



Eos Familie

Level 1: Grundlagen

Workbook

V3.1

[www.etconnect.com/education](http://www.etconnect.com/education)

Veröffentlicht: 2022-02



# Inhaltsverzeichnis

<b>INHALTSVERZEICHNIS .....</b>	<b>3</b>
<b>ZIELSETZUNG .....</b>	<b>4</b>
<b>ÜBERBLICK ÜBER DIE HARDWARE.....</b>	<b>5</b>
<b>PATCH.....</b>	<b>6</b>
<b>ARBEITEN MIT KREISEN.....</b>	<b>9</b>
<b>GRUPPEN .....</b>	<b>14</b>
<b>SUBMASTER.....</b>	<b>16</b>
<b>STIMMUNGEN .....</b>	<b>18</b>
<b>PLAYBACK .....</b>	<b>20</b>
<b>TRACK / CUE ONLY.....</b>	<b>23</b>
<b>ARBEITEN MIT NIPS (FCB) .....</b>	<b>25</b>
<b>WEITERE STIMMUNGSZEITEN .....</b>	<b>30</b>
<b>UPDATE .....</b>	<b>32</b>
<b>PARK.....</b>	<b>33</b>
<b>SETUP .....</b>	<b>34</b>
<b>EINFÜHRUNG IN EFFEKTE.....</b>	<b>36</b>
<b>ÜBUNG: STIMMUNGEN SPEICHERN .....</b>	<b>38</b>
<b>ANHANG 1 – LEVEL 1 KREISLISTE.....</b>	<b>40</b>
<b>ANHANG 2 – ÜBERSICHT VORSTELLUNGSDATEN .....</b>	<b>43</b>

*ETC erlaubt die Vervielfältigung dieses Materials nur für den nicht-kommerziellen Gebrauch.  
Alle weiteren Rechte liegen bei ETC.*

# Zielsetzung

Dieser Grundlagenkurs soll einen Überblick über die Konsole und das Programmieren von konventionellen Geräten sowie Movinglights und LED-Scheinwerfern geben. Egal, ob du auf ein Lichtpult der Eos-Familie umsteigst oder noch keine Erfahrung hast: hier bist du genau richtig. Dieser Kurs soll Grundlagen vermitteln, damit Anwender schnell mit diesem vielseitigen Lichtpult arbeiten können.

## LERNZIELE:

Nach diesem Kurs sollst du folgendes können:

- Konventionelle und Multiparameter-Geräte patchen
- Mit Kreisen im Live-Modus arbeiten
- Grundlagen der Bildschirmnavigation verstehen
- Gruppen speichern, anwählen und löschen
- Stimmungen speichern, abspielen und löschen
- Cue Only von Tracking unterscheiden sowie Block und Assert
- Einfaches Steuern von Nicht-Intensitätsparametern
- Zusätzliche Eigenschaften von Stimmungen wie Delay, Follow
- Park benutzen
- Setup-Einstellungen verändern
- Lauflicht-Effekte erstellen

## WORKBOOK-SYNTAX-ERLÄUTERUNG

<b>Fettgedruckt</b>	Syntax und Browser-Menü
[Eckige Klammern]	Tasten
<b>{Geschweifte Klammern}</b>	Softkeys und Schaltflächen
<Spitze Klammern>	Optionale Tasten
<b>[Next] &amp; [Last]</b>	mehrere Tasten gleichzeitig drücken
<b>«Direkttaste»</b>	Direkttaste drücken
<b>[MS Objekt]</b>	Objekt auf einem Magic Sheet
<b>Play-Symbol</b>	Link zu Video auf ETCs YouTube-Kanal ETCVideoLibrary



## HILFE

**[Help]** gedrückt halten und irgendeine andere Taste drücken, zeigt:

- Die Bezeichnung der Taste
- Eine Beschreibung der Funktion
- Syntax-Beispiele zur Benutzung

*Genauso wie mit Tasten kann [Help] auch in Verbindung mit Softkeys benutzt werden.*

## DAS HANDBUCH

Das Handbuch kann in Tab 100 der Konsole eingesehen werden.

**Klicke das {+}-Symbol und danach Manual auswählen**

### [Tab]&100

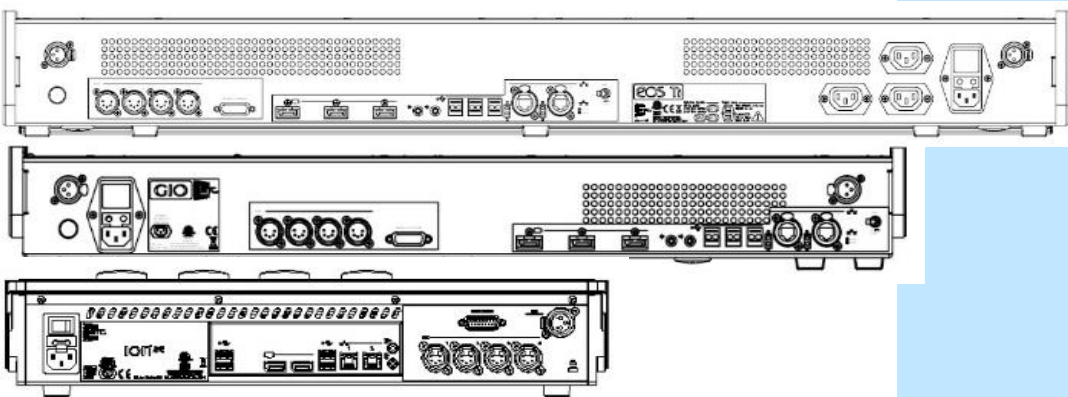
*Bitte beachte, dass das Handbuch nicht auf Konsolen mit Windows XP verfügbar ist. Stattdessen kann es als PDF von der ETC-Webseite heruntergeladen werden.*

# Überblick über die Hardware

## DIE RÜCKSEITE DER KONSOLE

- Schalter für Spannungsversorgung und IEC-Buchse
- Motherboard – Windows7 embedded, unterstützt Touchscreens mit Multitouch
- Display Port Monitoranschlüsse (2 oder 3)
- USB-Anschlüsse (4 oder 6)
- Zwei unabhängige Netzwerkanschlüsse
- Vier DMX/RDM-Anschlüsse
- Remote-Schnittstelle mit D-Sub-Buchse
- 3-pin XLR für Schwanenhalslampen, Helligkeitsregelung durch Software

## DIE VORDERSEITE DER KONSOLE



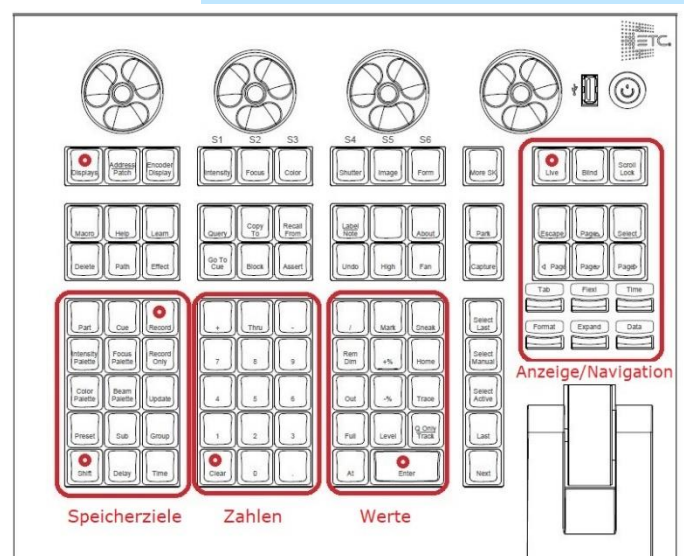
- 5 oder 10 100mm Fader für konfigurierbare Fader auf 100 Seiten
- Haupt-Playback-Fader mit 100mm Fadern, und Tasten für ► Go, ■ Stop/Back und Laden.
- Rate-Rad (schaltet auch Faderseiten um) und Playback-Tasten
- Tastenfeld – drei Segmente: Speicherziele, Zahlenblock, Werte
- Navigationstasten – Live- und Blind-Anzeigen, Format, blättern sowie navigieren innerhalb von Anzeigen
- Helligkeitsrad
- Encoder - 4 (Ion Xe, Gio, Gio@5) oder 6 (Eos Ti); in der Mitte jedes Encoders befindet sich eine Taste
- Einschaltknopf – zum Starten des Lichtpultes
- USB-Port – z.B. für Speichermedien
- Eingebaute LCD-Touchscreens (Eos Ti/Gio/Gio@5)

### SOFTKEYS

Bei einer Ion Xe kannst du **[More SK]** gedrückt halten und dann mit den Encoder-Kategorie-Tasten die Softkeys S1 bis S6 bedienen.

Die aktuellen Funktionen der Softkeys sind unten rechts in dem Bildschirm dargestellt, der auch den ZIB/Browser enthält. Weiße Funktionen in der unteren Zeile sind aktiv, graue in der oberen Zeile zeigen Funktionen auf der nächsten Seite.

**[More SK]** schaltet zwischen diesen beiden Seiten um.





# Patch

## VORSTELLUNG "LEVEL 1 COMPLETE" LADEN

Doppelt auf **[Address/Patch]** drücken. Oder **[Displays]** drücken, dann **{S3 Patch}**, um die Patchliste zu öffnen. Oder **Tab-hinzufügen {+}**. Oder **[Tab]&[1][2]**.

Voreingestellt öffnet sich der Patch in der Kreisansicht. Du kannst mit **[Format]** in die Adressansicht wechseln.

### EINZELNE KREISE PATCHEN

**[601] [At] [250] [Enter]**

Patcht Kreis 601 auf Adresse 250

**[602] [At] [657] [Enter]**

Patcht Kreis 602 auf Adresse 657

**[603] [At] [2] [/] [146] [Enter]**

Patcht Kreis 603 auf Adresse 146 des 2. Universums (DMX-Linie)

**[Data] drücken**  
**Nochmal [Data] drücken**  
**Nochmal [Data] drücken**

**Output-Adresse.** Blau, oben links.  
**Port/Offset.** Blau, oben links.  
 Schaltet die Ansicht wieder zurück

### BEREICHE PATCHEN

**[604] [Thru] [610] [At] [101] [Enter]**

Wählt Kreisbereich an und patcht die Kreise auf fortlaufende Adressen

**[611] [At] [108] [Thru] [111] [Enter]**

Patcht mehrere Adressen auf einen Kreis, indem Parts erstellt werden

**[612] [Thru] [620] [At] [201] {Offset} [3] [Enter]**

Jede dritte Adresse ist eine Startadresse. Konsole berechnet Größe der Lücken

### ADRESSE LÖSCHEN / ENTPATCHEN / KREIS LÖSCHEN

**[601] [At] [Enter] [Enter]**

Adresse entfernen, Typ usw. bleibt

**[602] {Unpatch} [Enter] [Enter]**

Kreis zurücksetzen, entfernt Adresse, Typ, Name usw.

**[Delete] [603] [Enter] [Enter]**

Löscht ganzen Kreis aus der Vorstellung

**[Live] Kreisanzeige anschauen**

### UNDO



**[Undo]** (bei leerer Kommandozeile) öffnet im ZIB eine Liste von ausgeführten Befehlen. Der zuletzt ausgeführte Befehl ist in Gold markiert. Mit den Pfeiltasten oder der Maus können mehrere Befehle angewählt werden.

**[Undo] letzte drei Befehle auswählen [Enter]**

Stellt Kreise 601-603 wieder her

*Grau hinterlegte Befehle können nicht rückgängig gemacht werden. Dazu gehören z.B. Playback-Befehle, manuelle Kreisattribute sowie Encodereingaben.*

Die Undo-Befehlsliste wird gelöscht bei:

- Vorstellung speichern, öffnen, mergen oder importieren.
- Eine neue Vorstellung erstellt wird
- Sich ein Lichtpult im Netzwerk anmeldet.



## ADRESSEN PATCHEN

Zurück in den {Patch}, [Format] drücken für die Adressansicht

erste Spalte zeigt jetzt Adressen

[481] [At] [625] [Enter]

Patcht 481 auf Kreis 625. Kommandozeile beachten

[482] [Thru] [485] [At] [630] [Enter]

Patcht Adressbereich auf einen Kreis, indem Parts erstellt werden

[Format] drücken, um wieder zur Kreisansicht zu wechseln



## EIN MULTIPARAMETER-GERÄT PATCHEN (MOVINGLIGHT, LED, ...)

[651] [Thru] [656] [Enter]

Kreise anwählen

{Typ} im ZIB anklicken

Beachte die Softkeys {Vorstellung}, {Hersteller}, {Suchen}

{Hersteller} klicken

Die linken beiden Spalten zeigen Hersteller, rechts die zugehörigen Geräte

In der linken Spalte: {High End}

{SolaFrame Theatre [47]}

*Falls ein Gerät über mehrere Modi verfügt, wird es blau angezeigt.*

SolaFrame Theatre ist blau – mehrere Modi verfügbar

Erneut {SolaFrame Theatre [47]} auswählen

Das Gerät erscheint in der Kommandozeile

[At] [7] [/] [1] [Enter]

Patcht alle sechs Geräte beginnend mit einer Adresse auf Linie 7

[At] [7] [/] [1] {Offset} [50] [Enter] [Enter]

Schau jetzt auf die Adressen

## EIN ZUSAMMENGESETZTES GERÄT PATCHEN

Ein zusammengesetztes Gerät ist ein Kreis mit mehreren Zubehörteilen wie Farbwechsler (Scroller), Gobo-Rotator usw.

[641] [Thru] [645] [At] [41] [Enter]

Patcht den ersten Teil der Kreise: Dimmer

[Part] [2] [Enter]

Erstellt einen zweiten Part

{Typ}, {Hersteller}, {Generic}, {Scroller}

Part 2 ist ein Scroller

[At] [2] [/] [151] [Enter]

Part 2 bekommt eine Startadresse

[Part] [3] [Enter] {Typ}

Erstellt dritten Part

{Suchen}, Rosco Gobo Rotator auf Resultat doppelklicken

Part 3 ist ein Gobo-Rotator

[At] [2] [/] [161] [Enter]

Part 3 bekommt eine Startadresse

## Patch-Übung – siehe Anhang 1

Erstelle eine neue Vorstellung: **[Displays]**, **Datei > Neu >** und **[Select]** drücken (oder Doppelklick). **Nicht speichern** auswählen. Bist du sicher? **[Enter]** oder auf **{OK}** klicken.

Schau dir Anhang 1 am Ende dieses Workbooks an und patche alle Geräte (ohne Notizen / Namen).



### KREIS/ADRESSEN CHECK

**[Live]** **[Format]** drücken bis Live-Übersicht sichtbar ist

**[1]** **[Full]** **{Check}** **[Enter]** dann **[Next]** ... **[Next]** ... **[Last]** ...

*Check überspringt ungepatchte Kreise*

Schnell durch alle gepatchten Kreise springen

**{Adresse}** **[1]** **[Full]** **[Enter]** dann **[Next]** ... **[Next]** ... **[Last]** ...

Das gleiche, aber diesmal mit Adressen

**[Clear]**

Kreis/Adressen Check verlassen

### VORSTELLUNG SPEICHERN

Um die aktuelle Vorstellung zu speichern:

**[Displays]**, **{Browser}**, **Datei > Speichern unter > Vorstellungen >** und dann **[Select]** drücken oder doppelklicken

Speichert die Vorstellung mit neuem Zeitstempel

**Wirklich speichern?** **[Select]** oder **{OK}** klicken

*Es gibt mehrere Formate für Vorstellungsdateien. Esf3d ist die Voreinstellung und speichert alle Showdaten. Esf2 speichert keine 3D-Modelle. Esf für Kompatibilität zu Eos 2.8 und älter.*

**Falls bisher (unbenannt) erscheint oberhalb der virtuellen Tastatur „Name der Vorstellung: Vorstellung“**

**[Label]** drücken

Um den Vorschlag „Vorstellung“ zu löschen

**Vorstellungsnamen eingeben, danach [Enter]**

*Wird eine Vorstellung gespeichert legt das Lichtpult jedes Mal eine neue Datei an. Jede Datei hat Datum- und Zeitstempel im Dateinamen.*

**Patch, [1] [Label] Front Light [Enter]**

Kreis beschriften

**[Live]**

Ein Sternchen ( \* ) hinter dem Vorstellungsnamen weist auf ungespeicherte Daten hin.

**!! VERGISS NICHT, OFT ZU SPEICHERN !!**

**[Shift]&[Update]**

Schnellspeichern

Schnellspeichern speichert immer auf die Festplatte. Um auf einen USB-Stick zu speichern die „Speichern unter“-Funktion im Browser benutzen.

# Arbeiten mit Kreisen



## LIVE: WERTE SETZEN

[Live] falls du noch nicht im Live-Modus bist

[1] [At] [Full] [Enter]

[At] [50] [Enter]

[2] [+] [3] [At] [5] [Enter]

*Rote Werte sind verändert aber noch nicht gespeichert. Beachte "Geänderte Kreise" oben links.*

[31] [Thru] [50] [-] [34] [-] [35] [At] [65] [Enter]

[59] [Thru] [62] [Full] [Enter]

[55] [Thru] [58] [Full] [Full]

[51] [Thru] [54] [Level] (kein Enter notwendig) oder [At] [At]

[51] [Thru] [62] <Enter> Helligkeitsrad

[8] [At] [50] [Enter] dann [ +% ], [ -% ] [Shift]&[+], [Shift]&[-]

[5] [At] [50] [Enter] dann [At] [ + ] [3] , [At] [ - ] [4]

[At] [ / ] [50] [Enter] [At] [ / ] [400] [Enter]

[1] [Thru] [35] [Out]

[31] [Thru] [37] [At] [10] [Thru] [Full] [Enter]

Werte mit dem Helligkeitsrad bis voll und dann ganz runter

Kreisnummer muss nicht erneut eingegeben werden  
50% ( [05] für 5% )

Abwählen für einzelne Kreise mit Minus

Full geht auch ohne [At]

So geht's auch

Benutzerdefinierter Level-Wert, Einstellung im Setup

Proportionale Steuerung

Benutzerdefinierter Wert mehr / weniger, Einstellung im Setup (Voreinstellung 10%)

30% mehr, 40%

50% vom aktuellen Wert, 400% vom aktuellen Wert

Kein [Enter] nötig

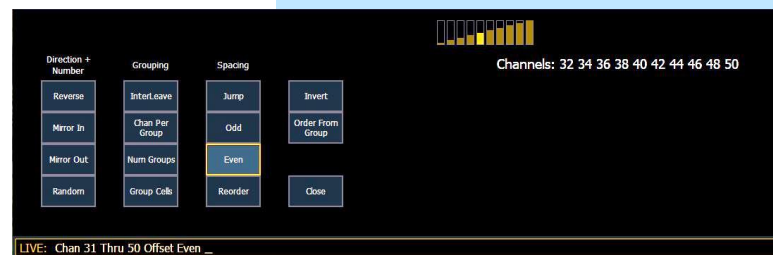
Aufgefächerte Helligkeit

Beachte die proportionale Steuerung

## OFFSET



Offset ist ein Softkey, danach erscheinen weitere Möglichkeiten im ZIB und bei den Softkeys.



[31] [Thru] [50] {Offset}

{Gerade}

[At] [80] [Enter]

[31] [Thru] [50] [Out]

[31] [Thru] [50] {Offset} [3] [At] [75] [Enter]

Siehe Vorschau

Wählt alle geraden Kreise an

Jeder dritte Kreis wird angewählt

## SNEAK



Sneak entfernt manuelle Werte und erlaubt Kreisen auf ihre Hintergrundwerte zu fahren.

<b>[34] [Sneak] [Enter]</b>	Fährt angewählten Kreis in Standardzeit auf Hintergrundwert
<b>[Clear] [Sneak] [Enter]</b>	Fährt alle manuellen Werte auf den Hintergrundwert ( [Clear] wählt ab)
<b>[1] [Thru] [5] [At] [5] [Sneak] [Enter]</b>	Fährt Kreise in voreingestellter Zeit auf den Wert
<b>[5] [At] [25] [Sneak] [3] [Enter]</b>	Fährt Kreis in 3s auf den Wert
<b>[8] [+] [9] [Full] [Sneak] [Enter]</b>	Fährt Kreis auf den Wert
<b>[8] [Out]</b>	Kreis 8 auf Null
<b>[9] [Sneak] [0] [Enter]</b>	Kreis in 0s auf Hintergrundwert



## LIVE- UND BLIND KREIS-ANZEIGEN

### LIVE-ANSICHT (KREIS-ANZEIGE)

- Kreissymbole
- Zeile zur Anzeige der angewählten Stimmung
- Tab-Reiter
- Kommandozeile
- **[Format]** um zwischen Live-Übersicht und Live-Tabelle zu wechseln
- **[Format]** gedrückt halten und Helligkeitsrad drehen zum Zoomen
- Linke Maustaste gedrückt halten und das Mousrad drehen
- **[Page ▲]** oder **[Page ▼]** – blättert Seite für Seite
- **[Shift]&[Stage]** – schaltet zum zeilenweisen Blättern um

### [1] [Thru] [10] [Enter], Helligkeitsrad

[Data] gedrückt halten, während Helligkeitsrad gedreht wird, um absolute Werte zu sehen.

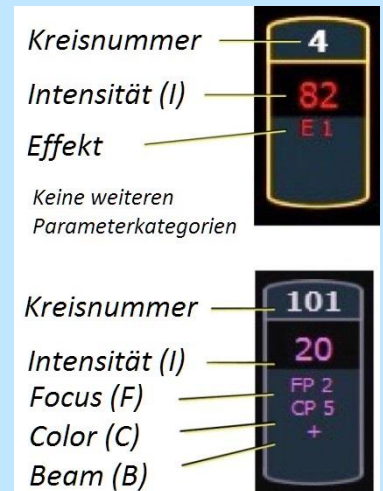
### KREISANZEIGE IN BLIND-MODUS

Im Blind-Modus können wir uns Werte anschauen, ohne zu beeinflussen, was gerade auf der Bühne zu sehen ist. Sobald Blind aktiviert wird, können jede Art von Werten (Stimmung, Preset, Palette, usw.) geändert werden, ohne automatisch die aktuellen Ausgabewerte zu verändern.

- Intergrundfarbe und Farbe der Kommandozeile ändert sich!
- Die Anzeige am oberen Bildschirmrand ändert sich.
- [Next] und [Last] springt in nächste/letzte Stimmung/Speicherziel.
- [Format] wechselt zwischen Übersicht, Tabelle und Trackliste

!! Im Blind ist **[Record]** nicht notwendig: Es wird sofort gespeichert, sobald **[Enter]** gedrückt wird und die Kommandozeile abgeschlossen ist.

Beachte: In der Live- und Blind-Tabellenansicht kann die Spaltenbreite verändern und wieder zurückgesetzt werden. Diese Einstellungen werden in Snapshots mitgespeichert.





## ZENTRALER INFORMATIONSBEREICH (ZIB) ( CENTRAL INFORMATION AREA (CIA) )

Als Zentraler Informationsbereich (ZIB) wird die untere Hälfte des rechten internen Touchscreens bezeichnet. Als Voreinstellung zeigt er Parameterkacheln und Browser.

**[Displays]** stellt den Favoriten wieder her (Voreinstellung: Browser)

Ein- und Ausblenden des ZIB durch **[Displays]** oder durch das Dreieck-Symbol (△, ▽)

Doppelt auf **[Displays]** drücken blendet immer den Browser ein

Das Vorhängeschloss verriegelt den ZIB gegen Öffnen oder Schließen

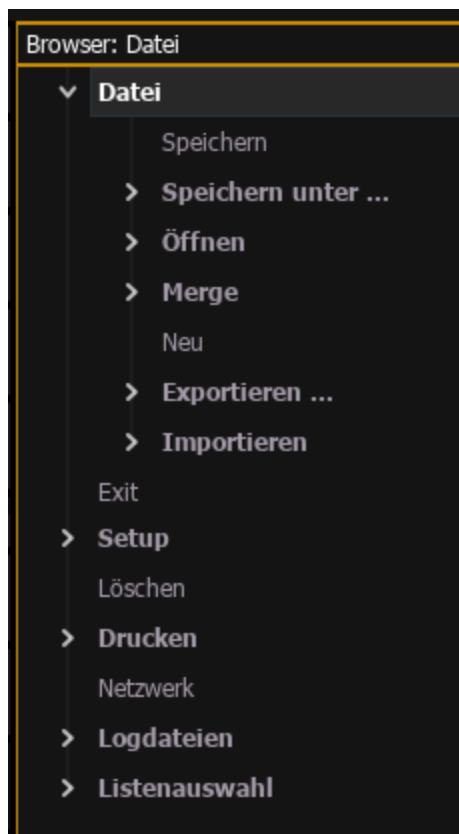
### BROWSER

Diese Ansicht wird benutzt, um u.a. eine Vorstellung zu speichern oder zu öffnen oder zum Drucken

- Navigation mit Maus, Touch oder Tasten
- **[Page ▲] [Page ▼]** – Durch die Menüs blättern
- **[Page ►]** – öffnet Untermenü
- **[Page ◀]** – schließt Untermenü
- **[Select]** oder **[Enter]** – öffnet Auswahl

#### BROWSER FARBKODIERUNG:

Speichern	Grün
Speichern Unter	Grün
Öffnen	Rot
Merge	Gelb
Neu	Rot
Löschen	Rot



## TABS NAVIGIEREN



Es gibt zwei Kategorien von Tabs: Anzeige- und Steuerungstabs. Anzeigetabs zeigen Informationen (z.B. Live, Blind, PSD), während Steuerungstabs virtuelle Steuerungselemente zugänglich macht (z.B. Colorpicker, ML Kontrolle).

### DISPLAY TAB NAVIGATION

Achte darauf, welche Anzeige gerade aktiv ist – der Tab wird mit einem goldenen Rahmen hervorgehoben.

Die Live-/Blind-Anzeige ist Tab 1. Playback Status Display (PSD) ist Tab 2. Beide können nicht geschlossen werden und von beiden können mehrere Instanzen geöffnet werden (z.B. Tab 1.2, 1.3, 2.2).

### TABS ÖFFNEN

**Drück [Sub] [Sub] ... [Group] [Group] ... [Effect] [Effect]**

Öffnet einen neuen Tab oder bringt einen schon vorhandenen nach vorne

**Klicke auf das {+}-Symbol rechts neben den Tabs**

Öffnet die Auswahl an Tabs.

### TABS VERSCHIEBEN

**[Tab]&[Page ◀] oder [Tab]&[Page ▶]**

Verschiebt den aktiven Tab von einem Bildschirm zum nächsten

**Auf den Tabreiter klicken und gedrückt halten, dann verschieben**

Tab innerhalb Rahmen verschieben

### TABS SCHLIEßEN

**[Tab] wiederholt drücken, bis Tab aktiv ist, [Escape]**

Schließt Tab (nicht für Tabs 1, 2)

### TAB ANWÄHLEN

**[Tab] wiederholt drücken**

Springt von einem Tab zum nächsten

**oder: [Tab]&[Tabnummer]**

Holt Tab nach vorne

**[Live] oder [Blind] drücken**

Bringt Live/Blind nach vorne

### EINSTELLUNGEN FÜR LIVE- UND BLIND-ANZEIGEN

**Rechts- oder Doppelklick auf den Tab**

Öffnet Konfigurationseinstellungen

Du kannst auch auf das Zahnradsymbol klicken, um die gleichen Optionen angezeigt zu bekommen.

**{Tab schließen}**

**{Tab ersetzen}**

**{Alle anderen Tabs schließen}**

**{Alle Tabs schließen}**

**{Spalten zurücksetzen}**

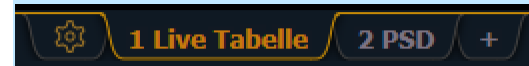
**{Anzeige sperren}** – verhindert, dass andere Tabs auf diesen Bildschirm geschoben werden

**{Neue Tabs in dieser Anzeige öffnen}**

**{Zoom kleiner}** und **{Zoom größer}**

**Außerhalb des Menüs klicken**

Um das Menü zu schließen



# Gruppen

Gruppen sind ein Hilfsmittel zur schnellen Kreiswahl. Bitte beachte, dass Gruppen nur eine Anwahl, nicht aber Helligkeiten oder Nicht-Intensitätsparameter speichern.

Beim Speichern von Gruppen wird die Kreisreihenfolge beachtet.



## LIVE: GRUPPEN SPEICHERN

[Clear] [Sneak] [Enter]

[1] [Thru] [10] [Record] [Group] [1] [Enter]

Speichert Kreise in Gruppe 1

[31] [+] [33] [+] [35] [+] [37] [Record] [Group] [2] [Enter]

Speichert Kreise in Gruppe 2

[34] + [31] + [33] + [35] + [32] [Record] [Group] [30] [Label] Effect 1 [Enter]

Speichert Kreise in dieser Reihenfolge in Gruppe 30 und beschriftet die Gruppe

## ARBEITEN MIT GRUPPEN

[Group] [1] [Full] [Enter]

Kreise der Gruppe 1 auf Full

[Group] [1] [At] [20] [Thru] [Full] [Enter]

verteilte Helligkeiten (Reihenfolge!)

[Group] [30] [Enter], dann [Next] [Next] [Next] [Last] [Last]

Wählt Kreise innerhalb der Gruppe an

[Select Last] [At] [10] [Thru] [Full] [Enter]

Wählt wieder ganze Gruppe an und fächert Helligkeit auf



## GRUPPENLISTE (BLIND)

In der Gruppenliste können Gruppen angeschaut und bearbeitet werden. Mit [Next] und [Last] kann von Zeile zu Zeile gesprungen werden, [Group] <Gruppennummer> [Enter] springt zur entsprechenden Zeile.

[Group] [Group] oder {+}-Symbol

Öffnet Liste aller gespeicherten Gruppen

## GRUPPE ERSTELLEN ODER BEARBEITEN

[Group] [4] [Enter] [71] [Thru] [82] [Enter] [Label] High Sides, Right [Enter]

Erstellt Gruppe 4 in der Liste

[Group] [2] [Enter] [+] [39] [Enter] [-] [39] [Enter]

Fügt Kreis hinzu oder entfernt diesen

[Group] [1] [Enter] [11] {< Einfügen} [7] [Enter]

Softkeys für weitere Einstellungen

## GRUPPEN LÖSCHEN

[Delete] [Group] [1] [Enter] [Enter]

Löscht Gruppe 1 (2. [Enter] bestätigt)

[Delete] [Group] [2] [Thru] [3] [Enter] [Enter]

Löscht Gruppen 2 und 3

*Gruppen 4 und 30 werden wir später nochmal benutzen*

**Gruppen-Übung – Erstelle diese Gruppen:**

Gruppe Nr.	Name	Kreise
1	Frontlight	1 thru 10
2	Downlight	31 thru 50
3	High Sides – Left	51 thru 62
4	High Sides – Right	71 thru 82
5	FOH Movers	101 thru 105
7	OS Movers – Wash	121 thru 128
9	Side – Mids	141 thru 148
10	Side – Scrollers	151 thru 158
20	Cyc Top	301 thru 312
21	Cyc Bottom	351 thru 362
22	All Cyc	+ Gruppe 20 + Gruppe 21
30	Effect 1	34, 31, 33, 35, 32
201	Channel order	1+6+2+7+3+8+4+9+5+10

*Gruppen 4 und 30 gibt es schon.*



# Submaster

Mit Submastern können Werte mit Hilfe von Fadern abgespielt werden. Ein Submaster kann jeden Parameter von jedem Kreis speichern. Auch der aktuelle Output kann in einen Submaster gespeichert werden.

## SUBMASTER SPEICHERN IN LIVE-MODUS

[Live] [Clear] [Sneak] [Enter]

Aufräumen

[1] [Thru] [9] [Full] [Enter]

Werte setzen

[Record] [Sub] [1] [Enter] [Load] oberhalb Fader drücken

Ion Xe: beide Fadertasten (▶ & ■) gleichzeitig drücken

Speichert aktuelle Ausgabe in Sub 1 und lädt diesen auf den Fader

[Sub] [1] [Label] Front [Enter]

[Clear] [Sneak] [Enter]

[51] [Thru] [53] [At] [40] [Enter],

[54] [Thru] [56] [At] [70] [Enter],

[57] [Thru] [59] [At] [Full] [Enter],

Werte setzen

[Record], [Load] oberhalb des zweiten Faders drücken, [Enter]

oder: [Record] [Load] [Load]

Beachte: wir haben keine Sub-Nummer angegeben

[Clear] [Sneak] [Enter]

manuelle Werte entfernen

*Ein Sub kann mit jedem Fader verknüpft werden, falls der Fader leer ist.*

Jeden Fader hoch- und runterbewegen

proportionale Werte von Sub 2 beachten

## SUBMASTER ERSTELLEN IM BLIND-MODUS

[Blind] [Sub] [31] [Enter]

Sub 31 erstellen

[71] [Thru] [79] [Full] [Enter], [At] [75] [Enter]

fügt Werte in Sub 31 ein. In Blind müssen Kreise nicht ausdrücklich gespeichert werden - alle Änderungen werden sofort übernommen.

## SUBMASTER AUS KOMMANDOZEILE STEuern

[Live]

[Sub] [31] [At] [50] [Enter]

Bringt Sub-Inhalt auf 50% der gespeicherten Werte

[Sub] [31] [At] [85] [Sneak] [Enter]

Fährt Sub 31 auf 85% mit Standardzeit

[Sub] [31] [Out] [Enter]

Fährt Sub 31 auf 0%

## FADERSEITEN BLÄTTERN

Faderseiten (Faderpages) enthalten immer 10 Fader. 100 solche Seiten stehen zur Verfügung. Die Faderseite ist im PSD unter dem Wort „Master“ sichtbar

Bitte beachte: **[FaderPage]** springt zur nächsten benutzten Faderseite

**[FaderPage]&[3]**

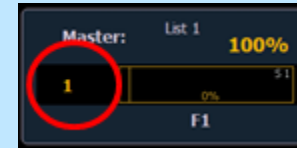
*Das ist der einzige Weg eine leere Faderseite aufzurufen.*

**[Sub] [31] [Load] (beliebigen Fader) von Faderseite 3**

**[Shift] gedrückt halten, [Fader Page] drücken**

**[Fader Page] gedrückt halten, [17] eintippen**

**[Fader Page] gedrückt halten und das Rate-Rad drehen**



Faderseite 3

Lädt Sub 31 auf die dritte Seite

Blättert eine Seite zurück

Springt zu einer bestimmten Seite

Blättert vorwärts oder rückwärts

## FADERBELEGUNG LÖSCHEN

Ist ein Fader schon mit einem Submaster (oder einer Sequenzliste) belegt, muss dieser Inhalt vom Fader entfernt werden, bevor ein anderer Submaster oder Sequenzliste dorthin geladen werden können.

**Mit [Fader Page] auf Seite 3 blättern**

**[Shift] gedrückt halten, [Load] oberhalb des Faders mit Sub 31 drücken**

## SUBMASTER LÖSCHEN

**[Delete] [Sub] [3] [Enter] [Enter]**

**[Delete] [Sub] [1] [Thru] [Enter] nicht erneut [Enter] drücken!**

**[Shift]&[Clear]**

Löscht den Speicherplatz Sub 3

würde alle Subs von 1 bis zum Schluss löschen

löscht die ganze Kommandozeile

Werden die Subs jetzt gelöscht, müssen sie für die nächste Übung wieder erstellt werden. Oder **[Undo] [Enter]** benutzen.

## Stimmungen

Stimmungen sind einzelne Lichtsituationen, die in eine Liste gespeichert werden und meistens in der Reihenfolge dieser Liste abgespielt werden. Es gibt verschiedene Optionen für Überblendzeiten, die den Übergang zwischen zwei Stimmungen beeinflussen.

### STIMMUNG SPEICHERN

[Clear] [Sneak] [Enter], alle Subs/Fader auf 0

[Group] [2] [At] [30] [Enter],  
[8] [At] [35] [Enter]

Werte für Specials setzen

[Record] [Cue] [1] [Enter]

Speichert Stimmung 1 – beachte blaue Werte

[2] [+] [5] [+] [6] [At] [35] [Enter]

Zusätzliche Scheinwerfer

[Record] [2] [Enter]

Speichert Stimmung 2 – beachte wir haben [Cue] nicht benutzt

[2] [+] [6] [Out]

[Group] [2] [At] [60] [Enter]

Kreise ändern sich

[31] [+] [32] [+] [36] [+] [37] [+] [41] [+] [42] [+] [46] [+] [47] [Out]

[Record] [3] [Enter]

Speichert Stimmung 3 – beachte die Farbe der Werte

Bring den ersten Fader (Sub 1) auf 75%

[Record] [Next] [Enter]

speichert nächste Stimmung (4). Kreiswert vom Sub sind nun in Stimmung gespeichert und können mit Fader nicht mehr entfernt werden.

[1] [Thru] [9] [Out],

[8] [At] [50] [Enter]

[Record] [Next] [Enter] \*

speichert nächste Stimmung (5)

\* Bei [Record] [Next] ist es wichtig zu wissen, in welcher Stimmung sich das Pult befindet. Falls Cue 1, dann Next = Cue 2; falls Cue 2.7, Next = 2.8; falls Cue 2.11, Next = 2.12.

### STIMMUNG MIT ZEIT SPEICHERN

[Select Last] [Out],

[Group] [2] [At] [60] [Enter]

[Group] [10] [At] [30] [Enter]

Ändert Werte der letzten Kreise

[Record] [6] [Time] [3] [Enter]

Speichert Stimmung 6 mit einer Fadezeit von 3 Sekunden

[151] [Thru] [154] [Full] [Rem Dim] [Enter]

Werte ändern mit [RemDim]. Remainder Dim = „restliche Dimmer“

[Record] [Next] [Time] [2] [Time] [8] [Enter]

Unterschiedliche In- und Out-Fadezeiten

[36] [Thru] [50] [At] [50] [Rem Dim] Enter

Werte setzen

[Record] [8] [Time] [6] [/] [2] [Enter]

Unterschiedliche In- und Out-Fadezeiten



## STIMMUNG MIT ZEIT UND NAME SPEICHERN

[32] [Thru] [34] [At] [50] [Enter],

[33] [%] [%] [%],

[41] [Thru] [50] [At] [25] [Enter],

[3] [Full] [Full]

Werte setzen

[Record] [Next] [Time] [3] [/] [5] [Label] Ansprache [Enter]

Speichert Stimmung mit Zeit und Name

[Select Active] [Out]

Alle aktiven Kreise auf 0

[Record] [10] [Time] [0] [Label] Blackout [Enter]

Speichert Stimmung mit Zeit, Name

[1] [+] [3] [+] [6] [Full] [Enter],

[Group] [2] [At] [25] [Enter]

Werte setzen

[Record] [11] [Time] [2] [Label] Auftritt [Enter]

Speichert Stimmung, Zeit, Name

[10] [Full] [Enter]

[Record] [11] [.] [5] [Label] Front Seite dz [Enter]

Speichert Punktstimmung



## STIMMUNGEN LÖSCHEN

[Delete] [Cue] [11] [.] [5] [Enter],

erneut [Enter] zum Bestätigen

Löscht Stimmung

Beachte: Stimmung 11.5 steht immer noch auf der Bühne.

[GoToCue] [Enter]

Fährt aktuellen Stand der Cueliste auf die Bühne

# Playback



## PLAYBACK STATUS DISPLAY (PSD ODER CUELISTE)

PSD ist ein Tab, das eine Liste von Stimmungen, deren Zeiten sowie Zusatzinformationen dazu zeigt.

Mit dem Dreieck ( ▾ ) den ZIB schließen

mehr Platz

PSD-Tab klicken, bis es den goldenen Rahmen hat.

**[Format]** – wählt folgende Optionen aus:

- Zwei Cuelisten
- Eine Übersicht über die ersten 10 Faderseiten
- Zurück zu einzelner Cueliste mit Faderband

**[Page▲]** oder **[Page▼]** – blättert seitenweise vor und zurück

Falls ein anderer Tab aktiv ist: **[Shift]&[Page▲]** oder **[Page▼]** blättert das PSD-Tab, auch wenn dieses gerade nicht aktiv ist

**[Next]** oder **[Last]** – zur nächsten oder vorherigen Stimmung. Dies hat keinen Einfluss auf die aktuell ausgegeben Stimmung.



## BASIC CUE PLAYBACK

**[Live], [Go To Cue] [Out] [Enter]**

Alle Werte auf Home, alle Cuelisten an den Anfang zurück

**[▶] (Go) drücken (Master-Fader)**

Führt die nächste Stimmung ab

Während eine Stimmung läuft, sowohl die entsprechende Zeile im PSD, als auch die Anzeige, der aktiven Stimmung wird rot. Sobald die Stimmung steht, werden beiden in Gold angezeigt.

Erneut **[▶] (Go) drücken (Master-Fader)**

Führt Stimmung 2

**[■] (Stop/Back) drücken während Überblendung läuft**

Die Überblendung wird gestoppt

Erneut **[▶] (Go) drücken (Master-Fader)**

Führt Stimmung 2 weiter

Erneut **[▶] (Go) drücken (Master-Fader)**

Führt Stimmung 3

**[■] (Stop/Back) drücken während Überblendung läuft**

**[■] (Stop/Back) erneut drücken**

Die vorherige Stimmung wird gefahren

**[Back]** benutzt eine im Setup voreingestellte Zeit.

Wenn Stimmung steht, **[■] (Stop/Back) drücken**

fährt zurück in die vorherige Stimmung

### MANUELLES EINGREIFEN INS PLAYBACK

Um manuell in die Intensitäten einzugreifen, schiebe die Fader nach unten bevor du **[▶] (Go)** drückst. Beachte das rote „Man“ in der Spalte Dauer des PSD und im Master-Bereich. Schiebe jetzt die beiden Fader in der Geschwindigkeit deiner Wahl nach oben.

Normalerweise sollten sich beide Fader des Hauptplaybacks oben befinden.

## Go To Cue



[Go To Cue] benutzt eine im Setup voreingestellte Zeit.

[Go To Cue] [Out] [Enter]

Führt alle Werte auf den Homewert, setzt alle Sequenzlisten auf den Anfang zurück

[Go To Cue] [0] [Enter]

Führt alle Helligkeiten auf 0 und die aktuelle Sequenzliste auf Anfang zurück

### WEITERE FUNKTIONEN MIT GO TO CUE

[Go To Cue] [Enter]

Führt die aktuelle Stimmung nochmal

[Go To Cue] [Next] oder [Last] [Enter]

Führt in die nächste oder vorherige Stimmung (wie Back)

[Go To Cue] [5] [Enter]

Alle Parameter fahren in Stimmung 5, sofern diese Parameter Werte in dieser Stimmung haben, auch getrackte Werte

[Go To Cue] [6] [Time] [Enter]

Führt in die Stimmung und benutzt dazu die Stimmungszeit

[Go To Cue] [1] [Time] [2] [Enter]

Führt in 2 Sekunden in die Stimmung

### EINE STIMMUNG INS HAUPTPLAYBACK LADEN

[Cue] [7] [Master] (Load) dann [▶] (Go) drücken

Bereitet diese Stimmung auf dem Hauptplayback vor und fährt dann diese Stimmung ab



## BEDEUTUNG DER FARBEN IN KREISANZEIGEN

### KREIS- ODER PARAMETER-WERTE

- Rot Manuell – Änderungen wurden vorgenommen, aber noch nicht gespeichert
- Blau Veränderung – höhere Helligkeit als zuvor. Nicht-Intensitätsparameter (NPs) sind blau, wenn ein Veränderungsbehl (Move Instruction) vorhanden ist.
- Grün Veränderung – niedrigere Helligkeit als in der Stimmung davor. Wird auch benutzt, um Mark anzuzeigen.
- Magenta Tracking – Wert ist gleich wie in der Stimmung davor.

### Sub 1 nach oben schieben

- Gelb Werte kommen von einem Submaster.
- Weiß Werte sind geblockt.

GRÜNES GRAS  
BLAUER HIMMEL

KREISNUMMER	KREIS- ODER PARAMETERWERT
<b>Weiß</b> Zahl – regulär gepatchter Kreis	<b>Rot</b> – Manueller Wert
<b>Hellweiß</b> Zahl – geparkter Kreis (kleines p)	<b>Blau</b> – Wert ist höher als im vorherigen Cue
<b>Graue</b> Zahl – ungepatchter Kreis	<b>Magenta</b> – Wert gleich wie davor (getrackt)
<b>Graue</b> Zahl ohne Umrandung – gelöschter Kreis	<b>Grün</b> – Wert ist niedriger als im vorherigen Cue
<b>Goldene</b> Zahl – Kreis ist gecaptured	<b>Orange</b> – Wert gehört zu Preset-/Palettenfader
<b>Goldene Umrandung</b> – Angewählte Kreise	<b>Weiß</b> – Wert ist geblockt
	<b>Gelb</b> – Wert kommt von einem Submaster

## FLEXI-KREISANZEIGEN (AM EINFACHSTEN IN LIVE ÜBERSICHT ZU SEHEN)

Flexi erlaubt es, nur Kreise, die ein bestimmtes Kriterium erfüllen, zu sehen, indem die anderen Kreise verborgen werden.

[Live], [Flexi], [Flexi], [Flexi], ...

jeweils zum nächsten Flexi-Modus

Alle Kreise

Gepatchte Kreise

**Geänderte Kreise (Manuell)** – angewählte Kreise sowie alle Kreise mit manuellen Werten (rote Werte)

**Kreise in Vorstellung** – alle Kreise, die in einem Speicherziel (Stimmung, Gruppe, Sub, Palette, ...) enthalten sind, sowie alle manuellen oder angewählten Kreise

**Aktive Kreise** – alle Kreise mit Wert, mit Move-Instruction oder Effekt, sowie alle manuellen oder angewählten Kreise

**Benutzte Kreise** – wie Flexi Aktive Kreise, aber zusätzlich mit allen Kreisen auf 0, die für eine zukünftige Stimmung markieren

**Angewählte Kreise** – Kreise, die in der Kommandozeile stehen

Wird [Flexi] gedrückt gehalten, können Softkeys benutzt werden

verschiedene Flexi-Modi erscheinen im ZIB und als Softkey

Um Kreise, die nicht im aktuellen Flexi-Modus angezeigt werden, einzuschließen, kann [Thru] [Thru] benutzt werden.

In Flexi Gepatchte Kreise: [6] [Thru] [35] [Enter]

Nur gepatchte Kreise werden ausgewählt

[6] [Thru] [Thru] [35] [Enter]

Alle Kreise werden ausgewählt

Sub 1 nach unten

# Track / Cue Only



Eos ist ein Tracking-Lichtpult. Das bedeutet, dass nur sich ändernde Werte in Stimmungen gespeichert werden. Werte, die auf einem Wert stehen bleiben, werden „getrackte Werte“ genannt und sind in Magenta markiert.

Es ist wichtig, den Unterschied zwischen Tracking und Cue Only zu verstehen. Je nach Betriebsart ändert sich beim Bearbeiten, Löschen, Kopieren und Verschieben von Stimmungen das Verhalten des Lichtpultes. Auf das Abspielen von Stimmungen hat Tracking oder Cue Only keinen Einfluss.

Tracking bedeutet, dass sich eine Änderung eines Kreiswertes so lange auch auf folgende Stimmungen auswirkt, wie in den Folgestimmungen ein getrackter Wert für den entsprechenden Kreis vorhanden ist.

Im Cue Only-Modus wird die folgende Stimmung geschützt, egal ob Kreise getrackte Werte haben oder nicht.

[Schau dir das Video von Bobblehead Fred an, das den Unterschied zwischen der MoveFade und Preset-Philosophie erklärt und woher diese kommen.](#)

Cue	Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1													
2			35			35	35		35				
3			0			35	0		35				
4		75	75	75	75	75	75	75	75	75			
5		0	0	0	0	0	0	0	50	0			
6		-	-	-	-	-	-	-	0	-			
7		-	-	-	-	-	-	-	-	-			
8		-	-	-	-	-	-	-	-	-			
9	Ansprache	-	-	FL	-	-	-	-	-	-			
10	Blackout	-	-	0	-	-	-	-	-	-			
11	Auftritt	FL	-	FL	-	-	FL	-	-	-			

[Blind], danach [Format]

Ansicht Trackliste

## TRACK

[Cue] [1] [Enter],  
[11] [At] [80] [Enter]

Fügt Kreis 8 in Stimmung 1 hinzu und trackt Wert in Blackout hinein

## CUE ONLY

[12] [At] [40] [QOnly/Track] [Enter]

Fügt Kreis 9 zu Stimmung 1, beschützt Wert in Folgestimmung

[Cue] [1] [Thru] [5] [Enter],  
[12] [At] [40] [Q Only/Track] [Enter]

Auf 40% in erster Stimmung, danach getrackt, dann auf 0%

[Cue] [11] [.] [5] [Enter] [Enter]

Erstellt neue Stimmung, alle Kreise getrackt



## BLOCK

Blocks sind ein Werkzeug beim Bearbeiten von Stimmungen, das verhindert, dass im Trackingmodus Werte von vorherigen Stimmungen in die Stimmung hinein tracken.

[Cue] [10] [Block] [Enter] Kreis 11 ist weiß (geblockter Kreis)

Blockt die Blackout-Stimmung

[Cue] [1] [Enter],  
[13] [At] [80] [Enter]

Fügt Kreis zu Stimmung 1 hinzu und trackt Wert weiter bis Block

[Cue] [10] [Enter],  
[Select Active] [Out]

In BO muss alles aus sein. Diese Änderung wird weitertracken.

Im PSD wird bei Stimmung 10 in der B-Spalte ein „B“ angezeigt.



## AUTOBLOCK

Autoblock beschützt eine Move-Instruction, wenn sich der Wert in einer vorherigen Stimmung dem Wert in der jetzigen Stimmung anpasst.

**Beachte, dass in Stimmung 2 der Kreis 2 einen Wert von 35 hat**

**[Cue] [1] [Enter], [2] [At] [35] [Enter]**

Autoblock in Stimmung 2

Jetzt wird in Stimmung 2 die Helligkeit von Kreis 2 weiß und unterstrichen dargestellt wird. Mit dem Autoblock wird das Verhalten der nicht mehr vorhandenen Move-Instruction simuliert.

**[2] [At] [55] [Enter]**

Autoblock wird wieder zu einer Move Instruction

**[2] [At] [35] [Enter]**

Autoblock in Stimmung 2

Autoblocks werden im PSD als „b“ dargestellt.

## AUTOBLOCK ENTFERNEN

**[Blind] [Cue] [2] {Autoblk Clean} [Enter] [Enter]**

Autoblock wird entfernt

*{Autoblk Clean} entfernt alle Autoblocks einer Stimmung, eines Stimmungsbereichs oder einer ganzen Cueliste.*



## ASSERT

Eos ist ein MoveFade-Lichtpult. MoveFade bedeutet, dass sich Werte nur dann ändern, wenn sie neue Befehle (Move Instruction) bekommen. Wird eine Stimmung gefahren, die getrackte Werte enthält, ändern sich diese Kreise nicht.

Assert ist eine Playback-Anweisung: Getrackte Werte werden wie eine Move-Instruction behandelt., werden also verändert, obwohl es ja eigentlich getrackte Werte sind. Damit kann ein noch überblendender Kreis mit neuer Zeit übersteuert werden.

Assert kann auf Stimmungs-, Kreis oder Parameterebene hinzugefügt werden.

**[Live] [Go To Cue] [9] [Enter]**

**[41] [Full] [RemDim] [Enter]**

Werte setzen

**[Record] [9.5] [Time] [20] [Enter]**

Speichert langsame Stimmung

**[Go To Cue] [9] [Enter] Stimmungen fahren und zuschauen**

**Stimmung 10 starten, bevor 9.5 fertig gefahren ist**

Was ist passiert?

**[Cue] [10] [Assert] [Enter]**

Stimmung asserten

Beachte „A“ in der Assert-Spalte des PSD für Stimmung 10.

**[Go To Cue] [9] [Enter] Stimmungen fahren und zuschauen**

**Stimmung 10 starten, bevor 9.5 fertig gefahren ist**

Was ist passiert?

Assert behandelt alle Werte als Move Instruction. Es übernimmt noch laufende Überblendungen und fährt sie in der neuen Zeit zu Ende.

Es empfiehlt sich **SEHR**, bei allen Blackouts, Fade-Outs und anderen wichtigen Stimmungen ein Block und Assert zu setzen!

# Arbeiten mit NIPs (FCB)

## ▶ NICHT-INTENSITÄTSPARAMETER (NIP) STEUERN

### VIER HAUPTKATEGORIEN (IFCB):

- |                  |   |
|------------------|---|
| I = Intensity    | Helligkeit  |
| F = Focus        | Pan und Tilt  |
| C = Color        | Alle Farbparameter (Scroller, RGB, CMY, CTO, CTB...)  |
| B = Beam         | Alle anderen Parameter, in drei Unterkategorien:  |
| • <b>Form</b>    | alle Parameter, die Qualität oder Größe der Lichtausgabe beeinflussen, wie z.B. Zoom, Schärfe, Iris, Frost usw. |
| • <b>Image</b>   | alles, was in den Strahlengang geschoben wird, wie z.B. Gobos, Effekträder usw.                                 |
| • <b>Shutter</b> | beinhaltet alle Parameter für Blendschieber   |

## ▶ LAMPENKONTROLLE

Mit Lampenkontrolle können Funktionen wie Lampenzündung und Reset gesteuert werden. Jeder Gerätetyp hat andere verfügbare Befehle in der Lampenkontrolle. Diese sind zugänglich in Live durch den About-Bildschirm.

[Clear] [Sneak] [Enter],  
 [Group] [5] [Enter],  
 [About]

Auf der linken Seite im About – {Lampenkontrolle}

[Group] [7] [Enter]

[About] erneut drücken



Kreiswahl in Kommandozeile

andere Optionen

schließt About

## FARBSTEUERUNG

### ▶ FARBSTEUERUNG BEI SCROLLERN

[Encoder Displays]

[Group] [10] [Full] [Enter]

- Encoderkategorie-Taste **[Color]** drücken
- Standardmäßig werden vom Scroller-Parameter die Details angezeigt, damit man direkt die Farben auswählen kann
- 'Scroller' im Encoderdisplay drücken (oder **{Scroller}** im ZIB). Das Wort erscheint in der Kommandozeile, **[8]** für 8. Farbe, **[Enter]**.
- **[Shift]** & Encoder – beachte '+/-' für die Halbfarben
- **{Home}** drücken, die erste Farbe wird angefahren

## FARBSTEUERUNG BEI LEDS

[Encoder Display] drücken, falls noch nicht geöffnet

[Clear] [Sneak] [Enter],

[Group] [3] [+] [Group] [4] [Full] [Enter]

*Beachte den Mini-Colorpicker.  
Vergrößern mit dem Doppelpfeil.*

Encoder drehen

,Red' {Min}, ,Lime' {Min}, ,Green' {Min}, ,Blue' {Max}

[Displays], {Red} [Full] [Enter]

*Die Parameterkacheln im ZIB ändern  
sich je nach angewählten Kreisen.*

[Displays], [Red]-Encoder drücken, [50] [Enter]

*Bei den flacheren Encodern ist der  
ganze Encoder eine Taste.*

Alle Farben sind auf 100%



Zweihändig Farben mischen

Schöner blauer Hintergrund

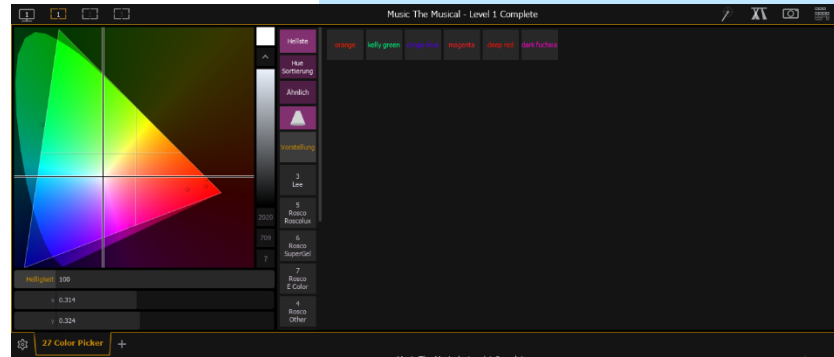
Magenta

Eine gute Farbe!

## COLORPICKER

[Displays], dann Softkey {Color Picker} oder {+}-Symbol.

Beim ersten Öffnen wird der Colorpicker mit zwei Bereichen angezeigt: CIE-xy-Farbraum und Farbbibliothek.



## GELPICKER (FARBFILTERAUSSWAHL)

[Group] [3] [+] [Group] [4] [Home] [Enter]

{3 Lee}, dann {L116} – ein Türkis

*G L116: das G steht für Gel Match,  
also "entspricht einem Farbfilter".*

{5 Rosco Roscolux},

dann {R021} – ein Orange

[SelectLast] [At] [5] [/] [381] [Enter] – ein Blau

[At] [3] [/] [345] [Enter] – ein Magenta

{Standard Colors}, {Red}

{Purple 75%}

{3500K} \*

Achte auf die Farbe des Hintergrunds

<Herstellernummer> /  
<Farbfilternummer>

\* K bedeutet Kelvin, die Maßeinheit für Farbtemperatur. tiefe Kelvin-Werte sind warme Weissteine, höhere Kelvin-Werte stehen für kältere Weissteine.



## EIN MOVINGLIGHT STEuern

### FOCUS

[Clear] [Sneak] [Enter]

[Group] [5] [Full] [Enter], [Focus], Encoder bewegen

die 5 MLs bewegen sich zusammen

[Shift] gedrückt halten und Encoder bewegen

Encoder im Fine-Modus

[Next], Tilt, [Next], Tilt, [Next], Tilt

jeder Kreis einzeln

[SelectLast] um wieder ganze Gruppe anzuwählen, Pan bewegen

alle als Gruppe

### FLIP

Für Flip in der Focus-Kategorie die drei Punkte drücken. {Flip} wird benutzt, um ein Movinglight mit einer anderen Kombination von Pan und Tilt wieder auf die genau gleiche Position zu fahren.



[103] [Full] [RemDim] [Enter]

ein Gerät anwählen

{Flip} (Pan/Tilt Encoder)

das Gerät dreht sich

nochmal {Flip}

Gerät dreht sich erneut

*Flip erzeugt einen manuellen Wert. Update nicht vergessen!*

### HOME

{Home} (Tilt Encoder)

fährt Parameter auf seinen Homewert

### EIN WEITERER WEG

[Tilt] (Encoder drücken) [-] [50] [Enter]

Tilt -50°

[Displays], {Tilt} im ZIB, [Home] [Enter]

Tilt Parameter auf Homewert



### BEAM

Beachte: Beam hat drei Unterkategorien: **Form**, **Image** und **Shutter**

[Clear] [Sneak] [Enter]

[Group] [5] [Full] [Full] Tilt Richtung Hinterbühne

[Encoder Display] öffnen, falls noch geschlossen

#### FORM - ZOOM

- Zoom-Encoder benutzen
- {Min}, {Max}
- Zoom-Encoderbeschriftung (Touchscreen) drücken, [35] [Enter]

*Beachte: Zoom wird in Grad notiert.*

- Beachte Shutter Strobe mit den entsprechenden Modi

#### IMAGE - GOBO SELECT

- Ein Klick auf die drei Punkte zeigt Thumbnails der Gobos (der goldene Parameter ist expandiert, der weiße nicht)
- Gobo Select-Encoder
- Gobo Select (Touchscreen) drücken, Encoder-Taste benutzen, oder Parameterkachel: {Gobo Select} [3] [Enter]



#### FORM - EDGE

- Mit dem Edge-Encoder die Schärfe nachziehen

## IMAGE – GOBO INDEX/SPEED

- Voreinstellung: Index Mode – drehbares Gobo steht
- Die drei Punkte zeigen die verfügbaren Modi, **{Mode}** wählt sie der Reihe nach aus: Index, Rot +/- oder besondere Effekte
- Encoder bestimmt Geschwindigkeit je nach ausgewähltem Modus

**[SelectLast] [Shift]&[Image][Image] [Home] [Enter]**

Um "Beam" in die Kommandozeile zu schreiben, **[Shift]** gedrückt halten, eine der Beam-Kategorien (Form, Image oder Shutter) **doppelt** drücken.

## SHUTTER

- Shutter-Encoder für Thrust und Angle
- fahre Thrust A auf 20
- Angle A (Touchscreen) drücken, **[30] [Enter]**
- Auf dem Touchscreen: **{Home}, {Min}, {Max}**
- Die kleine Shutter-Grafik drücken: Shutter-Tool wird geöffnet
- **Winkel rücksetzen:** Angle A bis D Home
- **Vorschub rücksetzen:** Thrust A bis D Home
- **Paaren AC:** verknüpft A und C, bewegen sich zusammen
- **Paaren BD:** verknüpft B und D, bewegen sich zusammen
- **Paaren Alle:** verknüpft A bis D, bewegen sich zusammen
- **Invertieren AC:** verknüpft B und D in gegenüberliegende Richtung
- **Invertieren BD:** verknüpft B und D in gegenüberliegende Richtung
- **Limits aufheben:** hebt die Beschränkungen auf, mit der sich Thrust und Angle gegenseitig beeinflussen.
- **A>D:** alle Thrust auf einer Seite, Angle auf der nächsten.
- **Frame Assembly** (dritte Seite) dreht ganze Schieberebene.

## ENCODERSEITEN UMSCHALTEN

**[Shutter], [Shutter], [Shutter]**

Oder **[Shutter]&[3]**

Die Nummer der Encoderseite wird mit Hilfe der Punkte auch angezeigt.



## HOME

**[Home] oder {Home}** fährt einen Parameter zurück auf seinen Homewert.

**[Clear] [Sneak] [Enter]**

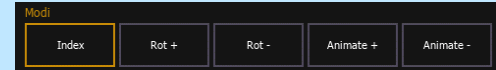
**[Group] [5] [Full] [Enter], Tilt bis zum Horizont, orange, Gobo, Zoom größer, scharf**

**[101] [Home] [Enter]**

**[102] [Shift]&[Focus] [Home] [Enter]**

**[103] [Shift]&[Form] [Home] [Enter]**

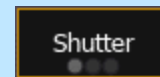
**[104] {Gobo Select} [Home] [Enter]**



entfernt Beam-Parameter

Die Blendschieber sind nach der für den Kreis definierten Blenden-Reihenfolge (Patch>Attribute) angeordnet: A&C auf der ersten Seite, B&D auf der zweiten

dritte Shutter-Encoderseite: Frame Assembly Encoder



Werte setzen

Homewerte für alle NIPs

Homewerte für Focus-Kategorie

Homewerte für Form-Kategorie

Homewerte nur für Gobo-Parameter



## ML KONTROLLE

Es gibt immer mehrere Wege!



[Clear] [Sneak] [Enter]

{+}-Symbol, {ML Kontrolle}



### NAVIGATION UND BEDIENUNG

- Kategorie-Schaltflächen, um schnell auf die entsprechenden Parameter zuzugreifen
- Kategorie- und Parameterschaltflächen schreiben in die Kommandozeile
- Schaltflächen, um Kategorien auf- und zuzuklappen
- Home-Schaltflächen erlauben eine Kategorie oder Parameter auf Homewert zu fahren
- Virtuelle Encoder (nahe bei der Mittellinie klicken und gedrückt halten für langsame Bewegung, weiter weg für schnelle Bewegung)
- Color- und Gelpicker
- Scrollbalken – je nach Bildschirmrahmen wird ein waagrechter oder senkrechter Scrollbalken angezeigt.

Es werden die Parameter der angewählten Geräte angezeigt.

[1] [Enter]

Zeigt nur einen Encoder für Helligkeit

[151] [Enter]

Zeigt Helligkeit und Farbe. Beachte Scroller und die Farbauswahl

[51] [Enter]

Zeigt Helligkeit und Farbe. Beachte die Encoder für RGB&L

[101] [Enter]

Zeigt Helligkeit, Focus, Color und Beam

### ML CONTROL POPUP

Symbol Bildschirmcke oben rechts



öffnet ML Kontrolle-Popup

Scrollbalken unten oder die Schaltflächen für Parameterkategorien benutzen.

Zum Schließen einfach irgendwo außerhalb des Popups klicken.

# Weitere Stimmungszeiten



## STIMMUNGEN MIT DELAY (VERZÖGERUNG)

[Go To Cue] [6] [Enter]

[2] [+] [4] [+] [10] [Full] [Full]

[Group] [20] [Full] [Enter], in Pink

Werte setzen

[Record] [21] [Label] Pink Cyc [Enter]

Stimmung speichern

[Group] [1] [-] [4] [Out], [Group] [10] [Out]

Werte setzen

[Record] [Next] [Delay] [3] [Enter]

*Beachte im PSD-Tab: Stimmung 22 zeigt bei der Zeit eine 3 außerhalb der Box an. Außerdem Stimmungsdauer ist 8, die Summe aus Überblendzeit und Verzögerung*

Speichert Stimmung mit Wartezeit 4

[Go To Cue] [21] [Enter], [▶] (Go)

Beachte den Countdown

[Group] [10] [At] [50] [Enter], [Group] [1] [Out]

Werte setzen

[Record] [22] [.] [5] [Time] [2] [Delay] [3] [/] [5] [Enter]

*Beachte im PSD-Tab erneut: Stimmung 22.5 zeigt eine 3 und eine 5. Außerdem beachten: Stimmungsdauer ist 7.*

Stimmung mit Delay für Ein- und Ausblenden speichern

[Group] [10] [Out], [8] [At] [50] [Enter], [Group] [2] [At] [4] [Enter]

Werte setzen

[Group] [20] [Enter], in Blau

Werte für Horizont

[Record] [23] [Time] [3] [/] [1] {Color} [Delay] [4] [Enter]

*Beachte die 4 außerhalb der Box für die Color-Zeit*

speichert Stimmung mit Color Delay

[Go To Cue] [22] [Enter], [▶] (Go) für 22.5

beachte Up- und Down-Delay

[▶] (Go) für Stimmung 23

Delay nur für die Farbe

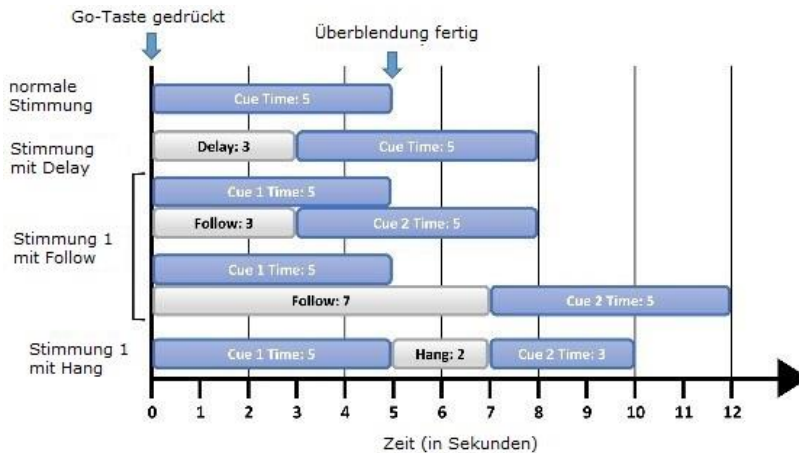


### STIMMUNGEN MIT FOLLOW-/HANG (ANGEHÄNGTE STIMMUNGEN)

Eine angehängte Stimmung ist eine Stimmung, die automatisch von der vorherigen Stimmung gestartet wird. Das wird erreicht, indem man der vorherigen Stimmung ein Follow oder Hang hinzufügt.

Der Countdown einer **Follow**-Zeit beginnt zu zählen, sobald die Stimmungen davor starten, also mit **[Go]**. **Hang** hingegen beginnt erst zu zählen, wenn die vorherige Stimmung steht.

**{Fw/Hg}** ist ein Softkey; oder **[Shift]&[Delay]** für *Follow*, **[Shift]&[Delay][Delay]** für *Hang*.



**[Cue] [4] [Thru] [6] [Time] [2] [Enter]**

Zeiten ändern

**[Cue] [4] {Fw/Hg} [3] [Enter]**

*Beachte F3 in der Fw/Hg-Spalte des PSD-Tabs sowie > vor Stimmung 5*

Follow 3

**[Go To Cue] [3] [Enter], [▶] (Go)**

Stimmung 3 anschauen

**[Cue] [5] [Shift]&[Delay] [5] [Enter]**

Stimmung 5 Follow 5

**[Cue] [6] [Shift]&[Delay] [Delay] [3] [Enter]**

Stimmung 6 Hang 3

**[Go To Cue] [3] [Enter], [▶] (Go)**

Stimmungen anschauen

Follow- und Hang-Zeiten können mit **[Cue] [Stimmungsnummer] {Fw/Hg} [Enter]** entfernt werden

### STIMMUNGEN MIT LINK



Mit einem Link können Stimmungen in anderer Reihenfolge abgefahren werden.

**[Cue] [3] {Link/Loop} [7] [Enter]**

Fügt einen Link von Stimmung 4 zu Stimmung 1 ein, Follow-Zeit 2s

**[Go To Cue] [1] [Enter], [▶] (Go)**

Press **[▶] (Go)**

Go für Stimmung 3

Press **[▶] (Go)**

Go für Stimmung 7

**[Cue] [3] {Link/Loop} [Enter]**

Entfernt Link

## Update

Update ist ein Befehl, um Änderungen zu speichern. Als solches benutzt Update nur rote, also geänderte Werte. Update speichert die Änderungen dahin zurück, wo die Werte ursprünglich herkamen, z.B. in Stimmungen, Paletten, Presets und Submaster.

### UPDATE STANDARD

<b>[Live] [Go To Cue] [2] [Enter]</b>	
<b>[10] [At] [50] [Enter]</b>	verändert bestehende Stimmung
<b>[Group] [2] [Enter], in Blau</b>	
<b>[Update] Beachte den Update-Stil Make Absolute [Enter]</b>	Veränderung in Stimmung gespeichert
<b>[Blind] Format Trackliste</b>	
<b>[10] [Enter]</b>	um Kreis 10 zu sehen
<b>Beachte wie Kreis 10 in Stimmung 2 angeht und bis zum Block hell bleibt.</b>	
<b>[Group] [2] [Enter]</b>	Farbwerte verhalten sich bezüglich Tracking wie Helligkeiten
<i>Parameter können ausgeblendet werden. Um Farbinformationen zu sehen: [Data]&amp;{Color}.</i>	

### UPDATE CUE ONLY

<b>[Live] [51] [At] [75] [Enter]</b>	weitere Änderung in Stimmung
<b>[Update] [Cue Only] [Enter]</b>	Update ohne Tracking
<b>[Blind] Format Trackliste</b>	
<b>[51] [Enter]</b>	im Kreis 51 zu sehen
<b>Beachte wie Kreis 52 in Stimmung 2 angeht und in Stimmung 3 wieder aus.</b>	

### MOVE INSTRUCTIONS (ÄNDERUNGSBEFEHLE)

Eine Move Instruction verhindert Tracking. Sie wird bei Helligkeiten in grün oder blau dargestellt, bei NIPs immer in blau.

<b>Beachte wie Kreise 3 und 4 in Stimmung 4 auf 75% fahren.</b>	Move Instruction in Stimmung 4
<b>[Live] (wir sind noch immer in Stimmung 2)</b>	
<b>[3] [+] [4] [At] [40] [Enter]</b>	Stimmung ändern
<b>[Update] [Enter]</b>	Update inklusive Tracking
<b>[Blind]</b>	
<b>Beachte wie Kreise 3 und 4 in Stimmung 2 angehen und in Stimmung 4 weiterhin auf 75 fahren.</b>	

In Blind werden Werte immer sofort gespeichert. In Live benutzen wir Update, um Änderungen in bestehende Speicherziele zu speichern.



# Park

Park sperrt den Wert eines Kreises oder einer Adresse.

Der Ausgabewert kann nicht mehr durch Bedienungen geändert werden. Weder Subs noch Playbacks, Hauptsteller oder die Blackout-Taste beeinflussen die Ausgabe.

Geparkte Werte werden nicht mitgespeichert.

Man kann Kreise, Adressen, Parameterkategorien und einzelne Parameter parken.

## LIVE: WERTE PARKEN

[Live],

[4] [+] [6] [At] [50] [Park] [Enter]

*Geparkte Kreise zeigen ein kleines "p". Die Park-Taste leuchtet und jeder Bildschirm zeigt oben rechts "Geparkte Kreise"*

Parkt Kreise auf 50%

[Go to Cue] [9] [Enter]

Stimmungswerte werden angezeigt, aber Park-Werte für Output

[127] [Park] [Enter]

Parkt alle Parameter auf ihre aktuelle Werte

[121] [Shift]&[Color] [Park] [Enter]

Parkt die Farbwerte des Kreises auf den aktuellen Wert

[Address/Patch] [5] [At] [75] [Park] [Enter]

Parkt Adresse auf 75%

### ENTPARKEN (LIVE):

[4] [Park] [Enter], [Enter]

Entparkt Kreis

[Clear] [Park] [Enter], [Enter]

Entparkt alle Kreise

[Address/Patch] [Park] [Enter], [Enter]

Entparkt alle Adressen

## PARKANZEIGE (BLIND)

[Park] [Park]

Oder {+}-Symbol

Öffnet Parkanzeige

[2] [At] [85] [Enter]

Parkt Kreis auf 85%

[Address/Patch] [34] [At] [75] [Enter]

Parkt Adresse auf 75%

*Beachte, dass die Park-Taste nicht benötigt wird, um im Blind-Modus zu parken.*

Auch in der Park-Anzeige schaltet [Format] die Ansicht um.

### ENTPARKEN (BLIND):

[2] [At] [Enter]

Entparkt Kreis

[Clear]

Kreis nicht mehr auf Bildschirm

{Adresse} [34] [At] [Enter]

Entparkt Adresse

# Setup



**[Displays] {Setup}** oder **Browser > Setup**. Es gibt drei Bereiche: Einstellungen von allen drei Bereichen werden in die Vorstellung gespeichert.

<b>System</b>	gilt für alle Benutzer
<b>Benutzer</b>	gilt für den aktuellen Benutzer
<b>Gerät</b>	gilt für das Lichtpult

Alle Setupeinstellungen, unabhängig von der Kategorie, werden im Showfile gespeichert.

## VORSTELLUNG – GILT FÜR ALLE VERBUNDENEN LICHTPULTE

<b>Vorstellung Setup</b>	Anzahl Kreise, Partitionierte Kontrolle, Home Preset, Auto-Mark einschalten, Mark-Zeit, Create Virtual HSB, Startup/Shutdown/Disconnect Makro, Vorheiz-Zeit
<b>Stimmung Setup</b>	Voreingestellte Stimmungszeiten
<b>Show Control</b>	SMPTE, MIDI, MSC, Analog/Serial, UDP, OSC
<b>Ausgang</b>	Lokale DMX-Ausgänge (Neustart notwendig)
<b>Remotes</b>	Fernbedienungen erlauben
<b>Partitionen</b>	Kreispartitionen für Multiuser-Systeme
<b>Benutzer</b>	Benutzer ID, Benutzer-Namen
<b>Augment3d</b>	Metrisch/Zollmaße, Gerät A3D einschalten, Status

## BENUTZER – GILT UNABHÄNGIG FÜR JEDE BENUTZER-ID

<b>Speichern Setup</b>	Auto Playback, Tracking/Cue Only, Schreiben/Löschen bestätigen, Update Modus, Notfall Mark
<b>Manuelle Kontrolle</b>	Manuelle Zeiten, Blind Cue behalten, Level, Plus/Minus %, Highlight/Lowligh Preset, Highlight RemDim, Live RemDim, Sneak/Back/GoToCue/Assert/Off/Release/ TimingDisable-Zeit, Standard Encoder-Map
<b>Anzeigen</b>	Blind Cue behalten, Popup Magic Sheet, Blind Next/Last ändert Ziel, PopUp Magic Sheet

## GERÄT – GILT FÜR GENAU DIESES LICHPULT

<b>Konfig.</b>	Sichtbar für Remotes, Gerätename
<b>Bedienpult</b>	Sound, Encoder-Einstellungen – Prozent oder Grad pro Umdrehung, Trackball, Leertaste Go, Klänge
<b>Faderwing Setup</b>	Layout
<b>Anzeigen</b>	Referenzen anzeigen, Direkttasten Doppelklick, Standard Anzeige-Sortierung, Encoder-Band verbergen
<b>Helligkeit</b>	Alles anzeigen, Preset 1-3, Alles dunkel, Helligkeiten für Pult, Monitore (extern und intern), Bedieneinheit, Hilfsbeleuchtung, USB Wing Anzeigen, Ion/Xe Anzeige.
<b>PDF Setup</b>	Papiergröße für PDF
<b>Geräte-Setup laden</b>	Setup von anderem Gerät laden

## EIN HELLIGKEITSPRESET SPEICHERN

Helligkeiten anpassen

{Preset x} gedrückt halten zum Speichern

## ALLES AUS

{**Alles aus**} setzt alle Einstellungen auf 0% und löscht damit alle Tasten und Bildschirme

[Displays] um den Modus „Alles aus“ wieder zu verlassen

## ZUGRIFF IN LIVE

In Live [Displays] gedrückt halten, um Direktzugriff aus die Helligkeitseinstellungen zu erhalten

[Displays] gedrückt halten und das Helligkeitsrade bewegen, um die Gesamthelligkeit zu steuern

# Einführung in Effekte



[Live]

[Go To Cue] [Out] [Enter]

[Effect] [Effect]

Öffnet die Effektliste

## EIN LAUFLICHT (CHASER) ERSTELLEN

[Effect] [1] [Enter]

Erstellt einen neuen Effekt

<Typ> {Lauflicht}

Wählt den Effektyp

{Schritt} [1] [Thru] [5] [Enter] [Enter]

Legt die Anzahl Schritte fest

[Page ►] in die Kreis-Spalte

[Group] [30] [Enter]

Legt Kreise oder Gruppen fest

Die Konsole nimmt an, dass es um Helligkeit geht, sofern nicht ein anderer Parameter spezifiziert wird.

## EFFEKT ABSPIELEN

[Live] [Group] [30] [Effect] [1] [Enter]

Spielt den erstellten Effekt ab

oder [Recall From] [Effekt] [1] [Enter]

Falls in Live-Übersicht (statt Live-Tabelle): [Data] gedrückt halten

Um die Werte des laufenden Effekts anzuzeigen

## EFFEKT ATTRIBUTE

Werden Attribute verändert, während der Effekt läuft, wirken sich Änderungen sofort auf der Bühne aus.

[Effect] [Effect]

Öffnet Effektliste

{Zykluszeit} [2] [Enter] oder benutze den Encoder

Verändert die Zeit -> Tempo

{Attribute}

Öffnet Liste verfügbarer Attribute

Für das Verhalten des Effekts kann u.a. zwischen **Vorwärts**, **Reverse**, **Pendel**, **Positiv**, **Negativ** sowie **Zufall Rate** und **Zufall Gruppe** gewählt werden.

{Zufall Rate} [100] [Thru] [200] [Enter]

Jeder Durchlauf benutzt eine Rate innerhalb des Bereiches

{Zufall Rate} [Enter]

Zufall Rate entfernen

{Negativ}

Kreise sind an und gehen aus

{Positiv}

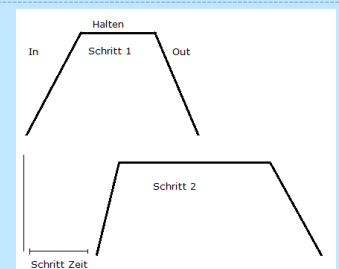
Kreise sind aus und gehen an

[Clear]

zurück zum Effekteditor

## SCHRITTE VERÄNDERN

Schritte können zusammen oder einzeln verändert werden. Einfach Schritt(e) auswählen und mit [Page ►] die Spalten „Schritt Zeit“, „In Zeit“, „Halten Zeit“, „Out Zeit“, „On Status“ oder „Off Status“ auswählen.



## EFFEKT IN STIMMUNG SPEICHERN

[Live], [Go To Cue] [23] [Enter], [Group] [30] [Effect] [1] [Enter]	Effekt erneut anwenden
[Record] [Cue] [24] [Enter] <i>Beachte, dass die FX-Spalte im PSD-Tab Effekt 1 bei Stimmung 2 anzeigt.</i>	Speichert Effekt in Stimmung
[Group] [30] [Effect] [Enter]	Hält den angegebenen Effekt an
[Record] [Cue] [25] [Enter]	speichert Stimmung 25
[Go to Cue] [23] [Enter], [▶] (Go)..., [▶] (Go)	Stimmungen anschauen



## EINFACHER FARBEFFEKT

## VORPROGRAMMIERTEN EFFEKT BENUTZEN

[Go To Cue] [Out] [Enter]	Aufräumen
[Group] [20] [Full] [Enter]	Ausgangswerte setzen
[SelectLast] [Effect] [917] [Enter]	Wendet bestehenden Effekt auf angewählte Kreise an

Effekt 917 ist ein Regenbogen-Effekt für RGB-Geräte. Als **relativer Effekt** verwendet er die aktuelle Farbe als Ausgangswert.

## SPAß MIT DEM COLORPICKER

Schau dir den Effekt in der blauen Ecke an.

[Displays] {Color Picker} oder [Tab] [27]	Öffnet Colorpicker
Verschiedene Farben im Colorpicker aussuchen	Schau die Änderung auf der Bühne an
Bei den Standard Colors: {White}	
[Record] [Cue] [26] [Enter]	

## EFFEKT ANHALTEN

[Select Last] [Stop Effect] [Enter]	Stoppt laufenden Effekt
[Record] [Cue] [Next] [Enter]	speichert das als Stimmung 27

## VIELE WEGE, UM EINEN EFFEKT ZU STOPPEN

[1] [Thru] [5] [Effect] [Enter]	Stoppt Effekte auf diesen Kreisen
[Stop Effect] [1] [Enter]	Stoppt Effekt 1
[Stop Effect] [Enter]	Stoppt alle Effekte
[Sneak] [Enter]	Stoppt alle manuellen Effekte



# Übung: Stimmungen speichern

## STIMMUNGEN MIT FARBE SPEICHERN

[Go To Cue] [Out] [Enter] [Cue] [21] [Block] [Enter]	Aufräumen
[Group] [2] [Full] [Full], in Pink	Werte setzen
[Record] [12] [Label] Pink [Enter]	Stimmung speichern
[Select Last], in Cyan	Farbe aussuchen
[Group] [3] [Full] [Full], in Blau	Farbe aussuchen
[Group] [4] [Full] [Full], in Grün	Farbe aussuchen
[Group] [9] [Full] [Enter], auch in Grün	Farbe aussuchen
[Record] [Next] [Label] Cool Look [Enter]	Stimmung speichern
[Group] [4] [Out]	Werte setzen
[Group] [2] [Enter], in Orange	Werte setzen
[Record] [Next] [Time] [2] [Label] Color Change [Enter]	Stimmung speichern
[Select Active] [Out]	Blackout
[Record] [15] [Time] [6] [Label] Fadeout [Enter] [Block] [Assert] [Enter]	Stimmung speichern

## STIMMUNGEN MIT FOCUS UND FORM SPEICHERN

[121] [Thru] [128] {Offset} {Ungerade} [Full] [Enter]	Werte setzen
[Next] (Kreis 121)	
Pan/Tilt: Lead-Sänger	
[Next] (Kreis 123), Lead-Sänger	
[Next] (Kreis 125), Schlagzeuger	
[Next] (Kreis 127), Schlagzeuger	
[Select Last] {Zoom} [19] [Enter],	
Standard Colors: in Gelb	
[Record] [16] [Time] [1] [Shift]&[Color] [Time] [5] [Label] Yellow [Enter]	Stimmung speichern
[Group] [2] [At] [50] [Rem Dem] [Enter]	Werte setzen
Standard Colors: 3500K	Warmweiß
[Record] [17] [Enter]	Stimmung speichern

## STIMMUNGEN MIT FOCUS, FORM UND IMAGE SPEICHERN

[Group] [5] [Full] [Full], Tilt auf die Bühne	Werte setzen
{Zoom} [26] [Enter]	
[Image], Gobo Select: Fracture (Gobo 3)	
[Form], Edge: scharf	
[Image], Gobo Index/Speed Mode: {Rot+}	
mit Encoder drehen lassen, ca. 75	
[Select Last] {Offset} {Gerade}, Gobo Index/Speed Mode: {Rot-}	
[Select Last] [Select Last] [Enter], Standard Colors: in Gelb	vorletzte Anwahl
[Record] [Next] [Enter]	Stimmung 18 speichern
[Go To Cue] [11.5] [Enter]	Stimmung 11.5
[▶] (Go), [Shift]&[▶] (Go) für Stimmung 15	ohne Zeit durch die Stimmungen
Mit [▶] (Go) durch die neuen Stimmungen fahren	
[Go To Cue] [Out] [Enter]	

SPEICHERN NICHT VERGESSEN!

# Anhang 1 – Level 1 Kreisliste

Chan	Univ/Addr.	Manufacturer	Fixture	Mode	Label	
1	1	1	Generic	Dimmer	--	Frontlight - A
2	1	2	Generic	Dimmer	--	Frontlight - B
3	1	3	Generic	Dimmer	--	Frontlight - C
4	1	4	Generic	Dimmer	--	Frontlight - D
5	1	5	Generic	Dimmer	--	Frontlight - E
6	1	33	Generic	Dimmer	--	Frontlight - A
7	1	31	Generic	Dimmer	--	Frontlight - B
8	1	32	Generic	Dimmer	--	Frontlight - C
9	1	35	Generic	Dimmer	--	Frontlight - D
10	1	34	Generic	Dimmer	--	Frontlight - E
31	1	301	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – A
32	1	310	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – B
33	1	319	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – C
34	1	328	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – D
35	1	337	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – E
36	1	346	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – F
37	1	355	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – G
38	1	364	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – H
39	1	373	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – I
40	1	382	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – J
41	1	391	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – K
42	1	400	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – L
43	1	409	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – M
44	1	418	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – N
45	1	427	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – O
46	1	436	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – P
47	1	445	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – Q
48	1	454	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – R
49	1	463	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – S
50	1	472	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight – T
51	2	1	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 1 → Left
52	2	7	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 1 → Mid
53	2	13	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 1 → Right
54	2	19	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 2 → Left
55	2	25	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 2 → Mid
56	2	31	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 2 → Right
57	2	37	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 3 → Left
58	2	43	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 3 → Mid
59	2	49	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 3 → Right
60	2	55	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 4 → Left
61	2	61	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 4 → Mid
62	2	67	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 4 → Right

Chan	Univ/Addr.	Manufacturer	Fixture	Mode	Label
71	2 73	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 1 ← Right
72	2 79	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 1 ← Mid
73	2 85	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 1 ← Left
74	2 91	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 2 ← Right
75	2 97	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 2 ← Mid
76	2 103	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 2 ← Left
77	2 109	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 3 ← Right
78	2 115	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 3 ← Mid
79	2 121	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 3 ← Left
80	2 127	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 4 ← Right
81	2 133	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 4 ← Mid
82	2 139	ETC Fixtures	ColorSource SPOT	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 4 ← Left
101	2 201*	High End Systems	SolaFrame Theatre	SolaFrame Theatre [47]	FOH Mover - Spot
102	2 251	High End Systems	SolaFrame Theatre	SolaFrame Theatre [47]	FOH Mover - Spot
103	2 301	High End Systems	SolaFrame Theatre	SolaFrame Theatre [47]	FOH Mover - Spot
104	2 351	High End Systems	SolaFrame Theatre	SolaFrame Theatre [47]	FOH Mover - Spot
105	2 401	High End Systems	SolaFrame Theatre	SolaFrame Theatre [47]	FOH Mover - Spot
		* Think Offset!			
121	4 1	High End Systems	SolaWash 2000	SolaWash 2000 [36]	Overstage Mover - Wash
122	4 37	High End Systems	SolaWash 2000	SolaWash 2000 [36]	Overstage Mover - Wash
123	4 73	High End Systems	SolaWash 2000	SolaWash 2000 [36]	Overstage Mover - Wash
124	4 109	High End Systems	SolaWash 2000	SolaWash 2000 [36]	Overstage Mover - Wash
125	4 145	High End Systems	SolaWash 2000	SolaWash 2000 [36]	Overstage Mover - Wash
126	4 181	High End Systems	SolaWash 2000	SolaWash 2000 [36]	Overstage Mover - Wash
127	4 217	High End Systems	SolaWash 2000	SolaWash 2000 [36]	Overstage Mover - Wash
128	4 253	High End Systems	SolaWash 2000	SolaWash 2000 [36]	Overstage Mover - Wash
141	5 73	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - Mid
142	5 82	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - Mid
143	5 91	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - Mid
144	5 100	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - Mid
145	5 109	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - Mid
146	5 118	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - Mid
147	5 127	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - Mid
148	5 136	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - Mid

Chan	Univ/Addr.		Manufacturer	Fixture	Mode	Label
151	1	281	Generic	Dimmer	--	Side - Scroller
151 P2	1	291	Generic	Scroller	--	Side - Scroller
152	1	282	Generic	Dimmer	--	Side - Scroller
152 P2	1	292	Generic	Scroller	--	Side - Scroller
153	1	283	Generic	Dimmer	--	Side - Scroller
153 P2	1	293	Generic	Scroller	--	Side - Scroller
154	1	284	Generic	Dimmer	--	Side - Scroller
154 P2	1	294	Generic	Scroller	--	Side - Scroller
155	1	285	Generic	Dimmer	--	Side - Scroller
155 P2	1	295	Generic	Scroller	--	Side - Scroller
156	1	286	Generic	Dimmer	--	Side - Scroller
156 P2	1	296	Generic	Scroller	--	Side - Scroller
157	1	287	Generic	Dimmer	--	Side - Scroller
157 P2	1	297	Generic	Scroller	--	Side - Scroller
158	1	288	Generic	Dimmer	--	Side - Scroller
158 P2	1	298	Generic	Scroller	--	Side - Scroller
301	8	1	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
302	8	25	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
303	8	49	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
304	8	73	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
305	8	97	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
306	8	121	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
307	8	145	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
308	8	169	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
309	8	193	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
310	8	217	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
311	8	241	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
312	8	265	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
351	9	1	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
352	9	25	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
353	9	49	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
354	9	73	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
355	9	97	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
356	9	121	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
357	9	145	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
358	9	169	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
359	9	193	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
360	9	217	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
361	9	241	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
362	9	265	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom

## Anhang 2 – Übersicht Vorstellungsdaten

Gruppe Nr.	Name	Kreise
1	Frontlight	1 thru 10
2	Downlight	31 thru 50
3	High Sides – Left	51 thru 62
4	High Sides – Right	71 thru 82
5	FOH Movers	101 thru 105
7	OS Movers – Wash	121 thru 128
9	Side – Mids	141 thru 148
10	Side – Scrollers	151 thru 158
20	Cyc Top	301 thru 312
21	Cyc Bottom	351 thru 362
22	All Cyc	+ Gruppe 20 + Gruppe 21
30	Effect 1	34, 31, 33, 35, 32
201	Channel order	1+6+2+7+3+8+4+9+5+10



Corporate Headquarters | Middleton, Wisconsin, USA | Tel +608 831 4116 | Service (Americas) | [service@etconnect.com](mailto:service@etconnect.com)

London, UK | Tel +44 (0)20 8896 1000 | Service: (UK) [service@etceurope.com](mailto:service@etceurope.com)

Rome, IT | Tel +39 (06) 32 111 683 | Service: (UK) [service@etceurope.com](mailto:service@etceurope.com)

Holzkirchen, DE | Tel +49 (80 24) 47 00-0 | Service: (DE) [techserv-hoki@etconnect.com](mailto:techserv-hoki@etconnect.com)

Hong Kong | Tel +852 2799 1220 | Service: (Asia) [service@etcasia.com](mailto:service@etcasia.com)

Web | [etconnect.com](http://etconnect.com) | Copyright © 2019 Electronic Theatre Controls, Inc.

Product information and specifications subject to change. ETC intends this document to be provided in its entirety.

4350M4211-v2.8 | Rev A | Released 2019-06