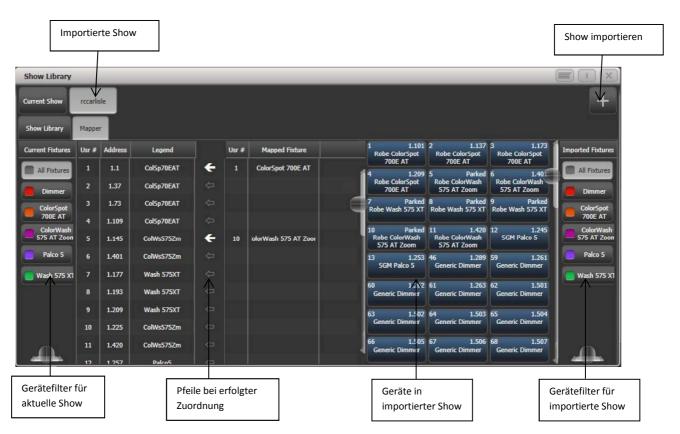
Importieren von Teilen anderer Shows

Ist eine Show ähnlich einer früheren, so möchte man vielleicht Teile aus dieser in der neuen verwenden; so könnte man z.B. einige Paletten, die damals für Robe Robins programmiert wurden, jetzt für andere Lampen verwenden. Dafür ist die Import-Funktion.

Voraussetzung für das Importieren ist das Zuordnen von Geräten der importierten zu Geräten der aktuellen Show, so dass das Pult weiss, auf welche Geräte die importierten Daten anzuwenden sind.



Ist dies geschehen, lassen sich Teile der älteren Show auf Tasten/Schaltflächen der neuen Show speichern und verwenden.



- 1> Drücken Sie die Taste < Disk>.
- 2> Klicken Sie [Import Show] (Das große Plus-Zeichen oben im Fenster Show-Verzeichnis ruft ebenfalls diese Funktion auf).
- 3> Darauf öffnet sich der Show-Browser. Wählen Sie die zu importierende Show aus und klicken Sie auf [Load Show].
- 4> Nun öffnet sich das Fenster Show-Verzeichnis (Show Library). Die aktuelle sowie die zu importierende Show haben jeweils Schaltflächen oben im Fenster. Es lassen sich Teile aus mehreren Show gleichzeitig importieren, indem man Schritte 1 bis 3 wiederholt.
- 5> Klicken Sie auf den Reiter ,Mapper' und wählen Si9e die importierte Show.
- 6> Wählen Sie ein Gerät der importierten Show und klicken Sie dann auf den Pfeil bei einem Gerät der aktuellen Show, um es zuzuordnen. Um eine Zuordnung wieder aufzuheben, wählen Sie aus dem Kontext-Menü [Clear Fixture Mapping].
- 7> Sind alle Gerät zugeordnet, für die etwas importiert werden soll, klicken Sie auf den Reiter ,Show Library'.
- 8> Wählen Sie die zu importierenden Bestandteile (einzeln oder mehrere gleichzeitig). Mit den Schaltflächen links lassen sich einzelne Kategorien auswählen (z.B. Gruppen oder Paletten).
- 9> Wählen Sie nun Tasten oder Schaltflächen (in den jeweiligen Fenstern), auf die die importierten Teile gespeichert werden sollen.
- 10> Ist alles Gewünschte importiert, so beenden Sie mit <Exit>.