



Designer 2048

Beleuchtungssteuerung

Benutzerhandbuch

FOS Technologies LTD.
<https://www.fos-lighting.eu>

1. Einleitung	1
1.1. Die Frontplatte.....	1
1.2. Die Rückseite	4
2. Initialisierung und Backup.....	5
2.1. Alle Daten löschen	5
2.2. Show sichern und laden.....	5 3.
Patchen	6
3.1. Patchen von Geräten	6
3.2. Ausgewählter Patch-Typ	8
3.3. Entpatchen.....	8
3.4. Neu patchen	8
3.5. RDM-Geräte einrichten.....	9
3.6. Fixture-Parameter	10
4. Geräte und Dimmer steuern	11
4.1. Einrichtung des Gerätelayouts	11
4.2. Geräte auswählen	12
4.3. Manuelle Steuervorrichtungen	13
4.4. Gruppen.....	16
5. Voreinstellungen	18
5.1. Voreinstellung bearbeiten.....	18
5.2. Preset-Verwaltung.....	18
5.3. Verwendung von Voreinstellungen	19
6. Formeffekte.....	20
6.1. Funktionsweise des Effektgenerators	20
6.2. Effekt nutzen	20
6.3. Effektparameter.....	20
6.4. Benutzereffekt.....	22
7. Wiedergabe.....	24
7.1. Wiedergabemodi.....	24
7.2. Wiedergabe-Bearbeitungsmenü	24
7.3. Stichwort.....	24
7.4. Cue-Listen	24
7.5. Wiedergabe ausführen.....	27
7.6. Zeit für die Wiedergabe.....	28
7.7. Wiedergabeparameter und erweiterte Einstellungen	29
7.8. Einen Cue neu laden	31
8. Erweiterte Funktionen.....	32
8.1. Kopierfunktion	32
8.2. Löschfunktion	32
8.3. Move-Funktion	32
8.4. Sperren des Controllers.....	32
8.5. Legende verwalten	32
9. Makro-Show.....	34
9.1. Der integrierte Musikplayer.....	34
9.2. Aufzeichnen einer Makroshow	34
10. Controller-Setup-Verwaltung	37
10.1. Controller-Optionen	37
10.2. Systemverwaltung	39
10.3. DMX-/Netzwerk-Einstellung	41
11. Technologische Spezifikation	42

INFORMATIONEN ZUR PRODUKTSICHERHEIT



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

UMWELTSCHUTZ MAXIMALE

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

• Betreiben Sie das Gerät nicht bei Umgebungstemperaturen über 40 °C (104 °F).

ELEKTRISCHE SICHERHEIT

• Der Regler muss unter Spannung mit der Schutz Erde (PE) verbunden sein.

• Benutzen Sie das Produkt nicht, wenn der Netzeingang beschädigt ist.

• Setzen Sie das Produkt weder Regen noch Feuchtigkeit aus.

• Trennen Sie das Gerät IMMER von der Stromversorgung, bevor Sie Wartungsarbeiten durchführen oder die Sicherung austauschen. Ersetzen Sie sie durch eine Sicherung derselben Größe und desselben Typs.

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

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

ENERGIEVERBRAUCH

Stromverbrauch: 85 W

Stromeingang: 100–240 VAC, 2,5 A

Frequenz: 50–60 Hz

Knopfzellenbatterie

Das Produkt-Motherboard enthält eine Lithium-Ionen-Knopfzelle (CR2032) zur Speicherung der Zeitdaten.

Diese Batterie wird zur Aufrechterhaltung der Zeitdaten verwendet, wenn das Produkt nicht mit Strom versorgt wird. Diese Batterie muss mindestens ausgetauscht werden alle fünf Jahre. Wenn das Produkt längere Zeit ausgeschaltet ist oder sich in kalten Umgebungen befindet, muss es möglicherweise früher gewartet werden Ersatz.

Recyceln Sie die CMOS-Batterie gemäß den örtlichen Gesetzen.

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

BERÜHRUNGSSENSOR GLASSICHERHEIT

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

Vorsicht!

Im Inneren des Geräts befinden sich keine vom Benutzer zu wartenden Teile. Öffnen Sie das Gehäuse nicht und versuchen Sie nicht, selbst Reparaturen durchzuführen. Im Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass Ihr Gerät gewartet werden muss, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler vor Ort.

Vorschlag zur Stromversorgung

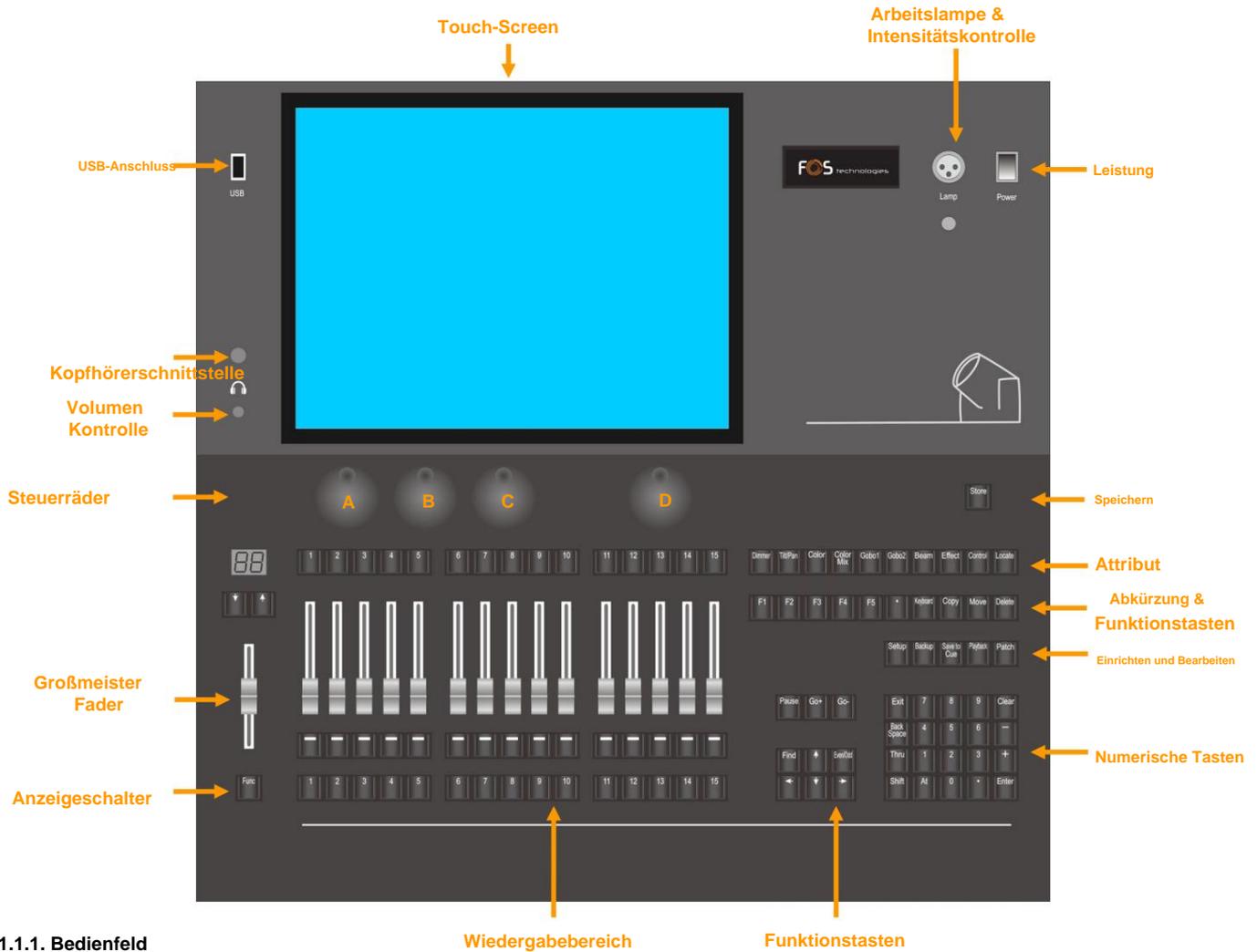
Wir empfehlen Ihnen dringend, die Stromversorgung an die USV anzuschließen, um einen Stromausfall während der Programmierung zu vermeiden.

1. Einleitung

Willkommen im Benutzerhandbuch des **FOS Designer 2048** Lichtcontrollern.

Das Handbuch ist eine Anleitung zu allen Funktionen des Controllers. Aufmerksamkeitspunkte werden durch **Schattierung hervorgehoben**. Die Wörter mit einem Quadrat stellen eine physische Taste dar, beispielsweise die **Eingabetaste**. Während Wörter in eckigen Klammern die virtuellen Softkeys auf dem LCD-Touchscreen darstellen, z. B. **[Wiedergabeparameter]**. Der Menüname oder Optionsname wird mit Anführungszeichen gekennzeichnet, z. B. „LIVE SHOW“.

1.1. Die Frontplatte



1.1.1. Bedienfeld

Für die Tastenbeleuchtung gibt es 3 Farben (Rot, Grün und Gelb). Sie können die Kombination der Farbhelligkeit nach Bedarf ändern. Drücken Sie die Tasten „Shift“ und „Thru“, um die Farbe zu ändern, und verwenden Sie dann die Taste „Shift“ zusammen mit „+“ oder „-“ um die Helligkeit der Hintergrundbeleuchtung anzupassen. Natürlich können Sie es unter der Funktion **[Tastenbeleuchtung]** im „Setup“ einstellen Speisekarte.

1.1.1.1. Schnellaufnahmetaste

Mit einem einzigen Druck auf die **Store**-Taste können Sie schnell Sicherungskopien Ihrer Show speichern.



1.1.1.2. Steuerräder

Die drei Räder links, A, B und C, werden zum Einstellen von Geräteattributen oder Effektparametern verwendet.

Das rechte Rad D wird zum Scrollen der Seite in ausgewählten Optionsfenstern und zum Einstellen der Geschwindigkeit der Cue-Listen verwendet.

Die Taste in Rad D kann als Eingabetaste oder als Speichertaste verwendet werden, wenn sie beim Einstellen von Optionen gedrückt wird.

1.1.1.3. Attributschlüssel

In diesem Bereich gibt es 9 Attributschlüssel und 1 **Ortungsschlüssel**. Jeder Attributschlüssel ermöglicht die Anzeige von maximal 3 Kanälen jede Seite. Der ausgewählte Attributschlüssel wird mit hoher Lichtfarbe angezeigt. Durch erneutes Drücken der ausgewählten Attributtaste können Sie zur nächsten Seite wechseln, auf der weitere Kanäle angezeigt werden. Sie können Fixtures steuern, indem Sie die verschiedenen Attributschlüssel mit dem verwendeten entsprechenden Räder A, B und C.



1.1.1.4. Tastenkombinationen und Funktionstasten

Die Tasten **F1** bis **F5** sind die Tastenkombinationen für die Softkeys unten rechts Touch-Screen.



Funktionstasten sind auf mehrere Bereiche verteilt und bieten eine Softtastatur, Kopieren, Verschieben, Löschen, Auswahl ungerader/gerader Geräte und Gerätesuche.



Hinweis: Die Funktionen **Pause**, **Go+** und **Go-** sind in der Edition noch nicht verfügbar.



1.1.1.5. Einrichtungs- und Programmierschlüssel

Die Tasten werden zum Einrichten des Controllers und zum Bearbeiten von Wiedergaben verwendet.



1.1.1.6. Numerische Tastaturtasten

Mit dem Ziffernblock können Sie numerische Befehle eingeben, um den laufenden Status der Wiedergabe zu ändern. Ihre Funktionen werden in einem späteren Kapitel vorgestellt.



1.1.1.7. Wiedergabebereich

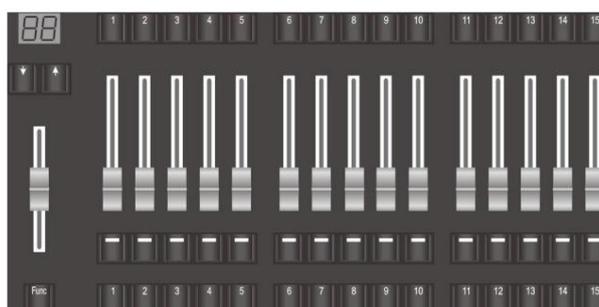
Die Fader-Hintergrundbeleuchtung im Wiedergabebereich kann im Menü „**Setup**“ eingestellt werden.

Je nach den drei verschiedenen Wiedergabezuständen können Sie die Hintergrundbeleuchtung so einstellen, dass sie in verschiedenen Farben angezeigt wird.

Die 3 Wiedergabe-Fader-Zustände sind: keine gespeicherte Wiedergabe, gespeicherte Wiedergabe, aber keine Ausführung, und die Wiedergabe läuft.

Der Playback-Bereich besteht aus Master-Fadern, Seitentasten, Fader-Playbacks mit ihren Fadern und Funktionstasten sowie Key-Playback-Tasten.

Es gibt 80 Wiedergabeseiten; Jede Seite verfügt über 15 Fader und 15 Tasten zum Speichern von Wiedergaben. Sie können Seiten umblättern, indem Sie verwenden Drücken Sie die Tasten **↑** oder **↓** und die LED-Anzeige zeigt die Seitennummer an.



Sie können die **Func-** Taste unter dem Master-Fader drücken, um die Anzeige der Attributeinstellungen und der Verknüpfungsfunktion auf die Anzeige des Tasten-Wiedergabens umzuschalten.

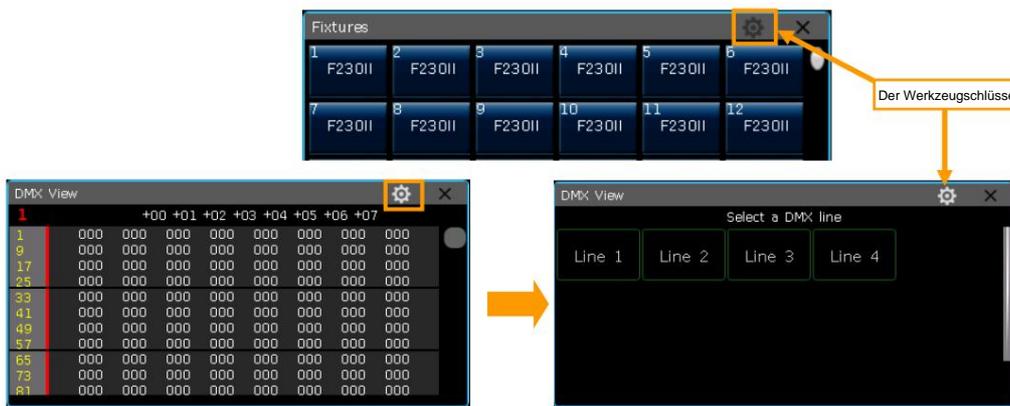
1.1.2. Touch-Screen

Zur Bedienung verfügt der Controller über einen kapazitiven 15-Zoll-LCD-Touchscreen.

Die Bedienmöglichkeiten befinden sich auf der rechten Seite des Touchscreens. Die meisten Vorgänge werden über den Touchscreen ausgeführt. Je nach Bedarf können verschiedene Arbeitsfenster ausgewählt und auf dem Touchscreen angezeigt werden.



In jedem Arbeitsfenster befindet sich in der oberen rechten Ecke eine Werkzeugtaste. Wenn es dunkel ist, bedeutet das, dass es kein anderes gibt Möglichkeit. Aber solange es weiß ist, gibt es noch andere Optionen, dann können Sie die Werkzeugtaste für andere Funktionen drücken.



1.1.2.1. Arbeitsfenster einrichten

Die Position und Größe des Operationsfensters sind nicht festgelegt. Sie können die obere Leiste des Fensters gedrückt halten und dann mit dem Finger darüber streichen, um die Position zu ändern. Sie können die Größe des Fensters wie folgt anpassen:

- Halten Sie die untere rechte Ecke des Fensters und streichen Sie mit Ihrem Finger darüber, nachdem sich der Rahmen in ROT verwandelt hat
- Lassen Sie an der gewünschten Position los, um die Größe zu bestätigen.



- Halten Sie die obere linke Ecke des Fensters und streichen Sie mit Ihrem Finger darüber, nachdem der Rahmen ROT geworden ist. Lassen Sie ihn dann an der gewünschten Position los, um die Größe zu bestätigen.

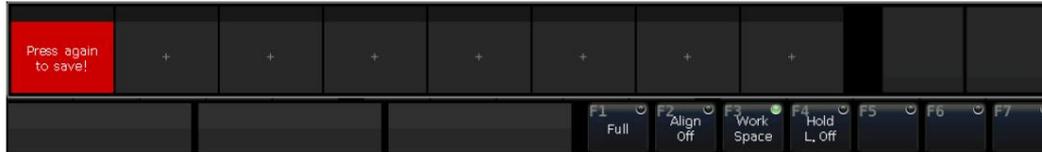


1.1.2.2. Arbeitsplatz einrichten

Mit der Funktion **[Arbeitsbereich]** können Sie verschiedene Kombinationen für Arbeitsfenster speichern, die bei der Verwendung schnell umgeschaltet werden können.

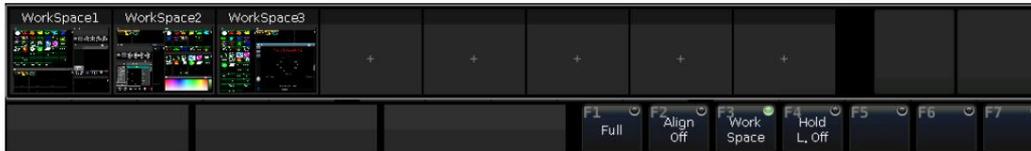
1> Drücken Sie die Taste **[Arbeitsbereich]**, wenn Sie mit der Einrichtung der Windows-Kombinationen auf dem Bildschirm fertig sind.

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



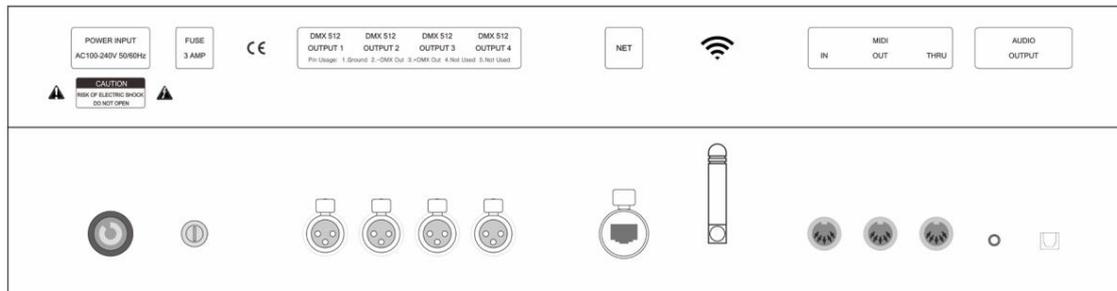
3> Wählen Sie das Raster mit den hervorgehobenen Worten **„Zum Speichern erneut drücken“** aus, um die Kombination der Arbeitsbereichsfenster zu speichern.

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



Hinweis: Bitte verwenden Sie die **Entf-** Taste, um zuerst das alte Backup zu löschen, wenn Sie das Backup des Arbeitsbereichs erneuern möchten.

1.2. Die Rückseite



Audioausgang – eine 3,5-mm-Audioschnittstelle und eine audiooptische Schnittstelle ermöglichen Ihnen die Verbindung mit dem Audio Gerät.

MIDI-Schnittstelle --- Es gibt drei MIDI-Schnittstellen: „In“, „Out“ und „Thru“ zum Anschluss an andere MIDI-Geräte.

Art-Net-Schnittstelle --- bietet Netzwerkfunktion zur Übertragung von maximal 2048 DMX-Kanälen unter dem Ethernet-Protokoll über den Art-Net/DMX-Konverter.

Drahtlose Antenne --- stellt ein WLAN-Signal für die Verbindung mit der App auf einem Mobiltelefon oder Tablet bereit.

DMX-Universen – es gibt 4 DMX-Universen, die 512 DMX-Kanäle pro Ausgang senden.

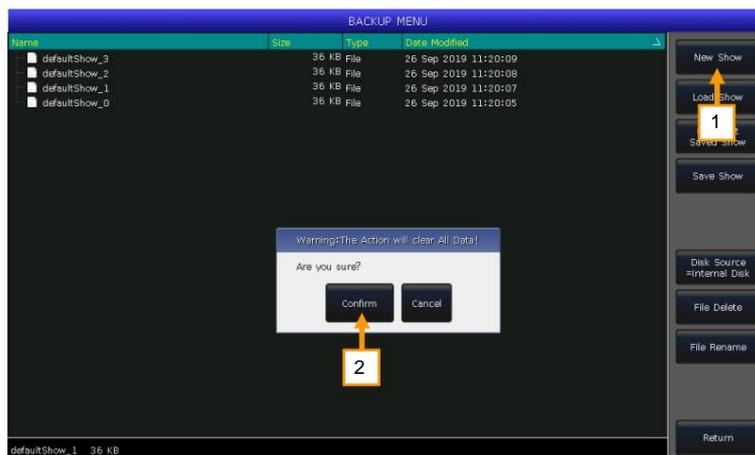
Netzteil --- Das Netzteil bietet einen recht großen Spannungsbereich (100–240 V AC, 50–60 Hz). Somit kann es verwendet werden weltweit. Wenn Sie die Sicherung wechseln müssen, unterbrechen Sie aus Sicherheitsgründen bitte die Stromversorgung.

2. Initialisierung und Backup

2.1. Alle Daten löschen

Wir empfehlen Ihnen dringend, alle Daten auf dem neuen Controller zu löschen, damit Sie unvorhersehbare Fehler vermeiden können Programmierung.

- 1> Drücken Sie „Backup“, um zum „BACKUP-MENÜ“ zu gelangen.
- 2> Drücken Sie [Neue Show];
- 3> Drücken Sie [Bestätigen], um alle Daten zu löschen und automatisch zu „LIVE SHOW“ zurückzukehren.



Hinweis: Alle erstellten Daten werden gelöscht (einschließlich Setup, Patching, Presets und Programme). Aber die Systemausstattung und Benutzergeräte werden gespeichert.

Sie können auch auf Löschen und zweimal auf [Alle Daten löschen] und anschließend auf [Bestätigen] drücken, um alle Daten zu löschen.

2.2. Show sichern und laden

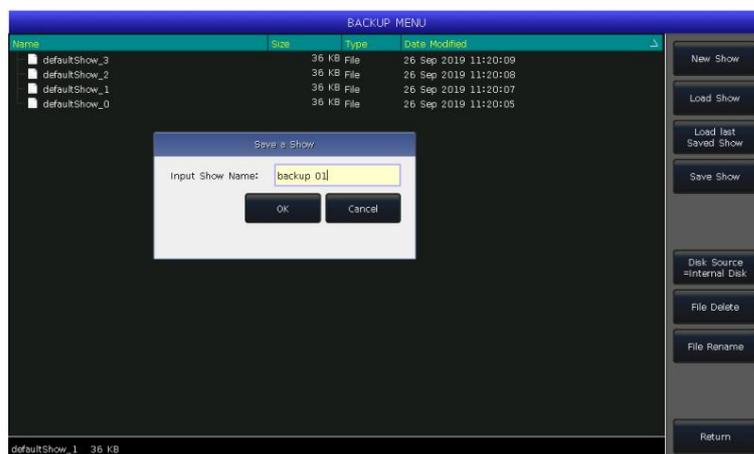
Hinweis: Auch wenn das Ausschalten des Controllers über den Netzschalter weder das System noch nicht gespeicherte Programme beschädigt Der Betrieb geht verloren, wenn der Controller ohne Sicherung ausgeschaltet wird.

Die Backup-Showdateien können im internen RAM oder auf einer externen USB-Festplatte gespeichert werden.

Sie können die Show sichern, indem Sie die Store-Taste drücken, um sie schnell zu speichern. Die Showdatei wird im internen Speicher gespeichert RAM. Durch diesen Vorgang werden die Dateien abwechselnd gespeichert oder als „defaultShow_0“, „defaultShow_1“, „defaultShow_2“ und „defaultShow_3“ abgedeckt.

Sie können auch den Namen der Sicherungsdatei definieren. Wenn ein USB-Treiber eingesteckt ist, können Sie auf [Disk Source] drücken Wechseln Sie den Quellpfad zwischen [Interne Festplatte] oder [USB-Disk].

- 1> Drücken Sie Backup, um „BACKUP“ aufzurufen
SPEISEKARTE:
- 2> Drücken Sie [Sendung speichern];
- 3> Drücken Sie die Tastatur, geben Sie den Dateinamen ein und [Enter] auf der Softtastatur;
- 4> Drücken Sie zum Speichern auf [OK].



Wenn Sie diese Sicherungsdateien auf einem der beiden Laufwerke speichern, werden die Standarddateinamen erneuert.

Hinweis: Wir empfehlen Ihnen, beim Programmieren regelmäßig Sicherungskopien anzulegen, damit Ihnen keine Programme verloren gehen

Unfall.

3. Patchen

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

Beim Patchen bietet der Controller automatisch für jede Leitung eine freie DMX-Anfangsadresse an. Wir können alle Geräte patchen. Überprüfen Sie zunächst ihre DMX-Adressen, bevor Sie sie den Geräten zuweisen. Wir können auch das gewünschte DMX zuweisen. Geben Sie zuerst die Adressen der Geräte ein und stellen Sie dann beim Patchen die richtigen Adressen ein.

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

Unit	Fixture name	Address	Swap	P/T	Inv.	Tilt	Inv.	Tilt	Offset	Pan	Offset	Inv.	Dim	Legend
1	Dimmer	1,1												
2	Dimmer	1,2												
3	Dimmer	1,3												
4	Dimmer	1,4												
5	Dimmer	1,5												
6	Dimmer	1,6												
7	F230II	1,7												
8	F230II	1,23			YES									
9	F230II	1,39	YES											
10	F230II	1,55				YES								
11	F230II	1,71						0,3%						
12	F230II	1,87												
13	F230II	1,103												
14	F230II	1,119												
15	F230II	1,135												
16	F230II	1,151												
17	F230II	1,167												
18	F230II	1,183												
19	F230II	1,199												

3.1. Patchen von Vorrichtungen

Um die Dimmerkanäle oder intelligenten Geräte zu steuern, sollten Sie sie jeweils den Einheitentasten unter „Geräte“ zuordnen. Fenster. Es können maximal 1000 Geräte gepatcht werden.

3.1.1. Patch-Dimmer

Jede Gerätetaste kann einzelne oder mehrere Dimmerkanäle steuern.

1> Drücken Sie **ie Patch**

2> Drücken Sie [Patch New Fixture];

3> Drücken Sie [Patch Dimmer].

4> Drücken Sie [y] bei der Option „DMX-Adresse starten“, um andere DMX-Leitungen (von 1 bis 4) herauszufinden. Die Nummer dahinter zeigt an, dass die anfängliche freie Adresse gepatcht werden kann; Sie können eine neue Nummer über den Ziffernblock eingeben oder das Rad verwenden D ändern;

5> Die Option „Einheitenstartnummer“ zeigt die anfängliche Einheiten-ID an, die gepatcht werden soll.

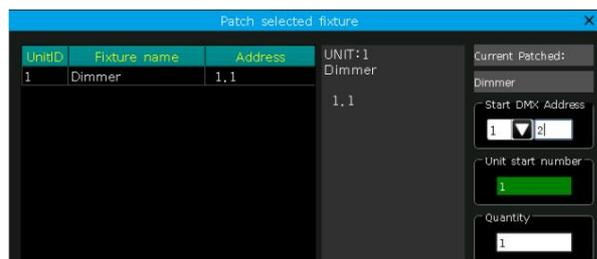
6> Wir können einen Wert in die Spalte „Menge“ eingeben, um die Patch-Menge festzulegen. Geben Sie 1 ein, um a zu patchen einzelner Dimmerkanal auf einer Geräte-ID; Während ein Wert über 1 bedeutet, dass eine Folge von Dimmerkanälen auf einer Sequenzeinheits-ID gepatcht wird. Der Dimmerbereich wird auf sequentielle DMX-Adressen gepatcht;

7> Drücken Sie zum Patchen auf [Bestätigen]. Die Liste „Ausgewähltes Gerät patchen“ wird aktualisiert.

8> Sie können auch mehrere Dimmerkanäle auf dieselbe Geräte-ID patchen. Nachdem wir beispielsweise einen Dimmerkanal auf eine Geräte-ID gepatcht haben, wird das Feld „Gerätstartnummer“ grün angezeigt. Die DMX-Adresse wird um eins erhöht nach dem Patchen. Wenn wir erneut auf [Bestätigen] drücken, wird die neue DMX-Adresse auf dieselbe Geräte-ID gepatcht. Diese Dimmerkanäle, die auf demselben Gerät gepatcht wurden, werden gemeinsam gesteuert;

3.1.2. Patchen Sie intelligente Geräte

Es gibt einen kleinen Unterschied zwischen dem Patchen intelligenter Geräte und Dimmerkanälen. Dies liegt daran, dass intelligente Geräte möglicherweise über mehr zu steuernde Attribute wie Schwenken, Neigen, Farbe oder Gobos verfügen. während Dimmerkanäle nur ein Attribut haben, nämlich die Intensität. Um intelligente Geräte zu steuern, müssen Sie deren Geräteprofil aus Ihrer Gerätebibliothek auswählen.



Die Konsole bietet zwei Arten von Gerätebibliotheken zur Auswahl:

• Systembefestigung: Der Controller verfügt über eigene Vorrichtungen in der Systembibliothek;

• Benutzergerät: Wenn Sie Ihr Gerät nicht in der Systembibliothek finden können, bietet Ihnen der Controller mehrere Möglichkeiten, Ihr Gerät zu erstellen oder zu bearbeiten. (Wir werden Ihnen in einem anderen Kapitel vorstellen, wie Sie das Benutzergerät erstellen oder bearbeiten.)

1> Drücken Sie [Patch];

2> Drücken Sie [Patch New Fixture];

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

• Beim Patchen von Systemgeräten können Sie das Rad D oder die Bildlaufleiste verwenden, um nach dem Hersteller zu suchen. Oder Sie rufen die Soft-Tastatur per Tastatur auf und geben den ersten Buchstaben des Herstellernamens ein, um zu suchen. Wählen Sie den Hersteller und [Bestätigen] zur Eingabe; Sie können das Gerät aus der Liste auswählen. • Sie können das Gerät direkt auf dem Touchscreen auswählen, wenn Sie es aus der Benutzerbibliotheksliste patchen.

Hinweis: Die Kanaldetails werden in der rechten Leiste aufgelistet, nachdem ein Gerät ausgewählt wurde.

Basic		Channels of F230II		
Extended		Channel Offset	Name	Locate
-	F230II	1	Colour Func	0
	16 DMX	2	Shutter	255
	14 DMX	3	Dimmer	255
-	F280II		Gobo Func	
	16 DMX	4	Gobo	0
	14 DMX	5	Prism	0
-	F330	6	Prism Rot	0
	Standard, 15 DMX	7	Prism Macro	0
	Vector, 20 DMX	8	Frost	0
-	F330GT	9	Focus	127
-	F330II	10, 11	Pan	32767
	16 DMX	12, 13	Tilt	32767
	14 DMX	14	Reserved	0
-	F400BSW	15	Reset	0
	18 DMX	16	Lamp	0

4> Wählen Sie das Gerät aus, das gepatcht werden soll, und wählen Sie [Bestätigen], um das Patch-Menü aufzurufen.

5> Drücken Sie [y] auf „Start-DMX-Adresse“ für andere DMX-Linien (von 1 bis 4). Und geben Sie die Nummer numerisch ein. Geben Sie die Startadresse über die Tastatur oder mit Rad D ein.

6> Stellen Sie die Geräte-ID unter „Gerätestartnummer“ ein.

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

8> Drücken Sie zum Patchen auf [Bestätigen]. Die Liste „Ausgewähltes Gerät patchen“ wird aktualisiert.

UnitID	Fixture name	Address
1	Dimmer	1, 1
2	Dimmer	1, 2
3	Dimmer	1, 3
4	Dimmer	1, 4
5	Dimmer	1, 5
6	Dimmer	1, 6
7	F230II	1, 7
8	F230II	1, 23
9	F230II	1, 39
10	F230II	1, 55
11	F230II	1, 71
12	F230II	1, 87
13	F230II	1, 103
14	F230II	1, 119
15	F230II	1, 135
16	F230II	1, 151
17	F230II	1, 167
18	F230II	1, 183

UNIT: 7
F230II
Start: 1, 7
End: 1, 23

Current Patched:
F230II

Start DMX Address
1 ▾ 487

Unit start number
37

Quantity
30

Load Preset
 Auto Group

Confirm
Return

Wenn das Feld beim Einstellen der „Start-DMX-Adresse“ oder der „Gerätestartnummer“ ROT angezeigt wird

Beim Patchen bedeutet dies, dass die Nummer der DMX-Adresse oder Geräte-ID verwendet wurde. Es wird Ihnen nicht erlaubt, mit dem Patchen fortzufahren.

Wenn die Option „Load Preset“ ausgewählt ist, hilft der Controller beim Laden der vorhandenen Presets automatisch in das Geräteprofil geschrieben.

Wenn die Option „Auto Group“ ausgewählt ist, hilft der Controller dabei, alle gleichen Modelle zu gruppieren Vorrichtungen.

Current Patched:
F230II

Start DMX Address
1 ▾ 1

Unit start number
1

Quantity
30

Load Preset
 Auto Group

3.2. Ausgewählten Typ patchen

Mit dieser Funktion können Sie weitere von Ihnen ausgewählte Geräte des gleichen Typs patchen, ohne den Gerätepool durchsuchen zu müssen wieder.

3.3. Entpatchen

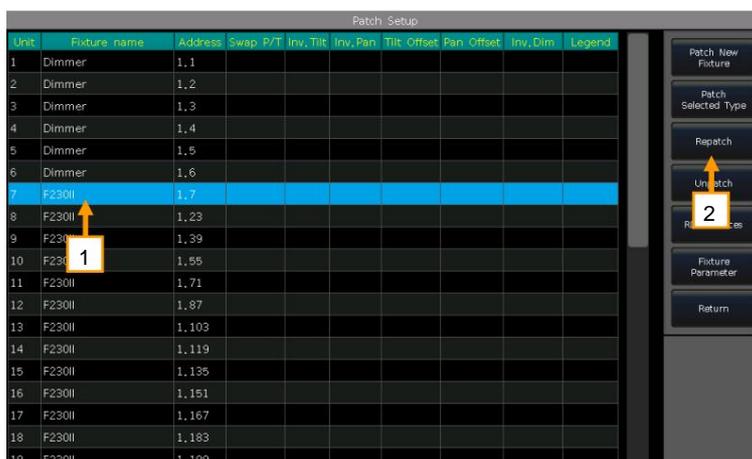
Sie können ein oder mehrere aufeinanderfolgende gepatchte Geräte auswählen und löschen, indem Sie die Option [Unpatch] drücken.

3.4. Neu patchen

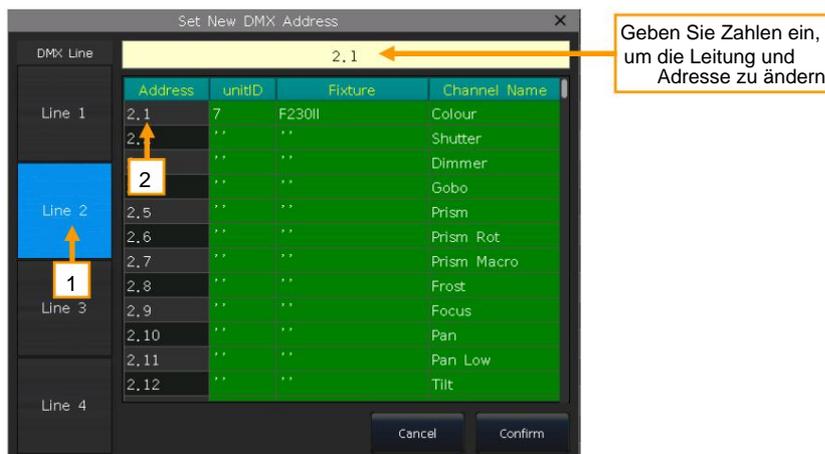
Mit dieser Funktion können Sie die Adresse und/oder die Zeile der gepatchten Geräte ändern.

1> Wählen Sie das Gerät aus, das geändert werden soll.

2> Drücken Sie [Erneut patchen];



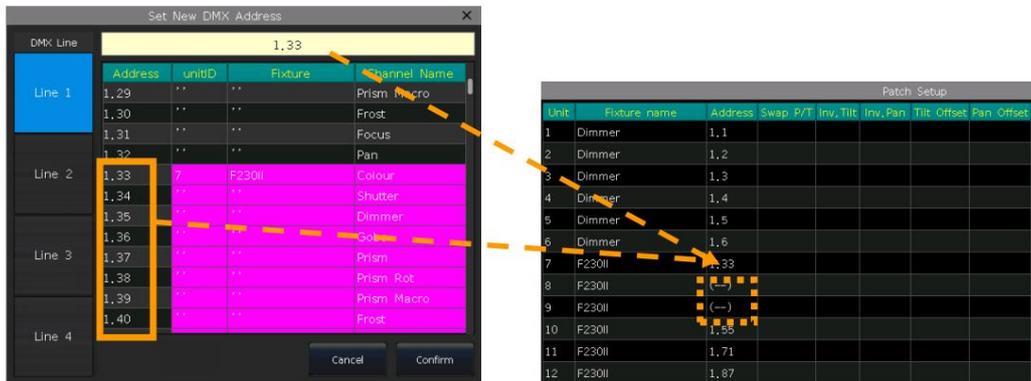
3> Wählen Sie im Menü durch Berühren die DMX-Leitung und die Startadresse aus. Sie können sie auch ändern, indem Sie die Zeile eingeben und Adressnummer in der oberen Leiste;



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

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

Die ausgewählten Adressen werden rosa angezeigt, wenn sie verwendet wurden. Wenn Sie in diesem Fall weiterhin auf [Bestätigen] drücken oder die verwendete Nummer der DMX-Leitung und -Adresse eingeben, kann die Adresse des ausgewählten Geräts erfolgreich geändert werden. Die Geräte, die diese Adressen zuvor verwendet/eingeschlossen haben, werden gesperrt. Sie müssen sie erneut patchen.



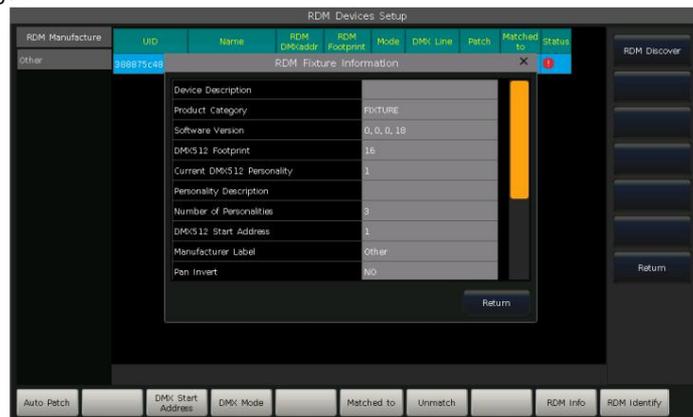
3.5. Richten Sie RDM-Geräte ein

Die Funktion ermöglicht es dem Controller, die praktischen Vorrichtungen abzufragen. Dann kann es sich selbst patchen, um es an das Vorhandene anzupassen. DMX-Adressen. Sie können die Modi und andere Einstellungen an den praktischen Leuchten auch aus der Ferne ändern.

Hinweis: Geräte müssen mit RDM ausgestattet sein, damit die Funktion funktioniert.

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

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



3.5.1. Geräte aus der Ferne einrichten

Wir können die Adresse an der praktischen Halterung auch aus der Ferne ändern.

- 1> Wählen Sie das Gerät in der Liste aus;
- 2> Drücken Sie [DMX-Startadresse];
- 3> Geben Sie die Nummer der zu ändernden DMX-Adresse ein und drücken Sie dann [Enter].



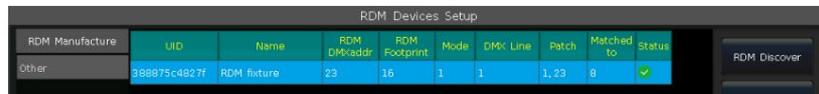
3.5.2. Passen Sie RDM-Geräte an

1> Wählen Sie das Gerät in der Liste aus.

2> Drücken Sie auf [Übereinstimmend mit];



3> Wählen Sie das gepatchte Gerät aus der Liste „RDM Match Fixture“ aus und drücken Sie dann [Match];



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

3.6. Vorrichtungsparameter

Sie können Pan und Tilt der Geräte auf dem Controller vertauschen oder umkehren. Damit Sie die Bewegung kontrollieren können Lichter laufen bequemer als Spiegelbewegung. Dimmerkanäle können auch invertiert werden.

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

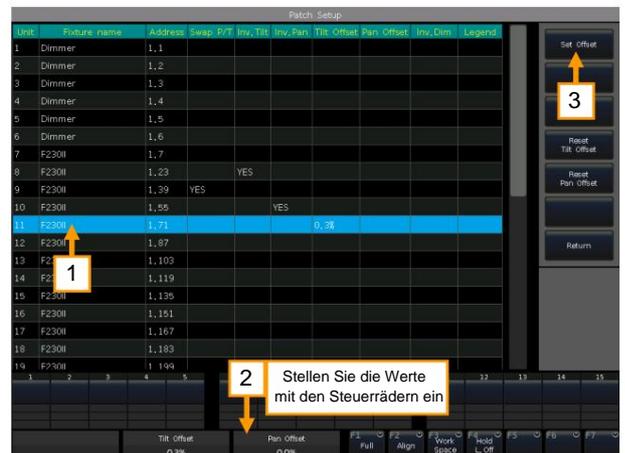
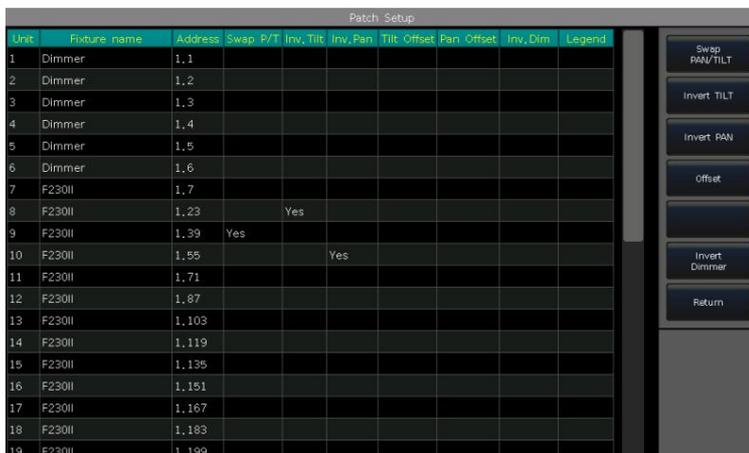
ÿ [Swap PAN/TILT] ----- zum Vertauschen der Steuerung der Pan- und Tilt-Kanäle;

ÿ [TILT umkehren] ----- um die Steuerung des Tilt-Kanals umzukehren;

ÿ [PAN umkehren] ----- um die Steuerung des Pan-Kanals umzukehren; ÿ

[Dimmer umkehren] ----- um die Steuerung des Dimmerkanals umzukehren;

Hinweis: Alle Leuchten desselben Modells werden invertiert, wenn Sie [Dimmer umkehren] auswählen.



ÿ [Offset] ----- zum Versetzen des Positionswerts von Pan und/oder Tilt für die praktischen Geräte, die nicht vorhanden sind perfekt platziert. In Prozent angezeigte Offsetwerte, die über die Steuerräder eingestellt werden. Wir können den Offset aufheben Einstellung durch [Neigungsversatz zurücksetzen] oder [Schwenkversatz zurücksetzen].

4. Geräte und Dimmer steuern

Wir finden die gepatchten Fixtures im Fenster „**Fixtures**“ . Wenn die Optionen „**Load Preset**“ und „**Auto Group**“ werden dabei ausgewählt
Beim Patchen werden die entsprechenden Optionsfenster angehängt mit den Daten.

Die gepatchten Geräte werden in Dunkelblau angezeigt, ausgewählte Geräte hingegen schon werden in Hellblau angezeigt und die Geräte, die ausgewählt wurden werden grau dargestellt.

Die Attribute der Geräte werden mit den Steuerrädern eingestellt
Die Kanalnamen werden unten auf dem Bildschirm angezeigt.



Wenn ein Gerät über mehrere Kontrollzellen verfügt und seine Persönlichkeit dies unterstützt, ist dies möglich
Wählen und steuern Sie das Gerät entweder als Ganzes oder als unabhängige Zellen. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie Formen verwenden.

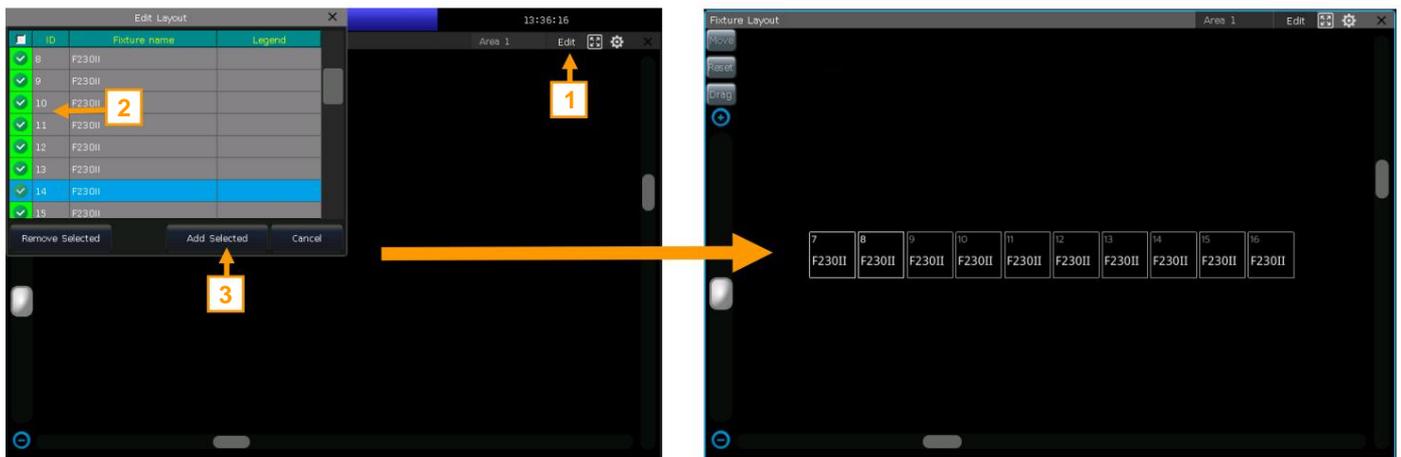
Die gepatchten Sub-Geräte belegen mehrere aufeinanderfolgende Gerätegitter auf dem Fenster „**Fixtures**“ . Es wird als Master-Einheits-ID und deren Serienzellen-IDs angezeigt.



4.1. Vorrichtungslayout einrichten

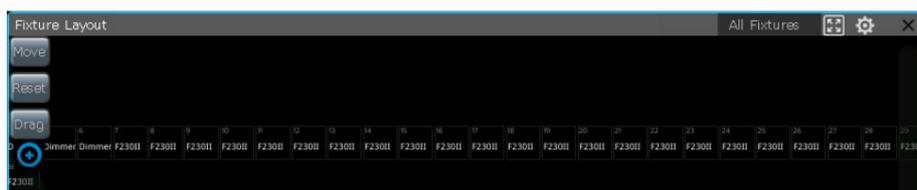
Alle gepatchten Fixtures werden im Fenster „**Fixtures**“ aufgelistet , wir können sie aber auch im „**Fixture Layout**“ finden.
Fenster.

Das Fenster „**Fixture Layout**“ bietet 7 Anzeigebereiche, den Bereich „**Alle Fixtures**“ und die Bereiche 1 bis 6. Die Bereiche 1 bis 6 nicht Standardmäßig werden alle Fixtures angezeigt.

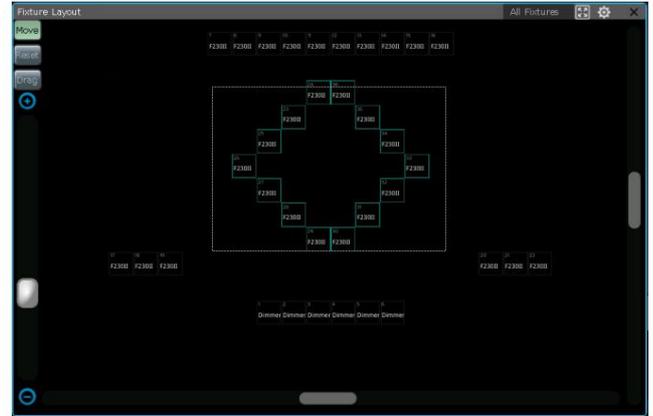


- Wählen Sie [**Alle Geräte**] und legen Sie einen anderen Bereich fest (einen der Bereiche 1 bis 6);
 - Wählen Sie [**Bearbeiten**] und wählen Sie die Geräte aus, die im Bereich angezeigt werden sollen.
 - Klicken Sie auf [**Auswahl hinzufügen**], um die ausgewählten Geräte anzuzeigen, oder auf [**Auswahl entfernen**] , um die ausgewählten Geräte zu entfernen.
- Durch Drücken des kleinen Rahmens in der linken oberen Ecke können Sie alle Geräte auswählen bzw. die Auswahl aufheben.

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



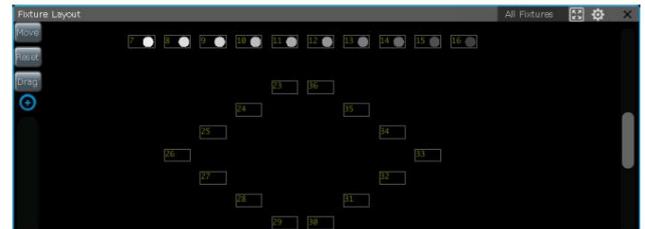
• Drücken Sie den Softkey [Verschieben], Sie können die Geräte durch Auswahl an eine beliebige Stelle im „Gerätelayout“ verschieben und sie ziehen. Sie können das Gerät auswählen, indem Sie Berühren Sie die Einheit nacheinander oder ziehen Sie mit dem Finger ein Auswahlfeld, um einen Bereich davon auszuwählen. Die Rahmen von Die ausgewählten Geräte werden blau angezeigt.



• Sie können die Bildlaufleiste unten und auf der verwenden nach rechts, um die Anzeigemitte zu ändern. Durch Drücken von [Zurücksetzen] können Sie die Halterung der Geräte-ID 1 auf die Mitte zurück. Du kannst auch Ändern Sie die Anzeigeposition mit [Ziehen] und Ziehen des Fensters. Mit der Funktionstaste  in der oberen rechten Ecke des Fensters kann dabei helfen, es neu zu zentrieren und Maximieren werden alle Geräte angezeigt.

Hinweis: Bei Verwendung der [Drag]-Funktion dürfen die Geräte nicht ausgewählt werden.

• Sie können die Bildlaufleiste links oder das Rad D verwenden um das Anzeigefenster zu vergrößern oder zu verkleinern.



Durch Drücken der Werkzeuggeste können Sie das Display so einstellen, dass es Folgendes anzeigt: Betriebszustände der Dimm- oder RGB-Kanäle.

4.2. Wählen Sie Vorrichtungen

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Fixtures auszuwählen:

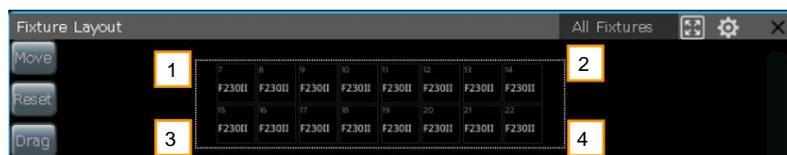
Touch-Screen

1> Fenster „Fixtures“ --- Sie können die Fixtures einzeln auswählen, indem Sie auf die Geräte-ID drücken. Die Reihenfolge der Fixtures hängt von der Reihenfolge ab, in der Sie sie auswählen. Außerdem können Sie den Finger verschieben. Bewegen Sie die Tasten über die Einheitsentasten, um ein Auswahlfeld zu zeichnen, in dem Sie einen Bereich auswählen können Vorrichtungen. Die Gerätereihefolge beginnt mit der kleineren Geräte-ID-Nummer.



Hinweis: Die Gerätereihefolge wird durch Zeichnen des Auswahlfelds von 1 ausgewählt auf 2 ist dasselbe wie das Zeichnen von 2 auf 1.

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



Es gibt 8 verschiedene Möglichkeiten, Geräte durch Zeichnen des Auswahlfelds auszuwählen. Zum Beispiel:

• Wenn eine Gruppe von Geräten durch Zeichnen eines Auswahlfelds von 1 über 2 bis 4 ausgewählt wird, erfolgt die Reihenfolge der Geräte von links nach rechts und dann von oben nach unten.

• Wenn das Auswahlfeld von 1 über 3 bis 4 gezeichnet wird, erfolgt die Reihenfolge der Geräte von oben nach unten und dann von links nach rechts.

• Wenn das Auswahlfeld von 4 zu 3 zu 1 gezeichnet wird, erfolgt die Reihenfolge der Geräte von rechts nach links und dann von unten nach oben.

Numerische Tastatur

Geben Sie in „LIVE SHOW“ den Befehl über die Zifferntasten ein, um Geräte auszuwählen.

• Wenn Sie ein Gerät auswählen möchten, geben Sie die Gerätenummer ein und drücken Sie die Eingabetaste.

• Wenn Sie mehr als ein Gerät auswählen möchten, verwenden Sie zwischen jeder Nummer ein „+“. Drücken Sie zum Beispiel die Tasten 1,

Drücken Sie nacheinander +, 3, +, 5, +, 7 und drücken Sie ENTER, um die Geräte 1, 3, 5 und 7 auszuwählen.

• Wenn Sie eine Reihe von Geräten auswählen möchten, verwenden Sie die Taste THRU. Drücken Sie beispielsweise die Tasten 1, BIS, 9 und drücken Sie ENTER wählt die Geräte 1 bis 9 aus.

• Wir können das „-“ verwenden, um keines aus einer Reihe von Geräten auszuwählen. Drücken Sie beispielsweise die Tasten 1, BIS, 5, -,

3 nacheinander und drücken Sie ENTER, um die Geräte 1, 2, 4 und 5 auszuwählen.

Hinweis: Bei den Sub-Geräten kann die Befehlsauswahl nur bei der Auswahl der Master-Geräte-IDs helfen.

Die Funktionstaste Gerade/Ungerade --- Nachdem Sie eine Gruppe von Geräten ausgewählt haben, die nicht aufeinanderfolgend sein können, drücken Sie die Taste Gerade/Ungerade kann Ihnen dabei helfen, die geraden oder ungeraden Einheiten unter der Gruppe einfacher auszuwählen.

4.3. Manuelle Steuervorrichtungen

4.3.1. Bringen Sie die Leuchten zum Leuchten

Sie können die Taste „Locate“ zweimal antippen oder F1 / [Full] drücken, um die ausgewählten Geräte in offenem Weiß zum Leuchten zu bringen und sie an eine zentrale Position zu verschieben. Sie können auch die Taste „Locate“ drücken und [Locate Fixture] auswählen, um die Geräte zum Leuchten zu bringen .

Alle Attribute werden auf die Standardwerte gesetzt.

Wenn Sie die Geräte lokalisieren möchten, ohne die Position neu zu zentrieren, drücken Sie die Taste „Locate“ und wählen Sie „Locate Fixture No PAN/TILT“, um die Geräte einzuschalten. Alle Attribute außer Pan und Tilt werden auf die Standardwerte gesetzt.

Wenn Sie keine anderen Attribute als Standard festlegen möchten, können Sie die Taste „Suchen“ gedrückt halten und die Attributtaste drücken. Die Kanalattribute dieses Schlüssels werden auf die Standardwerte gesetzt, die Attribute anderer Schlüssel behalten jedoch ihre neuesten Werte. Beispiel: Halten Sie die Taste „Locate“ gedrückt und drücken Sie „Tilt/Pan“. Pan und Tilt der ausgewählten Geräte werden auf die Mittelposition eingestellt, andere Kanäle behalten jedoch ihren eigenen Wert.

Durch zweimaliges Tippen auf die Taste AT kann der Dimmerkanal auf den Wert 255 eingestellt werden. Durch zweimaliges Tippen auf die Taste kann der Dimmer auf 0 eingestellt werden. Außerdem kann durch zweimaliges Tippen auf die Taste oder die Helligkeit um 10 % erhöht oder verringert werden.

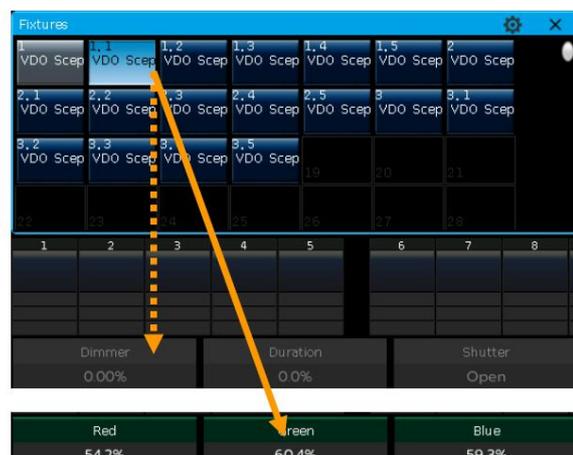
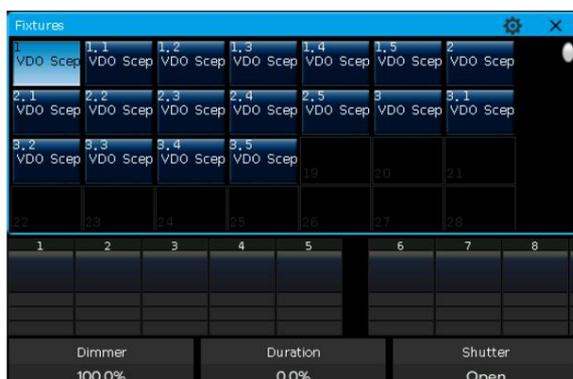
4.3.2. Ändern Sie die Attribute von Vorrichtungen

Wählen Sie die Fixtures und den Attributsschlüssel aus und ändern Sie dann die Werte mit den Steuerrädern.

Wählen Sie den Attributsschlüssel aus, geben Sie dann den Wert über die Zifferntasten ein und tippen Sie auf dem Touchscreen auf den Kanalnamen. Damit es direkt auf den Wert eingestellt werden kann.

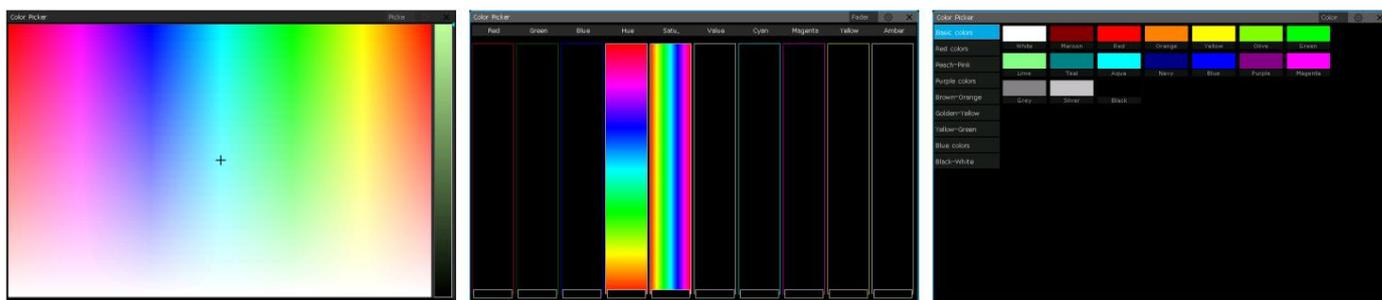
Wählen Sie für das Sub-Gerät (z. B. das LED-Gerät mit mehreren RGB-Kanälen) die Master-Geräte-ID aus, die dies kann

Wenn Sie das gesamte Gerät steuern, werden alle Zellkanäle gemeinsam gesteuert. Die Master-Kanäle sind jedoch nicht zulässig unter der Zell-ID eingestellt werden, können Sie dessen Zellkanäle nur einzeln steuern.



4.3.3. Spezielle Kontrolle von Attributen

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



Der Controller kann den voreingestellten Kanalbereich auslesen Persönlichkeit.

Wählen Sie beispielsweise die Fixtures und den Attributsschlüssel Color aus und drücken Sie Der Attributname „Farbe“ auf dem Touchscreen kann a aufrufen

Liste für Kanalbereich. Sie können die Bereichsoptionen auf der auswählen direkt auflisten. Sie können den Wert auch über die Zifferntasten eingeben.



4.3.4. Suchen Sie die Fixture-Funktion

Nachdem Sie eine Gruppe ausgewählter Geräte gefunden haben, können Sie mit der Taste **y** oder **j** eines der ausgewählten Geräte einzeln beleuchten und seine Attribute ändern. Es kann hilfreich sein herauszufinden, wo sich das Gerät befindet.

Sie können die Funktion auch ändern, indem Sie die Geräte einzeln auswählen, aber die Helligkeit beibehalten, indem Sie die Option [F4] einstellen.

auf [L. On halten] oder stellen Sie im Setup-Menü die Option [Helligkeit beibehalten] ein. Dies ist nützlich, wenn wir alle Geräte auf die gleiche Position einstellen möchten.

Sie können die Find-Taste **drücken**, um alle Geräte in der Gruppe nach Abschluss der Einstellung erneut auszuwählen.

4.3.5. Makrofunktion von Vorrichtungen

Ein Makro ist eine Abfolge von Vorrichtungen, die mit Zeitparametern ausgeführt werden. Einige der Geräte können speziell ausgeführt werden

Vorgänge wie Zurücksetzen, Lampe ein- oder ausschalten. Nach dem Patchen wird die Makrofunktion aus der Fixture-Bibliothek geladen.

Wenn Sie überprüfen möchten, ob die Geräte über ein Makro verfügen, oder das Makro ausführen möchten, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 1> Wählen Sie die Geräte aus;
- 2> Drücken Sie „Lokalisieren“;
- 3> Drücken Sie [Makrofunktion]. Alle in der Bibliothek erstellten Makrofunktionen werden in der rechten Menüleiste angezeigt;
- 4> Wählen Sie den Makronamen aus, den Sie ausführen möchten. Der Softkey wird hellblau angezeigt, wenn das Makro ausgeführt wird.

4.3.6. Gebläsemodus

Der Fächermodus wird häufig für Schwenk- oder Neigungsattribute verwendet, kann aber auch auf andere Attribute angewendet werden, beispielsweise auf die Farbmischung.

Wenn die Geräte über dreifarbig Kanäle verfügen, können Sie im Fächermodus auch einen Regenbogen mischen.

Wir empfehlen Ihnen, nicht weniger als 4 Geräte zu verwenden, um eine bessere Wirkung zu erzielen.

4.3.6.1. Lüfter ausrichten

- 1> Wählen Sie die Geräte aus und lokalisieren Sie sie.
- 2> Wählen Sie den Attributsschlüssel aus, zum Beispiel Tilt/Pan;
- 3> Drücken Sie die Taste [Align Off];
- 4> Wählen Sie einen der Ausrichtungsmodi;

Es gibt verschiedene Modi für die Geräteausrichtung:

ÿ [**<**] ----- Fixtures werden basierend auf den Fixtures ganz rechts ausgerichtet.

ÿ [**>**] ----- Fixtures werden basierend auf den Fixtures ganz links ausgerichtet;

ÿ [**><**] ----- Geräte werden anhand der mittleren Geräte ausgerichtet. Der Wert erhöht sich von der Mitte nach beide Seiten. Die Vorrichtungen auf beiden Seiten verändern sich gegenläufig;

ÿ [**<>**] ----- Geräte werden anhand der mittleren Geräte ausgerichtet. Der Wert nimmt von der Mitte nach beiden Seiten hin zu. Die Vorrichtungen auf beiden Seiten ändern sich in die gleiche Richtung;

ÿ [**<|>**] ----- Geräte werden anhand der mittleren Geräte ausgerichtet. Der Wert erhöht sich von beiden Seiten nach oben die Mitte. Die Vorrichtungen auf beiden Seiten verändern sich auf die gleiche Weise;

ÿ [**Wings**] ----- Es unterteilt die Geräte von der Mitte aus in zwei Gruppen. Wenn es mit anderen Ausrichtungseinstellungen funktioniert, werden zwei Gruppen von Geräten ausgerichtet laufen genau gleich.

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



zB Neigungsänderungen durch [**<>**] und [**Wings**]

4.3.6.2. Fächerausrichtung nach Kurven

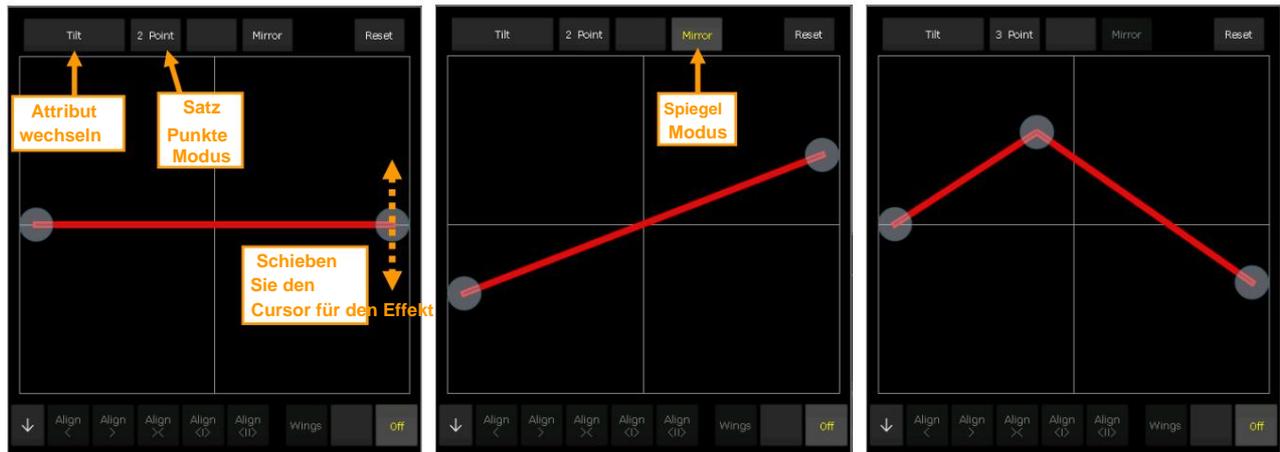
1> Geräte auswählen und lokalisieren;

2> Drücken Sie [**Align Off**];

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

4> Drücken Sie die Attributtaste, um zu einem anderen Attribut zu wechseln. Durch Drücken des Attributnamens im Kurvenmenü kann umgeschaltet werden in andere Attribute im aktuellen Attributsschlüssel;

5> Drücken Sie [**2 Punkte**], um in den Modus [**3 Punkte**] zu wechseln. Die Funktion [**Spiegeln**] kann nur im 2-Punkt-Modus verwendet werden.



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

Hinweis: Sie können den Wert des aktuellen Attributs neu zentrieren, indem Sie auf [**Zurücksetzen**] klicken.

4.3.7. Optionen löschen

Nachdem Sie die Bearbeitung abgeschlossen haben, können Sie durch Drücken der Taste **Clear** die Auswahl aller Geräte aufheben.

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

ÿ [**Alle Geräte löschen**] ----- alle Geräte aus dem Programmiergerät löschen; Drücken Sie die Option, um zu [**Löschen**] zu wechseln

Ausgewählte Geräte] ----- Nur aktuell ausgewählte Geräte werden gelöscht.

ÿ [**Alle Voreinstellungen löschen**] ----- Alle Voreinstellungen aus dem Programmiergerät löschen.

ÿ [**Alle Effekte löschen**] ----- Alle laufenden Benutzereffekte vom Programmierer löschen.

ÿ [**Löschmodus = Normal**] ----- Beim Löschen von Geräten und allen Kanälen außer der Intensität bleiben die letzten Werte erhalten.

Drücken Sie die Option, um zu [**Löschmodus = Standard**] zu wechseln. ----- Die Geräte und alle Kanäle außer der Intensität werden gelöscht auf die Standardwerte zurücksetzen.

4.4. Gruppen

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

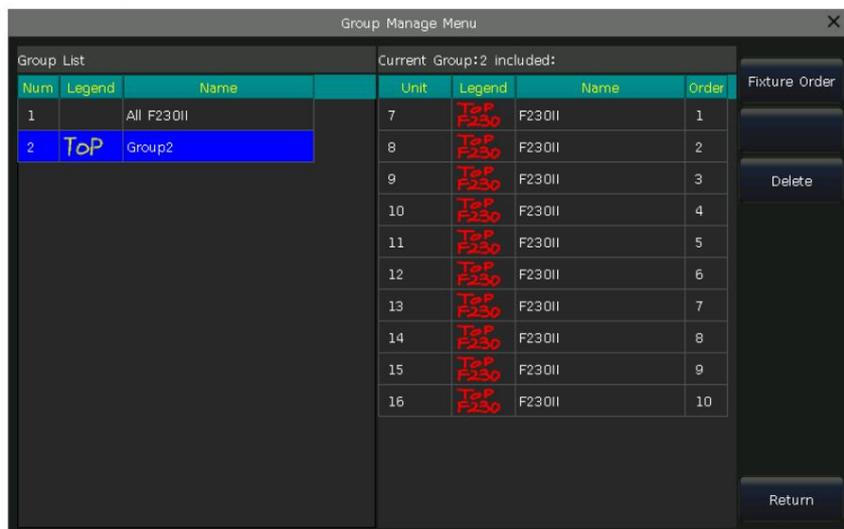


4.4.1. Erstellen Sie eine Gruppe

- 1> Öffnen Sie das Fenster „Gruppen“, wenn es in „LIVE SHOW“ nicht sichtbar ist.
- 2> Drücken Sie [Gruppe];
- 3> Drücken Sie [Gruppe speichern];
- 4> Wählen Sie die Geräte für die Gruppe aus. Es kann sich dabei um Vorrichtungen desselben Typs oder unterschiedlicher Art handeln.
- 5> Wählen Sie im Fenster „Gruppen“ ein Raster aus. Wenn es eine Gruppe im Raster gab, werden Sie daran erinnert, ob Sie dies möchten überschreiben oder nicht;
- 6> Wenn Sie weitere Gruppen erstellen möchten, können Sie die Schritte 3 bis 5 wiederholen;
- 7> Drücken Sie [Return] oder Exit, um den Vorgang zu beenden.

4.4.2. Gruppenmanagement

- 1> Drücken Sie [Gruppe], um auf „Gruppenprogramm“ zuzugreifen.
- 2> Drücken Sie [Gruppenverwaltung];
- 3> Wählen Sie den Gruppennamen aus, um alle enthaltenen Geräte zu finden.



- 4> Sie finden Details zu den enthaltenen Geräten der aktuellen Gruppe, wie z. B. die Geräte-ID, den Gerätenamen, die Bildlegende und die Sequenznummer.

4.4.2.1. Festlegen der Gerätereihenfolge in der Gruppe

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

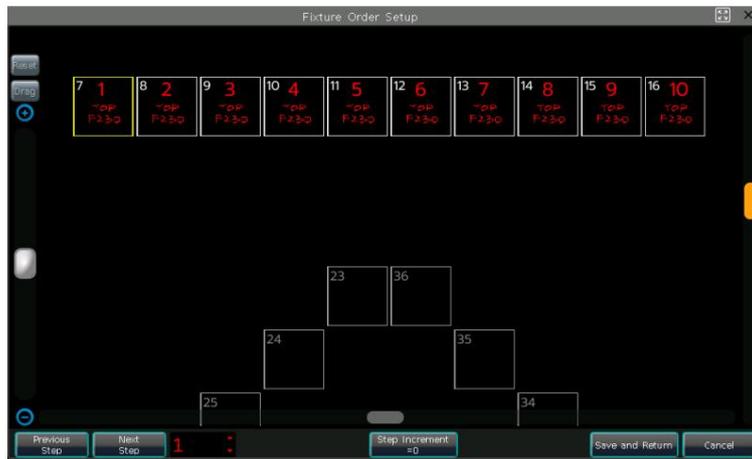
Die Reihenfolge ist wichtig, wenn Fächer, Formeffekte und Überlappungsfunktionen angewendet werden, die zusammen mit verteilt werden der Ablauf.

Sie können die Gerätereihenfolge in der Gruppe ändern, sodass die Geräte jedes Mal in der Reihenfolge ausgeführt werden, wenn Sie diese Gruppe verwenden.

- 1> Wählen Sie [Fixture Order], die Fixtures werden als Layout im Fenster „Fixture Order Setup“ aufgelistet.

Hinweis: Es kann nur die Gruppe der Fixtures eingestellt werden, andere Fixtures werden als leere Frames mit der Unit-ID angezeigt.

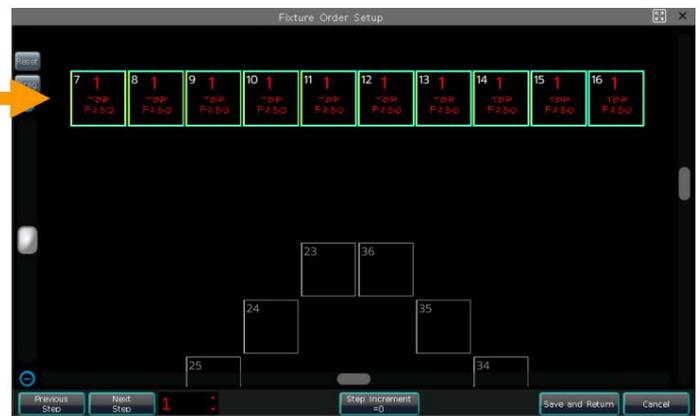
Die große ROTE Zahl gibt die Reihenfolge der Geräte an, während die WEISSE Zahl die ID der Geräteeinheit anzeigt.



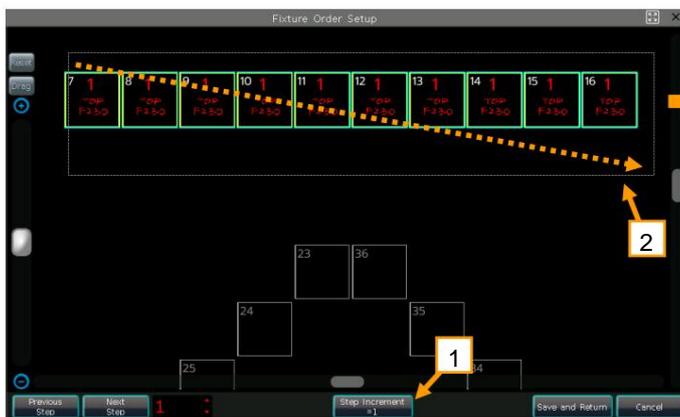
2> Stellen Sie die Sequenznummer ein, indem Sie den Softkey [Vorheriger Schritt] oder [Nächster Schritt] drücken.

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

Wenn [Schrittschrittweite=0], zeichnen Sie ein Auswahlfeld, um die Geräte auszuwählen und sie alle in derselben Reihenfolge einzustellen Nummer;



Wenn [Schrittschrittweite = 1], erhöht sich die Sequenznummer der Geräte, die durch Zeichnen eines Auswahlfelds ausgewählt werden, automatisch um 1. Die Sequenznummer erhöht sich entsprechend der Zeichenart des Auswahlfelds;



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

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

5. Voreinstellungen

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

In diesem Fall können Sie vorab ein oder mehrere Geräteattribute in die Preset-Tasten eingeben.

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

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



5.1. Voreinstellung bearbeiten

Es gibt 3 verschiedene Speichermodi:

- **Aktuelle Attr.:** Alle Kanalwerte ausgewählter Geräte im aktuellen Attributsschlüssel werden gespeichert.
- **Alle Attribute:** Alle Kanalwerte der ausgewählten Geräte werden gespeichert.
- **Geänderte Attr.:** Alle Kanalwerte ausgewählter Geräte, die bearbeitet wurden, werden gespeichert.

Es gibt zwei verschiedene voreingestellte Modi:

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

1> Wählen Sie die Geräte aus;

2> Verwenden Sie die Attributtasten und -räder, um die gewünschten Effekte einzurichten.

3> Drücken Sie die Taste **[Edit Preset]**, um das „Preset Edit Menu“ aufzurufen.

4> Wählen Sie im Fenster „Voreinstellung“ einen Softkey zum

Speichern aus; • Wenn sich im Raster nichts befindet, können Sie den Preset-Namen und die Einblendzeit direkt eingeben. Drücken Sie **[Bestätigen]**

Zum Speichern wird das Raster dunkelgrün. Wenn die Voreinstellung gespeichert wurde, wird in der linken unteren Ecke ein „G“-Zeichen angezeigt im **globalen** Modus.

• Sie können die Einblendzeit für die Voreinstellung umbenennen (nur über die Tastatur benennen) und aktualisieren, wenn etwas vorhanden ist im Raster. Wählen Sie dann **[Zusammenführen]**, **[Ersetzen]** oder **[Abbrechen]**, um den Vorgang abzuschließen.

5.2. Preset-Verwaltung

Sie können das Preset im „Preset-Verwaltungsmenü“ umbenennen und die Einblendzeit festlegen.

1> Drücken Sie **[Voreinstellung bearbeiten]**;

2> Drücken Sie **[Voreinstellung verwalten]**;

3> Die „Preset-Liste“ zeigt alle gespeicherten Presets mit ihren Informationen an. Die für die Erstellung verwendeten Vorrichtungen Die Voreinstellung wird aufgelistet, wenn Sie die Voreinstellung in der „Voreinstellungsliste“ auswählen.

ÿ Voreinstellung [Setup]. Sie können den Preset-Namen und die Einblendzeit des Presets bearbeiten;



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

4> Drücken Sie [Return], um den Vorgang zu beenden.

5.3. Verwenden von Voreinstellungen

Der Controller bietet Ihnen mehrere Möglichkeiten, die Voreinstellungen abzurufen. Der Softkey der zuletzt ausgewählten Voreinstellung ist hellgrün angezeigt.

ÿ Geräte auswählen und abrufen: Sie können die Voreinstellung nach ausgewählten Geräten abrufen. diese nicht ausgewählten Fixtures wird der Voreinstellung nicht hinzugefügt.

ÿ Geräte nicht auswählen und abrufen: Sie können die Voreinstellung direkt abrufen. In diesem Fall alle Geräte, die verwendet werden können Die Voreinstellung wird der Voreinstellung hinzugefügt. Sie sollten zunächst die Option [Quick Palette] im Setup-Menü für aktivieren Dieses Feature.

Wenn Sie eine Voreinstellung aufrufen, bei der die Einblendzeit bereits eingestellt ist, wird diese Zeit zum Einblenden der Voreinstellung verwendet. Wenn du es nicht hast Wenn Sie die Voreinstellung jederzeit einstellen (Standardzeit ist 0 Sekunden), wird die Voreinstellung sofort abgerufen.

Wenn Sie jedoch vor dem Aufrufen der Voreinstellung einen Wert im Bereich von 0,0 bis 200,0 (Sekunden) eingeben, wird diese Zeit vorübergehend zum Einblenden der Voreinstellung genutzt.

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

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

3> Dann werden Sie feststellen, dass die Voreinstellung abgerufen wird und innerhalb von 5 Sekunden eingeblendet wird.

Wenn einige der Wiedergaben durch Abrufen der Voreinstellungen erfolgen. Sie können die abgerufenen Voreinstellungen so ändern und aktualisieren Die Wiedergaben werden automatisch aktualisiert.

Wenn beispielsweise Cue 2 auf Playback 1 und Cue 5 auf Playback 10 auf Preset 1 aufgezeichnet wurden (rote Farbe). Sie können Ändern Sie Voreinstellung 1 so, dass sie bei geöffnetem Prisma eine gelbe Farbe hat. Und dann würden Änderungen bei der Aktualisierung wirksam.

6. Formeffekte

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

6.1. So funktioniert der Effektgenerator

Der Effekt ist eine Reihe aufeinanderfolgender, wiederholter Bewegungen der Vorprogrammierung. Die repräsentativen Effekte sind Kreis, Quadrat, Spirale usw. Es handelt sich um nicht wiederholbare Zufallseffekte. Beispielsweise bewegen sich Lichtstrahlen auf der Bühne kreisförmig. Wenn Sie einen Effekt ausführen, funktionieren die Geräte entsprechend dem aktuellen Setup. Wenn der Effekt auf die Pan- und Tilt-Attribute der Geräte angewendet wird, hängt der Mittelpunkt des Effekts von der aktuellen Position der Pan- und Tilt-Funktion ab.

Durch Ändern der Schwenk- und Neigungsposition wird der Gesamteffekt auf der Bühne sichtbar.

Der Effektgenerator kann auch auf andere Attribute von Geräten angewendet werden. Mit dem Effektgenerator können Sie verschiedene erstellen Farben, Gobos, Iris und viele andere Änderungen. Jeder Effekt kann verwendet werden, um eine regelmäßige Änderung für ein Attribut zu bewirken.

6.2. Effekt verwenden

1> Wählen Sie die Geräte aus und schalten Sie sie ein;

2> Drücken Sie [Effekt];

3> Wählen Sie Effekte mit den Softkeys aus. Der Standardauswahltyp ist [Alle Effekte], Sie können aber auch weitere finden

Mithilfe der Dropdown-Liste „Effekttyp“ können Sie bestimmte Arten von Effekten festlegen. Zu Ihrer Bequemlichkeit alle derzeit ausgewählten Die Auswirkungen werden im Abschnitt „Aktuelle Lasteffekte“ angezeigt.



Die laufenden Effekte werden im Fenster „Aktuell geladene Effekte“ aufgelistet, in dem die Anzahl der ausgeführten Effekte angezeigt wird. Bei der Auswahl von Geräten wird links oben angezeigt, und der Attributtyp des Effekts wird rechts oben angezeigt.

Zu diesen Attributtypen von Effekten gehören Intensitäts- (I), Positions- (P), Farb- (C) und Strahl- (B) Effekte.

Der Grundwirkungspunkt kann moduliert werden. Durch Ändern des Attributs, indem die Größe oder Geschwindigkeit auf „0“ gesetzt wird, kann die Grundposition des Effekts erreicht werden.

Jeder der integrierten Effekte ist für die Arbeit mit einem bestimmten Attributtyp konzipiert, funktioniert jedoch nur, wenn die Geräte vorhanden sind. Sie selbst verfügen über die erforderlichen Eigenschaften, um die Wirkung zu erzielen. Beispielsweise sollten die Leuchten R, G, B haben oder C-, M-, Y-Kanäle, um die „Regenbogen“-Effekte auszuführen. Andernfalls sollten Sie die „Color“-Effekte für die Fixtures verwenden mit dem Farbkanal.

6.3. Effektparameter

Jeder Formeffekt verfügt über eigene Parameter mit Standardwerten. Sie können die Parameter ändern, um verschiedene Ziele zu erreichen Auswirkungen.

Wenn mehrere Effekte ausgeführt werden, können Sie unter „Aktuelle Lasteffekte“ einen beliebigen davon auswählen und dann deren Attribute bearbeiten

Einer nach dem anderen.

6.3.1. Effektgröße, Geschwindigkeit und Ausbreitung

Wenn ein Effekt ausgeführt wird, bietet Ihnen das [Effektattribut 1] die Optionen „Effektgröße“, „Effektgeschwindigkeit“ und „Effekt“. „Spread“-Parametereinstellungen, die Sie anpassen können.

Effect Size 40%	Effect Speed 4.0s	Effect Spread 25
--------------------	----------------------	---------------------

• Die minimale „Effektgröße“ oder „Effektgeschwindigkeit“ beträgt 0. Die Geräte können angehalten werden, der Effekt ist jedoch weiterhin aktiv.

• „Effektgeschwindigkeit“ kann in Sekunden oder BPM angezeigt werden. Sie können die Funktion ändern, indem Sie auf den Namen tippen „Effektgeschwindigkeit“.

• Mit der „Effektverteilung“ können Sie den Versatz zwischen den ausgewählten Geräten einstellen, um Ihre Effekte zu verstärken beeindruckend.

6.3.2. Geschwindigkeitsgruppe, Blockgruppe und Breite

Durch Drücken von [Effektattribut 1] kann zu [Effektattribut 2] gewechselt werden, das „Geschwindigkeitsgruppe“, „Blockgruppe“ usw. bietet „Breite“-Einstellungen.

Speed Group 0	Block Group 0	Width 100%
------------------	------------------	---------------

• Die „Speed Group“ kann die ausgewählten Geräte in „n“ Gruppen einteilen. Jede Gruppe von Geräten läuft mit der gleichen Geschwindigkeit. Nach dem Einstellen der „Geschwindigkeitsgruppe“ wird die „Effektverteilung“ deaktiviert.

• Am Effekt ändert sich nichts, wenn der Wert der „Blockgruppe“ 0 oder 1 ist. Die „Blockgruppe“ kann sich teilen. Ausgewählte Geräte werden basierend auf einer Eingabenummer in Gruppen eingeteilt, wobei sich jede Gruppe als eine Gruppe bewegt. Jedoch, Sie müssen zuerst die „Spielfeldverteilung“ anpassen, sonst bewegen sie sich als einzelne Gruppe weiter.

• Die „Breite“ steuert die Zeit, die ein vollständiger Zyklus einnimmt. Wenn die „Breite“ auf 50 % eingestellt ist, wird der Zyklus nur belegt die erste Hälfte.

6.3.3. Aktiver Flächenversatz, Startversatz und Stoppversatz

Durch erneutes Drücken von [Effektattribut 2] wechseln Sie zu [Effektattribut 3], das die Einstellungen „Aktiver Bereichsversatz“, „Startversatz“ und „Stoppversatz“ bietet.

Active Area Offset 0	Start Offset 0	Stop Offset Never
-------------------------	-------------------	----------------------

• Mit dem „Active Area Offset“ können Sie den Startoffset der effektiven Wellenform des Formeffekts festlegen.

• Mit dem „Start Offset“ können Sie den Ursprung des Effekts festlegen. (Bereich von 0-360)

• Mit dem „Stop Offset“ können Sie festlegen, wie viele Schleifen der Effekt ausführen soll und wo er anhalten soll. Die Option Die Standardeinstellung ist „Nie“.

6.3.4. Wirkungsrichtung

Die [Effektrichtung] kann den Effekt in verschiedene Richtungen ausführen, „---->“, „<----“, „->“ < “ oder „<--“ < “.

6.3.5. Effektmodus

Es gibt 4 Effektbetriebsmodi.

• Rel(Center) ----- Effekt im relativen Modus, der um die Mitte verläuft;

• Rel(Up) ----- Effekt im relativen Modus, der in Aufwärtsrichtung verläuft;

• Rel(Down) ----- Effekt im relativen Modus, der nach unten verläuft;

• Absolut ----- Effekt im Absolutmodus, der auf einem Absolutwert läuft.

6.3.6. Vorrichtungsreihenfolge

Mit der **[Fixture Order]** können Sie die Abfolge der Fixture-Gruppe auf den ausgewählten Effekt neu ausrichten.

Wenn eine Gruppe von Geräten gleichzeitig zwei oder mehr verschiedene Arten von Effekten ausführt, kann jeder Effekt einzeln ausgeführt werden eigene Vorrichtungsbestellung.

Informationen zur Einrichtung der Gerätereihenfolge finden Sie in Kapitel 4.4.2.1.

6.3.7. Synchronisieren

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

6.3.8. Loop-Modus

Mit dem Modus können Sie festlegen, ob der Effekt einen Rückzyklus durchführt.

6.3.9. Effekt löschen

Sie können die nutzlosen Effekte aus den laufenden Effekten löschen:

• **[Effekt löschen]** --- Sie können jeden Effekt aus den laufenden Effekten auswählen und löschen, andere laufen weiter.

• **[Alle Effekte löschen]** --- Sie können alle laufenden Effekte löschen.

6.4. Benutzereffekt

Mit dem Benutzereffektsystem können Sie benutzerdefinierte Effekte anhand von Effektformen erstellen. Außerdem können Sie eine Kombination speichern

Sie können den Effekt unter „**Benutzereffekte**“ speichern, damit Sie ihn in Zukunft schnell wieder abrufen können.

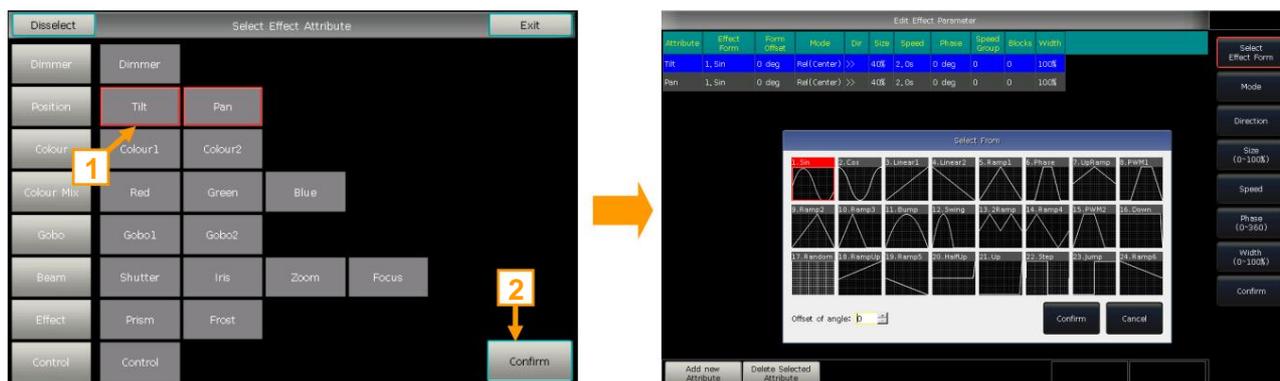
6.4.1. Erstellen Sie einen Benutzereffekt

1> Klicken Sie auf **[Neu hinzufügen oder Bearbeiten]**, um mit der Erstellung des Benutzereffekts zu beginnen.

2> Wählen Sie einen Softkey in „**Benutzereffekt**“ (z. B. Nr. 1); Sie rufen ein Fenster zur Auswahl der Attribute auf Wirkung.



3> Wählen Sie ein oder mehrere Attribute aus und drücken Sie dann **[Bestätigen]**, um die Effektparameter zu bearbeiten.



4> Wählen Sie eines der Attribute unter „**Effektparameter bearbeiten**“ und klicken Sie auf **[Effektform auswählen]**. Dann wirst du

Rufen Sie ein Fenster zur Auswahl der Effektformen auf.

5> Jedes Attribut kann einem Formular entsprechen. Sie können alle erforderlichen Optionen (Modus, Richtung, Größe, Geschwindigkeit, Phase und Breite) in der Symbolleiste anpassen. Sie können sie aber auch mit den Rädern auf „**Effektparameter**“ einstellen.

6> Wenn wir beispielsweise einen kreisförmigen Bewegungseffekt erzeugen möchten, können wir die Form „**Sin**“ für Tilt und „**Cos**“ für Pan wählen. (Oder wählen Sie die Form „**Cos**“ für Tilt und die Form „**Sin**“ für Pan.)

7> Drücken Sie [Bestätigen], nachdem Sie alle Parameter eingestellt haben. Sie können das Neue finden Benutzerdefinierter Effekt aus „Benutzereffekte“. Die Attributtypen (PCGBES) des Effekts werden in der linken oberen Ecke des Benutzereffektrasters aufgelistet.

User Effects - 1		
P User Effect	1	2
		3
	4	5
		6

8> Beim Ausführen eines Benutzereffekts werden alle enthaltenen Attribute separat unter „Aktuell geladene Effekte“ aufgeführt. Sie können ihre Parameter individuell einstellen.



6.4.2. Lauffeffekte speichern

Mit dieser Option können Sie die laufenden Effekte als Benutzereffekt speichern.

Sie können den Benutzereffekt für andere Geräte abrufen, um den gleichen Effekt zu erzielen. Alle Parameter basieren jedoch auf der Anzahl der laufenden Vorrichtungen. Sie können die Parameter ändern, wenn die Menge unterschiedlich ist.

6.4.3. Etikett

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

6.4.4. Benutzereffekte löschen

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

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

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

7. Wiedergabe

7.1. Wiedergabemodi

Das Playback hat zwei Arten: Cue und Cue-Listen. Mittlerweile gibt es für die Cue-Listen zwei Modi: Cue-Listen und Chase.

7.2. Wiedergabe-Bearbeitungsmenü

Sie können die Taste „**Wiedergabe bearbeiten**“ drücken, um das „Menü „**Wiedergabe bearbeiten**““ aufzurufen und die gespeicherten Wiedergabedetails anzuzeigen Die Liste. Außerdem finden Sie Funktionen für den Wiedergabetyp (Cue-Listen-Modus), die Prioritätsstufe, den Verknüpfungsmodus und die Effektsteuerung Modus usw. von diesem Menü aus.

Die Anzahl der Wiedergabeanzeigen in „**PX/Y**“ und „**FPX/Y**“. Dabei bedeutet „**P**“ Fader-Wiedergabe und „**FP**“ bedeutet

Tastenwiedergabe, „**X**“ zeigt die Nummer der Wiedergabeseite und „**Y**“ zeigt die Nummer der Wiedergabe an.

Page/Fader	Num.	Type	Cues	Priority	Link	SkipFirst	Effect	PageLock	Flash	Name	Legend
PL/1	P1	Cue	1	Normal	Auto					PlayBack 001	
P1/2	P2	Cue--	4	Normal	Auto					PlayBack 002	⚠⚠⚠
FP1/1	FP1	Chase	3	Normal	Auto	Delay+Fade				dim all on	⚠⚠⚠

7.3. Stichwort

7.3.1. Cue-Speichermodus

ÿ **[Alle Bühnen aufzeichnen]** ----- Alle Fixtures auf der Bühne werden gespeichert, unabhängig davon, wie sie waren ausgewählt.

ÿ **[Aufnahmemodus = Gerät]** ----- Alle Attribute der ausgewählten Geräte werden gespeichert.

ÿ **[Aufzeichnungsmodus = Geänderte Attr.]** ----- Nur die geänderten Attribute der ausgewählten Geräte werden gespeichert. Diese Funktion erstellt Hinweise in verschiedenen Attributen, die synchron ausgeführt werden können.



7.3.2. Cue-Modus ausführen

ÿ **[Modus=Zeit]** --- Aktivieren Sie sowohl HTP- als auch LTP-Zeiten. Wenn die Zeiten auf 0 eingestellt sind, hängt der Wert des HTP-Kanals von der Fader-Position ab.

ÿ **[Mode=Fader]** --- Kann jederzeit deaktiviert werden. Die Werte der HTP- und LTP-Kanäle hängen von der Fader-Position ab.

7.3.3. Cue speichern

1> Wählen Sie die Geräte aus;

2> Erstellen Sie eine Szene oder einen Effekt.

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

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

5> Drücken Sie zum Aufnehmen eine Taste auf dem Wiedergabe-Fader oder eine Wiedergabetaste.



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

7.4. Cue-Listen

Die Cue-Listen verfügen über zwei Modi: Cue-Listen und Chase. Bei der Cue-Listen-Wiedergabe können Sie für jeden Schritt unterschiedliche Zeiten festlegen, während bei der Chase-Wiedergabe für jeden Schritt nur die gleiche Zeit festgelegt ist.

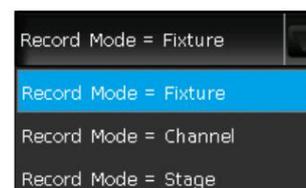
7.4.1. Erstellen Sie Cue-Listen

1> Drücken Sie „**Wiedergabe bearbeiten**“, wenn Sie sich in „**LIVE SHOW**“ befinden.

2> Wählen Sie eine Taste bei der Fader-Wiedergabe oder eine Tasten-Wiedergabetaste;

3> Wählen Sie die Geräte aus.

4> Stellen Sie eine Szene mit Attributtasten und Rädern ein.



5> Der Aufnahmemodus ist standardmäßig auf „**Fixture**“ eingestellt. Drücken Sie **[Rec. Modus]** , wenn Sie möchten Aufnahme in einem anderen Modus;

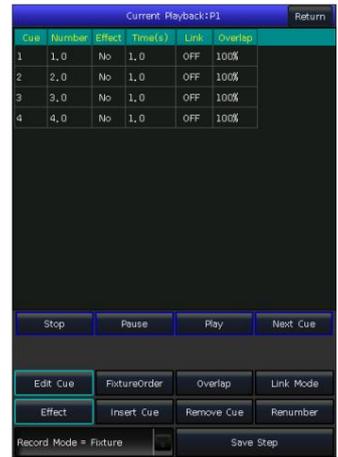
• **Aufnahmemodus = Fixture** ----- alle Attribute der Fixtures werden gespeichert.

• **Aufnahmemodus = Kanal** ----- nur die geänderten Attribute der Geräte werden übernommen Gerettet. Mit dieser Funktion können Fixtures in verschiedenen Attributen ausgeführt werden synchron.

• **Aufnahmemodus = Bühne** ----- alle Geräte in der Bühne (alle gepatchten Geräte) werden aufgenommen gespeichert werden, unabhängig davon, ob sie ausgewählt werden.

6> Drücken Sie die Wiedergabetaste oder drücken Sie **[Schritt speichern]** , um den Schritt zu speichern;

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



Darüber hinaus können Sie die Wiedergabe von Cue-Listen auch im Cue-Modus erstellen.

1> Drücken Sie **„Save to Cue“** in **„LIVE SHOW“**;

2> Wählen Sie den gewünschten Aufnahme- und Ausführungsmodus, wählen Sie als **[Wiedergabetyp=Cuelisten]**;

(Im Moment blinkt die LED-Anzeige für **„Edit Playback“** .)

3> Wählen Sie die Geräte aus und stellen Sie mit den Attributtasten und Rädern eine Szene ein.

4> Wählen Sie eine Wiedergabetaste für die Cue-Listen. Oben in der Menüleiste auf dem Touchscreen wird **„Aktueller PLBK=n“** angezeigt (n bedeutet die Nummer des Wiedergabe-Faders);

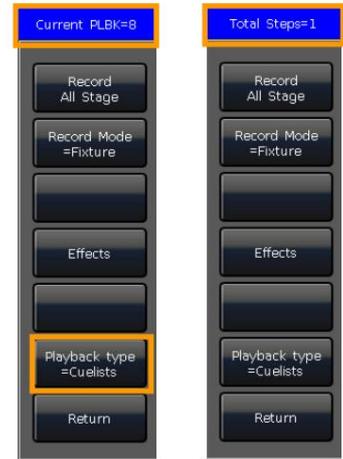
5> Stellen Sie mit den Attributtasten und -rädern eine Szene ein.

6> Drücken Sie erneut die Wiedergabetaste, deren Anzeige weiter leuchtet, um die Aufnahme zu starten

In der Menüleiste auf dem Touchscreen wird **„Gesamtschritte = 1“** angezeigt.

7> Wiederholen Sie die Schritte **3** bis **6** bis zum Ende. Drücken Sie auf **„Wiedergabe bearbeiten“** oder **„Speichern unter“** .

Hinweis zum Verlassen, wenn Sie fertig sind.



7.4.2. Cue-Listen bearbeiten

7.4.2.1. Schritte zum Bearbeiten von Cue-Listen

1> Drücken Sie **„Wiedergabe bearbeiten“** in **„LIVE SHOW“**;

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

3> Wählen Sie einen Cue aus den Cue-Listen;

4> Wählen Sie **[Cue bearbeiten]**, die Szene wird mit den verwendeten Geräten geladen;

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

6> Drücken Sie **[Schritt speichern]**;



7> Wählen Sie **[Schritt überschreiben]**, um den alten Schritt zu übernehmen. Wählen Sie **[Schritt zusammenführen]**, um ihn dem ursprünglichen Schritt hinzuzufügen.

Wählen Sie **[Im letzten Schritt speichern]**, um als neuen Schritt zu speichern.

Hinweis: Wenn die neu hinzugefügte Szene die im ursprünglichen Cue verwendeten Fixtures enthält, werden diese Fixtures abgedeckt

mithilfe der Merge-Funktion.

8> Drücken Sie auf **„Wiedergabe bearbeiten“**, um den Vorgang zu beenden, wenn Sie fertig sind.

7.4.2.2. Vorrichtungsreihenfolge

Die **[Fixture Order]** in Cue-Listen sollte mit „**Fixture Overlap**“ **laufen**. Sie können die Effekte nicht finden, wenn Sie sie nicht festgelegt haben. Stellen Sie die Überlappung der Vorrichtungen im Voraus her. Informationen zur Einstellung der „**Fixture Order**“ finden Sie in Kapitel 4.4.2.1. Sie können jedoch einige Geräte schließen, wenn Sie nicht möchten, dass sie mit Geräteüberlappung laufen. Die geschlossene(n) Vorrichtung(en) beginnt zu laufen, sobald das/die erste(n) Spiel(e) beginnt, und endet zur gleichen Zeit wie das/die letzte(n) Spiel(e).



7.4.2.3. Fixture-Überlappung

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

Bei einer Überlappung von 100 % ändern sich alle Geräte gemeinsam. Bei einer Überlappung von 50 % startet das zweite Gerät erst dann, wenn das erste Gerät die Hälfte (50 %) des Fadings hinter sich hat. Die Abfolge der Fixtures folgt der Einstellung der Fixture-Reihenfolge.



Die Laufzeit wird für jedes Spiel gleichmäßig aufgeteilt. Das bedeutet, dass für den Schritt 5 Fixtures in 10 Sekunden laufen.

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

7.4.2.4. Link-Modus von Cue-Listen

Sie können den Verknüpfungsmodus für jeden Cue in der Wiedergabe festlegen. Um diese Funktion auszuführen, sollten Sie den **[Link-Modus]** auf einstellen 'inside' aus dem 'Playback Edit Menu'.

• Wenn der Link „**AUS**“ ist, stoppt der Cue bei der letzten Szene, es sei denn, Sie erhalten die Anweisung, den nächsten Cue auszuführen.

• Wenn der Link „**EIN**“ ist, geht der Cue nach Abschluss zum nächsten Cue über.

7.4.2.5. Effekt bearbeiten

Sie können den als Wiedergabe gespeicherten Effekt anpassen.

1> Drücken Sie **„Wiedergabe bearbeiten“** in „**LIVE SHOW**“;

2> Wählen Sie die zu bearbeitende Wiedergabe aus;

3> Wählen Sie den zu bearbeitenden Cue aus und wählen Sie dann **[Effekt]**, um das Effektmenü aufzurufen.

4> Wählen Sie **[Play]** , um die Daten zu laden; Alle enthaltenen Effekte werden unter „**Aktuell geladene Effekte**“ aufgelistet.

5> Wählen Sie den Effekt aus, der angepasst werden muss, und ändern Sie die Parameter mit den Steuerrädern.

6> Drücken Sie **[Aktualisieren]** , nachdem Sie die Effektparameter angepasst haben.

7> Wiederholen Sie die Schritte **3** bis **6** bis zum Ende. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie auf „**Wiedergabe bearbeiten**“ , um den Vorgang zu beenden.

7.4.2.6. Fügen Sie einen Cue zur Wiedergabe ein

1> Drücken Sie „**Wiedergabe bearbeiten**“ in „**LIVE SHOW**“;

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

3> Wählen Sie die benötigten Geräte aus;

4> Stellen Sie mit den Attributtasten und -rädern eine neue Szene ein.

5> Wählen Sie einen Schritt aus, der eingefügt werden soll. Wenn Sie beispielsweise

einen Schritt zwischen 2 und 3 einfügen möchten, wählen Sie

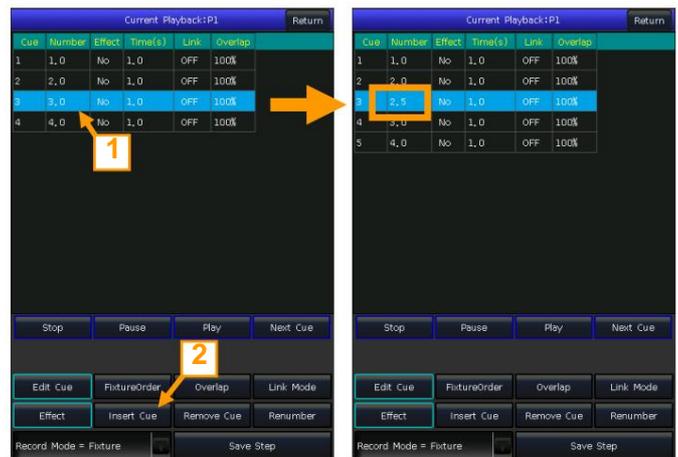
Schritt 3;

6> Drücken Sie **[Cue einfügen]**, dann wird die „**Nummer**“ des eingefügten

Schritts in 2,5 angezeigt;

7> Drücken Sie **[Neu nummerieren]** , um die Nummer neu auszurichten.

8> Drücken Sie auf „**Wiedergabe bearbeiten**“, um den Vorgang zu beenden, wenn Sie fertig sind.



7.4.2.7. Einen Schritt löschen

1> Drücken Sie „**Wiedergabe bearbeiten**“ in „**LIVE SHOW**“;

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

3> Wählen Sie einen Schritt aus, der gelöscht werden soll.

4> Drücken Sie **[Schritt entfernen]**;

5> Drücken Sie **[Neu nummerieren]** , um die Nummer neu auszurichten.

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

7.5. Führen Sie die Wiedergabe aus

Es ist einfach, ein Playback durchzuführen. Wählen Sie die Wiedergabeseite aus und blenden Sie die Wiedergabe ein. Bei der Ausführung mehrerer Playbacks wird die

In der unteren rechten Ecke des Touchscreens wird die zuletzt eingeblendete Wiedergabe angezeigt. Sie können die laufende Wiedergabe umschalten, indem Sie die **Umschalttaste**

zusammen mit der **Taste des** Wiedergabe-Faders oder der Tasten-Wiedergabetaste drücken . Die Geschwindigkeit der Cue-Listen in

Sein aktueller Zustand kann mit Rad D angepasst werden.

Die Tasten über bzw. unter den Playback-Fadern haben unterschiedliche Funktionen für die laufenden Playbacks.

ÿ Tasten über den Wiedergabefadern können als Vorposition oder Pause verwendet werden.

Die Tasten können als Prelocate-Funktion genutzt werden, bevor die Wiedergabe eingeblendet wird. Drücken Sie die Taste über dem Fader. Alle

Die Kanäle der Geräte werden bei ausgeschalteter Lampe auf den Wert der ersten Szene der Wiedergabe eingestellt. Sobald Sie die Wiedergabe einblenden, startet das Programm sofort.

Wird ein Playback eingeblendet, dient die Taste oberhalb des Fadern als Pausenfunktion. Die Geräte stoppen an der aktuellen Position, wenn Sie die Taste drücken.

ÿ Tasten unter den Wiedergabe-Fadern können als Blitz oder manuelle Steuerung verwendet werden.

Die Tasten unter den Wiedergabefadern können als Blitz verwendet werden, wenn die Wiedergabe nicht eingeblendet wird. Durch langes Drücken der Taste können Sie die Wiedergabe fortsetzen

Die Wiedergabe läuft genauso ab wie bei vollständiger Einblendung des Fadern. Sobald die Taste losgelassen wird, stoppt die Wiedergabe.

Wenn die Wiedergabe einer Cue-Liste eingeblendet ist, können diese Tasten als manuelle Steuerung verwendet werden. Durch einmaliges Drücken der Taste wird ein Schritt der Cue-Liste ausgeführt.

Hinweis: Um die manuelle Steuerungsfunktion zu nutzen, sollte die Einstellung „**Playback GO+/GO-**“ in „**Controller Manage**“ sein

auf **[Aktivieren]** eingestellt sein und der Verknüpfungsmodus der Cue-Listen-Schritte sollte auf „**Inside**“ mit „**Link Off**“ oder „**Manual**“ eingestellt sein.

7.6. Zeit für die Wiedergabe

Jede Wiedergabe hat ihre eigene Laufzeit. Es gibt 4

Arten globaler Zeiten für die Wiedergabe jeder Cue-Liste: Delay-In, Fade-In, Delay-

Out und Fade-Out. Mittlerweile gibt es drei Arten globaler Zeiten für jede Cue-

Wiedergabe: Delay-In, Fade-In und Fade-Out. Außerdem können Sie

festlegen

Einige der Funktionen, wie z. B. Geräteüberlappung,

individuelle Attributzeiten, Spielreihenfolge usw. am

Speisekarte.

Cue Number	Delay In	Fade In	Out Delay	Out Fade	Trigger	MIB	Fixture Overlap	Snap Percent	Order Direction	Dimmer Delay	Dimmer Fade	Shutter Delay	Shutter Fade	Tilt Delay	Tilt Fade
1	0,0s	1,0s	0,0s	1,0s			100%	0	Forward	-	-	-	-	-	-
2	0,0s	1,0s	0,0s	1,0s			100%	0	Forward	-	-	-	-	-	-
3	0,0s	1,0s	0,0s	1,0s			100%	0	Forward	-	-	-	-	-	-
4	0,0s	1,0s	0,0s	1,0s			100%	0	Forward	-	-	-	-	-	-
5	0,0s	1,0s	0,0s	1,0s			100%	0	Forward	-	-	-	-	-	-

7.6.1. Legen Sie globale Zeiten fest

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

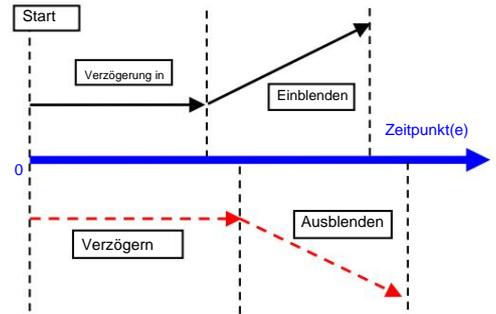
Die Verzögerungs- und Verzögerungszeiten beginnen gleichzeitig. Danach beginnt die Einblendzeit

Die Verzögerung ist beendet, während die Ausblendzeit beginnt, nachdem die Verzögerung beendet ist.

Ausblenden wird nur bei Dimmkanälen verwendet. Die Ausblendzeit wird als Verzögerung zwischen den

Schritten verwendet, wenn der kommende Schritt kein Dimm-Aus hat

Wirkung.



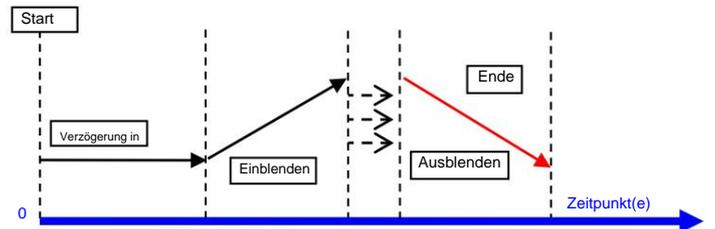
Die Zeiten für Cue-Wiedergaben sind in der Grafik unten dargestellt.

Es gibt keine Verzögerungszeit, wenn es sich um eine Cue-Wiedergabe handelt.

Beim Einblenden der Wiedergabe beginnt die Einblendzeit nach Ablauf der

Verzögerung zu laufen. Beim Ausblenden des

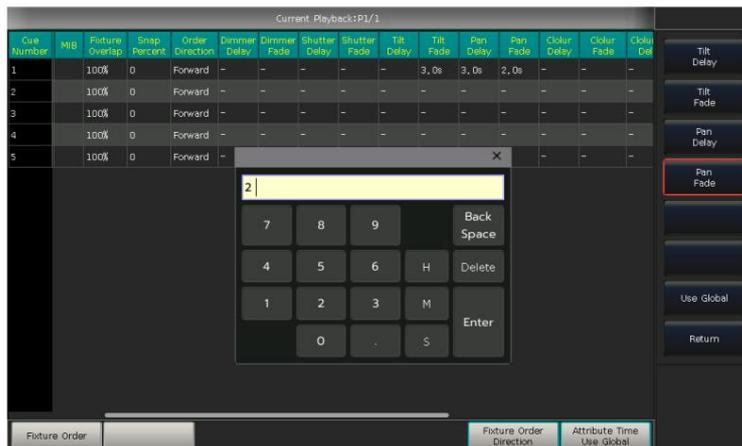
Abspielen beginnt die Ausblendzeit sofort zu laufen.



7.6.2. Legen Sie individuelle Attributzeiten fest

Mit dem Attributzeitsystem können Sie unterschiedliche Laufzeiten für verschiedene Attributkanäle festlegen, um komplexe Änderungen mit minimalem Bearbeitungsaufwand zu erreichen.

Bei den Attributen Zeiten handelt es sich lediglich um Verzögerungs- und Einblendzeiten. Beim Bearbeiten von Attributzeiten können Sie durch Drücken der Attributtasten zu anderen Attributen wechseln.



Nachdem Sie die Attributzeiten festgelegt haben, verwenden diese Attribute keine globalen Zeiten, es sei denn, Sie klicken erneut auf **[Global verwenden]**. Diese Attribute wurden nicht so eingestellt, dass die globalen Zeiten weiter ausgeführt werden.

Klicken Sie auf **[Global verwenden]**, wenn Sie möchten, dass die bearbeiteten Attributzeiten auf globale Zeiten zurückgesetzt werden.

Klicken Sie auf **[Attributzeit global verwenden]**, wenn Sie möchten, dass alle Attributzeiten auf globale Zeiten zurückgesetzt werden.

7.6.3. Snap-Prozentsatz

Mit **[Snap Percent]** können Sie steuern, wann Sofortkanäle auftreten sollen. Der Standardwert beträgt 0 %.

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

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

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

7.6.4. Zeit für Cue-Listen im Chase-Modus

Globale und Attributzeiten sind für Cue-Listen im Chase-Modus nicht verfügbar. Die Zeit für den Chase-Modus kann

kann nur mit Rad D eingestellt werden, während das „Kreuz“ mit der **Umschalttaste** mit Rad D eingestellt wird.

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

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

Geschwindigkeit = 2,0 Sekunden bedeutet, dass jeder Schritt in der Verfolgungsjagd 2,0 Sekunden dauert.



7.6.5. Steuern Sie die Geschwindigkeit von Cue-Listen manuell

Nach dem Einblenden einer Cue-Liste können Sie mit Rad D direkt die Geschwindigkeit anpassen. Wenn Sie die Geschwindigkeit anderer Cue-Listen anpassen müssen,

Dann müssen Sie die **Umschalttaste** gedrückt halten und die gewünschte Wiedergabetaste drücken, um die Cue-Listen auf den aktuellen Stand zu bringen:

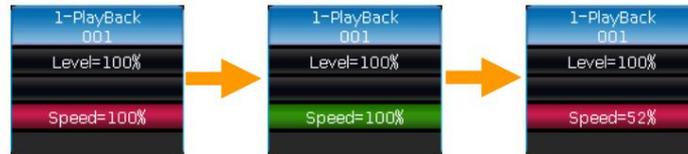
• Drehen Sie das Rad D, um den Geschwindigkeitsprozentsatz der Cue-Listen festzulegen. In der unteren rechten Ecke wird Folgendes angezeigt:

„Geschwindigkeit=100 %“ (Bereich 10–500 %).

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

Das System berechnet eine Geschwindigkeit anhand des Zeitfensters zwischen der Startmarke und der Endmarke (Bereich 10–500 %).

Drücken Sie den Geschwindigkeitsrahmen erneut, um die Einstellung zu verlassen.



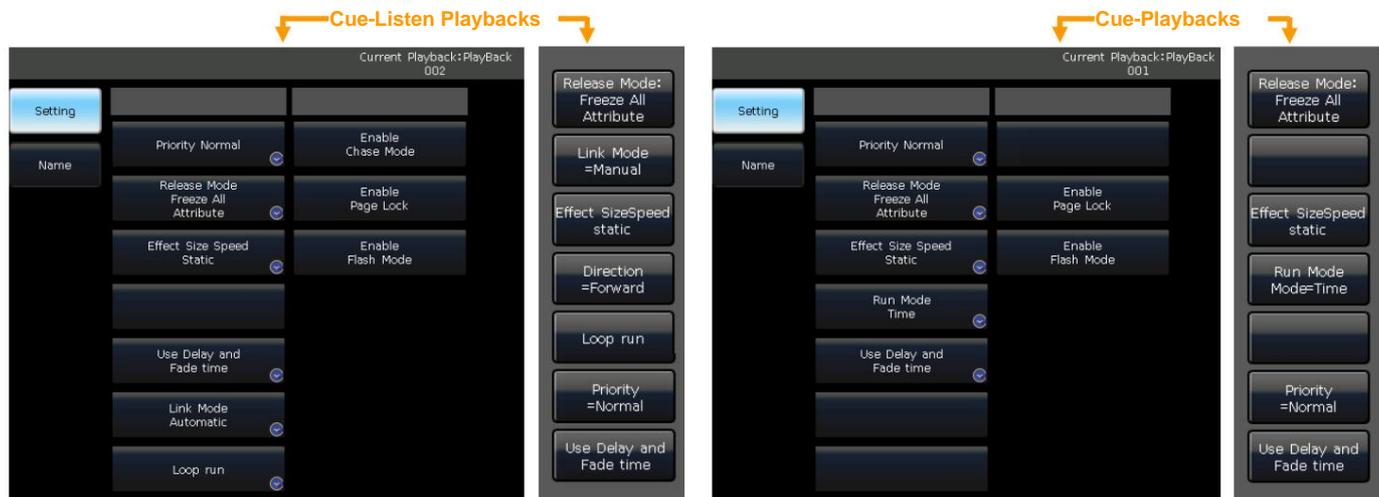
7.7. Wiedergabeparameter und erweiterte Einstellungen

Im „Playback Edit Menu“ stehen Ihnen zahlreiche Optionen zum Bearbeiten der Wiedergabeparameter für jede Wiedergabe zur Verfügung . Sie können die Einstellungen auch finden, indem Sie auf **[Wiedergabeparameter]** drücken und dann die Wiedergabenummer auswählen.

Außerdem können Sie den Parameter auch aufrufen, indem Sie die **UMSCHALTSTASTE** gedrückt halten und den Wiedergabenamen auf dem Touchscreen auswählen Einstellungs Menü.

Playback Edit Menu										16:33:44	Select a Playback!
Page/Fader	Num.	Type	Cues	Priority	Link	SkipFirst	Effect	PageLock	Flash	Name	Legend
P1/1	P1	Cue	1	Normal	Auto					PlayBack 001	
P1/2	P2	Cue...	4	Normal	Auto					PlayBack 002	
P2/1	P16	Cue	1	VeryHigh	Auto					PlayBack 016	▲▲▲
P2/2	P17	Cue	1	Normal	Auto		Size By...			PlayBack 017	▲▲▲
P2/3	P18	Cue	1	Normal	Auto					PlayBack 018	▲▲▲
FP1/6	FP6	Cue...	1	Normal	Auto				Yes	FixedPB 006	LED
FP2/1	FP16	Chase	3	Normal	Auto	Delay+Fade				dim all on	

Playback Priority	Link Mode	Skip start run time	Effect By Fader	Lock Page for Fader	Chase mode	Flash Mode
-------------------	-----------	---------------------	-----------------	---------------------	------------	------------



7.7.1. Wiedergabepriorität

Mit der Option **[Wiedergabepriorität]** können Sie die laufende Prioritätsstufe verschiedener Wiedergaben festlegen. Die Option kann sein Stellen Sie Optionen wie „sehr niedrig“, „niedrig“, „normal“, „hoch“ und „sehr hoch“ ein. Bei jeder neuen Wiedergabe erfolgt die Standardeinstellung wie gewohnt.

Die Funktion ist beim Ausführen sehr nützlich. Wenn einige Geräte eine Wiedergabe ausführen, wird eine neue Wiedergabe ausgeführt mit den gleichen Fixtures wird das alte geändert, wenn das neue die gleiche oder eine höhere Priorität hat. Wenn die Priorität der neuen Wiedergabe jedoch niedriger ist als die der ersten, wird die erste Wiedergabe nicht geändert.

7.7.2. Link-Modus von Cue-Listen

Es gibt 3 Verknüpfungsmodi für Cue-Listen: „**Inside**“, „**Auto**“ und „**Manual**“:

- Innerhalb ---- Cue-Listen der Schritte, die anhand der Linkeinstellungen jedes Schritts ausgeführt werden.
- Auto ---- Unabhängig von der Verbindungseinstellung; Die Cue-Listen-Schritte werden automatisch weiter ausgeführt.
- Manuell ---- Unabhängig von der Link-Einstellung werden die Cue-Listen bei jedem Schritt angehalten, bis der nächste aufgerufen wird Anweisungen.

Wenn der Link-Modus „**Manuell**“ oder „**Innen**“ mit „**Link=AUS**“ ist. Die Taste unter dem Wiedergabefader kann als GOTO-Funktion verwendet werden nach dem Einblenden der Wiedergabe. Ein einmaliges Drücken bedeutet, dass ein Schritt ausgeführt wird.

7.7.3. Startzeit der Wiedergabe

Wenn Sie die Laufzeit in den Cue-Listen eingestellt haben, kann sich die Zeit am Anfang auf den ersten Schritt auswirken. Wenn Sie beispielsweise die Verzögerungs- oder Einblendzeit eingestellt haben, verwenden die Geräte diese Zeiten, um von der letzten Position zum ersten Schritt zu gelangen. und starten Sie jedes Mal die Cue-Listen.

Sie können die Zeit überspringen, indem Sie die Option **[Startlaufzeit überspringen]** für „**Fade**“, „**Delay**“ oder „**Fade + Delay**“ drücken.

7.7.4. Effektsteuerung per Fader

Wenn ein Cue mit Formeffekten gespeichert ist, können Sie den Fader-Trigger mithilfe der Optionen unter **[Effekt durch Fader]** festlegen. Zu diesen Optionen gehören: „**Größe nach Fader**“, „**Geschwindigkeit nach Fader**“ oder „**Größe + Geschwindigkeit nach Fader**“.

Hinweis: Sobald die Funktion eingestellt ist, kann der Fader nicht zur Steuerung des HTP-Kanals verwendet werden.

7.7.5. Sperren Sie die Wiedergabe

Die Funktion wird nur für Fader-Wiedergaben verwendet. Sie können die Wiedergabe mit der Option **[Seite für Fader sperren]** sperren. Sobald die Option ausgewählt ist, wird die Wiedergabe auf der Seite gesperrt, auf der sie sich befindet. Sie können das Programm jedoch weiterhin auf anderen Seiten ausführen Seiten.

Hinweis: Sobald die Wiedergabe gesperrt wurde, sind die Wiedergaben auf demselben Fader auf anderen Seiten nicht verfügbar.

7.7.6. Chase-Modus

Sie können die Cue-Listen-Wiedergabe zwischen Cue-Listen-Modus und Chase-Modus umschalten, indem Sie [Chase Mode] drücken.

7.7.7. Flash-Modus

Die Funktion wird nur für Key-Playbacks verwendet. Die Wiedergabetaste wird beim Öffnen der Funktion als Blitz verwendet.

7.7.8. Benennen Sie die Wiedergabe um

Wenn Sie eine Wiedergabe in der Liste auswählen, können Sie die Wiedergabe mit der Option [Wiedergabelegende] umbenennen.

Der Name der Wiedergabe wird unten auf dem Bildschirm angezeigt. Sie können die Taste [Func] drücken, um die Anzeige zu wechseln den Namen der Tastenwiedergabe oder den Namen des Attributs auf dem Bildschirm.

7.7.9. Release-Modus

Sie können den Release-Modus für die Wiedergabe wie folgt einstellen:

• [Alle Attribute einfrieren] ---- Alle Attributkanäle außer dem HTP-Kanal werden gehalten;

• [Alle Attribute freigeben] ---- Alle Attribute in den Anfangszustand zurückversetzen;

• [Nur Schwenken/Neigen freigeben] ---- Schwenken und Neigen wieder in den Anfangszustand versetzen und andere Attributkanäle außer dem HTP-Kanal beibehalten.

7.7.10. Richtung

Wenn es sich um eine Cue-Listen-Wiedergabe handelt, drücken Sie [Richtung], um die Cue-Listen-Richtung auf „vorwärts“ oder „rückwärts“ einzustellen.

7.7.11. Run-Modus

Wenn eine Cue-Wiedergabe erfolgt, können Sie einen der Modi auswählen:

• Modus=Zeit ---- Aktivieren Sie sowohl HTP- als auch LTP-Zeiten. Wenn die Zeiten auf 0 eingestellt sind, hängt der Wert des HTP-Kanals von der Faderposition ab.

• Mode=Fader ---- Deaktiviert alle eingestellten Zeiten. Die Werte der HTP- und LTP-Kanäle hängen vom Fader ab Position.

7.7.12. Release-Modus

Wenn es eine Cue-Listen-Wiedergabe gibt, können Sie durch Drücken der Option [Loop Run] den Laufmodus in [Stopp in Last Step] ändern.

7.8. Laden Sie einen Cue neu

Mit dem Controller können Sie die Attributwerte von Geräten aus einer der gesamten Cue-Listen neu laden.

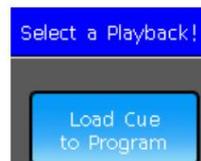
Sie können die Werte der benötigten Attribute aus einem der Cues laden, indem Sie nach der Auswahl von [Wiedergabeparameter] die Option [Cue in Programm laden] wählen.

Zu diesem Zeitpunkt stellen Sie möglicherweise fest, dass alle Indikatoren für Attributsschlüssel aktiviert sind. Sie können die Attributtasten drücken um die Auswahl abzubrechen, damit die nicht ausgewählten Attribute nicht geladen werden.

Sie können die Wiedergabe auswählen, die neu geladen werden muss.

• Bei einer Cue-Wiedergabe werden die im Cue enthaltenen Fixtures automatisch ausgewählt.

• Wenn eine Cue-Listen-Wiedergabe erfolgt, können Sie einen der Cues aus den Cue-Listen auswählen und [Laden] wählen Ausgewählter Cue]. Es kehrt zu „LIVE SHOW“ zurück und die im Cue enthaltenen Fixtures werden automatisch ausgewählt.



Cue Number	Delay In	Fade In	Out Delay	Out Fade	Trigger	MIB	Fixture Overlap	Snap Percent	Order Direction
1	0,0s	1,0s	0,0s	1,0s			100%	0	Forward
2	0,0s	1,0s	0,0s	1,0s			100%	0	Forward
3	0,0s	1,0s	0,0s	1,0s			100%	0	Forward
4	0,0s	1,0s	0,0s	1,0s			100%	0	Forward

8. Erweiterte Funktionen

In diesem Teil stellen wir die übergeordneten Funktionen wie Kopieren, Löschen, Verschieben, Umbenennen usw. vor.

8.1. Kopierfunktion

Die Kopierfunktion kann in Gruppen, Presets und Playbacks verwendet werden. Drücken Sie auf „**Kopieren**“, wählen Sie einen Stamm aus und wählen Sie dann „a“ aus Ziel:

• Wenn es sich um ein leeres Ziel handelt, können Sie einfach die Funktionen Kopieren und Einfügen ausführen.

• Wenn sich etwas im Ziel befindet, können Sie **[Überschreiben]** oder **[Zusammenführen]** auswählen;

• Wenn es sich sowohl bei den kopierten als auch bei den eingefügten Zielen um Wiedergaben handelt, wird die Option **[Zum letzten Schritt kopieren]** hinzugefügt.

Die Funktion macht es bequemer, mehrere Cues zu einer Cue-Listen-Wiedergabe zusammenzustellen.

8.2. Funktion löschen

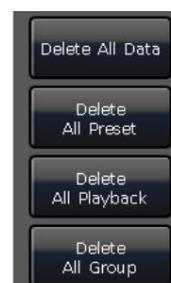
Sie können die auf dem Controller bearbeiteten Daten löschen. Drücken Sie **Löschen**, um die Löschfunktion aufzurufen.

• **Alle Daten löschen** --- Es können alle bearbeiteten Daten auf dem Controller gelöscht werden. Der Vorgang entspricht der Systemlöschung.

• **Alle Voreinstellungen löschen** --- Es können alle gespeicherten Voreinstellungen gelöscht werden.

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

• **Alle Gruppen löschen** --- Es können alle gespeicherten Gruppen gelöscht werden.



Außerdem können Sie mit der Löschfunktion ein einzelnes Gerät, eine Gruppe, ein Preset, einen Benutzereffekt, eine Makroshow oder eine Wiedergabe löschen.

• Wählen Sie die Einheiten aus jedem Arbeitsbereichsfenster aus, z. B. „**Gruppe**“, „**Gerät**“, „**Voreinstellung**“, „**Effekt**“, „**Makro**“ usw. Sie können ein einzelnes Element löschen, indem Sie zweimal auf das Gerät drücken.

• Wenn Sie eine Wiedergabe löschen möchten, können Sie die Wiedergabetaste direkt zweimal drücken.

8.3. Move-Funktion

Es ist einfach, die Gruppe, das Preset oder die Wiedergabe an eine andere Position auf dem Controller zu verschieben. Drücken Sie „**Verschieben**“ und wählen Sie eine Wurzel aus. Wählen Sie dann ein Ziel aus:

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

• Wenn sich bereits etwas im beweglichen Ziel befindet, werden diese beiden Quellen vertauscht.

8.4. Sperren Sie den Controller

Wenn Sie für einen Moment zurücktreten möchten, können Sie das Passwort mit Zahlen oder Buchstaben in „**LIVE SHOW**“ eingeben und Drücken Sie dann **[Controller sperren]**. Im gesperrten Zustand sind alle Vorgänge deaktiviert, bis Sie das richtige Passwort eingeben.

Hinweis: Durch einen Neustart des Systems wird auch der Controller entsperrt. Allerdings gehen alle nicht gespeicherten Programmoperationen verloren.

8.5. Legende verwalten

Zum leichteren Verständnis der bearbeiteten Inhalte können Sie mit der Legendenfunktion Gruppen, Geräte, Presets usw. umbenennen. Wiedergaben, Makroshows usw.

1> Drücken Sie in der Menüleiste auf **[Legende verwalten]**.

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

3> Wählen Sie in der Menüleiste rechts verschiedene Umbenennungsoptionen aus.

Für Ihre Auswahl gibt es zwei Möglichkeiten zum Umbenennen:

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

• **Bild:** Sie können ein Bild als Namen zeichnen. Die Stiftfarbe und -breite kann entsprechend geändert werden.



Außerdem können Sie mit der Option [Rahmen] die Rahmenfarbe des Geräts ändern. Es hilft Ihnen, Unterschiede zu unterscheiden Einheiten entsprechend ihrer Funktion.



4> Drücken Sie [Eingabe] / [Bestätigen], um die Legende zu beenden.



9. Makro-Show

Bei der Makroshow handelt es sich um eine auf dem Timecode basierende Funktion, mit der Sie eine Sequenz aufzeichnen und wiedergeben können. Wiedergabeausgabe. Beim Aufzeichnen der Show können Sie je nach Bedarf verschiedene Timecode-Modi auswählen.

Der Controller bietet drei Arten von Timecode-Modi:

- 1> Interne Uhr ---- Nehmen Sie die Showaufzeichnung mithilfe der internen Uhr auf und lösen Sie sie aus.
- 2> MIDI MTC ---- fordert ein externes MIDI-Gerät an, den Timecode zum Auslösen der Aufnahme bereitzustellen. Bitte stellen Sie den Controller auf „Slave-Modus“, bevor Sie diesen Modus verwenden.
- 3> Interne Musik ---- Spielen Sie Musik über den integrierten Musikplayer ab und verwenden Sie dessen Zeitcode, um das Makro auszulösen zeigen.

Sie können die Vorgänge von Playbacks und Presets nachvollziehen, indem Sie die Makroshow aufrufen. Bei der Wiedergabe erfolgt die Ausgabe. Die Anzahl der Wiedergaben und Voreinstellungen wird abgeschlossen, gefolgt von den Vorgängen bei der Erstellung des Makros.

9.1. Der integrierte Musikplayer

Der Controller verfügt über einen integrierten Musikplayer, auf dem die Musikdateien direkt abgespielt werden können die USB-Festplatte. Die unterstützten Formate sind: mp3/aac/m4a/wav/wma/flac/ape.



9.2. Nehmen Sie eine Makroshow auf

- 1> Öffnen Sie das Fenster „Timecode“ unter „LIVE SHOW“;
- 2> Wählen Sie [Neu], um einen neuen Datensatz zu öffnen. Die Datensatznummer und der Modus werden oben aufgeführt.



- 3> Wählen Sie [Modus], um andere Timecode-Modi zu finden, und mit [Loop] können Sie festlegen, ob die Aufnahme wiederholt werden soll zyklisch;



• Wenn der Timecode-Modus „Interne Uhr“ ist, startet die Aufnahme direkt. Die Zeitleiste ist die relative Zeit vom Anfang bis zum Ende der Aufnahme.

• Wenn der Timecode-Modus MIDI MTC ist, beginnt die Timeline, wenn Sie mit der Wiedergabe auf dem externen Gerät beginnen.

Die Systemuhr wechselt in die Anzeige des Timecodes, der vom externen Gerät kommt.



• Wenn der Timecode-Modus „Interne Musik“ ist, bietet der integrierte Musikplayer den Timecode für die Aufnahme an.

Die Timeline startet, wenn Sie auf dem Musikplayer auf „Play“ drücken.



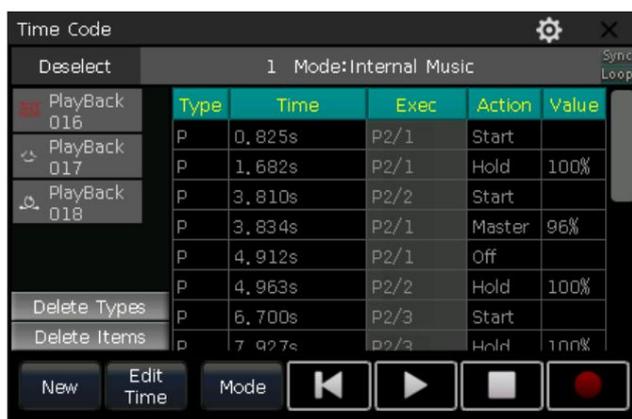
- 4> Wählen Sie [Anwenden], um den Timecode-Modus zu bestätigen;

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

6> Führen Sie die Wiedergaben oder Voreinstellungen entsprechend der Musik aus oder schließen Sie sie. Wenn eine Cue-Listen-Wiedergabe erfolgt, können Sie dies tun. Verwenden Sie zum Aufzeichnen die GOTO-Funktion.

7> Geben Sie alle Wiedergaben und Voreinstellungen frei, wenn die Aufnahme beendet ist. Drücken Sie die Aufnahmetaste erneut und **bestätigen Sie** dann Speichern Sie die Makroshow.

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



9> Sie können die Makroanzeige direkt im Fenster wiedergeben.

☺ Wenn die Makroshow durch die **interne Uhr gespeichert wurde**, beginnt die Wiedergabe der Makroshow, sobald Sie auf „Play“ drücken Timecode-Fenster.

Hinweis: Wenn zu Beginn ein Zeitfenster ohne Bedienung vorhanden ist, läuft es wie bei der Aufnahme ab. Sie können überspringen

Sie können das Zeitfenster über die Option **[Startzeit des Makros überspringen]** im „**Controller-Setup**“ festlegen.

☺ Wenn die Makroshow über **MIDI MTC gespeichert wird**, steht die Makroshow beim Drücken der Show-Aufnahme bereit im Fenster „**Makroshows**“. Die Show beginnt zu spielen, sobald Sie auf dem externen Gerät die Wiedergabetaste drücken.

☺ Wenn die Makroshow durch **interne Musik gespeichert wird**, beginnt die Wiedergabe der Makroshow, sobald Sie die Showaufzeichnung unter „**Makroshows**“ **auswählen**, und die Musik, die zum Speichern der Aufzeichnung verwendet wurde, wird automatisch abgespielt.



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

Hinweis: Wenn die Makroshow beendet ist, sollten wir die Musikwiedergabe auf dem externen Gerät bei der Aufnahme manuell stoppen

wird per **MIDI MTC gespeichert**.

9.2.1. Makroshow bearbeiten

Sie können die gespeicherten Makroshows nach der Erstellung überarbeiten. Wir können das Fenster „**Macro Show**“ aufrufen und auswählen. Der Show-Record soll die Anzeige seiner Vorgänge im Fenster „**Timecode**“ umschalten.

9.2.1.1. Neue Operationen einfügen

Sie können einer gespeicherten Makroshow neue Operationen hinzufügen

1> Wählen Sie die zu bearbeitende Makroshow aus;

2> Drücken Sie die Aufnahmetaste im Fenster „**Timecode**“ und spielen Sie die Musik erneut ab, um die Aufnahme zu starten;

3> Führen Sie Wiedergaben oder Voreinstellungen an der Stelle der Timeline aus, an der Sie etwas hinzufügen möchten.

4> Schließen Sie die laufenden Playbacks und Presets und drücken Sie dann erneut die Aufnahmetaste.

5> Wählen Sie im Aufrufenmenü die Option [Zusammenführen];

Hinweis: Wählen Sie [Überschreiben], um den ursprünglichen Inhalt zu ersetzen.

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

Type	Time	Exec	Action	Value
P	0,825s	P2/1	Start	
P	1,682s	P2/1	Hold	100%
P	3,810s	P2/2	Start	
P	3,834s	P2/1	Master	96%
P	4,912s	P2/1	Off	
P	4,963s	P2/2	Hold	100%
P	6,700s	P2/3	Start	

9.2.1.2. Vorgänge löschen

Sie können einige nutzlose Vorgänge aus der Makroanzeige löschen. Zum Löschen gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten

Inhalt.

ÿ [Typen löschen]

1> Wählen Sie den Wiedergabe- oder Preset-Namen in der Liste aus. Alle Operationen

Die Verwendung dieser Wiedergabe oder Voreinstellung wird hervorgehoben.

2> Drücken Sie [Typen löschen], um die ausgewählte Wiedergabe oder Voreinstellung zu löschen.

ÿ [Elemente löschen]

1> Wählen Sie einen oder mehrere aufeinanderfolgende Vorgänge aus, die gelöscht werden sollen.

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

Type	Time	Exec	Action	Value
P	0,825s	P2/1	Start	
P	1,682s	P2/1	Hold	100%
P	2,251s	FP1/1	Start	
P	3,810s	P2/2	Start	
P	3,834s	P2/1	Master	96%
P	4,693s	FP1/1	Off	
P	4,912s	P2/1	Off	
P	4,963s	P2/2	Hold	100%
P	6,700s	P2/3	Start	
P	7,927s	P2/3	Hold	100%
P	8,048s	P2/2	Master	98%

9.2.1.3. Bearbeiten Sie das Timing der Makroshow

Bei der Wiedergabe der Makroshow stellen Sie möglicherweise fest, dass ein oder mehrere Vorgänge nicht zum Rhythmus passen. Zu diesem Zeitpunkt Sie können ihr Timing im Fenster „Timecode“ korrigieren.

Eine Wiedergabe oder Voreinstellung bei der gespeicherten Makroshow hat mindestens zwei Betriebsstatus: „Start“ und „Aus“. Außerdem,

Sie haben die Status „Hold“ und „Master“ für Fader-Wiedergaben, wenn es bei der Aufnahme zu Dimmwertänderungen kam die Makroshow.

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

2> Drücken Sie die Taste **ENTER** oder [Edit Time] im Fenster „Time Code“;

3> Geben Sie im Fenster „Verschieben nach...“ die korrekte Zeit ein. Der eingegebene Wert ist standardmäßig „Sekunde“, wir können ihn aber auswählen

[H], um die Stunde einzustellen, oder [M], um die Minute einzustellen;

4> Drücken Sie [ENTER], um das Timing zu ändern.

Type	Time	Exec	Action	Value
P	0,825s	P2/1	Start	
P	1,682s	P2/1	Hold	100%
P	2,251s	FP1/1	Start	
P	3,810s	P2/2	Start	
P	3,834s	P2/1	Master	96%
P	4,693s	FP1/1	Off	
P	4,912s	P2/1	Off	
P	4,963s	P2/2	Hold	100%
P	6,700s	P2/3	Start	
P	7,927s	P2/3	Hold	100%
P	8,048s	P2/2	Master	98%

10. Controller-Setup-Management

Drücken Sie die **Setup**-Taste. Sie können das Menü „Setup“ für verschiedene Controller-Setup-Optionen aufrufen.

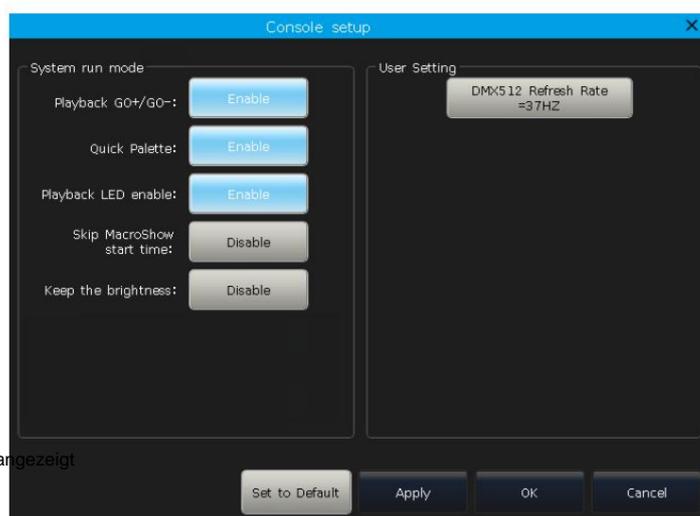


10.1. Controller-Optionen

10.1.1. Controller verwalten

Sie können in der [Konsole] verschiedene Systemlaufmodi einrichten [Verwalten].

Wiedergabe GO+/GO- --- Die Option ist standardmäßig aktiviert [Aktivieren]. Wenn der Cue-Listen-Verknüpfungsmodus manuell ist oder „Link=Off“, die Taste unter dem Playback-Fader kann als GOTO-Funktion verwendet werden (Go+ oder Go- hängt von der Richtungseinstellung der Cue-Listen ab). Wenn die Option unter [Deaktivieren] aktiviert ist und der Wiedergabe-Fader nicht vollständig ausgegeben wird, werden die Tasten darunter angezeigt. Die Fader können als Intensitätsblitzausgang verwendet werden.



Schnellpalette --- Die Option ist standardmäßig auf [Aktivieren] eingestellt. Du kann Presets abrufen, ohne Geräte auszuwählen. Wenn die Option unter [Deaktivieren] steht, müssen Sie die Geräte vorher auswählen. Abrufen von Voreinstellungen. Wenn Sie keine auswählen, können die Voreinstellungen nicht abgerufen werden.

Wiedergabe-LED aktivieren --- Die Option ist standardmäßig auf [Aktivieren] eingestellt, die Taste auf dem Wiedergabe-Fader wird hervorgehoben, wenn dies der Fall war ein Programm. Wenn die Option in [Deaktivieren] aktiviert ist, wird die Taste beim Wiedergabe-Fader in der Hintergrundbeleuchtungsfarbe angezeigt, unabhängig davon, ob sie über einen verfügt Programm in der Wiedergabe.

Makro überspringen Startzeit anzeigen --- Die Option ist standardmäßig auf [Deaktivieren] eingestellt. Es wird für die Makroshow verwendet, die mit der internen Uhr aufgezeichnet wird. Das Startzeitfenster der Makroshow wird abgebrochen, wenn die Option unter [Aktivieren] aktiviert ist.

Behalten Sie die Helligkeit bei --- Die Option ist standardmäßig auf [Deaktivieren] eingestellt. Die Leuchtengruppe wird über die Funktion „Seriatim-Leuchten“ regelmäßig beleuchtet. Wenn die Option unter [Aktivieren] aktiviert ist, bleiben die Geräte immer eingeschaltet.

Im Abschnitt „Benutzereinstellungen“ können Sie die Bildwiederholfrequenz im Bereich von 26 bis 37 Hz ändern, um sie an die Rate aller verwendeten Spezialgeräte anzupassen. Sie können hier auch alle Optionen zurücksetzen, indem Sie auf [Auf Standard setzen] klicken.

10.1.2. Datum und Uhrzeit einrichten

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

10.1.3. MIDI-Einstellung

• MIDI-Kanal: Einstellbereich von 0-15.

• MIDI-Modus: Sie können den Controller auf **[Master-Modus]**, **[Slave-Modus]** oder **[MIDI-Deaktivierung]** einstellen. Die Standardeinstellung ist deaktiviert.

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

MIDI-BEFEHL:

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

Das Zeichen „n“ (0 bis 15) unten bedeutet die Midi-Kanalnummer (n=0 bedeutet Kanal=1). Der Midi-Kanal

Die Nummer sollte mit der Einstellung am Controller übereinstimmen.

Hinweis: MIDI-Befehle können die Tastenwiedergabe nicht auslösen.

Alle Eingabezahlen für die Befehle sollten in hexadezimaler Schreibweise vorliegen.

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

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

pp = Wiedergabenummer (dezimal: 0 – 14)

ll = Wiedergabepegel (dezimal: 0-127)

Beispiel: Der Midi-Kanal am Controller ist 1.

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

b) Wenn Sie Wiedergabe 1 vollständig ausführen möchten. Befehl: **90 00 7F**

c) Wenn Sie Playback 15 mit einem 50%-Pegel laufen lassen möchten. Befehl: **90 0E 3F**

10.1.4. Berühren Sie Kalibrierung

Mit der Option **[Touch Calibrate]** können Sie den Touchscreen kalibrieren. Außerdem können Sie die Tasten **• + • + Setup** verwenden. Geben Sie auch die Touchscreen-Kalibrierung ein.

10.1.5. Hintergrundbeleuchtung der Setup-Taste

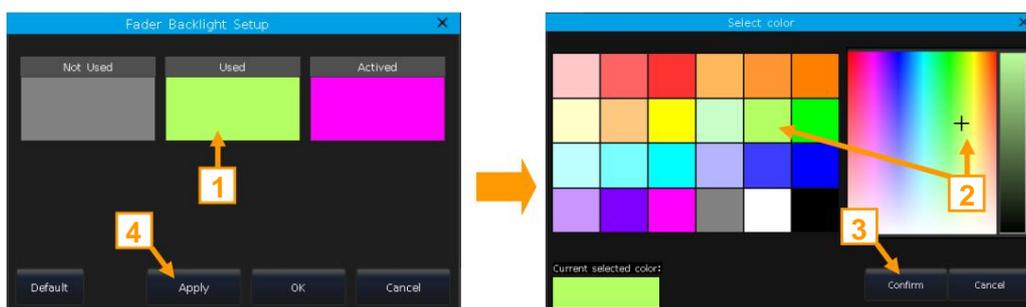
Die Tasten am Controller bieten drei Hintergrundbeleuchtungsfarben. Sie können die Kombination aus Hintergrundbeleuchtung und Hervorhebungsfarben ändern oder die Intensität der Hintergrundbeleuchtung festlegen. Außerdem können Sie auch die Kombinationstasten **Umschalt + Durch** verwenden.

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



10.1.6. Fader-Hintergrundbeleuchtung einrichten

Die Fader am Controller nehmen Hintergrundbeleuchtungen auf. Sie können die Farben der Hintergrundbeleuchtung entsprechend den Funktionen ändern die Fader.



10.1.7. Sprache einstellen

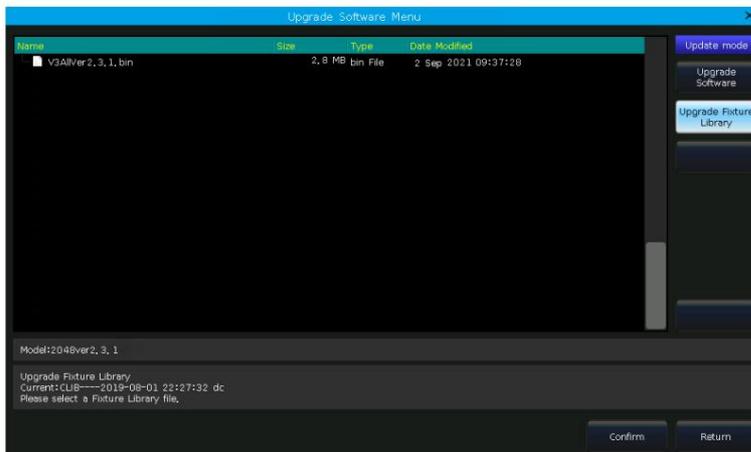
Die Sprache des Controllers kann zwischen Chinesisch und Englisch umgeschaltet werden.

10.2. Systemverwaltung

10.2.1. Upgrade verwalten

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

Sie können die neueste Firmware-Datei und/oder Bibliotheksdatei auf den USB-Datenträger legen und die Firmware aktualisieren bzw Systembibliothek durch die entsprechende Option in diesem Speisekarte.



10.2.2. Vorrichtungsbibliothek verwalten

Wenn Sie die Gerätebibliothek nicht im System finden können, können Sie das Benutzergerät auf dem Controller erstellen oder bearbeiten.

Wenn die Option eingegeben wird, werden auf der linken Seite alle geladenen oder erstellten Benutzergeräte aufgelistet. Wählen Sie eine davon aus, die angezeigt wird seine Kanal details, dann können Sie es erneut bearbeiten.

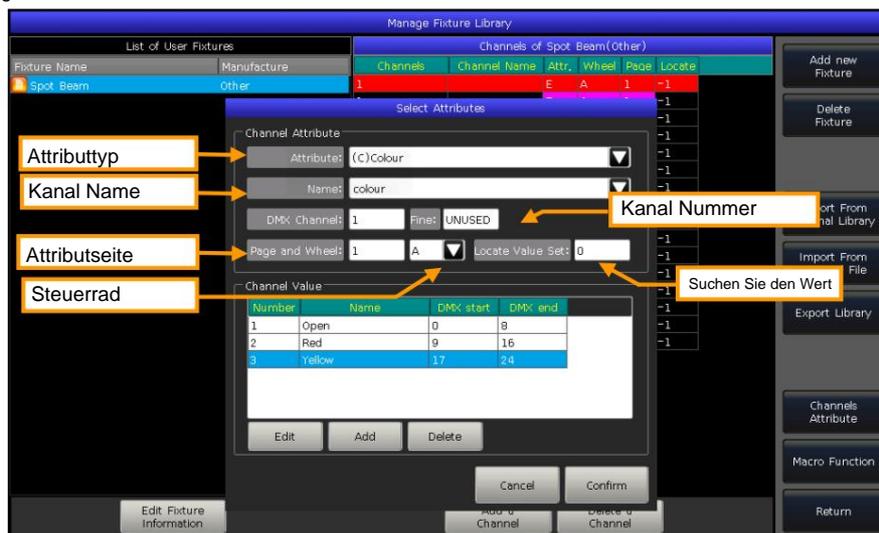
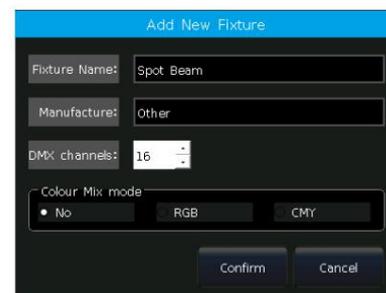
10.2.2.1. Neues Gerät erstellen

1> Drücken Sie [Neues Gerät hinzufügen];

2> Geben Sie die Informationen zum Gerät ein, z.ßB. „Name des Geräts“, „Manufacture“, „DMX-Kanäle“ und wählen Sie „Color Mix Mode“;

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

4> Im Menü „Attribut auswählen“ können Sie den Attributtyp und seinen Namen einrichten (Sie können den Namen eingeben) über die Softtastatur); Stellen Sie ein, ob es einen Feinkanal hat. Wählen Sie die Position des Steuerrads und seine Seite aus; Richten Sie den Ortungswert ein.



Außerdem können Sie bei Bedarf Kanalwerte für jedes Attribut festlegen oder bearbeiten.

- ÿ Drücken Sie **[Hinzufügen]** bei „Kanalwert“;
 - ÿ Wählen Sie die zu bearbeitende Zeile aus und drücken Sie **[Bearbeiten]**.
 - ÿ Geben Sie den Namen sowie die Start- und Endwerte ein.
 - ÿ Drücken Sie **[Bestätigen]**, wenn Sie fertig sind.
- 5> Drücken Sie **[Bestätigen]**, um die Einstellung des Attributs abzuschließen;
- 6> Wiederholen Sie die Schritte **3 bis 5**, bis die gesamte Liste fertig ist.
- 7> Drücken Sie **[Return]** und dann **[Bestätigen]**, um zu speichern.



10.2.2.2. Benutzergerät löschen

Mit dieser Option können Sie die benutzerdefinierten Fixtures löschen. Die Systemeinheiten dürfen jedoch nicht gelöscht werden.

- 1> Wählen Sie das zu löschende Gerät in der Liste auf der linken Seite aus.
- 2> Drücken Sie **[Delete Fixture]**, um das ausgewählte Gerät zu löschen.

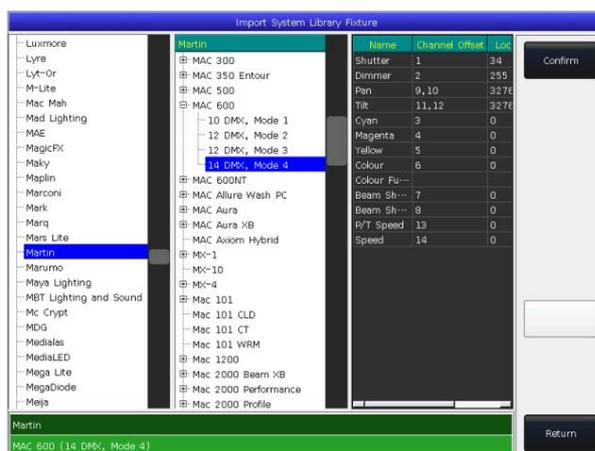
10.2.2.3. Systemvorrichtung importieren

Sie können die Vorrichtungen aus der Systembibliothek exportieren und bearbeiten

Leuchten entsprechend der physischen Beleuchtung. Die bearbeitet

Benutzerdefinierte Geräte haben keinen Einfluss auf die Systemgeräte.

- 1> Drücken Sie **[Aus interner Bibliothek importieren]**;
- 2> Wählen Sie den auf der linken Seite aufgeführten Herstellernamen aus das Menü;
- 3> Wählen Sie unten das Gerätemodell und seinen Kanalmodus aus der Hersteller. Die Kanalmodaldetails werden auf der aufgeführten rechter Rahmen.
- 4> Drücken Sie **[Bestätigen]**, um das ausgewählte Gerät zu laden.
- 5> Das exportierte Gerät wird in der „Liste der Benutzergeräte“ als benutzerdefiniertes Gerät aufgeführt. Wählen Sie den Kanal aus bearbeitet werden;
- 6> Wählen Sie **[Channels Attribute]** und ändern Sie die Details, ändern Sie beispielsweise den Ortungswert;

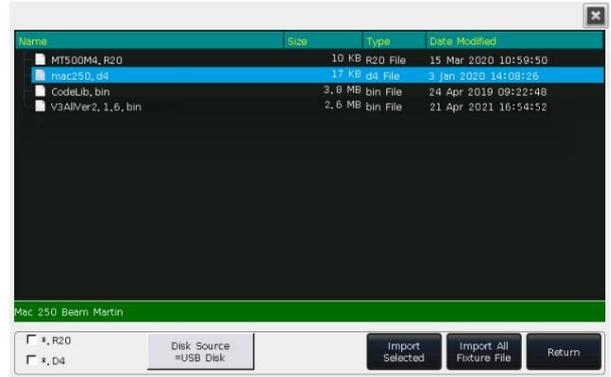


- 7> Drücken Sie **[Bestätigen]**, nachdem Sie die Bearbeitung abgeschlossen haben.
- 8> Drücken Sie **[Return]** und **[Confirm]**, um die Änderung zu speichern.

10.2.2.4. Aus externer Datei importieren

Sie können die Benutzerbibliotheksdatei „codeusrlib.bin“, die aus dem Controller derselben Serie exportiert wurde, sowie Bibliotheksdateien im R20- oder D4-Format in den Controller laden.

- 1> Legen Sie die benötigten Dateien auf den USB-Datenträger.
- 2> Drücken Sie die Taste [Aus externer Datei importieren];
- 3> Alle Dateien auf dem USB-Datenträger werden im Callout aufgelistet Fenster;
- 4> Wenn ein R20- oder D4-Format ausgewählt ist, wird die Informationsleiste in grüner Farbe angezeigt Informationen zum Spielplan.



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

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

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

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

Alle Fixtures in der „List of User Fixtures“ werden nach dem Laden der Datei „codeusrlib.bin“ überschrieben.

10.2.2.5. Bibliothek exportieren

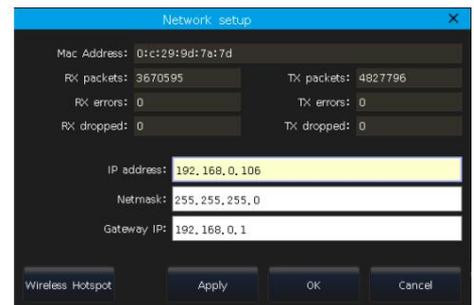
Sie können alle Benutzerbibliotheken auf den USB-Treiber exportieren. Sie können die Benutzerbibliotheken sichern, die möglicherweise von anderen verwendet werden Controller der gleichen Serie. Der Standardname der Sicherungsdatei ist „codeusrlib.bin“.

10.3. DMX/Netzwerk-Einstellung

10.3.1. Netzwerkeinstellung

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

Hinweis: Wenn das Remote-Gerät über den WLAN-Router eine Verbindung zur Konsole herstellt, wird die IP-Adresse der App sollte mit der des WLAN-Routers identisch sein.



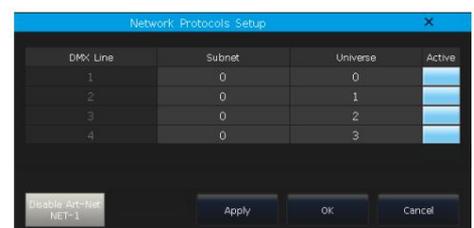
Es gibt eine Option [Wireless Hotspot], mit der Sie das WLAN-Signal öffnen können Verbinden Sie sich mit der App auf Remote-Geräten. Die SSID der Konsole lautet „codeWIFI“ und das WLAN-Passwort lautet standardmäßig „87654321“.

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



10.3.2. Netzwerkprotokolle

Sie können festlegen, ob die Art-Net-Ausgabe verwendet werden soll oder ob eine oder mehrere Optionen verwendet werden sollen Weitere DMX-Leitungen sollen unter Art-net aktiv sein.



11. Technologische Spezifikation

- Insgesamt 2048 DMX-Kanäle. Bietet 4 einzelne optisch isolierte DMX-Schnittstellen und 1 Art-Net-Schnittstelle.
- Ein hochauflösender kapazitiver 15-Zoll-LCD-Touchscreen.
- 15 Playback-Fader und 15 Playback-Tasten laufen mit 80 Seiten.
- 4 hintergrundbeleuchtete optische Encoder für Dateneinstellungen.
- Die Tastenbeleuchtung bietet drei Farboptionen und eine einstellbare Helligkeit.
- Wiedergabefader mit Hintergrundbeleuchtung, die für 3 verschiedene Zustände auf verschiedene Farben eingestellt werden können.
- Individuelle Tasten für Flash- und Pausenfunktionen bei Wiedergaben.
- Stellen Sie MIDI-In-, Out- und Thru-Schnittstellen bereit, um andere Geräte anzuschließen und mit ihnen zu arbeiten. Akzeptieren Sie Midi-Timecode Signal.
- Die WLAN-Antenne liefert ein WLAN-Signal zum Verbinden der App mit einem Mobiltelefon oder Tablet.
- Über die USB 2.0-Schnittstelle können Sie Shows auf der externen Festplatte sichern.
- Bieten Sie eine 3,5-mm-Stereo-Audioschnittstelle, eine optische Audioschnittstelle und eine Kopfhörerschnittstelle an.
- 1 Arbeitslampenschnittstelle mit Leuchtdichteregler.
- Stromversorgung: AC100–240 V, 50–60 Hz.
- Größe: 665 mm × 580 mm × 205 mm.
- Nettogewicht: ca. 15 kg.