



AZURE 2000

Bedienungshandbuch

Nützliche AVOLITES Telefonnummern:

AVOLITES England

Verkauf und Service*	(+44) (0) 181 965 8522
Notfall-Service	(+44) (0) 831 17 8888
Fax	(+44) (0) 181 965 0290
Email	name@avolites.com
Internet	http://www.avolites.com

Vertrieb von AVOLITES-Produkten in Deutschland:-



trendco gesellschaft für veranstaltungstechnik mbH

Verkauf und Service*	(+49) 271/33847-0
Fax	(+49) 271/33847-30
Internet	http://www.trendco.de
Email	info@trendco.de

Für eine vollständige Händler-Liste besuchen Sie bitte unsere Website im Internet.

Das Kleingedruckte:

* Bevor Sie sich für Service-Fragen mit AVOLITES in Verbindung setzen, halten Sie bitte die Seriennummer Ihres Gerätes und die Software-Versionsnummer bereit.

Die neueste Ausgabe dieses Bedienungshandbuchs (in Microsoft Word 97) kann von den AVOLITES Internetseiten heruntergeladen werden.

Wir übernehmen keine Gewährleistung für unsachgemäße Bedienung

AVOLITES betreibt eine Politik kontinuierlicher Produkt- und Dokumentationsverbesserung. Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen geben den aktuellen Entwicklungsstand des dazugehörigen Produktes von AVOLITES Ltd zum Zeitpunkt der Veröffentlichung wieder. Da AVOLITES Ltd. ständig in der Lage sein muß, auf aktuelle Marktgeschehnisse zu reagieren, dürfen die Informationen des vorliegenden Dokumentes nicht als dauerhaft verbindlich für AVOLITES Ltd. betrachtet werden.

AVOLITES übernimmt keine Haftung für direkte, indirekte, zufällige oder beabsichtigte Fehlbedienung, noch für jegliche Art von Verlust (einschließlich finanzieller Einbußen, Geschäftsunterbrechung oder anderer finanzieller Verluste), selbst in dem Fall, daß AVOLITES Ltd. vorab über mögliche Ansprüche informiert worden ist. Da die Rechtsprechung in einigen Ländern einen solchen Ausschluß oder Beschränkung der Haftung bei fehlerhafter Bedienung nicht anerkennt, ist es möglich, daß die oben genannte Haftungsbeschränkung für Sie keine Gültigkeit hat.

Zeitangaben für Neudruck und Überarbeitung:

Ersterstellung Dezember 1998

Korrigierte Version Februar 1999

Geringfügige Verbesserungen März 1999

Dieses Handbuch wurde geschrieben von Tim Mitchell , Sabre Technology Ltd, Tel: 01482 831031

(aus dem Englischen übersetzt von Andreas Walter, Tillmann-Stolz-Str. 17, 57074 Siegen, Germany; email:andiwalter@surfeu.de)

 I N H A L T - E I N F Ü H R E N D E R T E I L (I)

1. WILLKOMMEN BEIM AZURE 2000	4
2. PATCHEN (DMX-BELEGUNG/-ZUORDNUNG VORNEHMEN)	9
3. DIE STEUERUNG VON DIMMERN UND INTELLIGENTEN GERÄTEN	16
4. DIE VERWENDUNG VON SHAPES (EDITIERBARE AUTOMATISCHE/VORPROGRAMMIERTE BEWEGUNGSABLÄUFE)	21
5. SPEICHERN UND WIEDERGABE VON MEMORIES	25
6. SPEICHERN UND WIEDERGABE VON CHASES	34
7. ENVIRONMENTS UND DER SCHEDULER	40
8. DAS GRAFIKTABLEAU	42
9. SPEZIELLE FUNKTIONEN DES AZURE	44
10. EINFÜHRUNG IN DIE INTELLIGENTE BELEUCHUNGSTECHNIK	45

 I N H A L T - N A C H S C H L A G E - T E I L (I I)

1. INSTALLATION DER KONSOLE	103
2. PATCHEN (DMX-BELEGUNG/-ZUORDNUNG VORNEHMEN)	107
3. STEUERUNG VON DIMMERN UND INTELLIGENTEN GERÄTEN	114
4. VERWENDUNG VON SHAPES (EDITIERBARE VORPROGRAMMIERTE/AUTOMATISCHE BEWEGUNGSABLÄUFE)	124
5. SPEICHERN UND WIEDERGABE VON MEMORIES	130
6. SPEICHERN UND WIEDERGABE VON CHASES	141
7. ENVIRONMENTS, DER SCHEDULER, SCRIPT -DATEIEN	151
8. ARBEITEN MIT DEM GRAFIKTABLEAU	158
9. SPEZIELLE FUNKTIONEN	162
10. DAS PERSONALITY-DATEI-SYSTEM	171
XI. HERSTELLER INTELLIGENTER BELEUCHTUNGSGERÄTE	186
XII. GLOSSAR DER ENGLISCHEN FACHBEGRIFFE	187
XIII. TASTEN-INDEX	196
I N D E X	192

Die Seiten im *Einführenden Teil (I)* haben Seitenzahlen unter 100, die im *Nachschlage-Teil (II)* über 100.

E I N L E I T U N G

1. Willkommen beim AZURE 2000

Dieses Bedienungshandbuch ermöglicht es Ihnen, das Beste aus Ihrer AZURE 2000 Konsole herauszuholen. Wir haben es in zwei Bereiche unterteilt.

- In diesem ersten Teil, einer übersichtsartigen Einführung in die Thematik, erhalten Sie Schritt-für-Schritt Anweisungen für die grundlegenden Bedienungsfunktionen des AZURE 2000. Wenn Sie noch nicht über Erfahrungen in der Bedienung der Konsole verfügen, stellt das Durcharbeiten dieses Teils des Handbuchs eine gute Einführung in die Materie dar.
- Der zweite Teil dient als "Nachschlagewerk", das Ihnen alles verrät, was es über das AZURE 2000 zu wissen gibt.

Für eine bessere Abstimmung der beiden Teile untereinander haben wir die Kapitelnumerierung (bezogen auf die übergeordneten Kapitel) in beiden Abschnitten identisch gestaltet, so daß Sie, wenn Sie sich gerade mit einem Kapitel im ersten Teil beschäftigen, für weitergehende Informationen einfach unter der gleichen Kapitelnummer im *Nachschlage-Teil* nachschauen können.

Im Anhang an den *Nachschlage-Teil* befindet sich ein Glossar der englischen Fachbegriffe, die in diesem Handbuch immer wieder auftauchen, und zusätzlich ein Stichwortregister für den schnellen Zugriff auf gewünschte Informationen aus beiden Teilen des Handbuchs. Darüber hinaus steht ein Register zur Verfügung, in dem alle auf der Konsole vorhandenen Tasten und Steuerelemente aufgeführt sind; wenn Sie also wissen möchten, mit welcher speziellen Funktion diese oder jene Taste belegt ist, können Sie einfach in diesem Register nachschauen und dann die ausführliche Erläuterung zu jeder Taste in den entsprechenden Kapiteln nachlesen.

1.1 Anschluß des AZURE 2000

Bevor Sie mit dem AZURE arbeiten können, müssen Sie einige Anschlüsse vornehmen. Vergewissern Sie sich, daß der Haupt-Netzschalter während der Anschlußarbeiten ausgeschaltet ist.

Schließen Sie das Netzkabel an eine AC Stromversorgung (Gleichstrom) an. Die Konsole ist geeignet für jede Stromversorgung mit einer Spannung zwischen 90 und 250V und einer Frequenz zwischen 50 und 60 Hz; eine derartige Stromversorgung sollte in den meisten Zivilisationen dieser Welt zu finden sein.

Hinweis: Wenn Ihnen Ihre Stromversorgung aus irgendeinem Grund nicht einwandfrei erscheint, verwenden Sie ein Strom-Prüfgerät. Eine gestörte und instabile Stromversorgung könnte womöglich das Pult zerstören.

Verbinden Sie das Netzkabel des VGA Monitors mit einer Stromversorgung. Verbinden Sie das VGA Datenkabel mit dem VGA Ausgang auf der Pult-Rückseite. Das AZURE funktioniert auch ohne den Anschluß des VGA Monitors, aber natürlich können Sie dann die einzelnen Operationen der Konsole nicht verfolgen.

Verbinden Sie den DMX-Ausgang (bzw. die Ausgänge) mit Ihren intelligenten Beleuchtungsgeräten oder Dimmern. Das AZURE verfügt über

vier DMX-Linien, von denen jeweils zwei über einen DMX-Ausgang betrieben werden. Wenn Sie alle vier Linien verwenden möchten, informieren Sie sich in Kapitel 1. im *Nachschlage-Teil* darüber, wie die Anschlüsse im einzelnen verdrahtet werden. Falls sie mit lediglich einer oder zwei DMX-Linie(n) arbeiten, verwenden Sie einfach ein Standard DMX-Kabel.

Schließen Sie die Pult-Lampe (falls vorhanden) an.

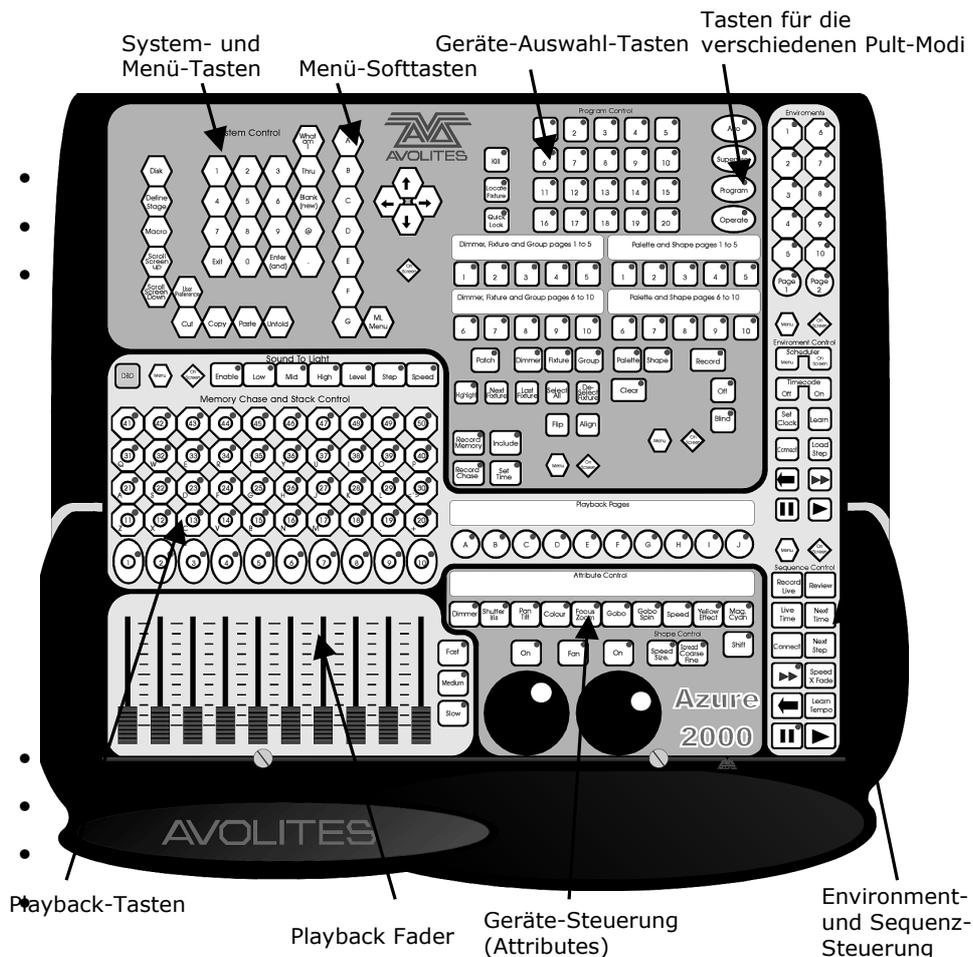
Falls Sie das Grafiktableau verwenden möchten, verbinden Sie dessen Anschlußkabel mit der seriellen Schnittstelle der Konsole.

Schalten Sie die Konsole ein (Power). Auf dem VGA Monitor sollte das Standard Menü erscheinen.

Wenn das AZURE zum ersten Mal verwendet wird, müssen sie eventuell die Echtzeit-Uhr einstellen (s. dazu Kap. 9. im *Nachschlage-Teil*).

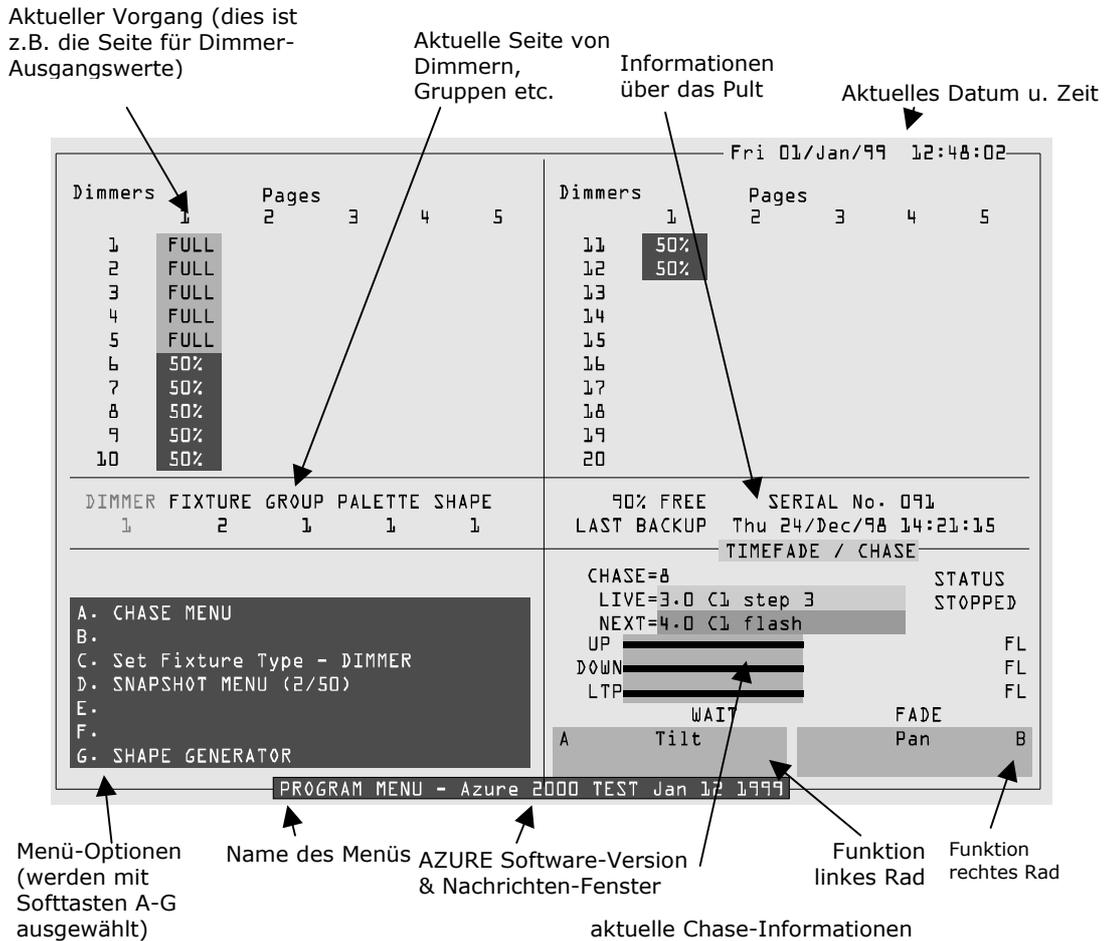
1.2 Wie Sie sich auf dem AZURE zurechtfinden

Die einzelnen Steuerelemente für bestimmte Funktionen sind auf der Konsole zu Funktionsbereichen zusammengefaßt, so daß man die für eine bestimmte Funktion relevanten Tasten dicht beieinander angeordnet vorfindet.



- Die **System- und Menu**-Tasten werden für das Set-Up der Konsole verwendet, und dienen außerdem der numerischen Eingabe von Werten.
- Mit Hilfe der **Menü-Softtasten** lassen sich die verschiedenen Optionen, die in den diversen Menüs auf dem Monitor angezeigt werden, auswählen.
- Mit den **Geräte-Auswahl-Tasten** (Fixture Selects) wählen Sie die gewünschten intelligenten Geräte oder Dimmer-Kanäle zur Steuerung aus, und Sie können damit auch die Geräte einstellen und vorprogrammierte Positionen, Farben, Gobos und Shapes auswählen.
- Mit den Tasten für den **Pult-Modus** stellen Sie den jeweiligen Betriebsmodus der Konsole ein.
- Mit den **Playback-Tasten** lassen sich Memories aktivieren, und sie sind ideal für Stroboskop- oder Shutter-Chases; auf jeder Seite stehen 40 Playbacks zur Verfügung.
- Mit Hilfe der **Playback Fader** läßt sich die Intensität für 10 weitere Memories steuern. Rechts neben den Playback-Tasten befinden sich 10 Playback-Seiten-Tasten (Playback Pages A-J), so daß also insgesamt 500 Playbacks zur Verfügung stehen.
- Mit den Tasten und Rädern der **Geräte-Steuerung** (Fixture control) können Sie die ausgewählten Geräte steuern.
- Mit dem Steuerungsbereich für **Environments** und **Sequenzen** (Environment und Sequence Control) lassen sich Chases, mit Zeitvorgaben programmierte Shows und Environments steuern.

Auf dem **VGA Bildschirm** werden alle Vorgänge angezeigt. Es gibt verschiedene Bildschirmseiten; diese können durch Drücken der verschiedenen '**On Screen**' (Bildschirmansicht) Tasten auf der Konsole aufgerufen werden. Zu jedem übergeordnetem Steuerungsbereich auf der Konsole gehört eine eigene '**On Screen**' Taste. In der nachfolgenden Abbildung ist eine typische Bildschirmanzeige auf dem VGA Monitor repräsentiert.



Die Darstellungsform in der unteren Hälfte des Displays bleibt, unabhängig vom jeweiligen Anzeige-Modus, für gewöhnlich immer dieselbe. Die über die Softtasten verfügbaren Optionen werden in der linken unteren Ecke des Bildschirms dargestellt. Die Chase-Informationen werden rechts davon im unteren Bereich des Displays angezeigt. Über die aktuell eingestellte Funktion der beiden Steuerräder wird darunter im rechten unteren Bereich des Bildschirms informiert.

Wenn Ihnen das AZURE irgend etwas mitteilen möchte, wird diese Information in der untersten Zeile des Bildschirms angezeigt

Listen, aus denen man Einträge auswählen kann (z.B. Shapes oder Farbwerte), werden in der rechten unteren Ecke des Bildschirms dargestellt.

Der obere Bereich des Bildschirms wechselt in seiner Darstellungsform, abhängig vom jeweiligen Anzeige-Modus, den man mit den verschiedenen 'On Screen' (Bildschirmansicht) Tasten auf der Oberfläche der AZURE Konsole einstellen kann. Dabei stehen folgende Anzeige-Modi zur Verfügung: 'System', 'Channel Output' (Kanal-Ausgangswerte), 'Shape Output' (Shape Ausgangswerte), 'Environment', 'Chase Times' (Chase-

Zeiten) und 'Memories'.

1.3 Die 'What Am I' ('Was Bin Ich') Taste

Das AZURE verfügt über ein integriertes elektronisches Hilfe-System, daß immer dann sehr nützlich sein kann, wenn Sie mehr über die jeweilige Funktionsweise einer bestimmten Taste erfahren möchten. Um auf dieses Hilfe-System zuzugreifen, drücken Sie einfach die mit "What Am I" (Was Bin Ich) beschriftete Taste (links vom AVOLITES Logo im oberen Bereich der Konsole, direkt neben Softtaste 'A'), und anschließend drücken Sie einfach die Taste, zu der Sie Informationen erhalten möchten. Um diesen Hilfe-Modus wieder zu verlassen, drücken Sie 'Exit' oder wieder die 'What Am I' Taste.

1.4 Und jetzt?

Der Rest dieses Teils des Handbuchs besteht aus einer einführenden Anleitung. Für den Fall, daß Sie vorher noch nie mit einer AVOLITES Konsole gearbeitet haben, sollten Sie durch die Lektüre der verbleibenden Kapitel in diesem Teil in die Lage versetzt werden, das AZURE Pult ordnungsgemäß installieren zu können, und auf dem besten Wege sein, eine Show programmieren und auch fahren zu können.

Der *Einführende Teil* dieses Handbuchs ist so strukturiert, daß die Anweisungen, die man für das Arbeiten mit dem Pult benötigt, in einer bestimmten Reihenfolge dargeboten werden; versuchen Sie also diesen Teil nacheinander in der vorgegebenen Reihenfolge durchzuarbeiten.

Der erfahrene AVOLITES Bediener wird feststellen, daß das AZURE 2000, abgesehen von einigen Zusatzfunktionen, fast genau wie seine "Brüder" funktioniert. Möglicherweise erweist sich der *Einführende Teil* auch für den erfahrenen Bediener als hilfreich, und wenn dieser etwas Spezielles wissen möchte, sollte er einfach im entsprechenden Abschnitt des *Nachschlage-Teils* nachsehen. Der *Nachschlage-Teil* folgt der gleichen Kapitelreihenfolge wie der *Einführende Teil*, um leichter zwischen den beiden Teilen "hin- und herspringen" zu können.

Wenn Sie vollkommen neu auf dem Gebiet der intelligenten Beleuchtungstechnik sein sollten, oder gar völlig unvertraut sind mit Beleuchtung überhaupt, empfehlen wir Ihnen die Lektüre des **10.** Kapitels 'Einführung in die intelligente Beleuchtungstechnik'. In diesem Kapitel wird das Konzept erläutert, das hinter der digitalen Steuerung von Beleuchtung steht, und es wird Ihnen das Verständnis dafür erleichtern, wovon im Rest dieses Handbuchs überhaupt die Rede ist. Im Anhang an den *Nachschlage-Teil* steht ein Glossar, in dem die in diesem Handbuch verwendeten, "obskuren" (englischen) Fachausdrücke aus der Beleuchtungstechnik erklärt werden.

K A P I T E L Z W E I

2. Patchen (DMX-Belegung/-Zuordnung vornehmen)

In diesem Kapitel: Wie das AZURE für die Steuerung von Dimmern und intelligenten Geräten eingestellt wird

- Löschen des Pultes
- Patchen von Dimmern
- Patchen von positionierbaren Scheinwerfern (ML = Moving Lights)
- Zuweisen von Geräte-Adressen
- Anfertigen von Sicherungskopien auf Diskette

So, Sie haben jetzt also all Ihre intelligenten Geräte und Dimmer über DMX-Kabel mit dem AZURE Pult verbunden. Zuerst müssen Sie jedes Gerät oder jedem Dimmer einer Geräte-Auswahl-Taste (Fixture Select) auf dem Pult zuordnen, so daß dem Pult gewissermaßen mitgeteilt wird, über welche Geräte und Dimmer Sie jederzeit die Kontrolle besitzen möchten. Eine Geräte-Auswahl-Taste wird gelegentlich als **Handle** bezeichnet, da man damit die Steuerung für eine Gerät übernehmen kann.

Sie müssen das AZURE außerdem darüber informieren, welcher Geräte-Typ jedem Handle zugeordnet ist. Nachdem Sie diese Informationen eingegeben haben kann das Pult Ihnen mitteilen, welche Adressen Sie für Ihre Geräte und Dimmer vergeben können, so daß es zu den Einstellungen, mit denen das Pult arbeitet, paßt.

Diesen Installations- bzw. Einstellungs-Vorgang (Set Up) bezeichnet man als *Patchen* (patching).

Sie können mit dem AZURE bis zu 200 intelligente Geräte und 200 Dimmer-Kanäle patchen. Es gibt zehn "Seiten" mit jeweils 20 intelligenten Geräten oder Dimmern.

Das AZURE steuert Dimmer und Geräte in etwas unterschiedlicher Weise, deshalb werden wir uns später gesondert mit beiden beschäftigen. Doch zunächst ...

2.1 Gesamtlöschung des Pultes (WIPEALL)

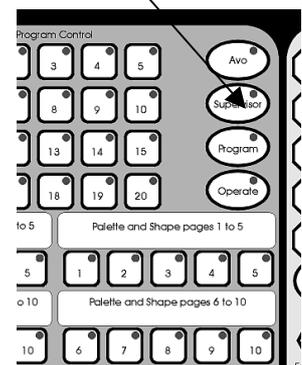
Wenn das AZURE nicht zufällig fabrikneu ist, ist es eine gute Idee den (Haupt-) Speicher zu löschen, bevor Sie mit einer neuen Programmierung beginnen. Dadurch stellen Sie sicher, nicht durch irgendwelche seltsamen Einstellungen und Programmierungen des Vorbenutzers verwirrt zu werden.

2.1.1 Löschen des AZURE

- ➔ Drücken Sie die 'Supervisor' Taste.
- ➔ Geben Sie (falls erforderlich) den PIN-Code ein.
- ➔ Wählen Sie Option F "Wipeall" (Gesamtlöschung).
- ➔ Drücken Sie zur Bestätigung nochmal F.

Das AZURE ist nun "rein und neu" und bereit für das

Tasten für die verschiedenen Pult-Modi



Patchen.

Beim Anschalten der Konsole startet das AZURE immer im 'Operate'-Modus. Dieser Pult-Modus ist jedoch nur für die Wiedergabe von Memories ausgelegt. Um Editierungen vornehmen zu können, müssen Sie sich im 'Program'-(Programmier) Modus befinden. *Für die weitere Lektüre dieses Handbuchs wird vorausgesetzt, daß Sie sich immer im 'Program'-Modus befinden.*

2.1.2 Einstellen des 'Program'-Modus

- ➔ Drücken Sie die 'Program'-Taste.
 - ➔ Geben Sie (falls erforderlich) den PIN-Code ein.
-

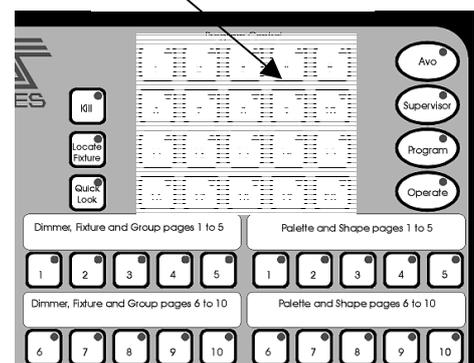
2.2 Dimmer patchen

Jeder Dimmer-Kanal, den Sie verändern möchten, muß auf eine der Geräte-Auswahl-Tasten (Fixture Selects) gepatcht werden. Um dann den Dimmer-Kanal steuern zu können, wählen Sie ihn einfach mit der entsprechenden Auswahl-Taste aus.

Das Patchen ist dann am einfachsten, wenn man einige Seiten nur für Dimmer-Kanäle und andere nur für intelligente Geräte verwendet. Gemäß dieser Methode werden wir mit dem Patchen beginnen.

Hinweis: Wenn die Gesamtzahl an Dimmer-Kanälen und intelligenten Geräten 200 übersteigt, können Sie auf derselben Seite Dimmer und intelligente Geräte auch gemischt patchen. Diesen Vorgang bezeichnet man als "Overlay Patching" (gemischtes Patchen); er wird im *Nachschlage-Teil* näher erläutert.

Geräte-Auswahl-Tasten (Fixtutre Selects)



2.2.1 Dimmer-Kanäle patchen

- ➔ Drücken Sie die 'Patch'-Taste.
 - ➔ Drücken Sie die 'Dimmer'-Taste.
 - ➔ Wählen Sie die Dimmer/Geräte (Fixture) Seite 1.
 - ➔ Das AZURE beginnt mit der DMX-Adresse 001 (angezeigt in der obersten Zeile des Displays). Sie können die Adresse ändern, indem Sie eine neue Adresse über die numerische Tastatur eingeben.
 - ➔ Drücken Sie eine Geräte-Auswahl-Taste (Fixture Select). Die gedrückte Taste wird dann für die Steuerung des auf die angezeigte Adresse gepatchten Dimmers verwendet.
 - ➔ Das Pult erhöht die DMX-Adresse automatisch bis zum nächsten freien Kanal, so daß Sie einfach nur eine andere Taste drücken brauchen, um den nächsten Dimmer zu patchen.
-

Für das Patchen einer großen Anzahl von Dimmern stehen einige schnellere Methoden zur Verfügung. Wenn Sie 20 Dimmer einfach in aufeinanderfolgender Reihenfolge auf die Tasten 1-20 patchen möchten,

können Sie wie folgt vorgehen:

2.2.2 Eine Reihe von Dimmern auf Tasten patchen

- ➔ Gehen Sie in den Dimmer-Patch-Modus und wählen Sie die gewünschte Seite aus.
 - ➔ Geben Sie den DMX-Kanal ein, ab dem die Dimmer-Reihe beginnen soll, falls es ein anderer als der vom Pult vorgeschlagene ist.
 - ➔ Halten Sie die erste Taste, auf die Sie patchen möchten, gedrückt.
 - ➔ Drücken Sie die letzte Taste in Ihrer Reihe.
 - ➔ Lassen Sie beide Tasten los.
 - ➔ Jede Taste wird in aufeinanderfolgender Reihenfolge mit einem Dimmer-Kanal gepatcht.
-

Sie können auch mehr als einen Dimmer-Kanal auf ein und dieselbe Taste patchen. Das kann dann sinnvoll sein, wenn Sie mehrere Scheinwerfer auf verschiedene Dimmer-Kanäle gelegt haben, Sie aber die Lampen immer zusammen steuern möchten. Wenn Sie z.B. einen Bereich mit mehreren Spots ausgeleuchtet haben und Sie alle Scheinwerfer für diesen Bereich mit einer Taste steuern möchten, so bietet diese Methode eine gute Möglichkeit dafür.

2.2.3 Mehrere Dimmer auf eine Taste patchen

- ➔ Gehen Sie in den Dimmer-Patch-Modus und wählen Sie die gewünschte Seite aus.
 - ➔ Geben Sie über die numerische Tastatur die DMX-Adresse des ersten Dimmer-Kanals, den Sie patchen möchten, ein.
 - ➔ Drücken Sie die Geräte-Auswahl-Taste, auf die Sie den ersten Dimmer patchen möchten.
 - ➔ Geben Sie über die numerische Tastatur die DMX-Adresse des nächsten Dimmer-Kanals, den Sie patchen möchten, ein.
 - ➔ Drücken Sie nochmals die Geräte-Auswahl-Taste.
-

Sie können diesen Vorgang wiederholen, um so viele Dimmer wie Sie möchten auf ein Handle zu patchen.

Auf dem VGA Monitor wird angezeigt, welche Kanäle Sie bislang gepatcht haben.

2.3 Positionierbare Scheinwerfer (Moving Lights) patchen

Positionierbare Scheinwerfer (Moving Lights) werden etwas anders gepatcht als Dimmer; ein Dimmer verfügt nur über ein einziges steuerbares Attribut: Licht-Intensität. Ein intelligentes Gerät hingegen kann über zahlreiche Attribute verfügen, wie z.B. Pan, Tilt, Farbe, Gobo etc. Beim Patchen eines intelligenten Gerätes werden Sie auf dem VGA Bildschirm feststellen, daß es, anstatt nur einem einzigen, eine ganze Reihe von DMX-Kanälen belegt. Dennoch bleibt das Prinzip dasselbe.

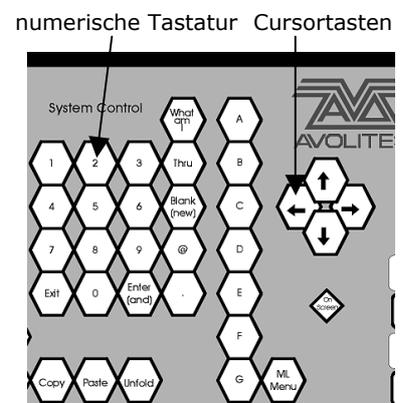
Das AZURE verfügt über Personality-Dateien für die meisten Beleuchtungsgeräte in dem uns bekannten Universum. Wenn in Ihrer Konsole die Software-Version von 1999 installiert ist, sollten diese Daten eigentlich im Pult abgespeichert sein. Wenn Sie mit einer nicht im Pult

abgelegten Personality-Datei arbeiten möchten, können Sie diese von der mitgelieferten Personality-Diskette laden.

Hinweis: Um auf die im Pult gespeicherten Personality-Dateien zugreifen zu können, darf sich keine Diskette im Diskettenlaufwerk befinden.

2.3.1 Intelligente Geräte patchen

- ➔ Vergewissern Sie sich, daß sich keine Diskette im Diskettenlaufwerk befindet.
- ➔ Drücken Sie die 'Patch'-Taste.
- ➔ Drücken Sie die 'Fixture'-Taste (Gerät).
- ➔ In der untersten Zeile auf dem Bildschirm wird die Information angezeigt "Please wait...reading files" (Bitte warten...Dateien werden gelesen).
- ➔ Nach einer Weile erscheint eine Liste mit bekannten Geräte-Herstellern. Falls nicht, schieben Sie die Personality-Diskette in das Diskettenlaufwerk und wiederholen den Vorgang.
- ➔ Mit den Cursortasten bewegen Sie sich durch die Liste und wählen den Hersteller des gewünschten Gerätes aus.
- ➔ Drücken Sie 'Enter'. Auf dem Bildschirm wird eine Liste mit allen von dem ausgewählten Hersteller verfügbaren Geräten präsentiert.
- ➔ Mit den Cursortasten wählen Sie das gewünschte Gerät aus.
- ➔ Drücken Sie 'Enter'.
- ➔ Es erscheint die Frage "Automatically create palettes?" (automatische Erstellung von Paletten?).
- ➔ Wenn dies gewünscht wird, drücken Sie Softtaste A (dies wird später erklärt).
- ➔ Auf dem Bildschirm wird Ihnen die erste freie DMX-Adresse genannt. Wenn Sie für Ihr erstes Gerät eine andere Adresse verwenden möchten, geben Sie über die numerische Tastatur eine andere Zahl ein.
- ➔ Wählen Sie Dimmer/Geräte (Fixture) Seite 2 (oder eine andere freie Seite).
- ➔ Drücken Sie die Geräte-Auswahl-Taste 1, um das ausgewählte Gerät darauf zu patchen.
- ➔ Auf dem Display erscheint die Liste der von dem Gerät belegten Kanäle.



Sie können mit dem Patchen dieses Geräte-Typs auf die nächste freie DMX-Adresse fortfahren, indem Sie die nächste Geräte-Auswahl-Taste drücken, die Sie verwenden möchten. Analog zum Dimmer-Patchen können Sie ebenfalls eine ganze Reihe von Geräten auf einmal patchen, indem Sie die erste Taste in der Geräte-Reihe gedrückt halten und dann die Taste für das letzte Gerät in der Reihe drücken.

Wenn Sie einen anderen Geräte-Typ patchen möchten, können Sie den Geräte-Typ ganz einfach wechseln.

2.3.2 Den Geräte-Typ wechseln

- Drücken Sie Softtaste A, "Select another fixture" (anderen Geräte-Typ auswählen).
 - Wählen Sie einen Geräte-Hersteller aus.
 - Wählen Sie ein Gerät aus.
 - Führen Sie den Patch-Vorgang für dieses Gerät wie oben beschrieben durch.
-

Hinweis: Die Paletten, die man laden kann, beinhalten eine Auswahl an Positions-, Farb- und Gobo-Einstellungen. Sie können beim Programmieren verschiedene Einstellungen mittels der Paletten-Auswahl-Tasten (Palette Selections) abrufen, anstatt eigene Einstellungen vornehmen zu müssen; dadurch können Sie z.B. direkt "Gelb" oder "Blau" auswählen, ohne daß Sie diese Werte mit den Rädern einstellen müssen. Sie können die automatischen Paletten nicht zu einem späteren Zeitpunkt laden (Sie können jedoch Ihre eigenen Paletten definieren).

2.4 Adressieren Ihrer Geräte für die Abstimmung mit dem AZURE Pult

Nachdem Sie die Zuordnung all Ihrer Dimmer und intelligenten Geräte auf dem AZURE vorgenommen haben, müssen Sie die tatsächlichen Scheinwerfer in Ihrem Aufbau durchgehen und die DMX-Adressen für die Abstimmung mit dem Pult einstellen.

Das Pult nennt Ihnen die DMX-Adresse, die es für jedes einzelne Gerät verwendet, und es kann Ihnen in einigen Fällen zeigen, wie die DIP-Schalter an den Geräten einzustellen sind. Für gewöhnlich ist es am einfachsten, wenn Sie die Adressen für alle Geräte notieren und diese dann an Ihren Geräten im Aufbau einstellen.

2.4.1 Anzeigen der DMX Geräte-Adressen

- Drücken Sie die 'On Screen' Taste (Bildschirmansicht) unterhalb der Cursortasten.
 - Wählen Sie die gewünschte Geräte-Seite aus.
 - Auf dem Bildschirm wird der Geräte-Typ mit entsprechender DMX-Linie und -Adresse angezeigt (z.B. A24 bedeutet: Adresse 24, auf DMX-Linie A).
 - Möglicherweise werden auch die DIP-Schalter Einstellungen angezeigt, falls die Personality für dieses Gerät diese Informationen bereit hält. Andernfalls müssen Sie sie selbst ermitteln.
 - Sie können auch durch Drücken der Softtaste B, "Patch by Fixture" (Patch-Daten nach Geräten aufgeschlüsselt) eine Liste aufrufen, die Geräte und die diesen zugewiesenen DMX-Adressen ausweist.
-

2.5 Änderungen am Patch vornehmen

Wenn Sie den vorgenommenen Patch ändern müssen, können Sie ein

Gerät zurück auf eine andere DMX-Adresse patchen. Sie können ein Gerät auch auf eine andere Geräte-Auswahl-Taste patchen, wodurch allerdings jegliche Programmierungen für dieses Gerät gelöscht werden. Wie man die Patch-Daten abändert wird detailliert im *Nachschlage-Teil* erklärt.

2.6 Das Patchen abschließen

Nachdem Sie all Ihre Dimmer und anderen Geräte gepatcht haben gehen Sie zurück in den 'Normal'-Modus, indem Sie die 'Exit'-Taste auf der numerischen Tastatur drücken. Sie haben jetzt die Installation des Beleuchtungssystems abgeschlossen, und es wird Zeit für die Programmierung einer Show. Vorher gibt es jedoch noch etwas wichtiges zu tun ...

2.7 Sicherungskopien auf Diskette machen

Mit Hilfe des im Pult integrierten Diskettenlaufwerkes können Sie alle vorgenommenen Einstellungen auf Diskette sichern. Sie sollten sich angewöhnen regelmäßig Ihre Show abzuspeichern, um sich für diesen gewissen unerwarteten Moment, in dem das schlimmste passiert, zu wappnen.

In nur ungefähr einer Minute ist der Inhalt des AZURE Pultes auf Diskette gespeichert. Sollten Sie dann irgendwann Ihre Show durch unbeabsichtigte Veränderungen durcheinanderbringen, können Sie sie einfach wieder laden, oder aber in einem "Ersatz"-Pult (AZURE oder PEARL 2000) laden, für den Fall das irgendein örtlicher Krimineller Ihre Konsole klaut.

2.7.1 *Sicherungskopien auf Diskette machen*

- ➔ *Drücken Sie die 'Disk'-Taste (Diskette) in der linken oberen Ecke auf der Konsole.*
 - ➔ *Legen Sie eine leere, formatierte 1.44MB Diskette in das Diskettenlaufwerk.*
 - ➔ *Drücken Sie Softtaste B, "Save show to disk" (Show auf Diskette speichern).*
 - ➔ *Das Pult speichert Ihre aktuelle Show auf Diskette. Auf dem Display erhalten Sie einen Hinweis wenn dieser Vorgang abgeschlossen ist.*
 - ➔ *Wenn Sie die Show erneut laden müssen, drücken Sie Softtaste A, "Load show from disk" (Show von Diskette laden).*
-

K A P I T E L D R E I

3. Die Steuerung von Dimmern und intelligenten Geräten

In diesem Kapitel: wie Sie Dimmer und intelligente Geräte manuell steuern

- Steuerung von intelligenten Geräten und Dimmern
- Wechseln von Attributen
- Numerische Eingabe von Intensitätswerten
- Verwendung und Erstellung von Paletten
- Verwendung und Erstellung von Gruppen

Nachdem Sie nun alle intelligenten Geräte und Dimmer, die Sie verwenden möchten, gepatcht haben, sind Sie bereit mit ihnen zu arbeiten. In diesem Kapitel wird erklärt, wie das funktioniert.

3.1 Auswahl der Beleuchtungseinheiten, die Sie steuern möchten

Als erstes müssen Sie die Geräte, die Sie steuern möchten, auswählen. Sie können Geräte oder Dimmer einzeln oder mehrere auf einmal auswählen.

3.1.1 Auswählen von Geräten oder Dimmern

- ➔ Drücken Sie die Taste für die gewünschte Geräte-Seite.
- ➔ Wenn sich auf der gewählten Seite sowohl Dimmer als auch intelligente Geräte befinden, wählen Sie mit der 'Fixture'- (intelligentes Gerät) oder 'Dimmer'-Taste aus, mit welchem der beiden Instrumenten-Typen Sie arbeiten möchten.
- ➔ Drücken Sie die Tasten für die Geräte/Dimmer, die Sie steuern möchten.
- ➔ Auf diese Weise ausgewählte (d.h. von Ihnen jetzt steuerbare) Geräte/Dimmer werden auf dem VGA Bildschirm in dunkelblauer Schrift angezeigt.
- ➔ Wenn Sie versehentlich ein Gerät/Dimmer ausgewählt haben, das (den) Sie gar nicht verwenden möchten, drücken Sie nochmals die Geräte-Auswahl-Taste für dieses Gerät, um es wieder aus der Auswahl zu entfernen.
- ➔ Um die ausgewählten Geräte besser sehen zu können, fahren Sie diese mit der 'Locate Fixture' Funktion (Gerät auffinden) in eine "Ausgangs-Position", in der das Licht eingeschaltet ist. Hierbei werden die Dimmer-Kanäle auf 50% eingestellt. Drücken Sie hierfür die 'Locate Fixture' Taste rechts neben den Cursorstasten
- ➔ Sie können eine Reihe von Geräten auswählen, indem Sie, während Sie die Auswahl-Taste des ersten Gerätes in der Reihe gedrückt halten, die Taste des letzten Gerätes drücken.

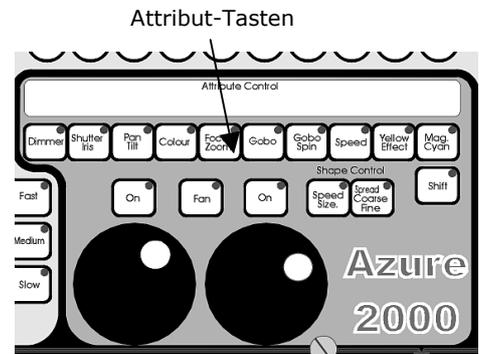
Hinweis: Wenn Sie die Seite-Taste drücken, leuchten die LEDs der Geräte-Auswahl-Tasten auf, auf die auf dieser Seite Dimmer oder Geräte gepatcht sind.

Wenn Sie eine Geräte-Reihe oder -Gruppe auswählen, können Sie sich mit den beiden Tasten 'Last Fixture' (letztes/vorheriges Gerät) und 'Next Fixture' (nächstes Gerät) durch die Reihe bzw. Gruppe bewegen und auf die Geräte jeweils einzeln zugreifen. Durch Drücken der 'Highlight'-Taste (hohe Lichtintensität) wird der Dimmer des aktuell ausgewählten Gerätes eingeschaltet. Mit der 'Select All' Taste (alle auswählen) wählen Sie wieder die ganze Geräte-Reihe/-Gruppe aus.

3.2 Wechseln der Geräte-Attribute

Nachdem Sie die Geräte, die Sie steuern möchten, ausgewählt haben, müssen Sie die Attribute (Pan, Tilt, Farbe etc.) für das Gerät, an dem Sie die Änderungen vornehmen möchten, auswählen.

Attribute werden mit den Tasten im unteren rechten Bereich auf dem AZURE (direkt über den Steuerrädern) ausgewählt. Die steuerbaren Attribute sind abhängig von dem verwendeten Geräte-Typ. In bezug auf Dimmer-Kanäle können Sie nur das "Dimmer"-Attribut (Intensität) regeln. Bei Scannern hingegen können Sie Pan, Tilt, Farbe, Gobo und andere Funktionen steuern.



3.2.1 Steuerung der Intensität

- ➔ Wählen Sie einige Dimmer-Kanäle oder Geräte aus.
- ➔ Drücken Sie die 'Dimmer' Attribut-Taste.
- ➔ Steuern Sie die Licht-Intensität mit dem linken Rad.
- ➔ Der jeweilige Intensitäts-Wert wird auf dem VGA Bildschirm angezeigt.

Hinweis: Einige Geräte haben keine Intensitäts-Funktion, so daß bei ihnen dieser Steuerungsvorgang logischerweise keine Auswirkungen zeigt. Das Ein- bzw. Ausschalten der Lampe bei diesen Geräten wird in der Regel über die Gobo-Funktion gesteuert.

Auch alle anderen Attribute des ausgewählten Gerätes können gesteuert werden, indem Sie die entsprechende Attribut-Taste drücken und die Räder bewegen. Dabei wird auf dem VGA Bildschirm angezeigt, welche Funktionen das linke und rechte Rad jeweils steuern.

3.2.2 Steuerung von Pan und Tilt für ein intelligentes Gerät

- ➔ Wählen Sie einige Geräte aus.
- ➔ Drücken Sie die 'Pan/Tilt' Attribut-Taste.
- ➔ Mit dem linken Rad steuern Sie die vertikale Kippbewegung (Tilt) des Gerätes, mit dem rechten Rad die horizontale Schwenkbewegung (Pan).
- ➔ Im unteren rechten Bereich des Bildschirms werden die Pan/Tilt Werte angezeigt.

Hinweis: Nachdem Sie einmal (irgendwelche) Attribute verändert haben werden alle Geräte automatisch aus der Auswahl entfernt, sobald Sie das nächstemal eine Geräte-Auswahl-Taste (Fixture Select) drücken.

3.3 Intensitätswerte über die numerische Tastatur eingeben

Wie bei einem Licht-Steuerpult im Theaterbereich können Sie über die numerische Tastatur Werte für Intensität eingeben. Wenn Sie daran gewöhnt sind, können Sie damit Dimmer-Werte für eine Szene schneller einstellen als mit den Auswahl-Tasten und den Rädern. Hierfür geben Sie die Dimmer-Nummer ein, drücken dann die '@' (at [auf]) Taste, und geben den gewünschten Wert ein.

3.3.1 Dimmer-Wert eingeben

- Geben Sie über die numerische Tastatur die gewünschte Dimmer-Nummer ein.
 - Drücken Sie die '@' Taste.
 - Geben Sie einen Wert zwischen 0 - 9 ein. Falls Sie eine exaktere Einstellung des Wertes wünschen, geben Sie einen Dezimalpunkt und eine weitere Ziffer ein.
 - Für die Einstellung des Wertes auf '100%' drücken Sie - anstatt einen Zahlenwert einzugeben - nochmal die '@' Taste (oder Softtaste D).
 - Der von Ihnen gewählte Dimmer-Kanal wird auf den eingegebenen Wert eingestellt.
-

Auf die Softtasten sind noch einige zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten gelegt, wie z.B. '100%', 'up by 5%' (um 5% erhöhen), 'down by 5%' (um 5% reduzieren). Diese Optionen werden auf dem VGA Bildschirm angezeigt. Sie können auch mehrere Dimmer mit Hilfe der 'Thru'-Taste (von...bis) auf denselben Wert einstellen. Geben Sie nacheinander ein: erster Dimmer-Kanal, 'Thru', ", letzter Dimmer-Kanal, '@', den gewünschten Wert.

3.3.2 Dimmer-Wert für mehrere Dimmer gleichzeitig eingeben

- Geben Sie über die numerische Tastatur die Nummer des ersten Dimmer-Kanals in der Reihe ein.
 - Drücken Sie die 'Thru'-Taste (von...bis).
 - Geben Sie die Nummer des letzten Dimmer-Kanals in der Reihe ein.
 - Geben Sie einen gewünschten Wert zwischen 0 - 10 ein. Für eine exaktere Einstellung des Wertes arbeiten Sie mit dem Dezimalpunkt.
 - Alle von Ihnen gewählten Kanäle werden auf den vorgegebenen Wert eingestellt.
-

Sie können außerdem Attribut-Werte für intelligente Geräte direkt eingeben. Dies wird im *Nachschlage-Teil* näher beschrieben.

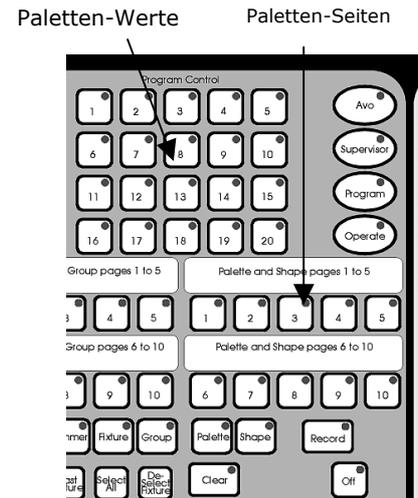
3.4 Verwendung von Paletten

Bei der Steuerung von Attributen, die stufenlos variabel sind (z.B. Pan, Tilt, Farbe), läßt sich eine Menge Zeit sparen, wenn man sofort bestimmte Einstellungen wie z.B. "Position auf Bühnenmitte" oder eine Farbe wie Rot, Blau etc. abrufen kann.

Wenn Sie mit unterschiedlichen Geräte-Typen arbeiten, kann es sein, daß Sie, um jedes Gerät auf dieselbe Farbe einzustellen, für jeden Geräte-Typ unterschiedliche Werte vorgeben müssen.

Das AZURE verfügt über mehrere Seiten mit voreingestellten Werten - "Paletten" (Palettes) genannt - mit denen Sie bestimmte Attribut-Einstellungen, die Sie häufig verwenden, speichern können. Beim Patchen eines intelligenten Gerätes werden automatisch 10 vorprogrammierte Positionen, 10 Farben und 10 Gobos für dieses Gerät - jeweils auf eine eigene Seite - geladen (außer Sie deaktivieren diese Funktion ausdrücklich).

Das bedeutet, daß, wenn Sie z.B. möchten, daß alle Ihre Geräte Rotlicht zeigen, Sie einfach nur "Rot" von der Seite mit Farben in der Paletten-Funktion wählen müssen. Das AZURE kennt die Steuer-Werte für jedes Gerät, um Rotlicht darin zu aktivieren.



3.4.1 Verwendung von Paletten

- ➔ Wählen Sie die Geräte aus, die Sie steuern möchten.
- ➔ Drücken Sie die 'Palette'-Taste.
- ➔ Wählen Sie die gewünschte Paletten-Seite aus. Auf dem VGA Bildschirm wird der Inhalt jeder Seite dargestellt.
- ➔ Drücken Sie eine Geräte-Auswahl-Taste, um einen Paletten-Wert zu übernehmen. Dieser Wert wird für alle ausgewählten Geräte eingestellt.

Sie können außerdem eigene Paletten speichern, mit Werten für Positionen, Farben etc., die Sie regelmäßig verwenden. Im *Nachschlage-Teil* können Sie nachlesen wie dies im einzelnen funktioniert.

Wenn Sie einen Paletten-Wert verwenden, "erinnert" sich das Pult eher an den von Ihnen benutzten Paletten-Eintrag als an die tatsächlich verwendeten Werte. Wenn Sie mit einer Show auf Tour sind, kann das Programmieren der Show mit Paletten-Einträgen also sehr nützlich sein. Wenn sich der auszuleuchtende Bereich von Tag zu Tag ändert, müssen Sie lediglich einige wenige Standard Paletten-Positionen neu definieren, anstatt die komplette Show immer wieder neu zu programmieren. Alle Memories, die die Paletten-Positionen verwendet haben, übernehmen dann die neuen Positionen.

Hinweis: Es kann sein, daß das AZURE Pult Paletten manchmal als "Focusse" (Focuses) oder "Preset Focusse" bezeichnet. Diese Begriffe werden von anderen AVOLITES Konsolen anstelle von "Paletten" verwendet. Die Bedeutung der Begriffe ist absolut identisch.

3.5 Verwendung von Gruppen

Mit dem AZURE lassen sich Geräte oder Dimmer in Gruppen formieren. Dadurch kann die Auswahl von Geräten oder Dimmern beschleunigt

werden. Wenn Sie z.B. mit mehreren verschiedenen Geräte-Typen arbeiten, können Sie für jeden Geräte-Typ eine eigene Gruppe bilden. Sie können dann alle zu einer Gruppe gehörigen Geräte durch das Drücken einer einzigen Taste auswählen.

3.5.1 Eine Gruppe zusammenstellen

- ➔ Wählen Sie die Geräte oder Dimmer-Kanäle aus, die zu der Gruppe gehören sollen.
 - ➔ Drücken Sie die 'Record'-Taste (speichern).
 - ➔ Drücken Sie die 'Group'-Taste (Gruppe).
 - ➔ Wählen Sie die gewünschte Gruppen-Seite aus. Auf dem VGA Bildschirm wird der Inhalt jeder Seite dargestellt.
 - ➔ Drücken Sie eine Geräte-Auswahl-Taste, um die Gruppe auf diese Taste zu speichern.
-

Sobald Sie eine Gruppe zusammengestellt haben können Sie sofort alle Geräte in dieser Gruppe auswählen, indem Sie die 'Group'-Taste (Gruppe) und danach die entsprechende Taste für die gewünschte Gruppe drücken.

3.5.2 Eine Geräte-Gruppe auswählen

- ➔ Drücken Sie die 'Group'-Taste (Gruppe).
 - ➔ Rufen Sie die gewünschte Gruppen-Seite auf. Auf dem Bildschirm wird der Inhalt jeder Seite dargestellt.
 - ➔ Drücken Sie eine Geräte-Auswahl-Taste, um die darauf gespeicherte Gruppe auszuwählen.
-

Sie können für die einzelnen Gruppen Namen vergeben, damit Sie sich leichter merken können, welche Geräte zu einer jeweiligen Gruppe gehören (s. *Nachschlage-Teil*).

K A P I T E L V I E R

4. Die Verwendung von Shapes (editierbare automatische/vorprogrammierte Bewegungsabläufe)

In diesem Kapitel: wie man mit dem Shape Generator arbeitet

- Auswahl eines Shapes
- Positionierung eines Shapes
- Einstellen von Shape-Größe (Size) und -Geschwindigkeit (Speed)
- Grob- und Feinaufteilung (Coarse-/Fine Spread)
- Fan-Modus (Fächer)

So wie andere AVOLITES Konsolen verfügt auch das AZURE über einen sogenannten Shape Generator. Dieser ermöglicht das schnelle Zusammenstellen - mit minimalem Programmieraufwand - von aufregenden Lichtshows, die zahlreiche Bewegungsabläufe und Wechsel beinhalten.

Es ist eine große Anzahl vorprogrammierter Shapes vorhanden, die für die Einstellung von Position, Farbe, Gobo, Dimmer oder Blenden eines Gerätes verwendet werden können. Sie können Größe, Geschwindigkeit und Positionierung der Shapes steuern, und definieren, wie ein Shape innerhalb einer Reihe bzw. Gruppe von Geräten aufgeteilt wird.

Um zu verstehen, wie Shapes funktionieren und wie sie auf eine Vielzahl von Geräten verteilt werden können, ist es am besten, wenn Sie mindestens vier Geräte nebeneinander anordnen. Wenn Sie erst einmal mit den Grundlagen vertraut sind, können Sie sich an etwas interessantere Arrangements heranwagen.

4.1 Funktionsweise von Shapes

Ein Shape ist ein vorprogrammierter Bewegungsablauf, der für gewöhnlich fortlaufend wiederholt wird. Typische Shapes sind z.B. Kreise, Spiralen, Rechtecke etc. Außerdem gibt es zufällige (Random) Shapes, bei denen sich die Bewegungsmuster nicht wiederholen.

Wenn Sie einen Shape einem Gerät zuordnen, verwendet der Shape die aktuellen Einstellungen dieses Gerätes. Wenn Sie also z.B. den Pan-/Tilt-Attributen eines Gerätes eine Kreisbewegung zuordnen, bildet die aktuelle Pan/Tilt Position den Mittelpunkt des Kreises. Sie können Größe und Geschwindigkeit des Kreises verändern. Indem Sie die Pan- und Tilt-Position des Gerätes ändern, können Sie den ganzen Shape über die Bühne bewegen.

Shapes können neben Pan und Tilt auch anderen Attributen eines Gerätes zugewiesen werden. Mit Shapes lassen sich Farb-, Gobo-, Blendenwechsel und verschiedene andere Attribute erzeugen. Jeder Shape dient dazu, ein bestimmtes Attribut zu modifizieren.

4.2 Auswahl eines Shapes

Einen Shape auszuwählen ist sehr ähnlich wie einen Wert einer Palette auszuwählen. Wenn Sie einen Shape auswählen wird dieser allen

ausgewählten Geräten zugeordnet.

4.2.1 Einen Shape auswählen

- ➔ Wählen Sie die Geräte aus, denen Sie den Shape zuordnen möchten.
- ➔ Verwenden Sie die 'Locate Fixture' Funktion (Gerät auffinden), um die Lampen der Geräte einzuschalten und sie in eine zentrale Position zu fahren (> 'Locate Fixture' Taste drücken).
- ➔ Drücken Sie die 'Shape'-Taste.
- ➔ Wählen Sie die gewünschte Shape-Seite aus. Auf dem VGA Bildschirm wird der Inhalt jeder Shape-Seite dargestellt.
- ➔ Zur Auswahl eines Shapes drücken Sie eine Geräte-Auswahl-Taste (Fixture Selects). Der Shape wird allen ausgewählten Geräten zugeordnet.



Der Shape wird - basierend auf den aktuellen Attribut-Einstellungen - aktiviert.

4.3 Verändern bzw. Einstellen der Größe und Geschwindigkeit eines Shapes

Es ist leicht, die Größe und Geschwindigkeit eines Shapes zu ändern, nachdem er einmal ausgewählt wurde.

4.3.1 Größe und Geschwindigkeit eines Shapes ändern

- ➔ Drücken Sie die 'Size / Speed' Taste (Größe / Geschwindigkeit) direkt über den Rädern.
- ➔ Steuern Sie die Größe des Shapes mit dem linken Rad.
- ➔ Steuern Sie die Geschwindigkeit des Shapes mit dem rechten Rad.
- ➔ Die Werte für Größe und Geschwindigkeit werden auf dem Bildschirm angezeigt.

Die minimale Größe beträgt Null. Natürlich sehen Sie bei dieser Einstellung den Shape nicht und das Gerät behält seine vorherigen Einstellungen bei. Die minimale Geschwindigkeit ist 'Stop'. Auch in diesem Fall sehen Sie den Shape nicht, allerdings wird dabei die Position des Gerätes versetzt.

4.4 Verändern bzw. Einstellen der Positionierung eines Shapes

Ein Shape basiert auf den aktuellen Einstellungen eines Gerätes. Für ein Pan-/Tilt-Shape bedeutet dies, daß die ausgeführten Bewegungen auf der momentanen Position des Gerätes (als Zentrum) basieren. Bei einem Farb-Shape vollziehen sich die Farbänderungen ausgehend von der aktuell eingestellten Farbe des Gerätes.

4.4.1 Die Positionierung eines Shapes ändern

- ➔ Wählen Sie die Geräte aus, für die Sie Änderungen vornehmen möchten.

- ➔ Wählen Sie die Attribute des Gerätes aus, die Sie verändern möchten.
 - ➔ Stellen Sie die Attribute mit den Rädern ein. Beim Einstellen der Attribute ist es am sinnvollsten die Shape-Größe auf Null zu reduzieren (es ist schwer, die Position auszumachen, wenn alles in Bewegung ist).
 - ➔ Verändern Sie die Größe des Shapes wieder bis zu einem gewünschten Wert.
-

4.5 Aufteilung eines Shapes auf viele Geräte

Shapes gestalten sich interessanter (und sehen eindrucksvoller aus), wenn sie einer Vielzahl von Geräten zugeordnet werden. Das AZURE Pult ermöglicht es Ihnen einzustellen, in welcher Form ein auf mehrere Geräte verteilter Shape ablaufen soll.

Im Falle eines Kreises kann diese Aufteilung insoweit variieren, daß zum einen alle Geräte zeitgleich identische Bewegungen ausführen (Aufteilung [Spread] = 0, d.h. keine Aufteilung), oder die Geräte in "Paaren" funktionieren (Aufteilung = 1), bis hin daß alle Geräte gleichmäßig innerhalb eines Shapes aufgeteilt sind, so daß das erste Gerät erst dann mit der Ausführung des Shapes beginnt, wenn das letzte Gerät ihn beendet hat (gleichmäßige Aufteilung [Even Spread]). Der Wert für die gleichmäßige Aufteilung entspricht immer genau der Anzahl der beteiligten Geräte, d.h. wenn vier Geräte den Shape ausführen, würde eine Aufteilung mit dem Wert '4' identisch sein mit einer gleichmäßigen Aufteilung.

Sie können auch den Wert für eine Fein-Aufteilung einstellen, bei der der Shape von den einzelnen Geräten leicht zeitversetzt abgefahren wird.

4.5.1 Die Aufteilung (Spread) eines Shapes verändern

- ➔ Drücken Sie die 'Spread Fine/Coarse' Taste (Aufteilung feine/grobe).
 - ➔ Stellen Sie mit dem rechten Rad die Grob-Aufteilung ein. Die minimale Einstellungsmöglichkeit ist in diesem Fall 1 (alle Geräte funktionieren genau parallel). Die maximale Einstellung ist die gleichmäßige Aufteilung (Even Spread, d.h. der Shape ist gleichmäßig über die Geräte verteilt).
 - ➔ Stellen Sie mit dem linken Rad die Fein-Aufteilung ein.
-

Sie werden feststellen, daß es am Anfang einfacher ist, wenn Sie die Fein-Aufteilung auf Null einstellen und zunächst nur mit der Einstellung für die Grob-Aufteilung arbeiten; ansonsten kann alles sehr verwirrend werden.

Hinweis: Die Reihenfolge, in der die Geräte ausgewählt werden, bestimmt darüber, in welcher Form die Shapes zugeordnet werden; das erste Gerät (innerhalb eines Shapes) ist als dasjenige definiert, welches als erstes ausgewählt wurde und entsprechendes gilt für das 'letzte' Gerät.

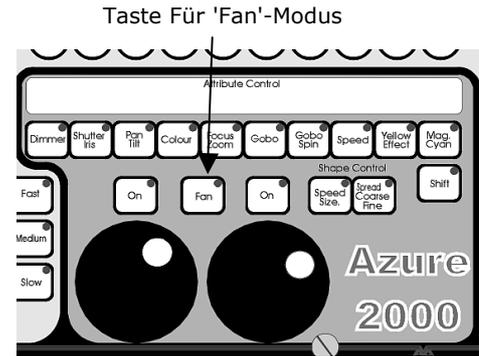
4.6 Fächer-Modus ('Fan')

Der sogenannte FAN-(Fächer) Modus hat nicht wirklich etwas mit Shapes zu tun, aber wir haben ihn in diesem Kapitel integriert, weil er in ähnlicher Weise funktioniert wie Shapes.

In diesem Modus wird eine Reihe von ausgewählten Geräten dazu veranlasst, einen aus Lichtstrahlen entstehenden Fächer zu erzeugen.

Dabei sind die Geräte am Anfang und Ende der Reihe am stärksten, und die Geräte in der Mitte der Reihe am schwächsten betroffen. Die Größe der Auffächerung kann mit den Rädern eingestellt werden.

Hinweis: Genau wie bei den Shapes wird durch die Reihenfolge, in der die Geräte ausgewählt werden, festgelegt, in welcher Form der Fächer-Effekt funktioniert (abläuft). Die zuerst und zuletzt ausgewählten Geräte sind den stärksten Änderungen unterworfen.



Der Fächer-Effekt kann - obwohl üblicherweise für die Pan- oder Tilt-Attribute eingesetzt - jedem Attribut zugewiesen werden.

4.6.1 Einer Geräte-Reihe den Fächer-Effekt zuweisen

- ➔ Wählen Sie die Geräte-Reihe aus, die Sie "auffächern" möchten.
- ➔ Wählen Sie das Attribut aus, für das die Auffächerung wirksam werden soll (Pan, Tilt, Farbe etc.).
- ➔ Drücken Sie die 'Fan'-Taste.
- ➔ Stellen Sie die Größe (Ausdehnung) der Auffächerung mit den Rädern ein.
- ➔ Auf dem Bildschirm wird angezeigt, welches Attribut von welchem Rad gesteuert wird.

Der Fächer-Effekt läßt sich am besten anhand einer Reihe von mindestens vier Geräten beobachten. Wenn Sie mit einer ungeraden Geräte-Anzahl im FAN-Modus arbeiten, bewegt sich das Gerät genau in der Mitte der Reihe (Gruppe) nicht.

K A P I T E L F Ü N F

5. Speichern und Wiedergabe von Memories

In diesem Kapitel: Wie Memories auf die Playback-Tasten gespeichert werden

- Erklärung von HTP- und LTP-Kanälen
- Funktionsweise des Programmers
- Speichern pro Gerät oder pro Kanal ('Record by Fixture' / 'Record by Channel')
- Speichern und Wiedergabe von Memories
- Memory-Seiten
- 'Latch'- und 'Flash'-Modus
- Benennung und Anzeigen von Memories
- Programmieren von Fade-Zeiten für Memories
- Kopieren, Löschen/Ausschneiden und Einfügen von Memories (Copy, Cut, Paste)
- Die 'Include'-Funktion (Einfügen)
- Editieren von Memories

So, Sie wissen jetzt also wie Sie Ihre Dimmer und intelligenten Geräte steuern, und wie Sie mit dem Shape Generator arbeiten können. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie die wunderbaren Effekte, die Sie erzeugt haben, speichern und somit mit einem Tastendruck wieder abrufen können.

Bevor wir in punkto Speicherung von Memories ins Detail gehen, gibt es noch ein paar allgemeine Sachverhalte bezüglich der Funktionsweise des AZURE Pultes zu klären. Als erstes muß man begreifen, was geschieht, wenn man mehr als ein Memory gleichzeitig wiedergibt, und man muß die Funktion von HTP- und LTP-Kanälen verstehen. Es ist wichtig diese Zusammenhänge nachzuvollziehen, bevor wir weiter in der Thematik voranschreiten.

5.1 Was sind HTP- und LTP-Kanäle?

Das AZURE behandelt Kanäle, die Intensität steuern, anders als Kanäle, die für die Steuerung von positionierbaren intelligenten Geräten zuständig sind. Bei der Wiedergabe von nur einem Memory gibt es keine Probleme. Wenn jedoch zwei oder mehr Memories gleichzeitig aktiviert werden oder wenn ein Memory abgeblendet wird, muß das Pult darüber informiert sein, wie die Ausgangswerte dieser Memories wiedergegeben werden sollen.

Dimmer- oder Intensitäts-Kanäle funktionieren nach dem Prinzip "Höchster hat Vorrang" (HTP - Highest Takes Precedence). Das bedeutet, daß, wenn der gleiche HTP-Kanal in verschiedenen Memories aktiviert wird, der höchste Ausgangswert vom Pult ausgegeben wird. Beim Abblenden eines Memorys werden auch die HTP-Kanäle abgeblendet.

Kanäle von positionierbaren Scheinwerfern funktionieren nach dem Prinzip "Letzter hat Vorrang" (LTP - Latest Takes Precedence). Das bedeutet, daß die zuletzt erfolgte Änderung Vorrang vor allen anderen Werten übernimmt, so daß das zuletzt aktivierte Memory vom Pult ausgegeben wird. Beim Aufblenden eines Memorys werden LTP-Kanäle nicht aufgeblendet, sondern direkt mit ihren vollen vorgegebenen Werten ausgegeben und sie bleiben auf diesen Ausgangswerten, bis andere

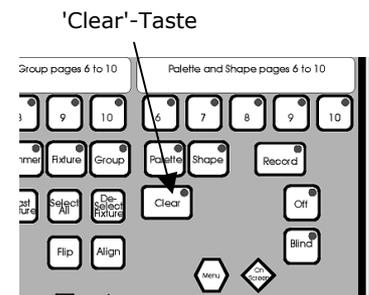
Ausgangswerte eingestellt werden.

Die Personality-Datei eines Gerätes informiert das Pult darüber, bei welchen Kanälen des Gerätes es sich jeweils um HTP- oder LTP-Kanäle handelt. In der Regel sind nur die Dimmer-Attribute HTP-Kanäle, alle anderen sind LTP-Kanäle.

5.2 Funktionsweise des AZURE beim Programmieren

Wenn Sie mit der Einstellung von Dimmern und intelligenten Geräten beginnen, speichert das AZURE Ihre Änderungen. Von Ihnen editierte Geräte und Dimmer werden in einem speziellen Zwischenspeicher des Pultes, dem sogenannten 'Programmer', abgelegt. Beim Speichern eines Memorys werden ausschließlich die sich im Programmer befindlichen Einstellungen (d.h. die von Ihnen vorgenommenen Änderungen) in das Memory gespeichert.

Durch Drücken der 'Clear'-Taste werden alle Geräte im Programmer gelöscht. Sie sollten sich angewöhnen, vor dem Programmieren eines Memorys die 'Clear'-Taste zu drücken, da Sie ansonsten Geräte mit abspeichern könnten, die Sie überhaupt nicht verwenden möchten. Außerdem müssen Sie nach Beendigung Ihrer Programmierungen die 'Clear'-Taste drücken, da alle im Programmer befindlichen Funktionen Vorrang vor den Playbacks besitzen.



An der blinkenden LED der 'Clear'-Taste erkennen Sie, daß momentan etwas im Programmer gespeichert ist.

5.3 Die Modi "Speichern pro Gerät" (Record by Fixture) und "Speichern pro Kanal" (Record by Channel)

Normalerweise werden beim Editieren eines Gerätes alle Attribute des Gerätes abgespeichert. Das AZURE verfügt allerdings auch über eine mehr selektive Funktion. Sie können diesen Modus auswählen, indem Sie die 'User Preference' Taste (Benutzer-Einstellungen) drücken.

- Modus 1 - Speichern pro Gerät (Record by Fixture):** Dies ist der normale Modus des AZURE. In diesem Modus werden beim Speichern eines Memorys alle Attribute eines jeden Gerätes, das Sie editiert haben, mit in das Memory abgespeichert. Wenn Sie z.B. bei einem Gerät nur die Positions-Informationen ändern, werden die Informationen für Farbe, Gobo, Intensität und alle anderen vorhandenen Attribute dieses Gerätes ebenfalls gespeichert. Das ist sinnvoll, da Sie somit die Gewissheit haben, daß sich das Memory, wenn Sie es später abrufen, genauso darstellt wie zu dem Zeitpunkt, an dem Sie es abgespeichert haben. Dies kann sich jedoch als eine etwas unflexible Methode herausstellen, wenn Sie Memories kombinieren möchten.
- Modus 2 - Speichern pro Kanal (Record by Channel):** Dieser Modus bedeutet, daß nur die editierten Attribute in das Memory gespeichert werden. Wenn Sie also die Positions-Informationen eines Gerätes ändern, werden ausschließlich diese Informationen gespeichert. Beim Abrufen des Memorys bleiben Farbe, Gobo etc. so erhalten, wie sie zuletzt eingestellt wurden. Das bedeutet, daß Sie ein Memory dazu verwenden können, die Position einiger Geräte zu verändern während Sie die Farb-Einstellungen von einem vorherigen Memory beibehalten; somit verfügen Sie über größere Auswahlmöglichkeiten, während Sie

eine Show fahren.

Attribute, die im Programmer abgelegt sind, erkennen Sie auf dem VGA Bildschirm an ihrer Darstellung mit hellblauem (Cyan) Hintergrund. Sich nicht im Programmer befindliche Attribute werden normal grau unterlegt dargestellt.

Durch bloßes Aktivieren eines Memorys werden die Werte dieses Memorys nicht in den Programmer gespeichert (dies erreichen Sie mit der 'Include' Funktion, s. Abschnitt 5.11). Auch durch die Verwendung der 'Locate Fixture' Funktion (Gerät auffinden) werden keinerlei Werte im Programmer abgelegt.

Beim Speichern eines Memorys werden HTP-Kanäle immer mit ihrem aktuellen Wert gespeichert. Der Programmer arbeitet nur in Zusammenhang mit LTP-Kanälen.

5.4 Speichern eines Memorys

Jetzt, wo alles soweit geklärt scheint, wollen wir ein Memory speichern. Das AZURE verfügt über 10 Seiten mit jeweils 50 Memories. Die unteren 10 Memories auf jeder Seite werden über die Fader, die übrigen Memories über Tasten wiedergegeben.

5.4.1 Ein Memory speichern

- ➔ Löschen Sie durch Drücken der 'Clear'-Taste den Programmer. Dadurch ist gewährleistet, daß Sie auf einer "reinen" Grundlage beginnen.
 - ➔ Erzeugen Sie mit Ihren Geräten und Dimmern einen schönen Effekt. Sie können auch Shapes in ein Memory einfügen. Beachten Sie: nur die Geräte und Dimmer, an denen Sie Veränderungen vorgenommen haben, werden in das Memory gespeichert!
 - ➔ Drücken Sie die 'Record Memory' Taste (Memory speichern).
 - ➔ Die LEDs der Memory-Tasten, auf die noch keine Memories gespeichert sind, blinken. Falls gewünscht können Sie die Playback-Seite wechseln.
 - ➔ Drücken Sie eine der blinkenden (d.h. unbelegten) Tasten, um das Memory darauf zu speichern. (Bei den Tasten 1-10 wird das Memory einem Fader zugeordnet).
 - ➔ Drücken Sie 'Clear' um den Programmer zu löschen.
-

5.5 Wiedergabe eines Memorys

Die Wiedergabe eines Memorys ist sehr einfach. Drücken Sie einfach eine Taste oder ziehen Sie den Fader hoch. (Durch Drücken der 'Clear'-Taste stellen Sie sicher, daß keine Werte im Programmer abgelegt sind, da alle im Programmer enthaltenen Informationen Vorrang vor den Playbacks haben).

5.5.1 Ein Memory wiedergeben

- ➔ Wählen Sie die gewünschte Playback-Seite.
- ➔ Drücken Sie die entsprechende Playback-Taste, oder ziehen Sie den Fader hoch, wenn es sich um ein Playback aus der Reihe 1-10 handelt.
- ➔ Um das Memory zu stoppen, drücken Sie wieder die Taste oder ziehen

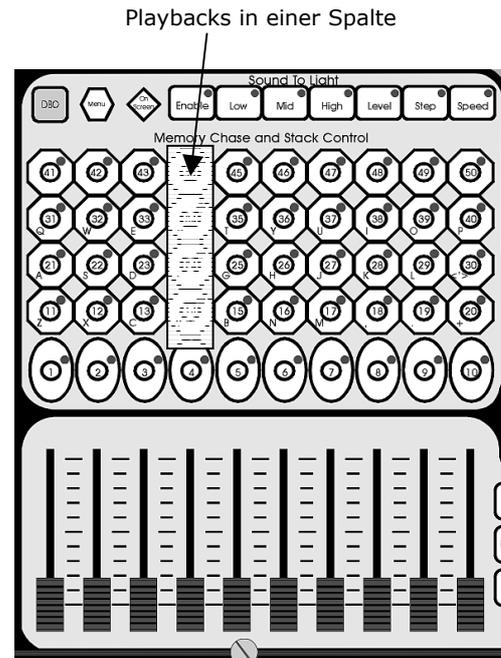
den Fader herunter.

Sie können mehrere Memories gleichzeitig wiedergeben, wobei die Ausgangswerte der einzelnen Memories gemäß den HTP- und LTP-Regeln kombiniert werden. Sie können jedoch immer nur ein Memory aus einer Spalte wiedergeben (s. nebenstehende Abb. für eine solche Spalte). Angenommen Memory 14 ist bereits aktiviert und Sie schalten dann Memory 24 ein, so wird Memory 14 wieder deaktiviert. Das gilt sogar dann wenn Sie die Playback-Seite wechseln. Die Fader funktionieren unabhängig von diesen Tasten, so daß Sie insgesamt maximal 20 Playbacks gleichzeitig wiedergegeben werden können.

Falls Sie mit den Fadern arbeiten, reagieren alle im Memory enthaltenen HTP- (Intensitäts)Kanäle entsprechend der Faderbewegung. Die LTP- (Bewegungs)

Kanäle werden mit den für sie eingestellten Ausgangswerten ausgegeben, sobald der Fader von der Null-Position nach oben gezogen wird.

Durch Drücken der 'DBO'-Taste (Desk Black Out - komplettes Ausschalten der Lampen) werden alle HTP-Kanäle ausgeschaltet. Wenn die 'DBO'-Taste gedrückt gehalten und dann 'Clear' gedrückt wird, werden alle aktivierten Memories ausgeschaltet.



5.6 Wechseln der Playback-Seiten

Für die Auswahl von 50 weiteren Memories können Sie die Playback-Seiten wechseln, indem Sie einfach eine der Playback-Seiten-Tasten drücken.

Die Playbacks, die bereits eingeschaltet sind, während Sie die Seite wechseln, bleiben dabei eingeschaltet. Die blinkende LED der Playback-Taste zeigt an, daß das Playback auf einer anderen Seite aktiviert ist.

Es gibt 2 Möglichkeiten ein Playback, daß sich (von der aktuell aufgerufenen Seite aus betrachtet) auf einer anderen Playback-Seite befindet, auszuschalten. Zum einen können Sie ein Playback in derselben Spalte aktivieren (das andere Playback wird dadurch deaktiviert), zum anderen können Sie zurück zur ursprünglichen Playback-Seite wechseln.

5.7 Die Tasten-Modi 'Latch' und 'Flash'

Sie können für jede einzelne der Playback-Tasten 11-50 definieren, ob sie im 'Latch'- oder im 'Flash'- Modus funktionieren soll. Im 'Latch'-Modus wird das Playback jeweils durch kurzen Tastendruck aktiviert bzw. deaktiviert; im 'Flash'-Modus ist das Playback nur so lange eingeschaltet, wie die jeweilige Taste gedrückt gehalten wird. Der 'Flash'-Modus kann sinnvoll sein beim Einsatz von Stroboskoplicht oder "Publikumslicht", oder generell für alle Playbacks, die nur kurz "eingebledet" werden sollen. Die Tasten 1-10 sind immer als 'Flash'-Tasten definiert.

5.7.1 Einstellen des 'Latch'- oder 'Flash'-Modus

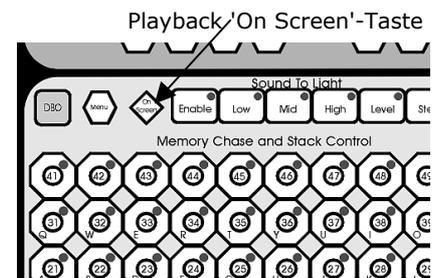
➔ Drücken Sie die 'Menu'-Taste neben der 'DBO'-Taste.

- ➔ Drücken Sie Softtaste A (Latch oder Flash).
 - ➔ Drücken Sie eine der Playback-Tasten 11-50, für die Sie den gewünschten Modus einstellen möchten. Tasten mit leuchtenden LEDs arbeiten im 'Latch'-Modus, die anderen im 'Flash'-Modus.
 - ➔ Drücken Sie nach Beendigung des Vorgangs 'Exit'.
-

5.8 Benennung eines Memorys

Auf dem AZURE können Sie Namen für alle Ihre Memories vergeben. Das kann dann sehr hilfreich sein, wenn Sie vergessen haben, wohin Sie diesen tollen Effekt, den Sie gestern programmiert haben, gespeichert haben.

Wenn Sie die 'On Screen' Taste (Bildschirmansicht) neben der 'DBO'-Taste drücken, werden die Namen der Memories auf dem VGA Bildschirm angezeigt. Dabei werden alle Memories der aktuellen Seite aufgelistet.



5.8.1 Einen Namen für ein Memory vergeben

- ➔ Drücken Sie die 'Input Legend' Taste (Namen eingeben).
 - ➔ Drücken Sie die Playback-Taste, für deren Inhalt Sie einen Namen vergeben möchten.
 - ➔ Geben Sie einen Namen über die in den Playback-Tasten integrierte Buchstaben-Tastatur ein. Sie können auch eine Standard PC Tastatur an die Konsole anschließen.
 - ➔ Drücken Sie 'Enter', um den Namen zu speichern.
 - ➔ Sie können auf gleiche Weise einen Namen für ein anderes Memory eingeben, indem Sie eine weitere Taste drücken, oder mit 'Exit' den Vorgang beenden.
-

Sie können auf diese Weise auch Namen für Playback-Seiten, Geräte-Gruppen und Paletten vergeben.

Bei der Playback 'On Screen' Funktion (Bildschirmansicht) werden aktivierte Memories in helleuchtendem weißem Text dargestellt.

5.9 Programmieren von Fade-Zeiten für ein Memory

Sie können für jedes Memory unabhängig voneinander eine Auf- und eine Abblendzeit vorgeben. Die Fades (Blendvorgänge) betreffen nur HTP- (Intensitäts) Kanäle und werden mit den Softtasten C (für Aufblende) und D (für Abblende) eingestellt. Es gibt außerdem einen extra LTP-Timer, mit dem man Zeitvorgaben für Bewegungen (mit Softtaste E) einstellen kann.

5.9.1 Fade-Zeiten für ein Memory programmieren

- ➔ Drücken Sie die 'Set Times' Taste (Zeitvorgaben einstellen).
 - ➔ Drücken Sie die Taste des Playbacks, für das Sie die Zeitvorgaben einstellen möchten.
 - ➔ Auf dem Bildschirm werden die Zeiten, die Sie einstellen können, angezeigt.
-

- ➔ *Bewegen Sie sich mit den Auf/Ab Cursorstasten oder mit den Softtasten A-F auf die Zeitkategorien, die Sie einstellen möchten.*
 - ➔ *Über die numerische Tastatur geben Sie die neue Zeit ein. Um diese zu speichern drücken Sie 'Enter'.*
 - ➔ *Nach Beendigung des Vorgangs drücken Sie 'Exit'.*
-

Es stehen außerdem noch andere Zeitvorgaben-Funktionen zur Verfügung, die aber im Moment für Sie noch nicht von Interesse sind. Sie werden im *Nachschlage-Teil* näher erläutert.

5.10 Die Funktionen , 'Cut', 'Copy', 'Paste' (Löschen/Ausschneiden, Kopieren, Einfügen eines Memorys)

Die Funktionen 'Cut', 'Copy' and 'Paste' (Ausschneiden, Kopieren und Einfügen) arbeiten genau wie auf einem normalen PC. Mit Hilfe dieser Funktionen lassen sich Memorys löschen, kopieren und an anderer Stelle wieder einfügen.

Wenn Sie die 'Cut'- (Ausschneiden) oder 'Copy'- (Kopieren) Taste drücken und anschließend eine Playback-Taste, so wird eine Kopie des auf diese Taste gespeicherten Memorys angefertigt und in den Zwischenspeicher geladen, wobei bei Verwendung der 'Cut'-Funktion das Original-Memory gelöscht wird, während es bei der 'Copy'-Funktion vollständig erhalten bleibt. Mit Hilfe der 'Paste'-Funktion (Einfügen) können Sie dann eine Kopie des Memorys auf ein anderes Playback legen. Mit der 'Paste'-Funktion können Sie so viele Kopien des Memorys anfertigen, wie Sie möchten.

5.10.1 Verwendung von 'Cut' und 'Paste' (Ausschneiden und Einfügen)

- ➔ *Drücken Sie die 'Cut'-Taste.*
 - ➔ *Drücken Sie die Playback-Taste des Memorys, das Sie ausschneiden möchten.*
 - ➔ *Das Memory wird von dieser Playback-Taste gelöscht und vorübergehend in den Zwischenspeicher geladen.*
 - ➔ *Drücken Sie die 'Paste'-Taste.*
 - ➔ *Drücken Sie die Playback-Taste auf der Sie die Kopie ablegen möchten.*
 - ➔ *Das Memory wird auf die neue Playback-Taste gespeichert. Der Name des ursprünglichen Memorys wird dabei nicht kopiert.*
-

Die 'Copy'-Funktion (Kopieren) arbeitet ähnlich wie die 'Cut'-Funktion (Ausschneiden), nur wird dabei das Original-Memory nicht von seinem Ursprungsort gelöscht.

5.10.2 Verwendung von 'Copy' und 'Paste' (Kopieren und Einfügen)

- ➔ *Drücken Sie die 'Copy'-Taste.*
 - ➔ *Drücken Sie die Playback-Taste des Memorys, das Sie kopieren möchten.*
-

- *Das Memory von dieser Playback-Taste wird kopiert und vorübergehend in den Zwischenspeicher geladen.*
 - *Drücken Sie die 'Paste'-Taste.*
 - *Drücken Sie die Playback-Taste auf der Sie die Kopie ablegen möchten.*
 - *Eine Kopie des Memorys wird auf die neue Playback-Taste gespeichert. Die Kopie ist völlig unabhängig vom Original-Memory, so daß Editierungen an einem Exemplar keinerlei Auswirkungen auf das jeweilige andere haben.*
-

5.11 Die 'Include'-Funktion (Einfügen)

Es kann manchmal ganz nützlich sein, wenn man bestimmte Aspekte eines bereits programmierten Memorys für ein anderes Memory wiederverwenden kann. Wenn Sie z.B. eine wirklich schöne Farb-Kombination erzeugt haben, möchten Sie diese womöglich noch einmal für ein anderes Memory, das aber unterschiedliche Gobos oder Positionen beinhaltet, verwenden.

Bei der Wiedergabe eines Memorys werden die darin enthaltenen Informationen normalerweise nicht in den Programmer gespeichert, so daß Sie diese nicht für die Programmierung eines anderen Memorys verwenden können. Mit Hilfe der 'Include'-Funktion (Einfügen) können ausgewählte Informationen eines Memorys in den Programmer geladen werden, die dann für die Programmierung eines neuen Memorys verwendet werden können.

Mit der 'Include'-Funktion lassen sich ausgewählte Attribute von ausgewählten Geräten in den Programmer laden. Wenn Sie z.B. über ein Memory verfügen, in dem Positions-, Farb- und Gobo-Informationen für 8 Geräte gespeichert sind, können Sie mit der 'Include'-Funktion lediglich die Farb-Informationen von 4 der 8 Geräte in den Programmer laden. Anschließend könnten Sie mit dieser Funktion die Positions-Informationen aus einem anderen Memory im Programmer ablegen und somit ein neues Memory - mit zusammengestellten Informationen aus mehreren bereits bestehenden Memories - programmieren.

5.11.1 Verwendung der 'Include'-Funktion

- *Wählen Sie die Geräte aus, von denen Sie Einstellungen verwenden möchten.*
 - *Drücken Sie die 'Include'-Taste (Einfügen).*
 - *Wählen Sie die Attribute aus, die Sie 'einfügen' möchten. Das Dimmer-Attribut enthält gleichzeitig alle anderen Attribute.*
 - *Drücken Sie die Playback-Taste des Memorys, das Sie 'einfügen' möchten.*
 - *Die ausgewählten Attribute der ausgewählten Geräte werden in den Programmer geladen.*
-

Sie können auch ein komplettes Memory mit der 'Include'-Funktion "einfügen", indem Sie keine Geräte auswählen und nur das Dimmer-Attribut wählen.

Falls das ausgewählte Memory Shapes enthält, werden die Shapes und alle Geräte, denen diese zugeordnet sind, geladen, unabhängig davon, ob sie ausgewählt sind oder nicht.

Die 'Include'-Funktion ist auch bei der Programmierung von Chases nützlich. Das Programmieren von Chases wird im nächsten Kapitel (6.) beschrieben.

5.12 Editieren von Memorys

Sie können jeden Aspekt eines bereits gespeicherten Memorys editieren, indem Sie einfach die gewünschten Änderungen vornehmen und die neuen Informationen wieder in das Memory speichern.

5.12.1 Ein Memory editieren

- ➔ Drücken Sie 'Clear', um den Programmer zu löschen.
 - ➔ Aktivieren Sie das zu editierende Memory, damit Sie nachvollziehen können, was Sie tun.
 - ➔ Wählen Sie die Geräte aus, an denen Sie Änderungen vornehmen möchten, und führen Sie die Editierungen durch.
 - ➔ Drücken Sie die 'Record Memory'-Taste (Memory speichern).
 - ➔ Drücken Sie die Playback-Taste des editierten Memorys, um die Änderungen zu speichern.
-

Die von Ihnen vorgenommenen Änderungen werden in das Memory gespeichert. Die anderen bereits im Memory enthaltenen Informationen bleiben dabei intakt.

5.13 Die Verwendung von Shapes in Memories

Wie Sie vielleicht schon erwartet haben, werden alle von Ihnen programmierten Shapes als Bestandteil des Memorys gespeichert. Im Modus 'Speichern pro Kanal' (Record by Channel) ergeben sich dabei einige interessante Möglichkeiten.

Wenn Sie die Position eines Gerätes geändert haben, wird die neue Position im Programmer gespeichert. Beim Abruf des Memorys startet das Gerät den Shape von der Position aus, die Sie in das Memory programmiert haben.

Wenn Sie die Position des Gerätes nicht geändert haben, wird der Shape beim Abrufen des Memorys von der Position aus abgefahren, in der sich das Gerät momentan befindet. Auf diese Weise können Sie ein "Shape only" Memory (ausschließliches Shape-Memory) erstellen, bei dem Shapes der aktuellen Positionierung der Geräte zugeordnet werden.

KAPITEL SECHS

6. Speichern und Wiedergabe von Chases

In diesem Kapitel: Wie man Chases speichert

- Erklärung von Chases
- Programmieren eines Chases
- Wiedergabe eines Chases
- Chase- und Sequenz-Steuerung
- Editieren eines Chases
- Durch Tonsignale (Sound) aktivierte Chases

Neben der Wiedergabe von statischen Memories können mit den Playback-Tasten des AZURE auch Chases abgerufen werden.

6.1 Was ist ein Chase?

Ein Chase stellt im Grunde eine Sequenz von statischen Positionen dar. Jede Position wird dabei als "Schritt" (Chase-Schritt) bezeichnet. Normalerweise dienen Chases dazu, Lampen zu aktivieren oder Geräte in Bewegung zu versetzen ohne dafür Tasten drücken zu müssen. Chases können automatisch ablaufen oder durch Drücken einer "Go"- (Start) Taste abgefahren werden. Wenn Sie das AZURE für Beleuchtungsaufgaben im Theaterbereich nutzen, können Sie mit Hilfe eines Chases bestimmte Einstellungen (Cues) für eine Show (Aufführung) speichern.

Verwechseln Sie Chases nicht mit Shapes. Ein Shape läßt lediglich ein Attribut einem bestimmten Bewegungsmuster folgen. Bei einem Chase können Sie die einzelnen Attribute eines Gerätes Schritt für Schritt definieren.

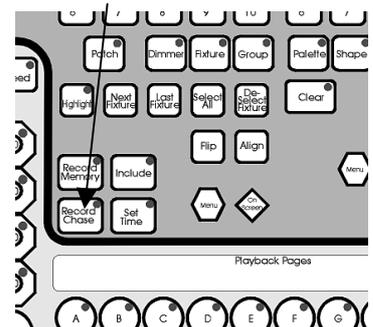
Dennoch werden Sie feststellen, daß Sie mit Shapes viel Arbeit sparen und Sie dank dieser Funktion nicht so viele Chases programmieren müssen, wie dies mit einem konventionellen Licht-Steuerpult der Fall wäre.

6.2 Programmieren eines Chases

Für die Programmierung eines Chases müssen Sie für jeden Schritt des Chases Beleuchtungs-Werte einstellen. Sie können die Einstellungen aller intelligenten Geräte und Dimmer für jeden Schritt entweder manuell vornehmen oder mit Hilfe der 'Include'-Funktion (Einfügen) Informationen aus bereits gespeicherten Memories laden.

Hinweis: Sie können in Chases keine Shapes verwenden.

'Record Chase' Taste (Chase speichern)



6.2.1 Einen Chase programmieren

- ➔ Drücken Sie die 'Record Chase' Taste (Chase speichern).
- ➔ Die LEDs aller freien Playback-Tasten blinken. Drücken Sie die Playback-Taste, auf die Sie den Chase speichern möchten.
- ➔ Nehmen Sie die Einstellungen der gewünschten Geräte für den ersten Schritt vor, entweder manuell oder verwenden Sie die 'Include'-Funktion (Einfügen), um Informationen aus bereits bestehenden Memories zu laden.

- ➔ Auf dem VGA Bildschirm erscheint der Hinweis "Press the flashing key to record Step 1" (drücken Sie die blinkende Taste um Schritt 1 darauf zu speichern).
 - ➔ Um den Schritt zu speichern, drücken Sie die blinkende Taste. Die im Programmier enthaltenen Informationen werden als Schritt Nr. 1 des Chases gespeichert.
 - ➔ Drücken Sie 'Clear', nehmen Sie die Einstellungen für den 2. Schritt vor und drücken Sie wieder die blinkende Taste, um Schritt Nr. 2 zu speichern.
 - ➔ Speichern Sie auf diese Weise so viele Schritte wie Sie möchten und drücken Sie nach Beendigung wieder die 'Record Chase' Taste.
-

6.3 Wiedergabe eines Chases

Einen Chase abzufahren ist genau wie ein Memory zu aktivieren. Drücken Sie die entsprechende Taste, oder ziehen Sie den Fader auf, falls der Chase in eines der ersten 10 Playbacks gespeichert wurde. Der Chase wird wiedergegeben.

Für den Fall daß der Chase auf einen Fader gespeichert ist, werden die im Chase enthaltenen HTP-(Intensitäts) Kanäle durch die Position des Faders gesteuert. Die anderen Kanäle (LTP) werden aktiviert, sobald der Fader von der Null-Position aus hochgezogen wird.

Normalerweise startet der Chase bei Schritt 1 und läuft vorwärts ab. [Es gibt eine ganze Menge Einstellungs-Optionen für Chases, mit denen man lustige Dinge tun kann, z.B. der Zufalls-Modus \(Random\), One-Shot Option \(einmaliger Durchlauf\), spezielle Zeitvorgaben und manueller Schritt-Modus - Details hierzu finden Sie im Nachschlage-Teil.](#)

Hinweis: Auch für diesen Fall gilt immer noch die Regel "nur ein Playback pro Spalte". Pro Tasten-Spalte kann man nur ein Playback aktivieren, unabhängig davon, ob es sich dabei um ein Memory oder einen Chase handelt.

6.4 Einstellen der Chase-Geschwindigkeit und des Überblendprozentsatzes

Bei der Wiedergabe eines Chases stehen die beiden Räder für die Steuerung von Geschwindigkeit und Überblendung des Chases zur Verfügung (Überblendprozentsatz/-zeit ist die Übergangsphase von einem Schritt zum nächsten; dabei gibt es ein Spektrum von sofortigem stufenlosem Wechsel von einem Schritt zum nächsten, bis hin zu einem gleichmäßig fortlaufenden Überblenden). Sie können die Chase-Geschwindigkeit auch manuell einstellen, indem Sie im Takt zur Musik rhythmisch auf die 'Learn Tempo' Taste (Geschwindigkeit/Takt lernen) klopfen.

Sie können für den Chase eine bestimmte Ablaufgeschwindigkeit abspeichern, so daß er bei jeder Wiedergabe mit derselben Geschwindigkeit gefahren wird.

6.4.1 Chase-Geschwindigkeit speichern

- ➔ Drücken Sie Softtaste A "Chase Menu".

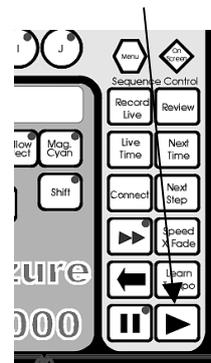
- ➔ Drücken Sie noch einmal Softtaste A (dieses mal ist es die Option "Chase Parameters").
- ➔ Stellen Sie die gewünschte Chase-Geschwindigkeit ein.
- ➔ Drücken Sie Softtaste A "Save speed" (Geschwindigkeit speichern), um die aktuelle Geschwindigkeit zu speichern.
- ➔ Auf dem VGA Bildschirm wird die Nachricht "Saved" (gespeichert) angezeigt.

Wenn Sie mehrere Chases gleichzeitig wiedergeben, übernehmen die Räder die Steuerung für den zuletzt ausgewählten Chase. Sie können auch einen der anderen Chases mit den Rädern 'verbinden' (Connect), indem Sie die 'Connect'-Taste und dann die Playback-Taste des Chases drücken, den Sie mit den Rädern 'verbinden' möchten.

6.5 Stacks und die Sequenz-Steuerung

Der gängigste Einsatzzweck eines Chases ist der automatisch fortlaufende Sequenz-Ablauf. Mit dem AZURE können Sie einen Chase jedoch auch manuell mit Hilfe der 'Go'- (Start) Taste Schritt für Schritt ablaufen lassen, und somit Chases als Beleuchtungs-Einstellungen im Theaterbereich verwenden. Im Zusammenhang mit diesen Verwendungszwecken wird ein Chase manchmal auch als 'Stack' bezeichnet.

'Go'-Taste (Start)



6.5.1 Einen Stack (Theater-Sequenz) programmieren

- ➔ Speichern Sie jede Einstellung (Cue) als einen Schritt in einem Chase.
- ➔ Drücken Sie die 'Set Time' Taste (Zeitvorgaben einstellen).
- ➔ Drücken Sie die Playback-Taste des Chases.
- ➔ Drücken Sie Softtaste G (LINKS = OFF [Verkettungen = Aus), um alle Verkettungen für den gesamten Chase zu deaktivieren.
- ➔ Um die Einstellung zu speichern, drücken Sie 'Enter'.
- ➔ Drücken Sie die Playback-Taste oder ziehen Sie den Playback Fader hoch, um den Chase zu aktivieren.
- ➔ Mit der 'Go'- (Start) Taste können Sie jede einzelne Einstellung (Cue) abfahren.

Wenn Sie während der Wiedergabe eines Chases die ►► Taste drücken, wird der Chase vorübergehend in einen Stack (Theater-Sequenz) umgewandelt. Wenn der Chase das nächste mal abgefahren wird, verhält er sich wieder wie ein normaler Chase

Mit der 'Live Time' Taste (Zeiten für ablaufenden Schritt) können Sie die Auf- und Abblendzeiten für jeden einzelnen Cue unabhängig voneinander einstellen.

6.5.2 Fade-Zeiten für einen Stack einstellen

- ➔ Starten Sie den Chase, indem Sie die Playback-Taste drücken oder den Fader hochziehen.
- ➔ Drücken Sie die 'Live Time' Taste, um die Zeiten für den aktuellen Cue (Einstellung/Schritt) einzustellen. Stellen Sie mit den Softtasten A-G die gewünschten Zeiten ein.

- ➔ Drücken Sie 'Enter', um die Einstellungen zu speichern, oder 'Exit', wenn Sie sie verwerfen möchten.
 - ➔ Drücken Sie die 'Go'- (Start) Taste, um zum nächsten Cue überzugehen.
-

Sie können außerdem einen Namen in Form einer Text-Eingabe für jeden Cue vergeben. Das Pult zeigt Ihnen den Namen des aktuellen und den des darauffolgenden Cues an. Details dazu finden Sie im *Nachschlage-Teil*.

6.6 Editieren eines Chases mit der 'Unfold'-Funktion (Aufschlüsselung)

Das AZURE verfügt über ein effektives System für das Editieren von Chases. Mit Hilfe der 'Unfold'-Funktion (Chase aufschlüsseln) wird jeder einzelne Schritt eines Chases auf einen eigenen Playback Fader gelegt, so daß Sie jeden Chase-Schritt einzeln - so als handele es sich um ein normales Memory - betrachten und editieren können.

Für den Fall daß Ihr Chase aus mehr als 10 Schritten aufgebaut ist, können Sie mit Softtaste F auf die folgenden 10 Schritte bzw. mit Softtaste E auf die vorhergehenden 10 Schritte zugreifen.

6.6.1 Einen Chase mit der 'Unfold'-Funktion (Aufschlüsselung) editieren

- ➔ Drücken Sie die 'Unfold'-Taste.
 - ➔ Drücken Sie die Playback-Taste des Chases, den Sie editieren möchten.
 - ➔ Die ersten 10 Schritte des Chases werden auf die 10 Playback Fader geladen.
 - ➔ Ziehen Sie die einzelnen Playback Fader auf, um den Inhalt der einzelnen Schritte zu sehen.
 - ➔ Auf dem Bildschirm wird bezüglich der Schritte eine Liste mit Optionen präsentiert.
 - ➔ Nehmen Sie für die Editierung des Inhaltes eines Schrittes die gewünschten Änderungen vor und drücken Sie Softtaste A.
 - ➔ Um die Zeitvorgaben eines Schrittes zu ändern, drücken Sie Softtaste B.
 - ➔ Zum Abschluß des Vorgangs drücken Sie wieder die 'Unfold'-Taste.
-

Während der Chase 'aufgeschlüsselt' wird, können Sie die 'Set Times' Taste (Zeitvorgaben einstellen) drücken, um die Zeitvorgaben für den Schritt einzustellen, und außerdem über die 'Input Legend' Taste (Namen eingeben) einen Namen für den Schritt vergeben.

Ohne die 'Unfold'-Funktion (Aufschlüsselung) zu verwenden können Sie auch während der Wiedergabe eines Chases Chase-Schritte editieren. Mit Hilfe der 'Record Live' Taste (Live speichern) können Sie die momentan im Programmer befindlichen Einstellungen direkt in den aktuellen Chase-Schritt speichern. Details hierzu finden Sie im *Nachschlage-Teil*.

6.7 Durch Tonsignale (Sound) aktivierte Chases

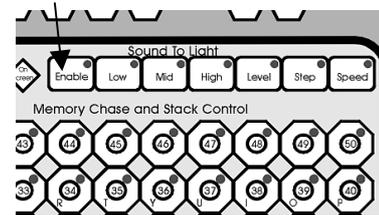
Auf dem AZURE können Chases durch Bass-, Mitten- und Höhen-

Frequenzen von externen Audio-Quellen aktiviert werden. Dabei wird Playback 1 durch tiefe Frequenzen (Bass), Playback 2 durch Mitten-Frequenzen (Mid)

und Playback 3 durch hohe Frequenzen (Höhen [Treble]) ausgelöst.

Mit zukünftigen Software-Versionen wird es möglich sein, daß jeder Chase durch alle Tonfrequenzen ausgelöst werden kann. Für weitere vorgesehene Funktionen in diesem Zusammenhang stehen bereits die anderen Tasten der 'Sound to Light' Steuerung zur Verfügung, denen jedoch momentan noch keine Verwendung zukommt.

'Enable'-Taste (Aktivierung) für 'Sound to Light' Modus



6.7.1 Aktivieren von Chases durch Tonsignale

- ➔ Drücken Sie die 'Enable'-Taste in der 'Sound to Light' Tastenreihe.
- ➔ Die LEDs der Tasten 'Low' (Bässe/tiefe Frequenzen), 'Mid' (Mitten) und 'High' (Höhen) blinken entsprechend im Rhythmus der eingehenden Tonsignale auf.
- ➔ Die auf die Playback Fader 1, 2 und 3 gespeicherten Chases werden jeweils in Abhängigkeit der eingehenden Tonsignale aktiviert,.
- ➔ Mit dem Geschwindigkeits-Rad wird die maximale Geschwindigkeit des Chases gesteuert.
- ➔ Drücken Sie wieder die Sound to Light 'Enable'-Taste, um diesen Modus wieder auszuschalten.

KAPITEL SIEBEN

7. Environments und der Scheduler

In diesem Kapitel: Die Verwendung von Environments und die Funktionsweise des Schedulers

- Was ein Environment ist
- Speichern eines Environments
- Wiedergabe eines Environments
- Der Scheduler

7.1 Was ist ein Environment?

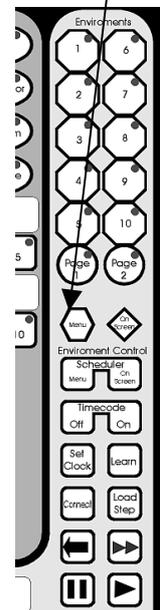
Ein Environment stellt einen Schnappschuß (Snapshot) von den Playbacks der Konsole dar, in dem alle aktivierten Memories und Chases enthalten sind. Environments können eine Auf- und eine Abblendzeit (Fade In/Fade Out Time) haben. Environments können sehr hilfreich sein, wenn Sie während einer Show mehrere Memories gleichzeitig aktivieren müssen. Sie werden außerdem im Zusammenhang mit dem 'Scheduler' des AZURE eingesetzt, mit dem Sie eine Show in Abhängigkeit einer Zeitsteuerung automatisch ablaufen lassen können.

Auf dem AZURE können 2 Seiten mit jeweils 10 Environments gespeichert werden (also insgesamt 20, für die mathematisch Unterbelichteten).

7.2 Speichern eines Environments

Sie speichern ein Environment ganz einfach, indem Sie die von Ihnen ausgewählten Playbacks auf die gewünschten Werte einstellen und dann die 'Record Environment' Option (Environment speichern) verwenden.

Environment
'Menü' Taste



7.2.1 Ein Environment speichern

- ➔ Wählen Sie die Playbacks aus, die in dem Environment enthalten sein sollen, und stellen Sie für diese die gewünschten Werte ein.
- ➔ Drücken Sie die 'Menu'-Taste im Environment-Steuerungsbereich.
- ➔ Drücken Sie Softtaste B, "Record an Environment" (ein Environment speichern).
- ➔ Drücken Sie die Environment-Taste, auf die Sie das Environment speichern möchten.
- ➔ Die aktuellen Playbacks werden in das Environment gespeichert.
- ➔ Die Auf- und Abblendzeiten werden automatisch auf 3 Sekunden eingestellt.

Hinweis: Wenn die verwendete Environment-Taste bereits belegt war, wird das darauf gespeicherte Environment von dem neuen überschrieben.

Sie können mit der 'Set Legend' Funktion (Namen eingeben) - analog zu der Methode für Memories - Namen in Textform für die einzelnen Environments vergeben. Um den Inhalt der Environments auf dem

Bildschirm anzuzeigen, drücken Sie die 'On Screen' Taste (Bildschirmansicht) unterhalb der Environment Tasten. Sie können mit der Menü-Option 'Environment Parameters' die Auf- und Abblendzeit eines Environments verändern.

7.3 Wiedergabe eines Environments

Ein Environment wird wiedergegeben, sobald die entsprechende Environment Taste gedrückt wird.

7.3.1 Ein Environment wiedergeben

- ➔ *Drücken Sie die Environment Taste.*
 - ➔ *Die in dem Environment enthaltenen Playbacks werden gemäß der programmierten Zeitvorgabe aufgeblendet (Fade In Time).*
 - ➔ *Um das Environment zu deaktivieren, drücken Sie wieder die Environment Taste.*
 - ➔ *Die in dem Environment enthaltenen Playbacks werden gemäß der programmierten Zeitvorgabe abgeblendet (Fade Out Time).*
-

Sie können die Steuerung für ein in dem Environment enthaltenes Playback übernehmen, indem Sie entweder die Playback-Taste drücken (für ein Playback von 11-50), oder den Fader zuerst maximal auf- und anschließend auf Null herunterziehen (für ein Playback von 1-10).

7.4 Weitere Environment-Steuerungen

Mit zukünftigen Software-Versionen werden Environment-Chases und das Speichern von Shows in Echtzeit ermöglicht. Zur Zeit haben die Tasten 'Connect' (verbinden), 'Load Step' (Schritt laden), 'Learn' (lernen) und die Steuertasten für Environment-Chases im Environment-Bereich auf dem Pult noch keine Funktion.

7.5 Der Scheduler

Der Scheduler dient dem Ablauf einer Lichtshow ohne unmittelbare Bedienungsperson am Pult. Mit dieser Steuerungseinheit wird ein Environment an den von Ihnen definierten Zeitpunkten automatisch gestartet und wieder deaktiviert. Dieser Vorgang kann verschiedenartig wiederholt werden.

KAPITEL ACHT

8. Das Grafiktableau

In diesem Kapitel: Die Verwendung des Grafiktableaus in Verbindung mit dem AZURE

- Die Verwendung des Grafiktableaus
- Funktionen des Grafiktableaus

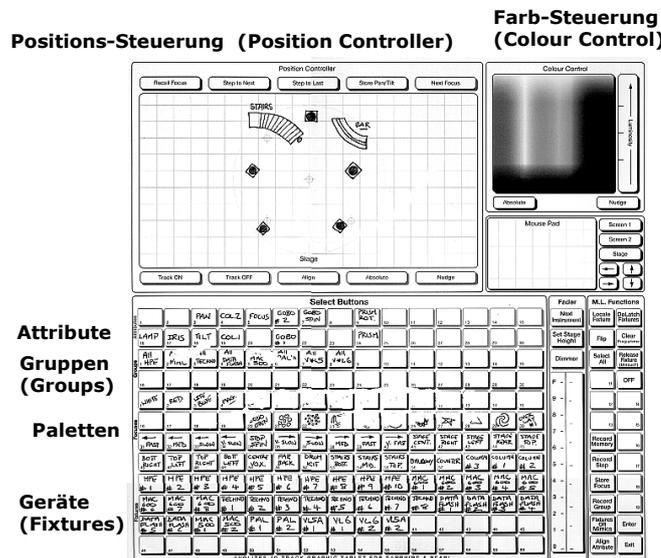
Das Grafiktableau ist ein optionales Zusatzgerät für den Anschluß an die AZURE Konsole. Mit dem Tableau können Sie durch einfaches Ziehen und Klicken eines Taststifts Geräte und Gruppen auswählen und Farben und Positionen für die Geräte bestimmen. Sie werden erstaunt sein, wieviel einfacher sich das Programmieren und der Ablauf einer Show mit dem Grafiktableau gestaltet.

8.1 Die Verwendung des Grafiktableaus

Bei der Arbeit mit dem Tableau drücken bzw. klicken Sie einfach mit dem Taststift auf die Tableau-Oberfläche. Die Taste an der Seite des Taststifts hat keinerlei Funktion. Ein kurzes Aufdrücken mit dem Taststift entspricht einem Tastendruck auf dem Pult. Sie können den Taststift auch über das Tableau ziehen, indem Sie ihn auf das Tableau drücken und hin- und herbewegen. Damit können Sie Geräte bewegen oder Attribute verändern.

Das AZURE reagiert dabei so, als drückten Sie in gewohnter Weise die Tasten auf der Pult-Oberfläche, so daß bei der Arbeit mit dem Tableau die LEDs auf dem Pult und der VGA Bildschirm wie üblich funktionieren und bei entsprechenden Vorgängen die Anzeigen wechseln etc.. Viele Funktionen des AZURE lassen sich auf dem Tableau schneller und einfacher nutzen. Es ist gut möglich, daß Sie manche Funktionen vielleicht lieber über das Pult, andere lieber über das Tableau bedienen. Das Ergebnis bleibt dasselbe.

Die Oberfläche des Grafiktableaus ist mit einem Papierüberzug versehen. Darauf können Sie Ihre Geräte- und Gruppen-Namen, Attribute- und Paletten-Einträge schreiben und sogar Ihr Bühnen-Layout zeichnen, so daß Sie wissen, welches Bedienungsfeld auf dem Tableau für was zuständig ist. Ersatz-Papierüberzüge sind bei AVOLITES erhältlich.



8.2 Funktionen des Grafiktableaus

Um ein Gerät oder eine Gruppe auszuwählen, drücken (klicken) Sie einfach mit dem Taststift auf ein entsprechendes Geräte- oder Gruppen-Feld. Die ersten 60 gepatchten Geräte erscheinen in entsprechender Reihenfolge auf dem Tableau (drücken Sie die 'Menu'-Taste unterhalb der 'Flip'-Taste und dann Softtaste A "Fixture Layout on Tablet" [Geräte-Layout auf dem Tableau] um eine Liste der Geräte anzeigen zu lassen). Nur die ersten 30 Gruppen sind auf dem Tableau verfügbar.

Sie können die Position eines Gerätes steuern, indem Sie den Taststift auf dem Feld für den Bühnenbereich (Stage Area) entsprechend bewegen.

Sie können das AZURE in der Weise "trainieren", daß es weiß, wie alle Scheinwerfer eingestellt sind. Wenn Sie dann eine Stelle auf dem Bühnenbereich mit dem Taststift anklicken, werden alle Scheinwerfer gleichzeitig auf dieselbe vorgegebene Bühnenposition gerichtet sein. Dies wird als TRACKING-Modus bezeichnet. Alle wichtigen Einzelheiten zu diesem Modus finden Sie im *Nachschlage-Teil*.

Wenn Sie auf das 'Nudge'-Feld klicken, bewegt sich ein Gerät relativ zu seiner aktuellen Position, sobald Sie den Taststift über den Bühnenbereich (Stage) ziehen. Das kann nützlich sein, wenn Sie ein Gerät nur leicht neu positionieren möchten. Zum Deaktivieren dieses Modus klicken Sie auf das 'Absolute'-Feld.

Sie können die Intensität für ausgewählte Geräte steuern, indem Sie den Taststift über das Dimmer-Feld ziehen.

Für ein Gerät mit Farbmisch-Funktion können Sie die Farbe durch Ziehen des Taststifts über den Farbmisch-Bereich (Colour Control) einstellen.

Sie können die ersten 60 Paletten-Einträge durch Klicken des Taststifts auf die Focus-Felder abrufen.

Sie können einzelne Attribute ausgewählter Geräte editieren, indem Sie auf das 'Attribute'-Feld klicken und dann den Taststift (ohne ihn vom Tableau zu lösen) nach oben und unten ziehen.

Im rechten Bereich des Tableaus befinden sich einige Programmier-Funktionen, wie z.B. 'Clear' (Löschen) und 'Locate Fixture' (Gerät auffinden).

K A P I T E L N E U N

9. Spezielle Funktionen des AZURE

Nachdem Sie den *Einführenden Teil* dieses Handbuchs durchgearbeitet haben, wissen Sie jetzt hoffentlich wie Beleuchtungsinstrumente auf dem Pult installiert werden, wie diese gesteuert werden und wie man Memories und Chases speichert und sie in einer Show einsetzt.

Wir haben bisher versucht bei den Grundlagen zu bleiben, das AZURE verfügt jedoch über viel mehr Möglichkeiten, als wir bislang aufgezeigt haben. Im *Nachschlage-Teil* wird der Inhalt aller vorangegangenen Kapitel vertieft. Außerdem gibt es noch einige Themen, die bis jetzt noch gar nicht angesprochen worden sind; diese werden ebenfalls im *Nachschlage-Teil* besprochen. Wir möchten jedoch schon an dieser Stelle - nur damit Sie Bescheid wissen - auf folgende Punkte hinweisen:

- User Preferences (Benutzer-Einstellungspräferenzen) - Einige Optionen auf dem Pult, die Sie Ihren Vorstellungen entsprechend verändern können.
- Einstellung der Echtzeit-Uhr.
- Disketten-Funktionen (Disk Functions) - mit dem Diskettenlaufwerk kann man noch einige Dinge mehr tun.
- Tracking (Verfolgungs-Modus für positionierbare Scheinwerfer [Moving Lights]) - Sie können das AZURE dahingehend "trainieren", daß es weiß, wie die einzelnen Geräte in Relation zur Bühne positioniert sind. Dadurch können Sie durch Ziehen des Taststifts auf dem Grafiktableau alle Geräte gleichzeitig auf einen bestimmten Bühnenpunkt ausrichten. Dieser "Trainingsvorgang" wird in Abschnitt 3.7 im *Nachschlage-Teil* beschrieben, und die Funktionsweise des Grafiktableaus im Tracking-Modus wird in Kapitel 8. erläutert.
- MIDI - Das AZURE verfügt über ein sehr umfassendes MIDI Steuerungssystem.
- Verwendung der optionalen Bühnenfernbedienung (Stage Remote).
- Script-Dateien (Script Files) - Mittels einer Befehlskette, die man in Echtzeit eingeben oder speichern kann, kann man dem AZURE vorgeben, in welcher Form es eine Show zu fahren hat. Für Details dazu s. Kapitel 7. im *Nachschlage-Teil*.
- Installieren eines neuen Betriebssystems - Von Zeit zu Zeit bringt AVOLITES eine neue Version des Betriebssystems heraus, die im AZURE installiert werden kann.
- Personality-Dateien (Personality Files) - Falls das AZURE noch nicht eine Personality-Datei für Ihr spezielles Gerät zur Verfügung hat, können Sie Ihre eigene erstellen. Personality-Dateien werden im einzelnen in Kapitel 10. des *Nachschlage-Teils* besprochen.
- Zurücksetzen der PIN-Codes auf werkseitige Einstellungen und andere listige Hardware Tricks.

K A P I T E L Z E H N

10. Einführung in die intelligente Beleuchtungstechnik

Dieser Abschnitt ist an diejenigen gerichtet, die noch über keine große Erfahrung im Umgang mit intelligenter Beleuchtungstechnik verfügen, und die "abgeschreckt" werden durch DIP-Schalter, Scheinwerfer, die sich unerwartet bewegen und digitale Steuerungssysteme.

10.1 Konventionelle Beleuchtungstechnik

Die konventionelle Beleuchtungstechnik arbeitet mit einer Vielzahl von Leuchtmitteln, die an Dimmer angeschlossen sind. Dabei gibt es die verschiedensten Scheinwerfer - von Par Scheinwerfern bis hin zu Profilern, Stufenlinsen und Flutern für die Theater-Beleuchtung - wobei der Dimmer die Lichtintensität steuert. Eine typische Steuerungseinheit für Standard-Beleuchtung verfügt über ein paar Schieberegler, von denen jeder einzelne die Intensität eines Dimmers regelt.

10.2 Was also ist intelligente Beleuchtungstechnik?

Bei intelligenter Beleuchtung geht es um mehr als nur die Steuerung von Lichtintensität; mit einem typischen intelligenten Scheinwerfer, oft als "Gerät" (Fixture) bezeichnet, kann man außerdem Farben wechseln, verschiedene Muster (sogenannte "Gobos") projizieren und den Lichtstrahl in jede gewünschte Richtung lenken, entweder durch einen integrierten beweglichen Spiegel, oder mittels einer Motorsteuerung an dem Beleuchtungsgerät selbst. Man bezeichnet die Geräte als "intelligent", da sie mit einem kleinen Computer ausgerüstet sind, der die Bewegungen der eingebauten Motoren in Abhängigkeit von den jeweils eingehenden Steuersignalen steuert. Die meisten dieser Geräte "verstehen" außerdem Musiksignale und erzeugen so ihre eigene Licht-Show; manchmal synchronisieren sie sich auch selbst mit anderen intelligenten Geräten. Tatsächlich sind sie jedoch nicht ganz so intelligent, und normalerweise benötigen sie einen Bediener, der sie veranlaßt, interessante Dinge zu tun.

10.3 Wie ein intelligentes Gerät gesteuert wird

Für jede einzelne Funktion eines intelligenten Gerätes benötigt man ein eigenes Steuersignal, so daß der Bediener Farbe, Position, Gobo etc. wählen kann. Für einige Geräte kann man Steuersignale zwischen 0 und 10 Volt verwenden, wobei das Kabel für die Übertragung der Steuersignale ebenfalls wieder ein Multicore-Kabel sein muß, mit jeweils einem Kabelkern/Kabelseele pro Funktion; damit beansprucht jedes Gerät möglicherweise 8 oder mehr Kabelkerne des Steuerkabels, einige komplexere Geräte belegen 20 Kanäle.

Beim Einsatz von mehreren intelligenten Geräten wächst die Anzahl der im Steuerungskabel benötigten Kabelkerne/Kabelseelen/Adern rasch an. Außerdem muß das Kabel bei jedem Gerät aufgelöst werden. Das wird alles ein bißchen kompliziert.

10.4 Das DMX-Steuerungssystem

Glücklicherweise gibt es ein einfach zu handhabendes System für die Steuerung von intelligenten Geräten und Dimmern. Es heißt "DMX-512",

was für 'Digital Multiplex' steht, und mit diesem System kann man bis zu 512 Steuersignale über ein abgeschirmtes 2-adriges Kabel senden. Das Kabel kann dabei einfach in einer Kette von einem Gerät zum anderen geführt werden. Für gewöhnlich verwendet man dabei für Mikrofone übliche XLR Stecker, manchmal mit 3 und manchmal mit 5 Pins.

Das DMX-System sendet den Wert für Kanal 1, gefolgt von dem Wert für Kanal 2, anschließend für Kanal 3, 4 usw., bis hin zu maximal 512 Kanälen (obwohl nicht alle DMX-Systeme Signale für alle Kanäle senden). Das System beginnt danach wieder bei Kanal 1. Alle an das DMX-System angeschlossenen Einheiten empfangen alle Kanäle, und indem Sie den "Basis-Kanal" oder die "DMX-Adresse" für jedes Gerät einstellen, informieren Sie das Gerät darüber, auf welche Kanäle es jeweils reagieren soll. Der im Gerät integrierte Computer wartet bis die für dieses Gerät "richtigen" Kanäle eintreffen und liest dann die Werte für diese Kanäle ein.

Auch Dimmer können DMX-Informationen verstehen; einige Dimmer können die Informationen sofort lesen, andere arbeiten mit einem Demultiplexer (kurz "Demux") für die Konvertierung der DMX-Signale in die normalen analogen Steuersignale (0 bis 10 Volt), mit denen sie sonst angesteuert werden.

10.5 Steuer-Konsolen für positionierbare Scheinwerfer (Moving lights)

Schieberegler sind ideal für die Steuerung von Dimmern. Komplexere Steuer-Konsolen für Dimmer verfügen über Memories, mit denen man Werte für alle Dimmer speichern kann, so daß man während einer Show eine bestimmte Einstellung abrufen kann, ohne alle dafür relevanten Schieberegler erneut einstellen zu müssen.

Wenn Sie jedoch zur Steuerung von Scheinwerfern übergehen, die sich bewegen und die Farbe automatisch wechseln können, erweisen sich Schieberegler als weniger geeignet, da hierbei - mehr als der Endwert - die Bewegung an sich von Bedeutung ist. Spezielle Konsolen für Moving Lights, wie z.B. das AZURE, verfügen über viele nützliche Funktionen, die das Programmieren von intelligenten Beleuchtungsgeräten sehr vereinfachen, wie z.B. Paletten mit vorprogrammierten Farben und Positionen, und einem Shape Generator für das Erzeugen von bestimmten Bewegungsabläufen.

10.6 Einige Vorsichtsmaßnahmen beim Umgang mit DMX

DMX ist ein robustes System, das in der Regel sehr gut funktioniert, es kann jedoch manchmal etwas problematisch sein. Hier sind ein paar Tipps damit das DMX-System gut funktioniert.

- Bei der Verkabelung von DMX sollten Sie ein Datenkabel mit verdrehtem Aderpaar verwenden. Ein Mikrofonkabel ist nicht zu empfehlen, da es die Signale nicht mit der gleichen Qualität überträgt. Man kommt wahrscheinlich in vielen Fällen auch damit zurecht, es können jedoch ebenso gut Probleme auftauchen.
- Bringen Sie am letzten Gerät immer einen Abschlußwiderstand an. Dieser verfügt über einen 120 Ohm Widerstand für die gesamte DMX Linie und er schützt vor Interferenzen bei der Datenübertragung über die Linie. Es funktioniert vielleicht auch ohne einen Abschlußwiderstand, aber...
- Lösen Sie das DMX-Kabel nicht auf. Legen Sie es in einer Schleife von

einer Beleuchtungseinheit zur nächsten. Wenn Sie es auflösen müssen, verwenden Sie eine ordentliche aktive Splitter-Einheit.

- Versuchen Sie nicht mehr als 16 intelligente Geräte mit einer DMX-Linie zu fahren, es sei denn die Geräte sind gepuffert. Benutzen Sie entweder mehrere DMX-Linien (das AZURE verfügt über 4 Stück), oder einen DMX Leitungsverstärker. Auch in diesem Falle wird es wahrscheinlich auch ohne diese Maßnahmen funktionieren, wenn Sie mit mehr Geräten arbeiten müssen, aber das DMX-Signal ist hierbei definitiv schwächer als es sein sollte.
- Achten Sie darauf, daß sich die DMX-Linien nicht in der Nähe von Störquellen wie Starkstromkabeln oder Neonlampen befinden. Dadurch können Interferenzen auftreten, die das System lahmlegen, oder sogar schlimmstenfalls die Empfangselektronik in den intelligenten Geräten zerstören (so etwas kommt tatsächlich vor).



AZURE 2000

Bedienungshandbuch

Nachschlage-Teil (II)

I N H A L T - N A C H S C H L A G E - T E I L (I I)

1. INSTALLATION DER KONSOLE	103
2. PATCHEN (DMX-BELEGUNG/-ZUORDNUNG VORNEHMEN)	107
3. STEUERUNG VON DIMMERN UND INTELLIGENTEN GERÄTEN	114
4. VERWENDUNG VON SHAPES (EDITIERBARE VORPROGRAMMIERTE/AUTOMATISCHE BEWEGUNGSABLÄUFE)	124
5. SPEICHERN UND WIEDERGABE VON MEMORIES	130
6. SPEICHERN UND WIEDERGABE VON CHASES	141
7. ENVIRONMENTS, DER SCHEDULER, SCRIPT -DATEIEN	151
8. ARBEITEN MIT DEM GRAFIKTABLEAU	158
9. SPEZIELLE FUNKTIONEN	162
10. DAS PERSONALITY-DATEI-SYSTEM	171
XI. HERSTELLER INTELLIGENTER BELEUCHTUNGSGERÄTE	186
XII. GLOSSAR DER ENGLISCHEN FACHBEGRIFFE	187
XIII. TASTEN-INDEX	196
I N D E X	192

K A P I T E L E I N S

1. Installation der Konsole

In diesem Kapitel: Anschluß der Stromversorgung; Anschluß der DMX-Linien; Anschluß von MIDI Geräten; Anschluß von Audio-Quellen; Das Diskettenlaufwerk; Weitere Anschlüsse und Steuerungen auf der Pult-Rückseite; Pult-Modi.

1.1 Anschluß der Stromversorgung

Das AZURE ist mit einem universellen Netzteil ausgestattet, das mit jeder Netzspannung zwischen 90 und 250V und mit einer Frequenz von 50 oder 60Hz betrieben werden kann. Sie müssen die jeweilige örtliche Netzspannung nicht mit einem Netzspannungs-Wahlschalter einstellen. Schließen Sie das Pult einfach an die Stromversorgung an und legen Sie los

1.2 Anschluß der DMX-Linien

Das AZURE kann DMX-Signale auf vier verschiedenen DMX-Linien ausgeben. Beim Patchen eines Dimmers oder intelligenten Gerätes können Sie dem AZURE vorgeben, an welche DMX-Linie das Gerät angeschlossen werden soll. Die Linien werden durch die Buchstabenkennung A, B, C, D identifiziert. Normalerweise ist die Linie A auf Ausgang 1 gelegt, Linie B auf 2, C auf 3 und D auf 4, Sie können jedoch - nur um den Spaß zu vergrößern - diese Anordnung auch verändern (s. Kap. 2. *Patchen*).

Die 4 DMX-Linien werden mit den beiden 5-Pin XLR-Buchsen auf der Rückseite der Konsole verbunden. Sie werden folgendermaßen verdrahtet:

DMX-Linie	Pin-Nummern	Anschlußbuchse
1 (normalerweise A)	2=Daten - 3=Daten +	1
2 (normalerweise B)	2=Daten - 3=Daten +	2
3 (normalerweise C)	4=Daten - 5=Daten +	1
4 (normalerweise D)	4=Daten - 5=Daten +	2

Wenn Sie ein Standard DMX-Kabel verwenden wird die Linie 1 (normalerweise A) auf Ausgang 1 und die Linie 2 (normalerweise B) auf Ausgang 2 gelegt.

Die Linien 3 und 4 verwenden die Ersatz-Pins 4 & 5 der Ausgangsbuchsen. Falls Sie beide Linien auf einen Ausgang legen möchten, benötigen Sie eine Auflösung, die Sie entweder bei AVOLITES erwerben oder selbst anfertigen können.

Der 5-Pin XLR Anschlußbuchse auf der Rückseite der Konsole mit der Bezeichnung "DMX-Input" (DMX-Eingang) kommt zur Zeit keine Verwendung zu.

1.3 Anschluß von MIDI Geräten

Das AZURE verfügt über die üblichen Anschlüsse für eingehende und ausgegebene MIDI Signale (MIDI IN / OUT) und 'THRU' Anschlüsse für das Durchschleifen von Signalen. Das Pult kann MIDI Informationen lesen und damit eine Show steuern, und es kann MIDI Informationen ausgeben in Abhängigkeit von den vom Bediener durchgeführten Steuerungen. Das bedeutet, daß Sie eine Show direkt in einen MIDI Sequencer speichern können, indem Sie selbst mit Hilfe der Tasten und Schieberegler die Show fahren.

1.4 Anschluß von Audio-Quellen

Das AZURE ist mit Audio-Anschlußbuchsen für den linken und rechten Kanal und einer "Gain" Steuerung für die Empfindlichkeit der Audio-Eingänge ausgestattet; diese werden für 'Sound to Light' Funktionen (Steuerung von Lichteffekten durch Tonsignale) verwendet.

Mit einem internen Link auf dem PCB (Hauptplatine) läßt sich die allgemeine Empfindlichkeit der Audio-Eingänge einstellen. Es befindet sich in der Nähe der Audio-Anschlußbuchsen unterhalb der VGA-Karte und hat die Bezeichnung "Preset Gain Links". Es kann auf 0dB, 20dB oder 40dB eingestellt werden, indem eins von den Jumper-Paaren überbrückt wird.

1.5 Das Diskettenlaufwerk

Das AZURE verfügt über ein Diskettenlaufwerk für 1.44MB Disketten, mit dem man Shows, Personality-Dateien und System-Software laden und speichern kann. Das Standard Diskettenformat für PCs wird verwendet, um den Datenaustausch zwischen Ihrem PC und der Konsole zu erleichtern. Sie können auch die kleineren 720K Disketten verwenden, diese verfügen jedoch möglicherweise über zu wenig Speicherkapazität für große Shows!

Sie sollten sich angewöhnen, regelmäßig Sicherungskopien Ihrer Show auf Diskette zu machen, um sich für den Moment, in dem etwas falsch läuft, zu wappnen. Das Anfertigen von Sicherungskopien nimmt nicht viel Zeit in Anspruch.

-
- 1> Drücken Sie die 'Disk'-Taste (Diskette) in der oberen linken Ecke auf dem AZURE.
 - 2> Legen Sie eine leere formatierte 1.44MB Diskette in das Diskettenlaufwerk ein.
 - 3> Drücken Sie Softtaste B, "Save show to disk" (Show auf Diskette speichern). Geben Sie einen Namen ein. Das AZURE speichert die Show.
 - 4> Um die Show erneut zu laden, drücken Sie Softtaste A, "Load show from disk" (Show von Diskette laden).
-

Wenn Sie die 'Disk'-Taste (Diskette) drücken, erhalten Sie Zugriff auf alle weiteren Funktionen des Diskettenlaufwerkes. Diese Funktionen werden in Abschnitt 9.3 beschrieben.

1.6 Weitere Anschlüsse und Tasten auf der Pult-Rückseite

Auf der Pult-Rückseite befinden sich außerdem folgende Anschlüsse:

Die QWERTY-Buchse dient dem Anschluß einer Standard PC-Tastatur. Mit dieser Tastatur lassen sich Namen für Memories, Chases und Paletten

bequemer eingeben als mit der in die Playback-Tasten integrierten Buchstaben-Tastatur.

Die serielle Schnittstelle ist für den Anschluß des Grafiktableaus oder der Bühnenfernbedienung (Stage Remote) vorgesehen.

Die VDU-Buchse ist für den Anschluß eines VGA Bildschirms vorgesehen. Dabei kann es sich um jeden standardmäßigen VGA Monitor handeln. Falls Sie nicht unbedingt die Vorgänge auf dem AZURE verfolgen müssen (z.B. für den Ablauf einer Show ohne Bedienungsperson am Pult), arbeitet die Konsole natürlich auch einwandfrei ohne den angeschlossenen VGA Bildschirm.

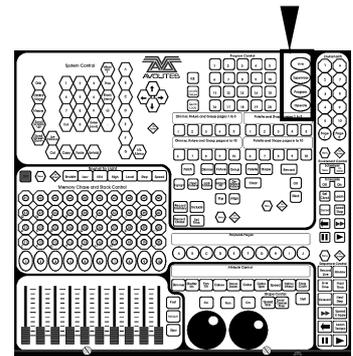
Die Anschlußbuchse für die Pultbeleuchtung (Desk Lamp Socket) ist für die sogenannte 'Schwanenhals'-Pultlampe vorgesehen.

Mit der Reset-Taste (Neustart/Parameter auf Ausgangseinstellung zurücksetzen) in der rechten Ecke auf der Pult-Rückseite können Sie das AZURE neu starten, wenn irgendetwas Seltsames vorkommen sollte. Das Pult kehrt an die Stelle im Programm zurück, an der Sie die Reset-Taste gedrückt haben, jedoch sind jetzt alle Playbacks ausgeschaltet. Der Speicher der Konsole bleibt dabei unberührt.

1.7 Betriebsmodi des AZURE

Tasten für die Einstellung d. Pult-Modus

Wenn das AZURE zum ersten mal eingeschaltet wird, startet es automatisch im 'Operate'-Modus. In diesem Modus können lediglich Playbacks gefahren werden. Diesen Modus sollten Sie verwenden, wenn Sie verhindern möchten, daß irgendwelche Leute Ihre Programmierungen durcheinanderbringen können, oder Sie eine Show fahren möchten, bei der Sie die Programmierungen nicht aus Versehen ändern können. Bei zweimaligem Drücken der 'Operate'-Taste wird das Pult in einen speziellen Modus mit einer hohen Tasten-Reaktionsgeschwindigkeit ("quick key response") versetzt.



Um Programmierungen vornehmen zu können, müssen Sie sich im 'Program'-Modus befinden; drücken Sie dafür die 'Program'-Taste. *Es wird vorausgesetzt, daß Sie sich bei der Lektüre dieses Handbuchs im 'Program'-Modus befinden.* Zum Schutz vor nicht autorisiertem Zugriff auf den 'Program'-Modus können Sie mit einem PIN-Code arbeiten.

Im 'Supervisor'-Modus können Sie den Speicher der Konsole mit Softtaste F, "Wipeall" (Gesamtlöschung), löschen. Auch für den Zugang zu diesem Modus kann ein PIN-Code eingerichtet werden.

Im 'Avo'-Modus können Sie alles mit der Konsole machen, u.a. eine Gesamtlöschung durchführen, die PIN-Codes ändern, auf verschiedene Diagnoseeinrichtungen zugreifen und ein neues Betriebssystem laden. Details über den 'Avo'-Modus erfahren Sie in Abschnitt 9.5.

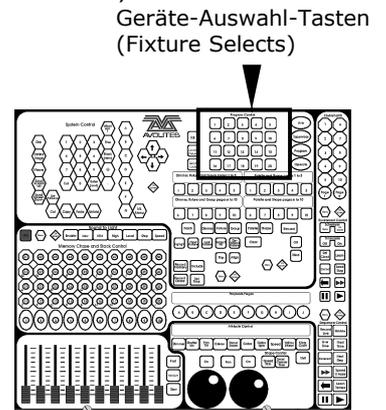
K A P I T E L Z W E I

2. Patchen (DMX-Belegung/-Zuordnung vornehmen)

In diesem Kapitel: Geräte-Auswahl-Tasten (Fixture Selects); Dimmer patchen; Intelligente Geräte patchen; Überprüfen der Patch-Daten; Ändern der DMX-Adresse; Ein Gerät auf eine andere Geräte-Auswahl-Taste umpatchen; Patch-Optionen.

Als 'Patchen' bezeichnet man den Vorgang, bei dem das AZURE darüber informiert wird

- welche Geräte-Typen Sie an das Pult angeschlossen haben
- mit welchen DMX-Adressen diese Geräte arbeiten
- mit welcher DMX-Linie jedes Gerät verbunden ist (es gibt 4 Linien)
- welche Geräte-Auswahl-Tasten Sie für den Zugriff auf die Geräte verwenden möchten



Sie können entweder die DMX-Kanäle auf Ihrer Konsole nachträglich so patchen, daß sie Ihrem Beleuchtungsaufbau entsprechen, oder erst die Einstellungen auf der Konsole vornehmen und dementsprechend Ihr Rig aufbauen.

Für das Patchen muß sich das Pult im 'Program'-Modus befinden.

2.1 Geräte-Auswahl-Tasten

Mit dem AZURE kann man bis zu 200 intelligente Geräte und 200 Dimmer-Kanäle steuern. Dafür verfügt die Konsole über 10 Seiten mit jeweils 20 Geräten und/oder Dimmern.

Wenn Sie mit einer Kombination aus intelligenten Geräten und Dimmern arbeiten, stehen Ihnen beim Patchen zwei Möglichkeiten offen:

1. Patchen Sie auf einige Seiten ausschließlich Dimmer und auf die anderen Seiten ausschließlich intelligente Geräte (**separated** patch [getrenntes Patchen]). In diesem Fall müssen Sie nicht jedesmal die 'Dimmer'- oder 'Fixture'- (Gerät) Taste drücken, bevor Sie etwas auswählen, aber es lassen sich so insgesamt nur maximal 200 Geräte und Dimmer-Kanäle patchen.
2. Patchen Sie Dimer und Geräte zusammen auf dieselben Seiten oder sogar auf dieselben Geräte-Tasten (**overlay** patch [gemischtes Patchen]). Auf diese Weise können Sie insgesamt bis zu 200 Geräte und 200 Dimmer patchen, Sie müssen jedoch jedesmal vor dem Auswählen einer Beleuchtungseinheit die 'Dimmer'- oder 'Fixture'-Taste drücken, damit das Pult darüber informiert wird, ob es den auf die jeweilige Taste gepatchten Dimmer oder das Gerät aktivieren soll.

Auf dem AZURE können Sie außerdem Geräte und Dimmer zu definierten Gruppen zusammenfassen, wodurch man vermeiden kann, andauernd mit den 'Dimmer'- und 'Fixture'-Tasten eine Vor-Auswahl treffen zu müssen. Gruppen werden im nächsten Kapitel (3.) näher erläutert.

2.2 Das Patchen von Dimmern

Jeder Dimmer-Kanal ist einer Geräte-Auswahl-Taste zugeordnet. Wenn Sie Dimmer zusammenlegen möchten, können Sie mehrere Dimmer gleichzeitig einer Geräte-Taste zuordnen.

-
- 1> Drücken Sie die 'Patch'-Taste, dann 'Dimmer' und wählen Sie die gewünschte Dimmer/Fixture Seite aus.
 - 2> In der obersten Zeile auf dem Display wird angezeigt, auf welche DMX-Adresse der Dimmer gepatcht wird. Sie können diese Adresse durch eine Eingabe über die numerische Tastatur ändern. Sie können außerdem mit Softtaste C "Select a DMX line" (DMX-Linie auswählen) eine der drei anderen zur Verfügung stehenden Linien zum Patchen auswählen.
 - 3> Um einen einzelnen Dimmer zu patchen, drücken Sie eine Geräte-Auswahl-Taste. Um eine Reihe von Dimmern zu patchen, halten Sie die Geräte-Taste für den ersten Dimmer in der Reihe gedrückt und drücken dann die Taste für den letzten Dimmer in der Reihe. Die Dimmer-Reihe wird auf eine Reihe aufeinanderfolgender DMX-Adressen gepatcht.
 - 4> Um noch einen weiteren Dimmer auf dieselbe Geräte-Taste zu patchen, drücken Sie diese Taste einfach noch einmal.
 - 5> Für das Patchen anderer Dimmer wiederholen Sie den Vorgang von Schritt '2' an.
-

- Auf dem VGA Bildschirm werden die bereits gepatchten Kanäle angezeigt. Sie können eine Vielzahl von Dimmern auf ein und dieselbe Geräte-Auswahl-Taste patchen, indem Sie einfach immer wieder diese Taste drücken, wenn Sie bei den DMX-Adressen der entsprechenden Dimmer angelangt sind.
- Drücken Sie Softtaste A, um bestimmte Optionen für die zu patchenden Dimmer-Kanäle einzustellen. Sie können den Einstellungswert "Full on" (maximale Intensität) mit Option A auf weniger als 100% einstellen, und mit Option B können Sie eine andere Dimmer-Kurve wählen. Um die Einstellung "User Curve" (benutzerdefinierte Kurve) nutzen zu können, müssen Sie eine benutzerdefinierte Kurve laden (s. Abschnitt 9.3).

2.3 Das Patchen von intelligenten Geräten

Im Gegensatz zu Dimmern, die nur über einen Kanal, nämlich Intensität, verfügen, lassen sich bei intelligenten Geräten mehrere Attribute wie z.B Pan, Tilt, Farbe etc. steuern, was das Patchen dieser Geräte etwas komplizierter macht als das Patchen von Dimmern. Beim Patchen eines intelligenten Gerätes sehen Sie auf dem Bildschirm, daß es anstatt nur einem DMX-Kanal einen ganzen Block von Kanälen belegt.

Das AZURE arbeitet für die Steuerung von intelligenten Geräten mit einem "Personality-Dateien" System. Das AZURE verfügt für jeden Geräte-Typ über eine Personality-Datei, die das Pult darüber informiert, welche Attribute zur Verfügung stehen und wie diese gesteuert werden sollen. In dem unwahrscheinlichen Fall, daß das Pult für ein bestimmtes Gerät keine Personality-Datei zur Verfügung hat, können Sie entweder selbst eine solche Datei erstellen (s. Kap. 10.) oder die Firma AVOLITES kontaktieren, deren Spezialisten auf jeden Fall eine Personality für Ihre Bedürfnisse anfertigen werden.

Hinweis: Für das Patchen von intelligenten Geräten müssen Sie eine

Personality-Diskette in das Diskettenlaufwerk einlegen oder die Personality Cache-Datei von einer Diskette in das AZURE geladen haben. Die Cache-Datei muß nur einmal geladen werden; wie das geht wird in Abschnitt 9.6 beschrieben.

Wenn Sie die *interne* Personality Cache-Datei verwenden, achten Sie darauf, daß sich keine Diskette im Diskettenlaufwerk befindet.

-
- 1> Drücken Sie die 'Pach'-Taste, dann 'Fixture' (Gerät).
 - 2> In der untersten Zeile auf dem Bildschirm erscheint der Hinweis "Please wait ... reading files" (Bitte warten... Dateien werden gelesen). Nach einer Weile erscheint eine Liste mit bekannten Geräte-Herstellern.
 - 3> Wählen Sie mit den Cursortasten den Hersteller für das gewünschte Gerät.
 - 4> Drücken Sie 'Enter'. Eine Liste mit allen verfügbaren Geräten dieses Herstellers wird angezeigt.
 - 5> Wählen Sie mit den Cursortasten das gewünschte Gerät aus und drücken Sie 'Enter'.
 - 6> Sie werden gefragt, ob Sie an dieser Stelle Preset Focusse automatisch erstellen lassen wollen ("Automatically create focuses?"). Falls Ja, drücken Sie Softtaste A (Yes). Dadurch wird eine Reihe standardmäßiger Einstellungen für Position, Farbe und Gobo in die Paletten-Seiten geladen, was für das spätere Programmieren nützlich sein kann. Wenn Sie an dieser Stelle 'Nein' (No) wählen, können Sie die Preset Focusse später nicht mehr laden.
 - 7> Auf dem VGA Bildschirm wird die DMX-Adresse angezeigt, auf die das Gerät gepatcht wird. Sie können diese Adresse durch eine Eingabe über die numerische Tastatur ändern. Sie können außerdem mit Softtaste C "Select a DMX line" (DMX-Linie auswählen) eine der drei anderen zur Verfügung stehenden Linien zum Patchen auswählen.
 - 8> Wählen Sie die gewünschte Dimmer/Fixture Seite aus.
 - 9> Drücken Sie eine Geräte-Auswahl-Taste, um das Gerät zu patchen. Auf dem Bildschirm wird der Block der von dem Gerät belegten Kanäle angezeigt.
 - 10> Um weitere Geräte dieses Typs zu patchen, wiederholen Sie den Vorgang von Schritt '7' an.
 - 11> Um einen anderen Geräte-Typ zu patchen, drücken Sie Softtaste A, "Select another fixture" (anderen Geräte-Typ auswählen), und folgen Sie den Anweisungen von Schritt '3' an.
-

- Wie schon bei den Dimmern können Sie auch eine ganze Reihe von Geräten patchen, indem Sie die erste Geräte-Taste in der Reihe gedrückt halten und dann die Taste für das letzte Gerät in der Reihe drücken.

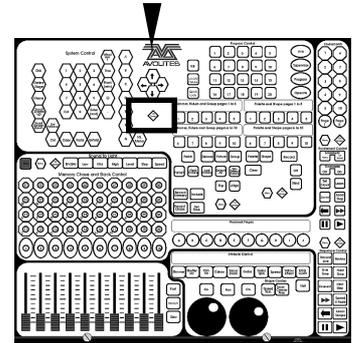
2.4 Überprüfen der Patch-Daten

Nach dem Patchen auf dem AZURE müssen Sie sicherstellen, daß die Einstellungen an Ihrem Beleuchtungsaufbau mit denen des Pultes übereinstimmen; dafür müssen Sie Ihren Beleuchtungsaufbau durchgehen und die DMX-Adressen an den einzelnen Geräten einstellen.

Die DMX-Einstellungen lassen sich auf dem AZURE folgendermaßen darstellen:

-
- 1> Drücken Sie die 'On Screen' Taste (Bildschirmansicht) unterhalb der Cursorstasten.
 - 2> Drücken Sie die 'Fixture'- oder 'Dimmer'-Taste.
 - 3> Wählen Sie die Geräte-Seite aus, die Sie sich anschauen möchten.
 - 4> Drücken Sie eine Geräte-Auswahl-Taste.
 - 5> Auf dem Bildschirm wird der Geräte-Typ und die verwendete DMX-Linie und -Adresse angezeigt (z.B. A24 bedeutet Adresse 24, auf DMX-Linie A). So fern die Daten in der Personality-Datei für dieses Gerät enthalten sind, werden auch die DIP-Schalter Einstellungen dargestellt.
 - 6> Um andere Geräte anzuschauen, wiederholen Sie den Vorgang von Schritt '4' an.
-

System 'On Screen' Taste
(Bildschirmansicht)



- Wenn Sie die 'On Screen' Taste (Bildschirmansicht) und dann Softtaste A, "Patch by DMX" (Anzeige des Patches nach DMX Informationen) drücken, erhalten Sie eine Liste mit allen DMX-Kanälen, deren Verteilung auf die Geräte-Tasten und deren aktuelle Ausgangswerte. Mit den Cursorstasten können Sie sich durch die Liste bewegen.
- Ein Liste mit allen Geräten und denen zugewiesenen DMX-Adressen wird angezeigt, indem Sie die 'On Screen' Taste und anschließend Softtaste B, "Patch by Fixture" (Anzeige des Patches nach Geräten) drücken.

2.5 Ändern der DMX-Adresse eines Gerätes

Sie können ein Gerät auf eine andere DMX-Adresse oder -Linie "umpatchen". Sämtliche Programmierungen bleiben dabei erhalten.

-
- 1> Drücken Sie die 'Patch'-Taste.
 - 2> Drücken Sie Softtaste E, "Repatch Fixtures" (Geräte erneut bzw. umpatchen).
 - 3> Geben Sie über die numerische Tastatur die neue DMX-Adresse des Gerätes ein. Wenn Sie die DMX-Linie wechseln möchten, drücken Sie Softtaste E, "Select a DMX line" (DMX-Linie auswählen) und wählen eine neue Linie indem Sie A, B, C oder D drücken.
 - 4> Wählen Sie die gewünschte Geräte-Seite aus.
 - 5> Drücken Sie die Geräte-Auswahl-Taste für das Gerät, um das Gerät auf die neue Adresse zu patchen.
 - 6> Zur Bestätigung des Vorgangs drücken Sie 'Enter'.
 - 7> Wenn Sie weitere Geräte umpatchen möchten, wiederholen Sie den Vorgang von Schritt '3' an.
-

2.6 Ein Gerät auf eine andere Geräte-Auswahl-Taste verlegen

Sie können ein Dimmer oder ein intelligentes Gerät von einer Geräte-Taste zur anderen verlegen, indem Sie einfach die DMX-Adresse des Gerätes eingeben und es dann auf eine andere Taste patchen. Bei einer solchen Änderung der Tastenbelegung eines Dimmers oder intelligenten Gerätes geht allerdings **jegliche Programmierung für diese Einheit verloren**.

2.7 Patch-Optionen

Während des Patchens von Dimmern oder intelligenten Geräten kann man auf dem AZURE einige Optionen für jedes Beleuchtungsgerät einstellen. Sie gelangen in das Menü mit den Patch-Optionen, indem Sie, während Sie sich im Patch-Modus befinden, Softtaste F "Patch Utilities" (Patch Dienstprogramme) drücken. Stellen Sie die Optionen ein, bevor Sie mit dem Programmieren beginnen, da Memories anders wiedergegeben werden, wenn die Optionen aktiviert sind.

Es gibt folgende Optionen:

A: Invert (invertieren/umkehren)- Damit wird ein Geräte-Attribut umgekehrt, d.h. daß, wenn Sie z.B. den Ausgangswert eines Attributes auf Null eingestellt haben, er bei Aktivierung dieser Option 100% beträgt. Manche Attribute können nicht invertiert werden.

-
- 1> Wählen Sie die Geräte aus, für die Sie die 'Invert'-Funktion verwenden möchten.
 - 2> Wählen Sie das Attribut, das Sie invertieren möchten, indem Sie die entsprechende Attribut-Auswahl-Taste (Attribute Select) drücken (einige Attribute können nicht invertiert werden).
 - 3> Drücken Sie Softtaste E oder F, um die angezeigten Attribute zu invertieren (auf dem VGA Bildschirm wird die aktuelle Einstellung - NORMAL oder INVERTED [invertiert] - angezeigt).
 - 4> Wenn Sie weitere Attribute invertieren möchten, wiederholen Sie den Vorgang von Schritt '2' an, oder von Schritt '1', wenn Sie Veränderungen an anderen Geräten vornehmen möchten.
-

B: Set/Reset Instant mode (Ein-/Ausschalten des "Direkt"-Modus)- Wenn auf dem AZURE LTP-Kanäle (>Bewegung) zwischen zwei Memories auf- bzw. abgeblendet werden, ändern sich dabei die LTP-Werte ganz allmählich in kleinen Abstufungen für einen sanften Übergang, bis der neue Wert erreicht ist. Wenn Sie den Instant-Modus aktivieren, "springt" der Kanal sofort auf den neuen Wert.

-
- 1> Wählen Sie die Geräte aus, an denen Sie Änderungen vornehmen möchten.
 - 2> Wählen Sie die Attribute aus, die Sie verändern möchten (einige können nicht verändert werden).
 - 3> Drücken Sie Softtaste E oder F, um die angezeigten Attribute zu verändern (auf dem Bildschirm wird INSTANT [direkt] oder FADE [blendend] angezeigt).
 - 4> Wenn Sie weitere Attribute verändern möchten, wiederholen Sie den Vorgang von Schritt '2' an, oder von Schritt '1', wenn Sie Veränderungen an anderen Geräten vornehmen möchten.
-

C: Swap pan and tilt (Vertauschen von Pan und Tilt)- Wenn Sie einige Geräte seitwärts befestigt oder aufgehängt haben, kann es ganz nützlich sein, die Pan- und Tilt-Kanäle gegeneinander auszutauschen.

-
- 1> *Drücken Sie die Pan/Tilt Attribut-Taste, damit sie die gegenwärtige Einstellung sehen können.*
 - 2> *Drücken Sie die Geräte-Auswahl-Tasten der Geräte, an denen Sie den Austausch von Pan und Tilt vornehmen möchten.*
 - 3> *Wiederholen Sie den Vorgang von Schritt '2' an für weitere Geräte.*
-

D: Set DMX lines (Einstellung der DMX-Linien)- Das AZURE verfügt über 4 DMX-Linien; mit dieser Option können Sie festlegen, auf welchen Ausgangsbuchsen die einzelnen Linien ausgegeben werden sollen. Falls gewünscht, können Sie eine DMX-Linie auf mehrere Ausgänge gleichzeitig legen.

Mit dieser Option können Sie auch den höchsten DMX-Kanal, der vom Pult übertragen werden soll, festlegen. Wenn Sie nicht alle 512 zur Verfügung stehenden Kanäle verwenden, wird dadurch die DMX Refresh-Rate (DMX Wiederholfrequenz) erhöht. (Diese Einstellung können Sie auch im Benutzer-Einstellungen-Menü [User Preferences] vornehmen).

E: Find fixture (Gerät auffinden) - Mit dieser Option können Sie "verlorengegangene" Geräte wiederfinden (für den Fall, daß Sie eine zugewiesene DMX-Adresse vergessen haben).

-
- 1> *Wählen Sie mit Hilfe der Cursortasten den Geräte-Typ aus und drücken Sie 'Enter'.*
 - 2> *Drehen Sie Rad A solange, bis das Gerät reagiert (offenes Weißlicht, zentrale Position).*
 - 3> *Sie können die DMX-Linie mit den Softtasten A, B, C, D wechseln oder direkt einen Kanal eingeben, indem Sie Softtaste G drücken.*
 - 4> *Lesen Sie die DMX-Adresse vom VGA Bildschirm ab.*
-

K A P I T E L D R E I

3. Steuerung von Dimmern und intelligenten Geräten

In diesem Kapitel: Geräte und Dimmer für die Steuerung auswählen; Attribute ausgewählter Geräte verändern; Verwendung von Gruppen; Die Funktionen 'Align' (in Reihe schalten/gleichschalten) und 'Flip' (hin und her springen/wechseln); Verwendung von Paletten; Intensitätswerte über die numerische Tastatur eingeben; ML (Moving Light) Menü und 'Tracking'-Funktion.

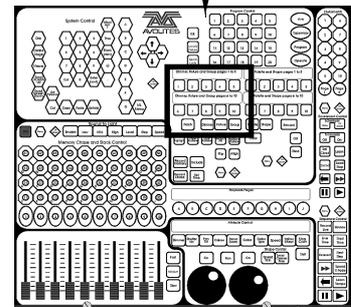
Beim Programmieren und manchmal auch beim Fahren einer Show müssen Sie die Geräte und Dimmer manuell steuern können, um Intensität, Position, Farbe etc. einzustellen. Dafür müssen Sie zuerst die gewünschten Geräte auswählen und dann die Attribute dieser Geräte einstellen.

3.1 Geräte und Dimmer für die Steuerung auswählen

Für die Auswahl von Geräten und Dimmer-Kanälen für die Steuerung benutzen Sie die Geräte-Seite-Tasten und die Geräte-Auswahl-Tasten. Sie können Geräte oder Dimmer einzeln oder auch mehrere gleichzeitig auswählen.

Die Methode, mit der Geräte ausgewählt werden, ist identisch mit der Auswahl von Dimmer-Kanälen; wenn also im folgenden von "Geräten" (Fixtures) die Rede ist, können Sie genauso gut "Dimmer" dafür einsetzen.

Tasten für die Geräte-Seite
(Fixture Pages)



-
- 1> Drücken Sie die gewünschte Geräte-Seite-Taste.
 - 2> Wenn auf dieser Seite sowohl Dimmer als auch intelligente Geräte abgelegt sind, wählen Sie mit der 'Fixture'- oder 'Dimmer'-Taste aus, welchen Typ Sie verwenden möchten.
 - 3> Drücken Sie die Geräte-Auswahl-Tasten der gewünschten Geräte. Ausgewählte Geräte werden in dunkelblauer Schrift auf dem VGA Bildschirm dargestellt.
 - 4> Um eine Geräte-Reihe auszuwählen, halten Sie die Geräte-Taste für das erste Gerät in der Reihe gedrückt und drücken dann die Taste des letzten Gerätes.
-

Hier noch ein paar andere Dinge, die Sie wissen sollten:

- Die LEDs der Geräte-Auswahl-Tasten leuchten auf und zeigen somit an, auf welche Tasten Geräte gepatcht sind.
- Drücken Sie die Taste 'Locate Fixture' (Gerät auffinden), um die ausgewählten Geräte in offenem Weißlicht auf eine zentrale Stellung zu fahren (Dimmer-Kanäle werden dabei auf 50% eingestellt).
- Wenn eine Geräte-Gruppe oder -Reihe ausgewählt ist, wird mit den Tasten 'Last Fixture' (vorheriges Gerät) und 'Next Fixture' (nächstes Gerät) die Auswahl der Gruppe/Reihe als Ganzes wieder zurückgenommen und man kann mittels dieser Tasten einzeln auf die Geräte innerhalb dieser Gruppe zugreifen. Durch Drücken der

'Highlight'-Taste (hohe Lichtintensität) wird der Dimmer des aktuell ausgewählten Gerätes eingeschaltet. Mit der 'Select All' Taste (alle auswählen) werden wieder alle Geräte der Gruppe/Reihe zusammen ausgewählt.

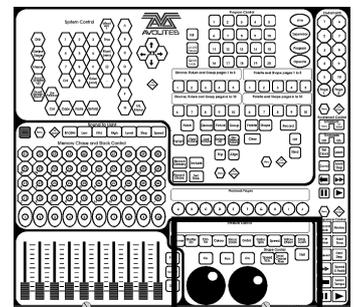
- Wenn Sie die Geräte-Auswahl-Taste (Fixture Select) erneut drücken, wird ein Gerät wieder aus der Auswahl entfernt. Durch Drücken der 'Deselect Fixture' Taste (Geräte-Auswahl zurücknehmen) können alle Geräte wieder aus der Auswahl entfernt werden, und wenn der Last /Next Fixture (vorheriges/nächstes Gerät) Modus - wie oben beschrieben - nicht aktiviert ist, können Sie mit der 'Select All' Taste (alle auswählen) alle Geräte von der aktuellen Seite auswählen.
- Nachdem Sie irgendein Attribut editiert haben, werden durch Drücken einer Geräte-Auswahl-Taste alle Geräte aus der Auswahl entfernt und der Auswahlvorgang beginnt erneut.
- Die Tasten 'Kill' und 'Quick Look' haben in der aktuellen Software-Version keine Funktion.

3.2 Attribute ausgewählter Geräte editieren

Als "Attribute" werden die Funktionen, wie Pan, Tilt, Farbe, Dimmer etc. eines intelligenten Beleuchtungsgerätes bezeichnet, und mit den Steuerungsrädern im unteren Bereich auf der Konsole werden die Werte für die Attribute eingestellt. Welche Attribute jeweils zur Verfügung stehen hängt vom Geräte-Typ ab. Dimmer-Kanäle besitzen nur das Dimmer Attribut. Mit dem AZURE lassen sich bis zu 40 Attribute pro Gerät steuern.

Mit jeder Attribut-Taste werden zwei Attribute gesteuert, wobei ein Attribut auf das linke und eins auf das rechte Rad gelegt ist.

- 1> Drücken Sie die Taste für das Attribut, das Sie editieren möchten.
- 2> Drehen Sie die Räder, um die Einstellungen für das Attribut vorzunehmen. Im unteren rechten Bereich auf dem VGA Bildschirm wird angezeigt, welche Attribute momentan mit welchen Werten gesteuert werden.
- 3> Im obersten Bereich auf dem Bildschirm werden die Geräte dargestellt, die gerade editiert werden.
- 4> Um andere Attribute der ausgewählten Geräte zu editieren, wiederholen Sie diesen Vorgang von Schritt '1' an.



Attribut-Steuerung

Weitere wissenswerte Details zu Attributen:

- Mit den Attribut-Tasten haben Sie Zugriff auf die ersten 20 Attribute. Weitere 20 Attribute lassen sich über die Tasten der 'Attribute Banks' 11-20 aufrufen, die für die merkwürdigen und wundervollen Funktionen der DMX-Geräte der Zukunft bereitstehen. Die LEDs auf den Tasten leuchten, wenn Sie mit den ersten 20 Attributen arbeiten.
- Wenn, nachdem Sie eine Attribut-Taste gedrückt haben, dieses Attribut auf dem Display nicht angezeigt wird, so ist es für die ausgewählten Geräte nicht verfügbar.

- Geräte, die nicht über eine Dimmer-Funktion verfügen, benutzen in der Regel die Gobo-Funktion, um die Lampen bei diesen Geräten "auszuschalten".

3.3 Verwendung von Gruppen

Sie können Gruppen von Geräten oder Dimmer-Kanälen zusammenstellen, um die Auswahl zu beschleunigen. Sie können z.B. eine Gruppe für jeden Geräte-Typ bilden oder eine Gruppe für die Geräte auf der linken bzw. rechten Bühnenseite anlegen. Sie können dann alle Geräte, die zu einer bestimmten Gruppe gehören, gleichzeitig auswählen, indem Sie einfach eine Taste drücken.

-
- 1> Wählen Sie die Geräte und Dimmer aus, die zu der Gruppe dazugehören sollen (die Reihenfolge, in der die Geräte ausgewählt werden, wird ebenfalls für die Gruppe mit abgespeichert).
 - 2> Drücken Sie 'Record' (speichern), dann 'Group' (Gruppe).
 - 3> Wählen Sie die Seite aus, auf die Sie die Gruppe speichern möchten (die Seiten-Tasten sind in diesem Fall dieselben wie für Geräte-Seiten.)
 - 4> Drücken Sie die Geräte-Auswahl-Taste, auf die Sie die Gruppe speichern möchten.
 - 5> Um weitere Gruppen zu speichern, wiederholen Sie den Vorgang von Schritt '1' an.
-

Weitere wissenswerte Details zu Gruppen:

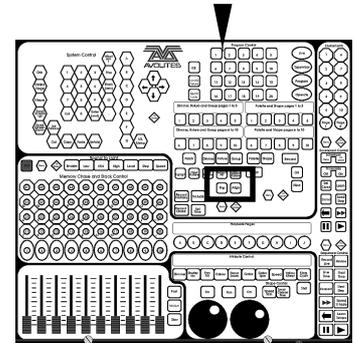
- Sobald Sie eine Gruppe zusammengestellt haben können Sie alle darin enthaltenen Geräte und Dimmer schnell auswählen, indem Sie die 'Group'-Taste (Gruppe) und dann die entsprechende Geräte-Taste drücken. Alle anderen Geräte und Dimmer werden dabei aus der Auswahl entfernt.
- Sie können Namen für die einzelnen Gruppen vergeben, damit Sie einfacher wiedererkennen können, was alles in einer bestimmten Gruppe enthalten ist. Drücken Sie dafür die 'Input Legend' Taste (Namen eingeben) und dann die Gruppen-Taste, für deren Gruppe Sie einen Namen vergeben möchten. Geben Sie einen Namen entweder über die in den Playback-Tasten integrierte Buchstaben-Tastatur oder über eine externe Standard PC-Tastatur (falls Sie eine angeschlossen haben) ein. Drücken Sie 'Enter', um den eingegebenen Namen zu speichern.
- Auf dem VGA Bildschirm wird der Inhalt der aktuell aufgerufenen Gruppen-Seite angezeigt.
- Mit den Tasten 'Next Fixture' (nächstes Gerät) und 'Last Fixture' (vorheriges Gerät) können Sie auf die einzelnen Geräte innerhalb einer Gruppe zugreifen. Die Reihenfolge, in der dabei auf die Geräte zugegriffen wird, ist die Reihenfolge, in der die Geräte beim Zusammenstellen der Gruppe ursprünglich ausgewählt wurden.
- Sie können eine Gruppe löschen, indem sie die 'Group'-Taste (Gruppe), danach 'Cut' (ausschneiden) und dann die Auswahl-Taste der zu löschenden Gruppe drücken.

3.4 Die Funktionen 'Align' (in Reihe schalten/gleichschalten) und 'Flip' (hin und her springen/wechseln)

Mit Hilfe der 'Align'-Funktion kann man ein bestimmtes Attribut für eine Geräte-Reihe auf den gleichen Wert einstellen. Das ist dann sinnvoll, wenn Sie z.B. für eine Reihe von Scannern dieselbe Tilt-Position einstellen, oder die Farbe eines Gerätes auf andere Geräte übertragen möchten.

- 1> Drücken Sie eine Attribut-Taste, um ein Attribut auszuwählen, für das Sie die 'Align'-Funktion verwenden möchten.
- 2> Wählen Sie das Referenzgerät.
- 3> Wählen Sie die anderen Geräte, auf die Sie die Einstellung vom Referenzgerät übertragen möchten.
- 4> Drücken Sie die 'Align'-Taste.
- 5> Die Attribute werden bei allen ausgewählten Geräten gleichgeschaltet.

'Flip'- und 'Align'-Tasten



- Wenn Sie eine Geräte-Gruppe auswählen, ist das Gerät, daß Sie beim Speichern der Gruppe als erstes ausgewählt haben, das Referenzgerät.
- Wenn der 'Tracking'-Modus aktiviert ist (s. Abschnitt 3.7) und Sie die 'Align'-Funktion auf das Pan/Tilt Attribut anwenden, übernehmen die Geräte nicht die tatsächlichen Pan- und Tilt-Werte, sondern sie werden alle auf denselben Bühnenpunkt ausgerichtet., anstatt die tatsächlichen Pan- und Tilt-Werte zu kopieren.

Die 'Flip'-Funktion (hin und her springen/wechseln) wird bei intelligenten Scheinwerfern mit positionierbarem Kopf eingesetzt. Dieser Geräte-Typ verfügt über zwei mögliche Pan- und Tilt-Positionen für jeden Bühnenpunkt, und mit der Flip-Funktion wechselt man zwischen den beiden Positionen hin und her. Dadurch wird eine größere Bewegungsfreiheit für das Gerät ermöglicht, ohne den Endanschlag zu erreichen.

3.5 Verwendung von Paletten

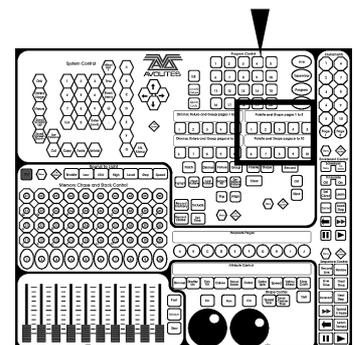
Beim Programmieren einer Show werden Sie feststellen, daß Sie regelmäßig bestimmte Positionen, Farben etc. verwenden. Ähnlich wie bei der Palette eines Malers können Sie diese Einstellungen mit dem AZURE speichern, so daß Sie sie mit einem Tastendruck wieder aufrufen können. Es stehen 10 Seiten mit jeweils 20 Paletten-Einträgen zur Verfügung. Sie können Namen für die einzelnen Paletten-Werte vergeben, so daß Sie immer wissen, was Sie vor sich haben.

Außerdem werden beim Patchen eines Gerätes 10 vordefinierte Positionen, 10 Farben und 10 Gobos in die Palette für das Gerät geladen. Die Farben sind für alle Geräte die gleichen, d.h. wenn Sie die Farbe "Rot" wählen, erhalten Sie auch für jedes Gerät Rot, obwohl das Pult unterschiedliche Werte an die verschiedenen Geräte-Typen sendet.

Als Referenzquelle gespeicherte Paletten-Werte

Das wichtigste bei Paletten ist, daß bei der Verwendung eines Paletten-Wertes in einem Memory

Paletten-Seiten



das AZURE einen Referenzwert für die Palette anstelle des tatsächlichen Wertes speichert. Das bedeutet, daß, wenn Sie Ihre Memories unter Verwendung von Paletten programmieren, Sie Ihre ganzen Positionen einfach dadurch verändern können, indem Sie einige Paletten-Einträge umprogrammieren anstatt alle Memories umprogrammieren zu müssen. Das ist sehr praktisch, wenn Sie sich auf einer Tour befinden, bei der Sie sich bei jeder neuen Show auf unterschiedliche Höhen der Bühne oder der Traversen einstellen müssen.

Gemeinsame und individuelle Paletten

Paletten-Einträge können gemeinsam oder individuell genutzt werden.

- **Gemeinsame/Übertragbare Paletten (Shared):** Wenn Sie beim Abspeichern eines Paletten-Eintrags nur ein Gerät ausgewählt haben, können Sie diesen Paletten-Eintrag auf alle Geräte desselben Typs übertragen. Sie können also einen Wert für die Farbe "Rot" für das erste Ihrer *Wackylites™* speichern, und dann diesen Wert auf all Ihre anderen *Wackylites™* übertragen. Das wird als gemeinsame (shared) Palette bezeichnet; das ist sinnvoll für Werte, die für alle Geräte eines Typs gleich sind, wie z.B. Farbe, Gobo, Prisma etc. Die vorprogrammierten Paletten sind alles 'gemeinsame' Paletten.
- **Individuelle Paletten (Individual):** Wenn Sie beim Abspeichern eines Paletten-Eintrags mehr als ein Gerät ausgewählt haben, dann ist der Eintrag für jedes Gerät "einzigartig". Wenn Sie z.B. einen Eintrag mit den Pan/Tilt Positionen für vier zentrale *Wackylites™* speichern, beziehen sich diese Positionen ausschließlich auf diese Geräte. Sie können später Werte für andere Geräte hinzufügen; Geräte, für die keine Werte gespeichert wurden, verändern sich nicht wenn die Palette abgerufen wird. Das wird als individuelle Palette bezeichnet; es ist sinnvoll für Werte, die für jedes Gerät unterschiedlich sind, wie z.B. Pan, Tilt und Focus.

Welche Attribute in Paletten gespeichert werden

In einem Paletten-Eintrag kann man jedes oder alle Attribut(e) eines Gerätes speichern, so daß Sie also 'Farbe' und 'Gobo' im selben Paletten-Eintrag abspeichern können. Es werden nur die Attribute gespeichert, die Sie editiert haben. Beim Speichern des Paletten-Eintrags können Sie auch einige der Attribute "aussortieren".

Um alle editierten Attribute zu speichern, wählen Sie beim Speichern der Palette das 'Dimmer' Attribut. Alle LEDS auf den Attribut-Tasten leuchten auf und zeigen somit an, daß sie alle verwendet werden. Für die Speicherung eines einzelnen Attributs, drücken Sie die entsprechende Attribut-Taste (bei dem Farb-Attribut werden außerdem die Farbmisch-Attribute für Gelb [Yellow] / Magenta / Cyan mitausgewählt). Falls nötig, können Sie später noch andere Attribute speichern.

So speichern Sie einen Paletten-Wert:

-
- 1> *Drücken Sie die 'Clear'-Taste, um den Programmer zu löschen.*
 - 2> *Wählen Sie die Geräte aus, für die Sie Paletten-Werte speichern möchten. Wählen Sie nur ein Gerät aus, wenn Sie einen gemeinsamen (shared) Paletten-Eintrag speichern möchten.*
 - 3> *Stellen Sie die Attribute ein, die im Paletten-Eintrag enthalten sein sollen. Sie können in jeden Paletten-Eintrag ein oder alle Attribut(e) eines Gerätes speichern. Nur von Ihnen editierte*

Attribute werden gespeichert.

- 4> *Drücken Sie die Attribut-Tasten für die Attribute, die Sie speichern möchten (mit der Dimmer Attribut-Taste werden alle Attribute gespeichert). Die LEDs der Attribut-Tasten leuchten auf und zeigen somit an, welche Attribute gespeichert werden.*
 - 5> *Drücken Sie 'Record' (speichern), 'Palette' und dann die gewünschte Paletten-Seite; drücken Sie dann eine der Paletten-Auswahl-Tasten (Palette Selects), um den Paletten-Eintrag auf diese Taste zu speichern.*
 - 6> *Vergeben Sie einen Namen für den Paletten-Eintrag, indem Sie die 'Input Legend' Taste (Namen eingeben) und dann die Paletten-Taste, für deren Palette Sie einen Namen vergeben möchten, drücken. Geben Sie einen Namen entweder über die in den Playback-Tasten integrierte Buchstaben-Tastatur oder über eine externe Standard PC-Tastatur ein.*
-

So rufen Sie einen Paletten-Wert ab:

- 1> *Wählen Sie die Geräte aus, die Sie editieren möchten. Gemeinsame (shared) Paletten können für alle Geräte des selben Typs verwendet werden. Mit individuellen Paletten stellt man für jedes einzelne Gerät individuelle Werte ein.*
 - 2> *Sie können die Paletten-Werte so zuweisen, daß sie entweder direkt von den Geräten übernommen werden, oder auf sie übergeblendet wird, indem Sie eine der Tasten 'Fast' (schnell), 'Medium (mittlere Geschwindigkeit), 'Slow' (langsam) rechts von den 10 Fadern drücken (das kann in während einer laufenden Show ganzb nützlich sein).*
 - 3> *Drücken Sie die 'Palette'-Taste, wählen Sie die gewünschte Paletten-Seite aus, und drücken Sie anschließend die Paletten-Auswahl-Taste (Palette Select) für den gewünschten Paletten-Eintrag (auf dem Bildschirm wird der Inhalt der Seite angezeigt). Die ausgewählten Geräte werden auf die Paletten-Werte eingestellt.*
-

Weitere wissenswerte Details zu Paletten:

- Sie können einen Paletten-Eintrag editieren, indem Sie ihn abrufen, die gewünschten Veränderungen vornehmen und die neuen Informationen anschließend wieder in den bereits existierenden Eintrag speichern. Alle Daten und Werte, an denen Sie keine Veränderungen vorgenommen haben, bleiben erhalten und geänderte oder hinzugefügte Werte werden als solche gespeichert.
- Sie können einen Paletten-Eintrag löschen, indem Sie erst die 'Cut'-Taste (ausschneiden), dann die 'Palette'-Taste und schließlich die Paletten-Auswahl-Taste (Palette Select) des zu löschenden Paletten-Eintrags drücken.
- Sie können die einzelnen Fade-Zeiten für die 'Fast'- / 'Medium'- / 'Slow'-Tasten (schnell / mittel / langsam) definieren, indem Sie 'Set Time' (Zeit einstellen) drücken, dann die Taste, für die Sie die Fade-Zeit einstellen möchten, und dann die Zeit (in Sekunden) über die numerische Tastatur eingeben.

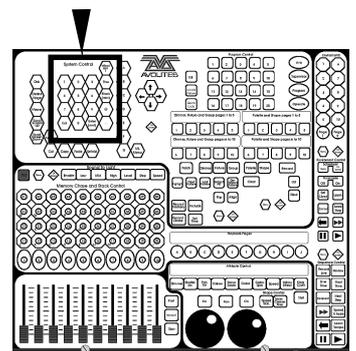
- Wenn Sie Paletten-Einträge abrufen oder speichern, können Sie die Zuweisung der Attribute verändern, indem Sie die Attribut-Taste für das zu verändernde Attribut drücken, danach die Menü-Taste (Menu) unter der Paletten-Taste und schließlich Option A "Specify attributes for bank" (Attribute für Attribute Bank spezifizieren) wählen. Wenn diese Taste gewählt ist, zeigen die LEDs auf den Attribut-Tasten an, welche Attribute gespeichert werden. Durch Drücken der einzelnen Attribut-Tasten können Sie festlegen, welche Attribute dazugehören und welche ausgeschlossen werden sollen. Zur Beendigung drücken Sie zweimal die 'Exit'-Taste.

3.6 Intensitätswerte über die numerische Tastatur eingeben

Wie bei einem Licht-Steuerpult im Theaterbereich können Sie über die numerische Tastatur Werte für Intensität eingeben. Wenn Sie daran gewöhnt sind, können Sie damit Dimmer-Werte für eine Szene schneller einstellen als mit den Auswahl-Tasten und den Rädern

-
- 1> *Geben Sie die Dimmer-Nummer (nicht den DMX-Kanal) über die numerische Tastatur ein.*
 - 2> *Drücken Sie die '@'-Taste.*
 - 3> *Wählen Sie 0 - 9 für die Intensität, oder nochmals '@' (oder Softtaste D) für 100%.*
 - 4> *Für eine exaktere Einstellung des Wertes geben Sie den Dezimalpunkt (.) und eine weitere Ziffer ein.*
 - 5> *Wenn Sie die Dimmer-Nummern anzeigen lassen müssen, drücken Sie die System 'On Screen' Taste (Bildschirmansicht) - unterhalb der Cursorstasten - und danach Softtaste "Patch by fixture" (Anzeige des Patches nach Geräten).*
-

numerische Tastatur und die '@'-Taste



Weitere Optionen der numerischen Eingabe:

- Folgende Optionen stehen über die Softtasten zur Verfügung: D - 'set to 100%' (auf 100% einstellen), E - 'up by 5%' (um 5% erhöhen), F - 'down by 5%' (um 5% reduzieren).
- Sie können mehrere Dimmer mit Softtaste F, "Through" (von...bis), auf denselben Wert einstellen. Geben Sie nacheinander ein: erste Dimmer-Nummer / 'Thru' / letzte Dimmer-Nummer / '@' / den gewünschten Wert.
- Normalerweise werden mit dem AZURE auf diese Weise Dimmer gesteuert; Sie können dies jedoch im Haupt-Menü mit Softtaste C "Set Fixture Type" (Geräte-Typ einstellen) ändern, um einen der anderen gepatchten Geräte-Typen steuern zu können.
- Wenn Sie anstatt eines Dimmers ein intelligentes Gerät steuern möchten, wählen Sie das gewünschte Gerät aus, indem die Geräte-Nummer eingeben und dann '@'. Mit Hilfe der 'Thru'-Taste (von...bis) können Sie mehrere Geräte gleichzeitig auswählen.
- Um ein Geräte-Attribut einzustellen, wählen Sie das gewünschte Attribut mit den Attribut-Tasten aus. Geben Sie den Wert für das Attribut ein und drücken Sie Softtaste E (Attribut für linkes Rad) oder F (Attribut für rechtes Rad), um den Wert einem Rad zuzuweisen. Auf dem VGA Bildschirm wird angezeigt, welche Attribute eingestellt werden.

- Sie können Geräte- oder Dimmer-Gruppen aufrufen (geben Sie die Gruppen-Nummer ein und drücken Sie Softtaste A).
- Sie können Paletten-Einträge abrufen (geben Sie die Nummer des Paletten-Eintrags ein und drücken Sie Softtaste B).
- Anstelle des Eingabe-Modus in Prozentzahlen (0-100%) können Sie die Eingabe auch in DMX-Werten (0-255) vornehmen. Drücken Sie eine Zahlen-Taste und dann Softtaste G "Set input to 0-255" (Eingabe-Modus auf 0-255 einstellen).

3.7 Das ML (Moving Light) Menü und die Tracking-Funktion (Verfolgungs-Modus für positionierbare Scheinwerfer)

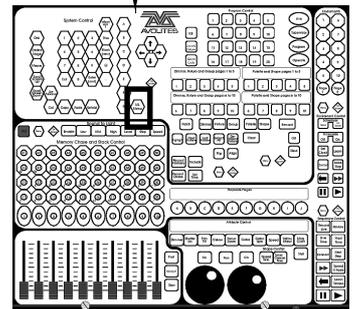
Das AZURE ist in der Lage zu "lernen", wie die Gestaltung der Bühne und des Beleuchtungsaufbaus aussieht. Aufgrund dieser Informationen kann das Pult die Positionen für alle Scheinwerfer so berechnen, daß sie alle auf denselben Punkt auf der Bühne ausgerichtet sind. Man nennt dies auch den 'Tracking'-Modus, eine sehr wichtige Funktion des AZURE.

Die **Optionen A** "Locate Fixture" (Gerät auffinden) und **B** "Align Fixtures" (Geräte in Reihe-/gleichschalten) sind die gleichen wie die über die entsprechenden Tasten auf der Pult-Oberfläche verfügbaren Funktionen; sie sind in diesem Menü aus Gründen der Kompatibilität mit dem PEARL Pult integriert.

Mit **Option E** "Define the stage" (Bühne definieren) "lernt" das Pult, wie Ihre Scheinwerfer installiert sind.

Für den "Lernprozeß" der Konsole müssen Sie ein Quadrat auf der Bühne markieren. Im Idealfall sollte sich das Quadrat in der Mitte der Bühne befinden und eine Seitenlänge von ca. der Hälfte der gesamten Bühnentiefe haben, so daß alle Geräte auf die Eckpunkte des Quadrats ausgerichtet werden können. Die Größe des Quadrats ist nicht so entscheidend.

ML (Moving Light) Menü



-
- 1> Wählen Sie alle Geräte aus, die Sie für das Tracking verwenden möchten.
 - 2> Richten Sie alle Geräte so aus, daß Sie eine in der linken hinteren Ecke des Bühnenquadrats aufrecht stehende Person ausleuchten.
 - 3> Wählen Sie Option A "Top Left" (oben links). Damit werden die Positionen gespeichert.
 - 4> Richten Sie jetzt alle Geräte so aus, daß Sie eine in der rechten hinteren Ecke des Bühnenquadrats aufrecht stehende Person ausleuchten; wählen Sie dann Option B "Top right" (oben rechts).
 - 5> Gehen Sie analog für die beiden vorderen Eckpunkte des Bühnenquadrats vor und speichern Sie die Positionen mit den Optionen C und D.
 - 6> Um den Vorgang abzuschließen drücken Sie 'Enter'.
 - 7> Das Pult benötigt jetzt einige Zeit für die umfangreichen Berechnungen. Auf dem VGA Bildschirm werden Sie mittels eines grafischen Balkens über den Fortschritt des Prozesses informiert. Das kann einige Minuten in Anspruch nehmen.
-

- Sie können eine bereits gespeicherte Position editieren, indem Sie

sie mit Softtaste F "Recall" aufrufen und dann die entsprechende Position (A, B, C oder D) auswählen.

- Achten Sie darauf , daß Sie bei dem "Lernprozeß" des Pultes eine tatsächliche Person anstatt eines markierten Bühnenpunktes ausleuchten, da ansonsten die Scheinwerferstrahlen auf einen falschen Punkt gerichtet werden. Wenn Sie keine geeignete Person zur Verfügung haben, verwenden Sie einen Mikrofonständer in Kopfhöhe mit einem darübergestülpten Plastikbecher oder einem hellfarbenen Kleidungsstück.
- Stellen Sie sicher, daß bei Geräten mit beweglichem Kopf der Endanschlag des Gerätes von der Bühne weggerichtet ist, da es ansonsten nicht vollständig über den gesamten Bühnenbereich hinweg bewegt werden kann. Außerdem muß der Tilt-Wert bei solchen Geräten weniger als 50% betragen, da ansonsten die Geräteköpfe beim Ausleuchten bestimmter Bühnenbereiche auf die Alternativ-Position (s. 'Flip'-Funktion, Abschnitt 3.4) wechseln könnten.

Option F - damit aktivieren bzw. deaktivieren Sie den Tracking-Modus. Sie können dies auch vom Grafiktableau aus tun (s. Abschnitt 8.4). Wenn der Tracking-Modus aktiviert ist, werden die Positionen der Geräte auf der Bühne mit den Pan und Tilt Steuerungsradern eingestellt, anstatt absolute DMX-Werte zu verwenden.

Option G - damit lassen sich sogenannte 'Macros' abfahren, mit denen man z.B. Lampen aktivieren oder Geräte auf Ihre Ausgangseinstellung zurücksetzen kann usw. Für diese Funktionen muß oftmals eine ganze Sequenz von Werten an verschiedene Steuerkanäle gesendet werden; das kann auf dem AZURE automatisch erfolgen, sofern das entsprechende Macro in der Personality-Datei für ein Gerät definiert ist. Für die aktuell ausgewählten Geräte wird auf dem Display eine Liste mit für diese Geräte verfügbaren Macros präsentiert. Sollten für diese Geräte keine Macros zur Verfügung stehen, ist die Option in diesem Falle nutzlos. Details zu Macros finden Sie in Abschnitt 10.11.

K A P I T E L V I E R

4. Verwendung von Shapes (editierbare vorprogrammierte/automatische Bewegungsabläufe)

In diesem Kapitel: Einen Shape auswählen; Größe und Geschwindigkeit eines Shapes ändern; Aufteilung eines Shapes auf mehrere Geräte; Ablaufende Shapes editieren; Fächer-Modus (Fan)

Wie auch andere AVOLITES Konsolen ist das AZURE mit einem Shape-Generator ausgestattet. Damit lassen sich schnell aufregende Lichtshows voller Bewegungen und Szenenwechsel mit minimalem Programmieraufwand erstellen.

Ein Shape ist im Grunde nichts anderes als eine Sequenz von Einstellungswerten, die jedem Attribut eines Gerätes zugewiesen werden kann. Mit einem "Kreis"-Shape (Circle), zum Beispiel, der den Pan und Tilt Attributen zugewiesen wird, wird ein Gerät dazu veranlaßt, seinen Lichtstrahl in einem Kreismuster zu bewegen. Dabei können Sie den Mittelpunkt des Kreises, die Kreisgröße und die Geschwindigkeit der Kreisbewegung einstellen.

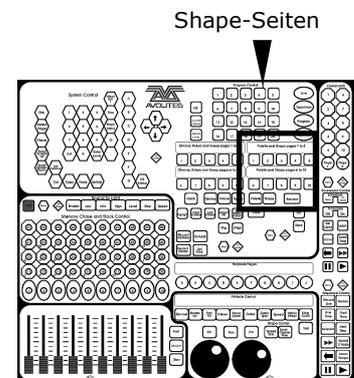
Sie können ein kreisförmiges Wertemuster den Farbmisch-Attributen eines Gerätes zuweisen und somit einige interessante, ständig wechselnde Farben erzeugen. Neben den Kreismustern gibt es auf dem AZURE zahlreiche andere Shape-Typen. Shapes sind jeweils für ein bestimmtes Attribut definiert und auf dem VGA Bildschirm wird angezeigt, welche Attribute gesteuert werden.

Wenn Sie einen Shape mehr als einem Gerät zuordnen, können Sie wählen, ob Sie den Shape für alle Geräte gleich, d.h. zeitgleich anwenden oder zeitversetzt, so daß er wie in einer "Welle" oder anderen aufsehenerregenden Mustern über die beteiligten Geräte läuft. Dies wird als die *Aufteilung* (Spread) des Shapes bezeichnet.

4.1 Einen Shape auswählen

Einen Shape auszuwählen funktioniert ähnlich wie das Auswählen eines Paletten-Wertes. Ein ausgewählter Shape wird allen ausgewählten Geräten zugeordnet.

- 1> Wählen Sie die Geräte aus, denen der Shape zugeordnet werden soll.
- 2> Drücken Sie die 'Shape'-Taste und wählen Sie eine Paletten-Seite. Auf dem VGA Bildschirm wird der Inhalt der Seite angezeigt. Auf den Seiten 5-10 sind die vorprogrammierten Shapes abgelegt.
- 3> Drücken Sie eine Auswahl-Taste (Select), um den Geräten ein Shape zuzuordnen.



Der Shape wird - basierend auf der aktuellen Einstellung des Attributes - abgefahren.

- Sie können den Basiswert eines Shapes (z.B. den Mittelpunkt eines Kreises) verändern, indem Sie wie üblich die Attribute mit Hilfe der

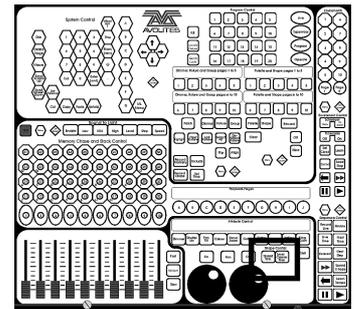
Räder verändern. Sie können die Shape-Größe (Size) auf Null reduzieren (s. Abschnitt 4.2), um besser erkennen zu können, was der tatsächliche Basiswert ist.

- Sie können mehrere Shapes gleichzeitig ablaufen lassen, indem Sie die oben aufgeführten Anweisungen wiederholen. Sie können einem Gerät mehrere Shapes gleichzeitig zuordnen, aber nur, wenn sich diese auf unterschiedliche Attribute beziehen (Sie können z.B. einem Gerät einen Pan/Tilt Shape und einen Farb-Shape zuweisen, jedoch nicht zwei Pan/Tilt Shapes).
- Um zu sehen, welche Shapes momentan ablaufen, drücken Sie die 'On Screen' Taste (Bildschirmansicht) unterhalb der 'Shape'-Taste; dadurch werden die aktuellen Ausgangswerte der Shapes auf dem Bildschirm dargestellt.
- Wenn Sie ein und denselben Shape zwei verschiedenen Geräte-Gruppen zuordnen, wird der Shape in der Shape-Liste zweimal genannt. Sie können die beiden Shapes getrennt voneinander editieren, um ihnen unterschiedliche Richtungen, Geschwindigkeiten etc. (s.weiter unten) zu geben.
- Sie können für ausgewählte Geräte die Shape-Zuweisung wieder zurücknehmen, indem Sie Softtaste G, "Shape Generator", und anschließend Softtaste E "Remove shapes from selected fixtures" (Shapes aus ausgewählten Geräten entfernen) drücken.
- Jeder Shape ist für ein bestimmtes Attribut konzipiert; in der auf dem VGA Bildschirm angezeigten Liste wird das jeweilige Attribut genannt. Wenn die Geräte nicht über das entsprechende Attribut verfügen, können Sie logischerweise den Shape für diese Geräte nicht verwenden.

4.2 Größe und Geschwindigkeit eines Shapes verändern

Nachdem ein Shape ausgewählt wurde, läßt sich leicht seine Größe und Geschwindigkeit verändern.

- 1> Drücken Sie die 'Speed/Size' Taste (Geschwindigkeit/Größe) über den Rädern.
- 2> Mit dem linken Rad wird die Größe, mit dem rechten die Geschwindigkeit gesteuert. Auf dem Bildschirm werden die jeweiligen Werte angezeigt.



Tasten für Shape-Steuerung (Shape Control)

Weitere wissenwerte Details zu Shape-Größe und - Geschwindigkeit:

- Wenn Sie mehrere Shapes ablaufen lassen, funktionieren die Steuerungen immer für den zuletzt aufgerufenen Shape. Mit der Shape-Editierfunktion (Edit Shape - s. weiter unten in diesem Kapitel) können Sie die Parameter jedes ablaufenden Shapes editieren.
- Die minimale Shape-Größe ist 'Null'. Durch diese Einstellung bleibt der Shape sozusagen im Verborgenen, und das Gerät behält seine ursprünglichen Einstellungen bei. Der Shape ist dabei allerdings immer noch aktiv.
- Die minimale Einstellung für die Geschwindigkeit ist 'Stop'. Dadurch wird der Shape angehalten und die Positionierung des Gerätes

versetzt.

4.3 Einen Shape auf mehrere Geräte aufteilen

Um den maximalen Effekt mit einem Shape zu erzielen, ordnen Sie ihn mehreren Geräten zu. Das AZURE verfügt über einige interessante "Aufteilungsfunktionen" (Spread), mit denen man festlegen kann, wie ein Shape auf die Geräte aufgeteilt wird.

Der Grad der Aufteilung kann dabei fließend variiert werden. Zum Beispiel bewegen sich zum einen alle Geräte identisch (Grob-Aufteilung = 1 [Coarse Spread = 1]), zum anderen funktionieren sie paarweise (Grob-Aufteilung = 2 [Coarse Spread = 2]), bis hin zu einer Aufteilung, bei der der Shape gleichmäßig auf alle beteiligten Geräte aufgeteilt ist, so daß das erste Gerät in der Reihe erst dann mit dem Durchlauf des Shapes beginnt, wenn das letzte Gerät damit fertig ist (Grob-Aufteilung = gleichmäßig [Coarse Spread = Even]).

Mit der Möglichkeit der "Fein"-Aufteilung (Fine Spread) eines Shapes lassen sich immer kleiner werdende Zeitversätze zwischen den einzelnen Geräten einstellen.

-
- 1> Drücken Sie die 'Spread Coarse/Fine' Taste (Aufteilung grob/fein) über den Rädern.
 - 2> Mit dem linken Rad wird die Fein-Aufteilung gesteuert, mit dem rechten die Grob-Aufteilung.
 - 3> Lassen Sie die Fein-Aufteilung auf Null eingestellt, während Sie die Grob-Aufteilung auf den gewünschten Wert einstellen, da es ansonsten bei der Wiedergabe des Shapes zu Konfusionen kommen kann.
-

- Die Reihenfolge, in der Sie die Geräte vor der Zuweisung des Shapes ausgewählt haben, legt fest, in welcher Reihenfolge die Geräte dem Shape zugeordnet werden; das zuerst ausgewählte Gerät ist das "erste" Gerät in dem Shape, und das zuletzt ausgewählte Gerät ist das "letzte" Gerät.
- Wenn Sie eine Geräte-Gruppe für einen Shape auswählen, bezieht sich der Shape auf die Reihenfolge, in der die Geräte beim Zusammenstellen bzw. Speichern der Gruppe ausgewählt wurden.

4.4 Ablaufende Shapes editieren

Mit dem Shape Generator Menü lassen sich Shapes editieren, die gerade wiedergegeben werden. Drücken Sie im Haupt-Menü oder im Shape-Menü (Zugriff über die 'Menu'-Taste unterhalb der 'Shape'-Taste) Softtaste G "Shape Generator".

Alle an einem Shape vorgenommenen Änderungen betreffen alle Geräte, denen der Shape zugeordnet ist. Wenn Sie ein und denselben Shape mehrere Male verschiedenen Geräte-Typen zugeordnet haben, können Sie jede Kopie des Shapes unabhängig voneinander editieren.

Es stehen folgende Softtasten-Optionen zur Verfügung:

A: Playback a shape (einen Shape wiedergeben) - Das ist eine alternative Methode einen Shape über die Menü-Softtasten anstatt mit den Shape-Tasten auszuwählen. Wenn Sie mit der PEARL 2000 Konsole vertraut sind, ist Ihnen diese Methode der Shape-Auswahl vielleicht bekannter.

B: Edit a shape (einen Shape editieren) - Mit dieser Option wählen Sie aus, welcher Shape der gerade "aktive" Shape ist (d.h. derjenige, für den Sie mit den Rädern Geschwindigkeit, Größe und Aufteilung steuern können). Mit dieser Option können Sie keine Shapes editieren, die in einem Memory wiedergegeben werden, sondern nur Shapes, die sich im Programmierer befinden.

-
- 1> *Auf dem Bildschirm wird eine Liste mit editierbaren Shapes angezeigt, denen jeweils eine Softtaste zugeordnet ist.*
 - 2> *Drücken Sie eine Softtaste, um einen Shape "aktiv" zu machen. Aktive Shapes werden hellblau markiert dargestellt. Sie können mehrere Shapes gleichzeitig aktiv machen.*
 - 3> *Drücken Sie nach Beendigung die 'Enter'-Taste.*
 - 4> *Die Steuerungen für Geschwindigkeit, Größe und Aufteilung betreffen jetzt alle von Ihnen aktivierte Shapes.*
-

C: Set wheels to SPREAD (Räder auf Aufteilung einstellen) - Die gleiche Funktion ist über die 'Spread'-Taste (Aufteilung) verfügbar; die Option ist aus Gründen der Kompatibilität mit dem PEARL 2000 Pult in diesem Menü integriert.

D: Set wheels to A=SIZE B=SPEED (Einstellung der Räder auf A=Größe B=Geschwindigkeit) - Die gleiche Funktion ist über die 'Speed/Size' Taste (Geschwindigkeit/Größe) verfügbar; die Option ist aus Gründen der Kompatibilität mit dem PEARL 2000 Pult in diesem Menü integriert.

E: Remove shapes for selected fixtures (eine Shape-Zuordnung bei ausgewählten Geräten aufheben/löschen) - Dies ist die einzige Möglichkeit, die Zuordnung eines Shapes für einzelne Geräte aufzuheben. Wählen Sie die Geräte, für die Sie die Zuordnung aufheben möchten und wählen Sie dann diese Option. Alle Shapes werden aus den ausgewählten Geräten gelöscht.

F: Change direction (Laufrichtung ändern) - Die Laufrichtung des (der) aktiven Shapes wird umgekehrt.

G: Playback parameters (Wiedergabe Parameter) - Mit dieser Option können Sie Parameter für einen Shape einstellen, der in einem Playback bzw. Memory gespeichert ist. Sie können festlegen, ob beim Aufblenden eines Memorys die Shape-Geschwindigkeit und/oder -Größe ebenfalls aufgeblendet werden soll, oder ob er direkt mit seiner vollen Größe und Geschwindigkeit gestartet werden soll. Wenn der Memory-Modus '0' eingestellt ist, werden die Einstellungen ignoriert.

-
- 1> *Drücken Sie das Playback, für das Sie die Parameter einstellen möchten.*
 - 2> *Die aktuellen Optionen werden in einem Anzeigefeld auf dem Bildschirm dargestellt.*
 - 3> *Mit Softtaste A stellen Sie für die Shape-Größe die Optionen 'Static' (statisch) oder 'Timed' (zeitgesteuert) ein.*
 - 4> *Mit Softtaste B stellen Sie die Geschwindigkeit auf 'Static' (statisch) oder 'Timed' (zeitgesteuert) ein.*
 - 5> *Mit Softtaste C aktivieren oder deaktivieren Sie die Option 'Shape Merge' [Shape kombinieren/mischen] (wenn Sie zwei Playbacks laufen lassen, bei denen verschiedene Shapes denselben Geräten zugeordnet sind, können Sie mit dieser Option entweder eine*

Kombination der verschiedenen Shapes oder das Ignorieren vorangegangener Shapes durch den zuletzt aktivierten Shape zulassen).

- 6> *In dem Anzeigefeld wird der aktuelle Memory-Modus des Playbacks angezeigt. Die verschiedenen Memory-Modi werden im nächsten Kapitel beschrieben.*

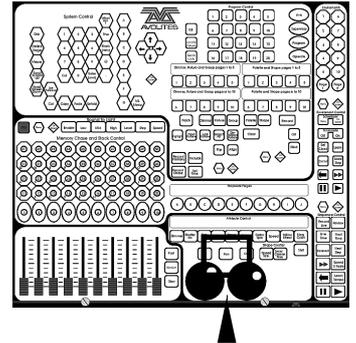
4.5 Fächer-Modus ('Fan')

Der Fächer-Modus (Fan) hat nichts mit Shapes zu tun, aber der Effekt dieser Funktion ähnelt einem statischen Shape.

Im Fächer-Modus werden die jeweiligen Steuerwerte auf eine ausgewählte Geräte-Reihe verteilt. Bei der Verwendung dieser Funktion für die Pan und Tilt Attribute werden die Lichtstrahlen der Geräte fächerartig aufgeteilt. Dabei sind die Geräte am Anfang und Ende der Reihe am stärksten von dem Effekt betroffen und die Geräte in der Mitte am wenigsten. Der Grad der Auffächerung kann mit den Rädern eingestellt werden.

Genau wie bei den Shapes wird durch die Reihenfolge, in der die Geräte ausgewählt werden, festgelegt wie der Fächer-Effekt den Geräten zugewiesen wird. Die zuerst und zuletzt ausgewählten Geräte sind am stärksten von dem Effekt betroffen. Wenn Sie eine Geräte-Gruppe auswählen, bezieht sich der Effekt auf die Reihenfolge, in der die Geräte beim Zusammenstellen bzw. Speichern der Gruppe ausgewählt wurden.

Zwar wird der Fächer-Effekt normalerweise den Pan und Tilt Attributen zugeordnet, er kann jedoch für jedes Attribut eingesetzt werden.



'Fan'-Taste (Fächer)

- 1> *Wählen Sie die Geräte aus, denen Sie den Fächer-Effekt zuweisen möchten.*
- 2> *Wählen Sie das Attribut aus, auf das sich die Auffächerung beziehen soll (Pan/Tilt, Farbe etc).*
- 3> *Drücken Sie die 'Fan'-Taste.*
- 4> *Steuern Sie den Grad der Auffächerung mit den Rädern.*
- 5> *Auf dem Bildschirm wird angezeigt, welches Rad für welches Attribut zuständig ist.*

Um gute Effekte zu erzielen muß der Fächer-Modus mit mindestens 4 Geräten gefahren werden. Bei einer ungeraden Geräte-Anzahl ist das Gerät in der Mitte der Geräte-Reihe nicht von dem Effekt betroffen.

Um den Fächer-Modus zu beenden drücken Sie wieder die 'Fan'-Taste. Alle vorherigen Programmierungen für die Geräte sind wieder wirksam.

Es kann leicht passieren, daß man den Fächer-Modus aus Versehen aktiviert läßt und dann sehr verwundert darüber ist, warum die Räder nicht richtig funktionieren - schalten Sie den Modus also aus, sobald Sie den Effekt nicht mehr verwenden möchten.

K A P I T E L F Ü N F

5. Speichern und Wiedergabe von Memories

In diesem Kapitel: HTP- und LTP-Kanäle; Funktionsweise des AZURE im Programmier-Modus; Speichern eines Memorys; Wiedergabe eines Memorys; Wechseln der Playback-Seiten; Einstellen von Fade-Zeiten für ein Memory; Die Funktionen 'Cut', 'Copy', 'Paste' (Löschen/Ausschneiden, Kopieren, Einfügen); Die 'Include'-Funktion (Einfügen); Editieren von Memories; Die 'Off'-Funktion (Aus); 'Blind'-Modus; Speichern der Bühnensicht mit der 'Snapshot'-Funktion (Schnappschuß); Verwendung von Shapes in Memories.

Das AZURE verfügt über viele Funktionen für die Programmierung einer komplexen Lichtshow; das grundlegendste Element dabei ist ein Memory, in das man eine von Ihnen mit den Beleuchtungsinstrumenten erstellte Szene oder Momentansicht (Look) speichern kann.

Auf dem AZURE stehen 500 Playbacks, verteilt auf 10 Seiten mit jeweils 50, zur Verfügung, mit denen man Memories oder Chases (Sequenzen von mehreren Einstellungen) speichern kann.

Die Memory-Funktionen des AZURE sind sehr effektiv; im ersten Teil dieses Kapitels wird grundlegend erklärt, wie Memorys auf dem Pult verwendet werden.

5.1 HTP- und LTP-Kanäle

Das AZURE kann Steuer-Kanäle auf zwei verschiedene Arten behandeln:

- Dimmer oder Intensitäts-Kanäle funktionieren nach dem Prinzip "Höchster hat Vorrang" (Highest Takes Precedence - HTP). Wenn ein HTP-Kanal in mehreren Memories aktiviert wird, wird der jeweils höchste Wert ausgegeben. Beim Abblenden eines Memorys werden die HTP-Kanäle mit abgeblendet.
- 'Moving Light'-Kanäle funktionieren nach dem Prinzip "Letzter hat Vorrang" (Latest Takes Precedence - LTP). Die zuletzt vorgenommene Änderung dominiert alle anderen Werte, d.h. es wird immer das zuletzt aktivierte Memory ausgegeben. Beim Auf- oder Abblenden eines Memorys werden LTP-Kanäle normalerweise nicht mit auf- oder abgeblendet (wenn Sie möchten können Sie dies jedoch einstellen). Sie werden sofort mit ihren vollen Werten ausgegeben, sobald das Memory mit dem Aufblenden beginnt, und sie behalten diese Werte bei, bis andere Werte eingestellt werden. (Sie können den Wert mit dem Benutzer-Einstellungen Menü [User Preferences] einstellen).

Mit der Personality-Datei eines Gerätes wird das AZURE darüber informiert, welche Kanäle eines Gerätes HTP- und welche LTP-Kanäle sind. Normalerweise sind nur die Dimmer-Attribute HTP-Kanäle, alle anderen sind LTP-Kanäle. Wenn ein Gerät nicht über einen Steuer-Kanal für Intensität verfügt, wird der Gobo-Kanal als HTP-Kanal definiert, um sicherzustellen, daß die Lampe des Gerätes tatsächlich ausgeschaltet wird, wenn das Memory deaktiviert wird.

5.2 Funktionsweise des AZURE im Programmier-Modus

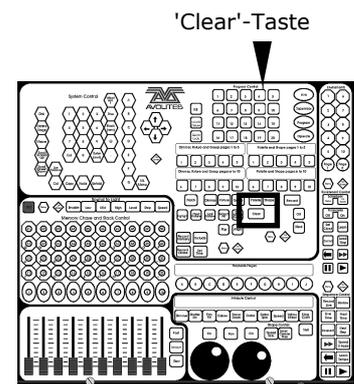
Das AZURE ist mit einem speziellen internen Speicher, dem sogenannten "Programmer" ausgestattet. Sobald Sie einen Kanal eines Gerätes

editieren, werden diese Veränderungen in den Programmer gespeichert. Beim Speichern eines Memorys wird der Programmer-Inhalt in das Memory gespeichert. Von den ausgegebenen Werten der Konsole wird sonst nichts gespeichert.

Auf dem AZURE stehen zwei Programmier-Modi zur Verfügung, "Record by Fixture" (Speichern pro Gerät - der normale Modus) und "Record by Channel" (Speichern pro Kanal). Zugriff auf die Einstellung der beiden Modi erhalten Sie, indem Sie die 'User Preference' Taste (Benutzereinstellungen) drücken und im Menü die gewünschte Option einstellen. Zwischen den beiden Modi bestehen folgende Unterschiede:

- **Record by Fixture** (Speichern pro Gerät) - Wenn sie ein Attribut eines Gerätes editieren, werden in diesem Modus auch alle anderen Attribute des Gerätes in den Programmer geladen. Bei der Wiedergabe des Memorys erhalten Sie exakt das erwartete Ergebnis, aber Sie können Memories, die dieselben Geräte enthalten, nicht kombinieren, da das "neue" Memory das "alte" einfach ignoriert.
- **Record by Channel** (Speichern pro Kanal) - In diesem Modus wird nur das editierte Attribut im Programmer abgelegt. Das heißt Sie können Memories speichern, die nur Positions-Informationen enthalten und Sie dann zusammen mit anderen Memories aufrufen, um Farben, Gobos etc. einzustellen. Dadurch erhalten Sie größere Flexibilität, es erfordert aber im Vorfeld mehr Programmieraufwand, da Sie zur Erzielung eines Ergebnisses mehrere Memories benötigen.

Sobald Sie die '**Clear**'-Taste drücken werden alle Geräte im Programmer gelöscht. Sie sollten sich angewöhnen vor der Programmierung eines Memorys den Programmer-Inhalt mit der 'Clear'-Taste zu löschen, da Sie ansonsten in die Gefahr geraten, Geräte in Ihr Memory zu speichern, die sie dort gar nicht haben möchten. Sie müssen außerdem nach Beendigung der Programmierungen 'Clear' drücken, da alle im Programmer abgelegten Funktionen die Playbacks ignorieren.



Die LED der 'Clear'-Taste blinkt, wenn etwas im Programmer gespeichert ist. Auf dem VGA Bildschirm werden alle in den Programmer geladenen Attribute mit einem hellblauen (Cyan) Hintergrund dargestellt. Nicht im Programmer abgelegte Attribute werden mit dem normalen grauen Hintergrund dargestellt.

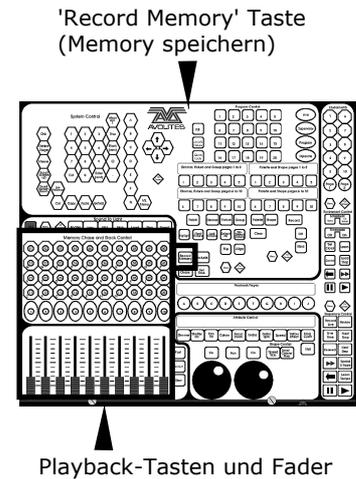
Durch bloßes Aktivieren eines Memorys werden die darin enthaltenen Werte *nicht* in den Programmer geladen (dies können Sie jedoch mit der 'Include'-Funktion erreichen; s. dazu Abschnitt 5.8). Auch bei der Verwendung der 'Locate Fixture' Funktion (Gerät auffinden) werden keine Werte im Programmer abgelegt.

Beim Speichern eines Memorys werden HTP-Kanäle immer mit ihren aktuell eingestellten Werten gespeichert. Nur LTP-Kanäle werden vorher im Programmer abgelegt; Sie müssen also bei vor dem Speichern eines Memorys bei Dimmer-Kanälen nur darauf achten, daß sie alle auf ihre korrekten Werte eingestellt sind.

5.3 Speichern eines Memorys

Das AZURE verfügt über 10 Seiten mit jeweils 50 Memories (die Seiten-Auswahl-Tasten [Page Selects] befinden sich über den Attribut-Tasten).

Die unteren 10 Memories auf jeder Seite werden über die Fader wiedergegeben. Die übrigen Memories werden mit den Tasten wiedergegeben; diese können auf den 'Latch'- (der normale) oder den 'Flash'-Modus eingestellt werden. Der 'Flash'-Modus kann sinnvoll sein beim Einsatz von Stroboskoplicht oder "Publikumslicht", oder generell für alle Playbacks, die nur kurz "eingestreut" werden sollen.



- 1> Drücken Sie 'Clear', um den Programmierer zu löschen. Dadurch wird garantiert, daß Sie Ihre Programmierungen auf einer "sauberen" Grundlage beginnen.
- 2> Erstellen Sie eine Szene auf der Bühne mit Ihren Geräten. Sie können auch Shapes in ein Memory integrieren. Denken Sie daran, daß nur solche Geräte, an denen Sie Editierungen vorgenommen haben, in das Memory gespeichert werden.
- 3> Drücken Sie die 'Record Memory' Taste (Memory speichern).
- 4> Drücken Sie eine Playback-Taste, um das Memory zu speichern (wenn Sie eine Taste zwischen 1 und 10 wählen, wird das Memory einem der Playback Fader unterhalb der Tasten zugewiesen). Die LEDs der Tasten, auf die keine Memories gespeichert sind, blinken. Um die Seite zu wechseln, drücken Sie eine andere Playback-Seite-Taste.
- 5> Drücken Sie die 'Clear'-Taste, um den Programmierer zu löschen. Um weitere Memories zu speichern, wiederholen Sie den Vorgang von Schritt '2' an.

Weitere wissenswerte Details zum Speichern von Memories:

- Sie können Namen bzw. Bezeichnungen für Ihre Memories vergeben, damit Sie sich besser erinnern können, was in ihnen gespeichert ist. Drücken Sie 'Input Legend' (Namen eingeben), dann die entsprechende Playback-Taste und geben Sie über die in den Playback-Tasten integrierte Buchstaben-Tastatur oder eine externe QWERTY-Tastatur einen Namen ein (maximal 2 Zeilen à 6 Buchstaben). Sie können auf diese Weise auch Namen für ganze Playback-Seiten vergeben.
- Sie können den Inhalt der Memories der aktuellen Seite anzeigen lassen, indem Sie die 'On Screen' Taste (Bildschirmansicht) in der Nähe der 'DBO'-Taste drücken. Aktivierte Memories werden dabei in hellweißem Text dargestellt. Auch die Namen der 10 Playback-Seiten sind in dieser Bildschirmanzeige aufgeführt.
- Sie können den Modus für das Playback auf 'Latch' oder 'Flash' einstellen, indem Sie die 'Menu'-Taste neben der 'DBO'-Taste und anschließend Softtaste A drücken. Die LEDs der Playback-Tasten im 'Latch'-Modus leuchten, die der Tasten im 'Flash'-Modus leuchten nicht. Drücken Sie die Tasten 11-50, um sie auf 'Latch'- oder 'Flash'-Modus einzustellen (die Tasten 1-10 sind immer als 'Flash'-Tasten definiert). Drücken Sie nach Beendigung des Vorgangs 'Exit'.

5.4 Wiedergabe eines Memorys

Um ein Memory abzufahren, drücken Sie einfach die entsprechende Taste oder ziehen den Fader auf. (Stellen Sie durch Löschen des Programmiers

['Clear'] sicher, daß darin keine Werte mehr gespeichert sind, da alle im Programmier enthaltenen Informationen das Playback ignorieren).

- Sie können mehrere Memories gleichzeitig wiedergeben, wobei die Ausgangswerte der einzelnen Memories gemäß den HTP- und LTP-Regeln kombiniert werden. Sie können jedoch immer nur ein Memory aus einer Spalte wiedergeben (das heißt z.B. nur eins aus der Spalte 11/21/31/41). Angenommen Memory 11 ist bereits aktiviert und Sie schalten dann Memory 31 ein, so wird Memory 11 wieder deaktiviert. Das gilt sogar dann wenn Sie die Playback-Seite wechseln. Sie können diesen Sachverhalt zu Ihrem eigenen Vorteil nutzen, wenn Sie möchten, daß ein neu aktiviertes Memory automatisch das zuvor aktivierte ersetzt. Speichern Sie die Memories einfach zusammen in derselben Spalte der Playback-Tasten ab.
- Die Fader funktionieren unabhängig von den Playback-Tasten, so daß Sie insgesamt maximal 20 Playbacks gleichzeitig wiedergeben können.
- Wenn Sie das Memory über einen Fader steuern, werden alle HTP- (Intensitäts-) Kanäle relativ zur Fader-Position auf- bzw. abgeblendet. Die LTP- (Bewegungs-) Kanäle "springen" sofort auf ihre vorgegebenen Werte, sobald der Fader von der Null-Position nach oben gezogen wird. Den Punkt, an dem die LTP-Kanäle mit ihren Werten ausgelöst werden, können Sie im Benutzer-Einstellungen Menü (User Preferences) definieren.
- Durch Drücken der 'DBO'-Taste (Desk Black Out - komplettes Ausschalten der Lampen) werden alle HTP-Kanäle deaktiviert, so daß sämtliche Lampen der Geräte und Dimmer ausgeschaltet werden. Wenn die 'DBO'-Taste gedrückt gehalten und dann 'Clear' gedrückt wird, werden alle aktivierten Memories ausgeschaltet.

5.5 Wechseln der Playback-Seiten

Um auf die jeweils nächsten oder vorherigen 50 Memories zugreifen zu können, drücken Sie einfach eine der Playback-Seite-Tasten (A - J).

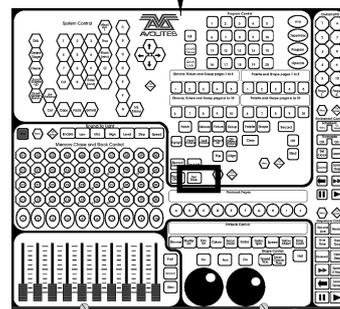
- Bereits aktivierte Playbacks bleiben während des Seitenwechsels aktiv. Die LED der Playback-Taste blinkt und zeigt dadurch an, daß das Playback auf einer anderen Seite aktiv ist.
- Beim Aktivieren eines Playbacks aus einer Spalte, in der bereits ein Playback eingeschaltet ist, wird dieses Playback durch das Einschalten des neuen deaktiviert.
- Sie können Namen für die einzelnen Playback-Seiten vergeben, indem Sie 'Input Legend' (Namen eingeben) und ein Seiten-Taste drücken und dann einen Namen über die in den Playback-Tasten integrierte Buchstaben-Tastatur oder über eine externe QWERTY-Tastatur eingeben. In der Bildschirmanzeige für Memories erscheinen die Namen unten auf dem Bildschirm.

5.6 Fade-Zeiten für ein Memory einstellen

Sie können für jedes Memory unabhängig voneinander eine Aufblendzeit (Fade In Time) und eine Abblendzeit (Fade Out Time) einstellen. Die Auf- bzw. Abblendungen beziehen sich nur auf HTP- (Intensitäts-) Kanäle. Es gibt einen eigenen LTP Timer für die Einstellung von Zeitvorgaben für Bewegungen. LTP-Kanäle, die auf "Instant" (sofort/direkt) eingestellt sind (s. Abschnitt 2.7), ignorieren vorgegebene LTP Fade-Zeiten.

-
- 1> Drücken Sie die 'Set Time' Taste (Zeit einstellen).
 - 2> Drücken Sie die Taste des Playbacks, für das Sie die Fade-Zeiten einstellen möchten.
 - 3> Geben Sie die neue Zeit über die numerische Tastatur ein (es ist egal neben welcher Option die eingegebenen Zahlen auf dem Bildschirm erscheinen).
 - 4> Für die Einstellung der Aufblendzeit (Fade In) drücken Sie Softtaste C, für die Abblendzeit Softtaste D, oder Softtaste E für die Einstellung der LTP Fade-Zeit (die Optionen neben den Softtasten A, B und F sind für Memories nicht relevant und werden nur im Zusammenhang mit Chases verwendet).
 - 5> Mit Softtaste G stellen Sie den Memory-Modus - '0', '1 oder '2' (s.u.) für das Memory ein.
 - 6> Drücken Sie 'Enter', um die Einstellungen zu speichern. Wenn Sie die 'Exit'-Taste drücken, gehen alle eingestellten Zeiten verloren.
-

'Set Time' Taste (Zeit einstellen)



Die Zeit-Einstellungen werden außerdem durch den jeweiligen Memory-Modus beeinflusst:

- Modus '0' - keine Zeit-Informationen
- Modus '1' - Die Kanäle werden gemäß den programmierten HTP- und LTP-Fade-Zeiten auf- bzw. abgeblendet (außer 'Instant' [direkte/sofortige] LTP-Kanäle).
- Modus '2' - HTP-Kanäle werden gemäß den programmierten HTP-Fade-Zeiten auf- bzw. abgeblendet. LTP-Kanäle werden durch die jeweilige Fader-Position gesteuert (außer 'Instant' [direkte/sofortige] Kanäle). Stellen Sie für die Verwendung dieses Modus die LTP-Fade-Zeit auf '0' ein.

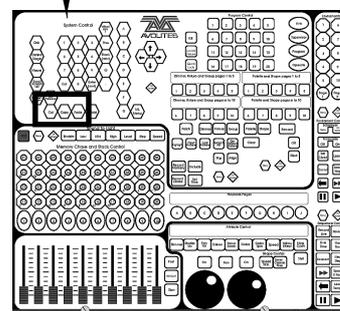
5.7 Die Funktionen , 'Cut', 'Copy', 'Paste' (Löschen/Ausschneiden, Kopieren, Einfügen eines Memorys)

Mit Hilfe der Funktionen 'Cut', 'Copy' und 'Paste' (Ausschneiden / Kopieren / Einfügen) lassen sich Memories löschen, kopieren und an anderer Stelle wieder einfügen.

Mit der 'Cut'-Funktion (Ausschneiden) wird ein Memory von seinem Ursprungsort gelöscht und als Kopie in den Zwischenspeicher geladen. Mit der 'Copy'-Funktion (Kopieren) wird eine Kopie des Memorys angefertigt und in den Zwischenspeicher geladen, das Original-Memory bleibt dabei jedoch an seinem Ursprungsort erhalten.

Mit Hilfe der 'Paste'-Funktion (Einfügen) können Sie dann eine Kopie des Memorys auf ein anderes Playback legen. Mit der 'Paste'-Funktion können Sie so viele Kopien des Memorys anfertigen, wie Sie möchten.

Die Tasten 'Cut', 'Copy', 'Paste'



-
- 1> Drücken Sie 'Cut' oder 'Copy', und dann die Playback-Taste des Memorys, das Sie ausschneiden oder kopieren möchten.
-

- 2> Drücken Sie 'Paste' (Einfügen).
- 3> Drücken Sie Softtaste A, wenn Sie eine verknüpfte (linked) Kopie des Memorys anfertigen möchten (d.h. jegliche Änderungen am Original-Memory betreffen auch alle Kopien dieses Memorys). Andernfalls wird die neue Kopie als nicht-verknüpft definiert.
- 4> Drücken Sie die Playback-Tastem, auf die Sie die Kopie speichern möchten. Der Name des ursprünglichen Memorys wird dabei nicht kopiert, es sei denn es handelt sich dabei um eine verknüpfte (linked) Kopie.

- Mit Hilfe der 'Cut'-Funktion (Ausschneiden) kann man außerdem Dimmer, Geräte, Gruppen und Paletten löschen. Die 'Paste'-Funktion (Einfügen) kann man in diesen Fällen allerdings nicht mehr einsetzen, da einmal gelöschte Dimmer, Geräte etc. nicht in den Zwischenspeicher geladen werden. Sie sind nach dem "Ausschneiden" mit der 'Cut'-Funktion unwiederbringlich gelöscht.
- Die Funktionen 'Cut', 'Copy' und 'Paste' lassen sich in analoger Weise für Chases anwenden.

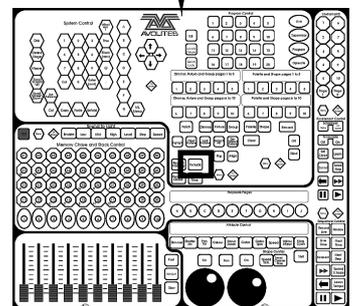
5.8 Die 'Include'-Funktion (Einfügen)

Mit der 'Include'-Funktion können Sie ausgewählte Aspekte eines Memorys wieder zurück in den Programmer laden. (Normalerweise werden nur manuell vorgenommene Editierungen an Geräten in den Programmer geladen). Damit können Sie dann ein neues Memory erstellen. Das ist nützlich für die Programmierung eines Memorys, das einem bereits vorhandenen ähnlich ist.

Bei der Verwendung der 'Include'-Funktion spezifizieren Sie, welche Attribute von welchen Geräten in den Programmer geladen werden sollen. Sie können z.B. bei einem Memory, in das Informationen für Position, Farbe und Gobo für 8 Geräte gespeichert sind, mit Hilfe der 'Include'-Funktion lediglich die Farb-Informationen für 4 der 8 Geräte in den Programmer laden. Sie könnten dann die in einem anderen Memory enthaltenen Positions-Informationen in den Programmer "einfügen" (Include), und so unter Verwendung von Informationen aus mehreren bereits bestehenden Memories ein neues Memory erstellen.

- 1> Wählen Sie die Geräte aus, von denen Sie Einstellungen verwenden möchten.
- 2> Drücken Sie die 'Include'-Taste (Einfügen).
- 3> Wählen Sie die Attribute aus, die Sie "einfügen" möchten. Im Dimmer-Attribut sind alle anderen Attribute enthalten (die LEDs auf den Attribut-Tasten leuchten auf und zeigen somit an, welche Attribute "eingefügt" werden).
- 4> Drücken Sie die Playback-Taste des Memorys, das Sie "einfügen" möchten. Die ausgewählten Attribute der ausgewählten Geräte werden in den Programmer geladen.
- 5> Um andere Attribute von denselben Geräten "einzufügen", wiederholen Sie den Vorgang von Schritt '2' an; um Attribute von anderen Geräten "einzufügen," beginnen Sie wieder bei Schritt '1'.

'Include'-Taste (Einfügen)



- Wenn Sie das gesamte Memory in den Programmer laden möchten, stellen Sie sicher, daß keine Geräte ausgewählt sind, drücken die 'Include'-Taste und dann die Playback-Taste des Memorys, das Sie "einfügen" möchten. Alle in diesem Memory gespeicherten Informationen werden in den Programmer geladen.
- Falls das Memory Shapes enthält, werden alle Shapes und alle diesen zugeordneten Geräte in den Programmer geladen, auch wenn die Geräte und Attribute gar nicht ausgewählt sind. Die Shapes können dann editiert werden (s. Abschnitt 4.4).
- Wenn Sie es tatsächlich möchten, können Sie einstellen, in welcher Form die Attribute zugewiesen werden (z.B. mit der Farb-Funktion werden auch immer gleichzeitig die Farbmisch-Funktionen für Gelb [Yellow] / Magenta / Cyan ausgewählt). (s.a. Attribut-Gruppen für Paletten in Abschnitt 3.5).

5.9 Editieren von Memories

Sie können jeden Aspekt eines bereits gespeicherten Memorys editieren, indem Sie einfach die Änderungen vornehmen und die neuen Informationen zu den "alten" Informationen in dem Memory hinzuspeichern.

-
- 1> Drücken Sie 'Clear', um den Programmer zu löschen.
 - 2> Rufen Sie das Memory ab, das Sie editieren möchten, damit Sie verfolgen können, was Sie tun.
 - 3> Wählen Sie die Geräte aus, die Sie editieren möchten und führen Sie die Änderungen durch.
 - 4> Drücken Sie die 'Record Memory' Taste (Memory speichern).
 - 5> Drücken Sie die Playback-Taste des Memorys, das Sie editieren, um die vorgenommenen Änderungen zu speichern. Von Ihnen nicht editierte Informationen bleiben vollständig erhalten.
-

- Wenn das Memory Shapes enthält und Sie einige neue Shapes ausgewählt haben, werden die ursprünglich in das Memory gespeicherten ("alten") Shapes - nach einem Warnhinweis - gelöscht. Um das zu vermeiden müssen Sie die "alten" Shapes vorher in den Programmer laden.

5.10 Die 'Off'-Funktion (Ausschalten)

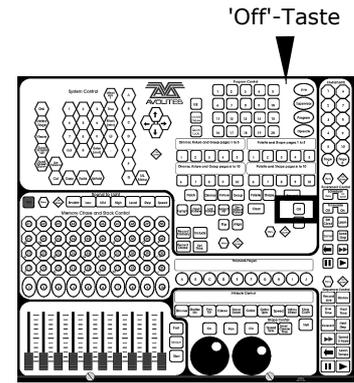
Mit Hilfe der 'Off'-Funktion können Sie ein in ein Memory gespeichertes Attribut aus dem Memory löschen, so als hätten Sie es nie gespeichert.

Angenommen, zum Beispiel, Sie haben ein Memory gespeichert, das Informationen für eine bestimmte Position eines Scanners und die Farbe Grün enthält. Wenn Sie sich später entscheiden, daß überhaupt keine Farb-Informationen in dem Memory enthalten sein sollen, so daß der Scanner die vorherige Farb-Einstellung verwendet, schalten Sie die Farbe in dem Memory mit der 'Off'-Funktion aus. Mit der 'Off'-Funktion können Sie auch ganze Geräte aus einem Memory entfernen.

Es ist nicht dasselbe, ob ein Attribut auf 0-Stellung gespeichert oder ob es durch die 'Off'-Funktion völlig ausgeschaltet wird. Es ist eher so als sei das Attribut *niemals* gespeichert worden.

-
- 1> Rufen Sie das Memory ab, das Sie editieren möchten, damit Sie verfolgen können, was Sie tun.
-

- 2> Wählen Sie die Geräte aus, die Sie editieren möchten.
- 3> Drücken Sie die 'Off'-Taste, um ins 'Off'-Menü zu gelangen.
- 4> Um alle Attribute in den ausgewählten Geräten auszuschalten, drücken Sie Softtaste A.
- 5> Wenn Sie ausgewählte Attribute ausschalten möchten, drücken Sie die entsprechende Attribut-Taste und stellen Sie mit den Softtasten B und C jedes einzelne Attribut auf 'Off' (auf dem Bildschirm wird angezeigt, welches Attribut ausgeschaltet wird).
- 6> Um weitere Attribute auszuschalten, wiederholen Sie den Vorgang von Schritt '3' an, oder von Schritt '2', wenn Sie Attribute von anderen Geräten ausschalten möchten.
- 7> Drücken Sie die 'Record Memory' Taste (Memory speichern).
- 8> Drücken Sie die Playback-Taste des Memorys, das Sie editieren, um die Änderungen zu speichern. Von Ihnen nicht editierte Informationen bleiben vollständig erhalten.



- Ausgeschaltete Attribute werden auf dem VGA Bildschirm angezeigt ('Off').
- Die in den Geräten ausgeschalteten Attribute können wieder "eingeschaltet" werden, indem sie wie üblich ausgewählt und mit den Rädern verändert werden.
- Sie können mit der 'Off'-Funktion auch in Paletten-Einträge gespeicherte Geräte oder Attribute ausschalten. Gehen Sie dabei wie oben beschrieben vor, aber anstatt ein Memory zu editieren und zu speichern, editieren und speichern Sie einen Paletten-Eintrag (s. dazu Abschnitt 3.5).

5.11 Speichern/Programmieren im Blind-Modus

Der sogenannte "Blind-Modus" ist eine nützliche Funktion des AZURE, mit deren Hilfe man Memories programmieren kann, ohne dabei die Ausgangswerte der Konsole zu verändern. Der Programmer-Inhalt wird beim Aktivieren des Blind-Modus gespeichert und nach Beendigung des Modus wiederhergestellt. Alle aktivierten Playbacks laufen normal ab und Sie können alle gewünschten Editierungen vornehmen, ohne daß davon die Ausgangswerte betroffen sind.

Das ist vor allem dann hilfreich, wenn Sie während einer laufenden Show aus irgendeinem Grund ein Memory editieren müssen, ohne dadurch die aktuellen Beleuchtungseinstellungen durcheinander bringen zu wollen. Da Sie die Änderungen, die Sie vornehmen, nicht sehen können, sollten Sie natürlich eine genaue Vorstellung davon haben, welche Werte Sie einstellen möchten.

- 1> Drücken Sie die 'Blind'-Taste.
- 2> Wenn Sie den Programmer-Inhalt nicht verwenden möchten, löschen Sie ihn mit 'Clear'.
- 3> Führen Sie wie gewohnt Editierungen an ihren Geräten durch. Nehmen Sie für die richtige Einstellung der Positionen, Farben etc. den Bildschirm oder das Grafiktableau zur Hilfe.
- 4> Speichern Sie die vorgenommenen Änderungen wie üblich.

5> *Um wieder in den normalen Modus zurückzugelangen, drücken Sie wieder die 'Blind'-Taste. Der ursprüngliche Programmier-Inhalt wird wieder hergestellt (der Inhalt des Programmiers aus dem 'Blind'-Modus ist gelöscht).*

- Wenn Sie ein bereits aktiviertes Playback editiert haben, müssen Sie es erst aus- und dann wieder einschalten, um die neue Version des Memorys zu laden.

5.12 Speichern der Bühnenansicht mit der 'Snapshot'-Funktion (Schnappschuß)

Mit der 'Snapshot'-Funktion (Schnappschuß) können Sie auf unkomplizierte Weise die aktuelle Bühnenansicht für eventuelle spätere Verwendung speichern. Das kann dann sehr nützlich sein, wenn Sie plötzlich einen tollen Effekt auf der Bühne geschaffen haben, dieser Effekt aber aus von Ihnen editierten Elementen und vom letzten Memory übriggebliebenen Einstellungen zusammengesetzt ist.

Beim Aufnehmen eines Schnappschusses werden alle Geräte, bei denen die Lampe (d.h. der Dimmer-Kanal) eingeschaltet ist, und alle aktivierten Dimmer-Kanäle gespeichert. Sie können Schnappschüsse später wieder aufrufen und Sie in Memories abspeichern.

Auf dem AZURE können bis zu 50 Schnappschüsse gespeichert werden. Sie werden durch Zeit- und Datumsangabe geordnet aufgelistet, so daß Sie sie - wenn Sie beim Speichern der Schnappschüsse Zeit und Datum notieren - später identifizieren können.

-
- 1> *Drücken Sie im Haupt-Menü Softtaste D, "Snapshot Menu" (Schnappschuß-Menü). Auf dem VGA Bildschirm wird "(x/50)" angezeigt, um darüber zu informieren, wie viele Schnappschüsse gespeichert sind.*
 - 2> *Drücken Sie Softtaste C, "Take a snapshot of the stage" (Schnappschuß der Bühnenansicht machen), um die Bühnenausgangswerte in einen Schnappschuß zu speichern.*
 - 3> *Mit Softtaste A, "Load a snapshot" (einen Schnappschuß laden), laden Sie einen bereits gespeicherten Schnappschuß in den Programmier. Auf dem VGA Bildschirm wird eine Liste mit gespeicherten Schnappschüssen dargestellt. Wählen Sie mit Hilfe der Cursortasten einen Schnappschuß aus oder geben Sie die gewünschte Schnappschuß-Nummer über die numerische Tastatur ein und drücken 'Enter'.*
 - 4> *Mit Softtaste B, "Delete a snapshot" (einen Schnappschuß löschen), löschen Sie einen Schnappschuß aus der Liste. Wählen Sie dazu den Schnappschuß, den Sie löschen möchten, von der Liste aus (analog zum Laden eines Schnappschusses, s.o.).*
-

5.13 Verwendung von Shapes in Memories

Wie zu erwarten ist, werden alle Shapes, die Sie programmiert haben, als Bestandteil eines Memorys gespeichert.

Wenn sich der Basis-Wert des Shapes nicht im Programmier befindet (z.B. die Pan/Tilt Position für den Mittelpunkt eines Kreises), und der Shape als "User" (Benutzer) Shape definiert ist, wird in das Memory ein "relativer" Shape gespeichert. Wenn das Memory wiedergegeben wird, beginnt der Shape seinen Durchlauf basierend auf der aktuellen Position des Gerätes.

Dadurch können Sie viele verschiedene Effekte erzeugen, indem Sie ein paar unterschiedliche Memories "übereinanderlegen" - eins für den Shape, eins für die Ausgangs-Position.

Um diesen Effekt zu erzielen können Sie entweder den "Record by Channel" Modus (Speichern pro Kanal) verwenden, und die Position nicht einstellen, oder mit der 'Off'-Funktion (Ausschalten) operieren.

KAPITEL SECHS

6. Speichern und Wiedergabe von Chases

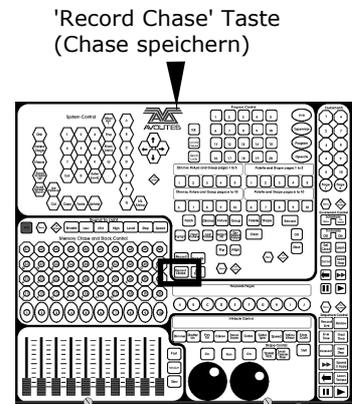
In diesem Kapitel: Programmieren eines Chases; Wiedergabe eines Chases; Einstellen von Chase-Geschwindigkeit (Speed) und -Überblendprozentersatz (Crossfade); Manuelle Steuerung von Chase-Schritten; Einstellen von Schritt-Laufzeiten und Abkoppelung (Unlinking) des Chases; Editieren eines Chases mit der 'Unfold'-Funktion (Aufschlüsselung); Editieren eines ablaufenden Chases; Die Funktionen 'Cut', 'Copy' und 'Paste' für Chases (Löschen/Ausschneiden, Kopieren, Einfügen); Durch Tonsignale ausgelöste Chases; Chase-Optionen.

Außer zur Speicherung statischer Memories können die Playback-Tasten des AZURE auch zur Speicherung von Chases (Sequenzen von statischen Memories) verwendet werden.

6.1 Programmieren eines Chases

Für die Programmierung eines Chases müssen Sie die Beleuchtungszene für jeden Chase-Schritt einstellen und ihn dann speichern. Der Inhalt des Programmers wird als ein Schritt gespeichert.

Sie können für jeden Chase-Schritt die Geräte und Dimmer entweder manuell einstellen, oder die Informationen aus bereits gespeicherten Memories mit Hilfe der 'Include'-Funktion in den Programmer laden.



- 1> Drücken Sie die 'Record Chase' Taste (Chase speichern).
- 2> Die LEDs der unbelegten Playback-Tasten blinken. Drücken Sie die Taste des Playbacks, in das Sie den Chase speichern möchten.
- 3> Stellen Sie die Beleuchtungszene für den ersten Schritt ein, entweder manuell oder indem Sie mit der 'Include'-Funktion (Einfügen) auf bereits vorhandene Memories zurückgreifen.
- 4> Auf dem VGA Bildschirm erscheint die Aufforderung "Press the flashing key to record Step 1" (drücken Sie die blinkende Taste, um Schritt 1 zu speichern). Drücken Sie die Taste - die im Programmer enthaltenen Informationen werden als Schritt 1 des Chases abgespeichert.
- 5> Löschen Sie den Programmer mit 'Clear' und wiederholen den Vorgang von Anweisung '3' an.
- 6> Wenn Sie alle gewünschten Chase-Schritte gespeichert haben, drücken Sie zur Beendigung wieder die 'Record Chase' Taste.

- Sie können keine Shapes in einen Chase speichern. Alle aktivierten Shapes werden ignoriert.
- Genau wie bei Memories können Sie Namen für ihre Chases vergeben, indem Sie die 'Input Legend' Taste (Namen eingeben) drücken.
- Die Anzahl der in einem Chase enthaltenen Schritte wird lediglich durch die vorhandene Speicherkapazität der Konsole begrenzt.

6.2 Wiedergabe eines Chases

Um einen Chase abzufahren, drücken Sie entweder die entsprechende Playback-Taste oder ziehen Sie den Playback Fader auf, falls der Chase in eins der Playbacks 1-10 gespeichert ist. Der Chase wird dadurch gestartet. Die jeweiligen 'Latch/Flash' Einstellungen der Playback-Tasten behalten auch für Chases ihre Gültigkeit (s. Abschnitt 5.3 für Details).

- So fern der Chase auf einen Playback Fader gespeichert ist, werden die in einem Chase enthaltenen HTP- (Intensitäts-) Kanäle über den jeweiligen Fader gesteuert. Die anderen Kanäle (LTP) werden - gemäß den für den Chase programmierten LTP Fade-Zeiten - aktiviert, sobald der Fader von 'Null' nach oben gezogen wird. Sie können den Punkt, an dem die LTP-Kanäle aktiviert werden sollen, im Benutzer-Einstellungen Menü (User Preferences) definieren.
- Auf dem VGA Bildschirm wird der Verlauf des Chases dargestellt. Schwarze Balkenanzeigen repräsentieren dabei die Fade- und Warte- (Wait-) Zeiten.
- Um Details zu den einzelnen Chase-Schritten anzeigen zu lassen, drücken Sie die 'On Screen' Taste (Bildschirmansicht) über den Chase-Steuertasten (Sequence Control).

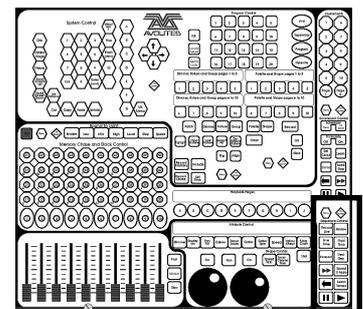
Es gibt zahlreiche Einstellungsoptionen für den Ablauf eines Chases; auf diese wird im weiteren Verlauf dieses Kapitels eingegangen.

6.3 Einstellen von Chase-Geschwindigkeit (Speed) und -Überblendprozentatz (Crossfade)

Beim Ablauf eines Chases steuert man mit den Rädern die Geschwindigkeit und den Überblendprozentatz des Chases. Die Räder werden automatisch mit dem zuletzt aktivierten Chase "verbunden" (Connected).

Sie können eine bestimmte Geschwindigkeit für den Chase abspeichern, so daß er bei jeder Wiedergabe mit derselben Geschwindigkeit abläuft.

- 1> Drücken Sie die Chase 'Menu'- Taste (oder Softtaste A im Haupt-Menü).
- 2> Drücken Sie Softtaste A "Chase Parameters".
- 3> Stellen Sie die gewünschte Ablaufgeschwindigkeit mit dem linken Rad ein.
- 4> Drücken Sie Softtaste A, "Save Speed" (Geschwindigkeit speichern).



Chase-Steuertasten (Sequence Control) & Chase 'Menu'-Taste

- Sie können die Chase-Geschwindigkeit auch synchron zum Rhythmus der Musik einstellen, indem Sie entsprechend auf die 'Learn Tempo' Taste (Geschwindigkeit/Takt lernen) klopfen.
- Wenn Sie während der Wiedergabe eines Chases die Räder für eine andere Aufgabe einsetzen (z.B. für die manuelle Positionierung einiger Geräte), können Sie den alten Zustand für die Räder (die Steuerung von Geschwindigkeit und Überblendprozentatz) wieder herstellen, indem Sie die Taste 'Set Wheels to Speed/Xfade' (Räder für Geschwindigkeit/Überblendung einstellen) drücken.
- Wenn Sie während der Anzeige von Chase-Geschwindigkeit (Speed) und Überblendprozentatz (Xfade) auf dem Bildschirm die 'Set Wheels to Speed/Xfade' Taste drücken, wechselt die Anzeige für

Geschwindigkeit (in Sekunden) über zur der Einheit "BPM" (Beats per Minute - Taktschläge pro Minute).

- Sie können die Räder mit einem anderen Chase "verbinden" (Connect), indem Sie die 'Connect'-Taste und dann die Playback-Taste des gewünschten Chases drücken.
- Wenn Sie nicht möchten, daß die Räder bei jedem Chase-Start automatisch mit dem Chase "verbunden" werden, können Sie die Option "Chase autoconnect" (automatisches Verbinden des Chases mit den Rädern) im Benutzer-Einstellungen Menü (User Preferences) ausschalten.

6.4 Manuelle Steuerung der Chase-Schritte

Sie können die manuelle Steuerung für den "verbundenen" (Connected) Chase übernehmen, indem Sie die "Pause"-Taste (||) drücken. Wenn der Chase auf die Option "Links Off" (Abkoppelung) eingestellt ist, erfolgt dies automatisch (s. den folgenden Abschnitt für Details zu "Links").

- Mit der 'Go'-Taste (Start) wird der Chase wieder gestartet.
- Drücken Sie die ►► Taste, um die Verknüpfung (Links) der einzelnen Chase-Schritte untereinander vorübergehend aufzuheben. Jeder Schritt wird dann einzeln für sich durch Drücken der 'Go'-Taste (Start) abgefahren, und nach Beendigung eines Schrittes wird der Chase wieder automatisch gestoppt.
- Mit der "Pause"-Taste (||) springen Sie auf den nächsten Schritt (dabei werden Fade-Zeiten und sonstige Zeitvorgaben ignoriert).
- Mit der "Zurück"-Taste (◀) springen Sie jeweils einen Schritt zurück (Fade-Zeiten und sonstige Zeitvorgaben werden ignoriert).
- Um auf eine bestimmte Schritt-Nummer als nächsten Schritt zuzugreifen, drücken Sie die 'Load Step' Taste (Schritt laden) und geben Sie die Schritt-Nummer über die numerische Tastatur ein. Wenn Sie nun Softtaste A drücken springt der Chase sofort auf den eben gewählten Schritt.
- Mit dem linken Rad können Sie die HTP Auf- und Ablendungen für diesen Schritt manuell steuern (diese Steuerungsoption kann im "Chase Parameters" Menü deaktiviert werden).
- Mit dem rechten Rad können Sie die LTP Auf- und Ablendungen für diesen Schritt manuell steuern (diese Steuerungsoption kann im "Chase Parameters" Menü deaktiviert werden).

6.5 Einstellen von Schritt-Laufzeiten und Abkoppelung des Chases

Sie können Schritt-Laufzeiten ganz allgemein für den gesamten Chase (Global Times) oder für jeden Schritt einzeln einstellen. Sie können außerdem Chase-Schritte abkoppeln (unlink) - entweder für den ganzen Chase oder für einzelne Schritte - so daß der Chase gestoppt wird und darauf wartet, daß Sie ihn mit der 'Go'- (Start) Taste wieder starten. Das kann dann sehr nützlich sein, wenn Sie die Konsole für Beleuchtungsaufgaben im Theater einsetzen.

Um die allgemeinen (global) Chase-Laufzeiten einzustellen:

1> Drücken Sie die 'Set Time' Taste (Zeit einstellen), und dann die

Playback-Taste des gewünschten Chases.

- 2> Wählen Sie mit den Softtasten A-F aus, welcher Zeit-Parameter eingestellt werden soll (die verschiedenen Zeiten sind unten erläutert).
- 3> Geben Sie die neue Zeit über die numerische Tastatur ein (es ist egal neben welcher Option die eingegebenen Zahlen auf dem Bildschirm erscheinen).
- 4> Mit Softtaste G stellen sie den gesamten Chase entweder auf "Link on" (Ankoppelung ein) oder "Link off" (Ankoppelung aus) ein. Wenn "Link on" eingestellt ist, läuft der komplette Chase automatisch ab. Bei "Link off" müssen Sie jeden einzelnen Schritt mit der 'Go'- (Start) Taste aktivieren (ein solcher Chase wird auch "Stack" genannt).

Es gibt folgende Zeit-Parameter:

Wait In (Wartezeit bis zum Aufblenden) - die programmierte Wartezeit zu Beginn eines Chase-Schritts, bis die Aufblendung (Fade in) beginnt.

Wait Out (Wartezeit bis zum Abblenden) - die programmierte Wartezeit von dem Zeitpunkt an, an dem der Chase-Schritt seine Aufblendung beendet hat bis zu dem Moment, in dem die Abblendung (Fade out) beginnt.

Fade In (Aufblendzeit) - die Zeit, die die HTP-Kanäle benötigen, um aufzublenden, wenn ein Chase-Schritt aktiviert wird.

Fade Out (Abblendzeit) - die Zeit, die die HTP-Kanäle benötigen, um abzublenden, wenn der Chase-Schritt deaktiviert wird.

LTP Fade (LTP Überblendzeit) - die Zeit, die benötigt wird, bis alle LTP-Kanäle Ihre Überblendung (Crossfade) abgeschlossen haben.

LTP Wait (LTP Wartezeit) - dies ist die programmierte Wartezeit zu Beginn eines Chase-Schritts, die vergeht, bevor eine LTP-Aufblendung beginnt.

- Sie können auch Minuten als Zeiteinheit eingeben - drücken Sie zweimal die Taste mit dem Dezimalpunkt (.) - es erscheint ein Doppelpunkt (:). Um z.B. die Zeit <20 Min. und 10.5 Sekunden> einzustellen, geben Sie <20..10.5> ein (auf dem Display mit <20:10.5> dargestellt).
- Sie können die Auf- und Abblendzeiten unabhängig voneinander für jeden einzelnen Schritt einstellen. Chase-Schritte mit individuellen Zeitvorgaben werden als "Complex Steps" (komplexe Schritte), und solche mit allgemeinen (globalen) Zeitvorgaben als "Simple steps" (einfache Schritte) bezeichnet. Um individuelle Schritt-Zeiten einzustellen, können Sie entweder die 'Unfold'-Funktion (Aufschlüsseln) verwenden oder die Schritte Live editieren (s. nachfolgenden Abschnitt).

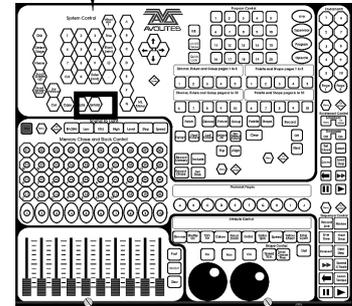
6.6 Editieren eines Chases mit der 'Unfold'-Funktion (Aufschlüsselung)

Das AZURE verfügt über ein effektives System für das Editieren von Chases. Mit Hilfe der 'Unfold'-Funktion wird jeder einzelne Schritt eines

Chases auf einen der Playback Fader gelegt, so als seien die Schritte einzelne Memorys. Dadurch lassen sich die Schritte einzeln aktivieren und editieren.

-
- 1> Drücken Sie die 'Unfold'-Taste (Aufschlüsselung), dann die Playback-Taste des Chases, den Sie editieren möchten.
 - 2> Die ersten 10 Schritte des Chases werden in die Playback Fader 1-10 geladen. Auf dem Bildschirm werden Details zu den Schritten angezeigt.
 - 3> Ziehen Sie einen Playback Fader auf, um den Inhalt des jeweiligen Schrittes wiederzugeben (programmierte Fade-Zeiten werden dabei berücksichtigt).
 - 4> Es stehen verschiedene Optionen der 'Unfold'-Funktion zur Verfügung - s.u. für Details dazu.
 - 5> Um den 'Unfold'-Modus zu beenden, drücken Sie wieder die 'Unfold'-Taste.
-

'Unfold'-Taste
(Aufschlüsselung)



- Um den Inhalt eines Chase-Schrittes zu editieren: Löschen Sie mit 'Clear' den Programmer, ziehen Sie den Fader auf, um den Schritt wiederzugeben, führen Sie die gewünschten Änderungen durch, drücken Sie Softtaste A "Record Live" (Live-Schritt speichern) und dann die Flash-Taste (1-10) für die Schritt-Nummer.
- Für das Editieren der Zeitvorgaben für den Schritt, drücken Sie Softtaste B oder die 'Set Time' Taste (Zeit einstellen), dann die Flash-Taste des Schrittes und stellen dann die Zeiten ein (s. Abschnitt 6.5).
- Um einen neuen Schritt einzufügen, erstellen Sie die gewünschte Beleuchtungszene für den Schritt, drücken Sie Softtaste C und dann die Flash-Taste, für die Sie den neuen Schritt einfügen möchten. Der neue Schritt wird auf die von Ihnen gedrückte Taste gelegt und erhält eine Schritt-Nummer, die genau zwischen den beiden "angrenzenden" Schritt-Nummern liegt, und alle anderen Schritte werden um eine Nummer versetzt.
- Sie können den Chase neu numerieren, so daß die einzelnen Schritte wieder ganze Schritt-Nummern haben, indem Sie Softtaste C, A, und zur Bestätigung 'Enter' drücken.
- Um einen Schritt zu löschen, drücken Sie Softtaste D und dann die Flash-Taste für den Schritt, den Sie löschen möchten. Bestätigen Sie mit 'Enter'.
- Bei einem Chase mit mehr als 10 Schritten können Sie mit Softtaste F auf die folgenden 10 Schritte, oder mit Softtaste E auf die vorherigen 10 Schritte zugreifen.
- Während der Chase aufgeschlüsselt ist (Unfold), können Sie Namen für die einzelnen Schritte vergeben, indem Sie die 'Input Legend' Taste (Namen eingeben) und dann die Flash-Taste des Schrittes, für den Sie einen Namen eingeben möchten, drücken. Geben Sie nun den gewünschten Text ein.

6.7 Editieren eines ablaufenden Chases

Sie können einen Chase auch während seiner Wiedergabe - ohne die 'Unfold'-Funktion - editieren. Achten Sie darauf, daß der Schritt, den Sie

editieren möchten, sich nicht gerade mitten in einer Auf- bzw. Ablendung befindet, da Sie ansonsten unerwartete Auswirkungen bei der nächsten Wiedergabe des Chases erhalten.

-
- 1> *Starten Sie den Chase (wenn der Chase auf "Link on" [angekoppelt] eingestellt ist, halten Sie den Chase mit der "Pause"-Taste [] vorübergehend an).*
 - 2> *Drücken Sie solange die "Pause"-Taste bis Sie bei dem gewünschten Schritt angelangt sind, oder drücken Sie die 'Load Step' Taste (Schritt laden) und geben Sie die entsprechende Schritt-Nummer über die numerische Tastatur ein.*
 - 3> *Drücken Sie 'Clear', um sicherzugehen, daß der Programmierer gelöscht ist.*
 - 4> *Nehmen Sie an dem Schritt die gewünschten Änderungen vor.*
 - 5> *Für die Speicherung der Änderungen drücken Sie 'Record Live' (Live-Schritt speichern) und anschließend 'Enter'.*
 - 6> *Mit der 'Go'-Taste springen Sie auf den nächsten Schritt, mit der "Zurück"-Taste (◀) auf den vorherigen Schritt.*
-

- Mit der 'Live Time'-Taste (Zeiten für ablaufenden Schritt) können Sie für jeden Schritt individuelle Schritt-Zeiten einstellen:

-
- 1> *Halten Sie den Chase auf dem Schritt an, für den Sie die Zeiten einstellen möchten (wie oben).*
 - 2> *Drücken Sie die 'Live Time'-Taste, um die Zeiten für den aktuellen Schritt einzustellen, oder die 'Next Time'-Taste für die Einstellung des nächsten Schrittes. Die Nummern des Live- (ablaufenden) und des nächsten Schrittes werden auf dem VGA Bildschirm angezeigt.*
 - 3> *Stellen Sie mit den Softtasten A-G die gewünschten Zeiten ein (s. Abschnitt 6.5 für Erläuterungen zu den einzelnen Zeiten).*
 - 4> *Mit ENTER speichern Sie die Einstellungen, mit EXIT verwerfen Sie sie wieder. Mit der 'ML Menu'-Taste (Moving Light Menü) können Sie den Schritt-Modus - Simple/Complex (einfach/komplex) einstellen (einfach = verwendet allgemeine Zeitvorgaben).*
 - 5> *Mit der "Pause"-Taste springen Sie auf den nächsten Schritt, mit der "Zurück"-Taste (◀) auf den vorherigen.*
-

- Sie können für jeden Schritt einen Namen in Textform vergeben. Halten Sie dafür den Chase auf dem gewünschten Schritt an, drücken Sie 'Input Legend' (Namen eingeben), danach 'Record Live' (Live-Schritt speichern); geben Sie nun den gewünschten Text ein. Auf dem Bildschirm wird der Name des aktuellen und der des darauffolgenden Schrittes angezeigt.
- Mit der 'Review'-Taste (Ansicht/Überprüfung) können Sie sich den soeben editierten Schritt, einschließlich aller programmierten Auf- und Ablendungen, anschauen. Wenn Sie die 'Review'-Taste drücken, springt der Chase auf den vor dem aktuellen Schritt liegenden Schritt zurück und fährt diesen Schritt ab, um Ihnen das Gesamtergebnis ihrer Editierungen zu präsentieren. Für die 'Review'-Funktion muß der Chase vorher nicht gestoppt werden.

6.8 Die Funktionen 'Cut', 'Copy' und 'Paste für Chases (Löschen/Ausschneiden / Kopieren / Einfügen)

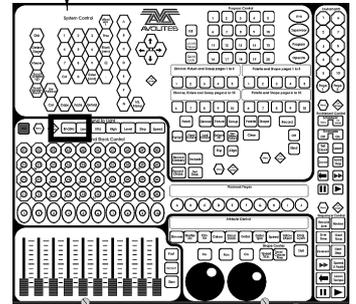
Die Funktionen 'Cut', 'Copy' und 'Paste' arbeiten in Zusammenhang mit Chases genau wie bei Memories. Falls gewünscht, können von Chases miteinander verknüpfte Kopien angefertigt werden (linked copies), so daß alle Änderungen, die am Original-Chase vorgenommen werden, auch alle Kopien dieses Chases betreffen. (s. Abschnitt 5.7 für Details hierzu).

6.9 Durch Tonsignale (Sound) aktivierte Chases

Auf dem AZURE können Chases durch über den Audio-Eingang eingehende Bass-, Mitten- und Höhen-Frequenzen ausgelöst werden. Dabei wird in der aktuellen Software-Version der in Playback 1 gespeicherte Chase durch Bass-Frequenzen, der Chase in Playback 2 durch Mitten-Frequenzen und der in Playback 3 durch Höhen-Frequenzen aktiviert.

Mit zukünftigen Software-Versionen wird es möglich sein, daß jeder Chase durch alle Tonfrequenzen ausgelöst werden kann. Für weitere vorgesehene Funktionen in diesem Zusammenhang stehen bereits die anderen Tasten der 'Sound to Light' Steuerung zur Verfügung, denen jedoch momentan noch keine Verwendung zukommt.

'Enable'-Taste (Aktivierung) für "Sound to Light" Modus



- 1> Drücken Sie die Sound to Light 'Enable'-Taste (Aktivierung). Die LEDs der Tasten 'Low' (Bässe/tiefe Frequenzen), 'Mid' (Mitten) und 'High' (Höhen) blinken entsprechend im Rhythmus der eingehenden Tonsignale auf.
- 2> Die auf die Playback Fader 1, 2 und 3 gespeicherten Chases werden jeweils in Abhängigkeit der eingehenden Tonsignale aktiviert,.
- 3> Drücken Sie wieder die Sound to Light 'Enable'-Taste, um diesen Modus wieder auszuschalten.

- Um eine echte Steuerung des Chases durch Tonsignale zu erreichen, stellen Sie den Chase auf "Links Off" (Ankoppelung aus) und alle Fade-Zeiten auf Null ein.
- Sie können einige Schritte ankoppeln (linked) und andere abkoppeln (unlinked), um einen Chase zu erhalten, der für alle Audiosignale ein paar Schritte wiedergibt.
- Mit der "Gain"-Steuerung auf der Rückseite der Konsole kann man die Pegel-Empfindlichkeit des Audio-Eingangs einstellen, und mit einem internen Link auf der Hauptplatine kann man wählen zwischen Mikrofon- und Line-Pegel (s. Abschnitt 1.4).

6.10 Chase-Optionen

Es gibt zahlreiche Einstellungsoptionen für den Ablauf eines jeden Chases. Um in das erste Chas-Menü zu gelangen, drücken Sie die Chase 'Menu' Taste (oder Softtaste A im Haupt-Menü). Sie müssen einen Chase mit der Sequenz-Steuerung verbunden haben ("connected"), um mit diesem Menü arbeiten zu können.

Es gibt folgende Optionen:

- A: Parameters** - Sie erhalten Zugriff auf ein weiteres Menü mit den Optionen:

- A: Save the current speed of the Chase** (aktuelle Chase-Geschwindigkeit speichern) - speichert die aktuelle Geschwindigkeit des Chases (diese wird mit dem linken Rad gesteuert).
- B: Save the direction of the Chase** (Laufrichtung speichern) - speichert die Laufrichtung des Chases (diese wird mit den "Richtungs / Bounce"-Optionen eingestellt, s.u.).
- C: Normal / Random** (zufällig) - aktiviert den Zufalls-Modus (die Chase-Schritte werden in zufälliger Reihenfolge abgefahren) - durch Drücken der Softtaste wechseln Sie den Modus. Schalten Sie den Zufalls-Modus während des Editierens eines Chases aus, da Sie sonst nicht wissen, welcher Schritt der nächste sein wird.
- D: Stop on final step** (auf dem letzten Schritt anhalten) - der Chase wird auf dem letzten Schritt gestoppt. Wenn Sie den letzten Schritt als "Blackout" (alle Lampen aus) programmiert haben, scheint sich der Chase selbst auszustellen, so daß Sie ihn einfach durch Drücken der 'Go'- (Start) Taste wieder aktivieren können, wann immer Sie möchten.
- F:** weitere Optionen werden angezeigt...
- a - Chase start Options** (Chase-Start Optionen) (mit der Softtaste bewegen Sie sich durch die Optionen):
- Fader reloads chase* (Fader lädt Chase erneut) - startet den Chase immer vom ersten Schritt, sobald der Chase aktiviert wird).
- Fader stops/starts chase* (Fader stoppt/startet den Chase) - der Chase wird immer ab der Stelle gestartet, an der er zuletzt gestoppt wurde.
- Fader stops, go to start chase* (Fader stoppt Chase; 'Go'-Taste um Chase zu starten) - aktiviert den Chase erst, nachdem der Chase gestartet wurde und dann die 'Go'-Taste gedrückt wird.
- b - Skip wait and fade time options** (Wait-[Warte-] und Fade-Zeiten überspringen) (Mit der Softtaste bewegen Sie sich durch die Optionen)...
- Skip first wait time* (erste Warte-Zeit überspringen) - überspringt die erste Warte-Zeit und beginnt mit der Aufblendung, sobald der Chase zum ersten Mal gestartet wird.
- Skip first wait and fade time* (erste Warte- und Fade-Zeit überspringen) - bringt die vollen Ausgangswerte des ersten Schritts auf die Bühne, sobald der Chase zum ersten Mal gestartet wird.
- Wait and Fade for all steps* (Warte- und Fade-Zeiten für alle Schritte) - alle für die Schritte programmierten Zeitvorgaben werden verwendet
- c - Manual mode allowed / disallowed** (manueller Modus [*hier: Steuerung*] aktiviert/deaktiviert) - wenn der Modus aktiviert ist, können Sie mit dem linken Rad die HTP-Kanäle und mit dem rechten Rad die LTP-Kanäle für einen vorübergehend gestoppten Schritt auf- bzw. abblenden.
- d - Speed wheel allowed / disallowed** (Geschwindigkeits-Rad aktiviert/deaktiviert) - wenn aktiviert, können Sie mit dem linken Rad die Chase-Geschwindigkeit steuern. Vielleicht möchten Sie diese

Option lieber deaktivieren, wenn Sie nicht möchten, daß der Pult-Bediener während der Wiedergabe die Chase-Geschwindigkeit verändern kann.

B: Insert Step (Schritt einfügen) - Der Programmier-Inhalt wird als neuer Chase-Schritt zwischen den aktuellen und den nächsten Schritt eingefügt (bevor Sie diese Option wählen sollten Sie also den neuen Schritt, den Sie einfügen möchten, bereits erstellt haben). Das Pult weist dem eingefügten Schritt eine dezimale Schritt-Nummer zu, die zwischen die bereits existierenden Schritt-Nummern paßt.

Das AZURE kann außerdem alle Chase-Schritte neu durchnummerieren, so daß schließlich alle Schritt-Nummern wieder ganzzahlig sind (Softtaste A); für das Erstellen einer Szene können Kanal-Werte auch numerisch eingegeben werden (Softtaste B).

Drücken Sie 'Enter', um den neuen Schritt einzufügen.

C: Press to switch off Chase Tracking (drücken, um Chase-Schritt Anzeige auf dem Bildschirm zu deaktivieren) - damit wird unterbunden, daß Anzeige der Chase-Zeiten auf dem VGA Bildschirm ständig aktualisiert werden (die Bildschirmanzeige für die Chase-Zeiten wird mit der 'On Screen' Taste über den Chase-Steuertasten [Sequence Control] aktiviert). Für den Fall daß ein Chase mehr Schritte enthält, als auf dem Bildschirm dargestellt werden können, wechselt das Pult die aktuelle Zeile, so daß der gerade ablaufende Schritt immer auf dem Bildschirm angezeigt wird, wenn diese Option aktiviert ist. Das kann Probleme bereiten, wenn Sie während der Wiedergabe eines Chases einen Schritt mit den Cursorstasten auswählen, um ihn zu editieren, deshalb können Sie das "Tracking" deaktivieren.

E: Bounce = OFF (endloser Wechsel der Chase-Laufrichtung = Aus) - falls aktiviert, läßt diese Option einen Chase ununterbrochen zwischen den beiden Laufrichtungen hin und her wechseln, sobald der Ablauf in jeweils eine Richtung beendet ist, d.h. nach Beendigung des Ablaufs in vorwärts Richtung bis zum letzten Schritt läuft der Chase automatisch wieder rückwärts bis zum ersten Schritt ab, dann wieder vorwärts usw.

F: Direction = UP (Chase-Laufrichtung = vorwärts) - damit kann die Laufrichtung eines Chases verändert werden. Um die Einstellungen dauerhaft zu speichern, verwenden Sie Option **B** im Parameter-Menü (s.o.).

KAPITEL SIEBEN

7. Environments, der Scheduler, Script - Dateien

In diesem Kapitel: Speichern eines Environments; Wiedergabe eines Environments; weitere Environment-Steuerungen; der Scheduler; Script-Dateien.

Mit einem Environment können Sie die aktuellen Einstellungen der Playbacks auf der Konsole speichern, d.h. alle aktivierten Memories und Chases. Einem Environment kann eine Auf- und Abblendzeit (Fade In/Fade Out Time) zugewiesen werden. Environments können sehr hilfreich sein, wenn Sie während einer Show mehrere Memories gleichzeitig aktivieren müssen.

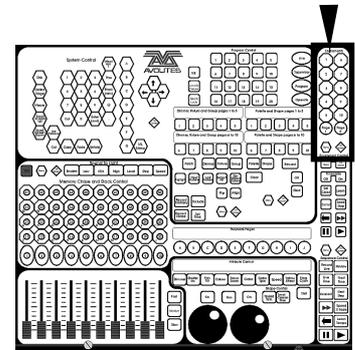
Mit Hilfe des Scheduler Systems des AZURE können Environments so programmiert werden, daß sie zu einer bestimmten Zeit automatisch aktiviert werden, so daß Sie eine Show in Abhängigkeit einer Zeitsteuerung automatisch ablaufen lassen können (z.B. bei Ausstellungen oder Installationen).

Auf dem AZURE können 2 Seiten mit jeweils 10 Environments gespeichert werden.

7.1 Speichern eines Environments

Sie speichern ein Environment, indem Sie die von Ihnen ausgewählten Playbacks auf die gewünschten Werte einstellen und dann im Menü die Option 'Record Environment' (Environment speichern) verwenden.

Environment-Tasten, 'Menu'- und 'On Screen' Taste



- 1> Wählen Sie die Playbacks aus, die in dem Environment enthalten sein sollen, und stellen Sie für diese die gewünschten Werte ein.
- 2> Drücken Sie die 'Menu'-Taste im Environment-Steuerungsbereich.
- 3> Drücken Sie Softtaste B, "Record an Environment" (ein Environment speichern).
- 4> Drücken Sie die Environment-Taste, auf die Sie das Environment speichern möchten (Sie können die Seite wechseln, indem Sie eine der Environment- Seite-Tasten drücken).
- 5> Die aktuell aktivierten Playbacks werden in das Environment gespeichert.

- Wenn die verwendete Environment-Taste bereits belegt ist, wird das darauf gespeicherte Environment von dem neuen überschrieben.
- Die Auf- und Abblendzeiten werden automatisch auf 3 Sekunden eingestellt; Sie können diese jedoch mit der Menü-Option 'Environment Parameters' (Softtaste A) verändern.
- Sie können mit der 'Set Legend' Funktion (Namen eingeben) - analog zu der Methode für Memories - Namen in Textform für die einzelnen Environments vergeben. Um den Inhalt der Environments auf dem Bildschirm anzuzeigen, drücken Sie die 'On Screen' Taste

(Bildschirmansicht) unterhalb der Environment Tasten.

7.2 Wiedergabe eines Environments

Ein Environment wird wiedergegeben, sobald die entsprechende Environment Taste gedrückt wird.

-
- 1> Drücken Sie die entsprechende Environment Taste.
 - 2> Die in dem Environment enthaltenen Playbacks werden gemäß der programmierten Zeitvorgabe (Fade In Time) aufgeblendet.
 - 3> Um das Environment zu deaktivieren, drücken Sie wieder die Environment Taste.
 - 4> Die in dem Environment enthaltenen Playbacks werden gemäß der programmierten Zeitvorgabe (Fade Out Time) abgeblendet.
-

- Sie können die Steuerung für ein in dem Environment enthaltenes Playback übernehmen, indem Sie entweder die Playback-Taste drücken (für ein Playback von 11-50), oder den Fader zuerst maximal auf- und anschließend auf Null herunterziehen (für ein Playback von 1-10).

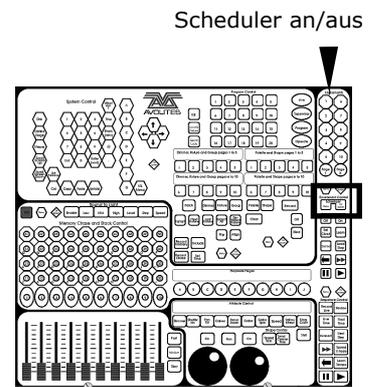
7.3 Weitere Environment-Steuerungen

Mit zukünftigen Software-Versionen werden Environment Chases und das Speichern von Shows in Echtzeit ermöglicht. Zur Zeit haben die Tasten 'Connect' (verbinden), 'Load Step' (Schritt laden), 'Learn' (lernen) und die Steuertasten für Environment Chases im Environment-Bereich auf dem Pult noch keine Funktion.

7.4 Der Scheduler

Der Scheduler dient dem Ablauf einer Lichtshow ohne unmittelbare Bedienungsperson am Pult. Mit dieser Steuerungseinheit wird ein Environment an den von Ihnen definierten Zeitpunkten automatisch gestartet und wieder deaktiviert. Sie können bis zu 16 Events festlegen/definieren

-
- 1> Drücken Sie im Environment-Menü Softtaste C "Set Schedules" (Ablaufplan/Ablaufzeitpunkt) einstellen/definieren.
 - 2> Geben Sie das Datum (Tag / Monat / Jahr) ein, an dem das erste Event ablaufen soll.
 - 3> Geben Sie Start- und Endzeit für das Event ein (mit der 24h-Uhr als Zeitquelle). Wenn Sie dabei eine Endzeit eingeben, die vor der Startzeit liegt, wird das Event 24 Stunden lang aktiv sein.
 - 4> Wählen Sie einen gewünschten Wiederholungs-Modus für das Event von der Liste aus (Repeat Mode). Folgende Optionen stehen zur Verfügung: "Once" (einmaliger Ablauf >> keine Wiederholung), "Daily" (täglich >> tägliche Wiederholung zu einer festgelegten Zeit), "Weekly" (wöchentlich >> wöchentliche Wiederholung zu einer festgelegten Zeit), "Mon-Fri (Montag-Freitag >> Ablauf nur an Wochentagen), "Sat-Sun" (Samstag-Sonntag >> Ablauf nur am



Wochenende).

- 5> Geben Sie die Nummer des Environments (1-20) ein, das durch das Event aktiviert werden soll.
 - 6> Um das Event zu aktivieren, drücken Sie bei der Option 'Enable' das 'Y' (für "Yes"= Ja) in der Playback Buchstaben-Tastatur.
 - 7> Um weitere Events zu programmieren, wiederholen Sie den Vorgang von Schritt 2 an.
-

- Um den Scheduler einzuschalten, gehen Sie in den 'Supervisor'-Modus und drücken Sie die Scheduler 'On'-Taste (Einschalten). Die LED der Taste leuchtet, wenn der Scheduler aktiviert ist.
- Wenn Sie das AZURE unbeaufsichtigt lassen sollten, stellen Sie vorher wieder den 'Operate'-Modus ein und stellen - zum Schutz vor unauthorisiertem Zugriff - einen PIN-Code für die anderen Modi ein (s. Abschnitt 9.6).
- Sie können Environments, die über den Scheduler aktiviert worden sind, manuell ausschalten, allerdings nur im 'Supervisor'-Modus.
- Für das einwandfreie Funktionieren des Schedulers muß selbstverständlich die im AZURE integrierte Uhr korrekt eingestellt sein. Wie dies geschieht wird im nächsten Kapitel beschrieben.

7.5 Script-Dateien (Script Files)

Script-Dateien stellen eine wichtige Funktion des AZURE dar. Mit ihnen läßt sich eine Show in Echtzeit mit den Playback Fadern speichern und dann synchronisiert mit einer externen MIDI Timecode-Quelle oder gesteuert durch die im Pult integrierte Uhr wiedergeben. Das ist nützlich wenn die zyklische Wiederholung von Lichtshows gefragt ist, wie zum Beispiel bei Ausstellungen oder Präsentationen.

Eine Script-Datei ist im Grunde nur eine Liste mit Befehlen für das Pult, in der spezifiziert wird, welche Aktionen zu welcher Zeit ausgeführt werden sollen. Am einfachsten erstellen Sie eine Script-Datei, wenn Sie die Aktionen, so wie Sie sie am Pult durchführen, vom AZURE speichern lassen; Sie können aber auch die Befehle einzeln eingeben.

Um in den Modus für die Script-Datei Programmierung zu gelangen, drücken Sie im Environment-Menü Softtaste D "Script file programming" (Script-Datei Programmierung).

Für das Programmieren einer Script-Datei gehen Sie folgendermaßen vor (die Optionen sind weiter unten aufgeführt):

- 1> Drücken Sie Softtaste A, "Select a timer source" (Zeitquelle auswählen), und dann A für 'MIDI Timecode' (MIDI Timecode) oder D für 'internal Timer' (eingebaute Uhr).
- 2> Drücken Sie Softtaste B, "Create a script file" (Script-Datei erstellen). Wenn Sie MIDI verwenden, starten Sie die die Timecode-Quelle.
- 3> Fahren Sie ihre Show wie gewünscht, indem Sie die entsprechenden Playbacks ein- und ausschalten. Das Pult speichert Ihre Aktionen als Script-Datei Befehle ab. Falls Sie dabei Fader verwenden, müssen Sie diese maximal aufziehen, damit die

Aktionen gespeichert werden

- 4> *Wenn Sie fertig sind, drücken Sie Softtaste F "Done" (erledigt/beendet).*
 - 5> *Setzen Sie die Script-Datei mit der 'ML Menu' Taste (Moving Light Menü) auf den Anfang zurück.*
 - 6> *Wenn Sie die eingebaute Uhr als Zeitquelle verwenden, stellen Sie diese mit Option A und 'Enter' auf 0 zurück. Wenn Sie mit MIDI Timecode arbeiten, starten Sie den Timecode wieder.*
 - 7> *Die Script-Datei wird wiedergegeben.*
-

- Sie können einstellen, daß eine Script-Datei beim Einschalten der Konsole automatisch wiedergegeben wird (s. Option G).
- Immer dann, wenn Sie die 'ML Menu' Taste (Moving Light Menü) drücken, werden alle durch die Script-Datei aktivierten Playbacks wieder zurückgesetzt und die Script-Datei springt zurück zum ersten Schritt.

Folgende Optionen stehen im Menü für die Script-Dateien zur Verfügung:

A: Select a timer source (Zeitquelle auswählen) - Damit können Sie die Quelle für die Zeitvorgaben wählen, auf die die Script-Datei sich beziehen soll. Folgende Optionen sind vorhanden:

- A - External (MIDI) time code (externer [MIDI] Timecode)
- D - Internal timer / TC (Zeitcodierung durch eingebaute Uhr) - arbeitet mit der im Pult integrierten Uhr
- E - Stop timer - hält die eingebaute Uhr an
- F - Start timer - startet die eingebaute Uhr wieder

Sie können die eingebaute Uhr mit der numerischen Tastatur einstellen - jeweils zwei Ziffern für Stunden, Minuten, Sekunden, Frames - nach der Einstellung drücken Sie ENTER. Die eingegebene Zeit wird unten auf dem Bildschirm angezeigt.

Um die eingebaute Uhr wieder auf 0 zurückzustellen, drücken Sie einfach ENTER.

B: Create a script file (eine Script-Datei erstellen) - Mit dieser Option können Sie eine neue Script-Datei erstellen. Wenn bereits eine Script-Datei existiert, werden Sie gefragt, ob Sie diese überschreiben möchten (falls nicht, wählen Sie 'No' (Nein) und verwenden Option C [s.u.], um mit einer anderen Script-Datei zu arbeiten).

Starten Sie jetzt Ihre Musik oder MIDI Timecode-Quelle und fahren Sie die Show, die Sie speichern möchten, indem Sie die entsprechenden Playbacks ein- und ausschalten. Alle Änderungen der Playbacks werden gespeichert und auf dem Bildschirm - zusammen mit den Zeit-Informationen - angezeigt.

Mit den verschiedenen Menü-Optionen können Sie die Zeitquelle auswählen (s.o), die Uhr zurücksetzen, die Master Fader löschen (dadurch werden alle durch die Script-Datei aktivierten Memories ausgeschaltet), und das Speichern beenden.

C: Select script file (Script-Datei auswählen) - Damit können Sie die Script-Datei auswählen, mit der Sie arbeiten möchten. Auf dem VGA Bildschirm wird eine Liste mit Script-Dateien präsentiert. Geben Sie

über die numerische Tastatur die Nummer der gewünschten Script-Datei ein - von 01-99 - und drücken Sie ENTER. Um eine neue leere Datei zu beginnen, wählen Sie eine Nummer die nicht in der Liste enthalten ist.

D: Edit script file (Script-Datei editieren) - Hiermit können Sie die aktuelle Script-Datei editieren. Auf dem Bildschirm werden die Schritte der Datei angezeigt. Mit den Cursortasten wählen Sie den aktuellen Schritt aus, der durch hellweiße Schrift gekennzeichnet ist. Es stehen folgende Optionen (sofern Sie sich nicht im "on-the-fly" Editiermodus - d.h. Editieren während des Ablaufs - befinden) zur Auswahl:

- A - Delete step (Schritt löschen) - der aktuelle Schritt wird gelöscht
- B - Insert before current step (vor aktuellem Schritt einfügen) - ein leerer Schritt wird eingefügt
- C - Insert after current step (hinter aktuellem Schritt einfügen)
- D - Assign action (Aktion zuweisen) - Sie können eine neue Aktion für den aktuellen Schritt einstellen
- E - Assign timecode (Timecode zuweisen) - Sie können eine neue Zeit für den aktuellen Schritt einstellen
- G - durch Drücken der Taste wird das "on-the-fly" Editieren (d.h. Editieren während des Ablaufs) aktiviert

Sie können über die numerische Tastatur eine Schritt-Nummer eingeben, zu der Sie springen möchten; drücken Sie anschließend 'Enter'. Unten auf dem Bildschirm wird die Zeit, die Sie eingeben, angezeigt.

Mit **Option D** "Assign action" (Aktion zuweisen) können Sie die verschiedenen Aktionen für den aktuellen Schritt folgendermaßen einstellen:

- A - Load [laden] (ein Playback einschalten - drücken Sie Softtaste A und danach die SWOP-Taste des gewünschten Playbacks)
- B - Ramp Down [herunterfahren] (ein Playback ausschalten - drücken Sie Softtaste B und dann die SWOP-Taste des gewünschten Playbacks)
- C - Record a blackout step (einen Blackout-Schritt speichern)
- D - Set ramp time [Fade-Zeit einstellen] (Einstellen der Aufblend- oder Abblendzeit für den Schritt - geben Sie die Zeit über die numerische Tastatur ein und drücken Sie ENTER).

Mit **Option E** "Assign timecode" können Sie die Zeitsteuerung für den aktuellen Schritt folgendermaßen einstellen:

- A - Select timer source [Zeit-Quelle auswählen] (s. Option A im Haupt-Menü)
- B - Assign TC to file start [Timecode Script-Datei Anfang zuweisen] (der Timecode des ersten Schritts der Datei wird auf den aktuellen Timecode eingestellt)
- C - Assign TC to group [Timecode der Gruppe zuweisen] (der Timecode aller Schritte in der Gruppe - eingestellt mit Option F - wird auf den aktuellen Timecode eingestellt)
- D - Assign TC to step [dem Schritt Timecode zuweisen] (stellt den Timecode des Schrittes auf den aktuellen Timecode ein)
- F - Toggle group [Gruppe festlegen] (der aktuelle Schritt wird einer Gruppe hinzugefügt; dies wird durch einen Pfeil '<' neben der Schritt-Nummer angezeigt)
- G - Sort by timecode [nach Timecode sortieren] (die Schritte werden in zeitlicher Reihenfolge neu geordnet)

Sie können auch den Auslösepunkt (Triggerpoint) für den aktuellen Schritt eingeben. Ein blinkender Cursor auf dem Bildschirm zeigt an, wo die Eingabe erfolgt. Die eingegebene Zeit erscheint oben auf dem Bildschirm.

Option F "Press to enable on-the-fly editing" (drücken, um 'on-the-fly' Editieren - d.h. Editieren während des Ablaufs - zu aktivieren) - damit lassen sich neue Schritte zu der Script-Datei in Echtzeit während der Wiedergabe hinzufügen. (Sie können auch Schritte hinzufügen während die Script-Datei vorübergehend angehalten ist; alle Schritte werden mit der aktuellen Zeit-Einstellung hinzugefügt). Die Optionen des Menüs wechseln zu:

- A - Select timer source [Zeit-Quelle auswählen] (s. Option A im Haupt-Menü)
- C - Sort steps by timecode [Schritte nach Timecode sortieren] (die Schritte werden in zeitlicher Reihenfolge neu geordnet)
- D - Play [Wiedergabe] (die Datei wird mit der aktuellen Zeit wiedergegeben)
- E - Pause (die Script-Datei wird angehalten)
- F - Start script file from step 1 (die Script-Datei wird von Schritt 1 an gestartet)
- G - Disable on-the-fly editing ['on-the-fly' Editieren - d.h. Editieren während des Ablaufs - deaktivieren] (dieser Modus wird deaktiviert)

E: Connect Timer (Timer verbinden) - Der Timer wird mit der Script-Datei verbunden. Dadurch werden Schritte abgefahren, wenn deren Timecode mit den Zeitvorgaben übereinstimmt. Je nach Wahl wechselt die Option zu "Disconnect Timer" (Timer-Verbindung aufheben), und Option F wechselt zu "Synchronise" (Synchronisieren).

F: Next Step (nächster Schritt) - Damit springt man auf den nächsten Schritt in der Script-Datei. Die Option wechselt zu "Synchronise" (Synchronisieren), wenn die Script-Datei mit dem Timer verbunden ist.

G: Script File parameters (Script-Datei Parameter) - Damit lassen sich Optionen einstellen, in welcher Form die Script-Datei wiedergegeben werden soll. Auf dem Bildschirm wird eine Liste mit verfügbaren Script-Dateien angezeigt; Sie können die aktuelle Script-Datei mit den Cusortasten auswählen. Es gibt folgende Menü-Optionen:

- A - Toggle Global Autorun [generelle automatische Wiedergabe ein-/ausschalten] (Jede Script-Datei, für die die automatische Wiedergabe eingestellt ist - mit Option C - wird beim Einschalten der Konsole automatisch abgefahren)
- B - Toggle Loop mode [Wiederholungs-Modus ein-/ausschalten] (Damit kann man die Wiederholungsfunktion für die aktuelle Script-Datei aktivieren bzw. deaktivieren. Bei eingeschalteter Wiederholungsfunktion wird bei Beendigung der Script-Datei der Timer wieder zurück auf Null gestellt. Das funktioniert nur mit der eingebauten Uhr)
- C - Toggle the script file autorun [automatische Wiedergabe der Script-Datei ein-/ausschalten] (Damit kann man die automatische Wiedergabe für die aktuelle Script-Datei aktivieren bzw. deaktivieren. Die Funktion für generelle automatische Wiedergabe - "Global Autorun" (s. option A) -

- muß dafür ebenfalls aktiviert sein)
- D - Set end-time from input [End-Zeit eingeben] (damit können Sie die End-Zeit der Script-Datei über die numerische Tastatur eingeben)
 - E - Set end-time from script [durch Script-Datei definierte End-Zeit] (die End-Zeit wird auf den letzten Schritt der Script-Datei eingestellt)

K A P I T E L A C H T

8. Arbeiten mit dem Grafiktableau

In diesem Kapitel: Anschluß des Grafiktableaus; Verwendung des Grafiktableaus; Geräte mit dem Tableau auswählen; Positionierung der Geräte steuern; Farben und andere Attribute verändern; Paletten-Einträge speichern; Weitere Funktionen.

Das Grafiktableau ist ein optionales Zusatzgerät für die AZURE Konsole. Auf diesem Tableau kann man mit einem Taststift Geräte, Gruppen, Farben etc. auswählen und die Positionierung der Geräte einfach durch Ziehen des Taststifts über die Tableauroberfläche steuern. Wenn Sie die 'Tracking'-Funktion (Verfolgungs-Modus für positionierbare Scheinwerfer) des AZURE verwenden, können Sie mittels eines Klicks mit dem Taststift auf das Tableau alle Geräte auf einen Bühnenpunkt ausrichten.

Das Grafiktableau ermöglicht für das AZURE eine sehr viel intuitivere Programmierung und Bedienung während einer Show. Sie verpassen etwas, wenn Sie kein Grafiktableau besitzen!

8.1 Anschluß des Grafiktableaus

Das Grafiktableau wird mit der seriellen Schnittstelle des AZURE verbunden und es wird über das Pult mit Strom versorgt. Schalten Sie das Pult aus, bevor sie das Tableau anschließen. Stellen Sie sicher, daß der Netzschalter des Tableaus (auf der Rückseite) eingeschaltet ist.

Beim Einschalten der AZURE Konsole sollte das Tableau eigentlich auch aktiviert werden. Falls Sie Probleme haben, es in Betrieb zu nehmen, überprüfen Sie ob die 5. Option im Benutzer-Einstellungen Menü (User Preferences) auf Grafiktableau (Graphics Tablet) eingestellt ist.

Sowohl das Grafiktableau als auch der dazugehörige Taststift sind in ihrer Funktionalität speziell für die Kompatibilität mit dem AZURE ausgelegt. Verwenden Sie ausschließlich das von AVOLITES bereitgestellte Tableau.

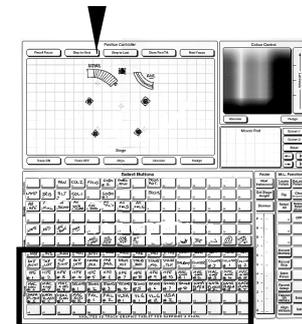
8.2 Funktionsweise des Grafiktableaus

Um die Funktionen (>Felder) auf dem Grafiktableau zu aktivieren, müssen Sie mit dem Taststift auf die Oberfläche des Tableaus klicken (die kleine Taste an der Seite des Stifts hat keine Funktion). Ein solcher Klick entspricht dem Drücken einer Taste auf der Konsole. Sie können den Taststift auch über die Tableauroberfläche ziehen, während Sie ihn aufgedrückt halten. Auf diese Weise können Sie Geräte bewegen und Attribute verändern.

Während der Arbeit mit dem Tableau funktioniert das Pult so, als würden Sie wie üblich darauf Tasten drücken; deshalb arbeiten auch die LEDs und der VGA Bildschirm in gewohnter Weise, und reagieren auf die über das Grafiktableau gemachten Eingaben. Viele Funktionen des AZURE lassen sich mit dem Tableau schneller und einfacher nutzen. Es ist gut möglich, daß Sie manche Funktionen vielleicht lieber über das Pult, andere lieber über das Tableau bedienen. Das Endergebnis bleibt dasselbe.

Die Oberfläche des Grafiktableaus ist mit einem Papierüberzug versehen.

Geräte-Auswahl-Felder
(Fixture Select)

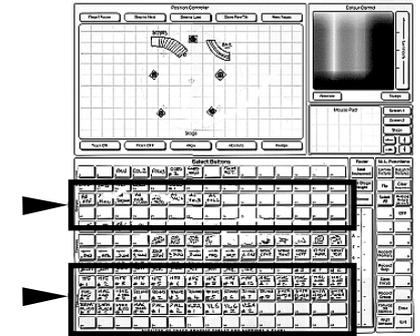


Darauf können Sie Ihre Geräte- und Gruppen-Namen, Attribute- und Paletten-Einträge schreiben und sogar Ihr Bühnen-Layout zeichnen, so daß Sie wissen, welches Bedienungsfeld auf dem Tableau für was zuständig ist. Ersatz-Papierüberzüge sind bei AVOLITES erhältlich.

8.3 Geräte auf dem Tableau auswählen

Um ein Gerät oder eine Gruppe auszuwählen, drücken (klicken) Sie einfach mit dem Taststift auf ein entsprechendes Geräte- oder Gruppen-Feld. Die ersten 60 gepatchten Geräte erscheinen in entsprechender Reihenfolge auf dem Tableau (drücken Sie die 'Menu'-Taste unterhalb der 'Flip'-Taste und dann Softtaste A "Fixture Layout on Tablet" [Geräte-Layout auf dem Tableau] um eine Liste der Geräte anzeigen zu lassen). Nur die ersten 30 Gruppen sind auf dem Tableau verfügbar.

Auswahlfelder für Gruppen (Groups) und Geräte (Fixtures)



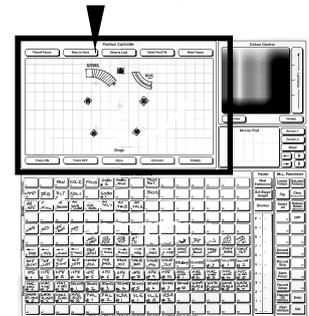
Sie können mehrere Geräte hintereinander auswählen, indem Sie einfach auf die gewünschten Geräte-Felder klicken. Sobald Sie ein Attribut verändern wird dieser Auswahl-Modus beendet; wenn Sie das nächste Mal ein Gerät auswählen, werden alle anderen Geräte wieder aus der Auswahl entfernt und Sie können wieder mit der Auswahl mehrerer Geräte beginnen.

8.4 Positionierung der Geräte steuern

Sie können die Positionierung eines ausgewählten Gerätes steuern, indem Sie den Taststift über den Bühnenbereich (Stage Area) auf dem Tableau bewegen.

Wenn Sie das 'Nudge'-Feld (anstoßen/"stupsen"; hier i.S. von '*relativ*') angeklickt haben, wird das Gerät durch das Ziehen des Taststifts relativ zu seiner aktuellen Position bewegt. Das kann dann nützlich sein, wenn Sie ein Gerät oder eine Geräte-Gruppe leicht umpositionieren möchten. Klicken Sie auf das 'Absolute'-Feld, um diesen Modus auszuschalten.

Bühnenbereich (Stage) & Positionssteuerung (Position Control)



Wenn die Konsole den "Lernprozeß" für das Tracking durchlaufen hat (s. Abschnitt 3.7), können Sie den Tracking-Modus mit einem Klick auf das Feld 'Track ON' aktivieren. Wenn Sie jetzt mit dem Stift auf einen Punkt im Bühnenbereich auf dem Tableau klicken, werden alle Scheinwerfer auf der realen Bühne auf einen Punkt auf der Bühne ausgerichtet. Wenn Sie das reale Bühnen-Layout repräsentativ auf dem beschreibbaren Überzug des Tableaus skizzieren, können Sie durch einfaches Klicken auf einen bestimmten Bühnenpunkt auf dem Tableau die Geräte sofort auf diesen Punkt auf der realen Bühne fokussieren.

8.5 Farben und andere Attribute verändern

Bei einem Gerät mit Farbmisch-Funktionen können Sie die Farbe einstellen, indem Sie den Taststift im Farb-Steuerungsbereich des Tableaus bewegen. Genau wie bei der Geräte-Positionierung können Sie im 'Nudge'-Modus die Farbe geringfügig verändern. Im 'Absolute'-Modus können Sie eine neue Farbe einstellen. Die Helligkeit der Farbe können Sie auf der 'Luminosity'-Skala (Helligkeit) einstellen. Sie können durch Klicken auf die entsprechenden Focus-Felder die ersten

60 Paletten-Einträge aufrufen.

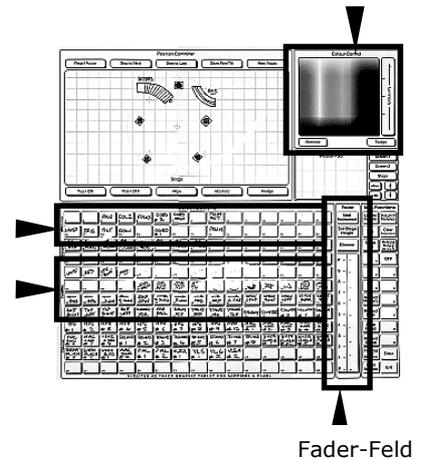
Sie können einzelne Attribute ausgewählter Geräte verändern, indem Sie auf das entsprechende Attribut-Feld klicken und dann den Taststift (ohne ihn vom Tableau abzuheben) auf und ab bewegen.

Sie können die Attribute auch mit dem Fader-Feld verändern; klicken Sie auf das gewünschte Attribut und bewegen Sie den Stift auf der Fader-Skala auf und ab.

Wenn Sie mit dem Fader das Dimmer-Attribut (Intensität) steuern möchten, klicken Sie das Dimmer-Feld über dem Fader an.

Das 'Align'-Feld (in Reihe schalten/gleichschalten) steht für dieselbe Funktion wie gleichnamige Taste auf der Konsole.

Attribute und Paletten (Focuse) Farb-Steuerung (Colour Control)



8.6 Speichern von Paletten-Einträgen (Focuse)

Sie können über das Grafiktableau auch Paletten-Einträge speichern. Auf dem Tableau - wie auch beim PEARL und anderen AVOLITES Konsolen - werden Paletten als Focuse bezeichnet.

Mit den Tasten über dem Bühnenbereich (Stage) lassen sich Paletten für 'Position' editieren und speichern. Klicken Sie auf 'Recall Focus' (Focus aufrufen) und dann eine 'Focus'-Taste, um alle in diesem Paletten-Eintrag enthaltenen Geräte auszuwählen, und stellen Sie die gewünschten Werte ein. Sie können alle Geräte zusammen bewegen, oder die Geräte mit den Feldern 'Step to Next' (nächstes Gerät) und 'Step to Last' (vorheriges Gerät) einzeln ansprechen. Wenn Sie mit den Änderungen fertig sind, klicken Sie auf 'Store Pan/Tilt' (Werte für Pan/Tilt speichern), um die Änderungen wieder zurück in denselben Paletten-Eintrag zu speichern.

Sie können außer Pan/Tilt auch andere Attribute in einer Palette editieren, aber um die Editierungen zu speichern, müssen Sie auf das 'Store Focus' Feld (Focus speichern) auf der rechten Seite des Tableaus klicken.

8.7 Weitere Funktionen

Auf dem Tableau stehen auf der rechten Seite noch eine Reihe anderer Funktionen zur Verfügung, einschließlich der Funktionen 'Locate Fixture' (Gerät auffinden), 'Flip' (zwischen zwei Positionen hin und her schalten), 'Select all' (alles auswählen), 'Clear' (Programmer löschen), 'Off' (Geräte o. Attribute ausschalten), 'Record Memory' (Memory speichern) etc. Das sind dieselben Funktionen, die auch über die entsprechenden Tasten auf dem Pult aufgerufen werden können.

Sie können mit dem Tableau eine Geräte-Gruppe zusammenstellen, indem Sie einfach die gewünschten Geräte auswählen, auf 'Record Group' (Gruppe speichern) klicken und dann das gewünschte Gruppen-Feld anklicken.

Das 'Release Fixture' Feld (Geräte aus Programmer löschen) hat eine ähnliche Funktion wie die 'Clear'-Taste auf dem Pult, mit ihm werden aber nur ausgewählte Geräte aus dem Programmer gelöscht.

Mit dem 'Delatch Fixtures' Feld (Geräte abkoppeln) werden Geräte aus der Auswahl entfernt, jedoch bleiben dabei alle vorgenommenen Änderungen im Programmer gespeichert.

Andere Felder in diesem Bereich sowie das darüber liegende Mouse Pad sind für zukünftige Funktionen vorgesehen.

K A P I T E L N E U N

9. Spezielle Funktionen

In diesem Kapitel: Benutzer-Einstellungen Menü (User Preferences); Einstellen der integrierten Uhr; Verwendung von MIDI Befehlen auf dem AZURE; Die Bühnenfernbedienung (Satge Remote); Der AVO-Modus; Service-Modus; Hardware AVOS und Gesamtlöschungs-Modus (Wipeall).

9.1 Das Menü für Benutzer-Einstellungen (User Preferences)

Sie erhalten Zugriff zu diesem Menü, indem Sie die 'User Preference' Taste drücken. Sie können die Optionen, die Sie einstellen möchten, mit den Auf-/Ab Cursortasten auswählen, und die Einstellungen mit den Links-/Rechts Cursortasten vornehmen.

Es gibt folgende Optionen:

Fader OFF level (Fader aus bei Wert...) - Hiermit wird der Wert eingestellt, bei dem auf einen Fader gespeicherte LTP-Kanäle beim Abblenden eines Memorys oder Chases ausgeschaltet werden. Dieser Wert muß mindestens 2 Einheiten niedriger sein, als der Wert für das Einschalten der Kanäle ("Fader On", s.u.). Das Pult läßt die Eingabe eines "falschen" Wertes nicht zu.

Fader ON level (Fader an bei Wert...) - Hiermit wird der Wert eingestellt, bei dem auf einen Fader gespeicherte LTP-Kanäle beim Aufblenden eines Memorys oder Chases eingeschaltet werden.

Record by Fixture / Record by channel (Speichern pro Gerät / Speichern pro Kanal) - Einstellung des jeweiligen Speicher-Modus des AZURE. Bei der Einstellung "Speichern pro Gerät" werden immer alle Attribute gespeichert, sobald irgendwelche Attribute eines Gerätes editiert werden. Bei der Einstellung "Speichern pro Kanal" werden nur die editierten Attribute gespeichert (s. Abschnitt 5.2 für Details dazu).

Chase Autoconnect ON / OFF (automatisches Verbinden des Chases mit den Rädern ein / aus) - Wenn die Funktion aktiviert ist (On), werden die Steuerungen für den Chase (>Räder) automatisch mit dem zuletzt wiedergegebenen Chase verbunden. Wenn die Funktion deaktiviert ist (Off), müssen Sie den Chase manuell mit Hilfe der 'Connect'-Taste "verbinden".

Graphics Tablet / Stage Remote / Visualiser connected (Grafiktableau / Bühnenfernbedienung / Visualiser angeschlossen) - Damit können Sie wählen, welches Zusatzgerät an die serielle Schnittstelle des Pultes angeschlossen wird.

DMX delay = xxx microseconds (DMX-Verzögerungszeit = xxx Mikrosekunden) - In dieser Einstellung haben Sie die Möglichkeit, die DMX-Übertragungsgeschwindigkeit zu reduzieren, weil bestimmte Dimmer und komplexe Geräte bei voller DMX-Geschwindigkeit nicht reagieren können. Eine höhere DMX-Verzögerungszeit vermindert die Pultleistung, so daß Sie diese Einstellung nur verändern sollten, wenn es unbedingt erforderlich ist.

Midi is in SLAVE/MASTER/DISABLED mode (MIDI in Modus Empfänger/Sender/Deaktiviert) - Einstellung des MIDI-Status der Konsole. Im "Slave"-Modus empfängt das Pult Daten, im "Master"-

Modus sendet es Daten, wenn eine Taste gedrückt oder ein Fader aufgezogen wird.

Midi channel = xx (MIDI Kanal = xx) - Hier wird die Nummer des MIDI Kanals für Senden / Empfangen eingegeben. MIDI Kanäle werden eigentlich von 1-16 nummeriert, da auf dem AZURE aber nur die Kanal-Nummern 1-15 angezeigt werden, addieren Sie '1' zu der auf dem Display angezeigten Nummer, um den tatsächlichen Kanal zu erhalten.

Wheel Sensitivity is x (Empfindlichkeit der Rad-Steuerung) - Damit wird die Empfindlichkeit der Räder eingestellt, von 1-7. '7' ist der Wert für die größtmögliche Empfindlichkeit.

Byte per DMX Frame = xxx (Bytes pro DMX-Frame = xxx) - Damit stellen Sie die maximale Anzahl an DMX-Kanälen, die vom Pult ausgegeben werden sollen, ein. Wenn Sie für Ihren Lichtaufbau nicht mit der Höchstzahl der vom AZURE zur Verfügung gestellten DMX-Kanälen (512) arbeiten möchten, können Sie die Anzahl der DMX-Kanäle, die das Pult ausgibt, reduzieren, um somit die DMX-Datenübertragungsgeschwindigkeit zu erhöhen.

MIDI note for memory 1 = xx - Damit wird der Offset (Startwert) für das Playback 1 eingestellt. Wenn Sie eine Note auf einem Keyboard spielen, wird diese angezeigt und als Wert für Playback 1 übernommen. Die nachfolgenden Noten sind den Playbacks numerisch zugeordnet. (Viele gängige MIDI Keyboards starten bei Wert 36).

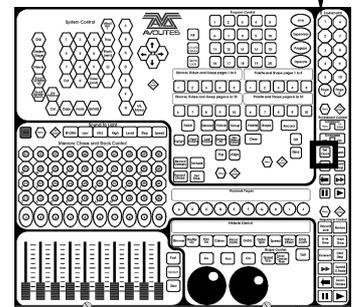
9.2 Einstellen der im Pult integrierten Echtzeit-Uhr

Das AZURE verfügt über eine eingebaute Echtzeit-Uhr. Diese wird für den Scheduler, die Speicherung von Schnappschuß-Zeiten (Snapshots) und Sicherungskopien auf Diskette verwendet. Es ist also wichtig, daß Uhrzeit und Datum korrekt bei der Uhr eingestellt sind.

Für die Einstellung der Uhr müssen Sie sich im 'Supervisor'-Modus befinden.

Drücken Sie die 'Set Clock' Taste (Uhr-Einstellung). Auf dem VGA Monitor wird ein Feld angezeigt, in dem Sie Uhrzeit, Datum und Speicher-Modi für die Echtzeit-Uhr (wenn die Uhr für die Sommerzeit eine Stunde vorgestellt wird) eingeben können.

'Set Clock' Taste (Uhr-Einstellung)



9.3 Disketten-Funktionen

Für den Zugang zum 'Disk Menu' (Disketten-Menü) drücken Sie 'Disk'-Taste. Folgende Optionen werden präsentiert:

A: Load show from disk (Show von Diskette laden) - Auf dem Bildschirm wird eine Liste aller Shows auf dieser Diskette präsentiert. Wählen Sie die gewünschte mit den Cursortasten aus und drücken Sie 'Enter', um sie zu laden.

B: Save show to disk (Show auf Diskette speichern) - Der Inhalt der Konsole wird auf Diskette gespeichert. Geben Sie einen Namen für die Show ein und drücken Sie ENTER.

E: Format options (Formatierungs-Optionen) - Hiemit können Sie eine Diskette für 720KB oder 1.44MB formatieren, und nach erfolgreicher

Formatierung optional eine Show darauf abspeichern.

F: Catalogue (Katalog)– Alle auf der Diskette gespeicherten Show-Dateien werden auf dem VGA Bildschirm aufgelistet.

G: Load user curve (benutzerdefinierte Dimmer-Kurve laden)- Damit können Sie eine benutzerdefinierte Dimmer-Kurve laden. Beim Patchen eines Dimmers können Sie festlegen, daß der Dimmer die benutzerdefinierte Kurve verwenden soll. Es handelt sich dabei um eine Text-Datei mit folgendem Format:

Die Datei muß aus 256 Zeilen bestehen und die Bezeichnung UC.DAT. tragen. Jede Zeile enthält den Dimmer-Ausgangswert (in Dezimalzahl-Darstellung) für diese Zeilen-Nummer. Nach 5 Leerzeichen ist Kommentartext erlaubt. Beispiel:

Steuerwert...Kommentar

```
00  Ausgabe für  0
05  Ausgabe für  1
07  Ausgabe für  2
09      "        3
...
251  "          254
252  "          255
```

9.4 Verwendung von MIDI Befehlen auf dem AZURE

Das AZURE kann auf MIDI Signal-Informationen reagieren oder sie senden, was dem Drücken bestimmter Tasten oder dem Bewegen von Fadern gleichkommt. Das Pult kann auch auf MIDI Timecode reagieren, der für die Arbeit mit Script-Dateien verwendet wird.

Wenn Sie mehr über MIDI wissen möchten, empfehlen wir Ihnen als Lektüre *MIDI Systems and Control* von Francis Rumsey; erschienen bei Focal Press, ISBN 0-240-513000-2. Außerdem gibt es ein riesiges Informationsangebot zu dieser Thematik im Internet; suchen Sie dafür am besten unter dem Begriff "MIDI Specification".

Den jeweiligen MIDI-Modus kann man im Benutzer-Einstellungen Menü (User Preferences) einstellen. Man kann wählen zwischen den Optionen 'MIDI Master' (beim Aktivieren von Playbacks werden MIDI Signale ausgegeben), 'MIDI Slave' (das Pult reagiert auf eingehende MIDI Signale) oder 'MIDI disabled' (deaktiviert). In diesem Menü wird auch der MIDI Kanal eingestellt, auf den das Pult reagiert (denken Sie daran, daß sie zu der auf der Konsole angezeigten MIDI Kanal-Nummer '1' addieren müssen, um die tatsächliche Kanal-Nummer zu erhalten).

Wie eine MIDI Befehlszeile aussieht

Der normale MIDI Befehl lautet: STATUS BYTE1 BYTE2

Oder in Binärdarstellung, 1ccccnnnn 0xxxxxxx 0yyyyyyy

ccc = der MIDI Befehl (note on, Programmänderung etc.)

nnnn = die MIDI Kanal-Nummer (diese wird im Benutzer-Einstellungen Menü [User Preferences] eingestellt)

xxxxxxx und yyyyyyy sind Daten-Bytes.

MIDI funktioniert oft im Modus des "fortlaufenden Status". Wenn sehr viele Befehle eines Typs gesendet werden (z.B. viele 'note on' Befehle etc.), kann das Status Byte weggelassen werden. Das

Empfangsgerät weiß, daß es das zuletzt empfangene Status Byte verwenden soll, wenn es keine Status Byte Informationen mehr erhält.

Vom AZURE verwendete MIDI Befehle

Das AZURE verwendet Standard MIDI Befehle. Die gebräulichen Namen (Bezeichnungen) für diese sind *kursiv* dargestellt. Alle Befehle erscheinen in sedezimaler Darstellung (\$9n), wobei 'n' für die MIDI Kanal-Nummer steht. Ein 'note on' Befehl für MIDI Kanal 3 wäre also z.B \$92.

Playback-Seite einstellen: *program change* (Programmänderung)
(\$Cn xx)

Page	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
xx	\$7F	\$02	\$03	\$04	\$05	\$06	\$07	\$08	\$09	\$0A

Beispiel \$Cn \$02 *Das Pult wechselt auf Seite 3*

Ein Playback aktivieren: *note on* (\$9n pp ll)

Noten-Nummer (pp) = Playback-Nummer, von 0 - 49 (dezimal)
Velocity [Stärke] (ll) = Playback Ausgangswert, von 0 - 127 (dezimal).

Beispiel \$9n \$03 \$40 *Playback Fader 4 auf 50% Ausgangswert*

Auf die Tasten gespeicherte Playbacks können nicht auf einen Prozentwert (%) eingestellt werden, nur die auf die Fader gespeicherten Playbacks (1-10 auf jeder Seite).

(Beachten Sie, daß die Nummern der Playback Fader bei Null beginnen - ziehen Sie also von der Nummer auf dem Pult '1' ab, um die MIDI Note Nummer zu erhalten).

Stoppen/Wiedergabe/schrittweise Wiedergabe eines Chases:
after touch (auf Tastendruck) (\$An pp cc)

Note Nummer (pp) = Playback-Nummer, from 0 - 49 (dezimal)
Tastendruck-Wert (cc) = Steuercodes:

- \$00 Chase stoppen
- \$01 Chase starten
- \$02 Neustart von Schritt 1 an
- \$03 unter Verwendung programmierter Fade-Zeiten zum nächsten Schritt überblenden
- \$04 direkt zum nächsten Schritt springen

MIDI Timecode

MIDI Timecode wird dazu verwendet, Script-Dateien mit einem externen Musikstück zu synchronisieren.

VIERTTEL FRAME Impulse sind möglich und zwar im Standardformat, das Sie in den meisten MIDI Anleitungen nachlesen können. (s.a. unsere Literaturempfehlung in Abschnitt 10.4). Ein passender Timecode-Wandler von EBU/LTC-Timecode nach MIDI Timecode wird

von JC Cooper Electronics hergestellt (12500 Beatrice Street, Los Angeles CA 90066, USA) und kann direkt dort oder über AVOLITES UK bestellt werden.

MIDI Probleme

Das Pult unterstützt den vollen Datenfluß nur über die Spanne von 2 Sekunden, danach können Daten verlorengehen, da sie nicht mehr verarbeitet werden können.

Ein MIDI Fehlerkorrekturprogramm steht zur Verfügung, mit dem die vom AZURE empfangenen MIDI Befehle angezeigt werden. Um dies zu aktivieren:

Drücken Sie die 'AVO'-Taste, geben Sie den PIN-Code ein und drücken Sie Softtaste G. Press the AVO button and enter the PIN code, then Press Softkey G.

Das MIDI Programmfenster erscheint auf dem VGA Bildschirm. Zur Beendigung drücken Sie wieder Softtaste G.

9.5 Die Bühnenfernbedienung (Stage Remote)

Das AZURE kann über die optionale AVOLITES Bühnenfernbedienung (Stage Remote) bedient werden. Dies ist ein kleines, handliches Gerät , das über ein serielles 25-Pin Kabel mit der Konsole verbunden wird. Die Fernbedienung kann für das Programmieren oder Fahren einer Show ganz nützlich sein, da man die Konsole im Hintergrund lassen und sie mit der Fernbedienung von der Bühne aus bedienen kann.

- Um die Bühnenfernbedienung zu installieren, aktivieren Sie auf der Konsole den 'Program'-Modus. Drücken Sie die Taste 'User Preference' (Benutzer-Einstellungen) und stellen Sie in diesem Menü die 5. Option auf "Stage Remote connected" (Bühnenfernbedienung angeschlossen). Schließen Sie die Fernbedienung mit dem Kabel an das Pult an. Drücken Sie auf der Fernbedienung die unbeschriftete weiße Taste in der unteren linken Ecke - die LEDs sollten jetzt blinken. Drücken Sie 'Exit' und anschließend 111. Die LEDs sollten nun erneut blinken, um anzuzeigen, daß die Fernbedienung jetzt aktiviert ist.
- Um einen DMX-Kanal auf einen bestimmten Wert einzustellen, drücken Sie die 'DIM'-Taste, geben die Nummer des gewünschten DMX-Kanals ein, drücken 'AT%' (einstellen auf...%) und geben für den gewünschten Wert eine Zahl zwischen 1-9 ein oder drücken noch einmal die 'AT%'-Taste, um den maximalen Ausgangswert (100%) einzustellen.

Sie erhalten Zugriff auf die 4 verschiedenen DMX-Linien, indem Sie mit den folgenden Zahlen arbeiten:

Linie A - Kanäle 1-512

Linie B - Kanäle 513-1024

Linie C - Kanäle 1025 - 1536

Linie D - Kanäle 1537 - 2048

- Wenn Sie gerade eine Kanal-Nummer eingegeben haben, wird mit den Tasten 'NEXT' (nächster) und 'LAST' (vorheriger) der nächste bzw. vorherige Kanal aktiviert, mit dem Ausgangswert, den Sie zuletzt vorgegeben haben. Andere Kanäle werden dabei ausgeschaltet.
- Mit Hilfe der 'THRU'-Funktion (von...bis) können Sie eine ganze Reihe

von aufeinanderfolgenden Kanälen aktivieren.

- Wenn Sie 'INSTD' (Kurzform für INSTEAD - stattdessen) drücken, werden alle Kanäle auf 0% gesetzt.
- Sie können ein Memory bzw. einen Chase abrufen, indem Sie die 'MEM'-Taste drücken, dann die Playback-Nummer eingeben und 'AT%' drücken. Die Playback-Nummer entspricht der jeweiligen Nummer der Playback-Taste auf der Konsole, wobei Sie zu der Nummer jeweils 50 addieren müssen, wenn das Playback auf Seite B abgelegt ist, 100, wenn das Playback auf Seite C ist, 150 für Seite C etc. Auf diese Weise aktivierte Memories und Chases werden immer mit den vollen Ausgangswerten (100%) gefahren.
- Mit den '+/-' Tasten können Sie sich durch einen Chase bewegen und auf die vor bzw. hinter dem aktuellen Schritt liegenden Schritte zugreifen. Beim Programmieren eines Chases, bei dem in jedem Schritt nur ein Scheinwerfer aktiviert ist, können Sie die Tasten für die Einstellung der Intensität des jeweiligen Scheinwerfers verwenden.
- Um die Bühnenfernbedienung zu deaktivieren, drücken Sie 'Exit' und 0 0 0.
- Sie können überprüfen, ob die Fernbedienung tatsächlich ausgeschaltet ist, indem Sie die unbeschriftete weiße Taste in der unteren linken Ecke drücken. Blinken die LEDs einmal auf, ist sie ausgeschaltet - blinken Sie zweimal, ist sie aktiviert.

9.6 AVO-Modus

Im AVO-Modus können Sie grundlegende Veränderungen an der Konsole vornehmen, einschließlich der Änderung der Betriebssoftware. Sie gelangen in diesen Modus, indem Sie die 'Avo'-Taste drücken. Der Zugang zu diesem Modus ist durch einen PIN-Code geschützt; die werkseitige Grundeinstellung des Codes ist "1234" - womöglich möchten Sie dies ändern, wenn Sie vermeiden möchten, daß jeder problemlos Zugang zum AVO-Modus haben kann.

Nehmen Sie sich für die Arbeitsvorgänge in diesem Modus genügend Zeit. Versuchen Sie nicht kurz vor einer Show das Betriebssystem aufzurüsten oder andere grundlegende Änderungen vorzunehmen!

Es gibt folgende Optionen:

A: Run AVOS (AVOS aktivieren) - Damit wird das Basis-Betriebssystem des AZURE gestartet. Wenn Sie irgendwelche Programmierungen auf der Konsole gemacht haben, sollten Sie diese auf Diskette speichern, bevor Sie AVOS starten.

Die Unter-Optionen sind:

- A. Start the system (System starten) - Das AZURE Betriebssystem wird gestartet.
- B. Burn a new program (neues Programm installieren) - Ein neues Betriebssystem für die Konsole wird geladen. Sie können dies von den AVOLITES Internetseiten herunterladen oder erhalten es auf Diskette bei AVOLITES. Die Programm-Datei heißt FLASH.PRL. Nachdem Sie ein neues Betriebssystem geladen haben, sollten Sie Option A (s.o.) ausführen.
- C. Verify (Überprüfung) - Es wird überprüft, ob das auf der Diskette gespeicherte Betriebssystem mit dem in das Pult geladene übereinstimmt.

- D. Save program (Programm speichern) - Das bereits bestehende Betriebssystem wird auf Diskette gespeichert.
- E. AVOS extender (AVOS Erweiterung) - Ein neues AVOS Betriebssystem (RAM.PRL) kann geladen werden. Sie müssen darauf achten, daß während dieses Vorgangs die Konsole nicht ausgeschaltet wird, da Sie ansonsten neue Flash-Speicher Chips von AVOLITES benötigen.
- F. Renew license (Lizenz erneuern) - Hiermit können Sie mit Hilfe eines von AVOLITES bereitgestellten Codes die Benutzer-Lizenz für die Konsole erneuern. Falls die Lizenz abgelaufen ist, können Sie zwar weiterhin ganz normal mit der im Pult installierten Software-Version arbeiten, die Software läßt sich allerdings nicht mehr für neue Versionen aufrüsten.
- G. Reset the AVO PIN to its factory setting (AVO PIN-Code wieder auf werkseitige Grundeinstellung zurücksetzen) - Wenn jemand den AVO PIN-Code geändert hat und Sie ihn nicht kennen, können Sie ihn mit dieser Option wieder auf die werkseitige Grundeinstellung zurücksetzen. Um auf dieses Menü zugreifen zu können, müssen Sie die Konsole mit dem gesetzten Link für die Gesamtlöschung (WIPEALL) starten (s. Abschnitt 9.7), da Sie ansonsten unweigerlich für den Zugriff darauf die AVO PIN-Code Nummer benötigen.
 - 1. Wipeall and start system (Gesamtlöschung und Systemstart) - Eine Gesamtlöschung wird durchgeführt (Wipeall) und anschließend das AZURE Betriebssystem gestartet.

B: Set/Clear PIN (PIN-Code einstellen/löschen) - Damit können Sie die PIN-Codes für die 'AVO'-, 'Supervisor'- und 'Program'-Modi entweder einstellen oder aber alle Codes löschen (Softtaste D).

C: Diagnostics (Diagnose-Einrichtungen) - Auf dem Bildschirm erscheint eine Darstellung aller Tasten, Fader und Räder des Pultes. Sie haben die Möglichkeit, alle Bedienungselemente einzeln aufzurufen und sich die Funktionen und Belegungen der Tasten und Räder und die Ausgangswerte pro Fader anzusehen.

D: Memory check (Speicher-Überprüfung)- Der System-Speicher wird überprüft.

E: Utilities menu (Hilfsprogramme-Menü) - folgende Optionen stehen hier zur Verfügung:

- C. Configure a MIDI keyboard (eine MIDI Tastatur konfigurieren) - Damit können Sie das Pult darüber in Kenntnis setzen, welches Memory von welchem MIDI Signal (Note) aktiviert wird. Senden Sie das MIDI Signal für Memory 1, dann das Signal für Memory 2 usw. Zur Beendigung Drücken Sie EXIT.
- D. Cache personality files (Personality-Dateien speichern) - Damit laden Sie die Personality-Dateien in den Cache-Speicher des Pults, so daß Sie nicht andauernd eine Personality-Diskette mit sich herumschleppen müssen. Dafür benötigen Sie die speziell komprimierte Personality-Datei mit der Bezeichnung P2000PER.CMP; Sie können sie von den AVOLITES Internetseiten herunterladen.
- E: Show Bus Errors (Anzeige für Bus Fehler) - Anzeige eines Fehler-Protokolls für das interne System-Bus.
- F. Clear Wrap around channels - Wenn Sie ein Show laden, die mit einer älteren Softwareversion gespeichert worden ist, können Probleme in Zusammenhang mit Kanälen, für die der automatische Zeilenumbruch von 255 auf 0 erfolgt ist, auftreten. Mit dieser Option werden solche

Kanäle aussortiert.

F: Wipeall (Gesamtlöschung) - Alle Speicherungen und Optionen in der Konsole werden gelöscht, so daß das Pult wie neu ist.

G: Midi screen (MIDI Bildschirmanzeige) - Für Diagnosezwecke werden die eingehenden MIDI Informationen/Signale auf dem Bildschirm angezeigt.

9.7 Hardware AVOS- und WIPEALL-Modus (Gesamtlöschung)

Wenn Sie auf den AVO-Modus zugreifen möchten, aber jemand den PIN-Code geändert hat, können Sie mit Hilfe eines Jumpers auf der Hauptplatine den verlangten Zugriffscode umgehen.

-
- 1> Schalten Sie das Pult aus und lösen Sie die Netzverbindung.
 - 2> Öffnen Sie die Verschlüsse an der Vorderseite der Konsole mit einer halben Drehung und heben Sie die Konsolen-Abdeckung an.
 - 3> Setzen Sie das AVOS Link. Das ist ein Jumper auf der Hauptplatine unterhalb des Diskettenlaufwerks. In einer Reihe von 8 Jumpern ist das AVOS Link dasjenige, das der Konsolen-Rückseite am nächsten ist. Das Link ist auf einen der beiden Pins gesteckt. Setzen Sie das Links so, daß es beide Pins miteinander verbindet.
 - 4> Schließen Sie das Konsolen-Gehäuse wieder (lassen Sie jedoch noch die Verschlüsse offen) und schalten Sie sie ein.
 - 5> Das Pult wird im AVOS Menü hochgefahren. Wählen Sie Option G "Reset AVO pin" (AVO PIN-Code auf werkseitige Einstellung zurücksetzen).
 - 6> Schalten Sie das Pult aus, öffnen Sie es und entfernen das AVOS Link wieder (stecken Sie es wieder nur auf einen der beiden Pins).
 - 7> Schließen Sie das Gehäuse wieder fest mit den Verschlüssen.
-

Sie können das Pult auch auf die ursprünglichen, werkseitig eingestellten Parameter zurücksetzen, indem Sie das WIPEALL LINK (Platinenverbindung für Gesamtlöschung/Löschung aller Änderungen) auf der Hauptplatine des AZURE installieren. Vorher sollten Sie selbstverständlich alle Show-Daten, die Sie behalten möchten, auf Diskette speichern. Außerdem empfiehlt es sich, eine Sicherungskopie der Systemsoftware zu haben (AVOS Option D), nur für den Fall...

-
- 1> Schalten Sie die Konsole aus und öffnen Sie sie (wie oben beschrieben).
 - 2> Setzen Sie das Wipeall Link. Das ist ein Jumper auf der Hauptplatine zwischen dem Diskettenlaufwerk und der VGA-Karte. Er ist in der Legende für die Hauptplatine aufgeführt. Das Link ist auf einen der beiden Pins gesteckt. Setzen Sie das Links so, daß es beide Pins miteinander verbindet.
 - 3> Schließen Sie das Konsolen-Gehäuse wieder (lassen Sie jedoch noch die Verschlüsse offen) und schalten Sie sie ein.
 - 4> Das Pult wird im AVOS Menü hochgefahren. Wählen Sie Option A. (Wählen Sie auf keinen Fall eine andere Option, solange das Link für die Gesamtlöschung angebracht ist).
 - 5> Schalten Sie das Pult aus, öffnen Sie es und entfernen das Link wieder (stecken Sie es wieder nur auf einen der beiden Pins). Falls

Sie das vergessen, wird bei jedem Einschalten der Konsole eine Gesamtlöschung durchgeführt!

6> Schließen Sie das Gehäuse wieder fest mit den Verschlüssen.

K A P I T E L Z E H N

10. Das Personality-Datei-System

Dieser Anhang ist grundsätzlich für diejenigen Bediener konzipiert, die wissen möchten, wie man eine Personality-Datei selbst schreibt oder editiert.

Das System der Personality-Dateien arbeitet mit einer einfachen Programmiersprache, und obwohl wir versucht haben, eine denkbar einfache Anleitung dafür zu schreiben, wird hierbei jedoch ein gewisses Vorwissen bezüglich des Schreibens von Software bzw. Programmen vorausgesetzt.

Wenn Sie schon bei dem bloßen Gedanken an das Schreiben von Programmen blaß werden und die Augen verdrehen, sollten Sie an dieser Stelle nicht weiterlesen und weiterhin viel Freude haben bei der Arbeit mit Ihrem Pult, wohlwissend, daß es bei der Firma AVOLITES Software-Programmierer gibt, denen das Erstellen von Personality-Dateien sogar Spaß macht. Wenn Sie also einmal ein Gerät verwenden möchten, daß eine Personality-Datei erfordert, setzen Sie sich mit uns in Verbindung und wir werden Ihnen helfen.

10.1 Was ist eine Personality-Datei und wie wird sie erstellt oder editiert?

Eine Personality-Datei ist eine Datei, die im ASCII Text-Format erstellt wird und die Informationen darüber enthält, wie das Pult die einzelnen Kanäle eines intelligenten Gerätes zu patchen hat.

Da die Dateien im ASCII Text-Format erstellt sind, können Sie sie leicht abändern oder neue Versionen für Ihre individuellen Anforderungen herstellen. Beim Editieren von Personality-Dateien müssen Sie darauf achten, daß Ihr Textverarbeitungsprogramm so eingestellt ist, daß die Daten im einfachen ASCII Text-Format abgespeichert werden. Achten Sie auch beim Arbeiten mit einem Windows-Textverarbeitungsprogramm darauf, daß Sie beim Öffnen von Dateien die Option "Keine Konvertierung" wählen, und Sie beim Schließen der Dateien diese im Format "Text-Datei" abspeichern.

Machen Sie vor jedem Editiervorgang Sicherungskopien von dem Original, für den Fall, daß Ihre Editierungen nicht richtig funktionieren.

Wenn Sie mit der neuesten Software-Version für das AZURE arbeiten, wissen Sie, daß die Personality-Dateien in einem integrierten Cache-Speicher gespeichert werden können, so daß Sie nicht dauernd eine Personality-Diskette mit sich herumschleppen müssen. Im Cache-Speicher für Personalities ist eine speziell komprimierte Datei, in der alle Personalities enthalten sind, abgelegt. Da Sie zur Zeit Ihre individuell erstellten Personalities dieser Datei nicht hinzufügen können, müssen Sie diese in altbewährter Manier von Diskette laden.

10.2 Konventionen bei der Benennung von Personality-Dateien

Es existieren die folgenden vier Datei-Erweiterungen für Personality-Dateien: .PER, .D2, .R96 und .R20.

Mit der AZURE Software lassen sich zwar alle Dateien mit den

Erweiterungen .PER und .R96 lesen, jedoch erhält der Bediener beim Lesen von Dateien mit der Erweiterung .PER den Warnhinweis, daß eine alte Personality-Datei verwendet wird und somit nicht alle Pult-Funktionen korrekt arbeiten. Davon betroffen sind typischerweise die Tracking-Funktion, vorprogrammierte Preset Focusse, die LOCATE FIXTURE Funktion (Gerät auffinden) und Funktionen des Grafiktableaus. Dateien mit der Erweiterung .D2 beziehen sich auf AVOLITES DIAMOND II Personality-Dateien.

Dateien mit der Erweiterung .R20 können ausschließlich auf den PEARL 2000 und AZURE 2000 Pulten verwendet werden. Diese Dateien verfügen über zusätzliche Eingabe-Felder für die verbesserten Funktionen, mit denen die Pulte dieser Baureihen ausgestattet sind.

10.3 Reihenfolge der Personality-Datei-Schlüsselwörter

Schlüsselwörter sollten in der unten dargestellten Reihenfolge erscheinen:

```

DEVICE ... (Gerät)
TYPE ... (Typ)
DEVICEADDRESS ... (Geräte-Adresse)
DAEND ... (Ende Geräte-Adresse)
MINDMX ...
MAXDMX ...
DIVBY ... (Erklärung s. Abschnitt 26.6)
MIRROR ... (Spiegel)
DMX ...
DMX ...
TEXT ...
END
PFTABLE ... (Preset-Focus-Tabelle)
PFEND (Ende Preset Focus)
MACRO ...
MEND (Ende Macro)

```

10.4 Der Geräte-Name

Der Geräte-Name erscheint in folgendem Format:

```
DEVICE (Gerät) XXXXXXXX
```

Hierbei ist **DEVICE** das Stichwort für das Pult, daß ein Geräte-Name folgt und "XXXXXXX" dieser Name ist; der Name kann bis zu 11 Zeichen lang sein, wobei jedoch keine Leerzeichen oder Tabulatoren verwendet werden dürfen.

Dieser Geräte-Name wird beim Patchen neben einer Softtaste angezeigt und er wird beim Arbeiten mit dem Pult in verschiedenen Ansicht-Bildschirmen verwendet.

Es ist für gewöhnlich ganz hilfreich, wenn man für die eigentliche Datei einen ähnlichen Namen wie den **Geräte-Namen** verwendet, um somit das Arbeiten mit den Personality-Dateien zu vereinfachen.

10.5 Der Geräte-Typ

Der **Geräte-Typ** erscheint in folgendem Format:

TYPE 1 Y Z

"**TYPE**" ist hierbei das Stichwort für das Pult, daß die Daten für den **Geräte-Typ** folgen.

"1", das erste Zeichen in der Zeile, wird heute nicht mehr verwendet, wird aber für die Kompatibilität mit älteren Versionen benötigt. Dieses Eingabefeld erhält möglicherweise in zukünftigen Versionen eine Funktion und sollte immer mit "1" belegt werden.

Feld "Y" informiert das Pult über die Anzahl der Attribute (Kanäle), die das Gerät verwendet, und Eingabe-Feld "Z" gibt Aufschluß darüber, wie das Gerät gepatcht wird.

Hierbei gilt:

M patcht von DMX 512 bis 001 (abwärts)

D patcht von DMX 001 bis 512 (aufwärts)

K kennzeichnet solche Geräte, deren verwendete DMX-Kanäle keine aufeinanderfolgende Reihe bilden

Beispiel für eine "**TYPEN-ZEILE**":

TYPE 1 8 M

Die daraus resultierende Geräte-Einstellung: 8 verwendete Kanäle, gepatcht von 512 abwärts; die folgende Befehlszeile repräsentiert ein Gerät mit 10 belegten Kanälen, gepatcht von 001 bis 512 (aufwärts):

TYPE 1 10 D

10.6 Einstellungen der Geräte-Schalter

Hiermit kann das Pult die exakten Schalter-Einstellungen anzeigen, die für die Konfiguration eines Gerätes für eine gegebene DMX-Adresse benötigt werden, und es wird gewährleistet, daß das Pult in den richtigen Modus versetzt wird.

Die Anzeige kann praktisch auf jede gewünschte Weise konfiguriert werden.

Die Details über die Geräte-Schalter **müssen** vor den DMX-Daten angegeben werden.

Für diese Funktion gibt es eine Reihe von verwendbaren Variablen. Es sind dies:

d = DMX-Nummer, der das Gerät zugeordnet ist
 h = das Handle mit dem das Gerät gesteuert wird
 n = der Geräte-Name, der bereits weiter oben in der Personality-Datei vergeben wurde

Beachten Sie dabei, daß diese Variablen klein geschrieben werden müssen.

Die Schlüsselwörter für die Einstellungen der Geräte-Schalter sind:

DEVICEADDRESS (Geräte-Adresse)
 DAEND (Ende Geräte-Adresse)
 MINDMX
 MAXDMX
 DIVBY (Erklärung s.u.)

Für die Informationen zu einem Gerät stehen maximal 10 Zeilen à 21 Zeichen zur Verfügung.

Anfang und Ende der Detail-Informationen zu den Geräte-Schaltern sind gekennzeichnet durch DEVICEADDRESS und DAEND.

Für die Anzeige dieser Informationen stehen maximal 10 Zeilen à 79 Zeichen zur Verfügung.

Die drei anderen für das Gerät zu definierenden Variablen sind:

MINDMX = niedrigste DMX-Nummer mit der das Gerät adressiert werden kann
 MAXDMX = höchste DMX-Nummer mit der das Gerät adressiert werden kann
 DIVBY = Differenz zwischen zwei DMX-Startadressen

Wenn z.B für die Geräte-Adresse die DMX-Nummer um jeweils 1 erhöht wird, ist die Differenz somit 1 und bei einem Cyberlight, bei dem die DMX-Nummer um jeweils 20 erhöht wird, beträgt sie logischerweise 20.

Durch die DIVBY Einstellung wird gewährleistet, daß einem Gerät beim Patchen seitens des Bedieners eine vom Pult vorgeschlagene Adresse zugewiesen werden kann.

Es folgt eine Beispiel für ein Cyberlight:

```
; Dieses Gerät kann nur auf bestimmte DMX-Adressen eingestellt werden
; verwendete Variablen: d=DMX-Nummer, h=Handle, n=Geräte-Name
"Address %04b %1b001"16-(d/20%16),(d/20)/16
; Dies ist die Adressen-Zeile
; 1. Die Einträge zwischen den Anführungszeichen werden auf dem Display
dargestellt
; 2. Der erste Eintrag hier (Adresse) ist in ASCII Text-Format
; 3. %04b = 4 bits Binärdaten, 0 bedeutet (display leading) 0's
; 4. es folgt ein Leerzeichen
; 5. %1b = 1 bit Binärdaten
; 6. 001 ist wieder in ASCII Text-Format
; 7. Schließen der Anführungszeichen
; 8. die erste vergebene Variable ist 16-((d/20)%16)

; (d/20) : dmx/20 gibt Geräte-Nummer an
; %16 : isoliert untere 4 bits
; 16- : reverses the 4 bits (???)
; 9. die zweite vergebene Variable ist (d/20)/16
; (d/20) : dmx/20 gibt Geräte-Nummer an
; /16 : isoliert die oberen 4 bits.
;DEVICEADDRESS (Geräte-Adresse)
"Handle %2d"h
"Fixture %11s"n
"DMX %03d"d
""
"Dip Switch 1234 5678"
"Personality 0000 0000"
```

```
"Address %b%b%b%b %b001"d/20%2,d/40%2,d/80%2,d/160%2,d/320%2
""
"0=OFF ( Right )"
"1=ON ( Left )"
DAEND
MINDMX=1
MAXDMX=481
DIVBY=20
```

Als nächstes ein Beispiel für einen Farb-Fader; dieses Gerät verwendet einen Schalter für eine Gruppe und Adresse:

```
; Bis zu 10 Zeilen bestehend aus 79 Zeichen inklusive Formeln sind erlaubt
; verwendete Variablen: d=DMX-Nummer, h=Handle, n=Geräte-Name, "Address
%04b %1b001"16-
(d/20%16),(d/20)/16
; Dies ist die Adressen-Zeile
; ; 1. Die Einträge zwischen den Anführungszeichen werden auf dem Display
dargestellt
; 2. Der erste Eintrag hier (Address) ist in ASCII Text-Format
; 3. %04b = 4 bits Binärdaten, 0 bedeutet (display leading) 0's
; 4. es folgt ein Leerzeichen
; 5. %1b = 1 bit Binärdaten
; 6. 001 ist wieder in ASCII Text-Format
; 7. Schließen der Anführungszeichen
; 8. die erste vergebene Variable ist 16-((d/20)%16)

; (d/20) : dmx/20 gibt Geräte-Nummer an
; %16 : isoliert untere 4 bits
; 16- : reverses the 4 bits
; 9. die zweite vergebene Variable ist (d/20)/16
; (d/20) : dmx/20 gibt Geräte-Nummer an
; /16 : isoliert die oberen 4 bits.
;
DEVICEADDRESS (Geräte-Adresse)
"Handle %2d"h
"Fixture %11s"n
"DMX %03d"d
""
"GROUP %2d"d/12+1
"CHANNEL %2d"d%12
""
""
""
""
DAEND

MINDMX=1
MAXDMX=508
DIVBY=3
```

10.7 Spiegel (Mirror)

Der Begriff "Spiegel" dient der Definition des Geräte-Typs. Dabei unterscheidet man zwischen Geräten mit beweglichen Köpfen oder spiegelabgelenkten Scheinwerfern, und die maximalen Schwenk- und Kipp-Einstellungen, die das Gerät einnehmen kann. Diese Werte benötigt man für das 3D-Tracking System. Eine typische Programmzeile für **Spiegel** sieht folgendermaßen aus:

```
MIRROR (Spiegel) 1 170 110
```

Dabei ist **MIRROR** das Schlüsselwort.

"1" gibt an, daß es sich um ein spiegelabgelenktes System handelt

(moving mirror), eine "2" an dieser Stelle weist auf ein Gerät mit beweglichem Kopf hin (moving head).

"170" ist der Maximalwert für die horizontalen Schwenkbewegungen (PAN).

"110" ist der Maximalwert für die vertikalen Kippbewegungen (TILT).

10.8 Das DMX/Preset Layout

Das **Layout** für **DMX/PRESET** wird in folgendem Spalten-Format angezeigt:

```
DMX
A B C D E F G H I J K L ; comment (Kommentar)
A B C D E F G H I J K L; comment
END
```

Hierbei ist **DMX** das Schlüsselwort für das Pult, daß Informationen über DMX, Preset und Fader folgen werden.

Spalte "A"

In dieser Spalte wird festgelegt, welche Attribute Bank mit dem DMX-Kanal verbunden wird, dies wird später definiert.

Auf dem Pult ist die Skala hierfür 1 - 20, auf dem Grafiktableau allerdings 1- 15.

Eine "0" (Null) an dieser Stelle zeigt an, daß der Kanal Teil eines 16 bit-Kanal Gerätes ist, was in der vorhergehenden Zeile definiert ist.

Spalte "B"

Hier wird festgelegt, welches Rad für diesen Kanal verwendet wird, wobei "1" bedeutet: linkes Rad, und "61": rechtes Rad

Spalte "C"

Diese steht für den Kanal-Typ. Zur Zeit gibt es fünf verschiedene Kanal-Typen:

H (HTP)	für Dimmer
L (LTP)	für positionierbare Scheinwerfer (Moving Lights) und Farbwechsler
I (instant)	nicht blendender LTP-Kanal
S (double byte)	nicht blendender 16bit LTP-Kanal
s (double byte)	16bit LTP-Kanal

Spalte "D"

Steht für die relative DMX-Adresse des zu definierenden Attributs, beginnend bei "1".

Spalte "E"

Hier wird der maximale Ausgangswert dieses Attributes (in Prozent) definiert, wobei der Wert "0" gar keine Ausgabe und "100%" maximale Ausgabe bedeutet. Auf diese Weise kann der Wert des Kanals begrenzt werden.

Spalte "F"

An dieser Stelle wird die Dimmer-Kurve für den Kanal definiert; die DOM Version 2.xx und höher unterstützt 4 verschiedene Kurven-Typen:

- 1 = linear curve (lineare Kurve)
- 2 = square (logarithmisch)
- 3 = relay at 50%(128) on (in Schaltfunktion, d.h. *aus* wenn < 50% / *an* wenn > 50%)
- 4 = FD square (logarithmisch für AVOLITES FD Dimmer)

Vor der Kurven-Nummer steht ein einzelner Buchstabe, der folgendermaßen lauten kann:

- N = normal
- C = complemented curve (Koplementär-Kurve; d.h. invertieren Sie den Kanal)

Spalte "G"

Dies ist die Verbindung zu den Benutzer-Tabellen und die Identifizierung für Pan und Tilt. Dies wird näher erläutert im Abschnitt über "**Tabellen**". Für diesen Eintrag kann man die Buchstaben A - F verwenden und "0" (Null), was bedeutet, daß es keinen Eintrag in einer Tabelle gibt.

Spalte "H"

Hier muß immer die "1" stehen.

Spalte "I"

Hier wird der Kanal-Name definiert. Der Eintrag sollte zwischen umgedrehten Kommazeichen stehen und kann aus bis zu 11 Zeichen (Leerzeichen erlaubt) bestehen. Der Eintrag dient der Identifizierung des Kanals auf dem Bildschirm.

Die Felder "**J**", "**K**" und "**L**" definieren 3 mögliche Standardeinstellungen für Ausgangswerte. Dies sind LOCATE FIXTURE Status (Gerät auffinden), Highlight und Lowlight.

Die Skala umfaßt hierbei die Werte 0 - 255; "-1" bedeutet: keinerlei Veränderung der Ausgangswerte.

Der LOCATE FIXTURE Status aus dem Moving Light Menü schaltet ein Gerät an und stellt die Kanäle auf solche Werte ein, mit denen ein Gerät zu lokalisieren ist.

Im allgemeinen werden hierbei Pan und Tilt auf 50% gestellt und der

Dimmer auf 100% Weißlicht gefahren, ohne Gobos.

Highlight und Lowlight werden beim Editieren eingesetzt, um ein Gerät hell aufleuchten zu lassen und es somit zu "markieren", während die anderen Geräte sehr geringe Lichtintensität aufweisen oder auf Null stehen.

10.9 Die Text-Eingabe Spalte

Die Text-Spalte wird beim Patchen der Geräte angezeigt. Diese Spalte kann jeden beliebigen Text beinhalten, aber i.d.R. zeigt sie das Attribute Bank Layout für das zu patchende Gerät an.

Wenn Sie vorhaben, mit den Personality-Dateien auch auf anderen AVOLITES Konsolen zu arbeiten, denken Sie daran, daß die Zeichenkapazität der im AZURE und PEARL integrierten LCD Displays geringer ist als die des VGA Bildschirms. Damit die Personality-Datei kompatibel bleibt, sollten Sie den Text auf 20 Zeichen pro Zeile beschränken.

10.10 Die Preset Focus (Paletten) Tabelle

Die Tabellen auf dem AZURE sind den standardmäßig eingestellten Paletten zugeordnet, die beim Patchen eines Gerätes automatisch geladen werden.

Für Tabellen werden zwei Schlüsselzeilen benötigt: die Definitionszeile und die Datenzeile.

Die Definitionszeile sieht so aus:

```
PFTABLE "table name" A B..
```

Hierbei wird im Feld **A** definiert, daß die Tabelle mit einer Attribut-Taste auf dem Grafiktableau verbunden ist.

Wenn mit dem Taststift auf das Feld für das Gerät auf dem Tableau geklickt wird, erscheint die Tabellen-Liste auf dem LCD Bildschirm (oder auf dem VGA Monitor) und man kann durch Auf-und Abbewegen des Taststiftes einen Tabelleneintrag auswählen.

Hierbei gibt es folgende Festlegungen:

"-1" bedeutet, daß die Tabelle keine Verbindung zu einer Attribut-Taste auf dem Tableau hat;

und ein Eintrag zwischen "1" und "30" definiert, welcher Attribut-Taste die Tabelle zugeordnet ist.

Eintrag "B" steht für die Liste der DMX-Kanal-Werte die in(nerhalb) der Tabelle definiert werden.

Beispiel:

```
PFTABLE "GOBO" 3 4 7
```

Das erste Wort ist das Schlüsselwort `PFTABLE`, das darauf hinweist, daß

eine Preset-Focus-Tabelle folgt.

Als nächstes kommt der Tabellen-Name. Er kann aus bis zu elf Zeichen bestehen und darf Leerzeichen enthalten. Am Anfang und Ende des Namens müssen doppelte Anführungszeichen stehen.

Die erste Zahl steht für das Attribut-Feld auf dem Grafiktableau über das die Tabelle aufgerufen werden kann.

Die letzten Zahlen geben die tatsächliche DMX-Kanal-Nummer an.

Die nächste Zeile enthält die eigentlichen Informationen für den Focus und wird folgendermaßen definiert:

```
"focus name" palette entry number channel level(s)
(Focus-Name- Nummer d. Paletten-Eintrags - Kanal-Wert(e))
```

"focus name" ist der für den Focus vergebene Name. Er kann bis zu elf Zeichen lang sein und darf Leerzeichen enthalten. Am Anfang und Ende des Namens müssen doppelte Anführungszeichen stehen.

Über die `palette entry number` wird definiert, auf welches Paletten-Feld der Eintrag gelegt wird; ein Eintrag einer Zahl zwischen "1" und "200" zeigt die Nummer des Paletten-Feldes an.

`channel level(s)` gibt den tatsächlichen Ausgangswert für das Gerät an. Dieser Eintrag muß in sedezimaler Darstellung erfolgen. Wenn überhaupt kein Wert eingetragen werden soll (der Kanal ist ausgeschaltet [OFF], sollten Sie an dieser Stelle "-1" eingeben.

Beispiel:

```
"STAR GOBO" 20 0 FF ;
```

Der erste Eintrag ist der Name des Focus, STAR GOBO.

Der nächste gibt die Nummer der Focus-Taste an, auf die der Focus gelegt wird - in diesem Fall Focus-Taste Nr. 20.

Als nächstes folgen die Daten-Werte.

Die letzte Programmzeile für eine Preset-Focus-Tabelle muß lauten:

```
PFEND
```

Es kann zahlreiche Preset-Focus-Tabellen geben.

10.11 Macros

Mit Hilfe von Macros lassen sich an einer Reihe vorher definierter Kanäle Justierungen vornehmen, ähnlich dem Ablaufen eines Chases. Macros werden hauptsächlich dazu verwendet, Geräte zu aktivieren oder in ihre Ausgangsposition zurückzufahren, wofür man gegebenenfalls eine Reihe von Kanälen benötigt, die in einem bestimmten Zeitrahmen ein- und ausgeschaltet werden.

Während ein Macro abläuft sind alle anderen Pult-Funktionen blockiert. Der Ablaufplan des jeweiligen Macros wird auf dem Bildschirm auf der Prompt-

Zeile angezeigt.

Für Macros gibt es 3 "Schlüssel-Typen" von Programmzeilen. Es sind dies:

```
MACRO "macro name" channel list
"data" data list
"delay" 1 time
MEND
```

Der Eintrag "macro name" kann bis zu elf Zeichen lang sein und darf Leerzeichen enthalten. Am Anfang und Ende des Eintrags müssen doppelte Anführungszeichen stehen.

channel list gibt die DMX-Kanäle für das Gerät an, an das die Daten aus der Daten-Liste gesendet werden.

"data" zeigt an, daß die folgenden Daten an das Gerät gesendet werden. Beachten Sie hierbei, daß dieser Eintrag in kleinen Buchstaben erfolgen und in doppelte Anführungszeichen gesetzt werden muß.

data list steht für die an das Gerät zu übermittelnden Daten. Dieser Eintrag muß in sedezimaler Darstellung erfolgen.

"delay" ist ein optionaler Eintrag und gibt eine Verzögerungszeit (Wartezeit) vor dem Ablaufen des nächsten Schrittes an. Falls diese Option verwendet wird, muß hinter den Eintrag eine "1" gesetzt werden. Dieses Feld ist für einen zukünftigen Verwendungszweck vorgesehen.

time ist der Platzhalter für die Verzögerungszeit in der Zeiteinheit 0,1 Sekunden. Dieser Eintrag erfolgt in sedezimaler Darstellung.

Eine Verzögerungszeit von 3 Sekunden würde also mit "2E" dargestellt.

Am Ende eines Macro-Programmes muß **MEND** stehen.

Es folgt ein typisches Beispiel für ein Macro:

```
MACRO "HOME" 1 18 20 ; send instrument to home position
                                (Gerät auf Ausgangsposition
                                zurückfahren)

"data" 0 FF 0
"delay" 1 20
"data" 0 0 FF
"delay" 1 20 ; wait about 2.5 seconds (2,5 Sekunden warten)
"data" 0 0 40
"delay" 1 40 ; wait about 5 seconds (5 Sekunden warten)
"data" 0 0 0
MEND
```

10.12 Beispiel einer Personality-Datei für ein High End Cyberlight

Alle relevanten Befehlszeilen sind hier **fettgedruckt**, alles andere ist Kommentar-Text, der beliebig geändert, ergänzt oder gelöscht werden kann. Kommentare sind durch ein voranstehendes Semikolon (;) gekennzeichnet.

```

; "High End Cyberlight mode 1", 20 DMX-Kanäle, Datei-Name: hecyber1.per
;
; Datum      von      Beschreibung/Erläuterung
; 26-05-94  Salzedo   erstellt
; 10-08-94  Anwar     dmx Einstellungen überarbeitet
; 07-09-94  J.B.Toby   überarbeitet für PEARL Anwendungen / Neuordnung von Kanälen
; 11-11-94  J.B.Toby   überarbeitet für Anpassung an PEARL Handbuch ML
; 22-05-96  S. Anwar   Pan-/Tilt-Kanal Identifizierung und Auflösung eingefügt
; 04-03-96  S. Anwar   überarbeitet für AZURE 96
;-----
; Geräte-Name, bis zu 11 Zeichen, keine Leerzeichen erlaubt
DEVICE CYBER_model
;
;-----
; Geräte-Typ, 1 & M sind erforderlich für Abwärts-Kompatibilität
; Die mittlere Zahl verweist auf die Anzahl der verwendeten DMX-Kanäle
TYPE 1 20 M
;
;-----
; Daten für Spiegel-/ Kopf-Auflösung
MIRROR 1 170 108
;      |      |      |
;      |      |      |_____ maximale Kipp-Bewegung [Tilt] (in Gradzahlen)
;      |      |_____ maximale Schwenk-Bewegung [Pan] (in Gradzahlen)
;      |_____ 1 bedeutet spiegelabgelenktes System, 2 bedeutet Gerät
;                mit beweglichem Kopf
;
;-----
; Patch-Informationen (bis zu 10 Zeilen erlaubt)
; bis zu 10 Zeilen bestehend aus 159 Zeichen, einschließlich Formeln, sind erlaubt
; verwendete Variablen d=DMX-Nummer (1..512), h=Handle(1..60), n=Geräte-Name (11
; Zeichen)
; Erlaubte arithmetische Grundrechenzeichen
; +,-,*,/, (, )
; % bedeutet der Rest nach der Teilung                                means remainder after
;                                                                    divide
; & beduet UND-Verknüpfung
; | bedeutet ODER-Verknüpfung
; R bedeutet die bits des aktuellen Ergebnisses umkehren              means reverse the
;   bits of the current result (operates on a byte)
; ^ bedeutet Exklusiv-ODER-Verknüpfung (operates on a byte)
; > bedeutet nach rechts verschieben
; < bedeutet nach links verschieben
; r gefolgt von einer Zahl bedeutet dies nimm den Wert dieses Parameters followed
;   by number means get the value of that parameter
; d ist die DMX-Adresse
; n der Geräte-Name, a 0 beendete Zeichenfolge
; h die Handle-Nummer
DEVICEADDRESS (Geräte-Adresse)

```

```

"Handle %2d"h
"Fixture %11s"n
"DMX %03d"d
""

"Dip Switch 1234 5678" (DIP-Schalter)
"Personality 0000 0000"
"Address %b%b%b%b %b001"d/20%2,d/40%2,d/80%2,d/160%2,d/320%2
""

"0=OFF (aus) ( Right [rechts] )"
"1=ON (an) ( Left [links] )"
DAEND
;
;-----
; Spezifizierung der DMX Begrenzungen
;
; niedrigste erlaubte DMX-Nummer
MINDMX=1
;
; höchste erlaubte DMX-Nummer
MAXDMX=481
;
; DMX-Nummer muß dadurch teilbar sein
DIVBY=20
;
;-----
; DMX-Kanal Beschreibung
;
; spaltenweise Beschreibung jedes DMX-Kanals
; 1. Die Attribute-Bank-Nummer des Kanals (1..12)
; 2. Die oberen Fader in der Reihe (1) oder die unteren Fader in der Reihe (61)
; 3. Kanal-Typ (L=LTP, H=HTP, I=Instant LTP, S=16-bit instant LTP,
; s=16-bit blendender LTP
; 4. DMX-Kanal (1..Anzahl der DMX-Kanäle)
; 5. Der Ausgangswert wird proportional um diesen Wert reduziert (0..100%)
; 6. Die Kurven-Bezeichnung (gilt nur für HTP-Kanäle), normalerweise eingestellt auf 1
; 7. Invertiert (umgekehrt) (I) oder Normal (N)
; 8. Attribut-Typ (A=Farbrad, BCD=Farbmixer, E=Pan (schwenken), F=Tilt (kippen),
; 0=keine Kategorie)
; 9. Prüfsumme-Kanal (immer 1)
;10. Attribut-Name, muß in Anführungszeichen stehen und bis zu 12 Zeichen lang sein
;11. Der Wert für den eingeschalteten Kanal [ON-Wert] (0..255)
;12. Der Highlight-Pegel des Kanals
;13. Der Lowlight-Pegel des Kanals
;
DMX
3 61 S 1 100 1N E 1 "Pan" 128 -1 -1 ; PAN
0 0 L 2 100 1N E 1 "Pan Low" 128 -1 -1 ; PAN niedrig
3 1 S 3 100 1N F 1 "Tilt" 128 -1 -1 ; TILT
0 0 L 4 100 1N F 1 "Tilt Low" 128 -1 -1 ; TILT niedrig

```

```

4  1  I   5 100 1N 0  1  "Colour Wheel"  0  0  0 ; FARBRAD
10  1  L   6 100 1N B  1  "Cyan"           255 255 255 ; CYAN
10 61  L   7 100 1N D  1  "Magenta"        255 255  0 ; MAGENTA
 9 61  L   8 100 1N C  1  "Yellow"         255 255  0 ; GELB
 6  1  I   9 100 1N 0  1  "Gobo 1"          0  0  0 ; GOBO 1
 6 61  I  10 100 1N 0  1  "Gobo 2"          0  0  0 ; GOBO 2
 8 61  I  11 100 1N 0  1  "Gobo Speed"       0  0  0 ; GOBO GESCHWINDIGKEIT
 5  1  L  12 100 1N 0  1  "Zoom"            0  0  0 ; ZOOM
 5 61  L  13 100 1N 0  1  "Focus"           0  -1 -1 ; FOCUS
 2  1  I  14 100 1N 0  1  "Iris "          255 255 255 ; IRIS (Blende)
 9  1  I  15 100 1N 0  1  "Effects"         0  0  0 ; EFFEKT-RAD
 7 61  I  16 100 1N 0  1  "Frost"           0  0  0 ; FROST
 2 61  L  17 100 1N 0  1  "Shutter"        255 255 255 ; SHUTTER (Verschluß)
 1  1  H  18 100 1N 0  1  "Dimmer"         255 255 255 ; DIMMER
 8  1  L  19 100 1N 0  1  "Motor Speed"    255 255 255 ; MOTOR GESCHWINDIGKEIT
11  1  I  20 100 1N 0  1  "Control"        0  0  0 ; STEUERUNG

```

END

;

; Der dargestellte Text, wenn das Gerät zum Patchen ausgewählt wird

;

TEXT

Cyberlight Mode 1

Bank Faders

Bottom Top (untere, obere)

```

-----
1 Dimmer  --
2 Iris    Shutter (Blende, Verschluß)
3 Tilt    Pan
4 Colour 1 -- (Farbe)
5 Focus   Zoom
6 Gobo 1  Gobo 2
7 Frost   --
8 M-speed Gobo spd (Motor-Geschwindigkeit, Gobo-Geschwindigkeit)
9 Effect  Yellow (Effekt, Gelb)
10 Cyan   Magenta
11 Control -- (Steuerung)

```

INPUT and/or note DMX

number (Geben Sie DMX-Nummer ein und/oder notieren Sie sie).

Press a channel grab

to make patch (Für das Patchen drücken Sie eine Kanal-Taste)

END

;

; Tabellen

; Eine Farb-Tabelle für ein Farbrad mit Cyan, Magenta, Gelb

PFTABLE "Colour" -1 5 6 7 8

```
"Col 1"      1  0  ff ff ff
"Col 2"      2  0  ff  0  0
"Col 3"      3  0   0 ff  0
"Col 4"      4  0   0  0 ff
"Col 5"      5  0  ff ff  0
"Col 6"      6  0   0 ff ff
"Col 7"      7  0  ff  0 ff
"Col 8"      8  0  97 32 c8
"Col 9"      9  0  3d a3 bd
"Col 10"     10 0  eb 5a 17
```

PFEND

; Gobo

PFTABLE "Gobos" -1 9 10 11

```
"Gobo 1.1"   11  2  0  0
"Gobo 1.2"   12 af  0  0
"Gobo 1.3"   13 b9  0  0
"Gobo 1.4"   14 c3  0  0
"Gobo 1.5"   15 cc  0  0
"Gobo 1.6"   16 d7  0  0
"Gobo 1.7"   17 e1  0  0
"Gobo 2.1"   18  0 2d  0
"Gobo 2.2"   19  0 4b  0
"Gobo 2.3"   20  0 5f  0
```

PFEND

; Positionen

PFTABLE "Positions" -1 1 3

```
"Middle"     21 80  80 (Mitte)
"Left"       22 50  80 (links)
"Right"      23 b0  80 (rechts)
"Top"        24 80  50 (oben)
"Bottom"     25 80  b0 (unten)
"TLleft"     26 50  50 (oben links)
"TRright"    27 b0  b0 (oben rechts)
"BLleft"     28 50  b0 (unten links)
"BRright"    29 b0  50 (unten rechts)
```

PFEND

MACRO "HOME" 1 18 20

```
"data"       0  ff  ff (Daten)
"delay"      1  20 (Verzögerung)
"data"       0  0  ff
"delay"      1  20
"data"       0  0  40
"delay"      1  40
"data"       0  0  0
```

MEND.

```
MACRO "SHUTDOWN" 2 18 20
"data"          0 ff ff
"delay"         1 20
"data"          0 0 ff
"delay"         1 20
"data"          0 0 80
"delay"         1 40
"data"          0 0 0
MEND
```

XI. Hersteller intelligenter Beleuchtungsgeräte

Kontaktnummern von Herstellern intelligenter Geräte und positionierbaren Scheinwerfern (Moving Lights)			
Land	Firma	Kontaktperson/Ansprechpartner	Telefonnummer
GB	Abstract	John Saunders	+44 (0) 116 278 8078
GB	Andromeda Lighting	David Morrell	+44 (0) 160 868 3673 (fax) 3417
Deutschland	Amptown	Rolf Garnes	+ 49 40 64 (fax) 0445
Italien GB	Clay Paky Pulsar	Andy Graves	+ 39 35 654 311 +44 (0) 1 223 66798
Italien GB	Coemar Coe-tech	Mr Fausto Kevin Foster	+ 39 376 779 336 +44 (0) 1604 785 878
GB	Fal Lightmasters		+44 (0) 1480 407727
USA	High End Systems Lightfactor	Mick Hannaford	+1 512 836 2242 +44 (0) 181 575 5566
GB	Lampoo Batmink		+44 (0) 1458 833186
GB	M & M	Michael Goldberg Nigel Sadler (Verkauf)	+44 (0) 171 284 2504
Dänemark GB	Martin Professional Martin UK	Ian Kirbie	+44 (0) 1622 755 442
GB	NJD		+44 (0) 115 939 4122
USA	Pan Command		+ 1 408 986 8800
GB	Ryger		+44 (0) 1773 530325
Italien GB	Sagitter JYG	Stefano	+39 35 951 738/777 +44 (0) 1708 530325
GB	SGM JYG		+44 (0) 1708 741613
Italien	Space Cannon	Alexanda Baleski	+ 39 131 772 288 (fax) 292
GB	Starlight	Ray French Martin Lubach	+44 (0) 171 511 4400
GB	Strand Lighting	David Burtenshaw	+44 (0) 181 560 3171
Italien	Studio Due	Franco Bertini	+39 761 352 520
GB	TAS Coe-tech	Kevin Foster	+44 (0) 1604 785878
USA	Vari-Lite Inc	Service	+1 214 630 1963
GB	Vari-Lite Europe Ltd	Technischer Service	+44 (0) 181 575 6666
GB	Wynne, Wilson Gotelier Ltd (Tunbridge Wells)	Peter Win Wilson	

XII. Glossar der englischen Fachbegriffe

In der folgenden Auflistung sind die im direkten Umgang mit dem AZURE Pult am häufigsten gebrauchten englischen Fachbegriffe (mit entsprechender deutscher Übersetzung) in alphabetischer Reihenfolge zusammengestellt [Anm. d. Übers.].

4D TRACK	Das einzigartige AVOLITES Moving Light Tracking System (Verfolgungs-Modus für positionierbare Scheinwerfer), das vom Grafiktableau aus gesteuert werden kann.
ABSOLUTE (absolut)	Modus für die Einstellung und Steuerung von Farben und Positionen auf dem Grafiktableau, bei dem die Ausgangswerte eines Gerätes direkt der Position des Taststiftes auf dem Tableau entsprechen. (s. NUDGE).
ADDRESSES (Adressen)	Die DMX-Kanäle, die die einzelnen Geräte belegen. Der erste belegte Kanal ist für gewöhnlich in irgendeiner Weise auf das Gerät kodiert (häufig mittels digitaler Schalter) und wird als <i>Adresse</i> des Gerätes bezeichnet.
ALIGN (gleichschalten/ in Reihe schalten)	Eine Funktion, mit der Attributcharakteristika des zuerst ausgewählten Gerätes auf andere ausgewählte Geräte kopiert werden.
ATTRIBUTE (Attribut)	Ein Kanal eines intelligenten Gerätes.
ATTRIBUTE BANK (Attribut-Tastenreihe)	Eine Gruppe von Tasten mit denen man wählen kann, welche Attribute von den Rädern gesteuert werden sollen.
AVOS	Der grundlegendste Betriebsmodus des Pultes. Mit Hilfe von AVOS kann die System-Software geladen werden.
BACKUPS (Sicherungskopien)	Kopien einer Show, die zur Sicherheit auf Diskette gespeichert werden.
BPM	Abkürzung für BEATS PER MINUTE (Taktschläge pro Minute).
CHASE	Eine Sequenz von einem oder mehreren vorab gespeicherten Schritten (s.u.), die mit der CHASE-Taste programmiert werden. Sie kann, falls gewünscht, automatisch wiedergegeben werden. Gelegentlich auch als SEQUENCE; STACK ("Stapel") oder LINKED CUES (miteinander verbundene Schritte/Beleuchtungseinstellungen) bezeichnet.
CHASE STEPS (Chase-Schritte)	Die einzelnen Schritte/Komponenten, aus denen eine Chase aufgebaut ist (s.o.)

- CLEAR**  (löschen/entfernen) Funktionstaste, die meist in Zusammenhang mit der Löschung des Inhalts oder Teilen des Inhalts im Programmer eingesetzt wird.
- COLOUR CHANGER**
(Farb-Wechsler) Ein mechanisches Gerät, mit dem die Farbe einer Lichtquelle verändert werden kann. Üblicherweise geschieht dies durch den Einsatz einer Rolle mit verschiedenen Gelen oder durch spezielle Filter, die vor die Lichtquelle gesetzt werden.
- COLOUR MIX** (Farb-Mix) Ein System bestehend aus drei Filtern, von denen jeder von weiß auf eine andere Farbe oder von einer Farbe zur anderen überblenden kann. Diese Vorrichtung ist Teil einiger intelligenter Geräte und mit ihr lassen sich tausende verschiedene Farben kreieren.
- COMPLEX STEP**
(komplexer Schritt) Ein Chase-Schritt, in den individuelle Zeitvorgaben programmiert sind. Er verwendet also nicht sogenannte globale/allgemeine Zeitvorgaben (Global Times). (s. SIMPLE STEP; GLOBAL CHASE TIMES; INDIVIDUAL STEP TIMES).
- CONNECTED CHASE**
(verbundener Chase) Ein Chase, der durch Drücken der CONNECT-Taste (verbinden) unter die Kontrolle der Räder und anderer Chase-Funktionen gebracht wurde.
- COPY** (kopieren) Kopien der vom Pult verwendeten Memories und Chases werden in einem System miteinander verknüpft. Wird eine einzelne Kopie verändert, übertragen sich diese Änderungen auf alle Kopien des Systems. (s. PHOTOCOPY).
- CROSSFADE** (Überblenden) Auch als X-FADE bezeichnet. Ein gleitender Übergang von einem Zustand zum anderen.
- CUE**  Sequenz-Schritt. Meistens gebraucht in Zusammenhang mit dem Theater-Modus (s. Theater-Sequenz), also eher im Sinne einer festen programmierten Beleuchtungseinstellung, die durch jeweiliges drücken einer Start-Taste (Go) aktiviert wird.
- DEVICE** (Gerät) s. FIXTURE
- DMX** DMX512(1990) ist eine Spezifikation für die Kommunikation zwischen Steuer-Pulten und Geräten. Ursprünglich für die Steuerung von Dimmern gedacht, wird es heute auch als Steuerungs-Protokoll für einen Großteil der

 nachträglich ergänzter Eintrag d. Übers.

intelligenten Geräte verwendet. Eine DMX-Linie verfügt über 512 verschiedene Daten-Kanäle.

DMX TRANSMISSION RATE

(DMX-Übertragungsrate)

Die Übertragungsgeschwindigkeit der DMX-Daten zwischen Pult und angesteuerten Geräten.

EXIT  (verlassen/beenden)

"Navigationstaste", mit deren Hilfe man einzelne Bildschirm-Menüs verlassen und dadurch (zurück/vorwärts) zu anderen Menüs gelangen kann, oder mit der bestimmte Abläufe oder Funktionen beendet werden können.

FADE

Ein gleitender/stufenloser Übergang von einem Zustand zum anderen.

FADING CHANNEL

(blendender Kanal)

Ein blendender LTP-Kanal. (s. INSTANT CHANNELS).

FIXTURE (Gerät)

Jedes gepatchte Beleuchtungsgerät, das eine Personality verwendet. Die Bezeichnung bezieht sich im allgemeinen auf einen positionierbaren Scheinwerfer (Moving Light) oder einen Farbwechsler, und nicht auf einen einzelnen Dimmer-Kanal. Auch bezeichnet als intelligentes Gerät; andere engl. Ausdrücke sind "Device", "Instrument", "Moving Light".

FLIP (umschalten)

Eine Funktion, die bei Geräten mit beweglichen Köpfen (Moving Head) zum Einsatz kommt. Diese Geräte haben zwei mögliche Pan- und Tilt-Positionen für jeden einzelnen Bühnenpunkt und mit der FLIP-Funktion wird zwischen den beiden Positionen hin- und hergewechselt.

FOCUS

Eine andere Bezeichnung für Palette (auf anderen AVOLITES Konsolen verwendet). Dieser Ausdruck ist gelegentlich bei diversen Bildschirmanzeigen zu lesen. (s. Palette).

GENERIC (generisch)

Begriff für den Hinweis auf einen Dimmer-Kanal. (s.a. FIXTURE).

GLOBAL CHASE TIMES

(globale/allgemeine Chase-Laufzeiten)

Fade- und Wait- (Warte) Zeitvorgaben, die für alle Chase-Schritte gelten, in die keine individuellen Schritt-Zeiten programmiert sind. Chase-Schritte mit solchen globalen Zeitvorgaben nennt man SIMPLE STEPS (einfache Schritte). (s. INDIVIDUAL STEP; TIMES; COMPLEX STEP; SIMPLE STEP).

 nachträglich ergänzter Eintrag d. Übers.

GRAPHICS TABLET

(Grafiktableau)

Optionales Anschluß-Gerät für das AZURE, mit dem man Dimmer und intelligente Geräte steuern kann, indem man mit einem Taststift oder einem sogenannten "Puck" Funktionsfelder auf einer elektronischen Tafel anklickt.

GROUP (Gruppe)

Eine im Vorfeld zusammengestellte Gruppe von Geräten mit bestimmten Zuordnungen, die durch Drücken einer einzigen Taste ausgewählt werden kann.

HANDLE

(Steuereinheit)

Ein gelegentlich verwendeter Ausdruck für eine Geräte-Auswahl-Taste (Fixture Select), mit der ein intelligentes Gerät oder ein Dimmer gesteuert wird.

HTP

Abkürzung für *Highest Takes Precedence* (Höchster hat Vorrang); ein Mechanismus zur Festlegung des Ausgangswertes eines Kanals, der in mehr als einem Playback-Kanal enthalten ist. Der Kanal mit den höchsten Ausgangswerten zu einer gegebenen Zeit bestimmt immer den Ausgangswert des Playback-Kanals. (s. LTP).

INCLUDE (einfügen)

Funktion, mit der man die Informationen eines Memorys oder Chase-Schritts im Programmer ablegen kann.

INDIVIDUAL STEP TIMES

(individuelle Schritt-Laufzeiten)

Die über das Zeit-Menü (TIMES-Menü) in einen einzelnen Chase-Schritt programmierten Zeitvorgaben. Schritte mit diesen Zeitvorgaben bezeichnet man als COMPLEX STEPS (komplexe Schritte). (s. GLOBAL CHASE TIMES; SIMPLE STEP; COMPLEX STEP).

INSTANT CHANNEL

(direkter/n. blendender Kanal)

Ein Kanal, der keine vom Pult erzeugten Fades (Blenden) benutzt und sich in einzelnen Sprüngen von einem Zustand zum anderen bewegt. (s. FADING CHANNEL).

INSTANT ACCESS

(Sofort-Zugriff)

Eine Funktion des Grafiktableaus, die die Steuerung eines Attributs ohne vorheriges Auswählen der entsprechenden Attribute Bank ermöglicht.

INSTRUMENT (Gerät)

s. FIXTURE

INTELLIGENT FIXTURE

(intelligentes Gerät/Zusatzgerät) s. FIXTURE

LED	Bezeichnung für die kleinen roten Lämpchen auf den Tasten der Konsole (Abk. für L ight E mitting D iode - Licht aussendende Diode).
LINKS (Verknüpfungen/Verbindungen/Ankoppelung)	Verbindung zwischen einzelnen Chase-Schritten, durch die diese automatisch von einem zum anderen ablaufen.
LOCATE FIXTURE (Gerät auffinden/orten)	Eine Funktion des Pultes, die das Auffinden ausgewählter Geräte dadurch sehr vereinfacht, indem die Geräte zu offenem Weißlicht gefahren und PAN und TILT auf 50% eingestellt werden.
LOOK  (Momentansicht)	Bezeichnung für die momentan aktuelle Bühnensicht, d.h. das gerade präsente Licht- bzw. Effekt-Arrangement. Looks werden häufig für die Speicherung von Memories oder Sequenzen verwendet.
LTP	Abkürzung für <i>Latest Takes Precedence</i> (Letzter hat Vorrang); ein Mechanismus, um die Steuerung eines Kanals von einem Playback Fader zum anderen zu übergeben, und zwar insofern, als daß der Playback Fader, der zuletzt bewegt wurde, die Steuerung übernimmt - vorausgesetzt der Playback Fader ist über den Auslösepunkt (Trigger Point) gezogen worden (s. TRIGGER POINT). (s.a. HTP).
MACROS	Macros ermöglichen das Aufrufen und Ausführen bestimmter vom Hersteller programmierter Funktionen in intelligenten Geräten, indem eine DMX-Befehlssequenz vom Pult an das Gerät geschickt wird. Macros können z.B. dazu dienen, ein Gerät wieder in Grundeinstellung zu versetzen. Die DMX-Befehlssequenzen sind in der Personality-File definiert.
MASTER FADER (Haupt- bzw. übergeordneter Regler)	Diese sind der Grand Master, der SWOP Master, der ADD Master, die Preset Master A & B und der Playback Master.
MERMORY [Plural: <i>Memories</i>] (Speicherung)	Ein einzelner, durch Benutzen der MEMORY-Taste auf einen Playback Fader programmierter Bühnen-Look (Bühnen-Ansicht). Ein Memory hat keine Wartezeiten. Auch bekannt als CUE, STATE, LOOK.

 nachträglich ergänzter Eintrag d. Übers.

MEMORY MODE

(Memory-Modus)

Ein in ein Memory programmiertes Wiedergabe-Format. Es gibt die Memory-Modi '0,' '1' und '2'.

MIDI

Abkürzung für "Musical Instrument Digital Interface" (Digitale Schnittstelle für Musikinstrumente). Es ist die etablierte Hardware- und Software-Spezifikation, die den Austausch von Daten zwischen digitalen Musikinstrumenten (wie z.B Keyboards) und anderen Geräten wie Computern, Sequencern und Ton-Mischpulten und Licht-Steuerpulten ermöglicht.

ML MENU

Steht für MOVING LIGHT MENU (Menü für positionierbare Scheinwerfer).

NUDGE (anstoßen/"stupsen")

Modus für Farben und Positionen auf dem Grafiktableau, bei dem sich die Ausgangswerte eines Gerätes *relativ* zur Bewegung des Taststiftes auf dem Grafiktableau verändern. (s. ABSOLUTE).

OFF (Aus)

Jeder Kanal kann in einem Playback-Kanal AN (ON) oder AUS (OFF) sein. Ein Kanal, der AUS ist, ist zwar in den Playback-Kanal gespeichert, reagiert jedoch in keiner Weise, wenn der Playback-Kanal aufgerufen wird. (s. ON).

ON (An)

Jeder Kanal kann AN (ON) oder AUS (OFF) sein. Ein Kanal, der AN ist, ist im Playback-Kanal aktiv. Er ist unter der Kontrolle des Playback-Bereichs und unterliegt den für HTP- und LTP-Kanäle aufgestellten Regeln.

OPERATE

(Ablauf[en]/wiedergeben)

Pult-Betriebs-Modus, in dem man Zugriff auf alle Wiedergabe-Funktionen hat, alle Programmier-Funktionen jedoch ausgeschaltet sind. (s. SYSTEM u. PROGRAM).

PALETTE

Bezeichnung für eine einem Attribut zugewiesene Voreinstellung, die - wann immer bei einer Programmierung gewünscht - abgerufen werden kann. Jedes Gerät kann eine andere Voreinstellung in der Palette haben, und die jeweiligen Werte können editiert werden. Man kann für jede Palette einen Namen vergeben und sie mit einem einzigen Tastendruck aufrufen, (s. Preset Focus).

PAN  (seitlich schwenken)

Bestimmtes Attribut eines intelligenten Gerätes. Mit PAN ist die seitliche Schwenkbewegung auf der horizontalen Achse des Gerätes gemeint. (s.a. TILT).

 nachträglich ergänzter Eintrag d. Übers.

PARK

(vorübergehend abstellen/
parken)

Dies geschieht mit einem Gerät, dessen DMX-Adresse in einem nachträglichen Patch-Vorgang von einem anderen Gerät übernommen wurde. Das "geparkte" Gerät muß dann erneut gepatcht werden.

PERSONALITY FILE

(Personality [Persönlichkeits-/
Eigenschaften-] Datei)

Eine Beschreibung, über welche Attribute ein bestimmtes intelligentes Gerät verfügt, und wie das Pult dieses patcht und verwendet. Sie legt auch fest, mit welcher Attribute Bank welche Attribute gesteuert werden. AVOLITES Personality Dateien sind in ASCII Format erstellt und können auf jedem PC editiert werden, der MS DOS 1.44MB Disketten lesen und auf diese speichern kann.

PERSONALITY DISK

(Personality [Persönlichkeits-/
Eigenschaften-] Diskette

Eine Diskette, auf der Personality-Dateien gespeichert sind.

PHOTOCOPY (fotokopieren)

Eine Methode, mit der man Memories und Chases, die absolut unabhängig voneinander sind, kopieren kann. (s. COPY).

PLAYBACK (Wiedergabe)

Bereich des Pultes, mit dem man gespeicherte Memories und Chases wiedergeben kann. Er enthält Playback-Kanäle, die über die Playback Fader und Playback-Tasten aufgerufen werden.

PRESET FOCUS

(voreingestellte/vor-
programmierte Parameter)

Andere Bezeichnung für 'Palette' (gebräuchlich auf anderen AVOLITES Konsolen). Dieser Ausdruck ist gelegentlich bei diversen Bildschirmanzeigen auf dem VGA Monitor zu lesen. (s. Palette).

PROGRAM (programmieren)

Pult-Betriebs-Modus, in dem man Zugriff auf die Programmier-Funktionen hat, die System-Software jedoch geschützt ist. (s. OPERATE; SUPERVISOR).

PROGRAMMER

(Zwischenspeicher/
Arbeitsspeicher)

Der Teil des Pultes, der Kanal-Informationen enthält, bevor sie endgültig gespeichert werden

SCRIPT FILE SYSTEM

("Drehbuch"-/Ablaufplan
-[Datei-] System)

Ein System, mit dem man die Wiedergabe automatisch ablaufen und von Zeitvorgaben steuern lassen kann.

SELECTED (ausgewählt)

Ein Gerät, das unter manueller Kontrolle ist.

SEQUENCE

(Sequenz/Abfolge)

s. CHASE

SHAPE (Form/Muster/

[Bewegungs-] Ablauf)

Einem Attribut zugewiesener vorprogrammierter Effekt. Er kann nachträglich für die individuelle Anwendung editiert und in ein Memory gespeichert werden.

SHARED PALETTE

(gemeinsame/übertragbare
voreingestellte Parameter)

Eine Palette, in dem die Information für ein einzelnes Gerät gespeichert ist, der aber auf alle Geräte dieses Typs übertragen werden kann.

SHARED PRESET FOCUS

(gemeinsame/übertragbare
voreingestellte Parameter)

s. SHARED PALETTE

SIMPLE STEP

(einfacher Schritt)

Ein Chase-Schritt, in den keine individuellen Schritt-Zeiten programmiert sind, und der somit globale Chase-Zeiten verwendet. (s. COMPLEX STEP; GLOBAL CHASE TIMES; INDIVIDUAL STEP TIMES).

SOFTTASTEN

(engl. "Softbuttons" oder
"Softkeys")

Tasten mit verschiedenen Funktionen (markiert mit den Buchstaben A-F), die durch die jeweiligen Bildschirmanzeigen definiert werden.

STACK ("Stapel")

s. CHASE

STAGE REMOTE

(Bühnenfernbedienung)

Optionales Anschluß-Gerät für das AZURE, mit dem man DMX-Kanäle steuern und Memories und Chases aufrufen kann.

SUPERVISOR

Pult-Betriebs-Modus, in dem man Zugriff auf die Betriebs-Software des AZURE hat.

SYSTEM SOFTWARE

Die Betriebs-Software, mit der das Pult arbeitet.

TC

Abkürzung für Timecode (Timecode). Beim AZURE handelt es sich dabei immer um MIDI Timecode.

TILT  (vertikal kippen)	Bestimmtes Attribut eines intelligenten Gerätes. TILT ist die Auf- und Abbewegung des Gerätes oder Geräte-Kopfes auf der vertikalen Achse.
TRACKING (verfolgen)	Ein Modus, in dem sich positionierbare Scheinwerfer in einem vorher definierten Bereich bewegen können und alle auf denselben Bühnenpunkt ausgerichtet sind.
TRAINING (Einüben/Lernen)	Der Vorgang, bei dem bestimmte Punkte auf einer Bühne gespeichert werden, damit das Pult ein entsprechendes Programm für das ML Tracking berechnen kann.
TRIGGER POINT (Auslösepunkt)	In den Benutzer-Optionen eingestellter Wert, der den Punkt festlegt, bei dem ein Playback Fader die auf ihn programmierten LTP-Kanäle auslöst.
UNFOLD (Aufschlüsselung)	Eine Funktion, mit der einzelne Chase-Schritte auf verschiedene Playback Fader gelegt werden, um eine einfache Editierung der Schritte zu ermöglichen.
USER SETTINGS (Benutzer-[definierte] Einstellungen)	Vom Benutzer definierbare Pult-Einstellungen. Zu Finden im USER PREFERENCE MENU (Benutzer-Einstellungen-Menü).
VIEW (sehen/betrachten/ Ansicht)	Eine Funktion, mit der man verschiedene Daten-Gruppen auf dem Bildschirm anzeigen lassen kann.
WAIT (warten)	Die Zeit, die vergeht, bevor ein Auf- oder Abblend-Vorgang in einem Chase beginnt.
WIPEALL (Gesamtlöschung)	Ein Vorgang, bei dem alle vorherigen Programmierungen im Pult gelöscht werden, die System-Software jedoch unversehrt bleibt.
WHEEL A (Rad A)	Das ist das linke Rad. Mit ihm wird das jeweils obere Attribut in jeder Attribute Bank gesteuert
WHEEL B (Rad B)	Das ist das rechte Rad. Mit ihm wird das jeweils untere Attribut in jeder Attribute Bank gesteuert.

 nachträglich ergänzter Eintrag d. Übers.

XIII. Tasten-Index

Dieser Index enthält alle Tasten-Bezeichnungen auf der Bedienungsoberfläche des AZURE Pultes, mit den entsprechenden Seitenangaben, auf denen die jeweilige Taste erwähnt bzw. erklärt wird. Wenn Sie also wissen möchten, welche Funktion einer bestimmten Taste zukommt, können Sie anhand dieses Index erkennen, an welcher Stelle Sie dafür im Bedienungshandbuch nachschlagen müssen.

Die Seiten im *Einführenden Teil* haben Seitenzahlen unter 100, die im *Nachschlage-Teil* über 100.

- . (Dezimalpunkt) 17, 118
- @ 17, 118
- > (Chase Go) 35, 138
- <-- (Chase) 138
- || (Chase Pause) 138
- >> (Chase) 34, 138
- 0-9 (numerische Tastatur) 17, 118
- 1-10 Environment Auswahl-Tasten 37, 145
- 1-10 Playback-Flash-Tasten 26, 128, 140
- 11-50 Playback-Tasten 26, 128
- 1-20 (Auswahl-Tasten) 6, 18, 19, 106
- A-G Menü-Softtasten 6
- A-J Playback Pages 26, 129
- Align 115
- Auswahl-Tasten 1-20 6, 18, 19, 106
- Avo 105, 161
- Blind 133
- Clear 25, 26, 127, 129
- Colour 16, 113
- Connect (Chase) 34, 138
- Connect (Environment) 38
- Copy 29, 130
- Cut 29, 114, 117, 130
- DBO 27, 129
- Deselect Fixture 113
- Dimmer (Attribut; neben 'Shutter/Iris') 16, 113
- Dimmer (rechts neben 'Patch') 10, 15, 106, 112
- Dimmer, Fixture and Group Pages (Auswahl-Tasten) 10, 15, 19, 107
- Disk 14, 104, 157
- Enable (Sound to Light) 36, 142
- Environment Auswahl-Tasten 1-10 37, 145
- Fan 23, 125
- Fast 117
- Fixture 12, 15, 106, 112
- Flip 115
- Focus/Zoom 16, 113
- Go [>] (Chase) 35, 138
- Gobo 16, 113
- Gobo Spin 16, 113
- Group 19, 114
- High 36, 142
- Highlight 16, 113
- Include 30, 131
- Input Legend 28, 35, 114, 117, 128, 129, 136, 140, 141, 145
- Last Fixture 16, 112
- Learn 38
- Learn Tempo 33, 137
- Live Time 34, 141
- Load Step (Chase) 138
- Load Step (Environment) 38
- Locate Fixture 15, 26, 112, 127
- Low 36, 142
- Mag./Cyan 16, 113
- Medium 117
- Menu (Chase; über Sequenz-Steuerung) 142
- Menu (Environment; in der Environment-Steuerung) 145
- Menu (Gerät; unterhalb 'Flip') 153
- Menu (Memory; neben 'DBO') 28, 128
- Menu (Shape; unterhalb 'Clear') 118, 123
- Mid 36, 142
- ML Menu 119
- Next Fixture 16, 112
- Next Time 141
- Off 132, 133
- On/Off (Scheduler) 147
- On Screen (Chase; über Sequenz-Steuerung) 137
- On Screen (Environment) 145
- On Screen (Gerät; unterhalb 'Align') 109
- On Screen (Memory; neben 'DBO') 28, 128
- On Screen (Shape; neben 'Blind') 122
- On Screen (System; unterhalb d. Cursortasten) 13
- Operate 105
- Palette 18, 117
- Palette and Shape Pages (Auswahl-Tasten) 117, 121
- Pan/Tilt 16, 113
- Paste 29, 130
- Patch 10, 12, 107
- Pause [||] (Chase) 138

Playback Pages A-J 26, 129
Playback-Flash-Tasten 1-10 26, 128, 140
Playback-Tasten, 11-50 26, 128
Program 10, 105
Record 19, 114, 117
Record Chase 32, 136
Record Live 35, 140, 141
Record Memory 26, 31, 128, 132, 133
Review 141
Scheduler On/Off 147
Select All 16, 113
Set Clock 157
Set Time 28, 34, 117, 130, 138
Shape 21, 121
Shift (Attribute) 113
Shutter/Iris 16, 113
Slow 117
Softtasten A-G 6
Speed 16, 113
Speed/Size (Shape-Steuerung) 21, 122
Speed/X Fade 137
Spread Coarse/Fine (Shape-Steuerung) 22, 123
Supervisor 9, 105
Thru 17, 118
Unfold 35, 140
User Preference 127, 156
What Am I 8
Yellow/Effect 16, 113

Den Tasten 'On', 'Instead', 'Kill' und 'Quick Look' kommen in der aktuellen Softwareversion keinerlei Funktionen zu und sie sind daher nicht in diesem Handbuch beschrieben.

I N D E X

Die Seiten im Einführenden Teil haben Seitenzahlen unter 100, die im Nachschlage-Teil über 100.

HINWEIS: Wenn in diesem Verzeichnis ein Untereintrag eines Überbegriffs mit einem Querverweis versehen ist (z.B. **CHASE** (Haupteintrag): **Zeit** (Untereintrag) *Siehe Zeitvorgaben*), so bezieht sich dieser Querverweis in den allermeisten Fällen auf einen Untereintrag zu demselben genannten Überbegriff (im obenstehenden Beispiel also auf **CHASE: Zeitvorgaben** 75). Andernfalls gilt der Querverweis einem anderen alleinstehenden Haupteintrag.

Wenn von einem alleinstehenden Haupteintrag auf einen Untereintrag eines anderen Überbegriffs querverwiesen wird, so wird dies in folgender Form dargestellt; Beispiel: **Grob-Aufteilung** (alleinstehender Haupteintrag) *Siehe* **SHAPE** (anderer Haupteintrag): *Aufteilung, grobe* (Untereintrag). [Anm. d. Übers.].

A

Abbildung
Pult 5
Abkoppelung *Siehe* Link: Off
Adresse
ändern 109
illegale 168
'Align'-Funktion *Siehe* Geräte: in
Reihe/gleichschalten bzw. Attribut: in
Reihe/gleichschalten
Allgemeine Chase-Schritt Zeitvorgaben 138
Ändern
der DMX-Adresse 14, 109
des Handles 110
Ankoppelung *Siehe* Link
einzelner Chase-Schritte *Siehe* Link
Ansicht
der DMX-Adressen 13
der Patch-Daten 108
der Pult-Ausgangswerte 122
der Shape-Ausgangswerte 122
editierter Chase-Schritte 141
von Memories 128
Attribut
ausschalten 132
editieren 113
in Reihe/gleichschalten 115
invertieren 110
mit den Rädern steuern 16, 113
steuern 16
Tasten 113
umkehren *Siehe* invertieren
Attribute 113
Audio
Anschlußbuchse 104
Eingang 104
Gain-Steuerung 104, 142
Ausgangswerte
ansehen 122
Auslösepunkt 156

Ausschalten

Attribut 132
Ausschneiden
Memory *Siehe* Löschen: Memory
Auswählen
aktiven Shape 124
Dimmer 112
DMX-Linie 107, 108, 109
Geräte 112
Geräte, alle 113
Geräte-Gruppe 19
Geräte-Reihe 15, 112
Geräte-Seite 13, 15, 112
Playback-Seite 27, 129
Shape 20, 21, 121
Auswahl-Tasten 1-20 6
'Autoconnect'-Funktion 138
AVOLITES Homepage 2
'Avo'-Modus 105, 161, 163
AVOS
Betriebssystem 161
Link 163

B

Backups *Siehe* Sicherungskopien
Banks of Attributes *Siehe* Attribut: Tasten
Beats Per Minute *Siehe* BPM
Bedienungshandbuch
Software 2
Benutzer-Einstellungen 156
Benutzer-Lizenz erneuern 162
'Blind'-Modus 133
Memory programmieren im 133
Bounce 144
BPM 137
Bühnenfernbedienung 160

C

'Catalogue'-Funktion 158
 CHASE
 Ankoppelung *Siehe* Link
 aufschlüsseln 139
 aufschlüsseln mit 'Unfold' 35
 'Autoconnect' *Siehe* automatisch mit Rädern verbinden
 automatisch mit Rädern verbinden 138, 156
 'bounce' 144
 'Connect' *Siehe* verbinden mit Sequenzsteuerung
 'Crossfade' *Siehe* Überblendzeit
 'Crossfade' einstellen *Siehe* Überblendprozensatz einstellen
 durch Tonsignale aktivieren 35, 142
 editieren 35
 editieren, mit 'Unfold'-Funktion 35, 139
 editieren, während Wiedergabe 35, 140
 Fades manuell mit Rädern steuern 138
 Geschwindigkeit durch Rhythmusvorgabe einstellen 33
 Geschwindigkeit und Überblendprozensatz einstellen 33, 137
 Geschwindigkeits-Anzeige, in BPM 137
 Geschwindigkeits-Anzeige, in Sekunden 137
 in 'Stack' umwandeln 34, 138
 Laufrichtung speichern 144
 Laufrichtung steuern 144
 'Live Time' Funktion 141
 mit Rädern verbinden 34, 138
 Namen vergeben 136
 neu nummerieren 140
 programmieren 32, 136
 Schritt editieren, aktuellen 141
 Schritt editieren, mit 'Unfold' 140
 Schritt einfügen 140
 Schritt löschen 140
 Schritt über numerische Tastatur anwählen 138
 Schritt vorspringen 138
 Schritt zurückspringen 138
 Schritt, editierten anschauen 141
 Schritt, einfach 139, 141
 Schritt, komplex 139, 141
 Schritt, Namen vergeben 35, 140, 141
 Schritte abkoppeln *Siehe* Link: Off
 Schritte ankoppeln *Siehe* Link: On
 Schritte, zufällige Wiedergabe 143
 Schrittzeiten *Siehe* Zeitvorgaben speichern 32, 136
 step, complex *Siehe* Schritt, komplex
 step, simple *Siehe* Schritt, einfach
 stoppen 138
 Überblendprozensatz einstellen 33, 137
 Überblendzeit 33, 137
 'Unfold' *Siehe* aufschlüsseln
 verbinden mit Sequenzsteuerung 34, 138
 wiedergeben 33, 137
 Zeiten *Siehe* Zeitvorgaben
 Zeiten für aktuellen Schritt programmieren 34
 Zeitvorgaben 139
 Zeitvorgaben für Live-Schritt editieren 141

Zeitvorgaben, allgemeine 138
 'Clear'-Funktion 25, 26, 116
 Complex step *Siehe* CHASE: Schritt, komplex
 'Connect'-Funktion 34, 138
 'Copy'-Funktion 29, 130
 'Cut'-Funktion 29, 130

D

'DBO'-Funktion 27, 129
 'Delete' *Siehe* Löschen
 Diagnose-Bildschirm 162
 DIMMER
 auswählen 112
 Kanäle steuern 16
 Kurve, benutzerdefiniert 158
 patchen 10, 107
 Taste 15, 112
 Wert eingeben über numerische Tastatur 17, 118
 Disketten-Funktionen 157
 'Catalogue' *Siehe* Katalog-Funktion
 Dimmer-Kurve laden 158
 Diskette formatieren 158
 Disketten-Inhalt überprüfen 157
 Formatierungs-Optionen 158
 Katalog-Funktion 158
 Personality Disketten 104
 Show auf Diskette speichern 12, 104, 157
 Show von Diskette laden 157
 Sicherungskopien 14
 Verify Disk *Siehe* Disketten-Inhalt überprüfen
 Diskettenlaufwerk 104
 'Disk'-Taste 14
 DMX
 Adresse ändern 14, 109
 Adresse, illegale 168
 Adressen 13
 Adressen anzeigen 13, 108
 Ausgänge 5
 Ausgangsbuchsen 5
 Linie 5, 44
 Linie auswählen 107, 108, 109
 Linien 160
 Linien Ausgängen zuordnen 111
 Linien, Anschluß 103
 Übertragungsrate reduzieren 156
 Wert (0-255) eingeben, über numerische Tastatur 119
 Wert in Prozent eingeben, über numerische Tastatur 119
 Zuordnung *Siehe* PATCHEN

E

Echtzeit-Uhr
 einstellen 157
 Editieren
 Attribut 113
 Chase 35
 Chase, ablaufenden 35, 140
 Chase, mit 'Unfold' 139
 Chase-Schritt, aktuellen 141
 Chase-Schritt, mit 'Unfold' 140

Memory 31, 132
 Paletten-Einträge, mit Grafiktableau 154
 Script-Datei 149
 Shape 21, 122, 123
 Zeitvorgaben für Live Chase-Schritt 141
 Einfache Chase-Schritte 139, 141
 Einfügen *Siehe* auch 'Include'-Funktion
 ausgewählte Geräte eines Memorys 131
 Chase-Schritt 140
 Memory 29, 130, 131
 Einstellen
 Chase-Geschwindigkeit durch
 Rhythmusvorgabe 33, 137
 Chase-Überblendprozentersatz 33, 137
 Echtzeit-Uhr 157
 PIN-Code 162
 E-mail Adresse
 AVOLITES 2
 TRENDSCO 2
 Environment 147
 Namen vergeben 38, 145
 speichern 37, 145
 wiedergeben 38, 146

F

Fächer-Modus 22, 125
 Fader
 Auslösepunkt 156
 Trigger Point *Siehe* Auslösepunkt
 Fades
 manuell mit Rädern steuern 138
 Fade-Zeiten
 für Memories programmieren 28, 129
 für Memory 28
 'Fan'-Modus *Siehe* Fächer-Modus
 Fax-Nummer
 Deutschland 2
 GB 2
 Fein-Aufteilung *Siehe* SHAPE: Aufteilung,
 feine
 Fernbedienung *Siehe* Bühnenfernbedienung
 'Find Fixture' Funktion *Siehe* Gerät: auffinden
 'Flash'-Modus 27, 128
 'Flip'-Funktion 115

G

Gain-Steuerung 104, 142
 Gemeinsame Paletten 116
 Gerät
 auf andere Auswahl-Taste umpatchen 110
 auffinden 15, 111
 aus Auswahl entfernen 113
 neu/umpatchen 109
 Geräte
 ausgewählte in Programmer laden 30
 auswählen 112
 auswählen, alle 113
 Gruppe 114
 Gruppe auswählen 19
 Gruppe zusammenstellen 19, 114
 Gruppe, Namen vergeben 114
 in Reihe/gleichschalten 115, 154
 innerhalb einer Reihe einzeln auswählen 16,

113
 mit der 'Include'-Funktion einfügen 131
 ohne Dimmer-Funktion 114
 patchen 11, 12
 Reihe auswählen 15, 112
 Geräte-Seite
 Tasten 9, 13, 15, 112
 wecheln/auswählen 13, 15, 112
 Gesamtlöschung 9, 105, 162, 163
 Link 163
 Link installieren 163
 Global Times *Siehe* CHASE: Zeitvorgaben,
 allgemeine
 Grafiktableau 39, 152
 anschließen 152
 'Delatch Fixtures' Funktion 155
 Funktionsfelder 40, 153
 Gerät leicht umpositionieren 153
 Geräte abkoppeln *Siehe* 'Delatch Fixtures'
 Funktion
 Geräte aus Programmer löschen *Siehe*
 'Release Fixture' Funktion
 'Nudge'-Modus 40, 153
 Paletten-Einträge editieren 154
 Paletten-Einträge speichern 154
 'Release Fixture' Funktion 155
 Taststift 152
 Taststift, Verwendung 39
 Tracking aktivieren 153
 Graphics Tablet *Siehe* Grafiktableau
 Grob-Aufteilung *Siehe* SHAPE: Aufteilung,
 grobe
 Gruppe 114
 Namen vergeben 114
 zusammenstellen 114

H

Handle
 ändern 110
 Highlight
 Funktion 16, 113
 Taste 16, 113
 Homepage 2
 AVOLITES 2
 TRENDSCO 2
 HTP
 Fades manuell steuern 138
 Kanal 24
 Kanäle 130
 Kanäle, alle ausschalten 27, 129
 Kanäle, Erklärungen 24, 126

I

Illegale Adresse 168
 In Reihe/gleichschalten schalten
 Attribute 115
 Geräte 115
 'Include'-Funktion 131
 ausgewählte Geräte eines Memorys
 verwenden 30, 131
 Memory einfügen 30, 131
 Individuelle Paletten 116
 Instant

Kanal *Siehe* Kanal: direkter
 Intensität steuern 16
 Wert eingeben 17, 118
 Internet
 Adresse AVOLITES 2
 Adresse TRENDSCO 2
 Invertiertes Attribut 110

K

Kanal
 direkter 110
 instant *Siehe* direkter
 Komplexe Chase-Schritte 139, 141
 Kopieren
 Chase 142
 Memory 29, 130

L

'Latch'-Modus 27, 128
 Link 139
 On/Off 138, 139
 'Live Time'
 Funktion 141
 Taste 34
 'Locate Fixture' Funktion 15, 26
 Löschen
 Chase-Schritt 140
 Hauptspeicher 162, 163
 Memory 29, 130
 Programmierer 25, 26, 116, 128
 Shape aus ausgewählten Geräten 124
 LTP
 Fades manuell steuern 138
 Fade-Zeit 130
 Kanal 24, 110
 Kanäle 130
 Kanäle, Erklärungen 24, 126

M

Macro 120
 wiedergeben 120
 MEMORY
 alle ausschalten 27, 129
 ausschneiden *Siehe* löschen
 'Copy' *Siehe* kopieren
 'Cut' *Siehe* löschen
 darin enthaltene Shapes 134
 das Shapes verwendet 31
 editieren 31, 132
 einfügen 29, 130
 Fade-Zeiten programmieren 28, 129
 im 'Blind'-Modus programmieren 133
 in Programmierer laden 30
 kopieren 29, 130
 löschen 29, 130
 mit 'Include'-Funktion einfügen 30, 131
 mit Schnappschuß-Funktion speichern 134
 Modi 130
 Modus '0' 124, 130
 Modus '1' 130
 Modus '2' 130

Namen vergeben 28, 128
 'Paste' *Siehe* einfügen
 speichern 26, 127
 wiedergeben 26, 128
 Menü-Softtasten *Siehe* Softtasten
 MIDI
 Anschlußbuchsen 104
 Befehle 158
 Kanal einstellen 157
 Tastatur konfigurieren 162
 Timecode-Wandler 160
 ML Menü *Siehe* Moving Light Menü
 MODUS
 'Avo' 105, 161, 163
 'Blind' 133
 Diagnose 162
 Fächer 22, 23, 125
 'Fan' *Siehe* Fächer
 'Flash' 27, 128
 'Instant' 110
 'Latch' 27, 128
 'Nudge' 40, 153
 'Operate' 10, 105
 'Program' 10, 105, 106, 160
 'Random' 143
 'Record by Channel' *Siehe* Speichern: pro
 Kanal
 'Record by Fixture' *Siehe* Speichern: pro
 Gerät
 'Sound to Light' 35
 'Tracking' 119
 Modus '0' 124, 130
 Modus '1' 130
 Modus '2' 130
 Moving Light Menü 119
 Moving Lights *Siehe* Positionierbare
 Scheinwerfer

N

Netzanschluß 4, 103
 Netzspannung 4, 103
 Netzteil 4, 103
 Neu-Numerierung
 Chase 140
 'Nudge'-Modus 40, 153

O

'Off'-Funktion 132
 'Operate'-Modus 10, 105

P

Paletten 17, 18, 115
 auf Wert überblenden 117
 Einträge speichern, mit Grafiktableau 154
 gemeinsame 116
 individuelle 116
 Namen vergeben 117
 shared *Siehe* gemeinsame
 speichern 116
 Wert abrufen 18
 Wert speichern 116

Pan & Tilt
 steuern 16
 swap *Siehe* vertauschen
 vertauschen 111
 'Paste'-Funktion 29, 130
 PATCHEN
 Ansicht der Daten 108
 Daten überprüfen 108
 Dimmer 10, 107
 DMX-Adresse ändern 14, 109
 Gerät auf andere Auswahl-Taste 110
 Handle ändern 110
 intelligente Geräte 11, 12, 107
 Optionen 110
 PERSONALITY
 Cache-Datei 12
 Cache-Speicher 108, 165
 Datei 12, 25, 41, 107, 165
 Datei, Beispiel 174
 Datei, erstellen 165
 Datei, in Cache-Speicher laden 162
 Datei, schreiben 165
 Datei, speichern 162
 Diskette 12, 104, 165
 File *Siehe* Datei
 PIN-Code
 einstellen 162
 PLAYBACK
 automatisches 147
 Fader 6, 35, 140
 Modus, 'Flash' 27, 128
 Modus, 'Latch' 27, 128
 Page *Siehe* Seite
 Seite auswählen/wechseln 27, 129
 Seite, Namen vergeben 129
 Positionierbare Scheinwerfer
 patchen 11, 107
 Positionierbare Scheinwerfer Menü *Siehe*
 Moving Light Menü
 Preset Focus *Siehe* Paletten
 'Program'-Modus 10, 105, 106, 160
 Programmierer 25, 126
 löschen 25, 26, 116, 128
 Memory einfügen 30
 Programmier-Modus *Siehe* 'Program'- Modus
 Pult
 Abbildung 5
 für Tracking trainieren *Siehe* TRACKING:
 Parameter speichern

R

Räder
 Geschwindigkeitssteuerung
 aktivieren/deaktivieren 137, 144
 'Random'-Modus 143
 'Record by Channel' *Siehe* Speichern: pro
 Kanal
 'Record by Fixture' *Siehe* Speichern: pro Gerät
 'Record Chase' Taste 32
 'Record Memory' Taste 31
 Reset-Taste 105
 'Review'-Funktion 141

S

Scheduler 147
 Schnappschuß
 aufnehmen 134
 Funktion 134
 Script File *Siehe* Script-Datei
 Script-Datei 147
 editieren 149
 erstellen 147, 148
 Menü 148
 Optionen 148
 Service-Nummern
 Deutschland 2
 GB 2
 SHAPE 20
 aktiven auswählen und editieren 124
 aufblenden 124
 Aufteilung 22, 123
 Aufteilung, feine 22, 123
 Aufteilung, gleichmäßige 22, 123
 Aufteilung, grobe 22, 123
 aus ausgewählten Geräten löschen 124
 Ausgangswerte ansehen 122
 auswählen 20, 21, 121
 Coarse Spread *Siehe* Aufteilung, grobe
 editieren 123
 Even Spread *Siehe* Aufteilung,
 gleichmäßige
 Fine Spread *Siehe* Aufteilung, feine
 Geschwindigkeit ändern 21, 122
 Größe ändern 21, 122
 Größe und Geschwindigkeit aufblenden 124
 in Memory verwenden 134
 Laufrichtung ändern 124
 Size *Siehe* Größe
 Speed *Siehe* Geschwindigkeit
 Spread *Siehe* Aufteilung
 Shapes
 in Memories verwenden 31
 Sicherungskopien 14, 104
 Simple step *Siehe* CHASE: Schritt, einfach
 'Snapshot'-Funktion *Siehe* Schnappschuß-
 Funktion
 Softbuttons *Siehe* Softtasten
 Softkeys *Siehe* Softtasten
 Softtasten 6
 Software
 Aufrüstung 105, 161
 neue Version installieren 105, 161
 SOUND to LIGHT 35, 142
 Speicher-Modi
 Speichern pro Gerät 25, 127, 156
 Speichern pro Kanal 25, 31, 127, 135, 156
 Speichern
 Chase 32, 136
 Chase-Geschwindigkeit 33, 137
 Environment 37, 145
 in Echtzeit 147
 Memory 26, 127
 Palette 116
 Paletten-Einträge, mit Grafiktableau 154
 Paletten-Wert 116
 pro Gerät 25, 127, 156
 pro Kanal 25, 31, 127, 135, 156
 Stage Remote *Siehe* Bühnenfernbedienung

Steuerung
 von Attributen 16
 von Attributen, mit den Rädern 113
 von Dimmern 16
 von Intensitäten 16
 Stromversorgung 4, 103
 'Supervisor'-Taste 9
 System
 Software-Aufrüstung 161

T

Tastatur
 Anschlußbuchse 105
 externe 105
 QWERTY *Siehe* externe
 Telefonnummern 2
 Timecode
 Wandler 160
 TRACKING 119, 153
 Bühne definieren 119
 Parameter speichern 119
 trainieren *Siehe* Parameter speichern
 Trigger Point *Siehe* Fader: Auslösepunkt

U

Uhr 157
 Umwandlung
 Tonsignale in Lichteffekte *Siehe* SOUND
 TO LIGHT
 'Unfold'-Funktion 35, 139
 User Preferences *Siehe* Benutzer-
 Einstellungen
 User Settings *Siehe* Benutzer-Einstellungen

V

Verbinden
 Chase mit Sequenzsteuerung 34, 138
 Verkauf- und Service-Nummern
 Deutschland 2
 GB 2
 Vertauschen
 Pan & Tilt 111
 VGA Bildschirm 6
 Layout 6
 VGA Monitor *Siehe* VGA Bildschirm

W

'Was Bin Ich' Taste *Siehe* 'What Am I' Taste
 Website
 AVOLITES 2
 TRENDSCO 2
 'What Am I' Taste 8
 Wiedergabe
 automatische 147
 Chase 33, 137
 Environment 38, 146
 Macro 120
 Memory 26, 128
 WIPEALL *Siehe* Gesamtlöschung
 Link *Siehe* Gesamtlöschung: Link

Z

Zufalls-Modus *Siehe* 'Random'-Modus