

Tea Break Tutorials

für die Software Version 6.2 oder höher

©2012 Electronic Theatre Controls

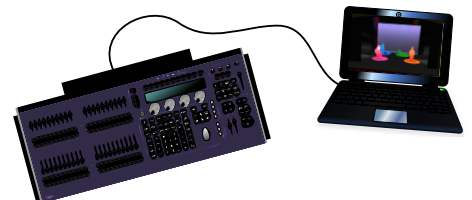
Deutsch

- Lektion 1: Einschalten und Navigieren
- Lektion 2: Dimmer patchen
- Lektion 3: Kreise steuern
- Lektion 4: Kreise Check-Modus, Rem Dim, und Kreise auf Mastern
- Lektion 5: Gruppen
- Lektion 6: Presets speichern und editieren
- Lektion 7: Sequenzen
- Lektion 8: Farbscroller und LEDs patchen
- Lesson 9: Farbscroller und LEDs steuern
- Lesson 10: Color-Paletten
- Lesson 11: Moving Lights patchen
- Lesson 12: Moving Lights steuern und Focus-Paletten

Nutzen Sie die beige-fügten Vorstellungen im *.asc Format auf Ihrem Pult oder mit dem Offline-Editor.



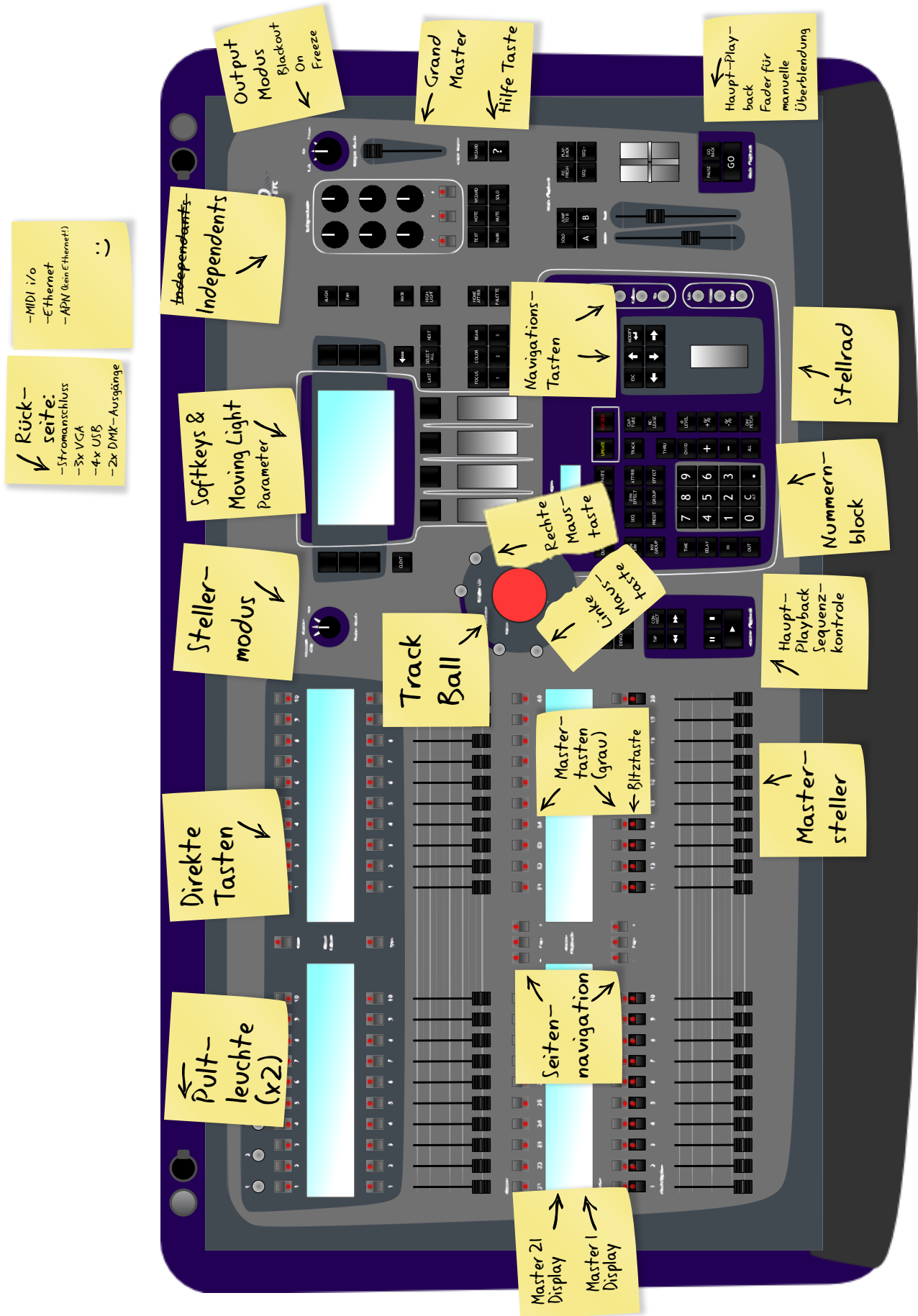
Mit der beige-fügten Capture-Visualisierung können Sie den Output Ihrer Konsole live mitverfolgen!

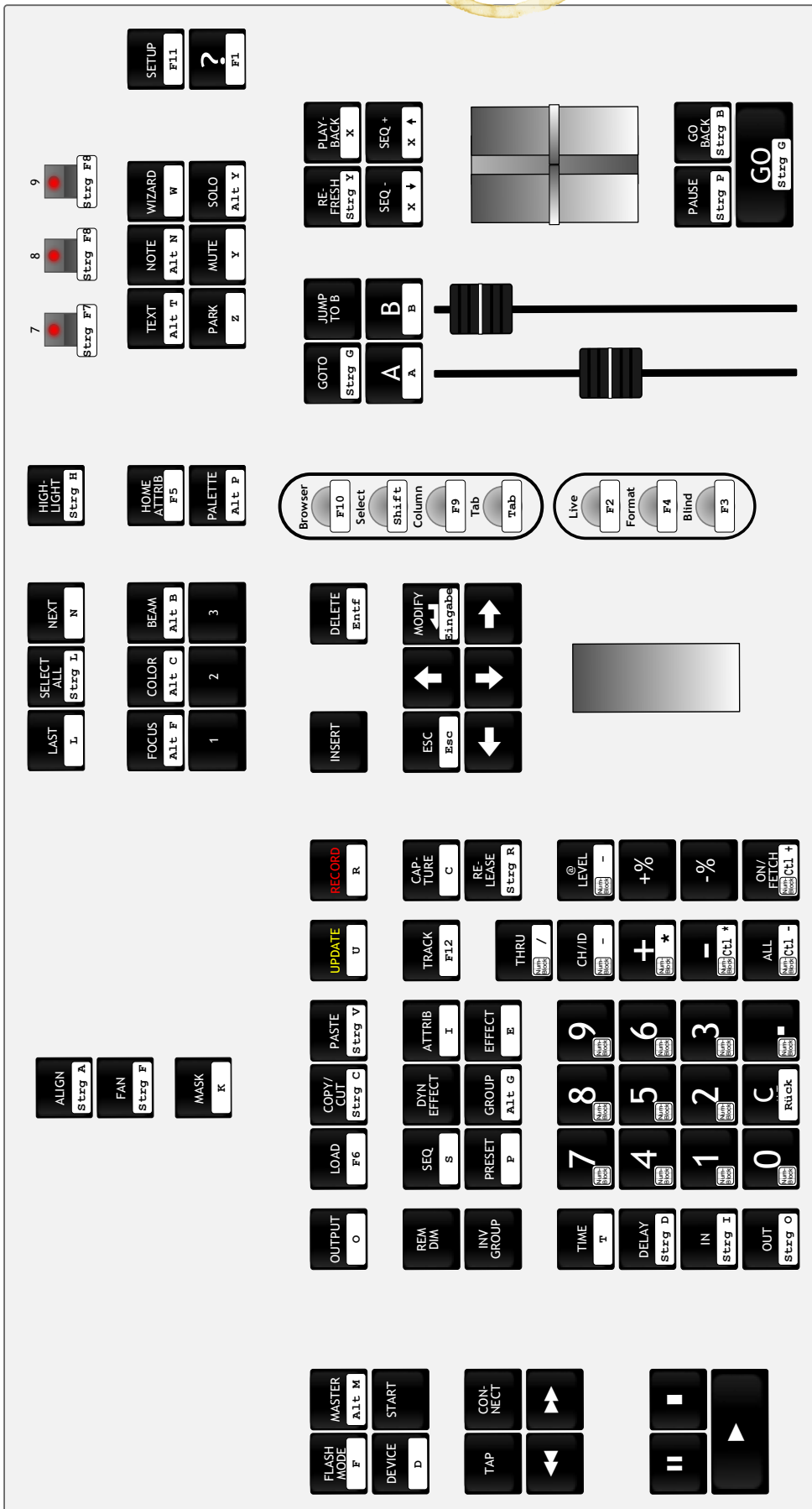


CONGO™
CONGO™JR CONGO™KID



teabreaktutorials.com

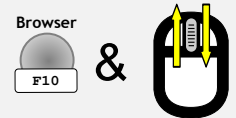




Tipps für Offline-Anwender



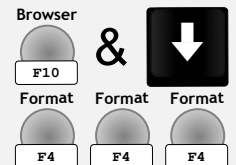
[Setup]&[Browser] öffnet den Dialog "Andockbereiche", um die Andockbereiche zu definieren. Für Offline-Anwender ist der Andockbereich "Virtuelle Konsole" sehr hilfreich.



[Browser]&Mausrad drehen verändert die Größe des Andockbereichs, wenn der Mauszeiger in dem Andockbereich steht.



[Format]&Mausrad drehen zoomt in den Andockbereich, wenn der Mauszeiger in dem Andockbereich steht.



Markieren Sie einen Andockbereich mit [Browser]&Pfeiltaste unten oder durch einen Mausklick auf die Titelleiste. Mit [Format] können Sie zwischen verschiedenen Ansichten von "Virtuelle Konsole" umschalten.

[Strg]-Taste gedrückt halten und auf eine Taste auf der "Virtuellen Konsole" klicken, um diese gedrückt zu halten.

Wechseln Sie zum zweiten Bildschirm und nutzen Sie wieder [Setup]&[Browser] um einen weiteren Andockbereich zu erzeugen, z.B. eine andere Ansicht der "Virtuellen Konsole" ([Format]).

↙ Rück-
seite:
-Stromanschluss
-2x VGA/DVI
-4/6x USB
-2x DMX Out

-MIDI i/o
-Ethernet
-Kontakt-Trigger
(0-Sub)
-Telefon-fern-
bedienung :-)

Independents
Independents

Softkeys &
Moving Light
Parameter

Navigations-
Tasten

Output
Modus
Blackout/On/Freeze
Grand
Master

Haupt-
playback
und Master
Connect

Stellrad

Nummern-
block

Steller-
modus

USB
Hilfe-
taste

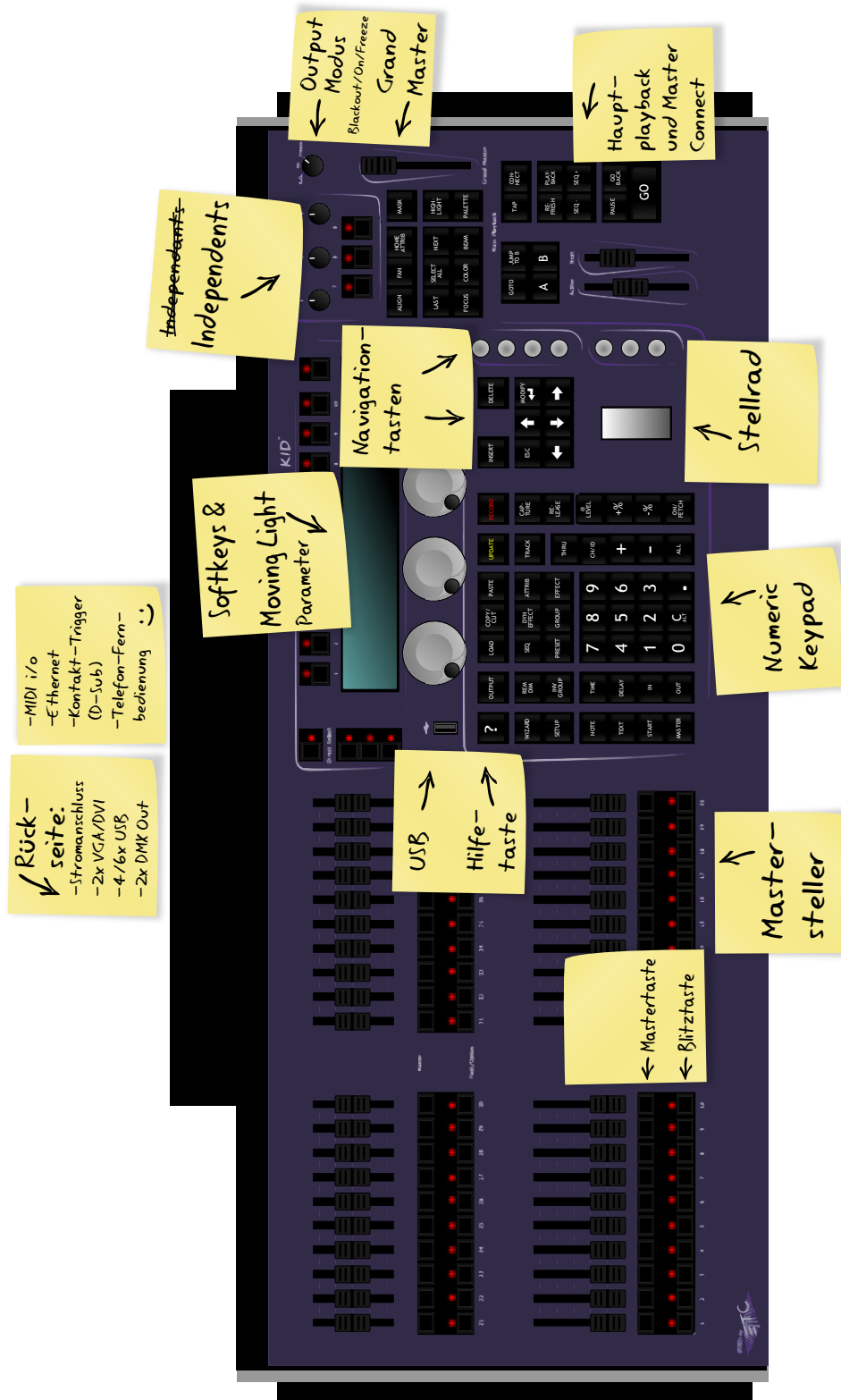
Master-
tasten
Blitztasten

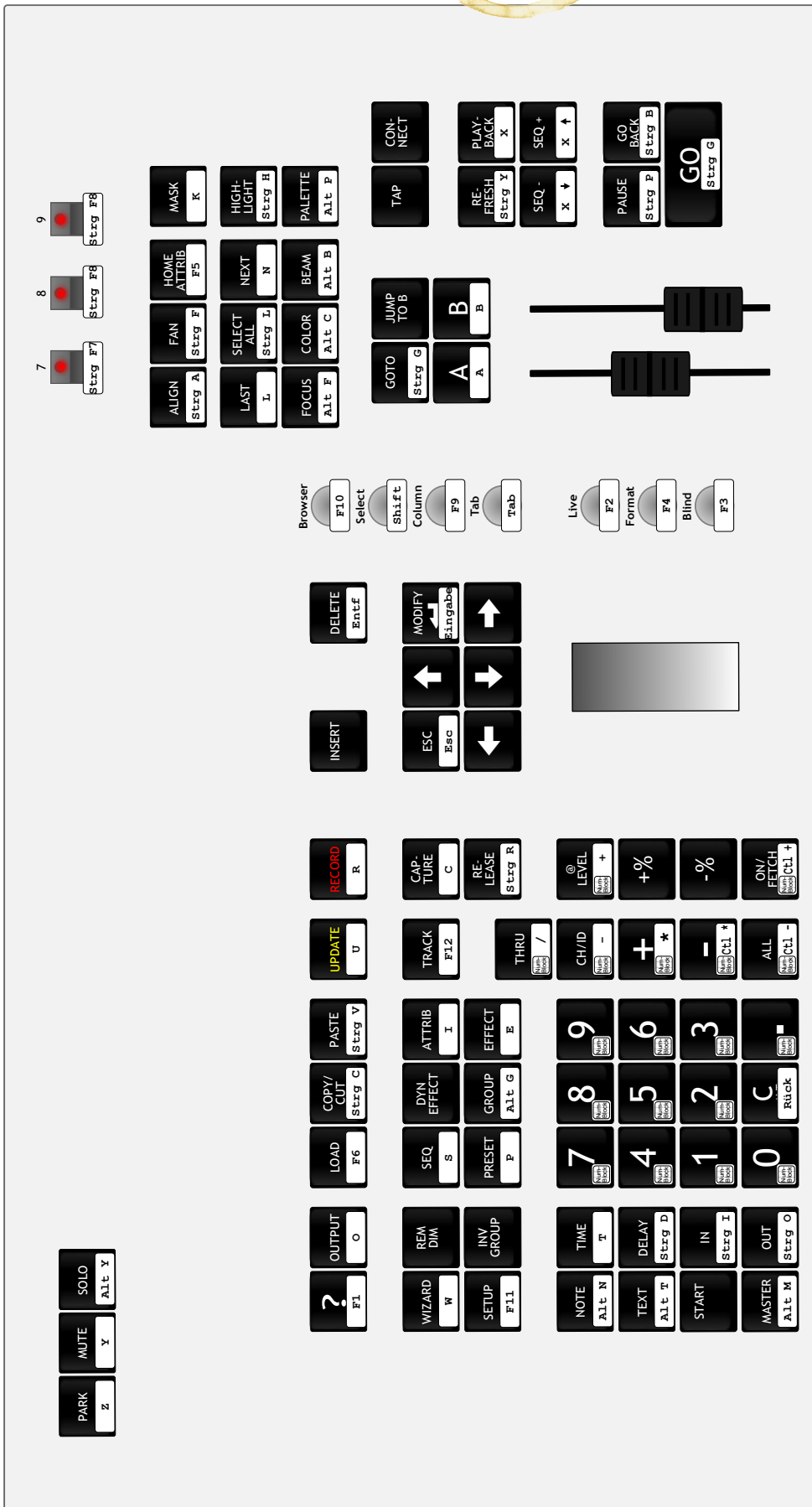
Master-
steller

Seiten-
anwahl

Seiten-
navigation

Master 21
display
Master 1
display

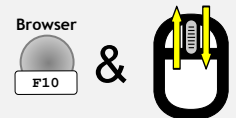




Tipps für Offline-Anwender



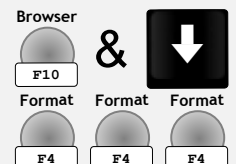
[Setup]&[Browser] öffnet den Dialog "Andockbereiche", um die Andockbereiche zu definieren. Für Offline-Anwender ist der Andockbereich "Virtuelle Konsole" sehr hilfreich.



[Browser]&Mausrad drehen verändert die Größe des Andockbereichs, wenn der Mauszeiger in dem Andockbereich steht.



[Format]&Mausrad drehen zoomt in den Andockbereich, wenn der Mauszeiger in dem Andockbereich steht.

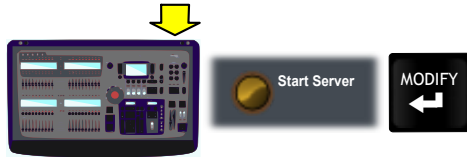


Markieren Sie einen Andockbereich mit [Browser]&Pfeiltaste unten oder durch einen Mausklick auf die Titelleiste. Mit [Format] können Sie zwischen verschiedenen Ansichten von "Virtueller Konsole" umschalten.

[Strg]-Taste gedrückt halten und auf eine Taste auf der "Virtuellen Konsole" klicken, um diese gedrückt zu halten.

Wechseln Sie zum zweiten Bildschirm und nutzen Sie wieder [Setup]&[Browser] um einen weiteren Andockbereich zu erzeugen, z.B. eine andere Ansicht der "Virtuellen Konsole" ([Format]).

Einschalten



Drücken Sie den Powerschalter neben dem Netzanschluss auf der Rückseite der Konsole. Das Pult fährt jetzt hoch, die Displays leuchten auf und LEDs blinken. Wenn der Congo Startbildschirm erscheint, ist die Option Start "Server starten" bereits markiert. Drücken Sie **[Modify]**, um die Option auszuwählen und die Konsole zu starten.

Auf geht's!



Sie haben nun zwei Systemstart-Optionen: 'Letzte gespeicherte Datei verwenden' oder 'Neue Vorstellung'. Die erste Option ermöglicht Ihnen, mit einer Sicherungsdatei zu beginnen, die beim letzten Herunterfahren der Konsole erstellt wurde, die zweite Option erzeugt eine neue Vorstellungsdatei. Lassen Sie uns von vorne anfangen - nutzen Sie die Pfeil-nach-unten-Taste, um die Option 'Neue Vorstellung' zu markieren und drücken Sie **[Modify]**.



Ein Dialog erscheint, mit Pfeiltasten können Sie die Optionen und Eingabefelder markieren. Markieren Sie das Feld 'Zeiten eingeben für'.



Mit **[Modify]** können Sie zwischen den beiden Optionen 'A' und 'B' umschalten. Wählen Sie die Option 'B'.



[Modify] hat eine ähnliche Funktion in der Option 'Fernbedienung ermöglichen', hier können Sie den Haken setzen oder entfernen. Lassen Sie die 'Fernbedienung ermöglichen' angehakt.



Markieren Sie jetzt 'Vorgabe Go Zeit'. Bei Zahleneingaben, drücken Sie zuerst die gewünschte Zahl und dann **[Modify]**. [0] **[Modify]** löscht die Eingabebbox, Null interpretiert Congo immer als "Keine Information". Setzen Sie die Vorgabe Go Zeit auf 5, diese Zeit in Sekunden wird zur Überblendung genutzt, wenn keine Zeit angegeben ist.



Setzen Sie die Vorgaben OUT- und IN-Zeit auf 3 Sekunden, die Vorgabe Sequenzattribute im Playback auf 'AutoMark' und den Dimmer Patch auf 'Patch löschen'. Markieren Sie **{Auf geht's}** und bestätigen Sie mit **[Modify]**.

Browser



Markieren Sie den Browser, Congos Menüsystem. Benutzen Sie die Pfeil-nach-unten-Taste, um den Menüpunkt 'Dateien' auszuwählen.



Mit der Pfeil-nach-rechts-Taste können Sie den markierten Menüpunkt (Dateien) öffnen. Das Dreieck vor dem Menüpunkt zeigt an, dass es mehrere Unterpunkte gibt.



Drücken und halten Sie die **[Browser]**-Taste gedrückt und bewegen Sie das Stellrad, um die Breite des Browserfensters zu verändern.



Navigieren Sie über 'Dateien' | 'Speichern als...' zum 'Vorstellungs-Archiv'. Hier werden die Vorstellungsdateien gespeichert.



Drücken Sie **[Modify]** und benennen Sie die Vorstellung "TBT *ihname*". Auf den Konsolen Mastertasten erscheint ein Tastatur



Navigieren Sie mit den Pfeiltasten zu 'Dateien' | 'Öffnen' | 'USB Speicher' | 'Congo TBT Base Files'. Hier finden Sie eine Vorstellung zu Lektion 1, wählen Sie sie mit **[Modify]** aus. Das Symbol rechts zeigt Ihnen bei allen Tutorials an, dass es eine Vorstellungsdatei zum Tutorial gibt, die Sie laden können, bevor Sie mit der Lektion beginnen.



Navigieren Sie im Browser zu 'Allgemeine Einstellungen' | 'Wiedergabe Einstellungen' oder nutzen Sie einfach die **[Setup]**-Taste, hier finden Sie die selben Einstellungen, die Sie schon im "Auf geht's"-Dialog einer neuen Vorstellung gesehen haben. Nehmen Sie die gleichen Einstellungen wie oben vor und speichern Sie die Vorstellung in einem neuen Ordner, den Sie mit **[Insert]** einfügen.

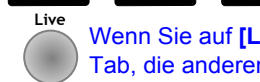
Tabs



Mit jeder dieser Tasten erscheint ein neues Fenster (Tab). Jeder Tab hat eine Nummer in der Titelleiste.



[Escape] schließt den markierten Tab, hier die Preset-Liste. Jetzt ist die Sequenz-Liste markiert.



Wenn Sie auf **[Live]** drücken kommen Sie zurück zum Live-Tab, die anderen Tabs sind noch sichtbar, aber nicht markiert.



[Escape] hat den Live Tab nicht geschlossen, er ist gesperrt. Mit **[Setup]&[Tab]** können Sie das Sperren einstellen.



Mit **[Tab]** und den Pfeiltasten kann man Tabs zwischen den Bildschirmen verschieben



Zwei Tabs können mit **[Tab]** und der Pfeil-nach-unten-Taste auf einem Bildschirm aufgeteilt werden. **[Tab]&[↑]** hebt die Teilung wieder auf.



Mit **[Format]** und dem Stellrad kann man in den Tabs zoomen



Die **[Tab]**-Taste allein schaltet immer einen Tab nach vorne. **[4]** **[Tab]** bringt Sie zu Tab Nummer 4. Üben Sie das Öffnen, Seltieren, Zoomen, Aufteilen und Schließen der Tabs.



Output-Editor

OUTPUT Der Output-Editor wird geöffnet. Die große Zahl links steht für das DMX-Universum; die kleine Zahl in den Kacheln repräsentiert die DMX-Adresse. Da wir in den "Auf geht's"-Optionen die Einstellung 'Patch löschen' gewählt haben, zeigt der Tab, dass keine DMX-Adresse einem Kreis zugeordnet ist.

DMX Output 21 wird auf Kreis 2 gepatcht. In der Congo-Syntax wird zuerst die Zahl angegeben und dann die Aktion, **[Modify]** beendet die Syntax und bestätigt die Änderung. In der Kachel von Output 21 ist jetzt auch der Kreis 2 angegeben.

DMX-Adresse 21 ist jetzt auf Kreis 1 gepatcht, Kreis 2 wurde entfernt. Die Option 'Vorhandenes ersetzen' löscht die andere Kreiszugeordnung..

DMX Output 21 wird ausgepatcht, Null bedeutet für Congo "keine Information"

Patchen Sie die Kreise 1 bis 6:
1:21 2:14 3:22 4:20 5:23 6:26

Mehrere Outputs können - unabhängig von der numerischen Reihenfolge - auf einmal gepatcht werden. Sollen diese vier DMX-Adressen auf vier Kreise gepatcht werden, geben Sie die Kreisnummer an, mit der der Patch starten soll und drücken Sie **[Modify]**. Im folgenden Dialog können Sie entscheiden, ob die vier Adressen auf einen Kreis (11) oder auf vier aufeinander folgende Kreise (11 > 14) gepatcht werden sollen. Wählen Sie 'Auf 4 Kreise patchen beginnend mit 11'. Die Outputs werden in der Reihenfolge ihrer Auswahl gepatcht.

Output-Liste

Browser Patchen Einstellungen und Hilfsmittel Output-Liste Universum 1

Hier sehen Sie die DMX-Adressen (Outputs) mit den zugeordneten Kreisen. Hier können Sie Kreise patchen, in dem Sie **[#][Output]** eingeben, dann mit der Pfeiltaste nach rechts in die Spalte 'Kreis' gehen und mit **[#][Modify]** die gewünschte Kreisnummer eingeben.

Output 13 wird damit auf Kreis 21 gepatcht, stellen Sie sicher, dass Sie zuerst die Spalte 'Kreis' markiert haben, hier schreibt **[Modify]** den Wert hin.

Die DMX-Adressen (Outputs) 4 bis 8 werden auf Kreis 40 gepatcht. Wieder ist die Syntax: erst **[#]** dann **[Typ/Befehl]** Bestätigung durch **[Modify]**.

So werden die Outputs ausgepatcht.

Halten Sie die Pfeil-nach-oben- oder die Pfeil-nach-unten-Taste gedrückt und bewegen Sie das Stellrad, um schnell in der Output-Liste zu scrollen. Die gleiche Funktion arbeitet auch nach rechts oder links mit den entsprechenden Pfeiltasten.

Kreis-Liste

Browser Patchen Einstellungen und Hilfsmittel Kreis-Liste

Jetzt öffnet sich die Kreis-Liste, hier können Sie die Kreise mit den zugeordneten Outputs (DMX-Adressen) sehen. Wenn Sie in dieser Liste **[#][CH/ID]** eingeben und dann mit der Pfeil-nach-rechts-Taste in die Spalte 'Dimmer-Adresse' können Sie mit **[#][Modify]** eine DMX-Adresse zuordnen.

Dimmer 17 (DMX-Adresse 17) wird auf Kreis 22 gepatcht. In der Zelle steht '17.1', d.h. DMX-Adresse 17 im ersten Universum.

So wird Adresse 17 im 2. Universum gepatcht.

Jetzt wird wieder die Adresse 17.1 eingesetzt.

Patchen Sie die Kreise 23-25: 23:18 | 24:19 | 25:25

Patch-Assistent

ESC ESC **Browser Patchen Patch-Assistent**

Der Patch-Assistent ist das geeignete Werkzeug, um eine Menge aufeinanderfolgender Dimmer auf eine Menge aufeinanderfolgender Kreise zu patchen. Die Option 'Bestehende Dimmer ersetzen' löscht alle Zuordnungen auf den betreffenden Kreisen.

Die Dimmer 50 bis 54 im zweiten Universum wurden auf die Kreise 45 bis 49 gepatched. Alle anderen Patchinformationen wurde gelöscht.

[Modify] gedrückt halten und **[CH/ID]** öffnet die Kreis-Liste.

So sehen Sie Kreis 45 in der Liste und können die Resultate des Patch-Assistenten überprüfen.

- Patchen Sie die Kreise 71 bis 74 mit verschiedenen Methoden 71:7.1 72:6.1 73:2.1 74:3.1
- Löschen Sie alle Patchinformationen im zweiten Universum, in dem Sie alle Outputs auf Kreis 0 setzen oder im Patch-Assistenten die Registerkarte 'Setzen/Löschen' verwenden
- Patchen Sie Kreis 100 auf Adresse 69.1 und skalieren Sie ihn auf 80%.



AVAB- vs. At-Mode

Die Congo Syntax, die Sie schon beim Patchen kennengelernt haben, lautet immer [Zahl] [Typ / Befehl]. Wenn Sie z.B. den Kreis 4 anwählen möchten, geben Sie [4][CH/ID] ein, Preset 15 speichern Sie mit [1][5][Record]. Diese Syntax gilt für sämtliche Befehle der Konsole. In diesem Tutorial wird diese Syntax als AVAB-Mode bezeichnet.

Die Congo-Software unterstützt außerdem für einige Kreis- und Gruppenanwahlfunktionen den sog. "At-Mode", der von klassischen Kommandozeilen-Operationen bekannt ist. Um beispielsweise die Kreise 1 bis 4 anzuwählen und auf 25% zu setzen, oder Kreis 10 anzuwählen oder Preset 6 zu speichern geht man wie folgt vor:

avab
Avab Mode

1	CH/ID	4	THRU	2	5	LEVEL
Zahl	Typ	Zahl	Befehl	Zahl	Befehl	
1	0	CH/ID				
Zahl	Typ					
6	RECORD	RECORD				
Zahl	Befehl	Bestätigen				

@
At Mode

CH/ID	1	THRU	4	LEVEL	2	5
Typ	Zahlen	Zahlen	Befehl	Zahl		
CH/ID	1	0	.			
Typ	Zahl	"Eingabe"				
6	RECORD	RECORD				
Zahl	Befehl	Bestätigen				

Achtung: [Zahl] [Typ/Befehl]

Die @-Mode-Syntax im Beispiel oben bezieht sich nur auf die Anwahl von Kreisen (oder Gruppen / Effekten), beim Speichern und Anwählen von Presets oder andern Befehlen, die nicht die Kreisanwahl betreffen, arbeiten Sie immer noch im Avab-Mode.

An dem Hinweis "@ Mode" unten rechts auf jedem Bildschirm können Sie erkennen, dass Sie im @-Mode arbeiten. Unter Browser | Dateien | System Einstellungen. Können Sie den At-Mode ein- bzw. ausschalten.

In diesem Tutorial können Sie an diesen Symbolen erkennen, für welchen Modus die Syntax gilt.

Kreise anwählen und steuern

avab 1 CH/ID

@ CH/ID 1 .

2 ↑

1 ↑

avab 1 CH/ID 7 2 LEVEL

@ CH/ID 1 LEVEL 7 2

avab 2 CH/ID 5 THRU

@ CH/ID 2 THRU 5 .

avab 1 CH/ID 3 + 5 +

@ CH/ID 1 + 3 + 5 .

avab 1 CH/ID 5 THRU 3 - 5 0 LEVEL

@ CH/ID 1 THRU 5 - 3 LEVEL 5 0

C ALT **C ALT**

avab **SETUP** & **@ LEVEL**

Kreis 1 ist angewählt. Im Live-Fenster wird ein goldener Rahmen um die Kachel von Kreis 1 angezeigt, und im Display über dem Tastenfeld und am unteren Rand des Bildschirms in der Nummer-Spalte wird eine '1' angezeigt. Die '1' zeigt die eingegebenen Zahl an und '.' zeigt an, dass die Eingabe abgeschlossen ist.

Wenn Sie eine Zahl eingeben und das Stellrad bewegen, wird, unabhängig vom Modus ein Kreis angewählt.

Wenn Sie die Intensität des Kreises wieder mit dem Stellrad zurücknehmen, können Sie sehen, dass der Hintergrund der Kachel von Kreis 2 violett wird, das zeigt an, dass der Wert von Kreis 2 verändert wurde - auch, wenn der Wert auf Null gestellt wird.

Stellen Sie Kreis 1 mit [**@Level**] auf einen exakten Wert.

So werden mehrere Kreise (2 bis 5) angewählt.

Kreise 1, 3 und 5 werden angewählt.

Die Kreise 1,2,4 und 5 werden angewählt und auf 50% gesetzt. Sie können weitere Kreise mit [#][+] (Avab Modus) oder [+][#] (At Modus) zur Auswahl hinzufügen.

Alle Kreise über Null werden angewählt.

Alle Kreise werden auf 70% gesetzt.

Alle Werte werden auf 100% gesetzt.

Alle Werte gehen auf 0.

Die Intensität der angewählten Kreise wird auf 95% eingestellt, 5% weniger als der aktuelle Wert. Mit [**Setup**][-%] können Sie den Vorgabewert dieser Taste ändern.



- Setzen Sie die Kreise 11 - 14 auf 25%. Erhöhen Sie den Wert auf 45% mit der [%+]-Taste. Ändern Sie die [%+]-Stufe auf 10%.
- Setzen Sie die Kreise 21-25 außer 23 auf 85%.
- Wählen Sie alle Kreise über 0 aus, und erhöhen Sie sie um 10% mit der [%+]-Taste.

Kreise testen



Jetzt sind alle Kreise auf 0 und nicht mehr angewählt. Im Live-Tab sind keine Werte mehr zu sehen und kein Kreis hat einen violetten Hintergrund (der sonst ein Hinweis auf nichtgespeicherte Änderungen wäre). Es ist nun an der Zeit, den Softpatch zu überprüfen...



Wie Sie in der letzten Lektion bereits gesehen haben, ist der Kreis 1 jetzt auf 100%.

So lange Sie nun [C Alt] gedrückt halten, können Sie mit [+] den nächsten gepatchten Kreis auf 100% bringen, mit [-] können Sie rückwärts gehen. Wenn Sie [C Alt] loslassen, bewegen Sie sich mit [+] oder [-] durch die selktierten Kreise, ohne den Kreisen einen Wert zu geben.

Rem Dim



Die Kreise 1 bis 6 werden auf 100% gebracht.

Kreis 1 bleibt auf 100%, alle anderen gehen auf 0.

Ein zweiter Tastendruck auf [Rem Dim] hat in der Grundeinstellung keine Funktion, Rem Dim setzt einfach alle Kreise außer den angewählten auf 0.



[[Setup]&[Rem Dim] setzt die [REM DIM]-Taste auf die Balance-Funktion. Der erste Tastendruck setzt die Kreisintensitäten (außer den angewählten) auf 0, der zweite Tastendruck stellt die ursprünglichen Werte wieder her.



Die Werte von Kreis 2 bis 6 wurden wieder hergestellt. Beachten Sie den Hinweis **Balance** am oberen Bildschirmrand. Im Balance können Sie nicht speichern!

Kreise auf Mastern

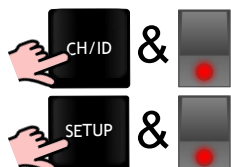


Wieder kommt die Syntax [#][Typ] zum Einsatz, aber die [CH/ID]-Taste wird gedrückt gehalten und mit der Master-Taste kombiniert. So können verschiedene Inhalte auf einen Master geladen werden: Kreise, Gruppen, Presets, Sequenzen usw.

NDas LC-Display über Master 11 zeigt nun 'Kr 11'. Wenn der Masterfader bewegt wird, ändert sich der Wert von Kreis 11 und der Wert wird in gelb dargestellt. Ein Hinweis darauf, dass der Kreis von einem Master gesteuert wird. mit der Mastertaste können Sie den Kreis 11 anwählen. Im Live-Fenster wird Ihnen rechts oben in den Kreis-Kacheln angezeigt, woher der aktuelle Wert kommt, in diesem Fall von Master 11.



Die Kreise 11 bis 14 werden auf 50% gesetzt. Kreis 11 ist allerdings abhängig von Master 11.



Da Sie zuerst vier Kreise ausgewählt haben, werden nun auch vier Kreise auf den Master geladen. So erstellen Sie schnell eine einfache Steuerung für eine Reihe von Kreisen.

[Setup]&[Master-Taste] gibt Ihnen die Möglichkeit, viele Einstellungen für das Verhalten des Masters vorzunehmen. Diese Einstellungen betreffen nur den Master, nicht seinen Inhalt (in diesem Beispiel die Kreise 11 bis 14).



Laden Sie die Kreise 1-6, 11-14, 21-25 und 71-74 auf die Master 1-19. Löschen Sie die Master wieder mit der Tastenkombination [C Alt]&[Master-Taste].



Speichern und Verwenden von Gruppen

Sie können jetzt einzelne und mehrere Kreise anwählen und steuern, in dieser Lektion werden Sie lernen, wie man Kreise als Gruppe speichert, um sie noch schneller und einfacher zu selektieren und zu steuern.



Bringen Sie die Kreise 1 bis 6 auf volle Intensität.



Wenn Sie nun die [Record]-Taste gedrückt halten und dazu die die [Group]-Taste drücken, erscheint ein Dialog, in dem Sie die Gruppe benennen können. Nennen Sie die Gruppe "toplx" und bestätigen Sie den Dialog. Erinnern Sie sich an die bekannte Syntax: Eine Taste gedrückt halten und eine weitere dazu drücken.



Die Kreise 21 bis 25 werden auf 75% gesetzt.



Wieder speichern Sie ein Gruppe, aber durch die vorangestellte Zahl (3) werden die Kreise 21 bis 25 als 'Gruppe 3' mit dem Namen 'scr1s' gespeichert.



Alle Kreise wurden gelöscht.



Gruppe 1 wurde angewählt und auf 55% gesetzt.



Gruppe 3 wurde angewählt und auf 100% gesetzt.



Gruppe 3 wurde ausgewählt und auf 75% gesetzt, den Wert, der beim Speichern der Gruppe anlag.



Speichern Sie die Kreise 11 - 14 mit 90% als Gruppe 2 und die Kreise 71-74 mit 60% als Gruppe 4. Üben Sie, Gruppen auf Intensitätswerte zu setzen und auch den mit der Gruppe gespeicherten Wert zu nutzen.

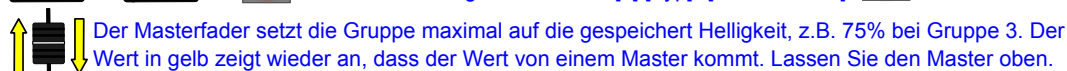
Gruppen auf Mastern



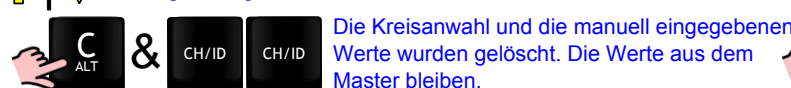
Laden Sie eine Gruppe auf einen Master mit der gleichen Syntax, mit der Sie im vorangegangenen Tutorial Kreise auf einen Master geladen haben [#] [Typ]&[Master Taste].



Die Mastertaste wählt nun die Gruppe an. Hebt die Auswahl auf.



Der Masterfader setzt die Gruppe maximal auf die gespeichert Helligkeit, z.B. 75% bei Gruppe 3. Der Wert in gelb zeigt wieder an, dass der Wert von einem Master kommt. Lassen Sie den Master oben. Setzen Sie Kreis 21 auf 100%.



Die Kreisanwahl und die manuell eingegebenen Werte wurden gelöscht. Die Werte aus dem Master bleiben.



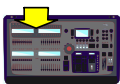
So werden auch die Werte, die vom Master kommen, gelöscht.



Laden Sie alle Gruppen, die Sie erstellt haben, auf Master. Beobachten Sie das HTP-Verhalten der Master und der Nummerblock-Eingaben untereinander. Löschen Sie die Gruppen wieder von den Mastern mit [C Alt]&[Master-Taste]. Das löscht die Gruppen nicht! Wenn Sie Intensitäten über einen Master-Fader angeben, selektiert das die Kreise nicht, eben so wenig wie die Flash-Taste.

Gruppen auf Direkten Tasten

Congo Fullsize



Halten Sie die Taste [Type] im Bereich der Direkten Tasten gedrückt. Jetzt können Sie für jeden der vier Unterbereiche einstellen, welche Direkten Tasten angezeigt werden sollen. Wählen Sie mit Taste 6 'Gruppe' aus. Auf der Congo Jr or Congo Kid können Sie virtuelle Direkte Tasten nutzen.



Wählen Sie mit Hilfe der Direkten Tasten verschiedene Gruppen an, jede neue Anwahl löscht die vorherige.

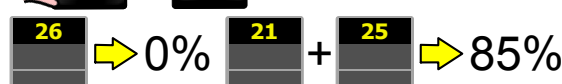
Mit [+] und den Direkten Tasten können mehrere Gruppen gleichzeitig angewählt werden.



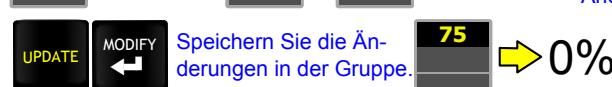
Die Gruppenliste wird angezeigt.



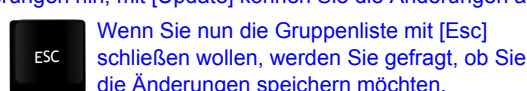
Halten Sie [Modify] gedrückt und drücken eine direkte Gruppentaste dazu, dann erscheint auch die Gruppenliste, aber mit markierte Gruppe (hier 3).



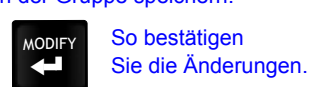
Wenn Sie einen Kreis auf 0 setzen, entfernen Sie ihn damit aus der Gruppe, '0' bedeutet für Congo 'keine Information'. Die violette Titelleiste des Fensters weist auf nichtgespeicherte Änderungen hin, mit [Update] können Sie die Änderungen an der Gruppe speichern.



Speichern Sie die Änderungen in der Gruppe.



Wenn Sie nun die Gruppenliste mit [Esc] schließen wollen, werden Sie gefragt, ob Sie die Änderungen speichern möchten.



So bestätigen Sie die Änderungen.



- Üben Sie das Steuern von Gruppen mit Direkten Tasten. Beobachten Sie die Abhängigkeit von Mastern.
- Wählen Sie die Kreise 21,23,25,22,24 an und speichern Sie als Gruppe 5 unter dem Namen 'scr1s 2'. Lassen Sie sich mit [Group] die Gruppenliste anzeigen und vergleichen Sie die Reihenfolge der gespeicherten Kreise mit der Reihenfolge ihrer Anwahl. Bewegen Sie sich mit [Next] oder [Last] in der selektierten Gruppe, auch hier wird die Reihenfolge der Anwahl eingehalten.
- Löschen Sie Gruppe 5 in der Gruppenliste, indem Sie [Delete] drücken, während die Nummerzelle markiert ist.



Presets verstehen

Presets sind ein denkbar einfaches Konzept: Eine Sammlung von Kreisen auf Intensitätswerten. Wobei Presets auch Attribute, also Farb-, Positions- und Beamparameter beinhalten können - aber vorerst genügen uns Intensitätswerte.

Anders als einige andere Lichtpulte, arbeitet Congo nicht mit Cues oder Cuelisten, stattdessen speichert man Presets und ordnet sie in Sequenzen an und kommt damit weitestgehend zum selben Ergebnis.

Presets speichern

& > ➔ 50% Die Kreise 1 bis 6 wurden auf eine Intensität von 50% gesetzt..

& So werden die aufgezogenen Kreise als Preset gespeichert, es handelt sich automatisch um das Preset mit der Nummer 1 (das erste freie Preset wurde genutzt). Das Preset wurde weder auf ein Playback noch auf einen Master geladen.

Die Preset-Liste öffnet sich. So löscht man Preset 1. Der Tab mit der Preset-Liste wird geschlossen.

> Wieder werden die Kreise 1 bis 6 auf 50% gesetzt.

& So speichern Sie ein Preset und laden es auf einen Master in einem Schritt, es erhält die Nummer 801, das ist bei dieser Methode der Vorgabewert.

Alle Kreise faden auf 0. Master 1 kontrolliert die Toplights.

& ➔ 80% Die Kreise 1 bis 6 werden auf 80% gesetzt und die Titelleiste des Preset-Taps wurde violett, ein Hinweis auf nichtgespeicherte Änderungen.

Wenn Sie dieses Preset verlassen, erscheint ein Dialog mit der Frage, ob Sie die Änderungen speichern möchten. Ja! Die Änderungen an diesem Preset wurden gespeichert. Der Tab mit der Preset-Liste wurde geschlossen.

In dem Dialog können Sie das Preset noch benennen und mit [Record] den Vorgang abschließen.



Ändern bzw. erstellen Sie die Presets rechts. Nutzen Sie beide Methoden. Die Presets sollen auf den Masters 1 bis 5 geladen werden.

Preset	Label	Levels	Preset	Label	Levels
801	toplight	1-6 @ 75%	804	finale	21-25 @ 40
802	breakup	11-14 @ 60%	805	figures	71-74 @ 10-40%
803	scene	1,3,5,11-14 @ 75%			

Existierende Presets auf Master laden

& & Die Syntax, um ein Preset auf einen Master zu laden, ist die selbe, wie bei einer Gruppe, die auf einen Master geladen wird.

& Wenn Sie eine Zahl eingeben und das Preset mit der Master-Taste auf den Master laden, dann wird mit der nächsten Master-Taste auch das nächste Preset geladen.

& Sie können Master überschreiben, indem Sie einfach einen neuen Inhalt auf den Master laden.

& Halten Sie [C/Alt] gedrückt und drücken Sie eine Master-Taste, um den Inhalt des Masters zu löschen.



- Laden Sie die Presets 806 bis 801 (umgekehrte Reihenfolge) auf die Master 11-16. Löschen Sie die Master 14-16 mit [C/Alt]&[Master-Taste].
- Öffnen Sie die Master-Liste mit dem Browser und löschen Sie mit [0][Modify] die Inhalte aller Master.
- Laden Sie die Presets 801 bis 806 auf die Master 1 bis 6, indem Sie nur den ersten Master laden und dann auf die folgenden Master-Tasten drücken.



Eine Sequenz erstellen

C ALT & **CH/ID** **CH/ID** Grp 1 **75%** Die Gruppe 1 wird auf eine Intensität von 75% gesetzt.

RECORD Ohne eine vorangestellte Zahl wird das nächste verfügbare Preset als Speicherplatz genutzt. Ohne weitere Taste speichert [Record] immer Presets. **house open** Dieser Name steht im 'S-Text'-Feld.

RECORD So wurde jetzt ein neues Preset gespeichert, gleichzeitig wurde ein neuer Schritt in einer Sequenz erstellt. Im 'Sequenzen erstellen'-Modus (dem Standardmodus von Congo) wird jedes neue Preset automatisch auch ein neuer Sequenzschritt.

ALL **30%** **RECORD** **house half** **RECORD** So wurde Preset 2 gespeichert, das auch sofort als neuer Schritt in die Sequenz eingefügt wurde.

ALL **0%** **RECORD** **dbo** **RECORD** **GO BACK** [Go Back] fadet in 2 Sekunden einen Schritt zurück. **SEQ -** **SEQ -** So springen Sie schrittweise in der Sequenz zurück.

SEQ - Nun sind Sie zurück in Schritt 3 ihrer Sequenz. **0** **GOTO** Eine Zahl gefolgt von [Goto] bringt Sie in das entsprechende Preset. 0 ist der Anfang der Sequenz, immer ein Blackout.

GO Preset 1 wird in 5 Sek. eingeblendet, da keine andere Zeit vergeben wurde, nutzt Congo die Vorgabe-Zeit. **1** **TIME** So wird die Überblendzeit für Preset 2 geändert. In der Standardeinstellung beziehen sich die Zeitänderungen auf das Preset in B.

0 **TIME** Preset 2 nutzt nun wieder die Standardzeit von 5 Sek. Für eine Überblendung in 0 Sek. nutzen Sie 0.1 oder 0.0.1. **TIME** & **A** Jetzt beziehen sich Änderungen an der Überblendzeit auf das aktuelle Preset in A. Beachten Sie das ► im Hauptplayback-Tab.

1 **TIME** Eine Überblendzeit von 1 Sek. wurde für Preset 1 vergeben. **3** **GOTO** Sie befinden sich nun in Preset 3.



Erstellen Sie die rechts angegebenen Presets in der Hauptsequenz. Überprüfen Sie die Überblendzeiten. Denken Sie daran, dass '0' keine Überblendung von 0 Sekunden erzeugt.

Preset	Name	Intensitäten	Überblendzeiten
4	-	71-74 @ 50%	2
5	-	Add 11-14 @ FF	10
6	-	72 @ FF Remdim	0

6 **GOTO** Grp 1 **30%** Preset 6 wurde geladen und die Gruppe 1 wurde auf eine Intensität von 30% gesetzt.

6 **.** **5** **RECORD** **fill** **RECORD** Preset 6.5 wurde gespeichert. **73** **50%**

RECORD **lara** **RECORD** Preset 7 wurde gespeichert. Jetzt sind die Presetnummer und die Sequenznummer (Schritte) nicht mehr identisch. Sequenz-Schrittnummern sind immer ganze Zahlen. Um Verwirrung zu vermeiden, kann es sinnvoll sein, die Sequenz-Schrittnummern zu verbergen.

SETUP **Überblendung** Sequenz-Schrittnummern anzeigen Entfernen Sie das Häkchen, um die Sequenz-Schrittnummern auszublenden.

MODIFY & **PLAY-BACK** Öffnen Sie die Sequenz-Liste, um die Sequenz zu editieren. Vergeben Sie für Preset 6.5 eine Wartezeit von 3 Sekunden (hier erscheinen die Schrittnummern noch).

GO Nachdem Preset 6 geladen wurde, erscheint Preset 6.5 nach 3 Sekunden automatisch. **6** **GOTO** Auch mit der [Goto]-Taste ist die Wartezeit aktiv. **SEQ -** Nun können Sie Preset 6 sehen und bearbeiten, ohne dass die Wartezeit von Preset 6.5 aktiviert wird.

avab **7** **1** **CH/ID** **7** **4** **+** **REM DIM** **8** **RECORD** **m+m** **RECORD**

@ **CH/ID** **7** **1** **+** **7** **4** **.** **REM DIM**

4 **TIME** **4** **DELAY** & **OUT** Das Ausblenden von Preset 7 wurde auf eine Verzögerung von 4 Sekunden gesetzt.



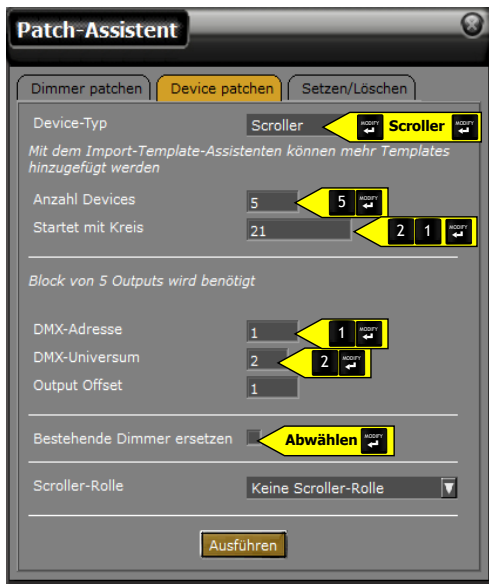
Experimentieren Sie mit [Delay]&[In] und [Delay]&[Out]. Experimentieren Sie außerdem mit Ein- und Ausblendzeiten, die mit der bekannten Syntax ([#][in]/[Out]) eingegeben werden können.



Patch Wizard



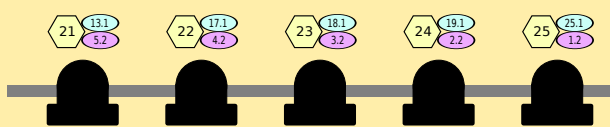
Sie haben bereits konventionelle Dimmer auf die Kreise 21 - 25 gepatcht, nun sollen dort auch Farb-Scroller hingepatcht werden. Der einfachste Weg dazu ist in der Regel der Patch-Assistent.



Patchen Sie fünf Scroller ab Kreis 21 beginnend mit der DMX-Adresse 1 im zweiten Universum. Dadurch, dass Sie 'Bestehende Dimmer ersetzen' abwählen, bleiben die Dimmeradressen bestehen, die Scroller werden zusätzlich zu den Dimmern auf die Kreise gepatcht.



Die Scroller sind aktuell von links nach rechts gepatcht. Ändern Sie den Patch gemäß der Informationen unten, nutzen Sie dazu die Kreis-Liste ([Modify]&[CH/ID]).



Legende

- 2 Kreis
- 28.1 Dimmer-Adresse (Adresse.Universum)
- 6.2 Scroller-Adresse (Adresse.Universum)

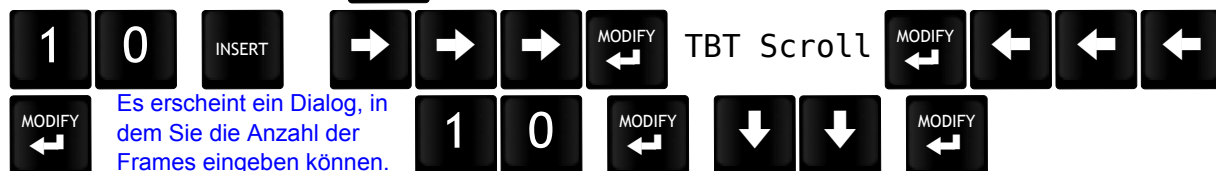
Scroller-Rollen



Devices
Einstellungen und Hilfsmittel
Scroller-Rollen...



Hier sehen Sie eine Liste mit eingebauten Scroller-Rollen, allerdings wird keine davon auf ihre aktuellen Farben passen, daher müssen Sie ihre eigene Rolle erstellen.



Eine neue Rolle wurde eingefügt und benannt.



Bennen Sie die Frames

F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10
OW	R336	R27	R19	R312	R79	R85	R64	R46	R93

LEDs patchen



Patchen
Template-Import-Assistent



Als Sie die Scroller gepatcht haben, war hierfür schon ein Template importiert, Andere Templates müssen importiert werden, bevor man sie patchen kann. Congo verfügt über eine Standard und eine Erweiterte Bibliothek.

Erweiterte Bibliothek ETC Selador D40 Lustr+ RGB



Jetzt können Sie den D40 Lustr+ RGB mit Hilfe des Patch-Assistenten patchen.

ESC



Patchen Sie vier Selador D40 Desire Lustr+ fixtures im RGB Modus. Sie sollen bei Kreis 61 beginnen. Sie befinden sich im zweiten DMX-Universum ab Adresse 471. Zwischen jedem Gerät sollen 10 Adressen frei gelassen werden, um auf zukünftige Änderungen reagieren zu können.

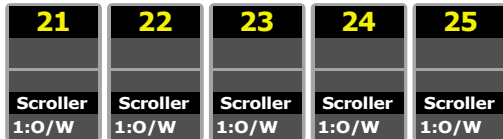


- Importieren Sie Templates für Selador D40 Desire Vivid, Selador (Classic) Lustr 11, und den D40/D60 Fire and Ice. Alle sollen im RGB Modus sein.
- Patchen Sie die Kreise 65-68 als D40 Vivid auf Universum 2, mit den Startadressen 38, 46, 54, and 62.

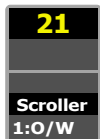


Farb-Scroller steuern

Die Kreis-Grabsteine in der Live-Ansicht für Ihre neu gepatchten Scroller und LEDs zeigen unter der Intensität auch zusätzliche Attribute.



Die Grabsteine zeigen den aktuell angewählten Frame. So können Sie verschiedene Formate Formate für die Grabsteine auswählen:



➔ 100%

Kreis 21 wird auf volle Intensität gebracht.



Die Softkeys und Encoder steuern jetzt die Farbe für den angewählten Kreis. In diesem Fall steuert der erste Encoder den Scroller.

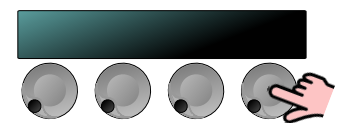


Nutzen Sie den Encoder, um eine Farbe auszuwählen.

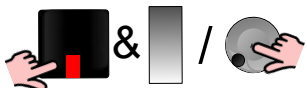
Congo Fullsize



Congo Jr/Kid

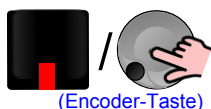


(Drücken des Encoders entspricht der Taste)



Congo Fullsize: Halten Sie die Taste des ersten Encoders gedrückt und im LC Display erscheint eine Liste mit allen Farb-Frames des Scrollers. Mit dem Encoder-Rad unter der Taste können Sie durch die Liste blättern.

Congo Fullsize/Jr/Kid: Halten Sie das Encoder-Rad gedrückt, um die Liste mit allen Frames des Scrollers auf die Direkten Tasten bzw. das Display zu legen.



Der Scroller springt auf den Frame Nr. 2.

(Encoder-Taste)

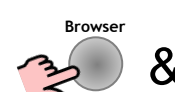


Üben Sie die Steuerung der Farb-Scroller auf den Kreisen 21-25 mit verschiedenen der oben genannten Methoden.

LEDs steuern



Öffnet das Fenster "Bereichs-Andock-Einstellungen". Stellen Sie für den unteren Bereich "Color" ein.

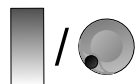


(Stellrad nach oben)
Vergrößern Sie den Andockbereich.

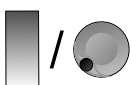


➔ 100%

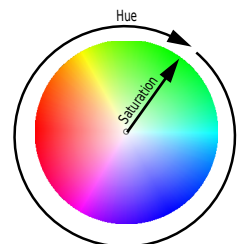
Bringen Sie Kreis 61 auf volle Intensität. Die ersten drei Encoder zeigen jetzt Rot, Grün und Blau.



Verändern Sie die RGB-Werte mit den Encodern. Die Hue und Saturation I Werte ändern sich mit.



Wenn Sie die Taste [Color] drücken, werden den ersten beiden Encodern die Funktionen Hue und Saturation zugewiesen.



Verwenden Sie verschiedenen Methoden, um für die Scheinwerfer auf den Kreisen 61 - 64 ihre Lieblingsfarben einzustellen.



Paletten verstehen

Wenn man mit anderen als als mit Helligkeitsparametern arbeitet, ist es oft hilfreich, wenn man bestimmte Aspekte eines Looks speichern und später beliebig oft wieder verwenden kann. Congo macht das mit Paletten, von denen es vier Typen gibt:

- Focus-, Color- und Beam-Paletten enthalten nur Informationen ihres jeweiligen Kategorie
- "Alles Paletten" können alle Kategorien kombinieren

Paletten sind sehr nützlich, weil mit ihrer Hilfe Scheinwerfer schnell auf Positionen, Farben, etc. gesetzt werden können, aber auch, weil Presets auf sie verweisen und damit schnell globale Änderungen in einer ganzen Sequenz gemacht werden können.

Color-Paletten speichern



Alle Kreiswerte werden gelöscht.

Grp 3



Die Scroller Kreise werden auf 100% gebracht.



Stellt die Scroller Attribute auf "home", in diesem Fall Frame 1, Open White.

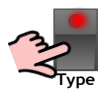
Das soll unsere erste Color-Palette werden. Lassen Sie die Kreise angewählt.



Wie beim Speichern von Presets, wird Ihnen jetzt auch die erste freie Color-Palette zum Speichern angeboten, in diesem Fall die Nummer 1. Benennen Sie sie "O/W".

Color-Paletten haben die Voreinstellung "Jeden Device-Typ". Das bedeutet, dass diese Palette für alle Scroller des selben Typs gilt. Wenn Sie die Voreinstellung auf "Jedes Device" ändern, werden nur Informationen für die Kreise 21 - 25 (aktuell angewählt) gespeichert.

Lassen Sie die Voreinstellung "Jeden Device-Typ" und drücken Sie [Modify].



Halten Sie [Type] im Bereich der Direkten Tasten gedrückt. Oben links ist bereits "Gruppen" eingestellt, stellen Sie unten links "Color" ein, die Palette "O/W" ist dann zu sehen, weil die Direkten Tasten die ersten 10 Color-Paletten zeigen. Auf der Congo Jr. oder Congo Kid können Sie sich die Direkten Tasten im Display anzeigen lassen.



Erstellen und Benennen Sie die Color-Paletten 2 - 10. Beobachten Sie, wie die Paletten auf den Direkten Tasten erscheinen. Wenden Sie die Paletten auf die Scroller an (einzeln und zusammen) nutzen Sie Direkte Tasten dazu.

1: O/W 4: Fire 7: Dunkelblau 10: Hellgrün
2: Pink 5: Gelb 8: Himmelblau
3: Rot 6: Hellblau 9: Magenta

Zu Color-Paletten hinzufügen

Color-Paletten sind außerdem noch hilfreich, weil sie Farben für verschiedenste Scheinwerfer in der selben Palette speichern können. Hier ist es sinnvoll, zu den Farbframes auch noch Farben der LEDs zu speichern.

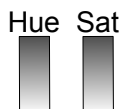
Grp 3



Setzen Sie die Scroller auf Color-Palette 1 (Sie können auch die Direkten Tasten verwenden).



➡ 100%



Nutzen Sie Hue und Saturation, um die LEDs auf die Farbe der Scroller einzustellen.



Speichern Sie die Color-Palette für die angewählten Kreise (LEDs). Sie können nun auswählen, ob Sie die neuen Daten "Mit Vorhandenem zusammenfügen" oder die alten Informationen ersetzen möchten. Wählen Sie "Mit Vorhandenem zusammenführen".



Fügen Sie in allen Paletten, die bisher nur die Scroller enthalten, die LEDs mit passenden Farben hinzu. Stellen Sie vor dem Speichern sicher, dass Sie die richtigen Kreise selektiert haben.



Templates importieren

Ganz ähnlich wie bei den LED-Scheinwerfern, müssen Sie, bevor Sie die Geräte patchen, Templates importieren.

Browser Patchen Template-Import-Assistent Standard Bibliothek Martin Mac 250 En16BT



Importieren Sie auch den Martin Mac 250 Wash in 16it und die Var*Lite VL1000 Tungsten mit Shuttern.

ESC

Patch-Assistent

Browser



Patchen Patch-Assistent



Mit dem Patch-Assistent haben Sie jetzt die Möglichkeit, die importierten Geräte zu patchen.



Patchen Sie die Martin-Geräte genau so, wie Sie vorher die LEDs gepatched haben. Es gibt 5 Geräte von jedem Typ:
 - Die Mac 250 Washes beginnen mit Kreis 101 und nutzen die Adressen von 101 im 2. Universum mit einem Offset von 20.
 - Die Mac 250 Entours beginnen mit Kreis 106 und sind adressiert von 201 im 2. Universum mit einem Offset von 20.

Die VL1000TS hat einen externen Dimmer, daher wird sie ähnlich wie ein Scroller gepatcht:



Gehen Sie mit der Pfeil-Taste auf den Dimmer-Tab. Die VL1000TS wird Kreis 115 und der Dimmer hat die Adresses 5 auf Universum 1.

MODIFY



Blättern Sie wieder zum Tab "Device patchen". Jetzt werden die Nicht-Intensitäts-Parameter des Geräts auch auf Kreis 115 gepatcht. Diese starten mit 71 auf Universum 2. Denken Sie daran, den Haken bei "bestehende Dimmer ersetzen" zu entfernen.

MODIFY



Device Liste

Browser



Patchen Device Liste



Die Device Liste zeigt alle gepatchten Geräte. Hier können Sie schnell und einfach Adressen ändern, oder Pan oder Tilt invertieren. Sie können hier auch neue Geräte patchen.

1 1 6

Ein neues Gerät wird auf Kreis 116 eingefügt, in der Template-Spalte können Sie z.B. VL 1000 auswählen.



So löschen Sie das Gerät.

Gruppen von Moving Lights erstellen

Gruppen von Moving Lights enthalten die gleichen Informationen wie Gruppen von konventionellen Scheinwerfern: Intensitätswerte in einer spezifischen Reihenfolge.



&



Öffnet die Gruppen-Liste.



Eine neue Gruppe wird erstellt.



➡ 100%

101 bis 105 werden in der Gruppe mit voller Intensität gespeichert.



Die Gruppe 5 wurde erstellt, sie enthält die Mac 250 Washer. Benennen Sie sie mit "Washes".



Erstellen Sie weitere nützliche Gruppen von den Moving Lights. Nutzen Sie Direkte Tasten oder das Tastenfeld, um die Gruppen anzuwählen und zu steuern.

Gruppe 6: 106 bis 110 - "spots"
 Gruppe 7: 115 - "VL1000"
 Gruppe 8: 101 bis 110 "arc movers"
 Gruppe 9: 101 bis 110 + 115 "all movers"



Moving Lights steuern

Moving Lights werden wie LEDs oder Scroller gesteuert, ihre Parameter werden in Focus, Color und Beam unterteilt. Die Parameter werden auf die Encoder gelegt, wenn man die entsprechende Kategorietaste drückt.

Grp 7



Die VL 1000 sind auf voller Intensität.



So werden die Focus-Parameter, Pan und Tilt, auf die Encoder gelegt.

Spiele Sie etwas mit Pan und Tilt. normalerweise ist es sinnvoll mit Tilt zu beginnen, weil man die Pan-Bewegung nicht sieht, wenn der Kopf gerade nach unten hängt.



Die Color-Parameter, in diesem Fall Cyan, Magenta und Yellow, werden auf die Encoder gelegt.



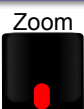
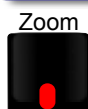
Mischen Sie einige Farben mit den Encodern.



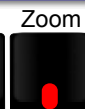
Die Beam-Parameter werden auf die Encoder gelegt. Häufig gibt es in dieser Kategorie sehr viele Parameter, die VL1000 hat 4 Blendenschieber, ein Gobo, Zoom und Fokus (Schärfe). Durch erneutes drücken der Beamtaste können Sie durch alle Parameter blättern.



Probieren Sie ein Gobo und verschiedene Stellungen der Blendenschieber aus.



Das Drücken der Encoder-Taste schaltet zwischen 0 und 100%.



Der Zoom wird auf 25% gesetzt.

Nachdem Sie in jeder Kategorie Veränderungen vorgenommen haben, können Sie die Kategorien einzeln auf die Home-Parameter setzen.



Die komplette Kategorie Color wird auf Home gesetzt, d.h. Cyan, Magenta und Yellow werden auf 0 gesetzt, das ergibt Open White.



So wird nur Pan auf Home (50%) gesetzt. Das funktioniert mit allen Softkeys, so können Sie z.B. nur das Gobo oder nur den Zoom auf Home setzen.



So werden alle Parameter zusammen auf Home gesetzt.

Focus-Paletten

Focus-Paletten funktionieren genau so wie Color-Paletten, nur, dass sie Pan- und Tilt-Informationen enthalten.



Grp 6



Die Mac 250 Spots sind auf 100%.



Ein roter Unterauswahlrahmen erscheint um Kreis 106, so können Sie mit einem einzelnen Kanal in der Gesamtauswahl (goldener Rahmen) arbeiten.



Nutzen Sie Pan und Tilt, um Kreis 106 auf Charlie Chaplin zu richten. Drücken Sie Next und wiederholen Sie das mit Kreis 107, wiederholen Sie das für alle fünf Spots.



Die Unterauswahl wird aufgehoben und alle fünf Kreise sind wieder selektiert, am goldenen Rahmen zu erkennen.



Die angewählten Kreise werden in der nächsten freien Focus-Palette, Nummer 1, gespeichert. Für Focus-Paletten ist "Jedes Device" als Speichermethode voreingestellt, denn hier macht es keinen Sinn, für alle Geräte die selben Werte zu speichern.

Bennen Sie die Palette

charlie



Focus-Palette 1 ist gespeichert.



Halten Sie [Type] bei den Direkten Tasten gedrückt und setzen Sie den oberen, rechten Quadranten auf Focus. Die Palette "Charlie" erscheint.



Erstellen Sie Focus-Paletten für die anderen Figuren.
Fügen Sie die Wash Lights (Gruppe 5) den vier Paletten hinzu.
Denken Sie daran, immer alle Kreise zu selektieren, bevor Sie die Paletten speichern.

FP2 - Lara
FP3 - Marilyn
FP4 - Nessie