channel Incidence'

Dieser Report listet die Kreishäufigkeit der Steuerkanäle und die Anzahl der Speicherplätze in denen sie verwendet werden (alle Stellen, an denen ein Speicherplatz einen Wert ungleich Null hat).

Es gibt Optionen die LTP Kreise zu berücksichtigen oder nicht. Sie können den Report nach Kreisnummer oder Kreisverwendung ordnen sowie unbenutzte Kreise auf Wunsch berücksichtigen (alle, deren Kreishäufigkeit = 0 ist).

### 'Desk Setup'

Dieser Report zeigt die aktuellen Grundeinstellungen an. Der Report ist in die folgenden Sektionen gegliedert: Desk Defaults (Grundeinstellung), Channel Setup (Kreiseinstellungen), Auxiliary Setup (Zusatzeinstellungen), Groups (Gruppen), Remote Switches (Fernschalter) sowie Tracking. Jede Sektion kann im Report ein-/ausgeblendet werden.

### 'Memories'

Dieser Report zeigt Ihnen Informationen über jeden der programmierten Speicherplätze (Nummer, Typ, Information etc). Sie haben wieder die Option Kreisdaten vom Report auszunehmen, falls gewünscht.

### 'Submaster'

Dieser Report gibt Informationen über jeden programmierten Submaster aus (Nummer, Information, Auf-/Abblendzeiten). Es gibt eine Möglichkeit Kreisdaten für die mit Kreisdaten beladenen Submaster vom Report auszuschließen.

## Erzeugen eines Reportes

1. Wählen Sie *Reports* aus den Setup Optionen aus und klicken Sie auf die *Generate* Taste. Das *Generate Report* Fenster wird angezeigt.
2. Wählen Sie den gewünschten Reporttyp aus und legen Sie weitere Optionen fest. Klicken Sie danach auf OK.
3. Eine Fortschrittsanzeige wird dargestellt; sobald der Vorgang abgeschlossen ist wird der Report auf dem Hauptschirm ausgegeben.

## Drucken eines Reportes

1. Verbinden Sie einen geeigneten Drucker mit dem Parallelport; vergewissern Sie sich, daß der Drucker an ist und sich im Online-Modus befindet.
2. Generieren Sie wie oben beschrieben den Report.
3. Wählen Sie die Print Report Option. Eine Fortschrittsanzeige gibt Auskunft über den Verlauf.

## Speichern eines Reportes

1. Legen Sie eine Diskette in das Laufwerk ein.
2. Generieren Sie wie oben beschrieben den Report und wählen Sie die *Save Report* Option an. Das *Save Report* Fenster wird angezeigt.
3. Geben Sie einen Dateinamen ein und klicken auf die Save Taste. Es erscheint eine Fortschrittsanzeige, welche Auskunft über den Verlauf erteilt.



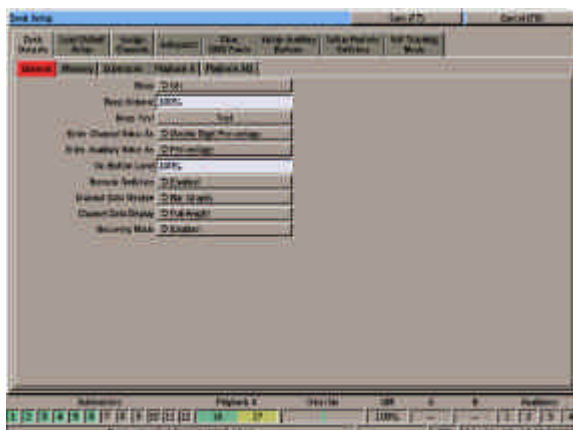


Figure 3 - 7: Desk Setup - Desk Defaults - General

## Desk Setup (Konsoleneinrichtung)

Wählen Sie *Desk Setup* (Konsoleneinrichtung) aus den Setupoptionen aus. Das Desk Setup Fenster wird angezeigt und enthält die folgenden Optionen:

*Desk Defaults (Standardeinstellung)*  
*Load Default Setup*  
 (Standardeinstellung laden)  
*Assign Channels (Kreise zuweisen)*  
*Autopatch Out (Autopatch Ausgang)*  
*Autopatch In (Autopatch Eingang) -*  
*nur beim 240'er!*  
*Clear DMX Patch (DMX Patch*  
*löschen)*  
*Setup Auxiliary Buttons*  
 (Zusatztasteneinstellung)  
*Setup Remote Switches*  
 (Fernschalteneinstellung)  
*Set Tracking Mode (Trackingmodus*  
*einstellen)*  
 Jede dieser Optionen wird im  
 Folgenden erklärt.

## Desk Defaults (Pultgrundeinstellung)

Die Desk Default Sektion ermöglicht es Ihnen Ihre eigenen Voreinstellungen zu treffen. Wählen Sie *Desk Defaults* aus den Desk Setup Optionen. Die folgenden Optionen stehen zur Auswahl:

*Allgemein*  
*Speicherplatz*  
*Submaster*  
*Playback X*  
*Playback A/B*

Wählen Sie die gewünschte Option und verwenden Sie dann die Cursortasten oder Maus um das zu editierende Feld auszuwählen und justieren Sie den Wert wie gewünscht. Eine Zusammenfassung aller Pultgrundeinstellungsfelder folgt in den weiteren Abschnitten.

## Allgemeine Grundeinstellungen

- **BEEP (WARNSIGNAL)**  
 Wenn Sie diese Option aktivieren gibt das Pult Warnsignale von sich.
- **BEEP VOLUME**  
 Bestimmt die Lautstärke der Warnsignale.
- **BEEP TEST**  
 Erzeugt ein Warnsignal in der aktuellen Lautstärke.
- **ENTER CHANNEL VALUE AS**  
 Die Formatierung zur Eingabe von Daten in das Kreisdatenfenster [CDW] (siehe Kapitel für weitere Einzelheiten).
- **ENTER AUXILIARY VALUE AS**  
 Die Formatierung zur Eingabe von Zusatzschaltkreisdaten (Auxiliaries) in Prozent oder DMX.
- **ON BUTTON LEVEL**  
 Bestimmt den Grundwert der ON Taste.
- **REMOTE SWITCHES (FERNSCHALTER)**  
 Aktiviert/Deaktiviert die Fernschalter.
- **CHANNEL DATA WINDOW**  
 Schaltet zwischen Balkendarstellung und reiner Zahlendarstellung im Kreisdatenfenster um.
- **CHANNEL DATA DISPLAY**  
 Setzt das Kreisdatenfenster auf die gewünschte Höhe.
- **RECOVERY**  
 Aktiviert/Deaktiviert den Rettungsmodus.
- **DMX IN**  
 Aktiviert/Deaktiviert den DMX IN Eingang.

## BEMERKUNGEN

### Warnsignale (Beeps)

Ein langes Warnsignal ertönt wenn ein Fehler/eine Warnmeldung auf dem Monitor ausgegeben wird.

Ein kurzes Warnsignal ertönt wenn Speicherplätze oder andere Daten ausdrücklich gespeichert werden.

### Rettungsmodus (Recovery Mode)

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

Recovery Disabled - Das Pult startet mit dem Speicherplatzfenster und dem Selektorbalken auf dem Speicherplatz Null. Es gibt keine Ausgänge (sofern alle Submaster, welche Daten halten, angehoben werden). Page 1 der Submaster wird angezeigt und Overlay ist nicht aktiviert.

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

### DMX In

Die DMX In Option bietet sich Ihnen nur auf der Illusion 240 oder der Illusion 120, wenn Sie mit dem SMPTE & DMX In Upgrade Kit ausgestattet wurde.

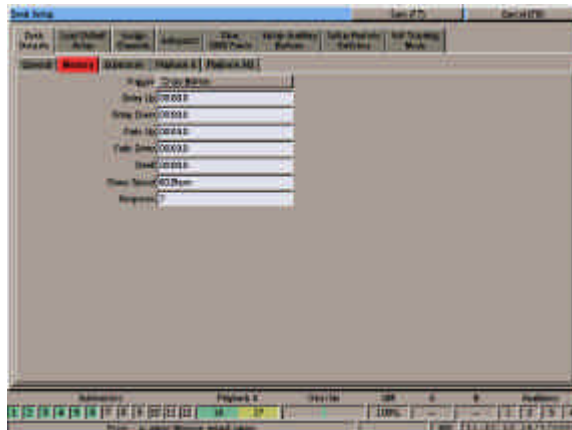


Figure 3 - 8: Desk Setup - Desk Defaults - Memory

## Speicherplatzgrundeinstellungen (Memory Defaults)

- TRIGGER

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

- DELAY DOWN

Jene Verzögerungszeit bevor der aktuelle Speicherplatz ausgeblendet wird.

- FADE DOWN

Die für das Ausblenden des Speicherplatzes benötigte Zeit.

- DELAY UP

Jene Verzögerungszeit bevor der aktuelle Speicherplatz eingeblendet wird.

- FADE UP

Die für das Einblenden des nächsten Speicherplatzes benötigte Zeit.

- DWELL

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

- CHASE SPEED

Die Standardgeschwindigkeit für Lauflichter (1-600 Beats pro Minute).

- RESPONSE

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

## Submaster Grundeinstellungen

- FADE UP

Die Standardzeit um den Kreis oder die Speicherdaten in einem Submaster einzublenden wenn der ganze Stellerweg genutzt wird.

- FADE DOWN

Die Standardzeit den Kreis oder die Speicherdaten in einem Submaster auszublenden wenn der ganze Stellerweg genutzt wird.

- ATTRIBUTE TRIGGER LEVEL

Der Standardwert ab welchem Attributkreise ge-'triggert' werden.

- CHASE TRIGGER

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

- CHASE TRIGGER LEVEL

Der Standardlauflichttriggerpegel.

- MACRO TRIGGER LEVEL

Der Standardmakrotriggerpegel.

## Playback X Defaults

- TIME INPUT

Bestimmt den Time-Eingangsmodus für Playback X (Echtzeit (Real), SMPTE oder MIDI).

- TIME DISPLAY

Anzahl der Frames/s (24,25 oder 30) wenn Input Time auf SMPTE oder MIDI geschaltet ist.

## Playback A/B Grundeinstellungen

- PLAYBACK A/B MODE

Legt fest, ob Playback A/B im manuellen oder Auto Load Modus arbeitet.

- PLAYBACK A ATTRIBUTE TRIGGER LEVEL

Der Pegel, ab welchem Attributkreise getriggert werden wenn der A MASTER Steller angehoben wird um den geladenen Speicherplatz wiederzugeben

- PLAYBACK B ATTRIBUTE TRIGGER LEVEL

Der Pegel, ab welchem Attributkreise getriggert werden wenn der B MASTER Steller angehoben wird um den geladenen Speicherplatz wiederzugeben.

## Load Default Setup

Die Standardeinstellung, alle Pultkreise als Steuerkreise, an Speicherplätze zugewiesen sowie an die entsprechenden DMX Kanäle zu proportional 100% gepatcht, wird geladen.

Wählen Sie *Load Default Setup* aus den Desk Setup Optionen (Pultgrundeinstellungen). Es wird eine Warnmeldung ausgegeben. Klicken Sie auf *Load* um fortzufahren.

Sobald die Standardeinstellung geladen ist werden alle existenten Speicherplatz- und Submasterdaten gelöscht.

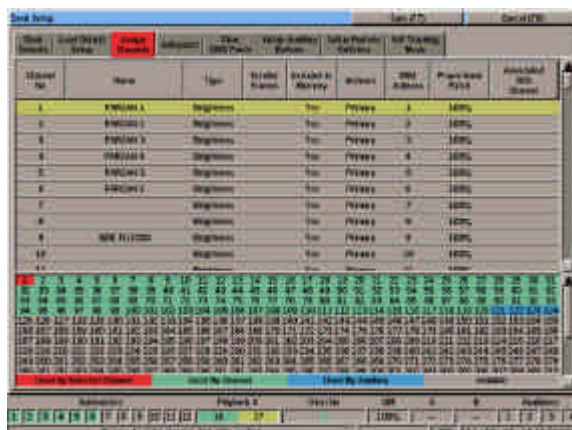


Figure 3 - 9: Desk Setup - Assign Channels

### Kanäle zuweisen (Assign Channels)

Diese Option erlaubt es Ihnen jeden der Pultkreise einzurichten und zu patchen. Die Daten werden auf dem Schirm als Tabelle ausgegeben und geben Aufschluß über Kreisnummer, Name, Typ etc.

#### Defining the Channels

1. Wählen Sie *Assign Channels* aus den *Desk Setup* Optionen. Die Kreistabelle sowie eine farbkodierte DMX-Karte werden angezeigt.
2. Wählen Sie einen Kanal mit den Cursortasten aus oder drücken Sie die CHANNEL Taste gefolgt von einer Nummer. Der Selektorbalken bewegt sich auf den gewünschten Kreis.
3. Bewegen Sie sich zum *Name* Feld und geben Sie eine Beschreibung mit max. 20 Zeichen ein.
4. Bewegen Sie sich zum *Type* Feld und wählen Sie *Brightness* (Steuerkreis), *Attribut-* oder *Scroller* (Farbwechslerkreis) aus und bestätigen Sie mit Enter.
5. Wenn Der Kreis als Farbwechsler *Scroller*) definiert wurde bewegen Sie sich nun zum *Scroller Frames* Feld und geben die gewünschte Anzahl Frames ein.
6. Bewegen Sie sich nun zum *DMX In Channel* Feld (nur 240). Geben Sie die *DMX In Channel* Adresse mit Hilfe des Ziffernblock ein.
7. Bewegen Sie sich zum *Included in Memory* Feld ('Im Speicherplatz enthalten'). Wählen Sie *Yes* (Ja) oder *No* (Nein) und bestätigen Sie mit ENTER.

### Kreise patchen (1)

- 1.

Bewegen Sie sich mit Hilfe der Cursortasten zum *DMX Address* Feld des zu patchenden Kanals.

2. Geben Sie die DMX Adresse mit Hilfe des Ziffernblocks in das Feld ein.
3. Sollte es sich um eine gültige DMX Adresse handeln werden die Kreistabelle sowie DMX-Karte aktualisiert. Sollte die DMX Adresse bereits vergeben sein wird eine Warnmeldung ausgegeben.

### Kanäle patchen (2)

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

### Proportionales Patchen

1. Wählen Sie den zu patchenden Kanal mit den Cursortasten aus oder Maus an.
2. Bewegen Sie sich zum *Proportional Patch* Feld und geben Sie den gewünschten Wert ein.

### Duplikate hinzufügen

Ein Duplikat ist eine weitere Instanz eines Pultkreises, welche an eine andere DMX Ausgangsadresse gepatcht wird.

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

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

1. Angeben zusätzlicher DMX Adressen getrennt durch AND bei der Eingabe der Adresse in das *DMX Adressfeld* (z.B. 101 AND 102 AND 103).
2. Linker Mausklick auf zusätzliche DMX Adressen in der DMX-Karte.

Wenn die DMX Adresse gültig ist wird für jedes Duplikat eine Linie hinzugefügt, welche anzeigt an welche Adresse gepatcht wurde.

### BEMERKUNGEN

#### Proportionales Patchen

Sie können nur *Steuerkreise* (*Brightness*) proportional patchen (0-400%). *Attributkreise* sind bei 100% festgesetzt.

#### Duplikate hinzufügen

Verwenden Sie die AND Taste der Gerätefront oder die '+' Taste der externen Tastatur um die DMX Adresse zu separieren wenn Sie Duplikate hinzufügen.

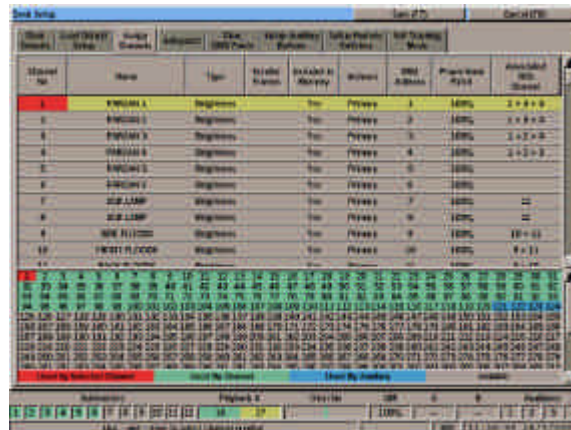


Figure 3 - 10: Assign Channels Screen

## Entpatchen von Kreisen

Es gibt zwei Wege manuell zu Entpatchen.

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

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

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

## Kreise verknüpfen

Ein Kreis kann mit bis zu 3 weiteren Kreisen verknüpft werden.

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

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

1. Wählen Sie einen zu verknüpfenden Kreis aus und bewegen Sie sich zum *Associated with Channel* Feld.
2. Geben Sie die Nummer des nächsten zu verknüpfenden Kreises in das Feld ein. Sollen mehr als ein Kreis verknüpft werden tippen Sie jede Nummer mit einem '+' als Trennzeichen ein (die AND Taste).

Wenn die Daten gültig sind wird die Kreistabelle aktualisiert.

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

Um eine Verknüpfung aufzuheben tippen Sie in das *Associated with Channel* Feld einfach eine Null für jeden verknüpften Kreis ein.

## Find Channel Function

Diese Funktion bietet eine schnelle Möglichkeit herauszufinden welcher Pultkreis einem bestimmten DMX Kreis zugewiesen wurde.

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

Wenn ein Pultkreis an einen DMX Kreis gepatcht wurde bewegt sich der Selektorbalken automatisch auf die entsprechende Pultkreisnummer in der Kreistabelle.

Wenn ein Zusatzschaltkreis oder gar nichts an den ausgewählten DMX Kreis gepatcht wurde erscheint eine Warnmeldung.

## BEMERKUNG

### Kreise verknüpfen

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

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

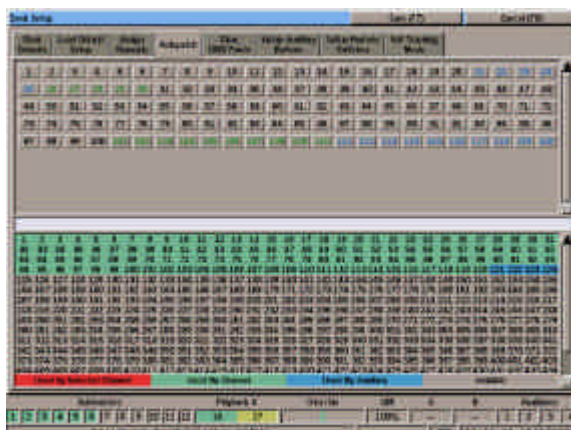


Figure 3 - 11: Desk Setup - Autopatch Out Screen

### Autopatching

Die Autopatchingeinrichtung (automatisches Patchen) erlaubt es Ihnen angewählte Pultkreise mit einem Handgriff zu patchen.

### Autopatch Out

Der Autopatch Out Bildschirm enthält einen Kreisanwahlbereich, einen Kommandozeilenbereich sowie eine DMX-Karte welche Ihnen den aktuellen Status des DMX Patch anzeigt.

### Patchen angewählter Kreise

1. Wählen Sie *Autopatch Out* der *Desk Setup* Optionen an und drücken Sie die Cursor-Runter-Taste um zum Autopatch-Bildschirm zu gelangen. Die Kommandozeile wird weiß.
2. Wählen Sie die zu patchenden Kreise mit dem Ziffernblock oder der Maus an. Die angewählten Kreise werden rot dargestellt.
3. Um die angewählten Kreise zu patchen drücken Sie die @ Taste gefolgt von der gewünschten DMX Startadresse und drücken Sie ENTER (oder klicken Sie mit der Maus auf die DMX-Karte). Die angewählten Kreise werden gepatcht und die DMX-Karte entsprechend aktualisiert.

### Entpatchen von Kreisen

1. Wählen Sie *Autopatch Out* aus den *Setup* Optionen und drücken Sie die Cursor-Runter-Taste um zum Autopatch Bildschirm zu gelangen. Die Kommandozeile wird weiß.
2. Wählen Sie die zu entpatchenden Kreise mit dem Ziffernblock oder der Maus an. Die angewählten Kreise werden rot dargestellt.
3. Um die angewählten Kreise zu entpatchen drücken Sie die @ Taste gefolgt von CLEAR. Die angewählten Kreise werden entpatcht und die DMX-Karte entsprechend aktualisiert.

### Autopatch In (nur Illusion 240)

Auf der Illusion 240 gibt es auch eine Autopatch In Funktion, welches es Ihnen erlaubt die Pultkreise in einem Rutsch an DMX In Kreise zu patchen.

Dieses wird durch den zusätzlichen *Autopatch In* Karteireiter in den Desk Setup Optionen angezeigt.

Die *Autopatch In* Funktion arbeitet genauso wie die *Autopatch Out* Funktion mit der Ausnahme, daß nur *Steuer* kreise an DMX IN gepatcht werden können und die Illusion Pultkreise nur an die DMX Kreise 1-48 gepatcht werden können.

### Clear DMX Patch ('DMX Patch löschen')

Mit dieser Option löschen Sie alle Patches der Kreise und Zusatzkreise welche DMX Adressen zugewiesen wurden.

Sie löscht aber nicht den DMX In Patch, falls einer definiert wurde (nur Illusion 240).

Wählen Sie *Clear DMX Patch* aus den Desk Setup Optionen aus und entscheiden Sie sich für die *Clear DMX Patch* Taste. Es folgt eine Sicherheitsfrage welche Sie mit CLEAR bestätigen.

### BEMERKUNGEN

#### Autopatching

Eine Warnmeldung mit Bestätigungsdialog wird ausgegeben wenn versucht wird eine Mischung aus Steuer- und Attributkreisen zu patchen.

Wenn Sie die Sicherheitsfrage mit Ja beantworten werden zuerst alle Steuerkreise und dann alle Attributkreise gepatcht.

Wenn ein Kreis mit Duplikaten gepatcht wird werden automatisch alle Duplikate dieser ersten Instanz mitgepatcht.

Wenn eine ungültige DMX Adresse eingegeben wurde erscheint eine Fehlermeldung.

Wenn versucht wird Kreise zu Autopatchen, welche dann Überschneidungen mit existenten Kreisen oder Zusatzkreisen erzeugen würden, wird eine Warnmeldung ausgegeben.

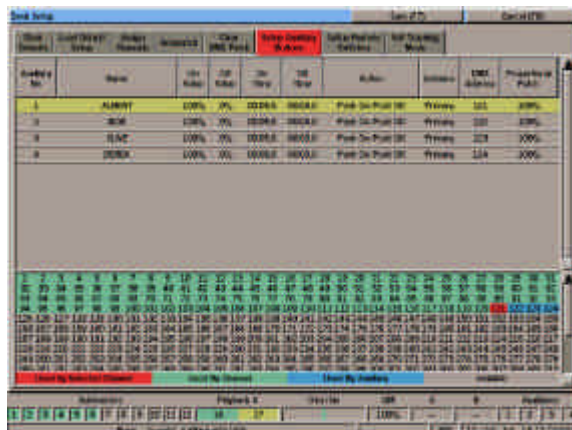


Figure 3 - 12: Desk Setup - Setup Auxiliaries

## Einrichten der Zusatzkreistasten

Die Konsole bietet vier Zusatzkreis-Tasten, welche programmiert und an DMX Kreise gepatcht werden können. Sie werden normalerweise dazu verwendet Nebelmaschinen o.ä. zu steuern.

## Programmieren der Zusatzkreise

1. Wählen *Setup Auxiliary Buttons* aus den Desk Setup Optionen. Der Zusatzkreis-Schirm wird angezeigt.
2. Wählen Sie einen Zusatzkreis aus indem Sie sie ihn mit den Cursortasten oder der Maus anwählen. Der Indikatorbalken hebt Ihre Wahl hervor.
3. Bewegen Sie sich zum *Name* Feld und geben Sie eine Beschreibung über die Tastatur oder die Gerätefront ein (max. 20 Zeichen).
4. Bewegen Sie sich zum *On Value* ('An-Wert') Feld und richten Sie es Ihren Wünschen gemäß ein.
5. Bewegen Sie sich zum *Off Value* ('Aus-Wert') Feld und richten Sie es Ihren Wünschen gemäß ein.
6. Bewegen Sie sich zum *On Time* ('An-Zeit') Feld und richten Sie es Ihren Wünschen gemäß ein.
7. Bewegen Sie sich zum *Off Time* ('Aus-Zeit') Feld und richten Sie es Ihren Wünschen gemäß ein.
8. Bewegen Sie sich zum *Action* Feld und stellen Sie die gewünschte Aktion ein (momentan oder An/Aus).

## Patchen der Zusatzkreise (1)

1. Bewegen Sie sich mit den Cursortasten oder der Maus zum *DMX Adress* feld des zu patchenden Zusatzkreises.
2. Geben Sie die DMX Adresse per Ziffernblock oder Tastatur ein.
3. Wenn die eingegebene DMX Adresse gültig ist werden die Zusatzkreis-Tabelle sowie die DMX-Karte aktualisiert. Wenn die DMX Adresse bereits verwendet wird erfolgt eine Fehlermeldung.

## Patchen der Zusatzkreise (2)

1. Wählen Sie den zu patchenden Zusatzkreis über die Cursortasten oder die Maus an.
2. Klicken Sie mit der linken Maustaste einmal auf die gewünschte DMX Adresse in der farbkodierten DMX-Karte des Bildschirms.
3. Wenn die DMX Adresse gültig ist werden die Zusatzkreistabelle sowie die DMX-Karte aktualisiert. Wenn die DMX Adresse bereits verwendet wird erfolgt eine Fehlermeldung.

## Proportionales Patchen

1. Wählen Sie den zu patchenden Kreis mit den Cursortasten oder der Maus an.
2. Bewegen Sie sich zum *Proportional Patch* Feld und stellen Sie den gewünschten Wert ein (0-400%).

## Duplikate hinzufügen

Ein Duplikat ist eine zusätzliche Instanz eines Zusatzkreises, welche an eine andere DMX Adresse gepatcht wurde.

Sie können jedem Zusatzkreis bis zu 9 Duplikate zufügen. Für jedes Duplikat erscheint eine zusätzliche Linie auf dem Bildschirm.

Duplikate werden automatisch hinzugefügt, wenn Sie einen Zusatzkreis nach einer der folgenden Methoden gepatcht haben:

1. Angabe zusätzlicher DMX Adressen durch AND getrennt bei der Eingabe der Adresse in das DMX Adressfeld (z.B: 101 AND 102 AND 103).
2. Klick mit der linken Maustaste auf zusätzliche Adressen der DMX-Karte.

Wenn die angegebene DMX Adresse gültig ist wird für jedes Duplikat eine zusätzliche Linie hinzugefügt, welche darauf hinweist an welche Adresse das Duplikat gepatcht wurde.

## Wiedergabe der Zusatzkreise

Die Wiedergabe über die Zusatzkreistasten, inklusive der Effekte und Ein-/Ausblendzeiten sowie Tastenaktionen auf die Ausgänge wird in Kapitel 11 näher erläutert.

## BEMERKUNG

### Zusatzkreistasten

Zusatzkreistasten können nicht an die selbe DMX Adresse wie der Pultkreis gepatcht werden.

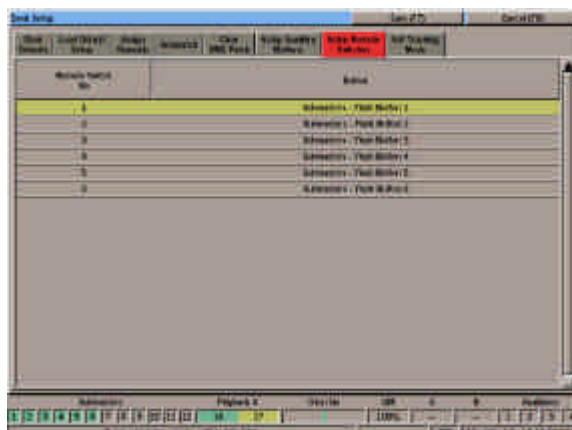


Figure 3 - 13: Desk Setup - Setup Remote Switches

### Einrichten der Fernschalter

Die Konsole bietet die Möglichkeit bis zu 6 Fernschalter and die Konsole anzuschließen und den Tasten der Gerätefront oder an Makros zuzuweisen. Die folgenden Tasten der Gerätefront können auch über Fernschalter ausgeführt werden:

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

Die Standardzuweisungen sind wie folgt:

Fernschalter 1 - AUX CONTROL 1  
Fernschalter 2 - AUX CONTROL 2  
Fernschalter 3 - AUX CONTROL 3  
Fernschalter 4 - AUX CONTROL 4  
Fernschalter 5 - GO Taste  
Fernschalter 6 - Nicht verwendet

### Zuweisen eines Fernschalters

1. Wählen Sie *Setup Remote Switches* ('Fernschalter einrichten') aus den Desk Setup Optionen. Die Daten der Fernschalter werden auf dem Bildschirm dargestellt.
2. Verwenden Sie die Cursortasten Hoch/Runter oder die Maus um in der Tabelle zu blättern (scrollen). Der Indikatorbalken bewegt sich auf den ausgewählten Fernschalter.
3. Begeben Sie sich mit Hilfe der Maus oder den Cursortasten zur rechten Spalte der Tabelle.
4. Verwenden Sie die ENTER Taste oder klicken Sie mit der linken Maustaste in das Fenster um durch die möglichen Optionen zu blättern und wählen Sie Ihre gewünschten Optionen an.

### Löschen von Fernschalterzuweisungen

1. Wählen Sie oben beschrieben einen Fernschalter aus. Drücken Sie die CLEAR Taste oder einen Rechtsklick und die im Kontextmenü werscheinende CLEAR Option. Eine Bestätigungsdialog erscheint.
2. Drücken Sie die *Clear*Taste um den Vorgang zu bestätigen.

### Testen von Fernschaltern

1. Drücken Sie einen, mit der Konsole verbundenen, Fernschalter. Die entsprechende Linie der Tabelle wird grün wenn der Schalter korrekt arbeitet.
2. Wiederholen Sie diesen Vorgang für jeden zu testenden Schalter.

### BEMERKUNGEN

#### Testen von Fernschaltern

Wenn Sie einen Fernschalter im Desk Setup testen werden die dem Fernschalter zugewiesenen Aktionen nicht ausgeführt.



Figure 3 - 14 : Desk Setup - Set Tracking Mode

## Tracking Modus einstellen

Diese Option bietet Ihnen die Möglichkeit das Tracking der Konsole ein- und auszuschalten. Der werksseitige Zustand ist Tracking disabled (deaktiviert).

Für weitere Informationen zur Programmierung im Tracking Modus beachten Sie bitte Kapitel .

## Tracking aktivieren/deaktivieren

1. Wählen Sie *Set Tracking Mode* aus den Desk Setup Optionen aus.
2. Bewegen Sie sich zum *Tracking Mode* Feld und verwenden Sie Cursortasten oder die Maus um Tracking zu aktivieren (enabled) oder zu deaktivieren (disabled).

## Speichern oder Abbrechen der Konsoleinrichtung (Desk Setup)

Das Desk Setup Fenster kann nur geschlossen werden indem Sie entweder Speichern oder die Einrichtung abbrechen.

Um die Konsoleinrichtung (Desk Setup) zu speichern wählen Sie die Save Taste im Desk Setup Fenster an oder drücken F7 auf der Tastatur.

Um die Konsoleinrichtung (Desk Setup) abzubrechen drücken Sie F8 auf der Tastatur oder den Tasten der Gerätefront.

## BEMERKUNGEN

### Desk Setup (Konsoleinrichtung)

Während das Desk Setup Fenster auf dem Bildschirm angezeigt wird werden die Funktionstasten (F1-F8) deaktiviert. Daher ist es nicht möglich einen der anderen Bildschirme (Speicherplätze, Submaster, Cueline etc.) während dieser Zeit aufzurufen bis das Desk Setup entweder gespeichert oder abgebrochen wurde.

### Speichern des Desk Setup

Alle Veränderungen am Desk Setup (der Konsoleinrichtung) werden erst dann übernommen, wenn gespeichert wurde.

Es ist möglich eine Show zu starten während Sie sich im Desk Setup befinden aber den werden die DMX Ausgänge kurz angehalten sobald Sie das Desk Setup speichern.

### Tracking Modus

Wenn Sie den Tracking Modus aktiviert ('enabled') haben erscheint in der Informatinszeile am unteren Rand des Bildschirms der Hinweis "TRK".

### Ändern des Tracking Modus

Wenn Sie den Trackingmodus ein-/ausschalten hat dies auch Auswirkungen auf die Kreisdaten der programmierten Speicherplätze.





Figure 4 - 1: Channel Data Window (Graphical Format)

### Einführung

Das Kreisdatenfenster (Channel Data Window) wird auf dem Monitor angezeigt sobald Sie einen Kreis einrichten oder dessen Ausgangspegel justieren sowie bei der Vorschau und dem Editieren von Kreisdaten eines Speicherplatzes oder eines Submasters.

Das Kreisdatenfenster kann auf zwei verschiedene Arten dargestellt werden: als Säulendiagramm sowie rein numerisch. Die Wahl des Kreisdatenfensterdarstellung ist Teil der Desk Setup Optionen - siehe Kapitel 33 für weitere Einzelheiten.

Das Säulendiagrammfenster wird in der oberen, rechten Ecke des Monitors dargestellt und das numerische Datenfenster an der unteren Kante des Bildschirms, dort wo normalerweise das Kreisdatendisplay ist.

Das Kreisdatenfenster (CDW) besteht aus einer Kopfzeile ganz oben, einem Mittelabschnitt mit den Säulen oder der numerischen Anzeige für jeden der Kreise sowie ein Kommandozeilenbereich am unteren Ende des Fensters.

### Kopfzeile

Wenn sie das Kreisdatenfenster über die CHANNEL oder GROUP Tasten vom Memories-, Submaster-, CueLine-, DMX Ausgangs-, oder DMX Patch-Menü aus aufgerufen haben enthält die Kopfzeile die Worte "Edit Live - Channel Data" und enthält Soft-Tasten mit den Funktionen *Save Options (F5)*, *Proportional (F6)* oder *Incremental (F6)* sowie *Close (F8)*.

Wenn ein Speicherplatz vom Speicherplatz- oder CueLinefenster aus mit den EDIT LIVE, EDIT BLIND oder PREVIEW Tasten aufgerufen wurde enthält die Kopfzeile die Speicherplatznummer (zzgl. Stepnummer, Stepname oder Teilnummer bei den jeweiligen Speichertypen). Verschiedene Soft Tasten werden abhängig von der Fensteraufrufart und dem Speichertyp in der Kopfzeile dargestellt.

Wenn ein mit Kreisdaten beladener Submaster angewählt wird und das Kreisdatenfenster per EDIT LIVE, EDIT BLIND oder PREVIEW Taste geöffnet wurde enthält die Kopfzeile die Seite sowie die Submasternummer. Die genaue Zusammenstellung der Soft-Tasten hängt von der Art und Weise ab, wie Sie das Kreisdatenfenster aufgerufen haben.

Edit Live - Channel Data																														
Save Options (F5)															↔ Proportional(F6)															Close (F8)
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
50	50	50	50	50	50	0	0	0	0	80	80	80	80	80	0	0	0	0	0	F7	F7	F7	F7	F7	0	0	0	0	0	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	F1	F1	F1	F1	F1	F1	F1	F1	F1	F1	

Channel 11 Thru 15 At 80 Enter  
Channel 21 Thru 25 At Frame 7 Enter

Figure 4 - 2: Channel Data Window (Numeric Format)

## Kreisnummern

In beiden Darstellungsarten (Säulendiagramm sowie numerisch) werden die Kreisnummern in kleinen Kästchen angezeigt.

Die Kreisnummer erscheint oberhalb des Säulendiagrammpaares oder der zwei/drei numerischen Werte jedes einzelnen Kreises in der numerischen Darstellung.

Die Textfarbe der Kreisnummer gibt Aufschluß über den verwendeten Kreistyp. Die Textfarbe des Hintergrundes gibt Aufschluß darüber, ob der Kreis in den Speicherdaten inbegriffen ist und ob er gerade angewählt ist oder nicht. Dies lässt sich wie folgt zusammenfassen:

### Textfarben:

Steuerkreise (Brightness Ch.) - Schwarz  
Attributkreise - Grün

Farbwechslerkreise - Blau

### Hintergrundfarben:

Inbegriffen & nicht angewählt - Grau  
Inbegriffen & angewählt - Rot

Nicht inbegriffen & nicht angewählt - Dunkelgrau

Nicht inbegriffen & angewählt - Dunkelrot

## Säulendiagrammdarstellung

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

Wenn Sie Werte live (in Echtzeit) editieren zeigt die rechte Hälfte den programmierten Pegel des Kreises und ist gelb.

Wenn Sie blind editieren zeigt die rechte Hälfte den aktuellen Pegel des Kreises an und ist blau gefärbt. Wenn der Pegel dem vorprogrammierten entspricht oder die Daten gespeichert wurden wechselt die Farbe von Blau auf Gelb.

Der Kreiswert wird unter der Säule als Prozentwert oder DMX-Wert angezeigt, abhängig von der gewählten Option im Desk Setup.

Die Farbe des Kästchens mit dem Kreiswert deutet daraufhin ob der Kreis programmiert wurde und ob der aktuelle Wert dem programmierten Wert entspricht.

Echtzeiteditierung - unprogrammierte Kreise werden grau dargestellt, programmierte Kreise gelb wenn der programmierte Wert dem aktuellen Wert entspricht ansonsten grün.

Blindeditierung - unprogrammierte Kreise werden grau dargestellt, programmierte Kreise gelb wenn der programmierte Wert dem aktuellen Wert entspricht ansonsten blau.

Bei Multi-Part Lichtstimmungen werden Kreise, welche in anderen Teilen programmiert wurden, Orange dargestellt.

## Numerische Anzeige

Wenn die rein-numerische Darstellungsweise in den Desk Setup Optionen gewählt wurde werden die Kreisdaten durch zwei bis drei Zahlen dargestellt.

Die erste Zahl ist die Kreisnummer, die zweite ist der aktuelle Ausgabepiegel des Kreises und die dritte ist der programmierte Pegel (wird nur dargestellt, wenn Sie einen Speicherplatz oder Submaster editieren/vorschauen).

Der Ausgabe- und programmierte Pegel der Kreise wird wahlweise als Prozentwert oder als DMX Wert dargestellt. Die Farben der Kästchen, welche die Kreiswerte enthalten, entsprechen denen der Säulendarstellung im vorherigen Abschnitt.

## Topset Kreise

Wenn ein Kreis als Topset definiert wurde wird eine grüne Linie über der Ausgabesäule in Höhe des Topset-Pegels angezeigt und der Ausgabewert wird in rot statt normalerweise schwarz angezeigt.

## Kommandozeilenbereich

Der Kommandozeilenbereich wird bei der Kreisselektion und zur Eingabe von Pegeldaten durch den Anwender über den Ziffernblock oder die externe Tastatur genutzt.

Sobald Sie die ENTER Taste drücken um einen Befehl auszuführen, das Eingaberad drehen oder die ON Taste drücken wird die Anzeige im Kommandozeilenbereich gelöscht.



Figure 4 - 3: Memory Control Buttons and Numeric Keypad

## Kreise anwählen

Individuelle Kreise, Kombinationen oder Gruppen von Kreisen können über den Ziffernblock und die entsprechenden Tasten der Gerätefront angewählt werden.

Sie können Kreise auch anwählen (und abwählen) indem Sie mit der linken Maustaste auf sie im Kreisdatenfenster klicken.

Die ASSOCIATED CHANNEL Taste wird dazu verwendet einen angewählten Kreis abzuwählen und statt dessen den ihm zugewiesenen Kreis anzuwählen.

Die momentan angewählten Kreise werden auf einem roten Hintergrund im Kreisdatenfenster angezeigt.

## Kreise abwählen

Die EXCEPT Taste wird dazu verwendet einen einzelnen Kreis abzuwählen.

### EXCEPT 7

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

### EXCEPT 7 THRU 10

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

## Kreispegel einstellen

Es gibt mehrere Möglichkeiten den Kreispegel einzustellen:

- Über den Ziffernblock sowie die entsprechenden Tasten der Gerätefront
- Über die Zifferntasten sowie die entsprechenden Tasten der externen Tastatur.
- Über das Dateneingaberad der Gerätefront.
- Über die Maus im Kreisdatenfenster.

Die neuen Kreispegel werden im Kreisdatenfenster angezeigt wenn Sie die ENTER oder ON Taste drücken, das Dateneingaberad bewegen oder Sie die Maus dazu verwenden den Pegel zu justieren.

Die neuen Kreispegel werden live (in Echtzeit) auf dem DMX ausgegeben wenn Sie die Kreisdaten live editieren.

Wenn Sie blind editieren hat dies auf den DMX keinen Einfluß.

Die folgenden Abschnitte enthalten Beispiele wie Sie die verschiedenen Regelmöglichkeiten dazu verwenden benötigte Kreise anzuwählen und deren Pegel zu justieren.

Die Programmierung der Farbwechsler erfolgt später in diesem Kapitel.

Alle Beispiele dieses Kapitels verwenden das Double Digit Percentage Format ('Zwei-Ziffer-Prozent-Anzeige'). Für weitere Einzelheiten zum Thema Pegel eingabe lesen Sie bitte Kapitel 11 11.

## Einstellen eines einzelnen Kreises

### 1 @ 50 ENTER

Setzt den Pegel von Kreis 1 auf 50%.

### Die AND Taste

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

### 1 AND 3 AND 5 @ 50 ENTER

Setzt den Pegel der Kreise 1,3 und 5 auf 50%.

### Die THRU Taste

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

### 1 THRU 6 @ 50 ENTER

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

### 11 THRU 8 @ 75 ENTER

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

### Die EXCEPT Taste

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

### 1 THRU 6 EXCEPT 4 @ 0 ENTER

Setzt den Pegel der Kreise 1,2,3,5 und 6 auf 0%.

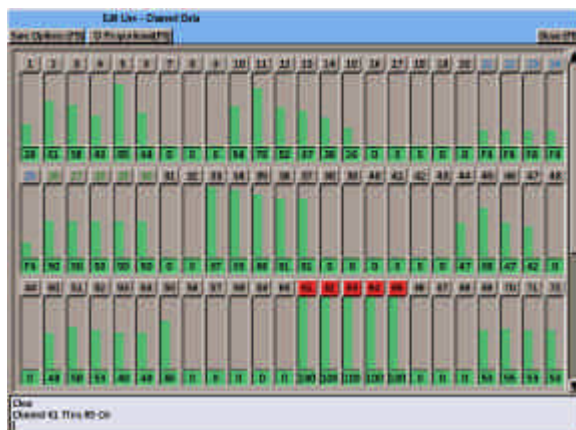


Figure 4 - 4: Channel Data Window

## Die GROUP Taste

Die GROUP Taste wird dazu verwendet eine vorprogrammierte Gruppe von Kreisen und deren zugehörige programmierten Pegel anzuwählen. Bitte lesen Sie auch den Abschnitt über Gruppen in diesem Kapitel um das Verständnis zu vertiefen.

## Kreispegel auf Null setzen

Sie können die ENTER Taste als schnelle Methode dazu verwenden den Pegel der angewählten Kreise auf Null zu setzen.

**CHANNEL 1 ENTER**  
**CHANNEL 5 AND 6 ENTER**  
**CHANNEL 11 THRU 20 ENTER**

## Kreispegel auf Maximum setzen

Sie können die @ Taste als schnelle Methode dazu verwenden den Pegel der angewählten Kreise auf Maximum zu setzen.

**CHANNEL 1 @@**  
**CHANNEL 5 AND 6 @@**  
**CHANNEL 11 THRU 20 @@**

## Die ON Taste

Sie können die ON Taste als schnelle Methode dazu verwenden die angewählten Kreise anzuschalten (ON - siehe Desk Setup).

**CHANNEL 21 ON**

Schaltet Kanal 21 Ein (ON).

## Kreisdaten aus einem Speicherplatz hinzufügen

Die Konsole bietet die Möglichkeit Kreisdaten aus einem weiteren programmierten Speicherplatz in das Kreisdatenfenster zu laden.

**MEMORY <n> @ <x> ENTER**

Die Werte der programmierten Steuerkreise im Speicherplatz <n> werden mit dem Wert x% multipliziert und dann zu den Kreisdaten im Kreisdatenfenster auf einer HTP Basis hinzuaddiert.

Die Werte der programmierten Attribut- und Farbwechslerkreise im Speicherplatz <n> werden direkt in den jeweiligen Kreis des Kreisdatenfensters kopiert und überschreiben so die Originalwerte.

Sollte es sich bei dem programmierten Speicherplatz um ein Lauflicht, Sound-to-Light oder Ripplesound Speicherplatz handeln werden die Speicherdaten des ersten Steps verwendet.

Wenn es sich bei dem angegebenen Speicherplatz um eine Multi-Part Lichtstimmung handelt werden alle programmierten Teile des Speicherplatzes kombiniert und dann wie oben beschrieben dem Kreisdatenfenster hinzugefügt.

Wenn es sich um einen ungültigen oder unprogrammierten Speicherplatz handelt wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben und die Kreiswerte des Kreisdatenfensters werden nicht beeinflusst.

## Kreisdaten aus einem Submaster hinzufügen

Die Konsole bietet die Möglichkeit Kreisdaten eines Speicherplatzes oder eines Submasters auf einen weiteren Submaster zu laden und diese im Kreisdatenfenster anzuzeigen.

**SUBMASTER <p-s> @ <x> ENTER**

Die Werte der programmierten Steuerkreise in den Kreisdaten oder eines auf einen Submaster transferierten Speicherplatzes werden um x% multipliziert und dem Kreisdatenfenster auf HTP Basis hinzuaddiert.

Die Werte der programmierten Attribut- und Farbwechslerkreise in den Kreisdaten oder eines auf einen Submaster transferierten Speicherplatzes werden direkt in den jeweiligen Kreis des Kreisdatenfensters kopiert und überschreiben so die Originalwerte

Sollte es sich bei dem auf den Submaster übertragenen Speicherplatz um ein Lauflicht, Sound-to-Light oder Ripplesound Speicherplatz handeln werden die Speicherdaten des ersten Steps verwendet.

Wenn es sich um einen ungültigen Submaster handelt oder dieser keine Kreisdaten oder übertragenen Speicherplatzdaten enthält wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben und die Kreiswerte des Kreisdatenfensters werden nicht beeinflusst.

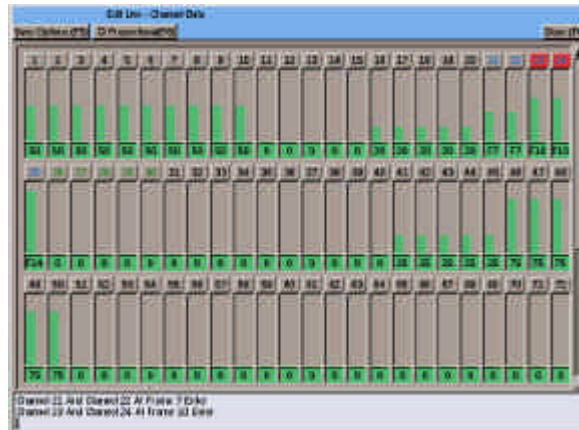


Figure 4 - 5 : CDW Showing Scroller Channels

## Verwendung des Dateneingaberades

Sie können das Dateneingaberad dazu verwenden die Pegel von ausgewählten Kreisen zu justieren. Die Soft-Taste in der Kopfzeile des Kreisdatenfensters (oder F6 auf der Gerätefront oder der externen Tastatur) schaltet zwischen inkrementalem oder proportionalem Editierungsmodus um. Der Text auf der Soft-Taste gibt über den verwendeten Modus Aufschluß.

## Inkrementale Editierung

Wenn Sie den inkrementalen Editiermodus ausgewählt haben werden alle ausgewählten Kreise exakt um den selben Wert verändert.

## Proportionale Editierung

Wenn Sie den proportionalen Editiermodus ausgewählt haben werden alle ausgewählten Kreise proportional um den selben Wert verändert.

## Verwendung der Maus

Sie können die Maus dazu verwenden den Pegel jedes Kreises dadurch zu verändern indem Sie mit der Maus in die Säulendarstellung klicken oder einen Kreisdatenwert anklicken und halten und dann die Maus hoch und runter bewegen.

Wenn zur Zeit mehr als ein Kanal ausgewählt ist werden alle ausgewählten Kreise um den gleichen Grad verändert wie der aktuell editierte.

## Farbwechslerkreise

Farbwechslerkreise können über die Frame Nummer oder den tatsächlichen Prozent- oder DMX-Wert über den Ziffernblock und die entsprechenden Tasten, das Dateneingaberad oder die Maus programmiert werden.

## Programmierung von Farbwechslern über die Frame Nummer

Ein Farbwechslerkreis oder eine ausgewählte Gruppe von Farbwechslerkreisen kann über den Ziffernblock und die weiteren entsprechenden Tasten wie folgt auf einen bestimmten Step gesetzt werden:

Wählen Sie den gewünschten Kreis an, geben Sie @ gefolgt von der Frame Nummer ein und drücken Sie ENTER, z.B.:

**CHANNEL X @ <frame nr> ENTER**

**CHANNEL X AND Y @ <frame nr> ENTER**

**CHANNEL X THRU Y @ <frame nr> ENTER**

Diese Schreibweise funktioniert nur wenn alle ausgewählten Kreise Farbwechsler sind. Das Schlüsselwort **FRAME** wird in der Kommandozeile hinter @ angegeben um darauf hinzuweisen, daß die nächste eingegebene Zahl eine Framenummer ist.

Wenn die eingegebene Frame Nummer zu hoch für einen Farbwechslerkreis ist wird der Kreis auf den höchst möglichen Wert eingestellt.

## Programmierung von Farbwechslern über den Wert

Farbwechslerkreise können auch über den Ziffernblock, das Dateneingaberad die Maus oder die nun folgenden Methoden auf jeden Prozent- oder DMX-Wert eingestellt werden:

Wenn es sich bei den ausgewählten Kreisen um eine Kombination aus Farbwechsler- und anderen Kreistypen handelt wird die hinter dem @ eingegebene Zahl als Prozent- oder DMX-Wert (je nach aktuell im Desk Setup ausgewählter Option) übernommen, z.B.:

**CHANNEL X AND Y @ <wert> ENTER**

**CHANNEL X THRU Y @ <wert> ENTER**

Wählen Sie benötigten Farbwechslerkreise an und justieren Sie deren Pegel über das Dateneingaberad oder die Maus.

Wählen Sie benötigten Farbwechslerkreise an und drücken Sie die ON Taste. Die ausgewählten Kreise werden auf den vorprogrammierten Wert der ON Taste gesetzt.

## Darstellung der Farbwechslerwerte

Wenn der aktuelle Wert eines Farbwechslerkreises dem Wert eines bestimmten Frames entspricht wird dies als **F <nr>** angezeigt ansonsten wird der tatsächliche Prozent- oder DMX-Wert angezeigt.

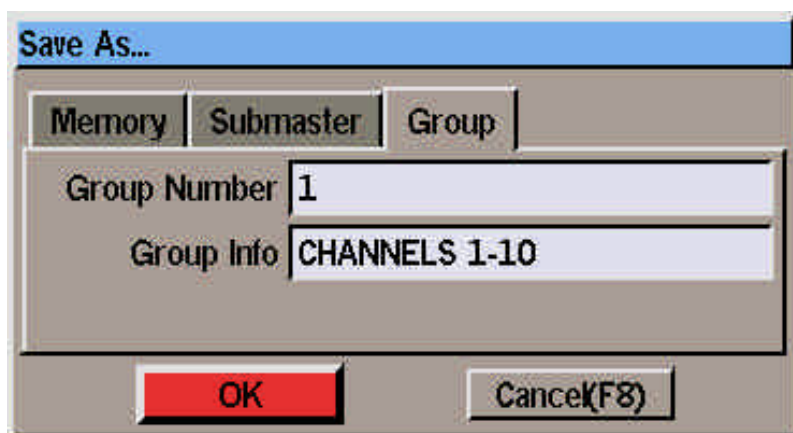


Figure 4 - 6 : Save As Window (Group)

## Gruppen (Groups)

Die Illusionkonsole bietet 20 (30) anwenderspezifische Gruppen.

Sie können Gruppen aufzeichnen und dann verwenden wenn Sie Kreisdaten in den Speicherplätzen oder den Submastern programmieren.

Eine Gruppe besteht aus einer Reihe angewählter Kreise und deren programmierter Pegel (z.B. Kanäle 1-5 bei 50%).

Gruppen werden wie in den folgenden Abschnitten programmiert und im Kreisdatenfenster verwendet:

## Programmieren einer Gruppe

Sie können die Kreisdaten der angewählten Kreise vom Kreisdatenfenster aus in einer Gruppe speichern.

Wenn Sie einen Lauflicht-, Sound-to-Light oder Ripplesoundspeicherplatz editieren werden die Kreisdaten des aktuellen Step in der spezifizierten Gruppe gespeichert.

1. Verwenden Sie die STEP + oder STEP - Tasten dazu den benötigten STEP anzuwählen (falls benötigt).
2. Drücken Sie die SAVE AS ('Speichern unter') Taste der Gerätefront oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Kreisdatenfenster und wählen Sie aus dem Kontextmenü die SAVE AS Option aus. Danach wird das SAVE AS Fenster angezeigt.
3. Wählen Sie die GROUP Option an indem Sie die GROUP Taste drücken oder den GROUP Karteireiter anwählen.
4. Geben Sie die gewünschte Gruppennummer und (falls gewünscht) eine Textbeschreibung der Gruppe im Group Info Feld ein und klicken Sie auf die OK Taste im Fenster.

Wenn die spezifizierte Gruppe nicht programmiert ist werden die Kreisdaten in die Gruppe gespeichert und das Fenster schließt sich.

Wenn die spezifizierte Gruppe bereits existiert wird eine Warnmeldung ausgegeben. Wählen Sie, je nach Wunsch, *Overwrite* ('Überschreiben') oder *Cancel* ('Abbruch').

## Verwenden von Gruppen im Kreisdatenfenster

Eine vorprogrammierte Gruppe kann dem Kreisdatenfenster wie folgt hinzugefügt werden:

Um die, in einer Gruppe definierten, Kreise auf Ihre programmierten Werte einzurichten geben Sie das folgende Kommando ein:

**GROUP <n> @ 100 ENTER** oder  
**GROUP <n> ON** oder  
**GROUP <n> @@**

Wobei <n> die Gruppennummer ist.

Um die, in einer Gruppe definierten, Kreise proportional zu Ihrem programmierten Wert einzustellen geben Sie das folgenden Kommando ein:

**GROUP <n> @ <p> ENTER**

Wobei <n> die Gruppennummer und <p> der gewünschte proportionale Wert ist (z.B entspricht 50 im Double Digit Prozent Modus 50%).

Die Steuerkreise, welche in Gruppe n zusammengefasst wurden, werden um den angegebenen proportionalen Wert multipliziert und in das Kreisdatenfenster kopiert (Sie werden nicht nach der HTP Basis gemischt).

Die Attribut- und Farbwechslerkreise, welche in Gruppe n zusammengefasst wurden, werden direkt in das Kreisdatenfenster kopiert und überschreiben so die vorherigen Werte.



Figure 4 - 7: Preview Groups Window

## Verwendung des Dateneingaberades

Wenn Sie dem Kreisdatenfenster wie im vorhergehenden Abschnitt eine Gruppe hinzugefügt haben werden die in der Gruppe programmierten Kreise im Kreisdatenfenster dargestellt.

Jetzt können Sie das Dateneingaberad dazu verwenden die Pegel der angewählten Kreise whalweise inkrementell oder proportional (je nach aktuellem Editiermodus) einzustellen. Den aktuellen Editiermodus gibt die entsprechende Soft-Taste in der Kopfzeile wider.

## Anwählen von Gruppenkreisen

Sie können auch die in einer Gruppe zusammengefassten Kreise anwählen ohne deren programmierten Werte zu verwenden:

Geben Sie die Gruppennummer in die Kommandozeile ein und bewegen Sie das Dateneingaberad, z.B:

### GROUP 1 <Dateneingaberad>

Die Kreise in Gruppe 1 werden angewählt und das Bewegen des Dateneingaberades verändert deren Werte inkrementell oder proportional (je nach dem in der Kopfzeile angegebenen Modus).

## Gruppe vorschauen (Previewing Groups)

Diese Funktion steht Ihnen nur im Kreisdatenfenster zur Verfügung und zeigt an, welche Gruppen momentan auf der Konsole programmiert werden.

1. Vergewissern Sie sich, daß der Kommandozeilenbereich leer ist.
2. Drücken Sie die PREVIEW Taste, gefolgt von der GROUP taste auf der Gerätefront. Es erscheint ein Fenster, welches die Nummer und Informationen über jede der programmierten Gruppen der Konsole enthält.
3. Drücken Sie ENTER oder klicken Sie auf die OK Taste um das Fenster zu schließen und zum Kreisdatenfenster zurückzukehren.

## Anzeigen von Gruppendaten

Die angewählten Kreise sowie deren Pegel in einer Gruppe können Sie betrachten indem Sie einen Desk Setup Report erstellen - siehe auch den Reporte Abschnitt im Kapitel 3 3 für weitere Einzelheiten.

## BEMERKUNGEN

### Aufzeichnen von Gruppendaten

Wenn Sie Kreisdaten live (in Echtzeit) editieren werden die Ausgabepegel der angewählten in der Gruppe gespeichert. Wenn Sie Kreisdaten blind editieren werden die programmierten Werte der angewählten Kreise in die Gruppe gespeichert.

Die Eingabe einer Gruppennummer gefolgt von ENTER im Save AS Fenster wählt automatisch die OK Option an. Daher speichert das Kommando GROUP <n> ENTER die angewählten Kreise und deren aktuelle Werte in die Gruppe n.

### Angewählte Kreise und Gruppenkreise

Die Konsole unterscheidet zwischen manuell (per Ziffernblock, Tastatur oder Maus) und automatisch angewählten Kreisen (automatisch z.B. weil Sie Teil einer Gruppe sind). Dies hat auch Auswirkungen darauf, ob ein Kreis auf einen absoluten Wert oder einen proportionalen Wert seines Speicherwertes gesetzt wird.

Wenn die Kommandozeile sowohl eine Kreis- als auch eine Gruppenauswahl enthält sind die folgenden Resultate durch die Reihenfolge der Kommandos beeinflußt, wobei das letzte Kommando als erstes abgearbeitet wird.

Beispiel: Gruppe 1 ist programmiert mit den Kreisen 6-10 bei einem Wert von 80% und das folgende Kommando wird eingegeben:

```
CHANNEL 1 THRU 10 AND GROUP 1 @ 50  
ENTER
```

Die Kreise 1-5 werden auf einen Wert von 50%, die Kreise 6-10 auf einen Wert von 40% (also 50% des programmierten Gruppenwertes) gesetzt.



Figure 4 - 8: Channel Info Window

## Entprogrammieren von Kreisen

Um Kreise in einem Teil einer Speicherplatzes zu entprogrammieren (Daten löschen) wählen Sie die zu entprogrammierenden Kreise an und drücken @ CLEAR auf der Gerätefront.

Wenn z.B. die Kreise 1 bis 10 programmiert wurden und Sie folgendes eingeben:

**1 THRU 5 @ CLEAR**

werden die Werte der Kreise 1-5 auf Null gesetzt (und als unprogrammiert gekennzeichnet werden) wobei die Werte der Kreise 6-10 unberührt bleiben.

## Zurücknehmen und Wiederholen von Editierungen

Die UNDO EDIT (Editierung zurücknehmen) und REDO EDIT (Editierung wiederholen) der Gerätefront können dazu verwendet werden Kreisveränderungen im Kreisdatenfenster zurückzunehmen oder erneut durchzuführen.

Drücken der UNDO EDIT Taste führt dazu, daß die letzte Editierung des Kreises zurückgenommen wird. Der Text "UNDO" erscheint in der Kommandozeile des Kreisdatenfensters.

Wenn Sie mehrmals die UNDO EDIT Taste nacheinander drücken werden immer mehr Editierungsschritte zurückgenommen, bis Sie am letzten Speicherpunkt oder der maximalen Anzahl der zurücknehmbaren Schritte (20) angelangt sind.

Wenn Sie die REDO EDIT Taste drücken wird die letzte UNDO Editierung des Kreises noch einmal wiederholt und so der Originalzustand vor dem letzten UNDO wiederhergestellt. Der Text "REDO" erscheint in diesem Fall in der Kommandozeile des Kreisdatenfensters.

## Kreisinformationen anzeigen

Diese Funktion erlaubt es Ihnen Daten eines angewählten Kreises vorübergehend anzuzeigen während das Kreisdatenfenster aktiv ist.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Kreisnummer im Kreisdatenfenster. Das *Channel Info* ('Kreis Information') Fenster wird angezeigt und enthält Informationen über den ausgewählten Kreis. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie ENTER um das Fenster zu schließen.

## Schließen des Kreisdatenfensters

Das Kreisdatenfenster wird normalerweise mit der Close Taste in der Kopfzeile geschlossen, indem Sie F8 drücken oder indem Sie Kreisdaten in einem Speicherplatz, Submaster oder einer Gruppe speichern.

Wenn das Kreisdatenfenster ursprünglich über die CHANNEL oder GROUP Tasten geöffnet wurde und die Kreispegel live editiert wurden bleiben diese Pegel an den Ausgängen anliegend wenn das Kreisdatenfenster ohne zu speichern geschlossen wurde.

Diese vorübergehenden Editierungen an den Ausgabepegeln bleibt so bis die Ausgänge entweder via Playback X, Playback A/B oder die Submaster verändert werden.

## BEMERKUNGEN

### Alle Kreise mit einem Wert ungleich Null anwählen

Wenn sich im Kommandozeilenbereich keine Einträge befinden und Sie ENTER ENTER eingeben werden alle angewählten Kreise abgewählt und alle Steuerkreise mit einem Wert ungleich Null angewählt.

Wenn Sie live editieren werden alle Ausgangskreise mit einem Wert ungleich Null angewählt. Wenn Sie blind editieren werden alle programmierten mit einem Wert ungleich Null angewählt.

### Kommandos löschen

Benutzen Sie die Cursor Links Taste um Einträge in der Kommandozeile des Kreisdatenfensters zu löschen.

### Undo (Zurücknehmen) / Redo (Wiederholen) von Editierungen

Es ist nicht möglich Kreiseditierungen, welche über mehrere Steps oder Teile eines Speicherplatzes verstreut sind, zurückzunehmen oder zu wiederholen weil es dazu nötig wäre vorher alle Kreiseditierungen zu speichern oder zu verwerfen (womit ein UNDO/REDO unmöglich wird).

### Speichern von Kreisdaten

Wenn Sie das Kreisdatenfenster geöffnet haben weil Sie einem Speicherplatz oder einen Submaster editiert haben stehen sowohl die *Save* ('Speichern') als auch die *Save As* ('Speichern unter') zur Verfügung.

Wenn Sie das Kreisdatenfenster über die CHANNEL Taste geöffnet haben steht Ihnen nur die *Save As* ('Speichern unter') Option zur Verfügung.



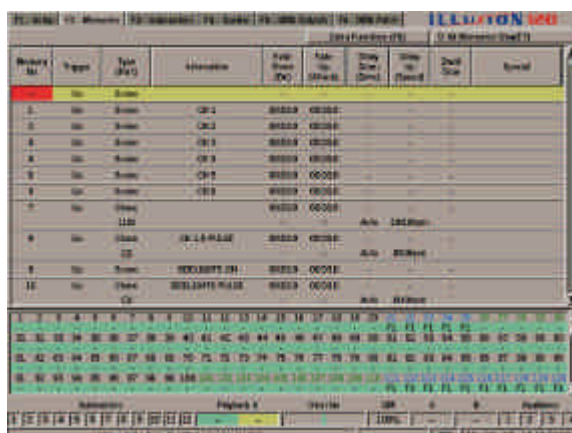


Figure 5 - 1: Memories Screen

### Einführung

Die Konsole bietet bis zu 400 programmierbare Speicherplätze. Die verschiedenen Speicherplatztypen sind:

- Lichtstimmung
- Multi-Part Lichtstimmung
- Lauflicht
- Sound-to-Light
- Ripplesound
- All-Fade (nur Tracking)

### Speicherplatznummern

Speicherplatznummern können ganze Zahlen (1, 2, 3 ...) oder Dezimalzahlen in US-Schreibweise (z.B. 1.1, 1.2) annehmen. So können Sie auch bis zu 9 Speicherplätzen zwischen 2 ganzen Zahlen einfügen. Der mögliche Zahlenbereich reicht von 0.1 bis 999.9.

### Speicherplatz Null

Speicherplatz Null ist ein bestimmter Lichtstimmungsspeicherplatz mit einem Go Tasten Trigger. Die Delay-, Ein-/Ausblend- sowie Haltezeit stehen auf Null und alle Kreise haben einen Pegel von 0%. In den Speicherplatz- und Cueline-Fenstern erscheint als Speicherplatznummer "-".

Sie können Speicherplatz Null wie jeden anderen Speicherplatz anwählen, auf einen Submaster übertragen oder kopieren aber nicht editieren, vorschauen oder löschen.

Wenn die Wiedergabe über Playback X, Playback A/B oder einen Submaster erfolgt hat dies nur Einfluß auf die Steuerkanäle

### Speicherplatzbeschränkungen

Die Konsole hat eine maximale Kapazität für 400 Speicherplätze.

Die verschiedenen Speicherplatztypen beanspruchen unterschiedlich viel Speicherplatz.

Ein Lichtstimmungsspeicherplatz beansprucht 1 Speicherblock. Ein Multi-Part Lichtstimmungsspeicherplatz beansprucht einen Block pro Teil (max. 8). Ein Lauflichtspeicherplatz benötigt einen Block pro Step (max. 99), Ripplesound und Sound-to-Light benötigen jeweils 4 Blocks (einen pro 'Step').

Daher reduziert sich die Anzahl der möglichen Speicherplätze entsprechend wenn andere Speicherplätze als Lichtstimmungen programmiert werden.

Wenn die Konsolenkapazität beispielsweise 400 Lichtstimmungen oder 100 Sound-To-Light Speicherplätze oder 40 Zehn-Schritt Lauflichter beträgt sollte man darauf achten, daß die Gesamtzahl der verfügbaren Speicherblöcke von 400 nicht überschritten werden kann.

### Warnung bei wenig Speicherplatz

Die Konsole überwacht die Anzahl der verwendeten Blöcke. Die Speicherstandsanzeige der Informationsleiste (neben der Zeit und dem Datum) zeigt die Anzahl der noch verfügbaren Blöcke an.

Wenn die Anzahl der verfügbaren Speicherblöcke unter 10% sinkt färbt sich die Speicherstandsanzeige rot. Wenn keine Blöcke mehr übrig sind blinkt die Anzeige rot..

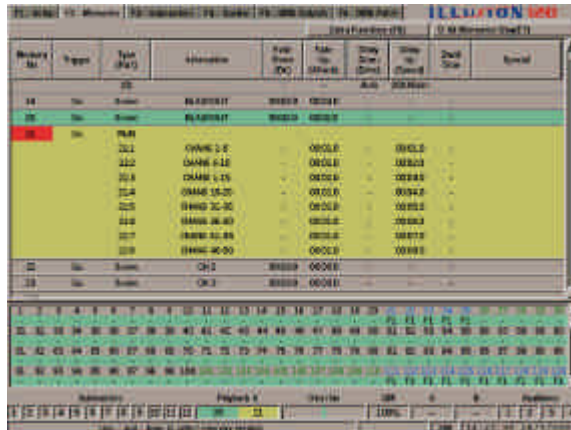


Figure 5 - 2: Memories Screen showing Multi-Part Scene Memory

## Speicherplätze - allgemeine Daten

Die folgenden Daten bieten alle Speicherplätze, unabhängig von Ihrem Speicherplatztyp.

- Speicherplatznummer
- Speicherplatztyp (Memory type) - man kann einen Speicherplatz als Lichtstimmung, Multi-Part Lichtstimmung, Lauflicht, Sound-to-Light oder Ripplesound definieren.
- Information - Eine kurze Beschreibung des Speicherplatzes (bis zu 30 Zeichen).
- Trigger - bestimmt, ob ein Speicherplatz automatisch, von der GO Taste oder zu einem festgelegten Zeitpunkt getriggert wird (z.B. 12.30 Uhr).
- Delay Down Zeit (Abblendverzögerung) - Die Verzögerung, bevor der vorherige Speicherplatz auszublenden beginnt sobald der Speicherplatz getriggert wurde.
- Fade Down Time (Ausblendzeit) - Die benötigte Zeit den vorherigen Speicherplatz auszublenden..
- Delay Up Time - Die Verzögerung, bevor der vorherige Speicherplatz einzublenden beginnt nachdem der Speicherplatz getriggert wurde.
- Fade up Time - Einblendzeit - Die Zeit, die benötigt wird um einen Speicherplatz einzublenden.
- Dwell Time - Haltezeit - Die Zeit zwischen der Vollendung der Überblendung und dem Triggerpunkt des nächsten Speicherplatzes.

## Lichtstimmungsspeicherplatz (Scene Memory)

Ein Lichtstimmungsspeicherplatz verfügt über alle gemeinsamen Daten sowie einem einzelnen Set mit Kreisdaten.

## Multi-Part Lichtstimmungsspeicherplatz (MP Scene Memory)

Ein Multi-Part Lichtstimmungsspeicherplatz kann bis zu 8 Teile enthalten.

Der Speicherplatz enthält alle grundsätzlichen Daten - nur, daß jeder Teil über eigene Informationen, Übergangs- und Haltezeiten und ein Kreisdatenset verfügt.

## Lauflichtspeicherplatz (Chase Memory)

Ein Lauflichtspeicherplatz besteht aus einer Anzahl Steps (max. 99), von denen jeder Kreisdaten enthält. Er bietet ferner folgende Modifizierer:

- Direction (Richtung) - Die Reihenfolge, in welcher die Schritte ausgegeben werden (Vorwärts, Rückwärts oder Ping-Pong).
- Attack - Der Übergang zwischen jedem Step (Snap, Slow Attack, Slow Decay oder Crossfade).
- Drive - Die Methode, nach welcher das Lauflicht arbeitet (Auto, Vari, Bass oder Manuell).
- Chase Speed (Lauflichtgeschwindigkeit) - Die Grundgeschwindigkeit des Lauflichts (1 - 600 BPM).

## Sound-to-Light Speicherplatz

Ein Sound-to-Light Speicherplatz besteht aus 4 definierten Schritten/Steps (Lo, Lo-Mid, Hi-Mid und Hi) von denen jeder ein Kreisdatenset enthält.

Zusätzlich zu den grundsätzlichen Daten enthält ein Sound-to-Light Speicherplatz die folgenden Modifizierer:

- Attack - bestimmt, wie die Ausgabe der zugeführten Wellenform des Eingangs am Ausgang folgt.
- Speed (Geschwindigkeit) - bestimmt, wie schnell der Ausgang auf Veränderungen der zugeführten Wellenform reagiert.

## Ripplesound Speicherplatz

Ein Ripplesound Speicherplatz besteht aus 4 definierten Steps (Band 1, Band 2, Band 3 und Band 4), von denen jedes ein Set Kreisdaten enthält.

Zusätzlich zu den grundsätzlichen Daten bietet ein Ripplesound Speicherplatz folgende Modifizierer:

- Attack - bestimmt, wie die Ausgabe der zugeführten Wellenform des Eingangs am Ausgang folgt.
- Speed (Geschwindigkeit) - bestimmt, wie schnell der Ausgang auf Veränderungen der zugeführten Wellenform reagiert.

## All-Fade Lichtstimmung ('alles ausblenden')

Dieser Speicherplatztyp steht nur zur Verfügung, wenn Sie Tracking aktiviert haben. Er entspricht dem Lichtstimmungsspeicherplatz programmiert aber alle Kreise.

Memory No.	Type	Name	Address	Sub-Address	Sub-Address 2	Sub-Address 3	Sub-Address 4	Sub-Address 5	Sub-Address 6	Sub-Address 7	Sub-Address 8	Sub-Address 9	Sub-Address 10	Sub-Address 11	Sub-Address 12	Sub-Address 13	Sub-Address 14	Sub-Address 15	Sub-Address 16
1	DMX	Scene	CP1	0000	0000														
2	DMX	Scene	CP1	0000	0000														
3	DMX	Scene	CP1	0000	0000														
4	DMX	Scene	CP1	0000	0000														
5	DMX	Scene	CP1	0000	0000														
6	DMX	Scene	CP1	0000	0000														
7	DMX	Scene	CP1	0000	0000														
8	DMX	Scene	CP1	0000	0000														
9	DMX	Scene	CP1	0000	0000														
10	DMX	Scene	CP1	0000	0000														

Figure 5 - 3: Memories Screen

## Ganze und teilweise Speicherplätze (Full and Partial Memories)

Bei einem ganzen (Full) Speicherplatz werden alle Pultkreise in den Speicherplatz aufgezeichnet. Es ist nicht nötig vorher alle Kreise einzurichten. Jene Kreise, welche nicht eingerichtet wurden, werden mit ihren aktuellen Werten übernommen wenn Sie live editieren oder mit Ihren programmierten Werten wenn Sie blind editieren.

Bei einem teilweisen Speicherplatz werden nur jene Kreise programmiert, welche im Speicherplatz aufgezeichnet werden/wurden. Unprogrammierte Kreise werden als transparent angesehen (sie behalten also Ihren vorherigen Pegel bis durch einen weiteren Speicherplatz verändert werden).

Das Kreisdatenfenster zeigt an, welche Kreise programmiert bzw. unprogrammiert sind.

Die Konsolensoftware bestimmt automatisch, ob ein Speicherplatz ganz oder teilweise aufgezeichnet wird:

Wenn Tracking aktiviert wurde werden alle Speichertypen (ausser den All Fade Scenes, wo alle Kreise aufgezeichnet werden) als teilweise Speicherplätze aufgezeichnet.

Wenn Tracking deaktiviert wurde werden alle Multi-Part Lichtstimmungen als teilweise Speicherplätze und alle restlichen Speicherplatztypen als ganze Speicherplätze aufgezeichnet.

## Kreise entprogrammieren

Die Möglichkeit Kreise zu 'entprogrammieren' steht nur bei teilweisen Speicherplätzen zur Verfügung.

Wenn Sie Tracking aktiviert haben oder Multi-Part Lichtstimmungen programmieren kann es notwendig werden Kreise entzuprogrammieren um sie transparent zu machen.

Um Kreise zu entprogrammieren wählen Sie den Kreis auf normale Art an und drücken dann die @ und CLEAR Tasten der Gerätefront.

Wenn beispielsweise die Kreise 1-10 programmiert sind und Sie folgendes eingeben:

**1 THRU 5 @ CLEAR**

werden die Kreise 1 bis 5 entprogrammieren, die Kreise 6-10 werden nicht verändert.

## Ausgeschlossene Kreise

Sie können einen Kreis im Desk Setup von den Speicherdaten ausschließen.

Sie können ausgeschlossene Kreise anwählen und Ihre Werte wie bei allen anderen Kreisen editieren.

Wenn Sie Kreisdaten in einem Speicherplatz sichern werden die auch die Daten der ausgeschlossenen Kreise mitgespeichert aber nicht an den DMX ausgegeben, wenn Sie Speicherdaten über Playback X, PPlayback A/B oder einen Submaster wiedergeben.

Wenn Sie Kreisdaten direkt auf einen Submaster geladen haben werden die ausgeschlossenen Daten mitgespeichert und auf dem DMX ausgegeben, wenn Sie einen Submaster aufziehen.



Figure 5 - 4: Enabling Tracking Mode in Desk Setup

## Tracking Modus

Bei aktiviertem Tracking Modus zeichnet die Konsole nur die Kreisdatenveränderungen zwischen zwei Speicherplätzen auf. Die Ausnahme sind wieder All Fade Scenes, bei welcher alle Kreise im Speicherplatz aufgezeichnet werden.

Daraus resultiert die Möglichkeit, daß sich bei der Editierung eines Speicherplatzes alle Veränderungen der Kreisdaten durch die folgenden Speicherplätze ziehen bis ein Speicherplatz aufgerufen wird indem die genannten Kreise bereits verändert werden.

## Programmieren von Speicherplätzen im Tracking Modus

Die Tracking Funktion dieser Konsole funktioniert durch die Kombination teilweiser Speicherplätze mit einer systematischen Programmierung:

Bevor Sie mit der Programmierung beginnen sollten Sie das Tracking in den Desk Setup Optionen einschalten (siehe Kapitel 3 für weitere Details).

Sie sollten nun die Speicherplätze in numerisch aufsteigender Reihenfolge programmieren. Da jeder Speicherplatz programmiert wird werden nur veränderte Kreise in den Speicherplatz aufgezeichnet (also auch als teilweise Speicherplätze gespeichert).

## Speicherplätze im Tracking Modus editieren

Bei aktiviertem Tracking Modus und modifizierten Kreisdaten ziehen sich die neuen Kreisdaten (bei der Wiedergabe) durch alle folgenden Speicherplätze bis zu dem Punkt, wo ein Speicherplatz bereits einen programmierten Wert für die Kreise enthält oder eine All-Fade Scene eintritt.

Bei dieser Methode werden nur die Kreisdaten des editierten Speicherplatzes verändert; folgende Speicherplätze werden nicht modifiziert.

## Wiedergabe von Speicherplätzen im Tracking Modus

Wenn Speicherplätze in aufsteigender Reihenfolge wiedergegeben werden dann behalten alle nicht gesondert programmierten Kreise den selben Wert bis Sie durch einen Speicherplatz verändert werden.

Wenn die Speicherplätze aus einer Sequenz heraus abgespielt werden hat dies nur auf die in einem Speicherplatz programmierten Kreise Einfluß.

## Tracking Aktivieren/Deaktivieren

**WARNUNG - Wenn der Tracking Modus nach der Programmierung von Speicherplätzen verändert wird hat dies auf die Speicherplatzdaten folgende Auswirkungen:**

Tracking von Deaktiviert (Disabled) auf Aktiviert (Enabled) geändert - Alle Kreise des Speicherplatzes und deren Steps werden als programmiert markiert.

Tracking von Aktiviert (Enabled) auf Deaktiviert (Disabled) geändert - Die Software geht in aufsteigender Reihenfolge durch jeden programmierten Speicherplatz und editiert alle unprogrammierten Kreise auf den letzten für diesen Kreis programmierten Wert. Bei Lauflicht-, Sound-to-Light-, und Ripplesound Speicherplätzen folgt die Software jedem Step in der ursprünglichen Reihenfolge. Alle Sprünge oder Schleifen des Speicherstapels werden ignoriert.

## BEMERKUNGEN

### Lauflichter im Tracking Modus

Bei aktiviertem Tracking werden die Werte jedes Kreises in jedem Step des Lauflichtspeicherplatzes gespeichert, aber ein Kreis wird nur dann als programmiert markiert, wenn der Wert dieses Kreises auch ausdrücklich geändert wurde. Daher wird ein Kreis bei jedem Step des Lauflichts entweder programmiert oder entprogrammiert.

Memory No	Trigger	Type (Part)	Information	Fade Down (Dir)	Fade Up (Attack)	Delay Down (Drive)	Delay Up (Speed)	Dwell Time	Special
--	Go	Scene		-	-	-	-	-	
1	Go	Scene	CH 1	00:03.0	00:03.0	-	-	-	
2	Go	Scene	CH 2	00:03.0	00:03.0	-	-	-	
3	Go	Scene	CH 3	00:03.0	00:03.0	-	-	-	
4	Go	Scene	CH 4	00:03.0	00:03.0	-	-	-	
5	Go	Scene	CH 5	00:03.0	00:03.0	-	-	-	
6	Go	Scene	CH 6	00:03.0	00:03.0	-	-	-	

Figure 5 - 5: Memories Screen showing Soft Function Buttons

## Das Speicherplatz ('Memories') Fenster

Das Speicherplatzfenster wird während der Programmierung, Editierung sowie der Wiedergabe von Speicherplätzen vom Speicherstapel benötigt.

Um das Speicherplatzfenster anzuzeigen drücken Sie die SCREEN FUNCTION Taste F2 oder klicken die Memories Taste mit der Maus an.

Die Speicherplatzdaten werden in Form einer Tabelle mit den Speicherplatznummern in numerisch-aufsteigender Reihenfolge dargestellt.

Unprogrammierte Speicherplätze, sofern angezeigt, sind mit einem Asterisk (\*) neben der Speicherplatznummer gekennzeichnet.

## Anzeigemodustaste (F7)

Die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE Taste F7 wird dazu verwendet zwischen den zwei unten aufgeführten Darstellungsmodi umzuschalten.

## All Memories/Stay ('Alle Speicherplätze/verbleiben')

Alle programmierten und unprogrammierten Speicherplätze werden auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn Sie die Show über die GO Taste starten folgt der Bildschirm nicht dem aktuellen und nächstem Speicherstand.

## Programmed Memories/Follow ('Programmierten SP/folgen')

Es werden nur programmierte Speicherplätze auf dem Bildschirm ausgegeben. Wenn Sie eine Show über die GO Taste abfahren folgt die Anzeige dem nächsten Speicherplatz des Speicherstapels.

## Extra-Funktionstaste (F8)

Die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F8 wird dazu verwendet ein Kontextmenü mit den zusätzlichen Funktionen *Insert* (Einfügen), *Jump To* ('Springe nach'), *Loops* (Schleifen), *Trigger Macro* sowie *Cancel* (Abbruch) aufzurufen. Mehr dazu später in diesem Kapitel sowie Kapitel 7.

## Speicherplatztypen

Die für die verschiedenen Speicherplätze angezeigten Daten beinhalten:

Bei allen Speicherplatztypen - die Speicherplatznummer, Typ, Informationstext, Verzögerungs-, Ein-/Ausblend- sowie Haltezeiten.

Bei Lauflichtspeicherplätzen - die Anzahl der Lauflicht-Steps wird unter dem Speichertyp angezeigt und die Modifizierer unter den Delay (Verzögerungs-) und Ein-/Ausblendzeiten.

Bei Ripplesound oder Sound-to-Light Speicherplätzen - die Modifizierer erscheinen unter den Delay (Verzögerungs-) und Ein-/Ausblendzeiten.

Bei Multi-Part Lichtszenenspeicherplätzen - die Informationen, Delay (Verzögerungs-), Ein-/Ausblend- sowie Haltezeiten (Dwell) jedes Teils werden auf einer separaten Zeile unterhalb der Hauptdaten angezeigt. Unprogrammierte Teile werden mit einem Asterisk (\*) neben der Teilnummer gekennzeichnet.

## Sprünge, Schleifen und Makro Trigger

Es gibt eine zusätzliche Special Spalte am Ende jedes Speicherplatzes, welche Informationen über Sprünge (Jmps), Schleifen (Loops) sowie den Speicherstapel und die Makro Trigger enthält (siehe Kapitel 7 für weitere Details).

## Aktueller und nächster Speicherplatz

Der aktuell wiedergegebene Speicherplatz wird durch einen grünen Indikatorbalken angezeigt.

Der nächste wiederzugebende Speicherplatz wird durch einen gelben Indikatorbalken angezeigt.

Das aktuell angewählte Feld der Speicherplatztabelle wird mit einem roten Cursor angezeigt.

## BEMERKUNGEN

### Zeitgesteuerte Trigger

Wenn der Speicherplatztrigger auf At Time gestellt wurde wird die aktuelle Zeit unter dem Trigger angezeigt.

### Null-Zeiten (Zero Transition)

Wenn eine Verzögerungs- (Delay), Ein-/Ausblend- oder Haltezeit (Dwell) auf Null gesetzt wurde erscheint im Speicherplatzfenster "-".

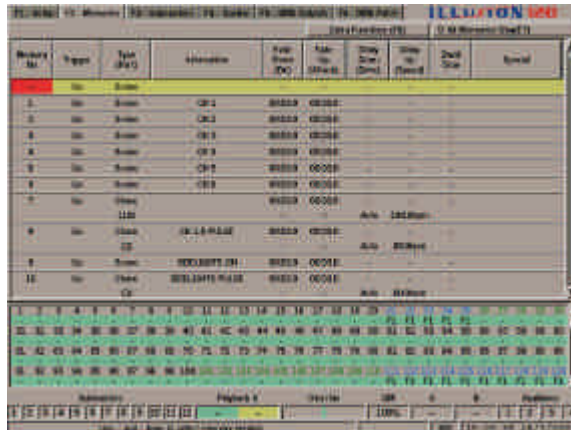


Figure 5 - 6: Memories Screen

## Programmieren von Speicherplätzen

Die folgenden Seiten erläutern die Programmierung mit verschiedenen Speicherplatztypen wie sie zuvor beschrieben wurde.

Die Unterschiede in den Optionen, Anzeigeweisen usw. zwischen dem Echtzeit- und SMPTE/MIDI Zeitformat werden am Ende dieses Kapitels beschrieben.

### Anwählen eines Speicherplatzes

1. Wenn das Speicherplatzfenster noch nicht auf dem Schirm ist rufen Sie es mit der BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F2 auf.
2. Verwenden Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F7 um alle benötigten Speicherplätze anzuwählen.
3. Wählen Sie den benötigten Speicherplatz nach einer der folgenden Methoden an:  
Verwenden Sie die Hoch und Runter Tasten der Gerätefront oder einer externen Tastatur um durch die Tabelle zu blättern.  
Drücken Sie die MEMORY Taste der Gerätefront, gefolgt von der gewünschten Speicherplatznummer und ENTER.  
Positionieren Sie den Mauszeiger über dem gewünschten Speicherplatz und drücken Sie die linke Maustaste.
4. Jedes Mal bewegt sich der Indikatorbalken zur angewählten Speicherplatznummer. @Column Break =

## Programmieren eines Lichtstimmungsspeicherplatzes

1. Wählen Sie einen unprogrammierten Speicherplatz an.
2. Bewegen Sie sich zum *Trigger* Feld - wählen Sie entweder die GO Taste, Automatic oder At Time als Trigger aus.
3. Bewegen Sie sich zum *Type* Feld und wählen Sie *Scene* (Lauflicht) falls nicht bereits angewählt.
4. Gehen Sie zum Informationsfeld und geben Sie eine Beschreibung ein.
5. Richten Sie Blend- und Halzezeiten des Speicherplatzes ein, indem Sie die Werte der *Delay Down*, *Fade Down*, *Delay Up*, *Fade Up* und *Dwell Time* Felder wie gewünscht ausfüllen.
6. Um die Daten des Speicherplatzes zu programmieren drücken Sie die EDIT LIVE oder EDIT BLIND Taste der Gerätefront oder aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste. Das Kreisdatenfenster öffnet sich.
7. Stellen Sie die Kreispegel auf die gewünschten Werte ein (siehe Kapitel 4).
8. Um die Kreisdaten in den aktuell angewählten Speicherplatz zu sichern drücken Sie die SAVE Taste der Gerätefront oder wählen die SAVE Option aus dem Menü der rechten Maustaste aus. Das Kreisdatenfenster wird geschlossen.

## BEMERKUNGEN

### Anwahl eines Speicherplatzes

Wenn Sie die Cursortasten zum Blättern in der Speicherplatzliste verwenden folgt nach dem Blättern auf den letzten Eintrag wieder der erste Eintrag und umgekehrt.

Wenn Sie Speicherplatznummer direkt anwählen und die EDIT LIVE oder EDIT BLIND Taste statt der ENTER Taste gedrückt werden bewegt sich der Indikatorbalken auf den angewählten Speicherplatz und das Kreisdatenfenster öffnet sich.

### Live oder Blind editieren

Wenn der zu justierende Speicherplatz live editiert wird ändert sich die DMX Ausgabe wenn sich die Kreispegel verändern. Wenn der zu justierende Speicherplatz blind editiert wird hat das Einstellen von Pegelmm im Kreisdatenfenster keinen Einfluß auf den DMX.

### Zeitgesteuerte Trigger

Bei Speicherplätzen mit einem zeitgesteuertem Trigger erscheint die tatsächliche Zeit unter dem Trigger und wird in Stunden, Minuten und Sekunden angezeigt (z.B. 21:30:00).

### Blend- und Halzezeiten

Blend- und Halzezeiten mit einem Wert von Null werden als '-' im Speicherplatzfenster angezeigt.

### Kreiseditierungen verwerfen

Um Veränderungen an Kreisdaten eines Speicherplatzes zu verwerfen drücken Sie die EDIT LIVE oder EDIT BLIND Taste oder führen Sie einen Rechts-Klick im Kreisdatenfenster aus und wählen Sie die Cancel Option.

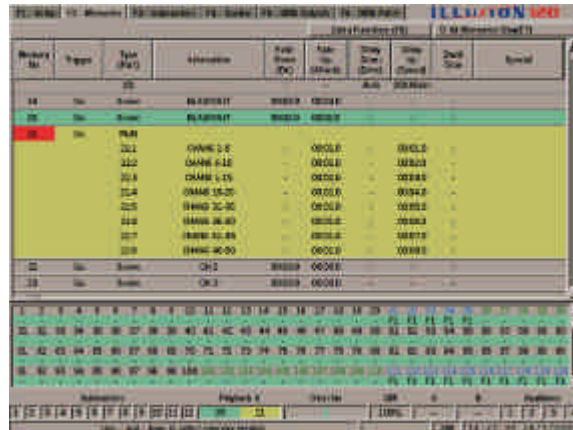


Figure 5 - 7: Memories Screen showing Multi-Part Scene Memory

## Programmieren eines Multi-Part Lichtstimmungsspeicherplatzes

Ein Multi-Part Lichtstimmungsspeicherplatz wird mit bis zu neun Linien im Speicherdatenfenster angezeigt.

Die erste Zeile enthält die Speicherplatznummer, den Typ, die Informationen sowie den Trigger.

Die nächsten acht Zeilen enthalten die Teilnummer, Information, Blend- und Haltezeiten für jeden der acht Teile des Speicherplatzes.

1. Wenn das Speicherplatzfenster nur programmierte Speicherplätze anzeigt drücken Sie F7 um alle Speicherplätze anzuzeigen.
2. Wählen Sie einen unprogrammierten Speicherplatz an.
3. Bewegen Sie sich zum Type Feld und wählen Sie Multi-Part Lichtstimmung aus. Der Speicherplatz wird als neun separate Datenzeilen angezeigt.
4. Bewegen Sie sich zum *Information* Feld und geben Sie eine kurze Beschreibung ein.
5. Bewegen Sie sich zum *Trigger* Feld und wählen Sie zwischen der Go Taste, Automatic oder At Time (zeitgesteuert).
6. Wählen Sie den Teil des Speicherplatzes an, den Sie programmieren möchten.
7. Bewegen Sie sich zum *Informations*feld dieses Teils und geben Sie eine Beschreibung ein.
8. Richten Sie die benötigten bzw. gewünschten Blend- und Haltezeiten über die *Delay Down*, *Fade Down*, *Delay Up*, *Fade Up* und *Dwell Time* Felder ein
9. Um die Kreisdaten dieses Teils zu programmieren drücken Sie die EDIT LIVE oder EDIT BLIND Taste der

- Gerätefront oder wählen Edit Live oder Edit Blind aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste aus. Das Kreisdatenfenster öffnet sich.
10. Justieren Sie die Kreispegel auf die gewünschten Werte (siehe Kapitel 4).
  11. Um die Kreisdaten im aktuellen Teil des Speicherplatzes zu speichern drücken Sie die SAVE Taste der Gerätefront oder wählen die Save Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste. Das Kreisdatenfenster wird geschlossen.
  12. Wiederholen Sie die Schritte 5-10 für jeden zu programmierenden Teil eines Speicherplatzes.

## Anzeigen von Multi-Part Lichtstimmungen im Kreisdatenfenster

Wenn ein Teil einer Multi-Part Lichtstimmung editiert wird werden alle, in anderen Teilen programmierten, Kreise des Speicherplatzes durch einen orangen Hintergrund im Wertekästchen angezeigt.

Das Kreisdatenfenster enthält eine Soft-Taste (F7), welche zwischen *Show This Part* ('zeige diesen Teil') und *Show All Parts* ('zeige alle Teile') umschaltet.

Wenn *Show This Part* angewählt ist werden keine zusätzlichen Daten angezeigt.

Wenn *Show All Parts* angewählt ist werden alle Säulendarstellungen und/oder Kreiswerte anderer Teile des Speicherplatzes Orange dargestellt. Wenn Sie live editieren werden alle in anderen Teilen programmierten Kreise auch über DMX ausgegeben.

## Programmieren eines All-Fade Lichtstimmungsspeicherplatzes

All-Fade Lichtstimmungsspeicherplätze ('alles ausblenden') stehen Ihnen nur zur Verfügung wenn sich die Konsole im Tracking Modus befindet.

Bei einem All-Fade ('alles ausblenden') Lichtstimmungsspeicherplatz werden alle Kreise programmiert.

Die Programmierung eines All-Fade Lichtstimmungsspeicherplatzes erfolgt exakt genauso wie bei einem normalen Speicherplatz mit der Ausnahme, daß der Speicherplatztyp als All-Fade eingetragen wird und Daten für alle Kreise aufgezeichnet werden.

## BEMERKUNGEN

### Kreisdaten in Multi-Part Lichtstimmungen

Nur veränderte und als programmiert markierte Kreise werden in jeden Teil eines Multi-Part Lichtstimmungsspeicherplatzes gesichert. Nicht programmierte Kreise sind transparent.

Ein Kreis kann nur in einem Teil eines Multi-Part Lichtstimmungsspeicherplatzes programmiert werden.

Der Versuch Kreise zu programmieren, welche bereits in anderen Teilen des Speicherplatzes programmiert wurden wird mit einer Fehlermeldung quittiert.

Die Kreisdaten eines Multi-Part Lichtstimmungsspeicherplatzes können nur im aktuell angewählten Teil des Speicherplatzes gesichert werden. Das Drücken der SAVE AS Taste erzeugt eine Fehlermeldung.

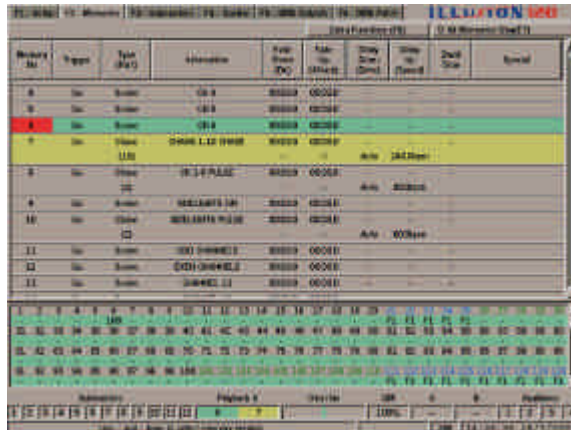


Figure 5 - 8: Memories Screen showing Scenes and Chases

## Programmieren eines Lauflichtspeicherplatzes

1. Selektieren Sie einen unprogrammierten Speicherplatz.
2. Bewegen Sie sich zum *Trigger* Feld und wählen Sie zwischen der Go Taste, Automatic oder At Time.
3. Bewegen Sie sich zum *Type* Feld und wählen Sie Chase aus (Lauflicht).
4. Bewegen Sie sich zum *Information* Feld und geben Sie eine kurze Beschreibung des Speicherplatzes ein.
5. Richten Sie Blend- und Haltezeiten des Speicherplatzes ein, indem Sie die Werte der *Delay Down*, *Fade Down*, *Delay Up*, *Fade Up* und *Dwell Time* Felder wie gewünscht ausfüllen.
6. Bewegen Sie sich zum *Direction* (Richtung) Feld und wählen Sie zwischen *Forward* (Vorwärts), *Backwards* (Rückwärts) oder *Ping Pong* (vor und zurück).
7. Bewegen Sie sich zum *Attack* Feld und wählen Sie zwischen *Snap*, *Slow Attack*, *Slow Decay* oder *Crossfade*.
8. Bewegen Sie sich zum *Drive* Feld und wählen Sie zwischen *Auto*, *Vari Bass* oder *Manuell*.
9. Bewegen Sie sich zum *Speed* Feld und stellen Sie die gewünschte Geschwindigkeit ein.

## Programmieren der Lauflicht-Steps

1. Um den ersten Step eines Lauflichts zu programmieren drücken Sie die EDIT LIVE oder EDIT BLIND Taste der Gerätefront oder wählen Edit Live bzw. Edit Blind aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste. Das Kreisdatenfenster öffnet sich und der erste Step wird als unprogrammiert angezeigt (\*).
2. Stellen Sie die Kreispegel auf die gewünschten Werte ein (siehe Kapitel 4).
3. Drücken Sie die SAVE STEP Taste der Gerätefront oder klicken Sie auf die Save Step Taste des Kreisdatenfensters. Die Kreisdaten werden in den Step gespeichert und ein neuer Step wird automatisch am Ende des Lauflichts angehängt.
4. Um den nächsten Step zu programmieren richten Sie die gewünschten Pegel ein und drücken SAVE STEP.
5. Wiederholen Sie Schritt 4 bis alle Steps programmiert wurden.
6. Beim letzten Step drücken Sie die SAVE Taste der Gerätefront oder wählen die Save Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste. Der letzte Step wird gespeichert und das Kreisdatenfenster geschlossen.

## Einstellen der Lauflicht Modifizierer

Um die Auswirkungen der verschiedenen Lauflicht Modifizierer zu testen verfahren Sie wie folgt:

1. Wählen Sie einen programmierten Lauflichtspeicherplatz ein.
2. Drücken Sie die PREVIEW Taste der Gerätefront um das Kreisdatenfenster zu öffnen.
3. Die sich verändernden Pegel können Sie nun im Kreisdatenfenster betrachten. Der Optionen Abschnitt (Modifiers) des Kreisdatenfensters zeigt die aktuellen Optionen-Werte an.
4. Justieren Sie die Richtung (Direction), Attack, Drive und die Geschwindigkeit (Speed) über die Gerätefront oder durch Anklicken der Bildschirm-Tasten mit der Maus.
5. Um die neuen Werte in den Speicherplatz zu schreiben drücken Sie die SAVE Taste oder klicken auf die Save Soft-Taste im Kreisdatenfenster.
6. Drücken Sie die PREVIEW Taste zum Schließen des Kreisdatenfensters.





Figure 5 - 9: CDW showing Editing a Chase Memory

## Einfügen eines Steps in ein Lauflicht

1. Wählen Sie einen programmierten Lauflichtspeicherplatz an.
2. Drücken Sie die EDIT LIVE oder EDIT BLIND Taste der Gerätefront oder wählen Sie EDIT Live bzw. EDIT BLIND aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste an. Das Kreisdatenfenster wird geöffnet und zeigt Step 1.
3. Verwenden Sie die STEP + oder STEP - Tasten zur Anwahl eines Steps.
4. Drücken Sie die Insert Step Taste im Kreisdatenfenster oder F7 der Gerätefront. Ein neuer Step wird nach dem aktuell angewählten Step eingefügt und im Kreisdatenfenster angezeigt.
5. Stellen Sie die Kreispegel auf die gewünschten Werte ein.
6. Klicken Sie auf die Save Step Taste im Kreisdatenfenster oder drücken Sie SAVE STEP Taste der Gerätefront um den Step im Speicherplatz zu sichern.
7. Um mehr Schritte einzufügen wiederholen Sie die Schritte 3-6.
8. Drücken Sie SAVE Taste um den gesamten Speicherplatz zu sichern und das Kreisdatenfenster zu schließen.

## Löschen eines Lauflicht-Steps

1. Wählen Sie den programmierten Lauflichtspeicherplatz an.
2. Drücken Sie die EDIT LIVE oder EDIT BLIND Taste der Gerätefront oder wählen Sie EDIT Live bzw. EDIT BLIND aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste an. Das Kreisdatenfenster wird geöffnet und zeigt Step 1.
3. Wählen Sie den zu löschenden Step mit den STEP + oder STEP - Tasten aus.
4. Drücken Sie die DELETE STEP Taste. Der angewählte Step wird gelöscht und das Kreisdatenfenster zeigt daraufhin den vorherigen Step an (ausser, wenn Step 1 gelöscht wurde - dann wird ein neuer Step 1 eingefügt).

## BEMERKUNGEN

### Aufbauende und nicht-aufbauende Lauflichter

Bei der Programmierung können Sie per Soft Taste im Kreisfenster zwischen dem Build (aufbauend) und Non-Build (nicht-aufbauend) Modus umschalten.

Build Modus (aufbauend) - Wenn ein neuer Step hinzugefügt wird bleiben die Kreisdaten des vorherigen Steps bestehen.

Non-Build Modus (nicht-aufbauend) - Wenn ein neuer Step hinzugefügt wird werden die Kreisdaten auf Null gesetzt.

## BEMERKUNGEN

### Lauflicht Modifizierer

Sie können die Richtung, Attack, Drive und Geschwindigkeit Modifizierer auch über die DIRECTION, ATTACK und DRIVE Tasten der Gerätefront einrichten.

### Lauflicht Drive

**Auto** - schreitet automatisch, ohne externe Signale, fort.

**Vari** - beschleunigt und bremst das Tempo entsprechend dem Audioeingang, wobei die Grundgeschwindigkeit durch die Lauflichtgeschwindigkeit beeinflusst wird.

**Bass** - die Steps folgen den Schlägen der Bassstrommel.

**Manual** - Sie müssen manuell mit STEP + oder STEP - durch die Steps blättern.

### Einfügen und Löschen von Steps

Wenn ein Step eingefügt oder gelöscht wird werden alle nachfolgenden Steps entsprechend neu nummeriert.

Wenn ein Lauflicht einen einzelnen Step enthält kann dieser nicht mit der DELETE STEP Taste gelöscht werden. Der einzige Weg diesen Step zu löschen führt darüber den gesamten Speicherplatz zu löschen.



Figure 5 - 10: CDW showing Editing a Sound to Light Memory

## Programmieren eines Sound-to-Light Speicherplatzes

1. Wählen Sie einen unprogrammierten Speicherplatz an.
2. Bewegen Sie sich zum *Trigger* Feld und wählen Sie entweder die Go Taste, Automatic oder At Time aus.
3. Bewegen Sie sich zum *Type* Feld und wählen Sie Sound-to-Light (S/L).
4. Bewegen Sie sich zum *Information* Feld und geben Sie eine Beschreibung ein.
5. Richten Sie Blend- und Haltezeiten des Speicherplatzes ein, indem Sie die Werte der *Delay Down*, *Fade Down*, *Delay Up*, *Fade Up* und *Dwell Time* Felder wie gewünscht ausfüllen.
6. Bewegen Sie sich zum *Attack* Feld und wählen Sie die gewünschte Option.
7. Bewegen Sie sich zum *Speed* Feld und stellen Sie die gewünschte Geschwindigkeit ein.
8. Drücken Sie die EDIT LIVE oder EDIT BLIND Taste der Gerätefront oder wählen Sie EDIT Live bzw. EDIT BLIND aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste an. Das Kreisdatenfenster wird geöffnet und zeigt den Lo Step.
9. Richten Sie die Kreispegel wie gewünscht ein.
10. Klicken Sie auf die Save Step Taste im Kreisdatenfenster oder drücken Sie die SAVE STEP Taste der Gerätefront um den Step im Speicherplatz zu sichern.

11. Um die verbleibenden Steps (Lo-Mid, Hi-Mid sowie Hi) zu programmieren verwenden Sie die STEP + bzw. STEP - Tasten zum Anwählen des benötigten Steps und stellen dann die Kreispegel auf die gewünschten Werte ein.
12. Um die kompletten Speicherplatzdaten im aktuell angewählten Speicherplatz zu sichern drücken Sie die SAVE Taste der Gerätefront oder wählen die Save Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste. Das Kreisdatenfenster wird geschlossen.

## Programmieren eines Ripplesound Speicherplatzes

Die Programmierung eines Ripplesound Speicherplatzes erfolgt genau wie die Programmierung eines Sound-to-Light Speicherplatzes, nur daß die 4 Steps hier Band 1, Band 2, Band 3 und Band 4 heißen.

## Einstellen der Modifizierer

Um die Auswirkungen der verschiedenen Modifizierer bei der Vorschau eines Sound-to-Light oder Ripplesound Speicherplatzes zu testen:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Audio Eingang korrekt mit einem Signal beschaltet ist.
2. Wählen Sie einen programmierten Sound-to-Light oder Ripplesound Speicherplatz aus.
3. Drücken Sie die PREVIEW Taste der Gerätefront um das Kreisdatenfenster zu öffnen.
4. Sie können die sich verändernden Kreispegel im Kreisdatenfenster betrachten. Der Modifizierer-Abschnitt des Kreisdatenfensters zeigt die aktuellen Modifizierer-Werte an.
5. Stellen Sie die Attack und Speed Modifizierer über die Tasten der Gerätefront oder durch Anklicken der Bildschirmstasten des Kreisdatenfensters ein.
6. Um die neuen Werte in den Speicherplatz zu sichern drücken Sie die SAVE Taste oder klicken auf die Save Taste im Kreisdatenfenster.
7. Drücken Sie die PREVIEW Taste um das Kreisdatenfenster zu schließen.

## BEMERKUNGEN

### Attack und Speed Modifizierer

Die Attack und Speed Modifizierer können Sie auch über die ATTACK Taste und das Dateneingaberad der Gerätefront einstellen.

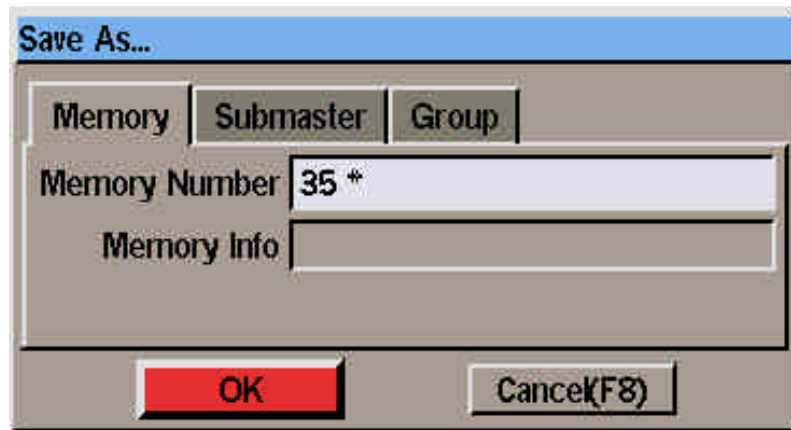


Figure 5 - 11: Save As Window (Memory)

## Speichern von Kreisdaten

Sie können Kreisdaten aus dem Kreisdatenfenster heraus in einen Speicherplatz oder direkt auf einen Submaster sichern.

Wenn Sie einen Lauflicht-, Sound-to-Light- oder Ripplesound Speicherplatz editieren werden die Kreisdaten des aktuellen Step im angegebenen Zielort gesichert.

Kreisdaten, welche in einem spezifizierten Speicherplatz gesichert wurden werden als Lichstimmung ('Scene') gespeichert.

Im Live-Editiermodus stehen verschiedene Speicherungsoptionen über die Save As Tasten in der Kopfzeile des Kreisdatenfensters bereit.

Wenn ein Speicherplatz (oder Submaster) versehentlich überschrieben wurde können Sie dies mit der UNDO EDIT Taste wieder rückgängig machen.

Diese Funktionen werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.

## Sichern von Kreisdaten in einem Lichstimmungspeicherplatz

1. Verwenden Sie die STEP+ oder STEP- Tasten zur Anwahl des gewünschten Step.
2. Drücken Sie die SAVE AS Taste der Gerätefront oder wählen Sie die *Save As* Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste. Das *Save As* Fenster öffnet sich.
3. Wählen Sie die gewünschte *Memory* (Speicher-) Option durch Drücken der MEMORY Taste oder wählen Sie den *Memory*Karteireiter an.
4. Geben Sie die Zielspeicherplatznummer an und drücken Sie die OK Taste des Fensters.

Wenn der Zielspeicherplatz unprogrammiert ist werden die Kreisdaten in den Speicherplatz gesichert und das Fenster geschlossen.

Wenn der Zielspeicherplatz bereits programmiert ist wird eine Warnmeldung ausgegeben und Sie haben die Wahl zu überschreiben (Overwrite) oder abbrechen (Cancel).

## Kreisdaten an einem Submaster sichern

1. Verwenden Sie die STEP+ oder STEP- Tasten zur Anwahl des benötigten Steps.
2. Drücken Sie die SAVE AS Taste der Gerätefront oder wählen Sie *Save as* option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste aus. Das *Save As* Fenster öffnet sich.
3. Wählen Sie die *Submaster*Option durch drücken der SUBMASTER Taste an oder selektieren Sie den *Submaster* Karteireiter.
4. Geben Sie den Ziel-Submaster (Page und Submasternummer) an und drücken Sie die OK Taste

### oder

Wählen Sie die Submaster Seite (Page) mit den BILD HOCH/RUNTER Tasten an und drücken Sie die jeweilige SUBMASTER FLASH Taste.

Wenn der angegebene Submaster unprogrammiert ist werden die Kreisdaten auf den Submaster geladen und das Fenster geschlossen.

Wenn der angegebene Submaster bereits programmiert wurde wird eine Warnmeldung ausgegeben. Wählen Sie in diesem Fall Overwrite ('überschreiben') oder Cancel ('Abbrechen').

## BEMERKUNGEN

### Save As.. Fenster

Wenn das Save As.. Fenster offen ist wird automatisch die Nummer des nächsten unprogrammierten Speicherplatzes im Speicherplatznummerfeld angezeigt.

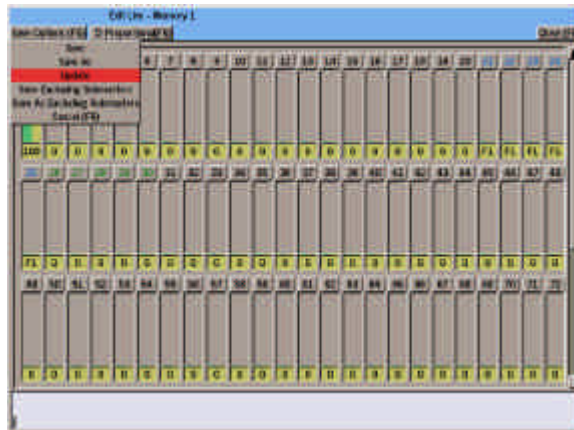


Figure 5 - 12: CDW showing Save Options Menu

## Speicheroptionen

Wenn Sie Kreisdaten im Kreisdatenfenster live editieren stehen dem Anwender verschiedene Speicheroptionen zu Auswahl.

Drücken Sie F5 oder klicken Sie auf *Save Options* in der Kopfzeile des Kreisdatenfensters.

Die tatsächlich verfügbaren Optionen hängen vom zu editierenden Eintrag ab. Die möglichen Speicheroptionen sind:

- Save ('Speichern')

Dies ist die normale Speicherfunktion und entspricht der Funktion der SAVE Taste.

- Save As ('Speichern unter')

Mit dieser Option führen Sie die normale Save As Funktion aus und entspricht in der Funktion der gleichnamigen Taste.

- Update ('Aktualisieren')

Diese Option steht Ihnen nur zur Wahl, wenn Sie einen Speicherplatz oder Submaster editieren. Alle veränderten Kreise werden im zu speichernden Punkt gesichert; Alle von Submaster oder Playback A/B ausgehenden Daten werden nicht gesichert.

- Update Step ('Step aktualisieren')

Diese Option steht Ihnen nur bei der Editierung eines Lauflicht-, Sound-to-Light oder Ripplesound Speicherplatzes zur Verfügung. Alle veränderten Kreise werden im editierten Step gesichert.

- Save Excluding Submasters ('Speichern, ohne Submaster')

Diese Option entspricht der **Save** Funktion mit dem Unterschied, daß ein Fenster angezeigt welches Ihnen die Möglichkeit bietet bestimmte Submaster oder Playback A/B aus den Speicherdaten auszuschließen.

- Save As Excluding Submasters ('Speichern unter...', ohne Submaster')

Diese Option entspricht der **Save As** Funktion mit dem Unterschied, daß ein Fenster angezeigt welches Ihnen die Möglichkeit bietet bestimmte Submaster oder Playback A/B aus den Speicherdaten auszuschließen.

- Save Step Excluding Submasters ('Step speichern, ohne Submaster')

Diese Option steht Ihnen nur zur Verfügung, wenn Sie einen Lauflicht-, Sound-to-Light- oder Ripplesound Speicherplatz editieren und entspricht der *Save Step* Funktion mit dem Unterschied, daß Sie bestimmte Submaster und Playback A/B vom Speichern im aktuellen Step ausschließen können (siehe folgender Abschnitt).

- Cancel (Abbruch - F8)

Diese Option schließt das *Save Options* Menü.

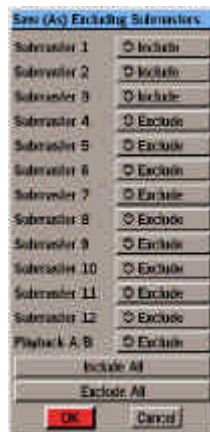


Figure 5 - 13: Save (AS) Excluding Submaster Window

## Save (As) Excluding Submasters Fenster

Dieses Fenster wird angezeigt, wenn die *Save Excluding Submasters*, *Save As Excluding Submasters* oder *Save Step Excluding Submasters* Option im *Save Options* Menü angewählt wird (siehe vorheriger Abschnitt).

Es erlaubt Ihnen die Kreisdatenausgabe verschiedener Submaster und Playback A/B Kreise selektiv beim Speichervorgang ein- bzw. Auszuschließen.

Verwenden Sie die Cursortasten oder die Maus zur Anwahl des gewünschten Submaster bzw. Playback A/B und wählen Sie Include oder Exclude an.

Drücken Sie *Include All* Taste um alle Submaster und Playback A/B Felder auf *Include* zu stellen.

Drücken Sie *Exclude All* Taste um alle Submaster und Playback A/B Felder auf *Exclude* zu stellen.

Drücken Sie die *OK* Taste zum Bestätigen Ihrer Wahl und um die Daten zu sichern.

Drücken Sie die *Cancel* Taste um abzubrechen und die Änderungen zu verwerfen.

## Rückgängig machen eines versehentlichen Speichervorgangs

Sollten Sie versehentlich einen Speicherplatz oder Submaster überschrieben haben können Sie dies mit der UNDO EDIT Taste wieder ungeschehen machen.

Drücken Sie die UNDO EDIT Taste. Das *Undo Save* Fenster wird angezeigt.

Drücken Sie *Undo Save Only* Taste um die vorherigen Kreisdaten des Speicherplatzes oder Submasters wieder herzustellen.

Wählen Sie die *Undo Save & Restore Channel Data* Taste um die Kreisdaten des Speicherplatzes/Submasters wieder herzustellen und das Kreisdatenfenster zu öffnen wie folgt an:

Wenn sie vorher live editiert haben - das Kreisdatenfenster wird geöffnet (so wie, wenn die CHANNEL Taste gedrückt wurde) und die zuvor gesicherten Kreisdaten werden den Kreisdaten des Kreisdatenfensters hinzugefügt und live ausgegeben.

Wenn Sie vorher blind editiert haben - das Kreisdatenfenster wird geöffnet und die zuvor gesicherten Kreisdaten werden den Kreisdaten des Kreisdatenfensters hinzugefügt. Die Kreisdaten werden nicht live ausgegeben.

Drücken Sie die *Cancel* Taste um die *Undo Save* Funktion abzubrechen.

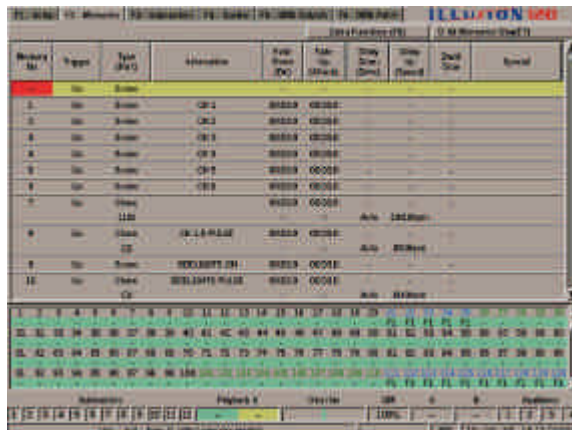


Figure 5 - 14: Memories Screen

## Modifizieren von Speicherplatzdaten

Wenn Sie Speicherplatzdaten (nicht Kreisdaten) editieren wird dies neben der Speicherplatznummer mit einem (M) gekennzeichnet.

Um die Editierungen in den Speicherplatz zu schreiben drücken Sie SAVE Taste der Gerätefront oder wählen die Save Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste. Die Editierungen werden gespeichert und das (M) erlischt.

Wenn Speicherplatzdaten modifiziert aber nicht gesichert wurden und ein Versuch unternommen wird die Speicherplatznummer zu ändern oder einen anderen Bildschirm anzuzeigen erscheint eine entsprechende Fehlermeldung auf dem Bildschirm.

Die können die Modifikationen speichern oder verwerfen. Wählen Sie die entsprechende Taste im folgenden Fenster aus. Das (M) erlischt und das Fenster schließt sich.

## Live-Editierung von Speicherplätzen

Wenn ein programmierter Speicherplatz angewählt ist und die EDIT LIVE Taste gedrückt wird, wird der angewählte Speicherplatz eingeblendet und über DMX live ausgegeben.

Der aktuelle Speicherplatz des Speicherstapels wird vorübergehend von den Ausgängen abgehalten (es sei denn Tracking ist aktiviert).

Jegliche Veränderung der Kreisdaten wird im Kreisdatenfenster angezeigt und live auf den Ausgängen ausgegeben.

## Blindes Editieren von Speicherplätzen

Wenn ein programmierter Speicherplatz angewählt ist und die EDIT BLIND Taste gedrückt wird, wird der angewählte Speicherplatz der nächste Speicherplatz. Der aktuelle, auf dem Speicherstapel befindliche, Speicherplatz und die DMX Ausgänge werden nicht beeinflusst.

Jegliche Veränderung der Kreisdaten werden nur im Kreisdatenfenster angezeigt und beeinträchtigen die DMX Ausgänge nicht.

## Umschalten zwischen Live- und Blind-Editierung

Wenn Sie bei geöffnetem Kreisdatenfenster einen Speicherplatz live oder blind editieren können Sie durch drücken der 'anderen' Edit Taste den Editierungsmodus wechseln.

Die Lichter der zwei EDIT Tasten verändern sich und die Kopfzeile gibt den neuen Editierungsmodus wieder sowie der rest der Anzeige ändert sich entsprechend.

Wenn ein Speicherplatz blind editiert wird und dann die EDIT LIVE Taste gedrückt wird, wird der angewählte Speicherplatz live auf dem DMX ausgegeben.

Wenn ein Speicherplatz live editiert und dann die EDIT BLIND Taste gedrückt wird, wird der angewählte Speicherplatz von den Ausgängen isoliert. Alle Folgenden Veränderungen können nur im Kreisdatenfenster nachvollzogen werden, die DMX Ausgänge werden nicht beeinträchtigt.

## Typänderung bei programmierten Speicherplätzen

**WARNUNG - die Veränderung des Speicherplatztyps kann fatale Auswirkungen auf die gespeicherten Daten haben. Die Folgen werden hier aufgelistet.**

- Lichtstimmung zu Multi-Part Lichtstimmung

Die Kreisdaten und Blendzeiten der Lichtstimmung werden in Teil 1 der Multi-Part Lichtstimmung kopiert. Teile 2 - 8 sind unprogrammiert.

- Lichtstimmung zu Lauflicht

Die Kreisdaten der Lichtstimmung werden in Step 1 des Lauflichts kopiert.

- Lichtstimmung zu Sound-to-Light

Die Kreisdaten des Lichtstimmungsplatzes werden in den Lo 'Step' kopiert. Die Kreisdaten der anderen drei Steps werden auf Null bei deaktiviertem und auf Null sowie als unprogrammiert gekennzeichnet bei aktiviertem Tracking gesetzt.

- Lichtstimmung zu Ripplesound

Die Kreisdaten des Lichtstimmungsplatzes werden in den 'Step' des Band 1 kopiert. Die Kreisdaten der anderen drei Steps werden auf Null bei deaktiviertem und auf Null sowie als unprogrammiert gekennzeichnet bei aktiviertem Tracking gesetzt..

- Lichtstimmung zu All-Fade Lichtstimmung

Alle programmierten Kreise werden kopiert, alle unprogrammierten Kreise auf Null gesetzt und als unprogrammiert gekennzeichnet.

- Multi-Part Lichtstimmung zu Lichtstimmung

Die Kreisdaten jedes programmierten Teils werden in einem Set mit Kreisdaten zusammengefasst, alle unprogrammierten Kreise auf Null gesetzt.

- Multi-Part Lichtstimmung zu Lauflicht

Der Multi-Part Lichtstimmungsplatz wird in eine Lichtstimmung konvertiert, welche wiederum in ein Lauflicht (wie oben) umgewandelt wird.

- Multi-Part Lichtstimmung zu Sound-to-Light

Der Multi-Part Lichtstimmungsspeicherplatz wird in eine Lichtstimmung konvertiert, welche wiederum in einen Sound-to-Light Speicherplatz umgewandelt wird (wie oben).

- Multi-Part Lichtstimmung zu Ripplesound

Der Multi-Part Lichtstimmungsspeicherplatz wird in eine Lichtstimmung konvertiert, welche wiederum in einen Ripplesound Speicherplatz umgewandelt wird.

- Multi-Part Lichtstimmung zu All-Fade Lichtstimmung

Wie bei Multi-Part Lichtstimmung zu Lichtstimmung nur mit dem Unterschied, daß alle unprogrammierten Kreise auf Null gesetzt werden.

- Lauflicht zu Lichtstimmung

Die Kreisdaten des Step 1 werden die Kreisdaten des Speicherplatzes. Alle anderen Steps werden verworfen.

- Lauflicht zu Multi-Part Lichtstimmung

Der Lauflichtspeicherplatz wird in eine Lichtstimmung konvertiert, welche wiederum in eine Multi-Part Lichtstimmung umgewandelt wird.

- Lauflicht zu Sound-to-Light

Die Kreisdaten der ersten 4 Steps werden in die Lo, Lo-Mid, Hi-Mid und Hi 'Steps' kopiert. Alle weiteren Steps des Lauflichts werden verworfen. Sollte das Lauflicht kürzer als 4 Steps sein werden die zusätzlichen Steps auf Null gesetzt bei deaktiviertem und auf Null gesetzt sowie als unprogrammiert gekennzeichnet bei aktiviertem Tracking.

- Lauflicht zu Ripplesound

Die Kreisdaten der ersten 4 Steps werden in die 'Steps' Band 1, Band 2, Band 3 und Band 4 geschrieben. Alle weiteren Steps des Lauflichts werden verworfen. Wenn das Lauflicht kürzer als 4 Steps ist werden die restlichen Steps des Ripplesound Speicherplatzes auf Null gesetzt bei deaktiviertem und auf Null gesetzt sowie als unprogrammiert gekennzeichnet bei aktiviertem Tracking.

- Lauflicht zu All-Fade Lichtstimmung

Wie bei Lauflicht zu Lichtstimmung, nur daß alle unprogrammierten Kreise auf Null gesetzt werden.

- Sound-to-Light zu Lichtstimmung

Die Kreisdaten des Lo 'Step' werden in die Kreisdaten der Lichtstimmung kopiert. Alle weiteren 'Steps' des Sound-to-Light Speicherplatzes werden verworfen.

- Sound-to-Light zu Multi-Part Lichtstimmung

Der Sound-to-Light Speicherplatz wird in eine Lichtstimmung konvertiert, welche wiederum in eine Multi-Part Lichtstimmung gewandelt wird (siehe oben).

- Sound-to-Light zu Lauflicht

Die Kreisdaten der vier 'Steps' werden in die Steps 1,2,3 und 4 des Lauflichts kopiert und der Speicherplatz wird zu einem 4-Step Lauflicht.

- Sound-to-Light zu Ripplesound

Die Kreisdaten der Lo, Lo-Mid, Hi-Mid und Hi 'Steps' werden in die Band 1, Band 2, Band 3 und Band 4 'Steps' kopiert.

- Sound-to-Light zu All-Fade Lichtstimmung

Wie bei Sound-to-Light zu Lichtstimmung, nur daß alle unprogrammierten Kreise auf Null gesetzt werden.

- Ripplesound zu Lichtstimmung

Die Kreisdaten des Band 1 'Steps' werden in die Lichtstimmung kopiert. Alle weiteren 'Steps' des Ripplesoundplatzes werden verworfen.

- Ripplesound zu Multi-Part Lichtstimmung

Der Ripplesound Speicherplatz wird in eine Lichtstimmung konvertiert, welche wiederum in eine Multi-Part Lichtstimmung konvertiert wird (siehe oben).

- Ripplesound zu Lauflicht

Die Kreisdaten der band 1, Band 2, Band 3 und Band 4 'Steps' werden in die Steps 1,2,3 und 4 kopiert. Der Speicherplatz wird zu einem 4-Step Lauflicht.

- Ripplesound zu Sound-to-Light

Die Kreisdaten der Band 1, Band 2, Band 3 und Band 4 'Steps' werden in die Lo, Lo-Mid, Hi-Mid und Hi 'Steps' kopiert.

- Ripplesound zu All-Fade Lichtstimmung

Wie bei Ripplesound zu Lichtstimmung mit dem Unterschied, daß alle unprogrammierten Kreise auf Null gesetzt werden.

- All-Fade Lichtstimmung zu anderen Typen

Die All-Fade Lichtstimmung wird in eine Lichtstimmung konvertiert, welche dann wiederum in den gewünschten Typ gewandelt werden.

## BEMERKUNGEN

### All-Fade Lichtstimmungen

All-Fade Lichtstimmungen stehen nur zur Verfügung, wenn Tracking aktiviert ist.

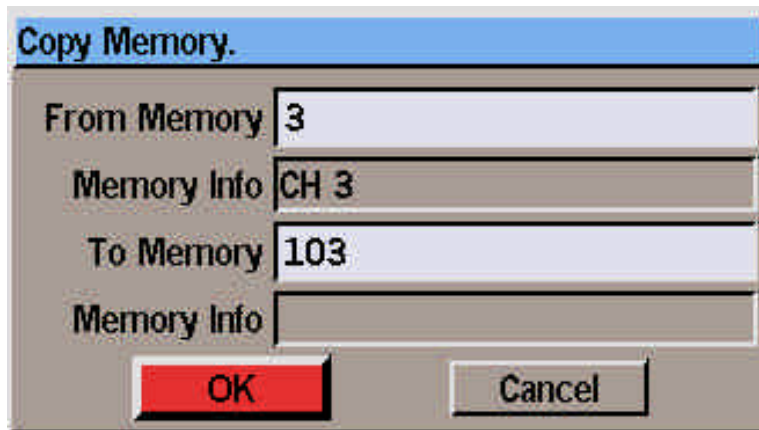


Figure 5 - 15: Copy Memory Window

## Speicherplätze kopieren

Die Copy Funktion ('kopieren') wird dazu verwendet einen kompletten Speicherplatz von einem Platz an einen anderen zu kopieren.

Die ausgeführte Funktion (Copy to 'kopiere nach' oder Copy from 'kopiere von') hängt vom Status des angewählten Speicherplatzes ab, wie in den folgenden Abschnitten beschrieben.

Wenn für die Kopierfunktion nicht mehr genügend Speicherplatz zur Verfügung steht wird eine Warnmeldung ausgegeben.

## Kopieren in einen Speicherplatz

1. Wählen Sie einen unprogrammierten Speicherplatz an.
2. Drücken Sie die COPY Taste der Gerätefront oder wählen Sie die Copy Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste aus. Es öffnet sich Fenster, welches nach der Quell-Speicherplatznummer fragt.
3. Geben Sie die Quell-Speicherplatznummer in das Feld ein und drücken Sie die OK Taste des Fensters.

Wenn ein gültiger Quell-Speicherplatz gefunden wurde wird der Quell-Speicherplatz in den angewählten Speicherplatz kopiert und das Copy Fenster geschlossen.

Wenn die angegebene Quell-Speicherplatznummer ungültig oder unprogrammiert ist wird eine Fehlermeldung ausgegeben.

## Kopieren aus einem Speicherplatz

1. Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an.
2. Drücken Sie die COPY Taste der Gerätefront oder wählen Sie die Copy Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste aus. Es öffnet sich Fenster, welches nach der Ziel-Speicherplatznummer fragt.
3. Geben Sie die Ziel-Speicherplatznummer in das Feld ein und drücken Sie die OK Taste des Fensters.

Wenn der Ziel-Speicherplatz unprogrammiert ist wird der aktuell angewählte Speicherplatz in den Ziel-Speicherplatz kopiert und das Fenster geschlossen.

Wenn der Ziel-Speicherplatz programmiert ist erscheint eine Warnmeldung und Sie haben die Wahl die Daten zu überschreiben ('Overwrite') oder zu verwerfen ('Cancel').



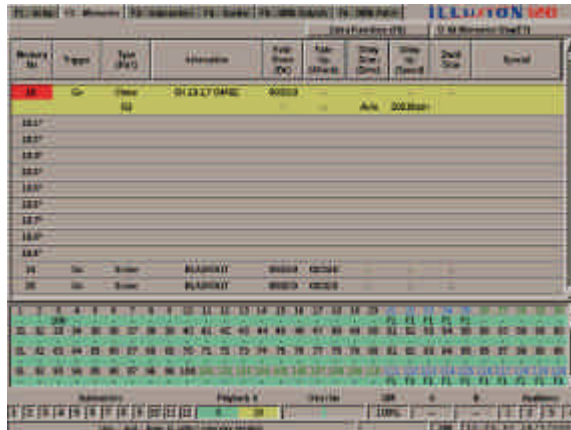


Figure 5 - 16: Memories Screen showing Inserts

## Speicherplätze einfügen

Die Konsole bietet die Möglichkeit bis zu neun Unter-Speicherplätze zwischen den ganzzahligen Speicherplätzen zu vergeben.

So können Sie beispielsweise den Speicherplätzen 3 und 4 ohne weiteres die Speicherplätze 3.1, 3.2, 3.3 - 3.9 zufügen.

Wählen Sie einen ganzzahligen Speicherplatz an. Drücken Sie die F8 Taste der Gerätefront und wählen Sie die Insert Option aus dem Menü oder dem Kontextmenü der rechten Maustaste an. Die Unter-Speicherplätze werden nach dem aktuellen Speicherplatz eingefügt.

## BEMERKUNGEN

### Speicherplätze einfügen

Der Speicherplatzbildschirm schaltet sich automatisch auf die Darstellung alle Speicherplätze um, wenn die Insert Funktion ausgeführt wird um so auch die eingefügten Speicherplätze auf dem Schirm anzeigen zu können.

Nachdem Speicherplätze eingefügt wurden können diese nicht mehr entfernt werden. Allerdings haben Sie die Möglichkeit diese als Super User neu zu nummerieren (siehe Kapitel 10).

Sollten Sie versuchen dort Speicherplätze einzufügen wo bereits welche sind erscheint eine Fehlermeldung.

## Vorschau eines Speicherplatzes

Die Vorschau eines Speicherplatzes ermöglicht es Ihnen Kreisdaten ohne Auswirkungen auf die Ausgänge zu betrachten. Bei der Vorschau können Sie keine Kreisdaten editieren.

Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an. Drücken Sie die PREVIEW Taste oder wählen Sie Preview aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste an. Die Leuchte der PREVIEW Taste leuchtet auf und das Kreisdatenfenster wird geöffnet.

Um andere Speicherplätze des Speicherstapels vorzuschauen verwenden Sie die Link/Rechts Cursorstasten oder die Previous und Next Tasten der Kopfzeile.

Um den Vorschau (Preview) Modus zu beenden drücken Sie erneut die PREVIEW Taste und das Licht der PREVIEW Taste erlischt daraufhin wie auch das Kreisdatenfenster geschlossen wird.

## BEMERKUNGEN

### Laufflicht-Vorschau

Bei der Vorschau eines Laufflichts 'läuft' dieses in der programmierten Geschwindigkeit und den sonstigen programmierten Werte (Attack etc).

### Sound-to-Light Speicherplatz Vorschau

Bei der Vorschau eines Sound-to-Light oder Ripplesound Speicherplatzes 'laufen' diese sofern eine Audioquelle an die Konsole angeschlossen ist.

### Multi-Part Lichtstimmungsvorschau

Der gesamte Speicherplatz oder individuelle Teile davon können durch die Angabe einer Speicherplatz- oder Teilnummern vor Druck der PREVIEW Taste in einer Vorschau dargestellt werden..

## Löschen eines Speicherplatzes

Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an drücken Sie die CLEAR Taste der Gerätefront oder wählen Sie die Clear Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste. Ein Bestätigungsdialog wird angezeigt.

Wählen Sie die Delete ('Löschen') Taste an um den Speicherplatz zu löschen oder Cancel um den Vorgang abzubrechen.

## BEMERKUNGEN

### Speicherplätze löschen

Wenn ein gelöschter Speicherplatz zuvor auf einen oder mehr Submaster übertragen wurde werden auch die relevanten Submaster gelöscht.

Wenn der gelöschte Speicherplatz der erste oder letzte Speicherplatz einer Schleife des Speicherstapels war wird eine zusätzliche Warnmeldung ausgegeben. Löschen des Speicherplatzes führt zum Löschen der Schleife.

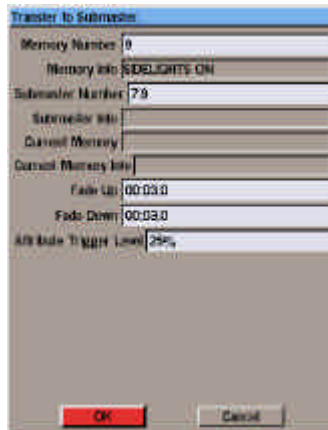


Figure 5 - 17: Transfer Window

## Übertragen von Speicherplätzen auf Submaster

Sie können programmierte Speicherplätze auf Submaster übertragen und dann durch Aufziehen des jeweiligen Stellers ausgeben.

## Speicherplätze übertragen

1. Wählen Sie einen programmierten Speicherplatz an.
2. Drücken Sie die TRANSFER ('Übertragen') Taste der Gerätefront oder wählen Sie die Transfer Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste an. Das Transfer Fenster wird angezeigt und enthält die Speicherplatznummer, die Submasternummer sowie die zugewiesenen Parameter.
3. Geben Sie die benötigte Submaster Seite (Page) und Nummer in das Feld ein.
4. Stellen Sie gegebenenfalls die Submasterparameter wie gewünscht ein.
5. Drücken Sie die OK Taste des Transfer Fensters um den Transfer abzuschließen.

## BEMERKUNGEN

### Speicherplätze auf Submaster übertragen

Multi-Part Lichtstimmungen können nicht auf Submaster übertragen werden. Eine entsprechende Fehlermeldung erscheint in diesem Fall.

Sie müssen erst einen Dialog bestätigen bevor Sie einen Speicherplatz auf einen Submaster, welcher Kreisdaten enthält, übertragen können.

Sie müssen keinen Dialog bestätigen, wenn Sie den Speicherplatz auf einen Submaster, welcher bereits einen Speicherplatz beinhaltet, übertragen möchten.

Bei der Übertragung eines Speicherplatzes auf einen Submaster wird sein Informationstext automatisch in das Info Feld des Submasters übertragen.

Wenn Sie die ENTER Taste nach der Eingabe der Speicherplatznummer im Transfer Fenster eingegeben haben wird sofort die OK Taste betätigt.

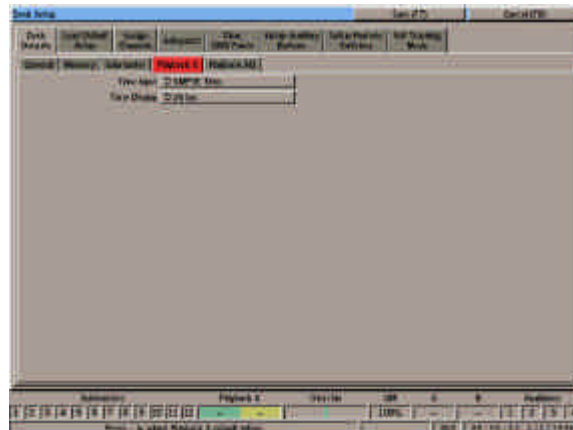


Figure 5 - 18: Setting Time Input Mode in Desk Defaults

## SMPTE/MIDI Time Modi

Dieser Abschnitt beschreibt die Unterschiede in den Optionen, Anzeigeformaten, der Bedienung etc. wenn *Time Input* (Zeitcodierung) im Desk Setup auf *SMPTE Timecode* oder *MIDI Timecode* eingestellt wurde (siehe auch Playback X Werkseinstellungen in Kapitel 3 für weitere Einzelheiten).

## Speicherplatz Trigger

Falls Sie als *Time Input* (Zeitcodierung) die Option *Real Time* (Echtzeit) gewählt haben lauten die Ihnen zur Verfügung stehenden Trigger *Go*, *Automatic* und *At Time* ('Startzeit'). Falls Sie den *At Time* ('Startzeit') Trigger angewählt haben wird die Startzeit im Format **hh:mm:ss** angezeigt.

Falls Sie als *Time Input* (Zeitcodierung) die Option *MIDI Timecode* gewählt haben stehen Ihnen lediglich *Automatic* und *At Time* ('Startzeit') Trigger zur Verfügung. Falls Sie den *At Time* ('Startzeit') angewählt haben wird die Startzeit im Format **hh:mm:ss:ff** angezeigt (ff=Frames).

## Blendzeiten

Im Speicherplatzfenster werden die Blendzeiten (Delay-, Ein-/Ausblend- und Dwell(Halte)-Zeiten) wie folgt angezeigt:

Falls Sie als *Time Input* (Zeitcodierung) die Option *Real Time* (Echtzeit) gewählt haben werden die Zeiten im Format **mm:ss.t** angezeigt (t=1/10 Sekunde).

Falls Sie als *Time Input* (Zeitcodierung) die Option *SMPTE* oder *MIDI Timecode* gewählt haben werden die Zeiten im Format **mm:ss.ff** angezeigt (ff=Frames).

## Speicherplätze programmieren

Bei der Programmierung von Speicherplätzen mit einem *At Time* Trigger im SMPTE oder MIDI Timecode Modus wird die Startzeit in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames angegeben.

Die Startzeit wird sodann festgesetzt und kann nur noch durch den Anwender justiert werden.

Es ist möglich eine Startzeit festzulegen, an welcher Überschneidungen mit dem vorherigen Speicherplatz auftreten würden und Speicherplätze in nicht-chronologischer Reihenfolge zu programmieren - dies empfehlen wir allerdings nicht.

Ein Speicherplatz mit einem *At Time* Trigger hat eine höhere Priorität und wird auf jeden Fall getriggert wenn das eingehende SMPTE oder MIDI Timecode Signal der programmierten Startzeit entspricht - unabhängig von der aktuellen Position im Speicherstapel.

## Editieren von Speicherplätzen

Wenn die Startzeit eines Speicherplatzes modifiziert, die Dauer eines Speicherplatzes verändert oder Speicherplätzen vom Speicherstapel entfernt oder hinzugefügt wurden hat dies auf alle weiteren Speicherplätze mit *At Time* Trigger keine Auswirkungen.

## Sprünge (Jumps)

Sprünge können Sie innerhalb des Speicherstapels in allen *Time Input* Modi programmieren (siehe Kapitel 7).

Ein Speicherplatz, zu welchem gesprungen wird, läuft sofort an, wenn der Trigger auf *Automatic* gestellt wurde.

## Schleifen (Loops)

Schleifen können in allen *Time Input* Modi im Speicherstapel programmiert werden (siehe Kapitel 7).

Der erste Speicherplatz einer Schleife kann einen *Automatic* oder *At Time* Trigger haben, wenn sich die Konsole im SMPTE oder MIDI Modus befindet. Der Schleifentrigger ist immer *Automatic*.

## Anzeige des SMPTE und MIDI Timecode

Wenn sich die Konsole im SMPTE oder MIDI Timecode Modus befindet werden die Timecode Werte (ob intern oder extern generiert) im Fade Status Indikatorbalken auf dem Schirm angezeigt.

Das Override Feld wird durch das Timecode Feld ersetzt und der Timecode im Format **hh:mm:ss.ff** angezeigt.

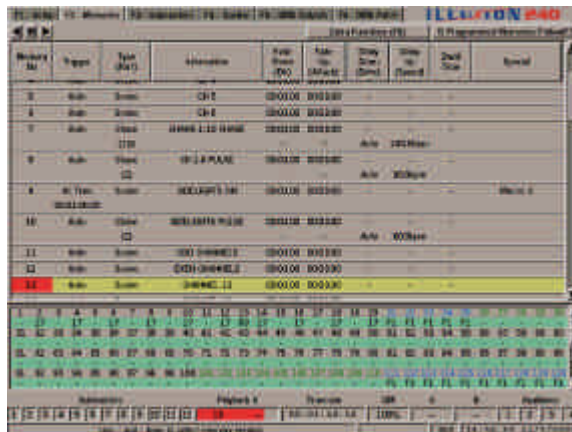


Figure 5 - 19: Memories Screen (SMPTE Time Mode)

## Starten von SMPTE/MIDI Shows

Wenn die Konsole im SMPTE oder MIDI Time Modus läuft besteht die Möglichkeit zwischen einem *intern* en oder externen Zeitgeber zu wählen

Der *intern* e Zeitgeber erlaubt es Ihnen in den SMPTE oder MIDI Time Modi programmierte Shows manuell zu testen sofern kein *externes* SMPTE oder MIDI Timecode Signal anliegt.

Der externe Zeitgeber wird verwendet sobald ein SMPTE oder MIDI Timecode Signal an die Konsole angeschlossen wird.

## Wahl des Zeitgebers ('Time Source')

Drücken Sie die Extra Functions Taste des Speicherplatzfensters und wählen Sie die *Internal Timecode* oder *External Timecode* Option aus dem Menü aus.

Im Cueline Fenster - drücken Sie die Soft-Taste, welche sich rechts neben den Zoom Tasten befinden. Diese Taste schaltet zwischen *Internal/External* ('intern/extern') um.

## Interner Zeitgeber

Wenn der Zeitgeber auf Internal eingestellt wurde generiert die Konsole das SMPTE oder MIDI Timecode Signal intern.

Danach verwenden Sie die GO, PAUSE und GO PREVIOUS Tasten der Gerätefront um den Timecode abzuspielen, anzuhalten und zurückzusetzen.

Der OVERRIDE Regler der Gerätefront dient dazu das Timecode Signal zu beschleunigen oder abzubremesen.

Innerhalb der Cueline- und Speicherplatzfenster stehen Ihnen auch Soft Tasten für Wiedergabe, Pause und Zurücksetzen des Timecode zur Verfügung.

## Externe Zeitquelle

Falls die Zeitquelle auf extern gesetzt wurde können Sie die Show nur über ein passendes externes SMPTE oder MIDI Timecode Signal starten.

Die GO, PAUSE und GO PREVIOUS Tasten sowie der OVERRIDE Regler der Frontplatte sind in diesem Fall deaktiviert.

Der Playback X MASTER Steller funktioniert wie gehabt.

## Umschalten des Time Input Modus

Falls Sie Speicherplätze programmiert haben und danach den Time Input Modus im Desk Setup verändert haben hat das für die Triggerdaten folgende Auswirkungen:

- Real Time (Echtzeit) zu SMPTE

Go Trigger werden in *Automatic* konvertiert. *Automatic* Trigger bleiben so; *At Time* Trigger bleiben so; die Anzahl der Frames wird auf Null gesetzt.

- Real Time (Echtzeit) zu MIDI

GO Trigger werden in *Automatic* konvertiert. *Automatic* Trigger bleiben so; *At Time* Trigger bleiben so; die Anzahl der Frames wird auf Null gesetzt.

- SMPTE zu Real Time (Echtzeit)

*Automatic* Trigger bleiben so. *At Time* Trigger werden auf die nächste Sekunde gerundet (23:12:39.23 wird zu 23:12:40 gerundet).

- MIDI zu Real Time (Echtzeit)

*Automatic Trigger* bleiben so. *At Time* Trigger werden auf die nächste Sekunde gerundet.

- SMPTE zu MIDI

Keine Veränderungen.

- MIDI zu SMPTE

Keine Veränderungen.

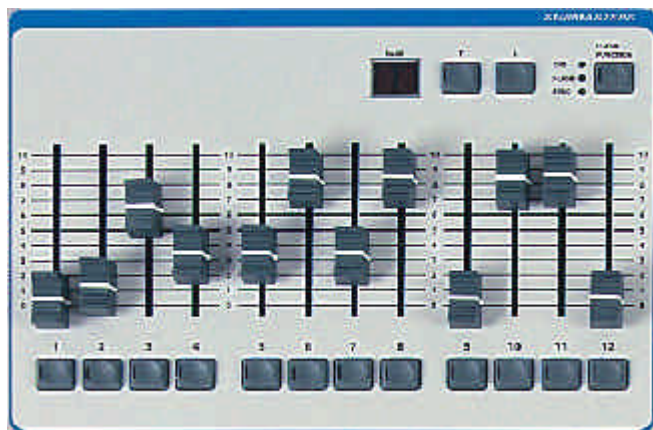


Figure 6 - 1: Submaster Controls

## Einführung

Die Illusion Konsole bietet 9 (20) Pages ('Seiten') mit 12 Submastern und somit insgesamt 108 (240) Submaster.

In dieser Bedienungsanleitung werden wir die Submaster anhand der Page(Seiten-)nummer und der Submasternummer dieser Page referenzieren (z.B. 1-1, 1-2, 1-3).

Auf dem Bildschirm werden die Submaster als 1.1, 1.2, 1.3 usw. angezeigt.

Die PAGE UP (BILD HOCH) und PAGE DOWN (BILD RUNTER) Tasten der Gerätefront können dazu verwendet werden die Submaster Page anzuwählen. Die Soft Tasten des Submasterfensters, dessen Page Up und Page Down Tasten sowie die externe Tastatur können Sie ebenso verwenden.

Eine Page ist immer aktiv und wird auf dem 7-Segment Display auf der Gerätefront angezeigt.

Sie können jeden Submaster mit Kreisdaten oder einem Speicherplatz beladen.

Jeder Submaster hat seine eigenen Blendzeiten, Triggerpunkte und weitere Parameter abhängig von der übertragenen Speicherplatzart.

Sie können Submaster auch dazu verwenden bestimmte Makros anzutriggern.

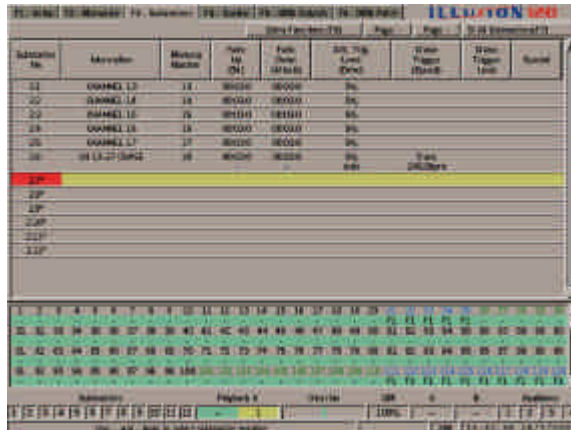


Figure 6 - 2: Submaster Screen - All Submasters Display

## Das Submasterfenster

Das Submasterfenster wird zur Programmierung, Editierung und der Wiedergabe von Submastern verwendet.

Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F3 oder klicken Sie mit der Maus auf die Submaster Screen Selection Taste um das Submasterfenster aufzurufen.

Die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F7 sowie die Soft Tasten des Submasterfensters werden dazu verwendet zwischen den zwei Darstellungsmodi **All Submasters** ('alle') und **Active Submasters** ('nur aktive') umzuschalten.

Die Bildschirmfunktionstaste F8 sowie die Soft Tasten des Submasterfensters werden dazu verwendet ein Kontextmenü mit den Einträgen der Special Spalte auf den Schirm zu bringen.

Die PAGE UP (Bild Hoch) und PAGE DOWN (Bild Runter) Tasten sowie die Soft Tasten des Submasterfensters dienen der Page('Seiten')-Wahl. Die aktuelle Page wird immer im Display auf der Gerätefront angezeigt.

Die zwei Anzeigemodi werden in den folgenden Abschnitten erläutert.

## 'All Submasters' Anzeige

Dieser Anzeigemodus wird primär bei der 'Programmierung' und Editierung von Submastern verwendet.

Eine Tabelle mit Daten der neun (zwanzig) Submaster Pages wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Die Pagenummer wird im Display der Gerätefront angezeigt.

Sowohl die unprogrammierten als auch die programmierten Submaster werden in der Tabelle dargestellt.

Ein gelber Indikatorbalken zeigt auf den momentan angewählten Submaster der Anzeige.

## 'Active Submasters' Anzeige

Dieser Anzeigemodus wird primär zur Wiedergabe der Submasterdaten und bei der eigentlichen 'Aufführung' verwendet.

Die Tabelle zeigt nur alle aktiven der insgesamt 108 (240) Submaster auf den 12 physikalischen Submastern der Gerätefront an.

Sie zeigt auch, welche Speicherplätze und Kreisdaten auf diese Submaster geladen wurden.

Eine Page ist immer aktive und wird als Zahl auf dem Display der Gerätefront angezeigt.

Wenn ein Page Overlay stattfindet (wenn z.B. ausgegebene Submasterdaten nicht von der aktiven Page stammen), wird die entsprechende Submasternummer im entsprechenden Feld des jeweiligen Submasters in orange hervorgehoben.

Beispiel - Stellen Sie Submaster Page 1 ein und machen Sie die ersten 4 Submaster Steller ganz auf. Wechseln Sie jetzt auf Page 2. Das Submasterfenster wird jetzt die folgenden Submaster anzeigen:

1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12.

Ein gelber Indikatorbalken befindet sich auf den Submaster, welcher momentan auf dem Bildschirm angewählt ist.

Submaster No.	Memory	Memory Address	Fade Up Time	Fade Down Time	Chase Trigger Level	Chase Trigger Method	Chase Trigger Level	Special
1.1	0A1	1	00000	00000	20%			
1.2	0A2	2	00000	00000	20%			
1.3	0A3	3	00000	00000	20%			
1.4	0A4	4	00000	00000	20%			
1.5	0A5	5	00000	00000	20%			
1.6	0A6	6	00000	00000	20%			
1.7	0A7	7	00000	00000	20%			
1.8	0A8	8	00000	00000	20%			
1.9	0A9	9	00000	00000	20%			
1.10	0AA	A	00000	00000	20%			
1.11	0AB	B	00000	00000	20%			
1.12	0AC	C	00000	00000	20%			

Figure 6 - 3: Submaster Screen - Active Submasters Display

## Submasterdaten

Die folgenden Informationen werden für jeden Submaster in beiden Submasteranzeigemodi (siehe oben) angezeigt.

- **SUBMASTER NUMBER ('SUBMASTERNUMMER')**

Diese setzt sich aus Page und Submasternummer (z.B. 1-1, 1-2, ... 9-12) zusammen. Unprogrammierte Submaster haben einen Asterisk (\*) neben Ihrer Submasternummer.

- **INFORMATION**

Ein kurzer Text beschreibt die Daten des Submasters. Wenn Sie einen Speicherplatz auf einen Submaster übertragen befinden sich dessen Infos automatisch in diesem Feld.

- **MEMORY NUMBER ('SPEICHERPLATZNUMMER')**

Dieses Feld zeigt die Speicherplatzdaten an wenn der Speicherplatz auf einen Submaster übertragen wurde, "CD" wenn sich Kreisdaten auf dem Submaster befinden. Ansonsten bleibt es leer.

- **FADE UP TIME ('EINBLENDZEIT')**

Dieses Feld beschreibt die Zeit, welche benötigt wird um die Kreisdaten oder den Speicherplatzinhalt von Null bis Voll einzublenden.

- **FADE DOWN TIME ('AUSBLENDZEIT')**

Dieses Feld beschreibt die Zeit, welche benötigt wird um die Kreisdaten oder den Speicherplatzinhalt von Voll bis Null auszublenden.

- **ATTRIBUTE TRIGGER LEVEL ('ATTRIBUT TRIGGER PEGEL')**

Dieses Feld zeigt den Wert, ab welchem die Attribut- und Farbwechsler Kreise nach dem Aufziehen der Submaster getriggert werden.

- **CHASE TRIGGER ('LAUFLICHT TRIGGER')**

Dieses Feld zeigt die Triggermethode des Lauflichts an, wenn Lauflichtspeicherplatz auf den Submaster geladen wurde. Ansonsten bleibt es leer.

- **CHASE TRIGGER LEVEL ('LAUFLICHT TRIGGER PEGEL')**

Dieses Feld zeigt den Pegel an, ab welchem ein Lauflicht zu laufen beginnt sofern ein Lauflichtspeicherplatz auf den Submaster geladen wurde und der der Chase Trigger auf Fader Level eingestellt wurde.

- **SPECIAL**

Diese Spalte zeigt die Zusatzfunktionen an, welche einem Submaster zugewiesen werden können. Momentan wird diese Funktion nur für Makro Trigger verwendet.

## Modifiers ('Modifizierer')

Wenn ein Lauflicht-, Sound-To-Light oder Ripplesoundspeicherplatz auf einenn Submaster übertragen wurde wird auf dem Bildschirm eine weitere Zeile mit Daten der folgenden Modifizierer angezeigt:

- **DIRECTION ('RICHTUNG')**

Forwards ('Vorwärts'), Backwards ('Rückwärts') oder Ping-Pong (**nur Lauflichter**).

- **ATTACK**

Snap, Slow Attack, Slow Decay oder Crossfade ('Kreuzblende')

- **DRIVE**

Auto, Vari, Bass oder Manual (Manuell) - **nur Lauflichter**.

- **SPEED**

Die Lauflichtgeschwindigkeit oder Reaktionsgeschwindigkeit bei Sound-to-Light und Ripplesoundspeicherplätzen.

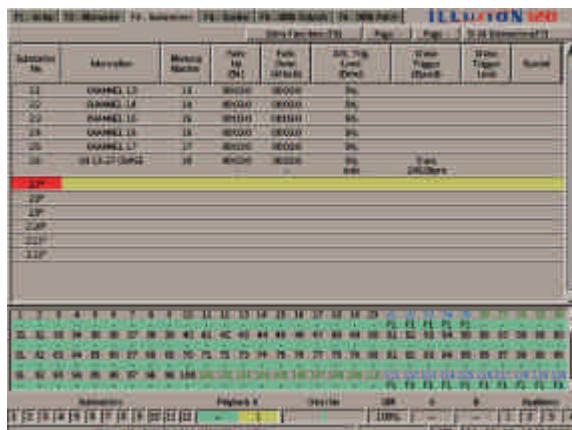


Figure 6 - 4: Submaster Screen

## Programmierung der Submaster

Die folgenden Abschnitte beschreiben die Programmierung der Submaster mit Kreisdaten oder Speicherplätzen sowie die Einstellung der verschiedenen Submasterparameter.

Ferner darauf eingegangen, wie Kreisdaten des Kreisdatenfensters auf einem bestimmten Submaster oder Lichtstimmungs Speicherplatz ablegen und speichern können.

## Anwählen eines Submasters

1. Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F3 um das Submasterfenster anzuzeigen (falls nicht bereits auf dem Bildschirm).
2. Verwenden Sie BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F7 zur Wahl des gewünschten Anzeigemodus (siehe oben).
3. Verwenden Sie PAGE UP und PAGE DOWN Taste oder die Soft Tasten des Submasterfensters zur Anwahl der gewünschten Page.
4. Verwenden Sie Hoch/Runter Cursortasten der Gerätefront oder einer externen Tastatur um durch die Tabelle zu blättern

oder  
Drücken Sie die SUBMASTER Taste der Gerätefront, tippen Sie die gewünschte Submasternummer (z.B. 2.3 für Page 2 Submaster 3) ein und drücken Sie die ENTER Taste der Gerätefront.

oder  
Positionieren Sie den Mauszeiger über dem gewünschten Submaster und drücken Sie die linke Maustaste.

5. Der gelbe Indikatorbalken bewegt sich zum angewählten Submaster.

## Kreisdaten auf einen Submaster laden

Sie können ein Set mit Kreisdaten direkt auf den Submaster laden.

1. Wählen Sie einen unprogrammierten Submaster an.
2. Drücken Sie EDIT LIVE oder EDIT BLIND Taste oder wählen Sie die Optionen aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste an. Das Kreisdatenfenster wird geöffnet.
3. Stellen Sie die Kreispegel auf die gewünschten Werte ein (siehe Kapitel: 4)
4. Drücken Sie die SAVE Taste der Gerätefront oder wählen Sie die Save Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste an. Das Kreisdatenfenster wird geschlossen.



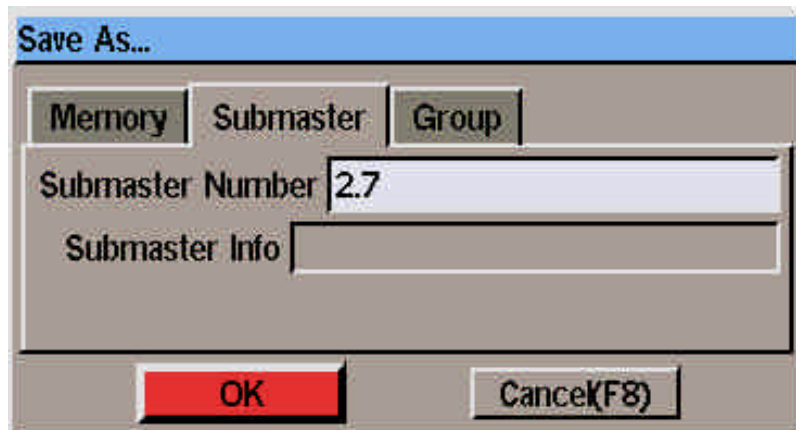


Figure 6 - 5: Save As Window (Submaster)

## Kreisdaten auf einem anderen Submaster speichern

Sie können die Kreisdaten des Kreisdatenfenster auch auf einem anderen Submaster abspeichern, falls gewünscht.

1. Stellen Sie die Kreispegel wie gewünscht ein (siehe Kapitel: 4).
2. Drücken Sie die SAVE AS Taste der Gerätefront oder wählen Sie die Save As Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste aus. Ein Fenster öffnet sich.
3. Wählen Sie die *Submaster* Option an, geben Sie die Zielsubmasternummer ein und drücken Sie die OK Taste des Fenster oder

Wählen Sie die Submaster Page mit PAGE UP bzw. PAGE DOWN an und drücken Sie dan die jeweilige SUBMASTER FLASH Taste.

Wenn der Zielsubmaster nicht programmiert ist wird er mit den neuen Kreisdaten beladen und das Fenster wird geschlossen.

Wenn der angegebene Submaster bereits Kreisdaten oder einen Speicherplatz enthält wird eine Warnmeldung ausgegeben und Sie haben wieder die Möglichkeit zu überschreiben ('Overwrite') oder abzubrechen ('Cancel').

## Kreisdaten in einem Lichtstimmungsspeicherplatz speichern

Die Kreisdaten des Kreisdatenfensters könnenn in einem Speicherplatz als Lichtstimmung gespeichert werden.

1. Stellen Sie die Kreispegel wie gewünscht ein (siehe Kapitel: 4).
2. Drücken Sie die SAVE AS Taste der Gerätefront oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Kreisdatenfenster und wählen Sie die Save As Option aus dem Menü an. Ein Fenster öffnet sich.
3. Klicken Sie auf die *Memory* Option, geben Sie die gewünschte Zielspeicherplatznummer ein drücken Sie die OK Taste des Fensters.

Wenn der angegebene Speicherplatz unprogrammiert ist werden die Kreisdaten im Zielspeicherplatz gespeichert und das Fenster geschlossen.

Wenn der angegebene Speicherplatz bereits programmiert ist haben Sie die Möglichkeit diesen zu überschreiben ('Overwrite') oder den Vorgang abzubrechen ('Cancel').

## BEMERKUNGEN

### Blättern in der Submastertabelle

Im Active Submaster Anzeigemodus können Sie mit den Cusortasten nur durch die 12 Submaster der Tabelle blättern. Im All Submaster Anzeigemodus können Sie durch die gesamte Submastertabelle blättern.

### Submaster anwählen und das Kreisdatenfenster öffnen

Wenn Sie statt der ENTER Taste die EDIT LIVE, EDIT BLIND oder PREVIEW Taste drücken bewegt sich der Indikatorbalken zum angewählten Submaster und öffnet das Kreisdatenfenster, bereit zur Editierung oder zur Vorschau der Kreisdaten (oder des Speicherplatzes).

### Automatische Anzeigemodusumschaltung

Wenn das Submasterfenster mit nur den aktiven Submastern geöffnet wurde und momentan keine Submasternummer eingegeben ist zeigt das Display automatisch alle Submaster an bis sich der Indikatorbalken zum angewählten Submaster bewegt.

### Programmierung der Submasterparameter

Die Submasterparameter (Info, Blenzeiten, Triggerpegel etc.) können Sie erst editieren und aufrufen wenn Sie Kreisdaten oder einen Speicherplatz auf den Submaster geladen haben.

### Verwerfen von Kreisdatenänderungen

Um das Kreisdatenfenster zu schliessen und alle Veränderungen zu verwerfen drücken Sie die EDIT LIVE oder EDIT BLIND Taste der Gerätefront oder wählen Sie Cancel Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste an.

### Speicherplatzdaten auf Submaster übertragen

Sie können programmierte Speicherplätze auf Submaster übertragen und diese durch Anheben der jeweiligen Submaster Steller ausgeben.

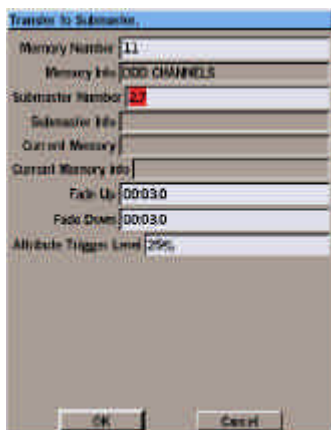


Figure 6 - 6: Transfer Window

## Übertragen eines Speicherplatzes

1. Wählen Sie wie zuvor beschrieben einen Submaster an.
2. Drücken Sie die TRANSFER Taste der Gerätefront oder wählen Sie die Transfer Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste aus. Das Transfer Fenster wird geöffnet
3. Geben Sie die gewünschten Speicherplatznummern in das Feld ein, justieren Sie evtl. die weiteren Submasterparameter und drücken Sie dann die OK Taste des Fensters. Wenn der Submaster unprogrammiert ist werden die Speicherplatzdaten auf den Submaster übertragen und das Transfer Fenster schließt sich.

Wenn der Submaster bereits Kreisdaten enthält wird eine Warnmeldung ausgegeben.

Wenn der Submaster bereits einen Speicherplatz enthält wird der neue Speicherplatz auf den Submaster übertragen und der ursprüngliche überschrieben.

## Lauflichtspeicherplätze auf Submastern

Wenn Sie einen Lauflichtspeicherplatz auf einen Submaster übertragen haben können Sie dessen Trigger, Trigger Pegel und die weitere Lauflichtmodifizierer im Submasterfenster einstellen..

1. Wählen Sie einen Submaster mit übertragenem Lauflichtspeicherplatz an.
2. Bewegen Sie sich zum *Chase Trigger* Feld und stellen Sie den gewünschten Triggertyp ein (Transfer, Fader Level ('Stellerpegel'), Flash Taste). Die Unterschiede werden später in diesem Kapitel beschrieben.
3. Bewegen Sie sich zum *Chase Trigger Level* ('Lauflicht Trigger Pegel') Feld. Diese Option besteht nur, falls Sie als Chase Trigger Fader Level eingestellt haben.
4. Bewegen Sie sich zum *Direction* ('Richtung') Feld und stellen Sie es wie gewünscht ein.
5. Richten Sie als nächstes den *Attack* Parameter ein.
6. Justieren Sie nun den *Drive* Wert in seinem Feld.
7. Verfahren Sie ebenso mit dem *Speed* ('Geschwindigkeit') Feld.

## Sound-to-Light Speicherplatz auf Submastern

Wenn ein Sound-to-Light oder Ripplesound Speicherplatz auf einen Submaster übertragen wurde können Sie die Modifizierer auch im Submasterfenster einstellen.

1. Wählen Sie einen Submaster an, welcher einen übertragenen Sound-to-Light oder Ripplesound Speicherplatz enthält.
2. Stellen Sie den *Attack* Parameter in seinem Feld ein.
3. Richten Sie ebenso den *Speed* ('Geschwindigkeit') Modifizierer ein.

## BEMERKUNGEN

### Übertragen von Speicherplätzen

Multi-Part Lichtstimmungen können nicht auf Submaster übertragen werden.

### Einstellen der Modifizierer im Submasterfenster

Die Modifizierer der Lauflicht-, Sound-to-Light- oder Ripplesound-Speicherplätze, welche auf einen Submaster mitübertragen wurden können auch über die DIRECTION, ATTACK, und DIRVE Taste sowie dem Dateneingabrad der Gerätefront justiert werden.

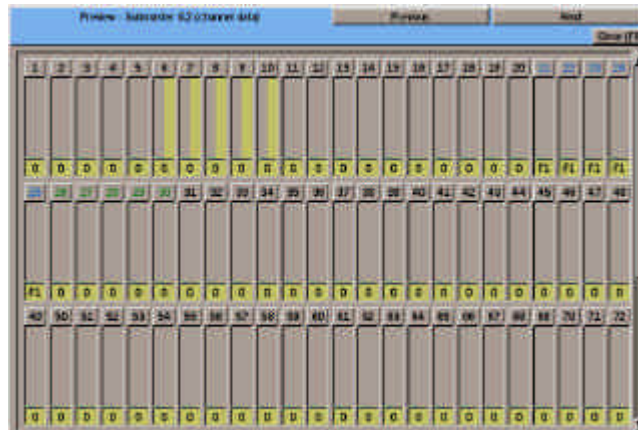


Figure 6 - 7: CDW - Previewing a Submaster

## Editierung von Submastern

Wenn ein Submaster mit Kreisdaten oder einem Speicherplatz beladen wurde können Sie dessen Parameter im Submasterfenster einstellen (Information, Blendzeiten, Triggerpegel etc.).

Wählen Sie einen Submaster an und verwenden Sie dann die Cursorstasten der Gerätefront oder der Tastatur um sich durch die Felder zu bewegen und klicken Sie das jeweilige Feld mit der Maus an. Verändern Sie dann wie gewünscht die Werte.

## Editierung von Speicherplätzen innerhalb des Submasterfensters

Wenn ein Speicherplatz auf einen Submaster übertragen wurde können Sie die Kreisdaten von innerhalb des Submasterfensters aus editieren.

1. Wählen Sie einen Submaster an, auf welchen ein Speicherplatz übertragen wurde.
2. Drücken Sie die EDIT LIVE oder EDIT BLIND Taste der Gerätefront oder wählen Sie die Edit Live bzw. Edit Blind Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste aus. Es erscheint ein Bestätigungsdialog.
3. Drücken Sie YES. Das Kreisdatenfenster wird geöffnet und zeigt die Kreisdaten des Speicherplatzes.

## Vorschau eines Submasters

Die Vorschau eines Submasters ermöglicht es den Submaster mit Kreisdaten zu beladen oder die zu einem Speicherplatz zu übertragenden Daten vorher zu untersuchen ohne Auswirkungen auf die Ausgabe zu erwirken.

Bei der Vorschau eines Submaster können Sie dessen Kreisdaten nicht verändern.

Wählen Sie einen programmierten Submaster an und drücken Sie die PREVIEW Taste der Gerätefront bzw. des Kontextmenüs der rechten Maustaste. Das Licht der PREVIEW Taste leuchtet auf und das Kreisdatenfenster wird geöffnet..

Um eine Vorschau der Submaster zu erhalten verwenden Sie die Links/Rechts Cursorstasten oder klicken Sie auf die Next undn Preview Tasten der Kopfzeile im Kreisdatenfenster.

Um den Preview Modus zu beenden drücken Sie erneut die PREVIEW Taste. Das Licht der PREVIEW Taste erlischt und das Kreisdatenfenster wird geschlossen.

## Löschen eines Submasters

Wählen Sie einen programmierten Submaster an und drücken Sie die CLEAR Taste der Gerätefront oder wählen Sie Option aus Kontextmenü der rechten Maustaste. Ein Bestätigungsdialog öffnet sich.

Klicken Sie auf die OKTaste des Fensters um z bestätigen. Der Submaster wird nun gelöscht und die Kreisdaten oder der übertragene Speicherplatz vom Submaster entfernt.

## BEMERKUNGEN

### Editieren von Submaster Daten

Veränderungen der Submasterparameter werden sofort umgesetzt. Es ist nicht nötig die Veränderungen zu speichern wie bei Speicherplatzdaten.

### Vorschau von Speicherplätzen auf den Submastern

Bei der Vorschau eines Speicherplatzes auf einem Submaster zeigt das Kreisdatenfenster die Submasternummer sowie die dorthin übertragene Speicherplatznummer in Klammern an.

Wenn ein Lauflicht, Sound-to-Light oder Ripplesound Speicherplatz auf einem Submaster vorgeschaut wird 'läuft' dieser entsprechend der im Submasterfenster eingerichteten Modifizierer.

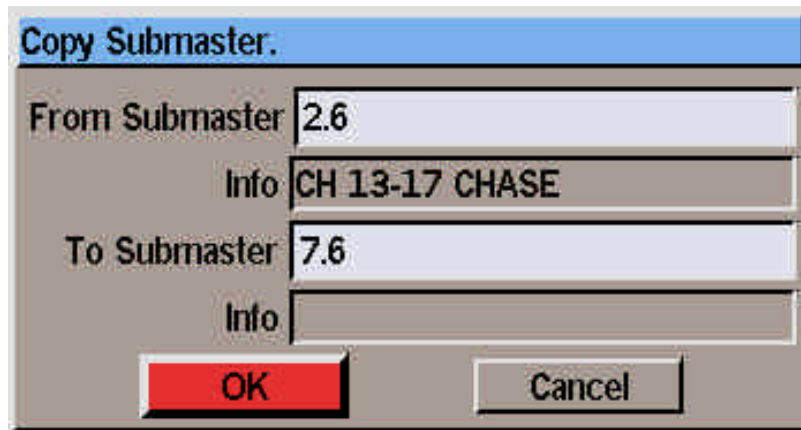


Figure 6 - 8: Copy Submaster Window

### Kopieren von Submasterdaten

Die Copy ('Kopieren') Funktion können Sie dazu verwenden alle Daten eines Submasters (Informationstext, Blendzeiten, Triggerpegel, Speicherplatznummer bzw. Kreisdaten usw.) auf einen anderen Submaster zu kopieren.

Die eigentlich ausgeübte Funktion (Copy To 'Kopiere Zu' bzw. Copy From 'Kopiere Von') ist vom Status des angewählten Submasters abhängig und wird in den folgenden Abschnitten aufgeführt:

### Kopieren zu einem Submaster

1. Wählen Sie einen unprogrammierten Submaster an.
2. Drücken Sie die COPY Taste der Gerätefront oder wählen Sie Copy Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste aus. Das Copy Fenster öffnet sich.
3. Tippen Sie eine Submasternummer, von der kopiert werden soll, in das Feld ein und bestätigen Sie mit OK im Copy Fenster.

Wenn ein gültiger Submaster angegeben wurde werden die Daten des Quell-Submasters auf den aktuell angewählten Submaster kopiert und das Copy Fenster geschlossen. Ansonsten erscheint eine Fehlermeldung.

### Kopieren von einem Submaster

1. Wählen Sie einen programmierten Submaster an.
2. Drücken Sie die COPY Taste der Gerätefront oder wählen Sie die Copy Option aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste aus. Das Copy Fenster wird geöffnet.
3. Geben Sie die Ziel-Submasternummer in das Feld ein und drücken Sie die OK Taste des Fensters.

Wenn der Ziel-Submaster unprogrammiert ist werden die Submasterdatei kopiert und das Copy Fenster wird geschlossen.

Falls der Ziel-Submaster bereits programmiert ist wird eine Warnmeldung ausgegeben und Sie haben die Möglichkeit die Daten zu überschreiben ('Overwrite') oder abzuberechnen ('Cancel').

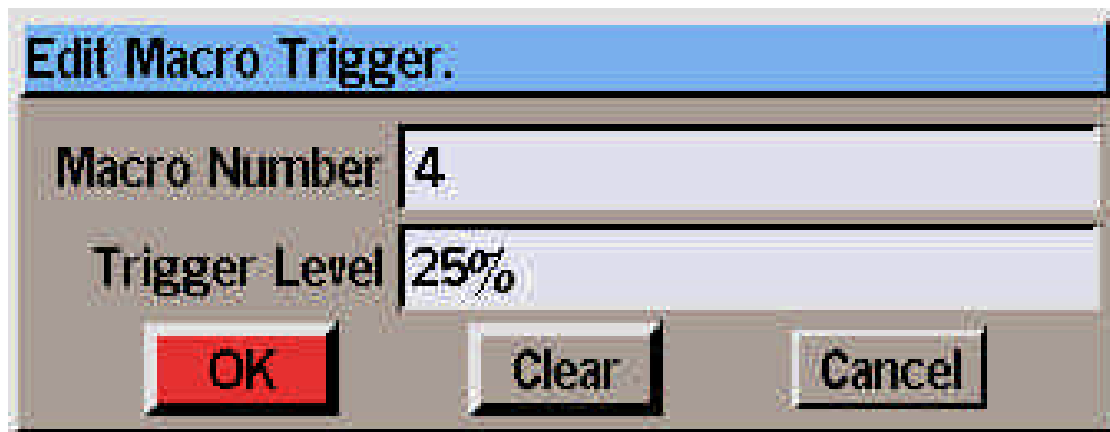


Figure 6 - 9: Edit Macro Trigger Window

### Makros durch Submaster triggern

Die Illusion Konsole bietet die Möglichkeit Makros durch Submaster anzutriggern.

Das angegebene Makro wird dann ausgeführt sobald der Submaster den Makro Trigger Pegel erreicht.

### Anzeige der Makro Trigger

Die Makro Trigger werden in der Special Spalte des Submasterfensters in der Form *Macro: n* angezeigt.

### Programmierung eines Makro Triggers

1. Wählen Sie einen Submaster an der das Makro triggern soll.
2. Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F8 und wählen Sie *Trigger Macro* Option aus dem Menü an (auch über die rechte Maustaste zugänglich). Das *Edit Macro Trigger* Fenster wird geöffnet.
3. Geben Sie die gewünschte Makronummer sowie den Makro Trigger Pegel in die jeweiligen Felder ein und bestätigen Sie mit *OK* im Fenster.

Wenn die eingegebenen Daten gültig sind wird das Edit Macro Trigger Fenster geschlossen und die Makro Trigger Daten erscheinen in der *Special* Spalte des jeweiligen Submasters. Ansonsten erscheint eine Fehlermeldung.

### Editieren eines Makro Triggers

Das Editieren gleicht der Programmierung der Makro Trigger mit dem Unterschied, daß die Makronummer sowie der Makro Trigger Pegel bereits im Edit Macro Trigger Fenster eingetragen sind.

Ändern Sie gegebenenfalls die Makronummer sowie den Trigger Pegel und schließen Sie mit *OK* das Fenster.

### Löschen eines Makro Triggers

1. Wählen Sie einen Submaster an, welcher einen Makro Trigger enthält.
2. Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F8 oder wählen Sie die *Trigger Macro* Option aus dem Menü an (auch über die rechte Maustaste zugänglich). Das Edit Macro Trigger Fenster öffnet sich.
3. Drücken Sie die *Clear* Taste des Fensters. Das Fenster wird geschlossen und die Makrodaten vom jeweiligen Submaster des Submasterfensters entfernt..

### Triggern des Makros

Um ein Makro eines Submasters zu triggern heben Sie den Steller über den, im Submaster programmierten, Makro Trigger Pegel an.

Drücken der jeweiligen Submaster Flash Taste triggert ebenso das Makro.

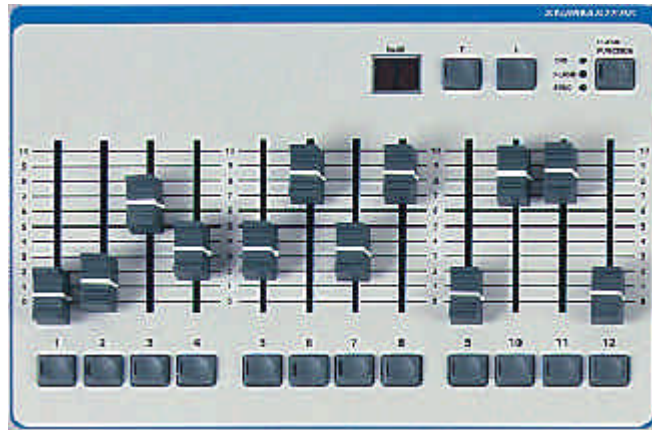


Figure 6-10 Front Panel Submaster Controls

## Wiedergabe über die Submaster

Die Submaster werden dazu verwendet Kreisdaten oder Speicherplatzdaten, die auf Ihnen abgelegt wurden, abzuspielen.

Die Daten der bis zu 12 Submaster können gleichzeitig ausgegeben werden. Die Daten der Submaster auf verschiedenen Pages können Sie durch die Page Overlay Funktion kombinieren (siehe weiter unten).

Auf die Kreisdaten oder Speicherplätze der Submaster können Sie durch die PAGE UP und PAGE DOWN Taste sowie die SUBMASTER Steller zugreifen. Die aktuell angewählte Submaster Page wird im Display der Gerätefront angezeigt.

Lauflichtspeicherplätze, welche auf Submastern angelegt wurden, können Sie auf verschiedene Weisen triggern (Transfer, Fader Level 'Stellerpegel' oder Flash Taste). Lauflichtspeicherplätze, welche über den Stellerpegel oder die Flash Tasten getriggert wurden können Sie anhalten und erneut starten. Lauflichtspeicherplätze, welche per Transfer getriggert werden laufen permanent auf dem Submaster.

Kreisdaten oder Speicherplätze der Submaster können Sie mit den SUBMASTER FLASH Tasten aufblitzen lassen oder Solo schalten.

## Ausgabe von Submasterdaten

Um die zuvor auf den Submaster geladenen Kreis- oder Speicherplatzdaten auszugeben gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie den gewünschten Submaster mit den PAGE UP und PAGE DOWN tasten an (falls Sie sich auf einer anderen Page befinden).
2. Bewegen Sie den jeweiligen SUBMASTER Steller auf den gewünschten Pegel.

Die Ausgabepegel der Steuerkreise in den Kreisdaten bzw. dem Speicherplatz des Submasters werden durch den Pegel des Submasters bestimmt.

Die Attribut- und Farbwechslerkreise in den Kreisdaten bzw. dem Speicherplatz werden getriggert sobald der Submasterpegel den, für den Submaster zugewiesenen, Attribut Trigger Pegel übersteigt.

Die benötigte Zeit um die Kreisdaten oder einenn Speicherplatz ein-/auszublenden werden durch die Fade Up/Fade Down Zeiten der individuellen Submaster diktiert (wird im Submasterfenster angezeigt).

Wenn die Blendzeiten auf Null stehen wird die Blende durch die Geschwindigkeit bestimmt, mit der Sie den SUBMASTER Steller bewegen.

## Ausgabe von Daten einer anderen Page (Page Overlay)

Es ist möglich, die Kreis- oder Speicherplatzdaten mehrerer Submaster von verschiedenen Pages gleichzeitig auszugeben, unter der Voraussetzung, daß sie nicht dem selben Steller zugewiesen wurden.

So ist es beispielsweise möglich gleichzeitig die Daten der Submaster 1-1, 2-2, 3-3 und 4-4 zur selben Zeit auszugeben aber nicht die Daten der Submaster 1-1, 2-1 und 3-1, da diese durch denselben Steller geregelt werden.

Falls die Submaster Page verändert wird während einer der Submaster Steller aufgezogen ist oder eine der SUBMASTER FLASH Tasten gehalten wird verbleibt der Steller bzw. die Flash Taste auf der ursprünglichen Page und hält die Ausgabe des vorhergegangenen Submasters aufrecht.

Die neuen Kreisdaten oder Speicherplatzdaten, welche dem Steller oder der Taste zugewiesen wurden werden nicht ausgegeben, wenn sich der Steller auf Null befindet oder die Flash Taste losgelassen wird. Diese Funktion ist als Page Overlay bekannt.

Während Daten von einer anderen als der aktuellen Page ausgegeben werden blinkt die Lampe der jeweiligen SUBMASTER FLASH Taste. Dieses Blinken hört auf sobald Sie zur korrekten Page mit Hilfe der PAGE UP und PAGE DOWN Tasten zurückkehren.



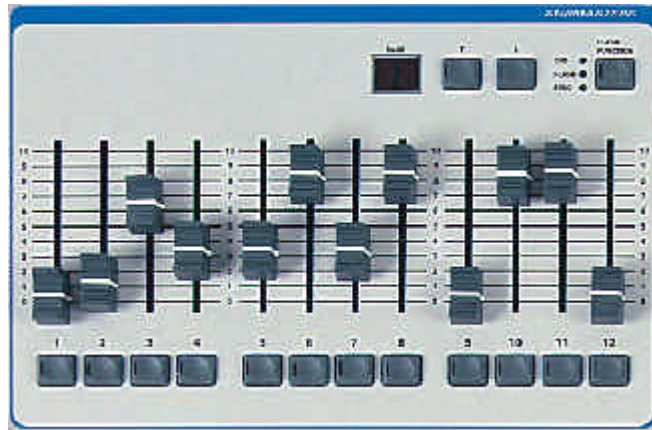


Figure 6 - 12: Submaster Controls

## Submaster Flash Funktionen

Die SUBMASTER FLASH Tasten können Sie dazu verwenden Kreis- und Speicherplatzdaten Solo zu schalten, 'Go' auszuführen und kurz aufblitzen ('Flash') zu lassen.

Die FLASH FUNCTION Taste wird dazu verwendet die gewünschte Funktion auszuwählen.

Die roten Lampen neben den FLASH FUNCTION Tasten zeigen die aktuell angewählte Funktion an (Off, FLASH, SOLO). Die 'Go' Funktion wird dadurch angezeigt, daß sowohl die FLASH als auch die SOLO Lampe leuchten.

## Submaster aufblitzen lassen ('flashen')

1. Stellen Sie die Flash Funktion über die FLASH FUNCTION Taste auf Flash ein.
2. Drücken Sie die SUBMASTER FLASH Taste. Die Steuerkreise der Kreisdaten oder des Speicherplatzes auf dem Submaster werden kurz bis zum GRAND MASTER Pegel aufgeblitzt. Die Attributkreise der Kreisdaten oder Speicherplatzes auf dem Submaster werden automatisch mit Ihren programmierten Pegeln getriggert.

## Submaster Solo schalten

1. Stellen Sie die Flash Funktion über die FLASH FUNCTION Taste auf Solo ein.
2. Drücken Sie die SUBMASTER FLASH Taste. Die Steuerkreise in den Kreisdaten oder des Speicherplatzes auf dem Submaster werden bis zum GRAND MASTER Pegel aufgeblitzt. Die Attributkreise der Kreisdaten oder des Speicherplatzes auf dem Submaster werden automatisch mit ihren programmierten Pegeln getriggert.

Alle anderen auf den Submastern ausgegeben Steuerkreisdaten, Playback X und Playback A/B werden auf Null reduziert, ausgenommen alle von den Submastern 'ausgeschlossenen' Kreise.

## Submaster GO Funktion

Die Submaster 'Go' Funktion ist im Endeffekt ein zeitgesteuertes aufblitzen ('Flash') und entspricht dem vollen Aufziehen der physischen SUBMASTER Steller.

1. Stellen Sie die Flash Funktion über die FLASH FUNCTION Taste auf Go ein. Die FLASH und SOLO Lampen neben der Tasten leuchten beide.
2. Drücken Sie eine SUBMASTER FLASH Taste. Die Steuerkreise der Kreis- bzw. Speicherplatzdaten auf dem Submaster werden von ihrem aktuellen Pegel innerhalb der angegebenen Zeit voll eingeblendet.
3. Drücken Sie erneut die SUBMASTER FLASH Taste. Die Steuerkreise der Kreis- bzw. Speicherplatzdaten auf dem Submaster werden innerhalb der angegebenen Zeit wieder zum Stellerpegel ausgeblendet.

## BEMERKUNGEN

### Flash, Solo und GO Funktionen

Wenn ein Submaster ein Lauflicht enthält, welches durch die Flash Taste getriggert wird, sind die normalen Flash, Solo und Go Funktionen für diesen Submaster deaktiviert.

### Submaster Blendzeiten

Wenn ein Submaster über Fade Up (Einblend-) und Fade Down (Ausblend-)Zeiten ungleich Null verfügt, wird der Wert des Submasters anstatt der physischen Position des Submaster Stellers zum Triggern verwendet.



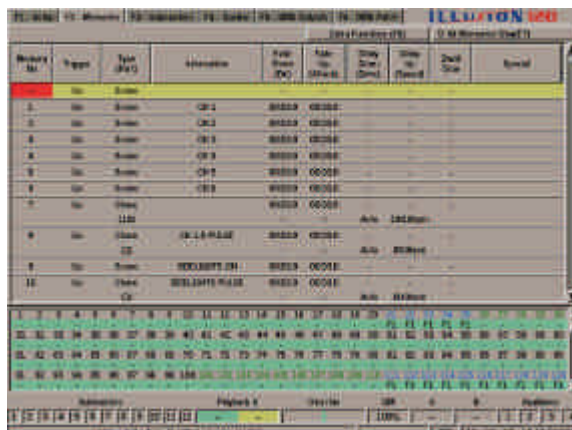


Figure 7 - 1: Memories Screen

## Einführung

Der Speicherstapel (eng.: Memory Stack) ist definiert als eine Liste programmierter Speicherplätze in aufsteigender, numerischer Reihenfolge. Jeder programmierte Speicherplatz erscheint einmal auf dem Speicherstapel.

Die Speicherplatz- und Cuelinefenster sind zwei verschiedene Darstellungen des Speicherstapels.

Die Programmierung und Editierung der Daten erfolgt normalerweise im Speicherplatzfenster, lässt sich aber auch im Cueline Fenster vornehmen.

Jegliche Veränderung der Speicherplatzdaten im Speicherplatzfenster wird im Cuelinefenster reflektiert und umgekehrt.

Sprünge, Schleifen und Makro-Trigger können bei Bedarf vom Speicherplatz- oder Cuelinefenster aus im Speicherstapel programmiert werden.

Der Speicherstapel wird über die Playback X Regelmöglichkeiten des Speicherplatz- oder Cuelinefenster abgespielt.

## BEMERKUNGEN

### Speicherplätze und Cues

Dieses Kapitel der Bedienungsanleitung behandelt die Speicherplätze und Cues. Eine Cue des Cuelinefensters ist exakt dasselbe wie ein Speicherplatz des Speicherplatzfensters (inkl. Speicherplatztyp, -nummer, Informationen, Überblend- und Haltezeiten sowie Kreisdaten und Modifizierer).

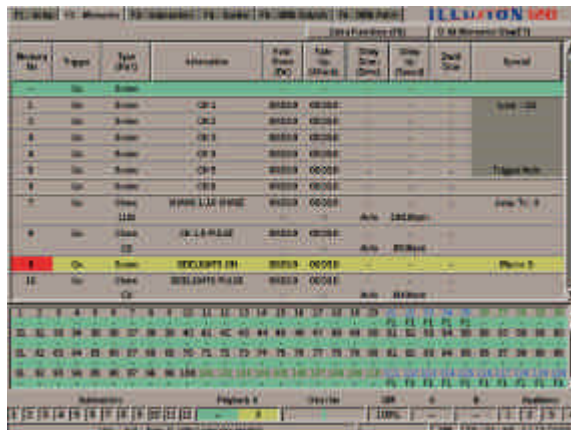


Figure 7 - 2: Memories Screen showing Jump, Loop and Macro Trigger

## Sprünge, Schleifen und Makro-Trigger des Speicherstapels

Normalerweise wird der Speicherstapel in numerischer Reihenfolge der Speicherplätze abgespielt oder jeder Speicherplatz wird wahlweise automatisch oder manuell über die GO Taste getriggert.

Die Illusion Konsole bietet zusätzlich die Möglichkeit Sprünge, Schleifen sowie Makro-Trigger innerhalb des Speicherstapels zu programmieren.

Die Sprung-Funktion (engl.: **'Jump'**) bietet die Möglichkeit zu einem bestimmten Speicherplatz zu wechseln sobald der aktuelle Speicherplatz durchgeführt wurde. Sie können innerhalb des Speicherstapels vor- und zurückspringen.

Die Schleifen-Funktion (engl.: **'Loop'**) bietet die Möglichkeit mehrere Speicherplätze mehrfach zu durchlaufen bevor der nächste Speicherplatz des Speicherstapels ausgeführt wird.

Die **Macro Trigger** Funktion bietet Ihnen die Möglichkeit ein bestimmtes Makro auszulösen sobald Sie einen Speicherplatz des Speicherstapels triggern.

## Anzeige der Sprünge und Schleifen

Die Sprung- und Schleifeninformationen werden in der *Special* Spalte des Speicherplatzfensters angezeigt.

Ein Sprung wird als *Jump To: n* angezeigt, wobei *n* die Speicherplatznummer beschreibt.

Alle in einer Schleife eingeschlossenen Speicherplätze werden mit einem dunkelgrauen Hintergrund in der *Special* Spalte angezeigt.

Beim ersten Speicherplatz der Schleife zeigt die *Special* Spalte *Loop x/y* an, wobei *x* die erste und *y* die Gesamtanzahl der Schleifen beschreibt.

Beim letzten Speicherplatz der Schleife zeigt die *Special* Spalte *Trigger: t*, wobei entweder *Go* oder *Auto* ist (wie in der Schleife programmiert).

Im **Cueline**fenster werden die Sprung- und Schleifeninformationen in der *Special* Spur (Track) angezeigt.

Ein Sprung wird als *Jump To: n* angezeigt, wobei *n* die Cuenummer beschreibt, zu welcher gesprungen werden soll.

Alle in der Schleife eingeschlossenen Cues werden durch einen grauen Balken in der *Special* Spur dargestellt.

Der Text der linken Seite dieses Balkens zeigt *Loop x/y*, wobei *x* die aktuelle Schleife und *y* die Gesamtzahl der Schleifen beschreibt. Der Text der rechten Seite lautet *Trigger: t*, wobei *t* entweder *Go* oder *Auto* ist (wie in der Schleife programmiert).

## Anzeigen von Makro-Trigger

Innerhalb des **Speicherplatz**fensters wird ein Makro-Trigger in der *Special* Spalte als *Macro: n* angezeigt.

Innerhalb des **Cueline**fensters wird ein Makro-Trigger in der *Special* Spur als *Macro: n* angezeigt.

## BEMERKUNGEN

### Sprünge und Schleifen innerhalb des Speicherstapels

Sie können zu einem Speicherplatz innerhalb einer Schleife springen aber nicht von einem eingeschlossenen Speicherplatz nach außen.

Eine Schleife muß mindestens 2 Speicherplätze enthalten. Die letzte Speicherplatznummer einer Schleife muß höher als die erste Speicherplatznummer der Schleife sein.

Alle programmierten Speicherplätze zwischen dem ersten und letzten Speicherplatz einer Schleife werden automatisch mit in die Schleife eingeschlossen. Sie können Schleifen nicht überlappen.

Es ist nicht möglich von Speicherplatz Null aus zu springen oder eine Schleife zu erstellen.

### Makro-Trigger innerhalb des Speicherstapels

Ein Makro-Trigger kann nicht in einem Speicherplatz abgelegt werden wenn der Speicherplatz einen Sprung enthält oder der erste/letzte Speicherplatz einer Schleife ist.

Sie können einem Speicherplatz in der Mitte einer Schleife einen Makro-Trigger anhängen.

## Programmieren von Sprüngen

Die folgenden Abschnitte beschreiben wie Sie Sprünge vom Speicherplatz- oder Cuelinefenster aus programmieren, editieren und löschen können.

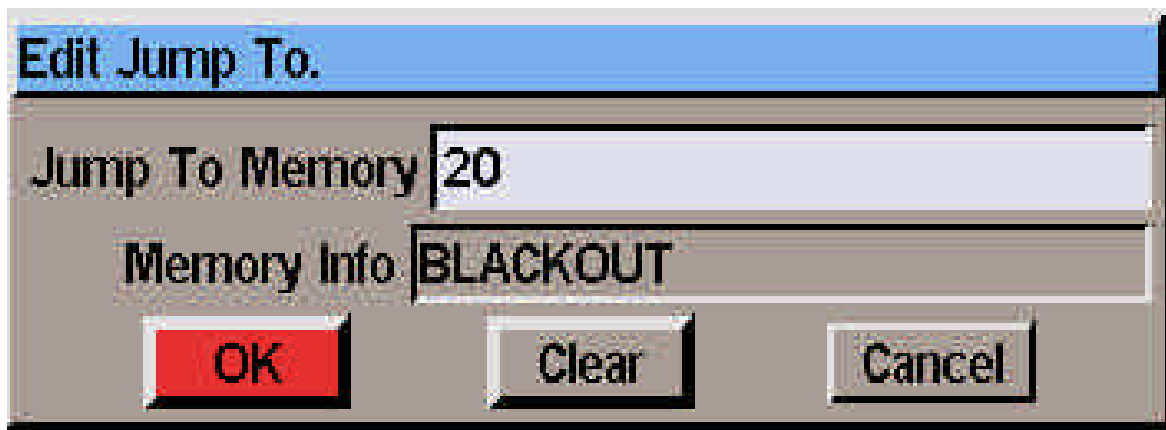


Figure 7 - 3: Edit Jump To Window

### Programmierung eines Sprungs vom Speicherplatzfenster

1. Wählen Sie den Speicherplatz an, der den Anfang der Schleife darstellt.
2. Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F8 und wählen Sie die *Jump To* Option aus dem Menü aus. Es öffnet sich ein Fenster.
3. Geben Sie die Speicherplatznummer in das Feld ein, zu welchem gesprungen werden soll und drücken Sie die *OK* Taste.

Wenn die Speicherplatznummer gültig ist schließt sich das Fenster und die Sprungdaten erscheinen im Speicherplatzfenster mit der Nummer des Speicherplatzes von welchem gesprungen wurde. Andernfalls erscheint eine Fehlermeldung.

### Editierung eines Sprungs im Speicherplatzfenster

Die Editierung ähnelt der Programmierung eines Sprunges nur, daß der Speicherplatz zu welchem gesprungen wird im Fenster bereits angezeigt wird. Stellen Sie die Speicherplatznummer ein und drücken Sie die *OK* Taste.

### Löschen eines Sprungs im Speicherplatzfenster

1. Wählen Sie den Speicherplatz an, welcher den Anfang des Sprungs darstellt.
2. Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F8 und wählen Sie die *Jump To* Option aus dem Menü aus. Es öffnet sich ein Fenster.
3. Drücken Sie die *CLEAR* Taste des Fensters. Das Fenster schließt sich und die Sprungdaten werden vom Speicherplatzfenster entfernt.

### Programmierung eines Sprungs im Cuelinefenster

1. Wählen Sie die Cue an, welche den Start des Sprungs darstellt.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Cue Spur (Track) und wählen Sie die *Jump To* Option aus. Es öffnet sich ein Fenster.
3. Geben Sie im Feld die Cuenummer an, zu welcher gesprungen werden soll und drücken Sie die *OK* Taste.

Wenn die Cuenummer gültig ist wird das Fenster geschlossen und die Sprungdaten in der 'Loop' Spur des Cuelinefensters angezeigt. Andernfalls erscheint eine Fehlermeldung.

### Editieren eines Sprungs im Cuelinefenster

Dieser Vorgang gleicht der Programmierung eines Sprunges, nur daß die Cue zu welcher gesprungen werden soll bereits angezeigt wird.

Ändern Sie Cuenummer entsprechend ab und drücken Sie die *OK* Taste.

### Sprung aus dem Cuelinefenster löschen

1. Wählen Sie die Cue aus, welche den Start des Sprungs bestimmt.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Cue Spur und wählen Sie die *Jump To* Option aus dem Menü aus. Ein Fenster öffnet sich.
3. Drücken Sie die *Clear* Taste des Fensters. Das Fenster wird geschlossen und die Sprungdaten aus dem Cuelinefenster entfernt.

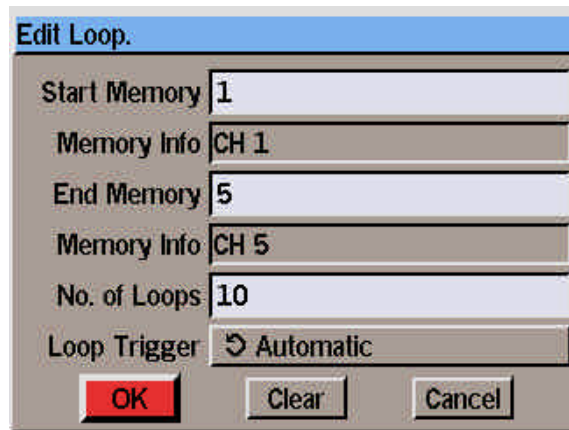


Figure 7 - 4: Edit Loop Window

## Schleifen programmieren

Die folgenden Abschnitte beschreiben die Programmierung, Editierung sowie das Löschen von Schleifen in den Speicherplatz- und Cuelinefenstern.

### Programmierung einer Schleife im Speicherplatzfenster

1. Wählen Sie den ersten Speicherplatz an, der die Schleife beginnen soll.
2. Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F8 und wählen Sie die *Loop* Option aus dem Menü aus. Das *Edit Loop* Fenster wird geöffnet.
3. Geben Sie die Speicherplatznummer des letzten Schrittes der Schleife ein und stellen Sie den *Loop* ('Schleife') *Trigger* in den Felder ein. Drücken Sie danach die *OK* Taste des Fensters.

Wenn Sie gültige Daten eingegeben haben wird das Edit Loop Fenster geschlossen und die Schleifendaten erschienen im Speicherplatzfenster mit den jeweiligen Speicherplätzen. Ansonsten wird eine Fehlermeldung ausgegeben.

### Editierung einer Schleife im Speicherplatzfenster

Die Vorgehensweise entspricht der Programmierung mit dem Unterschied, daß die Schleifenparameter bereits im Edit Loop Fenster angezeigt werden. Stellen Sie die Parameter wie gewünscht ein und drücken Sie die *OK* Taste.

### Löschen einer Schleife im Speicherplatzfenster

1. Wählen Sie einen beliebigen Speicherplatz der Schleife an.
2. Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F8 und wählen Sie *Loop* Option aus dem Menü aus (auch über rechte Maustaste verfügbar). Das Edit Loop Fenster öffnet sich..
3. Drücken Sie die *Clear* Taste des Fensters. Das Fenster wird daraufhin geschlossen und die Schleifendaten aus den entsprechenden Speicherplätzen entfernt.

### Programmierung einer Schleife im Cuelinefenster

1. Wählen Sie die Cue an, welche den Start der Schleife bestimmen soll.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Cue Spur und wählen Sie die *Loop* Option aus dem Menü aus. Das Edit Loop ('Schleife editieren') Fenster wird angezeigt.
3. Geben Sie die Nummer der letzten Cue an, welche noch Teil der Schleife sein soll und wählen Sie einen *Loop Trigger* aus. Drücken Sie danach die *OK* Taste des Fensters.

Sollten die Daten gültig sein wird das Edit Loop Fenster geschlossen und die Schleifendaten in der Special Spur des Cuelinefensters angezeigt. Ansonsten wird eine Fehlermeldung ausgegeben.

### Editieren einer Schleife im Cuelinefenster

Die Editierung gleicht der Programmierung mit dem Unterschied, daß die Schleifenparameter bereits im Edit Loop Fenster angezeigt werden.

Ändern Sie die Schleifenparameter wie gewünscht und drücken Sie die *OK* Taste des Fensters.

### Löschen einer Schleife im Cuelinefenster

1. Wählen Sie eine Cue an, welche Teil der Schleife ist.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Cue Spur und wählen Sie *Loop* Option aus dem Edit Loop Fenster an.
3. Drücken Sie die *Clear* Taste des Edit Loop Fensters. Das Fenster wird geschlossen und die Schleifendaten aus dem Cuelinefenster gelöscht.



Figure 7 - 5: Edit Macro Trigger Window

### Programmierung von Makro Triggern

Die folgenden Abschnitte beschreiben die Programmierung, Editierung und das Löschen von Triggern in die Speicherplatz- und Cuelinefenstern.

#### Programmierung eines Makro Triggers im Speicherplatzfenster

1. Wählen Sie den Speicherplatz an, welcher das Makro triggern ('auslösen') soll.
2. Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F8 und wählen Sie die Trigger Macro Option aus dem Menü aus (auch über die rechte Maustaste erreichbar). Das *Edit Macro* Fenster wird geöffnet.

3. Geben Sie die gewünschte Makronummer in das Feld ein und drücken Sie die OK Taste des Fensters.

Wenn die eingegebenen Daten gültig sind wird das Edit Macro Trigger Fenster geschlossen und die Makrotrggerdaten im Speicherplatzfenster angezeigt. Andernfalls erscheint eine Fehlermeldung.

#### Editierung eines Makros im Speicherplatzfenster

Die Vorgehensweise gleicht der Programmierung eines Makro Triggers mit dem Unterschied, daß die Makronummer bereits im Edit Macro Trigger Fenster angezeigt wird. Ändern Sie die Nummer wie gewünscht und bestätigen Sie mit der OK Taste des Fensters.

### Löschen eines Makro Triggers im Speicherplatzfenster

1. Wählen Sie den Speicherplatz mit dem zu löschenden Makro Trigger an.
2. Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F8 und wählen Sie die *Macro Trigger* Option aus dem Menü aus (auch über rechte Maustaste erreichbar). Das *Edit Macro Trigger* Fenster wird geöffnet.
3. Drücken Sie die *Clear* Taste des Fensters. Das Fenster wird geschlossen und die Makrodaten vom jeweiligen Speicherplatz des Speicherplatzfensters entfernt.

#### Programmierung eines Makro Triggers im Cuelinefenster

1. Wählen Sie die Cue an, welche einen Makro Trigger enthalten soll.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Cue Spur und wählen Sie die Trigger Macro Option aus dem Menü an. Das Edit Macro Trigger Fenster öffnet sich.
3. Geben Sie die Makronummer in das Feld ein und drücken Sie die OK Taste des Fensters.

Wenn die eingegebenen Daten gültig sind wird das Edit Macro Trigger Fenster geschlossen und die Makrodaten in der Special Spur des Cuelinefensters angezeigt. Ansonsten erscheint eine Fehlermeldung.

### Editieren eines Makro Triggers im Cuelinefenster

Die Vorgehensweise gleicht derer bei der Programmierung mit dem Unterschied, daß die Makronummer bereits im *Edit Macro Trigger* Fenster angezeigt wird.

Ändern Sie die Makronummer wie gewünscht und drücken Sie die OKTaste des Fensters.

#### Löschen eines Makro Triggers im Cuelinefenster

1. Wählen Sie die Cue an, welche den Makro Trigger enthält.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Cue Spur und wählen Sie die *Trigger Macro* Option an. Das Edit Macro Fenster wird angezeigt.
3. Drücken Sie *Clear* Taste des Edit Macro Trigger Fensters. Das Fenster wird geschlossen und die Makrodaten vom Cuelinefenster entfernt und gelöscht.



Figure 7 - 6: Playback X Controls

## Wiedergabe des Speicherstapels (Playback X)

Die folgenden Abschnitte beschreiben die Wiedergabe des Speicherstapels im *Real Time* ('Echtzeit') Modus. Für Details zur Wiedergabe einer Show im SMPTE oder MIDI Time Modus beachten Sie bitte Kapitel .

Die Playback X Regelmöglichkeiten werden dazu verwendet die programmierten Speicherplätze des Speicherstapels abzuspielen bzw. auszugeben.

Sie können den Speicherstapel vom Speicherplatzfenster oder Cuelinefenster über die Playback X Regler abspielen. Wahlweise ist dies auch über die Soft Tasten des Cuelinefensters möglich.

Sie können die Speicherplätze in aufsteigender Reihenfolge mittels der GO Taste abspielen oder einen bestimmten Speicherplatz anwählen und das ausgeben.

Sprünge, Schleifen und Makro Trigger können auch im Speicherstapel bereits einprogrammiert sein.

## Speicherplatz Trigger

Wenn der Trigger für den nächsten Speicherplatz die GO Taste ist wartet die CUELINE am Ende der Haltezeit des vorangegangenen Speicherplatzes bis erneut die GO Taste gedrückt wird.

Wenn der Trigger für den nächsten Speicherplatz/die nächste Cue *Automatic* ist springt die CUELINE am Ende der Haltezeit des vorangegangenen Speicherplatzes an den Start des nächsten Speicherplatzes und spielt ihn sofort ab.

Wenn der zuvor angezeigte Speicherplatz und dessen Haltezeit abgespielt wurden und der Trigger für den nächsten Speicherplatz *At Time* ist, spielt die CUELINE zur im Informationsbalken angezeigten Zeit den nächsten Speicherplatz ab.

## Sprünge im Speicherstapel

Wenn die CUELINE das Ende der Haltezeit eines, mit einem Sprung versehenen, Speicherplatzes erreicht wird sofort zum nächsten angegebenen Speicherplatz gesprungen.

Wenn der Trigger für die Speicherplatz automatisch ist fährt die Cueline weiter durch die Speicherplätze. Wenn der Trigger die GO Taste ist wartet die CUELINE zum Starten des nächsten Speicherplatzes auf einen erneuten Druck der GO Taste.

## Schleifen im Speicherstapel

Wenn eine Schleife in den Speicherstapel einprogrammiert ist springt die CUELINE am Ende der Haltezeit des letzten Speicherplatzes der Schleife wieder zurück zum Anfang der Schleife.

Wenn der Loop Trigger automatisch ist läuft die CUELINE fortwährend durch die Speicherplätze. Wenn der Loop Trigger die Go Taste ist wartet die CUELINE am Anfang des ersten Speicherplatzes auf erneutes Drücken der GO Taste.

## Makro Trigger im Speicherstapel

Wenn im Speicherstapel ein Makro Trigger programmiert wurde läuft das Makro nur, wenn der Speicherplatz via GO Taste, automatisch oder At Time getriggert wird.

Memory No.	Type	Cue	Cue Name	Cue Start	Cue End	Cue Time	Cue Status	Cue Level
1	cue	cue1	cue1	00:00	00:00			
2	cue	cue2	cue2	00:00	00:00			
3	cue	cue3	cue3	00:00	00:00			
4	cue	cue4	cue4	00:00	00:00			
5	cue	cue5	cue5	00:00	00:00			
6	cue	cue6	cue6	00:00	00:00			
7	cue	cue7	cue7	00:00	00:00			
8	cue	cue8	cue8	00:00	00:00			
9	cue	cue9	cue9	00:00	00:00			
10	cue	cue10	cue10	00:00	00:00			

Figure 7 - 7: Memories Screen

## Anwahl des nächsten Speicherplatzes

Um einen Speicherplatz im Speicherplatzfenster auszuwählen lesen Sie bitte Kapitel .

Um einen Speicherplatz im Cuelinefenster auszuwählen lesen Sie bitte das Kapitel .

## Starten der Show

Bei der Wiedergabe des Speicherstapels empfehlen wird zur Überwachung die gleichzeitige Anzeige des Speicherplatz- oder Cuelinefensters auf dem Bildschirm.

1. Stellen Sie Playback X MASTER und GRAND MASTER Steller auf 100% (ganz 'auf') und richten Sie den OVERRIDE Regler in der mittleren Stellung ein. Vergewissern Sie sich, daß DBO nicht aktiv ist.
2. Wählen Sie den ersten programmierten Speicherplatz an und drücken Sie die GO Taste der Gerätefront aus dem Cuelinefenster. Die Ausgänge blenden anhand der programmierten Zeiten den ersten Speicherplatz ein.

Bei Anzeige des Cuelinefensters wird die CUELINE (roter, vertikaler Balken) am Start der ersten Cue angezeigt und wandert dann von links nach rechts.

3. Wenn die CUELINE die Ereignisse der Speicherplatzspuren passiert werden die DMX Ausgänge entsprechend aktualisiert.

## Verwendung der GO Taste

Um den nächsten Speicherplatz (angezeigt durch einen Balken im Speicherplatz- bzw. Cuelinefenster) auszugeben drücken Sie die GO Taste der Gerätefront oder des Cuelinefensters.

Hierdurch wird eine Überblendung zum nächsten Speicherplatz herbeigeführt. Der Indikatorbalken wandert automatisch zum nächsten programmierten Speicherplatz sobald die GO Taste gedrückt wurde. Dies wird auch Auto-Inkrement bezeichnet.

Die Ausgänge blenden entsprechend der programmierten Blendzeiten zum nächsten Speicherplatz über.

Wenn der nächste Speicherplatz ein teilweise Speicherplatz ist werden nur jene Kreise mitbeeinflusst, welche auch programmiert wurden. Alle unprogrammierten Kreise behalten Ihren aktuellen Pegel.

Um versehentliches, mehrfaches Drücken der GO Taste zu verhindern verfügt die Go Taste (oder eine ihr entsprechende Fernsteuerungstaste) nicht über die Autorepeat-Fähigkeit.

## Verwendung der Go Previous Taste

Die GO PREVIOUS Taste wird dazu verwendet um vom aktuellen Speicherplatz zum zuvor ausgegebenen Speicherplatzes unter Einhaltung der programmierten Blendzeiten überzublenden (quasi Rückwärts).

Beachten Sie bitte, daß der zuvor ausgegebene Speicherplatz sich nicht unbedingt vor dem aktuellen Speicherplatz auf dem Speicherstapel befinden sein muß.

Wenn bisher beispielweise die Speicherplätze 1,2,3,4,5 und 10 ausgegeben wurde und der aktuelle Speicherplatz Nummer 10 ist bewirkt Drücken der GO PREVIOUS Taste, daß jetzt zu Speicherplatz 5 unter Verwendung der Blendzeiten von Nummer 10 überblendet wird.

Drücken Sie die GO PREVIOUS Taste der Gerätefront oder wählen Sie Go Previous aus dem Cuelinefenster aus.

Hierdurch wird eine Überblendung zum zuvor ausgegebenen Speicherplatz ausgeführt. Der Indikatorbalken wandert automatisch zum nächsten programmierten Speicherplatz sobald die GO PREVIOUS Taste gedrückt wird.

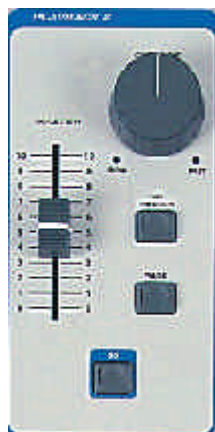


Figure 7 - 8: Playback X Controls

## Verwenden des Override Reglers

Sie können das Fortschreiten durch den Speicherstapel mit Hilfe des Playback X OVERRIDE Reglers der Gerätefront beschleunigen bzw. abbremsen.

Drehen des Reglers gegen den Uhrzeigersinn verlangsamt den Ablauf und Drehen im Uhrzeigersinn beschleunigt ihn.

Sie können den eingestellten Wert des OVERRIDE Reglers im Fade Status Balken am unteren Rand des Bildschirms ablesen.

## Verwenden der Pause Taste

Sie können den Ablauf des Speicherstapels zu jedem Zeitpunkt durch die PAUSE Taste der Gerätefront oder des Cuelinfensters anhalten.

Wenn der Ablauf angehalten wurde blinkt die PAUSE Taste.

Sie können den Ablauf des Speicherstapels neu starten indem Sie die PAUSE Taste erneut drücken. Daraufhin erlischt das Licht in der PAUSE Taste.

## Ende der Show

Wenn die CUELINE das Ende der Show erreicht hat (also die Haltezeit für den letzten Speicherplatz des Speicherstapels verstrichen ist) kehrt Sie wieder zum ersten Speicherplatz des Speicherstapels zurück.

Wenn der Trigger des ersten Speicherplatzes die GO Taste ist wartet die CUELINE am ersten Speicherplatz bis erneut die GO Taste gedrückt wird. Wenn der Trigger automatisch ist startet die CUELINE sofort wieder die Wiedergabe.

## BEMERKUNGEN

### Speicherplatzfenster Anzeigemodus

Bei der Wiedergabe des Speicherstapels über das Speicherplatzfenster empfehlen wir Ihnen den Darstellungsmodus auf **Programmed Memories/Follow** einzustellen. In diesem Modus werden nur die programmierten Speicherplätze angezeigt und die Darstellung folgt der Wiedergabe der Show.

Die Cursortasten, die direkte Zahleneingabe sowie die Maus können dazu verwendet werden um einen Speicherplatz anzuwählen, welcher nicht Teil der Sequenz ist. Dies kann dazu führen, daß der aktuelle Speicherplatz nicht mehr auf dem Bildschirm dargestellt wird.

Sollten Sie versuchen ein anderes als das Speicherplatznummerfeld anzuwählen, einen Speicherplatz editieren oder vorschauen (Preview) so schaltet der Darstellungsmodus automatisch auf **All Memories/Stay** um.

### Anwahl eines unprogrammierten Speicherplatzes

Wenn ein unprogrammierter Speicherplatz angewählt und dann die GO Taste gedrückt wird erscheint eine Fehlermeldung auf dem Bildschirm und der gelbe Indikatorbalken springt automatisch zum nächsten programmierten Speicherplatz des Speicherstapels.

### Multi-Part Lichtstimmungen

Im normalen Modus - unprogrammierte Kreise des Speicherplatzes werden auf Null

überblendet wenn der Speicherplatz abgespielt wird.

Im Tracking Modus - unprogrammierte Kreise des Speicherplatzes bleiben unbeeinflusst bei der Ausgabe des Speicherplatzes.





Figure 8 - 1: Playback A/B Controls

### Einführung

Die Playback A/B ('Abrufsystem A/B') Funktion ermöglicht es Ihnen programmierte Speicherplätze (ausser Multi-Part Lichtstimmungen) auf die A MASTER und B MASTER Steller zu laden.

Die A MASTER und B MASTER Steller werden dazu verwendet die Ausgabe zu steuern und Überblendungen zwischen Speicherplätzen vorzunehmen.

Sie können die A und B Blendzeiten unabhängig voneinander über die FADE TIME A und FADE TIME B Regler der Gerätefront einstellen.

Speicherplätze lassen sich automatisch auf die MASTER Steller laden, wenn einer dieser einen Wert von Null erreicht. Manueller Aufruf ist ebenso möglich.

Der Playback A/B Modus sowie die Attribut Trigger Pegel der A und B MASTER werden im Desk Setup definiert (siehe Kapitel3 für weitere Einzelheiten).

Die Playback A/B Sektion arbeitet unabhängig von der Playback X Sektion der Konsole.

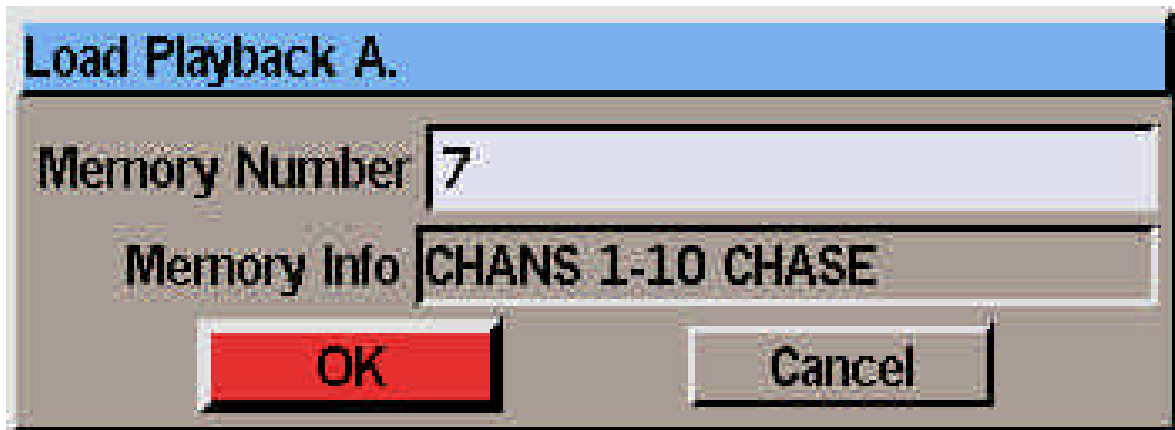


Figure 8 - 2: Load Playback A Window

## Manueller Ladevorgang

Wenn Sie den Playback A/B im manuellen Modus betreiben können Sie Speicherplätze bei Bedarf auf die A und B MASTER laden.

### Beladen des A Masters

1. Stellen Sie den A MASTER Steller auf Null und richten Sie die gewünschte Blendzeit mit dem FADE TIME A Regler ein.
2. Drücken Sie die LOAD A Taste der Gerätefront. Das Load Playback A Fenster wird geöffnet.
3. Geben Sie die gewünschte Speicherplatznummer ein und drücken Sie die OKTaste des Fensters.
4. Um den Speicherplatz auszugeben - ziehen Sie den A MASTER Steller ganz auf. Die Steuerkreise des geladenen Speicherplatzes werden in der angegebenen Zeit eingeblendet. Die Attribut- und Farbwechslerkreise des geladenen Speicherplatzes werden getriggert sobald der A MASTER den Attribut Trigger Pegel erreicht.

### Beladen des B Masters

Das Beladen sowie die Wiedergabe des B MASTER entspricht dem Vorgang beim A MASTER, mit dem Unterschied der anderen Beschriftung (B MASTER, LOAD B und FADE TIME B).

## Automatischer Ladevorgang

Wenn Sie Playback A/B auf Auto Load eingestellt haben werden automatisch neue Speicherplätze eingeladen sobald ein Steller die Null Position erreicht.

### A/B automatisch laden

1. Stellen Sie den A MASTER Steller auf Null und den B MASTER Steller auf Voll.
2. Beladen Sie den A MASTER, wie zuvor beschrieben, mit einem Speicherplatz
3. Ziehen Sie nun den A MASTER Steller ganz auf und den B MASTER Steller ganz zu. Der auf A geladene Speicherplatz wird ausgegeben und auf B wird automatisch der nächste Speicherplatz geladen.
4. Ziehen Sie den A MASTER zurück auf Null und den B MASTER wieder ganz auf. Es erfolgt eine Überblendung der beiden Speicherplätze. Der nächste Speicherplatz wird automatisch auf den A MASTER geladen.

### Monitoranzeige

Die Fade Status Anzeige am unteren Rand des Bildschirms zeigt Ihnen die aktuell geladenen Speicherplätze der A und B MASTER an (sofern zutreffend).

### Löschen der A/B Master

Um einen A MASTER oder B MASTER zu löschen beladen Sie den Steller mit Speicherplatz Null.

## BEMERKUNGEN

### Fade Time A/B ('Blendzeit A/B')

Wenn Sie den FADE TIME A oder B Regler auf Null stellen wird die Blendzeit durch die Geschwindigkeit bestimmt, mit der Sie den Steller bewegen.

### Manuelles Laden von A/B

Sollten Sie versuchen einen unprogrammierten oder Multi-Part Lichtstimmungsspeicherplatz auf die A oder B MASTER zu laden erscheint eine Fehlermeldung.

Sollten sich die A MASTER oder B MASTER Steller zum Zeitpunkt des Ladens eines neuen Speicherplatzes nicht auf Null befinden beginnt die Wiedergabe des Speicherplatzes im angegebenen Stellerpegel.

### Nahtlose Überblendungen

Sie können nahtlose Überblendungen erzeugen sofern die auf die A und B MASTER geladenen Speicherplätze beide Lichtstimmungen sind und Sie die beiden Steller gleichzeitig bewegen.

### Automatischen Laden

Sollten sich auf dem Speicherstapel Multi-Part Lichtstimmungen befinden werden diese beim automatischen Laden der A und B Master ignoriert.

Bewegen eines einzelnen Stellers (A MASTER oder B MASTER) lädt automatisch den nächsten Speicherplatz ein sobald der Steller wieder die Null-Position erreicht.

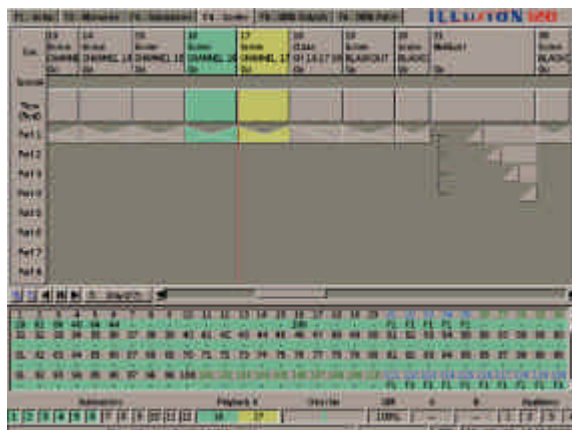


Figure 9 - 1: Cueline Screen

## Einführung

Das Cueline Fenster ist eine grafische Repräsentation des Speicherstapels und stellt somit die selben Daten wie das Speicherplatzfenster dar.

Sie können Speicherplatzdaten auch innerhalb des Cueline Fenster editieren und ablaufen lassen, falls Sie dies bevorzugen.

Alle Veränderungen an den Speicherplatzdaten des Speicherstapels inderhalb des Cueline Fensters werden auch im Speicherplatzfenster dargestellt und umgekehrt.

Um die Funktionen des Cueline Fensters nutzen zu können muss die Konsole mit einer Maus und einer Tastatur ausgerüstet sein.

## BEMERKUNGEN

### Speicherplätze und Cues

Dieses Kapitel bezieht sich auf die 'Cues' des Cueline Fensters. Eine Cue ist genau das Gleiche wie ein Speicherplatz des Speicherplatzfensters mit den jeweiligen Äquivalenten der Speicherplatznummer, des Speicherplatztyps, der Information, Blend- und Haltezeiten, Kreisdaten sowie die Modifizierer.

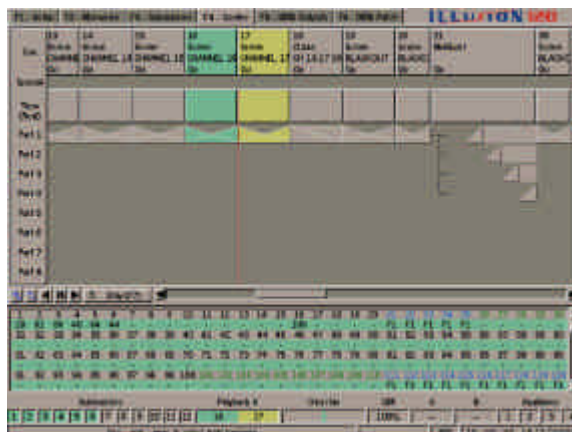


Figure 9 - 2 : The Cueline Screen

## Das Cueline Fenster

Sie können das Cueline Fenster zur Programmierung, Editierung und der Wiedergabe der Cues auf dem Speicherstapel verwenden.

Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F4 oder klicken Sie auf Cueline Taste des Bildschirms um das Cueline Fenster auf den Monitor zu bringen.

Der Hauptbereich des Cueline Fensters besteht aus eine Anzahl horizontaler Spuren, dessen Spurnamen sich auf der linken Seite befinden.

Die erste Spur ist die Cue Spur und zeigt folgende Daten der Cue an:

- MEMORY NUMBER ('SPEICHERPLATZNUMMER')
- MEMORY TYPE ('SPEICHERPLATZTYP')
- INFORMATION
- TRIGGER

Die zweite Spur ist die **Special** Spur und zeigt die Sprünge, Schleifen und Makro Trigger Informationen des Speicherstapels an. Beachten Sie bitte Kapitel 7 für weitere Informationen.

Die dritte Spur ist die Zeit ('**Time**') Spur und zeigt die Dauer jeder Cue an.

Die 8 Spuren mit den Bezeichnung **Part 1 .. Part 8** werden zur Anzeige der Zeitabgleichinformationen jeder Cue in einer grafischen Darstellung verwendet (z.B. Verzögerungs-('Delay'), Blend-('Fade') sowie Halte-('Dwell')Zeiten.

Die Zeitabgleichinformationen aller Speicherplatztypen (ausser Multi-Part Lichtstimmungen) werden in der **Part 1** Spur angezeigt.

Die Zeitabgleichinformationen jedes programmierten Teils einer Multi-Part Lichtstimmung wird in der jeweiligen Spur angezeigt **Part 1** der Cue wird in **Part 1** Spur angezeigt usw).

Am unteren Ende des Cueline Fensters finden Sie die folgenden Soft Taste sowie einen Scrollblaken, welchen Sie mit der Maus bedienen:

- ZOOM IN ('VERGRÖSSERN')
- ZOOM OUT ('VERKLEINERN')
- GO PREVIOUS ('NÄCHSTER')
- PAUSE
- GO ('LOS')
- DISPLAY MODE ('ANZEIGEMODUS')

Sie können die Zoom In und Zoom Out Tasten in Verbindung mit dem Scrollbalken dazu verwenden verschiedene Bereich in unterschiedlichen Vergrößerungsstufen zu betrachten.

Die Go, Pause und Go Previous Soft Tasten üben die selbe Funktion aus, wie die Tasten der Gerätefront.

Die Display Mode Taste (entspricht BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F7), schaltet zwischen *Stay*('Verbleiben') und *Follow*

('Folgen') um.

Wenn Sie *Stay* gewählt haben bewegt sich die rote Cueline irgendwann nach rechts aus dem Bildschirm heraus.

Wenn Sie *Follow* gewählt haben verbleibt die rote Cueline in der Mitte des Bildschirms und die Spuren bewegen sich stattdessen dahinter von rechts nach Links. Wir empfehlen diesen Darstellungsmodus zur Wiedergabe der Show, da Sie so immer auf dem aktuell wiedergegebenen Speicherplatz in der Mitte des Bildschirms verfolgen können.

Ein grüner Indikatorbalken (Zeile) erscheint in der Cue, welche gerade ausgegeben wird. Die 'Cueline' selbst (eine vertikale rote Linie), zeigt den Fortschritt innerhalb der aktuellen Cue an.

Ein gelber Indikatorbalken (Zeile) zeigt auf die nächste auszugebende Cue.

Falls Sie als Darstellungsmodus *Stay* gewählt haben können Sie die aktuelle Cue anhand der roten Kästchen innerhalb der Speicherplatzspur(en) erkennen. Diese Kästchen werden auch als Anfasser zum Einstellen der Blendzeiten verwendet (dazu später mehr).

Alle programmierten Cues, inklusive Speicherplatz Null, werden im Cueline Fenster dargestellt.

Es kann unter Umständen notwendig sein die Darstellung mit Hilfe der Zoom In Soft Taste zu vergrößern um alle Cues gleichzeitig darstellen zu können.

Unprogrammierte Cues werden im Cueline Fenster nicht dargestellt.

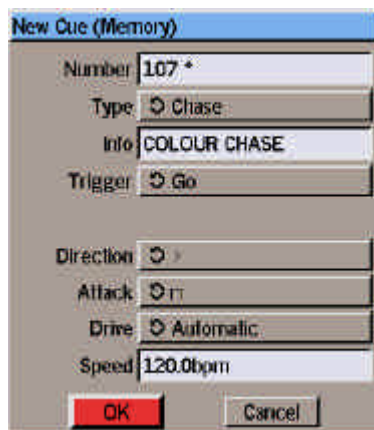


Figure 9 - 3 : New Cue Window

### Programmierung der Cues

Die folgenden Abschnitte beschreiben wie Sie neue Cues innerhalb des Cueline Fensters hinzufügen und programmieren können.

Wenn Sie Cues innerhalb des Cueline Fensters programmieren empfehlen wir Ihnen den Stay Modus einzustellen (siehe vorhergehende Seite). So vermeiden Sie, daß die Darstellung zurück zum aktuellen Speicherplatz springt.

### Anwählen einer Cue

Sie haben verschiedene Möglichkeiten eine Cue anzuwählen:

- Drücken Sie die MEMORY Taste der Gerätefront. Das *Select Memory* Fenster wird angezeigt. Geben Sie die gewünschte Cue (Speicherplatz) Nummer in das Feld ein und drücken Sie die OK Taste des Fensters.
- Verwenden Sie die < und > Tasten der Gerätefront oder der Tastatur um Cue für Cue durch die Cueline zu blättern.
- Positionieren Sie den Mauszeiger auf der gewünschten Cue in der *Cue Spur* und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf.

### Hinzufügen neuer Cues

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die *Cue Spur* an der Stelle, an welcher Sie eine neue Cue hinzufügen wollen (siehe auch Bemerkungen). Es öffnet sich Menü mit Optionen.
2. Wählen Sie die *Insert* ('Hinzufügen') Option des Menüs. Das *New Cue* Fenster öffnet sich.
3. Das *Number* Feld enthält die Standard Cue Nummer, welche darauf beruht an welcher Stelle Sie die neue Cue einfügen wollen. Sie können diese verändern, wenn Sie wollen (siehe auch Bemerkungen).
4. Verändern Sie gegebenenfalls die vorgegebenen Werte der restlichen Felder, falls gewünscht.
5. Klicken Sie auf die OK Taste des Fensters. Das *New Cue* Fenster wird geschlossen und eine Warnmeldung wird angezeigt und deutet darauf, daß die Kreisdaten der Cue momentan auf Null gesetzt sind.
6. Um die Kreisdaten der neuen Cue zu verändern klicken Sie auf die Edit Live oder Edit Blindn Tasten des Fensters. Es öffnet sich das Kreisdatenfenster. Stellen Sie Kreispegel wie gewünscht ein und speichern Sie die Daten. Um die Kreisdaten bei Null zu belassen klicken Sie auf die Edit Later Taste des Fensters.
7. Sobald die neue Cue hinzugefügt wird werden auch Ihre Nummer, der Typ, Information sowie die Trigger Daten in der **Cue Spur** angezeigt. Die grafische Repräsentation des Überblendvorgangs sowie die Hlätzeiten werden in der **Part 1 Spur** angezeigt. Der gelbe Indikatorbalken zeigt auf die neue Cue.

### BEMERKUNGEN

#### Memory X Go

Die Eingabe von MEMORY X GO innerhalb des Cueline Fensters entspricht der Anwahl von Speicherplatz x über das *Select Memory* ('Speicherplatz wählen') Fenster und nachfolgendem Drücken der GO Taste um zum angewählten Speicherplatz zu überblenden.

#### Hinzufügen und Einfügen von Cues

Um eine neue Cue am Ende der Cueline einzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste nachder letzten Cue in die Cue Spur.

Um zwischen zwei existenten Cues eine Cue einzufügen klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Nähe des Übergangs der beiden Cues. Die vorgegebene Cuenummer können sie modifizieren innerhalb des Bereichs der beiden Cues.

#### New Cue ('Neue Cue') Fenster

Die Modifizierer Felder (Direction 'Richtung', Attck, Drive, Speed 'Geschwindigkeit') stehen nur bei den entsprechenden Speichertypen zur Verfügung.

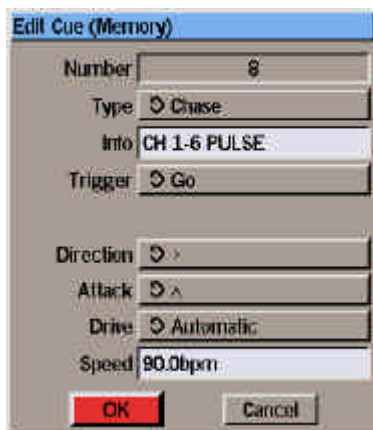


Figure 9 - 4: Edit Cue Window

## Editieren von Cues

Die Daten jeder programmierten Cue können von innerhalb des Cueline Fenster editiert werden.

Die folgenden Abschnitte beschreiben, wie Sie die verschiedenen Daten einer Cue verändern können.

## Editieren über die Anfasser

Wenn Sie eine Cue im *Stay* Modus anwählen erscheinen in den Speicherplatzspuren fünf rote Kästchen und ein oranges.

Jedes der roten Kästchen bezieht sich direkt auf eine der Blendzeiten der Cue:

Oben Links: Delay Down  
(Ausblendverzögerung)

Unten Links: Delay Up  
(Einblendverzögerung)

Oben Rechts: Fade Up (Einblendzeit)

Unten Rechts: Fade Down  
(Ausblendzeit)

Mitte Rechts: Dwell (Haltezeit)

Das orange Kästchen wird dazu verwendet die Überblendzeit einzustellen. Dies entspricht dem simultanen Einstellen der Fade Up ('Einblend')- und Fade Down ('Ausblend')-Zeiten.

## Editieren von Typ, Information, Trigger und der Modifizierer

1. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Cue in der Cue Spur und drücken Sie rechte Maustasten. Es erscheint Menü mit verschiedenen Optionen.
2. Wählen Sie *Edit* Option an und es öffnet sich das *Edit Cue* Fenster mit den aktuellen Werten der Cue Parameter.
3. Modifizieren Sie die Felder wie gewünscht und klicken Sie dann auf die OK Taste des Fensters um die Veränderungen zu bestätigen um das *Edit Cue* Fenster zu schließen.

## Editieren der Blendzeiten

Die Blendzeiten einer Cue, oder Teil einer Multi-part Cue, kann innerhalb des Cueline Fenster wie folgt editiert werden:

1. Wählen Sie die zu editierende Cue an. Fünf Anfasser, in der Form von Quadraten, erscheinen auf **Part 1 Spur** (oder den entsprechenden Spuren bei programmierten Teilen einer Multi-Part Lichtstimmung).
2. Um die Verzögerung oder die Blendzeiten einzustellen klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende rote Kästchen, halten die Maustaste und ziehen den Anfasser vor oder zurück auf den gewünschten Wert.
3. Lassen Sie die Maustaste los, wenn der entsprechende Wert daneben angezeigt wird.

## Editieren von Überblendungszeiten

Die Fade Up (Einblend-) und Fade Down (Ausblend-) Zeiten können Sie wie zuvor individuell oder wie folgt zusammen editieren:

1. Wählen Sie die zu editierende Cue an.
2. Klicken Sie das orange Kästchen an, halten Sie die Maustaste fest und ziehen Sie den Anfasser je nach gewünschtem Wert vor und zurück.
3. Lassen Sie die Maustaste wieder los.

## Editieren der Haltezeit

Die Haltezeit ('Dwell Time') einer Cue, oder Teil einer Multi-Part Cue, können Sie innerhalb des Cueline Fensters wie folgt editieren:

1. Wählen Sie die zu editierende Cue an. Auf der **Part 1 Spur** erscheinen 5 rote Kästchen und ein oranges (sowie weitere Spuren für programmierte Teile einer Multi-Part Lichtstimmung).
2. Das mittlere rote Kästchen an der rechten Kante dient der Editierung der Dwell ('Halte')-Zeit. Klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, halten Sie die Maustaste und ziehen Sie je nach Wunsch den Anfasser vor oder zurück. Die Haltezeit wird neben dem Anfasser angezeigt.
3. Lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie die gewünschte Haltezeit ('Dwell Time') eingestellt haben.



Figure 9 - 5: Cueline Screen showing Multi-Part Scene

### Editieren der Kreisdaten

Sie können die Kreisdaten einer Cue (oder eines Teiles einer Cue) wie folgt innerhalb des Cueline Fensters editieren:

1. Wählen Sie die zu editierende Cue an.
2. Positionieren Sie den Mauszeiger auf der **Part 1 Spur** (oder der entsprechenden Spur bei Multi-Part Lichtstimmungen).
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Fenster und wählen Sie die *Edit Live* oder *Edit Blind* Option aus dem Menü aus. Das Kreisdatenfenster wird angezeigt.
4. Stellen Sie die Kreisdatenpegel wie gewünscht ein.

### Editieren der Informationen (Multi-Part Lichtstimmungen)

1. Wählen Sie die gewünschte Cue an.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Spur des entsprechenden Teiles einer Cue und wählen Sie die *Edit Info* Option des Menüs an. Ein Fenster öffnet sich.
3. Editieren Sie den Informationstext wie gewünscht und klicken Sie anschließend auf die *OK* Taste des Fensters um es zu schließen.

### Vorschau von Cues

Sie können die Kreisdaten einer Cue (oder eines Teiles einer Multi-Part Cue) im Cueline Fenster wie folgt vorschauen:

Wählen Sie die gewünschte Cue an. Drücken Sie die *PREVIEW* Taste oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die *Part 1 Spur* (oder entsprechende Spur der Multi-Part Lichtstimmung) und wählen Sie die *Preview* Option des Menüs. Das Kreisdatenfenster wird angezeigt.

Zur Vorschau weiterer Cues verwenden Sie die Links/Rechts Pfeiltasten oder klicken auf die *Previous* und *Next* Tasten der Kreisdatenfensterkopfzeile.

Um den Vorschaumodus zu beenden drücken Sie erneut die *PREVIEW* Taste. Das Licht in der *PREVIEW* Taste erlischt und das Kreisdatenfenster wird geschlossen.

### Löschen von Cues

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Cue der **Cue Spur** und wählen Sie *Delete* ('Löschen') Option des Menüs an. Es erscheint ein Bestätigungsdialog mit den bekannten Optionen für Überschreiben und Abbrechen.

Falls der gelöschte Speicherplatz zuvor auf einen oder mehr Submaster übertragen wurde werden die relevanten Submaster ebenso gelöscht.

### Kopieren von Cues

Sie können eine komplette Cue auf eine andere Cue der Cueline wie folgt kopieren:

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die **Cue Spur** der zu kopierenden Cue. Wählen Sie die *Copy* Option aus dem Menü aus. Das *Copy* Fenster wird angezeigt.

Geben Sie die Ziel-Cuenummer ein und bestätigen Sie mit der *OK* Taste des Fensters.

Wenn die Ziel-Cue unprogrammiert ist, wird die angewählte Cue in das Ziel kopiert und das *Copy* Fenster geschlossen.

Wenn die Ziel-Cue bereits programmiert wurde wird eine Warnmeldung ausgegeben. Klicken Sie auf die *Overwrite* Taste um die Ziel-Cue zu überschreiben.

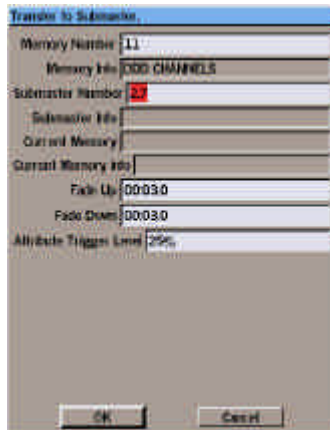


Figure 9 - 6: Transfer Window

## Cues auf Submaster übertragen

Sie können programmierte Cues auf die Submaster übertragen und dann ausgeben indem Sie den jeweiligen Submaster Steller aufziehen.

## Übertragen eines Speicherplatzes

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Cue, die auf die **Cue Spur** übertragen werden soll (bzw. den Speicherplatz) und wählen Sie die *Transfer* Option aus dem Menü an. Das Transfer Fenster wird angezeigt.
2. Geben Sie die Submasternummer in das Feld ein.
3. Stellen Sie gegebenenfalls die Submasterparameter ein.
4. Klicken Sie auf die **OK**Taste des Transfer Fensters um den Transfer anzuschließen.

Wenn der angegebene Submaster unprogrammiert ist wird die Cue (bzw. der Speicherplatz) auf den Submaster übertragen und das Transfer Fenster geschlossen.

Wenn auf den angegebenen Submaster bereits Kreisdaten geladen wurden wird eine Warnmeldung ausgegeben. Klicken Sie auf die *Overwrite* ('Überschreiben') Taste um die Kreisdaten mit der aktuellen Cue zu überschreiben.

Wenn auf den angegebenen Submaster bereits eine Cue übertragen wurde wird diese mit der aktuellen Cue überschrieben.

## Zoom ('Vergrößerungs-') Tasten

Mit den Zoom Tasten können Sie die Cueline oder Teile davon in verschiedenen Vergrößerungen betrachten.

Die größte Vergrößerungstufe zeigt etwa 12 Sekunden der Cueline und die kleinste etwa 1 Stunde und 40 Minuten auf dem Bildschirm an.

## Scrollbalken

Sie können den Scroll Balken auf zwei Arten dazu verwenden Teile der angezeigten Cueline darzustellen.

Klicken Sie mit der linken Maustaste und halten Sie die Taste fest. Bewegen Sie jetzt den Scrollbalken mit der Maus nach Links oder Rechts und lassen Sie dann die Maustaste los.

Klicken Sie links oder rechts neben den Scrollbalken. Die Anzeige der Cueline bewegt sich entsprechend nach Links oder Rechts.

## Playback ('Wiedergabe') Tasten

Anklicken einer der drei Soft Playback Tasten des Cueline Fensters entspricht dem Drücken der **GO**, **PAUSE** und **GO PREVIOUS** Tasten der Gerätefront.

Siehe Kapitel 7 für weitere Einzelheiten bezüglich der Wiedergabe des Speicherstapels (Playback X).

## BEMERKUNGEN

### Cues übertragen

Multi-Part Lichtstimmungen können nicht auf Submaster übertragen werden. Eine Warnmeldung erscheint sollten Sie dies dennoch versuchen.

Die Informationen einer Cue werden beim Transfer der Cue automatisch in das Informationsfeld des Submasters kopiert.





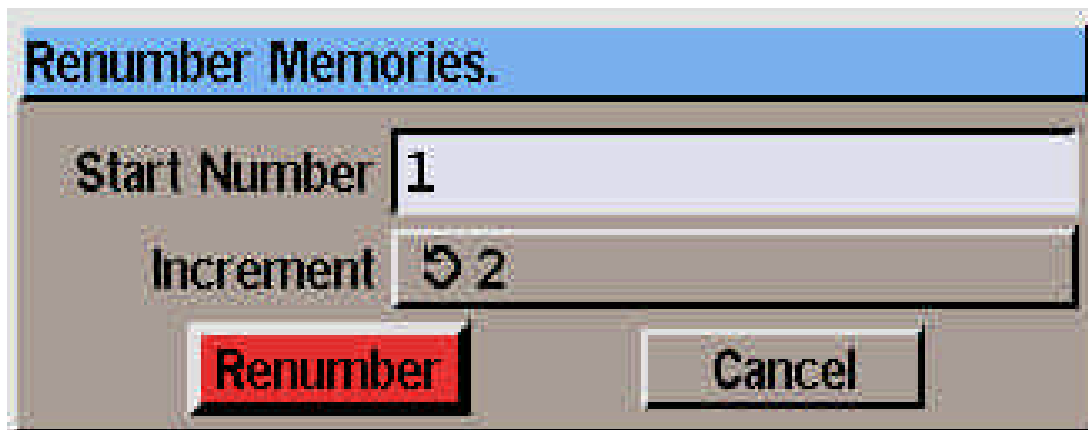


Figure 10 - 2: Renumber Memories Window

### Clear Memories ('Speicherplätze löschen')

Mit dieser Option löschen Sie alle programmierten Speicherplätze der Konsole und hinterlassen alle unprogrammiert.

Falls Sie zuvor Speicherplätze auf die Submaster oder A/B Master übertragen haben werden die entsprechenden Submaster und A/B Master ebenso gelöscht.

Wählen Sie die *Clear Memories* ('Speicherplätze löschen') Option des Super User Fensters an. Es erscheint ein Bestätigungsdialog.

Mit der OKTaste des Fensters bestätigen den Vorgang.

### Renumber Memories ('Speicherplätze unnummerieren')

Mit dieser Option können Sie alle anwenderdefinierten (programmierten) Speicherplätze entsprechend den angegebenen Parametern neu nummerieren.

Beispiel - Wenn Sie die programmierten Speicherplätze durch die Angabe einer Startnummer 10 neu nummerieren und jedesmal um 5 erhöhen lauten die neuen Speicherplätze 10, 15, 20 usw.

Wählen Sie die *Renumber Memories* Option aus dem Super User Fenster an. Es erscheint das Renumber Memories Fenster auf dem Bildschirm.

Geben Sie die Startnummer in das Feld ein.

Geben Sie den gewünschten Erhöhungsfaktor an (0.1, 0.2, 0.5, 1, 2, 5 oder 10).

Klicken Sie auf die Renumber Taste des Fensters.

Es öffnet sich ein Fenster und meldet entweder, daß die Neunummerierung erfolgreich verlief oder daß Probleme aufgetreten sind.

Speicherplätze, welche auf Submaster übertragen wurden, werden automatisch neu nummeriert..

### Clear Submasters ('Submaster löschen')

Mit dieser Option löschen Sie die Daten aller programmierten Submaster der Konsole und hinterlassen diese unprogrammiert.

Wählen Sie die *Clear Submasters* Option des Super User Fensters an. Es erscheint ein Bestätigungsdialog.

Drücken Sie die OKTaste des Fensters um den Vorgang zu bestätigen.

### Clear Auxiliary Controls ('Zusatzkreise löschen')

Mit dieser Option löschen Sie alle Zusatzkreise der Konsole und hinterlassen diese unprogrammiert.

Wählen Sie die *Clear Auxiliary Controls* Option des Super User Fenster an. Es erscheint ein Bestätigungsdialog..

Klicken Sie auf die OK Taste des Fensters um den Vorgang zu bestätigen.

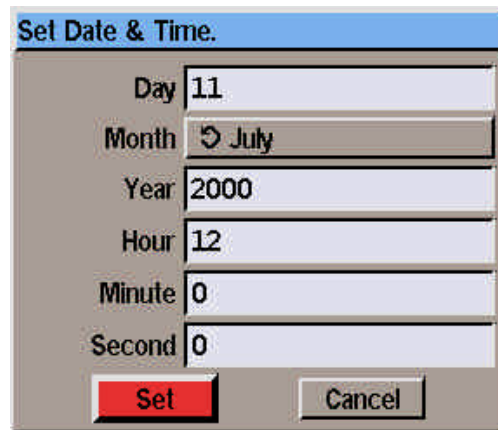


Figure 10 - 3: Set Date & Time Window

**Clear All ('Alles löschen')**

Mit dieser Option löschen Sie alle Speicherplätze, Submaster, Gruppen und Zusatzregler der Konsole und hinterlassen diese unprogrammiert.

Wählen Sie die *Clear All* Option des Super User Fensters an. Es erscheint ein Bestätigungsdialog.

Klicken Sie auf die *OK* Taste des Fensters um den Vorgang zu bestätigen.

**Reset Desk ('Konsole zurücksetzen')**

Mit dieser Option löschen Sie alle Speicherplätze, Submaster, Gruppen und Zusatzregler der Konsole und hinterlassen diese unprogrammiert.

Ebenso werden die Konsoleinstellungen auf Ihre Werkwerte zurückgesetzt, das Standard Setup geladen und das Tracking deaktiviert.

Wählen Sie die *Reset Desk* Option des Super User Fensters an. Es erscheint ein Bestätigungsdialog.

Klicken Sie auf die *OK* Taste im Fenster um den Vorgang zu bestätigen.

**Set Date and Time ('Datum und Uhrzeit einstellen')**

Mit dieser Option können Sie Uhrzeit und das Datum der Konsole einstellen. Sie können die Tag ('Day'), Monat ('Month'), Jahr ('Year'), Stunden ('hours') und Sekunden ('seconds') Felder getrent einstellen.

Wählen Sie die *Set Date and Time* Option des Super User Bildschirms an, das Daten and Time Fenster wird angezeigt.

Verwenden Sie die Cursortasten oder die Maus zur Anwahl des gewünschten Feldes und justieren Sie die Werte wie gewünscht.

Klicken Sie auf die *Set* Taste des Fensters um die neuen Einstellungen zu bestätigen. Das *Date and Time* Fenster wird geschlossen. Die Uhr in der Informationszeile am unteren Rand des Bildschirms wird mit der neuen Zeit und dem neuem Datum aktualisiert.

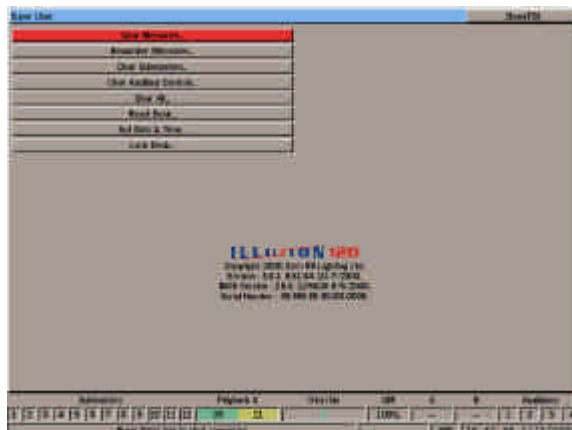


Figure 10 - 4: Super User Screen

## Lock Desk Funktion ('Konsole gegen unbefugte Nutzung sichern')

Wenn die Konsole gesichert ist sind alle Editierungsmöglichkeiten deaktiviert (es können z.B. keine Setup-, Speicherplatz- oder Submasterdaten verändert werden) und es erscheint ein kleines Symbol (Icon) am unteren Rand des Bildschirms..

Die können die Editierungsmöglichkeiten nur wieder freischalten indem Sie die Sicherungsfunktion im Super User Modus wieder abschalten.

## Sichern der Konsole

1. Wählen Sie die *Lock Desk* Option des Super User Fensters ann. Es erscheint das Lock Desk Fenster.
2. Geben Sie einen 4-stelligen Zifferncode über die Gerätefront oder die Tastatur ein und drücken Sie auf die Lock Taste des Fensters.

Das Fenster wird geschlossen und das 'Lock' Symbol erscheint im Informationsbalken am unteren Rand des Bildschirms.

## Entsichern der Konsole

1. Wählen Sie die *Lock Desk* Option des Super User Fensters an. Das Lock Desk Fenster erscheint.
2. Geben Sie den selben 4-stelligen Zifferncode ein, mit dem Sie die Konsole zuvor gesichert haben und drücken Sie auf die Unlock Taste des Fensters. Falls die Eingabe korrekt war wird die Konsole entsichert. Ansonsten erscheint eine Fehlermeldung.

## Beenden des Super User Modus

Klicken Sie auf die *Close* Taste des Super User Fensters oder drücken Sie die F8 Taste der Gerätefront oder externen Tastatur. Das Super User Fenster wird geschlossen.

## BEMERKUNGEN

### Gesicherte Konsole

Sollte jemand versuchen Daten zu editieren während die Konsole gesichert ist wird eine Fehlermeldung ausgegeben.

### Special Unlock Code ('spezieller Entsicherungscode')

Jede Konsole verfügt über einen eigenen einzigartigen Entsicherungscode, welcher unabhängig vom 4-stelligen Code ist, den Sie eingegeben haben. Kontaktieren Sie gegebenenfalls Ihren Händler oder Zero 88 für weitere Informationen.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
200	200	0	200	0	200	0	200	200	200	200	0	200	0	200	0
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
0	200	0	200	118	118	118	118	0	0	0	0	0	0	0	0
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Figure 11 - 1: DMX Outputs Screen

## Einführung

Dieses Kapitel umfasst die folgenden Eigenschaften und Zusatzfunktionen der Illusion Konsole:

- DMX OUTPUT SCREEN ('DMX AUSGABEFENSTER')
- DMX PATCH SCREEN ('DMX PATCH FENSTER')
- AUXILIARY OUTPUTS ('ZUSATZAUSGÄNGE')
- TOPSET
- MACROS
- ENTERING CHANNEL VALUES ('KREISWERTE EINGEBEN')
- ENTERING TEXT ('TEXT EINGEBEN')
- ENTERING TIMES ('ZEITEN EINGEBEN')
- DMX IN ('DMX EINGANG')
- UPGRADING SOFTWARE ('SOFTWARE AKTUALISIEREN')

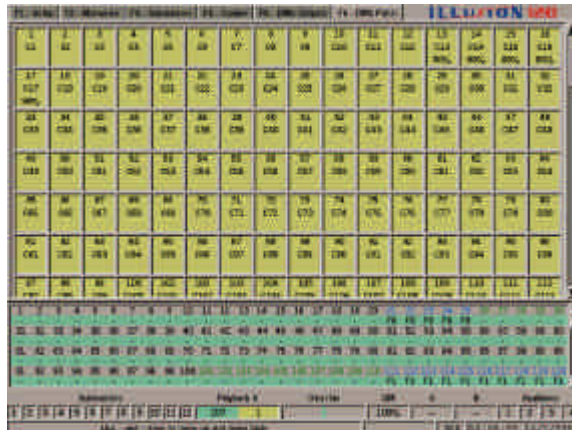


Figure 11 - 2: DMX Patch Screen

## DMX Ausgabefenster

Das DMX Ausgabefenster zeigt die aktuellen DMX Ausgabewerte (0 - 255) jedes DMX Kreises (1 - 512) an.

Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F5 zur Anzeige des DMX Ausgabefensters auf dem Monitor.

Die Farbe des DMX Kreises deutet auf seinen Status:

**Gelb** - Ein Konsolen- oder Zusatzkreis ist an diesen DMX Kreis gepatcht und die Ausgabe momentan statisch.

**Grün** - Ein Konsolen- oder Zusatzkreis ist an diesen DMX Kreis gepatcht und die Ausgabe verändert sich gerade.

**Grau** - Zu diesem DMX Kreis ist momentan kein Konsolen- oder Zusatzkreis gepatcht.

## DMX Patch Fenster

Das DMX Patch Fenster zeigt, welche Konsolen- und Zusatzkreise an jeden der 512 DMX Kreise gepatcht sind.

Es zeigt ebenfalls alle proportionalen Patchwerte für die Kreise an, welche nicht zu 100% gepatcht wurden.

Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F6 zur Anzeige des DMX Patch Fensters.

Der Text jeder DMX Kreis Box zeigt das Konsolenkreis- und Zusatzkreispatching wie folgt an:

**Cn** - Konsolenkreis n ist an den DMX Kreis gepatcht.

**An** - Zusatzkreis n ist an den DMX Kreis gepatcht.

**Leer** - Es wurde kein Konsolen- oder Zusatzkreis an den DMX Kreis gepatcht.

Die Farbe jedes DMX Kreis-Kästchens zeigt seinen Status an:

**Gelb** - Ein Konsolen- oder Zusatzkreis wurde an DMX Kreis gepatcht und die Ausgabe ist momentan statisch.

**Grün** - Ein Konsolen- oder Zusatzkreis wurde an den DMX Kreis gepatcht und die Ausgabe unterliegt momentan einer Veränderung.

**Grau** - An den DMX Kreis ist momentan kein Konsolen- oder Zusatzkreis gepatcht.

## BERMERKUNGEN

### DMX Ausgang und DMX Eingang

Das DMX Ausgabe Fenster zeigt nur die, von der Illusion Konsole generierten, DMX Kreise an.

Alle DMX In Daten, welche mit den Illusion Ausgängen gemischt werden erscheinen nicht auf dem DMX Output ('DMX Ausgabe') Fenster.

### DMX Ausgabe und Patch Fenster

Verwenden Sie die Cursor Hoch/Runter Tasten oder den Scrollbalken um durch die Ausgabe- und Patch-Tabellen zu blättern und höhere DMX Kreisnummern einzugeben.

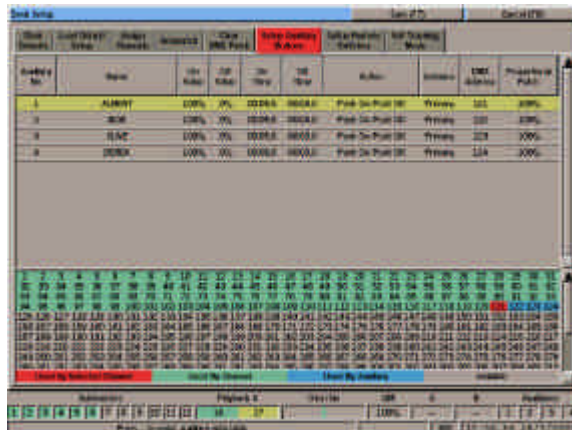


Figure 11 - 3: Setting Up Auxiliary Controls

## Zusätzliche Ausgänge

Die DMX Ausgabe einer Zusatztaste setzt sich aus seinen An/Aus Werten, seinen Blendzeiten und der Tastenaktion (kurzer Kontaktschluss oder An/Aus halten) zusammen. Diese Werte werden im Desk Setup definiert (siehe Kapitel 3 für weitere Details).

Wenn die DMX Ausgabe den On Wert erreicht hat leuchtet die AUX CONTROL Taste.

Wenn die DMX Ausgabe den Off Wert erreicht hat erlischt die AUX CONTROL Taste.

Solange, wie die DMX Ausgabe eines Zusatzkreises ein- oder ausgeblendet wird blinkt die AUX CONTROL Taste.

Die Zusatzkreissektion der Blendstatusanzeige ('Fade Status Bar') zeigt auch, ob die Zusatzkreise an sind (grün), aus (grau) sind oder gerade ein- bzw. ausblenden.

## Ferngesteuertes Triggern von Zusatzkreisen

Auslösen eines Fernschalters, welcher einem Zusatzkreis zugewiesen wurde entspricht dem Drücken der entsprechenden AUX CONTROL Taste der Gerätefront.

Die Lichter der AUX CONTROL Tasten zeigen den aktuellen Status der Zusatzkreise, unabhängig davon welche physische Taste gedrückt wurde, an.

## Sofortige Aktion

1. **Drücken und Halten** Sie die gewünschten AUX CONTROL Tasten der Gerätefront fest. Die Ausgabe der entsprechenden DMX Kreise verändert sich im Fade on Time ('Überblende zum Zeitpunkt') Feld vom 'Off' Wert in den 'ON' Wert und verbleibt dann auf dem 'ON' Wert solange die Taste gehalten wird.
2. Lassen Sie die AUX CONTROL Taste los. Die Ausgabe des entsprechenden DMX Kreises blendet vom 'ON' Wert bis zum 'OFF' Wert innerhalb der Fade Off ('Ausblend')-Zeit aus und verbleibt dann auf dem 'OFF' Wert.

Wenn die AUX CONTROL Taste nicht so lange gehalten wird, wie die Fade On Zeit dauert erreicht der DMX Ausgang nur eine Proportion (einen Anteil) des 'ON' Wertes.

## An/Aus Aktionen

1. Drücken Sie die gewünschte AUX CONTROL Taste der Gerätefront. Die Ausgabe des jeweiligen DMX Kreises blendet vom 'Off' Wert zum 'ON' Wert des Fade On Time Feldes über und verbleibt dann auf dem 'On' Wert.
2. Drücken Sie erneut die AUX CONTROL Taste. Die Ausgabe des entsprechenden DMX Kreises blendet vom 'On' Wert zum 'Off' Wert über und verbleibt dann auf dem 'OFF' Wert.

Wenn Sie AUX CONTROL Taste innerhalb der Fade On Time zweimal drücken erreicht die DMX Ausgabe nur eine Proportion ('einen Anteil') des 'ON' Wertes bevor wieder ausgeblendet wird.

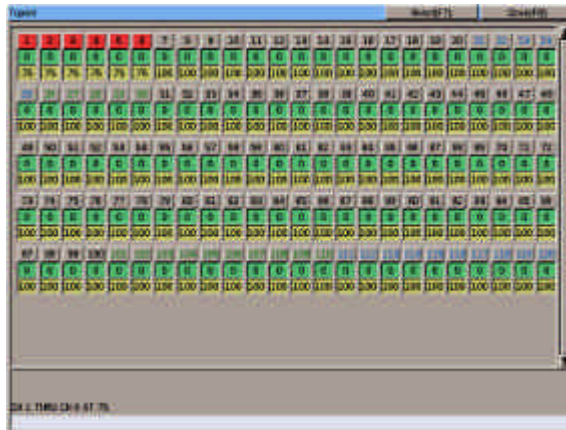


Figure 11 - 4: Topset Window

## Topset

Topset ist eine Methode die Ausgabewerte der angewählten Konsolenkreise auf einen bestimmten Wert zu beschränken um schnell auf Probleme mit der eigentlichen Scheinwerferaufhängung zu reagieren ohne die programmierten Speicherplätze oder Submasterdaten zu beeinflussen.

Wenn sich beispielweise ein Scheinwerfer verstellt hat und jetzt direkt auf die Besucher statt der Bühne strahlt können Sie diesen durch verändern seines Topset Wertes effektive abschalten. Sobald Sie den Scheinwerfer wieder an seine Position gebracht haben setzen Sie den Topset Wert zurück.

Sie können die Topsetwerte der Steuerkreise in einem Bereich von 0 - 100% einstellen. Die Topsetwerte der Attributkreise sind auf 100% festgesetzt.

Wenn der Standard Topsetwert eines Kreises (100%) verändert wird erscheint in der Informationsleiste am unteren Rand des Bildschirms "TOP".

Topset Kreise werden im Kreisdatenfenster durch eine rote Linie in der Ausgabesäulenanzeige und die Ausgabewerte in rotem statt schwarzem Text angezeigt.

Topset Kreise werden im Kreisdatendisplay durch Anzeige Ihrer Ausgabewerte in rotem Text angedeutet.

## Einstellen der Topset Werte

1. Drücken Sie die TOPSET Taste der Gerätefront. Das Topset Fenster wird auf dem Bildschirm dargestellt. Das Fenster zeigt die aktuellen Ausgabe- und Topsetwerte aller Konsolenkreise auf.
2. Die Kreisanwahl sowie die Einstellung der Topsetwerte erfolgt auf die selbe Weise wie die Programmierung der Kreisdaten im Kreisdatenfenster (siehe Beispiele unten).
3. Drücken Sie die TOPSET Taste oder F8 der Gerätefront um das Topset Fenster zu schließen. Wahlweise können Sie auch auf Close im Topset Fenster klicken.

## Topset Beispiele

### 1 @ 50 ENTER

Setzt den Topsetwert des Kreis 1 auf 50%.

### 11 THRU 20 @ 75 ENTER

Setzt den Topsetwert der Kreise 11 bis 20 auf 75%.

### 86 AND 87 @ 0 ENTER

Setzt die Topsetwerte der Kreise 86 und 87 auf 0% und schaltet sie somit ab.

## Zurücksetzen der Topsetwerte

1. Drücken Sie die TOPSET Taste der Gerätefront. Das Topset Fenster wird geöffnet.
2. Drücken Sie die BILDSCHIRMFUNKTIONSTASTE F7 oder die Reset Taste des Topset Fensters. Die Topsetwerte aller Steuerkreise werden auf 100% zurückgesetzt. Der Topset Indikator (TOP) wird entfernt.
3. Drücken Sie die TOPSET Taste oder F8 auf der Gerätefront um das Topset Fenster zu schließen. Wahlweise können Sie auch auf Close im Topset Fenster klicken.



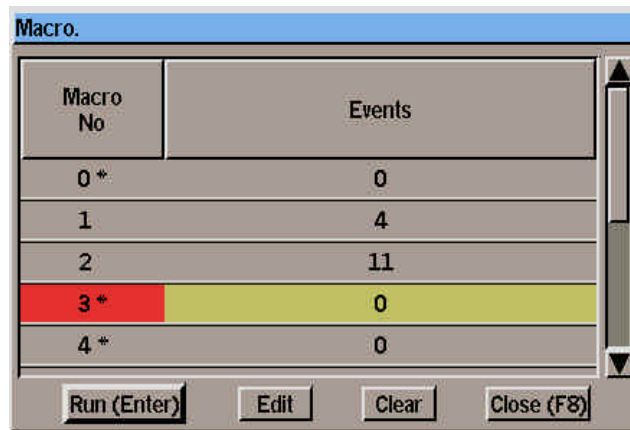


Figure 11 - 5: Macro Window

## Makros

Ein Makro ist eine aufgezeichnete Folge von Tastendruck, welche zu einem späteren Zeitpunkt wiedergegeben oder von den Submastern oder dem Speicherstapel getriggert werden kann. Die Illusion Konsole bietet 10 (50) Makros mit den Nummern 0-9 (0-49).

Makro 0 ist als Einschaltmakro definiert und startet automatisch beim Hochfahren der Konsole.

## Das Makro Fenster

Drücken Sie die MACRO Taste der Gerätefront um das Macro Fenster anzuzeigen.

Das Makro Fenster zeigt die Makros in Form einer Tabelle an.

Unprogrammierte Makros sind mit einem Asterisk (\*) neben Ihrer Nummer gekennzeichnet

Die rechte Spalte der Tabelle zeigt die Anzahl der programmierten Steps eines Makros an.

Ein gelber Indikatorbalken zeigt auf das aktuell angewählte Makro.

Das Makro Fenster enthält Soft Tasten zur Wiedergabe, Editierung und zum Löschen der Makros sowie zum Schließen des Fensters.

Klicken Sie zum Schließen des Makro Fensters auf die *Close* Taste des Fensters oder drücken Sie die F8 Taste der Gerätefront.

## Programmierung eines Makros

1. Drücken Sie die MACRO Taste. Wählen Sie ein Makro mit den Cursortasten oder der Maus an oder geben Sie die Makronummer direkt ein.
2. Drücken Sie die *Edit* Taste des Makro Fensters oder die EDIT LIVE bzw. EDIT BLIND Tasten der Gerätefront. Das Edit Macro Fenster wird geöffnet und zeigt den Inhalt des angewählten Makros an (sofern programmiert).
3. Geben Sie die Tastendruck-Sequenz durch Drücken der jeweiligen Tasten der Gerätefront in der richtigen Reihenfolge ein.  
Sobald Sie eine Taste drücken wird dessen Bezeichnung an das Ende der Liste im Edit Macro Fenster angehängt.
4. Um die Tastensequenz abzuschließen drücken Sie erneut die MACRO Taste der Gerätefront oder die OK Taste Edit Macro Fensters. Die Tastensequenz wird nun im angewählten Makro abgelegt und das Edit Macro Fenster geschlossen.
5. Klicken Sie auf die *Close* Taste des Fensters oder die F8 Taste der Gerätefront um das Macro Fenster zu schließen.

## Editieren eines Makros

1. Drücken Sie die MACRO Taste. Wählen Sie ein Makro mit den Cursortasten oder der Maus oder geben Sie die Makronummer direkt ein.
2. Drücken Sie die *Edit* Taste des Makro Fenster oder die EDIT LIVE bzw. EDIT BLIND Taste der Gerätefront. Das Edit Macro Fenster öffnet sich und zeigt den Inhalt des angewählten Makros an (sofern programmiert).

Das Edit Macro Fenster enthält drei Soft Tasten ( <, > und Del), welche dazu verwendet werden mit dem Cursor nach links und rechts in der Kommandoliste zu blättern oder Kommandos aus der Liste zu löschen.

Um dem Makro einen Tastendruck hinzuzufügen bewegen Sie den Cursor zum gewünschten Einfügepunkt und drücken die jeweilige neue Taste der Gerätefront.

Um einen Tastendruck aus einem Makro zu löschen bewegen Sie den Cursor zum gewünschten Punkt und drücken die *Del* Taste. Das Kommando links des Cursors wird gelöscht.

Wenn Sie mit der Editierung fertig sind drücken Sie erneut die MACRO Taste der Gerätefront oder klicken auf die OK Taste des Edit Macro Fensters.

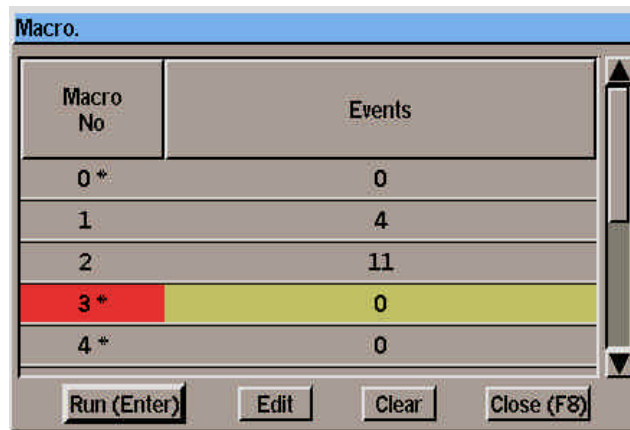


Figure 11 - 6: Macro Window

## Löschen eines Makros

1. Drücken Sie die MACRO Taste. Wählen Sie ein Makro mit den Cursortasten oder durch direkte Nummereingabe an.
2. Drücken Sie die *Clear* Taste des Makro Fensters oder wählen Sie die CLEAR Taste der Gerätefront. Ein Bestätigungsdialog erscheint. Drücken Sie die *Clear* Taste des Fensters.
3. Drücken Sie die Close Taste des Fensters oder die F8 Taste der Gerätefront um das Makro Fenster zu schließen.

## Wiedergabe eines Makros

1. Drücken Sie die MACRO Taste. Wählen Sie ein Makro mit den Cursortasten, der Maus oder durch direkte Eingabe der Nummer an.
2. Drücken Sie die *Run* Taste des Makro Fensters oder ENTER auf der Gerätefront. Das Makro Fenster wird geschlossen und das angewählte Makro wiedergegeben.

## Triggern von Makros

Sie können Makros vom Speicherstapel aus triggern wenn ein Speicherplatz getriggert wird (siehe Kapitel für weitere Details).

Sie können Makros auch durch Aufziehen der Submaster Steller triggern (siehe Kapitel 6 für weitere Einzelheiten).

## BEMERKUNGEN

### Programmieren von Makros

Sie können die MACRO Taste nicht in einem Makro programmieren.

Bei der Programmierung eines Makros haben die, den Tasten zugewiesenen, Funktionen für die Dauer der Makroaufzeichnung keine Funktion.

### Editieren von Makros - externe Tastatur

Wenn Sie eine externe Tastatur an die Konsole angeschlossen haben können Sie auch diese zur Editierung von Makros im Edit Macro Fenster verwenden

'<' bewegt den Cursor nach Links.

'>' bewegt den Cursor nach Rechts.

'Zurück (<-)' Taste löscht das Kommando links des Cursors.

'Del' löscht das Kommando rechts des Cursors.





Figure 11 - 8: Front Panel Numeric Keypad

## Eingabe von Text über die Tasten der Gerätefront

Der Ziffernblock der Gerätefront kann dazu verwendet werden alphanumerischen Text einzugeben (z.B. um Informationsfelder der Speicherplätze auszufüllen usw).

Jede Ziffer der Gerätefront ist mit zusätzlichen Buchstaben beschriftet (z.B: 7 - ABC, 8 - DEF, 9 - GHI usw).

Zur Eingabe alphanumerischer Zeichen drücken Sie die entsprechende Taste sooft wie angegeben.

Beispiel:

Zur Eingabe von 'A' drücken Sie die 7 Taste einmal.

Zur Eingabe von 'B' drücken Sie die 7 Taste zweimal.

Zur Eingabe von 'C' drücken Sie die 7 Taste dreimal.

Zur Eingabe von '7' drücken Sie die 7 Taste viermal.

Ein Cursor zeigt den aktuellen Buchstaben im Textfeld des Fensters an.

Wenn zwischen den Tastendruck eine Pause liegt bewegt sich der Cursor automatisch zum nächsten Buchstaben.

## Eingabe von echten Zeiten über den Ziffernblock.

Wenn Sie über den Ziffernblock oder die externe Tastatur echte Zahlen eingeben können Sie die Werte nur in Sekunden; Sekunden und Zehntel; oder Minuten, Sekunde und Zehntel eingeben.

Der Regelbereich reicht von 0:00.0 bis 99:59.9. Die Auflösung beträgt 0.1 Sekunden. Die Zeiten werden auf dem Monitor im Format mm:ss.t angezeigt.

Beispiele:

**0.5 ENTER**= 0.5 Sekunden

**3 ENTER** = 3.0 Sekunden

**12.4 ENTER** = 12.4 Sekunden

**1.30.0 ENTER** = 1 Minute 30.0 Sekunden

**2.34.5 ENTER** = 2 Minuten 34.5 Sekunden

## DMX In ('DMX Eingang')

Wenn Sie eine Datenleitung mit DMX Signal an die DMX In Buchse auf der Rückseite der Illusion Konsole anschließen liest die Konsole die DMX Daten aus und verarbeitet sie wie folgt.

Die DMX In Funktion arbeitet nur, wenn Sie die im Desk Setup eingeschaltet haben und einige oder alle DMX Eingangskreise (1 - 48) an die Illusion Konsolekreise gepatcht sind. Siehe Kapitel 3 für weitere Details.

Nur die Kreisdaten der DMX Kreise 1 - 48 werden gelesen und von der Illusion Konsole verarbeitet. Daten auf den DMX Kreise 49 - 512 werden ignoriert.

Konsolenkreise, an welche DMX Eingangskreise gepatcht sind, geben diese mit Ihren normalen Kreispegeln (vom Playback X, Playback A/B oder der Submaster) im THP Mischverfahren an die jeweiligen DMX Eingangskreise aus.

Das DMX Ausgabefenster zeigt die DMX Ausgabe der Illusionkonsole an (also die kombinierten DMX Signale).

## Aktualisieren der Software

Aktualisierungen der Betriebssystemsoftware werden auf Diskette ausgeliefert. Detaillierte Installationshinweise liegen der Aktualisierungsdiskette bei.

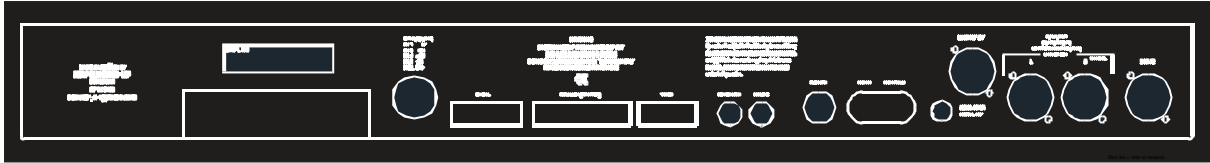


Figure 12 - 1 : Back Panel of Desk

### Stromversorgung der Konsole

Das Gerät verwendet ein eingebautes Netzteil.

Netzversorgung:

230V +10%, -17% (190V - 253V)  
120V +10%, -17% (100V - 132V)

Stromzufuhr 5V @ 5A und 12V @ 1A.

### Audio-Eingänge

Stereo-Eingänge >10k, 100mV bis 10V

Anschlüsse:

Spitze	Linker Kanal
Ring	Rechter Kanal
Gehäuse	0V Signalmasse

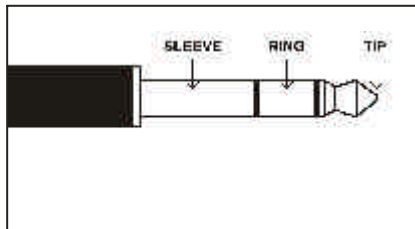


Figure 12 - 2: Stereo Jack Plug

### Fernschalter

Fernschaltung geschieht über einen 8-Pin DIN Verbinder mit gemeinsamer Masse.

Anschlüsse:

Pin 1	+5V
Pin 2	Fernschalter 1
Pin 3	Fernschalter 2
Pin 4	Fernschalter 3
Pin 5	Fernschalter 4
Pin 6	Fernschalter 5
Pin 7	Fernschalter 6
Pin 8	0V Gemeinsame Masse

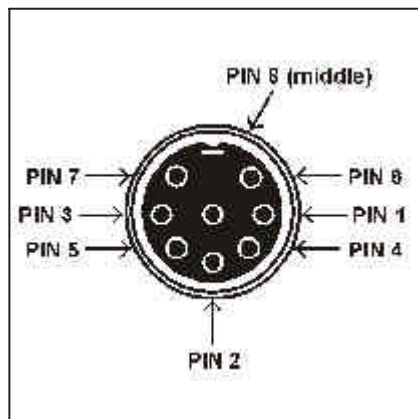


Figure 12 - 3: Remote Switches

## DMX Ausgang

Ein nicht abgeschirmter 5-Pin XLR-Verbinder mit Spannungsschutz und Datenausgabeindikator nur für die Kanäle 1-512.

Anschlüsse:

Pin 1	Signalmasse (0V)
Pin 2	DMX Drive Complement (1-)
Pin 3	DMX Drive True (1+)
Pin 4	Nicht verwendet
Pin 5	Nicht verwendet

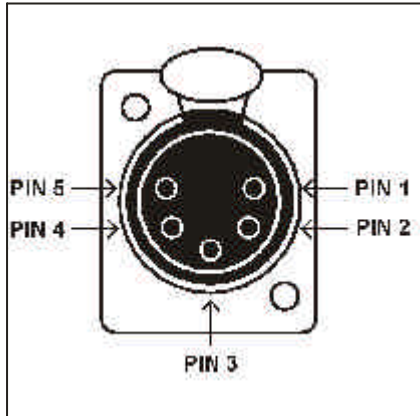


Figure 12 - 4: DMX Connector

## Datensicherung

Floppy-Disketten 3,5" PC kompatibel auf 1.44MB (HD DS) formatiert.

## Drucker

PC-kompatibler Parallel-port

## Serielle Schnittstelle

15-Pin D (Non-Standard)

## Maus

Mini DIN Verbinder (PS/2)

## Tastatur

Mini DIN Verbinder (PS/2)

## Video Ausgang

15-Pin D

## Pultleuchte

Prozessor-dimmbare 12V Leuchte auf 3-Pin XLR Sockel.

## MIDI

2 x 5 pin DIN, MIDI IN und MIDI THRU.

## SMPTE

3-Pin XLR Eingang und Ausgang.  
Ausgang 0dBm

Eingang 0dBm +/- 10dBm;

47kOhm Eingangsimpedanz; maximal 50V RMS



Figure 13 - 1: Illusion Lighting Desk







---

**Zero 88 Lighting Ltd.**  
Usk House  
Llantarnam Park  
Cwmbran  
Gwent NP44 3HD  
United Kingdom

Tel: +44 (0)1633 838088 \*  
Fax: +44 (0)1633 867880  
e-mail: [sales@zero88.com](mailto:sales@zero88.com)  
Web: [www.zero88.com](http://www.zero88.com)

\* 24 hour Anrufbeantworter