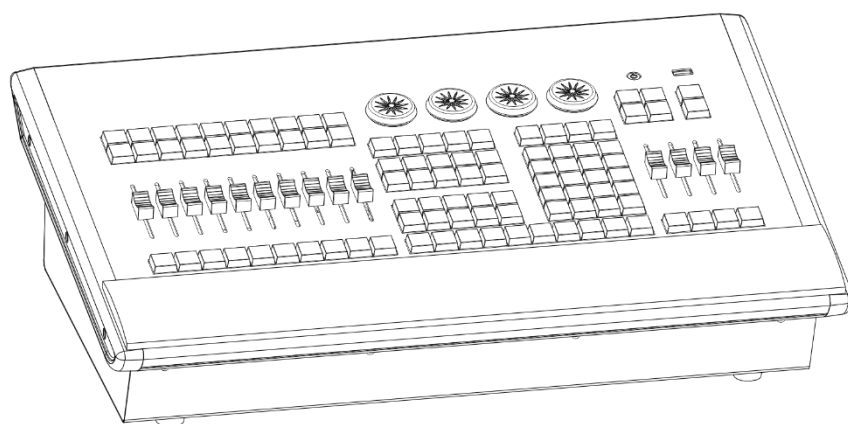
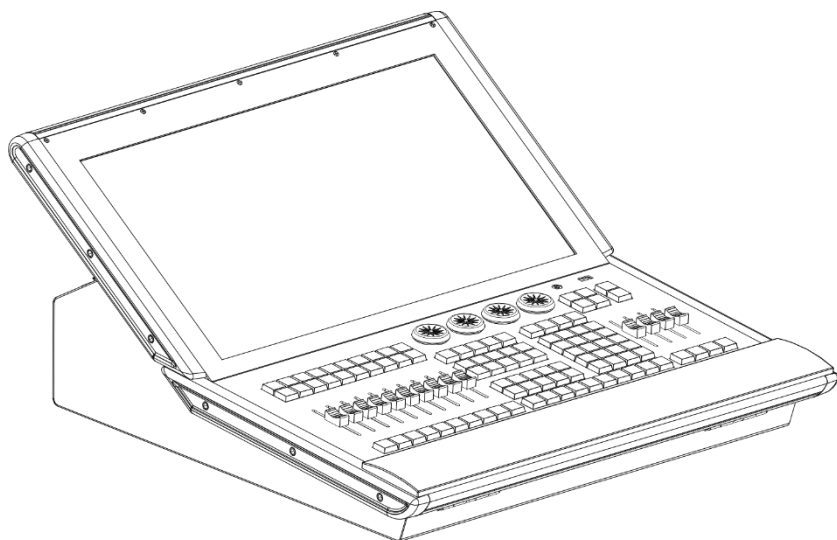




DEUTSCH

Chimp 100 / 300 v1.03

Ordercode: 55000 / 55010

Table of contents

Table of contents	1
1 Warnung	8
1.1 Auspacken	8
1.2 Lieferumfang:	8
1.3 Sicherheitshinweise	8
1.4 Bestimmungsgemäßer Gebrauch	10
1.5 Netzanschlüsse	10
1.6 Rückgabe	11
1.7 Reklamationen	11
2 Beschreibung des Gerätes	12
2.1 Merkmale	12
2.2 Optionales Zubehör	12
3 Über diese Anleitung	13
3.1 Text Konventionen	13
4 Konsolen Rückseite	13
4.1 Chimp 100 Rückseite	13
4.2 Chimp 300 Backpanel	14
5 Die Frontplatte	15
5.1 Frontplatte	15
5.2 Playback Fader	15
5.3 Programmier Sektion	16
5.4 Executor Tasten	16
5.5 Spezial Fader	17
5.6 Touchscreen (Trifft nur auf Chimp 300 Konsole zu)	17
6 Grundkonzepte	18
6.1 Hybrid Konsole	18
6.2 Fixtures vs. Channels	18
6.3 Prioritäten Konzept	18
6.3.1 Was ist LTP und HTP?	18
6.3.2 Prioritäten Stapel	19
6.3.3 Programmier Priorität	19
6.3.4 Übersicht über die Prioritäten	19
6.3.5 Beispiele	19
6.4 Tracking	21
6.4.1 Grundidee	21
6.4.2 Tracking in Kürze	21
6.4.3 Beispiele	21
7 Grafische Bedienoberfläche	24
7.1 Das Bildschirmlayout	24
7.1.1 Die obere Werkzeugleiste	24
7.1.2 Tasten für die Hauptansichten	25
7.1.3 Status Texte / Tasten	25
7.1.4 Setup / Backup / Lock Console und Quicksave Taste	26
7.2 Der "Inhaltsbereich"	26
7.2.1 Die verschiedenen Split Widgets	27

7.2.2 Pool Split Widgets	28
7.2.3 Geräte (Fixture) Pool.....	29
7.2.4 Gruppen (Group) Pool	29
7.2.5 Preset Pool	30
7.2.6 Cuelisten Ansicht (Cuelist View)	31
7.2.7 (Virtual) Executors.....	32
7.2.8 Cuelist Pool	33
7.3 Die "Untere Werkzeugleiste"	34
7.3.1 Playback Fader Labels	34
7.3.2 Encoder Labels	35
7.3.3 Executer Labels.....	36
7.3.4 Toolbars	37
7.3.5 Befehlszeile (Commandline)	40
7.3.6 Befehlszeilen Syntax	40
7.3.7 Align / Selection Tasten	41
7.3.8 Special Master Fader Labels	42
7.4 Dialog Fenster.....	43
7.4.1 Nummernblock Dialogfenster.....	44
7.4.2 Bildschirmtastatur	45
8 Nutzen der Konsole	46
8.1 Mit dem Nutzen der Konsole beginnen	46
8.1.1 Auspacken der Konsole und des Zubehörs.....	46
8.1.2 SchlieÙe jegliches Zubehör und das Netzkabel an die Konsole an	46
8.1.3 Der Begrüßungsbildschirm	47
9 Arbeiten mit Shows	48
9.1 Starten einer neuen Show.....	48
9.2 Laden einer bestehenden Show	48
9.3 Speichern der Show	49
9.4 Aktivieren / Deaktivieren der "Automatischen Speicher" -Funktion	49
9.5 Speichern als neues Showfile	50
9.6 Importieren von Shows von einem USB Stick.....	51
9.7 Exportieren von Shows auf einen USB Stick	52
9.8 Shows aus dem internen Speicher der Konsole löschen	53
10 Setzen von Showfile Einstellungen.....	54
10.1 Auto-Fix Faders / Executors bei Pagewechsel	55
10.1.1 Aktivieren / Deaktivieren von Auto Fix.....	55
10.2 Definiere die Helligkeit der Pultleuchte	56
10.3 Aktivieren / Deaktivieren der Tastenbeleuchtung	57
10.4 Ändern der Desklock PIN	58
10.5 Sperren der Konsole	58
11 Geräte Setup	59
11.1 Hinzufügen und Patchen von Geräten.....	59
11.2 Konfigurieren von existierenden Geräten.....	62
11.2.1 Ändern der User ID	63
11.2.2 Ändern des Geräte Namens (Fixture Name)	64
11.2.3 Invertieren von Pan / Tilt und definieren ob ein Geräte auf den Grandmaster Fader reagiert	66
11.2.4 Ändern des DMX-Patch	68
11.2.5 Ändern des Geräte Typs	70
11.2.6 Klonen von Geräten	71
11.2.7 Geräte Löschen.....	73

12 Standardzeiten und Speed Master Einstellungen	74
12.1 Cue Zeiten.....	75
12.2 Speed Master Einstellungen	76
12.3 Fade Master Einstellungen	76
13 Konfigurieren von Ein & Ausgängen.....	77
13.1 Einrichten der ArtNET Ausgabe	77
13.1.1 ArtNet Grundlagen	77
13.1.2 Aktivieren der DMX Ausgabe via Netzwerk.....	78
13.1.3 Einrichten von ArtNet.....	78
13.2 DMX Eingang.....	79
13.3 Midi Input.....	80
13.3.1 Empfangene Werte anzeigen	80
13.3.2 Midi Eingangs Mapping	80
13.4 Sound Eingang.....	81
13.5 Timecode Eingang	83
13.5.1 Timecode Konfiguration.....	83
13.5.2 Verwenden von Timecode.....	84
13.5.3 Enabling / Disabling and Resetting the Timecode from the Top Toolbar	84
14 Arbeiten mit Geräten	85
14.1 Geräte Auswählen	85
14.1.1 Selektionsreihenfolge.....	85
14.1.2 Geräte mit dem Nummernblock auswählen	85
14.1.3 An und Abwählen von Geräten mit dem "Fixture Pool" Widget	86
14.1.4 An und Abwählen von Geräten mit dem "Group Pool" Split Widget	86
14.1.5 Auswählen von Geräten mit der "Selection" –toolbar	87
14.1.6 Abwählen aller selektierten Geräte.....	87
14.1.7 Fixture Sub-Selection mit Hilfe der Selection Toolbar	87
14.1.8 Schritt für Schritt durch die einzelnen Geräte mit Last & Next Fixture	90
14.1.9 Selektieren von Gerät X aus Y.....	90
14.2 Benennen von Geräten	91
14.2.1 Zeigen von Namen im Fixture Pool	91
14.2.2 Zeigen von Namen mit der Command Line	91
14.2.3 Using Fixture Groups.....	91
14.2.4 Mit Hilfe des Edit Fixture Fensters.....	91
14.3 Edit Fixture Fenster	92
15 Working with Groups	93
15.1 Speichern von Gruppen	93
15.1.1 Speichern einer Gruppe mit dem "Group Pool"	93
15.1.2 Speichern einer Gruppe mit der Befehlszeile	93
15.2 Geräte zu Gruppen hinzufügen	93
15.2.1 Geräte mit dem Group Split Widget zu Gruppen hinzufügen	93
15.2.2 Geräte mit dem Commandline Interface zu Gruppen hinzufügen	95
15.3 Entfernen von Geräten aus Gruppen	95
15.3.1 Geräte mit dem Group Split Widget aus Gruppen entfernen	95
15.3.2 Geräte mit dem Commandline Interface aus Gruppen entfernen	95
15.4 Ersetzen einer Gruppe	96
15.4.1 Ersetzen einer Gruppe mit dem Group Split Widget.....	96
15.4.2 Ersetzen einer Gruppe mit dem Commandline Interface	96
15.5 Selektieren und Deselektieren von Gruppen	97
15.5.1 Selektieren von Geräten mit Hilfe des Group Split Widget	97

15.5.2 Auswählen von Fixture Gruppen mit dem Command Line Interface	97
15.6 Benennen von Gruppen	97
15.6.1 Zweisen von Namen im Group Pool	97
15.6.2 Zweisen von Namen mit der Command Line	97
15.6.3 Umbenennen mit dem Edit Group Window	97
15.7 Kopieren einer Gruppe	98
15.7.1 Kopieren von Gruppen mit dem Group Split Widget	98
15.7.2 Kopieren von Gruppen mit der Command Line Interface	98
15.8 Verschieben einer Gruppe	99
15.8.1 Verschieben von Gruppen mit dem Group Split Widget	99
15.8.2 Verschieben von Gruppen mit dem Command Line Interface	99
15.9 Löschen einer Gruppe	99
15.9.1 Löschen von Gruppen mit dem Group Split Widget	99
15.9.2 Löschen von Gruppen mit dem Command Line Interface	99
15.10 Nutzen von Group Dimmer Masters	99
15.10.1 Zuweisen eines Group Dimmer Masters mit dem Group Split Widget Window	100
15.10.2 Zuweisen eines Group Dimmer Masters mit dem Command Line Interface	100
15.11 "Edit Group" Fenster	100
16 Arbeiten mit Werten	101
16.1 Was ist der Programmer?	102
16.1.1 Verschiedene Zustände der Attributwerte	102
16.1.2 Leeren des Programmerinhalts	102
16.2 Schaltflächen in der Programmer Titelleiste	103
16.2.1 Highlight Funktion	103
16.2.2 Blind Funktion	104
16.2.3 Link Values	104
16.2.4 RAW Val.	104
16.3 Ändern von Geräte Parametern	105
16.3.1 Zuweisen von Dimmerwerten mittels des Nummernblocks	105
16.3.2 Setzen von Werten mit den Encodern	106
16.3.3 Ändern von Werten durch nutzen der Ranges / Slots, welche in der Library definiert sind	106
16.3.4 Setzen von Werten mit dem Color-Picker	107
16.3.5 Setzen von Farbwerten mit Schiebereglern	107
16.3.6 Setzen von Farbwerten mit dem Swatch Book	107
16.3.7 Setzen von Farbwerten mit den Encodern	107
16.3.8 Alle Attribute auf Standardwerte zurücksetzen	108
16.3.9 Nutzen von Presets (Als Referenz)	108
16.3.10 Nutzen der "harten" Werte eines Presets	108
16.4 Laden von Werten aus anderen Quellen	108
16.4.1 Laden aller Werte aus der Ausgabe	108
16.4.2 Laden aller Werte mit ausnahme der Effekte für ausgewählte Geräte	108
16.4.3 Laden aller Effekte für ausgewählte Geräte	108
16.4.4 Laden von Werten aus einer Cueliste	108
16.5 Auffächern von Werten	109
16.5.1 Fächern von Werten mit den Encodern	109
16.5.2 Fächern von Helligkeitswerten mit dem Keypad.	109
16.6 Definieren von Fan Optionen mit der Fan Mode Toolbar	110
16.6.1 Ändern der Fächer-Richtung	110
16.6.2 Fächern in Gruppen (Grouping)	111
16.7 Entfernen von Werten aus dem Programmer	112
16.7.1 Entfernen aller Attribute eines Gerätes aus dem Programmer	112
16.7.2 Entfernen aller Attribute einer Gerätegruppe aus dem Programmer	112

16.7.3 Entfernen eines Attributes aus dem Programmer	112
16.8 Deaktivieren von Attributen im Programmer	113
17 Arbeiten mit Effekten.....	114
17.1 Effekt Grundlagen	114
17.1.1 Effekt Synchronität	114
17.2 Die verschiedenen Effektattribute	115
17.2.1 "Type" Effekt Attribut	115
17.2.2 "Fixtures" Effekt Attribut	116
17.2.3 "Size" Effekt Attribut	117
17.2.4 "Speed" Effekt Attribut	118
17.2.5 "Offset" Effekt Attribut	119
17.2.6 "Duty Cycle" Effekt Attribut	120
17.2.7 "Gouping" Effekt Attribut	121
17.2.8 Buddying" Effekt Attribut	122
17.2.9 "Wings" Effekt Attribut	123
17.2.10 "Direction" Effekt Attribut	124
17.3 Der Effekt Programmer	125
17.3.1 Hinzufügen eines Effektes	126
17.3.2 Deleting an Effect	127
17.3.3 Modifizieren eines Effektes	128
17.3.4 Stoppen eines Effektes	129
18 Arbeiten mit Presets.....	130
18.1 Das Preset Split Widget (Der Preset Pool)	131
18.2 Speichern von Presets.....	132
18.2.1 Speichern eines Presets mit dem Preset Split Widget	132
18.3 Auswählen von Presets.....	133
18.3.1 Auswählen eines Presets (Als Referenz)	133
18.3.2 Nutzen der "harten" Werte eines Presets.....	133
18.3.3 Ein Preset "Live" ohne Geräteselektion auswählen	134
18.3.4 Deselektieren eines Presets ("Knocking Out")	134
18.4 Benennen eines Presets.....	134
18.5 Entfernen von Inhalten aus einem Preset	135
18.6 Ersetzen eines Presets.....	135
18.7 Hinzufügen von Werten zu einem Preset (Oder: Aktualisieren eines Presets)	136
18.8 Kopieren eines Presets	136
18.9 Verschieben eines Presets	136
18.10 Löschen eines Presets	137
18.11 Edit Preset Fenster.....	138
19 Arbeiten mit Cuelisten	139
19.1 Was ist eine Cueliste.....	139
19.2 Speichern von Cues in Cuelisten	139
19.2.1 Speichern eines Cues mit Masters oder Executor Buttons	139
19.2.2 Speichern eines Cues im Cuelist Pool	139
19.2.3 Speichern eines Cues mit dem Command Line Interface	139
19.2.4 Speichern eines weiteren Cues in eine Cueliste	139
19.3 Weitere Optionen beim Speichern eines Cues	140
19.3.1 Speichern eines Cues mit Zeiten	140
19.4 Ändern einer Cueliste	140
19.4.1 Benennen einer Cueliste	140
19.4.2 Kopieren einer Cueliste	140

19.4.3 Verschieben einer Cueliste.....	140
19.4.4 Löschen einer Cueliste	140
19.5 Aktualisieren von Cues in einer Cueliste	141
19.5.1 Hinzufügen / Ändern von Inhalten in einem Cue („Merge“ in den Cue)	141
19.5.2 Entfernen von Inhalten aus einem Cue	142
19.5.3 Ersetzen eines Cues.....	142
19.5.4 Einfügen eines Cues in eine Cuelist	143
19.5.5 Kopieren eines Cues Cue	143
19.5.6 erschieben eines Cues	143
19.5.7 Löschen eines Cues	144
19.6 Einen Cue in den Programmer laden.....	144
19.7 Eine Cuelist einem Master / Executor zuweisen	144
19.8 Das “Cuelist View” (Cue Sheet) Fenster	145
19.8.1 Öffnen des Cuelist View Fensters	145
19.8.2 Cuelist View Fenster – Titelleisten Tasten	146
19.8.3 Hintergrundfarben und deren Bedeutungen:	146
19.9 Ändern von Cue Namen, Zeiten und anderen Einstellungen	147
19.9.1 Die verschiedenen “Pro Cue” Trigger Optionen	148
19.10 Edit Cuelist Fenster.....	149
19.10.1 Optionen als Standards Speichern	149
19.10.2 Loading Options from Default	150
19.11 Ändern von Cuelist Optionen	150
19.11.1 Setzen des Cuelist Wiedergabe Modus	150
19.11.2 Einstellungen für Cuelisten und Chaser	150
19.11.3 Einstellungen für Cuelisten	152
19.11.4 Einstellungen für Chaser.....	153
19.12 Wiedergeben von Cuelisten	153
19.13 Auswählen (Selecting) von Cuelisten.....	153
19.14 Ausschalten von Cuelisten und Chasern.....	154
19.14.1 Die Off Taste	154
19.14.2 Die Off Toolbar.....	154
19.14.3 Das Off Fenster.....	154
20 Arbeiten mit Mastern und Executoren	155
20.1 Grundlagen	155
20.1.1 Unterschied zwischen Mastern und Master Fadern	155
20.1.2 Verknüpfen von Objekten zu einem Master	155
20.1.3 Verknüpfen eines Globalen Masters.....	155
20.1.4 Verknüpfen von Gruppen (Erstellen eines Group Dimmer Masters)	156
20.1.5 Verknüpfen von Cuelisten	156
20.2 Verschieben eines Masters	156
20.3 Löschen eines Masters	156
20.4 Einstellen von Fader- und Tastenfunktionen.....	157
20.4.1 Gemeinsame Einstellungen.....	157
20.4.2 Tasten und Fader Funktionen.....	158
21 Arbeiten mit Fader und Executor Seiten (Pages)	161
21.1 Über Seiten (Pages)	161
21.2 Wechseln von Fader und Executor Pages	161
21.3 Template (Vorlagen) Page	161
21.4 Editieren der Fader-Pages	162
21.4.1 Hinzufügen von Seiten.....	162
21.4.2 Verschieben von Seiten	162

21.4.3 Löschen von Seiten	162
21.4.4 Benennen einer oder mehrerer Seiten	162
22 Einstellen von Systemweiten Einstellungen	163
22.1 Ändern der USB-Tastatursprache.....	164
22.2 Einstellen von Datum und Urzeit	165
22.3 Netzwerk Einstellungen	165
22.3.1 Ändern der IP Adresse	166
22.3.2 Auslesen des Aktuelle Ethernet Status (Current Ethernet Status)	166
22.4 Konfiguriere den (optionalen) WDMX Transmitter.....	167
23 Editieren der Gerätebibliothek	168
23.1 Das Gerätebibliotheks Konzept	168
23.1.1 System Library	168
23.1.2 User Library.....	168
23.1.3 Show Library	168
23.2 Der Library Editor.....	169
23.2.1 Channel Setup Seite	169
23.2.2 Select Parameter Menu	170
23.2.3 Edit Ranges Menü	171
23.2.4 General Setup Seite	172
23.3 Editieren von vorhanden Gerätetypen	172
23.4 Ein neues Gerät zur Bibliothek hinzufügen	173
23.4.1 Ein Gerät von Grund auf erstellen.....	173
23.4.2 Starte mit einem bestehenden Gerät als Vorlage	174
23.5 Kopieren von Fixtures zwischen Bibliotheken	175
23.6 Löschen eines Gerätes	175
24 Wartung	176
24.1 USB Ordnerstruktur	176
24.2 Update Software	177
24.2.1 Update per USB	177
24.2.2 Update per Internet	178
24.2.3 Kalibrieren der Touchscreens	180
25 Hotkeys	181
25.1 Generelle Hotkeys	181
25.2 Programmer.....	181
25.3 Library Editor	181
25.4 USB Tastatur.....	181

1 Warnung



**Bitte lesen Sie diese Anleitung zu Ihrer Sicherheit sorgfältig durch,
bevor Sie das Gerät zum ersten Mal in Betrieb nehmen!**

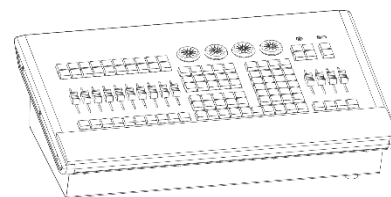
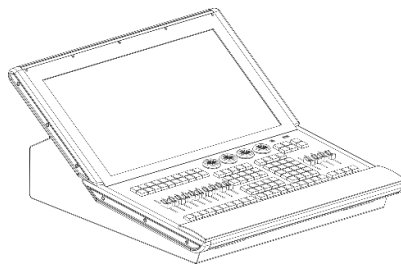


1.1 Auspacken

Packen Sie das Produkt bitte direkt nach dem Erhalt aus und überprüfen Sie es auf Vollständigkeit und Unversehrtheit. Falls Sie Transportschäden an einem oder mehreren Teilen des Produkts oder der Verpackung feststellen, benachrichtigen Sie bitte unverzüglich den Verkäufer und heben Sie das Verpackungsmaterial für eine spätere Überprüfung auf. Bewahren Sie den Karton und alles dazugehörige Verpackungsmaterial auf. Falls das Produkt zurückgegeben werden muss, stellen Sie bitte sicher, dass Sie es in der Originalverpackung zurücksenden.

1.2 Lieferumfang:

- Infinity Chimp Konsole
- IEC zu Schuko Anschlusskabel 1,5 m
- English Quick Start Guide



1.3 Sicherheitshinweise



ACHTUNG!
Gerät vor Regen und Feuchtigkeit schützen!
Ziehen Sie das Stromkabel ab, bevor Sie das Gehäuse öffnen!



Alle Personen, die dieses Gerät installieren, bedienen und warten, müssen:

- dafür qualifiziert sein und
- die Anweisungen in dieser Bedienungsanleitung beachten.



ACHTUNG! Seien Sie vorsichtig beim Umgang mit diesem Gerät.
**Bei gefährlichen Netzspannungen könnten Sie beim Berühren
der Kabel einen lebensgefährlichen elektrischen Schlag erhalten!**



Versichern Sie sich vor der ersten Inbetriebnahme, dass das Produkt keine Transportschäden erlitten hat. Falls es beschädigt ist, setzen Sie sich bitte mit dem Verkäufer in Verbindung und verwenden Sie es nicht.

Um den einwandfreien Zustand und die sichere Handhabung zu gewährleisten, müssen die Sicherheitshinweise und Warnungen in dieser Anleitung unbedingt beachtet werden.

Bitte beachten Sie, dass wir für Schäden, die durch manuelle Änderungen entstehen, keine Haftung übernehmen. Dieses Gerät enthält keine Teile, die vom Benutzer gewartet werden können. Lassen Sie Wartungsarbeiten nur von qualifizierten Technikern durchführen.

WICHTIG:

Der Hersteller haftet nicht für Schäden, die durch die Nichtbeachtung dieser Anleitung oder unbefugte Änderungen an diesem Produkt entstehen.

- Das Netzkabel darf nie mit anderen Kabeln in Berührung kommen! Mit dem Netzkabel und allen Verbindungen mit dem Stromnetz sollten Sie besonders vorsichtig umgehen!
- Entfernen Sie die Warnungen und Informationsetiketten nicht vom Produkt.
- Öffnen Sie das Gerät auf keinen Fall und nehmen Sie keine Änderungen an ihm vor.
- Der Massekontakt darf niemals abgeklebt werden.
- Achten Sie darauf, dass keine Kabel herumliegen.
- Führen Sie keine Objekte in die Belüftungsschlitze ein.
- Schließen Sie dieses Gerät nie an ein Dimmerpack an.
- Schalten Sie das Gerät nicht in kurzen Abständen ein und aus, da das die Lebenszeit des Geräts verkürzt.
- Keinen Erschütterungen aussetzen. Wenden Sie keine übermäßige Kraft an, wenn Sie das Gerät installieren oder verwenden.
- Verwenden Sie das Gerät niemals während eines Gewitters. Ziehen Sie im Fall eines Gewitters sofort den Netzstecker ab.
- Benutzen Sie das Produkt nur in Innenräumen und vermeiden Sie den Kontakt mit Wasser oder anderen Flüssigkeiten.
- Berühren Sie das Gerät während des Betriebs niemals mit bloßen Händen, da es heiß wird.
- Verwenden Sie das Gerät erst, nachdem Sie sich mit seinen Funktionen vertraut gemacht haben.
- Bringen Sie das Produkt nicht in die Nähe von offenen Feuern oder leicht entflammaren Flüssigkeiten oder Gasen.
- Öffnen Sie während des Betriebs niemals das Gehäuse.
- Lassen Sie immer zumindest 50cm Freiraum um das Gerät, um die ausreichende Belüftung zu gewährleisten.
- Trennen Sie das Gerät immer vom Netz, wenn Sie es nicht benutzen oder wenn Sie es reinigen wollen! Fassen Sie das Netzkabel nur an der dafür vorgesehenen Grifffläche am Stecker an. Ziehen Sie den Stecker niemals am Kabel aus der Steckdose.
- Schützen Sie das Produkt vor extremer Hitze, Feuchtigkeit oder Staub.
- Gehen Sie sicher, dass die zur Verfügung stehende Netzspannung nicht höher ist, als auf der Rückseite des Geräts angegeben.
- Das Netzkabel darf nicht gequetscht oder beschädigt werden. Überprüfen Sie das Gerät und das Netzkabel in regelmäßigen Abständen auf eventuelle Schäden.
- Falls das Anschlusskabel eindeutige Schäden aufweist, muss es ersetzt werden.
- Falls das Glas eindeutige Schäden aufweist, muss es ersetzt werden, damit die Funktionen des Geräts nicht durch Risse oder Kratzer beeinträchtigt werden.
- Trennen Sie das Gerät unverzüglich von der Stromversorgung, falls es herunterfällt oder stark erschüttert wird. Lassen Sie das Gerät von einem qualifizierten Techniker auf Sicherheit überprüfen, bevor Sie es erneut in Betrieb nehmen.
- Schalten Sie das Gerät nicht sofort ein, nachdem es starken Temperaturschwankungen ausgesetzt wurde (z. B. beim Transport). Das entstehende Kondenswasser könnte das Gerät beschädigen. Schalten Sie das Gerät erst ein, wenn es Zimmertemperatur erreicht hat.
- Schalten Sie das Gerät sofort aus, wenn es nicht ordnungsgemäß funktioniert. Verpacken Sie das Gerät sorgfältig (am besten in der Originalpackung) und schicken Sie es an Ihren Showtec-Händler.
- Nur für die Verwendung durch Erwachsene geeignet. Das Gerät muss außerhalb der Reichweite von Kindern angebracht werden. Lassen Sie das angeschaltete Gerät niemals unbeaufsichtigt.
- Verwenden Sie ausschließlich Ersatzsicherungen des gleichen Typs und der gleichen Leistung wie die bereits enthaltenen Sicherungen.
- Lassen Sie das Gerät ausreichend abkühlen, bevor Sie eine Lampe ersetzen.
- Der Anwender ist verantwortlich für die korrekte Positionierung und den korrekten Betrieb des **Chimp Konsole**. Der Hersteller haftet nicht für Schäden, die durch Fehlgebrauch oder fehlerhafte Installation verursacht werden.
- Das Gerät fällt unter Schutzklasse I. Deshalb muss es unbedingt mit dem gelb-grünen Kabel geerdet werden.
- Bei der ersten Inbetriebnahme kann es zu geringer Rauch- oder Geruchsbildung kommen. Das ist nicht ungewöhnlich und bedeutet nicht unbedingt, dass das Gerät nicht ordnungsgemäß

funktioniert.

- Reparaturen, Wartungen und elektrische Anschlüsse dürfen nur von qualifizierten Technikern durchgeführt bzw. bearbeitet werden.
- GARANTIE: Ein Jahr ab Kaufdatum.

1.4 Bestimmungsgemäßer Gebrauch

- Dieses Gerät ist nicht für den Dauerbetrieb geeignet. Die Einhaltung regelmäßiger Betriebspausen erhöht die Lebensdauer des Geräts.
- Der Mindestabstand zwischen der Lichtquelle und der beleuchteten Fläche beträgt 0,5 Meter.
- Die maximale Umgebungstemperatur für den Betrieb beträgt $t_a = 45^\circ\text{C}$ und darf auf keinen Fall überschritten werden.
- Die relative Luftfeuchtigkeit darf 50 % bei einer Umgebungstemperatur von 45°C nicht überschreiten.
- Wenn das Gerät nicht so verwendet wird, wie in dieser Anleitung beschrieben, könnte es Schaden nehmen und die Garantie erlischt.
- Jegliche unsachgemäße Verwendung führt zu Risiken wie z. B. Kurzschlüsse, Verbrennungen, Stromschlag, Abstürze, etc.

Ihre Sicherheit und die der Personen, die Sie umgeben, sind in Gefahr!

1.5 Netzanschlüsse

Schließen Sie das Gerät mit dem Netzkabel an das Stromnetz an.

Achten Sie immer darauf, dass die farbigen Kabel an die entsprechenden, richtigen Stellen angeschlossen sind.

International	Kabel Europa	Kabel UK	Kabel USA	Stift
L	BRAUN	ROT	GELB/KUPFER	PHASE
N	BLAU	SCHWARZ	SILBER	NULL
	GELB-GRÜN	GRÜN	GRÜN	ERDUNG

Stellen Sie sicher, dass das Gerät immer ordnungsgemäß geerdet ist!

Die unsachgemäße Installation des Produkts kann zu schweren Verletzungen und Sachschäden führen!



1.6 Rückgabe



Ware, die zurückgegeben wird, muss in der Originalverpackung verschickt und freigemacht werden. Wir lassen keine Waren rückholen.

Das Paket muss eine deutlich zu erkennende RMA-Nummer bzw. Rücksendenummer aufweisen. Alle Produkte, die keine RMA-Nummer aufweisen, werden nicht angenommen. Highlite nimmt die zurückgesendeten Waren nicht entgegen und übernimmt auch keinerlei Haftung. Rufen Sie Highlite an unter 0031-455667723 oder schreiben Sie ein E-Mail an aftersales@highlite.nl und fordern Sie eine RMA-Nummer an, bevor Sie die Ware versenden. Sie sollten die Modellnummer und die Seriennummer sowie eine kurze Begründung für die Rücksendung angeben. Verpacken Sie die Ware sorgfältig, da Sie für alle Transportschäden, die durch unsachgemäße Verpackung entstehen, haften. Highlite behält sich das Recht vor, das Produkt oder die Produkte nach eigenem Ermessen zu reparieren oder zu ersetzen. Wir empfehlen Ihnen, die Verwendung von UPS-Verpackungen oder die Produkte doppelt zu verpacken. So sind Sie immer auf der sicheren Seite.

Hinweis: Wenn Sie eine RMA-Nummer erhalten, geben Sie bitte die folgenden Daten auf einem Zettel an und legen Sie ihn der Rücksendung bei:

- 1) Ihr Name
- 2) Ihre Anschrift
- 3) Ihre Telefonnummer
- 4) Eine kurze Problembeschreibung

1.7 Reklamationen

Der Kunde ist dazu verpflichtet, die empfangene Ware direkt nach Erhalt auf Fehler und/oder sichtbare Defekte zu überprüfen, oder diese Überprüfung nach dem Erhalt der Benachrichtigung, dass die Ware nun zur Verfügung steht, durchzuführen. Das Transportunternehmen haftet für Transportschäden. Deshalb müssen ihm eventuelle Schäden bei Erhalt der Warenlieferung mitgeteilt werden.

Es unterliegt der Verantwortung des Kunden, das Transportunternehmen über eventuelle Transportschäden der Ware zu informieren und Ausgleichsforderungen geltend zu machen. Alle Transportschäden müssen uns innerhalb von einem Tag nach Erhalt der Lieferung mitgeteilt werden. Alle Rücksendungen müssen vom Kunden freigemacht werden und eine Mitteilung über den Rücksendegrund enthalten. Nicht freigemachte Rücksendungen werden nur entgegengenommen, wenn das vorher schriftlich vereinbart wurde.

Reklamationen müssen uns innerhalb von 10 Werktagen nach Eingang der Rechnung auf dem Postweg oder per Fax übermittelt werden. Nach dieser Frist werden keine Reklamationen akzeptiert. Reklamationen werden nur dann bearbeitet, wenn der Kunde bis dahin seine Vertragspflichten vollständig erfüllt hat, ungeachtet des Vertrags, aus dem diese Verpflichtungen resultieren.

2 Beschreibung des Gerätes

2.1 Merkmale

Der Chimp ist eine hybride, programmerbasierte tracking Konsole.

Hybrid bedeutet, dass die Konsole zum steuern von konventionellen und von bewegten Geräten gleichermaßen genutzt werden kann.

Da der Chimp eine Programmerbasierte Konsole ist, hast Du immer die Möglichkeit, live in das Geschehen einzugreifen, da der Programmer immer vorrang vor bereits programmierten Inhalten hat. Um den Programmer zu "leeren", brauchst Du einfach nur die Clear Taste drei mal drücken. Alternativ kannst Du sie auch länger gedrückt halten.

Tracking, im Gegensatz zu Non-Tracking bedeutet, dass die Werte aus einem Cue in einer Cueliste zu darauffolgenden Cues in der gleichen Cueliste mitgenommen werden. Wenn in Cue 1 ein Gerät auf zum Beispiel 50% Helligkeit gesetzt wurde, so wird dieser Wert so lange über mehrere Cues hinweg ausgegeben, bis er geändert wird. Der Wert ist aber nur in Cue 1 gespeichert.

Cuelisten lassen sich auch jederzeit zu Non Tracking umschalten.

	Chimp 100	Chimp 300
Eingebauter Bildschirm	-	22" Full Color Touchscreen
Externer Monitor	2x HDMI	1x HDMI
Fader	10 + 4	
Playback Seiten	40	60
Encoder	4	
DMX Kanäle	1024	2048
DMX Universen	2	4
Artnet	2	4
Geräte	100	300
Kanäle pro Gerät	120	
Speicherplätze	5000	10000
Cue Listen	200	400
MIDI In / Through / Out	Ja	
SMPTE / Time Code	-	Ja (Über Audio-Eingang XLR)
DMX Eingang	Ja (Durch Umschalten der Richtung)	
Audio Eingang	Ja	Ja
Pultleuchten Anschlüsse	2	2
Eingangsspannung	100-240V, 60/50Hz	100-240V, 60/50Hz
Leistungsaufnahme	75W	125W
Sicherung	Eingebaute Sicherung	Eingebaute Sicherung
Gehäuse	Metall & Flammhemmendes Plastik	
Abmessungen	400 x 575 x 160mm	647 x 575 x 279mm
Gewicht	9kg	18kg

2.2 Optionales Zubehör

	Chimp 100	Chimp 300
Staubschutzhülle Bestellnr.	55001	55011
Flightcase Bestellnr.	D7250	D7251

3 Über diese Anleitung

3.1 Text Konventionen

Die folgenden Stile werden in dieser Anleitung verwendet:

Stil	Bedeutung
[Button]	Bedienpanel (Frontplatte) tasten. Zum Beispiel: Drücke [Button] zum Bedienen oder Auswählen.
Button	LCD Bildschirm Menü Tasten. Diese sind Tasten oder Texte, welche auf dem Display angezeigt werden.

4 Konsolen Rückseite

4.1 Chimp 100 Rückseite

Bitte stelle sicher, dass du deinen Hauptmonitor immer an Port 1 anschließt, da dieser der Primäre Bildschirm für die Bedienung sein wird. Wenn du einen Touchscreen, und einen normalen Bildschirm benutzt, schließe den Touchscreen an Port 1 an. Stelle weiterhin sicher, dass beide Monitore eine Auflösung von 1920 x 1080 Pixel unterstützen.

Schließe beide Monitore vor dem Starten der Konsole an.

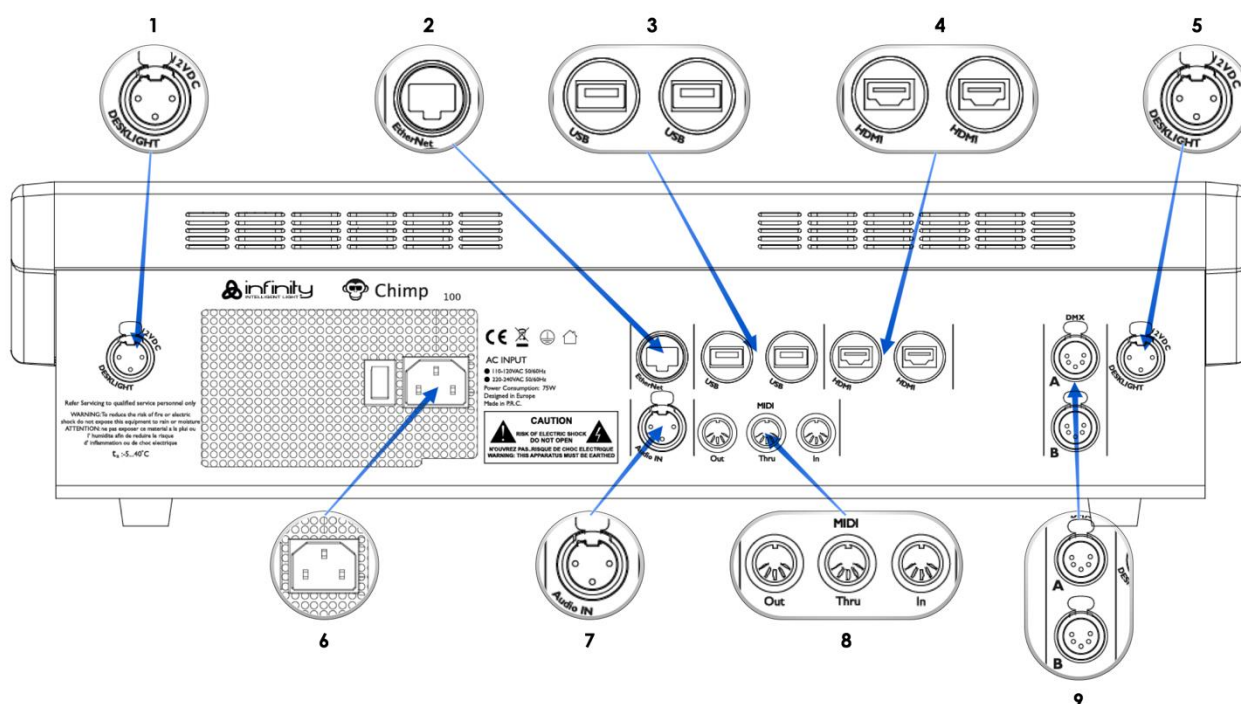


Abb. 1: Chimp 100 Rückseite

1	Pultleuchten Anschluss	6	Strom Anschluss
2	Netzwerk Anschluss	7	Audio Eingang
3	USB 2.0 Anschluss	8	Midi Out / Thru / In
4	HDMI Anschluss 1 & 2	9	DMX Ausgänge
5	Pultleuchten Anschluss		

4.2 Chimp 300 Backpanel

Bitte stelle sicher, dass der externe Monitor, sofern vorhanden, eine Auflösung von 1920 x 1080 Pixeln unterstützt. SchlieÙe den Monitor vor dem Booten an die Konsole an.

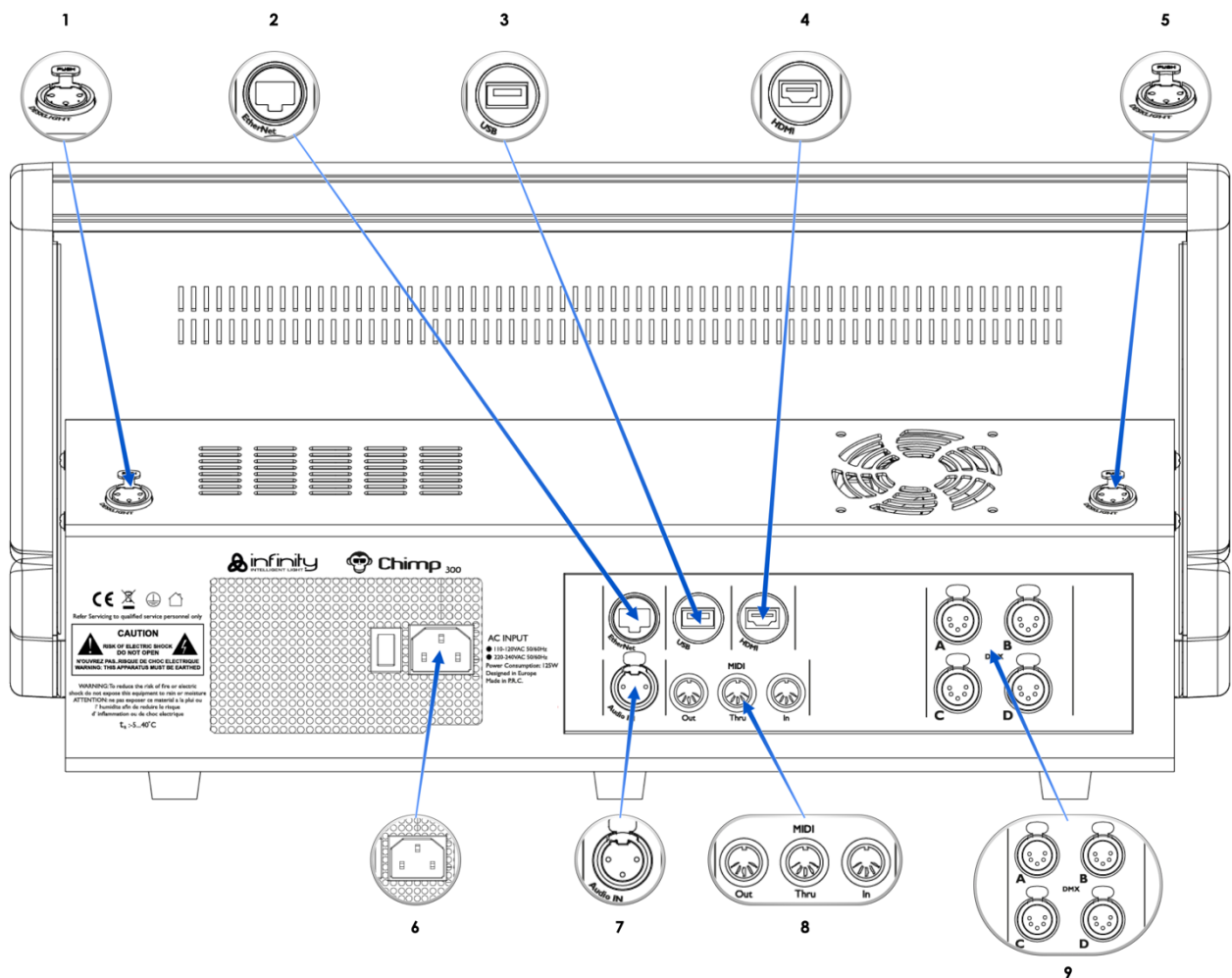


Abb. 2: Chimp 300 Rückseite

1	Pultleuchten Anschluss	6	Strom Anschluss
2	Netzwerk Anschluss	7	Audio Eingang
3	USB 2.0 Anschluss	8	Midi Out / Thru / In
4	HDMI Anschluss 1 & 2	9	DMX Ausgänge
5	Pultleuchten Anschluss		

5 Die Frontplatte

5.1 Frontplatte

Die Frontplatte enthält alle für die Bedienung notwendigen Knöpfe und Fader. Die Frontplatte auf beiden Chimp Konsolen ist identisch. Here ist eine kurze Übersicht:

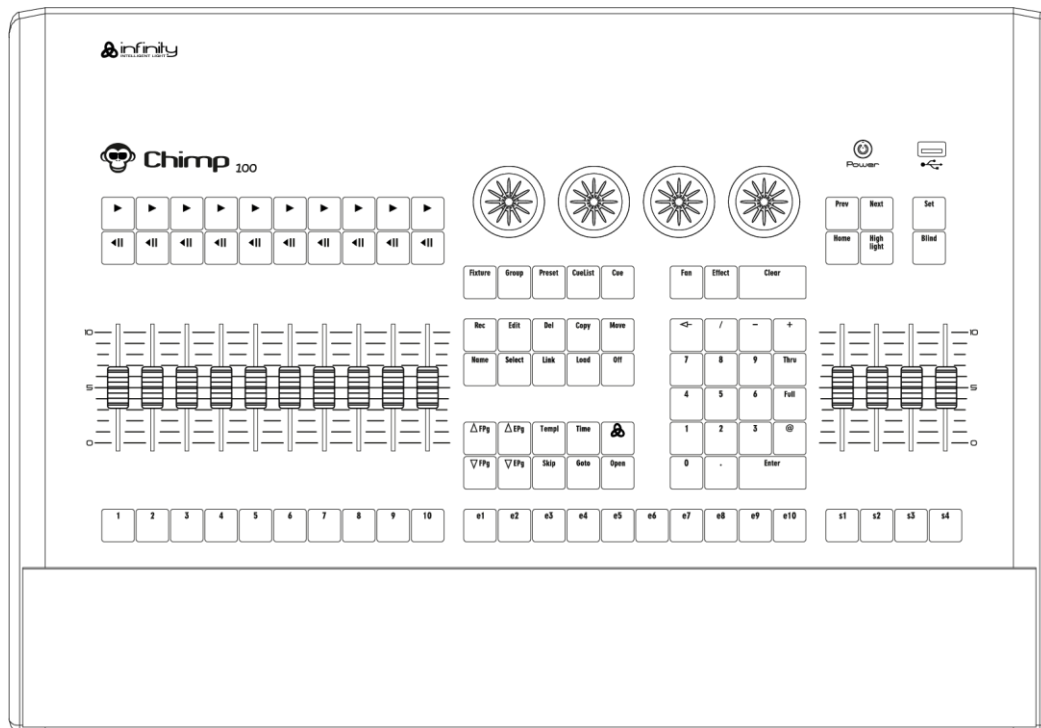


Abb. 3: Konsolen Frontplatte

5.2 Playback Fader

Das Chimp Frontpanel mehrere Schieberegler, welche wir als "Playback Fader" oder "Master" bezeichnen. Jeder Master enthält einen Schieberegler, eine Flash sowie Go und Pause / Back Taste. Die Playback Fader können mit Cuelisten, Gruppen oder speziellen Mastern (wie zum Beispiel Speedmastern) verwendet werden.

Die Playback Fader können auf verschiedenen Seiten (Pages) angelegt und organisiert werden. Die Tasten unter den Fadern sind mit 1 bis 10 beschriftet.

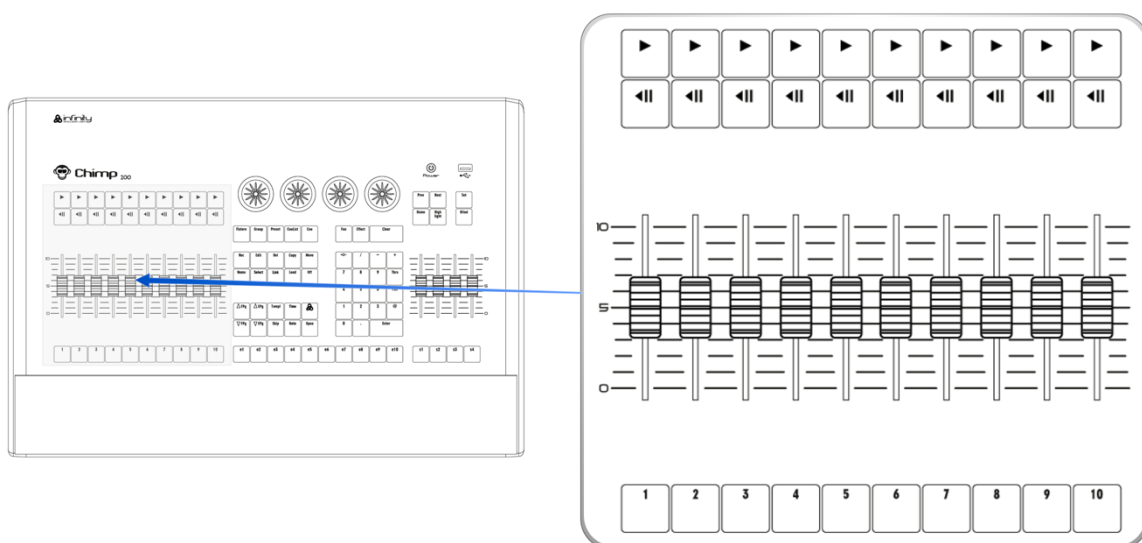


Abb. 4: Wiedergabe Fader

5.3 Programmier Sektion

Dieser Teil des Frontpanels enthält alle für die Programmierung notwendigen Tasten. Versuche, dir das Frontpanel ein wenig einzuprägen. Es scheinen eine Menge Tasten zu sein, aber keine Angst – über die Zeit hinweg wirst du eine gewisse Routine aufbauen. Zusätzlich zu den Programmier Tasten findest du hier auch alle Steuerelemente zur Werteeingabe.

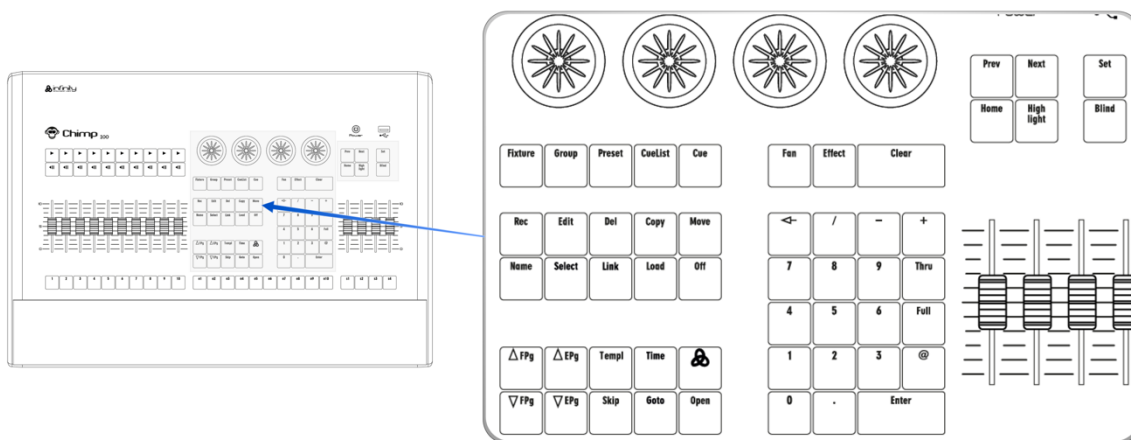


Abb. 5: Programmier Sektion

5.4 Executor Tasten

Hier gibt es zehn Tasten, beschriftet mit e1 bis e10 neben den Fadern, unterhalb der Programmier Sektion. Diese können Cuelisten oder Gruppen enthalten. Die Seiten (Pages) der Executors sind unabhängig von den Playbackfadern umschaltbar. Executor Tasten haben frei zuweisbare Funktionen.

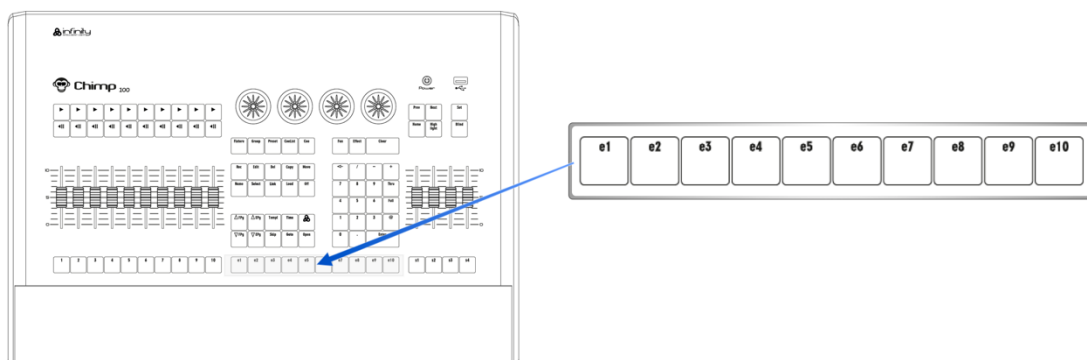


Abb. 6: Executor Tasten

5.5 Spezial Fader

Die rechte Seite des Chimps Frontpanel enthält vier spezielle Master Fader, die jeweils aus einem Fader und Button bestehen. Diese können Gruppen oder spezielle Master enthalten, wie zum Beispiel Speedmaster. Die Tasten unterhalb der Fader sind mit s1 bis s4 gekennzeichnet.

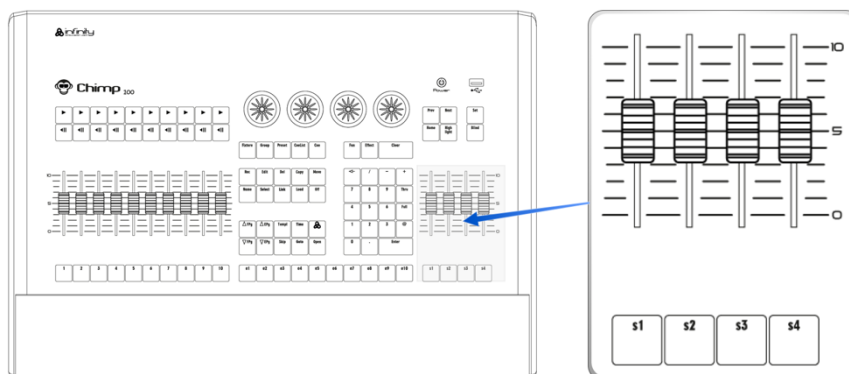


Abb. 7: Spezial Fader

5.6 Touchscreen (Trifft nur auf Chimp 300 Konsole zu)

Der 22" Touchscreen der Chimp 300 Konsole ist eines der Schlüsselemente für die Benutzerinteraktion mit dem Chimp. Er stellt eine einfache und intuitive grafische Benutzeroberfläche dar.

Die Chimp 100 Console verfügt nicht über einen eingebauten Bildschirm und muss an einen externen Bildschirm mit Full-HD-Auflösung (1920 x 1080) angeschlossen werden, da die Benutzeroberfläche für diese Auflösung optimiert ist. Der Bildschirm kann auch ein Touchscreen sein.

6 Grundkonzepte

6.1 Hybrid Konsole

Der Highlite Chimp ist eine Hybridkonsole. Dies bedeutet, dass es sich nicht nur auf die Steuerung eines bestimmten Gerätetyps beschränkt. Es behandelt Dimmer Channels und Movinglights gleichermaßen.

6.2 Fixtures vs. Channels

Der Chimp unterscheidet nicht zwischen Kanälen oder Geräten. Es weiß nur von "Fixtures". Damit wird mehr Flexibilität ermöglicht.

Als Beispiel: Du kannst einfach jede Leuchte gegen ein anderes Modell austauschen oder sogar replizieren und dabei die bereits programmierten Werte beibehalten.

Um den Austausch und die Replikation des Scheinwerfers zu ermöglichen, ist ein herkömmlicher Dimmerkanal ebenfalls ein "Fixture" und wird mit einer Bibliotheksdatei gepatcht, die nur ein Attribut enthält: Einen Dimmer.

Dies gilt auch für die Nummerierung. Chimp verwendet "Fixture Numbers" für die Nummerierung, nicht "Channel Numbers".

6.3 Prioritäten Konzept

6.3.1 Was ist LTP und HTP?

In diesem Teil des Handbuchs erhältst du ein Grundverständnis über das Prioritätskonzept der Konsole. Je nachdem, welche Konsolen Du in der Vergangenheit benutzt hast, klingen diese Konzepte mehr oder weniger vertraut.

HTP (Highest takes precedence)

Pulte, die nicht für Moving Lights ausgelegt sind (wie ein einfaches 2-Preset-Pult), arbeiten in der Regel auf einer Highest Takes Precedence (HTP)-Basis.

Dies bedeutet, dass wenn die Intensität eines Scheinwerfers von zwei verschiedenen Teilen der Konsole gesteuert wird, wie z. B. einem Preset 1 und Preset 2 gleichzeitig, wird die Helligkeit von der höheren der beiden Ebenen bestimmt.

Wenn z. B. Fixture 1 auf der ersten Preset-Bank 50 % und auf der zweiten Preset-Bank 100 % eingestellt hat, werden 100 % ausgegeben. Wenn der auf der Preset-Bank 2 eingestellte Wert auf 40% reduziert wird, liegt der ausgegebene Wert bei 50%, da der von der ersten Preset-Bank eingestellte Wert nun der höchste ist, also ausgegeben wird.

Im Vergleich zu anderen Konsolen haben wir die Art und Weise wie die Konsole entscheidet, welcher Parameter eines Movinglights als dimmbarer Kanal behandelt wird recht elegant gestaltet - wir lassen dich bei der Erstellung einer Bibliothek entscheiden. Die Intensitäts-Fader steuern alles, was in der Bibliothek als dimmbar definiert ist, und nur diese Kanäle werden mit HTP verglichen.

LTP (latest takes precedence)

HTP ist im Allgemeinen für nicht bewegte Leuchten geeignet, Movinglights hingegen stellen ein Problem dar. Andere Parameter als die Intensität haben keine "höheren" oder "niedrigeren" Werte: Eine Farbe Rot ist nicht höher oder niedriger als Grün und Gobo 1 ist nicht höher oder niedriger als Gobo 2.

Bei der Arbeit mit Moving Lights ist es notwendig, eine bessere Art und Weise zu wählen, um den Vorrang zu bestimmen: Latest Takes Precedence (LTP).

Mit diesem System sind die Werte immer so, wie sie zuletzt eingestellt wurden. Bei unserem vorherigen Beispiel würde die Einstellung des Werts des Scheinwerfers auf der zweiten Preset-Bank auf 40% zu einem Ausgangspegel von 40% führen, da der Pegelwechsel die letzte Aktion war und damit Vorrang hat.

6.3.2 Prioritäten Stapel

Die Konsolen verwaltet sogenannte "Priority Stacks", mit denen ermittelt werden kann, welche Werte zuletzt bei welcher Wiedergabe eingestellt wurden, um die Ausgabewerte entsprechend zu berechnen. Es gibt einen "Low Priority" - und einen "High Priority" -Stack. Stellen wir es uns als zwei verschiedene Stapel Papiere vor, wobei das obere Blatt Papier auf dem Stapel das letzte ist. Cuelisten mit hoher Priorität haben immer Vorrang vor welchen, mit niedriger Priorität.

6.3.3 Programmierer Priorität

Die allgemeine Programmierenebene, der sogenannte "Programmer", hat immer Vorrang vor Playbacks, es sei denn, er befindet sich im "Blind" -Programmiermodus. Das mag auf den ersten Blick etwas merkwürdig erscheinen, ist aber sehr nützlich, da der Programmierer dem Anwender jederzeit die Möglichkeit bietet, live Kontrolle über die Ausgabe der Konsole zu erlangen.

6.3.4 Übersicht über die Prioritäten

Die Konsole hat ein leicht verständliches Prioritätskonzept:

Priorität	Ebene	
Höchste	7	[Highlight] Taste
	6	Grand Master
	5	Gruppen Submaster
	4	Programmer
	3	Playbacks mit hoher Priorität
	2	Playbacks mit niedriger Priorität
Niedrigste	1	Standard Werte aus der Library

Mehrere Playbacks Gleichzeitig

Die Konsole ermöglicht den zeitgleichen Einsatz mehrerer verschiedener Cuelisten. Du kannst mehrere Cuelisten gleichzeitig eingeschaltet haben, jede mit ihrem eigenen Playback.

6.3.5 Beispiele

Starten mehrerer Cuelisten

Angenommen, du startest mehrere HTP Cuelisten nacheinander und steuerst dasselbe Gerät:

Cuelist (In Start Reihenfolge)	Dimmer	Farbe	Gobo
#1: Helligkeit	80%		
#2: Helligkeit und Farbe	50%	Rot	
#3: Gobo			Gobo 1
#4: Gobo und Farbe		Blau	Gobo 2

Die nächste Tabelle zeigt Dir die Ergebnisse:

Dimmer	Farbe	Gobo
80%	Blau	Gobo 2

Starten mehrerer Cuelisten mit unterschiedlichen Prioritäten

Nehmen wir unser vorheriges Beispiel und fügen unterschiedliche Prioritäten hinzu:

Cuelist (In Start Reihenfolge)	Priorität	Dimmer	Farbe	Gobo
#1: Helligkeit		80%		
#2: Helligkeit und Farbe	Hoch	50%	Rot	
#3: Gobo	Hoch			Gobo 1
#4: Gobo und Farbe			Blau	Gobo 2

Die nächste Tabelle zeigt Dir die Ergebnisse:

Dimmer	Farbe	Gobo
80%	Rot	Gobo 1

Wie man sieht, wirkt sich die Option "Hohe Priorität" nur auf LTP-Kanäle aus.

Stoppen von Cuelisten mit unterschiedlichen Prioritäten

Nehmen wir unser vorheriges Beispiel noch einmal und schalten eine der Cuelisten aus, nachdem wir sie alle gestartet haben:

Cuelist (In Start Reihenfolge)	Priorität	Dimmer	Farbe	Gobo
#1: Helligkeit		80%		
#2: Helligkeit und Farbe	Hoch	50%	Rot	
#3: Gobo	Hoch			Gobo 1
#4: Gobo und Farbe			Blau	Gobo 2

Erzeugt folgende Ausgabe:

Dimmer	Color	Gobo
80%	Rot	Gobo 1

Nach dem Stoppen von Cuelist #2 werden folgende Werte ausgegeben:

Dimmer	Farbe	Gobo
80%	Blau	Gobo 1

6.4 Tracking

6.4.1 Grundidee

Wenn eine Reihe von Cues programmiert wird, kann das Lichtsteuerpult die Informationen auf eine von zwei Arten speichern: entweder speichert es sämtliche Werte aller in der Cue-Liste verwendeten Geräte, oder es speichert nur die Werte, die sich geändert haben.

Letzteres nennt sich Tracking und wurde erfunden, weil die Konsolen in den frühen Jahren zu wenig Speicher hatten, um all die Informationen zu speichern, die sie für das erste Beispiel benötigt hätten. Allerdings ist das Tracking nicht veraltet. Es hat Vorteile gegenüber dem Non-Tracking "-Ansatz.

Die Chimp-Konsole ermöglicht die Wiedergabe von Cuelisten sowohl im Tracking- als auch im Non-Tracking-Modus.

6.4.2 Tracking in Kürze

Stell dir vor, du kommst nachts spät nach Hause und es ist schon dunkel draußen.

Du öffnest die Wohnungstür (Cue 1) und schaltest das Licht im Flur ein (Cue 2).

Danach schließt du die Tür (Cue 3) und gehst nach dem Öffnen der Wohnzimmertür direkt ins Zimmer (Cue 4), wo du auch das Licht einschaltest (Cue 5).

Das Licht im Flur ist noch an, und die Wohnraumtür bleibt offen, da du den Zustand nicht verändert hast.

Hier ist ein genauerer Blick auf das was passiert ist und was in den Cues gespeichert werden könnte, wenn wir diese Kette von Ereignissen als eine Cue-Liste ansehen:

Cue	Entrance Door	Corridor Light	Living Room Door	Living Room Light
#1: Eingang	Offen			
#2: Licht im Flur		An		
#3: Schließe Wohnungstür	Geschlossen			
#4: Wohnzimmertür			Offen	
#5: Wohnzimmer Licht				An

Wenn das Tracking aktiviert ist, ist der Endzustand am Ende dieser Sequenz:

Geschlossen	An	Offen	An
-------------	----	-------	----

6.4.3 Beispiele

Generelles Beispiel

Das folgende Beispiel zeigt die Intensitäten von vier Scheinwerfern in drei Cues auf einer Non-Tracking-Konsole:

	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 3	Fixture 4
Cue 1	80%	80%	50%	50%
Cue 2	80%	50%	100%	50%
Cue 3	100%	50%	100%	50%
Cue 4	0%	50%	100%	50%

Bei einer Tracking-Konsole wären die aufgezeichneten Informationen jedoch:

	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 3	Fixture 4
Cue 1	80%	80%	50%	50%
Cue 2		50%	100%	
Cue 3	100%			
Cue 4	0%			

Wurde die Intensität nicht verändert oder angefasst, wird für dieses Attribut kein Wert aufgezeichnet. Wenn Tracking aktiviert ist, bleiben die Attributwerte während der Wiedergabe auf dem zuletzt zugewiesenen Pegel - d. h. Fixture 4 bleibt bei 50% Intensität, wenn Cue 2 abgespielt wird, da in Cue 2 keine Änderung aufgenommen wurde.

Nachverfolgung von Änderungen

Ein Vorteil des Tracking ist, dass Änderungen durch eine Reihe von Cues getrackt werden. Wenn Sie im obigen Beispiel die Intensität von Fixture 1 in Cue 1 auf 60% ändern, würde dieser Wert in Cue 2 übergehen, da Cue 2 keine Informationen für Fixture 2 aufgezeichnet hat. Der Wert ändert sich in Cue 3 immer noch auf 100%, da ein Wert abgespeichert wurde.

Tracking kann sehr nützlich sein, wenn du dieselbe Änderung an einer Reihe von Cues vornehmen möchtest: z. B. kannst du eine Reihe von Cues haben, die einen Scheinwerfer enthalten, der einen Teil des Sets auf die gleiche Weise beleuchtet. Wenn du später die Intensität dieser Lampe ändern möchtest, kannst du sie im ersten Cue ändern, und die Änderung wird bis zur nächsten Änderung für dieses Attribut dieses Scheinwerfers fortgesetzt.

Obwohl das Tracking dazu beitragen kann, die Änderung von Cues zu beschleunigen, möchtest du vielleicht nicht immer, dass Änderungen getrackt werden. In einer Theatershow zum Beispiel möchtest du wahrscheinlich nicht, dass Änderungen von einer Szene zur nächsten übertragen werden, und in einem Musikkonzert möchtest du nicht, dass Änderungen von einem Song zum nächsten übertragen werden. Um zu verhindern, dass Änderungen getrackt werden, kannst du einen sogenannten "Blocking Cue" aufzeichnen. Ein Blocking Cue enthält Werte für alle Attribute, die Werte in der Cue-Liste haben, unabhängig davon, ob die Werte aus vorherigen Cues getrackt wurden oder nicht. Im folgenden Beispiel würde Cue 4 als Blockierungs-Cue fungieren:

	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 3	Fixture 4
Cue 1	80%	80%	50%	50%
Cue 2		50%	100%	
Cue 3	100%			
Cue 4 "Blocking Cue"	100%	50%	100%	50%

Cue 4 fungiert als End-Stop und verhindert, dass zukünftige Änderungen an den Cues 1-3 vom Tracking bis zu den Cues nach Cue 4 getrackt werden.

Beibehalten des Tracking

Manchmal kann es vorkommen, dass du Cues außerhalb der Reihenfolge abspielen musst - zum Beispiel in einer Probesituation, wo es notwendig sein könnte, zwischen verschiedenen Szenen oder sogar Akten hin und her zu springen. Die Chimp Console sorgt dafür, dass der Tracking-Status erhalten bleibt und berechnet alle Werte so, als ob die Cue-Liste in der richtigen Reihenfolge abgespielt worden wäre.

Durch das Ende hindurch tracken (Track Thru End)

Manchmal ist es wünschenswert, die Werte vom letzten Cue in der Cue-Liste zum ersten Cue zu tracken. Ein echtes Live-Beispiel dafür ist eine geloopte Cueliste, die einen Farbwechsel erzeugt, der beim ersten Start die Intensität des Scheinwerfers auf 100% Cue pro Cue festlegt. Nach der Schleife sollen diese an bleiben und nur zwischen rot und blau wechseln.

	Fixture 1		Fixture 2		Fixture 3		Fixture 4	
Cue 1	100%	Blau		Rot		Blau		Rot
Cue 2		Rot	100%	Blau		Rot		Blau
Cue 3		Blau		Rot	100%	Blau		Rot
Cue 4		Rot		Blau		Rot	100%	Blau

Ohne Track Through End wird die Intensität eines Scheinwerfers in jedem Cue auf 100% gebracht, und diese Werte werden für die Dauer der Schleife durchlaufen. Sobald die Cuelisten jedoch auf Cue 1 geloopt werden, berechnet die Konsole das Tracking so, als ob du diese Cueliste gerade erst gestartet hättest - also wäre nur das erste Fixture auf 100% Intensität gesetzt.

Um dies zu verhindern, musst du "Track Thru End" aktivieren - dies wird die Konsole veranlassen, alles vom letzten Cue bis zum ersten zu tracken, als ob es eine große Cuelist mit einer nie endenden Anzahl von Cues wäre.

7 Grafische Bedienoberfläche

7.1 Das Bildschirmlayout

Das Screen-Layout der Chimp-Konsolen gliedert sich in drei verschiedene Teile: Die obere Werkzeugleiste, den Inhaltsbereich und die untere Werkzeugleiste.

Die obere Werkzeugleiste – oder Top-Toolbar - bietet Zugriff auf die verschiedenen Konfigurations- und Programmier- / Wiedergabeansichten.

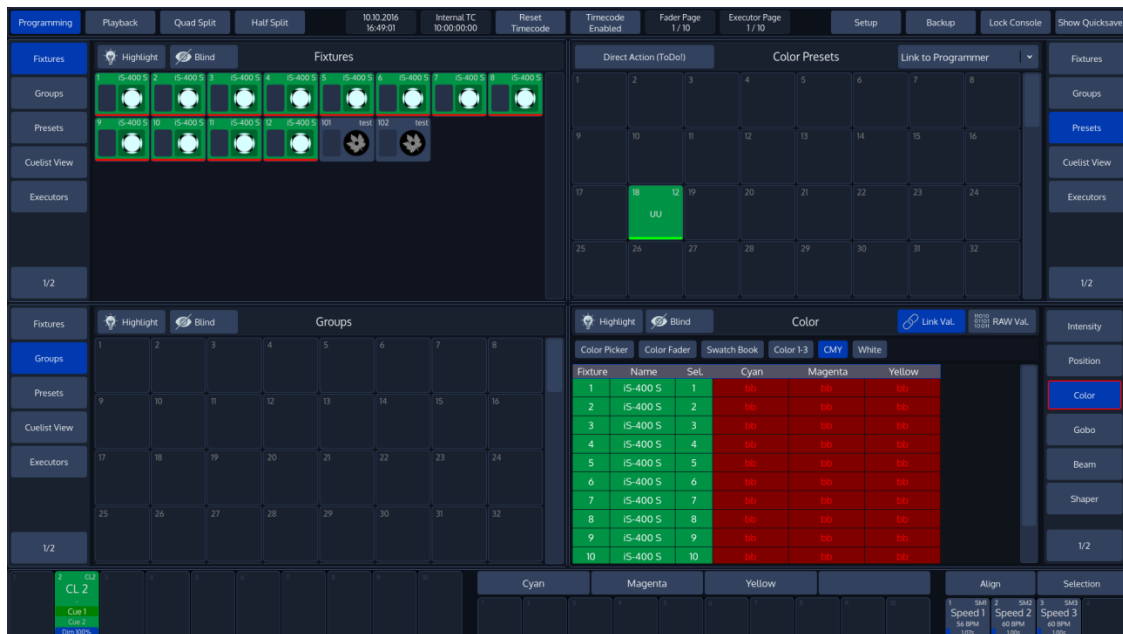


Abb. 8: Die grafische Bedienoberfläche

7.1.1 Die obere Werkzeugleiste

Die obere Toolbar ist in drei Teile unterteilt. Der linke Teil zeigt die Buttons, welche für das Umschalten der für die Programmierung und während der Wiedergabe genutzten Ansichten verwendet werden. Der Mittelteil zeigt Statusinformationen wie das aktuelle Datum und die Uhrzeit, den aktuellen Timecode und die aktiven Fader- und Executorseiten.

Der rechte Teil enthält Knöpfe für das Setup, Backups, sperren der Konsole und zum speichern der Show.

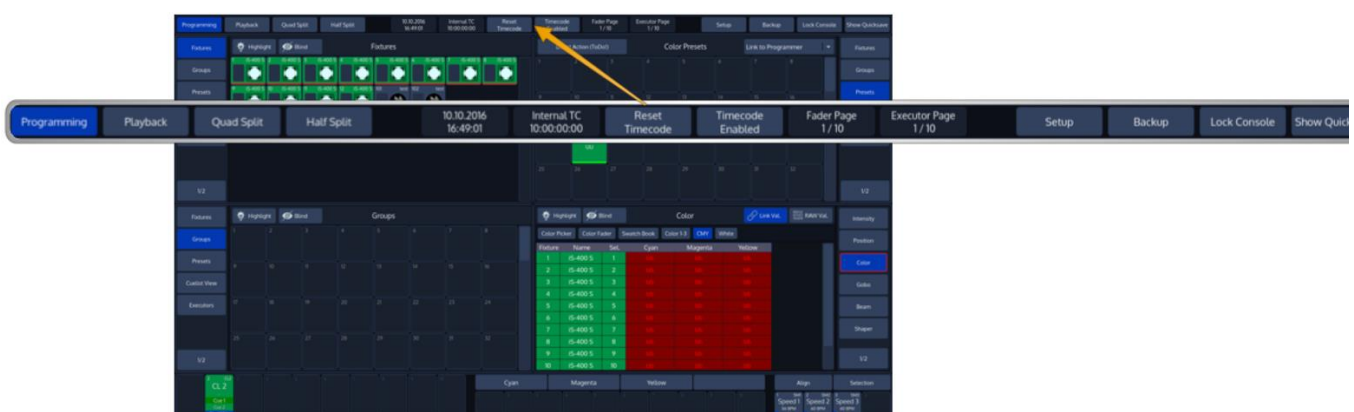


Abb. 9: GUI – obere Werkzeugleiste

7.1.2 Tasten für die Hauptansichten

Mit den Schaltflächen in der oberen Symbolleiste werden die Inhalte der Inhaltsbereiche zwischen verschiedenen vordefinierten Ansichten umgeschaltet. Bitte beachte, dass die Programmierschnittstelle (der Programmer) nur unter "Programming" verfügbar ist.

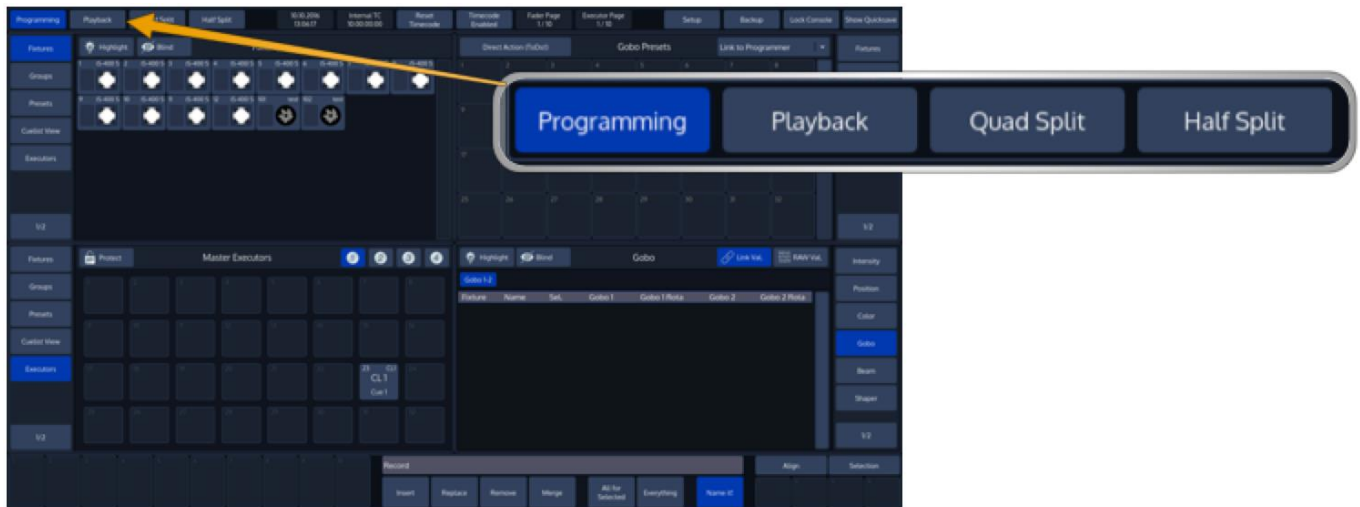


Abb. 10: Tasten für die Hauptansichten

7.1.3 Status Texte / Tasten

Der Zeit- und Datums-Text liefert Informationen über das aktuelle Datum und die Uhrzeit.

Die **Fader Page** und **Executor Page** Schaltflächen werden verwendet, um die aktuelle Fader- oder Executor-Seite anzuzeigen, oder um das Page Directory zum schnellen Wechsel zwischen den Seiten zu öffnen oder um sie zu verschieben, löschen und benennen.

Die Timecode-Schaltflächen bieten schnellen Zugriff auf die wichtigsten Timecode-Funktionen, wie z. B. das Zurücksetzen des Timecodes auf den Startwert oder das Aktivieren und Deaktivieren des Timecodes. Das Label auf der rechten Seite zeigt die aktuelle Timecode Zeit an.

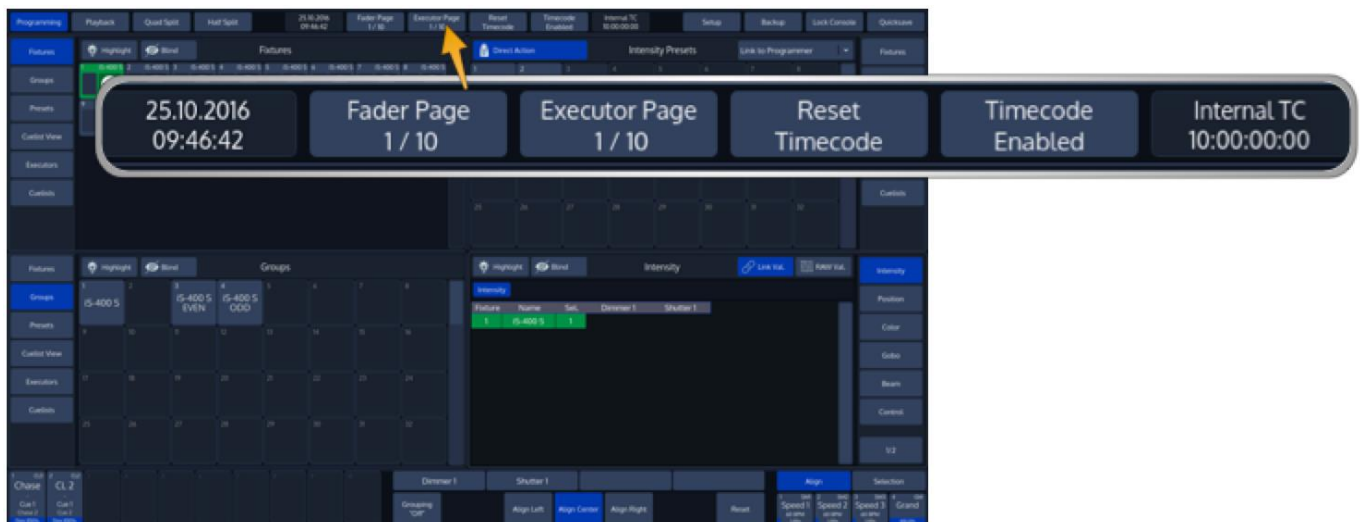


Abb. 11: Status Texte / Tasten

7.1.4 Setup / Backup / Lock Console und Quicksave Taste

Die Schaltflächen **Setup** und **Backup** zeigen die entsprechenden Menüs an, um Geräte zu patchen, Einstellungen vorzunehmen oder deine Show auf einem USB-Stick zu sichern.

Um die Benutzeroberfläche der Konsole für nicht autorisiertes Personal zu sperren, klicke auf die Schaltfläche **Lock Console**.

Der Standard-Pin für den Desklack lautet "0000".

Der **Show Quicksave** Button speichert das Showfile auf der internen Festplatte.

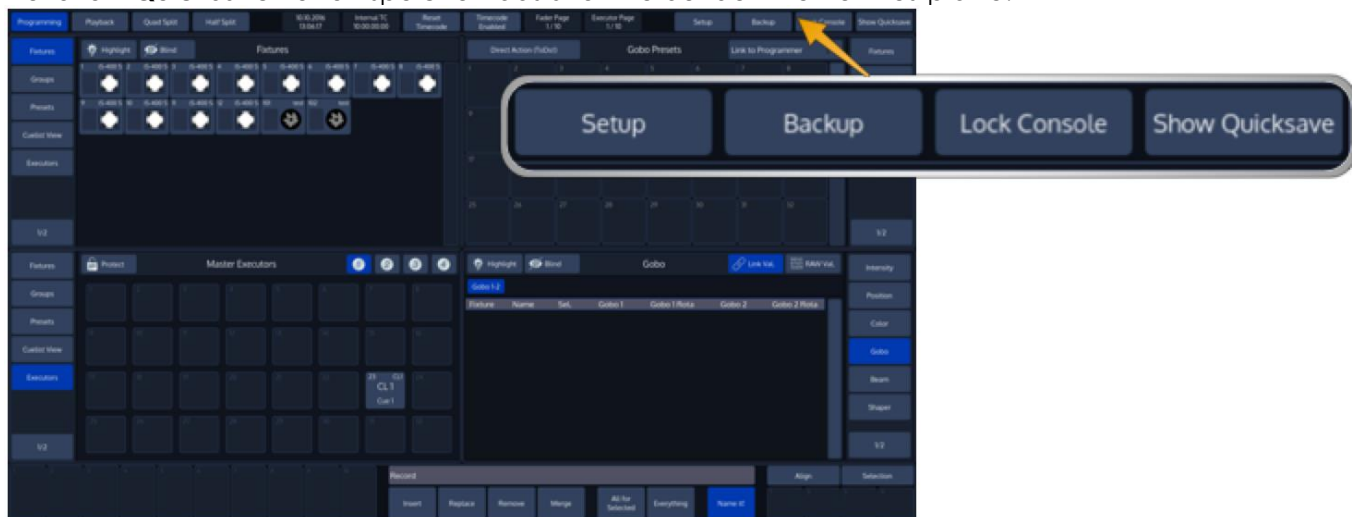


Abb. 12: Setup – Backup – Lock Console – Quicksave Buttons

7.2 Der "Inhaltsbereich"

Der Inhaltsbereich wird verwendet, um kontextsensitive Fenster und Widgets anzuzeigen, basierend auf der Auswahl aus der oberen Symbolleiste. Es werden auch Dialoge angezeigt, die mit den Tasten des Frontpanels der Konsole geöffnet werden können.

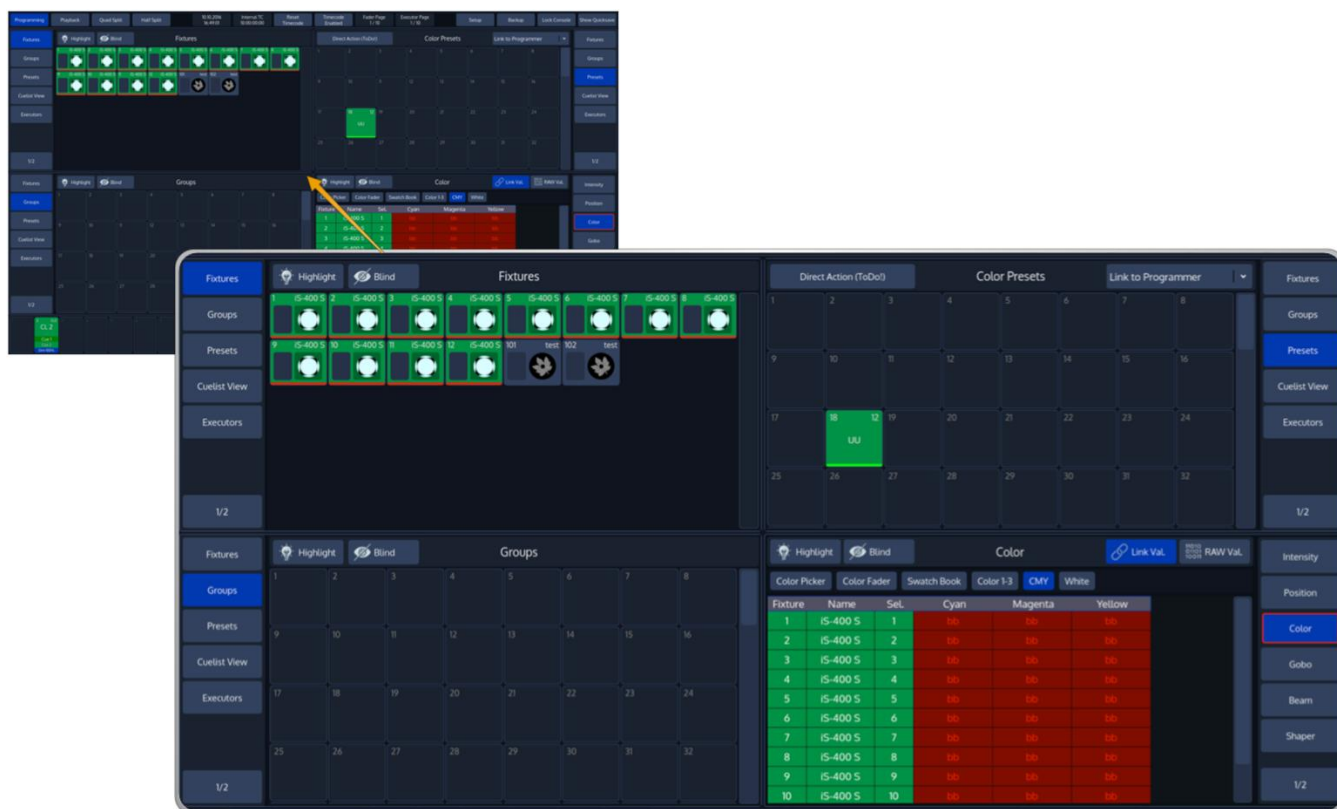


Abb. 13: GUI – Inhaltsbereich

7.2.1 Die verschiedenen Split Widgets

Wir bezeichnen die verschiedenen Elemente im Inhaltsbereich als "Split Widget". Jedes der Split Widgets verhält sich ähnlich. Sie haben eine Menüleiste links (oder rechts, abhängig von der Position des Widgets), sowie, abhängig von der Art des Split Widgets, Knöpfe in der Titelleiste.

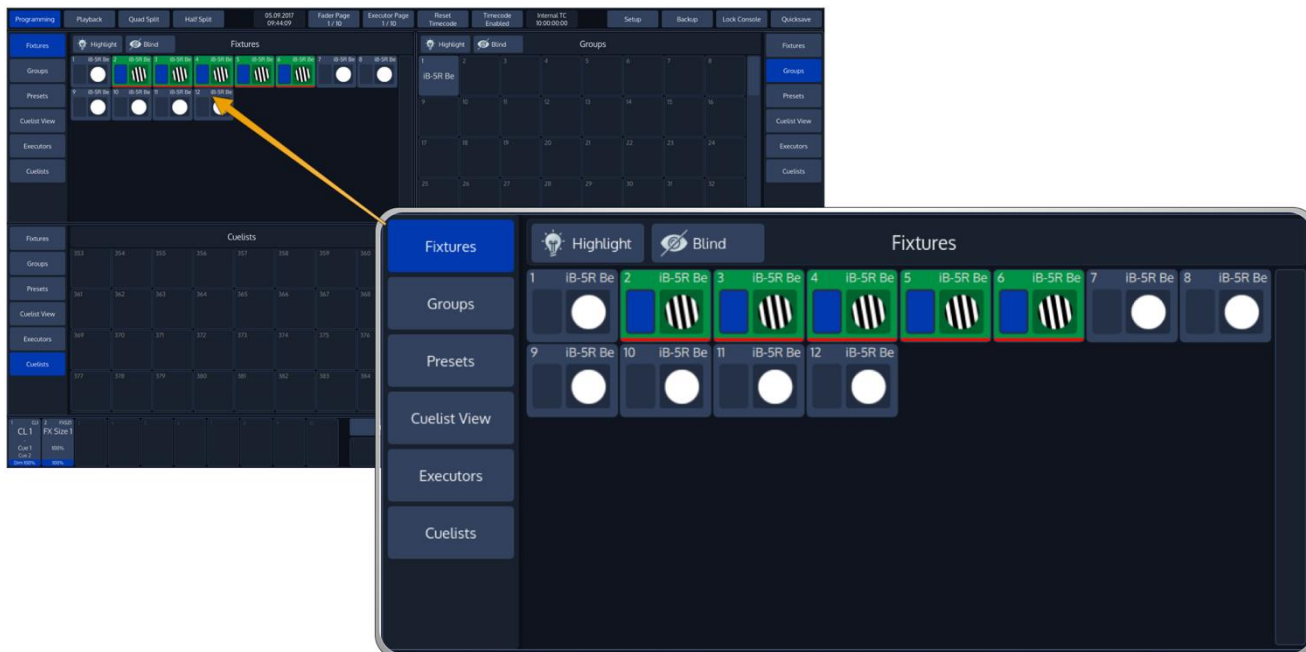


Abb. 14: Split Widgets

Das Menü links (oder rechts) wird verwendet, um den Typ des jeweiligen Split Widgets auf einen anderen Typ umzuschalten. Verschiedene Typen sind zB: **Fixtures**, **Groups**, **Presets**, ein **Cuelist View** Widget, Virtual **Executors** sowie **Cuelisten**. Sofern es mehrere Ebenen gibt, weil zu viele Menüeinträge vorhanden sind, wird eine Taste am unteren Rand zum umblättern angezeigt.

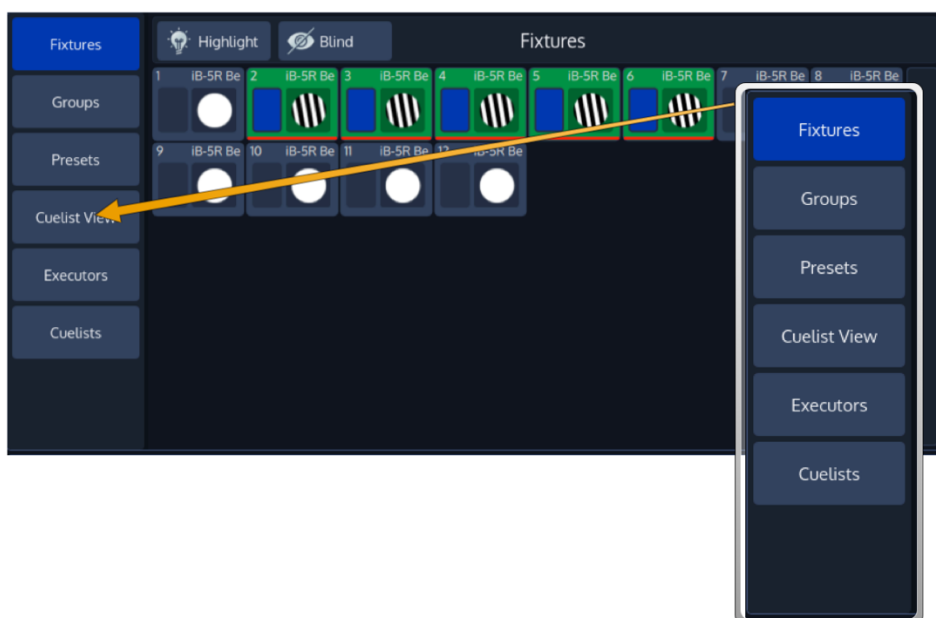


Abb. 15: Seitliches Menü

Die Titelleiste des Split Widgets kann Knöpfe enthalten, welche den Inhalt des Widgets umschalten, oder bestimmte Funktionen innerhalb der Konsole aufrufen.

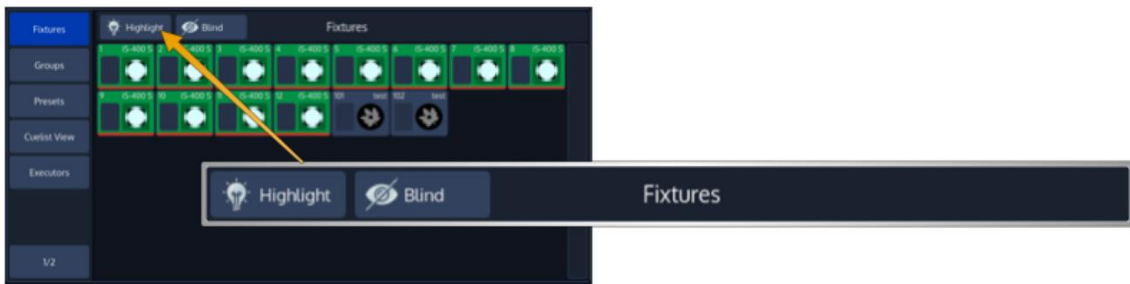


Abb. 16: Split Widget Titelleiste

7.2.2 Pool Split Widgets

Die so genannten "Pools" werden in der gesamten Konsole verwendet, um eine schnelle und einfache Möglichkeit zur Interaktion mit Fixtures, Groups, Presets und Cuelists zu bieten.

Wenn ein einzelnes Objekt innerhalb eines Pools bezeichnet wird, werden wir es in der Anleitung oft "Objekt" nennen.

Elemente im Pool können in Kombination mit Tasten auf der Frontplatte der Konsole wie zum Beispiel [Record] oder [Delete] verwendet werden, oder um das entsprechende Objekt schnell durch Anklicken (oder Berühren) aus- oder abzuwählen.

Dieser Abschnitt soll Dir einen Überblick über die verschiedenen Objekte und deren Unterschiede geben. Die Titelleiste einer Pool-Ansicht bietet normalerweise Schaltflächen für den schnellen Zugriff auf nützliche Funktionen, abhängig vom Typ des Pools.

Pool-Elemente haben in der Regel 3 Zustände: Leer, nicht ausgewählt und ausgewählt. Der leere Zustand wird durch eine dunklere Hintergrundfarbe angezeigt.

Ein vorhandenes Pool-Objekt wird durch eine hellere Hintergrundfarbe angezeigt, wobei die ID des Objekts in der oberen linken Ecke angezeigt wird. Wenn ein Pool-Objekt ausgewählt ist, wird der Hintergrund des Elements grün dargestellt.

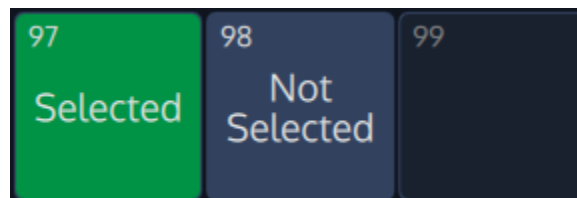


Abb. 17: Zustände der Pool Elemente

7.2.3 Geräte (Fixture) Pool

Es gibt zwei große Unterschiede bezüglich des Fixture-Pools, die ihn von den anderen Pools unterscheiden:

Es werden nur die zur Show hinzugefügten Scheinwerfer angezeigt, anstelle von leeren Elementen - sowie einer Übersicht der aktuell ausgegebenen Werte.



Abb. 18: Fixture Pool

Ausgewählte Geräte werden wie alle anderen selektierten Pool Objekte grün hinterlegt. Eine Linie am unteren Ende des Elements wird in roter Farbe angezeigt, wenn das jeweilige Gerät im Programm Werte gesetzt hat.

Wenn sich ein Gerät im Highlight-Modus befindet, wird die Hintergrundfarbe des Objektes gelb angezeigt.

7.2.4 Gruppen (Group) Pool

Der "Group Pool" dient zum Anzeigen und Auswählen von Gerätegruppen. Gruppen speichern die Auswahlreihenfolge und die selektierten Geräte.

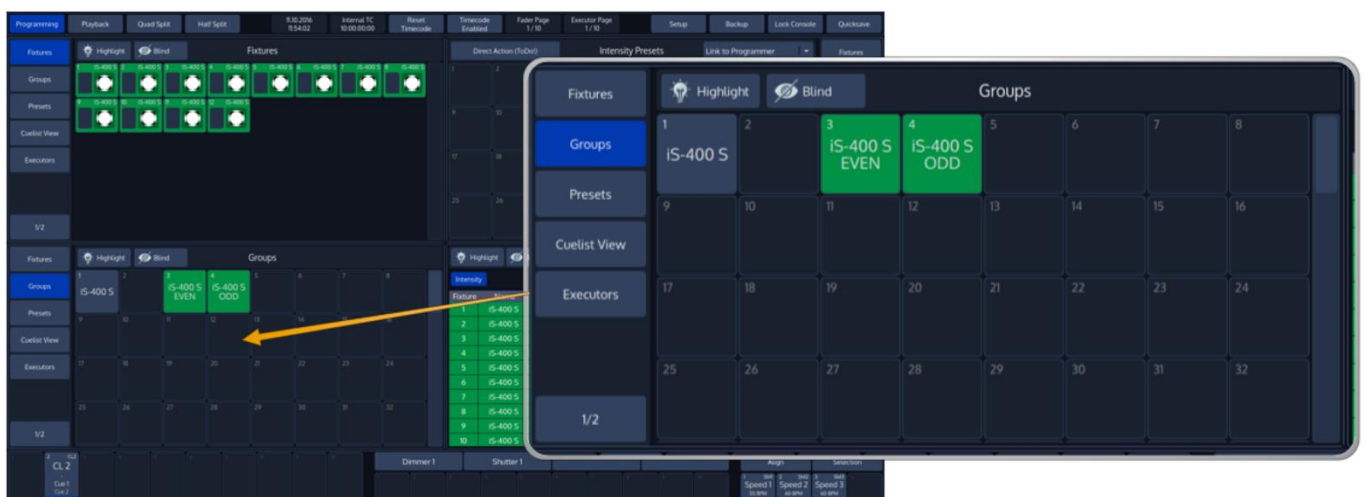


Abb. 19: Group Pool

7.2.5 Preset Pool

Preset-Pools sind im Gegensatz zu Gruppen und Cuelisten in Sub-Pools unterteilt, die Preset-Inhalte nach Attributgruppe filtern (zum Beispiel: Alle, Intensität, Position, Farbe, Strahl).

Wenn ein Preset in den Pool für die Farb-Presets gespeichert wird, werden nur die Farbinformationen in diesem Preset gespeichert.

Preset Pool Elemente zeigen an, wie viele Scheinwerfer im Programmier auf dieses Preset angewendet werden werden.

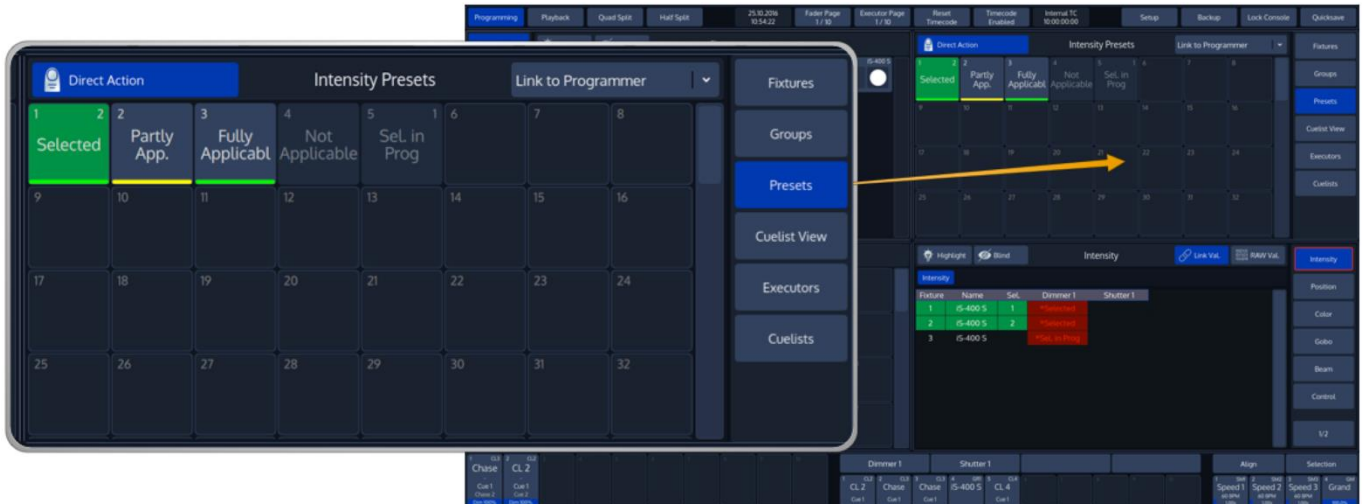


Abb. 20: Preset Pool

Preset Objekte zeigen auch einige erweiterte Informationen an, sobald Geräte ausgewählt sind:

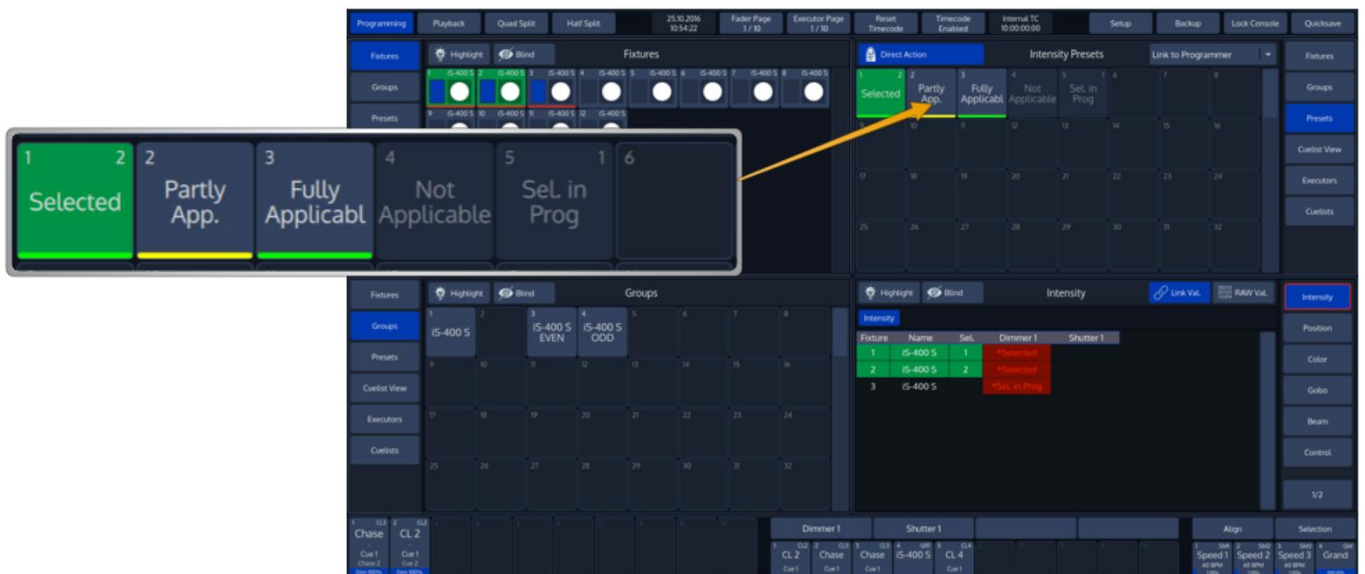


Abb. 21: Preset Pool Objekt Status Indikation

Der grüne oder gelbe Streifen im unteren Bereich des Elements zeigt an, ob dieses Element auf alle ausgewählten Geräte (grüner Balken) oder nur auf einen Teil (gelber Balken) angewendet werden kann.

Wenn ein Preset nur für einen Teil der aktuellen Auswahl ausgewählt wurde, aber auf alle ausgewählten Geräte angewendet werden konnte, ist die Hintergrundfarbe des Presets gelb.

Presets, die mit einer schwächeren Hintergrundfarbe angezeigt werden, können auf die aktuelle Auswahl nicht angewendet werden. Es kann jedoch sein, dass dieses Preset bereits für andere Geräte im Programmier ausgewählt ist, die momentan nicht aktiv sind. Wenn dies der Fall ist, zeigt das Preset in der rechten oberen Ecke die Anzahl der Scheinwerfer an, auf die es angewendet wird.

7.2.6 Cuelisten Ansicht (Cue List View)

Die Cuelistenansicht dient dazu, Namen und Timings von Cues zu ändern und einen Überblick über die aktuellen, nächsten und vorherigen Cues zu geben.

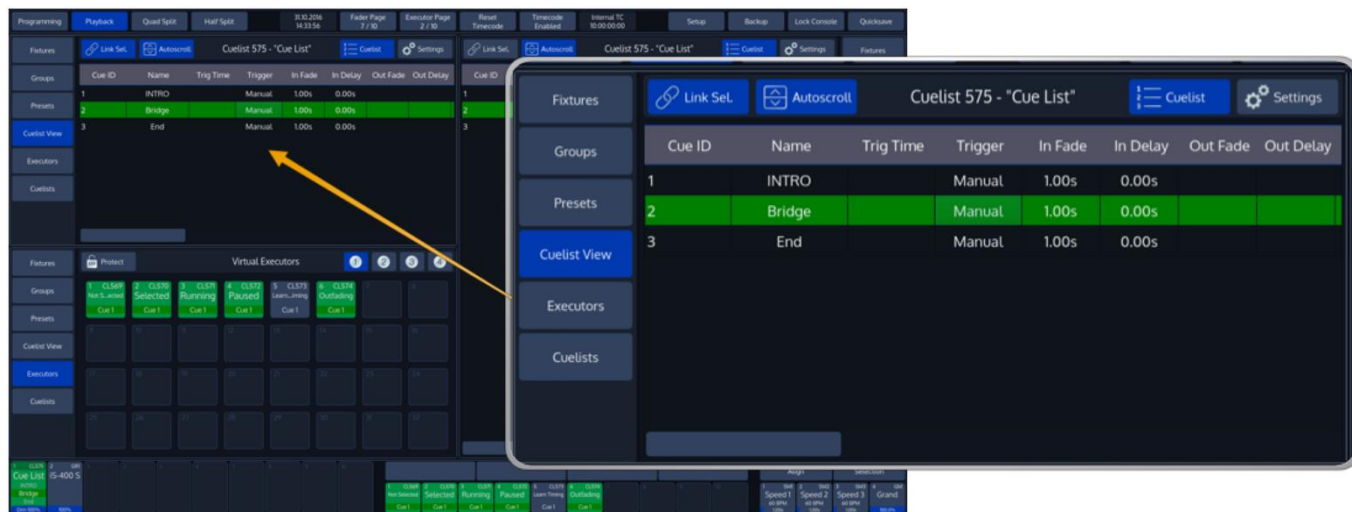


Abb. 22: Cue List View

Um den Namen oder die Timings eines Cues zu ändern, markierst du die entsprechenden Zellen und drückst die [Set]-Taste auf dem Bedienfeld der Konsole.

Die Hintergrundfarbe der Zeile des aktiven Cues zeigt den Status der Cue-Liste an:

Hintergrundfarbe	Zustand
Grün	Die Cueliste läuft.
Rot	Die Cueliste ist pausiert.
Gelb	Die Cueliste wurde ausgeschaltet und ist dabei auszublenden.
Violett	Die Cueliste ist im Learn Timing / Manual Crossfade Mode.
Grün	Die Cueliste ist ausgeschaltet.

7.2.7 (Virtual) Executors

Virtuelle Executor bieten eine andere Methode, um Cuelisten abzuspielen oder um Gruppen während einer Live-Show schnell auszuwählen. Sie verhalten sich genauso wie die physikalischen Executor-Tasten, mit dem Unterschied, dass sie nur auf dem Bildschirm angezeigt werden.

Das Virtual Executor Split Widget stellt Dir vier (4) verschiedene Seiten zur Verfügung, mit denen Du schnell Cuelisten auf dem Bildschirm abrufen kannst.

Ähnlich wie bei den Fader / Executor Elementen liefern sie Statusinformationen, indem sie die Hintergrundfarbe der Schaltfläche und die Statusanzeige des aktuellen Cues verwenden.

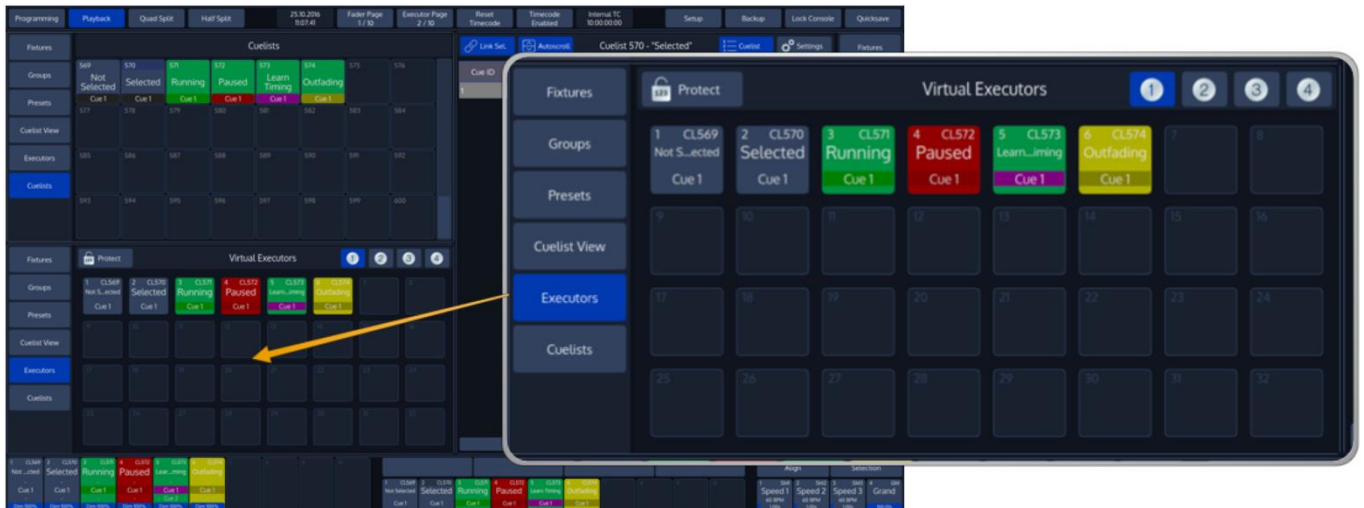


Abb. 23: Virtuelle Executoren

Die Hintergrundfarbe der Schaltfläche zeigt folgende Cuelistenzustände an:

Hintergrundfarbe	Zustand
Grün	Die Cueliste läuft.
Rot	Die Cueliste ist pausiert.
Gelb	Die Cueliste wurde ausgeschaltet und ist dabei auszublenden.

Die Hintergrundfarbe der Zeile des aktiven Cues zeigt den Status der Cue-Liste an:

Hintergrundfarbe	Zustand
Grün	Die Cueliste läuft.
Rot	Die Cueliste ist pausiert.
Gelb	Die Cueliste wurde ausgeschaltet und ist dabei auszublenden.
Violett	Die Cueliste ist im Learn Timing / Manual Crossfade Mode.
Grün	Die Cueliste ist ausgeschaltet.

7.2.8 Cuelist Pool

Cuelist Pool Elemente haben eine Statusanzeige, die den aktuellen Cue (oder, wenn die Cuelist nicht läuft, den Cue der gestartet werden würde) und den Status der Cuelist anzeigt.

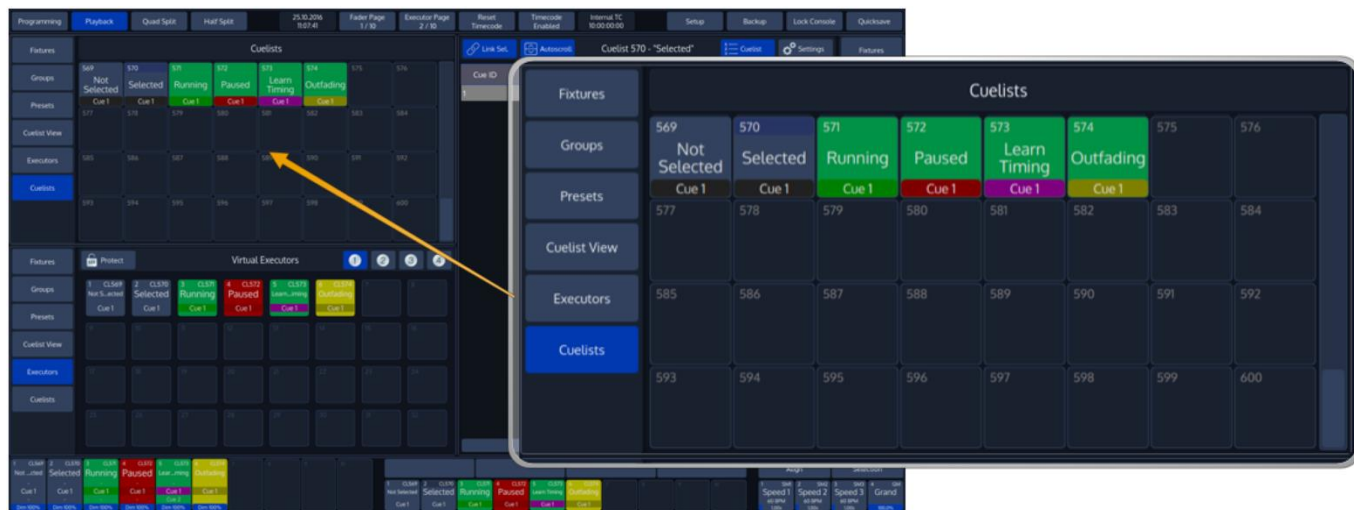


Abb. 24: Cuelist Pool

Die Hintergrundfarbe der Schaltfläche zeigt folgende Cuelistenzustände an:

Hintergrundfarbe	Zustand
	Die Cueliste läuft.

Die Hintergrundfarbe der Zeile des aktiven Cues zeigt den Status der Cue-Liste an:

Hintergrundfarbe	Zustand
	Die Cueliste läuft.
	Die Cueliste ist pausiert.
	Die Cueliste wurde ausgeschaltet und ist dabei auszublenden.
	Die Cueliste ist im Learn Timing / Manual Crossfade Mode.
	Die Cueliste ist ausgeschaltet.

7.3 Die “Untere Werkzeugleiste”

Die untere Symbolleiste dient zur Darstellung von Fader-Labels auf der linken Seite, Encoder-Labels sowie Executor-Labels auf dem Mittelteil und die Tasten für das Alignment, Geräte Sub-Selektion und Master-Fader auf der rechten Seite.

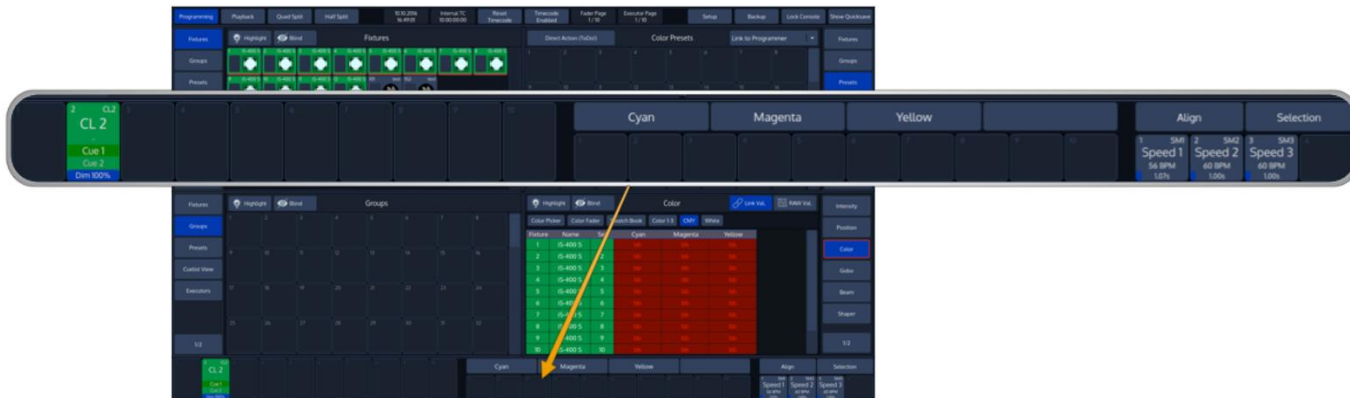


Abb. 25: GUI – untere Werkzeugleiste

7.3.1 Playback Fader Labels

Fader-Labels geben Dir einen schnellen Überblick über Fader-Belegungen, aktuelle Cuelistenzustände und vieles mehr. Das Aussehen der Fader-Labels variiert ein wenig je nach Fader-Inhalt.



Abb. 26: Playback Fader Labels

Der Typ des Faders wird durch die Beschreibung in der oberen rechten Ecke angezeigt:

Abkürzung	Element-Typ
CL3	Cuelist 3
GR1	Group 1
SM1	Speed Master 1
FM1	Fade Master 1
GM	Grand Master

Außerdem zeigt das Fader-Item den Namen des Objekts und den Wert des Faders an.

Cuelisten zeigen auch detailliertere Informationen über ihren Zustand an, wie den vorherigen, aktuellen und nächsten Cue.

Die Hintergrundfarbe der Schaltfläche zeigt folgende Cuelistenzustände an:

Hintergrundfarbe	Zustand
	Die Cueliste läuft.
	Die Cueliste ist pausiert.
	Die Cueliste wurde ausgeschaltet und ist dabei auszublenden.

Die Hintergrundfarbe der Zeile des aktiven Cues zeigt den Status der Cue-Liste an:

Hintergrundfarbe	Zustand
	Die Cueliste läuft.
	Die Cueliste ist pausiert.
	Die Cueliste wurde ausgeschaltet und ist dabei auszublenden.
	Die Cueliste ist im Learn Timing / Manual Crossfade Mode.
	Die Cueliste ist ausgeschaltet.

Ein Klick in das Fader-Item öffnet außerdem das "Edit Fader" -Menü für den jeweiligen Master, mit dem Fader- und Button-Einstellungen konfiguriert werden können.

7.3.2 Encoder Labels

Die "Encoder Labels" zeigen Funktion und Werte des Encoders an.

Wenn man auf die Beschriftungen klickt oder auf den Encoder drückt, wird entweder der "Select Slots / Keypad" -Dialog angezeigt oder man wechselt zwischen den gebräuchlichsten Werten. Im Programmier-Bildschirm werden in den Labels keine Werte angezeigt. Stattdessen wird das Programmier-Fenster zur Anzeige von Werten verwendet.

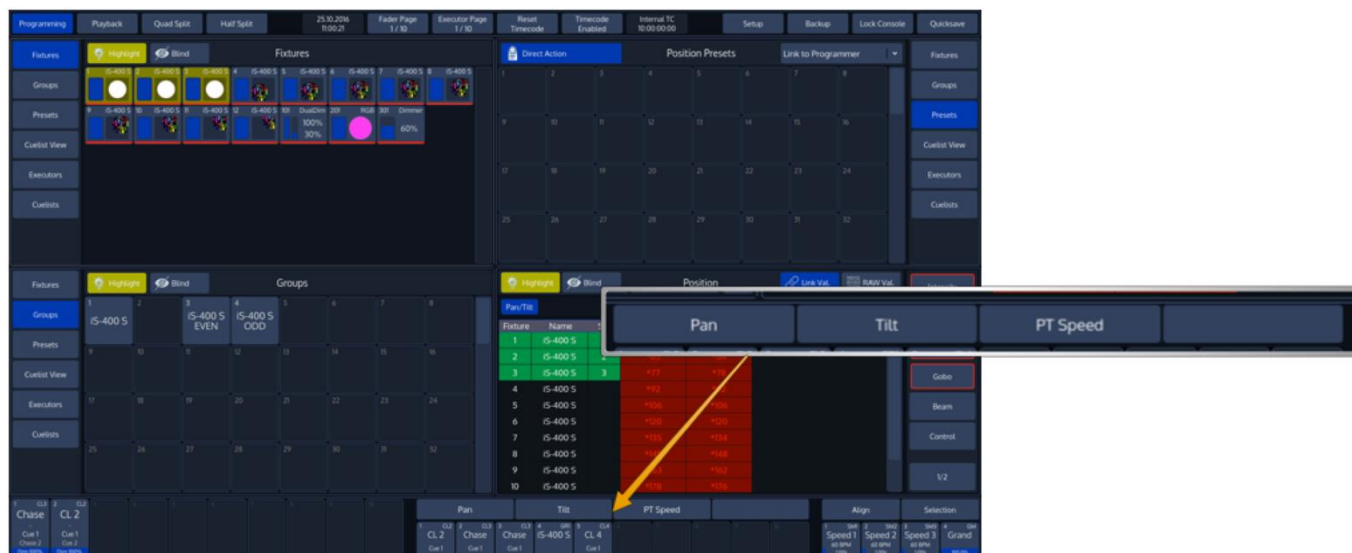


Abb. 27: Encoder Labels

7.3.3 Executer Labels

Executor-Labels geben Ihnen einen schnellen Überblick über die Belegung von Executoren, aktuelle Cuelistenzustände und vieles mehr. Das Aussehen der Executor-Labels variiert ein wenig je nach Inhalt des Executors.



Abb. 28: Executor Labels

Der Typ des Executors wird durch die Beschreibung in der oberen rechten Ecke angezeigt:

Abkürzung	Element Typ
CL3	Cuelist 3
GR1	Group 1

Außerdem zeigt das Executor-Item den Namen des Objekts an.

Cuelisten zeigen auch detailliertere Informationen über ihren Zustand an, wie den vorherigen, aktuellen und nächsten Cue.

Die Hintergrundfarbe der Schaltfläche zeigt folgende Cuelistenzustände an:

Hintergrundfarbe	Zustand
Grün	Die Cueliste läuft.
Rot	Die Cueliste ist pausiert.
Gelb	Die Cueliste wurde ausgeschaltet und ist dabei auszublenden.

Die Hintergrundfarbe der Zeile des aktiven Cues zeigt den Status der Cue-Liste an:

Hintergrundfarbe	Zustand
Grün	Die Cueliste läuft.
Rot	Die Cueliste ist pausiert.
Gelb	Die Cueliste wurde ausgeschaltet und ist dabei auszublenden.
Violett	Die Cueliste ist im Learn Timing / Manual Crossfade Mode.
Grün	Die Cueliste ist ausgeschaltet.

Ein Klick in das Executor-Item öffnet außerdem das "Edit Executor" -Menü für den jeweiligen Master, mit dem Button-Einstellungen konfiguriert werden können.

7.3.4 Toolbars

Toolbars bieten eine kontextsensitive Werkzeuge und ermöglichen den schnellen Zugriff auf viele verschiedene Funktionen. Sie werden bei Bedarf an der gleichen Position wie die Executor Labels angezeigt.

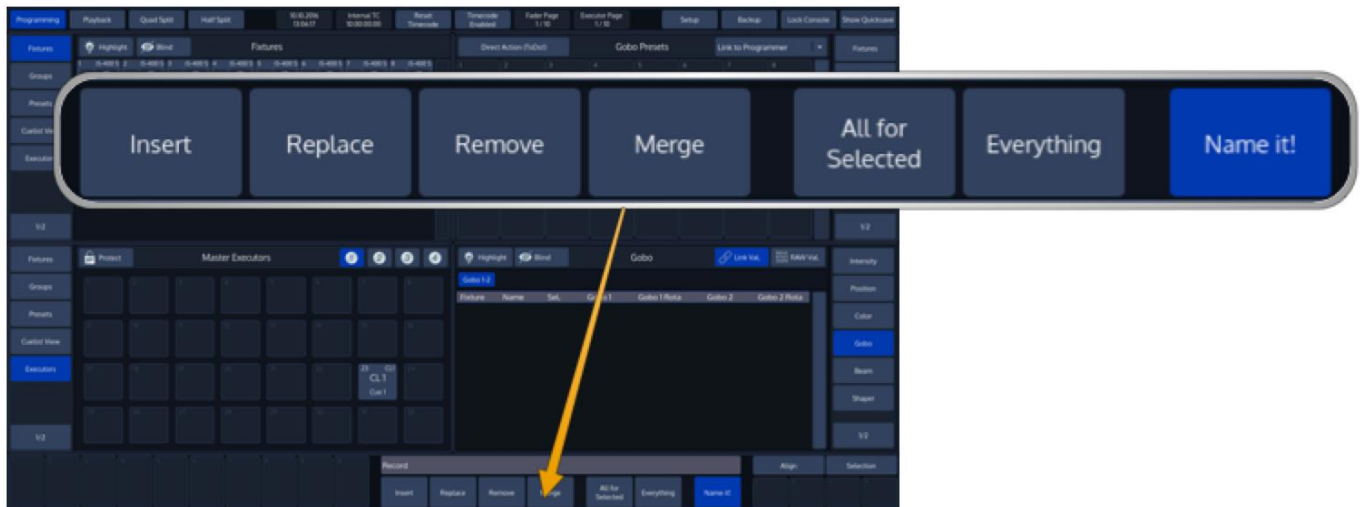


Abb. 29: Record Toolbar

Hier findest du einen kurzen Überblick über die verfügbaren Symbolleisten.

"Selection" Toolbar

Die Symbolleiste "Fixture Selection" ermöglicht den schnellen Zugriff auf die Unterauswahl von Geräten.

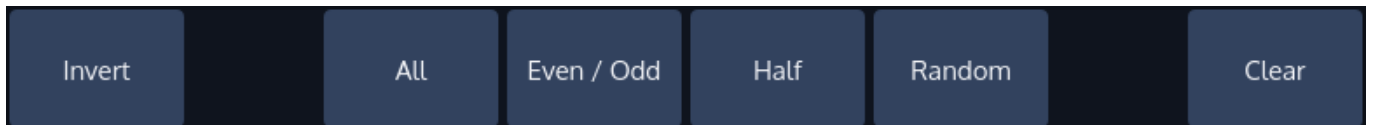


Abb. 30: Selection Toolbar

Weitere Informationen zur Symbolleiste auswählen finden Sie im Abschnitt "14.1.5 Auswählen von Geräten mit der "Selection" –toolbar" auf Seite 88.

"Fan" Toolbar

Die "Fan"-Toolbar dient zur Änderung von Einstellungen, die in Verbindung mit der Fan-Funktion der Konsole verwendet werden. Die Fan-Funktion wird durch Drücken der Taste [Fan] aufgerufen und kann verwendet werden, um die Parameterwerte des Scheinwerfers zu spreizen.



Abb. 31: Fan Toolbar

Grouping "n": Hierdurch wird die Anzahl der Geräte pro Gruppe für das Auffächern bestimmt.

Align Left: Das Auffächern startet von der linken Seite der Geräteauswahl, d. h. das erste Gerät in der Auswahl wird sich nicht bewegen.

Align Center: Das Fächern beginnt von der Mitte der Geräteauswahl aus, was bedeutet, dass sich das mittige Gerät in der Auswahl nicht bewegt. Wenn es zwei Scheinwerfer in der Mitte gibt, bewegen Sie sich am wenigsten.

Align Right: Das Auffächern beginnt von der rechten Seite der Geräteauswahl, d. h. das letzte Gerät im Auswahlset bewegt sich nicht.

Reset: Setzt die Faning-Optionen wieder auf Standard zurück (keine Gruppierung, Align Center).

"Record" Toolbar

Die "Record"-Toolbar stellt Dir beim Speichern eines Objektes Modifikatoren zur Verfügung. Sie wird nach Drücken der [Rec]-Taste angezeigt.

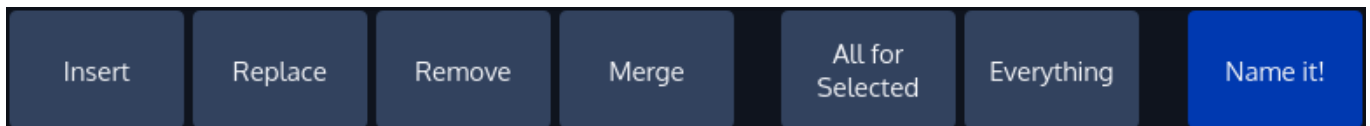


Abb. 32: Record Toolbar

Insert: Nur gültig für Cuelisten. Fügt einen Cue vor einem bereits existierenden ein.

Replace: Ersetzt ein vorhandenes Objekt durch die Programmer-Werte.

Remove: Entfernt die Programmer-Werte aus dem Objekt.

Merge: Die Programmer-Werte werden mit dem angegebenen Objekt zusammengeführt, so dass die Objekt- und die Programmer-Werte kombiniert werden.

All for Selected: Speichert alle Parameter der ausgewählten Geräte, egal ob sie verändert wurden oder nicht.

Everything: Es werden alle Parameter für jedes Gerät auf der Konsole abgespeichert.

Name It!: Öffnet eine On-Screen-Tastatur zum schnellen Bezeichnen des Objekts nach dem Speichern.

"Delete" Toolbar

Die "Delete"-Toolbar zeigt, wie die "Record"-Toolbar, verschiedene Optionen zum Löschen von Objekten. Die Toolbar wird nach Drücken der [Delete]-Taste eingeblendet.

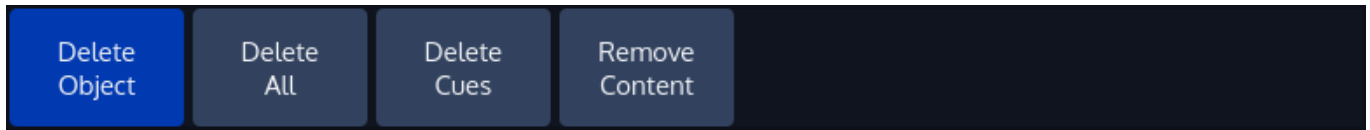


Abb. 33: Delete Toolbar

Delete Object: Löscht nur das ausgewählte Objekt.

Delete All: Löscht das ausgewählte Objekt und alle damit verbundenen Objekte. Beispiel: Wenn Du beim Löschen einer Faderzuordnung die Option Delete All ausgewählt hast, wird auch das zugeordnete Objekt gelöscht.

Delete Cues: Wird verwendet, um Cues aus einer Cue-Liste zu löschen.

Remove Content: Entfernt alle angefassten Werte (wenn die Funktion auf ein Preset oder Cue angewendet wird) aus dem Preset oder Cue, oder ausgewählte Fixtures (wenn die Funktion auf eine Gruppe angewendet wurde) aus der Gruppe.

"Off" Toolbar

Die "Off"-Symbolleiste wird nach Drücken der [Off]-Taste angezeigt. Sie kann verwendet werden, um schnell alle laufenden Cuelisten auszuschalten, alle Sub (Fixture & Group Masters)- oder zugewiesenen Grandmasters auf 100% zurückzusetzen.

Die Konsole fragt nach einer Bestätigung, wenn eine der Schaltflächen "**Reset**" oder "**Release**" gedrückt wird. Du kannst den Bestätigungsbildschirm jedoch durch Gedrückthalten der [Infinity]-Taste bei gleichzeitigem Anklicken einer dieser Schaltflächen auslassen.

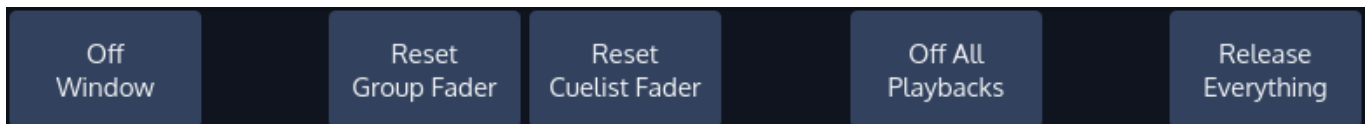


Abb. 34: Off Toolbar

Off Window öffnet das "Off"-Fenster, das dir eine detailliertere Ansicht der Cuelist-Zustände und eine schnelle Möglichkeit bietet, Playbacks über alle Wiedergabeseiten hinweg auszuschalten.

Reset Group Fader setzt alle Group Master Fader auf 100% zurück.

Reset Cuelist Fader setzt alle Cuelist Fader auf 100% zurück.

Off All Playbacks schaltet alle laufenden Playbacks (Fader und (Virtuelle) Executors aus.

Release Everything wird alle Cuelisten ausschalten und alle Fixture & Groupmasters sowie den Grandmaster auf 100% zurücksetzen.

7.3.5 Befehlszeile (Commandline)

Wann immer du Befehle über das Frontpanel eingibst, werden diese in die Commandline geschrieben.



Abb. 35: Commandline

Während der Eingabe wird der Befehl automatisch auf seine Richtigkeit überprüft – sollte ein Befehl nicht gültig sein, so wird an der rechten Seite der Commandline ein kleines Dreieck angezeigt.



Abb. 36: Ungültiger Befehl



Abb. 37: Gültiger Befehl

7.3.6 Befehlszeilen Syntax

Generell ist die Syntax der Konsole im "Aktion – Quelle – Ziel" Format einzugeben. Wenn keine Aktion spezifiziert ist, wird die Quelle ausgewählt oder ausgeführt.

Aktion	Quelle	Ziel
[Rec]	[Cuelist] [5]	
	[Cuelist] [5]	
[Copy]	[Cuelist] [5]	[Cuelist] [8]
[Move]	[Cuelist] [5]	[Cuelist] [8]
[Link]	[Cuelist] [2]	[Go] oder [Pause / Back]

Befehle, die mit einem visuellen Objekt interagieren (z.B. Pool Item oder Fader Pause/Back Taste), werden automatisch ausgeführt, sobald diese syntaktisch korrekt sind.

Befehle, die nicht mit visuellen Elementen interagieren, müssen jedoch durch Drücken der [Enter]-Taste ausgelöst werden.

7.3.7 Align / Selection Tasten

Wenn du auf die Schaltfläche **Align** klickst, öffnet sich die Align Toolbar, mit der du die Funktionsweise der Fan-Funktion ändern kannst.

Wenn du auf den **Selection-Button** klickst, öffnet sich die Selection Toolbar, die mehrere Shortcuts für die Auswahl von Fixture-Subselektionen enthält (z.B. Odd / Even, Half / Half, etc.).



Abb. 38: Align / Selection Tasten

7.3.8 Special Master Fader Labels

Special Master Labels geben Dir einen schnellen Überblick über die Belegung der vier Special Master. Das Aussehen der Labels variiert ein wenig je nach Inhalt des Masters.



Abb. 39: Special Master Faders

Der Typ des Executors wird durch die Beschreibung in der oberen rechten Ecke angezeigt:

Abkürzung	Element Typ
GR1	Group 1
SM1	Speed Master 1
FM1	Fade Master 1
GM	Grand Master

Ein Klick in das Label öffnet außerdem das "Edit Special Master" -Menü für den jeweiligen Master, mit dem die Einstellungen des jeweiligen Masters konfiguriert werden können.

7.4 Dialog Fenster

Dialogfenster werden in der gesamten Konsole verwendet, um den Fokus auf eine bestimmte Aufgabe zu lenken. Dialogfenster blockieren das restliche GUI, so dass diese zuerst geschlossen oder akzeptiert werden müssen.

Dialog-Fenster können entweder durch Klicken auf die Schaltfläche **X** in der rechten oberen Ecke oder über die entsprechenden Schaltflächen in der unteren Zeile des Dialogfensters geschlossen werden.



Abb. 40: Dialog Fenster

7.4.1 Nummernblog Dialogfenster

Immer wenn ein Tastenfeld Dialog angezeigt wird, kann das Tastenfeld auf der Frontplatte der Konsole zum Eingeben von Werten verwendet werden.

Das Tastenfeld kann zur direkten Eingabe von Werten oder zum Erhöhen / Verringern von Werten mit der Taste [+] oder [-] verwendet werden. Mit [Enter] wird der Dialog geschlossen.

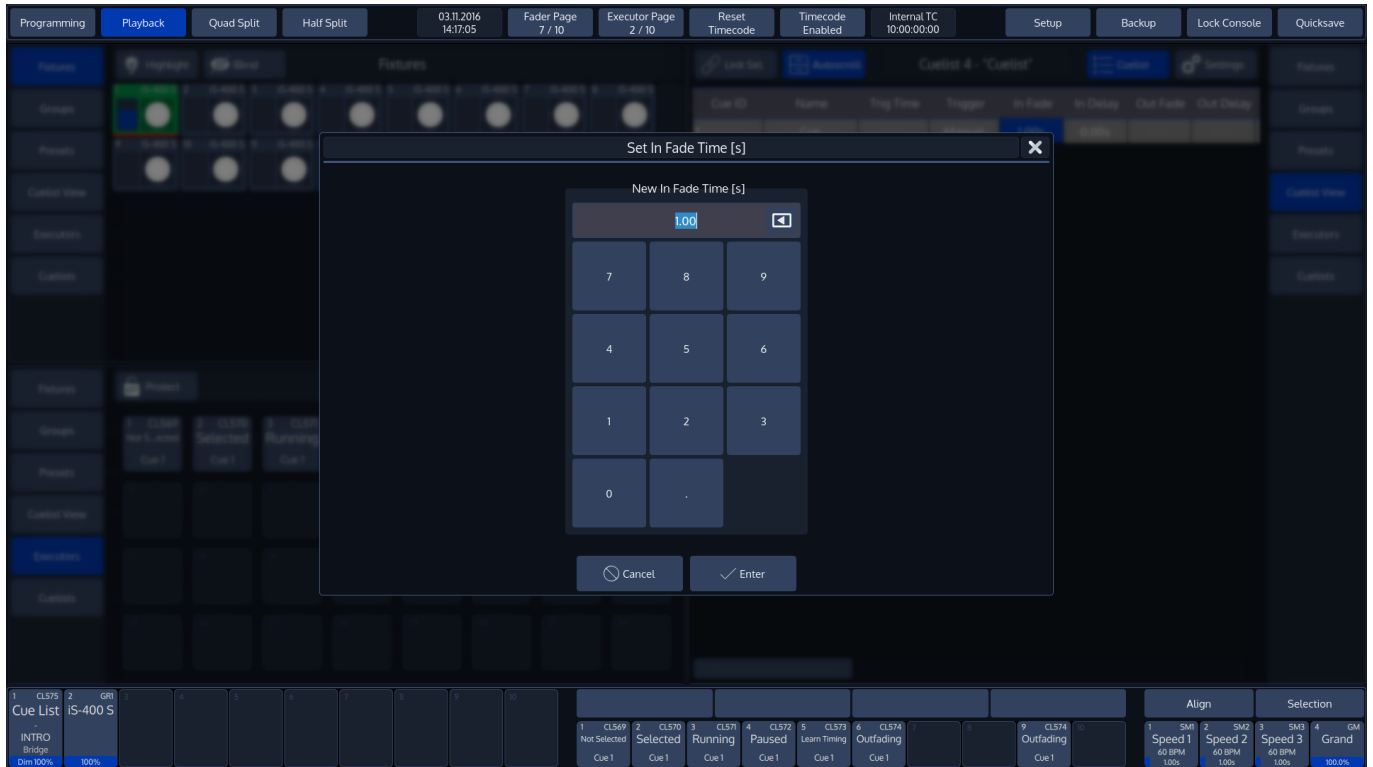


Abb. 41: Keypad Dialogs

7.4.2 Bildschirmstastatur

Du kannst Werte und Namen über eine externe USB-Tastatur eingeben, welche an die Konsole angeschlossen ist, wenn die Bildschirmstastatur angezeigt wird.

Sobald du mit dem Tippen beginnst, wenn die Tastatur angezeigt wird, wird der alte Text gelöscht, ohne dass du vorher die Backspace-Taste drücken musst.

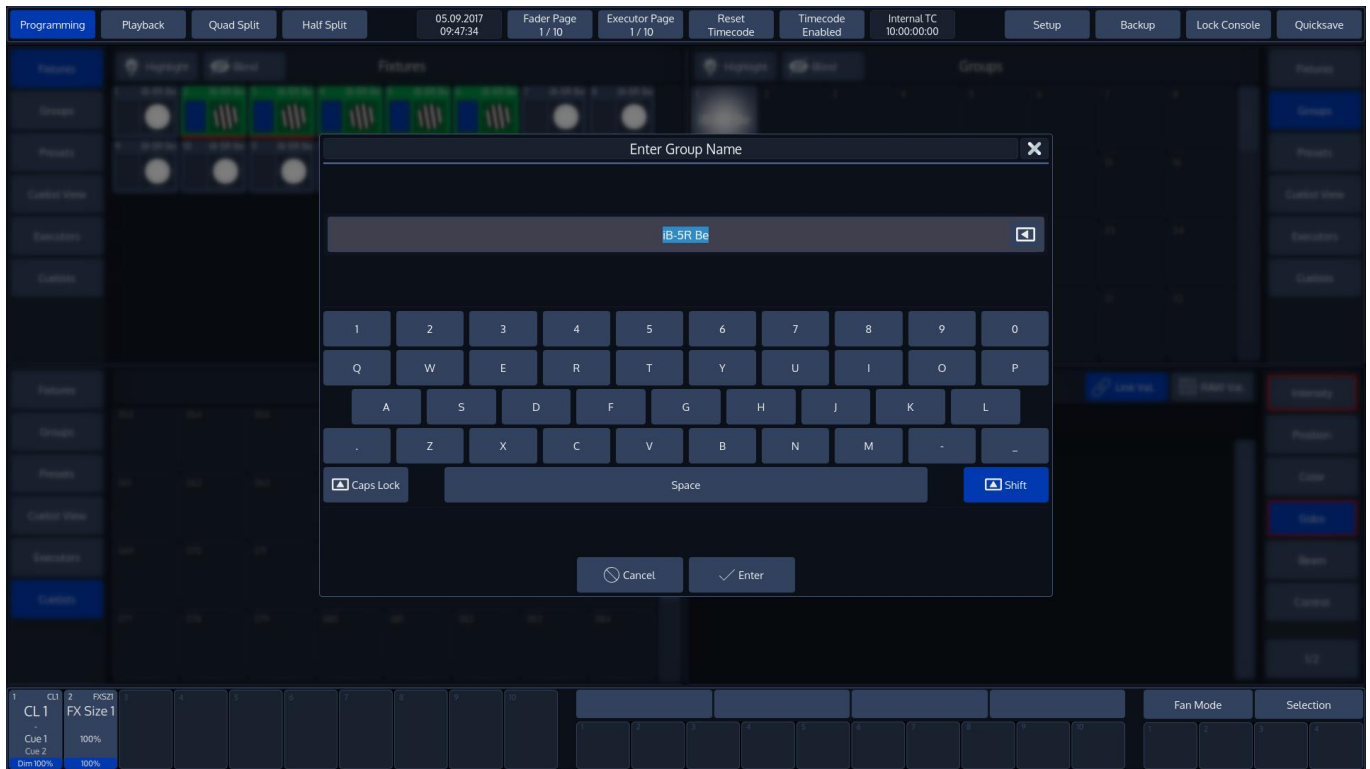


Abb. 42: Tastatur Dialog

8 Nutzen der Konsole

8.1 Mit dem Nutzen der Konsole beginnen

8.1.1 Auspacken der Konsole und des Zubehörs

Bevor du mit dem Nutzen der Konsole beginnen kannst, musst du diese und sämtliches Zubehör aus dem Karton auspacken.

Hinweis: Bevor du jegliches Zubehör an die Chimp Konsole anschließt, muss sich die Konsole auf einer stabilen, flachen Oberfläche in einer trockenen und staubfreien Umgebung befinden.

8.1.2 Schließe jegliches Zubehör und das Netzkabel an die Konsole an

Verbinde alle Peripheriegeräte wie eine USB-Tastatur, Maus, Touchscreen und ähnlich mit dem Chimp. Wenn Du ArtNet für die Datenausgabe verwendest, schließe auch das Netzkabel an den Netzwerkanschluss an.

Verwende das mitgelieferte Netzkabel, um den Chimp an eine Steckdose anzuschließen.

Drücke die Power-Taste auf der rechten Seite des Frontpanels, welche sich über den Master-Fadern befindet.

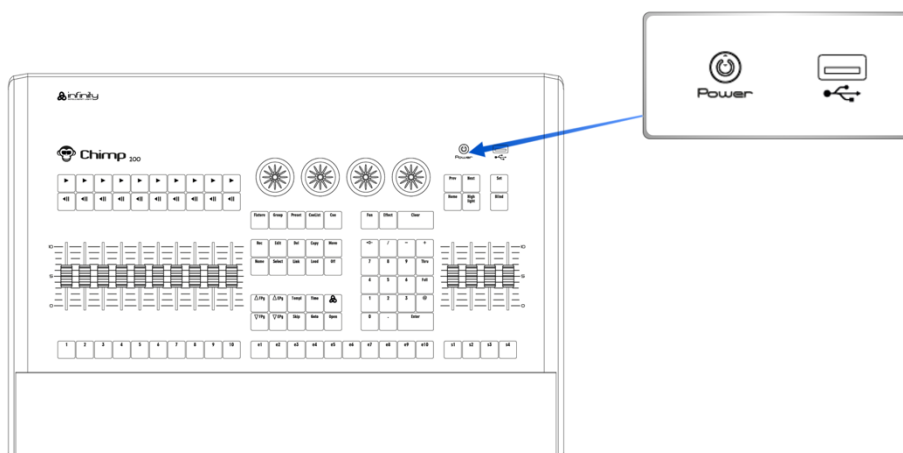


Abb. 43: Power Taste

Der Chimp beginnt nun zu booten. Kurz danach wirst du ein Bootmenu sehen, das den Bootvorgang nach wenigen Sekunden automatisch fortsetzt. Das Boot-Menü bietet einige Test- und Wartungsprogramme an.

Der Chimp führt ein paar Tests beim Booten einige Systemtests aus und zeigt nach dem Bootvorgang den "Willkommen" Bildschirm an.

8.1.3 Der Begrüßungsbildschirm

Mit dem Begrüßungsbildschirm kannst Du entweder eine neue Show erstellen oder eine vorhandene Show laden.

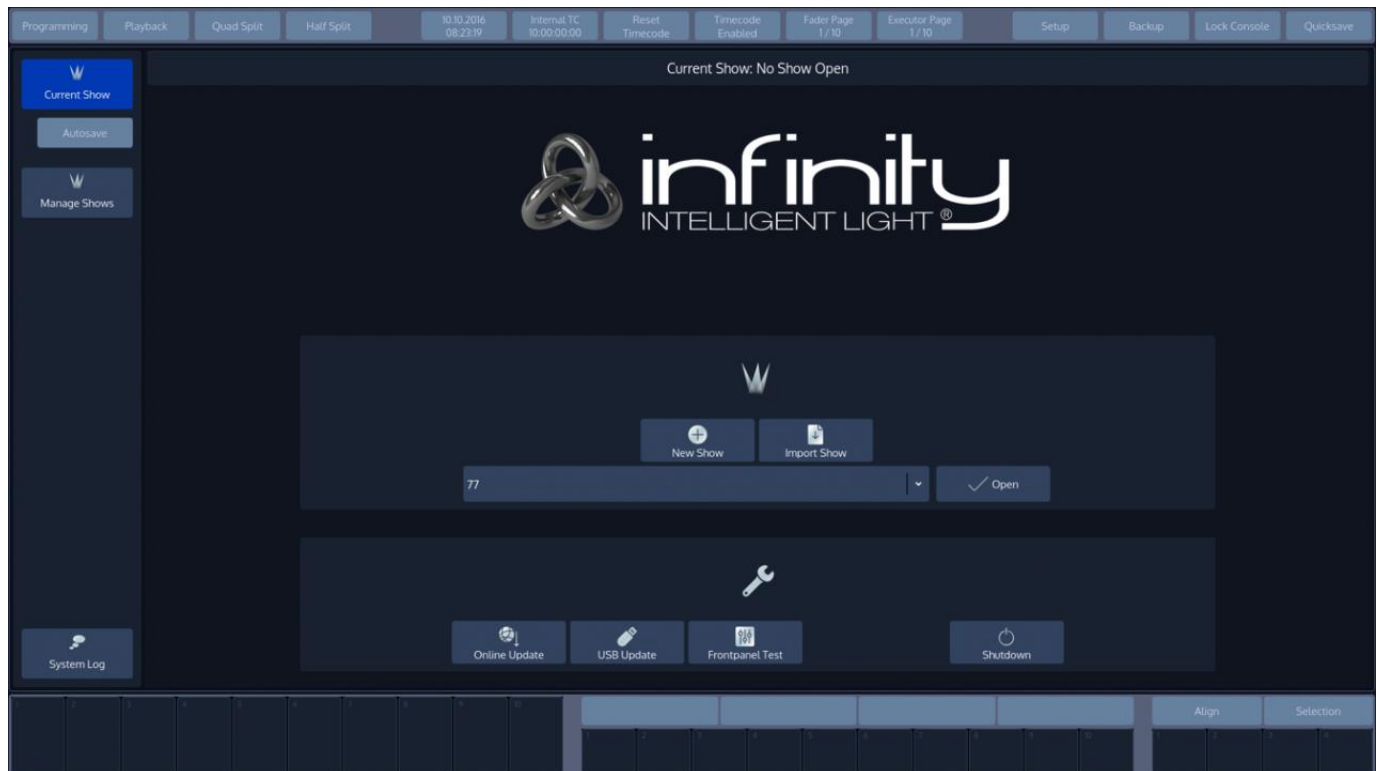


Abb. 44: Begrüßungsbildschirm

9 Arbeiten mit Shows

Showfiles enthalten alle Show-bezogenen Einstellungen wie Fixtures und Patch, Input / Output - Einstellungen, Groups, Presets, Cues und Fader-Zuweisungen.

Auf der Konsole können mehrere Showfiles gespeichert bleiben und die Anzahl der Showfiles ist nur durch den Speicherplatz der Konsole begrenzt. Nichtsdestotrotz empfehlen wir, regelmäßig ein Backup aller Shows auf USB anzufertigen und alte Shows auf der Konsole zu löschen.

9.1 Starten einer neuen Show

Tippe im Touchscreen-Display auf die Schaltfläche **New Show**. Hiermit öffnet sich ein Tastaturdialg, um den Namen der zu erstellenden Show einzugeben. Du kannst auch den Namen über eine angeschlossene USB-Tastatur eingeben, sobald der Tastaturdialg angezeigt wird. Sobald Du die Enter-Taste drückst, wird eine neue Show mit dem Namen, den Du gerade eingegeben hast, erstellt.

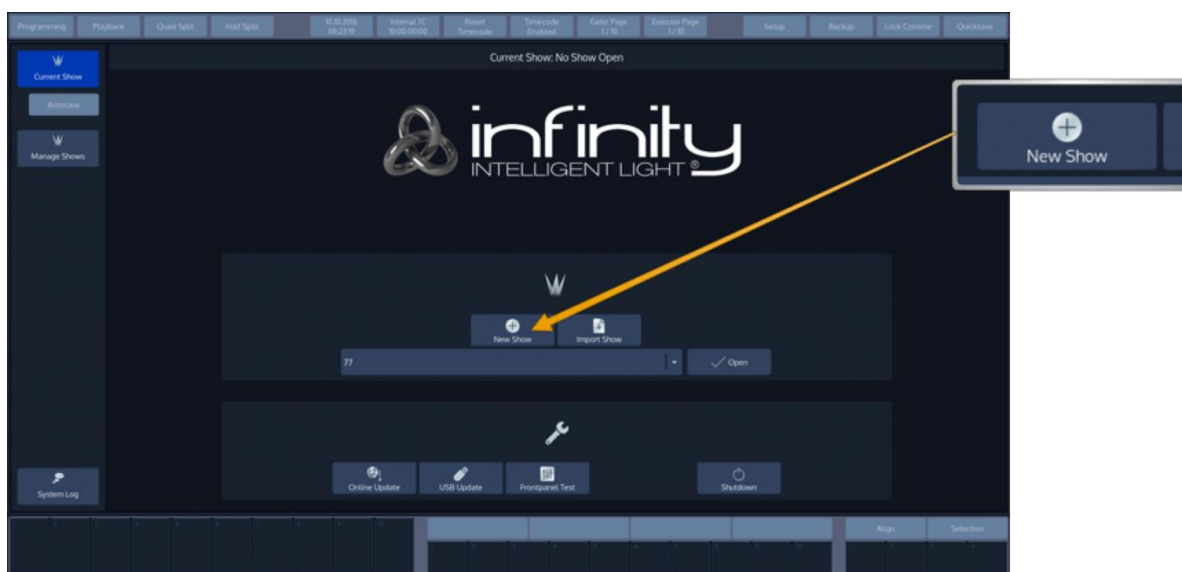


Abb. 45: Begrüßungsbildschirm – Erstelle New Show

9.2 Laden einer bestehenden Show

Innerhalb des Touchscreen-Displays wählst Du einfach aus dem Dropdown-Menü die Show aus, die Du öffnen möchtest. Nachdem Du die gewünschte Show ausgewählt hast, klicke auf die Schaltfläche **Open**.

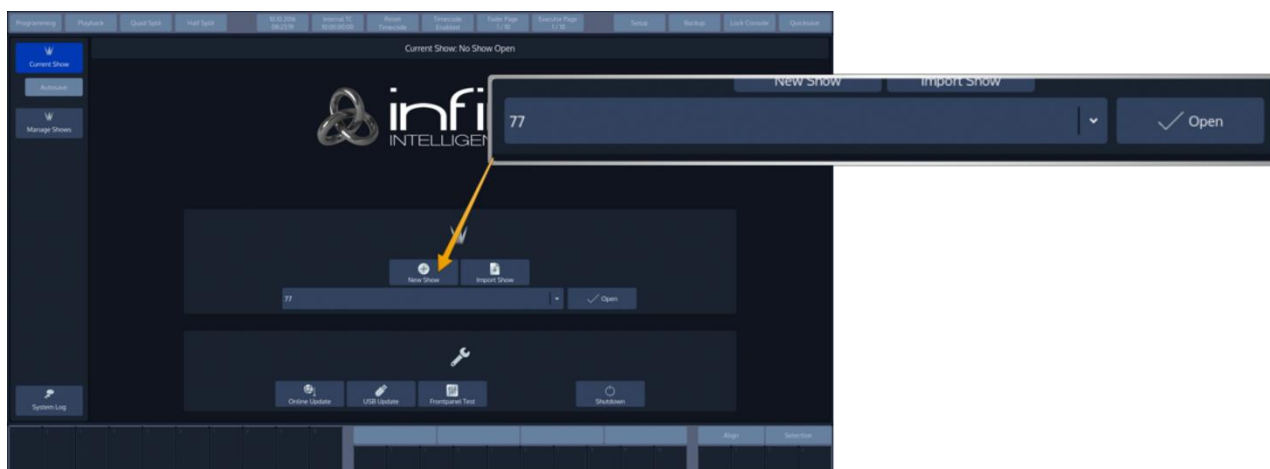


Abb. 46: Begrüßungsbildschirm – Laden einer bestehenden Show

9.3 Speichern der Show

Um die Show zu speichern, drücke einfach auf die **Show Quicksave** Schaltfläche, welche du in der oberen Werkzeugleiste im Touchscreen findest.



Abb. 47: Show Quicksave Schaltfläche

9.4 Aktivieren / Deaktivieren der "Automatischen Speicher" -Funktion

Für zusätzlichen Komfort kannst du die **"Autosave"**-Funktion aktivieren, die sicherstellt, dass dein Showfile periodisch automatisch auf der Festplatte gespeichert wird.

Um die Autosave-Funktion einzurichten, wechselst du in das Backup-Menü, indem du auf den **Backup**-Button in der oberen Symbolleiste drückst. Wähle das Menü **Autosave**, durch drücken der entsprechenden Schaltfläche im seitlichen Menü.

Aktiviere oder deaktiviere die Autosave Funktion und definiere das Intervall in der Autosave Interval DropDown Box.

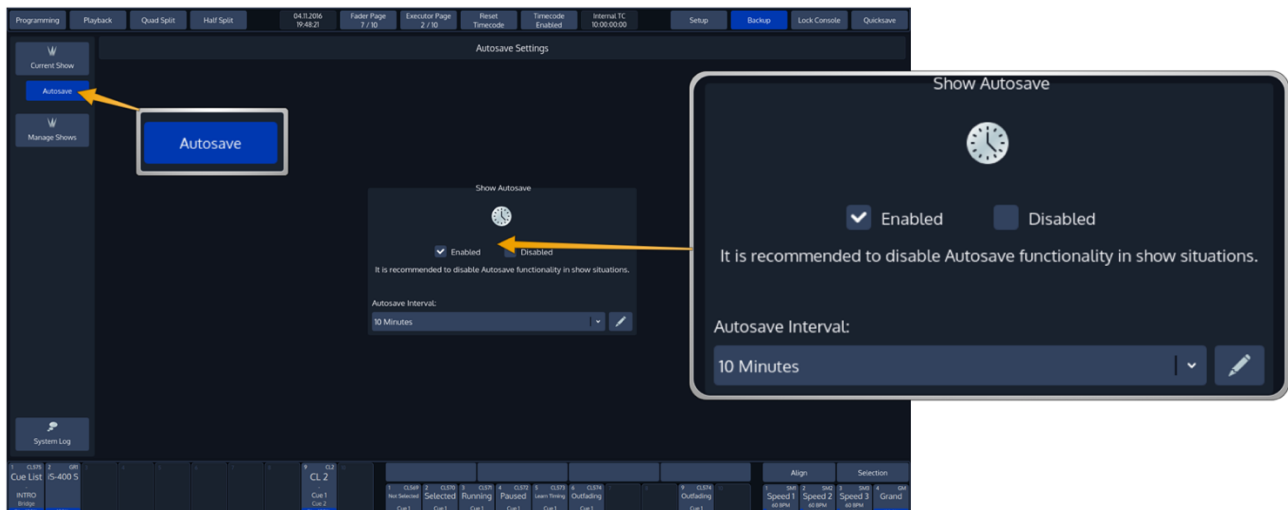


Abb. 48: Show Autosave

9.5 Speichern als neues Showfile

Wir empfehlen die Show-Datei regelmäßig als neue Datei zu speichern.

Die Schaltfläche " **Save Show as**" erstellt eine Kopie der aktuellen Showdatei (mit einem bestimmten Namen) und fährt automatisch mit der neuen Showdatei fort, um weitere Änderungen an der vorherigen Showdatei zu verhindern.

Um als neues Showfile zu speichern, wechsele in das Backup Menü, indem du den **Backup** Button in der oberen Symbolleiste drückst.

Vergewissere dich, dass "**Current Show**" im seitlichen Menü ausgewählt ist.

Klicke auf **Save Show As**. Die Bildschirmtastatur wird eingeblendet. Gib den neuen Showfile-Namen ein und drücke Enter, um den Vorgang abzuschließen.

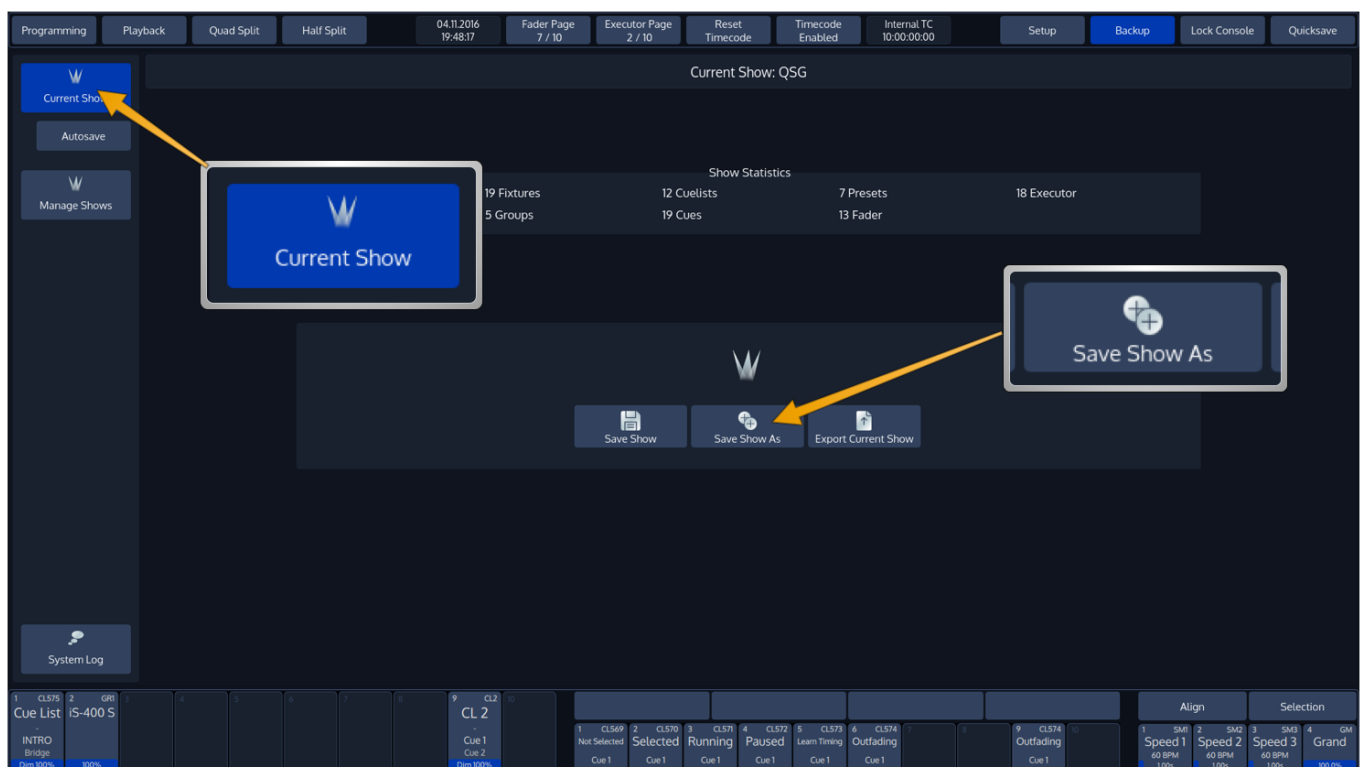


Abb. 49: Save Show as

9.6 Importieren von Shows von einem USB Stick

Stecke einen USB Stick in einen der USB Ports des Chimps und wechsele in das **Backup** Menü. Wähle **Manage Shows** vom Seitlichen Menü aus.

Klicke auf **Import Show**.

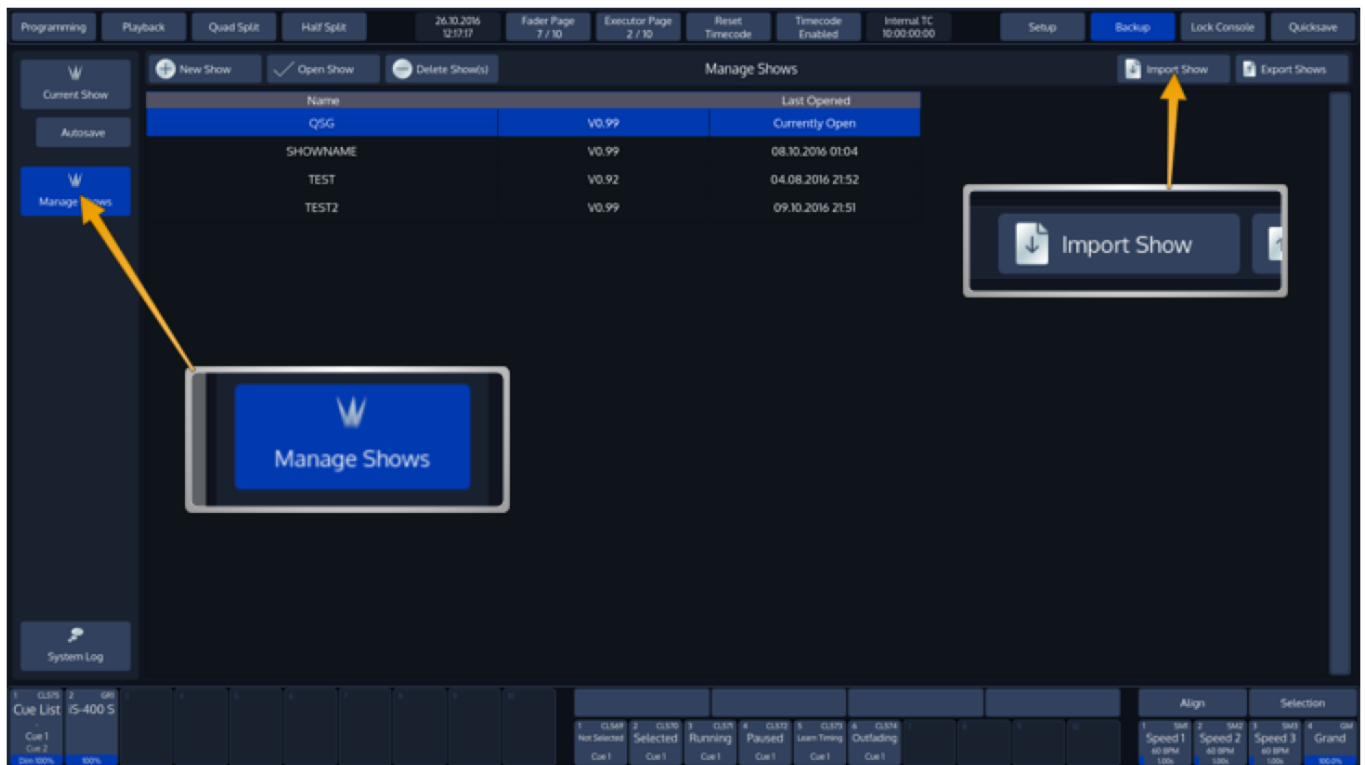


Abb. 50: Manage Shows

Ein Assistent, welcher dich durch den Prozess führt, wird geöffnet.

Du kannst kein Showfile mit dem selben Namen des geöffneten Showfiles importieren. Sollte dies der Fall sein, wird der Assistent dich bitten, die Show zuerst zu schließen.

9.7 Exportieren von Shows auf einen USB Stick

Stecke einen USB Stick in einen der USB Ports des Chimps und wechsele in das **Backup** Menü. Wähle **Manage Shows** vom Seitlichen Menü aus.

Im Manage Shows Bildschirm wählst du alle Shows, die du exportieren möchtest aus. Klicke auf **Export Show** wenn du fertig bist.

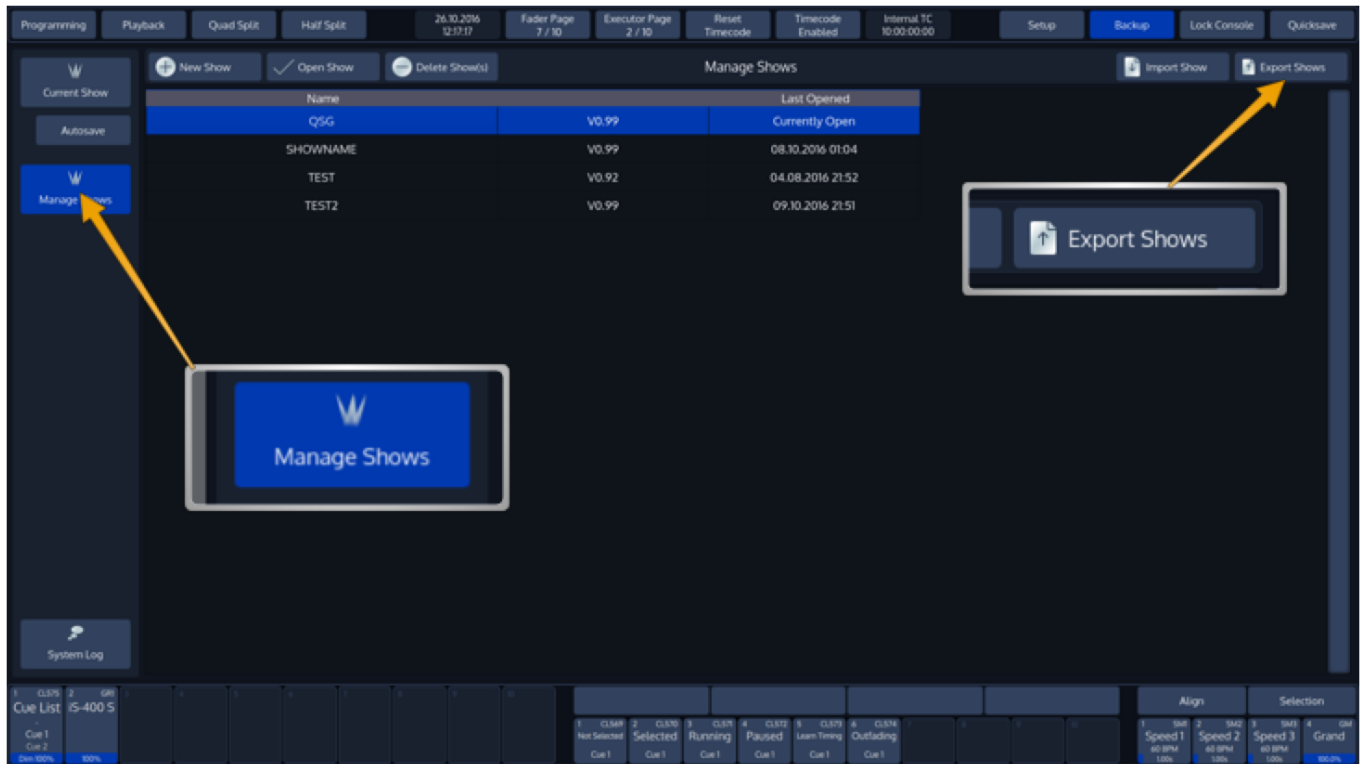


Abb. 51: Export Shows

9.8 Shows aus dem internen Speicher der Konsole löschen

Klicke in der oberen Symbolleiste auf die Schaltfläche **Backup**.

Wechsel in den Bildschirm "**Manage Shows**".

Es wird nun eine Liste der Shows angezeigt. Wähle die Show(s) aus, die Du löschen möchtest und klicke auf den Button **Delete Show(s)** in der Titelleiste.

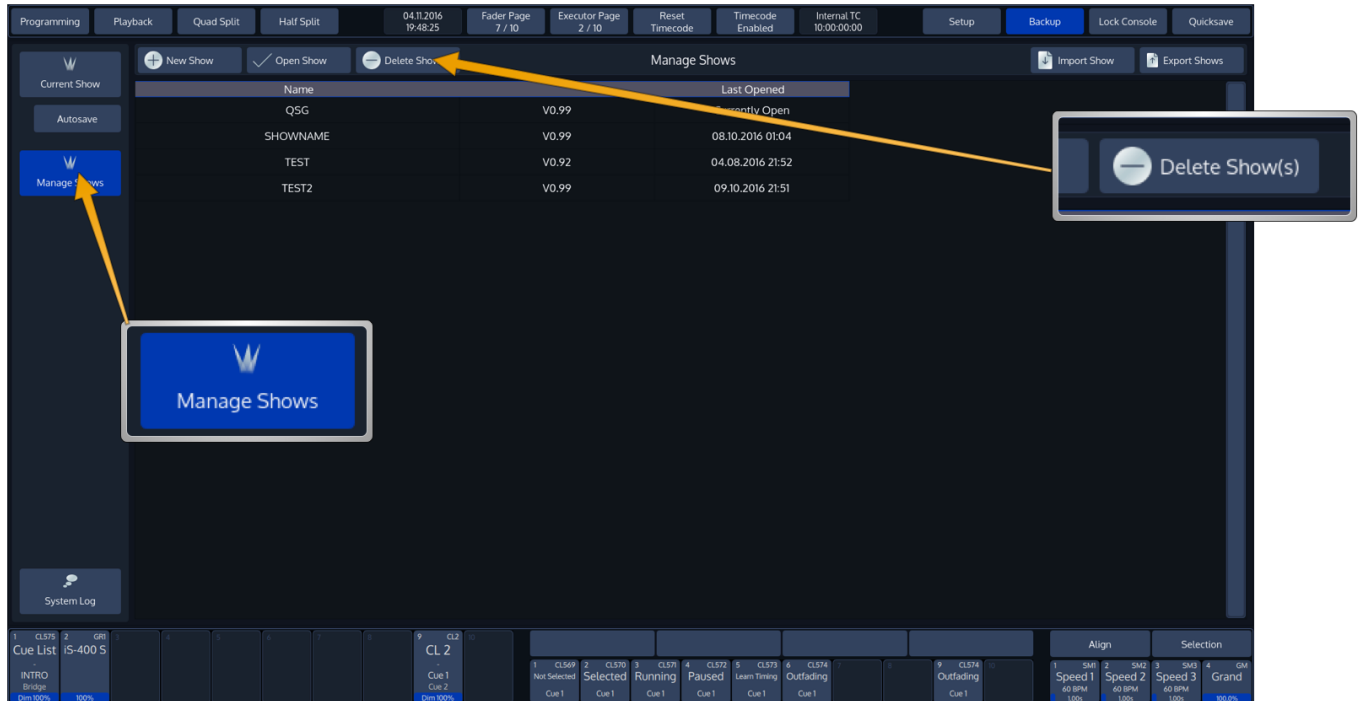


Abb. 52: Delete Shows

Ein geöffnetes Showfile kann nicht gelöscht werden. Hierzu musst du die Show zuerst beenden.

10 Setzen von Showfile Einstellungen

Die Chimp Konsole hält die verschiedenen Optionen, die sich auf das Showfile beziehen, auf ein Minimum reduziert.

In diesem Abschnitt werden jedoch die verschiedenen Anpassungsoptionen behandelt. Alle Showfile-bezogenen Einstellungen (einschließlich der Geräte und des Patches) werden im **Show Settings** Menü definiert.

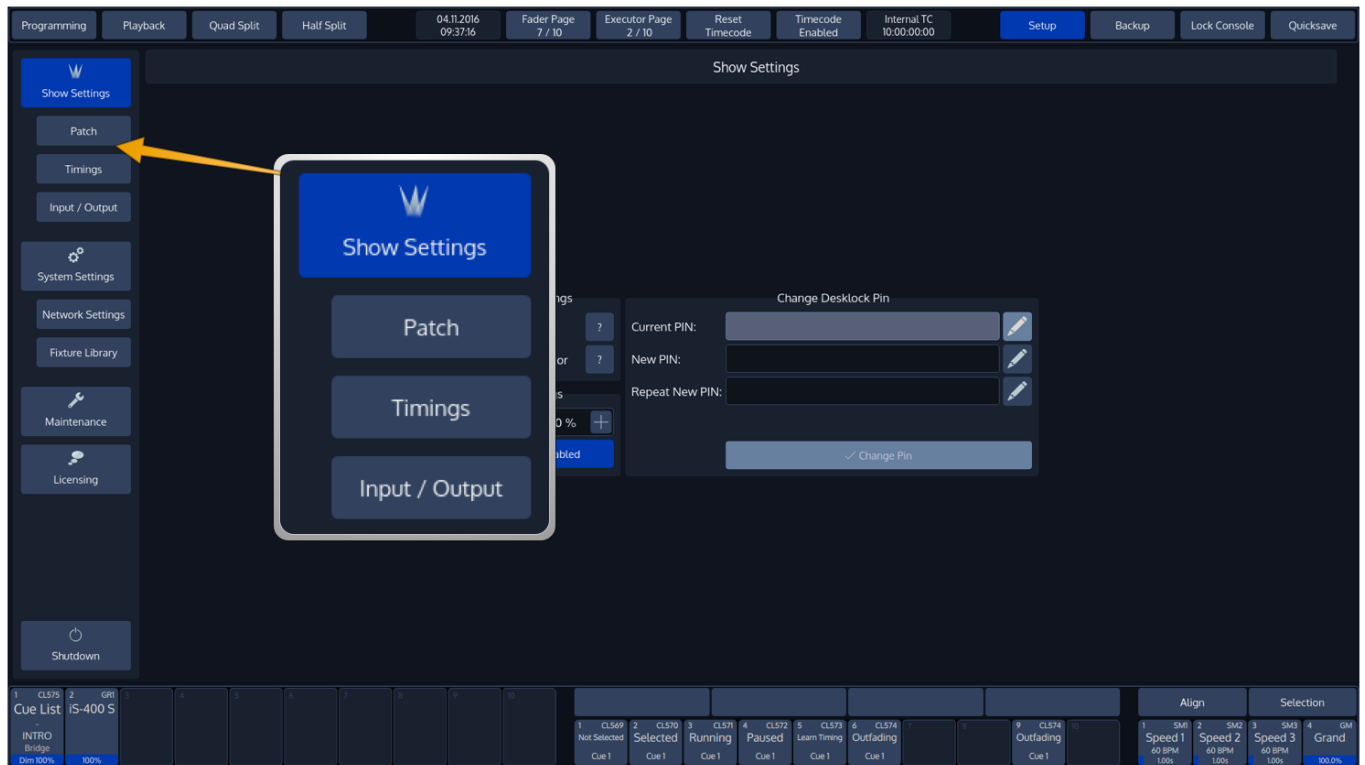


Abb. 53: Show Settings

Das Setup Menü ist nicht verfügbar, wenn keine Show geöffnet ist.

10.1 Auto-Fix Faders / Executors bei Pagewechsel

Autofix ist eine Komfortfunktion, mit der laufende Playbacks auf die neue Fader- oder Executor-Seite übertragen werden können. Diese spezielle Wiedergabe wird von anderen Playbacks "überlagert" und versteckt die Wiedergabe an der gleichen Stelle auf dieser Seite, bis sie ausgeschaltet wird.

Es ist am besten mit einem kleinen Beispiel zu erklären:

Wenn du eine Cue-Liste hast, die auf Fader Page 1 läuft. Sobald du auf Seite 2 umschaltest, wird dieses Playback auf die neue Seite übertragen und bleibt bis zum Ausschalten an dieser Stelle "fixiert".

Wenn Auto Fix deaktiviert ist, läuft die Wiedergabe im Hintergrund weiter.

10.1.1 Aktivieren / Deaktivieren von Auto Fix

Um Autofix an oder abzuschalten, wechsele in den **Show Settings** Bildschirm im Setup Menü und wähle die entsprechende Funktion in der **Auto Fix Settings** groupbox aus.

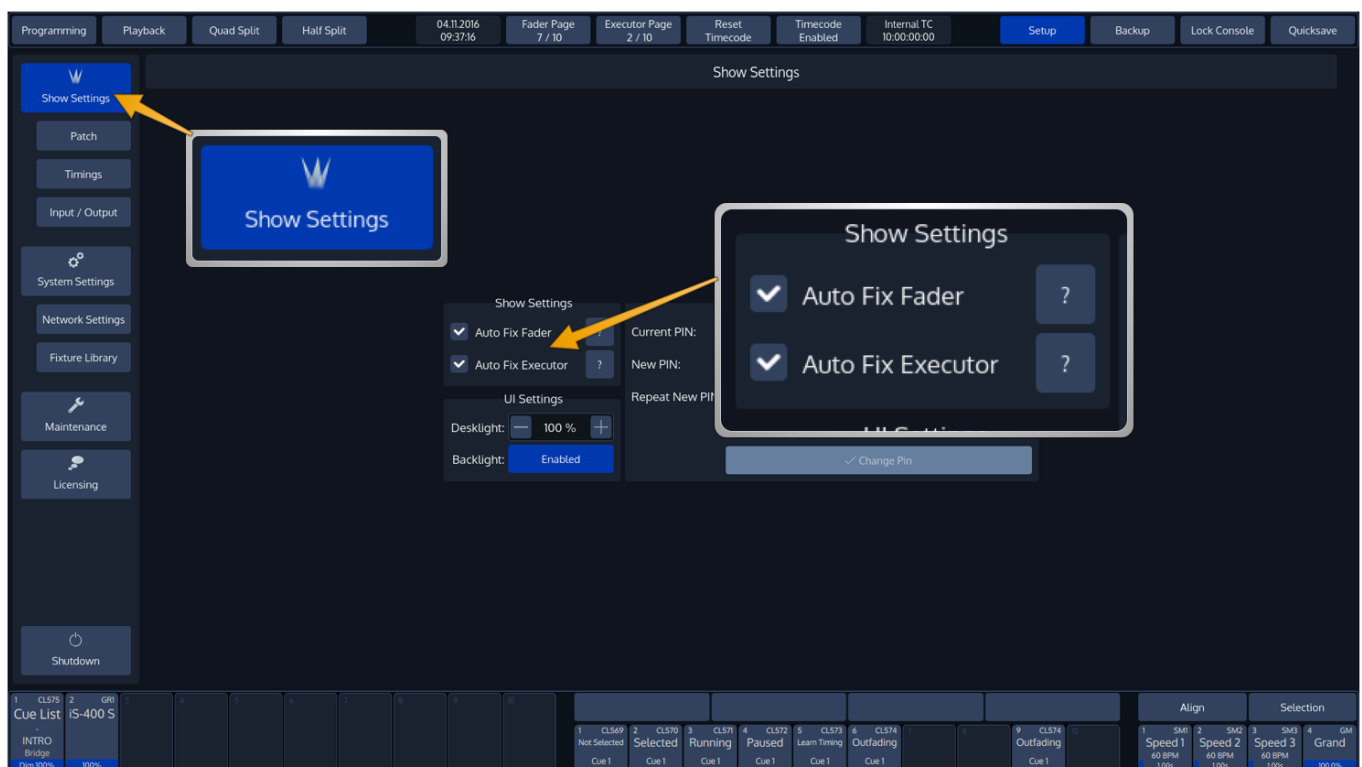


Abb. 54: Show Settings - AutoFix

10.2 Definiere die Helligkeit der Pultleuchte

Um die Helligkeit der Pultleuchte zu definieren, wechsele in den **Show Settings** Screen und nutze die **Plus / Minus** Tasten des Desklight Textfeldes.

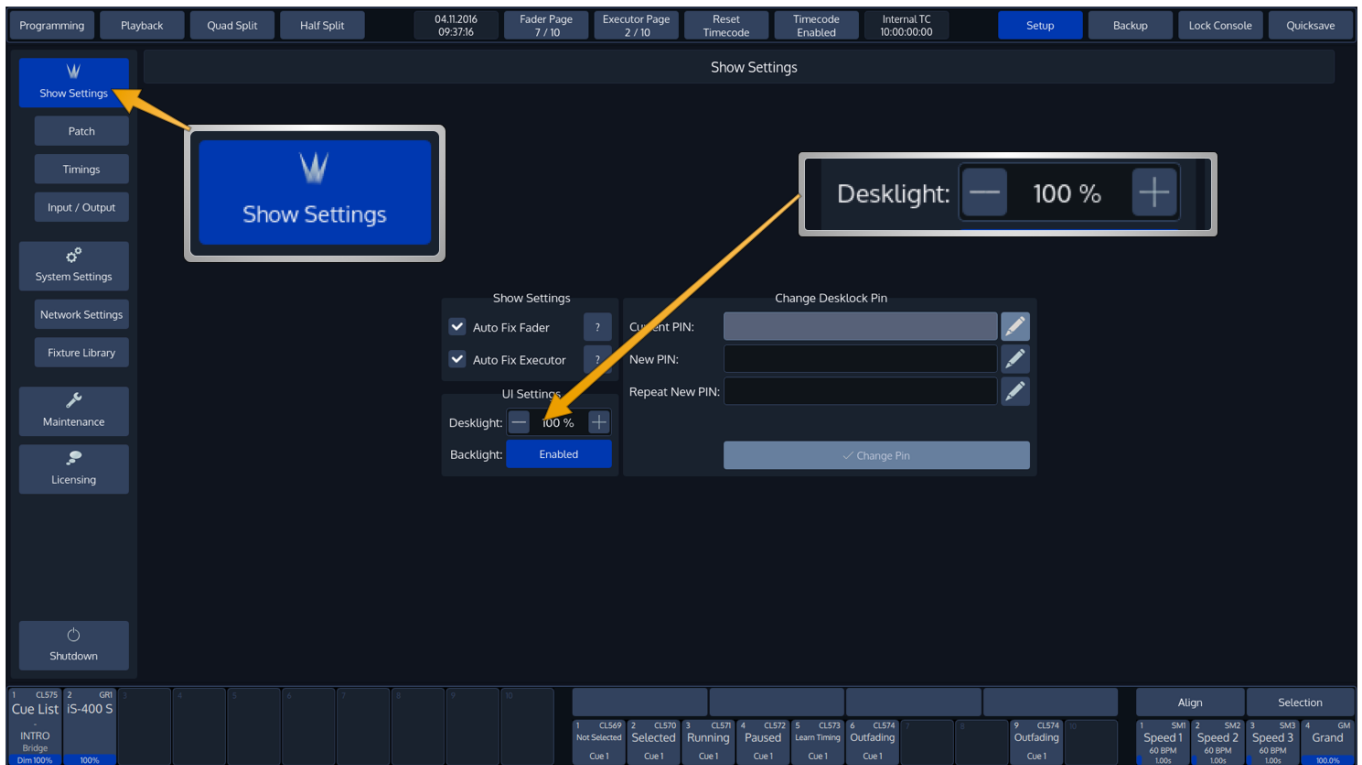


Abb. 55: Show Settings – Helligkeit der Pultleuchte

10.3 Aktivieren / Deaktivieren der Tastenbeleuchtung

Um die Hintergrundbeleuchtung der Tasten auf der Frontplatte zu aktivieren oder zu deaktivieren, wechsele in den Bildschirm **Show Settings** und aktiviere oder deaktiviere das **"Backlight"**.

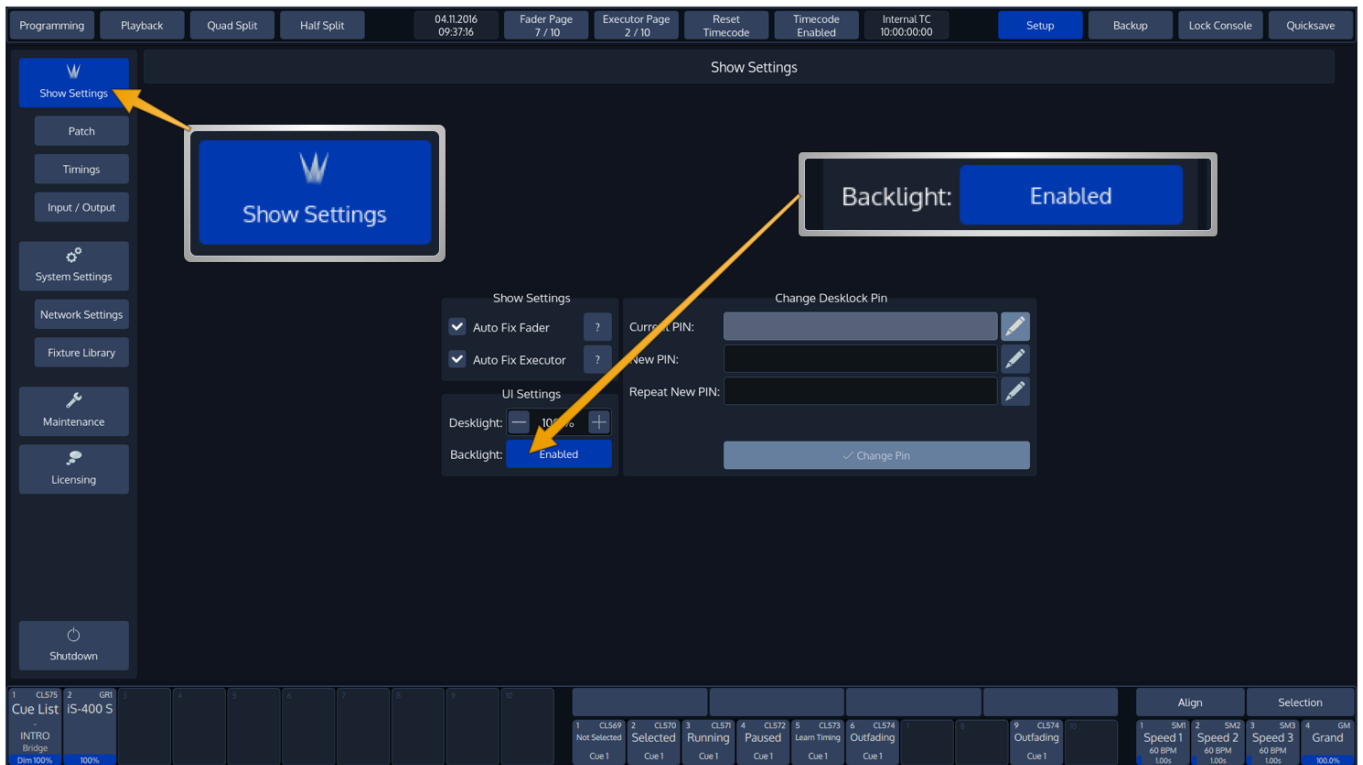


Abb. 56: Show Settings - Enable Button Backlight

10.4 Ändern der Desklock PIN

Um den zum Entsperren der Konsole angeforderten PIN-Code zu ändern, wechsele zum Menü **Show Settings** und gebe den aktuellen PIN-Code ein (falls Du ihn zuvor bereits geändert hast).

Gib die neue PIN in das Feld **New PIN** und **Repeat New PIN** ein. Klicke auf **Change Pin**. Der PIN Code kann eine beliebige numerische Zahl sein.

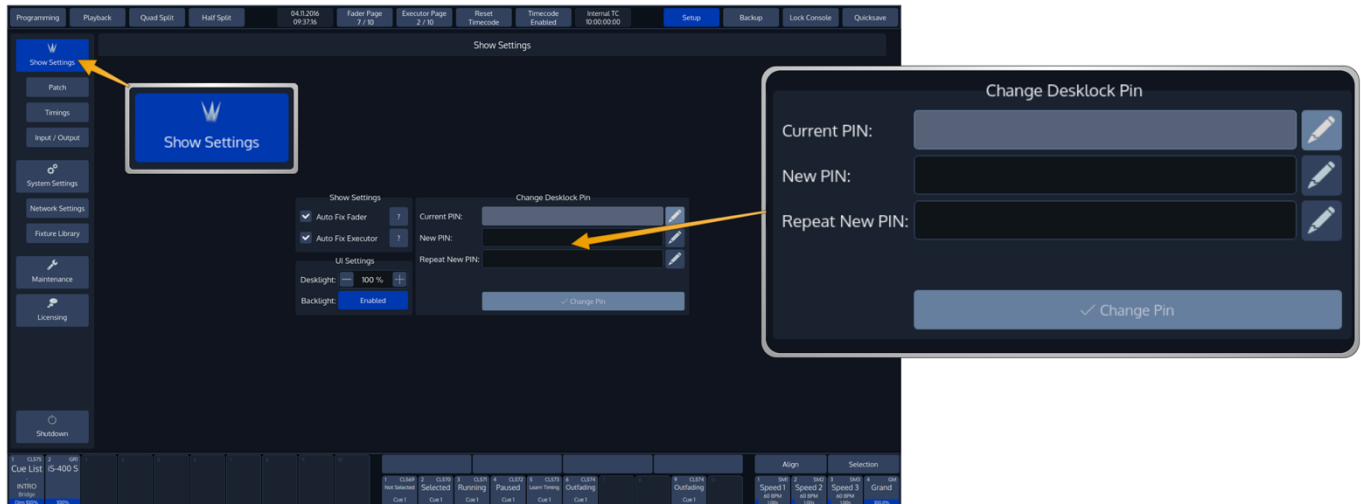


Abb. 57: Show Settings - Desklock Pin

Der Standard PIN Code ist "0000" – vier mal die Zahl Null.

10.5 Sperren der Konsole

Um die Konsole zu sperren, klicke auf den **Lock Console** button, welcher rechts in der oberen Menüleiste zu finden ist.

11 Geräte Setup

11.1 Hinzufügen und Patchen von Geräten

Um die Fixtures hinzuzufügen und zu patchen, drücke bitte die **Setup**-Taste in der oberen Menüleiste. Ein Menü mit verschiedenen Optionen wird auf dem Touchscreen-Display geöffnet. Wähle **Patch**. Danach wählst du im Patch Fenster die Schaltfläche **Add Fixtures** aus.

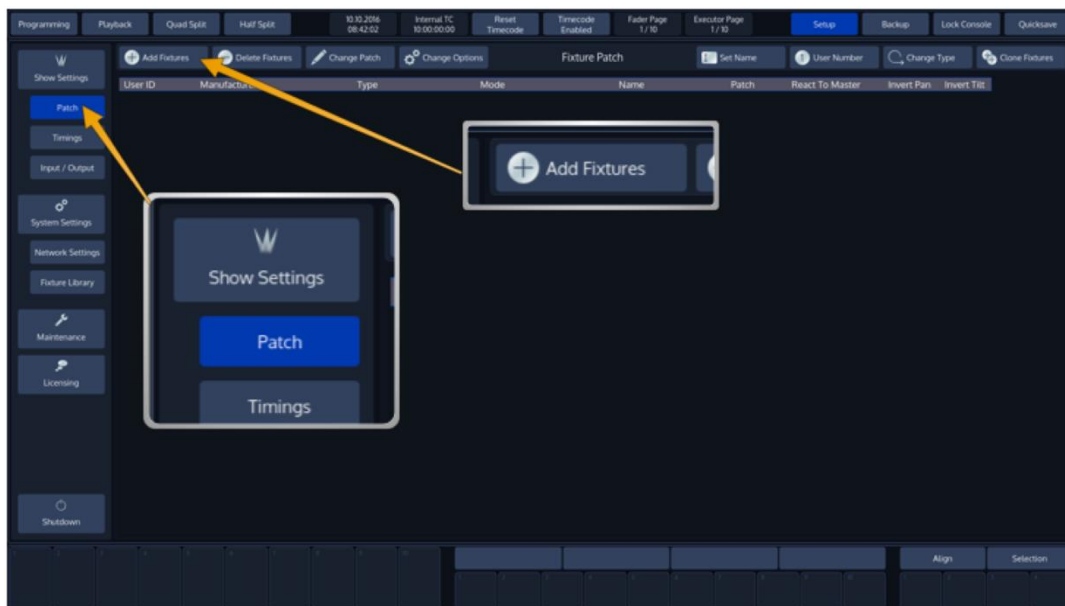


Abb. 58: Setup Bildschirm: Hinzufügen und patchen von Geräten

Ein Menü, in dem Du den Hersteller und den Geräte-Typ aus der Show Library auswählen kannst (dies ist die Fixture Library, die alle Fixtures in der Show File enthält) wird geöffnet. Da wir noch keine Geräte-Typen zur Show hinzugefügt haben, ist diese Bibliothek leer.

Klicke auf **Add Type from Factory Library** um fortzufahren.

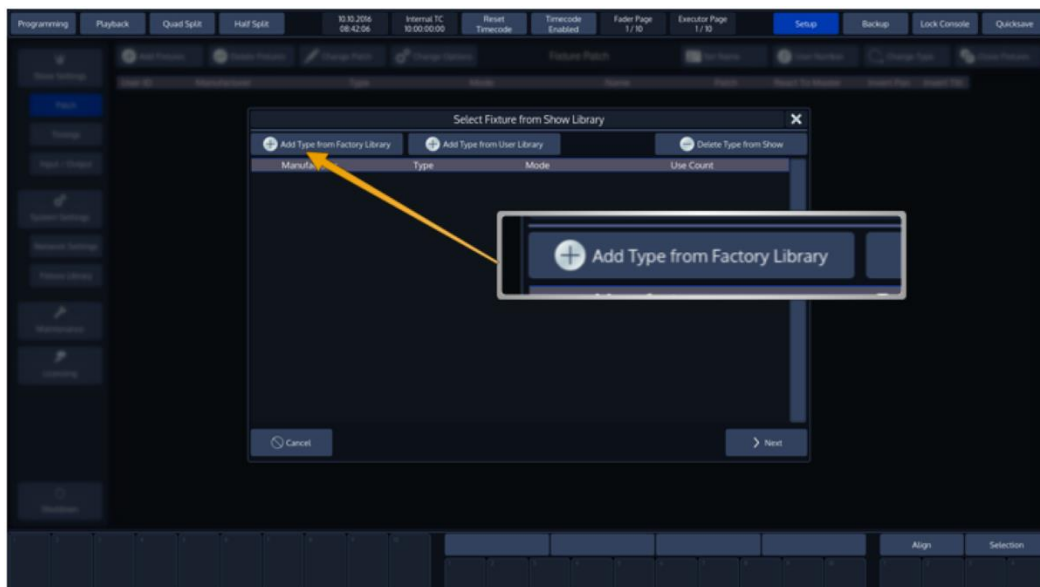


Abb. 59: Show Library Dialog

Ein neuer Dialog wird angezeigt.

Für Übungszwecke werden wir "Infinity" als Hersteller auswählen. Wähle nun den iS-400 im erweiterten Modus aus der Liste aus. Du kannst auch die Volltextsuche verwenden.

Drücke die **Ok**-Taste, sobald du fertig bist.

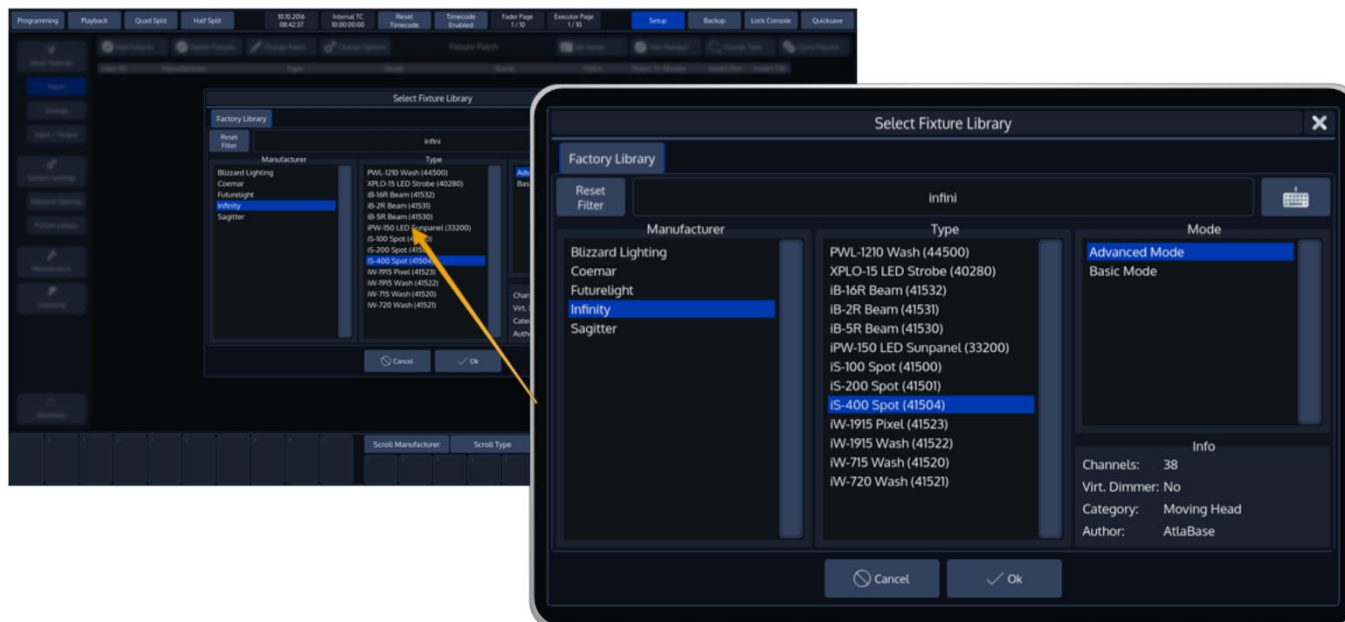


Abb. 60: Gerät zur Show Library hinzufügen

Du kannst nun angeben, wie viele Geräte du hinzufügen möchtest. Zusätzlich solltest Du hier eine User ID setzen, über die Du die Geräte jederzeit mit dem Nummernblock auswählen kannst. Wir werden 12 Geräte hinzufügen, mit Benutzernummern ab 1.

Wenn du mit den Eingaben fertig bist, drücke im Touchscreen auf **Next**.

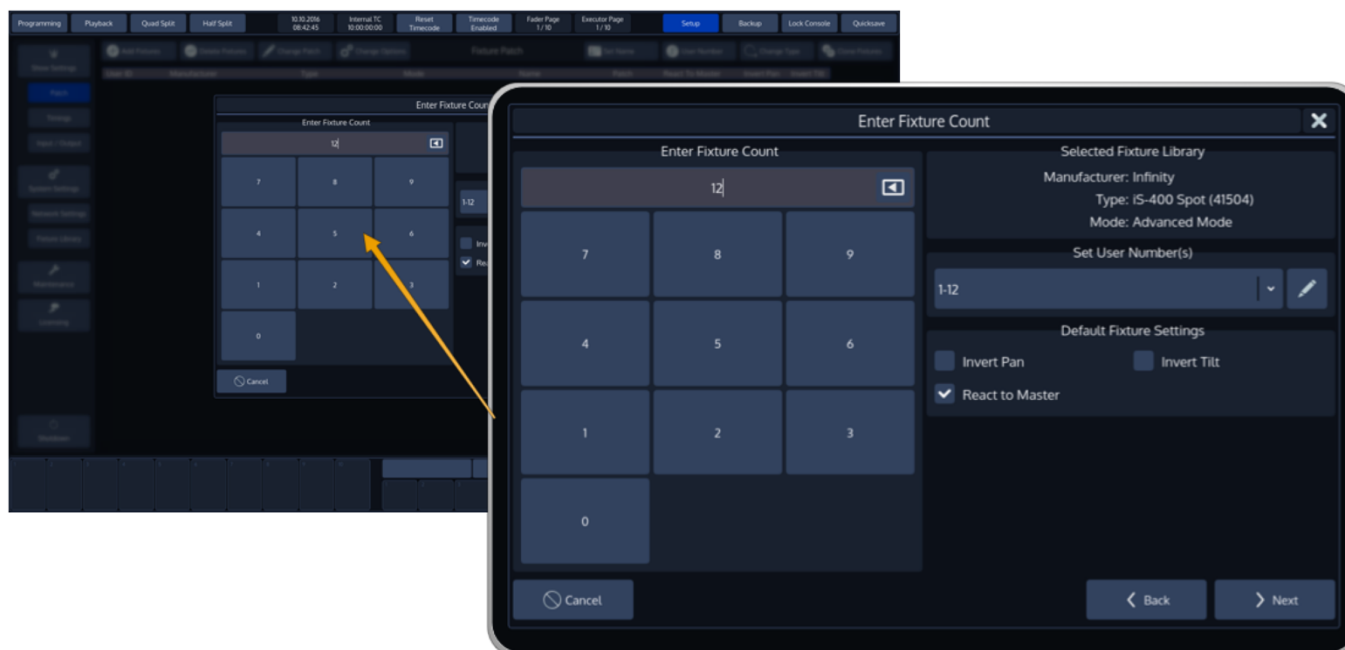


Abb. 61: Geräte zur Show hinzufügen: Geräte Anzahl eingeben

Im nächsten Schritt werden die Geräte den DMX Adressen zugewiesen (gepatcht). Es stehen drei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, welche unten näher erläutert sind.

Wir wählen **Auto Patch**. Um den Prozess abzuschließen, klicke auf **Finish**.

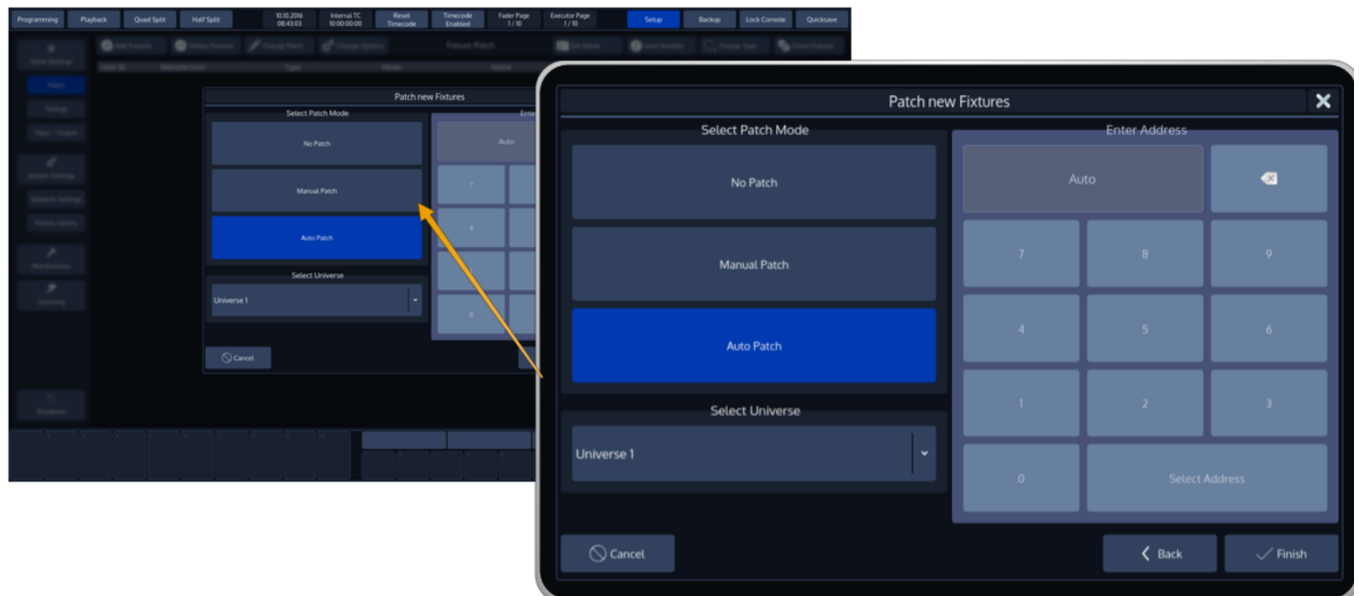


Abb. 62: Patche neue Geräte

No Patch

Die Fixtures werden hinzugefügt, aber nicht gepatcht.

Manual Patch

Die Geräte werden auf die vom Benutzer angegebene Adresse und das vom Benutzer angegebene Universum gepatcht. Wähle dazu **Manual Patch** auf der linken Seite des Screens aus. Wählen Sie dann aus dem **Dropdown-Menü** das **Universum** aus, auf welches die Geräte gepatcht werden sollen. Gebe dann entweder die **Adresse** über die Tastatur auf der rechten Seite des Bildschirms oder über die Tastatur auf der Vorderseite der Konsole ein.

Durch Drücken der **Select Address**-Schaltfläche wird ein neuer Dialog geöffnet, in dem die Adresse visuell ausgewählt werden kann.

Dieser Bildschirm zeigt freie Kanäle mit einer grünen Farbe an, und belegte Kanäle mit einer roten. Wenn Du auf einen Kanal klickst, zeigt dir die Konsole an, wie viele Adressen die Fixture(s), die Du patchen möchtest, belegen - und ob diese in den selektierten Bereich passen.

Auto Patch

Die Fixtures werden automatisch an der nächsten freien Adresse des gewählten Universums gepatcht. Sollte das gewählte Universum nicht mehr genügend ungenutzte DMX-Kanäle haben, werden die verbleibenden Geräte von Auto Patch automatisch auf das nächste DMX-Universum übertragen.

Auto Patch patcht jedoch immer alle ausgewählten Geräte in einem großen Block. Das heißt, wenn nicht genügend Platz vorhanden ist, um alle Geräte zwischen den anderen Geräten zu patchen, wird kein Gerät gepatcht.

11.2 Konfigurieren von existierenden Geräten

Wenn Du die User Number, den Geräte Namen, Optionen (wie Pan / Tilt Invertierung), Patch oder Typ für bereits hinzugefügte Geräte ändern möchtest, klicke auf den **Setup** Button in der oberen Menüleiste des Chimp.

Wähle **Patch** aus dem Menü auf der linken Seite. Der Patch-Bildschirm, in dem alle Geräte aufgelistet sind, wird angezeigt.

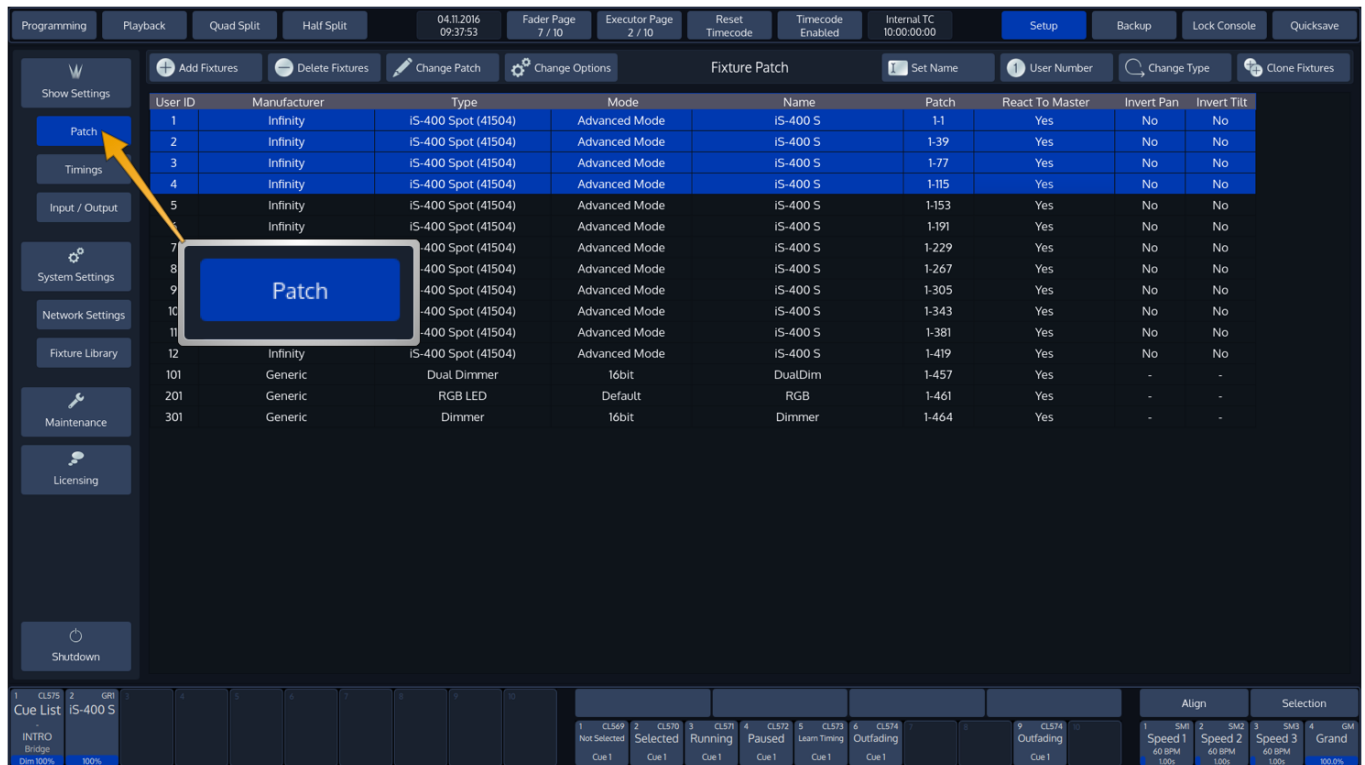
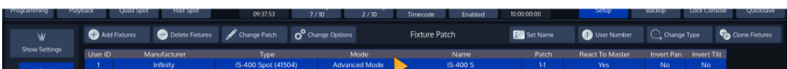


Abb. 63: Patch Bildschirm

Alle Optionen im Patch-Bildschirm werden nur auf die ausgewählten Geräte angewendet. Die Auswahl der Fixtures kann entweder mit Hilfe der Standardmethoden der Fixture-Auswahl erfolgen (siehe) oder durch das selektieren von Zeilen im Patch Bildschirm.

Der Tabellenkopf im Patch Screen zeigt die folgenden Informationen an:



User ID	Manufacturer	Type	Mode	Name	Patch	React To Master	Invert Pan	Invert Tilt
1	Infinity	IS-400 Spot (41504)	Advanced Mode	IS-400 S	1-1	Yes	No	No

Abb. 64: Patch Tabelle - Kopfzeile

Beschriftung	Beschreibung
User ID	Diese Spalte zeigt die User ID des Gerätes
Manufacturer	Das ist der Hersteller des Gerätes
Type	Diese Spalte zeigt den Typ des Gerätes an
Mode	DMX Mode des Geräts
Name	Benutzerdefinierter Name des Gerätes
Patch	Zeigt die DMX Adresse des Gerätes (Universum – DMX Kanal)
React To Master	Zeigt an, ob das Gerät auf den Grandmaster reagiert, oder nicht
Invert Pan	Yes, wenn Pan invertiert ist
Invert Tilt	Yes, wenn Tilt invertiert ist

11.2.1 Ändern der User ID

Die Benutzer-ID ist eine eindeutige ID, die zur Auswahl eines einzelnen oder mehrerer Geräte über die Tastatur auf der Frontplatte der Konsole verwendet wird. Um die Benutzer-ID zu ändern, öffne den Patch-Bildschirm wie im Abschnitt **Konfigurieren von existierenden Geräten** beschrieben.

Wählen die Geräte aus, die du ändern möchtest, und klicke auf die Schaltfläche "User Number" in der Titelleiste des Patch Screens.

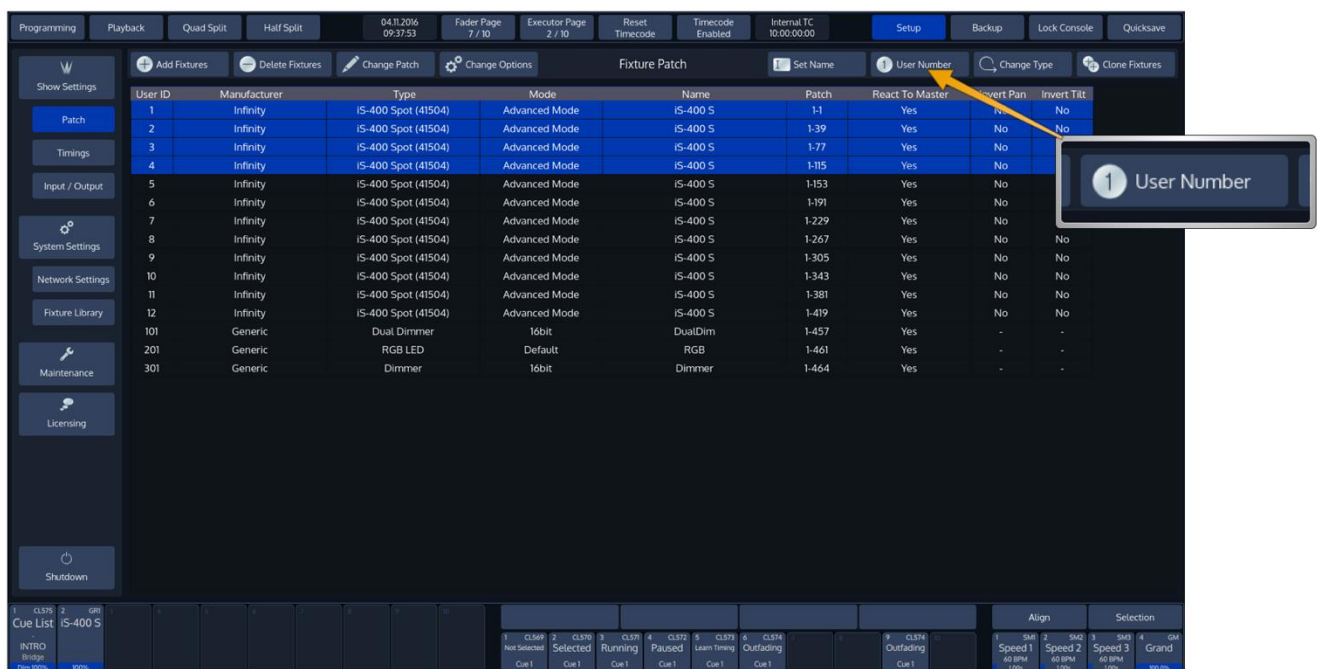


Abb. 65: Ändern der User ID

Eine Bildschirmtastatur, die zur Eingabe neuer Benutzer-IDs auffordert, wird geöffnet. Klicke auf **OK**, wenn Du fertig bist.

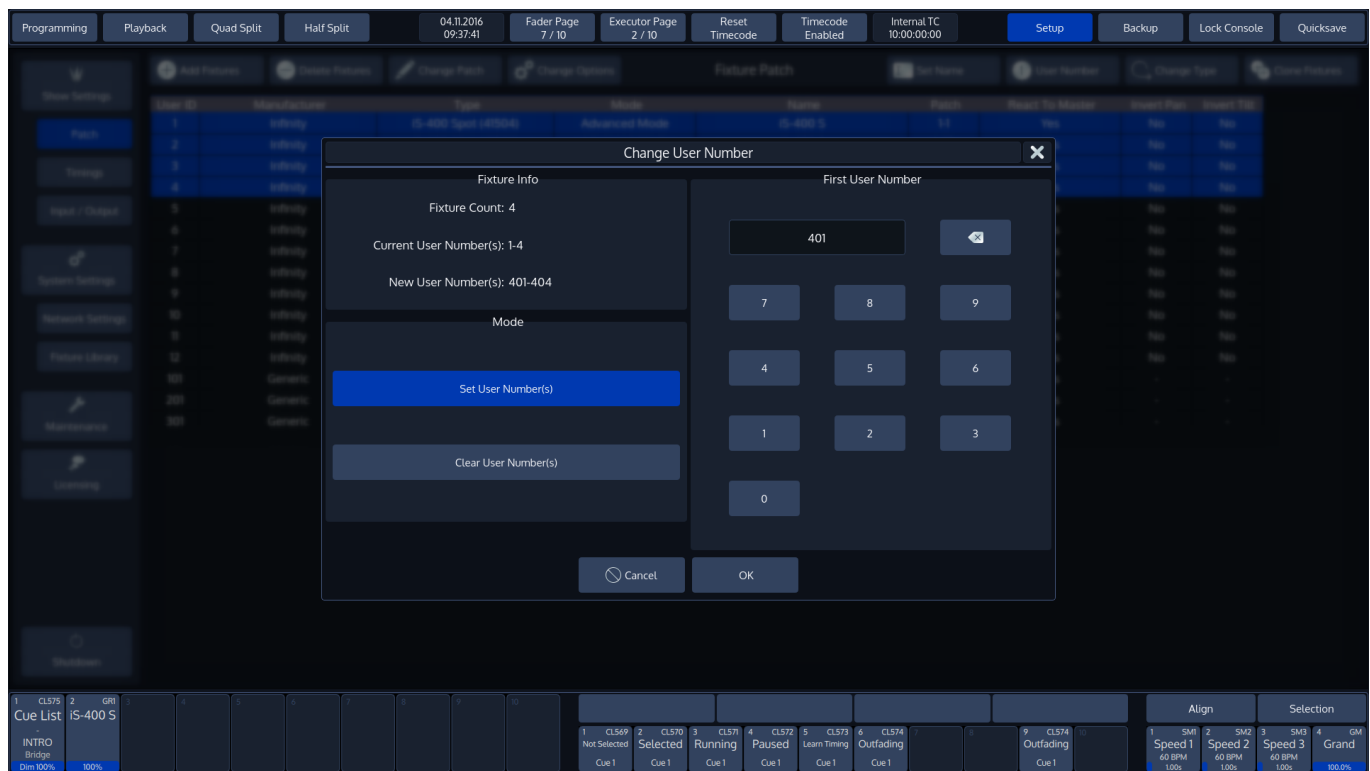


Abb. 66: Change User Number Dialog

11.2.2 Ändern des Geräte Namens (Fixture Name)

Um den Namen eines oder mehrerer Geräte zu ändern, öffne den Patch-Bildschirm wie im Abschnitt **Konfigurieren von existierenden Geräten** beschrieben.

Selektiere die entsprechenden Geräte und drücke die **"Set Name"** Taste in der Titelleiste des Patch Screens.

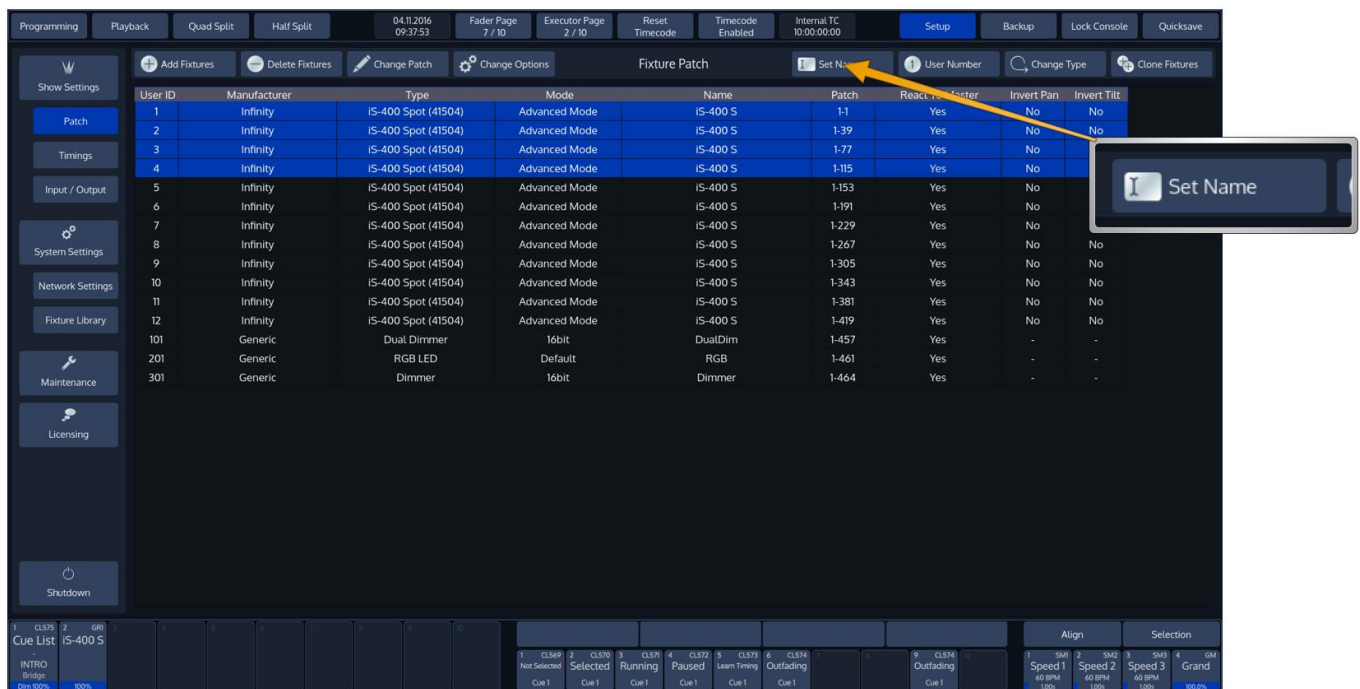


Abb. 67: Set Fixture Name Button

Eine Bildschirmtastatur wird angezeigt.

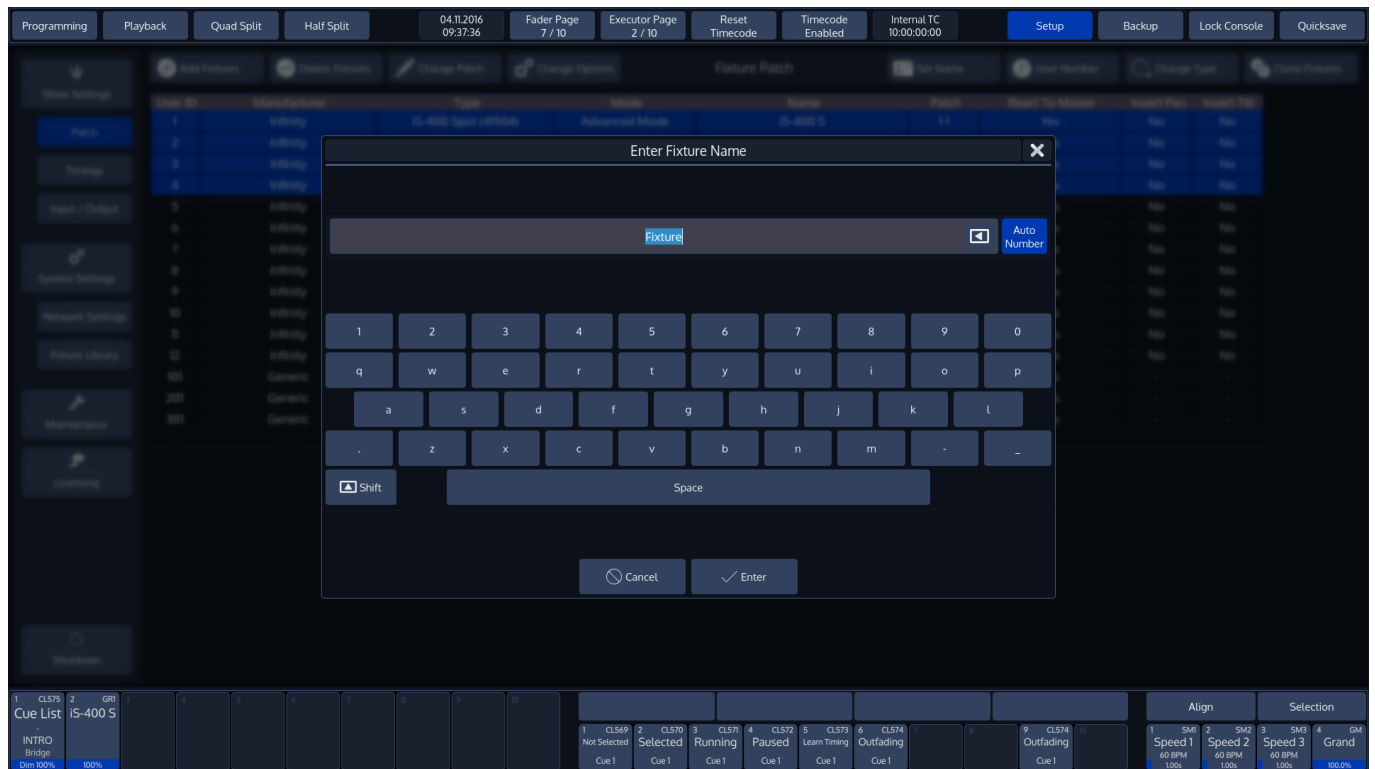


Abb. 68: Set Fixture Name Bildschirmtastatur

Beachte die Schaltfläche "**Auto-Number**" neben dem Textfeld "**Fixture Name**".

Wenn **Auto Number** aktiviert ist, wird der Chimp automatisch Nummern, basierend auf der Auswahlreihenfolge, an den Fixture Name anhängen.

Klicke auf **Enter**, wenn Du fertig bist.

11.2.3 Invertieren von Pan / Tilt und definieren ob ein Geräte auf den Grandmaster Fader reagiert

Manchmal kann es notwendig sein, die Ausrichtung des Pan- oder Tilt-Attributs eines Geräts umzukehren oder zu definieren, ob ein Dimmer auf den Grandmaster reagieren soll.

Um dies für mehrere Geräte gleichzeitig zu tun, wähle zuerst die Geräte aus, für die du die Pan- und Tilt Invertierung ändern möchtest und klicke auf **Change Options** im Patch Screen. Das Dialogfeld "Change Fixture Options" wird geöffnet.

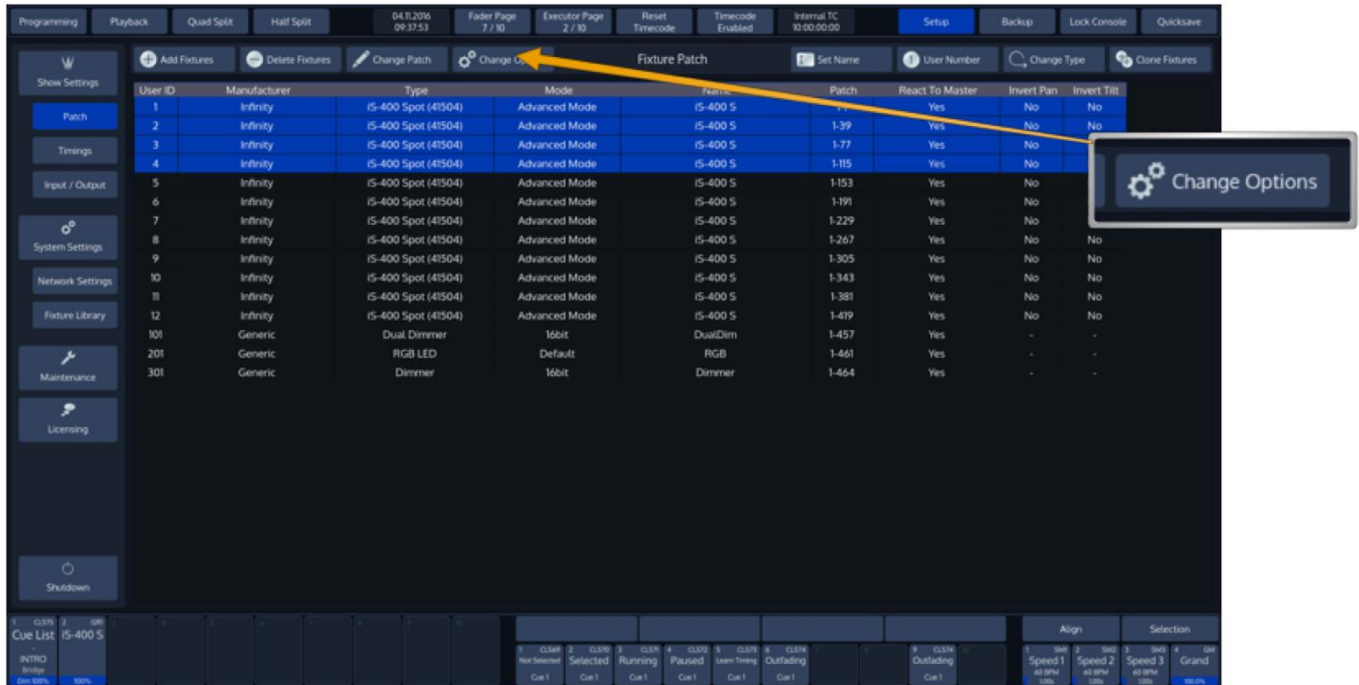


Abb. 69: Change Fixture Options Button

Das Dialogfeld Change Fixture Options besteht aus mehreren Dropdown-Menüs, wobei die Standardeinstellung jedes Menüs "keep" ist. Dadurch wird sichergestellt, dass nur geänderte Werte auf die Geräte angewendet werden. Wähle aus, ob Pan oder Tilt eines Geräts invertiert werden soll oder nicht, und ob die ausgewählten Fixtures auf den Grandmaster-Fader des Chimps reagieren sollen.

Wähle die entsprechenden Optionen aus den Dropdown-Menüs aus und klicke auf **Change** um den Vorgang abzuschließen.

Manchmal ist es wünschenswert, dass ein Scheinwerfer nicht auf den GrandMaster reagiert. Gute Beispiele dafür sind Arbeitsbeleuchtung, Barbeleuchtung und vieles mehr, je nach Einsatzfall der Konsole.

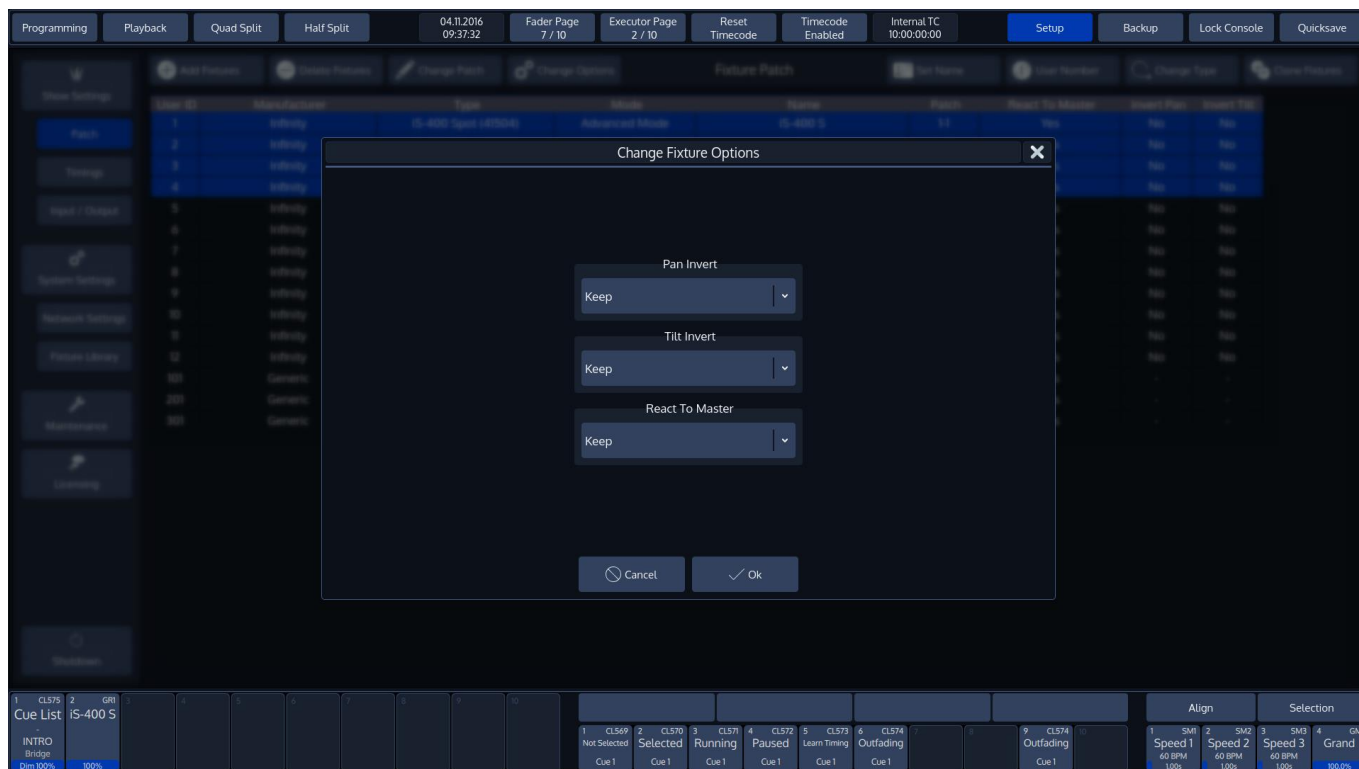


Abb. 70: Fixture Options Dialog

11.2.4 Ändern des DMX-Patch

Um den DMX-Patch für ein einzelnes oder mehrere Geräte gleichzeitig zu ändern, wähle die Geräte aus, die Du patchen möchtest und klicke auf Patch ändern im Patchfenster.

Der Patch Fixtures Dialog wird geöffnet.

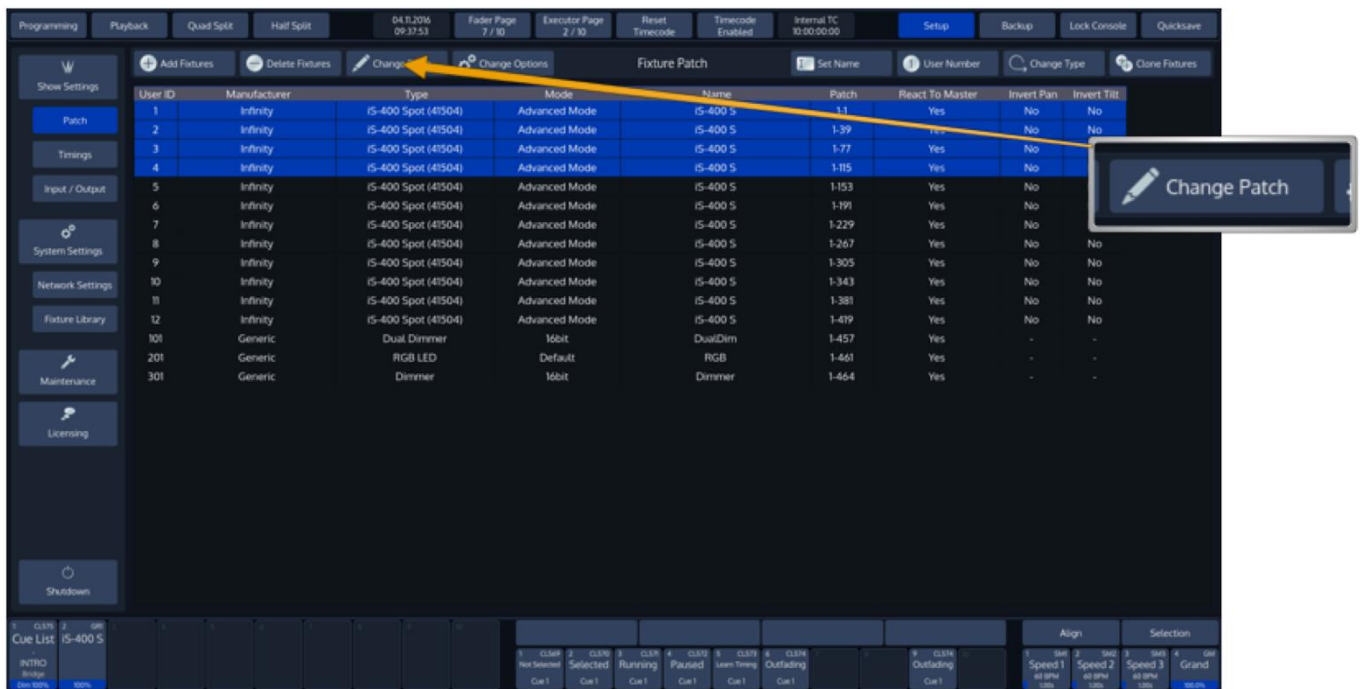


Abb. 71: Change Patch Button

Hinweis: Die Programmierung ist unabhängig vom Patch. Das bedeutet, dass Sie ein nicht gepatchtes Gerät problemlos programmieren können, und Sie können das Gerät jederzeit neu patchen oder sogar unpatchen, ohne die Programmierung des Geräts zu verlieren.

Im Patch Fixtures Dialog werden Dir verschiedene Optionen angeboten.

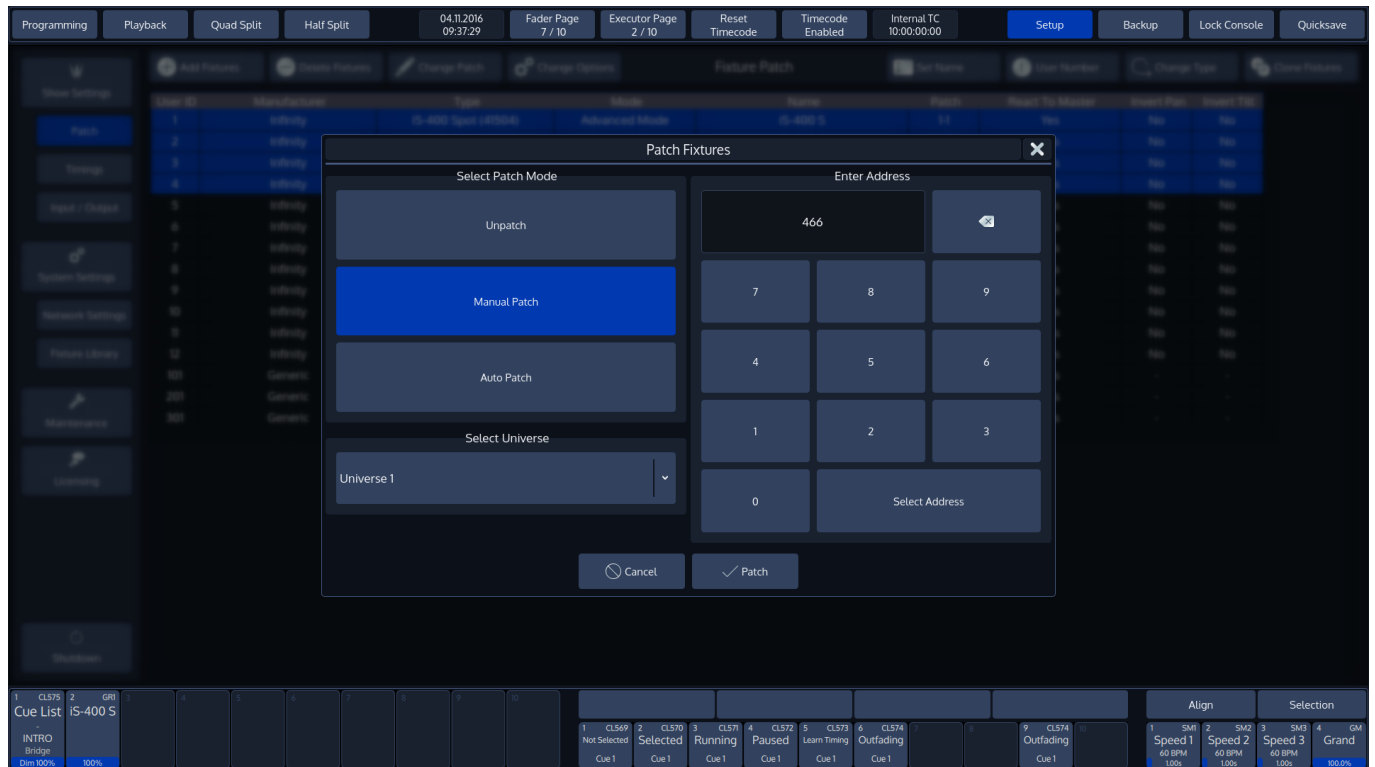


Abb. 72: Change Patch Dialog

No Patch

Die Fixtures werden hinzugefügt, aber nicht gepatcht.

Manual Patch

Die Geräte werden auf die vom Benutzer angegebene Adresse und das vom Benutzer angegebene Universum gepatcht. Wähle dazu **Manual Patch** auf der linken Seite des Screens aus. Wählen Sie dann aus dem **Dropdown-Menü** das **Universum** aus, auf welches die Geräte gepatcht werden sollen. Gebe dann entweder die **Adresse** über die Tastatur auf der rechten Seite des Bildschirms oder über die Tastatur auf der Vorderseite der Konsole ein.

Durch Drücken der **Select Address**-Schaltfläche wird ein neuer Dialog geöffnet, in dem die Adresse visuell ausgewählt werden kann.

Dieser Bildschirm zeigt freie Kanäle mit einer grünen Farbe an, und belegte Kanäle mit einer roten. Wenn Du auf einen Kanal klickst, zeigt dir die Konsole an, wie viele Adressen die Fixture(s), die Du patchen möchtest, belegen - und ob diese in den selektierten Bereich passen.

Auto Patch

Die Fixtures werden automatisch an der nächsten freien Adresse des gewählten Universums gepatcht. Sollte das gewählte Universum nicht mehr genügend ungenutzte DMX-Kanäle haben, werden die verbleibenden Geräte von Auto Patch automatisch auf das nächste DMX-Universum übertragen.

Auto Patch patcht jedoch immer alle ausgewählten Geräte in einem großen Block. Das heißt, wenn nicht genügend Platz vorhanden ist, um alle Geräte zwischen den anderen Geräten zu patchen, wird kein Gerät gepatcht.

11.2.5 Ändern des Geräte Typs

Um den Typ eines einzelnen oder mehrerer Geräte gleichzeitig zu ändern, wähle die Geräte aus, die Du ändern möchtest, und klicke im Patch-Bildschirm auf **Change Type**.

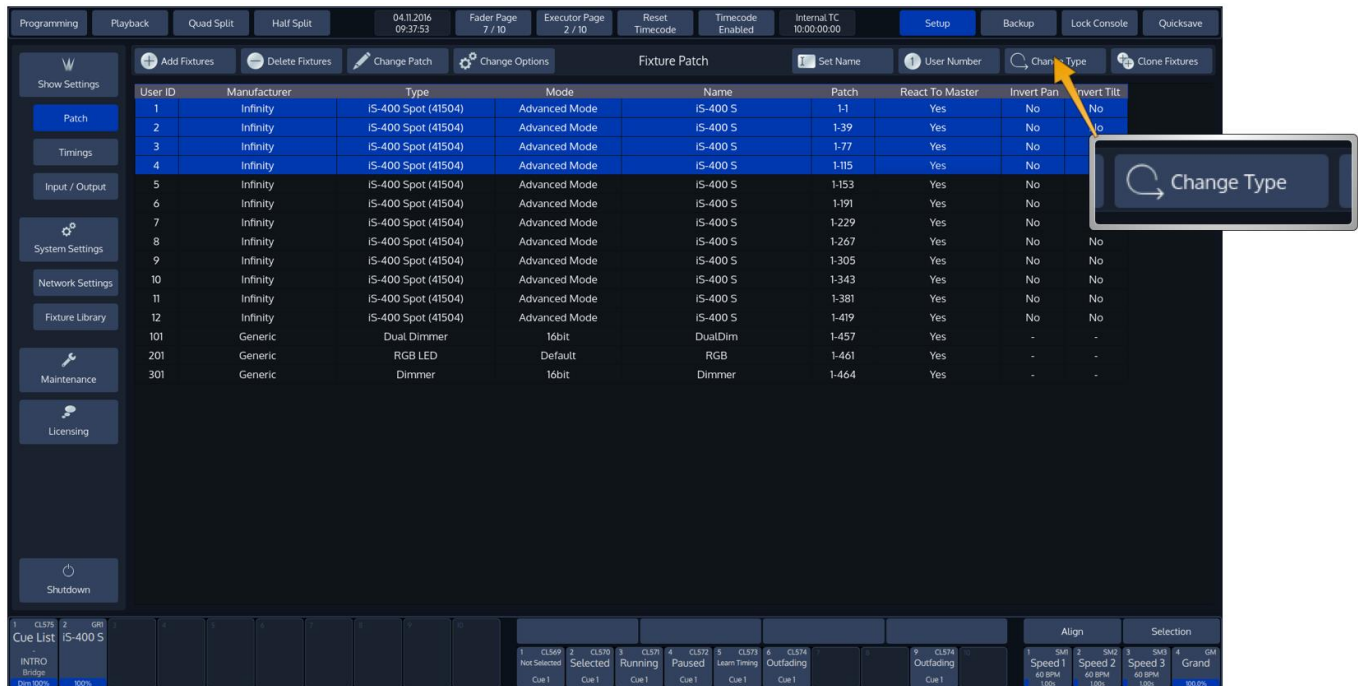


Abb. 73: Change Fixture Type Button

Es öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Du aufgefordert wirst, den neuen Gerätetyp aus der Show Library auszuwählen.

Wenn sich der gewünschte Gerätetyp noch nicht in der Show Library befindet, klicke auf die Schaltfläche **Add Library**. Die Vorgehensweise ist sehr ähnlich wie beim Hinzufügen eines neuen Gerätetyps zur Show.

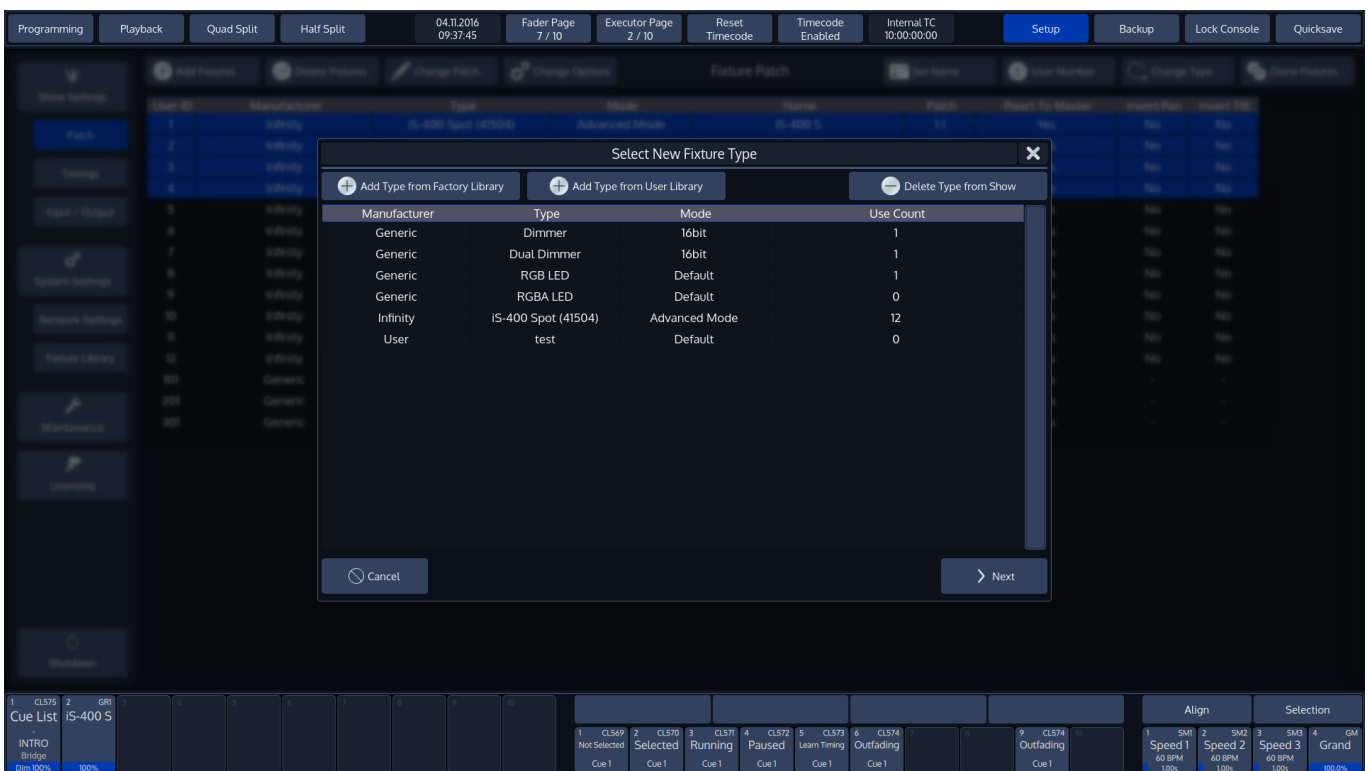


Abb. 74: Select New Fixture Type Dialog

Nachdem Du das Gerät aus der Showbibliothek ausgewählt hast, klicke auf **Next**. Die Konsole fragt nun nach einer Bestätigung für den Austausch des Geräts und zeigt eine kurze Zusammenfassung der durchzuführenden Änderungen an. Klicke auf **OK**, um fortzufahren.

Der Chimp wird nun seine Zauberkräfte einsetzen und die bestehende Programmierung auf den neuen Gerätetyp übertragen. Nach Abschluss dieses Vorgangs wirst du über die vorgenommenen Änderungen benachrichtigt.

Klicke auf **OK**, um mit dem Patch-Fenster fortzufahren und die Geräte zu patchen.

11.2.6 Klonen von Geräten

Manchmal ist es wünschenswert, einer Show weitere Geräte hinzuzufügen und die bestehende Programmierung bestimmter Geräte auf die neuen Geräte zu übertragen.

Öffne dazu das Setup-Menü und wähle das **Patch**-Widget aus dem Seitlichen Menü aus.

Wähle nun die Geräte aus, von denen Du die Informationen klonen möchtest. Du kannst die Geräte entweder aus der Liste oder über die Tastatur auswählen.

Auf dem externen Bildschirm kann man auch eine Fixture-Gruppe auswählen. Dabei wird wie gewohnt auch die Selektionsreihenfolge berücksichtigt.

Klicke auf **Clone Fixtures**. Ein Assistent, welcher dich durch den Prozess führt, wird geöffnet.

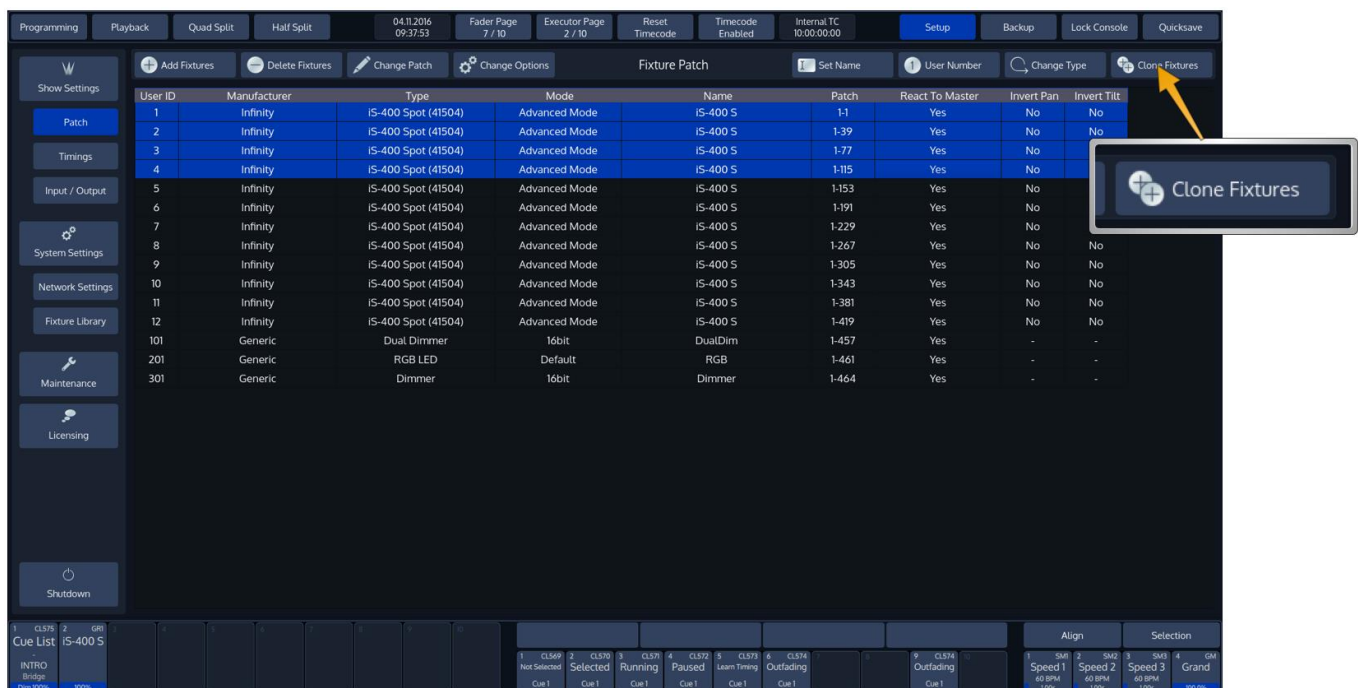


Abb. 75: Clone Fixtures Button

Die Konsole fragt nun nach der Anzahl der hinzuzufügenden Geräte und nach den Arten der Programmierung, die geklont werden sollen.

Denke daran, dass das Klonen von Cuelisten nur dann sinnvoll ist, wenn Du auch Presets klonst, da Cuelisten, die mit Presets programmiert werden, sonst unvorhersehbares Verhalten zeigen könnten.

Zusätzlich wird dir gezeigt, welche Geräte auf welche der neuen Geräte übertragen werden.

Klicke auf **Next**, wenn du fertig bist. Die Konsole fragt nach einer Bestätigung. Klicke auf **Ok**.

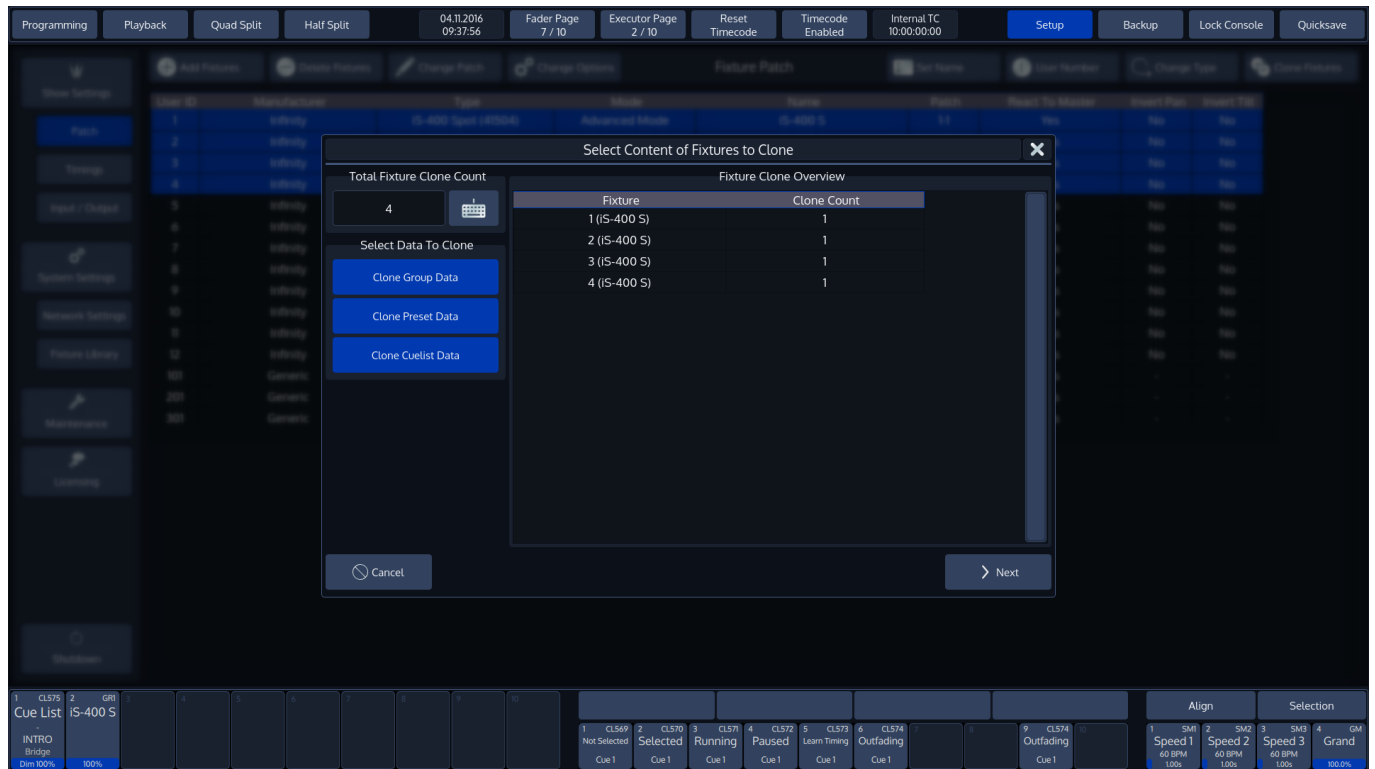


Abb. 76: Select Cloning Contents

Die Ergebnisse des Klonvorgangs werden angezeigt.

Die neuen Geräte sind noch nicht gepatcht und haben noch keine Zuweisung zu User IDs. Geräte ohne User IDs werden am Ende der Patchliste angezeigt.

Klicke auf **Patch Window**, um zum Patch-Fenster zu wechseln, um Patch- und User IDs zu vergeben.

11.2.7 Geräte Löschen

Wenn Du Geräte und deren Programmierung aus dem Showfile löschen möchtest, wechsele in das **Setup**-Menü.

Wähle die **Patch** Schaltfläche aus dem seitlichen Menü um in den Patch zu wechseln. Selektiere die Geräte, die du löschen möchtest mit Hilfe des Tastenfeldes oder über Geräte Gruppen.

Klicke auf **Delete Fixtures**.

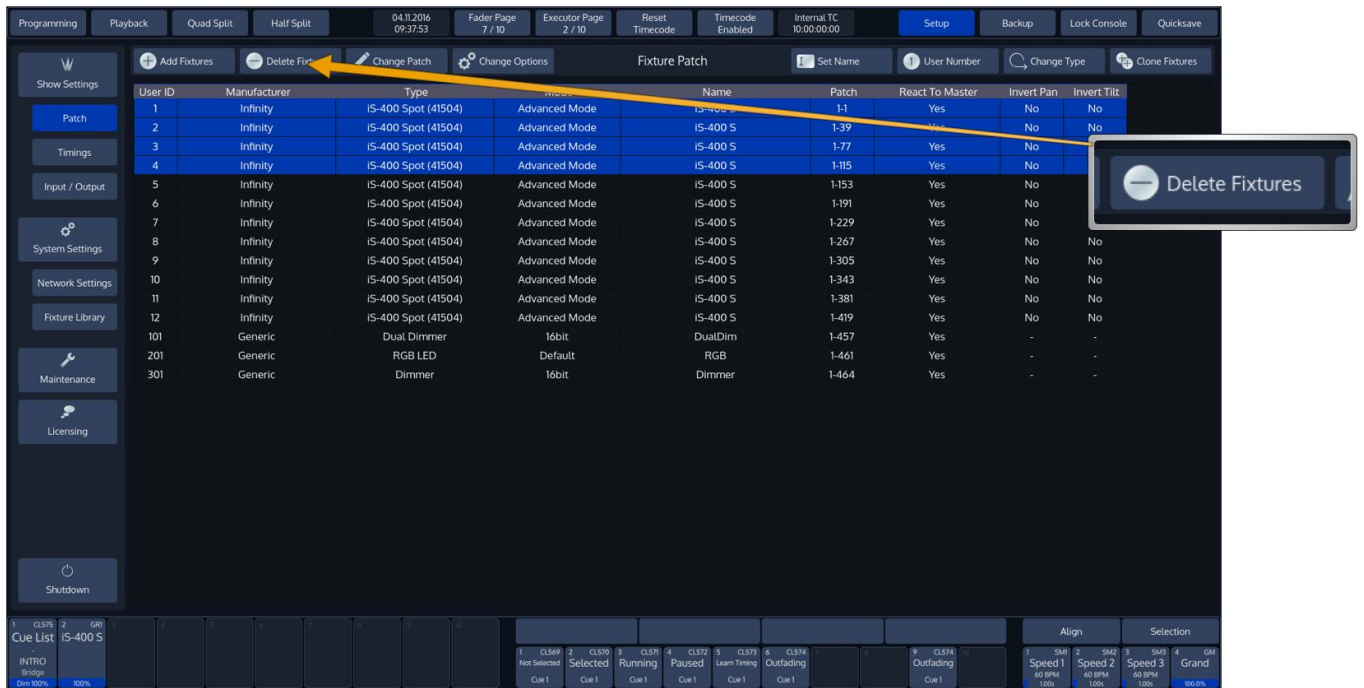


Abb. 77: Delete Fixtures Button

12 Standardzeiten und Speed Master Einstellungen

Die Standard-Timings und Speed Master-Einstellungen werden über den Setup-Bildschirm konfiguriert.

Öffne den Setup-Bildschirm, indem du auf den **Setup**-Button in der oberen Symbolleiste klickst und **Timings** aus dem Menü auf der linken Seite auswählst.

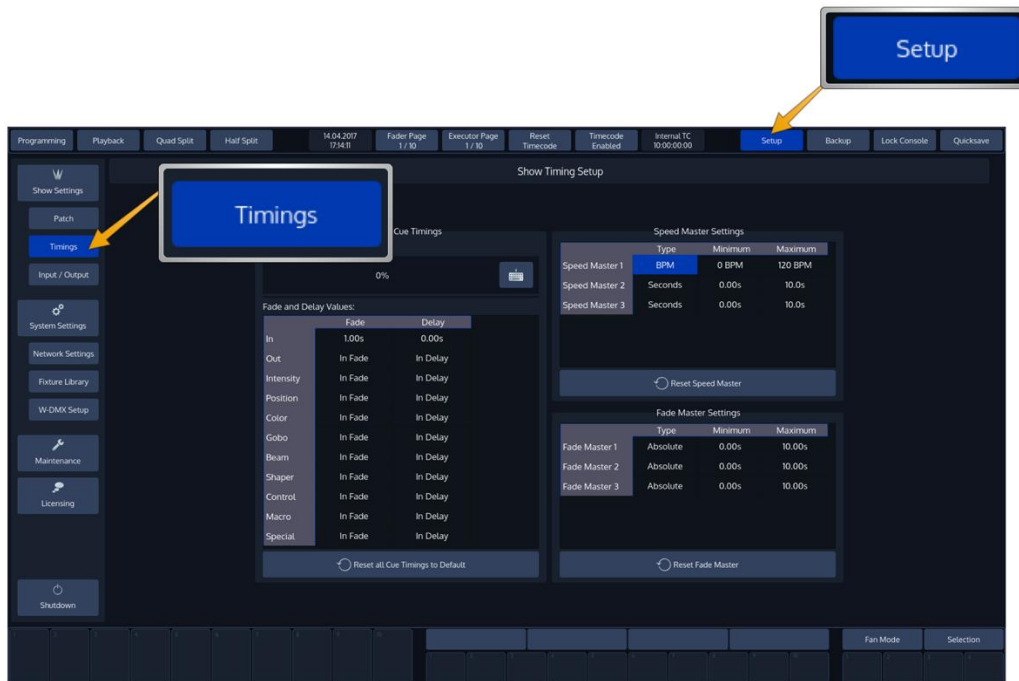


Abb. 78: Setup Menu – Timing Menü

12.1 Cue Zeiten

Die Cue Standard Zeiten können auf der linken Seite des Bildschirms geändert werden. Diese Zeitangaben werden für alle neuen Cues verwendet, die danach gespeichert werden.

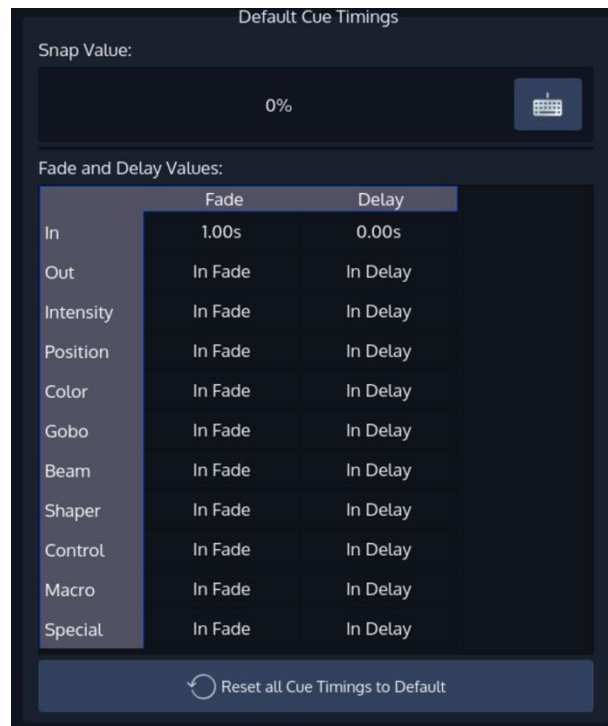


Abb. 79: Standard Cue Zeiten

Die Cue Default Timings werden als Teil des Showfiles gespeichert. Cue Default Timings können durch temporäre Timings überschrieben werden, die mit der Taste [Time] vor der Aufnahme eines Cue eingestellt werden können.

Diese temporären Programmer-Timings werden zurückgesetzt, wenn der Programmer gelöscht wird oder wenn die Cue-Timings für die Show bearbeitet werden.

Wenn Du eine Zelle auswählst und auf die Schaltfläche [Set] klickst oder auf eine Zelle zweifach klickst, öffnet sich ein Tastatordialog, in welchem Du jedes Timing konfigurieren kannst.

Der Default Snap Wert kann mit dem Keyboard Button in der rechten oberen Ecke bearbeitet werden.

12.2 Speed Master Einstellungen

Die Speed Master Einstellungen können auf der rechten Seite, im oberen Teil des Bildschirms, geändert werden.



Abb. 80: Speed Master Settings

Jeder Speed Master kann so konfiguriert werden, dass er entweder in Sekunden oder BPM zählt. Für jede Einstellung kann ein Minimal- und ein Maximalwert eingestellt werden.

Diese Minimum- und Maximum-Werte werden von Cuelisten / Chasern verwendet, die mit dem entsprechenden Speed Master als Min- und Max-Werte verknüpft sind.

Einstellungen und Timings können geändert werden, indem man eine Zelle auswählt und die [Set] Taste drückt oder indem man auf eine Zelle doppelklickt.

12.3 Fade Master Einstellungen

Die Fade Master Einstellungen können auf der rechten Seite, im oberen Teil des Bildschirms, geändert werden.



Abb. 81: Fade Master Settings

Jeder Fade Master kann so konfiguriert werden, dass er entweder ein absoluter oder relativer Fade Master ist. Für jede Einstellung kann ein Minimal- und ein Maximalwert eingestellt werden.

Diese Minimum- und Maximum-Werte werden von Cuelisten / Chasern verwendet, die mit dem entsprechenden Fade Master als Min- und Max-Werte verknüpft sind.

Einstellungen und Timings können geändert werden, indem man eine Zelle auswählt und die [Set] Taste drückt oder indem man auf eine Zelle doppelklickt.

13 Konfigurieren von Ein & Ausgängen

13.1 Einrichten der ArtNET Ausgabe

13.1.1 ArtNet Grundlagen

Was ist ArtNet

ArtNet ist ein Protokoll zur Übertragung des Lichtsteuerungsprotokolls DMX512 über Ethernet. Es verwendet UDP für die Datenübertragung. Das Protokoll wurde von Artistic Licence Engineering (UK) Ltd. entwickelt und kann kostenlos implementiert werden. Es wird typischerweise in ArtNet zu DMX-Konvertern, oft auch als "Node" bezeichnet, implementiert und von einem Lichtpult oder einer ähnlichen Software gespeist, die als Sender fungiert.

ArtNet-kompatible Produkte werden von Dutzenden von Firmen zur Verfügung gestellt, jedoch werden nicht alle ArtNet-zu-DMX-Konverter-Einheiten gemäß der ArtNet-Spezifikation gebaut.

IP Adressen

Gemäß der Spezifikation sollten die Geräte, die ArtNet ausgeben und akzeptieren, in einem Klasse A-Subnet (Subnet Mask 255.0.0.0) sein und IP-Adressen im Bereich 2.xxx.xxx.xxx oder 10.xxx.xxx.xxx verwenden.

Du kannst die IP-Adresse jedoch nach Belieben ändern. Die Konsole wird weiterhin ArtNet ausgeben, auch wenn sich die IP dramatisch von dem unterscheidet, was die ArtNet-Spezifikation vorschreibt.

Unterschiedliche Wege Universen zu "benennen"

Der ArtNet Standard ist sehr umfangreich, lässt aber leider eines offen: Die Art und Weise, wie verschiedene ArtNet Nodes ihre Universen repräsentieren. Hier ist das, was wir bisher auf der Straße gesehen haben:

Beschreibung	Beispiel (Universum 12)	Universe Representation
Dezimale null-basierte Werte, getrennt durch Subnet und Universum	0, 11	Subnet 0 - 15, Universe 0-15
Dezimale Werte, basierend auf 1, getrennt durch Subnetz und Universum	0, 12	Subnet 1 - 16, Universe 0-16
Hexadezimale Werte, getrennt durch Subnetz und Universum	0, B	Subnet 0 - F, Universe 0-F
Dezimal Null basierte Werte, nicht separiert	11	0 - 255
Dezimal Eins basierte Werte, nicht separiert	12	1 - 256
Hexadezimal, nicht getrennt	0B	00 – FF – or – 0x00 - 0xFF

Der Chimp stellt die Daten folgendermaßen dar:

A (0xBC)

Während A das Universum in einer dezimalen, nullbasierten Notation darstellt. B steht für das ArtNET Subnet, C für das Universum in Hexadezimal.

13.1.2 Aktivieren der DMX Ausgabe via Netzwerk

Um DMX Output über die Ethernet-Schnittstelle einzurichten, öffne den **Setup**-Bildschirm, gehe zur **Input Output**-Seite und wähle **DMX Output** aus den Registerkarten in der Mitte des Bildschirms.

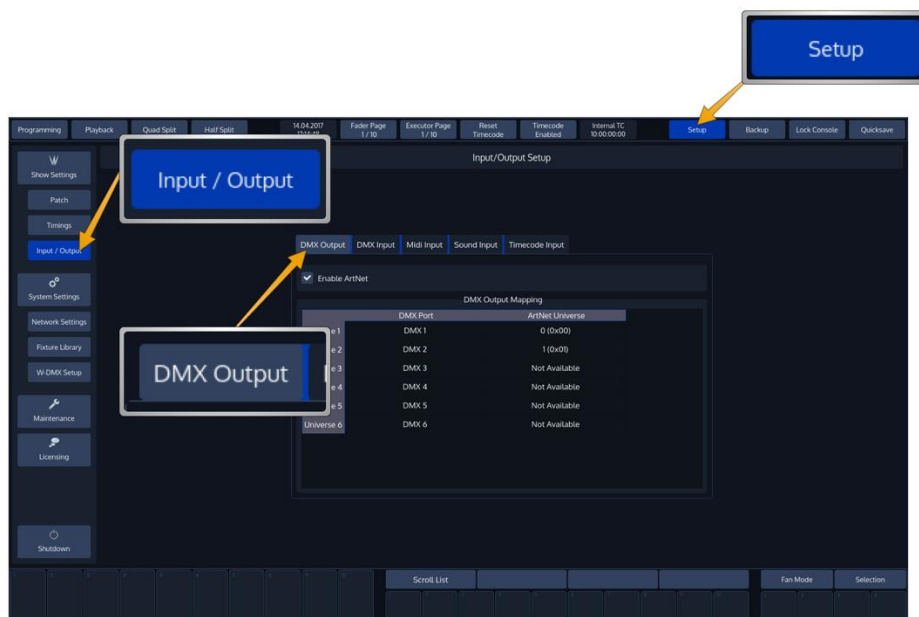


Abb. 82: Setup Input / Output

Alle DMX-Ausgabe Einstellungen sind im Showfile gespeichert.

13.1.3 Einrichten von ArtNet

Um die ArtNet-Ausgabe zu aktivieren, aktiviere das Kontrollkästchen **Enable ArtNet**. Um jedes Universum genauer zu konfigurieren, wähle es aus der Liste aus und drücke die [Set]-Taste. Es wird ein neuer Bildschirm angezeigt, der es erlaubt, die ArtNet-Ausgabe zu aktivieren oder zu deaktivieren, sowie das ArtNet-Universum für dieses Universum zu konfigurieren.

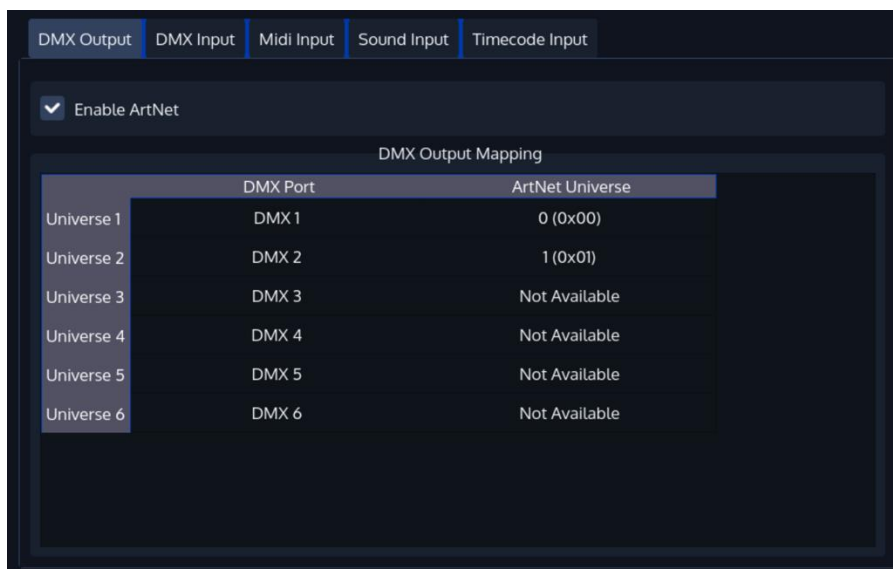


Abb. 83: DMX Output Mapping

Bitte beachte, dass entsprechend deines Konsolen Typs ein oder mehrere Universen für die Ausgabe nicht verfügbar sind.

13.2 DMX Eingang

Um den DMX Eingang einzurichten, öffne den **Setup**-Bildschirm, gehe zur **Input Output**-Seite und wähle **DMX Input** aus den Registerkarten in der Mitte des Bildschirms.

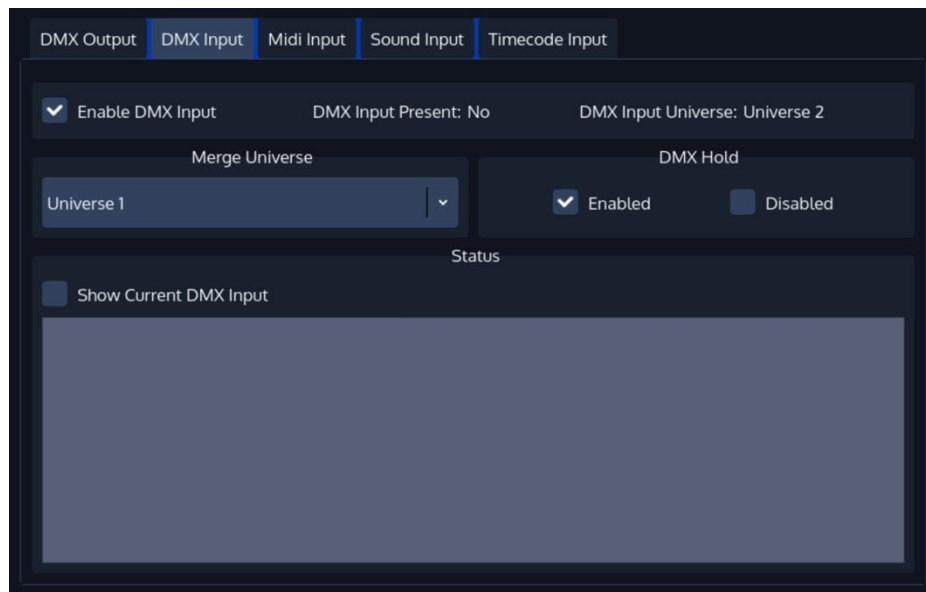


Abb. 84: DMX Input

Wenn Du den DMX-Eingang verwendest, wird das letzte verfügbare DMX-Universum auf der Konsole in der Richtung umgeschaltet und als DMX-Eingang verwendet.

Wenn der DMX-Eingang aktiviert ist, kannst Du ein Universum auswählen, in das die eingehenden DMX-Daten integriert werden sollen. Daten werden mit Highest Takes Precedence (der höchste Wert hat vorrang) zusammengeführt.

Außerdem kannst Du wählen, ob die Konsole bei Verlust des DMX-Signals die zuletzt empfangenen DMX-Werte halten soll oder ob der Eingang auf Nullwerte zurückgesetzt werden soll.

13.3 Midi Input

Um den MIDI Eingang einzurichten, öffne den **Setup**-Bildschirm, gehe zur **Input Output**-Seite und wähle **Midi Input** aus den Registerkarten in der Mitte des Bildschirms.

Aktiviere MIDI durch anhängen der **Enable Midi Input** Checkbox.

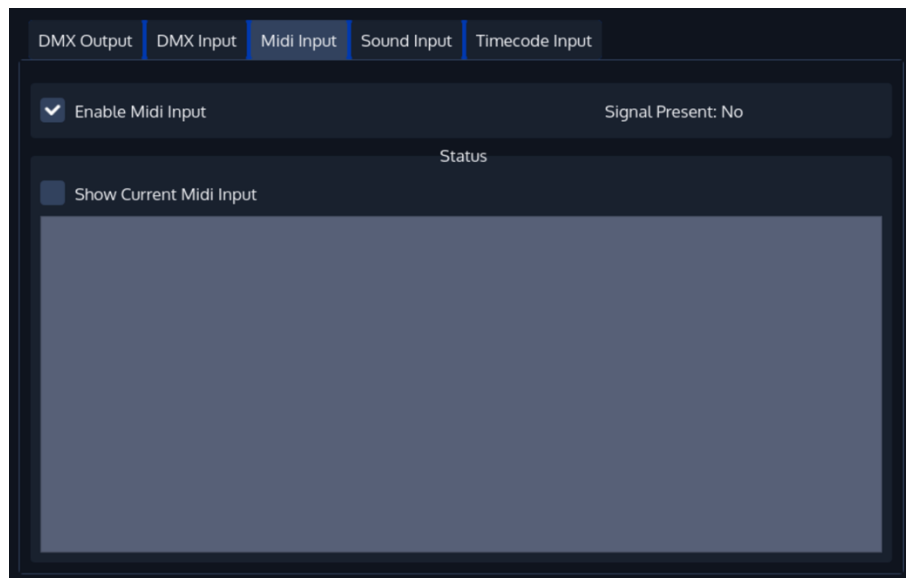


Abb. 85: Midi Input

13.3.1 Empfangene Werte anzeigen

Um das MIDI-Monitoring zu aktivieren, aktiviere das Kontrollkästchen **Show Current Midi Input**. Die Konsole zeigt nun empfangene MIDI-Signale an.

13.3.2 Midi Eingangs Mapping

Der MIDI Eingang ist folgendermaßen auf Funktionen der Konsole gemapped:

Midi Note On/Off 0-59: Executor Seite 1-6 mit je 10 Executoren

Midi Note On/Off 60-91: Virtueller Executor 1-32

Midi Note On/Off 100-102: Master Speed Tapsync 1-3

Midi Note On/Off 103-105: Master Fade Tapsync 1-3

13.4 Sound Eingang

Um den Sound Eingang einzurichten, öffne den **Setup**-Bildschirm, gehe zur **Input Output**-Seite und wähle **Sound Input** aus den Registerkarten in der Mitte des Bildschirms.

Der Chimp verfügt über 6 unabhängig voneinander konfigurierbare Sound-Trigger.

Jeder Trigger kann einen eingestellten Frequenzbereich, einen hohen und einen niedrigen Schwellwert haben.

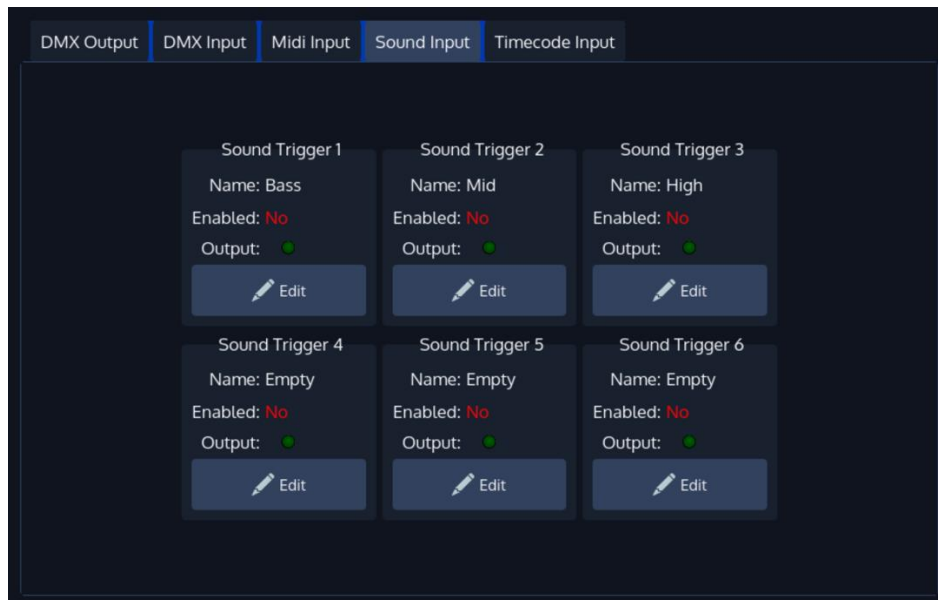


Abb. 86: Sound Input Settings

Um einen der Trigger zu konfigurieren, drücke den **Edit**-Button, der sich in der Gruppenbox für den entsprechenden Trigger befindet. Daraufhin wird der Bildschirm "Edit Sound Trigger" geöffnet, welcher einen Grafik-Analysator für das eingehende Audiosignal anzeigt.

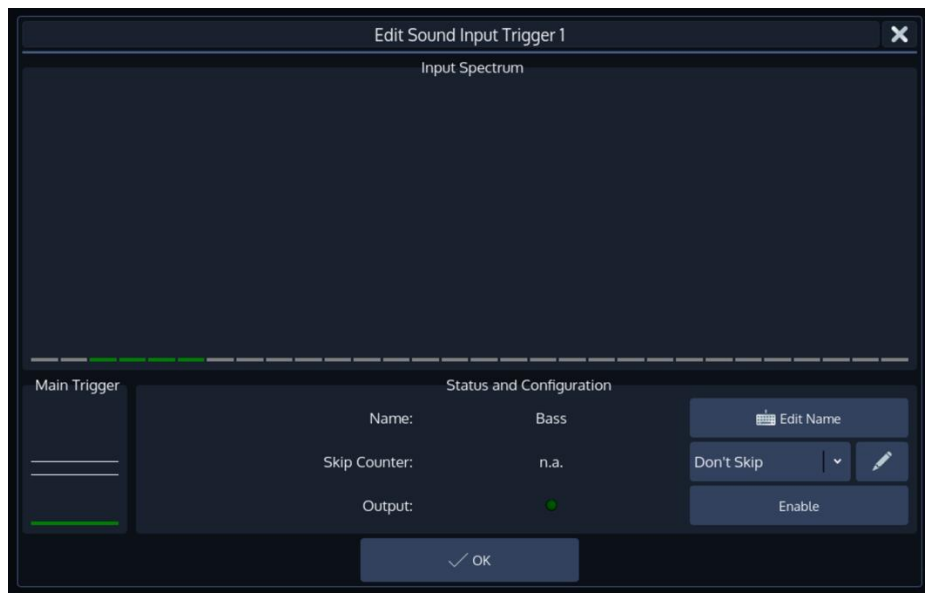


Abb. 87: Edit Sound Trigger

Um diesen Trigger verwenden zu können, musst du ihn aktivieren, indem du den **Enable**-Button anwählst.

Zusätzlich kannst du mit einem Klick auf **Edit Name** einen Namen für diesen Trigger setzen, um ihn später wieder erkennen zu können.

Der **Skip-Counter** lässt diesen Trigger Beats überspringen, man kann ihn z.B. so konfigurieren, dass er erst nach jedem zweiten oder vierten Schlag ausgelöst wird.

Darüber hinaus werden die Encoder zur Festlegung des Frequenzbereichs des Triggers sowie der Pegelgrenzwerte verwendet:

- **Min.Frequency:** Dies ist die untere Grenze des Frequenzbereichs, auf den dieser Trigger hört.
- **Max.Frequency:** Dies ist die obere Grenze des Frequenzbereichs, für den dieser Trigger aktiv ist.
- **Low Threshold:** Dies ist der Wert, unter den der kombinierte Schallpegel nach dem Triggerauslöser fallen muss, bevor dieser wieder auslöst.
- **High Threshold:** Dies ist der Wert, den der kombinierte Schallpegel erreichen muss, damit der Trigger auf Audio reagiert.

13.5 Timecode Eingang

Um den Timecode Eingang einzurichten, öffne den **Setup**-Bildschirm, gehe zur **Input Output**-Seite und wähle **Timecode Input** aus den Registerkarten in der Mitte des Bildschirms.

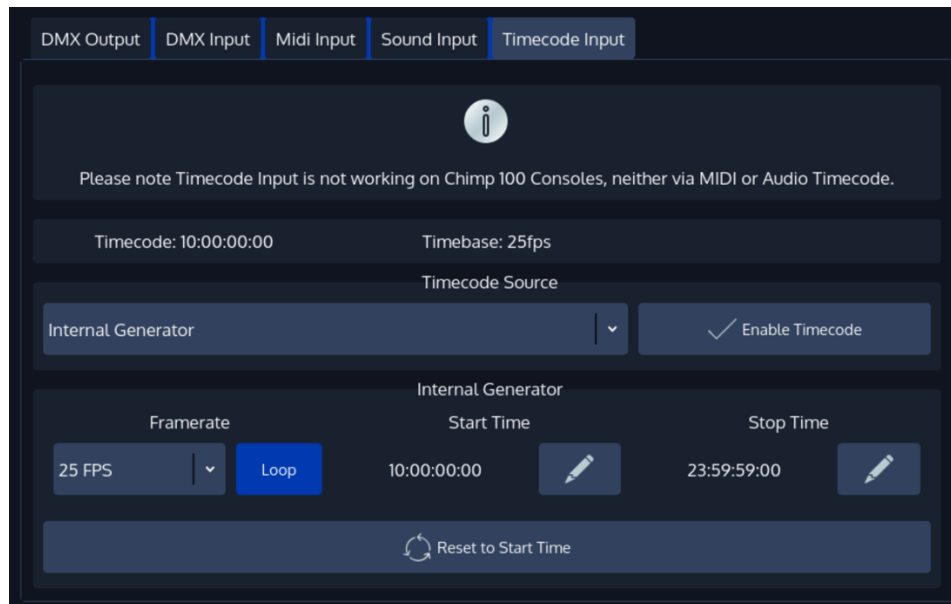


Abb. 88: Timecode Input

13.5.1 Timecode Konfiguration

Interner Timecode

Wenn Du den internen Timecode verwenden möchtest, setze die **Timecode Source** auf **Internal Generator**. Du kannst nun die **Framerate** und die **Start-** und **Stoppzeit** des internen Timecodes festlegen. Die Stoppzeit wird verwendet, um den Timecode entweder zu stoppen, sobald er die eingestellte Zeit erreicht, oder um den Timecode zu wiederholen (falls der **Loop** button aktiviert ist).

Das Wiederholen des Timecodes bewirkt, dass der Timecode bei Erreichen der Endzeit wieder zur Startzeit zurückspringt.

Der generierte Timecode wird über den MIDI-Ausgang ausgegeben.

Um den Timecode-Generator zu starten, klicke auf **Enable Timecode**. Um ihn zu deaktivieren, klicke erneut auf die Schaltfläche.

Externe Timecode Quelle

Um eine externe Quelle zum Triggern der Chimp-Konsole zu verwenden, schließe die Timecode-Quelle an die Konsole an - entweder über den **SMPTE**-Anschluss (Linear Timecode) auf der Rückseite oder über den **MIDI**-Eingang für MIDI-Timecode. Navigiere anschließend zum Fenster Timecode Input Configuration im Input Output Menü im Setup und wähle die entsprechende Quelle aus dem Dropdown-Menü **Timecode Source**.

Bitte beachte, dass die Konsole die Framerate des eingehenden Signals automatisch erkennt, so dass keine weitere Konfiguration erforderlich ist. Jeder empfangene Timecode wird über den MIDI-Ausgang ausgegeben. Das heißt, die Konsole wandelt SMPTE-Timecode in MIDI-Timecode um.

In der Konsole wird immer der Timecode mitgehört, allerdings werden Cues nur dann ausgelöst, wenn der Timecode aktiviert ist. Um den Timecode zu aktivieren, klicke auf die **Enable Timecode** Schaltfläche im Timecode Input Configuration Menü oder in der oberen Menüleiste des Chimps.

13.5.2 Verwenden von Timecode

Die definierte Timecode-Quelle kann Cues in Cue-Listen auslösen, wenn ihr Cue-Trigger auf Timecode eingestellt ist.

13.5.3 Enabling / Disabling and Resetting the Timecode from the Top Toolbar

Die obere Symbolleiste verfügt über mehrere Schaltflächen, mit denen Du den Timecode-Eingang aktivieren oder deaktivieren, den internen Generator zurücksetzen und den Status des eingehenden Timecode-Signals anzeigen kannst.

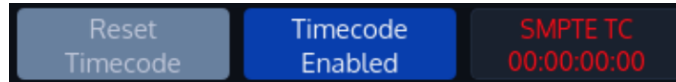


Abb. 89: Timecode Buttons in Top Menu Bar

14 Arbeiten mit Geräten

14.1 Geräte Auswählen

Um mit dem Verändern von Werten oder der Programmierung beginnen zu können, musst du zuerst die Leuchten auswählen, mit denen du arbeiten möchtest. Es gibt vier verschiedene Möglichkeiten, wie Geräte auszuwählen.

14.1.1 Selektionsreihenfolge

Die Reihenfolge, in der Du die Geräte auswählst, bestimmt, wie die Unterselektion und das Auffächern auf diese angewendet werden. Wenn Du z.B. einen gefächerten Wert oder eine ungerade (Odd) Unterselektion auf diese anwendest, nachdem Du die Geräte 1 bis 5 ausgewählt hast, wird dies anders aussehen, als wenn Du die Geräte 1 + 3 + 2 + 2 + 5 + 4 ausgewählt hast.

Die Auswahl-Reihenfolge spielt bei der Programmierung eine Rolle und wird als Teil von Gruppen aufgezeichnet, nicht aber in Presets oder Cues.

14.1.2 Geräte mit dem Nummernblock auswählen

Um Geräte auf dem Nummernblock auszuwählen, gib einfach die User ID ein, die du zuvor während des "Add Fixtures" -Prozesses definiert hast. Du kannst die Tasten [Thru], [+] und [-] verwenden, um Ihre Auswahl zu erweitern.

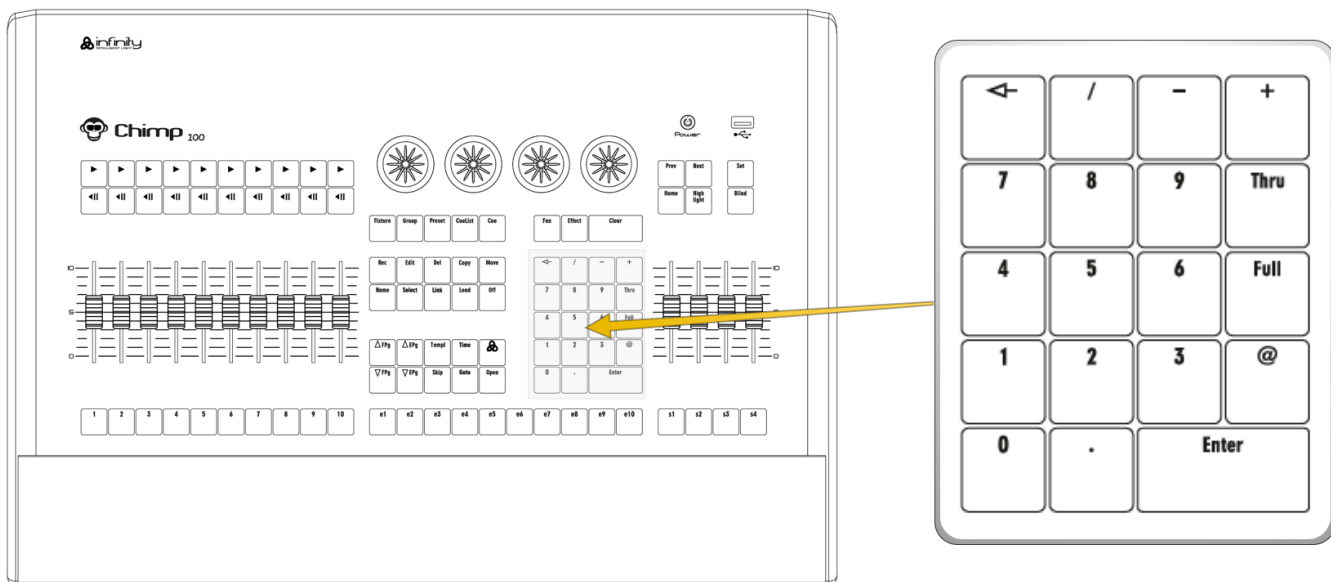


Abb. 90: Nummernblock

Hier einige Beispiele:

[1] [Thru] [Enter] Wählt alle Geräte ab User ID 1 aus, bis ein anderer Geräte-Typ beginnt oder eine Lücke im Numerierungsschema erkannt wird.

[1] [+] [2] [Enter] selektiert Gerät 1 und 2

[1] [Thru] [10] [Enter] selektiert die Geräte mit den User IDs 1 bis 10

[1] [Thru] [10] [-] [3] [Enter] selektiert die Geräte 1 to 10 ohne Gerät 3

Um die Selektion zu löschen, tippe [0] [ENTER] auf dem Keypad.

Das Tastenfeld verfügt auch über spezielle Funktionen für die erweiterte Unterauswahl, welche auf die aktuelle Auswahl angewendet wird.

14.1.3 An und Abwählen von Geräten mit dem "Fixture Pool" Widget

Öffne ein Fixture Split Widget, indem Du in einem der Split Widget Seitenmenüs auf die Schaltfläche **Fixtures** klickst.

Du kannst Geräte nun durch einfaches Anklicken an- oder abwählen.



Abb. 91: Fixture Pool

14.1.4 An und Abwählen von Geräten mit dem "Group Pool" Split Widget

Öffne ein Group Split Widget, indem Du in einem der Split Widget Seitenmenüs auf die Schaltfläche **Groups** klickst.



Abb. 92: Group Pool

Du kannst nun Gruppen durch klicken auf diese an- oder abwählen.

Eine andere Möglichkeit, Gruppen an oder abzuwählen, wird mit dem Nummernblock zur Verfügung gestellt, zum Beispiel: [Group] [1] [Enter].

14.1.5 Auswählen von Geräten mit der "Selection" –toolbar

Klicke in der unteren Werkzeugleiste auf den Button **Selection**.

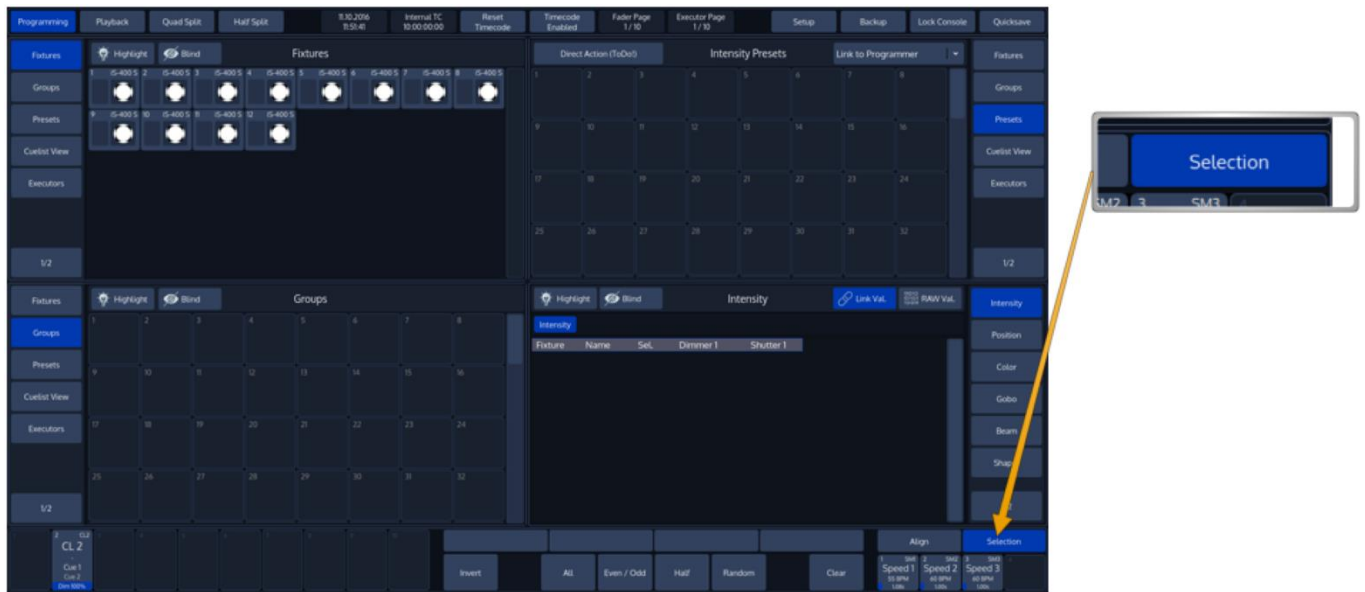


Abb. 93: Selection Button

Die **Selection**-Toolbar wird nun eingeblendet.

Wenn Du bereits Geräte ausgewählt hast, kannst Du damit die aktuelle Fixture-Auswahl weiter verändern (siehe "Fixture Sub-Selection" weiter unten für Details).

Wenn Du keine Geräte ausgewählt hast, werden die Auswahlmöglichkeiten auf alle Geräte angewendet.

14.1.6 Abwählen aller selektierten Geräte

Um die Selektion zu löschen, tippe einfach [0] [ENTER] auf dem Keypad.

Du kannst die Geräteauswahl auch löschen, indem du die **Clear** Taste auf der Fixture Selection Toolbar klickst.

14.1.7 Fixture Sub-Selection mit Hilfe der Selection Toolbar

Fixture Sub-Selection bietet zusätzliche Funktionen für die Fixture-Auswahl basierend auf der aktuellen Geräteauswahl.

Das bedeutet, dass alle Sub-Selection-Funktionen auf die aktuelle Fixture-Auswahl angewendet werden.

Wenn keine Fixtures ausgewählt sind, wird die Fixture Sub-Selection stattdessen auf alle Fixtures angewendet. Wenn man eine der Unterselektionsfunktionen auswählt, merkt sich die Konsole die vollständige Auswahl, die man über die Tastatur vorgenommen hat, und wendet alle Unterselektionsfunktionen auf diesen "Unterselektionsspeicher" an.

Die meisten Unterselektionsfunktionen sind über die Selection Toolbar leicht zugänglich. Um die Werkzeugleiste für die Auswahl zu öffnen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Selection** in der unteren Menüleiste.

Ein erneuter Klick auf Selection schließt die Selection-Toolbar.

Einige Unterauswahlfunktionen können jedoch direkt über die Tasten auf der Konsole oder der Tastatur aufgerufen werden.

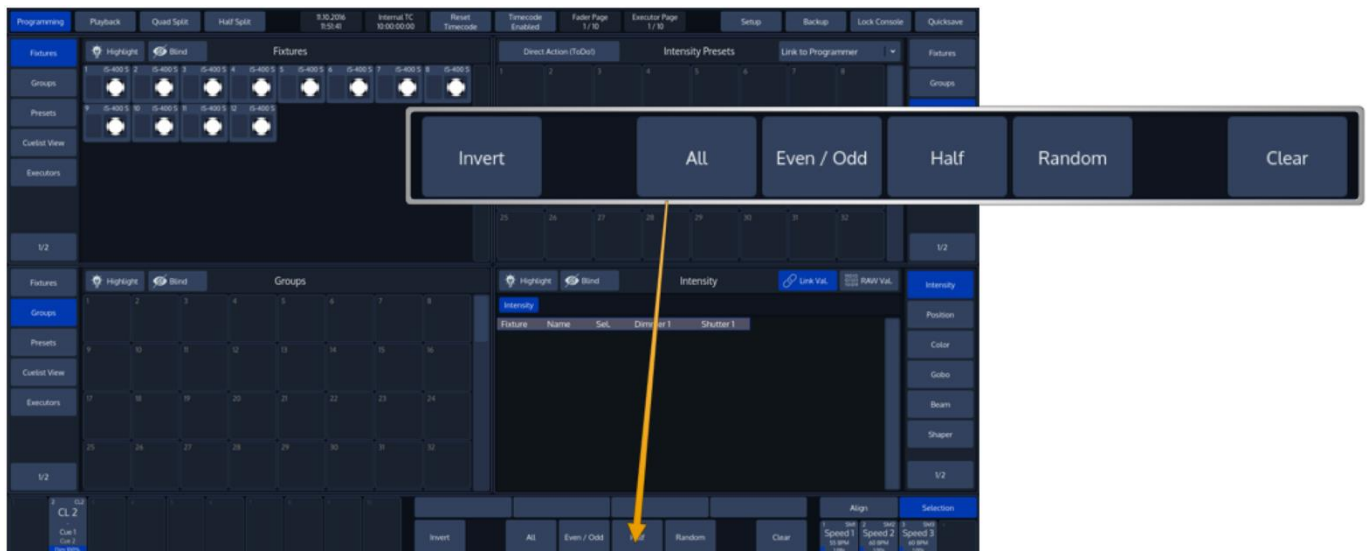


Abb. 94: Selection Toolbar

Invert Selection (Invertieren der Selektion)

Wenn du auf Invert Selection klickst, wird die aktuelle Selektion umgekehrt. Invertieren bezieht sich entweder auf den vorherigen Selektionsumfang oder, wenn vor der Verwendung eines der Subselect-Features keine Fixtures ausgewählt wurden, auf alle im Showfile enthaltenen Fixtures.

Zum Beispiel:

1. Selektiere die Geräte 1 bis 10.
2. Klicke auf die Schaltfläche **Random** in der Selection Toolbar. Die Konsole wählt nun zufällige Fixtures aus der "gespeicherten" Fixture-Auswahl aus.
3. Drücke den **Invert** button, um die Auswahl umzukehren.

All Fixtures (Alle Geräte)

Wurde bisher noch keine "Sub Selection" durchgeführt, so werden alle im Showfile enthaltenen Fixtures selektiert.

Wenn Du zuvor einige Fixtures ausgewählt und diese Auswahl mit einem der verfügbaren Subselektionsmodi (wie Even Odd, Half, etc.) geändert hast, kommst Du zurück zu Deiner vollständigen Selektion.

Zum Beispiel:

1. Selektiere die Geräte 1 bis 10.
2. Klicke auf die Schaltfläche **Even Odd** in der Selection Toolbar. Die Konsole wählt nun alle geraden Geräte aus der zuvor getroffenen Auswahl aus.
3. Drücke die **All** Taste in der Selection Toolbar. Die Konsole wird nun die Ursprüngliche Geräte Selektion wiederherstellen.

Even / Odd (Gerade / Ungerade)

Wenn noch keine Auswahl getroffen wurde, wählt **Even / Odd** beim ersten Drücken der Taste alle gerade nummerierten Geräte aus, die im Showfile enthalten sind.

Der zweite Druck auf die **Even / Odd**-Taste wählt die ungerade nummerierten Geräte aus.

Wenn du zuvor eine Auswahl mit einer der Auswahlmethoden getroffen hast, wird **Even Odd** stattdessen auf die ausgewählten Fixtures angewendet.

Der erste Druck auf die Taste wählt alle geraden, der zweite Druck alle ungeraden Scheinwerfer.

Beispiel:

1. Selektiere die Geräte 1 bis 10.
2. Klicke auf die Schaltfläche **Even / Odd** in der Selection Toolbar.
3. Um alle ungeraden Geräte aus der ursprünglichen Selektion auszuwählen, drücke erneut auf **Even / Odd**.

Half (Hälfte)

Wenn vorher noch keine Auswahl getroffen wurde, wählt **Half** beim ersten Drücken der Taste die erste Hälfte der im Showfile enthaltenen Geräte aus.

Der zweite Druck auf den **Half**-Button wählt die andere Hälfte aller im Showfile enthaltenen Geräte aus.

Wenn Du zuvor eine Auswahl mit einer der Auswahlmethoden getroffen hast, wird die Funktion stattdessen auf die ausgewählten Fixtures angewendet. Der erste Druck auf die Taste wählt die erste, der zweite Druck auf die zweite Hälfte der Leuchten aus.

Zum Beispiel:

1. Selektiere die Geräte 1 bis 10.
1. Drücke die **Half**-Taste in der Selection Toolbar. Die Konsole wählt nun die erste Hälfte der Geräte aus der zuvor getroffenen Auswahl aus.
2. Um die zweite Hälfte des Auswahlsetzes (die "gespeicherte" Geräteauswahl) zu wählen, drücke nochmals die **Half**-Taste.

Random (Zufällige Auswahl)

Wenn noch keine Auswahl getroffen wurde, wird **Random** eine zufällige Auswahl aus allen in der Showdatei enthaltenen Geräten treffen. Wenn Du zuvor eine Auswahl mit einer der Auswahlmethoden getroffen hast, wird Random stattdessen auf die ausgewählten Fixtures angewendet.

Jedes drücken auf die **Random** Taste erzeugt eine neue zufällige Selektion.

Zum Beispiel:

1. Selektiere die Geräte 1 bis 10. Select Fixture 1 thru 10.
2. Drücke die **Random** Taste. Die Konsole wählt zufällig Geräte an Hand deines Selektionssets aus.

Clear (Löschen der Geräte Selektion)

Klicken auf den **Clear** button in der Selection Toolbar deselektiert alle selektierten Geräte und löscht den Subselektionsspeicher.

14.1.8 Schritt für Schritt durch die einzelnen Geräte mit Last & Next Fixture

Manchmal ist es wünschenswert, die Leuchten einzeln nacheinander zu selektieren, insbesondere in Kombination mit der Highlight-Funktion, um schnell und einfach eine große Anzahl von Leuchten in Serie fokussieren zu können.

Dies kann durch drücken der [Last] oder [Next] Tasten erreicht werden.

Wiederholtes drücken von [Last] oder [Next] springt schrittweise rück- oder vorwärts durch die aktuelle Selektion. Die Reihenfolge wird auch hier von der Selektionsreihenfolge beeinflusst.

[Infinity] [+] [Last / Next] bringt Dich zu deiner ursprünglichen Selektion zurück.

14.1.9 Selektieren von Gerät X aus Y.

Die Konsole bietet eine eingebaute modulo Subselektions Funktion welche jedes Xste aus Y Geräten selektiert.

Die Syntax ist einfach: Wir nutzen [/] als Trenner – beziehungsweise als "von" im Befehl.

Im folgenden Beispiel selektieren wir jedes erste von drei Geräten:

1. Wähle Gerät 1 bis 12 aus.
2. Tippe [1] [/] [3] [Enter] auf dem Nummernblock.
3. Um nun jedes zweite Gerät von dreien zu selektieren, tippe [2] [/] [3] [Enter]
4. Um jedes dritte von drei Geräten zu selektieren, tippe [3] [/] [3] [Enter]

Beachte, dass du die Modulo funktion auch mit anderen Nummernblock Funktionen kombinieren kannst:

1. Selektiere Geräte 1 bis 12.
2. Tippe [1] [+] [2] [/] [3] [Enter] auf dem Keypad. Dies wäre Übersetzt: Selektiere das erste und das zweite Gerät von dreien.

Oder:

1. Selektiere Geräte 1 bis 12.
2. Tippe [1] [thru] [3] [+] [5] [/] [5] [Enter] auf dem Keypad. Dies wäre Übersetzt: Selektiere jedes erste bis dritte und das fünfte Gerät von fünf.

14.2 Benennen von Geräten

Du kannst zwischen verschiedenen Möglichkeiten wählen, wenn du deine Geräte umbenennen möchtest, um sie innerhalb des Fixture Pools, des Programmers und der Konfigurations-Dialoge besser identifizierbar zu machen:

14.2.1 Zeigen von Namen im Fixture Pool

Öffne ein Fixtures Split Widget.

Drücke die Taste [Name]. In der Commandline steht jetzt *Name*. Klicke jetzt einfach auf das entsprechende Gerät im Fixture Pool.

14.2.2 Zeigen von Namen mit der Command Line

Du kannst Geräte ebenfalls durch tippen von [Name], gefolgt von der Geräteselektion umbenennen: [Fixture] [1] [Thru] [12] [Enter].

Das On-Screen Keyboard wird nun angezeigt.

14.2.3 Using Fixture Groups

Ein anderer Ansatz wäre es, eine Gruppe zu verwenden, um alle Leuchten in der Gruppe umzubenennen. Öffne dazu ein Group Split Widget.

Drücke die [Edit] Taste.

Wähle nun die Gruppe, welche die zu benennenden Geräte enthält, durch Anklicken aus. Daraufhin wird der "Edit Group" Dialog geöffnet.

Markiere den Button **Smart Name**.

Eine Bildschirmtastatur, die sowohl die Gruppe als auch alle Geräte in der Gruppe umbenennt, wird angezeigt.

14.2.4 Mit Hilfe des Edit Fixture Fensters

Du kannst ebenfalls das "Edit Fixture" –Fenster verwenden, welches weiter unten genauer erklärt wird.

14.3 Edit Fixture Fenster

Das "Edit Fixture"-Fenster kann als schnelle Möglichkeit zum Lesen von DMX Universe / Adresse, Fixture-Typ und zum Setzen von Optionen wie z.B. Pan / Tilt invertierung, User-Nummer oder zum ändern des Fixture-Namens verwendet werden.

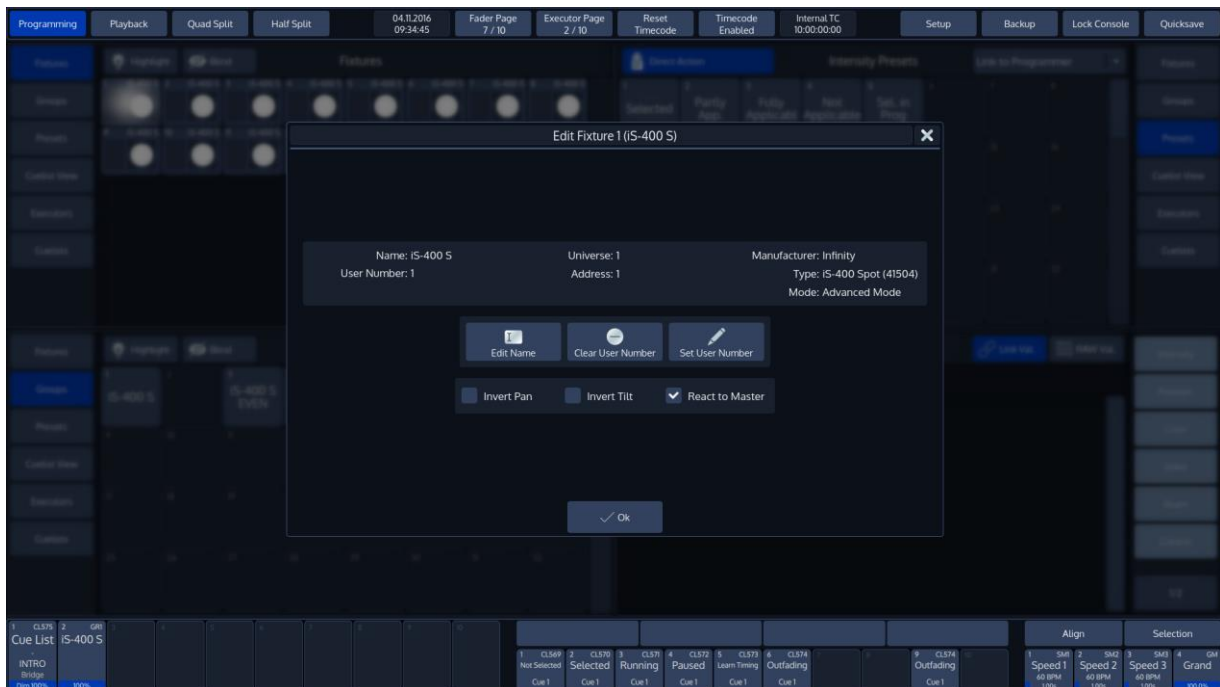


Abb. 95: Edit Fixture Window

Um das Fenster "Edit Fixture" zu öffnen, drücke die [Edit] -Taste, gefolgt von der User-ID des Gerätes, das du bearbeiten möchtest, z.B. [1]. Beende den Befehl durch drücken der [Enter]-Taste.

Alternativ kann man auch das Fixture Split Widget verwenden, um das Gerät auszuwählen:

Öffne ein Fixture Split Widget. Drücke die Taste [Edit] und wähle das Fixture, das du bearbeiten möchtest, aus dem angezeigten Fixture Split Widget aus.

Edit Name

Klicken auf **Edit Name** öffnet ein On-Screen Keyboard um dieses Gerät umzubenennen.

Clear User Number

Klicken auf **Clear User Number** löscht die User Nummer des Gerätes. Beachte, dass du das Gerät danach nur noch im Patch selektieren kannst.

Set User Number

Der **Set User Number** button öffnet ein Fenster, mit welchem du die User-Nummer des Gerätes ändern kannst.

Invert Pan

Die **Invert Pan** Checkbox kann genutzt werden, um die Richtung des Pan Attributes umzukehren.

Invert Tilt

Die **Invert Tilt** Checkbox kann genutzt werden, um die Richtung des Tilt Attributes umzukehren.

React to Master

React to Master definiert, ob dieses Gerät auf den Grand Master Fader reagiert.

15 Working with Groups

15.1 Speichern von Gruppen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Gruppen zu speichern. Du kannst entweder den visuellen Ansatz verwenden, bei welchem Du einfach auf das Element klickst. Oder den Befehlszeilenansatz, bei welchem Du den Befehl manuell eingibst.

15.1.1 Speichern einer Gruppe mit dem "Group Pool"

Sobald Du eine Auswahl getroffen hast, die Du als Gruppe speichern möchtest, drücke die [Rec] -Taste, die sich im Programmierbereich des Frontpanels befindet, und wähle ein leeres Element aus einem Group Split Widget aus.

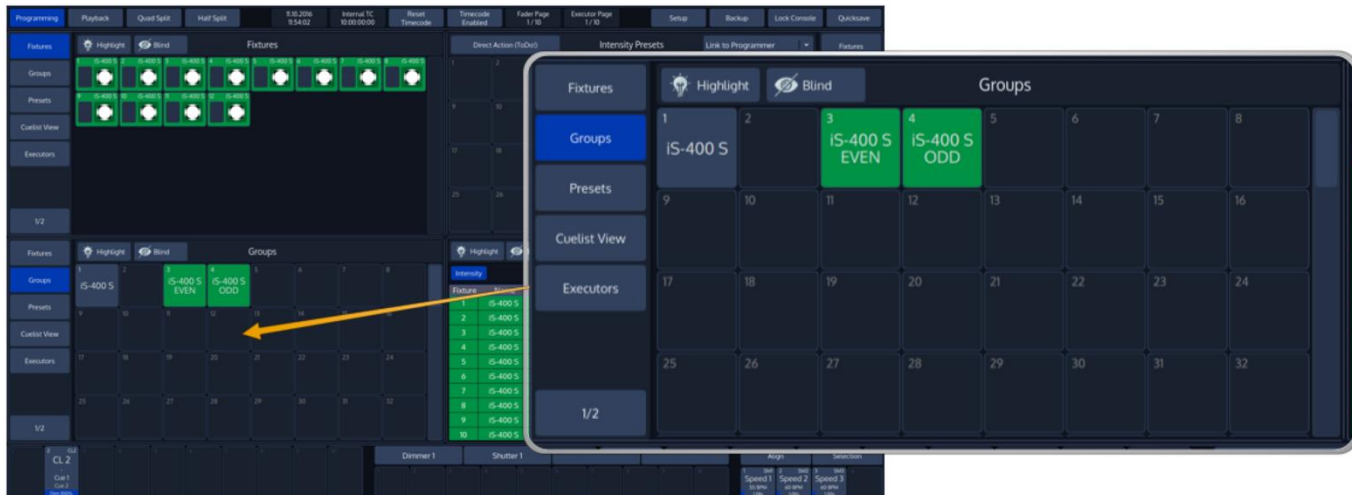


Abb. 96: Group Pool

15.1.2 Speichern einer Gruppe mit der Befehlszeile

Sobald Du einige Geräte ausgewählt hast, drücke die [Rec] -Taste gefolgt von der [Group] -Taste. Jetzt gibst Du einfach die Nummer des Speicherplatzes ein, der für die Gruppe verwendet werden soll: [1] gefolgt von [Enter].

Zum Beispiel:

[Rec] [Group] [1] [Enter]

Die **Record Toolbar** enthält eine Schaltfläche mit dem Titel **Name It!** - Wenn diese Schaltfläche aktiv ist, frägt die Konsole automatisch nach einem Namen nach dem Speichern des Objektes.

Wenn Du dich dazu entscheidest, diese Funktion auszuschalten, kannst Du ein Element beschriften, indem Du die Taste [Name] auf der Frontplatte der Konsole drückst. Die Kommandozeile zeigt dann "Name". Wähle nun das Objekt aus, dass Du beschriften möchtest.

15.2 Geräte zu Gruppen hinzufügen

Manchmal kann es notwendig sein, einer Gruppe, die bereits existiert, einige Fixtures hinzuzufügen. Wähle hierzu zunächst die Leuchten aus, die du zu einer bestehenden Gruppe hinzufügen möchtest.

15.2.1 Geräte mit dem Group Split Widget zu Gruppen hinzufügen

Öffne ein Group-Splitwidget, indem Du in einem der Seitenmenüs auf die Schaltfläche **Groups** klickst.

Drücke die [Rec] Taste auf dem Frontpanel der Konsole.

Wähle **Merge** aus der Record Toolbar aus.

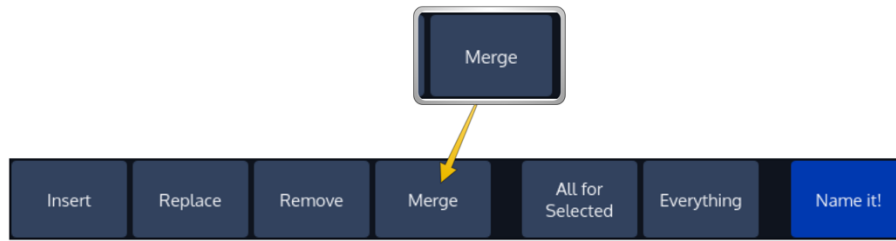


Abb. 97: Record Toolbar - Merge

Wähle nun die Gruppe aus, in welche Du die aktuelle Selektion hinzufügen möchtest.

Wenn Du keine Option aus der Record-Toolbar ausgewählt hast, öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Du gefragt wirst, was Du tun möchtest. Klicke auf **Merge**.

15.2.2 Geräte mit dem Commandline Interface zu Gruppen hinzufügen

Drücke die [Rec] Taste, gefolgt von der [Group] Taste.

Wähle **Merge** aus der Record Toolbar aus.

Jetzt gibst Du einfach die Nummer des Speicherplatzes der Gruppe, in die Du Geräte einfügen möchtest ein. Zum Beispiel: [1] gefolgt von [Enter].

[Rec] [Group] [1] [Enter]

Wenn Du keine Option aus der Record-Toolbar ausgewählt hast, öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Du gefragt wirst, was Du tun möchtest. Klicke auf **Merge**.

15.3 Entfernen von Geräten aus Gruppen

Um Geräte aus einer Gruppe zu entfernen, musst Du die zu entfernenden Geräte erst auswählen.

15.3.1 Geräte mit dem Group Split Widget aus Gruppen entfernen

Öffne ein Group-Splitwidget, indem Du in einem der Seitenmenüs auf die Schaltfläche **Groups** klickst.

Drücke die [Rec] Taste auf dem Frontpanel der Konsole.

Wähle **Remove** aus der Record Toolbar aus.

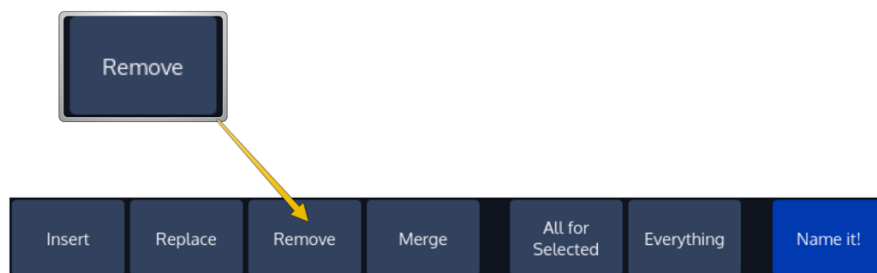


Abb. 98: Record Toolbar - Remove

Wähle nun die entsprechende Gruppe aus.

Wenn Du keine Option aus der Record-Toolbar ausgewählt hast, öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Du gefragt wirst, was Du tun möchtest. Klicke auf **Remove**.

15.3.2 Geräte mit dem Commandline Interface aus Gruppen entfernen

Drücke die [Rec] Taste, gefolgt von der [Group] Taste.

Wähle **Remove** aus der Record Toolbar aus.

Jetzt gibst Du einfach die Nummer des Speicherplatzes der entsprechenden Gruppe ein. Zum Beispiel: [1] gefolgt von [Enter].

[Rec] [Group] [1] [Enter]

Wenn Du keine Option aus der Record-Toolbar ausgewählt hast, öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Du gefragt wirst, was Du tun möchtest. Klicke auf **Merge**.

[Rec] [Group] [1] [Enter]

15.4 Ersetzen einer Gruppe

Bevor du eine Gruppe überschreiben kannst, musst Du die entsprechenden Geräte für die Neue Gruppe auswählen.

15.4.1 Ersetzen einer Gruppe mit dem Group Split Widget

Öffne ein Group-Splitwidget, indem Du in einem der Seitenmenüs auf die Schaltfläche **Groups** klickst.

Drücke die [Rec] Taste auf dem Frontpanel der Konsole.

Wähle **Replace** aus der Record Toolbar aus.



Abb. 99: Record Toolbar - Replace

Wähle nun die zu ersetzende Gruppe im Group Pool aus.

Wenn Du keine Option aus der Record-Toolbar ausgewählt hast, öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Du gefragt wirst, was Du tun möchtest. Klicke auf **Replace**.

15.4.2 Ersetzen einer Gruppe mit dem Commandline Interface

Drücke die [Rec] Taste, gefolgt von der [Group] Taste.

Wähle **Replace** aus der Record Toolbar aus.

Jetzt gibst Du einfach die Nummer des Speicherplatzes der entsprechenden Gruppe ein. Zum Beispiel: [1] gefolgt von [Enter].

[Rec] [Group] [1] [Enter]

Wenn Du keine Option aus der Record-Toolbar ausgewählt hast, öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Du gefragt wirst, was Du tun möchtest. Klicke auf **Replace**.

15.5 Selektieren und Deselektieren von Gruppen

15.5.1 Selektieren von Geräten mit Hilfe des Group Split Widget

Öffne ein Group Split Widget, indem Du die Schaltfläche **Group** in einem der Seitenmenüs auswählst. In der Programmiersicht zeigt der untere linke Split Gruppen standardmäßig an.

Um eine Geräte-Gruppe auszuwählen, die Du zuvor erstellt hast, klicke einfach darauf.

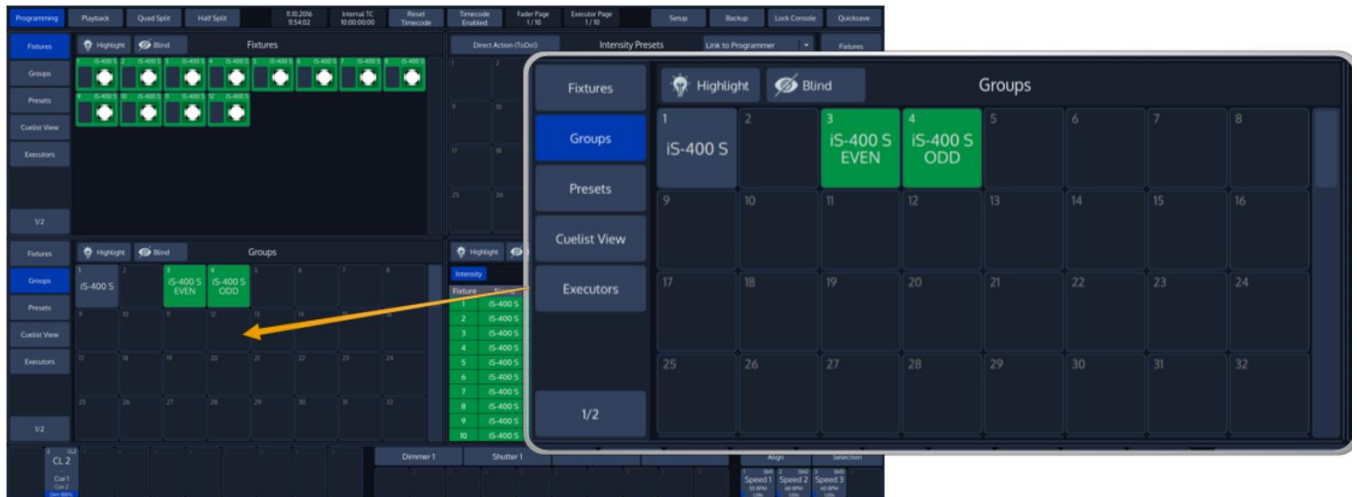


Abb. 100: Group Split Widget

15.5.2 Auswählen von Fixture Gruppen mit dem Command Line Interface

Drücke die [Group]-Taste. Gebe nun einfach die Nummer der Gruppe ein, die Du über die Tastatur der Konsole auswählen möchtest, z.B. [1] gefolgt von [Enter]. Bitte beachte, dass Du auch die Tasten [+], [-] und [Thru] verwenden kannst, um Deine Auswahl zu erweitern:

[Group] [1] [+] [12] Selektiert Gruppe 1 und 12.

[Group] [1] [Thru] [4] [-] [2] Selektiert Gruppe 1 bis 4, nicht aber Gruppe 2.

15.6 Benennen von Gruppen

Du kannst zwischen verschiedenen Möglichkeiten wählen, wenn du deine Gruppen umbenennen möchtest.

15.6.1 Zeigen von Namen im Group Pool

Öffne ein Group Split Widget.

Drücke die Taste [Name]. In der Commandline steht jetzt *Name*. Klicke jetzt einfach auf das entsprechende Element im Pool.

15.6.2 Zeigen von Namen mit der Command Line

Du kannst Gruppen ebenfalls durch tippen von [Name], gefolgt von der Gruppe umbenennen: [Group] [1] [Enter].

Das On-Screen Keyboard wird nun angezeigt.

15.6.3 Umbenennen mit dem Edit Group Window

Du kannst Gruppen auch mit dem Edit Group Window umbenennen. Mehr dazu findest du weiter unten.

15.7 Kopieren einer Gruppe

15.7.1 Kopieren von Gruppen mit dem Group Split Widget

Öffne ein Group-Splitwidget, indem Du in einem der Seitenmenüs auf die Schaltfläche **Groups** klickst.

Drücke die [Copy] Taste. Wähle nun zuerst die zu kopierende Gruppe, gefolgt vom neuen Speicherplatz aus.

15.7.2 Kopieren von Gruppen mit der Command Line Interface

Drücke die [Copy] Taste.

Drücke nun die [Group] Taste, gefolgt von der Gruppennummer, in diesem Fall zB. [1].

Drücke erneut die [Group] Taste - gebe jetzt die Nummer des Zielelements ein: [5]. Drücke [Enter] um den Befehl abzuschließen.

Zum Beispiel:

[Copy] [Group] [1] [Group] [5] [Enter]

15.8 Verschieben einer Gruppe

15.8.1 Verschieben von Gruppen mit dem Group Split Widget

Öffne ein Group-Splitwidget, indem Du in einem der Seitenmenüs auf die Schaltfläche **Groups** klickst.

Drücke die [Move] Taste. Wähle nun zuerst die zu verschiebende Gruppe, gefolgt vom neuen Speicherplatz aus.

15.8.2 Verschieben von Gruppen mit dem Command Line Interface

Drücke die [Move] Taste.

Drücke nun die [Group] Taste, gefolgt von der Gruppennummer, in diesem Fall zB. [1].

Drücke erneut die [Group] Taste - gebe jetzt die Nummer des Zielelements ein: [5]. Drücke [Enter] um den Befehl abzuschließen.

Zum Beispiel:

[Move] [Group] [1] [Group] [5] [Enter]

15.9 Löschen einer Gruppe

15.9.1 Löschen von Gruppen mit dem Group Split Widget

Öffne ein Group-Splitwidget, indem Du in einem der Seitenmenüs auf die Schaltfläche **Groups** klickst.

Drücke die [Delete]-Taste. Die Delete Toolbar wird nun angezeigt. Stelle sicher, dass **Delete Object** ausgewählt ist. Wähle jetzt die zu selektierende Gruppe aus.

Wenn Du die [Delete]-Taste gedrückt hältst, während du Elemente auswählst, wird die Nachfrage, ob du das Element wirklich löschen möchtest unterdrückt. Dies ist ein schneller Weg, um viele Elemente hintereinander zu löschen.

15.9.2 Löschen von Gruppen mit dem Command Line Interface

Drücke die [Delete] Taste.

Drücke nun die [Group] Taste, gefolgt von der Gruppennummer, in diesem Fall zB. [1].

Du kannst die Auswahl mit den [+], [-] und [Thru] Tasten erweitern.

Bestätige den Befehl mit [Enter]

Zum Beispiel:

[Delete] [Group] [1] [+] [5] [Enter]

15.10 Nutzen von Group Dimmer Masters

Mit den Gruppen-Dimmer-Mastern kannst Du die Intensität einer bestimmten Gerätegruppe begrenzen. Wenn der Gruppenmaster auf 100% ist, dann sind die Geräte, die in dieser Gruppe enthalten sind, auf dem Niveau, das von den Playbacks, dem Programmierer usw. bestimmt wird. Wenn der Pegel des Masters reduziert wird, wird die Intensität der enthaltenen Geräte proportional zum Master reduziert. Wenn Du z.B. in einem Cue, der gerade ausgegeben wird, das Gerät mit 80% Intensität programmiert hast und der Master der Gruppe auf 50% steht, wird ein Wert von 40% ausgegeben.

Mehrere Gruppen-Dimmer-Master werden mit HTP verglichen, so dass der höchste Master Vorrang hat.

Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Gruppendimmer-Master zuzuordnen:

15.10.1 Zuweisen eines Group Dimmer Masters mit dem Group Split Widget Window

Öffne ein Group-Splitwidget, indem Du in einem der Seitenmenüs auf die Schaltfläche **Groups** klickst.

Drücke die [Link] Taste. Wähle dann die entsprechende Gruppe im Pool aus, gefolgt von der [Go], oder [Pause/Back] Taste des Faders, welchen Du als Dimmer Master verwenden möchtest.

15.10.2 Zuweisen eines Group Dimmer Masters mit dem Command Line Interface

Drücke die [Link] Taste, gefolgt von der Group Taste und der Nummer der entsprechenden Gruppe: [Group] [1].

Drücke jetzt die [Go], oder [Pause/Back] Taste des Faders, welchen Du als Dimmer Master verwenden möchtest.

15.11 "Edit Group" Fenster

Das "Edit Group"-Fenster kann als schnelle Möglichkeit genutzt werden, um eine Gruppe und alle enthaltenen Fixtures umzubenennen.

Um das Fenster "Edit Group" zu öffnen, öffne zuerst ein Group Split Widget durch drücken auf **Groups** in einem der Seitenmenüs.

Drücke die [Edit]-Taste.

Wähle die Gruppe aus, die Du bearbeiten möchtest.

Um das Edit Group Fenster mit der Commandline zu öffnen, tippe [Edit] [Group], gefolgt von der ID der Gruppe, die Du editieren möchtest, zB. [31]. Bestätige die Eingabe durch drücken auf [Enter].

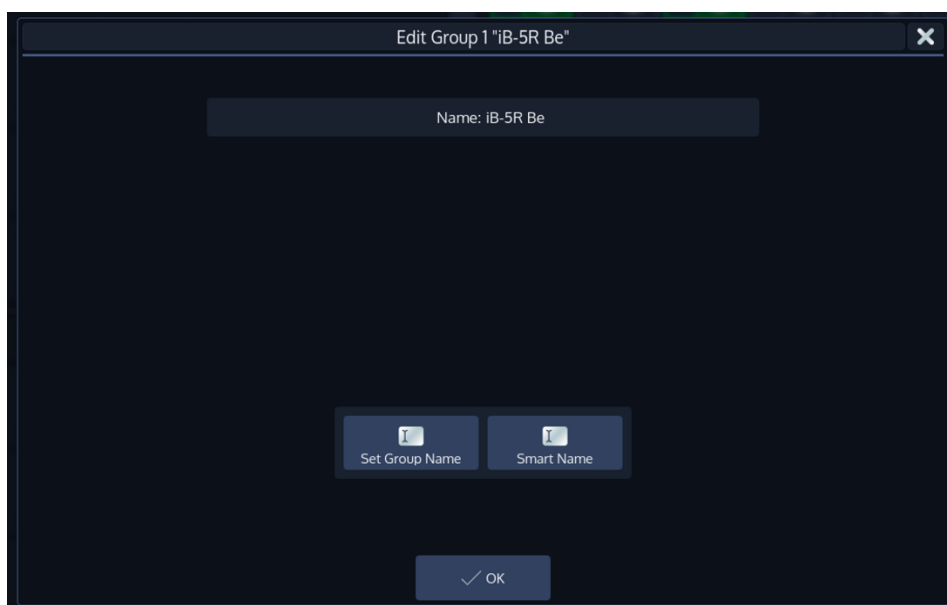


Abb. 101: Edit Group Window

Set Group Name

Klicken auf **Set Group Name** öffnet eine Bildschirmtastatur, mit welcher du diese Gruppe umbenennen kannst.

Smart Name

Klicken auf **Smart Name** öffnet eine Bildschirmtastatur, mit welcher du diese Gruppe umbenennen kannst. **Smart Name** benennt die Geräte ebenfalls mit dem Gruppennamen und hängt eine Nummer an den Gerätenamen an.

16 Arbeiten mit Werten

Die Änderung von Fixture-Parameterwerten ist nur innerhalb des Programming Window möglich.

Der Programmer wird im rechten unteren Teil des Bildschirms angezeigt. Es verhält sich sehr ähnlich wie die Split-Widgets - er hat Buttons in der Titelleiste und verfügt über ein Seitenmenü zur Parameterauswahl.

Der Chimp gruppiert die Parameter der Geräte, indem er sie in verschiedene Gruppen wie **Intensity**, **Position**, **Color**, **Gobo**, **Beam**, **Shaper** (Messer in Profilscheinwerfern), **Control**, **Macro** und **Special** unterteilt.

Du wirst eine weitere Gruppe namens **Effects** sehen, die benutzt wird, um den Shape Generator / FX Engine zu öffnen.



Abb. 102: The Programmer

16.1 Was ist der Programmier?

Der "Programmer" ist der Ort, an dem die Programmierung stattfindet.

Sobald Du einen Attributwert änderst, indem Du eine der weiter unten beschriebenen Möglichkeiten verwendest, wird dieser im Programmer angezeigt.

Der Programmer hat immer Vorrang vor Cuelisten, auf diese Weise kannst Du jederzeit während einer Show in das Geschehen eingreifen.

16.1.1 Verschiedene Zustände der Attributwerte

Fixture	Name	Sel.	Color1
1	IS-400 S	1	
2	IS-400 S	2	
3	IS-400 S	3	
4	IS-400 S	4	
5	IS-400 S	5	
6	IS-400 S	6	
7	IS-400 S	7	
8	IS-400 S	8	
9	IS-400 S	9	
10	IS-400 S	10	

Dieses Bild zeigt, wie der Programmer aussieht, wenn man Geräte ausgewählt hat, aber keine Werte zugewiesen sind. Sie geben immer noch Werte aus, die von Cuelisten oder deren in der Bibliothek eingestellten Standardwerte gesetzt werden.

Fixture	Name	Sel.	Pan	Tilt	PT Speed
1	IS-400 S	1	128	140	
2	IS-400 S	2	128	140	
3	IS-400 S	3	128	140	
4	IS-400 S	4	128	140	
5	IS-400 S	5	128	140	
6	IS-400 S	6	128	140	
7	IS-400 S	7	128	140	
8	IS-400 S	8	128	140	
9	IS-400 S	9	128	140	
10	IS-400 S	10	128	140	

Dieses Bild zeigt, wie der Programmer aussieht, wenn man Geräte ausgewählt hat, wobei Werte im Programmer gesetzt sind.

Der Programmer hat Vorrang vor der Cuelist-Ausgabe für die Attribute mit Werten im Programmer.

Diese Werte würden jedoch nicht gespeichert werden.

Fixture	Name	Sel.	Pan	Tilt	PT Speed
1	IS-400 S	1	*128	*140	
2	IS-400 S	2	*128	*140	
3	IS-400 S	3	*128	*140	
4	IS-400 S	4	*128	*140	
5	IS-400 S	5	*128	*140	
6	IS-400 S	6	*128	*140	
7	IS-400 S	7	*128	*140	
8	IS-400 S	8	*128	*140	
9	IS-400 S	9	*128	*140	
10	IS-400 S	10	*128	*140	

Dieser Screenshot zeigt, wie der Programmer aussieht, wenn man die Werte eines Attributs im modifiziert (berührt) hat. Der Programmer hat Vorrang vor der Cuelist-Ausgabe für alle Attribute mit Werten im Programmer. Sobald die Werte "berührt" sind (angezeigt durch die rote Hintergrundfarbe der entsprechenden Zelle), können sie gespeichert werden.

Das Seitenmenü des Programmers zeigt durch eine rote Farbe des Schaltflächenrandes an, welche Attributgruppen aktive (berührte) Werte haben. Attributgruppen mit inaktiven Werten zeigen stattdessen eine orangefarbene Randfarbe an.

16.1.2 Leeren des Programmerinhalts

Damit alle Playbacks die Kontrolle über die im Programmierer enthaltenen Fixture-Attribute wiederherstellen können, muss der Programmer geleert werden. Dies geschieht in drei Schritten mit jedem drücken der [Clear]-Taste.

Die erste Betätigung der [Clear]-Taste deaktiviert alle Werte, aber sie befinden sich noch im Programmer, der die Wiedergabe überschreibt. Die zweite Betätigung der [Clear]-Taste entfernt alle Werte aus dem Programmierer und die Wiedergabewerte werden wieder ausgegeben. Der dritte und letzte Druck wählt alle ausgewählten Geräte ab.

Kurz gesagt – drei maliges drücken der [Clear] Taste leert den Programmer:

[Clear] [Clear] [Clear]

Wenn Du den Programmer ausversehen geleert hast, kannst du den Befehl durch drücken von [Infinity] + [Clear] rückgängig machen.

16.2 Schaltflächen in der Programmertitelleiste

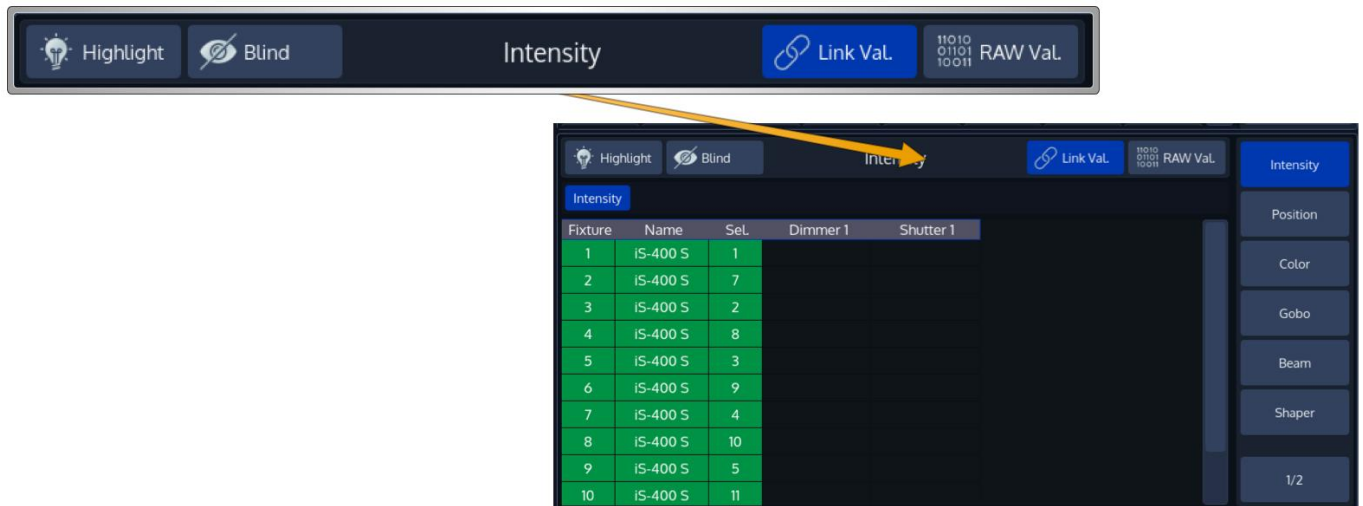


Abb. 103: Programmertitelleisten Buttons

16.2.1 Highlight Funktion

Durch Drücken der Highlight-Taste oder des Softbuttons werden die selektierten Geräte vorübergehend in den Zustand "Full on, open white" versetzt und Attribute wie Gobo, etc. auf Offen gesetzt. Diese Funktion kann nützlich sein, wenn Du den Beam eines Gerätes auf der Bühne sehen möchtest, z.B. bei der Fokussierung von Positionen. Sie kann auch verwendet werden, um schnell Gruppen zu bilden.

Highlight ändert nur die Attributwerte in der Ausgabe, nicht im aktuellen Cue oder im Programm. Highlight hat die dritthöchste Priorität, wenn die Konsole den Ausgabewert eines Attributs berechnet. Nur Gruppen- und Fixture-Master und der Grandmaster haben eine höhere Priorität.

Die Highlight-Funktion bleibt so lange aktiv, bis die Highlight-Taste erneut gedrückt wird. Dies gilt auch für Unterselektionen, d.h. Du kannst die Funktion verwenden, um ein bestimmtes Gerät zu finden, indem Du mit der Last oder Next Taste durch die ausgewählten Geräte springst. Der Status der Funktion wird durch eine LED über der Taste angezeigt.

Als Beispiel:

1. Selektiere die Geräte 1 bis 12
2. Drücke die [Highlight] Taste. Die Scheinwerfer behalten ihre Position bei, aber andere Attribute werden unter Umständen geändert.
3. Drücke die [Next] oder [Last] Taste um durch die Geräte zu wechseln.

16.2.2 Blind Funktion

Wenn **Blind** aktiviert ist, werden die Programmierer Werte nicht ausgegeben. Somit kann man Cues blind editieren oder im Live Betrieb einen neuen Look vorbereiten.

16.2.3 Link Values

Link Values ist eine Komfortfunktion, die standardmäßig alle Parameter innerhalb der Attributgruppe Farbe oder Position berührt, sobald eines der anderen Attribute der Attributgruppe berührt wird. Zum Beispiel: Wenn Du den Wert des Cyan-Attributs berührst, wird die Konsole automatisch auch Magenta und Gelb berühren. Gleiches gilt für Hue und Saturation sowie Red, Green und Blue sowie Pan und Tilt. Auf diese Weise stellst Du sicher, dass Du keine unerwünschten Effekte siehst (in dem du zum Beispiel nur einen Teil der Attribute speicherst). Diese Taste wird nur angezeigt, wenn sich der Programmierer im **Value**-Modus befindet.

Die Attributverknüpfung kann jedoch deaktiviert werden, wenn dies wünschenswert ist. Ein gutes Beispiel wäre die unabhängige Steuerung von Rot, Grün und Blau durch die Verwendung verschiedener Fader.

16.2.4 RAW Val.

Die Schaltfläche **RAW-Values** zeigt die Ausgabe der DMX-Rohwerte anstelle der Beschriftungen von Werten, wie sie in der Bibliothek definiert sind.

Diese Taste wird nur angezeigt, wenn sich der Programmierer im **Value**-Modus befindet.

16.3 Ändern von Geräte Parametern

16.3.1 Zuweisen von Dimmerwerten mittels des Nummernblocks

Dimmerwerte können direkt über den Nummernblock auf ausgewählte Leuchten angewendet werden, indem Du [@], gefolgt von [Full] oder dem Intensitätswert (in Prozent), gefolgt von der [Enter]-Taste, eingibst.

Die Syntax erlaubt:

[@] [Full]	Setzt ausgewählte Geräte auf 100%
[@] [@]	Setzt ausgewählte Geräte auf 100%
[..]	Setzt ausgewählte Geräte auf 0%
[@] [.] [Value]	Setzt ausgewählte Geräte auf den DMX Wert [Value]
[@] [+] [Value]	Inkrementiert den Wert um [Value]
[@] [-] [Value]	Verringert den Wert um [Value]
[+] [+]	Inkrementiert den Wert um 10%
[-] [-]	Verringert den Wert um 10%
[Full]	Setzt ausgewählte Geräte auf 100%
[Value A] [Thru] [Value B]	Fächert die Helligkeitswerte von [Value A] tzu [Value B] Zum Beispiel: [0] [Thru] [100] mit 3 Geräten setzt das Erste auf 0%, das Zweite auf 50% und das Dritte auf 100%.
[Value A] [Thru] [Thru] [Value B]	Fächert die Helligkeitswerte von [Value A] zu [Value B] und zurück zu [Value A]. zum Beispiel: [0] [Thru] [Thru] [100] with 5 selected fixtures will set fixture 1 and 5 to 0%, fixture 2 and 4 to 50% and fixture 3 to 100%.

16.3.2 Setzen von Werten mit den Encodern

Um, zum Beispiel, den Dimmerwert zu ändern, musst Du zunächst einige Geräte auswählen.

Um den Dimmerwert einzustellen, wähle **Intensity** aus dem Seitenmenü aus. Der Programmierer ändert nun die Dimmer- und Shutter-Werte und die Encoder-Labels zeigen die in dieser Gruppe enthaltenen Attribute. Drehe nun an einem der Encoder um den Wert zu erhöhen oder zu verringern.



Abb. 104: Encoder Labels

Um mit den Encodern andere Funktionen (zB Gobo 3 und 4) innerhalb einer gewählten Gruppe zu steuern, drückst Du einfach die entsprechende Taste innerhalb der Programmier-Menüleiste. Es werden nur Attributgruppen angezeigt, die von den gepatchten Fixtures unterstützt werden.

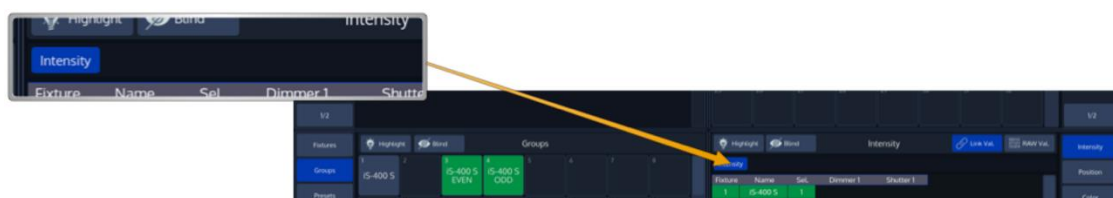


Abb. 105: Attribut Auswahl

16.3.3 Ändern von Werten durch nutzen der Ranges / Slots, welche in der Library definiert sind

Wenn Du auf das Encoder-Label klickst oder auf den Encoder drückst, wird entweder ein Tastenfeld-Dialog oder eine Liste der vorhandenen Werte geöffnet, in welcher zum Beispiel Gobo-Thumbnails angezeigt werden.

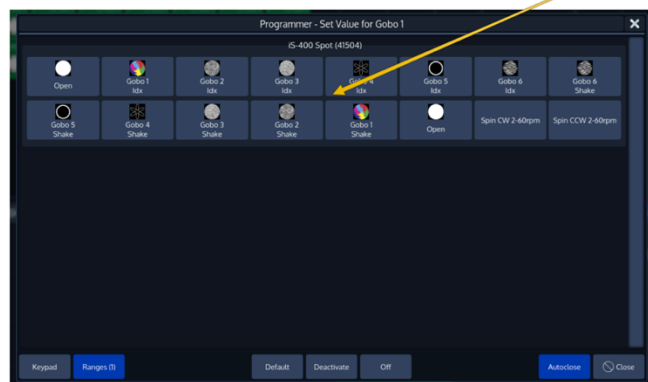
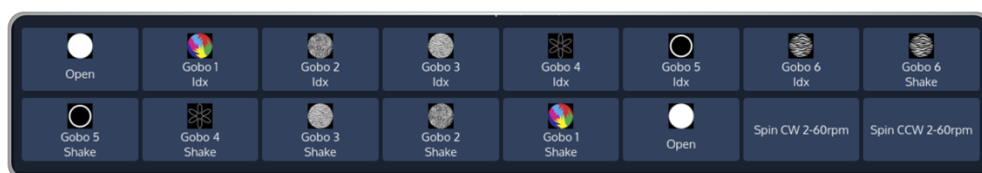


Abb. 106: Select Range Dialog

16.3.4 Setzen von Werten mit dem Color-Picker

Um den Color-Picker zu öffnen, drücke die **Color** Schaltfläche im Programmierer Seitenmenü. Wähle **Color Picker** von der Programmierer Menüleiste.

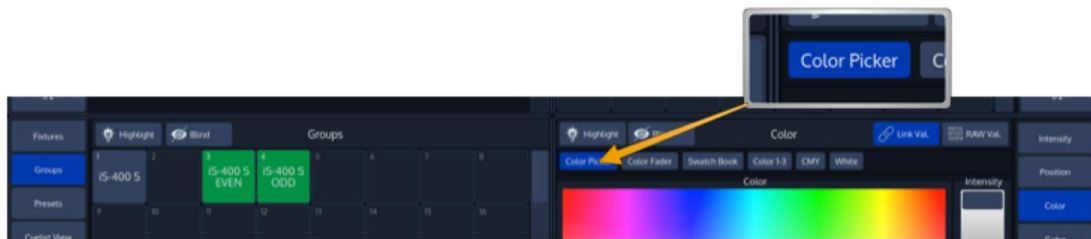


Abb. 107

16.3.5 Setzen von Farbwerten mit Schiebereglern

Um Farbwerte, unabhängig vom verwendeten Farbmischsystem) mit verschiedenen Schiebereglern zu steuern (RGB, CMY und HSI), drücke die **Color** Schaltfläche im Programmierer Seitenmenü. Wähle **Color Fader** von der Programmierer Menüleiste.

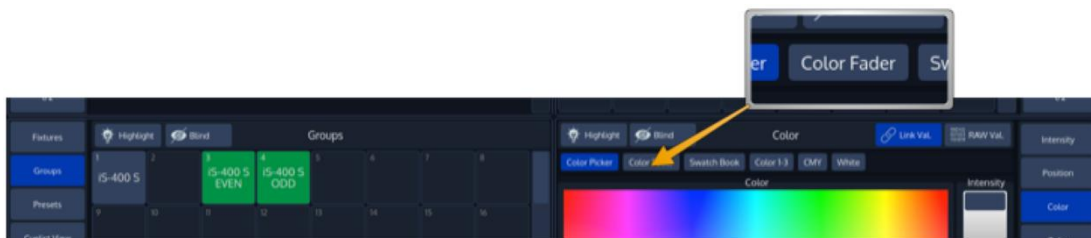


Abb. 108

16.3.6 Setzen von Farbwerten mit dem Swatch Book

Um Farben anhand des eingebauten Swatch Books (Eine vordefinierte Liste von Farbfilttern) zu nutzen, drücke die **Color** Schaltfläche im Programmierer Seitenmenü. Wähle **Swatch Book** von der Programmierer Menüleiste.

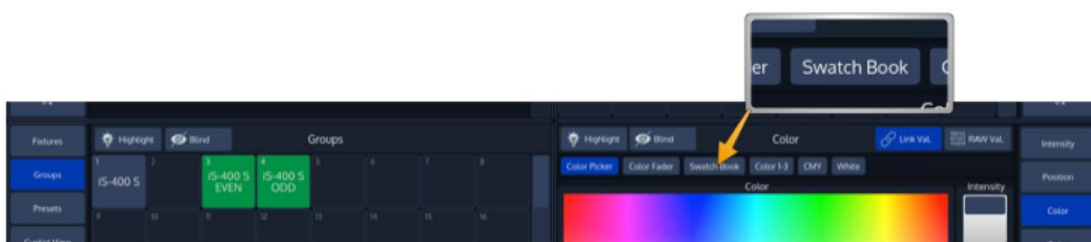


Abb. 109

16.3.7 Setzen von Farbwerten mit den Encodern

Um Farbwerte mit den nativen Geräteattributen zu setzen, drücke den **Color** Knopf im Programmierer Seitenmenü. Wähle die entsprechende Funktion von der Menüleiste, zum Beispiel **Color 1-3**.

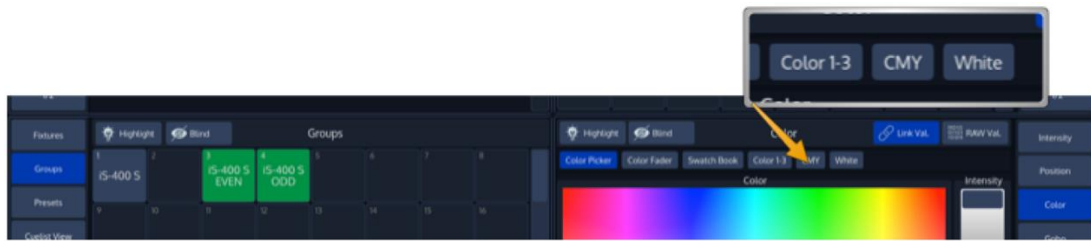


Abb. 110

16.3.8 Alle Attribute auf Standardwerte zurücksetzen

Manchmal kann es nützlich sein, alle Attribute auf ihre Standardwerte zurück zu setzen und diese in den Programmer zu laden. Dies kann durch drücken der [Home] Taste auf der Frontplatte erreicht werden.

16.3.9 Nutzen von Presets (Als Referenz)

Du kannst durch einfaches Auswählen eines Presets dessen Werte als Referenz in den Programmer laden. Mehr Information dazu findest du im Kapitel „Arbeiten mit Presets“.

Wenn Du danach Werte im Presets änderst, werden alle damit programmierten Cues ebenfalls aktualisiert.

16.3.10 Nutzen der “harten” Werte eines Presets

Falls Du die Werte eines Presets laden möchtest, ohne es zu referenzieren, drücke die [Infinity] Taste, während Du das Preset auswählst. Mehr Information dazu findest du im Kapitel “Arbeiten mit Presets”

16.4 Laden von Werten aus anderen Quellen

16.4.1 Laden aller Werte aus der Ausgabe

Um alle Werte zu übernehmen, die gerade für die ausgewählten Geräte ausgegeben werden, halte die [Infinity]-Taste gedrückt und drücke gleichzeitig die [Load]-Taste.

Dadurch werden alle Werte aus der Wiedergabe-Engine der Konsole übernommen, jedoch ohne dass Gruppen- oder Fixture-Master-Dimmer berücksichtigt werden.

Im Beispiel: Das Gerät ist in einem Cue programmiert, welcher mit einer Intensität von 100% wiedergegeben wird, aber du hast einen Masterdimmer für dieses Gerät auf 50% eingestellt. Wenn Du die Werte des Scheinwerfers lädst, wird die Konsole den Wert zu 100% in den Programmer laden, da dies der Wert der Playback-Engines für das Scheinwerferlicht ist.

16.4.2 Laden aller Werte mit Ausnahme der Effekte für ausgewählte Geräte

Um alle Werte (ohne Effekte), die gerade für die ausgewählten Geräte ausgegeben werden in den Programmer zu laden, halte die [Load] Taste gedrückt und drücke gleichzeitig die [Fixtures] Taste.

Dadurch werden alle Werte mit Ausnahme der Effekte aus der Playback-Engine der Konsole übernommen.

16.4.3 Laden aller Effekte für ausgewählte Geräte

Um alle Effekte, die gerade für die ausgewählten Geräte ausgegeben werden in den Programmer zu laden, halte die [Load] Taste gedrückt und drücke gleichzeitig die [FX] Taste.

Dadurch werden alle Effektwerte, die aktuell von der Playback-Engine der Konsole ausgegeben werden, in den Programmer geladen.

16.4.4 Laden von Werten aus einer Cueliste

Du kannst ebenfalls Werte aus einem Cue in den Programmer laden. Mehr Informationen dazu findest du im Kapitel “Arbeiten mit Cuelisten”.

16.5 Auffächern von Werten

Fanning ist eine sehr nützliche Funktion, um Werte über eine Reihe von Geräten aufzufächern.

Das Auffächern von Werten kann auf alle Fixture-Attribute und die meisten Effekt-Attribute angewendet werden.

Um die Fan Funktion für Attribute zu aktivieren, drücke die [Fan]-Taste auf der Frontplatte der Konsole. Die Encoder Labels fügen "Fan" zu deren Beschriftung hinzu, um den Status der Fan-Funktion anzuzeigen.

Die Fan-Funktion bleibt so lange aktiv, bis die Taste erneut gedrückt wird. Wenn Du die [Fan] Taste länger gedrückt hältst, ist die Funktion nur so lange aktiv, wie Du die Taste hältst.

Beachte, dass die Reihenfolge der Geräteauswahl beim Auffächern berücksichtigt wird. Weitere Informationen findest Du im Abschnitt "Selektionsreihenfolge".

16.5.1 Fächern von Werten mit den Encodern

Beim Fanning mit den Encodern zur Werteingabe wird immer der aktuelle Wert, der von einem Parameter ausgegeben wird, als Basispunkt verwendet. Alle Werte werden relativ von diesem Basispunkt aus gefächert.

Um ein Attribut im Programmierer oder einen der Effektparameter im Effektprogrammer zu fächern:

1. Wähle die Geräte 1 bis 8 aus: [1] [Thru] [8] [@] [50] [Enter]:
2. Wähle die Intensity-Attributgruppe aus dem Programmer Side Menu, so dass der erste Encoder das Dimmer-Attribut steuert.
3. Drücke die [Fan] Taste um die Fan-Funktion zu aktivieren und drehe am Dimmer Encoder.

16.5.2 Fächern von Helligkeitswerten mit dem Keypad.

Dimmer Levels können leicht mit der untenstehenden Syntax gefächert werden. Bei dem Fächern mit dem Keypad wird die Selektionsreihenfolge ebenfalls berücksichtigt.

Vor dem Fächern von Werten mit dem Keypad musst Du geräte selektiert haben. Drücke die [Enter] Taste um jeden Befehl auszuführen:

[Value A] [Thru] [Value B]	Fächert die Helligkeitswerte von [Value A] tzu [Value B] Zum Beispiel: [0] [Thru] [100] mit 3 Geräten setzt das Erste auf 0%, das Zweite auf 50% und das Dritte auf 100%.
[Value A] [Thru] [Thru] [Value B]	Fächert die Helligkeitswerte von [Value A] zu [Value B] und zurück zu [Value A]. zum Beispiel: [0] [Thru] [Thru] [100] with 5 selected fixtures will set fixture 1 and 5 to 0%, fixture 2 and 4 to 50% and fixture 3 to 100%.

16.6 Definieren von Fan Optionen mit der Fan Mode Toolbar

Die Standard Einstellungen der Fan Funktion sollten die meisten Anwendungsfälle abdecken. Diese können aber jederzeit mit der **Fan Mode Toolbar** geändert werden.

Um die Fan Mode Toolbar zu öffnen, drücke die **Fan Mode** Taste in der rechten unteren Hälfte des Bildschirms.

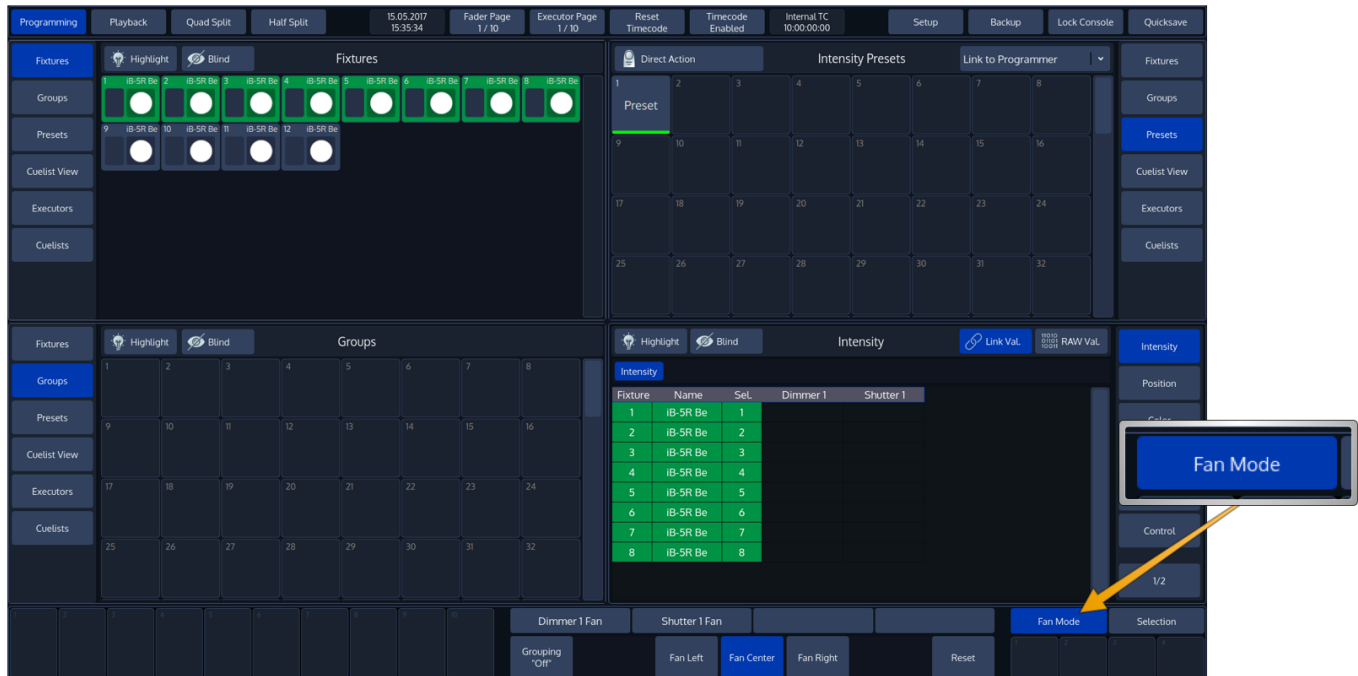


Abb. 111: Fan Mode Button

16.6.1 Ändern der Fächer-Richtung

Standardmäßig werden beim Fächern die Attributwerte von der Mitte der Geräteauswahl aus angepasst. Dies kann in der **Fan Mode** Toolbar geändert werden.

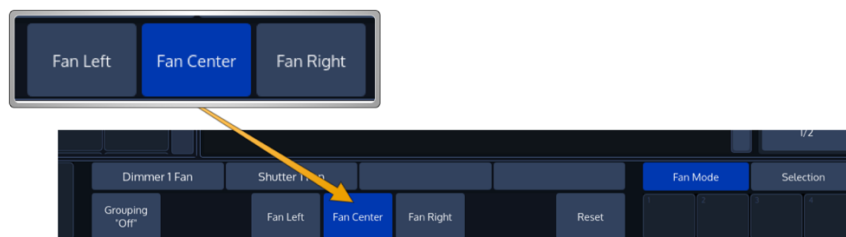


Abb. 112: Fan Modes

Fan Left:

Das erste Gerät in der Auswahl wird nicht geändert, das letzte Gerät wird am meisten geändert.

Vor Fächern:	50 %	50 %	50 %	50 %	50 %
Nach Fächern:	50 %	60 %	70 %	80 %	90 %

Fan Center (Standard):

Das Gerät in der Mitte der Selektion wird am wenigsten geändert, wohingegen die Werte für das erste und letzte Gerät in der Selektion am meisten geändert werden:

Vor Fächern:	50 %	50 %	50 %	50 %	50 %
Nach Fächern:	10 %	30 %	50 %	70%	90%

Fan Right

Das letzte Gerät in der Auswahl wird nicht geändert, das erste Gerät wird am meisten geändert.

Vor Fächern:	50 %	50 %	50 %	50 %	50 %
Nach Fächern:	90 %	80 %	70 %	60%	50%

16.6.2 Fächern in Gruppen (Grouping)

Grouping ermöglicht es Dir, die Art und Weise zu steuern, wie Attribute gefächert werden um komplexe Bilder zu erzeugen.

Grouping definiert die Anzahl der Geräte in einer Gruppe, auf welche die Funktion angewendet wird.

Wenn Du z.B. eine Auswahl von zwölf Geräten mit Gruppierung auf drei setzt, werden vier identische Fächermuster mit jeweils drei Geräten erzeugt.

Du kannst die Anzahl der Gruppen in der Fan Mode toolbar definieren.

Klicke dazu auf den Button **Grouping**. Ein Fenster, in dem Du die Anzahl der Geräte in einer Gruppe eingeben kannst, wird angezeigt.

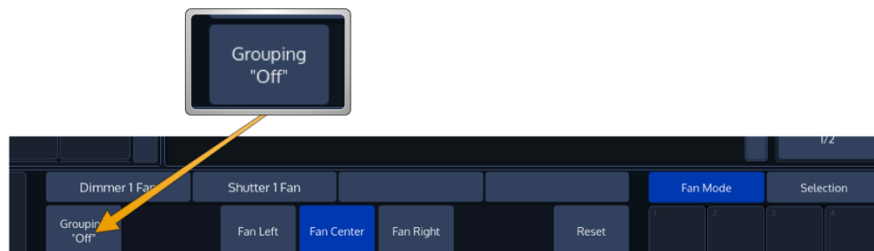


Abb. 113: Grouping Button

16.7 Entfernen von Werten aus dem Programmer

Manchmal möchtest Du Attributwerte aus dem Programmer entfernen, damit diese nicht mehr ausgegeben oder gespeichert werden. Dies kannst Du entweder für eine Fixture, eine Gruppe von Fixtures oder nur für ein bestimmtes Attribut tun.

16.7.1 Entfernen aller Attribute eines Gerätes aus dem Programmer

Um alle Attributwerte für ein bestimmtes Gerät (z.B. Fixture 1) aus dem Programmer zu entfernen, drücke die [Off] Taste, gefolgt von [Fixture] [1] [Enter].

Es ist auch möglich, den Befehl für eine Reihe von Geräten einzugeben:

[Off] [Fixture] [1] [Thru] [12] [Enter]

oder

[Off] [Fixture] [1] [+] [10] [Thru] [12] [Enter]

Du kannst auch den Fixture Pool verwenden um Werte von Geräten aus dem Programmer zu entfernen. Drücke dazu die [Off] Taste und wähle das entsprechende Fixture im Pool aus.

16.7.2 Entfernen aller Attribute einer Gerätegruppe aus dem Programmer

Um alle Attributwerte für eine bestimmte Gruppe (z.B. Gruppe 1) aus dem Programmer zu entfernen, drücke die [Off] Taste, gefolgt von [Group] [1] [Enter].

Es ist auch möglich, den Befehl für eine Reihe von Gruppen einzugeben:

[Off] [Group] [1] [+] [10] [Thru] [12] [Enter]

Du kannst auch den Group Pool verwenden um Werte von Geräten einer Gruppe aus dem Programmer zu entfernen.

Drücke dazu die [Off] Taste und wähle die entsprechende Gruppe im Pool aus.

16.7.3 Entfernen eines Attributes aus dem Programmer

Du kannst ebenfalls ein bestimmtes Attribut aus dem Programmer entfernen. Drücke und halte dazu die [Off] Taste und drehe am entsprechenden Encoder.

Du kannst auch auf das Encoder Label des Attributes klicken und die **Off** Taste im "Ranges" Bildschirm drücken:

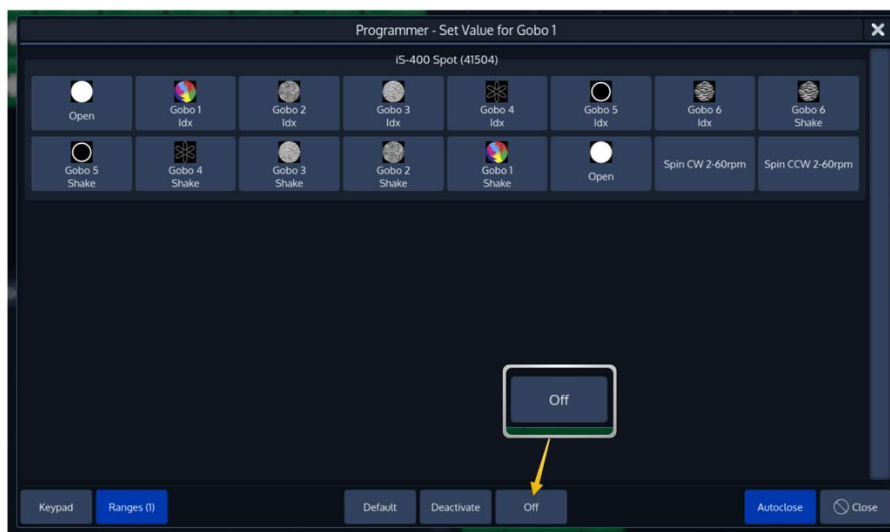


Abb. 114: Off Individueller Parameter mit dem Ranges Dialog

16.8 Deaktivieren von Attributen im Programmier

Manchmal kann es nützlich sein, einen Wert auszugeben, aber nicht zu speichern.

Um Werte im Programmier zu deaktivieren, drücke auf das Encoder Label und danach auf die **Deactivate** Taste im "Set Value" Bildschirm:

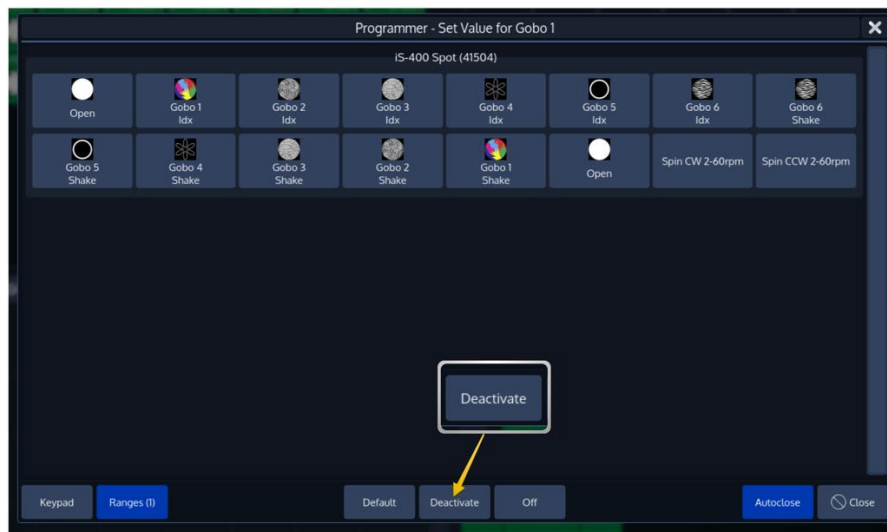


Abb. 115: Untouch / Deaktivieren von Parametern mit dem Ranges Dialog

17 Arbeiten mit Effekten

17.1 Effekt Grundlagen

Du kannst Effekte verwenden, um eine mathematische Funktion zu verwenden, welche Attributwerte wiederholt verändert.

Effekte werden mittels einer Effekttabelle auf Attribute angewendet, welche mathematische Funktionen (wie eine Sinus- oder Cosinuswellen) auf Werte relativ zur Zeit anwendet. Jeder dieser Effekte wird als eine Zeile innerhalb des Effektprogrammers angezeigt.

Jede Zeile im Effektprogrammer hat folgende Effektattribute: Typ, Fixtures, Größe, Geschwindigkeit, Offset, Duty Cycle, Grouping, Buddying, Wings und Direction.

Beachte, dass jeder Effekt relativ zum Basiswert des Attributs ist. Der Effektwert alterniert um den Basiswert des Attributes. Somit bildet der Basiswert immer den Mittelpunkt des Effektes. Du kannst alle Effekttypen, die auf ein beliebiges Attribut angewendet werden können, auch miteinander kombinieren. Innerhalb eines Cue kann jeder Parameter verschiedene Effekttabellen haben, die darauf angewendet werden.

Effekte, die auf dem Chimp erstellt wurden, werden in Cues gespeichert. Wenn eine Cueliste mehrere Cues enthält, werden diese Effekte, sofern Tracking aktiviert ist, wie normale Werte durch die Cueliste hindurch "getrackt".

Wenn ein neuer Cue gestartet wird, werden alle Effekte, die auf demselben Parameter laufen, automatisch ausgeschaltet und die Cue Crossfade Zeit wird zum Überblenden genutzt. Dies bedeutet, dass Cues, die Effekte enthalten, alle zuvor gestarteten Effekte aus früheren Cues ausschalten. Um einen Effekt komplett zu beenden, der auf einen Parameter läuft, musst du eine "Off Effect" -Form hinzufügen, welche im Prinzip wie eine normale Effektform funktioniert, allerdings den Basiswert nicht modifiziert.

17.1.1 Effekt Synchronität

Die Funktion, Effekte synchron zu halten ist eine der wichtigsten, insbesondere wenn verschiedene Effekttabellen über mehrere Parameter kombiniert werden, um einen "großen" Effekt zu erzeugen.

Wenn wir zum Beispiel den "Fly In" -Effekt, der im Grunde die Movinglights von oben nach unten bewegt, diese oben einschaltet und sobald sie den unteren Punkt erreichen wieder ausschaltet, betrachten, ist es wichtig, dass die zwei verwendeten Parameter (Dimmer und Tilt) immer synchron sind.

Die Chimp-Serie stellt sicher, dass Effekte in einer Wiedergabeeinheit (jede Cueliste hat ihre eigene Wiedergabeeinheit, sowie der Programmer) immer synchron bleiben. Schauen wir uns nochmal unseren Fly In Effekt an:

Bei den meisten traditionellen Konsolen ist es nicht möglich, dass Cue 1 nur den Tilt-Teil des Effekts enthält und Cue 2 den Intensitätsteil, um die Bewegung im dunkeln vorzuziehen. Der Chimp kümmert sich um dieses Problem, indem die Effekte automatisch synchronisiert werden. So sehen die Effekte innerhalb einer Cueliste immer gleich aus, egal wann Cue 2 gestartet wird.

Ein weiteres Beispiel ist, einen Effekt für eine oder mehrere Geräte aus einer größeren Gruppe im zweiten Cue zu stoppen und dieses Gerät in einem späteren Cue wieder den gleichen Effekt mit machen zu lassen, ohne dass die Synchronität leidet.

Zwei getrennte Cuelisten werden jedoch nicht synchron gehalten. Ebenfalls ist der Programmer nicht mit dem Playback synchron. Allerdings gibt es zwei Ausnahmen von dieser Regel:

1. Es wird ein Cue von einer derzeit laufenden Cueliste in den Effekt-Programmer geladen, während dort kein Effekt läuft. In diesem Fall wird der Programmer mit der Cueliste synchronisiert, was zu keinem sichtbaren Sprung beim laden des Effekts auf der Bühne führt.
2. Es wird ein Cue mit einem Effekt in eine laufende Cueliste, bestehend aus mehreren Cues, welche noch keine Effekte enthält, gespeichert. In diesem Fall wird die Cuelist-Einheit mit dem Programmer synchronisiert, was beim leeren des Programmers zu keinem Sprung in der Effekt-Wiedergabe führt.

17.2 Die verschiedenen Effektattribute

17.2.1 "Type" Effekt Attribut

Hier siehst du die verschiedenen Effektkurven:

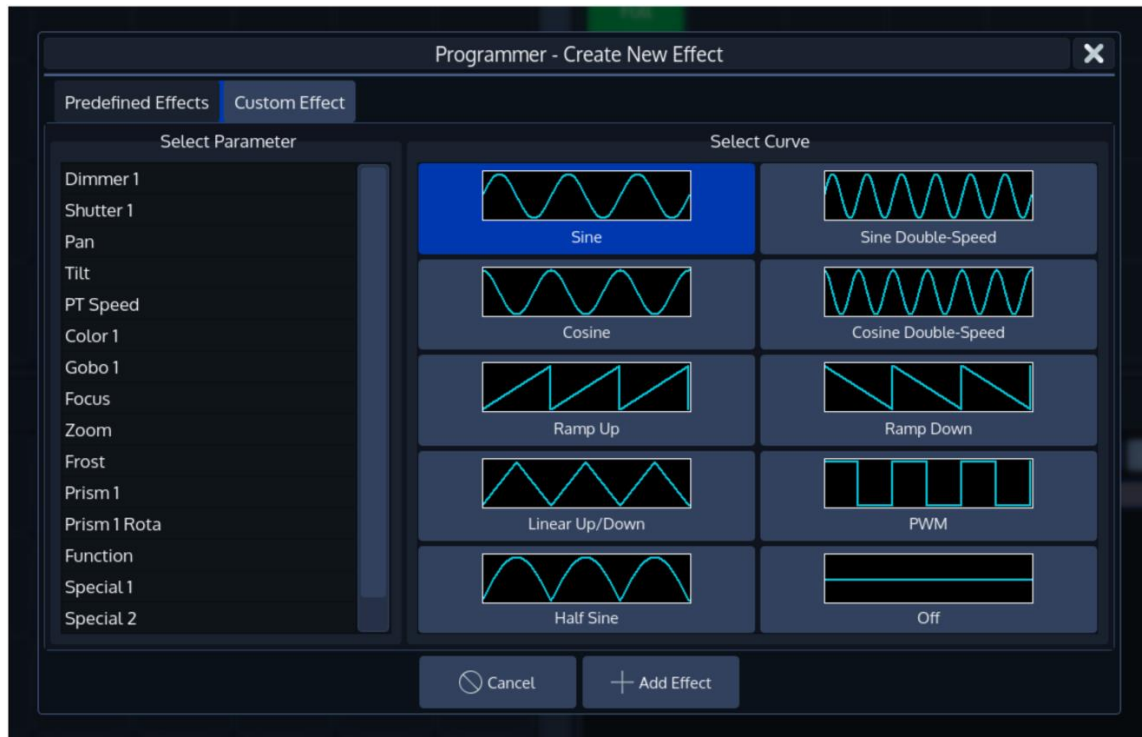


Abb. 116: Die verschiedenen Effektformen

17.2.2 “Fixtures” Effekt Attribut

Das **Fixtures** Attribut zeigt die in dieser Effektzeile enthaltene Anzahl von Geräten an. Doppelklicken oder selektieren der Zelle und drücken der [Set] Taste öffnet den **Set Effect Fixtures** Dialog.

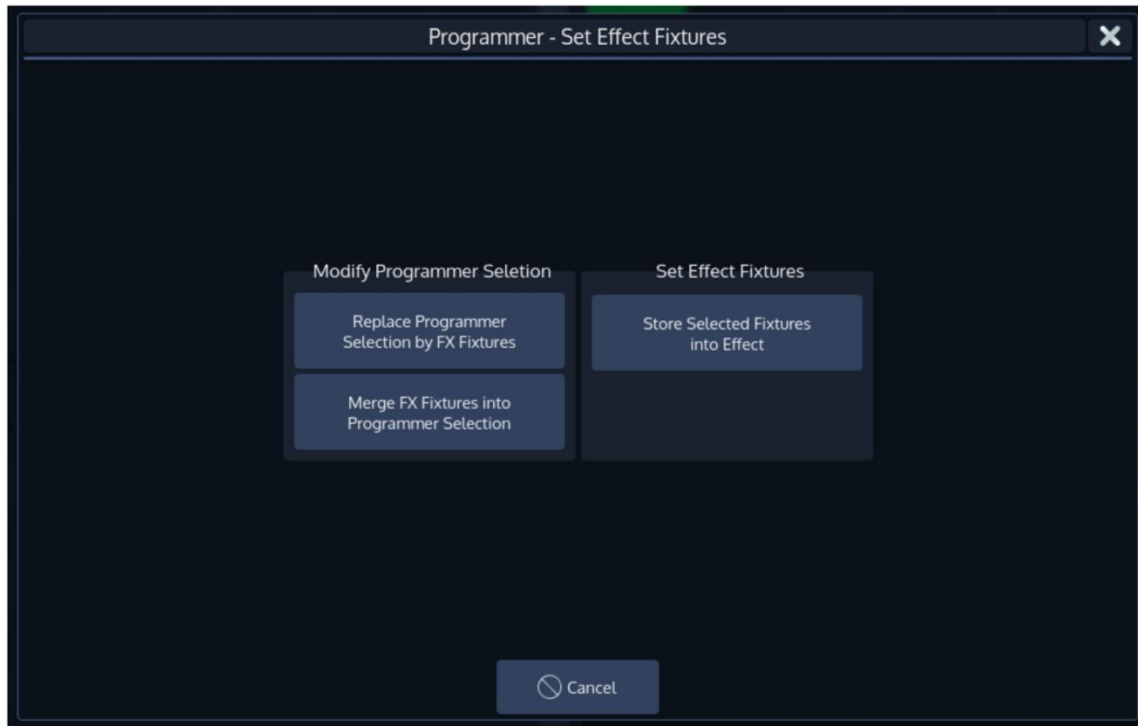


Abb. 117: Fixtures Attribut

Replace Programmer Selection by FX Fixtures selektiert alle in dieser Zeile enthaltenen Geräte und deselektiert alle aktuell selektierten Geräte.

Merge FX Fixtures into Programmer Selection fügt die in der Effektzeile enthaltenen Geräte zur aktuellen Selektion hinzu.

Store selected Fixtures into Effect ersetzt die im Effekt enthaltenen Geräte mit der aktuellen Selektion.

17.2.3 "Size" Effekt Attribut

Das Effekt "Size" Attribut definiert die Größe des Effekts relativ zum Basiswert. Der Basiswert ist immer im Mittelpunkt der ausgewählten Effektkurve, während die "Size" die Größe der Amplitude bestimmt. Die Effektgröße ist in Prozent angegeben.

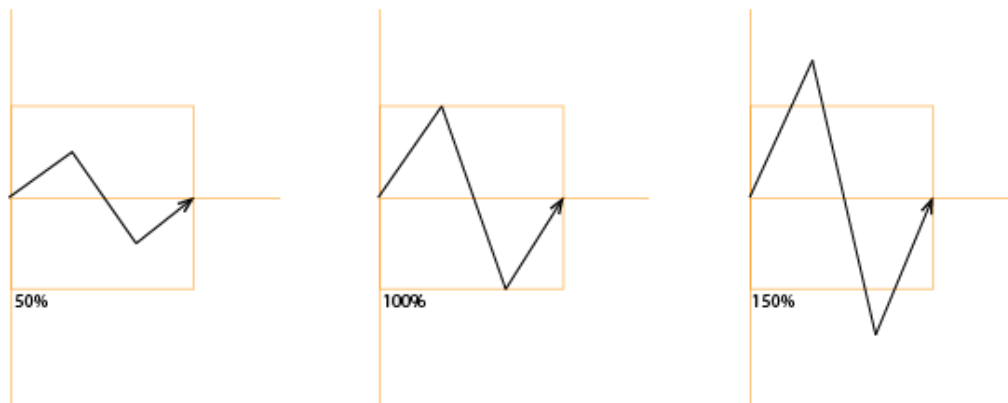


Abb. 118: Size Effekt Attribut

Zum Beispiel:

Selektiere Gerät 1 und setze die Helligkeit auf 50%. Wende eine Sinus-Kurve auf den Effekt an und setze die Größe auf 50%. Der resultierende Effekt wird zwischen 25% Intensität und 75% Intensität alternieren, da die Größe 50% um den Basiswert herum liegt, der auf 50% eingestellt ist.

Beim Kombinieren von Effekten kann die Anpassung der Effektgrößen bestimmter Attribute das Aussehen des Effekts auf der Bühne massiv verändern. Zum Beispiel kann ein Kreiseffekt, der aus einer Sinuswelle auf der Pan- und Cosinusform auf dem Tilt-Attribut besteht, so modifiziert werden, dass er wie eine Ellipse aussieht, indem die Größe von Pan oder Tilt verändert wird.

Wenn Du die Size Zelle im Effekteditor markierst und die [Set] Taste drückst, öffnet sich das Dialogfeld **Set Effect Size Parameter**, in welchem Du die Werte der Größe verändern kannst.

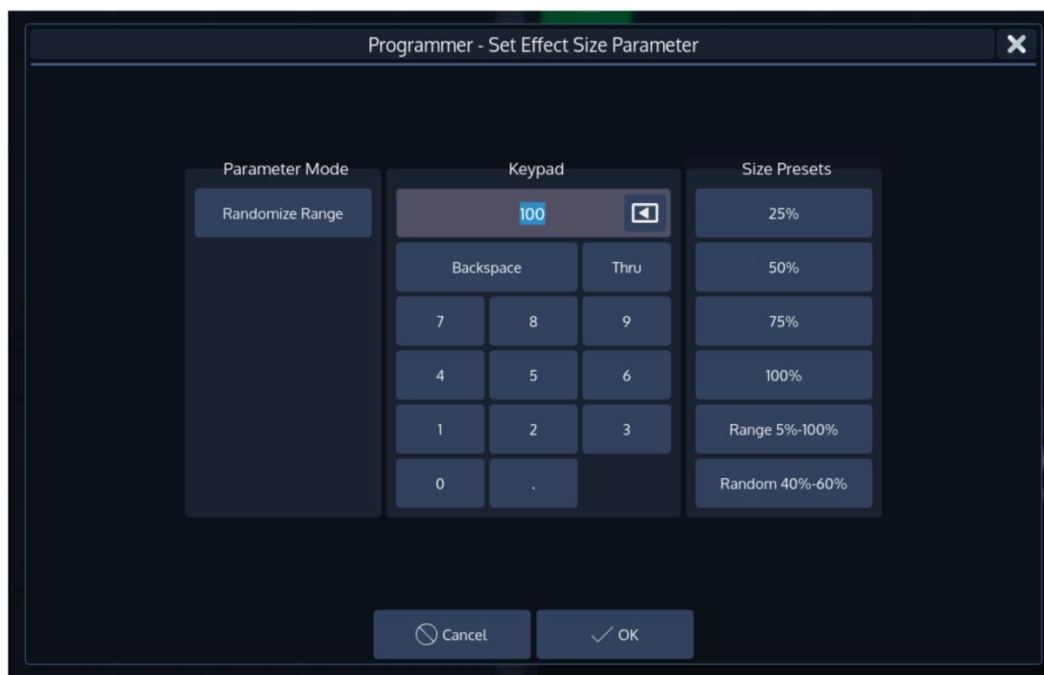


Abb. 119: Size Attribut

17.2.4 "Speed" Effekt Attribut

Das "Speed" Attribut definiert, wie lange ein kompletter Durchlauf des Effektes dauert. Die Geschwindigkeit ist in CPM (Cycles per Minute) angegeben.

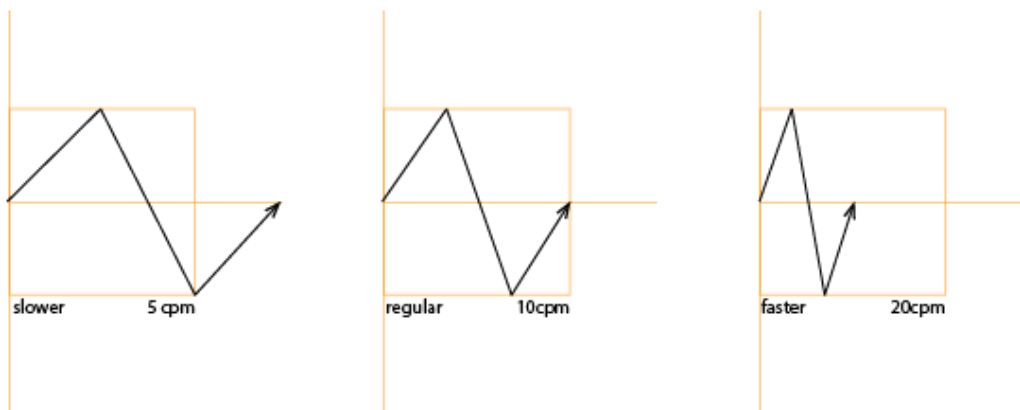


Abb. 120: Speed Effekt Attribut

Das Ändern der Effektgeschwindigkeit erhöht oder verringert die Anzahl der Zyklen, die der Effekt pro Minute durchläuft. Wenn Du Effekte auf verschiedene Parametern kombinierst, kannst Du das Attribut **Rate** verwenden, um einen bestimmten Effekt zu erzeugen.

Wenn Du z.B. einen Effekt erzeugst, bei dem das Gerät eine Auf- und Abwärtsbewegung auf dem Tilt Parameter ausführt, kannst Du einen weiteren Effekt hinzufügen, auf die gleiche Geschwindigkeit einstellen, aber die Rate dessen auf 50% setzen, um sicherzustellen, dass der zweite Effekt immer in einem bestimmten Teil der Tiltbewegung ausgeführt wird.

Wenn Du die Speed Zelle im Effekteditor markierst und die [Set] Taste drückst, öffnet sich das Dialogfeld **Set Effect Speed Parameter**, in welchem Du die Werte der Geschwindigkeit verändern kannst.

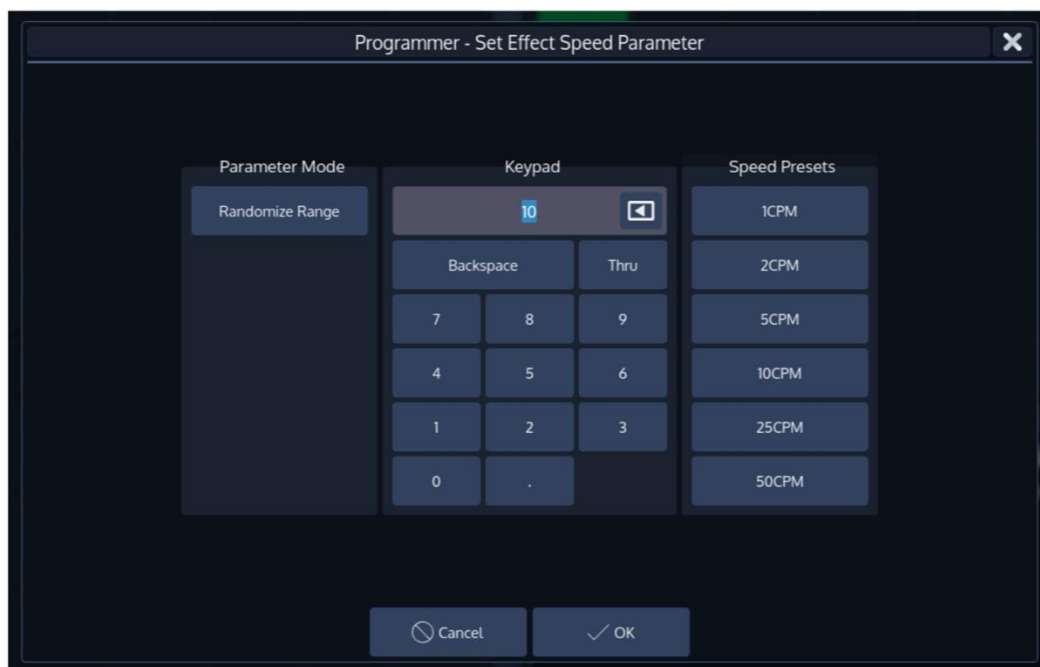


Abb. 121: Speed Attribute Options

17.2.5 "Offset" Effekt Attribut

Das "Offset" Attribut verschiebt den Startpunkt des Effektes nach hinten. Auf diese Art und Weise kannst Du zum Beispiel eine aufgefächerte Welle erzeugen.

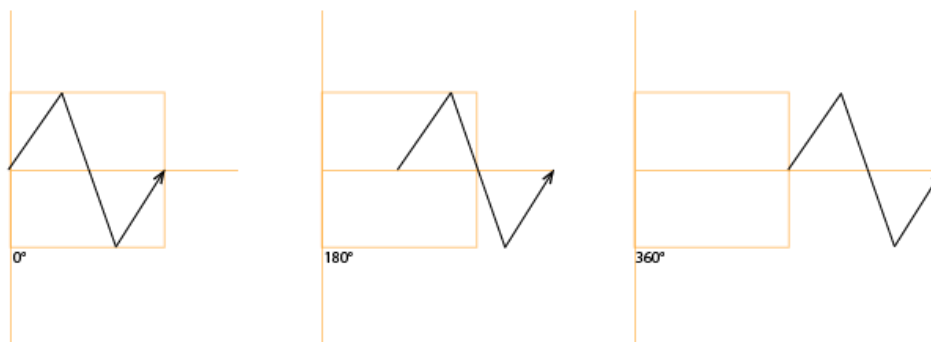


Abb. 122: Offset Effekt Attribut

Der Effekt-Offset wird in Grad angegeben, wobei 0° bedeutet, dass Start- und Endpunkt nicht verschoben werden, während 360° bedeutet, dass der Startpunkt um die volle Länge des Effekts nach hinten verschoben wird.

Es kann z.B. dazu verwendet werden, einen Welleneffekt auf dem Tilt Parameter zu erzeugen, indem man das Offset zwischen 0 bis 360 Grad auffächert.

Wenn Du die Offset Zelle im Effekteditor markierst und die [Set] Taste drückst, öffnet sich das Dialogfeld **Set Effect Offset Parameter**, in welchem Du die Werte des Offsets verändern kannst.

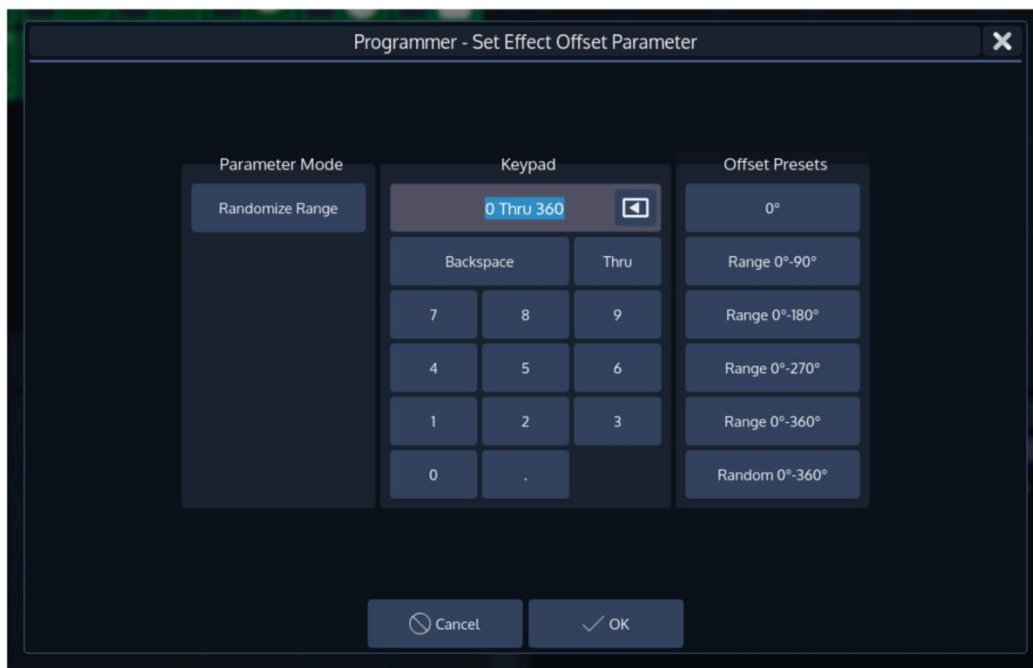


Abb. 123: Offset Attribute Options

17.2.6 "Duty Cycle" Effekt Attribut

Das "Duty Cycle" attribut definiert wie lange der Effekt innerhalb eines Zyklus ausgeführt wird. Es ist in Prozent angegeben.

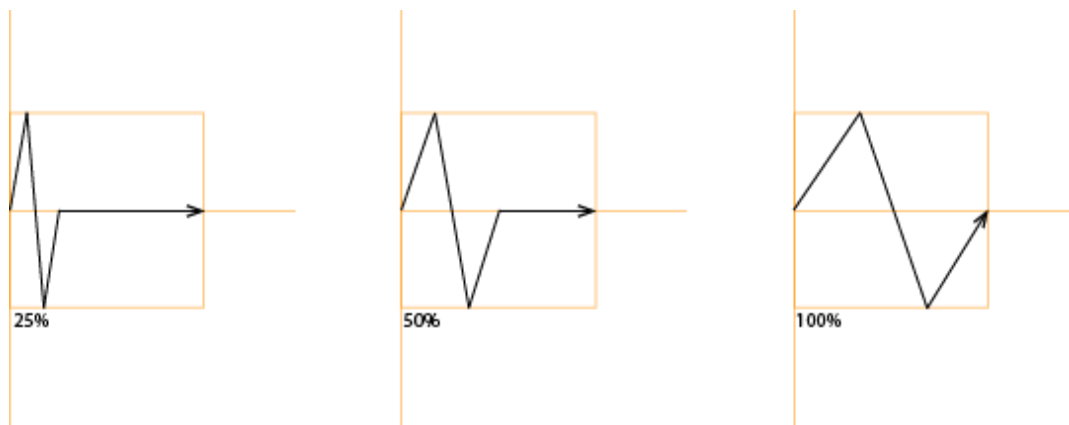


Abb. 124: Duty Cycle Effekt Attribut

Es kann verwendet werden, um Chaser und mehr zu bauen. Der beste Weg, um zu sehen wie der Duty Cycle einen Effekt beeinflusst ist, den vordefinierten Effekt "Dimmer Wave" hinzuzufügen und mit dem Attribut zu spielen.

Wenn Du die Duty Cycle Zelle im Effekteditor markierst und die [Set] Taste drückst, öffnet sich das Dialogfeld **Set Effect Duty Cycle Parameter**, in welchem Du die Werte des Duty Cycles verändern kannst.

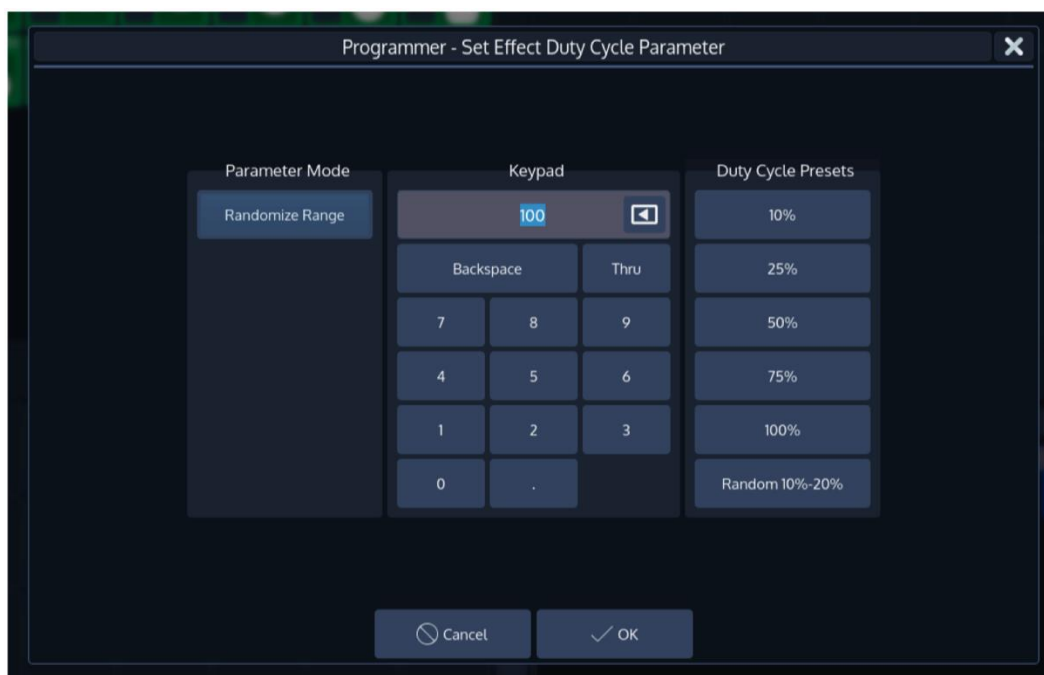


Abb. 125: FX Duty Cycle Options

17.2.7 "Gouping" Effekt Attribut

Das "Grouping" Attribut definiert, in wie viele Gruppen der Effekt aufgeteilt wird.

Eine Welle auf dem Tilt Parameter ohne Grouping sieht wie folgt aus:



Abb. 126: Grouping Attribut - Kein Grouping

Wenn Grouping auf drei gesetzt ist, sieht der Effekt folgendermaßen aus:



Abb. 127: Grouping Attribut - 3er Gruppen

Wie du siehst haben die Geräte 1, 4, 7 den gleichen Wert, ebenso die Geräte 2, 5, 8 und so weiter.

Wenn Du die Grouping Zelle im Effekteditor markierst und die [Set] Taste drückst, öffnet sich das Dialogfeld **Enter Group Size**, in welchem Du die Anzahl der Geräte in einer Gruppe festlegen kannst.

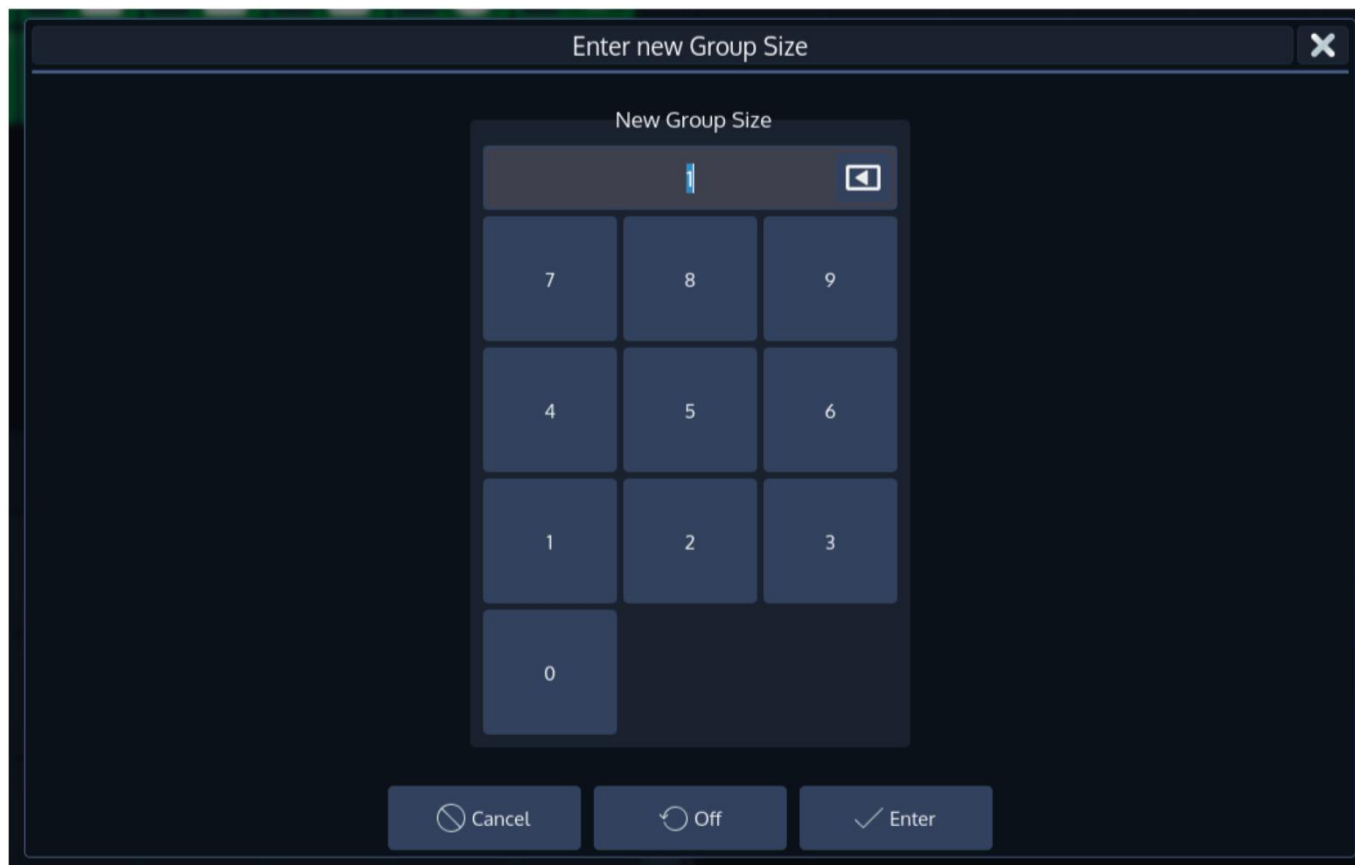


Abb. 128: Group Size Dialog

17.2.8 Buddying" Effekt Attribut

Mit dem "Buddying" Attribut werden mehrere Geräte als eines behandelt.

Eine Welle auf dem Tilt Parameter ohne Buddying sieht so aus:



Abb. 129: Buddying Attribut - Kein Buddying

Mit einem Buddying Wert von 2 würde die Welle so aussehen:



Abb. 130: Buddying Attribut - Buddying von 2

Wie du siehst haben die Geräte 1 und 2 den gleichen Wert, ebenso die Geräte 3 und 4, und so weiter.

Wenn Du die Buddying Zelle im Effekteditor markierst und die [Set] Taste drückst, öffnet sich das Dialogfeld **Enter Buddy Size**, in welchem Du die Anzahl der "Buddys" festlegen kannst.

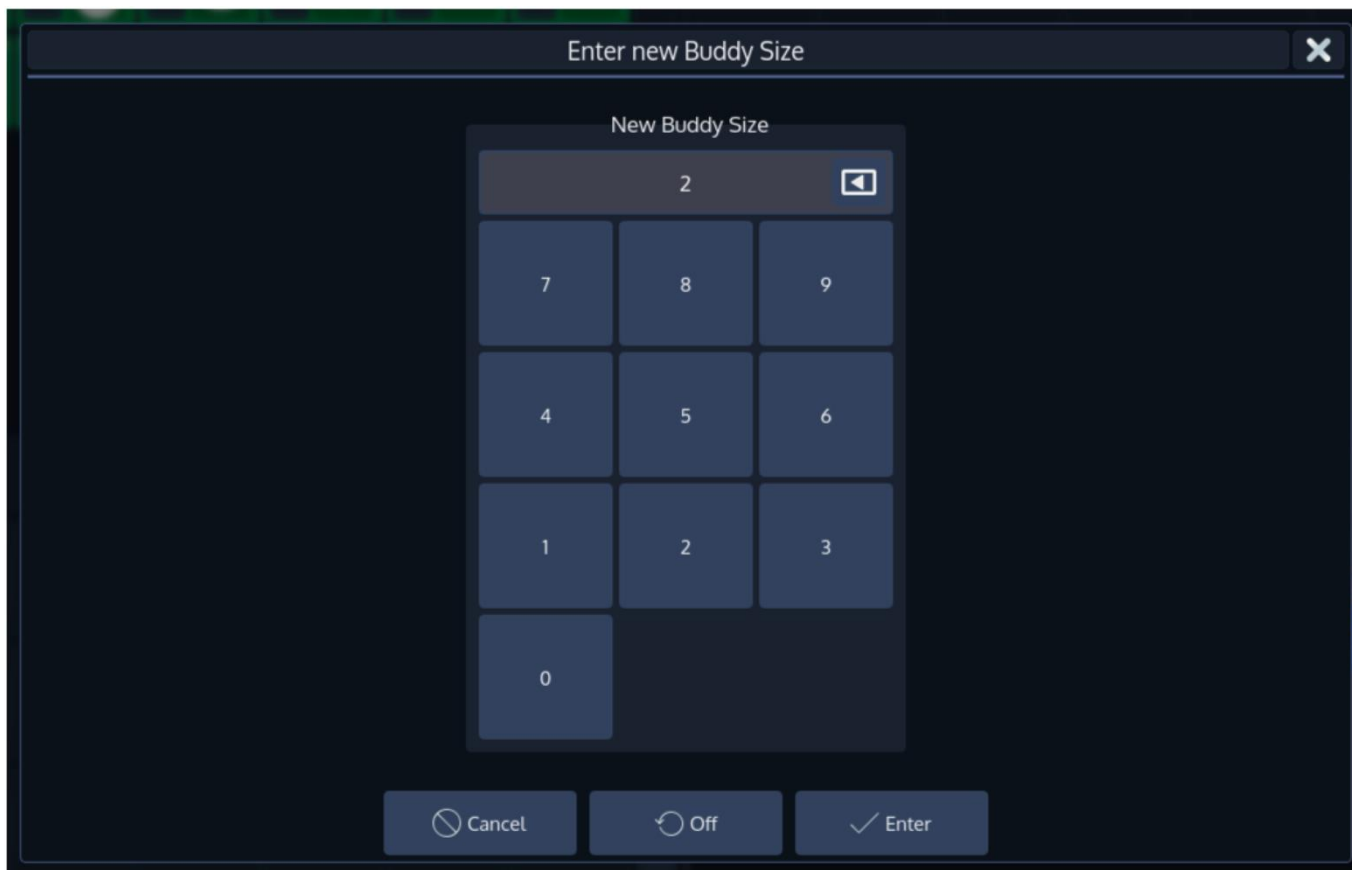


Abb. 131: Definieren der Anzahl der Buddies

17.2.9 "Wings" Effekt Attribut

Das "Wings" Attribut teilt den Effekt in mehrere Gruppen auf, wobei jede Gruppe zur anderen gespiegelt wird.

Eine Welle auf dem Tilt Parameter ohne Wings sieht so aus:

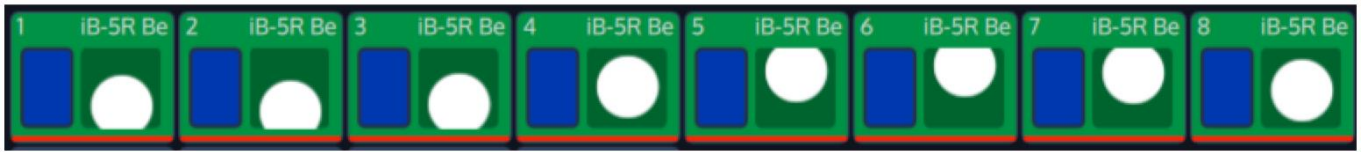


Abb. 132: Wings Attribute - Keine Wings

Mit zwei Wings wird der Effekt in der Mitte gespiegelt:



Abb. 133: Wings Attribute - 2 Wings

Wenn Du die Wings Zelle im Effekteditor markierst und die [Set] Taste drückst, öffnet sich das Dialogfeld **Enter Wing Count**, in welchem Du die Anzahl der Wings festlegen kannst.

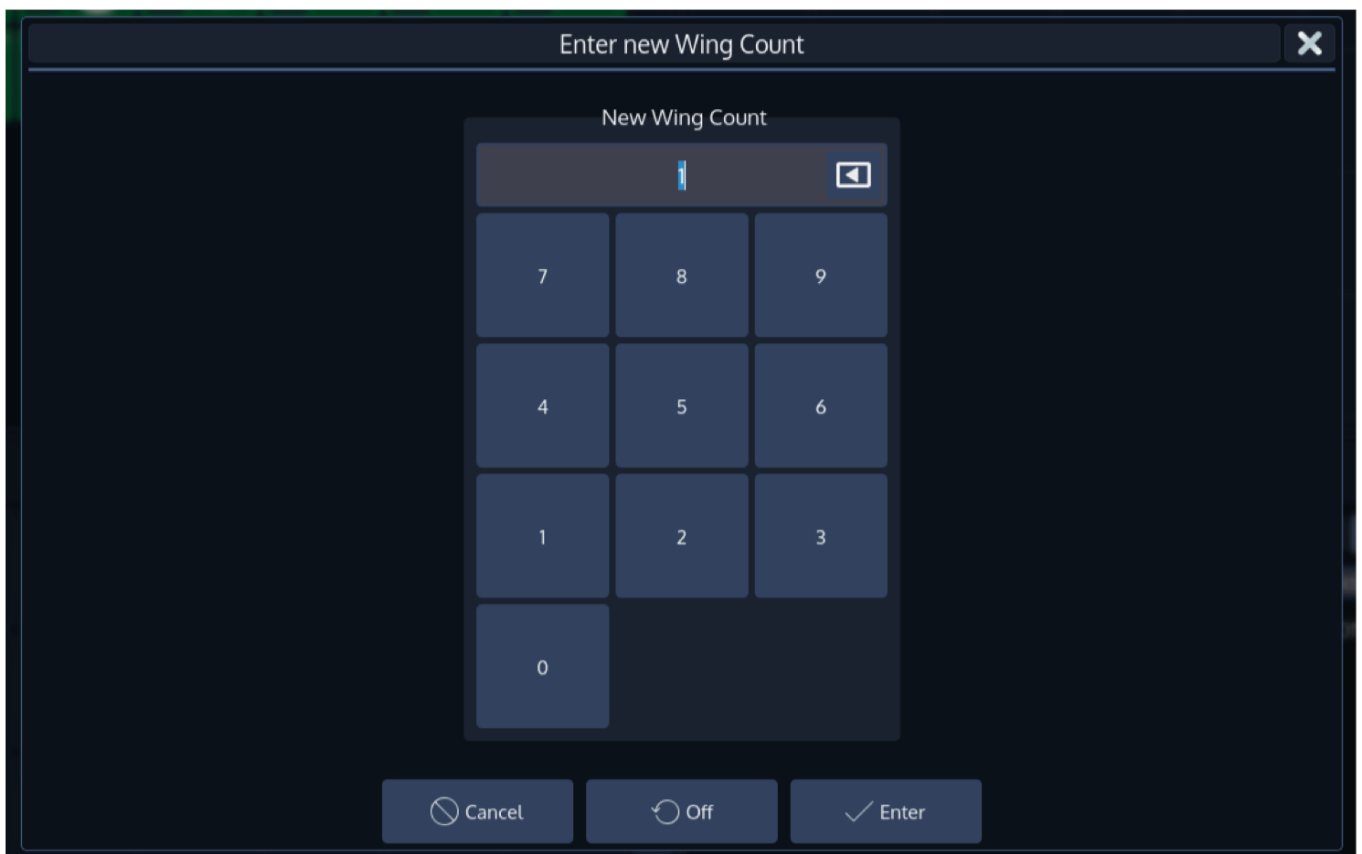


Abb. 134: Set Wing Anzahl Dialog

17.2.10 "Direction" Effekt Attribut

Das "Direction" Attribut gibt an, in welcher Richtung der Effekt wiedergegeben wird.

Forward oder **Reverse** führen zu einem sich nahtlos wiederholenden Effekt.

Forward Bounce oder **Reverse Bounce** führt zu einem Effekt, der in angegebener Richtung startet und nach jedem Durchlauf umgekehrt wird.

Wenn Du die Direction Zelle im Effekteditor markierst und die [Set] Taste drückst, öffnet sich das Dialogfeld **Set Effect Direction**, in welchem Du die Richtung des Effekts festlegen kannst.

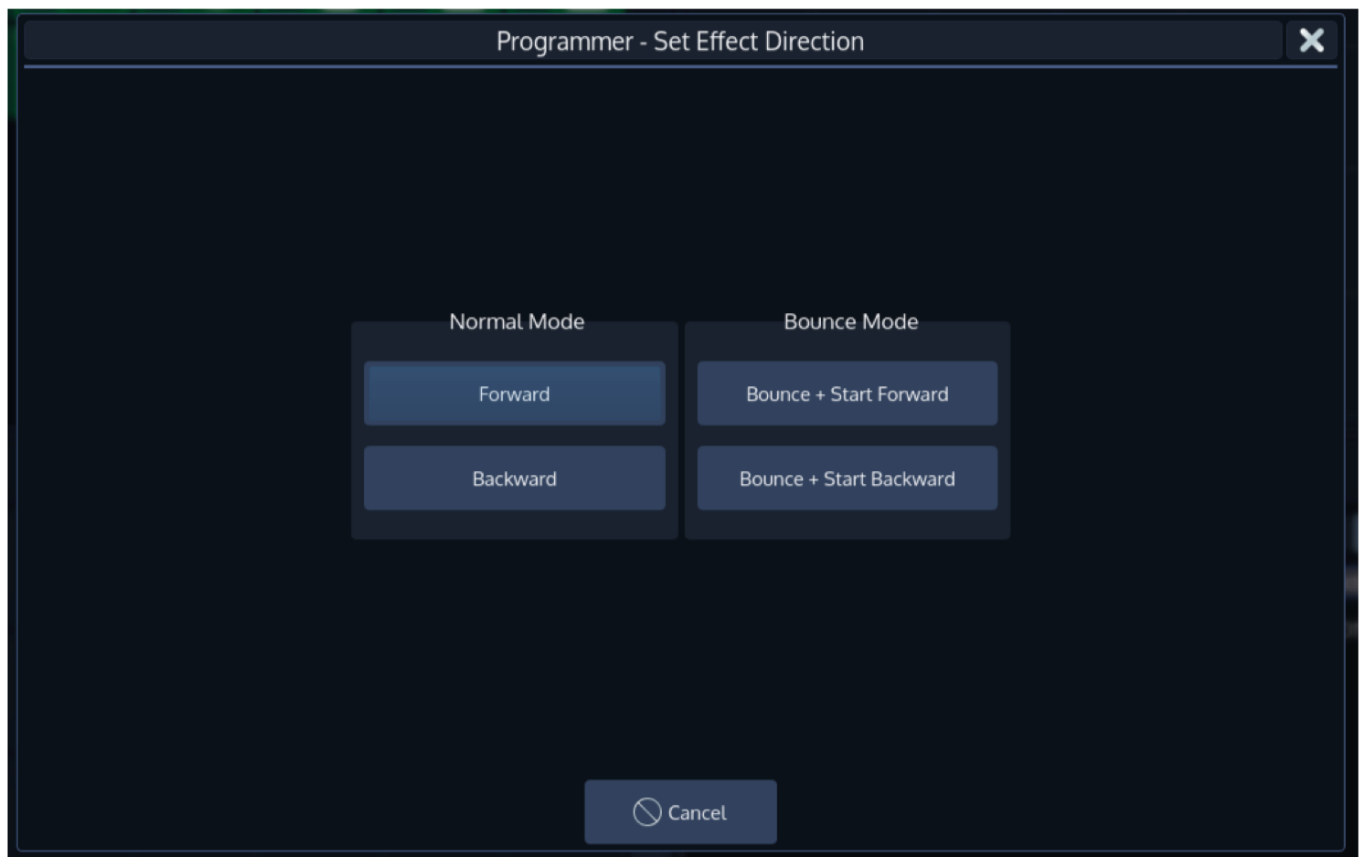


Abb. 135: Set Direction Dialog

17.3 Der Effekt Programmier

Um einen Effekt zu erstellen oder zu ändern, wählst Du im seitlichen Menü des Programmier Split Widgets die Schaltfläche **Effects** aus. Alternativ kannst Du die [FX] -Taste auf dem Konsolen-Frontpanel drücken.

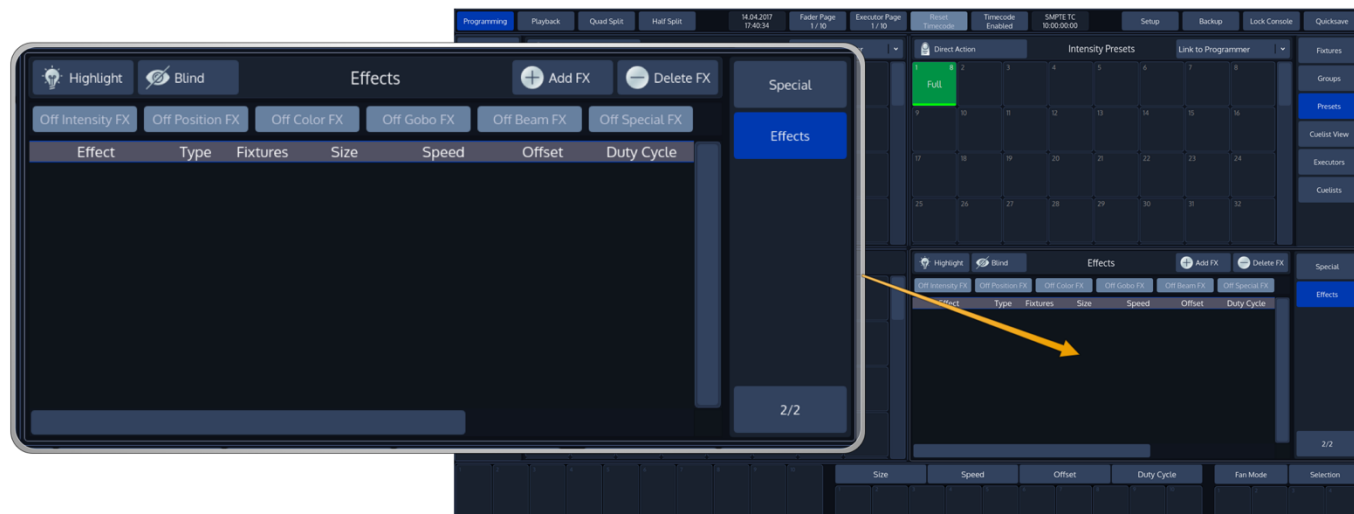


Abb. 136: FX Programmier Tabelle

Effekte verwenden entweder den Programmier-Wert als "Basis" –Wert, oder wenn kein Programmier-Wert für ein Attribut gesetzt ist, welches von einem Effekt verwendet wird, verwendet der Effekt den aktuellen Wert, der durch die Wiedergabe (während der Wiedergabezeit) bestimmt wird als Basiswert.

Bitte beachte, dass der Effektprogrammier keine Effekte in der Liste zeigt, die von Cuelisten wiedergegeben werden.

17.3.1 Hinzufügen eines Effektes

Um dem Effekt-Programmer einen Effekt hinzuzufügen, wähle einfach die Geräte aus, die den Effekt machen sollen, und klicke in der Symbolleiste des Effekt-Editors auf **Add FX**.

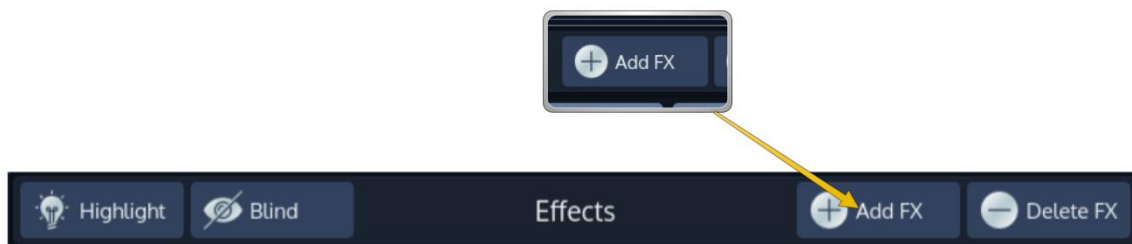


Abb. 137: Add FX Button

Ein Dialog, welcher Dich fragt, ob Du einen vordefinierten (Predefined Effects) oder einen selbst definierten (Custom Effect) Effekt hinzufügen möchtest, wird angezeigt.

Einen vordefinierten Effekt hinzufügen

Diese werden alle notwendigen Effektzeilen für die entsprechenden Parameter hinzufügen und die jeweiligen die Effektattributwerte (Offset, Geschwindigkeit, Tastverhältnis) automatisch basierend auf Deiner Geräte Auswahl berechnen.

Allerdings kannst Du die Einstellungen je nach Bedarf jederzeit im Effekt-Editor ändern.

Diese können aus der ersten Registerkarte (**Predefined Effects**) des Dialogs "Add New FX" ausgewählt werden.

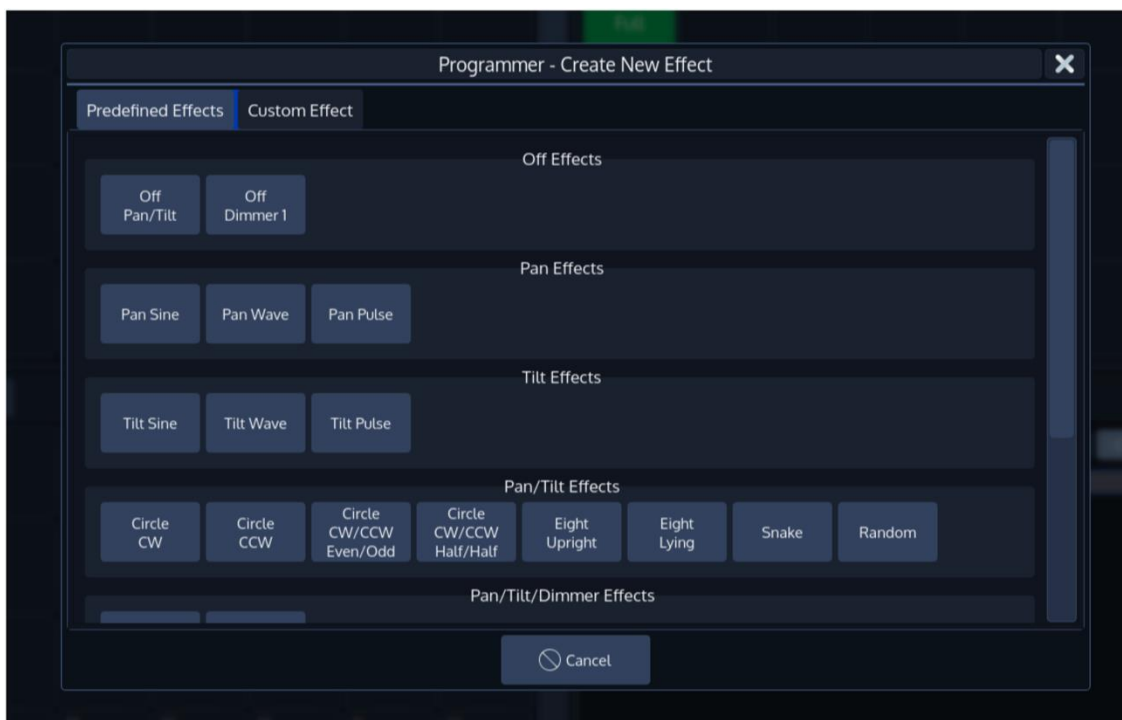


Abb. 138: Vordefinierte Effekte

Eine Effektform hinzufügen

Die zweite Registerkarte (**Custom Effect**) wird verwendet, um eigene Effekte basierend auf mathematischen Funktionen zu erstellen.

Um einen Effekt hinzuzufügen, wähle zuerst den Parameter aus der Liste auf der linken Seite aus und danach die Effekttabelle, die auf diesem Parameter verwendet werden soll.

Klicke auf **Add Effect**, um den Effekt zum Effekt Programmer hinzuzufügen.

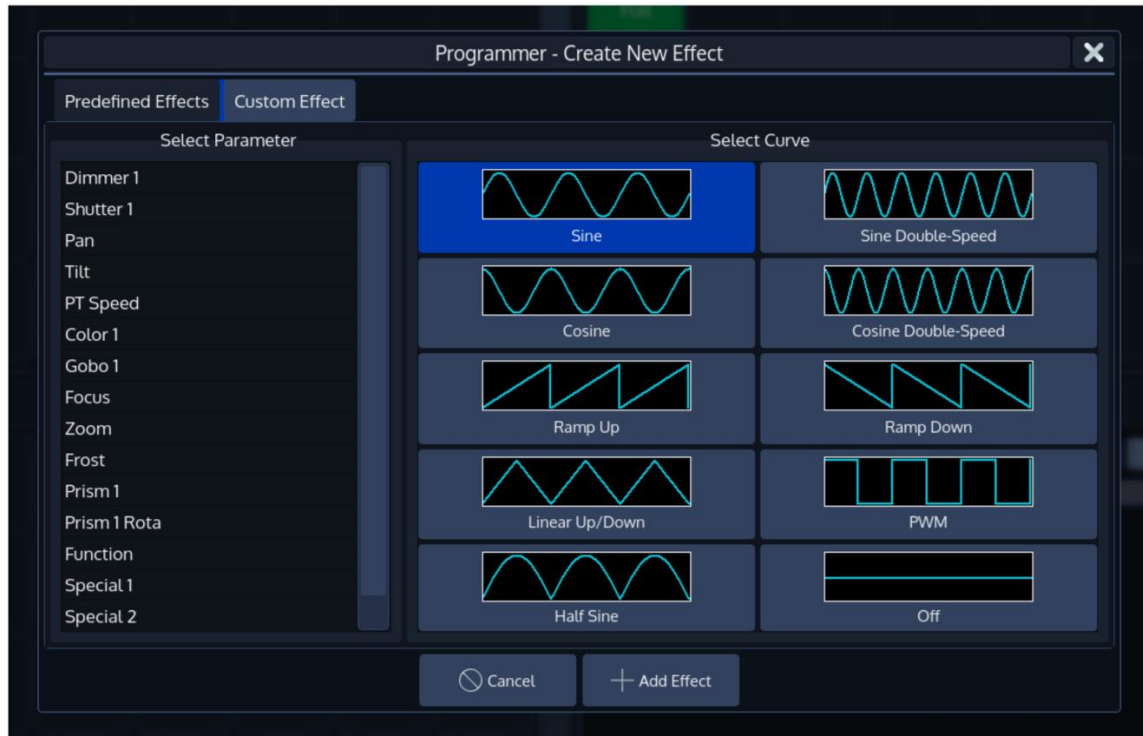


Abb. 139: Liste der Effektformen

17.3.2 Deleting an Effect

Um Effekte aus dem Effektprogrammer zu löschen, wählst Du zuerst die Zeilen durch klicken auf die Schaltfläche in der ersten Spalte der entsprechenden Zeile aus und klickst danach auf **Delete FX** in der Effekt Editor toolbar.

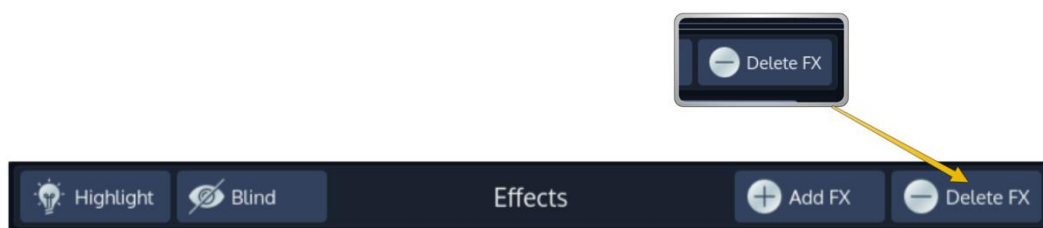


Abb. 140: Delete FX

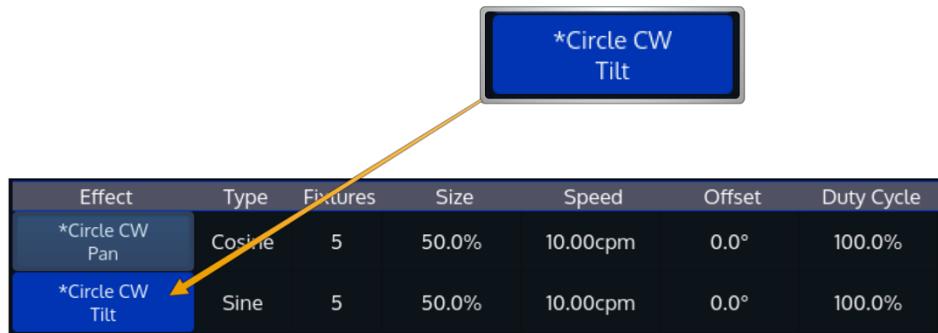
Beachte, dass das Löschen eines Effekts den Effekt nicht stoppt, wenn er bereits in einer Cueliste ausgegeben wird. Zum Beispiel:

Wenn Du gerade einen Effekt erstellt und in einem Cue einer Cue-Liste gespeichert hast, wird der Effekt nicht gestoppt, wenn du diesen Effekt im Editor löschst und in den nächsten Cue der selben Cue-Liste speicherst. Um den Effekt zu stoppen musst du stattdessen eine Off-Effekt-Form für den entsprechenden Parameter speichern.

17.3.3 Modifizieren eines Effektes

Für jede Effektzeile können die Effektattribute durch Auswählen einer der Zellen und Drücken der [Set] - Taste oder durch Verwendung der Encoder geändert werden.

Bei Verwendung der Encoder werden nur ausgewählten Effektzeilen geändert. Effektzeilen können durch Umschalten der Schaltfläche in der ersten Spalte der Effektzeile ausgewählt oder abgewählt werden.



Effect	Type	Fixtures	Size	Speed	Offset	Duty Cycle
*Circle CW Pan	Cosine	5	50.0%	10.00cpm	0.0°	100.0%
*Circle CW Tilt	Sine	5	50.0%	10.00cpm	0.0°	100.0%

Abb. 141: Taste zum Zeilen auswählen

17.3.4 Stoppen eines Effektes

Um einen Effekt zu stoppen, musst Du eine "Aus" –Effekt Form für die gewünschten Parameter hinzufügen.

Dies kann jederzeit durchgeführt werden (auch wenn der Effekt nicht ausgegeben wird), indem du die Fixtures auswählst, für welche der Effekt gestoppt werden soll und in der Effekt-Editor-Titelleiste auf **Add FX** klickst.

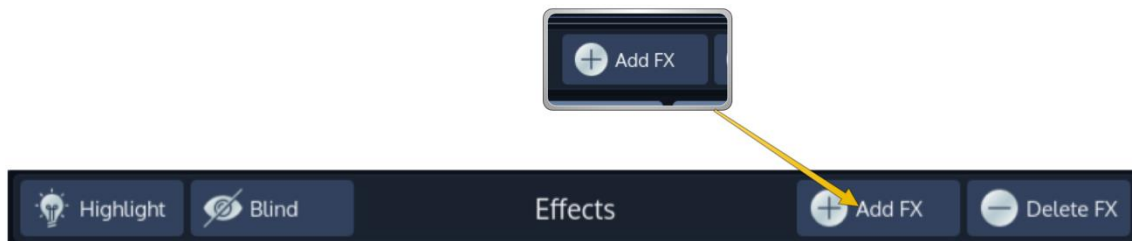


Abb. 142: Add FX Button

Der Dialog "Add Effect" wird angezeigt. Wähle die Registerkarte **Custom Effect** aus. Wähle den entsprechenden Parameter aus der Liste auf der linken Seite und selektiere die **Off Effect Form** auf der rechten Seite.

Stoppen eines Effektes der bereits von einer Cueliste Ausgegeben wird

Wenn der Effekt, den du stoppen möchtest, von einer Cueliste ausgegeben wird, kannst du auch die "Shortcuts" des Effektprogrammers verwenden, um für alle ausgewählten Geräte schnell "Off" Effektformen für alle Parameter (der entsprechenden Attributgruppe) hinzuzufügen.

So benutzt du diese Hilfsfunktion:

1. Selektiere alle Geräte, für die du den Effekt ausschalten möchtest
2. Stelle sicher, dass der Effekt auf der Bühne ausgegeben wird (aus einer Cueliste)
3. Klicke auf die Schaltfläche, welche die entsprechende Attributgruppe enthält.

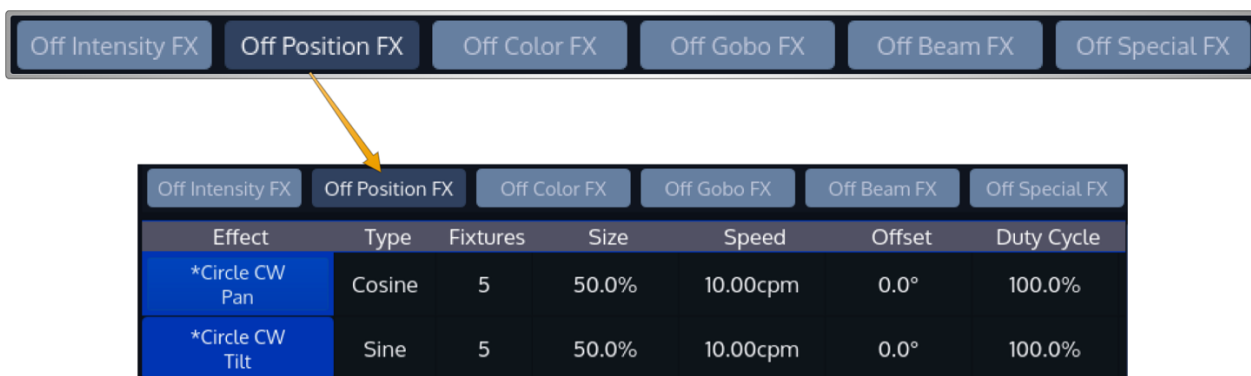


Abb. 143: "Quick Off FX" Toolbar

18 Arbeiten mit Presets

Presets vereinfachen den Programmierprozess, indem sie es ermöglichen, benutzerdefinierte Elemente zu erstellen und als "Werkzeugkasten" für die Erstellung Deiner Cues zu verwenden. Sobald Du ein Preset erstellt hast, z.B. ein paar Moving Lights, die auf eine bestimmte Position auf der Bühne zeigen, kannst Du diese Einstellungen jederzeit abrufen und in Cues aufzeichnen.

Der größte Vorteil der Verwendung von Presets besteht darin, dass sie als Referenz in Cues gespeichert werden und nicht mit den Parameterwerten, die das Preset enthält. Wenn Du dich später entscheidest, das Preset zu ändern, werden alle Cues, die mit diesem Preset gespeichert wurden, ebenfalls geändert. Dies ist besonders nützlich, wenn z.B. die Position eines Elementes auf der Bühne verschoben wurde und Moving Lights programmiert wurden, um es zu beleuchten. In diesem Fall müsste nur das Preset aktualisiert werden, um die Änderung zu übernehmen, anstatt die Änderung in jedem einzelnen Cue, in welchem das Element beleuchtet wird, neu zu programmieren.

Dies ist eine sehr mächtige Funktion, mit der Du globale Änderungen an der Show sehr einfach und schnell vornehmen können, anstatt jeden Cue einzeln neu programmieren zu müssen.

Mit Presets können Parameter aufgezeichnet werden, die während der Programmierung und im Live-Betrieb leicht zugänglich sind. Presets sind in verschiedene Pools aufgeteilt, wobei jeder Pooltyp Attribute, die in den Presets gespeichert sind, nach dem entsprechenden Typ filtern wird: Ein All Preset Pool speichert alle Attribute, während ein Color Preset Pool nur Farbattribute speichert.

Presets sind nur für Geräte anwendbar, deren Werte beim Speichern des Presets eingestellt wurden, können aber nur von einigen Geräten abgerufen werden. Im Beispiel: Du hast ein Preset aufgenommen, das nur Pan und Tilt für die Fixtures 1 bis 10 enthält. Dieses Preset gilt nicht für die Fixtures 11 und 12. Dieses Preset könnte aber jederzeit nur für die Geräte 1 und 4 aufgerufen werden.

Wenn Du ein Preset als Programmierwerkzeug verwenden möchtest, bei dem spätere Änderungen am Preset nicht zu einer Aktualisierung der Cues führen, kannst Du dessen "harten" Werte bei der Auswahl des Presets laden.

Ähnlich wie bei Fixtures und Gruppen können Presets im Seitenmenü durch Drücken der **Presets**-Taste gefunden werden.

Standardmäßig zeigt das Preset-Widget nur Presets der Attributgruppe an, die im Programmer ausgewählt ist. Du kannst dieses Verhalten ändern, indem Du in das Dropdown-Menü in der Titelleiste klickst.

18.1 Das Preset Split Widget (Der Preset Pool)

Sobald du den **Presets** button in einem der seitlichen Split Widget menüs gedrückt hast, wird dieses Split Widget den Preset Pool anzeigen.

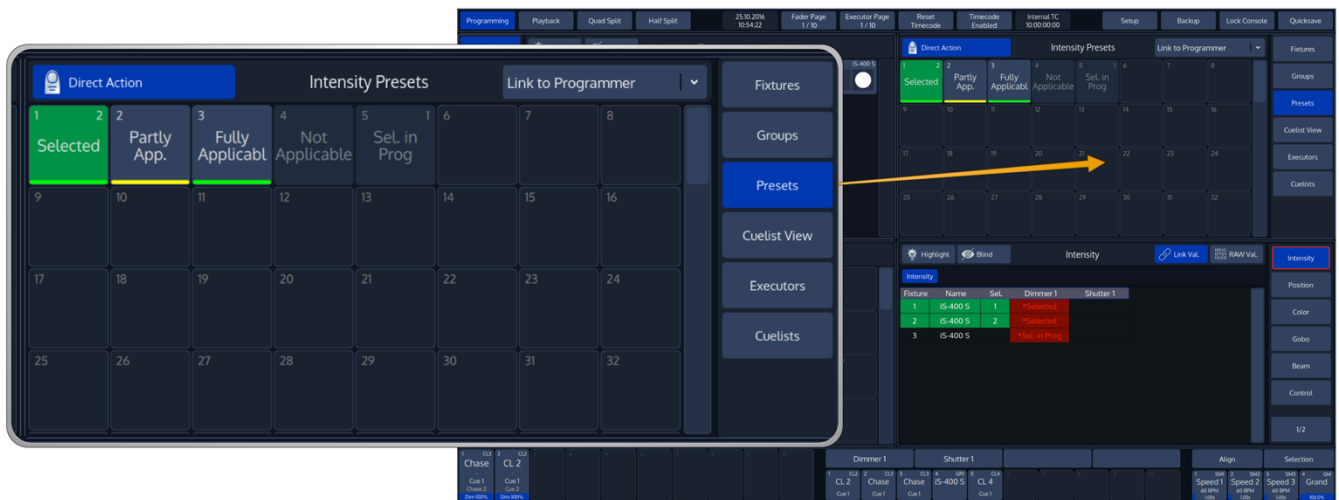


Abb. 144: Preset Split Widget

Standardmäßig zeigt das Preset-Widget nur Presets der Attributgruppe an, die im Programmierer ausgewählt ist. Du kannst dieses Verhalten ändern, indem Du in das Dropdown-Menü in der Titelleiste klickst.

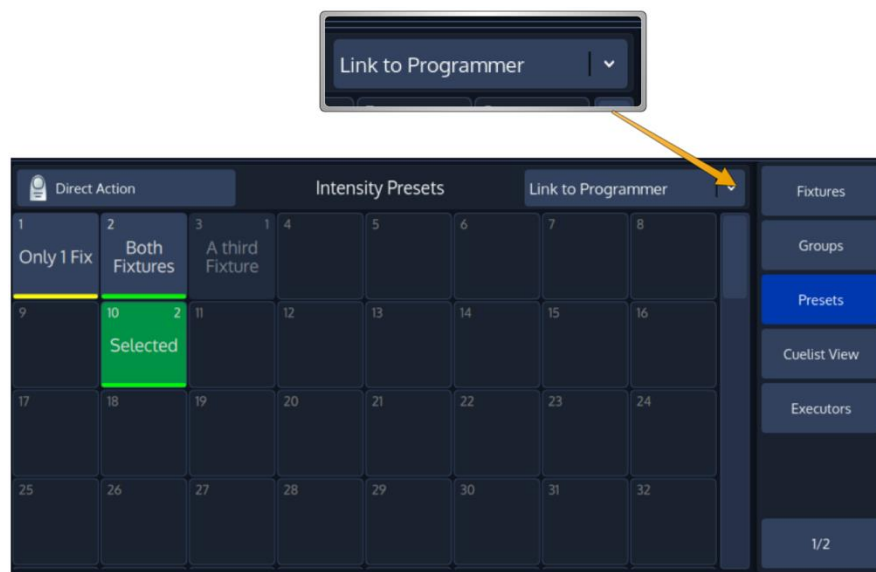


Abb. 145: Attribute Group Selector

18.2 Speichern von Presets

Wenn Du ein Preset in einem der Preset-Pools speicherst, wird die Konsole nur Werte für die entsprechende Attributgruppe aufzeichnen. Auf diese Weise enthalten *Position Presets* nur Positionsinformationen und *Color Presets* enthalten nur Farbinformationen.

Falls du ein Preset speichern möchtest, das Parameter enthält, die über verschiedene Parametergruppen verteilt sind, speichere ein *All Preset*.

18.2.1 Speichern eines Presets mit dem Preset Split Widget

Sobald du einen Look erstellt hast, welchen du als Preset speichern möchtest, drücke die [Rec] –Taste. Wähle ein leeres Element aus dem Preset Split Widget aus.

Bitte beachten Sie, dass der Chimp nur die "angefassten" Werte speichert – Wenn Du also ein Preset für ein Gerät speicherst, kann dieses nicht von anderen Geräten abgerufen werden.

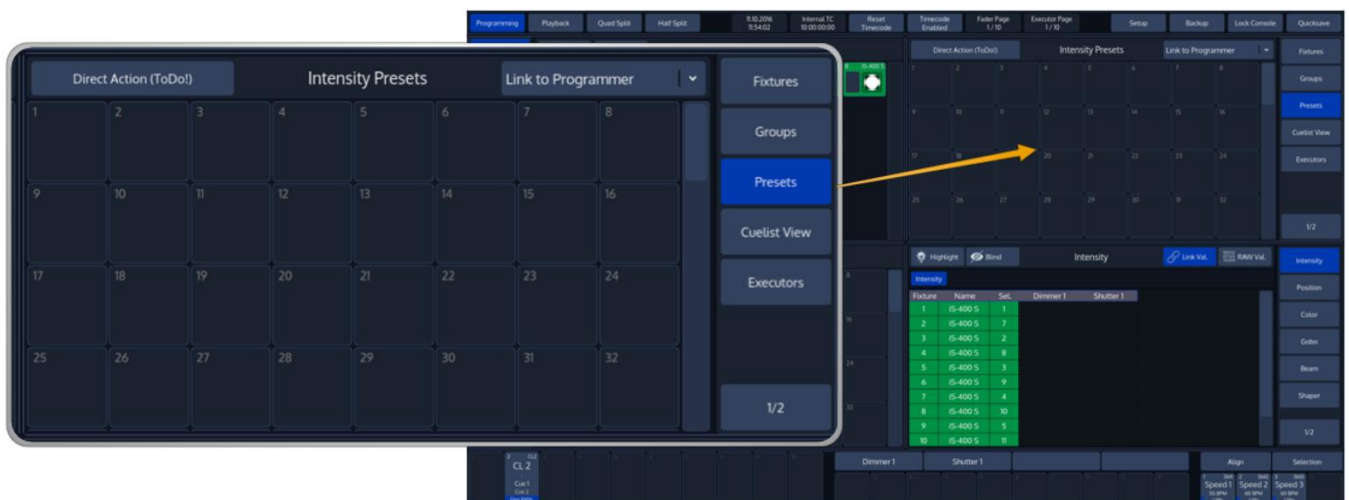


Abb. 146: Preset Pool

Die *Record Toolbar*, welche nach dem drücken der [Rec] Taste geöffnet wird, enthält eine Schaltfläche namens **Name It!** - Wenn diese Schaltfläche aktiv ist, fragt die Konsole nach dem Speichern eines Objektes automatisch nach einem Namen dafür.

Wenn Du dich entscheidest, diese Funktion auszuschalten, kannst Du ein Element beschriften, indem Du die [Name]-Taste auf der Konsole drückst. Die Kommandozeile zeigt dann "Name". Wähle nun das Objekt aus, welches Du beschriften möchtest.

18.3 Auswählen von Presets

Wenn du die Presets-Taste in einem der Split Widget-Menüs ausgewählt hast, wechselt dieses Split-Widget in den Preset-Modus.

Sobald Du Fixtures auswählst, findet der Chimp heraus, welche deiner Presets auf alle, nur einige, oder keine der ausgefählten Geräte angewendet werden können. Dies wird anhand der Farbgebung der Preset Objekte im Pool dargestellt.

Presets, die überhaupt nicht angewendet werden können, werden in den Hintergrund verschwinden. Diejenigen, die nur auf einen Teil Ihrer Auswahl angewendet werden können, haben eine kleine gelbe Leiste am unteren Rand. Presets, die auf alle ausgewählten Fixtures angewendet werden können, zeigen einen grünen Balken.

Wenn das Preset für Geräte ausgewählt ist, zeigt es am rechten oberen Rand an, auf wie viele Geräte es angewendet wurde.

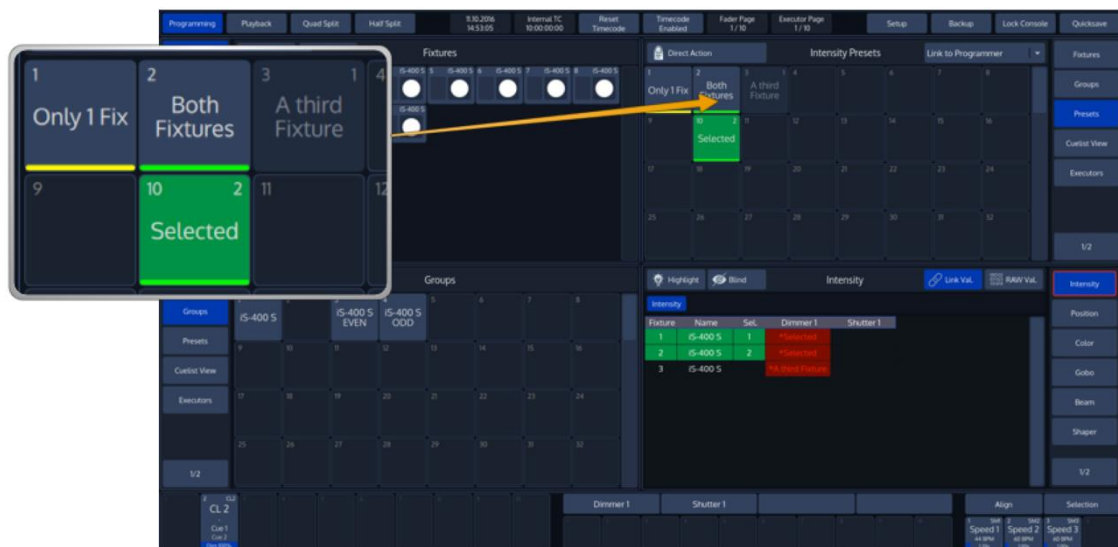


Abb. 147: Preset Split Widget – Verschiedene Element Zustände

Klicke auf ein Preset um es auszuwählen. Für die aktuelle Selektion ausgewählte Presets haben eine grüne Hintergrundfarbe.

18.3.1 Auswählen eines Presets (Als Referenz)

Du kannst durch einfaches Auswählen eines Groups Presets dessen Werte als Referenz in den Programmer laden.

Wenn Du danach Werte im Presets änderst, werden alle damit programmierten Cues ebenfalls aktualisiert.

18.3.2 Nutzen der "harten" Werte eines Presets

Falls Du die Werte eines Presets laden möchtest, ohne es zu referenzieren, drücke die [Infinity] Taste, während Du das Preset auswählst.

Wenn Du danach Werte im Presets änderst, werden keine damit programmierten Cues aktualisiert.

18.3.3 Ein Preset "Live" ohne Geräteselektion auswählen

Du kannst jederzeit während einer Show Presets direkt (für alle im Preset enthaltenen Geräte) auswählen, wenn das Split Widget im "Direct Action" Modus ist.

Direct Action kann durch drücken auf den Button in der Titelleiste des Split Widgets aktiviert und deaktiviert werden.

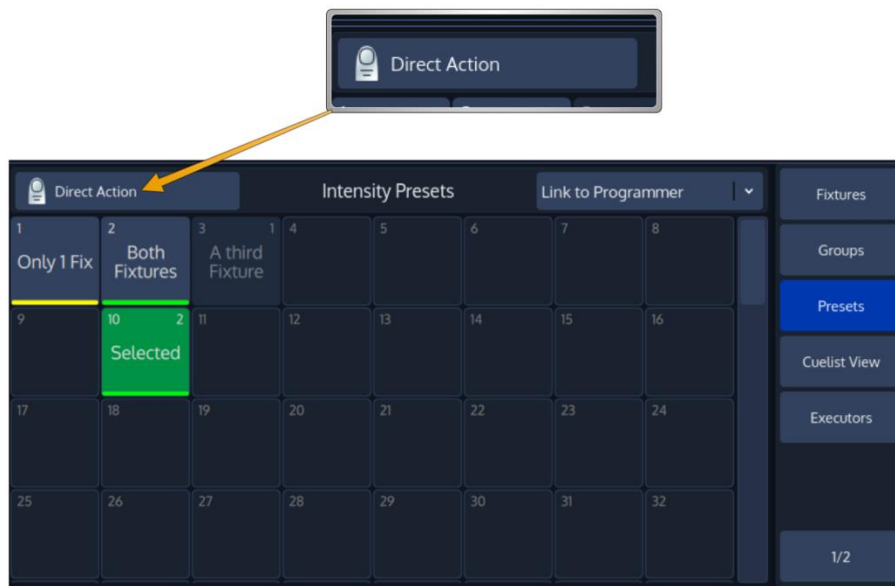


Abb. 148: Direct Action Button

18.3.4 Deselektieren eines Presets ("Knocking Out")

Um ein Preset abzuwählen, klicke ein zweites mal auf es. Alternativ kannst du auch die [Off] Taste drücken und danach das Preset auswählen.

18.4 Benennen eines Presets

Du kannst ein Element beschriften, indem Du die [Name]-Taste auf der Konsole drückst. Die Kommandozeile zeigt dann "Name". Wähle nun das Objekt aus, welches Du beschriften möchtest.

Die **Enter Preset Name** Bildschirmtastatur wird nun angezeigt.

18.5 Entfernen von Inhalten aus einem Preset

Manchmal ist es notwendig, unerwünschte Inhalte aus einem Preset zu entfernen. Es gibt ein paar Möglichkeiten, Werte aus einem Preset zu entfernen, aber die unten beschriebene Methode ist diejenige mit der größten Kontrolle darüber, was entfernt werden soll.

Berühre die Attribute, die Du aus einem zuvor gespeicherten Preset entfernen möchtest, und drücke die [Rec]-Taste.

Wähle **Remove** aus der Record Toolbar aus.

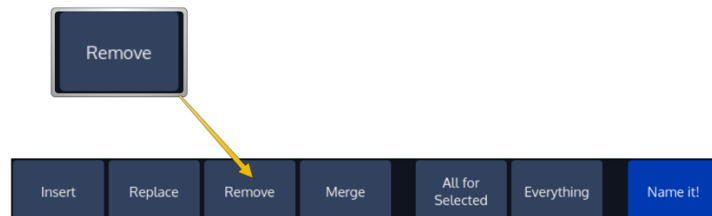


Abb. 149: Record Toolbar - Remove

Wähle das Preset, aus welchem Du Werte entfernen möchtest, z.B. **Preset 1**.

Wenn Du keine Option aus der Record-Toolbar ausgewählt hast, öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Du gefragt wirst, was Du tun möchtest. Klicke auf **Remove**.

18.6 Ersetzen eines Presets

Manchmal kann es einfacher sein, ein Preset zu ersetzen, als Attribute separat hinzuzufügen oder zu entfernen. Es ist jedoch wichtig zu verstehen, dass das Ersetzen eines Presets Werte entfernt, die im "alten" Preset, nicht aber im Programmierer vorhanden sind, und neue Werte hinzufügt, die vorher nicht vorhanden waren.

Das Ersetzen eines Presets löst keine Cue-Referenzen und kann daher Cues zerstören, die bereits mit diesem Preset programmiert wurden.

Wenn Du Werte entsprechend geändert hast, um ein zuvor gespeichertes Preset zu ersetzen, drücke die [Rec] Taste.

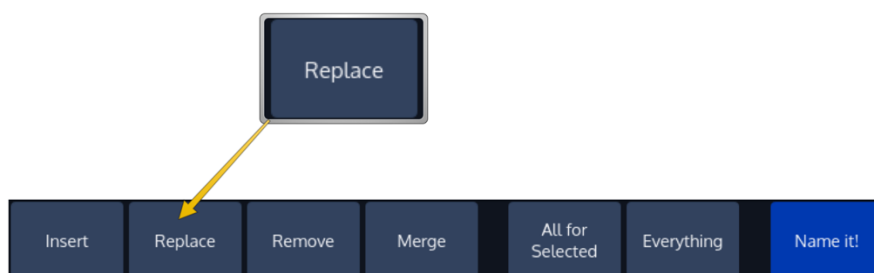


Abb. 150: Record Toolbar - Replace

Wähle das zu ersetzende Preset im Preset-Pool aus, zum Beispiel **Preset 1**.

Wenn Du keine Option aus der Record-Toolbar ausgewählt hast, öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Du gefragt wirst, was Du tun möchtest. Klicke auf **Replace**.

18.7 Hinzufügen von Werten zu einem Preset (Oder: Aktualisieren eines Presets)

Wenn Du ein Preset nach dem Ändern einiger Werte aktualisieren möchtest, zum Beispiel für ein Preset, welches die Position des Sängers der Band enthält, mit der Du auf Tournee bist, ist die Funktion "Merge" genau das Richtige für Dich.

Wenn Du die Werte entsprechend geändert hast, um ein zuvor gespeichertes Preset zu aktualisieren, drücke die [Rec]- Taste.

Wähle **Merge** aus der Record Toolbar aus.

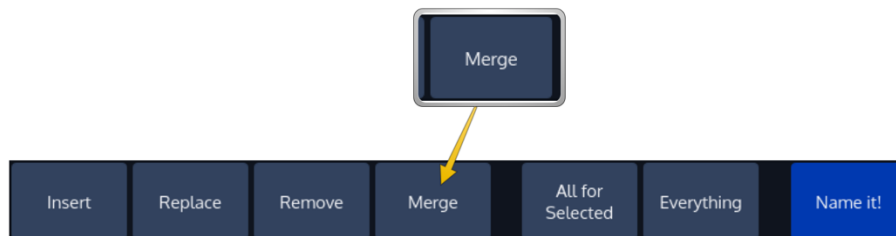


Abb. 151: Record Toolbar - Merge

Wähle das Preset, das Du aktualisieren möchtest, aus dem Preset Pool aus. Zum Beispiel **Preset 1**.

Wenn Du keine Option aus der Record-Toolbar ausgewählt hast, öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Du gefragt wirst, was Du tun möchtest. Klicke auf **Merge**.

18.8 Kopieren eines Presets

Öffne ein Preset-Splitwidget, indem Du in einem der Seitenmenüs auf die Schaltfläche **Presets** klickst.

Drücke die [Copy] Taste. Wähle nun zuerst das zu kopierende Element, gefolgt vom neuen Speicherplatz aus.

Die Kopie des Presets hat keine Verbindung zum ursprünglichen Preset – ändern des Ursprünglichen Presets ändert nicht die Kopie.

18.9 Verschieben eines Presets

Öffne ein Preset-Splitwidget, indem Du in einem der Seitenmenüs auf die Schaltfläche **Presets** klickst.

Drücke die [Move] Taste. Wähle nun zuerst das zu verschiebende Element, gefolgt vom neuen Speicherplatz aus.

18.10 Löschen eines Presets

Öffne ein Preset-Splitwidget, indem Du in einem der Seitenmenüs auf die Schaltfläche **Presets** klickst.

Drücke die [Delete]-Taste. Die Delete Toolbar wird nun angezeigt. Stelle sicher, dass **Delete Object** ausgewählt ist. Wähle jetzt das zu löschende Preset aus.

Wenn Du die [Delete]-Taste gedrückt hältst, während du Elemente auswählst, wird die Nachfrage, ob du das Element wirklich löschen möchtest unterdrückt. Dies ist ein schneller Weg, um viele Elemente hintereinander zu löschen.

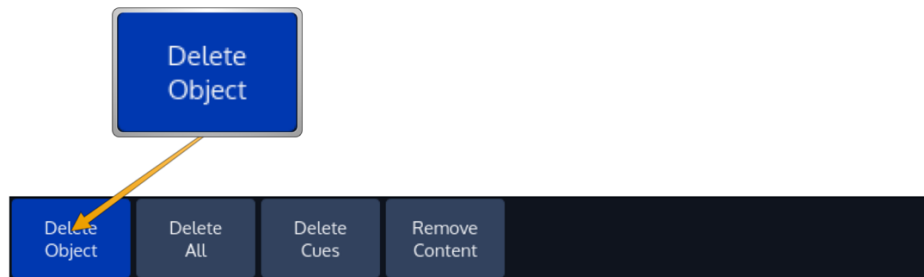


Abb. 152: Delete Toolbar

18.11 Edit Preset Fenster

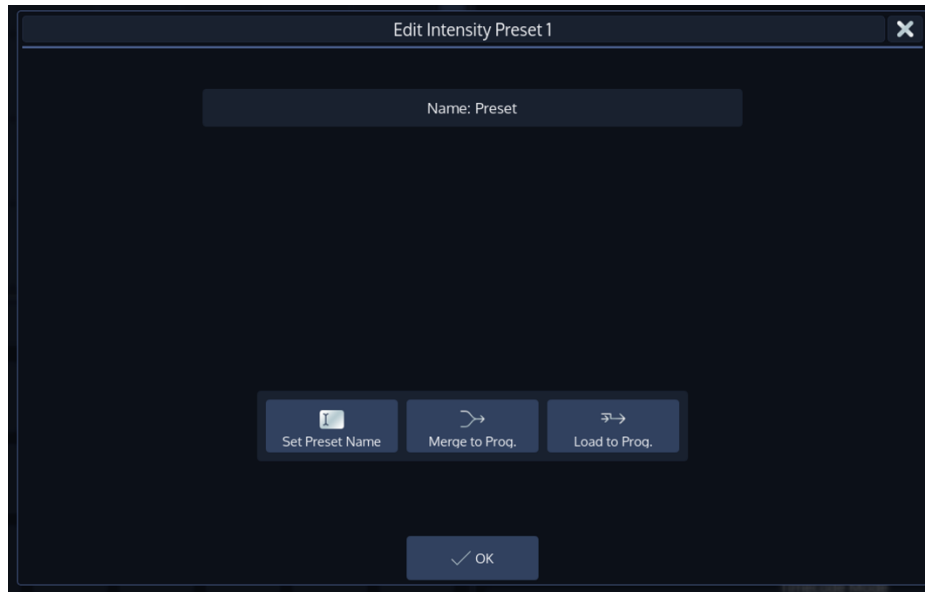


Abb. 153: Edit Preset Window

Das **Edit Preset** – Fenster kann als ein schneller Weg um Presets umzubenennen oder zum laden deren Werte in den Programmer genutzt werden.

Um das Edit Preset Fenster zu öffnen, drücke die [Edit]-Taste und klicke auf das Preset.

Set Preset Name

Wenn Du auf die Schaltfläche **Set Preset Name** klickst, öffnet sich eine Bildschirmtastatur, mit der Du dieses Preset umbenennen kannst.

Merge to Prog(rammer)

Wenn Du auf die Schaltfläche **Merge to Prog(rammer)** klickst, wird das Preset zum Programmer hinzugeladen, ohne auf das Preset zu verweisen. Inhalte, die bereits im Programmer vorhanden sind, werden nur dann überschrieben, wenn das Preset Informationen zu den gleichen Attributen enthält. Hiermit werden Werte für alle Geräte geladen, für die das Preset Werte enthält, und alle diese Geräte werden ausgewählt.

Load to Prog(rammer)

Wenn Du auf die Schaltfläche **Load to Prog(rammer)** klickst, wird das Presets in den Programmer geladen, ohne auf das Preset zu verweisen. Inhalte, die bereits im Programmer vorhanden sind, werden gelöscht und durch den Inhalt des Presets ersetzt.

Hiermit werden Werte für alle Geräte geladen, für die das Preset Werte enthält, und alle diese Geräte werden ausgewählt.

19 Arbeiten mit Cuelisten

19.1 Was ist eine Cueliste

Cuelisten sind das Rückgrat deiner Programmierung und Show. Sie können einen oder mehrere Cues enthalten, während jeder Cue eine andere eigene Timings haben kann. Cuelisten werden durch Fader, Executoren und Virtuelle Executoren gesteuert.

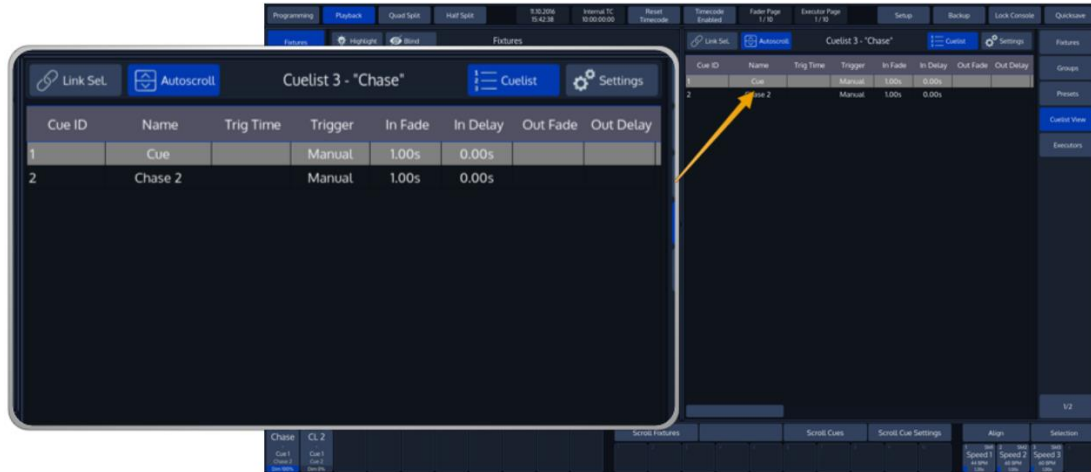


Abb. 154: Cuelist View

Jede Cueliste hat ihre eigenen Einstellungen und Zeiten.

19.2 Speichern von Cues in Cuelisten

Denke daran, dass nur Werte aufgezeichnet werden, die berührt und aktiv sind. Dieser Zustand wird durch die Hintergrundfarbe des Wertes im Programmier angezeigt.

19.2.1 Speichern eines Cues mit Masters oder Executor Buttons

Nach dem Einrichten eines Lichtbildes, welches Du als Cue speichern möchtest, drückst Du die [Rec] - Taste, gefolgt von der [Go], [Pause / Back] Taste eines Faders oder der [Exec] -Taste auf welche du diese Cueliste speichern möchtest. Alternativ wählst Du einfach einen virtuellen Executor aus einem Executor Split Widget.

Wenn Du eine Cueliste so speicherst, wird diese am ersten freien Platz im Cuelist Pool gespeichert und automatisch dem ausgewählten Fader oder Executor zugeordnet.

19.2.2 Speichern eines Cues im Cuelist Pool

Wenn Du einen Look erstellt hast und ihn als Cue speichern möchtest, öffne ein Cuelist Split Widget aus dem Seitenmenü und drücke die [Rec]- Taste. Wähle eine Cue-Liste aus dem Cuelist Pool aus, um den Cue zu speichern.

19.2.3 Speichern eines Cues mit dem Command Line Interface

Drücke die [Rec] Taste, gefolgt von der [Cuelist] Taste. Gebe die Nummer der Cue-Liste, in welche Du den Cue speichern möchtest, in die Befehlszeile ein - z.B. [1] gefolgt von [Enter].

19.2.4 Speichern eines weiteren Cues in eine Cueliste

Um einen weiteren Cue in die Cueliste zu speichern, drücke die [Rec] Taste, gefolgt von der Cueliste. Wenn die Cueliste nur einen Cue enthält, wird ein Fenster angezeigt, dass dich fragt, was du machen möchtest. Klicke auf **Append As New Cue**.

19.3 Weitere Optionen beim Speichern eines Cues

19.3.1 Speichern eines Cues mit Zeiten

Du kannst beim Speichern eines Cues auch Zeiten mit angeben – oder die Cue Nummer, des Cues spezifizieren.

Zeiten sind Optional. [Time] gibt die Fadezeit an, [Time] [Time] die Delayzeit.

Speichern eines Cues (inklusive Zeiten) in die aktuell selektierte Cueliste

[Record] [Time] [1] [Time][Time] [2] [Enter]

Speichern eines Cues (inklusive Zeiten) in einen bestimmten Master / Executor

[Record] [Time] [1] [Time][Time] [2] [Masters Go / Pause Button]

Direktes speichern in eine bestimmte Cueliste und Cue mit dem Nummernblock

[Record] [Time] [1] [Time][Time] [2] [Cuelist] [1] [Cue 4] [Enter]

19.4 Ändern einer Cueliste

19.4.1 Benennen einer Cueliste

Drücke die Taste [Name]. In der Commandline steht jetzt *Name*. Klicke jetzt einfach auf das entsprechende Element.

Du kannst den Namen auch per Command Line setzen:

[Name] [Cuelist] [1] [Enter]

19.4.2 Kopieren einer Cueliste

Öffne ein Cuelist-Splitwidget, indem Du in einem der Seitenmenüs auf die Schaltfläche **Cuelists** klickst.

Drücke die [Copy] Taste. Wähle nun zuerst das zu kopierende Element, gefolgt vom neuen Speicherplatz aus.

Du kannst die Cueliste auch per Command Line kopieren:

[Copy] [Cuelist] [1] [Cuelist] [10] [Enter]

19.4.3 Verschieben einer Cueliste

Öffne ein Cuelist-Splitwidget, indem Du in einem der Seitenmenüs auf die Schaltfläche **Cuelists** klickst.

Drücke die [Move] Taste. Wähle nun zuerst die zu verschiebende Cueliste, gefolgt vom neuen Speicherplatz aus.

Du kannst die Cueliste auch per Command Line verschieben:

[Move] [Cuelist] [1] [Cuelist] [10] [Enter]

19.4.4 Löschen einer Cueliste

Drücke die [Delete]-Taste. Stelle sicher, dass **Delete Object** in der delete Toolbar ausgewählt ist. Wähle jetzt die Cueliste, die Du löschen möchtest aus.

Du kannst die Cueliste auch per Command Line löschen:

[Delete] [Cuelist] [1] [Enter]

19.5 Aktualisieren von Cues in einer Cueliste

Manchmal ist es notwendig, bereits aufgenommene Cues durch Hinzufügen (Mergen) oder Entfernen von Inhalten zu aktualisieren.

Denke daran, dass nur Werte aufgezeichnet werden, die "angefasst" und aktiv sind.

Dieser Zustand wird durch die Hintergrundfarbe des Wertes im Programmer angezeigt.

19.5.1 Hinzufügen / Ändern von Inhalten in einem Cue („Merge“ in den Cue)

After setting up the changes, press the [Rec] key, select the **Merge** option from the record toolbar and select the appropriate Cuelist by the either a master's Play or Pause / Back Key, or by selecting the Cuelist in a Cuelist Split Widget.

Nachdem Du die Änderungen vorgenommen hast, drücke die [Rec]-Taste.

Wähle die Option **Merge** in der Record Toolbar aus.

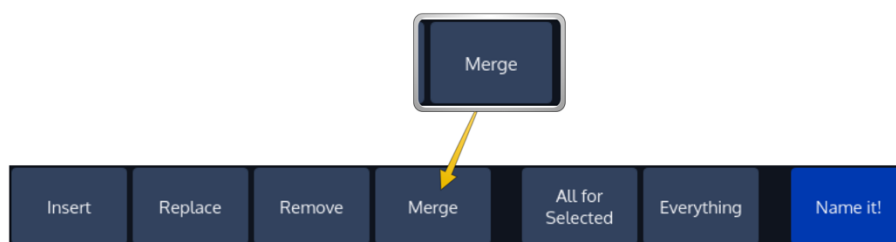


Abb. 155: Record Toolbar - Merge

Wähle die entsprechende Cuelist entweder über die Play- oder Pause- / Back-Taste eines Masters oder über die Cuelist in einem Cuelist Split Widget aus.

Wenn die Cue-Liste nur einen Cue enthält, wird die Merge-Aktion sofort ausgeführt. Sollte die Cue-Liste mehr als einen Cue enthalten, wird ein Fenster zum Auswählen des Cues geöffnet.

Klicke nach dem Auswählen des Cues auf **Merge**.

Du kannst auch per Commandline direkt in einen Cue speichern:

[Rec] [Cuelist] [1] [Cue] [5] [Enter]

19.5.2 Entfernen von Inhalten aus einem Cue

Fasse zunächst die Attribute an, die Du entfernen möchtest.

Drücke die [Rec]- Taste und wähle die Option **Remove** aus der Record-Toolbar aus.

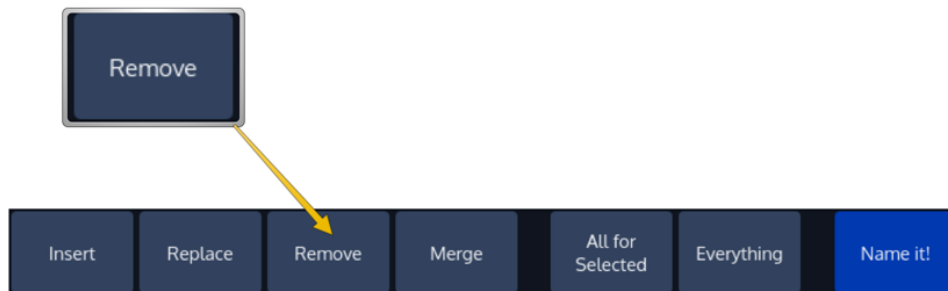


Abb. 156: Record Toolbar - Remove

Selektiere die entsprechende Cuelist entweder über die Play-, Pause- / Back-Taste eines Masters oder durch Auswahl der Cuelist in einem Cuelist Split Widget.

Wenn die Cue-Liste nur einen Cue enthält, wird die Aktion sofort ausgeführt. Sollte die Cue-Liste mehr als einen Cue enthalten, wird ein Fenster zum Auswählen des Cues geöffnet.

Klicke nach dem Auswählen des Cues auf **Remove**.

Du kannst auch per Commandline direkt in einen Cue speichern:

[Rec] [Cuelist] [1] [Cue] [5] [Enter]

19.5.3 Ersetzen eines Cues

Drücke die [Rec]-Taste und wähle die Option **Replace** in der Record-Toolbar aus.

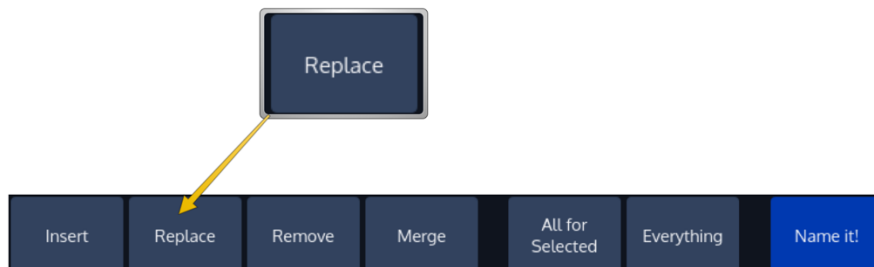


Abb. 157: Record Toolbar - Replace

Selektiere die entsprechende Cuelist entweder über die Play-, Pause- / Back-Taste eines Masters oder durch Auswahl der Cuelist in einem Cuelist Split Widget.

Wenn die Cue-Liste nur einen Cue enthält, wird die Aktion sofort ausgeführt. Sollte die Cue-Liste mehr als einen Cue enthalten, wird ein Fenster zum Auswählen des Cues geöffnet.

Klicke nach dem Auswählen des Cues auf **Replace**.

Du kannst auch per Commandline direkt in einen Cue speichern:

[Rec] [Cuelist] [1] [Cue] [5] [Enter]

19.5.4 Einfügen eines Cues in eine Cuelist

Drücke die [Rec]-Taste und wähle die Option **Insert** in der Record-Toolbar aus.

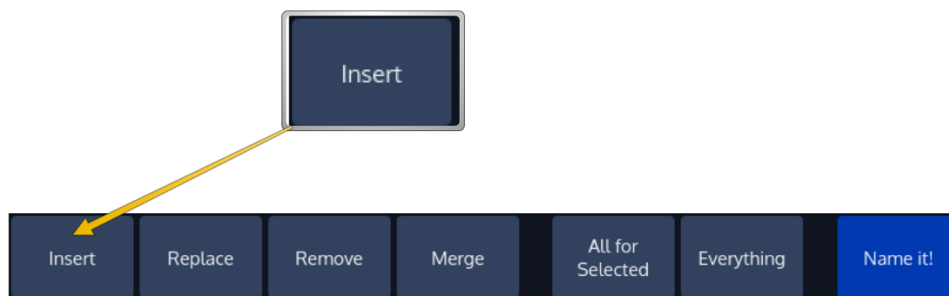


Abb. 158: Record Toolbar - Insert

Selektiere die entsprechende Cuelist entweder über die Play-, Pause- / Back-Taste eines Masters oder durch Auswahl der Cuelist in einem Cuelist Split Widget.

Wenn die Cue-Liste nur einen Cue enthält, wird die Aktion sofort ausgeführt. Sollte die Cue-Liste mehr als einen Cue enthalten, wird ein Fenster zum Auswählen des Cues geöffnet. Der neue Cue wird vor dem ausgewählten Cue eingefügt.

Klicke nach dem Auswählen des Cues auf **Insert**.

Du kannst auch per Commandline direkt in einen Cue speichern:

```
[Record] [Cuelist] [1] [Enter]
```

Du kannst auch die (neue) Cue Nummer angeben:

```
[Record] [Cuelist] [1] [Cue] [1.5] [Enter]
```

19.5.5 Kopieren eines Cues Cue

Das Kopieren von Cues ist nur mit dem Kommandozeilen-Ansatz möglich:

```
[Copy] [Cuelist] [1] [Cue] [5] [Cue] [10] [Enter]
```

oder

```
[Copy] [Cuelist] [1] [Cue] [5] [Cuelist] [2] [Cue] [10] [Enter]
```

19.5.6 verschieben eines Cues

Das Verschieben von Cues ist nur mit dem Kommandozeilen-Ansatz möglich:

```
[Move] [Cuelist] [1] [Cue] [5] [Cue] [5.4] [Enter]
```

19.5.7 Löschen eines Cues

Um einen Cue aus einer Cuelist zu löschen, drücke die [Delete] Taste auf der Tastatur. Wähle die Option **Delete Cues** in der Delete Toolbar aus.

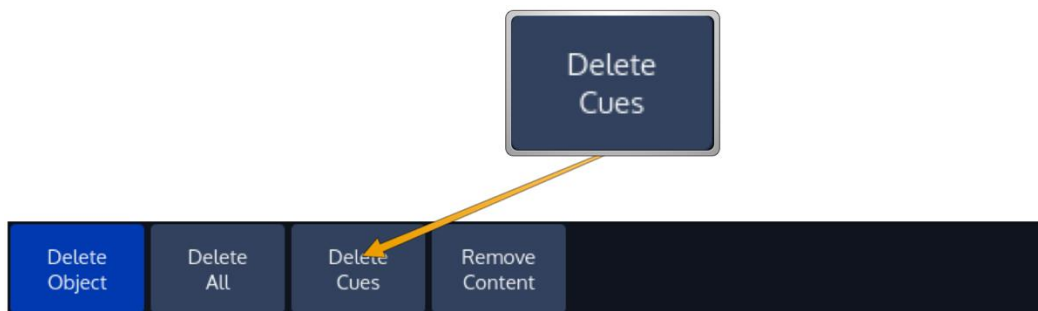


Abb. 159: Delete Toolbar - Delete Cues

Selektiere die entsprechende Cuelist entweder über die Play-, Pause- / Back-Taste eines Masters oder durch Auswahl der Cuelist in einem Cuelist Split Widget.

Es öffnet sich ein Fenster, in dem Du aufgefordert wirst, die zu löschenden Cues auszuwählen. Klicke auf **Delete**, nachdem Du die Cue(s) aus der Liste ausgewählt hast.

Du kannst einen Cue auch per Commandline löschen:

[Delete] [Cuelist] [1] [Cue] [2] [Enter]

19.6 Einen Cue in den Programmierer laden

Manchmal ist es wünschenswert, einen kompletten Cue in den Programmierer zu laden, um ihn zu bearbeiten.

Drücke dazu die Taste [Load] auf der Tastatur.

Selektiere die entsprechende Cuelist entweder über die Play-, Pause- / Back-Taste eines Masters oder durch Auswahl der Cuelist in einem Cuelist Split Widget.

Es öffnet sich ein Fenster, in dem Du aufgefordert wirst, den zu ladenden Cue auszuwählen. Klicke auf **Load**, nachdem Du den Cue aus der Liste ausgewählt hast.

Du kannst einen Cue auch per Commandline laden:

[Load] [Cuelist] [1] [Cue] [2] [Enter]

oder

[Load] [Masters Play, Pause/Back key or Exec Button]

19.7 Eine Cuelist einem Master / Executor zuweisen

Um eine Cuelist einem Master zuzuordnen, drücke die Taste [Link].

Wähle nun die Cuelist aus dem Cuelist-Pool aus, die Du dem Master zuweisen möchtest.

Selektiere den entsprechenden Master entweder über die Play-, Pause- / Back-Taste eines Masters oder durch Auswahl des Executors.

Du kannst eine Cueliste auch per Commandline zuweisen:

[Link] [Cuelist] [1] [Masters Play, Pause/Back key oder Exec Button]

19.8 Das “Cuelist View” (Cue Sheet) Fenster

Das Cuelist View Fenster wird verwendet, um Cue-Timings und andere Einstellungen zu ändern. Die Cuelist-Ansicht kann auch als Cue-Sheet verwendet werden, das die aktuellen, vorherigen und nächsten Cues anzeigt.

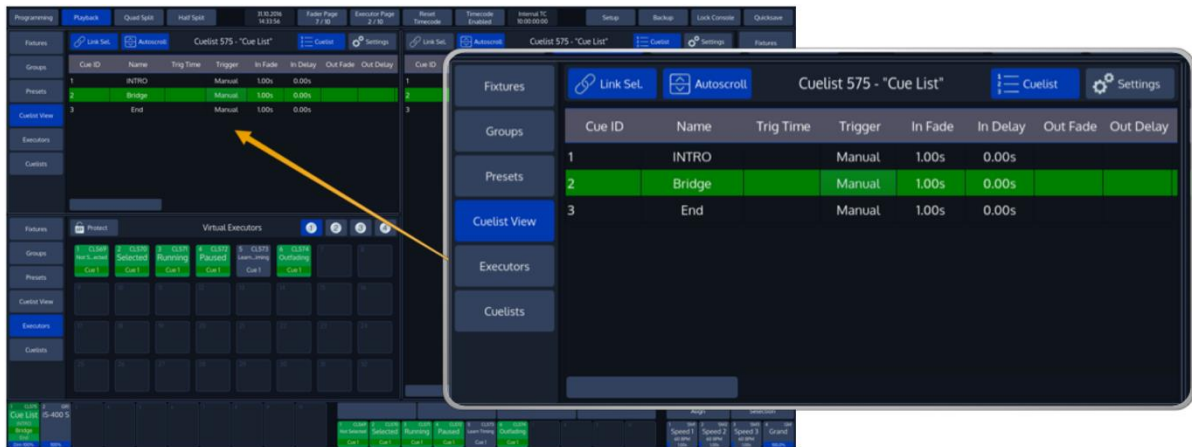


Abb. 160: Cuelist View

19.8.1 Öffnen des Cuelist View Fensters

Öffnen des Cuelist View Fensters mittels des Cuelist Pools

Drücke die [Open]- Taste und wähle eine Cuelist aus dem Cuelist Pool aus.

Öffnen des Cuelist View Fensters mittels der Command Line

Um die Cuelist-Ansicht für jede beliebige Cueliste über die Befehlszeile zu öffnen, drücke die [Open] Taste, gefolgt von [Cuelist] [Nummer]. Schließe den Befehl mit [Enter] ab:

[Open] [Cuelist] [5] [Enter]

Öffnen des Cuelist View Fensters mittels Masters / Executors

Um das Cuelist View für eine Cueliste zu öffnen, welche einem Fader oder einer Executor-Taste zugewiesen ist, drücke [Open], gefolgt von der [Go], [Pause / Back] Taste des Faders, oder der [Exec] -Taste; Oder wähle einen Virtuellen Executor im Display aus:

[Open] [Masters Play, Pause/Back key or Exec Button]

Öffnen des Cuelist View Fensters mittels Fader-Labels

Du kannst schnell eine Cuelist-Ansicht für jede Cuelist öffnen, indem Du auf das Fader-Label klickst, das unten links im Bildschirm über dem Fader angezeigt wird.

19.8.2 Cuelist View Fenster – Titelleisten Tasten



Abb. 161: Cuelist View - Titelleisten Buttons

Link Selected verbindet die in der Cuelist-Ansicht angezeigte Cuelist mit der ausgewählten Cuelist.

Auto Scroll scrollt automatisch durch den Fensterinhalt, wenn der aktuelle Cue das Ende des aktiven Anzeigebereichs erreicht.

Der **Cuelist** Button wird verwendet, um das Cue Sheet für diese Cuelist anzuzeigen.

Der **Settings** Button wird verwendet, um die Einstellungen dieser Cuelist anzuzeigen und zu ändern.

19.8.3 Hintergrundfarben und deren Bedeutungen:

Die Hintergrundfarbe der Zeile des aktiven Cues zeigt den Status der Cue-Liste an:

Hintergrundfarbe	Zustand
Grün	Die Cueliste läuft.
Rot	Die Cueliste ist pausiert.
Gelb	Die Cueliste wurde ausgeschaltet und ist dabei auszublenden.
Violett	Die Cueliste ist im Learn Timing / Manual Crossfade Mode.
Grau	Die Cueliste ist ausgeschaltet.

19.9 Ändern von Cue Namen, Zeiten und anderen Einstellungen

Um Cue-Namen und Timings zu ändern, musst Du zunächst, wie zuvor beschrieben, ein Cuelist-View Fenster öffnen.

Sobald die Cuelist-Ansicht für die entsprechende Cuelist geöffnet ist, markierst Du die entsprechende Zelle, die Du ändern möchtest.

Es können mehrere Zeilen in derselben Spalte ausgewählt werden, jedoch können nicht mehrere Spalten gleichzeitig markiert werden.

Drücke die Taste [Set] und gebe den gewünschten Wert ein.

- **Cue ID** Diese Spalte zeigt die Cue-Nummer an, die mit der "Move Cue"-Funktion geändert werden kann.
- **Name:** Dies ist der Name des Cues. Der Name kann geändert werden, um eine kurze Beschreibung des Cues zu erhalten.
- **Trig Time:** Dies ist die Zeit, die vergehen muss, bis dieser Cue gestartet wird, die Verwendung hängt jedoch von dem Trigger ab, der für diesen Cue ausgewählt wurde.
- **In Fade:** Dies ist die Dauer der Überblendung für alle Geräte, die die Dimmerwerte erhöhen.
- **In Delay:** Dies ist die Verzögerungszeit, die vergehen muss, damit die Werte dieses Cues nach dem Start des Cues ausgegeben werden.
- **Out Fade:** Dies ist die Dauer der Überblendung für alle Geräte mit abnehmenden Dimmerwerten. Standardmäßig entspricht der Out-Fade dem In-Fade
- **Out Delay:** Dies ist die Verzögerungszeit, die vergehen muss, damit die Werte für Fixtures mit verringernden Dimmerwerten dieses Cues nach dem Start des Cues ausgegeben werden.
- **In Snap:** Dies ist der prozentuale Anteil der gesamten Cue-Zeit, nachdem alle Parameter, die als "Snap-Channel" (in der Fixture Library) eingestellt sind, auf ihren neuen Wert gesetzt werden.
- **Comment:** Dies ist eine Spalte, die für zusätzliche Kommentare verwendet werden kann. Sie wird nur in der Cuelist-Ansicht angezeigt.
- **Intensity Fade, Intensity Delay, etc:** Dies sind individuelle Timings, die pro Attributgruppe in diesem Cue eingestellt werden können.

19.9.1 Die verschiedenen "Pro Cue" Trigger Optionen

Jeder Cue kann verschiedene Trigger haben, die die Verwendung der Triggerzeitspalte beeinflussen können oder auch nicht. In diesem Abschnitt erhältst Du einen Überblick über diese Trigger.

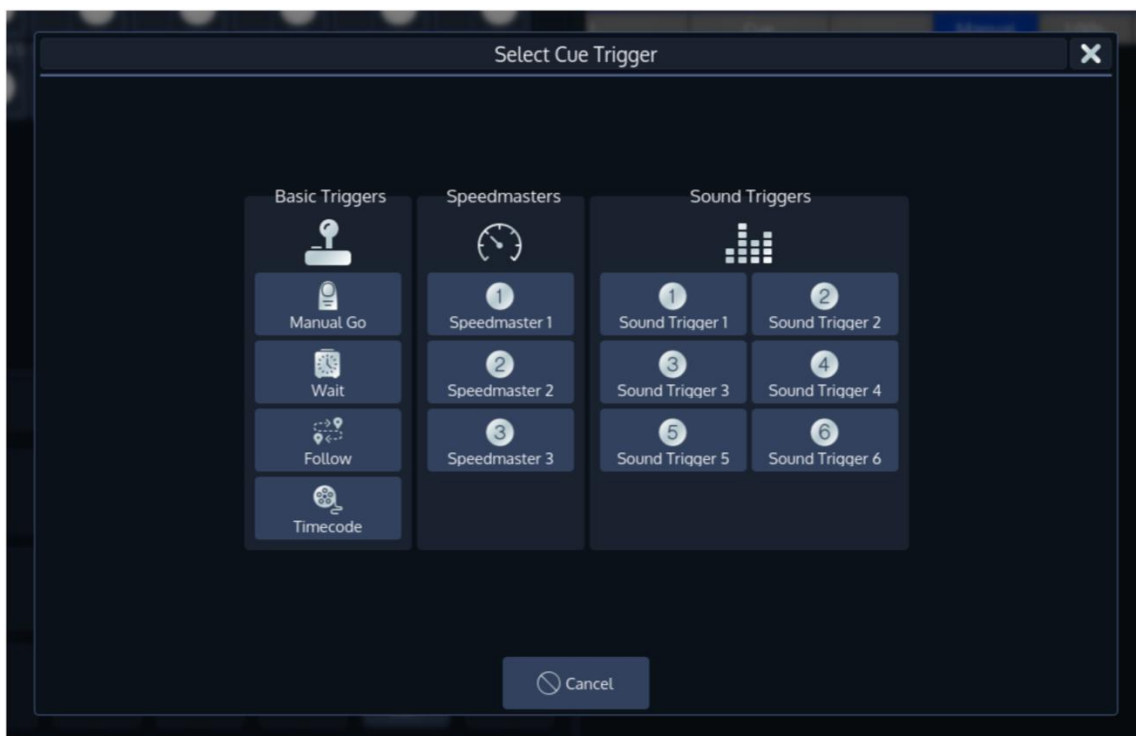
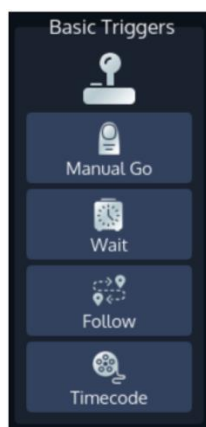


Abb. 162: Select Cue Trigger Dialog

Basic Triggers



Manual Go: Dieser Cue wird nicht automatisch abgespielt. Die Spalte Trig Time ist unbenutzt.

Wait: Dieser Cue wartet, bis die Trig-Zeit nach dem Start des vorherigen Cue abgelaufen ist, bis er automatisch ausgeführt wird.

Follow: Dieser Cue startet, nachdem alle Timings des vorherigen Cue abgeschlossen sind. Die Spalte Trig Time kann verwendet werden, um eine positive oder negative Zeit einzugeben, um den Beginn dieses Cue zu verzögern oder vorzuverlegen.

Timecode: Timecode: Hiermit kann der Cue mit Timecode abgespielt werden. Die Triggzeitzeile für diesen Cue wechselt in den "Timecode-Modus". Weitere Informationen zum Auslösen einer Cuelist durch Timecode findest Du im Abschnitt "Cuelist Settings".

Speedmasters

Speed Master Fader werden verwendet, um Chaser mit einem bestimmten Master Speed Takt zu synchronisieren. Die Konsole unterstützt bis zu 3 Speed Master Fader. Sie können entweder auf BPM oder Sekunden eingestellt werden (siehe "Showfile Einstellungen – Standardzeiten und Speed Master").

Für Cuelisten haben die einzelnen Cues ihre eigenen Triggereinstellungen. Wenn ein Cue so eingestellt ist, dass es bei einem Master Speed Fader Event ausgelöst wird, wird der Cue immer dann ausgelöst, wenn das nächste Tap-Ereignis eines Master Speed Faders erzeugt wird. Wenn alle Cues einer Cue-Liste so eingestellt sind, dass sie auf eine Master-Geschwindigkeit getriggert werden, dann bleibt die Cue-Liste mit der Master-Geschwindigkeit synchron. Wenn mehrere aktive Cuelisten auf diese Weise konfiguriert sind, bleiben alle diese Cuelisten untereinander und mit dem Speed Master synchron.

Sound Triggers

Wenn ein Cue-Trigger als einer der Sound-Trigger eingestellt ist, dann wird dieser Cue abgespielt, sobald der Sound-Trigger seine Triggerschwelle erreicht hat und der Cue mit dem Trigger der nächste nach dem aktuellen Cue ist.

19.10 Edit Cuelist Fenster

Um das "Edit Cuelist" Fenster zu öffnen, tippe [Edit] [Cuelist], gefolgt von der ID der Cueliste, die Du bearbeiten möchtest. [1]. Beende den Befehl mit der [Enter] Taste.

Alternativ kannst Du auch den Cuelist Pool verwenden, um die betreffende Cuelist auszuwählen:

Drücke [Edit].

Wähle die Cuelist, die Du bearbeiten möchtest, aus dem Cuelist Split Widget aus.

Eine weitere Möglichkeit, das "Edit Cuelist" Fenster zu öffnen, ist es den **Settings** Button in der Titelleiste eines Cuelist Views zu drücken.

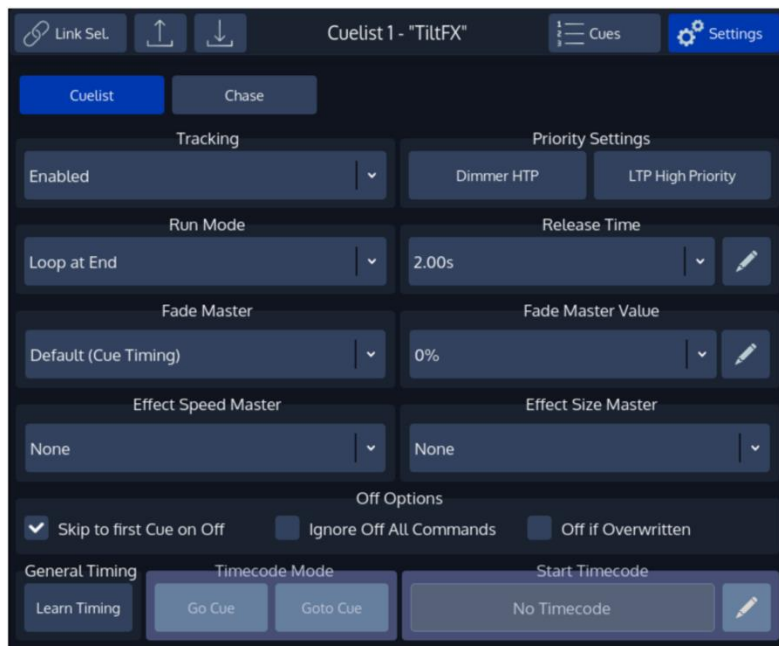


Abb. 163: Edit Cuelist Fenster

19.10.1 Optionen als Standards Speichern

Eingestellte Optionen können durch drücken auf den **Save Default** button in der Titelleiste als Standard für neue Objekte gespeichert werden.



Abb. 164: Save Default Button

19.10.2 Loading Options from Default

Cuelist Optionen können durch klicken auf den **Load Default** button von den Nutzerdefinierten Einstellungen geladen werden.



Abb. 165: Load Default Button

19.11 Ändern von Cuelist Optionen

Um Cuelisten Einstellungen wie die Off-Time, Priorität, Wiedergabereihenfolge, etc zu ändern, musst du ein Edit Cuelist Fenster, wie weiter oben beschrieben, öffnen.

19.11.1 Setzen des Cuelist Wiedergabe Modus

Cuelisten können auf zwei verschiedene Modi eingestellt werden, **Cuelist** oder **Chase**, die über die entsprechenden Schaltflächen im Edit Cuelist Fenster ausgewählt werden können.

Chaser bieten eine reduzierte Funktionalität und verhalten sich in einigen Fällen anders als Cuelist.

Ein Chaser wird:

Cue-Timings wie Ein-/Ausblenden und Delay-Timings ignorieren. Alle Timings werden durch globale Fade- und Snap-Timings ersetzt, die Teil der Chaser-Konfigurationsoptionen sind.

Die Cue-Trigger-Konfiguration ignorieren. Stattdessen werden globale Chaser Trigger-Optionen aus dem Edit-Menü verwendet.

Timecode und Learn Timing Funktionen ignorieren

Chase-Master-Trigger-Auswahl und Sync-Funktionen anzeigen.

Chase-Fade- und Snap-Einstellungen anzeigen.

Verschiedene Optionen für die Chase-Wiedergabereihenfolge anzeigen.

19.11.2 Einstellungen für Cuelisten und Chaser

Tracking

Dieses Dropdown-Menü ermöglicht es, das Tracking für diese bestimmte Cueliste zu aktivieren oder zu deaktivieren. Die Cue-Liste kann auch so eingestellt werden, dass sie vom letzten in den ersten Cue trackt. Standardmäßig ist Tracking aktiviert (**Enabled**).

Priority (Priorität)

Die Einstellung der Priorität ändert die Wiedergabepriorität entsprechend der Einstellung. Die Standardeinstellung ist LTP.

Verschiedene Prioritätseinstellungen sind möglich:

LTP (None)- Alle Werte, die in dieser Cueliste gespeichert sind, werden nach dem "Latest Takes Precedence"-Prinzip mit anderen verglichen. Das bedeutet, dass Werte Werte überschreiben, die zuvor ausgegeben wurden.

LTP High Priority - Alle Werte, die in dieser Cue-Liste gespeichert sind, werden nach dem Prinzip "Latest takes Precedence" mit anderen verglichen. Das bedeutet, dass Werte Werte überschreiben, die zuvor ausgegeben wurden. Diese Einstellung hat immer Vorrang vor den Werten in den "LTP"-Prioritätslisten, auch wenn diese nach der Einstellung "Hohe Priorität" gestartet wurden.

Dimmer HTP - Alle Werte, die in dieser Cueliste gespeichert sind, werden nach dem "Latest Takes Precedence"-Prinzip mit anderen verglichen - mit Ausnahme der Dimmerwerte, die nach Dimmerpegel verglichen werden. Das bedeutet, dass Werte Werte, die vorher ausgegeben wurden, außer dem Dimmwert, überschreiben. Hier wird die Cuelist, die auf HTP mit dem höchsten Dimmerpegel eingestellt ist, ausgegeben.

Mehr Informationen hierüber findest du im Abschnitt "Übersicht über die Prioritäten".

Run-Modus

Benutze dieses Dropdown-Menü, um festzulegen, wie sich die Cue-Liste verhalten soll, wenn sie das Ende erreicht. Der Standardwert ist Loop at End.
Einstellungen sind:

Loop at End - Die Cuelist wiederholt sich um und springt zum ersten Cue zurück, nachdem der letzte Cue abgespielt wurde.

Release at End - Die Cuelist wird sich nach dem ablaufen aller Zeiten im letzten Cue selbst abschalten (Release).

Stop at End - Die Cuelist stoppt beim letzten Cue und das erneute Drücken des "Go"-Buttons zeigt keinen Effekt.

Release Time

Dies ist die Zeit, die die Cue-Liste nach dem Ausschalten ausblendet, um einen sanften Übergang zu unterliegenden Werten zu ermöglichen, anstatt auf andere Ausgabewerte zu "springen". Die voreingestellte Outfadezeit beträgt **2 Sekunden**.

Fadetime Master

Dadurch wird der Cue-Liste mitgeteilt, auf welchen Fadetime Master sie hören soll.

Fade Master Fader werden verwendet, um das Crossfade-Verhalten von Cue zu Cue innerhalb einer Cuelist oder Chaser zu verändern. Chimp unterstützt bis zu 3 Fadetime Masters. Sie können im Setup Menü entweder relativ oder absolut konfiguriert werden.

Es ist wichtig zu beachten, dass das Verhalten eines Fadetime-Masters für Chaser und Cuelisten unterschiedlich ist. Das Verhalten unterscheidet sich auch je nach Art des Fade Master: Relativ oder Absolut.

Im Allgemeinen ersetzen oder setzen **absolute** Fadetime Master die standardmäßige Fadetime (In-Fade) eines Cues auf einen durch den Master definierten Wert.

Relative Fadetime Master skalieren einen gegebenen Wert anhand eines Referenzwertes. Der Referenzwert ist für Cuelisten und Chaser unterschiedlich:

Für eine Cuelist ist der Referenzwert der angegebene Cue-Timing-Wert.
Bei einem Chaser wird der Referenzwert durch den Chaser-Master-Trigger eingestellt.

Effect Speed Master

Die Effect Speed Master Combobox wählt den globalen Effect Speed Master für diese Cuelist aus. Benutze diese Funktion, um die Effektgeschwindigkeit entsprechend einem der 3 globalen Effect Speed Master Fader zu skalieren. Mit "None" wird die Effect Speed Master Funktion deaktiviert.

Die Geschwindigkeit aller Effekte innerhalb der Cuelist wird entsprechend dem Speed Master Wert skaliert.

Bitte beachte, dass die Effektgeschwindigkeit auch von anderen Fadern wie zum Beispiel dem Cuelist Speed Master abhängt.

Effect Size Master

Die Effect Size Master Combobox wählt den globalen Effektgrößen-Master für eine Cuelist aus. Benutze diese Funktion, um die Effektgröße entsprechend einem der 3 globalen Effektgrößen-Master-Fader zu skalieren. Mit "None" wird die Effektgrößen-Masterfunktion deaktiviert.

Alle Effekte innerhalb der Cuelist werden entsprechend dem Wert des Size Masters skaliert. Bitte beachte, dass die Größe des Effekts auch von anderen Parametern wie dem aktuellen Infade-Fader (falls konfiguriert), dem Dimmer-Fader (falls der Effekt Dimmer-Effekt ist) oder dem aktuellen Crossfade-Status abhängen kann.

Off if Overwritten

Diese Cue-Liste wird sich selbst ausschalten, wenn alle ihre Werte von verschiedenen Cue-Listen überschrieben wurden.

Ignore Off All Commands

Standardmäßig ausgeschaltet. Diese Cueliste hört nicht auf "All Off"-Befehle, z.B. auf den Befehl "Off all Cuelists" im Off-Menü. Dies kann für Arbeitsbeleuchtung nützlich sein.

Skip to first cue on Off

Standardmäßig eingeschaltet. Diese Cue-Liste springt zum ersten Cue, wenn sie ausgeschaltet wird.

19.11.3 Einstellungen für Cuelisten

Learn Timing Button

Der **Learn Timing** Button ist sehr nützlich, wenn Du einer Cueliste Wait- oder Timecode Zeiten "beibringen" möchtest.

Wenn sich die Cue-Liste im Lern-Timing-Modus befindet, wird die Farbe des aktuellen Cues mit einer magentafarbenen Hintergrundfarbe angezeigt und bei jedem Drücken der Go-Taste fügt die Cue-Liste die Zeit im Feld Trig Time hinzu, die zwischen dem Beginn dieses Cues und dem Go-Befehl verstrichen ist, um den nächsten Cue zu starten. Wenn die Cuelist auf Timecode eingestellt ist, wird die Cue-Zeit auf den Timecode eingestellt, der beim Drücken der Go-Taste empfangen wurde.

Timecode Mode

Der **Go Cue** Button versetzt diese Cue-Liste in einen "geschützten" Modus, was sehr nützlich ist, wenn verschiedene Trigger in einer Cue-Liste gemischt werden sollen. Die Konsole startet nur dann Cues mit Timecode triggern, wenn der Cue vor dem Timecode-Cue ausgegeben wird.

Der **Goto Cue** Button bewirkt, dass die Cue-Liste immer den Cue auslöst, der dem empfangenen Timecode entspricht, was dazu führen kann, dass die Konsole abhängig von der empfangenen Timecode Zeit in der Cue-Liste springt.

Start Timecode

Das Feld **Start Timecode** Text kann verwendet werden, um alle Timecode-Timings innerhalb einer Cuelist schnell zu korrigieren.

19.11.4 Einstellungen für Chaser

Chase Go Trigger

Speed Master Fader werden verwendet, um Chaser mit einem bestimmten Master Speed Takt zu synchronisieren. Die Konsole unterstützt bis zu 3 Speed Master Fader. Sie können entweder auf BPM oder Sekunden eingestellt werden (siehe "Showfile Einstellungen - Standardzeiten").

Für Chaser gibt es keine individuellen Cue-Trigger-Einstellungen. Stattdessen verfügt der Chaser über eine globale Triggerquelle für alle Cues, die im Chaser Setup Menu ausgewählt werden kann. Wenn ein Chaser so eingestellt ist, dass er auf einen Master-Speed triggert, dann aktualisiert der Chaser jedes Mal, wenn ein Cue gestartet wurde, das Timing des nächsten Cue mit der aktuellen Master-Geschwindigkeits-Triggerzeit. Im Grunde genommen läuft der Chaser also mit der gleichen Geschwindigkeit wie der Master Speed, aber er synchronisiert sich nicht mit ihm. Wenn mehrere Chaser laufen, die auf den gleichen Speed Master hören, dann laufen diese Chaser alle mit der gleichen Geschwindigkeit, werden aber abhängig von der Zeit, zu der sie gestartet wurden, ausgelöst.

Das Chaser-Verhalten unterscheidet sich absichtlich von dem Verhalten einer Cuelisten in Bezug auf Speed Master.

Der Chaser verfügt über eine Einstellung "Sync to Source", um den Speed Master "hart" auf diesen Chaser zu synchronisieren.

Playback Order

Hiermit wird die Wiedergabereihenfolge der Cues im Chaser festgelegt. Als Voreinstellung wird Forward verwendet.

Einstellungen sind:

Forward - Der Chaser wird vorwärts wiedergegeben.

Backward - Der Chaser wird in umgekehrter Reihenfolge wiedergegeben.

Random - Der Chaser wird mit den Cues in zufälliger Reihenfolge abgespielt, wobei ein Algorithmus verwendet wird, der sicherstellt, dass kein Cue im jeweiligen Zyklus des Chases zweimal angezeigt wird.

Chase Snap Value

Hiermit wird festgelegt, bei welchem Prozentsatz der Überblendung Parameter, die in der Library auf "Snap" gesetzt sind, auf den neuen Wert springen.

19.12 Wiedergeben von Cuelisten

Cuelists oder Chasers können nicht aus dem Cuelisten Pool wiedergegeben werden. Sie müssen stattdessen auf Master oder (virtuelle) Executors zugewiesen sein.

19.13 Auswählen (Selecting) von Cuelisten

Cuelists oder Chaser können im Cuelist Pool durch einfaches klicken auf diese selektiert werden. Alternativ können Cuelisten durch drücken der [Select] Taste gefolgt von einem Master oder (Virtual) Executor ausgewählt werden.

19.14 Ausschalten von Cuelisten und Chasern

19.14.1 Die Off Taste

Cuelisten können durch drücken der [Off] Taste gefolgt von einem Master oder (virtuellem) Execurotbutton ausgeschaltet werden.

19.14.2 Die Off Toolbar

Drücken der [Off] Taste zeigt ebenfalls einige Optionen in der Off Toolbar an.



Abb. 166: Off Toolbar

19.14.3 Das Off Fenster

Das Off Fenster kann genutzt werden, um einfach laufende Cuelisten abzuschalten, und um sich einen Überblick über den aktuellen Wiedergabestatus zu verschaffen.

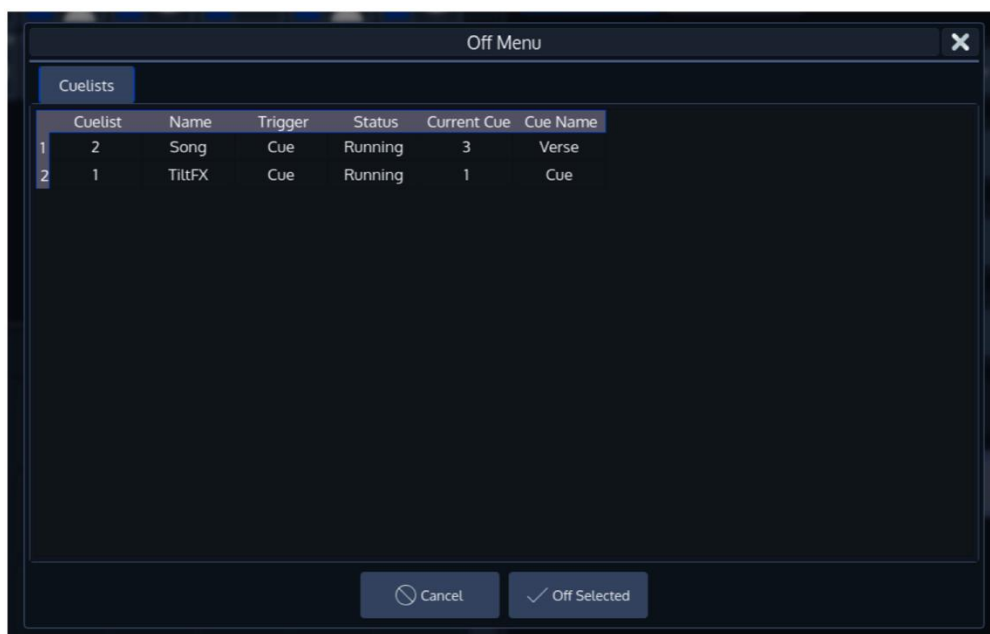


Abb. 167: Off Window

Um das Off Window zu öffnen, drücke die [Off] Taste und wähle **Off Window** aus der Off Toolbar aus.

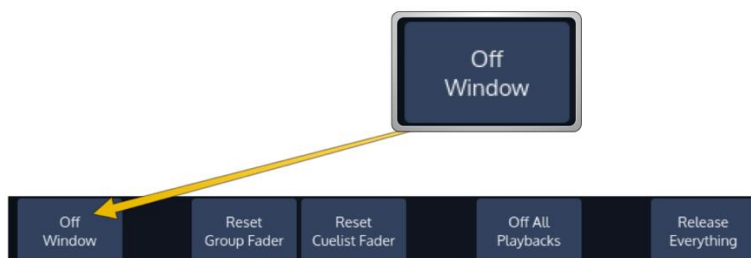


Abb. 168: Open Off Window Taste

Um eine Cueliste auszuschalten, wähle diese aus der Liste aus und drücke den **Off Selected** button.

20 Arbeiten mit Mastern und Executoren

20.1 Grundlagen

Master und Executoren funktionieren wie Fernbedienungen - Du kannst Mastern verschiedene Objekte zuweisen und diese unabhängig voneinander in Bezug auf Button- und Fader-Konfiguration konfigurieren. Diese Zuordnungen werden für jeden Master gespeichert und sind nicht mit dem Objekt verknüpft, mit dem der Master verbunden ist. Das bedeutet, dass dieselbe einzelne Cuelist mehreren Mastern zugewiesen werden kann und jeder Master unterschiedlich konfiguriert werden kann.

20.1.1 Unterschied zwischen Mastern und Master Fadern

Die 10 Master auf der linken Seite der Konsole können mit jedem Element verbunden werden, das für die Verwendung mit einem Fader unterstützt wird. Diese Master können mit jedem der Global Master (Speed Master, etc) verbunden werden oder als Group Dimmer Master oder für Cuelisten verwendet werden.

Die 4 Master Fader auf der rechten Seite der Konsole können nur mit Global Master und Group Dimmern verwendet werden.

20.1.2 Verknüpfen von Objekten zu einem Master

Du kannst den Link Fader Dialog ganz einfach öffnen, indem Du auf das entsprechende Fader Info Item eines leeren Faders im Touchscreen tippen.

Alternativ kannst Du auch die [Link] Taste drücken, gefolgt von der entsprechenden Go oder Pause / Back Taste des Masters.

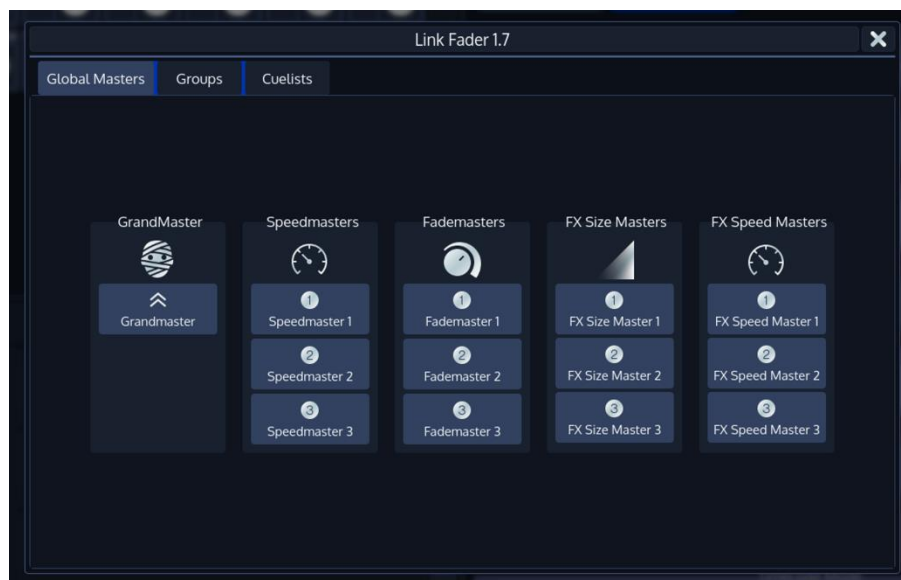


Abb. 169: Link Master Dialog

20.1.3 Verknüpfen eines Globalen Masters

Um einem der Fader einen der Global Master (Speed Master, Grand Master, etc.) zuzuordnen, drücke die [Link]- Taste, gefolgt von dem Go / Pause Button eines Masters.

Es öffnet sich ein Fenster, in dem Du gefragt wirst, welches Objekt Du zuordnen möchtest. Vergewissere Dich, dass die Registerkarte **Global Masters** ausgewählt ist, und wähle das entsprechende Element für diesen Master aus.

20.1.4 Verknüpfen von Gruppen (Erstellen eines Group Dimmer Masters)

Gruppen- und Dimmer-Master werden mit HTP verglichen, so dass der höchste Master Vorrang hat.

Um eine der Fixture-Gruppen einem der Fader zuzuordnen, drücke die [Link]- Taste, gefolgt vom Go / Pause Button des entsprechenden Masters.

Es öffnet sich ein Fenster, in dem Du gefragt wirst, welches Objekt Du zuordnen möchtest. Vergewissere Dich, dass die Registerkarte **Groups** ausgewählt ist, und wähle das entsprechende Element für diesen Master aus.

20.1.5 Verknüpfen von Cuelisten

Um eine der Cuelisten einem der Fader zuzuordnen, drücke die [Link]- Taste, gefolgt vom Go / Pause Button des entsprechenden Masters.

Es öffnet sich ein Fenster, in dem Du gefragt wirst, welches Objekt Du zuordnen möchtest. Vergewissere Dich, dass die Registerkarte **Cuelists** ausgewählt ist, und wähle das entsprechende Element für diesen Master aus.

20.2 Verschieben eines Masters

Um eine Masterzuordnung auf einem anderen Master zu verschieben, drücke die [Move]-Taste. Danach, drücke die [Go] oder [Pause / Back] des Masters, den Du verschieben möchtest, gefolgt von der [Go] oder [Pause / Back] Taste des Ziel-Masters.

20.3 Löschen eines Masters

Um nur den Master zu löschen, nicht aber das verknüpfte Objekt, drücke [Move] auf dem Frontpanel. Vergewissere dich, dass **Delete Object** in der Delete Toolbar ausgewählt ist. Drücke nun die [Go] oder [Pause / Back] Taste des Masters, den Du löschen möchtest.

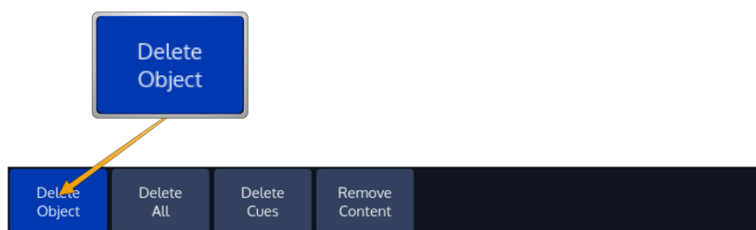


Abb. 170: Delete Toolbar - Delete Object



Abb. 171: Delete Toolbar - Delete All

Drücke nun die [Go] oder [Pause / Back] Taste des Masters, den Du löschen möchtest.

20.4 Einstellen von Fader- und Tastenfunktionen

Jede Fader- und Tastenfunktion kann "per Master" angepasst werden, um maximale Flexibilität bei der Bedienung einer Show zu gewährleisten.

Um die Funktion der Go, Pause / Back Taste oder die des Faders zu bearbeiten, drücke die [Edit]- Taste gefolgt von der [Go] oder [Pause/Back] Taste des Masters, den Du anpassen möchtest. Es wird ein Fenster geöffnet, in dem Du die einzelnen Funktionen einstellen kannst.

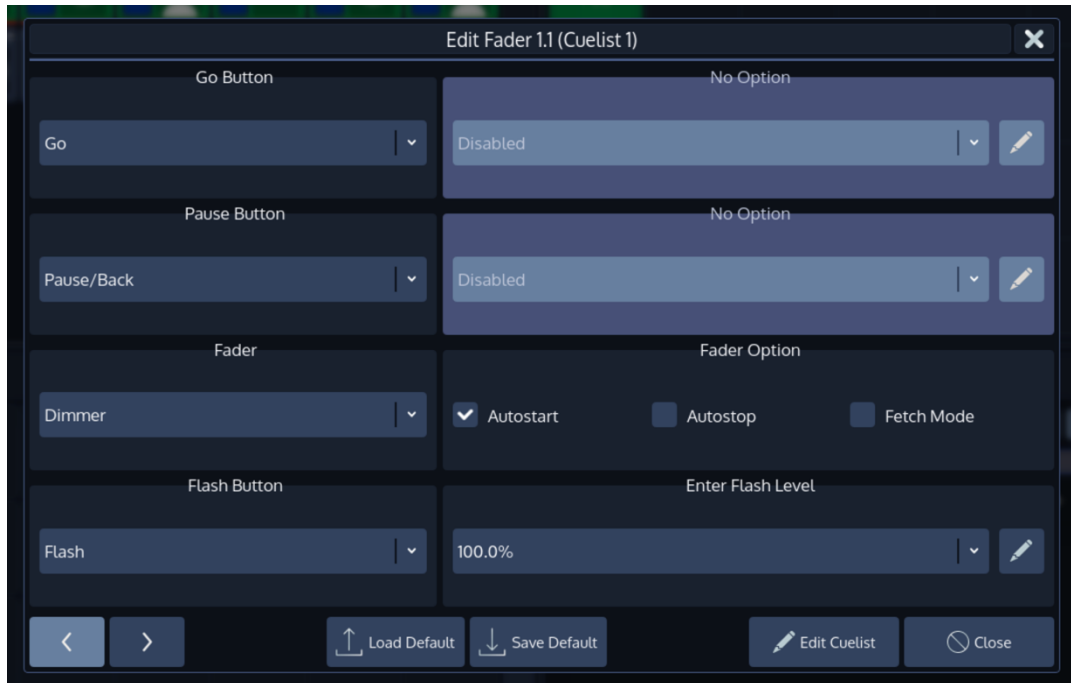


Abb. 172: Edit Fader Dialog

Viele Fader- und Button-Optionen können durch die Verwendung von Dropdown-Boxen, die es erlauben, individuelle Optionen wie den Flash-Wert oder Multiplikatoren für Timings (für Speedmaster) festzulegen, weiter angepasst werden.

20.4.1 Gemeinsame Einstellungen

Autostart

Die Option Autostart wird nur für Cuelisten angezeigt. Wenn Du sie aktivierst, wird die Cuelist gestartet, wenn der Fader von 0% nach oben gezogen wird.

Autostop

Die Option Autostop wird nur für Cuelisten angezeigt. Wenn sie aktiviert ist, wird die Cuelist gestoppt, sobald der Fader den 0%-Wert erreicht.

Fetch-Mode

Der Fetch Mode ist besonders nützlich, wenn mehr als eine Fader Page verwendet wird. Wenn der Fetch Mode für einen Fader aktiviert ist, speichert die Konsole den aktuellen Faderwert, wenn die Faderseite gewechselt wird. Wenn Du wieder auf die Seite wechselst, auf der sich dieses Objekt auf dem Fader befindet, musst Du diesen Wert erreichen, bevor eine Faderbewegung erkannt wird.

Beispiel ohne Fetch Mode:

Du befindest dich auf Seite 1 und Master 1 enthält einen Group Master, bei dem der Fader auf 48% eingestellt ist. Du wechselst zu Fader-Page 2, wo Master 1 ein anderes Objekt zugeordnet ist, und bewegst den Fader auf 100%. Wechsle wieder zu Fader-Page 1 und ändere den Wert des ersten Masters (der physikalisch jetzt bei 100% liegt, während der gespeicherte Wert des Group Masters noch 48% beträgt). Der Wert des Group Masters springt sofort auf den neuen Wert.

Beispiel mit Fetch Mode:

Du befindest dich auf Seite 1 und Master 1 enthält einen Group Master, bei dem der Fader auf 48% eingestellt ist. Du wechselst zu Fader-Page 2, wo Master 1 ein anderes Objekt zugeordnet ist, und bewegst den Fader auf 100%. Wechsele wieder zu Fader-Page 1 und ändere den Wert des ersten Masters (der physikalisch jetzt bei 100% liegt, während der gespeicherte Wert des Group Masters noch 48% beträgt). Der Wert des Group Masters springt nicht sofort auf den neuen Wert. Der Fader muss nun auf den Wert von 48% geschoben werden, bevor neue Werte übernommen werden.

20.4.2 Tasten und Fader Funktionen

Grandmaster

Tasten Funktion	Aktion beim drücken der Taste
Disabled	Keine Funktion
Blackout	Alle Fixture-Attribute werden auf die in der Library definierten Blackout-Werte gesetzt.

Fader Funktion	Aktion
Disabled	Keine Funktion
Grand Master	Der Fader fungiert als Master Dimmer Fader für alle Geräte.

Gruppen

Tasten Funktion	Aktion beim drücken der Taste
Disabled	Keine Funktion
Select Fixtures	Wählt die in der Gruppe enthaltenen Fixtures aus.
Flash	"Flasht" den Master-Dimmer Level dieser Gruppe auf 100%, was bedeutet, dass der Dimmerwert der enthaltenen Geräte durch die Cuelisten Werte und den Programmer bestimmt wird.

Fader Funktion	Aktion
Disabled	Keine Funktion
Group Submaster	Der Fader fungiert als HTP Dimmer Fader für die entsprechende Gruppe.

Cuelisten

Tasten Funktion	Aktion beim drücken der Taste
Disabled	Keine Funktion
Select Cuelist	Selektiert die Cueliste
Toggle On / Off	Der erste Druck auf den Button startet die Cuelist, der zweite Druck schaltet sie aus.
Go	Gibt einen Go-Befehl aus, um die Cuelist zu starten, oder, wenn sie bereits läuft, in den nächsten Cue zu springen. Überblendzeiten werden hierbei berücksichtigt.
Pause / Back	Der erste Druck auf die Taste pausiert die Cue-Liste mit allen laufenden Überblendungen. Der zweite Druck geht in umgekehrter Reihenfolge durch die Cuelist.
Skip +	Springt zum nächsten Cue in der Cuelist, ohne ihn einzuschalten. Wenn die Cuelist läuft, springt sie zum nächsten Cue und ignoriert alle Überblendzeiten.
Skip -	Springt zum vorherigen Cue in der Cuelist, ohne ihn einzuschalten. Wenn die Cuelist läuft, springt sie zum vorherigen Cue und ignoriert alle Überblendzeiten.
Flash	"Flash" den Faderwert des Masters auf 100%, ohne die Cue-Liste ein- oder auszuschalten.
Flash + Go	"Flash" den Faderwert des Masters auf 100%, und schaltet die Cue-Liste ein.
Flash + Go + Off	"Flash" den Faderwert des Masters auf 100%, und schaltet die Cue-Liste beim drücken ein – und beim loslassen der Taste wieder aus.
Flash + Off	"Flash" den Faderwert des Masters auf 100%, und schaltet die Cue-Liste beim loslassen des Buttons wieder aus.
Off	Schaltet die Cueliste aus.
Instant Off	Schaltet die Cueliste aus, und ignoriert dabei die in der Cueliste eingestellte "Off Zeit".
Assert	Holt die Cueliste im Prioritätsstapel wieder nach vorne, springt aber nicht in den nächsten Cue.
Tap Sync (Chaser)	Wenn diese Cuelist auf den "Chaser"-Modus eingestellt und nicht mit einem Speed Master verknüpft ist, kann dieser Button verwendet werden, um die Geschwindigkeit der Chase zu "lernen".

Fader Funktion	Aktion
Disabled	Keine Funktion
Dimmer	Der Fader fungiert als Dimmer Master für die Cueliste. Es werden nur Dimmerkanäle beeinflusst.
Speed	Der Fader steuert die Cuelist Geschwindigkeit (Next, Fade und Snap Timings) und die Effektgeschwindigkeit der enthaltenen Cuelist. 100% entspricht der programmierten Geschwindigkeit.
FX-Size	Der Fader steuert die Effektgröße der Effekte, die in den Cues enthalten sind.
FX-Speed	Der Fader steuert die Effektgeschwindigkeit der Effekte, die in den Cues enthalten sind.
Infade	Der Fader überblendet alle in der Cue-Liste enthaltenen Parameter, auch die Kanäle, die in der Fixture Library auf Snap gesetzt sind.
X-Fade	Der Fader wird zwischen dem aktuellen und dem nächsten Cue überblenden, so dass manuelle Überblendungen möglich sind.

Speed Master

Tasten Funktion	Aktion beim drücken der Taste
Disabled	Keine Funktion
Time Increase	Fügt die in der Combobox eingegebene Zeit hinzu.
Time Decrease	Subtrahiert die in der Combobox eingegebene Zeit.
Time Multiply	Multipliziert die Zeit des Speed Masters mit dem angegebenen Betrag.
Time Divide	Dividiert die Zeit des Speed Masters durch den in der Options Combobox eingegebenen Betrag.
Tap Sync	Misst die Zeit zwischen den einzelnen Tastendrücken und stellt den Speed Master auf diesen Wert ein.
Manual Go	Gibt einen "Go"-Befehl an alle Cuelisten aus, die diese Speedmaster hören. Dieser gilt nur für bereits laufende Cuelisten.
Toggle On / Off	Pausiert / Unpausiert den Speedmaster

Fader Funktion	Aktion
Disabled	Keine Funktion
Master Speed	Der Fader regelt die Geschwindigkeit im Bereich, der im Setup für den jeweiligen Fader eingestellt ist

Fade Master

Tasten Funktion	Aktion beim drücken der Taste
Disabled	Keine Funktion
Time Increase	Fügt die in der Combobox eingegebene Zeit hinzu.
Time Decrease	Subtrahiert die in der Combobox eingegebene Zeit.
Time Multiply	Multipliziert die Zeit des Speed Masters mit dem angegebenen Betrag.
Time Divide	Dividiert die Zeit des Speed Masters durch den in der Options Combobox eingegebenen Betrag.
Tap Sync	Misst die Zeit zwischen den einzelnen Tastendrücken und stellt den Speed Master auf diesen Wert ein.

Fader Funktion	Aktion
Disabled	Keine Funktion
Master Fade	Der Fader regelt die Überblenzeit zwischen Cues im Bereich, der im Setup für den jeweiligen Fader eingestellt ist

21 Arbeiten mit Fader und Executor Seiten (Pages)

21.1 Über Seiten (Pages)

Seiten (Pages) speichern alle Zuordnungen von Cuelisten, Fixture- und Groupmastern, so dass sie zu einem späteren Zeitpunkt schnell wieder aufgerufen werden können. Auf den Seiten werden keine Werte der Fader oder Cuelist-Zustände gespeichert.

Um das **Fader Page Directory** zu öffnen, drücke die Fader- oder Executor Page Buttons in der oberen Menüleiste.

Diese Schaltflächen zeigen auch die aktuelle Seite für die Fader und Executors an.



Abb. 173: Fader Page Indicators

21.2 Wechseln von Fader und Executor Pages

Faderpages können jederzeit durch Drücken der [F-] oder [F+] Tasten auf der Frontplatte der Konsole geändert werden.

Die Executor-Seiten können jederzeit durch Drücken der [E-] oder [E+] Tasten auf der Frontplatte der Konsole geändert werden.

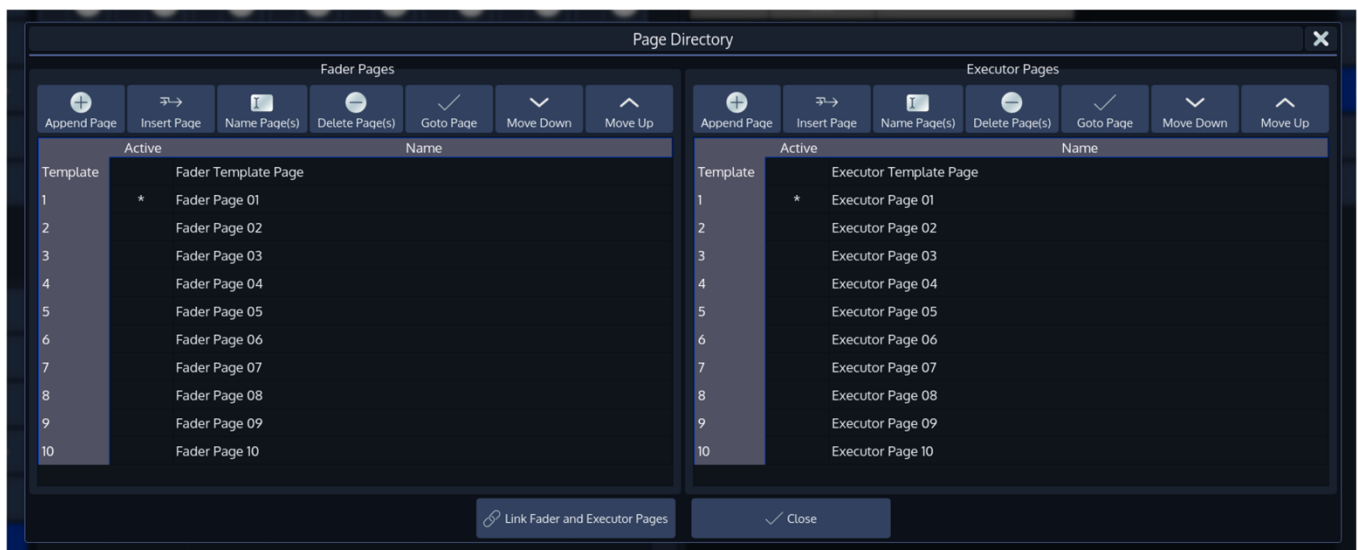


Abb. 174: Page Directory

Alternativ kannst Du die Seiten auch innerhalb des Page Directory Fensters ändern, indem Du die Seite in der Liste auswählst, zu der Du wechseln möchtest und auf die Schaltfläche **Goto Page** klickst.

21.3 Template (Vorlagen) Page

Die Zuweisungen auf der Template Page werden auf allen anderen Seiten angezeigt. Dies ist besonders hilfreich, wenn Du für einige Cuelisten oder Gruppenmeister auf jeder Seite die gleiche Zuordnung haben möchtest. Frontlicht oder Audience Blinder sind ein guter Anwendungsfall für diese Funktion.

Um die Inhalte der Template Page zu definieren, drücke die [Temp] Taste auf dem Frontpanel der Konsole oder öffne das Cuelist-Directory-Fenster und wähle die **Template Page** aus der Liste der Seiten aus und drücken die Schaltfläche **Goto Page**.

Die Fader und Tasten auf der Seite lassen sich genauso konfigurieren, wie die der regulären Seiten.

21.4 Editieren der Fader-Pages

21.4.1 Hinzufügen von Seiten

Öffne das Fader Page Directory und klicke auf **Append**, um eine neue Seite hinter der letzten hinzuzufügen, oder klicke auf **Insert**, um eine Seite vor derjenigen einzufügen, die Du im Directory ausgewählt hast.

21.4.2 Verschieben von Seiten

Du kannst Seiten verschieben, um sie in der richtigen Reihenfolge zu sortieren, wenn Du mit den Tasten [F-] und [F+] oder [E-] und [E+] durch die Seiten blätterst:

Öffne das Fader Page Directory, und wähle die Seite aus der Liste aus, die Du verschieben möchtest. Klicke auf **Move Down** oder **Move Up**, um die Seite in der Liste nach oben oder unten zu verschieben.

21.4.3 Löschen von Seiten

Um eine oder mehrere Seiten zu löschen, gehe wie folgt vor:

Öffne das Cuelist-Directory, wähle die Seite(n) aus, die Du löschen möchtest, und klicke auf die Schaltfläche **Delete**.

21.4.4 Benennen einer oder mehrerer Seiten

Seiten können zur besseren Übersicht benannt werden:

Öffne das Fader Page Directory, und wähle die Seite aus der Liste aus, die Du benennen möchtest. Klicke auf den **Name Pages** Button.

Seitennamen werden in den Status-Schaltflächen in der oberen Menüleiste angezeigt.

22 Einstellen von Systemweiten Einstellungen

Bevor Du mit der Benutzung der Konsole beginnst, solltest Du sicherstellen, dass alle Grundeinstellungen nach Deinen Wünschen vorgenommen wurden. Dazu gehören das USB-Tastaturlayout, Uhrzeit und Datum sowie die Netzwerkeinstellungen. Diese Einstellungen sind systemweit und werden nicht im Showfile gespeichert.

Die systemweiten Einstellungen werden im **Setup** Bildschirm unter **System Settings** definiert.

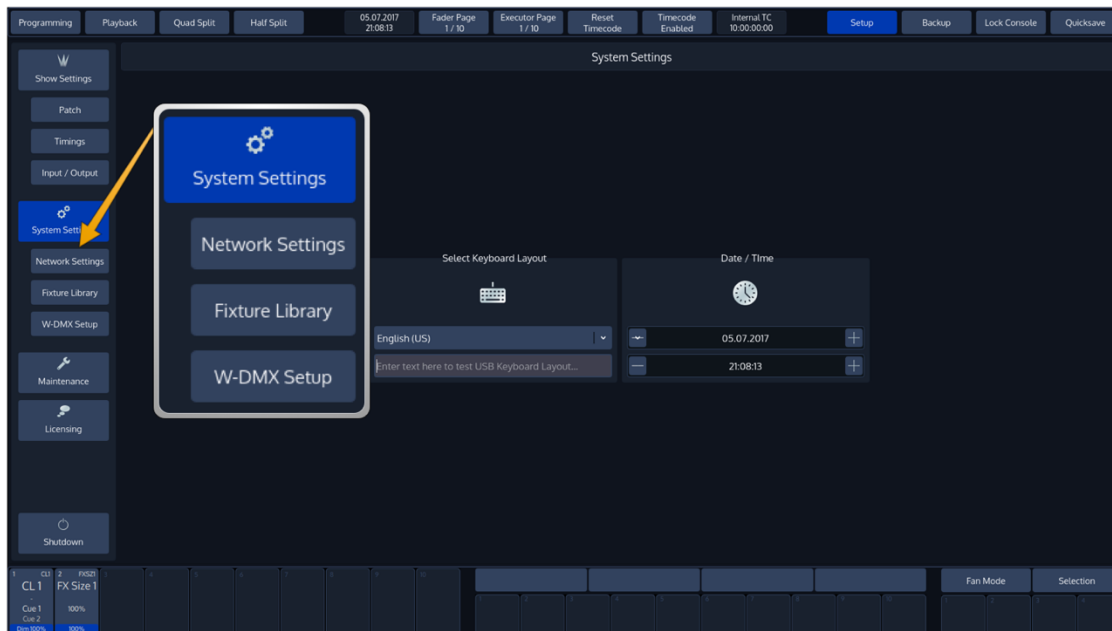


Abb. 175: System Settings

Das Setup Menü wird nur bei einem geöffneten Showfile angezeigt.

22.1 Ändern der USB-Tastatursprache

Auf der Seite **System Settings** kannst Du das Gebietsschema so ändern, dass es mit Deiner USB-Tastatur übereinstimmt. Wähle das entsprechende Gebietsschema aus der Dropdown-Box aus. Du kannst das "Test"-Textfeld benutzen, um das neue Gebietsschema zu testen.

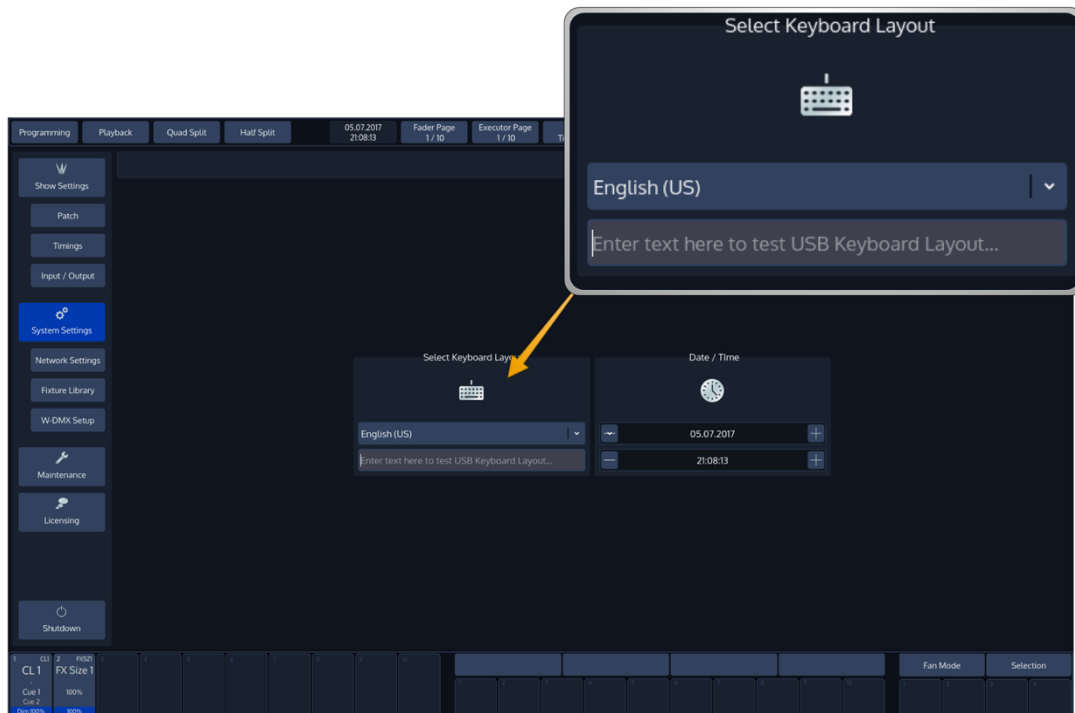


Abb. 176: USB Tastatursprache

22.2 Einstellen von Datum und Uhrzeit

Du kannst das Systemdatum und die Uhrzeit in der **System Settings** Seite einstellen.

Klicke auf eine der Nummern und nutze die Plus und Minus Tasten um die selektierte Nummer zu ändern.

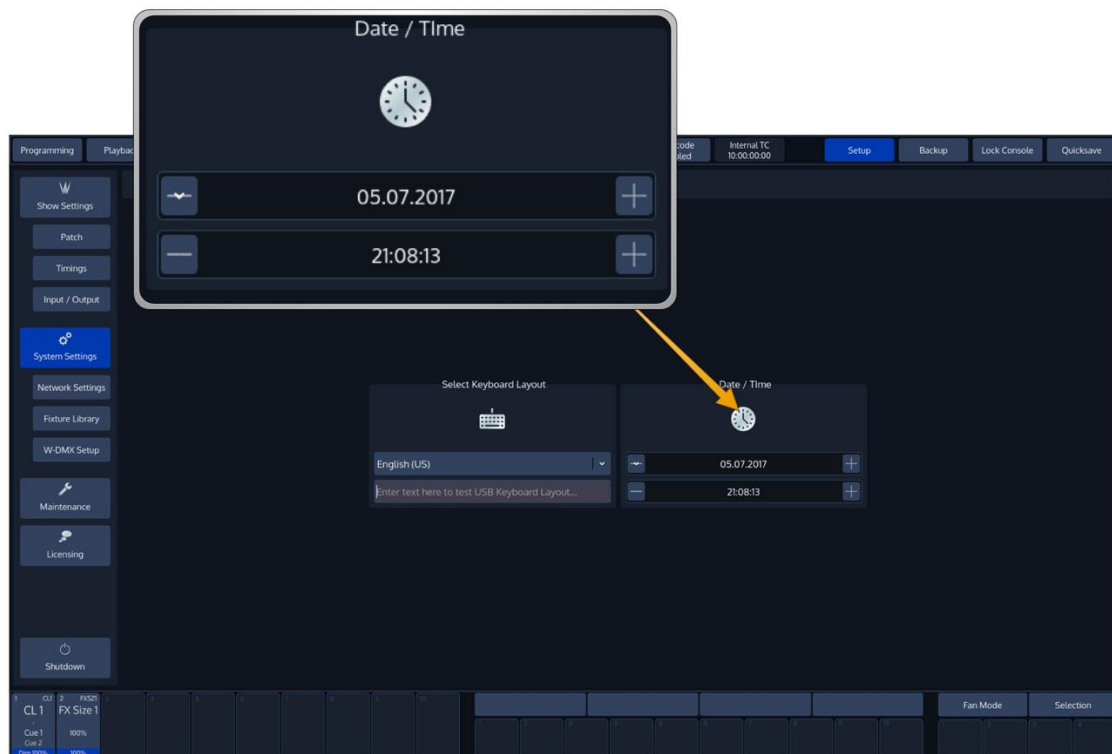


Abb. 177: Set Date and Time

22.3 Netzwerk Einstellungen

Wähle im **Setup** Bildschirm die Option **Network Settings** aus um die Netzwerkeinstellungen zu ändern.

Du kannst nun die IP-Adressen-Einstellungen ändern und testen, ob die Konsole Zugriff auf das World Wide Web hat. Dies ist besonders nützlich für die eingebaute Online-Software-Update-Funktion.

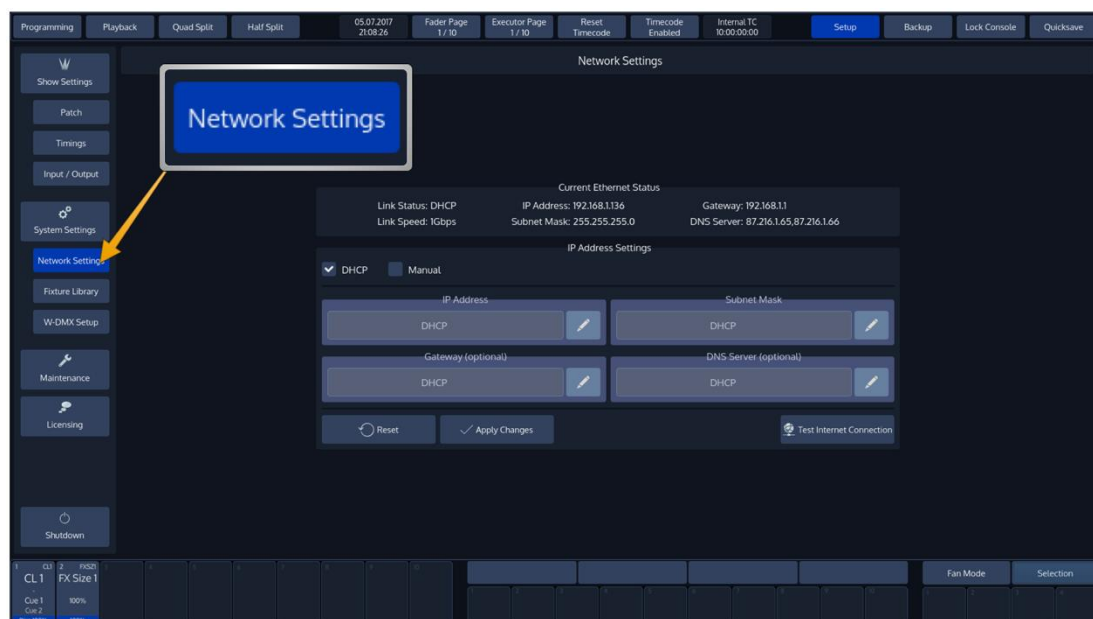


Abb. 178: Network Settings

22.3.1 Ändern der IP Adresse

DHCP or Manual

Hier kannst Du einstellen, ob der Chimp seine IP-Adressen-Einstellungen von einem **DHCP**-Server im LAN beziehen soll, oder ob Du die IP-Adressen manuell zuweisen möchtest. IP-Adresse und Subnetzmaske sind notwendig, wenn **Manual** gewählt wurde.

IP Address

In diesem Textfeld wird die IP-Adresse der Konsole angezeigt, wenn die manuelle Konfiguration gewählt wurde. Verwende die **Edit** Schaltfläche rechts neben dem Textfeld, um die IP-Adresse einzustellen.

Subnet Mask

In diesem Textfeld wird die Subnetzmaske des Ethernet-Ports der Konsole angezeigt, wenn die manuelle Konfiguration gewählt wurde. Verwende die **Edit** Schaltfläche rechts neben dem Textfeld, um die Subnetzmaske einzustellen.

Gateway

In diesem Textfeld wird die Gateway-Adresse des Ethernet-Ports angezeigt, wenn die manuelle Konfiguration gewählt wurde. Verwende die **Edit** Schaltfläche rechts neben dem Textfeld, um die Einstellung vorzunehmen. Das Gateway wird nur benötigt, wenn Du die Konsole mit dem Internet verbinden möchtest.

DNS Server

In diesem Textfeld wird der DNS-Server des Ethernet-Ports der Konsole angezeigt, wenn die manuelle Konfiguration ausgewählt wurde. Verwende die **Edit** Schaltfläche rechts neben dem Textfeld, um die Einstellung vorzunehmen. Der DNS-Server wird nur dann benötigt, wenn Du die Konsole mit dem Internet verbinden möchtest.

Klicke auf **Apply Changes**, um die Änderungen zu übernehmen und die Einstellungen dauerhaft zu speichern.

Klicke auf **Cancel**, um zur vorherigen Konfiguration zurückzukehren.

22.3.2 Auslesen des Aktuelle Ethernet Status (Current Ethernet Status)

Die Groupbox **Current Ethernet Status** zeigt grundlegende Informationen über den aktuellen Status des Ethernet-Ports an, wie z.B. IP-Adresse, Link-Geschwindigkeit und mehr.

Link Status zeigt an, ob die IP-Adresse manuell eingestellt wurde oder ob sie von einem entfernten DHCP-Server bezogen wurde.

Die **Link Speed** zeigt die aktuelle Geschwindigkeit der Netzwerkverbindung an.

IP Address zeigt die aktuelle IP-Adresse der Konsole und die Zeile **Subnet Mask** zeigt die aktuelle Subnetzmaske an. Zusätzlich zeigt die Konsole die Gateway- und DNS-Server-Adressen an.

Die Schaltfläche **Test Internet Connection**, kann genutzt werden, um zu testen, ob die Konsole über Zugang zum Internet verfügt.

22.4 Konfiguriere den (optionalen) WDMX Transmitter

Wenn in deiner Konsole ein WDMX Transmitter installiert ist, kannst du diesen im **Setup** Bildschirm unter **W-DMX Setup** mit Empfängern verbinden.

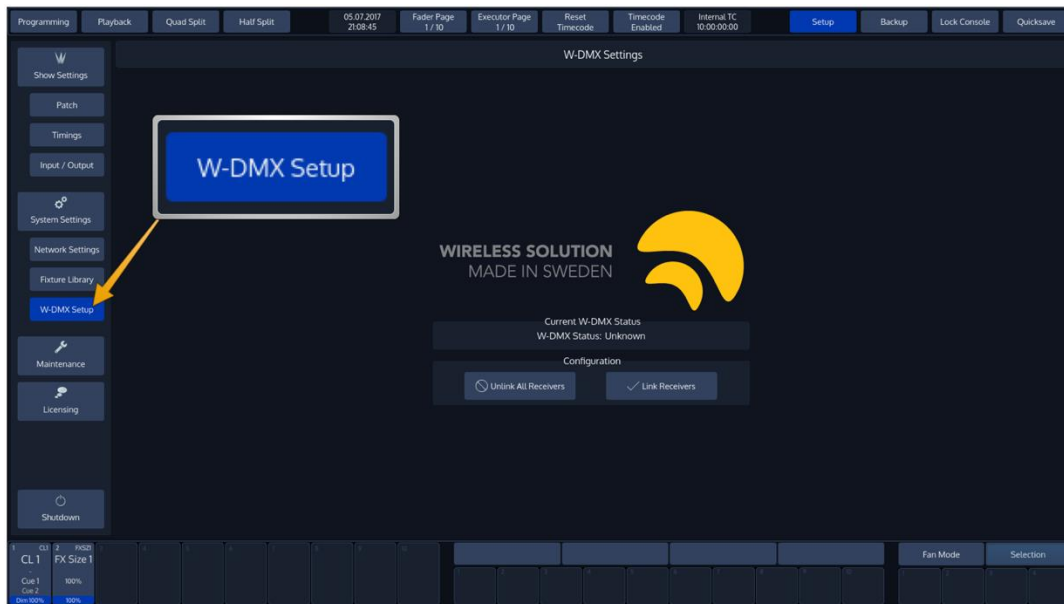


Abb. 179: Link / Unlink WiFi Receivers

23 Editieren der Gerätebibliothek

Dieses Kapitel erklärt, wie Du die Gerätebibliothek ändern und bestehende Geräte ändern, oder neue Geräte hinzufügen kannst.

Um die Gerätebibliothek zu bearbeiten, klicke auf die Schaltfläche **Setup** in der oberen Symbolleiste und wähle die Seite **Fixture Library**.

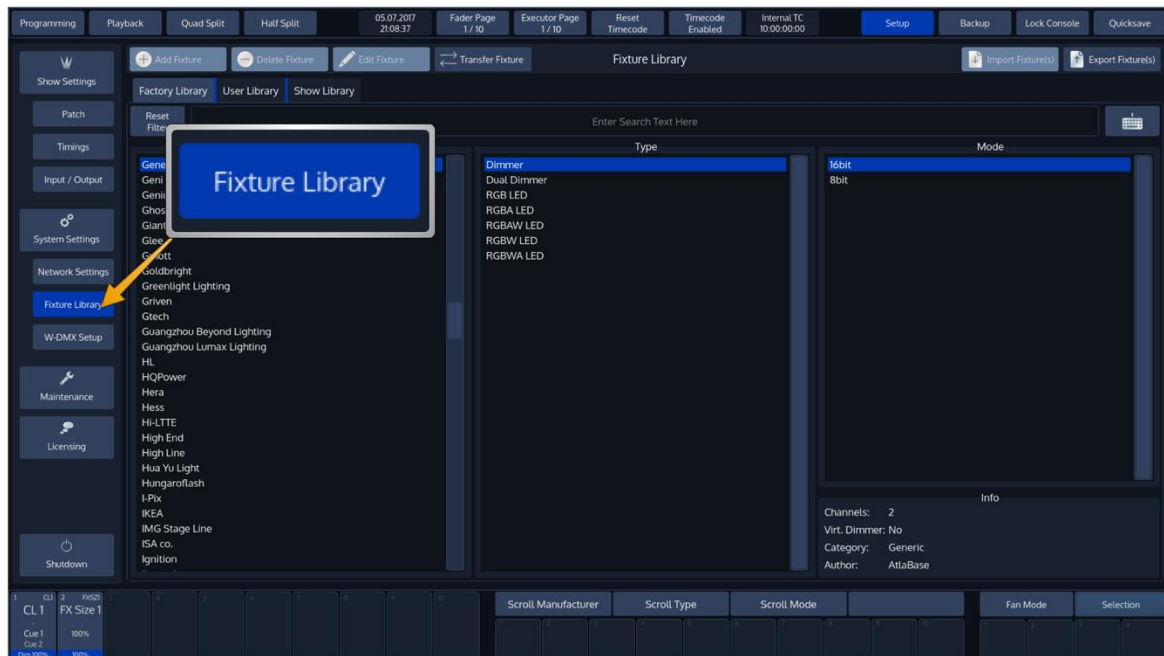


Abb. 180: Setup - Fixture Library

23.1 Das Gerätebibliotheks Konzept

Die Fixture Library ist in drei Teile gegliedert: Eine **System Library** (Systembibliothek), eine **User Library** (Nutzerbibliothek) und die **Show Library** (Showbibliothek).

Fixturetypen können leicht zwischen Bibliotheken übertragen werden. Wenn ein Gerätetyp innerhalb der Show Library geändert wird und diese Änderungen für spätere Showfiles verfügbar sein sollen, kannst Du das Gerät aus der Show Library in die User Library kopieren.

Du kannst die verschiedenen Bibliotheken im Bibliothekseditor über die Registerkarten im oberen Teil der Seite **Fixture Library** auswählen.

23.1.1 System Library

Die Systembibliothek wird mit jedem Software-Update ersetzt. Sie enthält ca. 18000 Fixtures und wird von Atlabase gepflegt. Sie ist nicht editierbar.

23.1.2 User Library

Die User Library ist vom Benutzer vollständig editierbar und wird bei Software-Updates nicht ersetzt oder gelöscht. Sie ist auf der Flash-Disk der Konsole gespeichert und steht allen bestehenden und neuen Shows zur Verfügung.

23.1.3 Show Library

Die Show Library befindet sich im Showfile. Bevor ein Fixture gepatcht werden kann, muss es zur Show Library hinzugefügt werden. Die Showbibliothek ist im Showfile gespeichert und wird daher mit dem Showfile exportiert, wenn ein Backup auf einen USB-Stick erstellt wird. Fixtures innerhalb der Showbibliothek sind für andere Shows nicht verfügbar. Um die Fixture-Typen in der Show Library für andere Shows verfügbar zu machen, müssen diese in die User Library übertragen werden.

23.2 Der Library Editor

In diesem Abschnitt wird der Bibliothekseditor erklärt, der während des gesamten Erstellungs- oder Bearbeitungsprozesses der Bibliothek verwendet wird.

Der Library Editor besteht aus zwei verschiedenen Seiten: Der Seite **General Setup**, die das allgemeine Setup eines Geräts enthält (wie Name, Short Name, Mode und Pan / Tilt Range) und der **Channel Setup** Seite, die das Parameter Mapping enthält.

Die Channel Setup Page wird immer zuerst angezeigt. Um zur General Setup Seite zu wechseln, drücke die **General Setup** Schaltfläche in der unteren linken Ecke des Bildschirms.

23.2.1 Channel Setup Seite

Im Channel Setup Modus wird die oberste Reihe von Schaltflächen verwendet, um neue Kanäle hinzuzufügen oder in der Mitte einzufügen, ein Channel-Mapping zu löschen oder einen Kanal komplett zu löschen. Zusätzlich kann die Schaltfläche "Virtual Dimmer" verwendet werden, um einen virtuellen Dimmer zum Fixture hinzuzufügen, wenn Farbmischattribute vorhanden sind.



Abb. 181: Edit Fixture - Channel Setup Mode

Wenn die Seite Channel Setup angezeigt wird, wird eine Tabelle mit der Zuordnung der DMX-Kanäle eines Fixture zu den Fixtures-Parametern angezeigt. Markiere die Zelle mit dem Wert, den Du ändern möchtest. Drücke die [Set]- Taste und gebe den gewünschten Wert ein.

Channel: In dieser Spalte wird die DMX-Kanalnummer angezeigt, die nicht geändert werden kann. Du kannst Kanäle anhängen oder einfügen, indem Du auf **Add Channel** oder **Insert Channel** klickst.

Parameter: Dies ist der Parameter, der diesem Kanal zugeordnet ist. Um den Parameterauswahlbildschirm zu öffnen, markiere die Zelle und drücke die [Set]-Taste.

Wenn Du die Parameterzelle über zwei Zeilen auswählst, wird durch Drücken der [Set] Taste automatisch der erste Kanal als grob, der Zweite als fein für den aus dem PopUp ausgewählten Parameter gesetzt.

Dimmable: In dieser Spalte wird festgelegt, ob dieser Parameter von Dimmer-Fadern und dem GrandMaster gedimmt wird.

Type: Wenn dieser Parameter auf **Fade** gesetzt ist, wird er die Fade Zeit nutzen, um zu Überblenden. Wenn er auf **Snap** gesetzt ist, wird er beim Ändern von Werten auf den neuen Wert springen. Dies ist besonders nützlich für Parameter wie Color oder Gobo Wheels.

Default: Der Chimp gibt Default-Werte für ein Gerät aus, wenn keine anderen Werte, durch die Wiedergabe oder den Programmer ausgegeben werden.

Blackout Blackout-Werte werden ausgegeben, sobald der Grandmaster der Konsole auf 0% gesetzt wurde.

Highlight: Highlight-Werte werden ausgegeben, wenn der Highlight-Button auf der Frontplatte der Konsole aktiv ist. Normalerweise setzt Highlight den Dimmer Kanal vorübergehend auf 100% und entfernt alle Farb- und Goboinformationen aus einem Gerät.

Ranges: anges: Ranges definieren das Mapping von DMX-Werten eines Kanals auf bestimmte Funktionen dieses Kanals. Sie können auch verwendet werden, um ein Symbol (z.B. für Gobos) oder eine Farbe für einen bestimmten Bereich von DMX-Werten innerhalb dieses Kanals anzuzeigen. Außerdem können die verschiedenen Bereiche beschriftet werden. Die Namen der Bereiche werden im Programmer und im PopUp "Select Range" angezeigt, das sich öffnet, wenn Du auf einen Encoder- oder eines der Encoder-Label drückst.

Inverted: Hiermit legst Du fest, ob die DMX-Werte dieses Parameters invertiert werden sollen. Dh. Der Wert 0 im Programmer wird als Wert 255 ausgegeben. Standard-, Highlight- und Blackout-Werte müssen im nicht invertierten Format eingegeben werden.

DMX Min: Dies ist der minimale DMX-Wert für diesen Parameter, der ausgegeben werden kann.

DMX Max: Dies ist der maximale DMX-Wert für diesen Parameter, der ausgegeben werden kann.

23.2.2 Select Parameter Menu

Das **Select Parameter Menu** wird nach dem Drücken der [Set]-Taste in einer "Parameter" Zelle in der Channel Mapping Tabelle geöffnet.

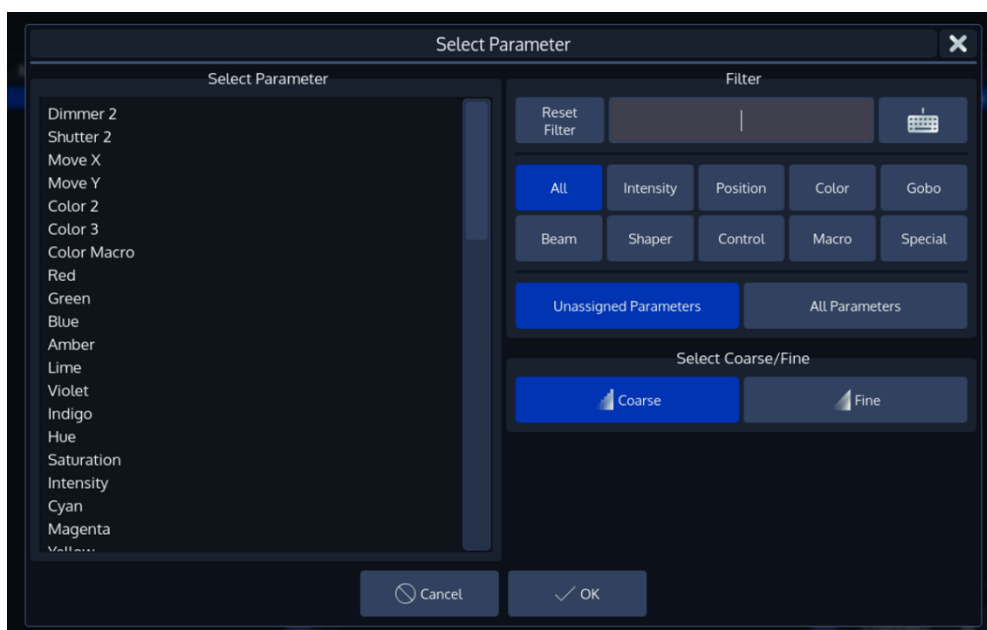


Abb. 182: Edit Fixture - Select Parameter

Es zeigt eine Liste der verfügbaren Parameter auf der linken Seite. Diese Liste kann gefiltert werden, indem Du den Suchbegriff in das Feld Filter im oberen rechten Teil des Bildschirms eingibst. Du kannst die Suche weiter einschränken, indem Du nach Attributgruppen filterst.

Zusätzlich kannst Du wählen, ob nur nicht zugeordnete (**Unassigned**) Parameter angezeigt werden sollen, oder ob alle (**All**) Parameter angezeigt werden sollen, auch wenn diese bereits zum Gerätetyp hinzugefügt wurden.

Mit den Schaltflächen **Coarse** und **Fine** kann zwischen der Zuordnung eines Grob- und eines Feinkanals umgeschaltet werden.

Klicke auf OK, wenn Du fertig sind.

23.2.3 Edit Ranges Menü

Das Menü **Edit Ranges** wird verwendet, um festzulegen, wie die Funktionen eines Kanals auf die entsprechenden DMX-Werte zugeordnet werden.

Du kannst Namen oder sogar Icons für einen bestimmten Wertebereich definieren, die innerhalb des Programmers und im "Select Range"-Popup angezeigt werden, welches sich öffnet, wenn Du im Programmer auf einen der Encoder drückst.

Es wird geöffnet, indem Du die Zelle **Ranges** für den entsprechenden Parameter auswählst und anschließend die [Set]-Taste drückst.



Abb. 183: Range Editor

Hinzufügen eines Bereichs

Um einen "Range" zur Liste hinzuzufügen, klicke auf den **Add Range** button. Ein neues Fenster zum Eingeben der entsprechenden Daten wird geöffnet.

Klicke auf **OK**, wenn Du alles notwendige eingegeben hast.

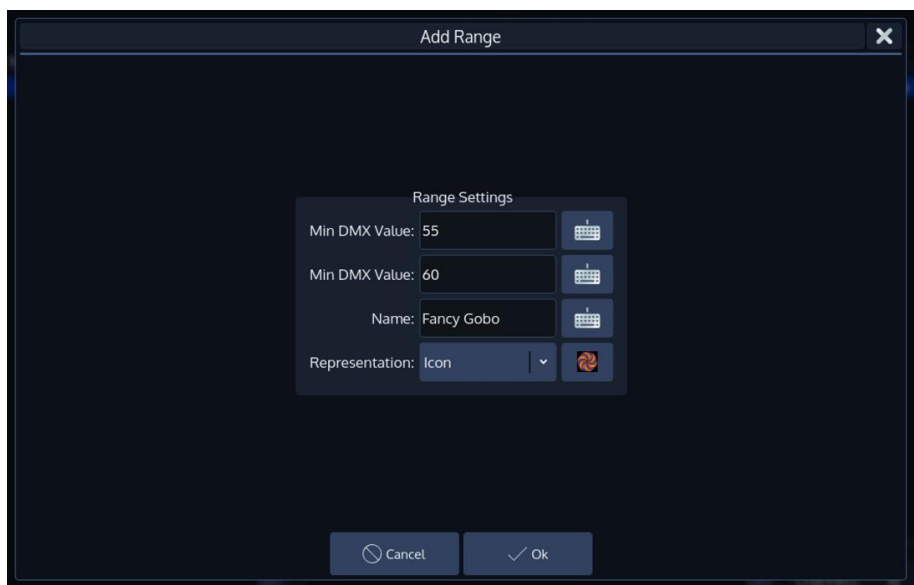


Abb. 184: Range Editor - Add Range

Löschen eines Bereichs

Um einen "Range" zu löschen, wähle den Bereich aus der Liste der definierten Ranges aus und klicke auf den **Delete Range** button.

23.2.4 General Setup Seite

Im General Setup Mode: Hersteller, Kategorie (z.B. LED oder Movinglight), Typ (Name des Geräts), Kurztyp, Modus und Autorenname können durch klicken auf den jeweiligen Edit Button editiert werden. Pan & Tilt Grad Werte können mit den Encodern eingestellt werden.

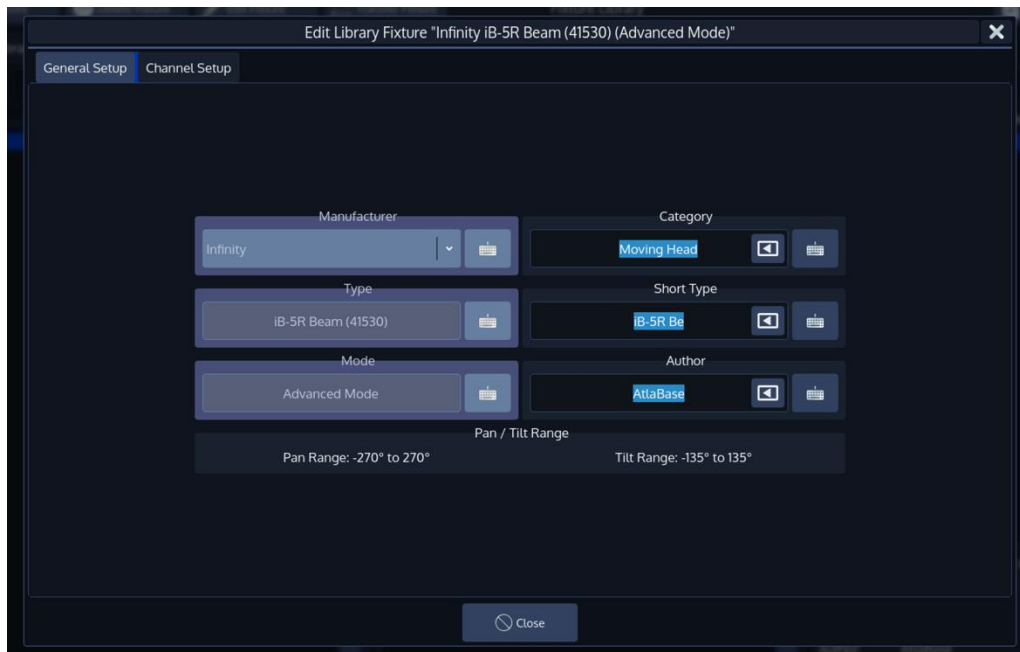


Abb. 185: Edit Fixture - General Setup

23.3 Editieren von vorhandenen Gerätetypen

Um eine vorhandene Gerätebibliothek zu bearbeiten, wähle zunächst den Gerätetyp in der Benutzer- oder Showbibliothek aus und klicke in der Menüleiste des Fixture Library Bildschirms auf **Edit Fixture**.

Bitte beachte, dass die Systembibliothek schreibgeschützt ist. Wenn Du ein Gerät bearbeiten möchtest, das in der in der Systembibliothek enthalten ist, musst du es zunächst in die Benutzerbibliothek kopieren. Weitere Informationen findest Du unter "Kopieren von Fixtures zwischen Bibliotheken".

Der Library-Editor, in dem Du Änderungen am Fixture-Typ vornehmen kannst, wird eingeblendet.

Klicke auf **Save and Close** wenn Du fertig bist.

Wenn Du ein Gerät in der User Library bearbeitest und den gleichen Fixture-Typ in deiner Show verwendest, werden Änderungen in der User Library nicht automatisch auf den Fixture-Typ in der Show Library übertragen. Um die Änderungen zu übernehmen, ersetze den Gerätetyp in der Show Library durch den entsprechenden Gerätetyp aus der User Library.

23.4 Ein neues Gerät zur Bibliothek hinzufügen

Um ein neues Gerät zur User- oder Show-Bibliothek hinzuzufügen, wähle zunächst den Library-Typ in der Fixture Library Seite aus, indem Du die entsprechende Registerkarte auswählst. Klicke auf **New Fixture** in der Menüleiste der Fixture Library. Du kannst nun wählen, ob du ein Gerät von Grund auf erstellen, oder ob du ein bestehendes Gerät als Vorlage verwenden möchtest.

23.4.1 Ein Gerät von Grund auf erstellen

Ein Bildschirm, der dir einige Fragen zum Gerät stellt wird angezeigt. Du musst den Hersteller (Manufacturer), Geräte Namen (Fixture Type), einen kurzen Namen (Short Type) und den DMX Mode angeben.

Wenn Du ein Gerät von Grund auf erstellst, setze den Haken bei **Create Empty Fixture**. Klicke auf **Next**, wenn Du alle Informationen eingegeben hast.

Abb. 186: Create Fixture From Scratch

Ein Fenster, welches dich zur Eingabe der Anzahl der DMX Kanäle auffordert, wird angezeigt. Klicke auf **Create**.

Abb. 187: Select Channel Count

Der Library Editor in dem du das Gerät erstellen kannst, wird angezeigt. Klicke auf **Save and Close** wenn Du fertig bist.

23.4.2 Starte mit einem bestehenden Gerät als Vorlage

Ein Bildschirm, der dir einige Fragen zum Gerät stellt wird angezeigt. Du musst den Hersteller (Manufacturer), Geräte Namen (Fixture Type), einen kurzen Namen (Short Type) und den DMX Mode angeben.

Wenn Du ein Gerät als Basis nutzen möchtest, setze den Haken bei **Use Existing Fixture as Template** und drücke auf den **Select Template Fixture** button.

Abb. 188: Use existing as Template

Ein Dialog zur Auswahl des Gerätes, welches Du als Vorlage nutzen möchtest, wird angezeigt. Du kannst die Library im Suchfeld nach dem entsprechenden Gerät durchsuchen. Wähle es danach in der Liste aus.

Klicke auf **Ok** um fortzufahren.

Abb. 189: Select Template Fixture

Der **Create New Fixture Library** wird wieder angezeigt. Klicke auf **Next**, wenn Du alle Informationen eingegeben hast.

Der Library Editor in dem du das Gerät erstellen kannst, wird angezeigt. Klicke auf **Save and Close** wenn Du fertig bist.

23.5 Kopieren von Fixtures zwischen Bibliotheken

Manchmal kann es notwendig sein, Fixtures zwischen den verschiedenen Bibliothekstypen zu transferieren. Gehe dazu im Setup-Menü auf die Seite **Fixture Library**, wähle den Gerätetyp aus, den du zwischen den Bibliotheken übertragen möchtest, und klicke auf **Transfer Fixture**.

Ein Fenster zur Abfrage der Zielbibliothek des Fixture-Typs wird eingeblendet. Wähle die gewünschte Bibliothek aus und klicke auf **Transfer**.

Es erscheint ein Dialog, in dem Du zur Bestätigung aufgefordert wirst. Wenn alles in Ordnung ist, klicke auf **Yes**.

23.6 Löschen eines Gerätes

Um einen Gerätetyp zu löschen, wechsle auf die Seite **Fixture Library** im **Setup**-Menü, wähle den Gerätetyp, den Du zwischen den Bibliotheken übertragen möchtest aus und klicke auf **Delete Fixture**.

Bitte beachte, dass Du Geräte nicht aus der Systembibliothek löschen kannst.

Es erscheint ein Dialog, in dem Du zur Bestätigung aufgefordert wirst. Wenn alles in Ordnung ist, klicke auf **Yes**.

24 Wartung

24.1 USB Ordnerstruktur

Der Chimp benötigt eine spezielle Ordnerstruktur auf dem USB-Stick. Diese kannst Du entweder selbst erstellen, oder du lässt diese vom Chimp anlegen, sobald du einen USB-Stick anschließt.

Wenn Du die Ordnerstruktur selbst erstellst, stelle sicher, dass die Ordnernamen in Kleinbuchstaben geschrieben sind.

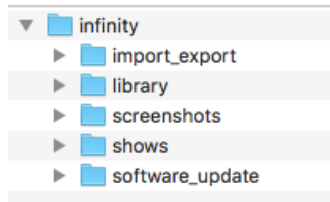


Abb. 190: USB Stick Ordnerstruktur

Der Ordner "infinity" muss im Hauptverzeichnis des USB Sticks vorhanden sein. Dieser Ordner kann, muss allerdings nicht, folgende Unterordner enthalten:

import_export: Reserviert für spätere Nutzung.

library: Library Im- und Exporte sind in diesem Ordner zu finden.

screenshots: Solltest du mit der F9 oder der F10 Taste Screenshots erstellen, so werden diese in diesem Ordner gespeichert.

shows: Showfiles, welche auf den USB Stick exportiert werden, werden in diesem Ordner abgelegt. Die Import Funktion für Showfiles greift ebenfalls auf diesen Ordner zu.

software_update: Softwareupdates müssen in diesem Ordner abgelegt werden.

24.2 Update Software

Stelle sicher, dass Du ein Backup aller Libraries und Showfiles hast, bevor du mit dem Updateprozess fort fährst.

Es gibt zwei Möglichkeiten die Software der Chimp Konsole zu aktualisieren:

- 01) USB Stick
- 02) Online (Internetzugang erforderlich)

24.2.1 Update per USB

Um die Software auf dem Chimp zu aktualisieren, stelle sicher, dass du die entsprechende Software von der Highlite Infinity Website heruntergeladen hast. Kopiere die heruntergeladene Datei (mit der Dateierweiterung .swu) in den Ordner "infinity \ Software_update" auf deinem USB Stick.

Stecke nun den USB Stick in einen der USB Ports des Chimps USB und gehe ins **Setup** Menu. Wähle **Maintenance** aus dem Seitenmenü aus.

Klicke auf **USB Update**.



Abb. 191: Setup Menu – Maintenance –USB Software Update

Der Chimp zeigt dir nun eine Liste mit allen auf dem USB Stick verfügbaren Updates. Wähle das entsprechende Update aus und klicke auf **Select**.

Ein Assistent führt dich durch einige Schritte und wird dich bitten, die Konsole neu zu starten, sobald das Update abgeschlossen ist.

Stelle sicher, dass der Chimp während des Aktualisierungsvorgangs nicht die Stromversorgung verliert oder ausgeschaltet wird. Dies kann dafür sorgen, dass der Chimp nicht mehr ordnungsgemäß hoch fährt!

24.2.2 Update per Internet

Bevor du mit dem Prozess startest, stelle sicher, dass die Konsole Zugang zum Internet hat.

Wechsle im **Setup** Menu auf die **Maintenance** Seite, welche Du aus dem Seitlichen Menü auswählst.

Klicke auf **USB Update**.

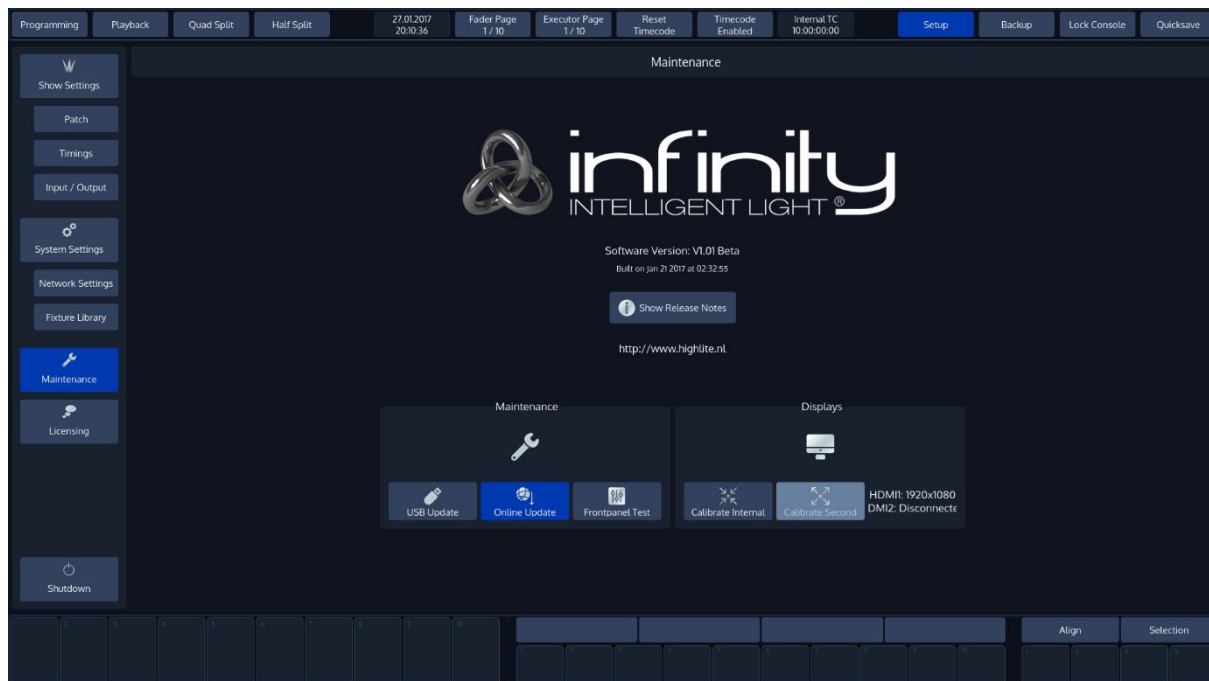


Abb. 192: Online Software Update

Das Select **Software Update** Fenster erscheint.

Klicke auf **Refresh List** um eine Liste der aktuellen Software Updates aus dem Internet abzurufen.

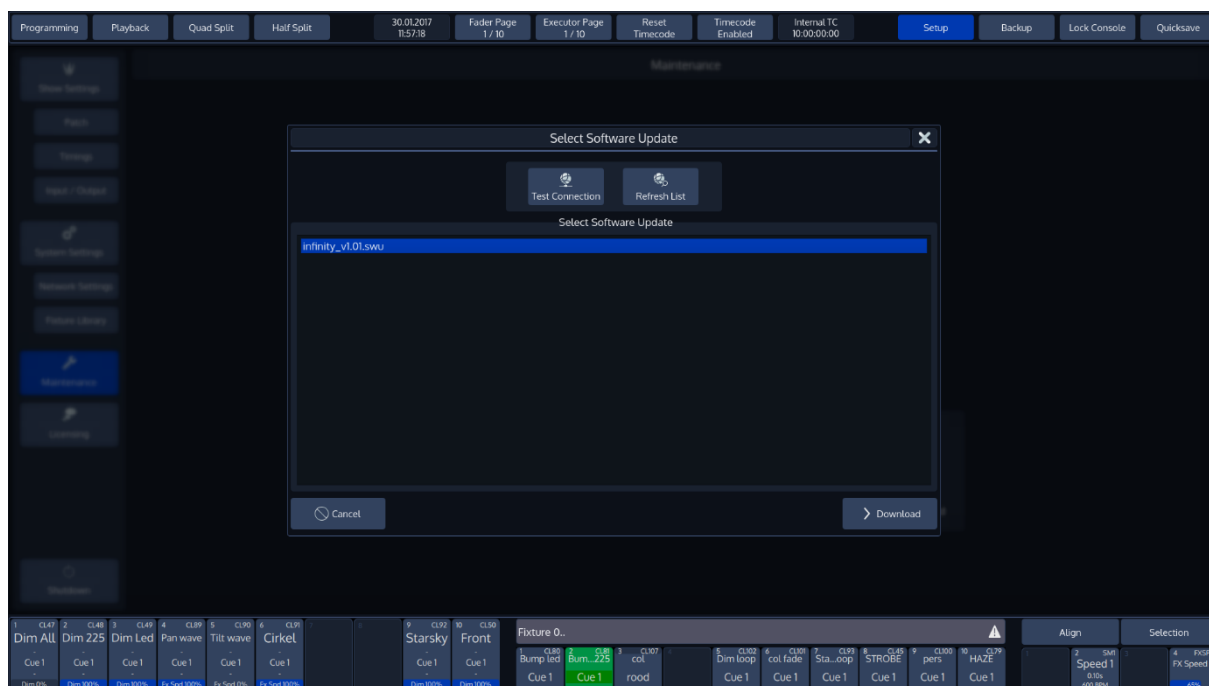


Abb. 193: Select Update From List

Danach wählst Du das aktuellste Update aus der Liste aus, und beginnst durch einen Klick auf den **Download** button mit dem herunterladen der Aktualisierung.

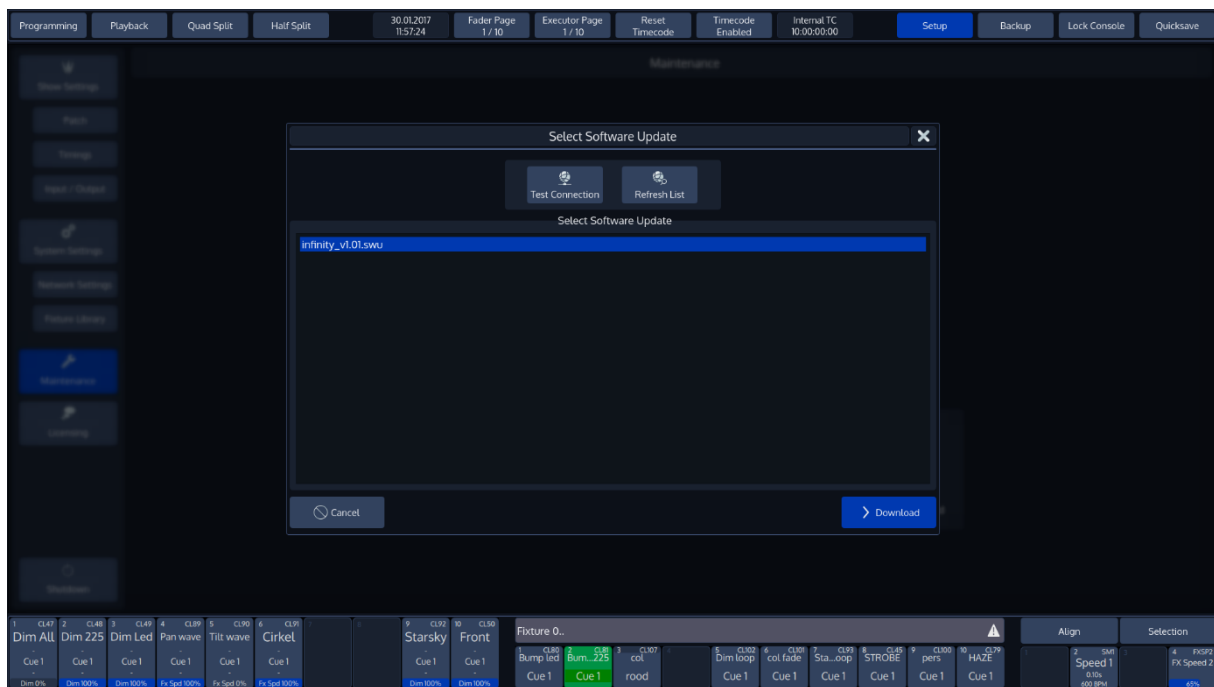


Abb. 194: Download Software Update

Ein Assistent führt dich durch einige Schritte und wird dich bitten, die Konsole neu zu starten, sobald das Update abgeschlossen ist.

Stelle sicher, dass der Chimp während des Aktualisierungsvorgangs nicht die Stromversorgung verliert oder ausgeschaltet wird. Dies kann dafür sorgen, dass der Chimp nicht mehr ordnungsgemäß hoch fährt!

24.2.3 Kalibrieren der Touchscreens

Klicke im **Setup** Menü auf **Maintenance**.

Klicke auf **Calibrate Internal** oder **Calibrate External** in der Mitte des Bildschirms.

Falls die bestehende Kalibrierung es nicht ermöglicht, auf die Knöpfe zu drücken, kannst du die Tastaturkürzel [Infintiy] + [S1] zum Kalibrieren des internen, oder [Infintiy] + [S2] zum Kalibrieren des externen Bildschirms verwenden.

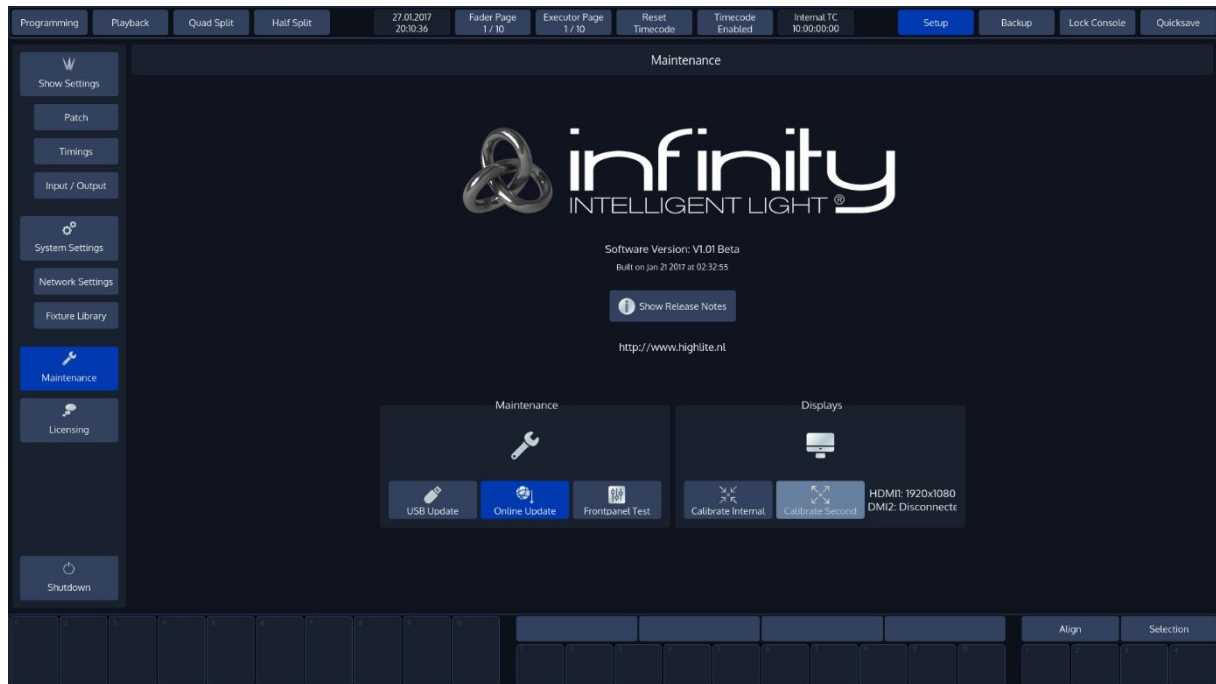


Abb. 195: Setup Screen - Calibrate Touchscreen

25 Hotkeys

25.1 Generelle Hotkeys

[Infinity] + [Off] = Stoppt alle Cuelisten, löscht den Programmer und setzt alle Fader auf 100% zurück

[Off] + [Cuelist] = Stoppt alle Cuelisten

[Infinity] + **Preset Pool Item** = Lädt den Wert des Presets in den Programmer, anstelle der Referenz zum Preset

Drücken und halten der [Backspace] Taste löscht die Commandline.

Wenn auf dem Touchscreen-Display ein Tastatordialog angezeigt wird, kann die Nummern-Tastatur zur Eingabe von Werten verwendet werden. Meistens können die Tasten [+] oder [-] auch benutzt werden, um den aktuellen Wert zu erhöhen oder zu verringern.

[Infinity] + [S1] = Löst die Kalibrierung des internen Bildschirms aus.

[Infinity] + [S2] = Löst die Kalibrierung des externen Bildschirms aus.

[Infinity] + [S4] = Kann genutzt werden, um das Userinterface neu zu starten.

25.2 Programmer

[Infinity] + [Load] = Lädt alle Werte für alle selektierten Geräte in den Programmer

[Infinity] + [Clear] = Macht das löschen des Programmers rückgängig (Unclear Programmer)

[Infinity] + [Last] = Deselektiert alle Geräte

[Infinity] + [Next] = Selektiert alle Geräte (des aktuellen Selektionssets, soweit vorhanden)

[Last] + [Next] = Selektiert alle Geräte (des aktuellen Selektionssets, soweit vorhanden)

[Infinity] Zeigt 16bit Werte im Programmer an, und erlaubt es Parameter fein einzustellen, wenn während die Taste während des drehens an Encodern gedrückt gehalten wird.

Halten der [Fan] Taste schaltet die Fan-Funktion wieder aus, sobald die Taste losgelassen wird.

Halten der [Clear] Taste für einen Moment löscht den Programmer und den Inhalt der Commandline.

25.3 Library Editor

[Infinity] Taste zeigt 16bit Werte für default/highlight/blackout Werte

25.4 USB Tastatur

F9 = Macht einen Screenshot des internen Bildschirms (USB Stick muss an der Konsole angeschlossen sein)

F10 = Macht einen Screenshot des externen Bildschirms (USB Stick muss an der Konsole angeschlossen sein)

Unangekündigte Änderungen der technischen Daten und des Designs bleiben vorbehalten.



Website: www.highlite.nl
Email: service@highlite.nl
Forum: forum.highlite.com

[illegible]



©2018 Infinity