

Lichtsteuerkonsole Bedienhandbuch

Version 1.4

Copyright © 2008 Electronic Theatre Controls, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Änderungen von Produktinformationen und technischen Daten vorbehalten.
Teilenummer: 4310M1210-1.4.0 Vers. A
Herausgegeben: Juni 2008

ETC, Eos, Ion, Emphasis, Expression, Insight, Imagine, Focus, Express, Unison, Obsession II, ETCNet2, EDMX, Revolution und Sensor+ sind entweder eingetragene Handelsmarken oder Handelsmarken von Electronic Theatre Controls, Inc. in den USA und in anderen Ländern.

ETC genehmigt die Reproduktion des in diesem Handbuch enthaltenen Materials ausschließlich für nichtkommerzielle Zwecke. ETC behält sich sämtliche anderen Rechte vor.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Verwendung dieses Handbuchs	2
Registrieren Sie Ihre Ion	3
Hilfe von ETC Technical Services	3
Wichtige Konzepte	4
Kreis = Gerät	4
Ausgabe	4
Speicherziel	4
Move-Befehl/Änderungsbefehl	4
Syntaxstruktur	5
Parameter und Parameterkategorien	5
Tracking und Cue Only	6
Move Fade	6
Live und Blind	7
HTP und LTP	7
Weiteres Referenzmaterial	8
Hilfe-System	8
Online-Eos/Ion-Benutzerforen	8

Kapitel 1

Systemübersicht	9
Systemkomponenten	10
Konsole	10
Remote Video Interface (RVI)	10
Radio Focus Remote (RFR)	10
Gateways	11
Konsolen-Topographie	12
Terminologie	13
Littlites®	14
Reinigen der Ion	14
Konsolen-Kenndaten	14
Ausgangs-Parameter	14
Anzahl Kreise	14
Stimmungen und Sequenzlisten	14
Speicherziele	14
Fader	14
DMX-Ausgabe	15

Kapitel 2

Systeminstallation	17
Standard-System	18
Große Installation	19



Kapitel 3

Systemgrundlagen21

Einrichten der Hardware.	22
Stromversorgung	23
Versorgen der Konsole mit Strom	23
Abschalten der Konsole.	23
Erste Aufgaben.	24
Einzel-Monitor-Konfiguration	24
Doppel-Monitor-Konfiguration	26
Der Zentrale Informationsbereich (ZIB)	27
Parameteranzeige	27
Browser	27
ZIB ausblenden/einblenden	27
ZIB sperren	27
Arbeiten mit dem Browser	28
Virtuelle Tastatur	28
Organisieren der Direkttasten	29
Arbeiten mit Direkttasten	30
Löschfunktionen.	30
Anzeige Steuerung und Navigation	31
Anzeigen öffnen und schließen	31
Tauschen von Anzeigen	32
Rollen innerhalb einer Anzeige	32
Anzeigekonventionen der graphischen Benutzerschnittstelle (GUI)	33
Anzeigeelemente bei Live/Blind.	33
[Data] Taste	36
[Time] Taste.	36
Arbeiten mit Flexichannel	37
Anzeigeelemente in der Playback-Ansicht	38
Arbeiten mit [Format]	40
Zoomen von Anzeigen.	40
Encoder	43
Encoder-Navigation	43
Arbeiten mit Softkeys	43
Kontextabhängige Softkeys	43
Ändern der Softkey-Seiten.	43

Kapitel 4

Verwalten von Vorstellungsdateien.45

Erzeugen einer neuen Vorstellungsdatei	46
Öffnen einer vorhandenen Vorstellungsdatei	46
Öffnen von Teilen einer Vorstellung	48

Ausdrucken einer Vorstellungsdatei	49
Speichern der aktuellen Vorstellungsdatei	51
Arbeiten mit Speichern unter	51
Importieren von Vorstellungsdateien	52
Exportieren einer Vorstellungsdatei	52
Löschen einer Datei	52

Kapitel 5

Patch	53
Über Patch	54
Löschen des Patches	54
Anzeigen	55
Kreisansicht	55
Adressenansicht	55
Ändern der Patch-Ansicht	56
Erzeugen und Bearbeiten von Patches	57
Kreis anwählen, Gerätetyp und Ausgabeadresse einstellen	57
Patchen eines Dimmers	58
Anleitung	58
Dimmerdopplung	59
Verschieben von Kreisen	59
Aufheben des Patches eines Kreises	59
Patchen eines Moving Lights	60
Anleitung	60
Patchen eines Verbundkreises	61
Anzeige von Seiten im Patch	62
{Patch} Anzeige und Einstellungen	62
{Attribut}-Anzeige und Einstellungen	64
{Datenbank}-Anzeige und Einstellungen	66
Arbeiten mit {Offset} im Patch	66
Patchen von Kreisen über den Encoder-LCD-Bildschirm	67
Arbeiten mit Scroller-/Farbrad-Picker und Editor	68
Arbeiten mit dem Picker	68
Arbeiten mit dem Editor	69
Kalibrieren eines Farb-Scrollers	72
Schlüsselwörter	73
Löschen von Kreisen	73
Der Fixture-Editor	74
Erzeugen eines neuen Geräts	75
Bibliothek aktualisieren	78



Kapitel 6	Setup	79
	Öffnen des Setup	80
	Vorstellung	80
	Pult	84
	Sicherheit	87
 Kapitel 7	 Grundlagen der manuellen Kontrolle	 89
	Anwählen von Kreisen	90
	Kreise über die Tastatur anwählen	90
	Offset	91
	Einstellen der Intensität	92
	Digitalsteller	93
	Manuelle Steuerung von Nicht-Intensitätsparametern (NP)	94
	Parameteranzeige	94
	Einstellen von Parametern mit der Tastatur	95
	Einstellen von Nicht-Intensitätsparametern mit den Encodern	95
	Arbeiten mit dem Picker	100
	Home	101
	Select Last	101
	Lampen-Kontrolle	102
	Arbeiten mit [At] [+] [+] und [At] [-] [-]	103
	Kreis-Intensität	103
	Nicht-Intensitätsparameter	103
	Remainder Dim	104
	Highlight und Lowlight	105
	Highlight/Lowlight Rem Dim	106
	Sneak	106
	Flip	106
	Kreis-Check	107
	Adresse auf Wert setzen	107
	Arbeiten mit {Move To}	108
 Kapitel 8	 Arbeiten mit Gruppen	 109
	Speichern von Gruppen in Live	110
	Geordnete Kreise	110
	Offset	111
	Bearbeiten und Aktualisieren von Gruppen in Live	111
	Anwählen und Abrufen von Gruppen	111
	Löschen von Gruppen	111
	Gruppenliste	112
	Gruppenliste öffnen	112

Geordnete Ansicht und numerische Ansicht	112
Bearbeiten von Gruppen über die Gruppenliste	112

Kapitel 9

Speichern und Verwenden von Paletten. . 113

Über Paletten	114
Palettentypen	114
Intensity-Paletten	114
Focus-Paletten	114
Color-Paletten	114
Beam-Paletten	114
Speichern von Paletten in Live	115
Speichern von Paletten mit [Record]	115
Speichern von Paletten mit [Record Only]	116
Verwenden von Filtern bei Paletten	117
Abrufen von Paletten	118
Bearbeiten von Paletten in Live	119
Neuspeichern	119
Aktualisieren	119
Bearbeiten von Paletten in Blind	120
Eingeben von Blind-Paletten aus Live	120
Bearbeiten in Blind	120
Bearbeiten von Paletten in der Tracklistenansicht	121
Bearbeiten von Paletten in der Listenansicht	122
Löschen von Paletten	122

Kapitel 10

Speichern und Verwenden von Presets . . 123

Speichern von Presets in Live	124
Speichern von Presets mit [Record]	124
Speichern von Presets mit [Record Only]	125
Abrufen von Presets	126
Bearbeiten von Presets in Live	127
Neuspeichern	127
Aktualisieren	127
Arbeiten mit der Preset-Liste	128
Öffnen der Preset-Liste	128
Bearbeiten von Presets in Blind	129
Bearbeiten in der Tabellenansicht	129
Bearbeiten in der Tracklistenansicht	130
Löschen von Presets	130
Entfernen von Kreisen aus einem Preset	130

Kapitel 11

Arbeiten mit einer Einzel-Sequenzliste . . . 131

Grundlagen über Stimmungen	132
Stimmungs-Nummerierung	132
Speichern von Stimmungen in Live	133
Arbeiten mit Record	133
Arbeiten mit Record Only	134
Arbeiten mit selektiver Speicherung	135
Arbeiten mit [Cue Only/Track]	136
Zeitsteuerung	137
Eingeben von Zeiten auf Stimmungsebene	137
Zeitsteuerung für Nicht-Intensitätsparameter	138
Wartezeit (Delay)	139
Einzelzeitsteuerung von Kreisen/Parametern	140
Zuweisen von Stimmungs-Attributen	141
Löschen von Stimmungs-Attributen	143
Kennungen	144
Block	144
Kennung Assert	145
Kennung AllFade (Gesamtstimmung)	145
Kennung Mark	145
Vorheizen	145
Arbeiten mit der Execute-Liste	146
Ändern von Stimmungen in Live	147
Verwendung von [At] [Enter]	147
Arbeiten mit Record	147
Arbeiten mit Record Only	148
Softkey Move To	148
[Update]	149
Speichern und Bearbeiten von Stimmungen aus Blind	153
Aus der Kreislisten- oder Tabellenansicht	154
Aus der Stimmungs-Trackliste	154
Arbeiten mit Encodern in Blind	155
Löschen von Stimmungen	156
Im „Tracking“-Modus	156
Im „Cue Only“-Modus	156

Kapitel 12

Arbeiten mit Mark 157

AutoMark	158
Voraussetzungen zum Setzen eines AutoMarks	158
Zulassen von Live-Änderungen	158
Referenzierte Marks	159
Setzen der Kennung für referenzierte Marks	159
Setzen von Kennungen beim Markieren von Kreisen	160
Referenzierte Marks und Zeitsteuerung	161

Kapitel 13

Arbeiten mit mehreren Sequenzlisten. . . . 163

Speichern in eine neue Sequenzliste	164
Arbeiten mit Record	164
Arbeiten mit Record Only.	164
Arbeiten mit Assert	165
Arbeiten mit AllFade	166
Umschalten der aktiven Sequenzliste	166
Arbeiten mit [Go To Cue] mit mehreren Sequenzlisten	167
Arbeiten mit Go To Cue 0	167
Arbeiten mit Go To Cue Out	167
Arbeiten mit der Sequenzlisten-Anzeige	168
Öffnen der Sequenzlisten-Anzeige	168

Kapitel 14

Arbeiten mit Filtern 171

Speicher-Filter	172
Partielle Filter.	173
Entfernen von Filtern	173
Speichern von Daten mit Speicher-Filtern	174

Kapitel 15

Playback von Stimmungen 175

Einleitung für Playback.	176
Playback-Bedienelemente	176
Gewählte Stimmung.	177
Live/Blind	177
Out-of-Sequence-Stimmungen.	178
Funktion Go To Cue	179
Stellerm modul	180
Zuweisen von Fadern	180
Ändern der Faderbänke von virtuellen Fadern	181
Playback-Fadersteuerung	181
Go und Stop/Back	181
Funktion [Go To Cue 0]	181
Arbeiten mit Assert (Playback-Taste)	184
Arbeiten mit Timing Disable.	184
Arbeiten mit Freeze	184
Arbeiten mit {Stop Effekt}.	185
Freigeben eines Faders.	185
Ausschalten eines Faders	185
Arbeiten mit der Funktion Rate Override	186



Kapitel 16

Weitergehende manuelle Kontrolle. 187

Arbeiten mit [Copy To]	188
Arbeiten mit [Recall From]	189
Arbeiten mit {Make Null}.	190
In Live	190
In Blind.	190
Arbeiten mit {Make Manual}	191
Arbeiten mit {Make Absolute}	191
Arbeiten mit [Capture]	192
Arbeiten mit [Undo].	193
Kommando-History	194

Kapitel 17

Multipart-Stimmungen. 195

Über Multipart-Stimmungen	196
Speichern einer Multipart-Stimmung in Live.	196
Erzeugen einer neuen Multipart-Stimmung in Live	196
Setzen von Attributen für Multipart-Stimmungen	197
Arbeiten mit Update in Live	198
Speichern einer Multipart-Stimmung in Blind	199
Umwandeln einer Standardstimmung in eine Multipart-Stimmung	199
Umwandeln einer Multipart-Stimmung in eine Standard-Stimmung.	199
Löschen eines Parts aus einer Multipart-Stimmung	200

Kapitel 18

Erzeugen und Verwenden von Effekten . . 201

Über Effekte	202
Die Effektliste.	202
Der Effekt-Editor	203
Effekt-Statusanzeige	207
Lauflicht-Effekte	208
Programmieren eines Lauflicht-Effekts	209
Absolute Effekte	211
Programmieren eines absoluten Effekts	212
Relative Effekte	213
Focus-Effekte (Bewegungseffekt)	213
Color-Effekte	214
Lineare Effekte.	214
Definieren eines Musterprofils	215
Programmieren eines neuen relativen Effekts.	215
Anwenden eines bestehenden Effekts.	216
Bearbeiten von Effekten in Live	216
Stoppen eines Effekts	216

Kapitel 19	Arbeiten mit Park	217
	Arbeiten mit Park	218
	Park-Anzeige	218
	Geparkte Werte in Live	219
	Skalierte geparkte Werte in Live	220
	Geparkte Adressen in Live	220
	Parken von Werten aus der Park-Anzeige	221
 Kapitel 20	 Speichern und Verwenden von Submastern	 223
	Über Submaster	224
	Speichern auf einen Submaster	224
	Submaster-Anzeigen	225
	Additiv- und Inhibitiv-Modus	225
	Proportionale und Intensitäts-Master	225
	HTP und LTP	226
	Exklusive Submaster	226
	Independent	226
	Ändern der Faderbänke	226
	auf Fader Wings	226
	auf dem Stellermodul	226
	Laden von Submastern	227
	auf Fader Wings	227
	auf dem Stellermodul	227
	Aktualisieren eines Submasters	228
	Löschen eines Submasters	228
	Arbeiten mit Zeitsteuerung für die Go/Flash-Taste von Submastern	229
	Manuelle Steuerung von Submaster-Fadern	229
	Submaster-Liste	230
	Bearbeiten von Submastern	230
 Kapitel 21	 Arbeiten mit About	 231
	Über [About]	232
	[About]	232
	Über Kreise	233
	{Lampen-Kontrolle} zeigt Steuerungen für die Lampe oder andere Parameter des Geräts an (bei Moving Lights)	233
	Über Adressen	234
	Über Stimmungen	234
	Über IFCB-Paletten	234
	Über Presets	234



Kapitel 22

Speichern und Verwenden von Kennlinien235

Über Kennlinien	236
Erzeugen und Bearbeiten von Kennlinien	237
Erzeugen einer Kennlinie.	237
Bearbeiten von Kennlinien.	237
Anwenden einer Kennlinie	239
auf Kreise im Patch	239
auf Stimmungen.	239
Löschen einer Kennlinie	239

Kapitel 23

Speichern und Verwenden von Makros241

Über Makros.	242
Aufzeichnen eines Makros in Live	242
Verwenden der Taste [Learn]	242
Makro-Editor-Ansicht	244
Erzeugen eines neuen Makros am Bildschirm	246
Bearbeiten eines vorhandenen Makros.	247
Wiedergabe eines Makros	248
Stoppen eines Makros.	248
Löschen eines Makros	248

Kapitel 24

Arbeiten mit Show Control249

Über Show Control	250
Setup	250
MIDI Show Control	250
Datenquellen	250
MIDI Show Control-Geräte	250
Ion-Befehlsinterpretation	250
Timecode	253
Aktivieren von Timecode	253
Timecode-Daten	253
Aktivieren der Uhren	254
Events	254
Programmieren einer Eventliste	255
Anleitung	255
Lern-Modus	255
Ausführung während des Bearbeitens.	256

Kapitel 25	Mehrere Benutzer	257
	Über die Benutzer-Id	258
	Zuweisen einer Benutzer-Id	258
Kapitel 26	Arbeiten mit partitionierter Steuerung	259
	Über partitionierte Steuerung	260
	Arbeiten mit Partitionen	260
	Einrichten der partitionierten Steuerung	260
	Partitionsliste	260
	Erzeugen von neuen Partitionen	261
	Löschen von Partitionen	261
	Arbeiten mit Partitionen	262
	Partitionen beim Playback	262
Anhang A	Eos Konfigurationsprogramm (Eos-Shell)	263
	Übersicht	263
	Funktionsumfang des Konfigurationsprogramms	263
	Einführung in das Eos Konfigurationsprogramm	264
	Einstellungen beim Programmstart	265
	Allgemeine Einstellungen	266
	Netzwerkeinstellungen	268
	Verwaltung und Diagnose	272
	Ion	275
Anhang B	Mehr-Konsolen-Betrieb und synchronisiertes Backup	277
	Übersicht	277
	Mehr-Konsolen-Setup	278
	Synchronisiertes Backup	281
Anhang C	Remote Video Interface (RVI)	285
	Übersicht	285
	Einrichten der Hardware	286
	Hochfahren	287
	Grundlegende Benutzungs-Richtlinien	288



Anhang D

Radio Focus Remote (RFR)289

Übersicht	289
Grundlegende Benutzungs-Richtlinien	292
Allgemeine Aufteilung der LCD-Anzeige	292
Betriebsarten der RFR	294
Technische Daten	297

Anhang E

Universal Fader Wings299

Übersicht	299
1 x 20 Setup	299
2 x 10 und 2 x 20 Setup	299
Benutzerrichtlinien für Fader Wings	302

Einleitung

Willkommen im Ion-Bedienhandbuch. Dieses Handbuch soll den Benutzern des Ion-Lichtsteuersystems als umfassendes Nachschlagewerk dienen.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Verwendung dieses Handbuchs** 2
- **Registrieren Sie Ihre Ion** 3
- **Hilfe von ETC Technical Services** 3
- **Wichtige Konzepte** 4
- **Weiteres Referenzmaterial** 8
- **Online-Eos/Ion-Benutzerforen** 8

Verwendung dieses Handbuchs

Um eindeutig angeben zu können, wo Funktionen und Befehle gemeint sind, gelten für dieses Handbuch folgende Satz- und Textregeln:

- Bedienpult Schaltflächen werden in fette **[eckige Klammern]** gesetzt. Beispiele: **[LIVE]** oder **[Enter]**. Optionale Tasten werden in **<spitze Klammern>** gesetzt, beispielsweise **<Cue>** oder **<Sub>**.
- Browser-Menüs, Menüpunkte und Befehle, die Sie eingeben/ausführen müssen, sind **fett** gesetzt. Beispiel: Im Menü **Datei** auf **Öffnen** klicken. Oder: **[Record] [Preset] [Enter]** drücken.
- Alphanumerische Tasten auf der Tastatur werden in GROSSBUCHSTABEN bezeichnet. Beispiel: TAB oder CTRL.
- Tasten, die gleichzeitig gedrückt oder gedrückt gehalten werden sollen, sind durch das kaufmännische „Et“ miteinander verknüpft. Beispiel: **[Help] & [Effect]**.
- Softkeys und anklickbare Schaltflächen im zentralen Informationsbereich ZIB sind in fette **{geschweifte Klammern}** gesetzt. Ein Hinweis zu **<More SK>** (weitere Softkeys): Dieser Befehl wird immer optional angezeigt und wird in einer Anweisung immer nur einmal angegeben, unabhängig davon, wie viele Seiten mit Softkeys existieren. Das ist dadurch begründet, dass nicht vorhergesagt werden kann, auf welcher Softkey-Seite Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt sind. drücken, bis der gewünschte Befehl gefunden ist.
- Verweise auf andere Teile des Handbuches werden *kursiv* gekennzeichnet. Wenn Sie sich die elektronische Version des Handbuchs ansehen, klicken Sie auf den Verweis, um in diesen Abschnitt des Handbuches zu wechseln.



Hinweis:

Hinweise enthalten hilfreiche Tipps und zusätzliche Informationen zum Haupttext.



VORSICHT:

„Vorsicht“ bezeichnet Situationen, in denen undefinierte oder ungewollte Konsequenzen einer Aktion zu einem potentiellen Datenverlust oder Geräteproblemen führen können.



WARNUNG:

Ein Warnhinweis bezeichnet Situationen, bei denen Schäden oder Verletzungen auftreten können oder ernsthafte oder gefährliche Konsequenzen aus einer Aktion entstehen können.

Kommentare zu diesem Handbuch senden Sie bitte per E-Mail an: TechComm@etconnect.com

Registrieren Sie Ihre Ion

Die Registrierung Ihres Ion-Systems bei ETC stellt sicher, dass Sie über Updates von Software und Bibliotheken sowie über Produktempfehlungen informiert werden.

Wenn Sie sich registrieren, werden Sie auch in „My ETC“ eingetragen, einer personalisierten ETC-Website, die eine direktere Kommunikation zwischen Ihnen und ETC ermöglicht.

Registrieren Sie sich jetzt unter <http://www.etcconnect.com/product.registration.asp>.

Hilfe von ETC Technical Services

Bei Schwierigkeiten sind die in diesem Benutzerhandbuch gegebenen Hinweise die nützlichste Hilfe bei der Problemlösung. Weiterführende Informationen finden Sie auf der ETC-Website www.etcconnect.com. Falls diese Ressourcen nicht ausreichen, wenden Sie sich direkt an eines der unten angegebenen Büros von ETC Technical Services. Ein Notfallservice steht in allen ETC-Geschäftsstellen auch außerhalb der normalen Geschäftszeit zur Verfügung.

Bitte halten Sie bei Anfragen folgende Informationen bereit:

- Konsolenmodell und Seriennummer (befindet sich auf der Rückseite)
- Dimmer-Hersteller und installierter Typ
- Weitere Komponenten Ihres Systems (Unison®, andere Konsolen usw.)

Amerika

Electronic Theatre Controls Inc.
Abteilung Technischer Kundendienst
3031 Pleasant CityView Road
Middleton, WI 53562, USA
800-775-4382 (innerhalb der USA,
gebührenfrei)
+1-608 831-4116
service@etcconnect.com

Großbritannien

Electronic Theatre Controls Ltd.
Abteilung Technischer Kundendienst
26 - 28 Victoria Industrial Estate
CityVictoria Road,
CityLondon W3 6UU Großbritannien
+44 (0)20 8896 1000
service@etceurope.com

Asien

Electronic Theatre Controls Asia, Ltd.
Abteilung Technischer Kundendienst
Room 1801, 18/F
Tower 1, Phase 1 Enterprise Square
9 Sheung Yuet Road
Kowloon Bay, Kowloon, Hongkong
+852 2799 1220
service@etcasia.com

Deutschland

Electronic Theatre Controls GmbH
Abteilung Technischer Kundendienst
Ohmstrasse 3
83607 Holzkirchen, Deutschland
+49 (80 24) 47 00-0
techserv-hoki@etcconnect.com

Wichtige Konzepte

Bevor Sie die Ion nutzen, sollten Sie die folgenden Konzepte durchlesen und sich damit vertraut machen. Diese Konzepte sind ein wichtiger Schlüssel zum Verständnis dafür, wie die Ion funktioniert, und wie Sie als Programmierer mit der Ion zusammenarbeiten können, um eine erfolgreiche Show zu gestalten.

Sie werden merken, dass das Verständnis dieser Bedingungen und Konzepte die Effizienz Ihrer Arbeit mit der Ion verbessern wird.

Kreis = Gerät

Ein Gerät ist definiert als eine Gruppe miteinander verbundener Adressen, die zusammen ein technisches Gerät steuern. Ein Beispiel für ein Gerät ist ein ETC Revolution. Dieses Moving Light umfasst 31 Attribute, die es Ihnen zusammen erlauben, verschiedene Funktionen wie Pan und Tilt auszuführen. Jedes dieser Attribute wird durch eine andere Ausgabe gesteuert.

Ion behandelt Geräte und Kreise genau gleich. Im Unterschied zu früheren ETC-Konsolen, bei denen ein Gerät für jeden Parameter einen Kreis besetzt, weist die Ion jedem Gerät eine einzige Kreisnummer zu. Einzelne Parameter werden dann mit diesem Kreis als zusätzliche Zeilen mit Kreisinformationen assoziiert.

Ausgabe

Ausgaben sind das Verfahren, mit dem Pegeländerungen für Kreise an angeschlossene Geräte gesendet werden. Diese Ausgaben sind Kreisen zugeordnet (gepatcht). In ihrer einfachsten Form ist eine Ausgabe ein Datensignal, das von der Konsole gesendet wird, um eine Leuchte einzuschalten oder ein Geräteattribut zu ändern.

Speicherziel

Ein Speicherziel einer von mehreren Datenspeicherorten, an denen Sie Daten mit dem Befehl [Record] oder [Record Only] speichern können. Beispiele für Speicherziele sind Stimmungen, Paletten, Presets und Makros.

Move-Befehl/Änderungsbefehl

Als Move- oder Änderungsbefehl wird jede Änderung eines Parameters von seinem vorher gespeicherten Wert bezeichnet. Eine Änderung der Intensität eines Kreises ist ein Move-Befehl. Eine Änderung von Pan oder Tilt eines Kreises ist ein Move-Befehl. Auch eine Änderung der Farbmischung eines Kreises ist ein Move-Befehl, und so weiter.

Syntaxstruktur

Die meisten Befehle können über die Kommandozeile in die Ion eingegeben werden. Beim Eingeben von Daten in die Konsole wird in der Ion-Kommandozeile die Eingabe der Daten in einer bestimmten Struktur (Syntax) erwartet.

Die Reihenfolge dieser Syntax kann allgemein so beschrieben werden:

- Was soll gesteuert werden? (Kreis, Gruppe)
- Was soll passieren? (Intensität, Focus, Pan/Tilt ändern)
- Welcher Wert ist gewünscht? (Intensität voll, Iris auf 50)

Natürlich werden Sie bei der Programmierung Ihrer Show auch andere Befehle benutzen, aber die meisten anderen Funktionen sind nur Ableitungen dieser drei Grundschrte: Ändern des/der Kreise(s), mit denen gearbeitet wird, Festlegen der zu beeinflussenden Parameter dieser Kreise und Eingeben des anzunehmenden Werts. Bei der Arbeit mit Speicherzielen ist die Syntax entsprechend.



Hinweis:

Nicht alle Aktionen der Ion müssen über die Kommandozeile eingegeben werden, auch wenn viele einen Kommandozeilenbefehl ergeben. Bestimmte Aktionen umgehen die Kommandozeile vollständig.

Enter (Eingabetaste)

Da die Kommandozeile mehrere Eingaben und Befehle gleichzeitig aufnehmen kann, ist es erforderlich, es der Ion mitzuteilen, wenn Sie Ihren Befehl in der Kommandozeile abgeschlossen haben. Dazu dient die Taste „Enter“ (Eingabe).

Es gibt einige Befehle, die sich selbst abschließen, weshalb sie nicht mit „Enter“ abgeschlossen werden müssen. Dazu gehören (unter anderem) folgende Befehle:

- Out
- [At] [+] [+]
- [At] [-] [-]
- Level
- Aktionen über Direktasten

Parameter und Parameterkategorien

Ion unterteilt die Geräteparameter in vier große *Parameterkategorien*: Intensity, Focus, Color und Beam. Folgende Parameter befinden sich in diesen Kategorien:

- Intensity Intensität
- Focus Pan und Tilt
- Color Alle Farbparameter (wie beispielsweise Farbrad, CMY und Farb-Scroller).
- Beam Alle Parameter, die nicht den anderen Kategorien zugeordnet sind.

Tracking und Cue Only

Ion ist in der Grundeinstellung eine Tracking-Konsole. Das hat zwei Bedeutungen. Zuerst hat Tracking einen Einfluss darauf, wie Sequenzlisten erzeugt werden. Wenn in einer Sequenzliste ein Wert gesetzt ist, bleibt dieser so lange unverändert erhalten, bis ein neuer Befehl gegeben wird oder er über ein Filter oder Null-Kommando aus der Sequenzliste gelöscht wird.

Als Zweites hat Tracking einen Einfluss darauf, wie Änderungen von Stimmungsdaten gehandhabt werden. Falls nicht durch einen Cue Only-Befehl anders festgelegt, setzen sich Änderungen eines Parameters in einer Stimmung durch die Sequenzliste so lange fort, bis ein Move-Befehl (Änderungsbefehl) oder Block-Befehl auftritt.

Die Grundeinstellung der Ion kann auch auf „Cue Only“ gesetzt werden. Damit wird verhindert, dass sich Änderungen in anschließenden Stimmungen fortsetzen, wenn dies nicht mit einem Track-Befehl umgangen wird.

Ion verfügt auch über eine Cue Only/Track-Taste, mit der eine Stimmung als Ausnahme von der Grundeinstellung aufgezeichnet oder aktualisiert werden kann. Das bedeutet, dass, wenn die Konsole auf Tracking eingestellt ist, die Taste die Funktion Cue Only hat. Wenn die Konsole aber auf Cue Only eingestellt ist, funktioniert die Taste als Track-Taste.

Move Fade

Move Fade ist eine Lichtsteuerphilosophie, die festlegt, wie Stimmungen abgefahren werden. Ion ist entsprechend dieser Philosophie ausgelegt.

In einem Move Fade-System bleiben Parameter bei ihrer aktuellen Einstellung, bis sie einen Move-Befehl in einer Stimmung erhalten oder manuell eine neue Anweisung für sie eingegeben wird.

Beispiel: In Stimmung 1 hat Kreis 1 einen Intensitätswert von 50% erhalten. Dieser Wert ändert sich nicht bis Stimmung 20, in der Kreis 1 auf 100% geändert wird. Das bedeutet, dass Kreis 1 einen Track-Intensitätswert von 50% in den Stimmungen 2-19 hat. Wenn der Benutzer jetzt beispielsweise einen manuellen Intensitätswert von 25% eingibt, während er in Stimmung 5 ist (als Beispiel), bleibt dieser Wert auf 25%, bis Stimmung 20 aufgerufen wird, da 20 die nächste Stimmung ist, in der ein Move-Befehl für Kreis 1 enthalten ist. Die ursprüngliche Intensität von 50% wird in anschließenden Stimmungen nicht wieder eingestellt, solange sie nicht ausdrücklich von der Stimmung aufgerufen oder manuell eingestellt wird.

Sequenzlisten-Zugehörigkeit

Ion kann mehrere Sequenzlisten gleichzeitig abfahren. Bei einer Konsole für mehrere Sequenzlisten ist die Sequenzlisten-Zugehörigkeit ein wichtiges Konzept. Die Sequenzlisten-Zugehörigkeit wird durch die Stimmung festgelegt, von der ein Kreis aktuell seinen Wert erhält. Im Live-Betrieb wird ein Parameter als „Eigentum“ einer Sequenzliste angesehen, wenn er seinen aktuellen Wert von dieser Sequenzliste erhält.

Beim Wechseln zwischen Sequenzlisten in einem sequenziellen Playback muss eine aktive Sequenzliste nicht unbedingt „Eigentümerin“ eines Kreises sein, sofern diese Liste nicht den letzten Move-Befehl an diesen Kreis gegeben hat. Beispiel: Ein Kreis ist Eigentum der Sequenzliste 1 und steht auf dem weitergeführten „getrackten“ Wert. Wenn eine Stimmung aus einer anderen Sequenzliste ausgeführt wird und einen Move-Befehl für den Kreis in der neuen Sequenzliste enthält, wird der Kreis Eigentum der zweiten Sequenzliste. Er kehrt nicht zur Sequenzliste 1 zurück, bevor diese nicht wieder einen Move-Befehl für den Kreis enthält.

Zum Übergehen dieses Standardverhaltens kann Assert genutzt werden, eine Funktion, mit der die Kontrolle einer Sequenzliste über einen Kreis durchgesetzt werden kann, auch wenn die Daten des Kreises weitergeführt „getrackt“ werden.

Diese Regel wird nicht befolgt, wenn eine Stimmung außerhalb einer Sequenz ausgeführt wird. Als Stimmung außerhalb einer Sequenz gilt jede Stimmung, die über „Go To Cue“, eine Link-Anweisung oder durch manuelles Ändern der laufenden Stimmung aufgerufen wird. In normalen Anwendungen wird der gesamte Inhalt der Stimmung (sowohl Moves/Änderungen als auch Tracks) bei einer Stimmung außerhalb einer Sequenz durchgesetzt.

Live und Blind

Live und Blind sind Verfahren zum Anzeigen und Bearbeiten von Daten in Ihren Vorstellungsdateien. Sie werden auch als besondere Anzeigen in Ion genutzt. Wenn Sie die Taste [Live] drücken, zeigt der Bildschirm die Live-Ansicht an. Wenn Sie [Blind] drücken, wird die Blind-Ansicht angezeigt. In beiden Fällen können Sie mit der Taste [Format] bestimmen, wie Daten angezeigt werden sollen (siehe [Arbeiten mit \[Format\]](#), [Seite 40](#))

In Live entsprechend die in der Live-Ansicht angezeigten Daten den in diesem Moment von der Konsole gesendeten Daten. In anderen Worten werden genau die Parameter angezeigt, die gerade „live“ auf der Bühne zu sehen sind. Wenn Daten in Live geändert werden, werden die Änderungen in dem Moment aktiv und auf der Bühne sichtbar, in dem die Kommandozeile abgeschlossen worden ist. Änderungen in Live beeinflussen damit die Live-Ausgabe der Konsole.

In Blind entsprechend die in der Blind-Ansicht angezeigten Daten den Daten von einem zur Anzeige ausgewählten beliebigen Speicherziel (Stimmungen, Presets, Paletten usw.). Wenn Daten in Blind geändert werden, erscheinen diese Änderungen nicht automatisch auf der Bühne, da die geänderten Daten nicht „live“ ausgegeben werden. Das gilt selbst dann, wenn das geänderte Speicherziel gerade auf der Bühne aktiv ist. Sie können eine Stimmung in Live wiedergeben, dann auf Blind umschalten und diese Stimmung in Blind ohne Einfluss auf die auf der Bühne zu sehenden Pegel bearbeiten. Bei Änderungen in Blind ist zum Speichern kein [Record]-Befehl erforderlich. Sie werden gespeichert, sobald die Kommandozeile abgeschlossen worden ist.

HTP und LTP

HTP (Highest-Takes-Precedence) und LTP (Latest-Takes-Precedence) sind Ausdrücke zum Definieren der Ausgabe eines Kreis-Parameters, der Daten aus verschiedenen Quellen erhält. Bei HTP wird der höchste Wert aller Quellen ausgegeben. Bei LTP wird der zuletzt gesetzte Wert ausgegeben. Sequenzlisten und Submaster können nur für Intensitäts-Parameter mit HTP oder LTP arbeiten. Nicht-Intensitätsparameter (NPs) sind immer LTP. Die Vorgabeeinstellung der Ion für die Intensität ist für Sequenzlisten LTP (siehe [HTP/LTP](#), [Seite 169](#)). Die Vorgabeeinstellung für Submaster ist HTP.

HTP

HTP lässt sich nur auf die Intensität eines Kreises anwenden. HTP-Kreise geben immer den Wert aus, der der höchste von allen Registerwerten ist. HTP-Kreise werden auch als „Stapelpegel“ bezeichnet, da, wenn Steuerungspegel hinzugefügt werden (beispielsweise wenn Stimmungen und mehrere Submaster eingerichtet werden, die alle mit dem gleichen Kreis mit verschiedenen Pegeln arbeiten), das System ausrechnet, welcher Eingang den höchsten Pegel für diesen Kreis hat, und diesen Pegel dann für den Kreis ausgibt. Wenn Ansteuerquellen entfernt werden (einige der Submaster auf Null zurückgezogen werden), passt die Konsole den Kreiswert auf den höchsten verbliebenen Wert an, wenn dies erforderlich ist.

LTP

LTP gilt für jeden Parameter jedes Kreises. Die LTP-Ausgabe basiert auf dem zuletzt eingegangenen Move-Befehl für den Kreis-Parameter. Jeder dem Kreis zugeordnete neue Wert ersetzt alle vorherigen Werte, unabhängig vom aktuell ausgegebenen Pegel.

Ion bestimmt den LTP-Wert für einen Kreis, der durch jeden HTP-Eingabewert übersteuert wird, der höher ist als der LTP-Befehl.

Weiteres Referenzmaterial

Hilfe-System

Die Ion-Konsole verfügt auch über ein Tastaturhilfesystem. Um die Hilfe aufzurufen, **[Help]** drücken und halten und eine beliebige Taste drücken, um:

- die Bezeichnung der Taste,
- eine Beschreibung der Funktion der Taste und
- Syntaxbeispiele für die Verwendung der Taste anzuzeigen (sofern vorhanden).



Hinweis:

Die Tastaturhilfe ist für die meisten realen Aktionstasten der Ion-Konsole verfügbar. Dazu gehören die meisten Softkeys und Schaltflächen sowie die normalen Tasten der Tastatur.

Genau wie bei den traditionellen Tasten kann auch bei Softkeys und Schaltflächen mit „[Help] drücken und halten“ die Hilfe aufgerufen werden.

Online-Eos/Ion-Benutzerforen

Besuchen und nutzen Sie das Eos/Ion-Benutzerforum, erreichbar über die Internet-Site von ETC (www.etcconnect.com). Dort erhalten Sie Zugang zu einer Online-Gemeinschaft von Eos- und Ion-Benutzern und können an den Erfahrungen, Vorschlägen und Fragen anderer Benutzer in Bezug auf das Produkt teilhaben und eigene einbringen.

Registrierung für das ETC Eos User Forum:

- Schritt 1: Rufen Sie die Community Web Site von ETC auf (www.etcconnect.com/community). Es öffnet sich eine Seite mit einer Einweisung für die Online-Gemeinschaft.
- Schritt 2: Sie können sich über den Link „**register**“ in der Einweisung oder durch Klicken auf den Link „**Join**“ in der oberen rechten Ecke der Seite für das Forum registrieren.
- Schritt 3: Befolgen Sie dann die Anweisungen auf der Gemeinschaftsseite.

Kapitel 1

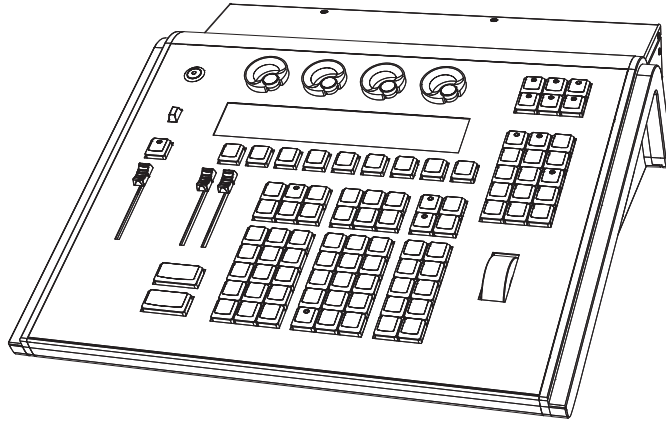
Systemübersicht

In diesem Kapitel finden Sie allgemeine Beschreibungen Ihrer Ion-Lichtsteuerkonsole, die Integration in ein Netzwerk-Steuerungssystem und der verschiedenen Bereiche der Benutzer-Schnittstelle.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Systemkomponenten**10
- **Konsolen-Topographie**12
- **Reinigen der Ion**14
- **Konsolen-Kenndaten**14
- **DMX-Ausgabe**15

Systemkomponenten



Konsole

Die Ion ist von Anfang an als voll integrierte Steuerung für konventionelle Leuchten und Mehrparameter-Geräte (beispielsweise Moving Lights, Farb-Scroller, Gobo-Räder) konzipiert worden. Die besondere Beachtung von Details in allen Bereichen des Systemdesigns und der Architektur ermöglicht extrem hohe Flexibilität und Anpassbarkeit an den Benutzer.

Ion ermöglicht Lichtdesignern und Pult-Bedienern, gemeinsam ein Vokabular für die Steuerung von Moving Lights zu entwickeln. Die Einführung einer einfachen und einheitlichen Syntax für die Moving-Light-Steuerung kann sowohl erfahrenen als auch unerfahrenen Anwendern von Moving Lights als solides Fundament dienen.

Remote Video Interface (RVI)

Das Remote Video Interface ermöglicht eine ferngesteuerte Interaktion mit dem Lichtsteuersystem. Diese Funktion ist auf Anzeigezwecke beschränkt. Darüber hinaus kann das RVI mit einer Maus und einer alphanumerischen Tastatur ausgerüstet als abgesetzte Programmierstation genutzt werden. Das RVI unterstützt maximal zwei DVI- oder SVGA-Monitore mit einer Mindestauflösung von 1280 x 1024 Pixeln.

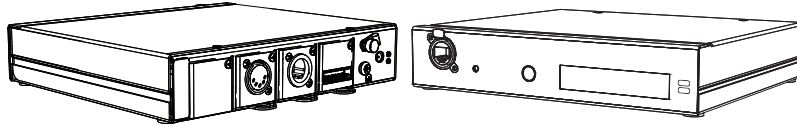
Genauere Informationen siehe Anhang [Remote Video Interface \(RVI\)](#), Seite 285.

Radio Focus Remote (RFR)

Das RFR ermöglicht eine drahtlose Steuerung der Grundfunktionen des Bedienpults. Die Basisstation für das RFR kann in das Systemnetzwerk eingebunden oder über die USB-Schnittstelle direkt an eine Konsole oder ein abgesetztes Gerät angeschlossen werden.

Genauere Informationen siehe Anhang [Radio Focus Remote \(RFR\)](#), Seite 289.

Gateways

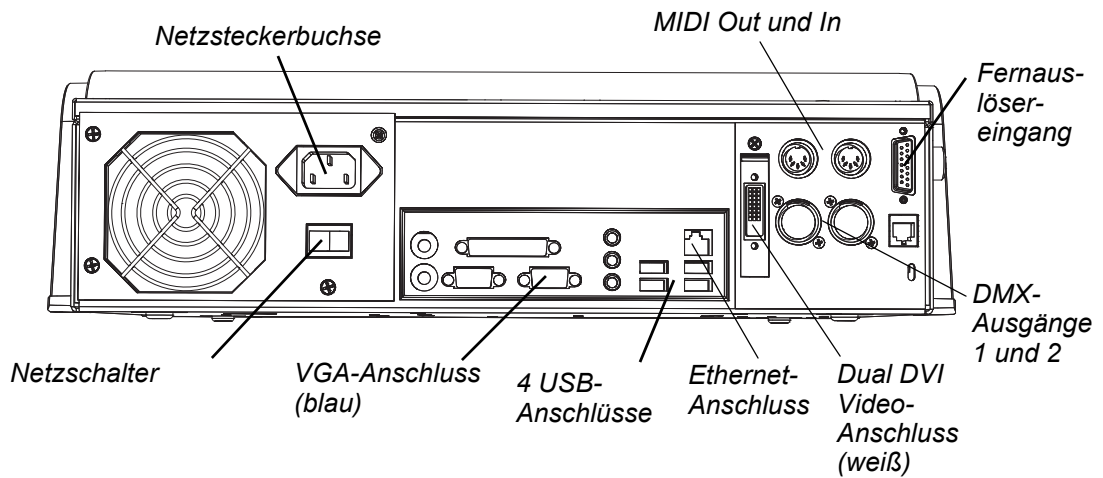
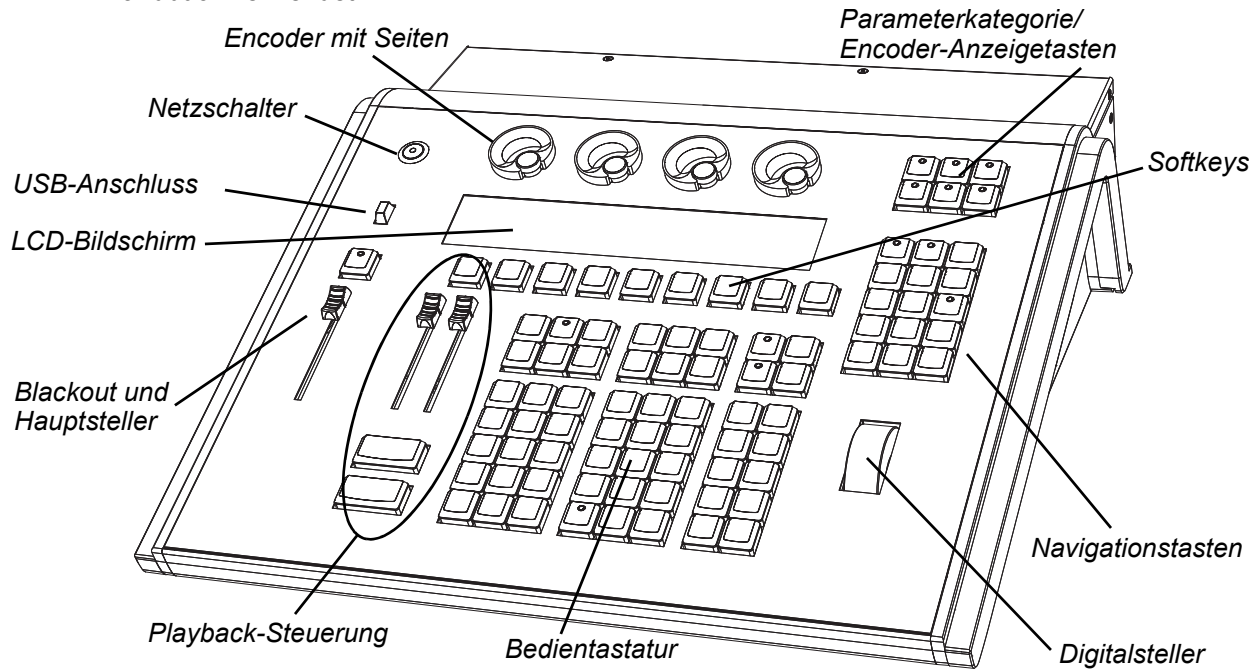


Ion ist ein vollständig vernetztes System, das eine direkte Ausgabe von ETCNet2 und Net3 unterstützt. Gateways können so konfiguriert werden, dass sie entweder auf ETCNet2 oder Net3 hören und als Schnittstelle zu Geräten in der Beleuchtungsanlage dienen, die keine direkte Netzwerkkommunikation unterstützen. Gateways sind für DMX/RDM-Ausgabe, Show Control-Eingabe und -Ausgabe und analoge Ein- und Ausgabe lieferbar.

- Net3-zu-DMX/RDM-Gateways sind mit maximal vier Ausgängen versehen, die Stecker, Buchsen oder Klemmleisten sein können.
- Das Show Control-Gateway unterstützt MIDI In/Thru und -Out und SMPTE In.
- Das I/O Gateway unterstützt 12 analoge Eingänge, 12 Umschalt-Ausgänge und das serielle RS-232-Protokoll.

Konsolen-Topographie

Die folgende Skizze der Ion-Konsole erklärt einige Bereiche für spezielle Aufgaben. Die Bezeichnungen und Namen der einzelnen Bereiche und Interfaces werden überall in diesem Handbuch verwendet.



Terminologie

Hauptschalter

Der Hauptschalter an der Vorderseite der Konsole dient zum Aus- und Einschalten der Ion-Konsole. Mit einem separaten Netzschalter an der Rückseite der Konsole kann die Spannungsversorgung für die internen Komponenten der Konsole unterbrochen werden.



WARNUNG: *Vor dem Beginn von Servicearbeiten an der Ion-Steuerkonsole ist immer die Spannungsversorgung an der Rückseite der Konsole auszuschalten und die Netzleitung abzuziehen.*

USB-Anschlüsse

An der Vorderseite der Konsole ist ein USB-Anschluss zum Anschließen von USB-Speichermedien vorgesehen. Weitere vier USB-Anschlüsse an der Rückseite der Konsole dienen zum Anschließen von Peripheriegeräten wie beispielsweise einer alphanumerischen Tastatur, Drucker, Maus oder Touchscreen-Steuerung für externe Monitore.

Encoder

Encoder und ein LCD-Bildschirm (siehe weiter unten) zur Steuerung von Nicht-Intensitätsparametern befinden sich oben in der Mitte der Konsole. Die vier Encoder sind seitenweise belegbare Steuerungen, die auf dem LCD mit den in Ihrer Vorstellung verwendeten Parametern belegt werden.

Die Encoder können auch zum Eingeben von Informationen in den Patch verwendet werden.

LCD-Bildschirm

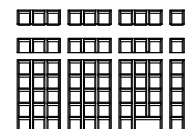
Der LCD-Bildschirm ergänzt den ZIB als zusätzliche Benutzerschnittstelle. Der LCD-Bildschirm bietet Softkeys, Encoder-Informationen, Anzeigeoptionen und eine zusätzliche Anzeige der Kommandozeile.

Laden

Die Load-Taste befindet sich über dem Faderpaar unter dem LCD-Bildschirm und dient zum Laden der ausgewählten Stimmung.

Bedientastatur

Der Bedientastaturbereich ist in vier Hauptbereiche für Speicherziele, numerische Tastatur, Modifizier-Tasten und Sonderfunktionen unterteilt.



Digitalsteller

Steuert die Intensität der gewählten Kreise proportional. Kann auch für Scroll- und Zoomfunktionen in bestimmten Modi verwendet werden.

Navigationstasten

Dienen zum Schnellaufzug von Live- und Blind-Anzeige, Anzeigeauswahl, Position, Blättern und Navigation innerhalb von Anzeigen.

Parameter-/Kategorie-Tasten

Parametertasten werden in Verbindung mit dem Zentralen Informationsbereich (ZIB) verwendet. Wenn bestimmte Funktionen aufgerufen werden müssen, wird eine Gruppe zugeordneter Parameter in der Parameterkategorie-Anzeige eingeblendet.

IEEE Ethernet 802.3-Ethernet-Anschlüsse

Ethernet-Anschlüsse zum Anschließen an einen Netzwerk-Switch, Netzwerk-Gateways und Zusatzgeräte.

Littlites®

Sie können Littlite-Pultleuchten an die Rückseite der Ion-Konsole anschließen.

Reinigen der Ion

Wenn die Außenseite Ihrer Ion gereinigt werden muss, kann sie sanft mit einem leicht feuchten (**nicht tropfenden**) weichen Papiertuch oder Tuch abgewischt werden.

Falls diese Reinigung nicht ausreicht, können Sie das Tuch mit etwas Glasreiniger (auch ammoniakhaltig) benetzen und die Konsole abwischen, bis sie sauber ist.

Konsolen-Kenndaten

Ausgangs-Parameter

- 1024 Ausgänge / DMX-Kanäle
 - oder -
- 1536 Ausgänge / DMX-Kanäle
 - oder -
- 2048 Ausgänge / DMX-Kanäle

Anzahl Kreise

- 5 000 Kreise

Stimmungen und Sequenzlisten

- Bis zu 999 Sequenzlisten
- Bis zu 10 000 Stimmungen

Speicherziele

- 1 000 Gruppen
- 1 000 x 4 Paletten (Intensität, Focus, Color und Beam)
- 1 000 Presets
- 1 000 Effekte
- 1 000 Makros

Fader

- 1 spezieller Haupt-Playback-Fader mit Go und Stop/Back
 - Maximal 200 konfigurierbare Playbacks mit Go und Stop/Back
 - Maximal 300 konfigurierbare Submaster mit Bump

DMX-Ausgabe

Um von der Ion Steuerpegel ausgeben zu können, können Sie entweder die DMX-Ausgänge auf der Rückseite der Konsole (siehe [Lokale DMX-Anschlüsse, Seite 275](#) im Anhang Konfigurationsprogramm) konfigurieren oder ein Net3-Gateway oder einen Net2-Knoten anschließen. Wenn Ihr Gerät direkt Net3 oder ETCNet2 empfängt, ist kein Gateway oder Knoten erforderlich.

Knoten und Gateways müssen eine IP-Adresse erhalten, bevor sie mit der Ion funktionieren können. Dafür kann der NCE (Network Configuration Editor) und ein Windows®-PC zum Konfigurieren der Gateways oder Knoten erforderlich sein. Die NCE-Software-CD und zugehörige Benutzerhandbücher und Setup-Leitfäden werden mit Ihrem Gateway oder Knoten geliefert. Nutzen Sie diese Materialien, um sie für den Einsatz mit der Ion vorzubereiten.

Für weitere Informationen über Net3-Gateways oder Net2-Knoten lesen Sie die mit Ihrer Hardware mitgelieferte Produktdokumentation oder laden Sie sie von unserer Website unter www.etcconnect.com herunter.

Kapitel 2

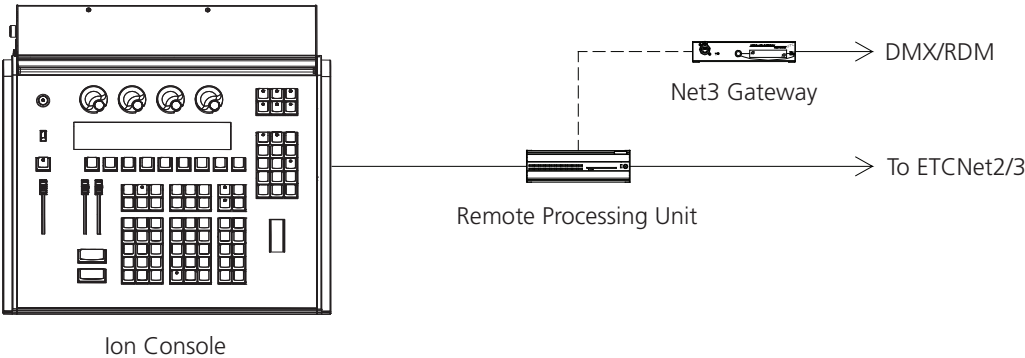
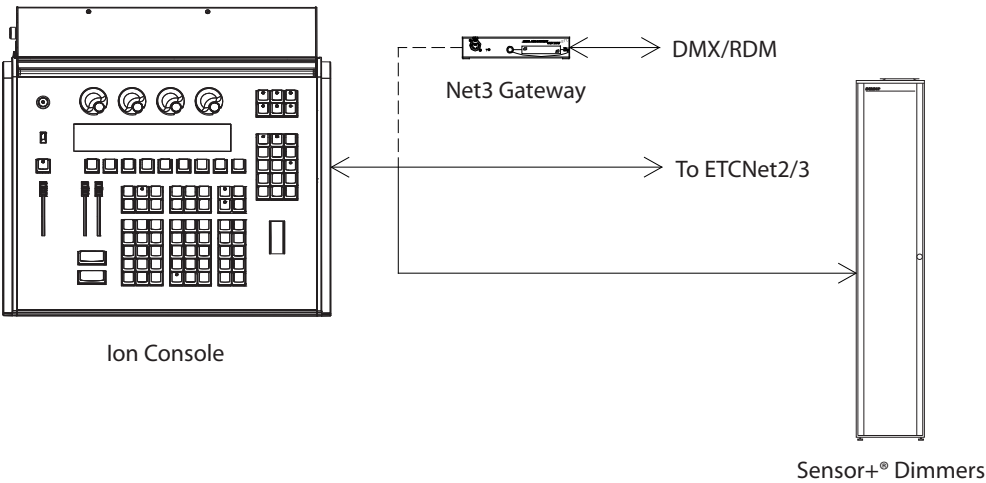
Systeminstallation

Dieses Kapitel beschreibt mit einigen Systemdiagrammen die Platzierung Ion im Beleuchtungssystem. Zusätzlich wird der Anschluss der verschiedenen Komponenten Ihrer Ion-Hardware erklärt.

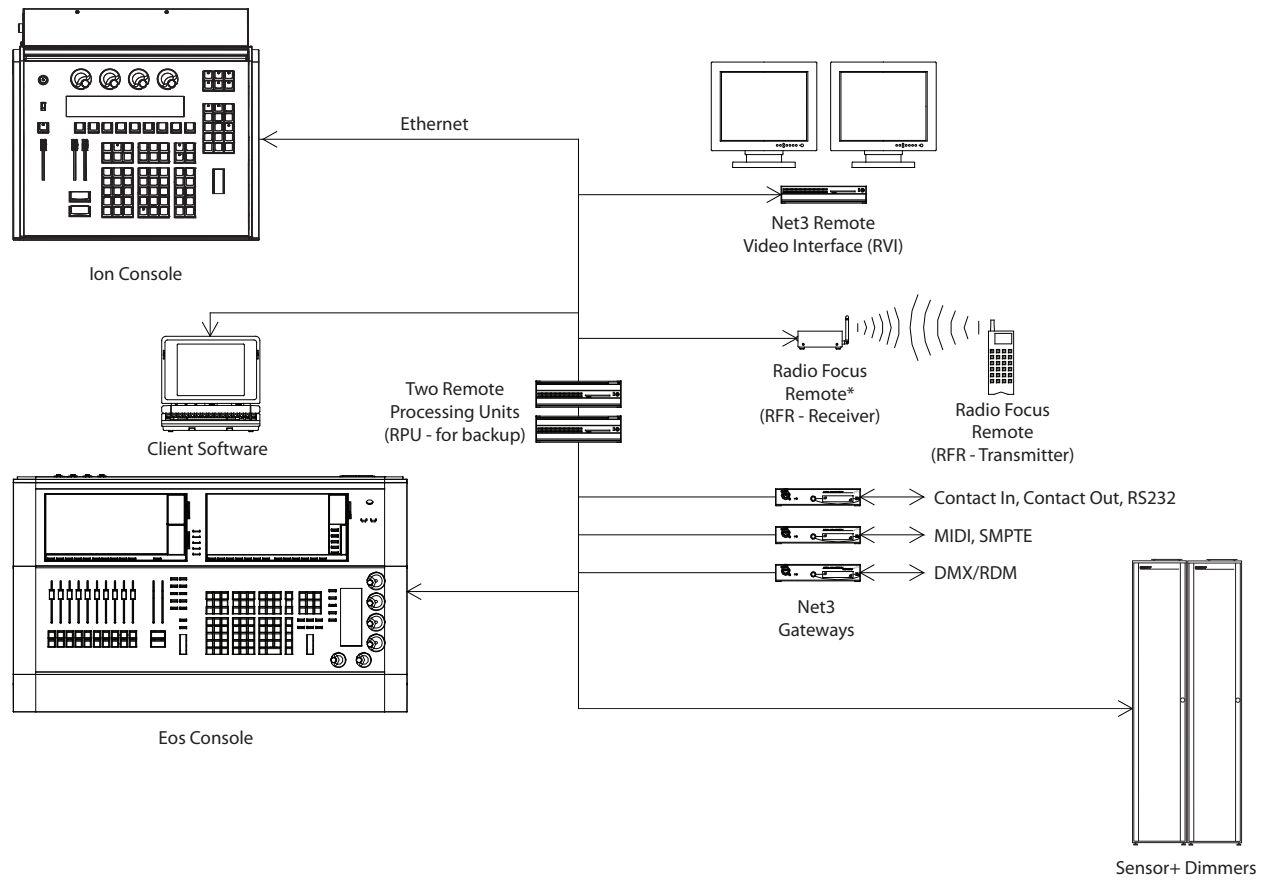
Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Standard-System**18
- **Große Installation**19

Standard-System



Große Installation



* contact ETC Technical Services to confirm product status and functionality

Kapitel 3

Systemgrundlagen

Dieses Kapitel erklärt die Grundverfahren für Setup, Navigieren und das Verständnis für die Bedienung der Ion-Konsole.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Einrichten der Hardware** 22
- **Stromversorgung** 23
- **Der Zentrale Informationsbereich (ZIB)** 27
- **Arbeiten mit dem Browser** 28
- **Anzeige Steuerung und Navigation** 31
- **Anzeigekonventionen der graphischen Benutzerschnittstelle (GUI)** ... 33
- **Arbeiten mit [Format]** 40
- **Arbeiten mit Flexichannel** 37
- **Encoder** 43
- **Arbeiten mit Softkeys** 43

Einrichten der Hardware

Mit dem folgenden Verfahren bereiten Sie Ihre Ion für den Einsatz vor.

- Schritt 1: Stellen Sie die Konsole auf eine feste und ebene Oberfläche. Ausreichend Platz für die Installation der Anschlüsse an der Rückseite lassen. Es sind mehrere Geräte an die Anschlüsse an der Rückseite anzuschließen.
- Schritt 2: Schließen Sie alle Bildschirme an die entsprechenden Anschlüsse auf der Rückseite der Konsole an. Es gibt folgende Monitor-Anschlussmöglichkeiten:
- Einzelner VGA-Monitor, angeschlossen an den blauen VGA-Anschluss.
 - Einzelner DVI-Monitor, angeschlossen an den weißen DVI-Anschluss (mit dem „Y“-Kabel).
 - Zwei DVI-Monitore, angeschlossen an den DVI-Anschluss mit dem „Y“-Kabel.



Hinweis:

Mit dem DVI-„Y“-Kabel können nur DVI-Monitore angeschlossen werden. DVI-VGA-Adapter funktionieren mit dem „Y“-Kabel nicht.

- Schritt 3: Tastatur und Maus anschließen. Sie können USB- oder PS2-Geräte verwenden. Die Geräte in den entsprechenden Anschluss auf der Rückseite der Konsole einstecken.
- Schritt 4: Wenn Sie die Konsole an ein Eos/Ion-Netzwerk anschließen möchten, ein geeignetes Ethernet-Kabel (CAT 5 oder besser) in den Ethernet-Anschluss auf der Rückseite der Konsole einstecken.
- Schritt 5: Wenn Sie die DMX-Anschlüsse auf der Rückseite der Ion zur Steuerung des Lichtsystems verwenden möchten, den entsprechenden DMX-Stecker an den gewünschten Anschluss anschließen. Dieser Anschluss muss eventuell konfiguriert werden, bevor Sie Daten ausgeben können. Weitere Informationen über Einstellungen im Konfigurationsprogramm siehe [Lokale DMX-Anschlüsse, Seite 275](#).
- Schritt 6: Das vorgesehene Netzkabel in die IEC-Buchse direkt über dem Netzschalter an der Rückseite der Konsole einstecken.

Jetzt ist Ihre Hardware bereit zum Einschalten.

Stromversorgung

Versorgen der Konsole mit Strom

- Schritt 1: Das vorgesehene Netzkabel in die IEC-Buchse an der Rückseite der Konsole einstecken.
- Schritt 2: Den Netzschalter neben der IEC-Buchse auf der Rückseite der Konsole einschalten (I steht für „Ein“), um die Konsole mit Spannung zu versorgen. Damit wird die gesamte eingebaute Elektronik mit Spannung versorgt.
- Schritt 3: Dann den Hauptschalter in der oberen linken Ecke der Konsole über dem USB-Anschluss drücken. Die LED im Schalter leuchtet blau auf, um anzuzeigen, dass die Konsole jetzt in Betrieb ist. Die Konsole fährt jetzt die Ion-Umgebung hoch.
- Schritt 4: Klicken Sie auf **{Auf geht's}** im ZIB. Jetzt ist das Ion-System einsatzbereit.



Hinweis: Sie können diesen Begrüßungsbildschirm im Konfigurationsprogramm auch abschalten. Weitere Informationen siehe [Startfenster anzeigen, Seite 266](#) im Anhang über das Konfigurationsprogramm.

Abschalten der Konsole

- Schritt 1: Nach dem Speichern Ihrer Vorstellung (siehe weiter unten) wählen Sie im Browser-Menü **[File]>[Pult ausschalten]** aus. Es öffnet sich ein Dialogfenster zum Bestätigen.
- Schritt 2: Zum Bestätigen des Befehls im Dialogfenster **{OK}** betätigen. Damit wird die Konsole abgeschaltet.

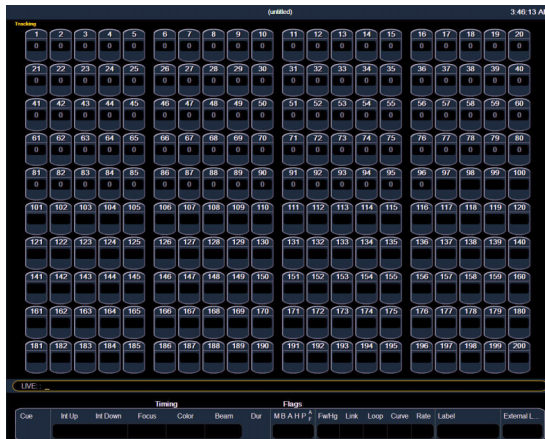


Hinweis: Die Ion-Konsole arbeitet mit nichtflüchtiger Speicherung. Das bedeutet, dass Sie, wenn Sie Ihr System herunterfahren, ohne die Vorstellungsdatei zu speichern, beim nächsten Start wieder an dieselbe Stelle Ihrer Vorstellung zurückkehren.

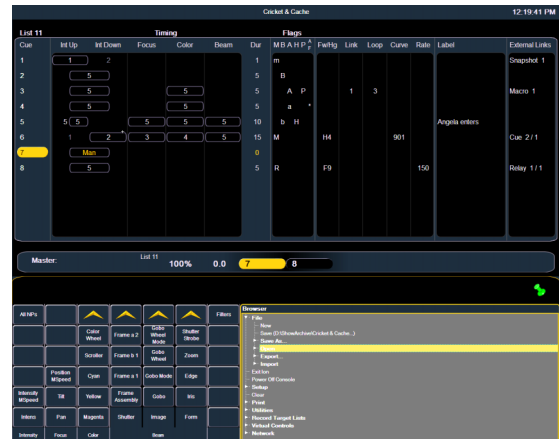
Durch Betätigen der Taste **[Swap]** können Sie die Anzeige auf dem Bildschirm ändern. Mehrmaliges Betätigen der Taste [Swap] führt zu folgenden Anzeigen:

- **Erster Tastendruck - Maximieren** - erweitert den oberen Bereich (Hauptanzeige) auf die gesamte Bildschirmfläche. Dadurch wird der ZIB ausgeblendet.
- **Zweiter Tastendruck - Playback-Anzeige** - blendet den ZIB wieder ein und schaltet den Hauptanzeigeteil auf die Playback-Anzeige um.
- **Dritter Tastendruck - Hauptanzeige/ZIB** - schaltet wieder auf die anfängliche Hauptanzeige mit ZIB um.

Wenn Sie beim späteren Programmieren andere Anzeigen aufrufen, öffnen sich diese anstelle der Live-Zusammenfassung. Die Playback-Anzeige kann durch Drücken von [Swap] jederzeit eingeblendet werden.



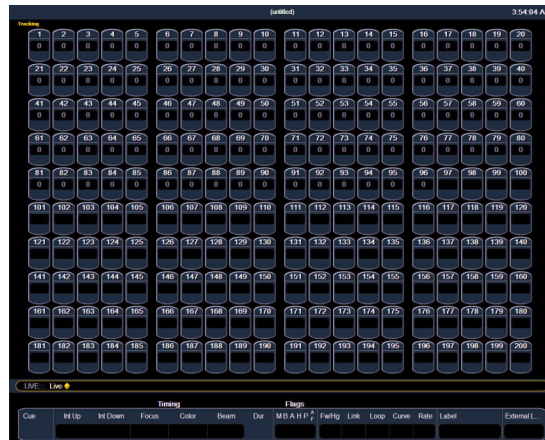
*Erweiterte Ansicht
Anzeige Live*



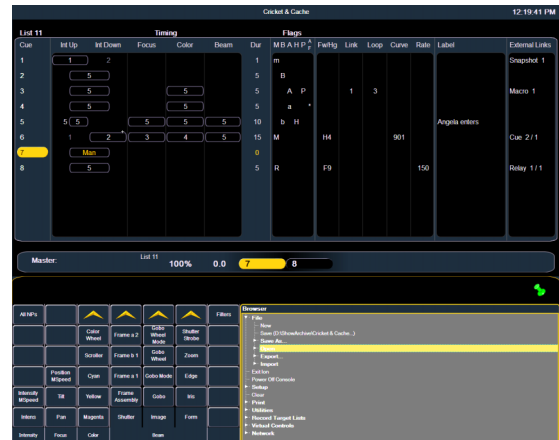
Playback-Anzeige

Doppel-Monitor-Konfiguration

Wenn zwei Monitore eingesetzt werden, zeigt ein Monitor die Playback-Anzeige und den ZIB an und der andere Monitor wird zum Hauptanzeigebildschirm für Informationen. In dieser Doppelkonfiguration öffnet die Ion zuerst mit geöffneter Live Zusammenfassung auf dem Hauptbildschirm und Playback-Anzeige und ZIB auf dem anderen Bildschirm.



*Doppelmonitor
Hauptbildschirm - Live*



*Doppelmonitor
Playback-Anzeige*

Drücken Sie die Taste **[Expand]**, um den Hauptbildschirm auf die sekundäre Anzeige zu erweitern.

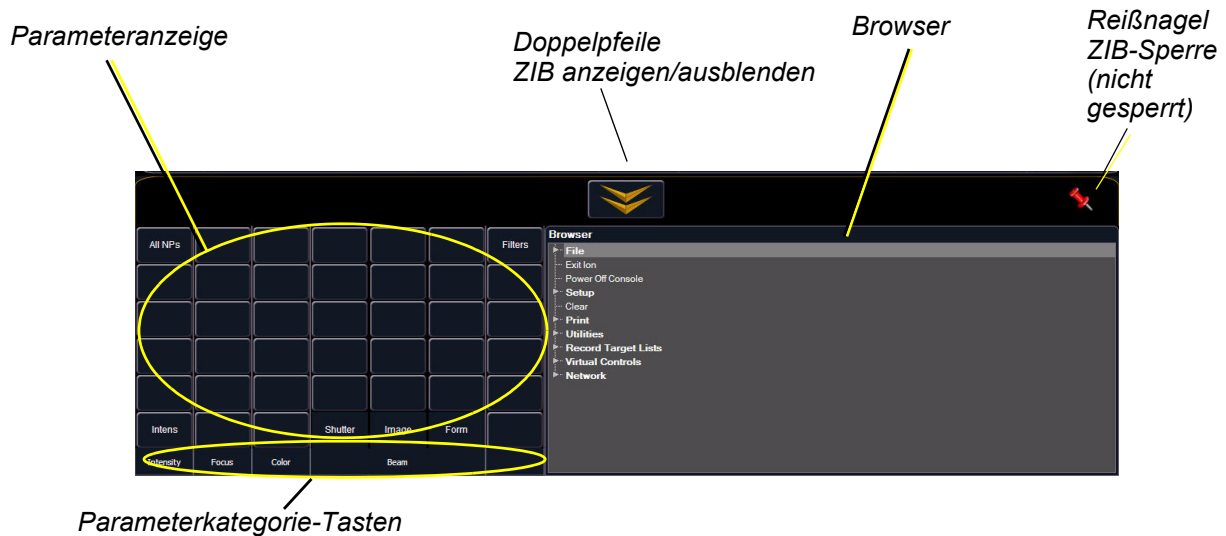


*Doppelmonitor
Hauptbildschirm (erweitert)*

Um zur ursprünglichen Ansicht zurückzuschalten, erneut **[Expand]** drücken.

Der Zentrale Informationsbereich (ZIB)

Der Zentrale Informationsbereich (ZIB) ist der untere Bereich des Bildschirms. Der ZIB besteht standardmäßig aus zwei Hauptbereichen: der Parameteranzeige und dem Browser.



Parameteranzeige

Diese Anzeige zeigt die Parameter an, die für die gepatchten Kreise verfügbar sind. Hier können Sie auch auswählen, welche Parameter in den Live- und/oder Blind-Anzeigen angezeigt werden sollen. Die Parameteranzeige ändert sich dynamisch abhängig vom gewählten Kreis (Gerät) und den dafür möglichen Parametern.

Browser

Der Browser ist die Schnittstelle für zahlreiche Funktionen einschließlich Speichern einer Vorstellung, Laden einer Vorstellung, Ändern von Einstellungen, Anzeigen von Speicherzielen, Öffnen von Anzeigen und vielen anderen Funktionen.

ZIB ausblenden/einblenden

Die Anzeige des ZIB kann ausgeblendet werden. Dazu auf das **Doppelpfeil**-Symbol oberhalb des ZIB klicken. Daraufhin wird der ZIB ausgeblendet, um der oberhalb des ZIB angezeigten Ansicht mehr Platz zu geben. Die Doppelpfeile erscheinen dann unten auf dem Bildschirm.

Um den ZIB wieder anzuzeigen, auf den **Doppelpfeil** unten auf dem Bildschirm klicken. Der ZIB wird wieder eingeblendet.

ZIB sperren

Sie können den ZIB sperren, so dass er nicht ausgeblendet werden kann.

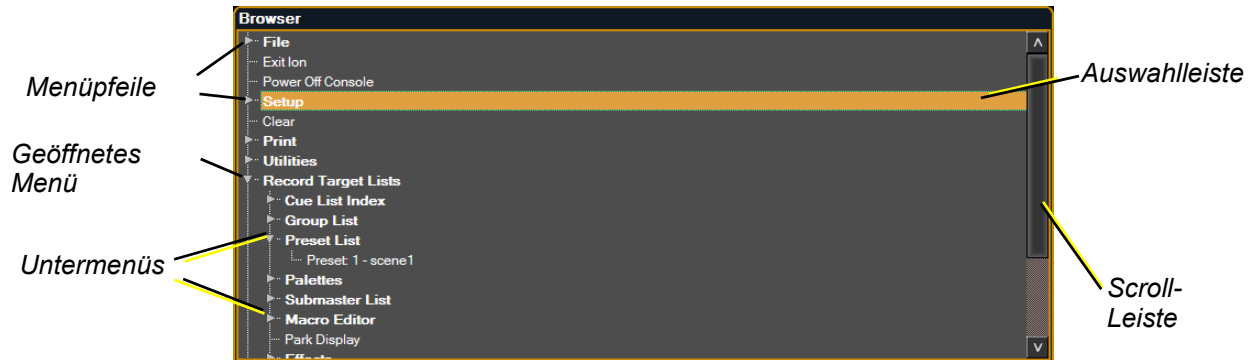
Zum Sperren des ZIB auf den **Reißnagel** oberhalb des Browsers klicken. Daraufhin verschwindet der Doppelpfeil über dem ZIB und der Reißnagel wird in den ZIB „gestochen“, um ihn festzuhalten.

Zum Entsperren des ZIB erneut auf den eingestochenen Reißnagel klicken, wodurch der Doppelpfeil wieder angezeigt wird.

Arbeiten mit dem Browser

Zum Arbeiten mit dem Browser zuerst das Browserfenster aktivieren, indem auf einen Punkt im Browserbereich des ZIB oder auf die Taste **[Displays]** gedrückt wird.

Wenn der Browser aktiv ist, wird sein Rahmen goldfarbig. Die LED Scroll Lock leuchtet rot und die Blätter-Tasten steuern die Auswahl im Browser.



- Mit den Seiten-Pfeiltasten die Auswahlleiste in der Liste nach oben und unten bewegen. Sie können sich auch mit dem Digitalsteller in der Liste bewegen.
- Wenn die Leiste das gewünschte Menü anzeigt, mit der Taste **[Page ►]** das Menü öffnen.
- Erneut **[Page ►]** drücken, um Untermenüs zu öffnen.
- Mit **[Page ▲]** oder **[Page ▼]** auf den Punkt wechseln, der geöffnet werden soll, und dann **[Select]** betätigen. Sie können auch den Punkt berühren, der geöffnet werden soll, und dann **[Select]** betätigen.
- Um ein Untermenü zu schließen, zu diesem Punkt wechseln und **[Page ◀]** betätigen.
- Sie können den Browser jederzeit aktivieren, indem Sie die Taste **[Displays]** betätigen.

Virtuelle Tastatur

Im ZIB kann eine virtuelle Tastatur geöffnet werden, die die Tasten nachbildet, die sich auf der wirklichen Ion-Tastatur befinden. Diese virtuelle Tastatur ist über den Browser erreichbar.

Die virtuelle Tastatur befindet sich zusammen mit anderen virtuellen Bedienelementen im Browser. Navigieren Sie zu **Browser>Virtuelle Bedienelemente>Virtuelle Tastatur**.

Damit können Sie die Ion-Tasten im ZIB anklicken. Browser- und Parameteranzeige werden ausgeblendet, so lange die virtuelle Tastatur geöffnet ist. Um die virtuelle Tastatur zu schließen, Taste **[Displays]** rechts vom ZIB betätigen.

Direkttasten

Auf der Ion können Sie Direkttasten-Module auf den Monitoren öffnen.

Öffnen der Direkttasten auf einem Monitor:

- Schritt 1: Navigieren Sie zu **Browser>Virtuelle Bedienelemente>Direkttasten 5 x 10**. Es öffnet sich ein Fenster im ZIB mit den Platzierungsoptionen für das Modul auf dem Bildschirm.
- Schritt 2: Klicken Sie auf die Platzierungsoption im ZIB, auf der die Direkttasten angezeigt werden sollen.

Schließen der Direkttasten auf einem Monitor:

- Schritt 1: Navigieren Sie zu **Browser>Virtuelle Bedienelemente>Modul schließen**. Auf dem ZIB erscheinen erneut die Platzierungsoptionen.
- Schritt 2: Klicken auf die Stelle des Moduls, das Sie schließen möchten. Dann wird dieses Modul entfernt.

Weitere Informationen zum Belegen von Direkttasten siehe [Organisieren der Direkttasten](#) weiter unten.

Stellermodul

Wenn Sie Fader zur Verfügung haben möchten, können Sie die Monitore mit virtuellen Fadern belegen, die Stellermodule genannt werden.

Öffnen des Stellermoduls auf einem Monitor:

- Schritt 1: Navigieren Sie zu **Browser>Virtuelle Bedienelemente>Stellermodul**. Es öffnet sich ein Fenster im ZIB mit den Platzierungsoptionen für das Modul auf dem Bildschirm.
- Schritt 2: Klicken Sie auf die Platzierungsoption im ZIB, auf der das Stellermodul angezeigt werden soll.

Schließen des Stellermoduls auf einem Monitor:

- Schritt 1: Navigieren Sie zu **Browser>Virtuelle Bedienelemente>Modul schließen**. Auf dem ZIB erscheinen erneut die Platzierungsoptionen.
- Schritt 2: Klicken auf die Stelle des Moduls, das Sie schließen möchten. Dann wird dieses Modul entfernt.

Organisieren der Direkttasten

Es gibt sehr viele Möglichkeiten für die Organisation der Direkttasten. Sie können für die Anzeige eines Datentyps oder mehrerer verschiedener gleichzeitig eingerichtet werden.

Auswählen der anzuzeigenden Informationen:

- Schritt 1: Taste **{Select}** für jeden Block von Direkttasten betätigen. Für die Anzeige stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung: Kreise, Gruppen, Intensity Paletten, Focus Paletten, Color Paletten, Beam Paletten, Presets, Makros und Effekte.
- Schritt 2: Die Taste für die Daten betätigen, die Sie anzeigen möchten, und die zugehörigen Direkttasten werden mit allen gespeicherten Informationen dieses Typs belegt. Falls keine Informationen dieses Typs gespeichert sind, bleibt der Tastenblock leer, sobald aber Daten dieses Typs gespeichert werden, werden die Tasten damit belegt.
- Schritt 3: Sie können auch erneut **{Select}** betätigen, ohne eine Option auszuwählen, um in den vorherigen Zustand zurückzukehren.

Sie können die Größe jedes Direktkastensatzes mit der Taste **{20/50}** vergrößern oder verkleinern, mit der die Anzeige zwischen einem Satz mit 50 Tasten und zwei Sätzen mit 20 Tasten umgeschaltet werden kann.

Arbeiten mit Direkttasten

Direkttasten ermöglichen den Zugriff auf viele Funktionen, einschließlich einer Kreisauswahl-anzeige. Falls mehr Elemente vorhanden sind, als gleichzeitig angezeigt werden können, können Sie aufeinander folgende Seiten mit den Seitentasten ({Page ▲}, {Page ▼}) bei den Direkttasten anzeigen.

Auswählen von Kreisen mit Direkttasten

Direkttasten für Kreise werden hervorgehoben, wenn diese angewählt sind. Die Kreisauswahl erfolgt im Allgemeinen additiv, das heißt, wenn Kreise 1-5 angewählt sind, wird durch Betätigen von **{Kreis 6}** der Kreis 6 zur Auswahl hinzugefügt, wobei die Kreise 1 bis 5 angewählt bleiben. Erneutes Drücken von **{Kreis 6}** hebt die Auswahl dieses Kreises auf.

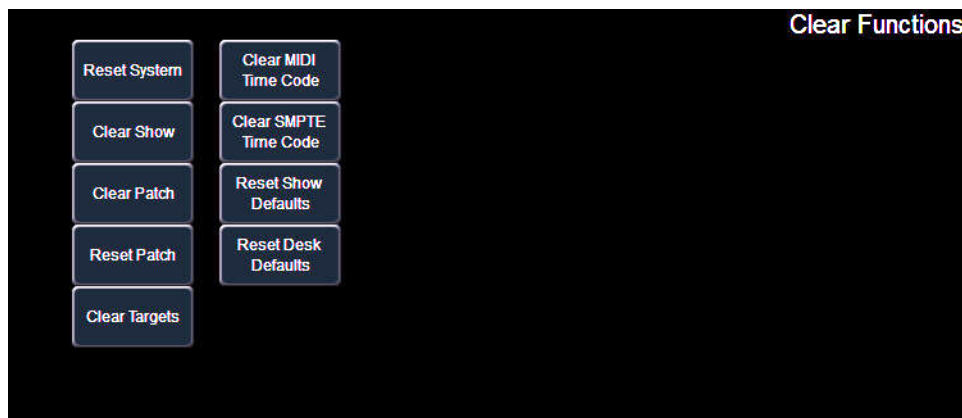
Wenn Sie Kreise mit Namen im Patch haben, werden diese Namen beim Anzeigen der Kreise in den Direkttasten über der Kreisnummer angezeigt.

Es ist auch möglich, auf einen Kreis doppelzuklicken. Damit wird dieser Kreis angewählt und jeder andere vorher angewählte Kreis abgewählt.

- **{Kreis 1}** - Fügt Kreis 1 zu den aktuell gewählten Kreisen hinzu, falls Kreis 1 nicht schon gewählt war.
- **{Kreis 1} {Kreis 10}** - Fügt Kreis 1 und Kreis 10 zu den aktuell gewählten Kreisen hinzu.
- **{Kreis 1} {Kreis 1}** - Wählt Kreis 1 an und alle anderen Kreise ab.
- **{Page ▼}** - blättert die Direkttasten um eine Seite nach unten.
- **{Page ▲}** - blättert die Direkttasten um eine Seite nach oben.

Löschfunktionen

Um auf die verschiedenen Löschfunktionen des Browsers zuzugreifen, im Browser-Hauptmenü **{Löschen}** wählen. Dadurch öffnen sich die Löschfunktionen im ZIB.



In diesem Menü können Sie eine der verfügbaren Löschoptionen durch Klicken auf die gewünschte Taste im ZIB auswählen. Ion verlangt vor der Ausführung des gewählten Löschvorgangs eine Bestätigung. Nach dem Löschen kehrt die Ion zum Browser zurück. Um weitere Löschvorgänge auszuführen, erneut im Browser **{Löschen}** wählen.

Um den Löschfunktionenbildschirm ohne zu löschen zu verlassen, die Taste **[Displays]** drücken oder eine Löschtaste auswählen und dann im Bestätigungsbildschirm auf **{Abbrechen}** klicken.

Anzeige Steuerung und Navigation

Anzeigen öffnen und schließen

Anzeigen können auf unterschiedliche Arten geöffnet und geschlossen werden, abhängig von der Anzeige selbst. Viele Anzeigen sind über den Browser zugänglich, während andere über die LCD-Softkeys aufgerufen werden. Die Blind-Anzeigen der Speicherziele (auch „Listen“ genannt) können schnell per Doppeldrücken der Speicherziel-Taste geöffnet werden (beispielsweise öffnet [Preset] [Preset] die Presets).

Aus dem Browser heraus

Öffnen Sie den Browser und navigieren Sie darin wie unter [Arbeiten mit dem Browser, Seite 28](#) beschrieben. Wenn Sie eine neue Anzeige öffnen (wie beispielsweise Sequenzlisten, Gruppen oder Patch), öffnet sie sich auf dem Hauptbildschirm. Falls sich die Anzeige nicht auf dem Bildschirm öffnet (wie beispielsweise „Setup“ oder der Browser), öffnet sie sich im ZIB.

Auch hier können Sie jederzeit wieder mit **[Displays]** und dann **{Browser}** wieder zum Browser zurückschalten, der wieder angezeigt wird.

über die Bedientasten

Sie können Listenansichten von jedem Speicherziel durch Doppeldrücken der Taste für das gewünschte Speicherziel öffnen.

Über die LCD-Softkeys

Um Anzeigen zu öffnen, die über Softkeys aufgerufen werden können, **[Displays]** drücken. Die Softkeys werden aktualisiert und zeigen an:

- Effekt-Status
- Colorpicker
- Patch
- Setup
- Kennlinien
- Browser

Jeder dieser Softkeys öffnet nach einmaligem Betätigen die entsprechende Anzeige.

Schließen von Anzeigen

Schließen einer Anzeige:

- erneut die Taste **[Displays]** drücken, um eine andere Anzeige zu öffnen.
- Wenn die gewünschte Anzeige aktiv ist, auf **[Escape]** drücken, um sie zu schließen. Der Bildschirm schaltet auf Live oder Blind zurück.
- Um die Anzeige auf Live/Blind umzuschalten, **[Live]** oder **[Blind]** drücken.

Um eine Anzeige im ZIB zu schließen, auf **[Displays]** drücken und damit wieder den Browser anzeigen.

Tauschen von Anzeigen

Wenn Sie mit zwei Monitoren arbeiten, können Sie die Anzeigen zwischen den beiden Monitoren austauschen, indem Sie die Taste **[Swap]** drücken. Zur Rückkehr in den Ursprungsmodus erneut drücken.

Rollen innerhalb einer Anzeige

Die Pfeiltasten blättern in der Grundeinstellung eine Anzeige um eine Seite pro Tastendruck weiter/zurück. Zum Durchblättern der Anzeige können Sie auch die Taste **[Scroll Lock]** auf der Tastatur drücken. Die LED der Taste leuchtet rot auf, wenn die Taste aktiviert ist.

Scroll Lock ist eine Umschaltfunktion. Beim ersten Drücken von Scroll Lock:

- **[Page ▼]** - rollt Tabellen, Tracklisten und Kreisansichten nach unten
- **[Page ▲]** - rollt Tabellen, Tracklisten und Kreisansichten nach oben,
- **[Page ►]** - rollt Tabellen und Tracklisten nach rechts,
- **[Page ◀]** - rollt Tabellen und Tracklisten nach links.

Anzeigekonventionen der graphischen Benutzerschnittstelle (GUI)

Die Ion basiert auf vielen bewährten ETC-Anzeigeelementen, mit denen Sie vielleicht bereits vertraut sind, und einigen neuen. In diesem Abschnitt werden die bei der Ion eingehaltenen graphischen und farbbezogenen Konventionen für die Anzeige von Betriebsbedingungen erläutert.

Anzeigeelemente bei Live/Blind

Zusammenfassende Ansicht der Live/Blind-Anzeige:



Hinweis:

Die nachstehend beschriebenen Farb- und Textkonventionen gelten unabhängig vom verwendeten Live/Blind-Format (siehe [Arbeiten mit \[Format\]](#), Seite 40).

Kreisnummer

Gerade Linie unter
Kreiskopfzeile

Intensitätswerte (I)

Keine anderen
Parameterkategorien

Wellenlinie unter
Kreiskopfzeile

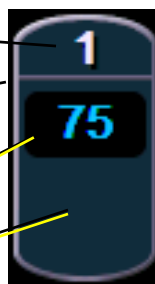
Intensitätswerte (I)

Focus-Werte (F)

Color-Werte (C)

Beam-Werte (B)

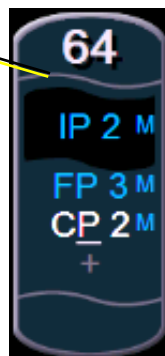
Symbole F , C , B wenn
ausgeblendet



Dimmerkreise

Die meisten Kreise in der obigen Abbildung sind reine Dimmerkreise (Intensität ist der einzige verfügbare Parameter).

Reine Dimmerkreise sind mit einer geraden Linie unter der Kreisnummer gekennzeichnet. Sie zeigen auch nur das obere Feld Intensität an, da Dimmerkreise keine weiteren Parameter haben.



■ Moving Lights oder Multifunktionsgeräte

Einige Kreise der Abbildung sind Moving Lights (die außer der Intensität noch andere Parameter haben).

Moving-Light-Kreise haben eine Wellenlinie unter der Kreisnummer sowie Parameterkategorie-Anzeigen unter dem Kreis.

Diese Ansicht verfügt unter der Intensität noch über weitere Wertefelder (F, C, B). Diese Informationen können durch Drücken und Halten von **[Data]** und einer der Encoder-Anzeigetasten (Focus, Color, Image, Shutter oder Form) ausgeblendet werden. In diesem Fall bleiben nur das Intensitätsfeld und die FCB-Anzeigeelemente unten im Kreis bestehen.



Farbanzeigen

Die Ion verwendet Farben zum Anzeigen von Auswahlzustand und Informationen über Kreis-/Parameter-Werte.

Kreisnummern/Kreis-Kopfzeilen

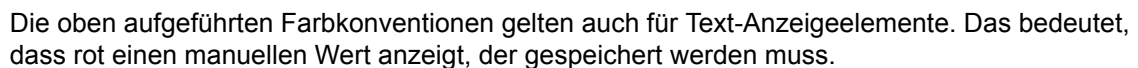


- **Graue Zahl** Nicht angewählte Kreisnummer.
- **Weiße Zahl** Angewählte Kreisnummer.
- **Helle weiße Zahl** Geparkter Kreis.
- **Goldene Zahl** Kreis im Capture-Status.
- **Goldene Umrandung** Angewählter Kreis.

Kreis-/Parameter-Werte

- **Rot** Manuelle Daten (alle Daten, die gesetzt, aber noch nicht zu einer aktiven Stimmung gespeichert worden sind).
- **Blau** Der Intensitätswert ist höher als in der vorhergehenden Stimmung.
Nicht-Intensitätsparameter (NP) sind immer blau, wenn ein Änderungsbefehl vorliegt.
- **Grün** Der Intensitätswert ist niedriger als in der vorhergehenden Stimmung.
Wird auch bei der Referenzmarkierung verwendet, um anzuzeigen, dass ein Kreis gerade markiert worden ist.
- **Magenta** Der gespeicherte Wert wird „getrackt“, d.h. von einer vorhergehenden Stimmung unverändert beibehalten.
- **Weiß** Der Wert ist geblockt.
- **Grau** Vorgabewert oder Nullwert (entweder durch {Make Null} oder durch einen Filter). Bei einem Nullwert erscheint „n“ neben dem Wert.

Bitte die Beispiele für Text-Anzeigeelemente in folgender Graphik beachten:



- **-** Ein untristruierter Wert (weiß) steht für einen vom System eingesetzten Block (auch Auto-Block genannt).
- **+** Wird statt Parameterwerten in der Kreisliste angezeigt. Zeigt an, dass nicht alle Parameter in dieser Kategorie auf dem gleichen Wert sind. Dieses Anzeigeelement findet sich nur in der Kreisliste oder in Tabellen, wenn die Parameter als Kategorieansicht ausgeblendet sind.
- **A** Zeigt an, dass der Kreis oder Parameter durchgesetzt (asserted) worden ist.
- **B** Immer rot. Zeigt an, dass der Kreis oder Parameter manuell geblockt worden ist (kein Auto-Block). Dieser Block muss gespeichert werden.
- **C** Zeigt an, dass der Kreis den Capture-Status hat.
- **I** Kreis wird von einem inhibativen Submaster oder Hauptsteller gesteuert.
- **IP, CP, FP, BP** Zeigen an, dass der Wert auf eine Palette (Intensity, Color, Focus oder Beam) bezogen ist. Hinter diesem Text steht eine Zahl, die angibt, auf welche Palette sich der Wert bezieht. Diese kann durch den Palettennamen ersetzt werden, wenn die Einstellung „Referenznamen“ aktiviert worden ist (siehe [Referenznamen, Seite 87](#)).

- **M** Zeigt an, dass eine Markierung manuell gesetzt worden ist, die gespeichert werden muss.
- **MK** Zeigt an, dass der Kreis für eine spätere Stimmung markiert ist. Die Nummer der Stimmung wird in den anderen Kategorien angezeigt (siehe „Q“ weiter unten).
- **N** Zeigt an, dass der Wert Null ist (entweder durch {Make Null} oder durch einen Filter).
- **P** Zeigt an, dass der Kreis geparkt ist.
- **Ph** Zeigt an, dass der Kreis auf dem Vorheizpegel ist.
- **Pr** Zeigt an, dass der Wert auf ein Preset bezogen ist. Hinter diesem Text steht eine Zahl, die angibt, auf welches Preset sich der Wert bezieht. Es kann auch der Presetname angezeigt werden, wenn diese Einstellung aktiviert wurde (siehe [Referenznamen, Seite 87](#)).
- **Q** Steht in den Nicht-Intensitätskategorien eines markierten Kreises. Hinter dem „Q“ folgt eine Zahl, die angibt, für welche Stimmung die Markierung vorbereitet.
- **R** Zeigt die manuelle Korrektur einer Referenz an. Es sind manuelle Änderungen durchgeführt worden, die eine vorher gespeicherte Referenz korrigieren (wie beispielsweise auf eine Palette oder einen Preset). Nach dem Speichern wäre der Bezug unterbrochen. Bei einer Aktualisierung (=Update) wird das referenzierte Ziel ebenfalls aktualisiert, falls nicht anders angegeben.
- **t** Der Kreis hat eine diskrete (parameter-/kategoriespezifische) Zeitsteuerung.

[Data] Taste

Durch Drücken und Halten von [Data] können Sie die Werte hinter allen referenzierten oder markierten Daten anzeigen. [Data] zeigt die nächstniedrigere Referenzebene an. Wenn Sie also eine Palettenreferenz sehen und [Data] drücken, werden statt der Referenz die absoluten Werte angezeigt. Wenn Sie einen Preset sehen, werden absolute oder Palettenwerte angezeigt, je nachdem, was im Preset enthalten ist.

Die Taste [Data] wird auch zusammen mit den Encoder-Anzeigetasten verwendet, um Tabellen- oder Tracklisten von der Kategorieansicht auf die erweiterte Ansicht umzuschalten (um einzelne Parameter statt nur Kategorien anzuzeigen).

[Time] Taste

Durch Drücken und Halten von [Time] können Sie diskrete Zeitwerte hinter jedem Kreis anzeigen. [Time] zeigt kreis- oder parameterspezifische Zeitwerte für jeden Kreis in der aktuellen Stimmung an. Falls keine diskreten Zeiten für einen Kreis oder Parameter gespeichert sind, wird „--“ angezeigt, was bedeutet, dass der Kreis/Parameter den für die Stimmung angegebenen Zeiten folgt. Falls zwei Werte angezeigt werden, ist der erste Wert die Wartezeit und der zweite Wert die Überblendzeit.

Arbeiten mit Flexichannel

Im Modus Flexichannel (Aufruf über die Taste [Flexi]) ist es möglich, nur Kreise, die bestimmte Kriterien erfüllen, in der Live/Blind-Anzeige anzuzeigen, und auf diese Weise nicht gewünschte Daten von der Anzeige auszunehmen. Flexichannel hat mehrere Zustände, in denen jeweils nur folgende Daten angezeigt werden:

- Alle Kreise
- Alle gepatchten Kreise
- Alle Kreise der Vorstellung (alle gespeicherten Daten in der Vorstellungsdatei)
- Aktive Kreise (Kreise mit einer Intensität über Null oder einem Änderungsbefehl)
- Angewählte Kreise

Im Flexi-Modus werden angewählte Kreise (einschließlich der letzten Kreisauswahl) immer angezeigt. Sprünge zwischen Kreisnummern werden durch einen senkrechten Strich zwischen den Kreisen angezeigt, an denen ein Sprung bei der Nummerierung besteht.

Um den Flexi-Modus bei Live/Blind zu wechseln, Taste **[Flexi]** drücken und die oben aufgeführten Ansichtsoptionen durchblättern. Wenn die Taste [Flexi] gedrückt gehalten wird, schalten die Softkeys um und zeigen alle verfügbaren Flexichannel-Status an. Sie können mit diesen Softkeys die gewünschte Flexi-Ansicht auswählen.

Flexichannel mit Zeitsteuerung

Sie können auch einen Flexichannel-Status „Kreise mit Einzelzeit“ einrichten, indem Sie **[Time] & [Flexi]** drücken. Dadurch werden alle Kreise der aktuellen Stimmung angezeigt, die Einzelzeiten aufweisen, und alle Kreise ohne Einzelzeiten ausgeblendet.

Zusätzlich können Sie mit [Time] die einzelnen Zeiten für jeden Parameter oder jede Kategorie anzeigen.

Die Anzeige bleibt in diesem Zustand, bis Sie ihn durch erneutes Drücken von **[Time] & [Flexi]** wieder aufheben.

Kreisansicht

In einem anderen Flexichannel-Status mit der Bezeichnung „Kreisansicht“ können Sie spezifische Kreise zur Ansicht auswählen. Dieser Status existiert erst, nachdem Sie Kreise zur Ansicht ausgewählt haben. Nach dem Aktivieren der Kreisansicht erscheint diese zwischen den anderen Flexichannel Zuständen durch Drücken von [Flexi].

Kreise zur Ansicht auswählen:

Schritt 1: Kreise in der Kommandozeile anwählen.

Schritt 2: Taste **[Flexi]** gedrückt halten.

Schritt 3: Auf **{Kreise anzeigen}** drücken. Damit wird der Flexichannel-Status „Kreisansicht“ erzeugt und die angewählten Kreise werden darin angezeigt.

Die ausgewählten Kreise bleiben so lange in diesem Flexichannel-Status sichtbar, bis Sie andere Kreise anwählen und erneut {Kreisansicht} drücken. Sie können die zuletzt für diesen Status angewählten Kreise jederzeit durch Drücken von **[Flexi]** bis zum Erreichen dieses Status wieder aufrufen.

Um die angewählten Kreise in diesem Status neu zu definieren, einfach die vorstehend beschriebenen Schritte erneut ausführen.

Anzeigeelemente in der Playback-Ansicht

Cricket & Cache

12:19:41 PM

List 11

Cue	Timing					Dur	Flags					Fw/Hg	Link	Loop	Curve	Rate	Label	External Links
	Int Up	Int Down	Focus	Color	Beam		M	B	A	H	P							
1	1	2				1	m											Snapshot 1
2	5					5	B											
3	5			5		5	A		P			1		3				Macro 1
4	5			5		5	a		*									
5	5	5	5	5	5	10	b		H								Angela enters	
6	1	2	3	4	5	15	M					H4			901			Cue 2 / 1
7	Man					0												
8	5					5	R					F9				150		Relay 1 / 1

Master:

List 11

100%

0.0

7

8

Farbanzeigen

- Gold Jedes goldfarbig hervorgehobene Objekt (Stimmung, Liste, Seite) ist „aktuell“. Eine goldene Umrandung bedeutet „angewählt“.
- Rot Stimmungs-Überblendung läuft (Sequenzlistenbereich)

Text-Anzeigeelemente

- + (siehe Stimmung 6) zeigt an, dass die zugehörige Stimmung eine diskrete Zeitsteuerung enthält. Das Zeichen befindet sich im Bereich „Timing“.
- * (siehe Stimmung 4) zeigt an, dass die Stimmung eine Allfade-Stimmung (Gesamtstimmung) ist. Das Zeichen befindet sich im Bereich „Flags“.
- A oder a (siehe Stimmungen 3 & 4)
 - zeigt eine Stimmung mit Assert-Kennung an. „A“ bedeutet, dass die gesamte Stimmung durchgesetzt (asserted) ist. „a“ zeigt an, dass nur ein Kreis oder Parameter durchgesetzt (asserted) ist. Das Zeichen befindet sich im Bereich „Flags“.
- B oder b (siehe Stimmung 5) . . . zeigt eine geblockte Stimmung an. „B“ bedeutet, dass die gesamte Stimmung geblockt ist. „b“ zeigt an, dass nur ein Kreis oder Parameter geblockt ist. Das Zeichen befindet sich im Bereich „Flags“.
- F9 (siehe Stimmung 8) zeigt eine mit der Stimmung verbundene Follow-Zeit an (in diesem Fall 9 Sekunden). Das Zeichen befindet sich in der Stimmungsanzeige.

- H (siehe Stimmung 5). zeigt an, dass eine Stimmung eine Haltekennzeichnung hat. Das Zeichen befindet sich im Bereich „Flags“.
- H4 (siehe Stimmung 6). zeigt eine mit der Stimmung verbundene Hang-Zeit an (Standzeit bis zum Start der nächsten Überblendung, beginnend ab dem Ende der letzten Überblendung, in diesem Fall 4 Sekunden). Das Zeichen befindet sich in der Stimmungsanzeige.
- M oder m zeigt eine markierte Stimmung an. „M“ zeigt einen Auto-Mark oder eine Referenzmarkierung an, die von einer nachfolgenden Stimmung verwendet wird. „m“ zeigt eine Referenzmarkierung an, die zurzeit von keiner nachfolgenden Stimmung verwendet wird (siehe [Arbeiten mit Mark, Seite 157](#)). Das Zeichen befindet sich im Bereich „Flags“.
- P (siehe Stimmung 3). zeigt an, dass eine Stimmung eine Vorheizzeit hat. Das Zeichen befindet sich im Bereich „Flags“.
- R (siehe Stimmung 8). zeigt die Quellen-Stimmung an, die sich auf eine frühere Markierung bezieht (siehe [Referenzierte Marks, Seite 159](#)).

Arbeiten mit [Format]

Einige Anzeigen haben unterschiedliche Formate. Wenn die Anzeige erstmalig geöffnet wird, öffnet sie sich in der Standardansicht. Die Standardansicht für Live/Blind ist die Kreisliste, bei der nur die Intensität angezeigt wird. Wenn das Standardformat geändert worden ist, werden bei jedem Zurückschalten der Anzeige auf dieses Format die neuen Einstellungen verwendet.

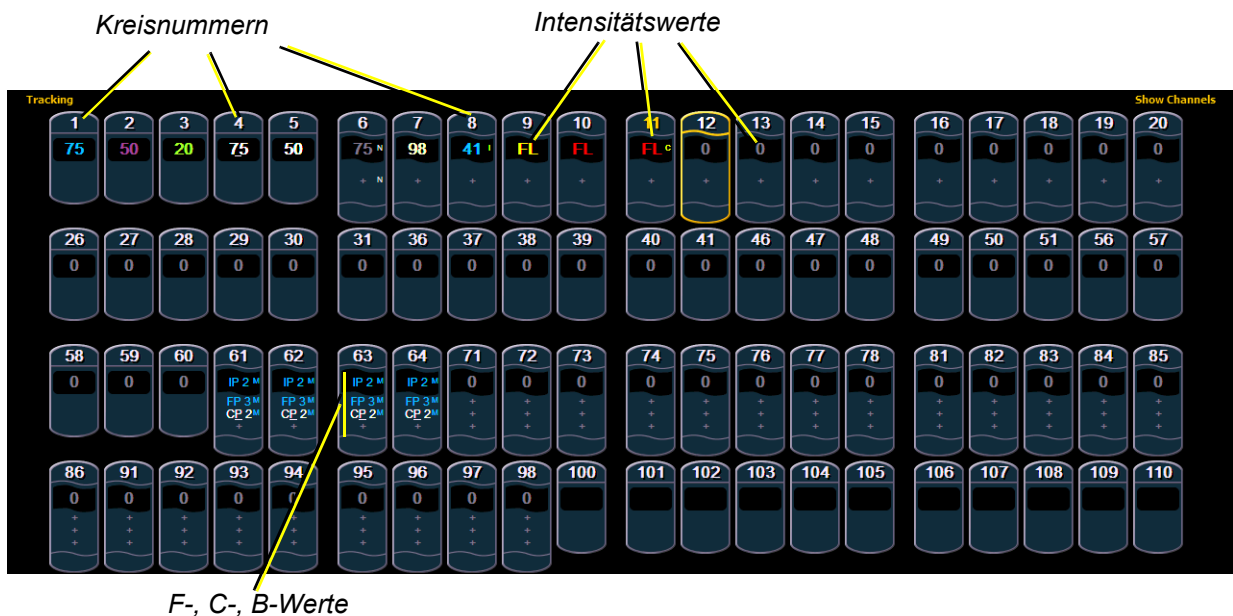
Live und Blind haben eine gemeinsame Formatierung. Wenn Sie zwischen Live und Blind umschalten, arbeiten Sie immer mit dem gleichen Format, bis Sie es ändern. Die einzige Ausnahme ist die Trackliste, die nur in Blind angezeigt werden kann. Wenn Sie in der Trackliste arbeiten, wird Ihnen bei der Rückkehr auf Live die Kreisliste oder Tabellenansicht angezeigt, je nachdem, was zuletzt aufgerufen war.

Kreisliste

Die Kreisliste ist das Format, in dem die meisten Kreise angezeigt werden. Unten sehen Sie, dass die Kreise 1-60 angezeigt werden. Dieses Format wird verwendet, um eine große Zahl von Kreis-Intensitätswerten und/oder FCB-Werte anzuzeigen. Einzelne Parameter sind in dieser Ansicht nicht sichtbar.

Standardmäßig zeigt die Kreisliste nur die Intensität an, während die FCB-Werte (Focus, Color, Beam) ausgeblendet sind. Die FCB-Symbole von Kreisen, die entsprechende Parameter gepatcht haben, erscheinen unten im Kreisbereich.

Sie können die Werte für Focus, Color oder Beam in die Kreisliste darstellen, indem Sie die Taste **[Data]** gedrückt halten und gleichzeitig eine Encoder-Anzeigetaste (rechts vom ZIB) betätigen. Damit werden alle Kategorien angezeigt.



Zoomen von Anzeigen

Sie können die Kreisliste so zoomen, dass sie mehr oder weniger Kreise anzeigt. Dazu die Taste **[Format]** gedrückt halten und den **Digitalsteller** drehen, um die Anzahl der angezeigten Kreise zu ändern. Drehen des Digitalstellers nach oben zoomt hinein. Drehen des Digitalstellers nach unten zoomt heraus.

Tabellenansicht

Die Tabellenansicht ist in Live oder Blind verfügbar. Im Gegensatz zur Kreisansicht zeigt die Tabellenansicht den Gerätetyp zusammen mit den Kreisen und Details über die Kategorien jedes Kreises *und* Parameterwerte an.

In Live zeigt die Tabellenansicht alle Ausgabe-Kreisdaten der Ion an. In Blind zeigt sie alle Daten für ein einzelnes Speicherziel (Stimmung, Preset, Palette) abhängig von der Ansicht an. Sie zeigt einen kleineren Bereich von Kreisen an als die Kreisansicht, dafür aber spezifische Parameter für jeden Kreis. Parameterkategorien (I, F, C, B) sind in diesem Format immer sichtbar und fassen die Werte der Kategorie zusammen. Die Kategorien FCB können nach Bedarf erweitert werden, um einzelne Parameter detaillierter anzeigen zu können.

Um in dieser Ansicht Parameter einer bestimmten Kategorie aus-/einzublenden, die Taste **[Data]** gedrückt halten und die Parameterkategorietaste der gewünschten Parameter drücken. Je nach aktueller Ansicht werden damit die Parameter dieser Kategorie aus- oder eingeblendet. Eine Kategorie kann nicht ausgeblendet werden.

Um nur bestimmte Parameter aus-/einzublenden, die Taste **[Data]** drücken und halten und die Parametertasten der entsprechenden Parameter im ZIB drücken. Je nach aktueller Ansicht werden damit die gewünschten Parameter aus- oder eingeblendet.

Sie werden feststellen, dass beim Betätigen der Taste [Data] die Tasten der aktuell zur Anzeige ausgewählten Parameter im ZIB hervorgehoben erscheinen.

Der Hauptunterschied besteht darin, dass ein kleiner Zwischenraum zwischen Gerätetypen vorgesehen ist, wodurch diese leichter unterschieden werden können. Zusätzlich wird der Name der Geräteart über dem Abschnitt für dieses Gerät angezeigt.

Eingeblendete Kategorie

Parameterfunktionen

Ausgeblendete Kategorien

Geräte mit Anzeige nur der typspezifischen Parameter

Gerätetyp

Live-Tabellenansicht

Trackliste (Nur in Blind)

Das Tracklistenformat ist nur in Blind verfügbar. Es bietet sich zur gleichzeitigen Ansicht von Kreisdaten und deren Verlauf in mehreren Stimmungen, Submaster, Paletten oder Presets an. Stimmungen/Speicherziele werden auf der senkrechten Achse und Kreis-/Parameterdaten auf der waagerechten Achse angezeigt.

Da diese Ansicht auf Blind beschränkt ist, werden Änderungen in dieser Ansicht sofort durchgeführt und erfordern kein Speichern oder Update.

Wie bei der Tabellenansicht können Sie im Tracklistenformat genau auswählen, welche Parameter angezeigt werden sollen. Parameter können durch Drücken und Halten von **[Data]** und Drücken der gewünschten Parametertasten im ZIB ein- und ausgeblendet werden. Kategoriedaten sind in der Trackliste nicht verfügbar, aber man kann alle Parameter einer bestimmten Kategorie durch Drücken und Halten von **[Data]** und Drücken der gewünschten Kategorietaste (auch als Encoder-Anzeigetasten bezeichnet) ausblenden.

Stimmungs-
Nummern

Kreisnummer

Parameter

Tracking

Cue	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Intens	Intens	Intens	Intens	Intens	Intens	Intens	Intens	Intens	Intens	Intens	Intens
1	50	50	50	50	50						
2	40	40	40	75	75						
3	30	30	30	30	30	92	92	92	92	92	
4	30	30	30	30	30	92 ▲	92 ▲	92 ▲	92 ▲	92 ▲	
5	30	30	30	30	30	92	92	92	92	92	
6	30	30	30	30	30	92	92	92	92	92	
7	30	30	30	30	30	25	25	25	25	25	
8	30	30	30	30	30	25	25	25	25	25	

BLIND: Cue 11 / 1 : Cue 11 / ◆

List 11				Timing				Flags								External L...					
Cue	Int Up	Int Down	Focus	Color	Beam	Dur		M	B	A	H	P	A ⁺	F ⁻	Fw/Hg	Link	Loop	Curve	Rate	Label	External L...
1	1	2				1		m													Snapshot ...

Encoder

Encoder sind eine der beiden Möglichkeiten zum Steuern der Nicht-Intensitätsparameter (NPs) von Mehrparameter-Geräten. Die vier oberen Encoder werden durch das Encoder-LCD-Fenster direkt links neben den Encodern beschriftet.

Encoder-Navigation

Mit den Encoderseiten-Tasten (oben rechts auf dem Encoder-LCD) wird ausgewählt, welche Parameter über die Encoder verfügbar sind. Es gibt fünf Tasten, die genutzt werden können: [Focus], [Color], [Form], [Image] und [Shutter]. Durch Betätigen einer dieser Tasten werden die über die Encoder jeweils zugeordneten Parameter vorgewählt.

Einige Geräte haben mehr Parameter als auf einer Encoder-Seite angezeigt werden können. Die Anzahl der Seiten für jede Kategorie wird an der Oberkante des Encoder-Bildschirms angezeigt. Um die anderen Seiten anzuzeigen, einfach die Taste [Color], [Shutter], [Image] oder [Form] drücken, um vorwärts zu blättern. Die Anzahl der Seiten wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Arbeiten mit Softkeys

Einige der Funktionen und Anzeigen der Ion sind über die Softkeys zugänglich, die sich im unteren rechten Bereich des Bildschirms befinden.

Dabei an die Verwendung der Taste [Displays] rechts vom Bildschirm denken. Diese Taste umfasst Softkeys, mit denen folgende Anzeigen geöffnet werden können:

- Effekt-Status
- Colorpicker
- Patch
- Setup
- Kennlinien
- Browser

Jede dieser Anzeigen enthält ihre eigenen spezifischen Softkeys.

Kontextabhängige Softkeys

Softkeys sind kontextabhängig und ändern sich in Abhängigkeit von unterschiedlichen Faktoren, unter anderem abhängig von der aktiven Anzeige, dem aktuellen Befehl in der Kommandozeile, dem aktiven Speicherziel usw. Ion zeigt die Softkeys immer entsprechend der laufenden Aktion neu an.

Um die Funktionen Ihres Ion-Systems voll nutzen zu können, sollten Sie sich mit den Softkeys vertraut machen, die Ihnen während der Programmierung Ihrer Vorstellung angeboten werden.

Ändern der Softkey-Seiten

Wenn mehr zugeordnete Softkeys vorhanden sind als die sechs verfügbaren Softkey-Tasten aufnehmen können, leuchtet die LED in der Taste [More SK] auf. Drücken Sie **[More SK]**, um die zusätzlichen Softkeys anzuzeigen.

Kapitel 4

Verwalten von Vorstellungsdateien

In diesem Kapitel wird erklärt, wie Vorstellungsdateien erzeugt, geöffnet und gespeichert werden. Jeder dieser Vorgänge erfolgt im Browser-Bereich des ZIB.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- *Erzeugen einer neuen Vorstellungsdatei* 46
- *Öffnen einer vorhandenen Vorstellungsdatei* 46
- *Ausdrucken einer Vorstellungsdatei* 49
- *Speichern der aktuellen Vorstellungsdatei* 51
- *Arbeiten mit Speichern unter* 51
- *Importieren von Vorstellungsdateien* 52
- *Exportieren einer Vorstellungsdatei* 52
- *Löschen einer Datei* 52

Erzeugen einer neuen Vorstellungsdatei

Um eine neue Vorstellungsdatei zu erzeugen, navigieren Sie im Browser zu: Datei> Neu> und drücken Sie **[Select]**.

Sie werden nach einer Bestätigung gefragt, dass Sie das System zurücksetzen möchten. Drücken Sie **{OK}** zum Bestätigen oder **{Cancel}** zum Abbrechen des Vorgangs.

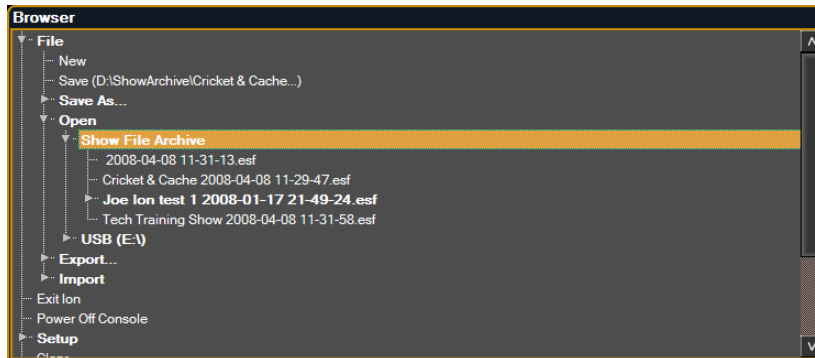
Vorstellungsnamen

Namen von Vorstellungsdateien können in der Browserliste als normaler Text oder in **Fettdruck** erscheinen. Wenn der Name in Normalschrift angezeigt wird, gibt es nur eine unter diesem Namen gespeicherte Vorstellungsdatei.

Fettgedruckte Vorstellungsdateien zeigen an, dass unter diesem Namen mehrere Versionen der Vorstellungsdatei gespeichert sind, wobei die fett hervorgehobene die letzte Version ist. Um auf die letzte Version zuzugreifen, einfach den fett gedruckten Namen auswählen. Mit dem rechten Pfeil **[→]** kann vom fett gedruckten Namen eine Liste der vorherigen Versionen im Browser ausgeklappt werden. Wählen Sie aus der ausgeklappten Liste die gewünschte Version.

Öffnen einer vorhandenen Vorstellungsdatei

Um eine vorhandene Ion-Vorstellungsdatei zu öffnen, navigieren Sie im Browser zu: Datei> Öffnen> und drücken **[Select]**.



Ion bietet Ihnen verschiedene Orte zur Suche nach Ion-Vorstellungsdateien (.esf) an, unter anderem:

- **Vorstellungs-Archiv** - Der Standard-Speicherort für Vorstellungsdateien, wenn eine Vorstellungsdatei erzeugt und gespeichert wird. Es werden automatisch Ordner erzeugt, um ältere Versionen einer Vorstellungsdatei zu speichern. Dadurch können Sie wahlweise die neueste oder eine ältere Version einer Vorstellungsdatei öffnen.
- **Fileserver** - Falls ein Dateien-Server angeschlossen ist. Falls kein Fileserver angeschlossen ist, wird auch keiner im Browser angezeigt.
- **USB-Gerät (E:)** - Wenn ein USB-Gerät angeschlossen und eine Ion-Vorstellungsdatei (.esf) auf diesem Gerät vorhanden ist, wird das USB-Gerät weiß angezeigt und der Eintrag kann eingeblendet werden. Wenn zwar ein USB-Gerät angeschlossen ist, aber keine Ion-Vorstellungsdatei auf diesem Gerät gespeichert ist, wird USB (E:) grau angezeigt und kann nicht ausgewählt werden.

Öffnen des gewünschten Speicherorts:

- Um eine Vorstellungsdatei aus dem Vorstellungsarchiv zu öffnen, navigieren Sie im Browser zu: Datei> Öffnen> Vorstellungs-Archiv und drücken **[Select]**.
- Um eine Vorstellungsdatei vom Fileserver zu öffnen, navigieren Sie im Browser zu: Datei > Öffnen> Fileserver> und drücken **[Select]**.
- Um eine Vorstellungsdatei von einem USB-Gerät zu öffnen, navigieren Sie im Browser zu: Datei> Öffnen> USB (E:) und drücken **[Select]**.

Auswählen der gewünschten Vorstellungsdatei

- Innerhalb des angegebenen Speicherorts navigieren, die gewünschte Vorstellungsdatei auswählen und **[Select]** drücken.
- Falls die gewählte Vorstellung mehrere Zeitstempel hat, zur gewünschten Version navigieren und dann **[Select]** drücken.

Dadurch öffnet sich der Bildschirm zum teilweisen Laden einer Vorstellung im ZIB.



Auf diesem Bildschirm können Sie auswählen, welche Anteile der Vorstellungsdatei geladen werden sollen. Die Softkeys in der Mitte des ZIB repräsentieren alle Vorstellungsanteile, die Sie zum Laden auswählen können. Standardmäßig sind alle Anteile angewählt (grau) und werden geladen. Um bestimmte Vorstellungsanteile vom Laden auszunehmen, sind diese einfach im ZIB durch Berühren des entsprechenden Softkeys abzuwählen.

Um alle Vorstellungsanteile wieder anzuwählen, Softkey **{Reset}** drücken und alle Tasten werden wieder grau (angewählt). Um den Ladevorgang für die Vorstellung abubrechen, auf **{Abbrechen}** drücken.

Wenn alle Vorstellungsanteile nach Wunsch an- beziehungsweise abgewählt sind, auf **{OK}** drücken.

Ion lädt jetzt die gewünschte Vorstellung in die Konsole.



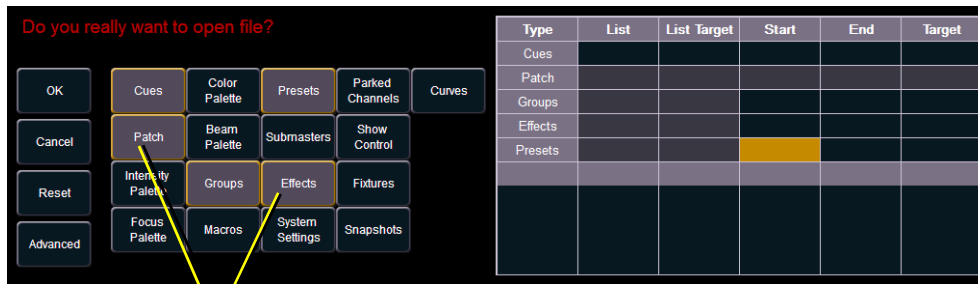
Hinweis:

Beim partiellen Laden einer Vorstellung bleiben bei den nicht ausgewählten Anteilen die bisherigen Daten erhalten.

Öffnen von Teilen einer Vorstellung

Durch Betätigen von {Erweitert} auf dem Bildschirm zum teilweisen Laden einer Vorstellung haben Sie die Möglichkeit, partielle Komponenten aus einer Vorstellungsdatei zu laden und den Ort dieser partiellen Komponenten in der neuen Vorstellungsdatei anzugeben.

Sie können beispielsweise Stimmungen 5-10 aus Sequenzliste 2 auswählen und diese dann als Stimmungen 20-25 in die Sequenzliste 7 in die neue Vorstellung einfügen. Sie können auch nur spezifische Paletten, Presets, Effekte usw. auswählen. Um die komplette Liste der Vorstellungskomponenten anzuzeigen, auf **{Erweitert}** auf dem Bildschirm zum teilweisen Laden einer Vorstellung drücken.



Ausgewählte Vorstellungskomponenten

Ausgewählte Komponenten werden in eine Tabelle auf dem ZIB übernommen. Die Felder der Tabelle mit dunkelgrauem Hintergrund können bearbeitet werden, während Felder mit hellgrauem Hintergrund nicht für die gewählte Komponente gelten. Für jede in der Liste aufgeführte Komponente können Sie den gewünschten Bereich festlegen, in dem Sie in das entsprechende Feld der Tabelle klicken und über die Tastatur Zahlen eingeben. Die Tabelle hat folgende Spalten:

- Liste - Die Liste, aus der Daten entnommen werden (beispielsweise eine Sequenzliste).
- Listenziel - Die Liste, zu der Daten hinzugefügt werden.
- Start - Die erste Komponente eines Bereichs von Komponenten (wie beispielsweise eines Bereichs von Stimmungen).
- Ende - Die letzte Komponente eines Bereichs von Komponenten.
- Ziel - Das gewünschte Ziel für die Komponenten in der neuen Vorstellungsdatei (bei Bereichen ist dies der Ort der ersten Komponente des Bereichs, die anderen folgen entsprechend ihrer Reihenfolge).

Laden partieller Komponenten einer Vorstellungsdatei:

- Schritt 1: Navigieren Sie im Browser zur gewünschten Vorstellungsdatei (siehe [Öffnen des gewünschten Speicherorts](#), Seite 46).
- Schritt 2: Wenn der Bildschirm zum teilweisen Laden einer Vorstellung erscheint, auf **{Erweitert}** klicken. Auf dem ZIB erscheint die partielle Komponentenauswahl.
- Schritt 3: Durch Klicken auf die jeweilige Taste links im ZIB die Vorstellungskomponenten auswählen, die geladen werden sollen. Die ausgewählten Komponenten erscheinen dann in der Liste rechts.
- Schritt 4: Die Felder anklicken, für die spezielle Werte eingegeben werden sollen. Das Feld wird golden hervorgehoben angezeigt (wenn sein Inhalt bearbeitet werden kann).
- Schritt 5: Dann die Zahlen zum Einstellen der gewünschten Stimmungen/Gruppen/Effekte usw. über die Tastatur eingeben.
- Schritt 6: Auf {OK} klicken, um die Komponenten in die neue Vorstellung zu laden.

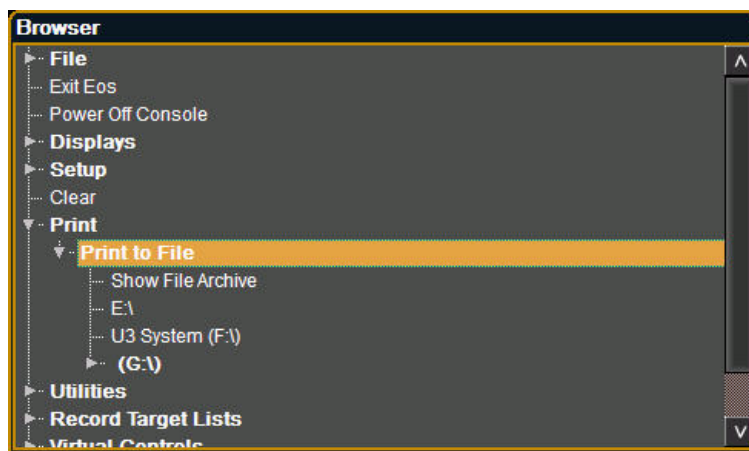
Der Bildschirm zum teilweisen Laden einer Vorstellung kann jederzeit über die Taste {Abbrechen} geschlossen werden. Damit springen Sie zurück zum Browser.

Sie können alle gewählten Komponenten jederzeit durch Klicken auf {Reset} wieder abwählen.

Der Bildschirm zum erweiterten Laden von Vorstellungen kann jederzeit über die Taste {Erweitert} geschlossen werden. Dadurch kehren Sie zum allgemeinen Bildschirm zum teilweisen Laden einer Vorstellung zurück.

Ausdrucken einer Vorstellungsdatei

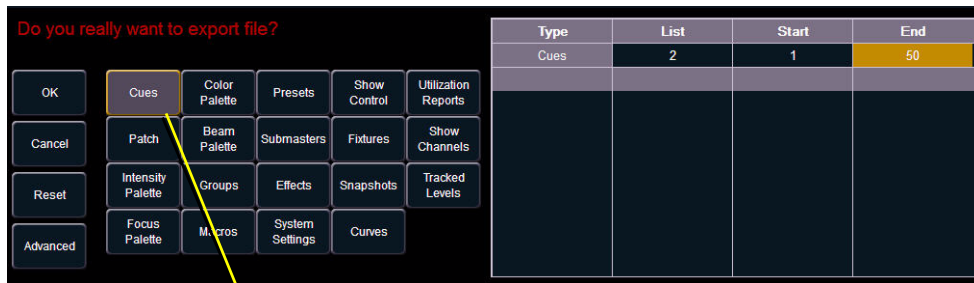
Ion bietet die Möglichkeit, eine Vorstellungsdatei oder Aspekte davon als PDF-Datei zu speichern, die dann ausgedruckt werden kann. Ion bietet Ihnen drei Orte zum Speichern der PDF-Dateien, das Vorstellungs-Archiv, den Fileserver (sofern angeschlossen) und ein USB-Gerät (sofern angeschlossen). Wenn Sie die PDF-Datei auf ein USB-Gerät (F:) speichern, können Sie die PDF-Datei anschließend über einen PC ausdrucken. Ein direkter Ausdruck wird von der Ion nicht unterstützt. Um eine PDF-Datei einer Ion-Vorstellungsdatei zu speichern, navigieren Sie im Browser zu: Datei> Drucken> **und drücken Sie** [Select].



Dadurch öffnet sich der Druck-Bildschirm im ZIB. Auf diesem Bildschirm können Sie auswählen, welche Aspekte der Vorstellungsdatei ausgedruckt werden sollen. Standardmäßig sind alle Anteile angewählt (grau) und werden gespeichert. Um bestimmte Vorstellungsanteile vom Drucken auszunehmen, sind diese einfach im ZIB durch Berühren des entsprechenden Softkeys abzuwählen. Abgewählte Vorstellungsaspekte werden schwarz angezeigt.

Um alle Vorstellungsanteile wieder anzuwählen, Softkey {Reset} drücken und alle Tasten werden wieder grau (angewählt). Um das Speichern der Vorstellungsdatei in eine PDF-Datei zu stoppen und zum Browser zurückzukehren auf {Abbrechen} klicken. Wenn alle Vorstellungsanteile nach Wunsch an- beziehungsweise abgewählt sind, auf {OK} drücken, um die PDF-Datei zu erzeugen.

Sie können auch nur spezielle Teile von Aspekten von Vorstellungsdateien ausdrucken. Um diese Informationen auszuwählen auf **{Erweitert}** klicken. Die Softkeys in der Mitte des ZIB repräsentieren alle Vorstellungsanteile, die Sie auswählen können. Standardmäßig sind alle Aspekte abgewählt (schwarz).



Ausgewählte Vorstellungskomponenten

Alle ausgewählten Aspekte werden in die Tabelle im ZIB übernommen. Für jede in der Liste aufgeführte Komponente können Sie den gewünschten Bereich festlegen, in dem Sie in das entsprechende Feld der Tabelle klicken und über die Tastatur Zahlen eingeben. Die Tabelle hat folgende Spalten:

- Liste - Die Liste, aus der Daten entnommen werden (beispielsweise eine Sequenzliste).
- Start - Die erste Komponente eines Bereichs von Komponenten (wie beispielsweise eines Bereichs von Stimmungen).
- Ende - Die letzte Komponente eines Bereichs von Komponenten.

Um alle Vorstellungsanteile wieder abzuwählen, Softkey **{Reset}** drücken und alle Tasten werden wieder schwarz (abgewählt).

Zum Zurückkehren zum Haupt-Druckbildschirm auf **{Erweitert}** klicken. Um das Speichern der Vorstellungsdatei in eine PDF-Datei zu stoppen und zum Browser zurückzukehren auf **{Abbrechen}** klicken. Wenn Sie bereit sind, die Datei zu speichern, auf die Taste **{Ok}** klicken. Sie werden nach einem Namen für die Datei gefragt.

Die PDF enthält den Namen der Vorstellung, Datum und Uhrzeit ihrer Erzeugung und Datum und Uhrzeit der letzten Speicherung der Vorstellungsdatei. Sie enthält auch Angaben zur Ion-Softwareversion. Falls mehrere Aspekte zum Speichern in die Datei ausgewählt wurden, enthält die PDF am Anfang Hyperlinks, über die Sie schnell zu den verschiedenen Abschnitten gelangen können.

Speichern der aktuellen Vorstellungsdatei

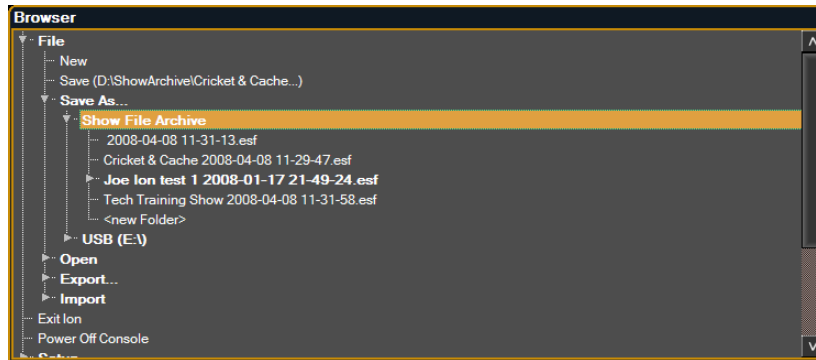
Um die aktuelle Vorstellungsdatei zu speichern, navigieren Sie im Browser zu: Datei> Speichern> und drücken Sie **[Select]**.

Das Vorstellungs-Archiv ist der Standard-Speicherort zum Speichern von Vorstellungsdateien. Der neue Zeitstempel unter dem Vorstellungsdateinamen auf dem ZIB zeigt an, dass die Vorstellungsdatei gespeichert worden ist.

Alle vorherigen Speicherversionen sind im Vorstellungs-Archiv mit dem Zeitstempel hinter dem Dateinamen gespeichert.

Arbeiten mit Speichern unter

Um eine vorhandene Ion-Vorstellungsdatei an einem anderen Ort oder unter einem anderen Namen zu speichern, navigieren Sie im Browser zu: Datei> Speichern unter> und drücken **[Select]**.



Ion bietet Ihnen drei Orte zum Speichern von Ion-Vorstellungsdateien (.esf) an, das Vorstellungs-Archiv, den Fileserver (sofern angeschlossen) und ein USB-Gerät (sofern angeschlossen).

Navigieren Sie zum gewünschten Speicherort und drücken **[Select]**. Wenn Sie die Vorstellungsdatei mit „Speichern unter“ an einem bestimmten Ort speichern wollen, erscheint die alphanumerische Tastatur auf dem ZIB. Benennen Sie die Vorstellungsdatei und drücken **[Enter]**. Jetzt wird die Vorstellungsdatei am angegebenen Ort unter dem eingegebenen Namen ergänzt durch einen Zeitstempel gespeichert.

Importieren von Vorstellungsdateien

Ion unterstützt den Import von Standard-USITT ASCII-Vorstellungsdateien.



Hinweis:

Ion unterstützt den Import von ASCII-Vorstellungsdateien von einer Vielzahl anderer Konsolen, einschließlich der Produktlinien Obsession, Expression und Emphasis sowie der Strand 300-Serie. Beachten Sie bitte, dass alle Vorstellungsdateien im ASCII-Format gespeichert werden müssen, bevor sie in die Ion importiert werden können.

Sie können Standard-USITT ASCII-Vorstellungsdateien (.asc) aus dem Vorstellungs-Archiv, von einem Fileserver (sofern angeschlossen) oder einem USB-Gerät importieren.

Um eine ASCII-Vorstellungsdatei zu importieren, navigieren Sie im Browser zu: Datei> Importieren> und drücken **[Select]**.

Navigieren Sie zum gewünschten Speicherort und drücken **[Select]**. Beim Importieren zeigt die Ion nur die verfügbaren ASCII-Dateien (.asc) an. Navigieren Sie zur gewünschten ASCII-Datei und drücken **[Select]**.

Exportieren einer Vorstellungsdatei

Mit der Exportfunktion können Sie Ihre Ion-Vorstellungsdatei als Standard-USITT ASCII-Vorstellungsdatei exportieren.

Zum Exportieren Ihrer Ion-Vorstellungsdatei im ASCII-Format navigieren Sie im Browser zu: Datei> Exportieren> und drücken **[Select]**

Sie können Ihre Vorstellungsdatei im ASCII-Format in das Vorstellungs-Archiv, auf einen Fileserver (sofern angeschlossen) oder ein USB-Gerät exportieren.

Navigieren Sie zum gewünschten Speicherort und drücken **[Select]**. Auf dem ZIB erscheint die alphanumerische Tastatur. Benennen Sie die Vorstellungsdatei und drücken **[Enter]**. Jetzt wird die Vorstellungsdatei am angegebenen Ort unter dem eingegebenen Namen mit der Erweiterung „.asc“ gespeichert.

Löschen einer Datei

Mit der Ion können Sie Vorstellungsdateien und ASCII-Dateien mit dem Browser aus dem Vorstellungs-Archiv und dem Fileserver löschen.

Löschen einer Ion-Vorstellungsdatei (.esf)

Navigieren Sie im Browser zu: Datei> Öffnen und drücken **[Select]**. Navigieren Sie zur gewünschten Vorstellungsdatei und drücken **[Delete]**. Drücken Sie **[Enter]** zum Bestätigen oder irgendeine andere Taste zum Abbrechen des Löschs.

Löschen einer ASCII-Vorstellungsdatei (.asc)

Navigieren Sie im Browser zu: Datei> Importieren und drücken **[Select]**. Navigieren Sie zur gewünschten Vorstellungsdatei und drücken **[Delete]**. Drücken Sie **[Enter]** zum Bestätigen oder irgendeine andere Taste zum Abbrechen des Löschs.

Kapitel 5

Patch

Im „Patch“ werden die Patch-Daten gespeichert und können über die Patch-Anzeige angezeigt werden. Sobald ein Kreis auf eine Ausgabe gepatcht und die Ausgabe an ein Gerät (beispielsweise einen Dimmer, ein Moving Light oder ein Zusatzgerät) angeschlossen worden ist, steuert dieser Kreis dieses Gerät.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Anzeigen**55
- **Erzeugen und Bearbeiten von Patches**57
- **Patchen eines Dimmers**58
- **Patchen eines Moving Lights**60
- **Anzeige von Seiten im Patch**62
- **Arbeiten mit Scroller-/Farbrad-Picker und Editor**68
- **Kalibrieren eines Farb-Scrollers**72
- **Ändern der Patch-Ansicht**56
- **Schlüsselwörter**73
- **Löschen von Kreisen**73
- **Der Fixture-Editor**74
- **Bibliothek aktualisieren**78

Über Patch

Für Ion sind Geräte und Kreise identisch, das heißt, dass jedem Gerät eine einzige Stromkreisnummer zugeordnet ist. Einzelne Parameter dieses Geräts, wie Intensität, Focus, Color und Beam werden ebenfalls der gleichen Kreisnummer zugeordnet, aber als zusätzliche Zeilen in der Kreisinformation, *nicht* als separate Kreise.

Sie müssen nur die einfachsten Daten eingeben, um ein Gerät zu patchen und mit der Programmierung Ihrer Vorstellung zu beginnen, wie beispielsweise Kreisnummer, Gerätetyp (falls erforderlich) und Adresse. Allerdings haben Sie, wenn Sie mehr Informationen und Details im Patch eingeben, detaillierte Steuerungsmöglichkeiten und verbesserte Funktionen während des Betriebs.

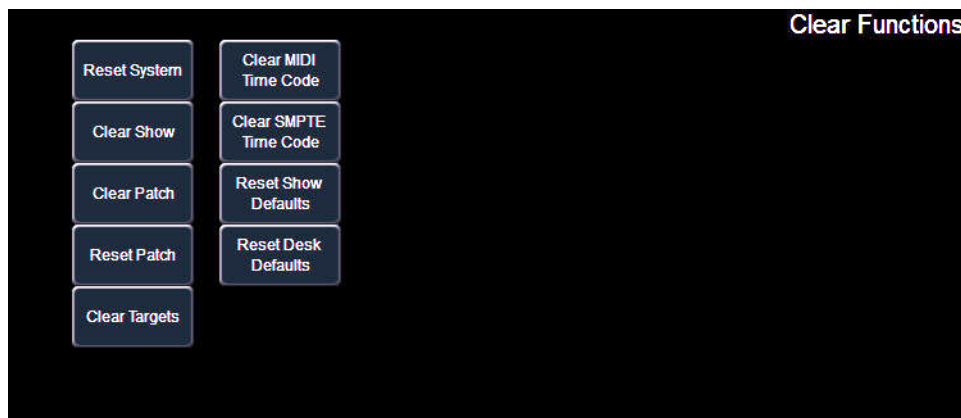
Auf einen Steuerkreis können ein oder mehrere Geräte gepatcht werden. Beispielsweise kann es sinnvoll sein, eine Gruppe von Dimmern auf einen einzigen Steuerkreis zu patchen. Zusätzlich dazu können Sie auch mehrere Geräte auf einen einzigen Steuerkreis patchen, um beispielsweise einen Geräteverbund zu bilden oder Geräte mit Zusatzfunktionen auszustatten. Beispielsweise kann ein Source Four® mit einem Farb-Scroller und einem Goborad auf einen einzigen Kreis gepatcht werden. Dies wird dann als Verbundkreis bezeichnet.

In der Ion können Sie Patches über die Encoder und die LCD-Anzeige erzeugen und bearbeiten. Weitere Angaben zu diesem Verfahren siehe [Patchen von Kreisen über den Encoder-LCD-Bildschirm, Seite 67](#).

Beim Öffnen einer neuen Vorstellungsdatei stellt die Ion als Vorgabe die Erzeugung eines 1-zu-1-Patches ein. Das bedeutet, dass in dem Patch automatisch Kreis 1 auf Ausgabe 1, Kreis 2 auf Ausgabe 2 und so weiter gepatcht wird, bis die maximale Kreiszahl Ihrer Konsole erreicht ist. Wenn Sie diesen Vorgabepatch nicht nutzen möchten, können Sie ihn löschen (siehe weiter unten).

Löschen des Patches

Sie können den Patch über die Löschfunktionen des Browsers komplett löschen. Wählen Sie dazu im Browser-Hauptmenü **{Löschen}**. Dadurch öffnen sich die Löschfunktionen im ZIB.



Taste **{Patch löschen}** drücken, um den Patch zu löschen. Vor dem Löschen des Patches wird noch eine Bestätigung verlangt.

Um den Löschfunktionenbildschirm ohne zu löschen zu verlassen, die Taste **[Displays]** drücken oder eine Löschtaaste auswählen und dann im Bestätigungsbildschirm auf **{Abbrechen}** klicken.

Anzeigen

Um mit dem Patchen Ihrer Vorstellung zu beginnen, müssen Sie zunächst die Patch-Anzeige öffnen. Die Patch-Anzeige können Sie über ZIB-Softkeys oder aus dem Browser-Menü heraus öffnen.

Öffnen der Patch-Anzeige aus dem ZIB:

- Schritt 1: Auf die Taste **[Displays]** rechts vom ZIB drücken.
- Schritt 2: Den Softkey **{Patch}** suchen und drücken.

Öffnen der Patch-Anzeige aus dem Browser:

- Schritt 1: Um den Browser einzublenden, die Taste **[Displays]** drücken. Wenn der Browser aktiviert ist, hat er eine goldene Umrandung.
- Schritt 2: Dann das Untermenü **Ansichten** ausklappen.
- Schritt 3: Dann den Punkt **Patch** durch zweimaliges Drücken auf „Patch“ oder Auswählen von „Patch“ und Drücken von **[Select]** auswählen.

Die Patch-Anzeige öffnet sich auf einem externen Monitor und der ZIB zeigt Patch-Steuerungen an.

Kreisansicht

Als Standardeinstellung werden in der Patch-Anzeige Kreise auf der X-Achse und Geräteattribute auf der Y-Achse aufgelistet. In dieser Ansicht werden die Kreise numerisch sortiert und die DMX-Adresse in der zweiten Spalte angezeigt. In der Ansicht „Patch nach Kreisen“ wird die Kommandozeilen-Eingabe als Kreis-Anwahl interpretiert. Um in diesem Modus eine Adresse einzugeben, die Taste {Adresse} im ZIB verwenden oder **[At]** nach der Eingabe des Kreises drücken.

Chan	Address	Type	Label	Interface
1	350	Dimmer		
2	351	Dimmer		
3	352	Dimmer		
4	353	Dimmer		
5				
6	P1 380	Dimmer		
	P2 2/380	Coloram_2_Scroller		
7	P1 381	Dimmer		
	P2 2/381	Coloram_2_Scroller		
8	P1 382	Dimmer		
	P2 2/382	Coloram_2_Scroller		
9	P1 383	Dimmer		
	P2 2/383	Coloram_2_Scroller		
10	P1 384	Dimmer		
	P2 2/384	Coloram_2_Scroller		
11	P1 385	Dimmer		
	P2 2/385	Coloram_2_Scroller		
12	P1 386	Dimmer		
	P2 2/386	Coloram_2_Scroller		
13	P1 387	Dimmer		
	P2 2/387	Coloram_2_Scroller		
14	P1 388	Dimmer		
	P2 2/388	Coloram_2_Scroller		
15	P1 389	Dimmer		
	P2 2/389	Coloram_2_Scroller		
16	P1 390	Dimmer		
	P2 2/390	Coloram_2_Scroller		
17	P1 391	Dimmer		

Adressenansicht

Um die Patch-Anzeige nach der DMX-Adresse zu sortieren, auf **[Format]** drücken. Die Kreisnummer wird jetzt in der zweiten Spalte angezeigt und die Kommandozeilen-Eingabe wird als Adressen interpretiert. Um in diesem Modus einen Kreis anzuwählen, die Taste {Kreis} im ZIB verwenden oder **[At]** nach der Eingabe der Adresse drücken.

Ändern der Patch-Ansicht

Standardmäßig wird der Patch in aufsteigenden Kreisnummern angezeigt. Während der Patch-Kreisansicht wird jede numerische Eingabe über die Tastatur automatisch als Kreisnummer betrachtet.



Hinweis:

Es wird empfohlen, bei der Arbeit mit Moving Lights oder anderen Multiparameter-Geräten im Patch immer die Kreisansicht zu verwenden.

DMXRDM Patch			
Chan	Address	Type	Interface
1	50	Dimmer	
2	51	Dimmer	
3	52	Dimmer	
4	53	Dimmer	
5	54	Dimmer	
6	1-3	CMY_Scroller_Dimmer	
P2	55	Dimmer	
7	4-6	CMY_Scroller_Dimmer	
P2	56	Dimmer	
8	7-9	CMY_Scroller_Dimmer	
P2	57	Dimmer	
9	10-12	CMY_Scroller_Dimmer	

Zum Umschalten auf die Anzeige nach aufsteigend sortierten Adressen die Taste **[Format]** betätigen. Während der Adressen-Ansicht wird im Patch jede numerische Eingabe über die Tastatur automatisch als Ausgabeadresse betrachtet.

DMXRDM Patch			
Address	Chan	Type	Interface
1-3	6	CMY_Scroller_Dimmer	
4-6	7	CMY_Scroller_Dimmer	
7-9	8	CMY_Scroller_Dimmer	
10-12	9	CMY_Scroller_Dimmer	
13-15	10	CMY_Scroller_Dimmer	
50	1	Dimmer	
51	2	Dimmer	
52	3	Dimmer	
53	4	Dimmer	
54	5	Dimmer	
55	6 P2	Dimmer	
56	7 P2	Dimmer	
57	8 P2	Dimmer	
58	9 P2	Dimmer	

Da entweder auf Ausgabeadresse oder Port/Offset gepatcht werden kann, kann die Anzeige mit der Taste **[Data]** zwischen den alternativen Darstellungsmöglichkeiten der Ausgabe-Information umgeschaltet werden.

Erzeugen und Bearbeiten von Patches

Kreis anwählen, Gerätetyp und Ausgabeadresse einstellen

Jedes in der Patch-Anzeige identifizierte Feld wird auch im ZIB als Softkey angezeigt. Sie können die Felder mit den Pfeiltasten (bei aktiviertem „Scroll Lock“) anwählen und mit der Bedientastatur oder über die ZIB-Softkeys bearbeiten.

Anwählen von Kreisen

Sie können Kreise zum Patchen und Bearbeiten mit der Tastatur oder den Direktasten anwählen.

Tastatur

Kreise können mit allen unter [Anwählen von Kreisen, Seite 90](#) beschriebenen Verfahren angewählt werden. Wenn Kreise angewählt sind, zeigt die Patch-Anzeige diese Kreise golden hervorgehoben an. Nach der Anwahl der Kreise oder Gruppen von Kreisen können Sie die einzelnen Attribute beginnend mit Gerätetyp und der Startadresse eingeben. [Siehe „{Patch} Anzeige und Einstellungen“ auf Seite 62.](#)



Hinweis:

Beim Patchen von konventionellen Dimmern ist die Eingabe der Geräteart nicht erforderlich. Die Geräteart „Dimmer“ wird vorausgesetzt.

Status in der Patch-Anzeige

Die erste Spalte in der Patch-Anzeige informiert Sie, wenn ein Kreis Ihre Aufmerksamkeit verlangt.

- „!“ wird neben der Kreisnummer angezeigt, wenn ein Problem mit dem Patch besteht, oder um anzuzeigen, dass ein Fehler aufgetreten ist.

Hilfreiche Tipps:

- **[At] [Next] [Enter]** - findet den nächsten verfügbaren Adressbereich, der für das gewählte Gerät groß genug ist.
- **[At] [2] [/] [Next] [Enter]** - findet den nächsten verfügbaren Adressbereich in Universum 2.
- **[At] [7] [7] [7] [Next] [Enter]** - findet den nächsten verfügbaren Adressbereich hinter 777.

Patchen eines Dimmers

Anleitung

Schritt 1: Um einen Dimmer zu patchen, müssen Sie zunächst die Patch-Anzeige öffnen. Sie können die Patch-Anzeige aus dem Browser oder durch Drücken von **[Displays]>{Patch}** öffnen.

Schritt 2: Eine Kreisnummer über die Bedientastatur eingeben.

- Wenn eine Zahl über die Bedientastatur eingegeben wird und Patch im (als Standard voreingestellten) Kreismodus ist, wird diese Eingabe als Kreisnummer betrachtet und in die Kommandozeile übernommen.



Hinweis:

*Alternativ wird, wenn Patch im Adressenmodus ist, die Eingabe als Adresse betrachtet und in die Kommandozeile übernommen. Kreis- und Adressenmodus können mit der Taste **[Format]** in der Patch-Anzeige umgeschaltet werden.*

- Sie können auch die Tasten **[+]**, **[-]** und **[Thru]** zum Anwählen von Kreisen verwenden, um mehr als einen Dimmer gleichzeitig zu patchen.
- **[1] [Thru] [5] [0] [At] [1] [Enter]** patcht Kreise 1 bis 50 fortlaufend auf die Adressen 1 bis 50.

Schritt 3: DMX-Adresse(n) eingeben.

- Die Taste **[At]** drücken und die DMX-Adresse über die Bedientastatur eingeben. Die DMX-Adresse kann im Standardformat (**[1] [0] [2] [5] [Enter]**) oder über den Port-/Offset-Wert (**[3] [/] [1] [Enter]**) eingegeben werden.
- Mehrere Adressen können mit einem einzigen Befehl auf einen Kreis gepatcht werden. Beispiel: **[1] [0] [At] [1] [0] [5] [+] [2] [0] [5] [+] [3] [0] [5] [Enter]** patcht Kreis 10 auf die Adressen 105, 205 und 305. Wenn mehr als ein Gerät auf einen Kreis gepatcht wird, erzeugt Ion automatisch Parts für jedes Gerät. Dies wird verwendet, wenn Sie direkt auf eine Adresse in der Patch-Kreisansicht zugreifen müssen.

Schritt 4: Standardmäßig gibt Ion sowohl EDMX als auch ACN für jede Adresse aus. In sehr großen Systemen kann es nützlich sein, das Ausgabeprotokoll der Adresse als EDMX (Net 2) oder ACN (Net 3) anzugeben, um die Netzwerkbelastung zu reduzieren. Dieser Schritt ist aber normalerweise nicht erforderlich. Zum Auswählen eines Geräte-Interfaces **{Interface}** drücken.

- Dadurch werden die drei Tasten **[ACN]**, **[EDMX]** und **[All]** angezeigt. Ein Protokoll für das gewählte Gerät auswählen. Sobald die Auswahl vorgenommen wurde, wird die Kommandozeile mit dem gewählten Protokoll hinter der Adresse ergänzt und abgeschlossen.

Schritt 5: Um dem Kreis einen Namen zuzuweisen, die Taste **[Label]** drücken und den gewünschten Text über die alphanumerische Tastatur eingeben.

Schritt 6: **{Attributes}** drücken, um eines der folgenden Attribute zuzuweisen (siehe [{Attribut}-Anzeige und Einstellungen, Seite 64](#)):

- einen proportionalen Patch
- eine Kennlinie
- eine Vorwärmeinstellung

Schritt 7: Den Softkey **{Datenbank}** drücken, um Bemerkungen und Schlüsselwörter für den gewählten Kreis als Referenz und für zukünftige Suchen einzugeben.

- Durch Drücken von **{Bemerkungen}** und/oder eine **{Text}**-Taste wird die virtuelle Tastatur im ZIB geöffnet. Durch Drücken von **[Enter]** kehrt der ZIB zur Datenbankseite zurück.

Wenn Sie mehrere Adressen mit mehreren Parts erzeugen, können Sie den gleichen Part für verschiedene Kreise auswählen, indem Sie einen Kreisbereich anwählen und die Taste {Part} nutzen:

- **[5] [Thru] [9] [Part] [2] [Enter]** - wählt nur Part 2 der Kreise 5-9.

Dimmerdopplung

Sie können Kreise in Ion passend für eine Dimmerdopplung bei Sensor+-Dimmerschränken patchen. Dazu nutzen Sie die im Patch verfügbaren Softkeys ({No Dim DbI}, {A} und {B}).

Beispiel:

Angenommen, Sie patchen 96 Kreise von Dimmern auf die Adressen 1-96.

- **[1] [Thru] [9] [6] [At] [1] [Enter]**

Jetzt möchten Sie eine Dimmerdopplung von 1-12 Ihres Sensor+-Schranks auf die Kreise 97-108 erreichen. Um diese Vorgabe zu patchen, geben Sie Folgendes ein:

- **[9] [7] [Thru] [1] [0] [8] [At] [1] {B} [Enter]**

Kreise 97-108 sind jetzt auf die Adressen 1-12 B gepatcht, während die Kreise 1-12 jetzt auf die Adressen 1-12 A gepatcht sind.

Um die Dimmerdopplung von diesen Adressen zu entfernen, müssen Sie zuerst [Format] drücken, um in den Adressenmodus zu gelangen, und dann eingeben:

- **[1] [Thru] [1] [2] {NoDimDbI} [Enter]**

Jetzt sind die Adressen 1-12 auf Einzel-Dimmermodus zurückgeschaltet und die Kreise 97-108 wurden gelöscht.

Standardmäßig beginnen gedoppelte Dimmer mit einem Offset-DMX-Adresswert von 20000. Aus diesem Grund wird im obigen Beispiel die Adresse 1B (Kreis 97) tatsächlich von der DMX-Adresse 20001 gesteuert, Adresse 2B tatsächlich von der DMX-Adresse 20002 und so weiter. Dieser Offset entspricht dem voreingestellten Offset in CEM+ bei der Konfiguration Ihres Sensor+-Dimmerschranks für Dimmerdopplung. Zum Ändern des voreingestellten Offsetwerts siehe [Vorstellung Setup, Seite 81](#).

Verschieben von Kreisen

Kreise können innerhalb von Patch von einem Ort zu einem anderen verschoben werden.

- **[1] [Copy To] [Copy To] [7] [Enter]**

Durch das zweite Drücken der Taste [Copy To] ändert sich der Befehl in ein „Verschieben nach“.

Mit diesem Befehl verschieben Sie die Patchdaten von Kreis 1 auf den Patch für Kreis 3. Sämtliche in der Vorstellungsdatei für Kreis 1 gespeicherten Daten werden ebenfalls auf Kreis 3 verschoben.

Aufheben des Patches eines Kreises

Aufheben des Patches eines Kreises im Patch:

- **[n] [At] [0] [Enter]**

Kreise mit aufgehobenem Patch können weiterhin bearbeitet werden und Daten gespeichert bekommen, sie geben aber keine Informationen mehr aus (da sie keinen Patch haben).

Patchen eines Moving Lights

Die Vorgehensweise zum Patchen von Moving Lights umfasst etwas mehr Details als das Patchen eines Dimmers. Für eine umfassendere Steuerung der Funktionen des Moving Lights sind spezifische Angaben erforderlich.

Anleitung

Schritt 1: Um ein Moving Light zu patchen, müssen Sie zunächst die Patch-Anzeige öffnen. Sie können die Patch-Anzeige aus dem Browser oder durch Drücken von **[Displays]>{Patch}** öffnen.

Schritt 2: Eine oder mehrere Kreisnummer(n) über die Bedientastatur eingeben.

- Wenn eine Zahl über die Bedientastatur eingegeben wird und Patch im (als Standard voreingestellten) Kreismodus ist, wird diese Eingabe als Kreisnummer betrachtet und in die Kommandozeile übernommen. Sie können auch die Tasten **[+]**, **[-]** und **[Thru]** verwenden, um die Kreise anzuwählen.

Beispiel: **[1] [0] [1] [Thru] [1] [1] [0]**



Hinweis:

*Alternativ wird, wenn Patch im Adressenmodus ist, die Eingabe als DMX-Adresse betrachtet und in die Kommandozeile übernommen. Kreis- und Adressenmodus können mit der Taste **[Format]** in der Patch-Anzeige umgeschaltet werden.*

Schritt 3: Drücken Sie den Softkey **{Typ}** im ZIB.

Schritt 4: Wählen Sie einen Gerätetyp aus der Gerätebibliothek aus.

- a: Drücken Sie auf **{Hersteller}** im ZIB, um die Gerätebibliothek anzuzeigen. Die beiden Spalten links können durchgeblättert werden und zeigen Herstellernamen an.
- b: Mit den Pfeil-Softkeys die Herstellerliste durchgehen. Nach dem Auswählen eines Herstellers werden alle Geräte von diesem Hersteller, die gepatcht werden können, in der Gerätespalte angezeigt.
- c: Gehen Sie die Geräteliste durch und wählen das entsprechende Gerät aus. Nach der Auswahl wird der Gerätetyp hinter der Kreisnummer in die Kommandozeile eingefügt und in der Box unterhalb des Softkeys **{Typ}** angezeigt.



Hinweis:

*Beachten Sie die Softkeys **{Vorstellung}**, **{Hersteller}** und **{Benutzer}** unterhalb des ZIB.*

*Mit diesen Softkeys haben Sie die Möglichkeit, nur die Bibliothek der Geräte anzuzeigen, die bereits für die Vorstellung gepatcht wurden **{Vorstellung}**, oder alle in der Bibliothek verfügbaren Geräte sortiert nach Herstellern **{Hersteller}**.*

***{Benutzer}** zeigt vom Benutzer definierte Geräte an. Genauere Informationen siehe [Der Fixture-Editor, Seite 74](#).*

Schritt 5: Geben Sie eine Anfangs-DMX-Adresse für den gewählten Kreis oder die Gruppe von Kreisen an.

- Die Taste **[At]** drücken und die DMX-Adresse über die Bedientastatur eingeben. Die DMX-Adresse kann im Standardformat (**[1] [0] [2] [5]**) oder über den Port-/Offset-Wert (**[3] [/] [1]**) eingegeben werden.

Schritt 6: Zum Auswählen eines Ausgabeprotokolls (*optional*) **{Interface}** drücken.

- Dadurch werden die drei Tasten {ACN}, {EDMX} und {All} angezeigt. Ein Protokoll für das gewählte Gerät auswählen. Sobald die Auswahl vorgenommen wurde, wird die Kommandozeile mit dem gewählten Protokoll ergänzt und abgeschlossen.

Schritt 7: Softkey **{Attribute}** drücken, um detaillierte Attribute für das Moving Light einzustellen.

- Auf dieser Seite können folgende Tasten verfügbar sein: {Invert Pan} und {Invert Tilt}, {Swap}, {Scroller}, {Gobo Wheel}, {Color Wheel}, {Preheat}, {Proportion} und {Curve}.
- Wenn Ihr Moving Light Parameter wie einen Farb-Scroller oder ein Goborad umfasst und Sie spezielle Farbfiler oder Nicht-Standard-Muster installiert haben, verwenden Sie den Farb-Scroller-/Farbrad-Picker und den Editor, um das gepatchte Gerät zu modifizieren (siehe [Arbeiten mit Scroller-/Farbrad-Picker und Editor, Seite 68](#)). Je genauer Ihre Patch-Daten sind (einschließlich genauer Farben und Muster), um so detaillierter können Programmierung und Betrieb sein.

Schritt 8: Den Softkey **{Datenbank}** drücken, um Bemerkungen und Schlüsselwörter für den gewählten Kreis als Referenz und für zukünftige Suchen einzugeben.

- Durch Drücken von **{Bemerkungen}** oder die **{Text}**-Taste wird die virtuelle Tastatur im ZIB geöffnet. Durch Drücken von **[Enter]** kehrt der ZIB zur Datenbankseite zurück.

Patchen eines Verbundkreises

Ein Verbundkreis besteht aus einem beliebigen Kreis, der mehr als ein Gerät steuert. Er kann aus verschiedenen Dimmern bestehen, die auf den gleichen Kreis gepatcht sind, oder aus Zusatzgeräten, die auf einen Kreis gepatcht sind (wie beispielsweise ein Gerät mit Farb-Scroller, ein Gerät mit einem Goborad und so weiter).

Patchen eines Verbundkreises im Kreisformat:

- **[8] [Part] [2] [At] [5] [1] [3]**

Damit wird ein Part 2 für den Kreis 8 erzeugt und auf Ausgabeadresse 513 adressiert. Wenn Sie nach Adresse patchen möchten, während Sie in der Kreisansicht sind, drücken Sie:

- **{Adresse} [5] [1] [3] [At] [8] [Enter]**

Das bewirkt den gleichen Vorgang wie im Beispiel zuvor, vorausgesetzt, dass Kreis 8 vorher auf eine Adresse gepatcht gewesen ist.

Patchen eines Verbundkreises im Adressenformat:

- **[5] [1] [3] [At] [8] [Enter]**

Das bewirkt den gleichen Vorgang wie im Beispiel zuvor, vorausgesetzt, dass Kreis 8 vorher auf eine Adresse gepatcht gewesen ist.



VORSICHT:

Es wird empfohlen, nicht mehr als ein Multiparameter-Gerät (wie z.B. Moving Lights) auf den gleichen Kreis zu patchen. Dadurch könnten größte Schwierigkeiten bei der Steuerung der Geräte entstehen.



Hinweis:

Falls Sie zu irgendeinem Zeitpunkt versuchen, eine Adresse zu patchen, die bereits verwendet wird, zeigt die ION einen entsprechenden Hinweis an, um eine Verdoppelung von Adressen in Ihrem Patch zu verhindern.

Anzeige von Seiten im Patch

Zu den im Patch verfügbaren Softkeys gehören {Patch}, {Attribute} und {Datenbank}. Durch Drücken eines dieser Softkeys wird eine mehrseitige Ansicht der Patch-Anzeige geöffnet und der ZIB auf eine erweiterte Ansicht von Feldern verkleinert, die einen Bezug zur gewählten Seite haben.

Beim Erzeugen und Bearbeiten Ihres Patches gehen Sie diese Softkeys einzeln durch, um spezifischere Daten über das von Ihnen gewählte Gerät einzugeben.

{Patch} Anzeige und Einstellungen

Wenn Patch geöffnet ist, wird bei der Ion diese Anzeige vorgewählt. Sie bietet Zugang zu Dateneingabefeldern, mit denen Sie Geräte in Ihrer Lichtanlage definieren können.



- **{Kreis}** - In der Patch-Anzeige werden alle Kreise in numerischer Reihenfolge angezeigt. Wenn mehrere Geräte auf einen einzigen Kreis gepatcht sind, wird die Kreisnummer nur in der ersten Zeile angezeigt und zusätzliche Geräte werden als Part-Erweiterungen (beispielsweise P2) in der nächsten Zeile der Tabelle angezeigt.
 - Wählen Sie die Kreisnummer mit der Bedientastatur oder den Direkttasten an.
- **{Typ}** - Beim Patchen von Dimmern muss der Typ nicht eingegeben werden, weil das Patchen von Dimmern die Voreinstellung der Ion sind. Um einen speziellen Gerätetyp für den gewählten Kreis anzugeben, Taste {Typ} im ZIB betätigen.
 - Die beiden Spalten an der linken Seite des ZIB können durchgeblättert werden und zeigen Abkürzungen von Herstellernamen an. Die vier Spalten rechts der Herstellerliste sind durchblätterbare Listen der Geräte des jeweiligen Herstellers zum Patchen.
 - Nach dem Auswählen eines Herstellers werden alle von diesem Hersteller verfügbaren Geräte angezeigt. Nach dem Auswählen eines Geräts erscheint der Gerätetyp in der Kommandozeile, im Kästchen {Typ} im ZIB und im Feld „Typ“ für den Kreis in der Patch-Anzeige.
- **{Label}** - Optionaler benutzerdefinierter Text. Mit der Taste [Label] kann die virtuelle Tastatur im ZIB angezeigt werden.
 - **[1] [At] [5] [Label] <S4 house right> [Enter]** - patcht Kreis 1 auf Ausgang 5 und benennt den Kreis „S4 house right“.

- **{Adresse}** - Ein Pflichteingabefeld für jedes Gerät. Sie können auch die Taste [At] statt der Taste {Adresse} verwenden.
 - Mit der Tastatur die Start-DMX-Adresse für das Gerät (zwischen 1 und 32767) oder einen Port-/Offset-Wert eingeben.



Hinweis:

*Taste **[Daten]** drücken und halten, um den entsprechenden Komplementärwert anzuzeigen. Wenn Sie beispielsweise den Adresswert 514 eingegeben haben, ist der Komplementärwert der Port-/Offset-Wert 2/2.*

- Sie können eine Startadresse eingeben, ohne eine Endadresse festzulegen. Ion übernimmt diesen Wert aus der Bibliothek. Wenn Sie eine größere Lücke in der Ausgabe haben möchten, als in der Bibliothek vorgesehen, verwenden Sie [Offset]. Siehe hierzu [Arbeiten mit {Offset} im Patch, Seite 66](#).
- Wenn Sie eine Startadresse eingeben, die sich mit bereits gepatchten Kreisen überschneidet, verlieren die betroffenen bereits vorhandenen Kreise ihren Patch.
- **{Interface}** - Ein optionales Feld zum Festlegen, welches Netzwerkprotokoll für die Ausgabe verwendet werden soll. Wenn das Feld leer bleibt, werden die Daten über EDMX und ACN ausgegeben. Sie haben die Wahl zwischen Nur EDMX, Nur ACN oder Alle.

Nachstehend finden Sie einige Beispiele für das Patchen über die {Patch}-Anzeige:

Patchen eines einzelnen Dimmers:

[1] [At] [5] [Enter] - patcht Kreis 1 auf Ausgabeadresse 5.

[1] [Thru] [2] [4] [At] [1] [Enter] - patcht Kreise 1-24 auf die Ausgabeadressen 1-24.

Patchen eines Moving Lights

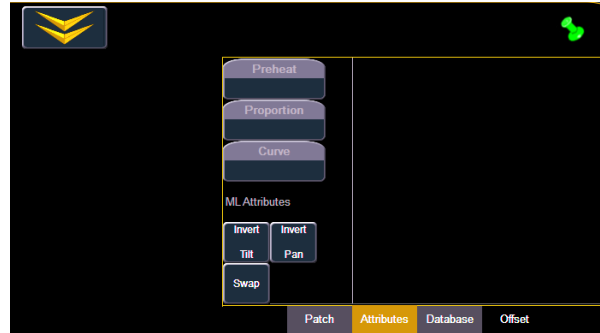
[2] {Type} {ETC} {Revolution IR/FR} [At] [1] [1] [Enter] - patcht einen ETC Revolution®-Scheinwerfer auf Kreis 2 mit der Startadresse 11.

{Attribut}-Anzeige und Einstellungen

Die Seite {Attributes} enthält optionale Felder für zusätzliche Informationen und Details über die Konfiguration Ihres Riggs. Zu den Attributeinstellungen gehören {Label}, {Proportion}, {Invert Pan}, {Invert Tilt} und {Swap}.

Wenn das ausgewählte Gerät einen Farb-Scroller umfasst, wird im ZIB eine Taste {Scroller} angezeigt und wenn das ausgewählte Gerät ein Farbrad und/oder ein Goborad umfasst, erscheinen die Tasten {Color Wheel} und/oder {Gobo Wheel}.

Die gewünschte Attributtaste betätigen und über die Tastatur den Attributwert eingeben.

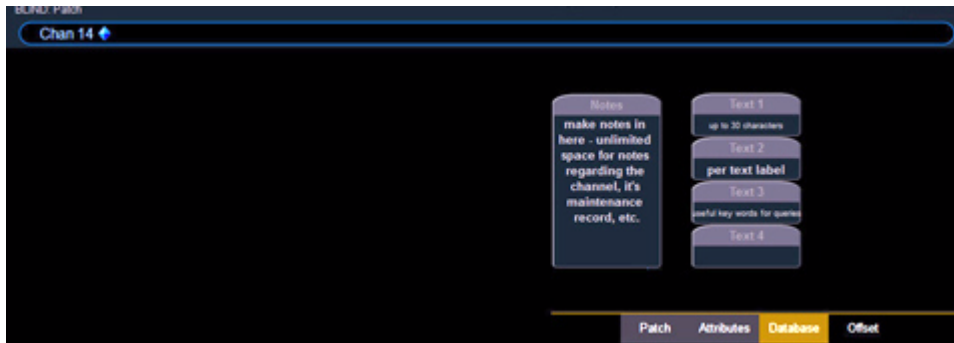


- **{Preheat}** - Über dieses Feld können Sie einen Intensitätswert für das Vorheizen von Glühlampen eingeben. Der Vorheizwert wird vor dem Erhöhen der Intensität von Null auf einen aktiven Pegel angewandt und wird in die Stimmung eingefügt, die unmittelbar vor der Stimmung liegt, in welcher der Intensitätsänderungsbefehl enthalten ist.
 - **[1] {Preheat} [0] [3] [Enter]** - Kreis 1 wird ein Vorheizwert von 3% zugewiesen.
Die Vorheiz-Auslösung wird einer Stimmung beim Speichern als Attribut zugewiesen.
- **{Proportion}** - Ein Dimmer-Attribut zum Festlegen eines Korrekturfaktors für die Intensität des Geräts. Wenn die Patch-Grenze beispielsweise auf 90% gesetzt ist, wird die tatsächliche Ausgabe immer 10% niedriger als der spezifizierte Intensitätsparameter sein, der von den verschiedenen Playbacks oder Submastern kommt. Dieser Wert ist numerisch und muss zwischen 0% und 200% liegen.
 - **[1] [At] [5] {Attributes} {Proportion} [1] [2] [5] [Enter]** - patcht Kreis 1 auf Dimmer-Adresse 5 und setzt einen Proportionalwert von 125%.
 - **[1] [At] [5] {Attributes} {Proportion} [Enter]** - entfernt den eingetragenen Proportionalwert von Kreis 1.
- **{Curve}** - Dient zum Zuweisen einer Kennlinie zu einer Adresse im Patch. Kennlinien können im Patch nur auf Intensitäts-Parameter angewendet werden.
 - In der Kreisansicht:
 - **[1] {Curve} [4] [Enter]** - wendet Kennlinie 4 auf die Adresse an, die Kreis 1 zugewiesen ist.
 - **[2] [Part] [3] {Curve} [3] [Enter]** - wendet Kennlinie 6 auf die Adresse an, die Kreis 2, Part 3 zugewiesen ist.
 - In der Adressenansicht:
 - **[3] {Curve} [3] [Enter]** - weist Kennlinie 3 der Ausgabe 3 zu.
 - **[3] [/] [2] {Curve} [4] [Enter]** - weist Kennlinie 4 dem Universum 3, Adresse 2 zu.
- **{Invert}** - Ein Moving-Light-Attribut zum Invertieren des Ausgabewertes von Pan, Tilt oder beidem. Dazu die Tasten {Invert Tilt} oder {Invert Pan} auf dem ZIB betätigen.
 - **[2] {Type} {ETC} {Revolution IR/FR} [At] [1] [1] {Attributes} {Invert Pan}** - patcht Kreis 2 mit einem ETC Revolution-Scheinwerfer an Adresse 11 und invertiert die Ausgabe des Pan-Parameters.

- **{Swap}** - Ein Moving-Light-Attribut zum Vertauschen der Pan- und Tilt-Werte. Dazu Taste **{Swap}** im ZIB betätigen.
 - **[2] {Type} {ETC} {Revolution IR/FR} [At] [1] [1] {Attributes} {Swap}** - patcht Kreis 2 mit einem ETC Revolution-Scheinwerfer an Adresse 11 und vertauscht die Pan- und Tilt-Werte.
- **{Scroller}** - Ein Attribut zum Ändern der Farbrolle in einem Farb-Scroller oder Moving Light. Taste **{Scroller}** im ZIB betätigen, um den Scrollerpicker und die für Ihr Gerät verfügbaren Farbrollen anzuzeigen. *Siehe „Arbeiten mit dem Picker“ auf Seite 68.*
 - **[2] {Type} {ETC} {Revolution IR/FR} [At] [1] [1] {Attributes} {Scroller}** - patcht Kreis 2 mit einem ETC Revolution-Scheinwerfer an Adresse 11 und öffnet den Scrollerpicker im ZIB zur Farbrollen-Auswahl.
- **{Gobo Wheel}** - Ein Attribut zum Ändern des Goborads in einem Moving Light. Taste **{Gobo Wheel}** im ZIB betätigen, um den Goborad-Picker mit den für Ihr Gerät verfügbaren Gobo-Optionen anzuzeigen. *Siehe „Arbeiten mit dem Picker“ auf Seite 68.*
 - **[2] {Type} {ETC} {Revolution SWW/IR} [At] [4] [5] {Attributes} {Gobo Wheel}** - patcht Kreis 3 mit einem ETC Revolution-Scheinwerfer an Adresse 45 und öffnet den Goborad-Picker im ZIB zur Goborad-Auswahl.
- **{Color Wheel}** - Ein Attribut zum Ändern des Farbrads in einem Moving Light. Taste **{Color Wheel}** im ZIB betätigen, um den Farbrad-Picker mit den für Ihr Gerät verfügbaren Optionen anzuzeigen. *Siehe „Arbeiten mit dem Picker“ auf Seite 68.* Wenn „More“ in der Patch-Anzeige angezeigt wird, sind weitere Parametereigenschaften für das gewählte Gerät verfügbar, wie beispielsweise Farb- und Goboräder.
 - **[4] {Type} {VariLite} {VL2000 Spot Standard} [At] [1] [5] [0] {Attributes} {Color Wheel}** - patcht Kreis 4 mit einem VariLite VL2000 Spot-Scheinwerfer an Adresse 150 und öffnet den Farbrad-Picker im ZIB zur Farbradauswahl.

{Datenbank}-Anzeige und Einstellungen

Die Seite {Datenbank} enthält zusätzliche Felder zur Eingabe von Informationen. Diese Felder sind {Bemerkungen} und {Text 1} bis {Text 4}.



Das gewünschte Attribut auswählen, um den Picker zu öffnen.

- **{Text}** - Textfelder werden verwendet, um bis zu vier Schlüsselwörter über einen Kreis oder eine Gruppe von Kreisen einzugeben. In diese Felder können Sie alles eingeben, was Sie für einen Kreis für wichtig halten, wie beispielsweise den Ort (Vorbühne), eines seiner Attribute (Wash, Spot) oder andere Besonderheiten des Kreises (wie Gel R80). Sie können auch die virtuelle Tastatur im ZIB oder eine externe Tastatur verwenden, um bis zu 30 Zeichen Schlüsselwörter für das Gerät einzugeben.
 - **[5] {Datenbank} {Text 1} <Vorbühne rechts> [Enter]** - fügt Kreis 5 Text hinzu.
- **{Bemerkungen}** - Damit können Sie einem Kreis oder einer Gruppe von Kreisen eine Bemerkung hinzufügen. Die Taste {Bemerkungen} im ZIB betätigen, um die virtuelle Tastatur anzuzeigen. In dieses Feld können Sie einen Namen oder eine beliebig lange Bemerkung über Ihren Kreis eingeben.
 - **[5] {Datenbank} {Bemerkungen} <Dieser Scheinwerfer ist eine Reserve für Kreis 15 für Vorbühne rechts / Neue Lampe eingesetzt am 10.4.06> [Enter]** - fügt Kreis 5 eine Bemerkung hinzu.

Arbeiten mit {Offset} im Patch

Mit der Funktion {Offset} im Patch können Sie einen numerischen Offset (Abstand) zwischen der Startadresse der Kreise in Patch oder zum Verschieben Ihrer Kreisauswahl eingeben. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie konfigurierbare Geräte in Ihrer Vorstellung einsetzen wie beispielsweise einen Source Four Revolution, der optionale Bereiche für zusätzliche Adressen hat (Farb-Scroller, indexierende Musterräder usw.). Ein vollständig konfigurierter S4 Revolution benötigt 31 DMX-Adressen.

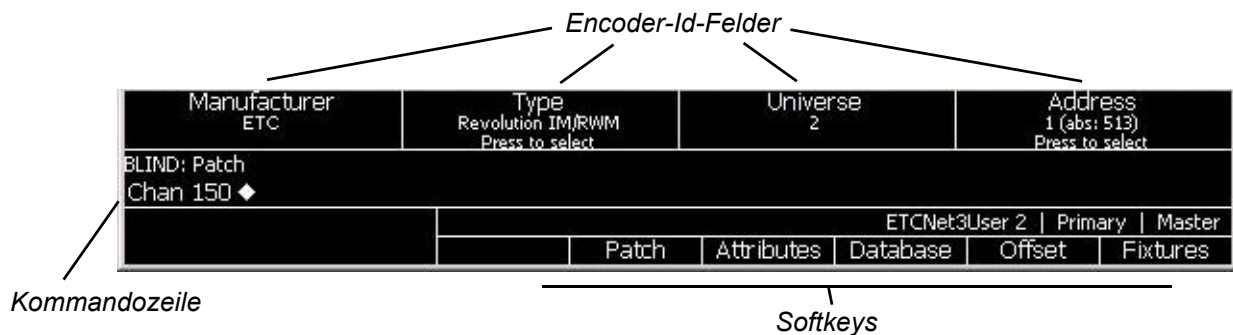
- **[1] [Thru] [5] {Typ} {Source Four Revolution} [At] [1] {Offset} [3] [1] [Enter]** - Geräte werden mit einem Patchadressen-Offset von 31 Kreisen gepatcht, wodurch Sie zusätzlichen Platz in einem Patch für einen festgelegten Gerätetyp haben, unabhängig von Konfiguration oder Eigenschaften.
- **[1] [Thru] [2] [0] {Offset} [2] {Type} {Source Four Revolution} [At] [1] {Offset} [3] [1] [Enter]** - wählt jeden zweiten Kreis in der Liste an und patcht ihn mit einem Offset von 31 Adressen.

Patchen von Kreisen über den Encoder-LCD-Bildschirm

Sie können in der Ion auch die Encoder und den Encoder-LCD-Bildschirm zum Patchen von Kreisen verwenden. Dieses Verfahren ist eine Alternative zu den vorstehend beschriebenen Verfahren. Das Endergebnis ist das gleiche, der einzige Unterschied besteht darin, dass Sie zum Patchen keine Maus benötigen.

Patchen von Kreisen über die Encoder und den LCD-Bildschirm:

Schritt 1: Tasten **[Displays]>{Patch}** drücken. Der LCD-Bildschirm schaltet um und zeigt das Patch-Interface an.



Schritt 2: Den Kreis auswählen, der gepatcht werden soll.

- **[9] [7] [Enter]**

Schritt 3: Mit den Encodern direkt über „Hersteller“ den Hersteller des Scheinwerfers auswählen, der gepatcht werden soll. Nachdem der Hersteller ausgewählt worden ist, werden die von diesem Hersteller verfügbaren Scheinwerfer automatisch auf den „Typ“-Encoder geladen.



Hinweis:

Wenn Sie einen Standard-Dimmer patchen wollen, wählen Sie in der Herstellerliste „Generic“ und in der Geräteliste „Dimmer“. Alternativ können Sie auch einfach die Taste [At] drücken (wie bei [Patchen eines Dimmers, Seite 58](#)), wodurch ein Dimmer angenommen wird.

Schritt 4: Wählen Sie einen von diesem Hersteller verfügbaren Scheinwerfer mit dem Encoder über dem Feld „Typ“ aus. Wenn der gewünschte Typ angezeigt wird, den „Typ“-Encoder drücken, um das angezeigte Gerät auszuwählen.

Schritt 5: Bei Bedarf das Universum mit dem Encoder über dem Feld „Universum“ ändern.

Schritt 6: Die DMX-Adresse mit dem Encoder über dem Feld „Adresse“ auf den gewünschten Wert einstellen. Die Adresse wird 1-512 mit der absoluten Adresse in Klammern angezeigt. Wenn die richtige Adresse angezeigt wird, den Encoder drücken, um die Adresse auszuwählen. Damit ist Ihr Gerät gepatcht.

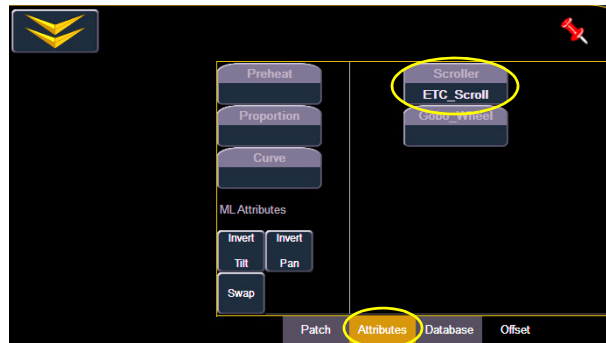
Arbeiten mit Scroller-/Farbrad-Picker und Editor

Mit dem Scroller- und Farbrad-Picker können Sie eine bestimmte Farbrolle, ein Farbrad oder ein Goborad von Standardherstellern auswählen und mit Geräten verknüpfen. Mit dem Editor können Sie auch angepasste Farbrollen bzw. -räder passend zu in Ihrem Scheinwerfer installierten eigenen Geräten erzeugen.

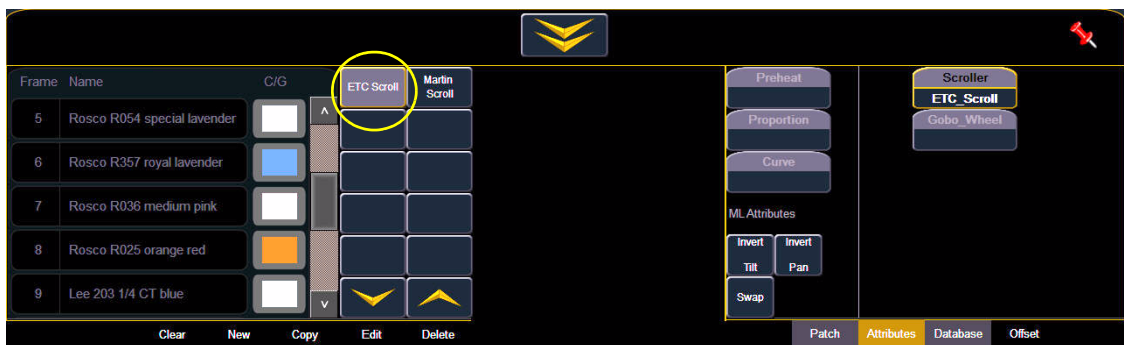
Arbeiten mit dem Picker

Vorgegebene Farb- und Mustermedien für das gewählte Gerät entsprechend der Geräte-Bibliothek werden auf der Seite {Attribute} angezeigt. Nur die für das gewählte Gerät verfügbaren Medienattribute werden angezeigt.

Im Beispielfenster unten ist der gewählte Kreis (1) ein Source Four Revolution mit Farb-Scroller. Wenn der angewählte Kreis ein Farbrad und zwei Goboräder enthalten würde, würde jedes Gerät mit einer Taste in der Anzeige erscheinen.



Der Picker wird in der linken Hälfte des ZIB angezeigt, wenn Sie ein entsprechendes Attribut ({Scroller}, {Color Wheel} oder {Gobo Wheel}) auswählen. Der angezeigte Picker entspricht genau dem gewählten Attribut (der Scroller-Picker wird angezeigt, wenn {Scroller} betätigt wird, der Farbrad-Picker wird angezeigt, wenn {Color Wheel} betätigt wird und so weiter).



Farbrolle/Farbrad wählen.

Der Picker zeigt Tasten für den Standard-Farbrollen- oder -Radtyp des gewählten Kreises an. Die Voreinstellung ist das Farbrad, wie es vom Hersteller geliefert wird (aus der Gerätebibliothek entnommen). Links von der Standard-Farbrollen- oder -Radauswahl befindet sich eine Liste aller Farben/Gobos, wie sie im gewählten Gerät installiert sind (Frame für Frame). Wenn die Farbe oder das Muster verfügbar ist, wird es neben dem Frame-Namen angezeigt.

Im obigen Bild ist {ETC Scroll} die Farbrollen-Vorwahl für den gewählten ETC Source Four Revolution. Links wird die Liste der Farben gemäß Installation in der Farbrolle mit einem Farbchip zum leichteren Auffinden angezeigt. Bei Auswahl eines anderen Typs, wie beispielsweise {Martin Scroll}, wird die Liste entsprechend angepasst.

Unterhalb des Pickers werden die Softkeys {Löschen}, {Neu}, {Copy}, {Edit} und {Delete} angezeigt.

- {Löschen} - löscht den gewählten Typ aus dem gewählten Kreis im Picker.
- {Neu} - erzeugt eine neue Farbrolle oder ein neues Farbrad und zeigt zusätzliche Softkeys zum Aufrufen des Editors an. Siehe hierzu [Arbeiten mit dem Editor](#).
- {Copy} - erzeugt eine Kopie des derzeit gewählten Farbrollen-/Radtyps, die dann mit dem Editor bearbeitet werden kann. Siehe hierzu [Arbeiten mit dem Editor](#).
- {Edit} - dient zum Bearbeiten bestehender Farbrollen/Räder.
- {Delete} - zum Entfernen nur des gewählten Frames aus einer von Ihnen erzeugten Farbrolle oder einem Farbrad.

Arbeiten mit dem Editor

Der Editor wird verwendet, um neue Farbrollen und Farbräder zu erzeugen oder kopierte zu bearbeiten. In der Picker-Anzeige können Sie neue Farbrollen oder Farbräder durch Betätigen von {Neu} erzeugen oder eine Kopie von vorhandenen Farbrollen oder Farbrädern machen, indem Sie die Quelle anwählen und dann {Copy} drücken.

Der Editor hat keine Begrenzung für die Anzahl der Frames, die Sie zur Farbrolle oder zum Farbrad für den gewählten Scheinwerfer hinzufügen können. Denken Sie daran, dass jeder Scheinwerfer seine eigenen Grenzen hat. Beispielsweise ist ein Source Four Revolution-Farb-Scroller auf 24 Frames begrenzt. Wenn Sie eine eigene Farbrolle mit 30 Frames erzeugt haben, kann der Source Four Revolution nur auf die ersten 24 von Ihnen erzeugten Frames zugreifen. Das gleiche gilt auch für Farbräder.

Bei der Arbeit mit dem Editor sind folgende Softkeys verfügbar:

- {Einfügen} - fügt einen neuen Frame über dem gewählten Frame ein.
- {Delete} - entfernt den gewählten Frame.
- {Edit} - verändert den gewählten Frame.
- {Fertig} - schließt den Bearbeitungsvorgang ab.
- {Label} - zeigt die virtuelle Tastatur auf dem ZIB an, um einen Text für die neue Farbrolle bzw. das neue Farbrad einzugeben.

Erzeugen von neuen Farbrollen/Rädern

Wenn Sie eine neue Farbrolle oder ein neues Farbrad erzeugen, wird {new wheel} in der Farbrad-Liste als gewählte Taste angezeigt. Die Frame-Liste ist bis auf den Eintrag „Neu“ in Frame 1 leer.



Um dem neuen Farbrad einen Namen zuzuweisen, können Sie den Softkey {Label} betätigen, den gewünschten Namen auf der virtuellen Tastatur eingeben und dann {Enter} betätigen.

Um eine Farbe oder ein Muster für den gewählten Frame der Farbrolle bzw. des Farbrads auszuwählen, den Text „NEU“ auswählen. Alle verfügbaren Gel-, Farb-, Gobo- und Effektmedien werden angezeigt.

Herstellerliste Herstellerkatalog Katalogmedien (numerisch sortiert)



Die Medienauswahl umfasst folgende Softkeys:

- {Gel}, {Color}, {Gobo} und {Effekt} - Jeder Softkey zeigt die verfügbare Medienauswahl aus dem Katalog der entsprechenden Farbrollen- oder Farbrad-Hersteller an.
- {Open} - setzt den Frame auf Weiß offen. Normalerweise ist der erste Frame immer offen.
- {Abbrechen} - bricht die Medienauswahl ab und kehrt zum Frame-Editor zurück.

Wenn ein Hersteller aus der Liste ausgewählt worden ist, ändert sich die Katalogauswahl entsprechend dem Angebot dieses Herstellers. Wenn ein spezifischer Katalog ausgewählt wird, werden die Medien in den letzten drei Spalten des Editors angezeigt.

Wenn Sie eine Medienauswahl getroffen haben, kehrt die Anzeige zur neuen Farbrad-Frame-Liste zurück, wo Sie weitere Frames zur Farbrolle bzw. zum Farbrad hinzufügen können (mit der Taste {Neu}) oder in den nächsten Frame-Bereich klicken können, um weitere Frames hinzuzufügen.

Bearbeiten einer Kopie von Farbrollen/Farbrädern

Wenn eine Kopie einer vorhandenen Farbrolle bzw. eines vorhandenen Farbrads gemacht worden ist, wird die kopierte Farbrolle oder das Farbrad als {new wheel} unter dem Standardangebot der Hersteller angezeigt. Die Frame-Liste enthält dann ein exaktes Duplikat der kopierten Auswahl.



Um einen Frame zu ändern, erst den Frame anwählen und dann {Edit} drücken, um die Medienauswahl anzuzeigen. Alternativ können Sie auch mit dem Softkey {Einfügen} einen neuen Frame oberhalb des gewählten Frames einfügen.

Um beispielsweise einen neuen Frame zwischen den vorhandenen Frames 2 und 3 einzufügen, Frame 3 anwählen und dann {Einfügen} drücken. Dadurch wird die Medienauswahl angezeigt.

Herstellerliste Herstellerkatalog Katalogmedien (numerisch sortiert)



Die Medienauswahl umfasst folgende Softkeys:

- {Gel}, {Color}, {Gobo} und {Effekt} - Jeder Softkey zeigt die verfügbare Medienauswahl aus dem Katalog der entsprechenden Farbrollen- oder Farbrad-Hersteller an.
- {Open} - setzt den Frame auf Weiß offen.
- {Abbrechen} - bricht die Medienauswahl ab und kehrt zum Frame-Editor zurück.

Wenn ein Hersteller aus der Liste ausgewählt worden ist, ändert sich die Katalogauswahl entsprechend dem Angebot dieses Herstellers. Wenn ein spezifischer Katalog ausgewählt wird, werden die Medien in den letzten drei Spalten des Editors angezeigt.

Wenn Sie eine Medienauswahl getroffen haben, kehrt die Anzeige zur neuen Frame-Liste zurück, wo Sie weitere Frames der Farbrolle bzw. des Farbrads bearbeiten können.

Kalibrieren eines Farb-Scrollers

Sie können den Mittelpunkt eines Farb-Scrollers mit der Kalibrierfunktion kalibrieren. Damit wird sichergestellt, dass die Farb-Scroller-Frames genau über der Öffnung des Scheinwerfers zentriert werden, wenn ein Farbscroller Frame für Frame weitergeschaltet wird. Dazu können Sie die virtuellen Encoder oder den Encoder-LCD-Bildschirm verwenden.



Hinweis:

Es wird empfohlen, mit der Farb-Scroller-Kalibrierung beim letzten Frame zu beginnen und dann rückwärts bis zum ersten Frame fortzufahren. Damit wird eine komplette und genaue Kalibrierung sichergestellt.

Eine Kalibrierung kann beim ersten Patchen eines Farb-Scrollers und nach einer längeren Betriebsdauer erforderlich sein, da sich die Federspannung in Farb-Scrollern ändert.

Kalibrieren eines Farb-Scrollers über die virtuellen Encoder:

- Schritt 1: Im Browser zu **Virtuelle Bedienelemente>Encoder** navigieren. Im ZIB öffnet sich eine neue Anzeige.
- Schritt 2: In den ZIB-Optionen den Punkt **{Als primäres Display öffnen}** wählen. Dadurch werden die virtuellen Encoder auf dem Bildschirm geöffnet.
- Schritt 3: Den Kreis des Farb-Scrollers auswählen, der kalibriert werden soll.
- Schritt 4: Die Encodertaste **[Color]** oben rechts vom LCD-Bildschirm drücken. Um den Farb-Scroller-Encoder in der Anzeige virtuelle Encoder anzuzeigen, können mehrere Tastendrucke erforderlich sein.
- Schritt 5: Mit dem Encoder bis zum letzten Frame des Farb-Scrollers bewegen.
- Schritt 6: Den Farb-Scroller beobachten und den Frame solange anpassen, bis er in der gewünschten Position ist.
- Schritt 7: Auf **{Kalibrieren}** in der Anzeige virtuelle Encoder klicken. Damit wird die neue Mittelposition für den gewählten Kreis gespeichert.
- Schritt 8: Auf **{Last}** in der Anzeige virtuelle Encoder klicken, um zum Mittelpunkt des vorherigen Frames zu schalten.
- Schritt 9: Visuell prüfen, ob der Mittelpunkt des neuen Frames stimmt. Falls er stimmt, erneut **{Last}** drücken, um zum vorherigen Frame des Farb-Scrollers zu schalten. Falls er nicht stimmt, erneut kalibrieren.
- Schritt 10: Die Schritte 6-9 wiederholen, bis alle Frames kalibriert sind.
- Schritt 11: Um die Anzeige virtuelle Encoder zu schließen, **[Live]** oder **[Blind]** drücken.

Sie können auch über den Encoder-LCD-Bildschirm kalibrieren. Dabei wird die Anzeige virtuelle Encoder nicht benötigt.

Kalibrieren über den Encoder-LCD-Bildschirm:

- Schritt 1: Den Kreis des Farb-Scrollers auswählen, der kalibriert werden soll.
- Schritt 2: Die Encodertaste **[Color]** oben rechts vom LCD-Bildschirm drücken. Um den Scroller-Encoder in der Anzeige virtuelle Encoder anzuzeigen, können mehrere Tastendrucke erforderlich sein.
- Schritt 3: Mit dem Encoder bis zum letzten Frame des Farb-Scrollers bewegen.
- Schritt 4: Den Farb-Scroller beobachten und den Frame solange anpassen, bis er in der gewünschten Position ist.
- Schritt 5: Den Scroller-Encoder drücken und halten. **{Kalibrieren}** wird als Softkey im Encoder-LCD-Bildschirm angezeigt.
- Schritt 6: Drücken Sie **{Kalibrieren}**. Damit wird die neue Mittelposition für den gewählten Kreis gespeichert.
- Schritt 7: Den Encoder gedrückt halten und auf **{Last}** klicken, um zum Mittelpunkt des vorherigen Frames zu schalten.

- Schritt 8: Visuell prüfen, ob der Mittelpunkt des neuen Frames stimmt. Falls er stimmt, erneut {Last} drücken, um zum vorherigen Frame des Farb-Scrollers zu schalten. Falls er nicht stimmt, erneut kalibrieren.
- Schritt 9: Die Schritte 6-9 wiederholen, bis alle Frames kalibriert sind.

Schlüsselwörter

Die Abfragefunktion „Query“ ist nur bei der Eos verfügbar, aber nicht bei der Ion. Da Vorstellungsdateien zwischen den beiden Konsolen kompatibel sind, können Sie in der Ion Kreisen Schlüsselwörter zuweisen, die abgefragt werden können, wenn die Vorstellungsdatei auf einer Eos geladen wird.

Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt Kreise auf der Eos nach assoziierten Schlüsselwörtern durchsuchen können wollen, müssen Sie diese Schlüsselwörter im Patch festlegen.

Eingeben eines Schlüsselworts für einen Kreis:

- Schritt 1: Taste **[Displays]** rechts vom LCD-Bildschirm betätigen.
- Schritt 2: Softkey **{Patch}** suchen und drücken.
- Schritt 3: Auf **{Datenbank}** drücken.
- Schritt 4: Einen Kreis oder eine Gruppe von Kreisen in der Kommandozeile anwählen.
- Schritt 5: Einen der Softkeys **{Text (1-4)}** im ZIB betätigen, um anzugeben, welches Schlüsselwort Sie eingeben möchten. Dadurch erscheint die virtuelle Tastatur.
- Schritt 6: Geben Sie das oder die gewünschte(n) Schlüsselwort(e) ein. Dazu können Sie die virtuelle oder externe Tastatur verwenden.
- Schritt 7: Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **[Enter]**.

Sobald Schlüsselwörter erzeugt worden sind, erscheinen sie im Schlüsselwortbereich des ZIB, wenn eine Abfrage in der Eos durchgeführt wird.

Löschen von Kreisen

Kreise können in Patch gelöscht werden. Das Löschen von Kreisen unterscheidet sich dadurch vom Aufheben des Patches, dass gelöschte Kreise nicht mehr bearbeitet oder für diese Parameterdaten gespeichert werden können. Nach dem Löschen sind die Kreisnummern in der Anzeige Live/Blind weiterhin sichtbar, aber die Kreisübersicht mit den Parametern und den Pegelinformationen wird nicht mehr angezeigt.

Beispiel:

Um Kreise in der Patch-Anzeige zu löschen, drücken Sie:

- **[6] [Thru] [1] [0] [Delete] [Enter] [Enter]**

In der Anzeige Live/Blind sind die Kreisnummern weiterhin sichtbar, aber Kreisübersicht und Parameterdaten werden nicht mehr angezeigt.

Der Fixture-Editor

Ion gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihren eigenen Gerätetyp im Patch zu erzeugen und mit Ihrer Vorstellungsdatei zu speichern. Sie können dem Gerät einen Namen und alle erforderlichen Parameter zuweisen, die Adresse dieser Parameter festlegen und auch ihren Betriebsbereich eingeben.



Hinweis: Sie können mit dem Fixture-Editor allerdings keine vorhandenen Gerätedaten aus der Bibliothek bearbeiten. Um Geräte für Ihre Vorstellung anzupassen, müssen Sie ein komplett neues Gerät erzeugen.

Der Fixture-Editor ist aus Patch zugänglich. Sobald ein Gerät erzeugt worden ist, wird es in der Vorstellungsdatei gespeichert. Es wird *nicht* in die Gerätebibliothek aufgenommen.

Öffnen des Fixture-Editors:

- Schritt 1: Auf **[Displays]>{Patch}** drücken, um die Patch-Anzeige anzuzeigen. Oder öffnen Sie sie aus dem Browser heraus.
- Schritt 2: Wählen Sie über die Tastatur einen Kreis an (das muss nicht unbedingt der Kreis sein, für den das zu erzeugende Gerät bestimmt ist).
- Schritt 3: Drücken Sie den Softkey **{Typ}** in der ZIB-Patch-Anzeige. Die Softkeys auf der linken Seite werden geändert und bieten jetzt Gerätetyp-Optionen an.
- Schritt 4: Auf **{Benutzer}** drücken. Damit werden Softkeys für alle aktuell gepatchten Geräte im ZIB angezeigt.
- Schritt 5: Auf **{Edit}** klicken. Dadurch öffnet sich eine Liste, die ebenfalls die gleichen derzeit gepatchten Geräte anzeigt. Das ist der Fixture-Editor.

Number	Type	Number Of Parameters
1	Dimmer	1
2	joe's_fixture	1
3	cool_mover	4
4	Coloram_2_Scroller	4
5	Studio_Spot_575_CMY	23
6	Mac_250+_M4	16
7	Drd	10
8	VL1000_AI	20
9	new_fixture_(1)	1
10	Revolution_IM/RWM	19

Erzeugen eines neuen Geräts

Neue Geräte werden aus der Fixture-Editor-Liste im ZIB erzeugt (siehe oben).

Um ein neues Gerät zu erzeugen, **{Neu}** drücken. Der Liste wird am Ende ein neues Gerät hinzugefügt.

Neues Gerät benennen

Sobald das neue Gerät in der Liste angezeigt wird, wird empfohlen, dem neuen Gerät einen Namen zuzuordnen.

Benennen eines Geräts in der Creator-Liste:

Schritt 1: Drücken Sie **[Page ▼]** um zum neuen Gerät zu gelangen.

Schritt 2: Auf **{Typ}** drücken. Dadurch erscheint die virtuelle Tastatur im ZIB.

Schritt 3: Geben Sie den gewünschten Namen des neuen Geräts über die virtuelle (oder die externe alphanumerische) Tastatur ein.

Schritt 4: **[Enter]** drücken. Der Name erscheint in der Spalte „Typ“ des neuen Geräts.

Parameter hinzufügen

Nach dem Benennen des Geräts können Sie angeben, welche Parameter das neue Gerät hat.

Hinzufügen von Parametern zu einem neuen Gerät:

Schritt 1: Mit den **[Page]**-Tasten das neue Gerät aus der Geräteliste auswählen.

Schritt 2: Auf **{Edit}** klicken. Das Gerät wird in einer neuen Anzeige im ZIB geöffnet.

Number	Parameter	Size	DMX	LDMX	Home	Ranges
1	Intensity	8BITS	1		0	1
2	Pan	16BITS	2	3	0	1
3	Tilt	16BITS	4	5	0	1
4	Hue	8BITS	6		0	1
5	Saturation	8BITS	7		0	1
6	Cyan	8BITS	8		0	1
7	Magenta	8BITS	9		0	1
8	Yellow	8BITS	10		0	
9	Lamp_Control	8BITS	11		0	
10	Strobe_Mode	8BITS	12		0	

Schritt 3: Geben Sie die Gesamtzahl der Parameter ein, die Ihr Gerät hat. Dabei 16-bit-Kanäle nicht als zwei Kanäle zählen, das erfolgt später.

Schritt 4: Auf **{Neu}** drücken, um Parameter-Speicherplätze hinzuzufügen. Diesen Schritt wiederholen, bis Sie so viele Bereiche haben, wie für die in Schritt 1 angegebene Zahl erforderlich sind.



Hinweis:

Wenn Sie {New} betätigen, erscheint der Parameter-Eintrag in der Liste mit einem Standardnamen in der Spalte „Parameter“. Sie können diese Vorgaben ignorieren, da Sie die Bezeichnungen später überarbeiten werden.

Schritt 5: Mit den **[Page]**-Tasten zu jedem Parameter-Eintrag navigieren, dessen Vorgabe-Parameterbezeichnung Sie ändern möchten.

Schritt 6: Wenn Sie einen Eintrag ausgewählt haben, auf **{Parameter}** drücken. Der ZIB zeigt Softkeys an, die alle verfügbaren Parameter repräsentieren.

All	Form	Intensity	Z	Yellow	Brightness	Strobe Duration	Amber	Warm White	Animation Wheel Mode	Frame Angle	Blue Adjust
Intensity	Shutter	Pan	Hue	Red	Scroller Fan	Global Pan	Red Orange	CTB	Iris	Barndoor	In Point
Focus	Control	Tilt	Saturation	Green	Flow Rate	Global Tilt	Indigo	CTC	Diffusion	Fresnel	Out Point
Color		X	Cyan	Blue	Enable	Pitch	White	CTO	Edge	Red Adjust	Playback Speed
Image		Y	Magenta	Scroller	Strobe Mode	Position Blink	Cool White	Gobo Offset Amplitude	Zoom	Green Adjust	Rotate Z
<<	>>	<<	>>								

Done

- a: Mit den Tasten **{>>}** und **{<<}** die (alphabetisch sortierte) Liste der verfügbaren Parameter durchgehen.

Mit den Softkeys links im ZIB können Sie Ihre Suche beschleunigen. Drücken Sie diese Softkeys, um nur Parameter anzuzeigen, die in die Kategorien **{Intensity}**, **{Focus}**, **{Color}**, **{Image}**, **{Form}**, **{Shutter}** oder **{Control}** fallen. **{All}** kehrt zur kompletten Parameterliste zurück.

- b: Mit den Parameterkategorietasten links im ZIB können Sie die Suche nach einem bestimmten Parameter beschleunigen.

Schritt 7: Den Softkey für den gewünschten Parameter im ZIB betätigen.

Schritt 8: Die Schritte 3-5 wiederholen, bis alle erforderlichen Parameter für das neue Gerät eingegeben sind.

Falls ein Parameter-Eintrag fehlt: Sie können zu jedem Zeitpunkt mit den **[Page]**-Tasten und **{Einfügen}** einen Parameter-Eintrag über dem gewählten Eintrag einfügen.

Wenn Sie einen Parameter entfernen möchten: Verwenden Sie die **[Page]**-Tasten und **{Delete}**, um einen Parameter aus der Liste zu entfernen.

Definieren von Parameter-Kanälen

Sobald Sie alle Parameter für das neue Gerät hinzugefügt und spezifiziert haben, können Sie Adressierungen, Größen und Bereiche dafür definieren.

Zum Definieren der Größe (8-bit oder 16-bit) jedes Parameters:

Schritt 1: Mit den **[Page]**-Tasten zu jedem Parameter-Eintrag navigieren, dessen Größe Sie ändern möchten. Das System geht von 8-bit als Vorgabe für jeden neuen Parameter aus.

Schritt 2: Nach der Auswahl **{Größe}** drücken. Damit wird der Parameter von 8-bit auf 16-bit umgeschaltet. Wenn 16-bit gewählt wurde, gibt das System automatisch einen Wert in der Spalte „LDMX“ an. Dieser Wert kann geändert werden (siehe weiter unten).

Zum Definieren der DMX-Adresse jedes Parameters:

Sie können die vorgegebene DMX-Adresse für jeden Parameter in der Liste ändern. Dabei handelt es sich nicht um die tatsächliche Adresse, die beim Patchen benutzt wird, sondern eher um die Reihenfolge der Adresse des Parameter relativ zu den anderen Parametern des Geräts.

Schritt 1: Mit den **[Page]**-Tasten zur Spalte „DMX“ des gewünschten Parameters navigieren.

Schritt 2: Die gewünschte Adresse über die Tastatur eingeben.



VORSICHT: *Darauf achten, dass bei der DMX-Parameterreihenfolge des neuen Geräts keine Adresse doppelt vergeben wird. Ion verhindert die Adressverdoppelung nicht.*

Definieren der LDMX-Adresse eines 16-bit-Kanals:

LDMX oder „Low-DMX“ ist die DMX-Adresse für die zweite Hälfte jedes 16-bit-Kanals. Bei der Verwendung der Grob-/Feinfestlegung definiert der DMX-Kanal die „Grobeinstellung“ und der LDMX die „Feineinstellung“.

Schritt 1: Mit den **[Page]**-Tasten zur Spalte „LDMX“ des gewünschten Parameters navigieren.

Schritt 2: Die gewünschte Adresse über die Tastatur eingeben.

Ändern der Home-Position eines Parameters:

Sie können den Wert für den Home-Wert jedes Parameters eingeben.

Schritt 1: Mit den **[Page]**-Tasten zur Spalte „Home“ des gewünschten Parameters navigieren.

Schritt 2: Den gewünschten Home-Wert (0-255) über die Tastatur eingeben.

Bearbeiten des Bereichs eines Parameters

Sie können Betriebsbereiche für spezifische Funktionen jedes spezifischen Parameters eingeben (wie beispielsweise Farb-Scroller, Farbrad, Goborad usw.).

Wenn der Parameter beispielsweise „Goborad“ ist und das Gerät ein Goborad mit vier Gobos enthält, können Sie Bereiche verwenden, um die Minimal- und Maximalwerte für jedes dieser Gobos festzulegen. Sie können die Bereiche auch benennen und die Minimal-/Maximalwerte definieren, die in der Kanalanzeige für diesen Parameter angezeigt werden.

Zum Definieren der Bereichswerte für einen Parameter:

Schritt 1: Mit den **[Page]**-Tasten zu dem Parameter navigieren, dem Sie Bereiche zuweisen möchten.

Schritt 2: Taste **{Bereiche}** drücken. Die Bereichsliste wird geöffnet.

Schritt 3: Geben Sie die Gesamtzahl der für den Parameter benötigten Bereiche an. *Denken Sie an „offene“ Speicherplätze, falls erforderlich.*

Schritt 4: Auf **{Neu}** drücken, um Bereiche hinzuzufügen. Diesen Schritt wiederholen, bis Sie so viele Bereiche haben, wie für die in Schritt 3 angegebene Zahl erforderlich sind.

Schritt 5: Mit den **[Page]**-Tasten den Bereich und das Feld anwählen, das Sie bearbeiten möchten. Es gibt folgende Felder:

- **Min** - Geben Sie den Minimalwert (0-255) des Bereichs ein, den Sie definieren.
- **Max** - Geben Sie den Maximalwert (0-255) des Bereichs ein.
- **User Min** - Geben Sie den Wert ein, der dem Benutzer angezeigt wird (beispielsweise in der Live-Kreisliste), wenn der Speicherplatz auf seinem Minimalwert ist. Der Wert kann zwischen -9999 und 65535 liegen.
- **User Max** - Geben Sie den Wert ein, der dem Benutzer angezeigt wird, wenn der Speicherplatz auf seinem Maximalwert ist. Der Wert kann zwischen -9999 und 65535 liegen.

Schritt 6: Auf **{Label}** drücken, um einem Bereich einen Text hinzuzufügen. Diese Texte erscheinen im Encoder-LCD, wenn der verbundene Parameter für das neue Gerät angezeigt wird.

Schritt 7: Auf **{Fertig}** drücken, wenn die Bearbeitung der Bereiche abgeschlossen ist.

Bibliothek aktualisieren

Wenn eine neue Bibliothek in Ion installiert wird (beispielsweise im Rahmen eines Software-Updates), werden bei Änderungen der Bibliotheksdaten nicht automatisch auch Ihre Vorstellungsdateien aktualisiert. Damit soll verhindert werden, dass Bibliotheksänderungen funktionierende Vorstellungsdateien beeinträchtigen können.

Falls Sie die Gerätedaten der Vorstellung zum Angleichen an eine neue Bibliothek aktualisieren wollen, können Sie den Fixture-Editor aufrufen (siehe [Der Fixture-Editor, Seite 74](#)) und **{Bibliothek aktualisieren}** betätigen. Damit werden die Gerätedaten der Vorstellungsdatei mit relevanten Änderungen der neuen Gerätebibliothek aktualisiert.

Kapitel 6

Setup

In diesem Kapitel werden die Vorgänge beschrieben, die erforderlich sind, um Ihre Systemeinstellungen gemäß Ihrer Anforderungen zu ändern. Es werden auch weitergehende Setup-Funktionen beschrieben.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Öffnen des Setup**80
- **Vorstellung**80
- **Pult**84
- **Sicherheit**87

Öffnen des Setup

Um den Setup-Bildschirm aufzurufen, **[Displays]>{Setup}** drücken.

Damit wird im ZIB der Setup-Bildschirm angezeigt, und die Softkeys zeigen die verschiedenen Unterkategorien des Setup an. Ion zeigt als Standardeinstellung das Vorstellungs-Setup an, wenn Sie aber die Ansicht auf eine andere Unterkategorie geändert haben, wird diese beim erneuten Aufrufen von Setup wieder eingestellt.

Es gibt folgende Setup-Unterkategorie-Softkeys:

- Vorstellung
- Pult
- Sicherheit

Vorstellung

Nach dem Drücken des Softkeys {Vorstellung} wird im ZIB folgender Bildschirm angezeigt:



Die Softkeys links sind die Setup-Kategorien für das Vorstellungs-Setup. Es gibt folgende Setup-Kategorien:

- Vorstellung Setup
- Stimmung Setup
- Fader Setup
- Filter Setup
- Encoder Setup
- Show Control
- Partitionen

Vorstellung Setup

Zum Öffnen dieser Kategorie **{Vorstellung Setup}** drücken.

Vier Felder sind verfügbar: {Anzahl Kreise}, {Auto-Mark}, {Offset Dimmerdopplung} und {Verteilte Kontrolle}. Um die Einstellungen für eines dieser Felder zu ändern, das Feld im ZIB drücken, um es zu aktivieren. Falls eine Dateneingabe erforderlich ist, Daten über die Tastatur eingeben. Wenn das Feld eine Umschaltfunktion ist, schaltet einmaliges Betätigen das Feld in den jeweils anderen Zustand um.

Änderungen in diesem Bildschirm gelten systemweit und wirken sich auf sämtliche an das System angeschlossenen Ion-Konsolen und -Clients aus.

{Anzahl Kreise}

In diesem Feld können Sie die Zahl der Kreise Ihrer Ion auf die Anzahl der Kreise Ihres Systems einstellen. Ion unterstützt maximal 5000 Kreise. Geben Sie die Anzahl der Kreise Ihres Systems über die Tastatur ein. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit der [Enter]-Taste.

{Auto-Mark}

Damit können Sie die Auto-Mark-Einstellung von aktiviert auf deaktiviert umschalten (weitere Informationen siehe [Arbeiten mit Mark, Seite 157](#)).

{Offset Dimmerdopplung}

Hier können Sie den Adressen-Offset für die Dimmerdopplung einstellen. Der Vorgabewert ist 20000 entsprechend dem Net2-Standard-Offset einschließlich Sensor+-Software.

{Verteilte Kontrolle}

Erlaubt oder verbietet das Zuweisen von Partitionen. Die Funktion ist standardmäßig ausgeschaltet (weitere Informationen siehe [Arbeiten mit partitionierter Steuerung, Seite 259](#)).

{Home Preset}

Hiermit können Sie ein Preset einstellen, das als Home-Wert für alle Nicht-Intensitätsparameter im Preset statt der Voreinstellungen aus der Gerätebibliothek genommen wird. Dieses Preset wird für alle „Go to Cue Out“- und Home-Befehle angewandt. Intensitätswerte im Preset werden ignoriert, statt dessen wird immer 0% genommen.

Stimmung Setup

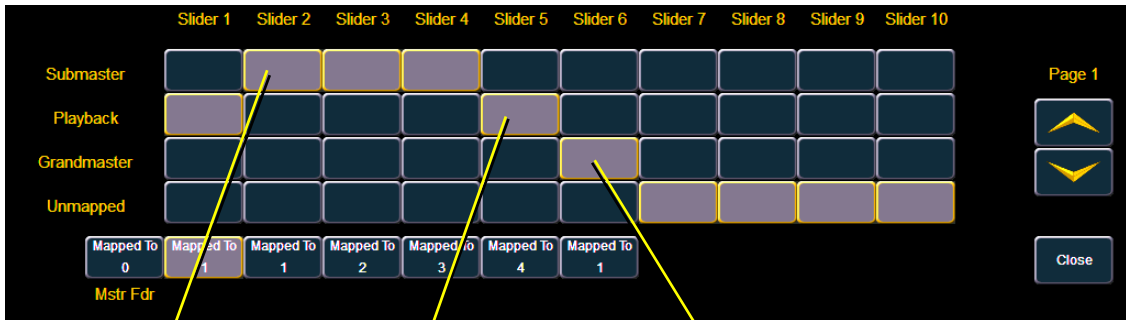
In diesem Bildschirm können Sie die Standard-Überblendzeiten für die Parameterkategorien Ihres Ion-Systems einstellen. Um eine Zeit zu ändern, die Parameterkategorie-Taste im ZIB drücken und die gewünschte Zeit über die Tastatur eingeben. Um für alle Kategorien zusammen eine Zeit zu setzen, [Intensity Up] [Thru] drücken.

Sie können für folgende Kategorien Zeitvorgaben setzen:

- Intensity Up (Heller)
- Intensity Down (Dunkler)
- Focus
- Color
- Beam

Fader Setup

In diesem Bildschirm können Sie Ihren Fadern folgende Funktionen zuweisen: Playback, Submaster oder Hauptsteller. Diese Fader können durch Öffnen der virtuellen Fader (siehe [Stellermodul, Seite 29](#)) oder unter Verwendung der Universal Fader Wings (siehe [Universal Fader Wings, Seite 299](#)) genutzt werden.



Definiert als Submaster

Definiert als Playback

Definiert als Hauptsteller

Um die Konfiguration eines Faders zu ändern, mit den **{Page}**-Tasten zu der Fader-Seite navigieren, die geändert werden soll. Dann für den gewünschten Fader die entsprechende Taste (Playback, Submaster oder Hauptsteller) der gewünschten Konfiguration drücken. Dann **{zugeordnet}** drücken und die Nummer eingeben, der der Fader zugeordnet werden soll (siehe [Zugeordnet...](#) weiter unten). Wenn Sie alle Änderungen durchgeführt haben, drücken Sie **{Schließen}**.

Um diesen Bildschirm zu verlassen, ohne Änderungen durchzuführen, *müssen* Sie auf **{Close}** klicken.

Zugeordnet...

Diese Taste dient zum Zuordnen des Ziels jedes einzelnen Faders. Damit können Sie das Fader-Ziel festlegen, das einem Steller zugewiesen ist. Die Zuordnung hängt von der Art der Fader-Konfiguration ab (Playback, Submaster oder Hauptsteller).

Submaster - Es können maximal 300 Submaster (Parallelgruppen) gespeichert werden. **{Zugeordnet}** definiert die Nummer des Submasters, der durch den entsprechenden Steller gesteuert wird. Wenn ein Submaster-Steller der Nummer 10 zugeordnet ist, erscheint Submaster 10 auf diesem Steller, sobald er gespeichert ist.

Hauptsteller - Es kann nur 1 Hauptsteller zugewiesen werden. Ein Hauptsteller sperrt alle Live-Intensitätswerte. Wenn der Hauptsteller auf 50% gesetzt ist, werden alle Live-Intensitätswerte auf 50% ihres aktuellen Werts gesetzt. Durch den Hauptsteller gesperrte Werte haben keinen Einfluss auf die Datenspeicherung.

Playback - Es können maximal 200 Playbacks zugewiesen werden. Mit der Funktion **{Zugeordnet}** kann das selbe Playback auf verschiedenen Seiten erscheinen, weil es einer Playback-Nummer entspricht und nicht einer bestimmten Fader- oder Sequenzlisten-Nummer. Um die Zuordnung eines Playbacks zu ändern, die Taste **{Zugeordnet}** für den Steller drücken und die Nummer eingeben, der er zugewiesen werden soll.

Frei - Mit der Einstellung eines Faders auf Frei bleibt dieser offen und unbelegt.

Hauptsteller, Submaster und Playbacks können auf mehr als einer Fader-Seite erscheinen.



Hinweis:

Die Angabe eines **{Zugeordnet}**-Ziels legt nicht die Sequenzliste fest, die auf dieses Playback geladen wird. Sequenzlisten können jedem Playback zugewiesen werden. **{Zugeordnet}** legt die Anordnung fest, in der die Fader geladen werden.

Das Playback, das der „1“ zugeordnet ist, wird automatisch mit der ersten aufgezeichneten Sequenzliste geladen. Das Playback, das der „5“ zugeordnet ist, wird automatisch mit der fünften gespeicherten Sequenzliste geladen und so weiter.

Haupt-Playback-Faderpaar

Auch das Haupt-Playback-Faderpaar kann zugewiesen werden. Dadurch können unterschiedliche Benutzer verschiedene Listen auf das Haupt-Playback-Faderpaar laden. Die voreingestellte Zuordnung für das Faderpaar ist 0.

Show Control

In diesem Abschnitt können Sie die Einstellungen für MIDI Show Control und für Timecode-Funktionen (CityMIDI oder SMPTE) einstellen.

{SMPTE Timecode}

Dieser Softkey dient zum Umschalten des SMPTE Timecodes zwischen „Ein“ und „Aus“ und legt damit fest, ob die Ion einen SMPTE Timecode empfangen kann. In der Einstellung „Aus“ sind alle Timecode-Listen, die eine SMPTE-Quelle haben, deaktiviert. Die Vorgabeeinstellung ist „Ein“.

{CityMIDI Timecode}

Genau wie oben, nur für MIDI statt SMPTE. Die Vorgabeeinstellung ist „Ein“.

{MSC Empfang}

Dieser Softkey schaltet die Einstellung für den Empfang von MIDI Show Control aus einer externen Quelle zwischen „Ein“ und „Aus“ um. Die Voreinstellung ist „Aus“.

{MSC Empfangskanal}

Mit dieser Einstellung, die auch als „Device ID“ bekannt ist, können Sie die Geräteerkennung festlegen, von der Ion die MIDI Show Control-Informationen beziehen kann. Es werden nur MSC-Daten mit der korrekten Geräteerkennung empfangen. Die Geräteerkennung kann zwischen 0 und 126 liegen, wenn sie auf 127 gesetzt ist, empfängt Ion MSC-Daten von allen Gerätezeichnungen (All Call). Beispiel:

- {MSC Empfangskanal} [5] [0] [Enter]

{ACN/MIDI Empfangskanal}

Mit dieser Einstellung können Sie die MIDI Show Control-Daten bestimmen, die Ion bei einer Übertragung über das Advanced Control Network (ACN) empfängt. Wenn diese Adresse gesetzt ist, empfängt die Ion MSC-Daten von jedem Gateway, an dem die „MIDI In Stream ID“ auf denselben Wert gesetzt ist. Der ACN/MIDI Empfangskanal kann zwischen 1 und 32 liegen. Es können auch ID-Bereiche genutzt werden. Beispiel:

- {ACN/MIDI Empfangskanal} [2] [5] [Enter]

{MSC Senden}

Dieser Softkey schaltet die Einstellung für das Senden von MIDI Show Control zwischen „Ein“ und „Aus“ um. Die Voreinstellung ist „Aus“.

{MSC Sendekanal}

Mit dieser Einstellung, die auch als „Device ID“ bekannt ist, können Sie die Geräteerkennung festlegen, mit der Ion die MIDI Show Control-Informationen sendet. Die Geräteerkennung kann zwischen 0 und 126 liegen. Beispiel:

- {MSC Sendekanal} [5] [0] [Enter]

{ACN/MIDI Sende-Id}

Mit dieser Einstellung können Sie die Sende-ID der MIDI Show Control-Daten bestimmen, die Ion bei einer Übertragung über das Advanced Control Network (ACN) sendet. Wenn diese Adresse gesetzt ist, sendet die Ion MSC-Daten an jedes Gateway, an dem die „MIDI Out Stream ID“ auf denselben Wert gesetzt ist. Die ACN/MIDI Sende-Id kann zwischen 1 und 32 liegen. Es können auch ID-Bereiche genutzt werden.

- {ACN_MIDI Sende-Id} [2] [5] [Enter]

Partitionen

Durch Drücken der Taste {Partitionen} im Vorstellung Setup öffnet sich die Anzeige Partitionen im ZIB. Diese Anzeige zeigt alle gespeicherten Partitionen an, einschließlich der vier von vornherein bestehenden Partitionen. Genauere Informationen siehe [Arbeiten mit partitionierter Steuerung, Seite 259](#).



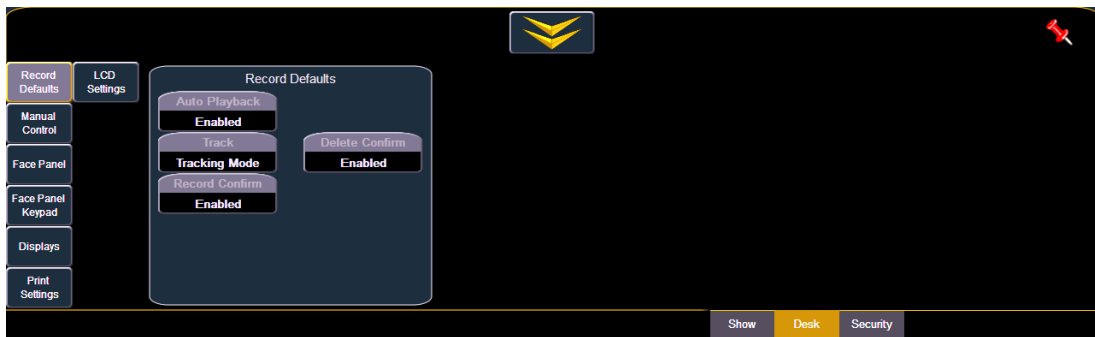
Hinweis: *Filter Setup und Encoder Setup sind derzeit nicht verfügbar.*

Pult

Dieser Setup-Softkey öffnet Einstellungen für das lokale Ion-Pult. Änderungen dieser Einstellung betreffen andere Ion-Steuerungen im Netzwerk nicht. Beim Pult-Setup sind zwei Softkeys verfügbar: {Record Setup} und {Manuelle Kontrolle}.

{Record Setup}

In diesem Bildschirm können Sie allgemeine Aufzeichnungseinstellungen sowie die mit bestimmten Vorgängen ([Back], [Go to Cue] und [Assert]) verbundenen Vorgaben für Parameterkategorie-Zeiten ändern.



Um die Einstellungen für eines dieser Felder zu ändern, das Feld im ZIB drücken, um es zu aktivieren. Falls eine Dateneingabe erforderlich ist, Daten über die Tastatur eingeben. Wenn das Feld eine Umschaltfunktion ist, schaltet einmaliges Betätigen das Feld in den jeweils anderen Zustand um.

Auto Playback

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, wird die manuelle Kontrolle beendet und die Stimmungen werden so wiedergegeben, wie sie gespeichert wurden. Dies ist eine Ein-Aus-Umschaltfunktion. Wenn Auto Playback ausgeschaltet ist, werden alle manuellen Werte beibehalten und Stimmungen müssen auf Playbacks geladen und ausgeführt werden. Die Vorgabeeinstellung ist „Ein“.

Track

Mit diesem Feld können Sie zwischen „Tracking“- und „Cue Only“-Modus umschalten (siehe [Tracking und Cue Only, Seite 6](#)). Die Voreinstellung ist „Tracking“.

Schreiben bestätigen

Mit dieser Einstellung können Sie den Bestätigungsvorgang beim Überschreiben eines vorher bereits beschriebenen Ziels aktivieren oder deaktivieren. Die Vorgabeeinstellung ist „Ein“.

Löschen bestätigen

In diesem Feld wird festgelegt, ob für ein Löschkommando eine Bestätigung notwendig ist. Die Vorgabeeinstellung ist „Ein“.

Back Zeit, Go To Cue Zeit, Assert Zeit

Mit diesen Funktionen können Sie die jeweiligen Überblendzeiten für die einzelnen Funktionen abhängig von der Parameterkategorie ändern. Die Voreinstellung für alle Zeiten bei diesen Funktionen und Kategorien ist 5 Sekunden.

{Manuelle Kontrolle}

Über diesen Softkey können Sie auf die manuellen Kontrolleinstellungen der Ion zugreifen.



Manual Time

In diesem Abschnitt können Sie die Zeitvorgaben für manuelle Änderungen einstellen, die in Live erfolgen. Für jede Parameterkategorie (Intensity Up, Intensity Down, Focus, Color und Beam) kann eine individuelle Zeit gesetzt werden. Um einen Wert für alle Kategorien zu setzen, die Taste [Thru] verwenden.

- **{Int Up} [Thru] [9] [Enter]**

Die Voreinstellung für die Zeiten ist 0 Sekunden.

Manuelle Kontrolle

In diesem Abschnitt können Sie die Werte für bestimmte Softkeys und Einstellungen für die manuelle Kontrolle einstellen. Um einen Wert zu ändern, den entsprechenden Softkey im ZIB drücken und den neuen Wert über die Tastatur eingeben.

Stimmung in Blind behalten - Damit kann die Konsole die zuletzt in Blind angewählte Stimmung wiederaufrufen, sobald Sie wieder auf Blind wechseln. Die Voreinstellung ist „Aus“.

Level - Zum Einstellen des Werts für die Taste [Level]. Der Wert kann zwischen 0 und 100 liegen. Die Voreinstellung ist 100.

Plus % - Zum Einstellen des Werts für die Tastenkombination [At] [+] [+], die den gewählten Kreis um den eingestellten Prozentsatz erhöht. Der Wert kann zwischen 0 und 100 liegen. Die Voreinstellung ist 10%.

Minus % - Zum Einstellen des Werts für die Tastenkombination [At] [-] [-], die den gewählten Kreis um den eingestellten Prozentsatz erniedrigt. Der Wert kann zwischen 0 und 100 liegen. Die Voreinstellung ist 10%.

Highlight Preset - In diesem Feld wird eingestellt, welches Preset für Highlight-Befehle verwendet werden soll.

Lowlight Preset - In diesem Feld wird eingestellt, welches Preset für Lowlight-Befehle verwendet werden soll.

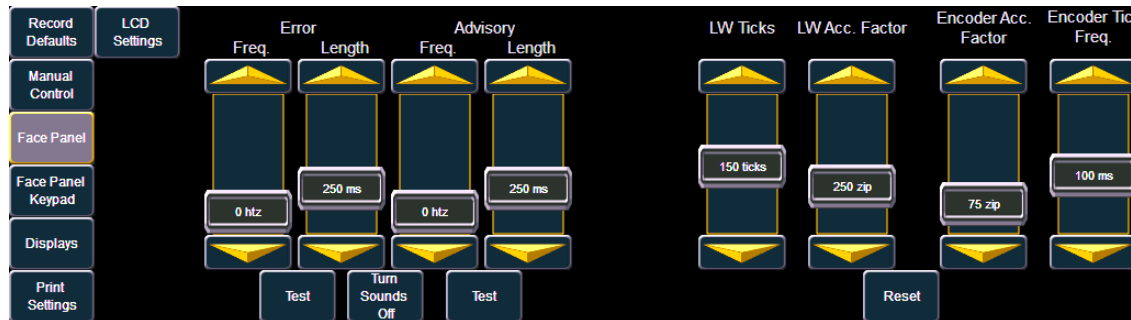
High/Low Rem Dim - Damit wird eine „Rem Dim“-Funktion aktiviert, wenn ein Highlight- oder Lowlight-Befehl erfolgt, wodurch alle Kreise, die nicht vom Highlight- oder Lowlight-Befehl betroffen sind, temporär gedimmt werden.

Rem Dim Level - In diesem Feld kann der Pegel für alle „Rem Dim“-Befehle eingestellt werden. Die Voreinstellung ist 0.

Sneak Zeiten

In diesem Abschnitt können Sie die Zeitvorgaben für Sneak-Kommandos einstellen, die in Live erfolgen. Die Voreinstellung ist 5 Sekunden.

{Bedienpult}



Sounds

Sie können die Frequenz und die Länge der Tonsignale der Ion einstellen. Bei den Signalen werden Fehler- und Hinweissignale unterschieden. Beide Signalarten können über diesen Setup-Bildschirm im ZIB eingestellt werden.

Um einen Sound einzustellen, den virtuellen Steller auf dem ZIB mit der Maus bewegen. Um das Ergebnis der Einstellung anzuhören, **{Test}** für die jeweilige Signalart unter den Stellern drücken.

Um alle Signale (Fehler- und Hinweissignale) komplett auszuschalten, auf den Softkey **{Sound aus}** drücken. Dadurch wird der Sound-Einstellbereich durch den Softkey {Sound ein} ersetzt, mit dem die akustischen Signale in der Ion wieder eingeschaltet werden können.

Digitalsteller

Auf diesem Bildschirm können Sie auch die Abstufung und den Beschleunigungseffekt des Digitalstellers einstellen.

Um die Anzahl der Ticks bei einer vollen Umdrehung des Digitalstellers zu ändern, den Steller mit der Bezeichnung „LW ticks“ verstellen. Damit wird die Größe der Veränderung durch den Digitalsteller vergrößert oder verkleinert. Eine höhere Tick-Einstellung erhöht die Größe der Veränderung durch eine volle Umdrehung, während eine niedrigere Einstellung diese Größe verringert, wodurch kleinere Veränderungen leichter durchzuführen sind. Der Einstellbereich reicht von 50 bis 255 Ticks. Die Voreinstellung ist 150.

In der Ion kann auch die Beschleunigung des Digitalstellers geändert werden. Damit wird die Empfindlichkeit des Digitalstellers für schnelle Bewegungen verändert, wodurch auch die Anzahl der Ticks zeitweise geändert wird. Um die Beschleunigung des Digitalstellers zu ändern, den virtuellen Steller mit der Bezeichnung „Beschleunigung“ verstellen. Je höher die Stellereinstellung ist, umso unempfindlicher wird der Encoder für die Beschleunigung. Je niedriger die Einstellung ist, umso empfindlicher wird er. Bei einer niedrigen Einstellung wird die Änderung durch eine Umdrehung umso größer, je schneller der Digitalsteller gedreht wird. Wenn die Drehung stoppt, gelten wieder die normalen Stufen.

Encoder

Genau wie bei „Beschleunigung“ (siehe oben), dient der Encoder-Beschleunigungsfaktor zum Einstellen der Beschleunigung aller Encoder.

Um die Encoder-Beschleunigung zu ändern, den virtuellen Steller mit der Bezeichnung „Encoder Beschleunigung“ verstellen. Je höher die Stellereinstellung ist, umso unempfindlicher wird der Encoder für die Beschleunigung. Je niedriger die Einstellung ist, umso empfindlicher wird er.

„Encoder Tickfrequenz“ dient zum Erhöhen oder Verringern der Anzahl der Ticks, die einer ganzen Umdrehung des Encoders entsprechen.

{Bedienpult Tastatur}

Über diese Anzeige können die Auto-Repeat-Einstellungen (Verzögerung und Geschwindigkeit) für die Bedienpult-Tastatur eingestellt und die Blackout- und Hauptsteller-Funktionen für die Ion ein- und ausgeschaltet werden.

{Anzeigen}

Über diesen Softkey können Sie auf die Display-Einstellungen der Ion zugreifen.

Kontrast Displays

Dieser Softkey schaltet die Einstellung zwischen „Ein“ und „Aus“ um. Bei eingeschalteter Funktion werden die Stimmungsnummern und Kreisnummern in Anzeigen und der Magenta-Ton zum Anzeigen von getrackten Werten mit einem starken Kontrast hervorgehoben.

Die Voreinstellung ist „Aus“.

Referenznamen

Dieser Softkey schaltet die Einstellung zwischen „Ein“ und „Aus“ um. Bei eingeschalteter Funktion werden bei referenzierten Speicherzielen (wie Presets oder Paletten), die benannt sind, in Live/Blind statt Zielart und Nummer die Namen angezeigt.

Die Voreinstellung ist „Aus“.

Kreise: 5er Gruppen

Sie können die Gruppierung von Kreisen in Fünfergruppen in der Live-Kreisliste über dieses Feld ein- und ausschalten.

Die Vorgabeeinstellung ist „Ein“.

Benutzer-Id

Durch Drücken dieser Taste und Eingabe einer Zahl über die Tastatur können Sie die Benutzer-Id für die Konsole ändern. Weitere Informationen über die Benutzer-Id siehe [Über die Benutzer-Id, Seite 258](#).

Anzeige 100 Kreise

Mit dieser Einstellung können gleichzeitig 100 Kreise in der Live-Kreisliste angezeigt werden. Die Voreinstellung ist „Aus“.

{LCD Settings}

Über diese Anzeige können Sie die Helligkeit und den Kontrast für den Ion-LCD-Bildschirm und die Fader Wing-LCD-Bildschirme einstellen.

Sicherheit

Diese Funktion ist für eine spätere Version vorgesehen.



Referenz-
namen

Kapitel 7

Grundlagen der manuellen Kontrolle

Ion bietet verschiedene Verfahren zum Anwählen und Steuern von Stromkreisen. In diesem Kapitel werden unterschiedliche grundlegende Wege beschrieben, auf denen Sie Stromkreise anwählen und Vorstellungsdaten in der Ion ändern können.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

• Anwählen von Kreisen	90
• Einstellen der Intensität	92
• Manuelle Steuerung von Nicht-Intensitätsparametern (NP)	94
• Home	101
• Lampen-Kontrolle	102
• Arbeiten mit [At] [+] [+] und [At] [-] [-]	103
• Remainder Dim.	104
• Highlight und Lowlight	105
• Sneak	106
• Flip	106
• Kreis-Check	107
• Adresse auf Wert setzen	107
• Arbeiten mit {Move To}	108

Anwählen von Kreisen

Ion bietet verschiedene interaktive Verfahren zum Anwählen von Kreisen, unter anderem über Bedientastatur und Direkttasten. Mit der Ion können Kreise mit einer Methode angewählt und dann weitere Kreise mit einer anderen Methode hinzugefügt werden.

Kreise werden abgewählt, sobald auf der Tastatur eine Aktion ausgeführt wird, die nichts mit der manuellen Kontrolle zu tun hat, beispielsweise Speichern von Gruppen und Stimmungen oder Aktualisieren eines Speicherziels usw. Sie können auch **[Clear]** nach einer abgeschlossenen Kommandozeile drücken, um die Kreisanwahl zu löschen.

Kreise über die Tastatur anwählen

Die Tastatur ist standardmäßig auf die Eingabe von Kreisen eingestellt, weshalb keine „Kreis“-Taste vorgesehen ist. Kreise können auf der Bedientastatur mit den Tasten **[+]**, **[-]** und **[Thru]** für die Auswahl zusammenhängender oder nicht zusammenhängender Kreise angewählt werden.

Die folgenden Beispiele zeigen die verschiedenen Verfahren zum Anwählen von Kreisen über die Bedientastatur:

- **[5] [Enter]** - wählt Kreis 5 an.
- **[5] [+] [7] [Enter]** - wählt die nicht zusammenhängenden Kreise 5 und 7 an.
- **[5] [Thru] [9] [Enter]** - wählt die Kreise 5 bis 9 an.
- **[2] [Thru] [8] [-] [5] [Enter]** - wählt die Kreise 2 bis 8 an, ausgenommen Kreis 5.
- **[-] [6] [Enter]** - entfernt Kreis 6 aus der aktuellen Anwahlliste.
- **[+] [1] [Enter]** - fügt Kreis 1 der aktuellen Anwahlliste hinzu.



Hinweis:

*Sie können **[+]** und/oder **[-]** auch mehrfach drücken, um mehrere Kreise in die Auswahl aufzunehmen oder aus der Auswahl herauszunehmen. **[Thru]**-Aufzählungen können in auf- oder absteigender Reihenfolge eingegeben werden.*

[Next] und [Last]

Die Tasten [Next] und [Last] erhöhen und erniedrigen die Kreisanwahl. Wenn nur ein Kreis angewählt ist, erhöht [Next] die Kreisanwahl auf den nächsten folgenden Kreis, während [Last] die Kreisanwahl um einen verringert.

Anwählen von Kreis 10 und dann Ändern der Auswahl auf Kreis 11 mit [Next]:

- **[1] [0] [Enter]**

Kreis 10 wurde angewählt und hat eine goldene Umrandung um den Kreis, während die Kreisnummer weiß angezeigt wird.

- **[Next]**

Jetzt ist Kreis 11 angewählt und hat eine goldene Umrandung und eine weiße Kreisnummer, während 10 nicht mehr angewählt ist.

Falls noch kein Kreis angewählt ist, wenn [Next] oder [Last] gedrückt werden, wird Kreis 1 angewählt. Wenn eine Gruppe von Kreisen angewählt ist, wählt [Next] oder [Last] den ersten beziehungsweise letzten Kreis der Kreisliste.

Beispiel:

Kreise 11 bis 20 werden angewählt:

- **[Next]**

Kreise 11 bis 20 sind weiterhin die spezifizierte Kreisliste, aber nur Kreis 11 ist zur Steuerung angewählt. Sie können jetzt mehrmals hintereinander [Next] oder [Last] drücken, um die Liste durchzugehen. Um wieder die gesamte Gruppe anzuwählen, **[Select Last]** drücken.

Offset

{Offset} ist eine Funktion zum Anwählen eines Bereichs von Kreisen aus einer größeren Kreisanwahl. Damit die Offset-Funktion funktioniert, müssen Sie zuerst eine Gruppe von Kreisen anwählen und dann **{Offset}** drücken. Wenn {Offset} gedrückt wurde, schalten die Softkeys auf folgende Anzeigen um: {Even}, {Odd}, {Reverse} und {Random}. Mit diesen Tasten und den Zifferntasten der Tastatur werden Kreis-Offsets erzeugt.

Folgendes Beispiel erklärt die Funktionsweise von Offsets:

- **[1] [Thru] [10] {Offset} {Even} [Enter]** - wählt die Kreise 2, 4, 6, 8, 10.
- **[1] [Thru] [2] [0] {Offset} [3] [Enter]** - aus der gewählten Gruppe können mit dieser Eingabe die Kreise 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19 angewählt werden, also jeder dritte Kreis der Auswahl.
- **{Group 5} {Offset} {Random} [Enter]** - wählt alle Kreise aus Gruppe 5 an und setzt sie in zufälliger Reihenfolge. Diese Auswahl kann entweder nur vorübergehend genutzt oder in eine neue Gruppe gespeichert werden.
- **[1] [Thru] [2] [0] {Offset} {Even} {Random} [Enter]** - wählt alle geradzahligen Kreise in diesem Bereich an und setzt sie in zufälliger Reihenfolge.
- **{Offset} [4] [Enter]** - wählt jeden vierten Kreis aus der aktuellen Kreisanwahl aus.

Einstellen der Intensität

Die Kreis-Intensität kann manuell über die Tastatur, mit einer Intensitäts-Palette (falls eine programmiert ist) oder mit dem Digitalsteller eingestellt werden. Wenn Sie nach der Kreisanwahl auf **[At]** drücken, wird angenommen, dass den angewählten Kreisen ein Intensitätswert zugewiesen wird. Sie können auch die Taste **[Full]** betätigen, um die angewählten Kreise auf ihre volle Intensität zu bringen oder die Taste **[Out]**, um die Kreise auszublenden.

Mit den Tasten **[Level]**, sowie den Tastenkombinationen **[At] [+] [+]** und **[At] [-] [-]** können Sie die Intensitätswerte der angewählten Kreise ändern. Jede dieser Tasten wurde im **Setup** (*{Manuelle Kontrolle}*, Seite 85) auf einen bestimmten Wert eingestellt.

- **[Level]** ist in der Voreinstellung auf Voll gesetzt (100% Intensität).
- **[At] [+] [+]** und **[At] [-] [-]** sind in der Voreinstellung jeweils auf einen Wert von 10 Punkten gesetzt.

Die folgenden Beispiele zeigen die verschiedenen Verfahren zum Einstellen der Intensität:

- **[1] [+] [3] [At] [5] <0> [Enter]** - wählt Kreise 1 und 3 an und setzt sie auf einen Intensitätswert von 50%.
- **[1] [Thru] [5] [-] [4] [Full] [Enter]** - wählt die Kreise 1 bis 5 an, ausgenommen Kreis 4, und setzt sie auf volle Intensität.
- **[1] [Thru] [8] [At] [+] [3] [Enter]** - erhöht alle Intensitäten der Kreisanwahl um 30%. Wenn sie vorher auf 50 waren, sind sie danach auf 80. Falls die Kreise 1, 3 und 5 auf 30 und 4 auf 50 waren, sind sie danach auf 60% beziehungsweise 80% Intensität.
- **[5] [Thru] [8] [At] [/] [3] [Enter]** - setzt die Intensitäten der angewählten Kreise in der Liste um 30% ihrer aktuellen Werte herunter.
- **[1] [Thru] [4] [At] [/] [1] [3] [0] [Enter]** - setzt die Intensitäten der angewählten Kreise in der Liste um 30% ihrer aktuellen Werte herauf. Falls die Kreise 1 bis 4 auf einer Intensität von 40% waren, werden sie dadurch um 30% höher auf 52 gesetzt.
- **[2] [+] [5] [Digitalsteller]** - Rollen Sie den Steller nach oben, um die Intensität zu erhöhen, oder nach unten, um sie zu verringern.
- **[1] [Level]** - wählt Kreis 1 an und setzt ihn auf den im **Setup** festgelegten Wert.
- **[Group] [9] [Out]** - wählt alle Kreise an Gruppe 9 an und setzt die Intensitätswerte dieser Kreise auf Null. Solange die Kreise in der Kommandozeile stehen, können Sie sie weiter mit Kommandos steuern, ohne sie erneut anwählen zu müssen.

Beispiel:

- **[1] [Thru] [5] [Full] [Enter]**

Die angewählten Kreise sind golden hervorgehoben und haben einen weißen Kreistext und rote Intensitätswerte (als Kennzeichnung für manuelle Daten). Sie können die Kreise 1 bis 5 weiter ändern, da sie weiterhin angewählt sind und in der Kommandozeile angezeigt werden.

- **[-%] [-%]**

Dieses Kommando würde die Intensität der Kreise 1 bis 5 um 20% herabsetzen. Dieses Kommando beendet sich selbst.

- **[At] [7] [5] [Enter]**

Sie können die angewählten Kreise solange weiter ändern, wie sie angewählt sind und in der Kommandozeile angezeigt werden.

Digitalsteller

Sie können die Intensität der angewählten Kreise mit dem Digitalsteller einstellen. Rollen des Digitalstellers nach oben erhöht die Intensität. Rollen nach unten (zum Benutzer) verringert sie. Der Digitalsteller ist eine Proportionalsteuerung. Das bedeutet, dass unterschiedliche Intensitätseinstellungen ihr Verhältnis zueinander proportional behalten, wenn der Digitalsteller die Intensität verändert.

Beispiel:

Wenn beispielsweise folgende Intensitätswerte gesetzt sind:

- Kreis 1 auf 100%
- Kreis 2 auf 50%
- Kreis 3 auf 25%

Und der Digitalsteller die Intensität so herabsetzt, dass:

- Kreis 1 auf 50% steht,
- steht Kreis 2 auf 25%
- und Kreis 3 auf 12,5%

Dieses proportionale Verhältnis bleibt auch bei einer Erhöhung der Intensität erhalten.

Manuelle Steuerung von Nicht-Intensitätsparametern (NP)

Nicht-Intensitätsparameter können mit einer Vielzahl von Steuerungen gesetzt werden, unter anderem mit der Bedientastatur, Tasten im zentralen Informationsbereich (ZIB) und den Encodern.

Parameteranzeige

In der Parameteranzeige im ZIB werden nur die Parameter angezeigt, die für die gepatchten Geräte relevant sind. Wenn Kreise angewählt werden, ändert sich die Parameteranzeige so, dass nur für die angewählten Kreise relevante Parameter angezeigt werden.

Die Parameter sind in folgende Kategorien unterteilt: Intensity, Focus, Color und Beam. Jede Parameterkategorie wird durch Tasten unten im ZIB dargestellt. Mit diesen Tasten können Sie die ganze Auswahl aller Parameter der jeweiligen Kategorie mit nur einem Tastendruck aufrufen. Sie können auch einen einzelnen Parameter aus einer Kategorie über den Softkey dieses Parameters in der Parameteranzeige auswählen.

Die Kategorie Beam hat drei Unterkategorien, die der Art entsprechen, nach der die Encoder aufgeteilt sind. Die Unterkategorien sind {Image}, {Form} und {Shutter}. Diese Unterkategorien sind mit Softkeys im ZIB vertreten. Durch Drücken dieser Softkeys können Sie alle Parameter innerhalb dieser Unterkategorien auswählen.

All NPs		More	More	More	More	
	Movement MSPTime	Color Wheel	Gobo Wh Rot Mode	IMF	Shutter2 Angle	
	Movement MSPTrack	Scroller	Diffus	Edge	Shutter2	
	Movement Blink	Cyan	Gobo Wh2	Zoom	Shutter1 Angle	
Intensity MSPTrack	Tilt	Yellow	Gobo Wh	Iris	Shutter1	
Intens	Pan	Magenta	Image	Form	Shutter	
Intensity	Focus	Color	Beam			

In der oberen linken Ecke des ZIB befindet sich die Taste {All NPs}. Mit dieser Taste können Sie alle Nicht-Intensitätsparameter zur Bearbeitung aufrufen.

Beispiele für den Einsatz von Parameter-Softkeys:

- **[1] {Iris} [5] [Enter]** - setzt den Parameter Iris für Kreis 1 auf 50%.
- **[Group] [4] {Zoom} {Edge} [Out] [Enter]** - setzt sämtliche Zoom- und Edge-Werte für alle Geräte in Kreis 4 auf 0%.

Einstellen von Parametern mit der Tastatur

Wenn der ZIB im Parametermodus ist, können für alle Parameter der angewählten Kreise über die Tastatur numerische Werte eingegeben werden. Lineare Geräte können auf Werte zwischen 0 und 100 und Pan und Tilt auf Werte zwischen -270 und 270 beziehungsweise -135 und 135 eingestellt werden. Die Sättigung (Saturation) kann zwischen 0 und 360 und die Farbschattierung (Hue) zwischen 0 und 100 eingestellt werden.

Wenn keine Kreise angewählt sind, zeigt der ZIB sämtliche Parameter an, die im Beleuchtungssystem verfügbar sind. Wenn Kreise angewählt sind, beschränkt sich der ZIB auf die Anzeige der Parameter, die im angewählten Satz vertreten sind. Wenn Kreise angewählt sind, die verschiedene Gerätetypen enthalten, wie beispielsweise Spot und Washer, zeigt der ZIB sämtliche verfügbaren Parameter an. Parameter, die nicht für alle Kreise verfügbar sind, werden grau dargestellt.

Folgende Beispiele zeigen, wie Parameterwerte über die Tastatur gesetzt werden:

- **[5] {Iris} [5] {Zoom} [6] [5] {Edge} [5] [Enter]** - setzt Kreis 5 auf einen Iris-Wert von 50%, einen Zoom-Wert von 65% und einen Edge-Wert von 50%.

Einstellen von Nicht-Intensitätsparametern mit den Encodern

Encoder bieten einen schnellen Weg zum Einstellen aktueller Werte von Nicht-Intensitätsparametern. Die vier Encoder können mit den sechs Encoder-Anzeigetasten oben rechts im Encoder-LCD-Bildschirm auf verschiedene Bänke umgeschaltet werden.

Es gibt folgende Encoder-Anzeigetasten: [Focus], [Custom], [Color], [Form], [Image] und [Shutter]. Form, Image und Shutter sind Unterkategorien, die in die Parameterkategorie Beam gehören.

- **Focus** - umfasst Pan- und Tilt-Steuerung
- **Custom** - ermöglicht die Zuweisung von bis zu vier benutzerdefinierten Parametern auf mehreren Seiten.
- **Color** - umfasst alle Farbmischsteuerungen (CMY, RGB, HS) sowie Farbrollen, Farbräder und Farbeffekte.
- **Form** - umfasst Parameter, die die Qualität oder Größe des Lichtstrahls beeinflussen, wie beispielsweise Edge, Zoom, Iris, IMF, Frost usw.
- **Image** - umfasst alles, was die Form des Lichtstrahls beeinflusst, wie beispielsweise Gobos, Effekträder usw.
- **Shutter** - umfasst sämtliche Blendenschieber-Vorrichtungen des Scheinwerfers.

Der LCD-Bildschirm unterhalb der Encoder zeigt die Parameter, die die Encoder steuern, und weitere Informationen über den aktuellen Status dieser Parameter an. Encoder-Seiten sind mit den Parametern belegt, die für die in der Vorstellung gepatchten Geräte relevant sind. Wenn Sie eine Parameterseite aufrufen, werden Steuerungen, die für die angewählten Kreise nicht verfügbar sind, ausgeblendet.

Encoder-LCD-Anzeige

Die Encoder-LCD-Anzeige zeigt die auf die Encoder geladene aktive Parameterkategorie an, die über die Anzeigetasten ausgewählt wurde. Jeder Encoder hat einen zugehörigen Steuerungsbereich auf dem LCD-Bildschirm, der folgende Informationen anzeigt:

- den gesteuerten Parameter,
- die aktuelle Einstellung (Wert) des Parameters,

Beispiel:

Encoder-Rad 1	Encoder-Rad 2	Encoder-Rad 3	Encoder-Rad 4
Pan	Tilt		
LIVE: Focus Page 1 of 1			
Live ♦			
ETCNet3User 2 Primary Master			
Make Man Make Abs Make Null Replace With Offset Mark			

Die Abbildung oben zeigt die Encoder-LCD-Anzeige mit den Focus-Parametern für ein Moving Light an.

- Encoder 1 steuert Pan.
- Encoder 2 steuert Tilt.
- Encoder 3 ist nicht zugewiesen.
- Encoder 4 ist nicht zugewiesen.

Durch Drücken einer anderen Anzeigetaste werden die Encoder mit anderen Parametern des gewählten Typs geladen (falls verfügbar).

Encoder-Anzeigeseiten

Die Anzahl der Seiten für jede Kategorie wird an der Oberkante der LCD-Anzeige angezeigt. Um direkt auf die gewünschte Anzeigeseite zu wechseln, die Encoder-Anzeigetaste drücken und eine Seitennummer eingeben. Beispiel:

- **{Form} & [3]** - Wechsel zur dritten Anzeigeseite der Kategorie Form.

Die Angaben auf dem Encoder-LCD-Bildschirm können immer nur so genau sein wie die Patch-Informationen für diesen Kreis. Wenn Sie beispielsweise mit Farb-Scrollern arbeiten, werden die Standard-Farbframes des Herstellers für die Scroller-Steuerung angezeigt, solange Sie nicht im Patch mit dem Scroll-Editor eine eigene Farbrolle für den gewählten Kreis erzeugt haben.

Wenn Sie im Patch für einen Kreis eine neue Farbrolle oder ein neues Farbrad erzeugt haben und dieser Kreis angewählt wird, werden die angepassten Informationen auf dem zugehörigen Encoder-LCD-Bildschirm angezeigt. *Siehe „Erzeugen von neuen Farbrollen/Rädern“ auf Seite 70.*

Die Encoder-Anzeigen verändern sich abhängig von den gewählten Kreisen. Die nachstehenden Szenarien erklären einige der möglichen Betriebsbedingungen:

- Parameter, die im Vorstellungs-Patch sind, aber nicht auf die angewählten Kreise zutreffen, werden ausgeblendet. Der Parametername wird grau angezeigt, aber eine Steuerung ist nicht möglich, wenn sie auf den angewählten Kreis nicht anwendbar ist.
- Wenn eine Gruppe von Kreisen mit einigen Parametern angewählt wird, die gleich sind, während es andere nicht sind, passiert Folgendes:
 - Parameter, die alle angewählten Kreise gemeinsam haben, werden weiß dargestellt und für alle Kreise ist eine Steuerung möglich.
 - Parameter, die nur für einige, aber nicht alle gewählten Kreise verfügbar sind, werden grau dargestellt und es werden alle verfügbaren Steuerungen angezeigt. Sie können diese Steuerungen verwenden, aber alle Kreise, die die entsprechenden Parameter nicht unterstützen, werden nicht auf die Änderung reagieren.
 - Parameter, die keiner der gewählten Kreise unterstützt, werden grau dargestellt, und es wird nur der Parametername angezeigt.
- Wenn Sie auf eine Parameteranzeige zugreifen, laden die Encoder-Räder automatisch die erste Anzeigeseite mit einem gültigen Parameter für die gewählten Kreise und zeigen diese an.

Encoder-Softkeys

Wenn Sie den Encoder für einen Parameter drücken, schalten die Softkeys um und zeigen für diesen Parameter relevante Optionen an. Das können {Home}, {Last} und {Next} oder {Min} und {Max} sind, und abhängig von der Art des Parameters auch ein Softkey {Mode}.

Home

Für jeden Parameter ist ein Softkey {Home} vorgesehen. Damit kann jeder Parameter aufgerufen und auf seine Standardeinstellung (Home-Position) zurückgesetzt werden. Zusätzlich gibt es auf der Bedientastatur eine [Home]-Taste. Die [Home]-Taste auf der Bedientastatur ist eine Anweisung auf Kreisebene, was bedeutet, dass der gesamte Scheinwerfer in seine Standardeinstellung (Home-Position) zurückgesetzt wird, sofern Sie die Anweisung nicht durch Einstellen spezifischer Parameter im ZIB verändern.

Die folgenden Beispiele zeigen die Verwendung dieser beiden Tasten auf der Bedientastatur beziehungsweise auf dem Encoder-LCD-Bildschirm:

- **{Home}** - Wenn dieser Softkey auf dem Encoder-LCD-Bildschirm gedrückt wird, geht nur der zugehörige Parameter der angewählten Kreise in seine Home-Position zurück.
- **[1] {Home} [Enter]** - setzt alle Nicht-Intensitätsparameter von Kreis 1 zurück. Wenn diese Anweisung Playback-Daten korrigiert, ergibt sich dadurch ein manueller Wert für die zugehörigen Parameter. Wenn diese Anweisung manuelle Werte korrigiert, setzt sie die Parameter in ihre Home-Position zurück und löscht die manuelle Einstellung.

- **[1] <All NPs> [Home] [Enter]** - setzt nur die Nicht-Intensitätsparameter von Kreis 1 zurück.
- **[1] {Color} [Home] [Enter]** - setzt sämtliche Color-Werte für Kreis 1 zurück. Für diesen Befehl können Sie auch die Encoder-Anzeigetaste [Color] verwenden.

Min und Max

{Min} und {Max} werden angezeigt, wenn der Parameter linear ist, wie beispielsweise ein Blendenschieber. Mit diesen Tasten kann eine Minimum- und eine Maximumeinstellung für einen Parameter eingestellt werden.

Nächster und Letzter

{Nächster} und {Letzter} werden angezeigt, wenn der Parameter unterteilt ist, wie beispielsweise ein festes Gobo- oder Farbrad oder ein Farb-Scroller. Mit diesen Tasten kann der Wert um ganze Frames erhöht oder verringert werden.

Modus

Die Taste {Modus} dient zur Auswahl verschiedener Betriebsarten für das Encoder-Rad wie Rotieren, Index oder Special Effects.

- Wenn mehr als zwei Betriebsarten verfügbar sind, kann die Taste {Modus} mehrmals gedrückt werden und schaltet dabei immer einen Modus weiter. Jeder Modus wird unter der aktuellen Parametereinstellung angezeigt.
- Wenn nur zwei Betriebsarten verfügbar sind, wird statt der Taste {Modus} der andere Modus angezeigt. Durch Betätigen dieser Taste wird das Encoder-Rad auf den anderen Modus umgeschaltet.

Flip

Die Taste {Flip}, die im Pan/Tilt-Bereich des Encoder-LCD-Bildschirms angezeigt wird, dient zum Umdrehen der Einheit in ihre exakt gleiche Position aus der anderen Richtung gesehen.

Mehrfach-Encodersteuerung

Wenn Parameter für eine vollständige Steuerung mehr als einen Encoder benötigen, zeigt der Encoder-LCD-Bildschirm über Namen an, dass die Encoder miteinander verbunden sind. Normalerweise werden zusätzliche Betriebsarten auf anderen Anzeigeseiten geladen, aber mit dem einmaligen Namen des Master-Parameters bezeichnet. Falls mehrere Komponenten eines Geräts in einem einzigen Kreis vorhanden sind (beispielsweise zwei feste Gobo-Räder oder zwei Farbräder usw.), wird jedes Gerät auf getrennten Encodern geladen.

Virtuelle Encoder

Sie können mit dem Modul Virtuelle Encoder arbeiten, um Encoder-Informationen in einem Format anzuzeigen, das dem der Eos ähnlicher ist. Virtuelle Encoder können auf dem Bildschirm geöffnet und mit der Maus gesteuert werden. In der Anzeige für virtuelle Encoder können Farbflächen, Gobos und andere Informationen angezeigt werden. Auch Encodertasten sind über die virtuellen Encoder schneller verfügbar.

Arbeiten mit virtuellen Encodern

- Schritt 1: Navigieren zu **Browser>Virtuelle Bedienelemente>Encoder**.
- Schritt 2: In den ZIB-Optionen den Punkt **{Als primäres Display öffnen}** wählen. Dadurch werden die virtuellen Encoder auf dem Bildschirm geöffnet.
- Schritt 3: Sie können jetzt die vorhandenen Encoder betätigen und die verfügbaren Daten auf der Anzeige virtuelle Encoder ansehen.
- Schritt 4: Wenn die Arbeit mit den virtuellen Encodern abgeschlossen ist, **[Live]** oder **[Blind]** drücken, um zur normalen Anzeige zurückzukehren.

Form-Steuerung

Form (eine Unterkategorie von Beam) umfasst Parameter, die die Qualität des Strahls beeinflussen, wie beispielsweise Iris, Edge, Frost usw. Die anderen beiden Unterkategorien von Beam sind ‚Shutter‘ und ‚Image‘.

Wenn die Encoder-Anzeigeseite [Form] ausgewählt wird, leuchtet die LED auf und die Encoder werden mit „Form“-Parametern entsprechend der Definition im Vorstellungs-Patch belegt. Falls im Vorstellungs-Patch mehr Parameter enthalten sind, als auf die erste Encoder-Anzeigeseite passen, Taste **[Form]** erneut betätigen, um zu den fehlenden Parametern der Kategorie zu blättern, oder [Form] drücken und eine Anzeigeseitennummer eingeben, um zu einer bestimmten Anzeige zu springen.

Folgende Form-Parameter können vorhanden sein:

- **Edge** - steuert die weiche/harte Einstellung eines Spot-Scheinwerfers. Obwohl dieser Parameter bei einigen Geräten als „Focus“ bezeichnet wird, wird er in der Ion immer als „Edge“ bezeichnet, um eine Verwechslung mit „Focus“ zu vermeiden, was sich auf Pan- und Tilt-Werte bezieht. Der Edge-Encoder umfasst zwei Tasten, [Hard] und [Soft], die den gewählten Scheinwerfer auf seinen härtesten (schärfsten) beziehungsweise weichsten Edge-Wert setzt. Diese Werte werden auf die System-Voreinstellungen für den gewählten Scheinwerfer gesetzt, können aber bei Bedarf für jedes Gerät geändert werden.
- **Iris, Zoom, Strobe und IMF**- jeder Parameter hat Einstellungen für In/Out, Narrow/Wide beziehungsweise Fast/Slow. Iris und Zoom haben auch programmierbare Grenzen, die als In/Out beziehungsweise Narrow/Wide bezeichnet werden. Die Einstellungen für den Strobe-Modus variieren je nach Gerätetyp.

Image-Steuerung

Unter Image fallen alle Parameter, die den Inhalt des Strahls beeinflussen (Gobos, Prismen, Effekträder usw.).

Shutter (Blendenschieber)-Steuerung

Durch Betätigen der Taste [Shutter] werden die Blendenschieber-Steuerungen angezeigt, falls Geräte mit Blendensteuerung gepatcht worden sind.

Taste [Shutter] erneut betätigen, um die zusätzlichen Blenden-Steuerungen aufzurufen, die für den jeweiligen Kreis verfügbar sind.

Color-Steuerung

Abhängig vom jeweiligen Gerät kann die Farbeinstellung über Encoder manuell nach folgenden Verfahren erfolgen:

- CMY-Farbmischung
- Farbmischung über Farbschattierung (Hue) und Sättigung (Saturation)
- RGB-Farbmischung
- Auswahl aus einem Farbrad oder einer Farbrolle

Sie können die Farbe auch mit Hilfe des HS-Colorpickers (Hue und Saturation) bestimmen.

Es ist auch möglich, Nicht-Intensitätsparameter durch direkte Eingabe über die Bedientastatur einzustellen und die Parameter im ZIB zu verwenden.

- **[1] [At] [4] <0> {Cyan} [5] [5] [Enter]**

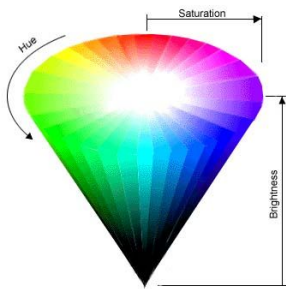
Arbeiten mit dem Picker

Taste **[Displays]** drücken und **{Colorpicker}** aus den Softkeys auswählen, um den Colorpicker im ZIB zu öffnen.



Im Colorpicker werden rechts Spalten mit Tasten angezeigt. Diese Tasten entsprechen den Katalogen der Filterhersteller. Um den Katalog eines bestimmten Herstellers anzuzeigen, auf den jeweiligen Hersteller oder Katalog drücken und das gewünschte Filter auswählen.

Wenn Kreise angewählt und ein bestimmtes Filter gewählt worden ist, zeigt der Colorpicker einen Punkt auf dem Colorpicker an, der das/die gewählte(n) Gerät(e) bezeichnet. Der Punkt ist eine optische Anzeige der Farbe, die jedes Gerät aufweisen kann, und kommt dem gewählten Filter möglichst nahe. Dieses Werkzeug ist besonders bei der Farbanpassung verschiedener Gerätetypen nützlich, wenn ein einheitliches Farbfeld erzielt werden soll. Sie können auf den Colorpicker klicken, um auf die Hue- und Saturation-Werte zuzugreifen, oder eine bestimmte Filterfarbe aus der Herstellerliste rechts aussuchen. Die Auswahl eines bestimmten Filters erzeugt die entsprechenden Hue- und Saturation-Werte..



Was sind Hue (Farbschattierung) und Saturation (Sättigung)?

Die Farbschattierung (Hue) ist die Farbe selbst. Sie wird in Winkelgraden um den Kegel angegeben, beginnend und endend bei Rot = 0 oder 360 (also Gelb = 60, Grün = 120 usw).

Die Sättigung (Saturation) ist die Reinheit der Farbe, gemessen in Prozent von der Mitte des Kegels (0) bis zur Mantelfläche (100). Bei einer Sättigung von 0% hat die Farbschattierung (Hue) keinen Einfluss mehr.

Die Helligkeit wird in Prozent von Schwarz (0) bis Weiß (100) angegeben. Bei einer Helligkeit von 0% haben sowohl Farbschattierung als auch Sättigung keinen Einfluss mehr.

Wenn Kreise angewählt werden, kann eine schwarze Linie im Colorpicker erscheinen. Diese Linie zeigt an, welche Farben durch das Gerät gemischt werden können. Falls eine Farbe außerhalb dieser Linie liegt, befindet sich die Farbe außerhalb des möglichen Bereichs des Geräts. Wenn keine schwarze Linie sichtbar ist, wurde das Gerät noch nicht kalibriert und die Farbanpassung wird genähert.

Der Gelpicker ist auf 3200 Grad normalisiert. Das bedeutet, dass eine Einstellung von Rosco 80 (R80) auf einem Lichtbogenscheinwerfer als die gleiche Farbe erscheint wie R80 bei einem Glühlampengerät.

Encoder

Wenn in der Lichtinstallation sowohl CYM- als auch RGB-Farbmischsysteme vertreten sind, haben sie Vorrang bei der Encoder-Belegung, gefolgt von festen Farbrädern und anschließend von Farbrollen. Ein CMY-Farbmischgerät kann nicht in RGB-Modus versetzt werden, genau wie ein RGB-Gerät nicht in CMY-Modus versetzt werden kann.

- Wenn das Gerät ein festes Farbrad oder eine Farbrolle ist, können Sie mit dem Encoder den gewünschten Frame auswählen. Durch Drücken von **{E}** wird die Anzeige um einen Softkey für jeden Frame erweitert, für den eine Indexnummer (Beispiel: „#5“) und ein Text (Beispiel: „Rosco R80“) angegeben ist. Die jeweiligen Farben innerhalb des Farb-Scrollers oder Farbrades werden im Patch spezifiziert. [Siehe „Erzeugen von neuen Farbrollen/Rädern“ auf Seite 70.](#)

Home

Die Ion verfügt über eine [Home]-Taste. Diese Taste dient zum Zurücksetzen eines spezifischen Parameters. Darüber hinaus können Sie auch sämtliche Nicht-Intensitätsparameter eines Kreises oder nur eine spezifische Kategorie (I, F, C, B) zurücksetzen.

Durch das Zurücksetzen eines Kreises, einer Kategorie oder eines Parameters wird diese(r) auf den Standardwertwert gesetzt.

- **[1] [Home] [Enter]** - setzt alle Parameter für Kreis 1 zurück, ausgenommen die Intensität.
- **[1] [Color] [Home] [Enter]** - setzt alle Color-Parameter für Kreis 1 zurück.
- **[Group] [1] [Color] [Focus] [[Home] [Enter]** - setzt alle Color- und Focus-Parameter aller Kreise der Gruppe 1 zurück. Dazu können Sie die Kategorietasten im ZIB oder die Encoder-Anzeigetasten verwenden.

Für Home-Befehle können Sie ein Preset (statt der Vorgabewerte aus der Geräte-Bibliothek) auswählen, das alle Home-Werte der Nicht-Intensitätsparameter enthält. Dieses Preset ist im Setup einzustellen (siehe [Vorstellung Setup, Seite 81](#)). Die Intensität ignoriert den Wert aus dem Preset und wird immer auf Null zurückgesetzt.

Select Last

Die Taste **[Select Last]** ermöglicht Ihnen die Rückkehr zur jeweils letzten vorherigen Kreisanwahl. Dies umfasst auch die Auswahl von mehreren Kreisen, Gruppen usw.

Wenn sie gedrückt gehalten werden, zeigen die Softkeys der Ion folgende zusätzliche Optionen an:

- **[Select Active]** - wählt alle aktiven Kreise an.
- **[Select Manual]** - wählt alle Kreise mit manuell geänderten Daten an.
- **[Select All]** - wählt alle Kreise an.

Lampen-Kontrolle

Mit der Funktion Lampen-Kontrolle können Steuerfunktionen für ausgewählte Geräte ausgeführt werden, wie beispielsweise Kalibrieren, Zündung löschen, strike lamp und Reset. Jedes Gerät hat einen eigenen Satz von Lampen-Kontrolloptionen, auf die Sie zugreifen können, wenn Sie das Gerät auswählen und auf den Softkey {Lampen-Kontrolle} drücken. Diese Informationen sind auch über [About] abrufbar (siehe [Arbeiten mit About, Seite 231](#)).

Beispiel:

- **[1] [1] [Enter] {Lampen-Kontrolle}**
- oder -
- **[1] [1] [Enter] [About] {Erweiterte Kontrolle}**

Diese Anzeige zeigt alle mit dem gewählten Kreis verbundenen Lampen-Kontrolloptionen an (die Anzeige ist gleichzeitig der Unterbildschirm „Erweiterte Kontrolle“ von „About“). Wenn es sich bei diesem Kreis um ein konventionelles Gerät (nur mit Intensität) handelt, werden keine Parameter angezeigt. Wenn es sich dabei um einen automatisierten Scheinwerfer handelt, werden die für den betreffenden Gerätetyp zutreffenden Optionen angezeigt.



Die Betätigung einer dieser Parameter-Steuertasten wirkt sich sofort auf den gewählten Kreis aus.

Zum Verlassen der Lampen-Kontrolle auf **[Displays]** drücken.

Arbeiten mit [At] [+] [+] und [At] [-] [-]

Mit den Tastenkombinationen [At] [+] [+] und [At] [-] [-] können Parameterwerte stufenweise geändert werden. Als Voreinstellung ist den Tastenkombinationen [At] [+] [+] und [At] [-] [-] ein Wert von 10 zugewiesen. Dieser Wert kann im **Setup** geändert werden. Die Tastenkombinationen sind selbstbeendend und können bei jedem Parameter verwendet werden.

Kreis-Intensität

Wenn Kreise angewählt werden, erhöht die Betätigung von **[At] [+] [+]** den Intensitätswert um 10 (oder um den im Setup eingestellten Wert, siehe [{Manuelle Kontrolle}](#), Seite 85). Alternativ kann durch Eingabe von **[At] [-] [-]** der Intensitätswert um 10 verringert werden. Diese Tastenkombinationen können auch mehrmals hintereinander verwendet werden, um den Intensitätswert zu vergrößern oder verkleinern.

Beispiel:

Kreise 1 bis 10 anwählen und über die Tastatur auf einen Intensitätswert von 45% einstellen:

- **[1] [Thru] [1] [0] [At] [4] [5] [Enter]**

Einstellen des Intensitätswerts auf 65% mit der Taste **[+ %]**, die im Setup-Menü auf ihre Voreinstellung von 10% gesetzt wurde:

- **[At] [+] [+] [At] [+] [+]**

Nicht-Intensitätsparameter

Die Tasten **[+ %]** und **[- %]** können auch verwendet werden, um Nicht-Intensitätsparameter stufenweise zu ändern.

Beispiel:

- **[1] {Iris} [At] [+] [+] [At] [+] [+]**
- **[Zoom] [At] [-] [-] [At] [-] [-]**

Remainder Dim

[Rem Dim] setzt alle Kreise zeitweise auf Null Intensität, ausgenommen Kreise, die aktuell angewählt oder geparkt sind oder deren Intensität von Submastern gesteuert wird. Wenn die Anweisung „Rem Dim“ aufgehoben wird, kehrt die aktive Ausgabe in ihren vorherigen Zustand zurück. Im „Rem Dim“-Modus können folgende Anweisungen verwendet werden:

- **[Next]** und **[Last]** - zum Navigieren durch die Kreisliste.
- **[Kreise anwählen] [Rem Dim] [Enter]** - setzt alle nicht gewählten Kreise auf Null.
- **[Rem Dim]** - hebt die „Rem Dim“-Funktion auf und setzt die aktive Ausgabe in ihren vorherigen Zustand zurück.

Erneutes Drücken von **[Rem Dim]** hebt den „Rem Dim“-Modus für alle Kreise auf und setzt die aktive Ausgabe in ihren vorherigen Zustand zurück. Mit den Tasten [Next] und [Last] wird der aktuell gewählte Kreis aus dem „Rem Dim“-Modus herausgenommen und seine Intensität auf Null gesetzt, während der nächste beziehungsweise letzte Kreis angewählt und der „Rem Dim“-Modus fortgesetzt wird.

Beispiel:

Beispiel: Kreise 5 bis 9 sind angewählt und auf einen Intensitätswert von 50% gesetzt und Kreise 10 bis 15 sind angewählt und auf einen Intensitätswert von 70% gesetzt. Kreis 9 anwählen und alle verbliebenen Kreise dimmen.

- **[9] [Rem Dim] [Enter]**

Kreis 9 wird auf einen Intensitätswert von 50% gesetzt und alle anderen Kreise werden auf Null gedimmt.

- **[Next]**

Betätigen von [Next] ändert die Kreisanwahl auf Kreis 10, der auf einen Intensitätswert von 70% gesetzt ist, den im vorherigen Zustand gesetzten Wert, während alle anderen Kreise einschließlich Kreis 9 auf Null gedimmt werden.

[Rem Dim] kann auch in Gruppen eingesetzt werden, einschließlich der Tasten **[Next]** und **[Last]**, um die Kreise innerhalb einer gewählten Gruppe durchzugehen.

Beispiel:

Beispiel: Gruppe 1 (die Kreise 1 bis 10 umfasst) wird angewählt und auf einen Intensitätswert von 50% gesetzt, Gruppe 5 (mit den Kreisen 11 bis 20) wird angewählt und auf einen Intensitätswert von 70% gesetzt und Gruppe 7 (mit den Kreisen 21 bis 30) wird angewählt und auf einen Intensitätswert von 100% gesetzt.

- **[Group] [1] [At] [5] [Enter]**
- **[Group] [5] [At] [7] [Enter]**
- **[Group] [7] [At] [Full] [Enter]**

Nur Gruppe 1 anwählen und die verbleibenden Gruppen mit der Funktion **[Rem Dim]** dimmen.

- **[Group] [1] [Rem Dim] [Enter]**

Kreise 1 bis 10 werden mit einem Intensitätswert von 50% angewählt und alle verbleibenden Kreise werden auf 0% Intensität gesetzt. Sie können die gewählte Gruppe jetzt Kreis für Kreis (Gruppe 1, Kreise 1 bis 10) mit den Tasten **[Next]** oder **[Last]** durchgehen. Bei jedem Betätigen von [Next] oder [Last] bewegen Sie sich nur zwischen den Kreisen der gewählten Gruppe fort.

Durch Betätigen der Tasten [Next] oder [Last] wird die Möglichkeit aufgehoben, mit [Rem Dim] in den vorherigen Zustand zurückzukehren.

Die können den Dimmerwert für alle „Rem Dim“-Befehle im Setup einstellen (siehe [Manuelle Kontrolle](#), Seite 85). Wenn der Wert auf einen anderen Wert als Null eingestellt ist, dimmen alle „Rem Dim“-Befehle die Intensität auf den angegebenen Wert.

Highlight und Lowlight

Die Eos kann in den Highlight- oder Lowlight-Modus geschaltet werden. Die in diesen Betriebsarten angewählten Kreise gehen entweder auf eine Vorgabeeinstellung oder auf einen in einem Highlight/Lowlight-Preset eingestellten Wert (eingestellt im Setup). Dann können die Kreise geändert werden. Alle Veränderungen bleiben erhalten, wenn die Betriebsart Highlight/Lowlight abgewählt wird.

Highlight eignet sich besonders zum Isolieren und Einstellen einzelner Scheinwerfer. Lowlight ist einfach ein Alternativzustand, der an bestimmten Punkten der Programmierung sinnvoll sein kann (beispielsweise wenn Blenden in Highlight geöffnet sein sollen, in Lowlight aber nicht).

Zum Einschalten des Highlight-Modus bei der Eos **[High_Low] [Enter]** drücken. In der Kommandozeile wird angezeigt, das Highlight eingeschaltet ist.

Wenn kein Highlight-Preset eingerichtet ist oder für einen Kreis keine Werte im Highlight-Preset gespeichert sind, werden für angewählte Kreise folgende Werte eingestellt:

- Intensität - 100%
- Focus-Parameter - Keine Änderung des aktuellen Status
- Color-Parameter - Home-Wert
- Shutter-Parameter - Keine Änderung des aktuellen Status
- Image-Parameter - Home-Wert
- Form-Parameter - Keine Änderung des aktuellen Status

Beispiel:

Angenommen, Sie möchten die Pan/Tilt-Positionen von Gruppe 4 ändern, die sich zurzeit in Focus-Palette 7 befindet.

Schritt 1: Einschalten des Highlight-Modus - **[High_Low]** drücken.

Schritt 1: Gruppe 4 auswählen - **[Group] [4] [Enter]** drücken.

Schritt 2: Um nur den ersten Kreis zu wählen, **[Next]** drücken.

Schritt 3: Pan/Tilt-Wert nach Wunsch einstellen.

Schritt 4: Um zum nächsten Kreis zu wechseln, **[Next]** drücken.

Schritt 5: Diese Schritte weiterführen, bis alle Kreise wie gewünscht geändert worden sind.
Speichern Sie diese veränderten Pan/Tilt-Positionen in einer neuen Focus-Palette oder aktualisieren Sie die aktuelle Focus-Palette.

Schritt 6: Drücken Sie **[High_Low]**, um den Highlight-Status aufzuheben.

Zum Einschalten des Lowlight-Modus bei der Eos **[High_Low] [High_Low] [Enter]** drücken. Die Vorgabeeinstellungen für Lowlight sind die gleichen wie für Highlight.

Sie können im Setup jeweils ein Preset für Highlight und eines für Lowlight zuweisen (siehe [{Manuelle Kontrolle}](#), Seite 85). Dazu kann jedes Preset verwendet werden. Sobald Sie die Presets für Highlight und/oder Lowlight zugewiesen haben, können Sie einen Kreis (oder mehrere Kreise) auswählen und diese(n) in Highlight (oder Lowlight) setzen. Kreise/Parameter, die nicht in den Highlight und Lowlight zugewiesenen Presets enthalten sind, werden weiterhin auf ihre Vorgabewerte für Highlight gesetzt (siehe weiter oben).

Highlight/Lowlight Rem Dim

Zusätzlich zum Highlight-/Lowlight-Preset gibt es im Setup auch eine Einstellung für {Highlight Rem Dim}. Wenn die Funktion eingeschaltet und der Highlight-/Lowlight-Modus aktiv ist, wird die Intensität für alle *nicht angewählten* Kreise automatisch auf den im Setup eingestellten „Rem Dim“-Wert gebracht, wenn dieser „Rem Dim“-Wert niedriger als die aktuelle Intensität des Kreise ist. Dies kann dazu genutzt werden, die Kreise, mit denen Sie im Highlight-/Lowlight-Modus arbeiten, stärker zu isolieren.

Falls Sie Rem Dim nicht allgemein im Setup aktivieren möchten, können Sie bei seltenem Gebrauch auch einen „Rem Dim“-Befehl in die Kommandozeile eingeben.

- **[Highlight] {Rem Dim} [Enter]**

Sneak

Die Anweisung [Sneak] entfernt (wenn kein Ziel angegeben ist) manuelle Änderungen von gewählten Kreisen und ermöglicht es den Kreisen, direkt zu ihren Hintergrundwerten (Stimmungs- oder Submaster-Werte, sofern vorhanden) *zurückzukehren*.

Falls keine Hintergrundwerte aus den Playbacks vorhanden sind, werden die Kreisparameter auf ihre Home-Position zurückgesetzt. Die Anweisung Sneak folgt den Sneak-Zeitvorgaben, die im Setup eingestellt wurden (siehe Setup -{[Manuelle Kontrolle](#)}, [Seite 85](#)), sofern mit der Sneak-Anweisung keine Zeitangabe verbunden ist.

Die Sneak-Anweisung kann auch genutzt werden, um einen Kreisparameter in einem bestimmten Ziel zu speichern, entweder mit oder ohne Zeitangabe. Die folgenden Beispiele zeigen die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten für die Sneak-Anweisung:

- **[Kreisliste] [Sneak] [Enter]** - hebt die manuelle Kontrolle auf und setzt Parameter auf ihre Hintergrundwerte. Falls für diese Parameter aktuelle Werte aus einem Playback vorliegen, werden diese Werte wiederhergestellt. Falls keine Werte aus einem Playback vorliegen, werden die Parameter auf ihre Home-Position (oder Ausgangsposition) zurückgesetzt.
- **[Kreisliste] [Color] [Sneak] [Enter]** - setzt die Color-Werte der gewählten Kreise auf die Vorgabe- oder Hintergrundwerte zurück.
- **[Sneak] [Enter]** - wenn keine Kreise angewählt sind, werden alle Kreise mit manuellen Werten auf ihre Hintergrundwerte zurückgesetzt.
- **[Sneak] [Time] [3] [Enter]** - setzt alle Kreise mit manuellen Werten in drei Sekunden auf ihre Hintergrundwerte zurück.
- **[Group] [5] <Color Palette> [9] [Sneak] [Enter]** - wählt Gruppe 5 an und setzt sie entsprechend der voreingestellten Zeiten für Sneak auf die Color Palette 9 zurück.
- **[Group] [3] [At] <Color Palette> [1] [Sneak] [Time] [7] [Enter]** - wählt Gruppe 3 an und setzt sie in 7 Sekunden auf die Color Palette 1 zurück.

Flip

Die Funktion {Flip} dient zum Umkehren der Pan- und Tilt-Werte angewählter Kreise, um die gleiche Fokusposition mit der umgekehrten Bügelstellung zu erhalten. Damit kann beispielsweise ein Gerät korrekt fokussiert werden, das am Ende seines Pan- oder Tilt-Bereichs angekommen ist, oder eine Überblendung korrigiert werden, die in eine unerwünschte Richtung läuft. {Flip} ist ein Softkey auf der Encoder-LCD-Anzeige. Um darauf zuzugreifen, den „Pan“- oder den „Tilt“ gedrückt halten und dann den entsprechenden Softkey drücken.

Folgendes Beispiel erklärt die Verwendung von {Flip}:

- **[Kreisliste] {Flip}**

Kreis-Check

Im Modus Kreis-Check können Sie schnell alle gepatchten Kreise durchgehen. Dies ist besonders zum Überprüfen von Lampen oder Fokuspositionen praktisch.



Hinweis: *Geparkte Dimmer werden beim Kreis-Check nicht geändert.*

Folgende Beispiele erklären die Verwendung der Funktion Kreis-Check:

- **[1] [At] [7] <0> {Kreis-Check} [Enter]** - bringt Kreis 1 auf 70% Intensität.
- **[Next]** - Kreis 1 kehrt zu seinem Hintergrundwert zurück und Kreis 2 wird auf 70% Intensität gesetzt.
- **[Next]** - Kreis 2 kehrt zu seinem Hintergrundwert zurück und Kreis 3 wird auf 70% Intensität gesetzt.

Beispiel:

Es wird folgende Kommandozeile angezeigt:

- **[1] [At] [5] <0> [Enter]**

Sie können trotzdem Kreis 1 in den Kreis-Check-Modus setzen, obwohl die Kommandozeile beendet worden ist. Drücken Sie:

- **{Kreis-Check} [Enter]**

Mit [Next] oder [Last] die Kreisliste durchgehen, um den Kreis-Check abzuschließen. Jede andere Taste als [Next] oder [Last] beendet den Kreis-Check-Modus.

Adresse auf Wert setzen

Der Softkey {Adresse} in Live (auf der zweiten Softkey-Anzeigeseite) dient zum Senden von Wertinformationen direkt an eine Ausgabeadresse. Damit können Sie einen im System gepatchten Scheinwerfer identifizieren und den Wert dieses Scheinwerfers unabhängig vom Patch setzen.

- **[More SK] {Adresse} [5] [At] [Full] [Enter]** - setzt Ausgabeadresse 5 auf Voll. Sobald sich die Kommandozeile ändert, wird der ursprüngliche Wert wiederhergestellt.

Nach der Anweisung {Adresse} können [Next] und [Last] verwendet werden, um die Adressnummer zu erhöhen und auf den gleichen Wert zu setzen. Die Adressen gehen auf ihren ursprünglichen Wert zurück, sobald die Kommandozeile gelöscht wird oder [Next]/[Last] zum Erhöhen auf die nächste Adresse verwendet werden.

Diese Funktion ist praktisch, um einen Adressen- oder Dimmer-Check durchzuführen.

Arbeiten mit {Move To}

Die Anweisung {Move To} ist zwar aus technischer Sicht keine Anweisung zur manuellen Kontrolle, aber sehr hilfreich bei der Verwaltung von Speicherdaten, die aus der manuellen Kontrolle heraus gespeichert wurden.

Mit {Move To} können Sie gespeicherte Daten eines Typs von einem Ort nehmen und zu einem anderen übertragen. Beispiel:

- ***[Color Palette] [1] {Move To} <Color Palette> [5] [Enter]***
- ***[Preset] [3] {Move To} <Preset> [8] [Enter]***
- ***[Cue] [9] {Move To} <Cue> [2] [Enter]***

Wenn eine {Move To}-Anweisung erfolgt, werden Daten von ihrem aktuellen Ort entnommen und zu ihrem neuen Ort verschoben. Im Unterschied zu [Copy To] belässt {Move To} die Daten nicht an ihrem ursprünglichen Ort. Wenn der neue Ort bereits Daten enthält, fordert die Ion eine Bestätigung an (sofern nicht im Setup deaktiviert). Bereits vorhandene Daten am neuen Ort werden vollständig überschrieben, wenn eine {Move To}-Anweisung bestätigt wird.

Der Softkey {Move To} erscheint, wenn ein Speicherzieltyp (Stimmung, Preset, Palette) in der Kommandozeile angezeigt wird. Bestimmte Ziele (Makros, Gruppen, Effekte) haben die {Move To}-Option nur während der Anzeige der Blind-Listenansicht.

Kapitel 8

Arbeiten mit Gruppen

Gruppen sind Kreisanwahlobjekte zum schnellen Abrufen spezifischer Kreise. Es können maximal 1000 Gruppen gespeichert werden. Sobald sie gespeichert worden sind, können sie über Tastatur, Direktasten und Anzeigen aufgerufen werden.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Speichern von Gruppen in Live**110
- **Anwählen und Abrufen von Gruppen**111
- **Gruppenliste**.....112

Speichern von Gruppen in Live

Speichern Sie Gruppen von Kreisen, auf die Sie später schnell erneut zugreifen möchten. Gruppen können unter ganzen Zahlen (wie beispielsweise Gruppe 5) oder mit einer oder zwei Dezimalstellen gespeichert werden (wie Gruppe 2.5 oder Gruppe 7.65). Über die Direkttasten können nur Gruppen mit ganzen Zahlen gespeichert werden, Gruppennummern mit Dezimalstellen müssen über die Tastatur gespeichert werden.

Jeder Gruppe kann ein Name zugewiesen werden. Diese Namen werden dann auf den Direkttasten und in der Gruppenliste angezeigt. Solange keine Gruppen erzeugt worden sind, werden dort keine Gruppennummern angezeigt.

Die folgenden Syntaxbeispiele illustrieren die verschiedenen Verfahren und Funktionen für das Speichern von Gruppen:

- **[1] [Thru] [5] [Record] [Group] [7] [Enter]** - speichert nur die Kreise 1-5 in Gruppe 7.
- **[Record] [Group] [7] [Enter]** - speichert alle Kreise, die nicht den Vorgabewerten entsprechen, in Gruppe 7.
- **[5] [Thru] [9] [Record] {Group 7}** - speichert die Kreise 5-9 mit der Direkttaste in Gruppe 7.
- **[3] [Thru] [8] [Record] [Group] [8] [.] [5] [2] [Enter]** - speichert die Kreise 3-8 in Gruppe 8.52.
- **[-] [3] [Record] [Group] [7] [Enter]** - speichert alle Kreise außer Kreis „3“ in Gruppe 7.
- **[Record] [Group] [7] [Label] [name] [Enter]** - speichert wie vorstehend und weist der Gruppe einen Namen zu.
- **[Record Only] [Group] [7] [Enter]** - speichert Kreise mit manuell geänderten Daten in Gruppe 7.
- **[Record Only] {Group 7}** - speichert Kreise mit manuell geänderten Daten mit der Direkttaste in Gruppe 7.

Geordnete Kreise

Beim Speichern von Gruppen werden die Kreise entsprechend der Reihenfolge ihrer Anwahl beim Speichern in der Gruppe angeordnet. Diese Reihenfolge ist in Kombination mit den Funktionen [Next] und [Last] und bei Effekten für die Gruppe wichtig.

Beispiel:

Wenn Sie eine Gruppe durch Anwählen von Kreisen in der folgenden Reihenfolge speichern:

- **[1] [+] [3] [+] [5] [Thru] [9] [Record] [Group] [1] [Enter]**

und später Gruppe 1 anwählen und **[Next]** drücken, werden die Kreise in genau der Reihenfolge aufgerufen, in der sie ursprünglich angewählt worden sind.

Wenn mit einer Aktualisierungsanweisung neue Kreise zu einer geordneten Gruppe hinzugefügt werden, werden diese Kreise von der Reihenfolge her an das Ende der Kreisliste angehängt.

Wenn eine Gruppe in der Vorschau der Gruppenliste angezeigt wird, wird als Voreinstellung die geordnete Ansicht angezeigt. Über diese Liste können Kreise nach Bedarf neu geordnet werden. Mit der Taste **[Format]** kann auf eine numerische Auflistung der Kreise umgeschaltet werden. Weiteres Beispiel:

- **[1] [0] [Thru] [2] [Record] [Group] [1] [Enter]**

Damit werden die Kreise 10 bis 2 in Gruppe 1 gespeichert, und wenn Sie die Gruppe danach aufrufen, können Sie sie mit der Taste [Next] von 10 über 9, 8 und so weiter durchblättern.

Offset

Als Hilfe bei der Kreisanwahl können Sie den Softkey {Offset} vor dem Speichern von Gruppen verwenden. Die Offset-Funktion hat folgende Möglichkeiten: {Odd} (nur ungerade Zahlen), {Even} (nur gerade Zahlen), {Reverse} (Reihenfolge umkehren) und {Random} (zufällige Auswahl).
Beispiel:

- **[1] [Thru] [9] {Offset} {Odd} [Record] [Group] [5]** - speichert alle Kreise mit ungeraden Zahlen zwischen 1 und 9 in Gruppe 5.
- **[1] [Thru] [2] [0] {Offset} {Reverse} [Record] {Group 3}** - speichert Kreise 1-20 in umgekehrter Reihenfolge mit der Direktaste in Gruppe 3.

Bearbeiten und Aktualisieren von Gruppen in Live

Bestehende Gruppen können in Live aktualisiert oder neu gespeichert werden. Wenn Sie eine bestehende Gruppe neu speichern, wird eine Bestätigung verlangt (sofern diese Bestätigung nicht in „Setup“ deaktiviert wurde). Durch Neuspeicherung einer Gruppe *ersetzen* Sie den Inhalt der Gruppe, Sie fügen der Gruppe nichts hinzu. Beim Aktualisieren einer Gruppe ist keine Bestätigung erforderlich und es können Kreise zur Gruppe hinzugefügt werden, statt sie zu ersetzen.

Weitere Beispiele zum Bearbeiten oder Aktualisieren:

- **[Group] [x] [Label] [Enter]** - löscht den Namen.
- **[Group] [x] [Label] [name] [Enter]** - speichert einen neuen Namen.
- **[1] [Thru] [5] [Update] [Group] [n] [Enter]** - fügt Kreise 1-5 zur bestehenden Gruppe n hinzu.
- Speicherbeispiele siehe [Speichern von Gruppen in Live, Seite 110](#).

Anwählen und Abrufen von Gruppen

Gruppen können über die Tastatur oder die Direktasten wiederaufgerufen werden.

Anwählen einer Gruppe:

- **[Group] [1] [Enter]** - wählt alle Kreise aus Gruppe 1 an.
- **[Group] [1] [At] [5] <0> [Enter]** - wählt Gruppe 1 an und setzt alle enthaltenen Kreise auf 50%
- **{Group 1}** - wählt alle Kreise aus Gruppe 1 an

Wenn nach der Gruppenanwahl [Next] gedrückt wird, wird der erste Kreis in der Ordnung der Gruppe angewählt. Durch erneutes Betätigen wird der zweite Kreis angewählt und so weiter. [Next] - gedrückt nach dem letzten Kreis der Gruppe wählt wieder den ersten Kreis der Gruppe an.

Die Taste [Last] kann innerhalb der Gruppe analog zu [Next] verwendet werden. Um wieder die gesamte Gruppe anzuwählen, [Select Last] drücken.

Löschen von Gruppen

Wenn Sie eine Gruppe löschen, werden die Gruppennummer und der gesamte Inhalt aus dem Gruppenlistenindex und den Direktasten gelöscht. Löschanweisungen müssen in der Voreinstellung immer bestätigt werden. Dies kann in den Standardeinstellungen geändert werden. Wenn Sie die Bestätigungsabfrage deaktivieren, benötigen Sie in folgenden Beispielen keine zweite Eingabe mehr.

Die Gruppenlöschfunktionen umfassen:

- **[Delete] [Group] [5] [Enter] [Enter]** - löscht Gruppe 5
- **[Delete] [Group] [3] [+] [Group] [5] [Enter] [Enter]** - löscht Gruppen 3 und 5.
- **[Delete] [Group] [3] [Thru] [9] [Enter] [Enter]** - löscht Gruppen 3 bis 9.
- **[2] [Delete] [Group] [7] [Enter]** - löscht Kreis 2 aus Gruppe 7.

Gruppenliste

Die Gruppenliste dient zum Anzeigen und Bearbeiten von Gruppen.

Das Bearbeiten von Gruppen über die Gruppenliste ist nicht nur einfach, sondern bietet auch wesentlich mehr Funktionen und Möglichkeiten.

Gruppenliste öffnen

Öffnen der Gruppenliste:

- Taste **[Group] [Group]** drücken
- Tasten **[Blind] & [Group]** drücken
- Im Browser den Eintrag „Gruppen“ in der **Listenauswahl** auswählen.

Innerhalb der Gruppenliste können Sie mit **[Next]** und **[Last]** oder durch Anwahl der Gruppe navigieren, mit der Sie arbeiten möchten.

Geordnete Ansicht und numerische Ansicht

In der Voreinstellung werden Kreise in Gruppen in geordneter Reihenfolge angezeigt. Das bedeutet, dass Kreise in Gruppen in der Reihenfolge angezeigt werden, in der sie der Gruppe hinzugefügt worden sind (siehe [Geordnete Kreise](#) weiter vorn). Wenn Sie die Kreise in numerischer Reihenfolge anzeigen möchten, die Taste **[Format]** drücken und damit die Anzeige umschalten (Kreise erscheinen in Reihenfolge ihrer Nummern beginnend mit der kleinsten Nummer).

Diese Einstellung ist wichtig zum Definieren der Next- und Last-Funktion innerhalb der Gruppen in Live/Blind. Bei der Anzeige in numerischer Reihenfolge werden die Kreise bei Gruppenanwahl über **[Next]** oder **[Last]** in numerischer Reihenfolge angewählt. Wenn die Anzeige auf der geordneten Reihenfolge bleibt, werden sie in der Reihenfolge angewählt, in der sie in Gruppe gespeichert worden sind.

Bearbeiten von Gruppen über die Gruppenliste

Eine bestehende Gruppe kann wie nachstehend beschrieben bearbeitet werden, ohne dass sie gespeichert oder aktualisiert werden muss.

- Die gewünschte Gruppe mit **[Group] [n] [Enter]** oder mit **[Next]** und **[Last]** zum Navigieren durch die Liste anwählen.

Die gewünschte Gruppe wird golden hervorgehoben und über der ZIB-Kommandozeile wird „BLIND: Group x“ angezeigt.

Jetzt sind folgende Schritte möglich:

- **[Label] [name] [Enter]** - setzt oder ändert einen Gruppennamen.
- **[Copy To] [Group] [7] [Enter]** - kopiert den Inhalt der gewählten Gruppe in Gruppe 7.
- **[2] {Einfügen vor} [9] [Enter]** - fügt Kreis 2 in die Gruppe ein und setzt ihn in der geordneten Reihenfolge vor Kreis 9.
- **[2] {Einfügen nach} [5] [Enter]** - fügt Kreis 2 in die Gruppe ein und setzt ihn in der geordneten Reihenfolge hinter Kreis 5.
- **[2] [Delete] [Enter]** - entfernt Kreis 2 aus der Gruppe.
- **{Random} [Enter]** - bringt die Kreise der Gruppe in eine zufällige Reihenfolge.
- **{Reverse} [Enter]** - kehrt die Reihenfolge der Kreise in der Gruppe um.

Kapitel 9

Speichern und Verwenden von Paletten

Paletten sind sehr wichtige Bausteine, die zum Zusammensetzen von Presets, Stimmungen und Effekten verwendet werden können. Paletten sind sehr wichtige Bausteine bei der Verwendung von Moving Lights und können beim Bearbeiten von Vorstellungsdaten sehr viel Programmierzeit sparen.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Über Paletten**114
- **Palettentypen**114
- **Speichern von Paletten in Live**115
- **Abrufen von Paletten**118
- **Bearbeiten von Paletten in Live**119
- **Bearbeiten von Paletten in Blind**120

Über Paletten

Paletten sind referenzierte Daten. Das bedeutet, dass sich Änderungen des Inhalts von Paletten an jeder Stelle auswirken, an denen diese Paletten in Presets, Stimmungen oder Effekte eingebunden sind. Es gibt vier Palettentypen: Intensity, Focus, Color und Beam.

Ion unterstützt bis zu 1000 Paletten jeder dieser vier Arten. Paletten können unter Dezimalzahlen oder ganzen Zahlen gespeichert werden und werden automatisch in IFCB-Kategorien gefiltert. Color-Daten können nicht in Beam-Paletten, Intensity-Daten nicht in Focus-Paletten eingebunden werden und so weiter. Dadurch wird das Erzeugen von Paletten einfacher, schneller und weniger aufwändig. Wenn Sie eine Referenz erzeugen möchten, die eine Mischung aus unterschiedlichen IFCB-Informationen enthält, können Sie mit Presets arbeiten. [Siehe „Speichern und Verwenden von Presets“ auf Seite 123.](#)

Palettentypen

Intensity-Paletten

Intensity-Paletten können ganz einfach nur genau für alle Kreise erzeugt werden, die einen Intensitätsparameter (Dimmer) haben.

Focus-Paletten

Focus-Paletten können für alle Kreise erzeugt werden, die über Pan- und Tilt-Funktionen verfügen.

Color-Paletten

Color-Paletten lassen sich für alle Kreise erzeugen, die Color-Parameter haben. Color-Paletten speichern jede Kombination von Farbdaten, einschließlich CMY, RGB und HS-Einstellungen, Farb-Scroller und Farbräder.

Beim Speichern von Color-Paletten sind vor allem die Funktion [Record Only], Filtereinstellungen und selektive Speicherbefehle sehr nützlich.

Beam-Paletten

Beam-Paletten lassen sich für alle Kreise erzeugen, die irgendwelche Beam-Parameter haben. Beim Speichern von Beam-Paletten ist es nur selten erforderlich, sämtliche Beam-Parameter für die Kreise zu berücksichtigen. Deshalb sind vor allem die Funktion [Record Only], Filtereinstellungen und selektive Speicherbefehle sehr nützlich, wenn Sie Beam-Paletten speichern wollen.

Speichern von Paletten in Live

Paletten können in Live oder Blind gespeichert werden. Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, um festzulegen, welche Daten in einer Palette gespeichert werden sollen, aber [Record], [Record Only] und die Verwendung von Filtern sind die üblichsten Verfahren.

Wenn [Record] verwendet wird, speichert Eos die entsprechenden Parameterkategoriedaten (Intensity, Focus, Color oder Beam) für alle Kreise, die gerade nicht auf ihren Vorgabewerten sind.

[Record Only] ist eine Art selektives Speichern, das verwendet werden kann, um nur die relevanten Parameter zu speichern, die manuell geänderte Daten haben. Filter und selektives Speichern stellen weitere Möglichkeiten dar, um festzulegen, was in einer Palette gespeichert werden soll.

Speichern von Paletten mit [Record]

Das üblichste Verfahren zum Erzeugen von Paletten ist das Speichern in Live. Paletten können von 0.01 bis 1000 nummeriert und mit einem Namen bezeichnet werden. [Record] speichert die relevanten aktuellen Parameterdaten für alle Kreise, die nicht auf ihren Vorgabewerten stehen, für den entsprechenden Palettentyp gemäß den Filtereinstellungen auf dem Bedienpult.

Beispiel:

Beispiel: Sie möchten mit dem Colorpicker (über Farbschattierung und Sättigung) oder die Encoder (über CMY-Daten) selbst eine eigene Farbe definieren und diese in einer eigenen Color-Palette speichern. Dazu müssen Sie zuerst die Kreise anwählen.

- **[1] [Thru] [1] [1] [Enter]**

Dann mit dem Colorpicker Farbschattierung und Sättigung bis zum Erreichen der gewünschten Farbe einstellen. Alternativ können Sie auch die Encoder verwenden und die gewünschte Farbe per CMY-Farbmischung einstellen oder mit dem Gelpicker arbeiten. Wenn Sie die Farbe ausgewählt haben, speichern Sie die Palette.

- **[Record] [Color Palette] [4] [Label] <FOH Blue> [Enter]**

Beachten Sie, dass beim Speichern der Color-Palette sämtliche Color-Werte für die Kreise 1 bis 11 in Live mit der Referenz „CP 4“ angezeigt werden. Da Sie [Record] verwendet haben, wurden sämtliche Color-Werte für die betreffenden Kreise gespeichert.

Wenn eine Palette erzeugt wird, werden die vom Speichervorgang betroffenen Kreise und Parameter automatisch auf die Paletten-Referenz (in diesem Fall „CP 4“) gesetzt. Um die Absolutwerte für diese Kreise anzuzeigen, die Taste **[Data]** drücken und halten.

Mit dem folgenden Verfahren können Sie Paletten mit **[Record]** speichern:

- **[Record] {Color Palette 1}** - speichert alle Color-Parameter in die Color-Palette „1“ und legt diese auf die erste Color-Paletten-Direkttaste.
- **[Record] [Focus Palette] [2] [Label] <Name> [Enter]** - speichert Focus-Parameterdaten aller Kreise, die nicht im Grundzustand sind, und fügt Focus-Palette „2“ einen Namen hinzu.
- **[Record] [Color Palette] [Next] [Enter]** - speichert Daten in die Color-Palette, die in der numerischen Reihenfolge als nächste kommt.
- **[-] [5] [Record] [Beam Palette] [Next] [Label] <Name> [Enter]** - speichert Daten in die in der Reihenfolge nächste Beam-Palette unter Ausschluss der angegebenen Kreise oder Gruppen und fügt einen Namen hinzu.

Selektives Speichern von Paletten mit [Record]

Paletten können auch durch selektive Speicherung erzeugt werden, wobei nur die Kreise und/oder Parameter spezifiziert werden, die gespeichert werden sollen.

Die folgenden Beispiele zeigen verschiedene Verfahren zum selektiven Speichern von Paletten mit [Record]:

- **[1] [Thru] [3] [Record] [Intensity Palette] [2] [Label] <Name> [Enter]** - speichert Intensitätsdaten für die gewählten Kreise 1 bis 3 zur Intensity-Palette 2 und fügt einen Namen hinzu.
- **[Group] [2] [Record] [Beam Palette] [Next] [Enter]** - speichert Beam-Parameterdaten für Gruppe 2 in die nächsthöhere Beam-Palette.
- **[-] [9] [Record] [Focus Palette] [5]** - speichert die Focus-Werte in Focus-Palette 5 unter Ausschluss der angegebenen Gruppen oder Kreise.
- **[1] [Thru] [9] {Iris} {Zoom} [Record] [Beam Palette] [5]** - speichert alle Zoom- und Iris-Daten für die Kreise 1-9 in Beam-Palette 5.



Hinweis:

Beim selektiven Speichern müssen Sie die ein- oder auszuschließenden Kreise und die entsprechende Funktionsanweisung [+] [-] als Teil des [Record]-Befehls angeben. Andernfalls werden in der neuen Palette alle Kreise gespeichert, bei denen die entsprechenden Werte nicht die Vorgabewerte sind.

Selektives Speichern ist auch bei einem „einmaligen“ gezielten Speichern nützlich. Wenn Sie hingegen eine Serie von Paletten nur mit spezifischen Parametern speichern möchten, können Sie Zeit sparen, indem Sie einen Speicherfilter einsetzen (siehe [Verwenden von Filtern bei Paletten, Seite 117](#)).

Speichern von Paletten mit [Record Only]

[Record Only] ist ein selektiver Speicherbefehl, der nur manuell geänderte Parameterdaten speichert. Wenn Sie ihn zum Speichern von Paletten einsetzen, werden nur die manuell geänderten Parameterdaten der Kreise in der Palette gespeichert. Genau wie bei der Funktion [Record] kann die Menge der gespeicherten Daten durch Filter reduziert werden, wenn diese für [Record Only] aktiviert sind. [Siehe „Speichern von Paletten in Live“ auf Seite 115.](#)



Hinweis:

Wenn Sie mit {Record Only} in eine bestehende Palette speichern, werden die neuen Daten der Palette hinzugefügt. Die ursprüngliche Palette wird nicht vollständig überschrieben. Es werden nur die manuellen Änderungen in der Palette gespeichert.

Sie können auch die Funktion [Update] nutzen, um ausgewählte Änderungen ins Speicherziel zu übernehmen. [Siehe „Bearbeiten von Paletten in Live“ auf Seite 119.](#)

Mit folgenden Verfahren können Sie manuell geänderte Parameterdaten mit [Record Only] selektiv in Paletten speichern:

- **[Record Only] [Color Palette] [2] [Enter]** - speichert nur manuell geänderte Color-Parameterdaten in Color-Palette 2.
- **[Record Only] [Beam Palette] [5] [Label] <Name> [Enter]** - speichert manuell geänderte Beam-Parameterdaten aller Kreise und einen Namen in Beam-Palette 5.
- **[-] [9] [Record Only] [Color Palette] [Next] [Label] <Name> [Enter]** - speichert Daten in die in der Reihenfolge nächste Color-Palette unter Ausschluss der angegebenen Kreise oder Gruppen und fügt einen Namen hinzu.

- **[Angewählte Kreise] [Record Only] [Focus Palette] [2] [Enter]** - speichert Focus-Palette 2, umfasst aber nur die manuell geänderten Daten der angegebenen Kreise und Parameter.
- **[1] [Thru] [9] {Iris} {Zoom} [Record Only] [Beam Palette] [5] [Enter]** - speichert nur manuell geänderte Zoom- und Iris-Daten für die Kreise 1-9 in Beam-Palette 5.

Verwenden von Filtern bei Paletten

Mit Filtern kann bestimmt werden, welche Daten beim Speichern einer Palette berücksichtigt werden sollen. Aktive Filter schließen spezifische Parameter/Kategorien von der Speicherung auf eine Palette aus.

Filtern eines Parameters:

- Schritt 1: Klicken Sie auf die Taste **{Filter}** in der oberen rechten Ecke der Parametertabelle im ZIB.
- Schritt 2: Den Softkey für den zu speichernden Parameter im ZIB betätigen.
- Schritt 3: Klicken sie erneut auf **{Filter}**, um die Filterauswahl zu beenden. Neben der Parameterkategorietaste erscheint die Anzeige „Filter On“.

Festlegen, welche Parameter aus der Kategorie gefiltert werden:

- Schritt 1: Klicken Sie auf die Taste **{Filter}** in der oberen rechten Ecke der Parametertabelle im ZIB. Alle aktiven Filter werden grau hervorgehoben. Eventuell müssen Sie bei der Parameterkategorie auf die Pfeiltaste drücken, um zusätzliche Parameter der Kategorie auf anderen Anzeigeseiten anzuzeigen.

Filter sind Umschaltfunktionen. Um Filter zu entfernen, **{Filter}** gedrückt halten und die hervorgehobenen Parametertasten im ZIB drücken, um die Filter zu deaktivieren.

Weitere Informationen über Filter siehe [Arbeiten mit Filtern, Seite 171](#).

Abrufen von Paletten

Paletten können über die Bedientastatur oder die Direkttasten abgerufen werden. Wenn Paletten abgerufen werden, gelten alle Daten als manuell geändert und werden rot angezeigt. Abgerufene Paletten werden nur auf angewählte Kreise angewandt, weshalb Sie vor dem Abrufen der Palette erst die Kreise anwählen müssen. Wenn für einen angewählten Kreis oder Parameter in der wiederaufgerufenen Palette kein Wert vorhanden ist, bleibt er in seinem aktuellen Zustand.

Um alle in einer Palette enthaltenen Kreise anzuwählen, **[Group] [Palette] [x] [Enter]** drücken.

Wiederaufgerufene Paletten erscheinen in den angewählten Kreisen als manuell geänderte Daten. Die Daten erscheinen in Form einer Abkürzung des Palettentyps (IP3 = Intensity-Palette 3, FP8 = Focus-Palette 8 usw.) oder als Palettenname entsprechend der Definition in den Anzeigeeinstellungen (siehe [Setup, Seite 79](#)). Um die numerischen Werte hinter einer Palette (oder einem anderen referenzierten Wert) anzuzeigen, Taste [Data] gedrückt halten.

Wenn Paletten wiederaufgerufen werden, folgen die Kreise, für die Werte in der Palette gespeichert sind, diesen Werten gemäß der manuellen Zeiteinstellungen. Paletten können auch mit der Sneak-Funktion (mit der voreingestellten Sneak-Zeit) oder mit der Taste [Time] zu einem angegebenen Zeitpunkt abgerufen werden.

Beispiel:

Kreise 1 bis 8 mit Intensitätswert 45 anwählen und in 40 Sekunden auf Color-Palette 4 fahren.

- **[1] [Thru] [8] [At] [4] [5] [Color Palette] [4] [Sneak] [40] [Enter]**

Damit werden die Intensitätswerte und Color-Werte der Kreise 1 bis 8 innerhalb von 40 Sekunden auf die benötigten Werte gebracht.

Sie können auch Gruppen verwenden, um Paletten abzurufen. Beispiel:

- **[Group] [1] [1] [Beam Palette] [5] [Enter]**
- **[Group] [5] [Color Palette 6]**

Paletten können auch über die Direkttasten abgerufen werden, was die Kommandozeile automatisch abschließt. Um nur bestimmte Parameter einer Palette wiederaufzurufen, die Kreise und die gewünschten Parameter (oder mit der Taste [-] die nicht gewünschten Parameter) in der Kommandozeile angeben.

Es gibt folgende Verfahren zum Abrufen von Paletten:

- **[Angewählte Kreise] {Direkttaste}** - ruft die zugehörigen (IFCB-) Palettendaten für die angewählten Kreise wieder auf.
- **[Angewählte Kreise] [Palette] [n] [Enter]** - ruft die zugehörige IFCB-Palette für die angewählten Kreise wieder auf.
- **[Kreisliste] {edge} [Beam Palette] [n] [Enter]** - ruft nur die Edge-Daten der angegebenen Beam-Palette für die angewählten Kreise wieder auf.
- **[Group] [n] [Palette] [z] [Enter]** - ruft alle Daten der Palette wieder auf und wendet sie auf die angewählte Gruppe an.
- **[Intensity Palette] [y] [At] [/] [z] [Enter]** - ruft die Intensity-Palette für die angewählten Kreise wieder auf und setzt alle wiederaufgerufenen Intensitätswerte auf einen proportionalen Wert ihrer gespeicherten Zustände.



Hinweis: *Das vorstehende Beispiel unterbricht den referenzierten Link zur Intensity-Palette. Um den Link beizubehalten, muss die Palette ohne den modifizierten Intensitätswert wiederaufgerufen werden. Auch das Abrufen der Intensity-Palette mit dem Wert „Full“ unterbricht diesen Link.*

Beim Abrufen von Paletten werden nur die zum Zeitpunkt des Abrufs angewählten Kreise von der Palette beeinflusst. Die von einer Palette wiederaufgerufenen Daten sind referenzierte Daten. Um diese Referenzierung zu unterbrechen, müssen die Daten mit der Funktion {Make Absolute} in Absolutwerte umgewandelt werden.

Bearbeiten von Paletten in Live



Hinweis: *Wenn eine Palette bereits gespeichert ist, ersetzt [Record] alle vorhandenen Daten. [Record Only] ist ein selektiver Speichervorgang, bei dem Daten ergänzt werden. Das erneute Speichern einer vorhandenen Palette muss bestätigt werden, wenn im Setup Bestätigungen aktiviert sind.*

Sie können auch die Funktion [Update] nutzen, um manuelle Änderungen ins Speicherziel zu übernehmen.

Neuspeichern

Das Neuspeichern folgt den in den Abschnitten [Record] und [Record Only] in diesem Kapitel bereits beschriebenen Voraussetzungen. Die einzige Ausnahme besteht darin, dass eine Bestätigung benötigt wird, um eine bestehende Palette zu überschreiben.

Beispiel:

Color-Palette 4 wurde bereits gespeichert. Um jetzt Color-Palette 4 neu zu speichern, die Parameterwerte wie gewünscht ändern (Sie können beispielsweise auch die Parameter vorher ausgenommener Kreise ändern, um sie zur Palette hinzuzufügen) und dann die Palette erneut speichern.

- **[Record] [Color Palette] [4] [Enter] [Enter]**

Aktualisieren

Mit Live-Änderungen können aktive und inaktive Paletten aktualisiert werden. Beim Aktualisieren eines Parameters in einer aktiven Palette, hat dieser Parameter keine absoluten Daten mehr, sondern ist in der aktualisierten Palette auf der Bühne zu sehen.

Das folgende Beispiel beschreibt, wie Color-Palette 2 aktualisiert wird, wenn keine Stimmungen aktiv sind und Sie Kreise innerhalb dieser Palette wiederaufgerufen haben.

- **<Kreisanwahl> [Update] [Color Palette] [2] [Enter]** - alle manuellen Änderungen für ursprünglich in der Palette enthaltenen Kreise werden in Color-Palette 2 aktualisiert.
- **[1] [Update] [Color Palette] [2] [Enter]** - fügt die manuell geänderten Daten von Kreis 1 zur Color-Palette 2 hinzu.
- **[-] [3] [Update] [Color Palette 2] [Enter]** - nimmt die manuell geänderten Daten von Kreis 3 von der Aktualisierung von Color-Palette 2 über die Direktasten aus.

Wenn ein Kreis oder Parameter in der aktualisierten Palette keine Daten hat, wird er dieser Palette nicht zugefügt, solange der Benutzer dies nicht durch Angabe des Kreises ausdrücklich angibt.

Bearbeiten von Paletten in Blind



VORSICHT: *Beim Bearbeiten von Paletten in Blind erfolgen die Änderungen automatisch, es ist also keine Aktualisierungs- oder Speicheranweisung erforderlich. Beachten Sie, dass in Blind durchgeführte Änderungen vorher gespeicherte Daten sofort ohne Record-Befehl ändern.*

Paletten können in Blind als Kreisliste, Tabellenansicht und Trackliste angezeigt und bearbeitet werden.

Eingeben von Blind-Paletten aus Live

- **[Blind] & [Palette]** - damit wird die erste gespeicherte Palette des gewählten Typs (Intensity, Focus, Color oder Beam) in Blind angezeigt oder zur letzten in Blind angezeigten Palette zurückgekehrt.
- **[Blind] {Palette Select 1} oder [Blind] [Palette] [1] [Enter]** - mit dieser Eingabe wird die angegebene Palette „1“ in Blind angezeigt.
- **[Palette] [Palette] {Edit}** - öffnet die Liste des Palettentyps und dann die Blind-Palette.

Anzeigen von Paletten aus Blind

Wenn Sie in einem Blind-Modus sind und keine Kreise angewählt sind, können Sie eine Palette über die Kommandozeile oder die Direkttasten aufrufen. Damit gelangen Sie in den Blind Kreise-Modus dieser Palette.

- **[Color Palette] [n] [Enter]**

Sie können auch die verbliebenen Paletten mit den Tasten **[Next]** und **[Last]** durchgehen.

Bearbeiten in Blind

Folgende Beispiele zeigen die Bearbeitung von Paletten in Blind:

- **[2] {Iris} [At] [Enter]** - entfernt die aktuelle Parameter-Kategorieeinstellung aus Kreis 2.
- **[1] {Iris} [5] [0] [Enter]** - wählt Kreis 1 an und setzt den Iris-Wert auf 50.
- **[2] [Copy To] [5] [Enter]** - kopiert die Informationen von Kreis 2 auf Kreis 5.
- **[6] [Recall From] [Focus Palette] [1] [Enter]** - ruft die Werte für Kreis 6 aus der Focus-Palette 1 auf.

Sie können auch die Encoder verwenden, um in Blind Werte zu setzen.

Beim Bearbeiten in Blind ist es möglich, eine Anweisung aus einer beliebigen Palette zu entfernen, indem Kreis und Parameter gewählt und dann **[At] [Enter]** oder **{Make Null} [Enter]** gedrückt wird.

[Recall From] und **[Copy To]** können zum Erzeugen und Bearbeiten von Palettenwerten verwendet werden. Siehe hierzu [Weitergehende manuelle Kontrolle, Seite 187](#).

Bearbeiten von Paletten in der Tracklistenansicht

Die Tracklistenansicht zeigt eine Reihe von Paletten auf der Y-Achse und die Kreise/ Kreisparameter auf der X-Achse an. Das Anzeigen von Paletten in der Tracklistenansicht ist besonders zum Vergleichen von Werten zwischen Paletten hilfreich.

Sie können eine Palette aus der Trackliste mit den Tasten [Next] oder [Last] anwählen oder die Palette über die Tastatur bestimmen. Sie können auch mehrere Paletten zum gleichzeitigen Bearbeiten anwählen. Sie können die Palette(n) bearbeiten, indem Sie Kreise anwählen und Parameterwerte ändern. Zusätzlich zu den normalen Bearbeitungsfunktionen sind in dieser Ansicht folgende Anweisungen verfügbar: [Copy To], {Make Absolute}, {Make Null}, {Move To} und {Replace With}.

Folgende Beispiele zeigen die Bearbeitung von Paletten in der Tracklistenansicht in Blind:

- **[Color Palette] [1] [Thru] [9] [Enter]** - wählt die Color-Paletten 1 bis 9 an.
- **[1] {Scroller} {Make Null} [Enter]** - löscht den Farb-Scroller-Wert von Kreis 1 in der gewählten Color-Palette.
- **[1] {Scroller} [4] [Enter]** - setzt den Farb-Scroller-Wert von Kreis 1 in der gewählten Color-Palette auf 40.

Zusätzlich zu den obigen Beispielen beschreiben folgende Beispiele weitere Paletten-Bearbeitungsfunktionen, die in der Tracklistenansicht verfügbar sind:

- **[Palettentyp] [1] [Thru] [5] {Move To} <Palettentyp> [9] <thru> [Enter]** - verschiebt die Paletten 1-5 auf die Paletten 9-14. Für die korrekte Durchführung der Verschiebung braucht der Endwert nicht angegeben zu werden.
- **[Beam Palette] [1] [Thru] [5] [Enter] {Iris} [5] [0] {Replace With} <Iris> [2] [5] [Enter]** - bei den Paletten 1-5 ersetzt dieser Befehl jeden Iris-Parameter von 50 durch einen Wert von 25. Diese Änderung eines Bereichs mit der Funktion [Replace With] ist nur in der Tracklistenansicht möglich.

Bearbeiten von Paletten in der Listenansicht

Wenn Sie die Taste für die gewünschte Intensity-, Focus-, Color- oder Beam-Palette zweimal betätigen, wird eine Listenansicht des entsprechenden Palettentyps in einer neuen Anzeige geöffnet (oder in den Vordergrund gebracht, wenn sie bereits offen ist). Sie können die Listenansicht auch aus dem Browser heraus öffnen. *Siehe „Arbeiten mit dem Browser“ auf Seite 28.*

Aus der Listenansicht heraus können Sie eine Palette zum Bearbeiten auswählen, wodurch auf die Ansicht Blind Kreise umgeschaltet wird, in der die spezifizierte Palette bearbeitet werden kann. Darüber hinaus können Sie Ihrer Liste Paletten hinzufügen und die Namen für alle Paletten der Liste ändern.

Beispiel:

In der Listenansicht können Sie Paletten anwählen und sie mit einem neuen Namen versehen oder verschieben.

- **[1] [5] [Label] <Name> [Enter]**

In der Listenansicht der spezifischen Palettenkategorien sind die Softkeys {Move To} und {Edit} verfügbar.

Verschieben einer spezifischen Palette an einen anderen Ort:

- **[1] {Move To} [3] [Enter]** - verschiebt Inhalt und Namen der spezifischen Palette 1 auf die Palette 3. Falls Palette 3 bereits genutzt wird, werden Sie gefragt, ob Sie die bestehende gespeicherte Palette ersetzen möchten.

Kopieren einer spezifischen Palette auf eine neue Palette:

- **[2] [Copy To] [5] [Enter]** - kopiert den Inhalt der Palette 2 in die neue Palette 5.

Bearbeiten von Palettendaten in der Listenansicht:

- **[1] [5] {Edit} [Enter]** - wählt Palette 15 an und zeigt die Blind-Ansicht an, in der Palette 15 zum Bearbeiten angewählt ist. Sie können mit [Next] und [Last] auf die anderen Paletten zugreifen oder mit der Tastatur eine andere Palette zum Bearbeiten anwählen.

Löschen von Paletten

Zum Löschen von Color-Palette 1 **[Delete] [Color Palette] [1] [Enter] [Enter]** drücken. Wenn Paletten gelöscht werden, werden referenzierte Daten in Stimmungen in Absolutwerte umgewandelt.

Kapitel 10

Speichern und Verwenden von Presets

Presets sind Paletten insofern sehr ähnlich, als dass beides Sammlungen von Werten für spezifische Kreise zum Vereinfachen der Erzeugung von Stimmungen sind. Presets können allerdings *sämtliche* Werte für einen gegebenen Kreis (Intensity, Focus, Color, Beam) und nicht nur einen Parametertyp aufnehmen.

In der Ion können bis zu 1000 Presets gespeichert werden, die Absolutwerte und/oder eine Mischung von IFCB-Paletten enthalten können. Presets können *keine* Referenzierung auf andere Presets herstellen.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Speichern von Presets in Live**124
- **Abrufen von Presets**126
- **Bearbeiten von Presets in Live**127
- **Bearbeiten von Presets in Blind**129

Speichern von Presets in Live

Presets können mit der Tastatur und/oder den Direkttasten gespeichert werden. Sowohl [Record] als auch [Record Only] können zum Speichern von Presets verwendet werden, mit oder ohne Filter. [Siehe „Speichern von Daten mit Speicher-Filtern“ auf Seite 174.](#)

[Record] speichert alle Kreise, die nicht auf ihren Vorgabewerten sind, und zeichnet sämtliche Informationen über diese Kreise auf, einschließlich der Parameter, die noch auf den Vorgabewerten sind. Das bedeutet, dass ein Preset die gleichen Werte enthalten kann wie eine Stimmung, allerdings ohne Ablaufzeiten oder Stimmungs-Attribute (wie beispielsweise Follow, Delay oder Stimmungs-Override). Nach dem Speichern oder Neuspeichern werden Presets automatisch in der Ausgabe wieder aufgerufen. Jedes Preset kann einen individuellen Namen erhalten und hat ein optionales Notizenfeld.

Falls Werte aus einem Preset in einem anderen Preset gespeichert werden, werden sie beim Speichern in eines der folgenden Formate umgewandelt:

- Palettendaten (falls sie im vorhergehenden Preset vorhanden sind)
- oder Absolutwerte (falls keine Palettendaten vorhanden sind)

Speichern von Presets mit [Record]

Die Taste [Record] speichert alle Parameterdaten für Kreise, die nicht auf ihren Vorgabewerten sind, gemäß der Modifizierung durch die Filtereinstellungen im ZIB. Damit werden alle Parameterdaten gespeichert, die keine Vorgabewerte sind, auch wenn sie keine manuell geänderten Werte sind. Falls Filter eingesetzt werden, werden nur die von den Filtern durchgelassenen Parameter gespeichert.

Wenn Sie Daten in Live in ein Preset speichern, werden die mit diesem Preset verbundenen Kreise tatsächlich in diesem Preset sein.

Mit dem folgenden Verfahren können Sie Presets mit **[Record]** speichern:

- **[Record] [Preset] [5] [Label] Name [Enter]** - speichert alle Parameterdaten aller Kreise, die nicht im Vorgabezustand sind, in Preset 5 und fügt einen Namen hinzu.
- **[Record] [Preset] [Next] [Enter]** - speichert Daten in das Preset, das in der numerischen Reihenfolge als nächstes kommt.
- **[-] [2] [Record] [Preset] [n] [Enter]** - speichert das Preset unter Ausschluss der angegebenen Gruppe oder Kreise.
- **[Kreisliste] [Record] [Preset] [6] [Enter]** - speichert das Preset, aber nur die Werte für die in der Liste angegebenen Kreise.
- **[Record] & {Preset 8}** - speichert das Preset auf die angegebene Direkttaste.



Hinweis:

Beim selektiven Speichern müssen Sie die ein- oder auszuschließenden Kreise als Teil des [Record]-Befehls angeben. Andernfalls werden im neuen Preset alle Kreise gespeichert, bei denen die entsprechenden Werte nicht die Vorgabewerte sind.

Um festzulegen, welche Daten gespeichert werden sollen, können auch Filter und die Funktion {Make Null} verwendet werden. Weitere Informationen über diese Funktionen siehe [Arbeiten mit Filtern](#).

Wenn Sie ein bestehendes Preset neu speichern, wird eine Bestätigung verlangt, sofern die Nachfrage nicht im Setup deaktiviert wurde.

Speichern von Presets mit [Record Only]

[Record Only] ist ein selektiver Speicherbefehl, der *nur manuell geänderte Parameterdaten speichert*. Wenn Sie ihn zum Speichern von Presets einsetzen, werden nur manuell geänderte Daten der Kreise im Preset gespeichert. Genau wie bei [Record], können hier ebenfalls Filter und {Make Null} zur weiteren Festlegung der zu speichernden Information verwendet werden. [Siehe „Speichern von Daten mit Speicher-Filtern“ auf Seite 174.](#)

Mit dem folgenden Verfahren können Sie Presets mit **[Record Only]** speichern:

- **[Record Only] [Preset] [5] [Label] Name [Enter]** - speichert *manuell geänderte* Parameterdaten aller Kreise in Preset 5 und fügt einen Namen hinzu.
- **[Record Only] [Preset] [Next] [Enter]** - speichert manuell geänderte Daten in das Preset, das in der numerischen Reihenfolge als nächstes kommt.
- **[-] [3] [Record Only] [Preset] [n] [Enter]** - speichert das Preset unter Ausschluss der angegebenen Gruppe oder Kreise.
- **[Kreisliste] [Record Only] [Preset] [6] [Enter]** - speichert das Preset, aber nur die manuell geänderten Werte für die in der Liste angegebenen Kreise.
- **[Kreisliste] {Color} [Record Only] [Preset] [7] [Enter]** - speichert nur die manuell geänderten Color-Werte für die in der Liste angegebenen Kreise in dem Preset.

Abrufen von Presets

Beim Abrufen von Presets müssen zuerst Kreise angewählt werden. Wenn für einen angewählten Kreis oder Parameter im wiederaufgerufenen Preset kein Wert vorhanden ist, bleibt er in seinem aktuellen Zustand. Um alle Kreise in einem Preset wiederaufzurufen, können Sie **[Group] [Preset] [x]** drücken.

Um nur bestimmte Parameter eines Presets wiederaufzurufen, die Kreise und die gewünschten Parameter (oder mit der Taste **[-]** die nicht gewünschten Parameter) in der Kommandozeile angeben.

Wenn ein Preset wiederaufgerufen wird, folgen Parameteränderungen den manuellen Zeitvorgaben, falls diese aktiviert sind. Jedes Preset, das zur Live-Ausgabe der Ion beiträgt, wird als „aktiv“ angesehen.

Sie können Preset mit folgenden Verfahren abrufen:

- **{Preset 8}** - ruft die zugehörigen Preset-Daten für die angewählten Kreise wieder auf.
- **[Preset] [2] [Enter]** - ruft Preset 2 für die angewählten Kreise wieder auf.
- **[Kreisliste] [Preset] [2] [Enter]** - ruft die Preset-Daten für die in der Liste angegebenen Kreise wieder auf.
- **[Kreisliste] [Color] [Preset] [5] [Enter]** - ruft nur die Color-Werte aus dem angegebenen Preset für die angegebenen Kreise wieder auf.
- **[Color] & {Preset 7}** - ruft nur die Color-Werte aus dem angegebenen Preset für die angegebenen Kreise wieder auf.
- **[Group] [Preset] [3] [At] [5] <0> [Enter]** - ruft alle Kreise in Preset 3 wieder auf und setzt alle Intensitätswerte auf 50%. Die ursprünglichen Intensitätswerte sind weiterhin mit dem Preset verknüpft. Wenn die Intensität dauerhaft geändert werden soll, müssen Sie zuerst das Preset aktualisieren, um die Intensitätsänderung und die Verknüpfung zu erhalten, oder die Daten in Absolutwerte umwandeln, bevor sie in ein anderes Speicherziel gespeichert werden.
- **[Kreisliste] [Preset] [7] [Enter] [At] [/] [5] [Enter]** - ruft Preset 7 für angewählte Kreise wieder auf. Intensitätswerte werden mit 50% ihres gespeicherten Werts wiederaufgerufen. Die Intensitäts-Verknüpfung bleibt erhalten. Wenn die Intensität dauerhaft geändert werden soll, müssen Sie entweder das Preset aktualisieren, um die Intensitätsänderung und die Verknüpfung zu erhalten, oder die Daten in Absolutwerte umwandeln, bevor sie in ein anderes Speicherziel gespeichert werden.
- **[Group] [Preset] [9] [Enter]** - ruft alle Kreise in Preset 9 mit ihren gespeicherten Preset-Werten wieder auf.
- **[Group] & {Preset 2}** - ruft alle Kreise in Preset 2 mit ihren gespeicherten Preset-Werten wieder auf.

Bearbeiten von Presets in Live

Es gibt zwei Verfahren zum Bearbeiten eines Presets in Live. Sie können das Preset neu speichern oder die Aktualisierung [Update] nutzen.

Neuspeichern

Das Neuspeichern folgt den in den Abschnitten [Record] und [Record Only] beschriebenen Voraussetzungen. Die einzige Ausnahme besteht darin, dass eine Bestätigung benötigt wird, um ein bestehendes Preset neu zu speichern.

Beispiel:

Preset 5 wurde bereits gespeichert. Zum erneuten Speichern von Preset 5 zuerst das Preset wiederaufrufen:

- **[Preset] [5] [Enter]**

Parameter nach Bedarf anpassen. Sie können auch die Parameter vorher ausgenommener Kreise ändern, um sie zum Preset hinzuzufügen. Wenn alles fertig ist, das Preset erneut speichern.

- **[Record] [Preset] [5] [Enter] [Enter]**

Aktualisieren

Die Aktualisierungsfunktion [Update] wird verwendet, um Parameteränderungen in ein Preset zurückzuspeichern. Beim Aktualisieren müssen Sie das zu aktualisierende Preset angeben. Das kann über die Tastatur oder die Direkttasten erfolgen.

Bei den folgenden Beispielen wird vorausgesetzt, dass es keine aktiven Stimmungen in der aktiven Ausgabe gibt. Aktualisieren von referenzierten Daten bei Vorhandensein aktiver Stimmungen siehe [Ändern von Stimmungen in Live, Seite 147](#).

Beispiel:

Zum Aktualisieren eines Presets zuerst das Preset für die zu bearbeitenden Kreise wiederaufrufen:

- **[1] [Thru] [5] [Preset] [1] [Enter]**

Mit der Tastatur oder den Encodern die gewünschten Parameteränderungen durchführen. Sobald der gewünschte Eindruck erreicht wurde, das Preset aktualisieren.

- **[Update] [Preset] [1] [Enter]**

oder

- **[Update] & {Preset 1}**

Sofern Sie nicht einzelne Kreise für die Aktualisierung angegeben haben, werden alle Kreise mit manuell geänderten Daten mit einbezogen.

Arbeiten mit der Preset-Liste

Die Preset-Liste zeigt alle gespeicherten Presets an. In Listenansichten können Sie nur Attribute ändern; eine direkte Bearbeitung ist in der Listenansicht nicht möglich. Durch Drücken des Softkeys {Edit} gelangen Sie in die Blind-Ansicht des gewählten Presets im letzten von Ihnen in Blind verwendeten Format. Dort können Sie das Preset ändern.

Sie können sich in der Preset-Liste mit [Next] und [Last] bewegen.

Öffnen der Preset-Liste

Blind-Presets können auch in der Preset-Liste angezeigt und auf verschiedene Weise aufgerufen werden.

Zum Anzeigen der Preset-Liste in Blind:

- **[Preset] [Preset]** drücken
- Klicken auf **Presets** in der **>Browser-Listenauswahl**

Move To

Sie können Presets innerhalb der Preset-Liste mit dem Softkey {Move To} verschieben.

- **<Preset> [3] {Move To} [8] [Enter] [Enter]** - verschiebt Preset 3 auf Preset 8. Preset 3 wird aus der Liste entfernt. Das zweite [Enter] ist nicht erforderlich, wenn Sie die Bestätigungsabfrage im Setup deaktiviert haben.

Copy To

Sie können Presets innerhalb der Liste auf einen anderen Ort mit [Copy To] kopieren.

- **<Preset> [2] [Copy To] [9] [Enter] [Enter]** - kopiert den Inhalt von Preset 2 auf Preset 9. Preset 2 bleibt in der Liste. Das zweite [Enter] ist nicht erforderlich, wenn Sie die Bestätigungsabfrage im Setup deaktiviert haben.

Bearbeiten von Presets in Blind

Alle Presets können in Blind angezeigt und bearbeitet werden. Zum Öffnen eines Presets in Blind gibt es folgende Verfahren:

- Drücken Sie **[Blind] & [Preset]**
- Drücken Sie **[Blind] & {Preset x}** - öffnet im angegebenen Preset
- Drücken Sie **[Preset] [Preset]** und dann **{Edit}**, wenn ein Preset aus der Liste angewählt wurde.



VORSICHT: *Beim Bearbeiten von Presets in Blind werden Änderungen der Presets automatisch gespeichert. Eine Aktualisierungs- oder Speicheranweisung ist nicht erforderlich. Beachten Sie, dass in Blind durchgeführte Änderungen vorher gespeicherte Daten sofort ohne Record-Befehl ändern.*

Zum Umschalten der Art der Datenanzeige in der Preset-Liste die Taste **[Format]** betätigen. Damit wird die Preset-Liste zwischen den Anzeigearten Kreisliste, Trackliste und Tabellenansicht umgeschaltet.

Die Kreisliste zeigt nur Informationen über das Preset an, das gerade angezeigt wird. In der Kreisliste können die Presets nicht bearbeitet werden. Sie können die Presets über Tastatur oder Encoder in der Tabellenansicht oder der Trackliste bearbeiten.

Bearbeiten in der Tabellenansicht

Die Tabellenansicht zeigt die Daten für ein einzelnes Preset als Tabelle an. Die Kreise werden auf der Y-Achse und die Parameter auf der X-Achse angezeigt. Die Anzeige von Presets als Tabellenansicht ist sinnvoll, wenn Sie die Werte für mehrere Kreise in einem bestimmten Preset sehen möchten.

Zum Umschalten zu einem anderen Preset die Tasten **[Next]** oder **[Last]** verwenden oder die Nummer des Presets über die Tastatur oder Direkttasten eingeben. Sie können das Preset bearbeiten, indem Sie Kreise anwählen und Parameterwerte ändern. Zusätzlich zu den normalen Bearbeitungsfunktionen sind in dieser Ansicht folgende Anweisungen verfügbar: **[Copy To]**, **{Make Absolute}**, **{Make Null}**, **{Move To}** und **{Replace With}**.

Folgende Beispiele beschreiben weitere Preset-Bearbeitungsfunktionen, die in der Tabellenansicht verfügbar sind:

- **[Kreise oder Parameter anwählen] [Make Abs]** - wandelt die Werte für alle Paletten-Referenzen innerhalb des Presets in Absolutwerte um, die sich nicht mehr auf ein anderes Speicherziel beziehen.
- **[Kreise oder Parameter anwählen] [Make Null]** - entfernt die Werte des angewählten Kreises oder Parameters aus dem Preset.
- **[Preset] [5] {Move To} [Preset] [9] [Enter]** - verschiebt den Inhalt von Preset 5 auf Preset 9. Preset 9 wird erzeugt und Preset 5 wird gelöscht.
- **[Preset] [1] [Copy To] <Preset> [5] [Enter]** - kopiert den Inhalt von Preset 1 auf Preset 5. Sie können auch Bereiche von Presets auf neue Ziele kopieren.

Bearbeiten in der Tracklistenansicht

Die Tracklistenansicht zeigt eine Reihe von Presets auf der Y-Achse und Kreise und Kreisparameter auf der X-Achse an. Die Anzeige von Presets in der Tracklistenansicht ist besonders zum Vergleichen von Werten zwischen Presets hilfreich.

Sie können ein Preset aus der Trackliste mit den Tasten [Next] oder [Last] anwählen oder das Preset über die Tastatur bestimmen. Sie können auch einen Bereich von Presets zum gleichzeitigen Bearbeiten anwählen. Sie können das Preset bearbeiten, indem Sie Kreise anwählen und Parameterwerte ändern. Zusätzlich zu den normalen Bearbeitungsfunktionen sind in dieser Ansicht folgende Anweisungen verfügbar: [Copy To], {Make Absolute}, {Make Null}, {Move To} und {Replace With}.

Zusätzlich zu den Beispielen für die Tabellenansicht beschreiben folgende Beispiele weitere Preset-Bearbeitungsfunktionen, die in der Tracklistenansicht verfügbar sind:

- **[Preset] [1] [Thru] [5] {Move To} <Preset> [9] <thru> [Enter]** - verschiebt die Presets 1-5 auf die Presets 9-14. Für die korrekte Durchführung der Verschiebung braucht der Endwert nicht angegeben zu werden. Falls die Presets 9-14 bereits existieren, müssen Sie diesen Befehl bestätigen.
- **[Preset] [1] [Thru] [5] [Enter] {Iris} [5] [0] {Replace With} <Iris> [2] [5] [Enter]** - bei den Presets 1-5 ersetzt dieser Befehl jeden Iris-Parameter mit Wert 50 durch einen Wert von 25. Diese Änderung eines Bereichs mit der Funktion [Replace With] ist nur in der Tracklistenansicht möglich.

Löschen von Presets

Zum Löschen von Presets gibt es folgende Verfahren:

- **[Delete] [Preset] [1] [Enter]**
- **[Delete] [Preset] [1] [Thru] [5] [Enter]**

Presets können in jeder Ansicht und zu jedem Zeitpunkt gelöscht werden. Beim Löschen wird eine Bestätigung verlangt, sofern die Nachfrage nicht im Setup deaktiviert wurde.

Entfernen von Kreisen aus einem Preset

Sie können einzelne Kreise aus einem Preset entfernen. Das ist nur in Blind möglich.

Beispiel:

Preset in Blind öffnen:

- **[Blind] & [Preset]**

Das zu bearbeitende Preset anwählen.

- **[Preset] [5] [Enter]**

Zum Entfernen der Kreise drücken Sie:

- **[2] [+] [4] [+] [6] [Thru] [9] [At] [Enter]**

Sie können auch einen spezifischen Kreisparameter aus dem Preset entfernen:

- **[5] [+] [7] {Color} [At] [Enter]**

Sie können auch einen Kreis oder Parameter aus einem Bereich von Presets entfernen:

- **[Preset] [1] [Thru] [5] [Enter] [1] {Color} [At] [Enter]**

Kapitel 11

Arbeiten mit einer Einzel-Sequenzliste

Wenn Stimmungen erzeugt werden, werden sie in einer Sequenzliste gespeichert. Als Voreinstellung führt das Speichern von Stimmungen zu einer Einzel-Sequenzliste, die als Sequenzliste 1 bezeichnet wird. Obwohl in der Ion auch andere Sequenzlisten gespeichert werden können, beschreibt dieses Kapitel primär die Arbeit mit einer Einzel-Sequenzliste. Weitere Informationen über mehrfache Sequenzlisten siehe [Arbeiten mit mehreren Sequenzlisten, Seite 163](#).

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- [Grundlagen über Stimmungen](#) 132
- [Speichern von Stimmungen in Live](#) 133
- [Zeitsteuerung](#) 137
- [Kennungen](#) 144
- [Ändern von Stimmungen in Live](#) 147
- [Speichern und Bearbeiten von Stimmungen aus Blind](#) 153
- [Löschen von Stimmungen](#) 156

Grundlagen über Stimmungen

Eine Stimmung ist ein Speicherziel, das aus Kreisen mit den zugehörigen Parameterwerten, Ablaufzeiten (auf Kreis-/Parameterebene), Stimmungszeiten und Stimmungs-Attributen besteht (wie beispielsweise Wartezeiten, Vorheiz- und „Follow“-Anweisungen und ähnlichem). Die Stimmungen werden mit diesen Informationen für eine spätere Wiedergabe gespeichert.

Im **Setup** haben Sie festgelegt, ob die Ion im „Cue Only“- oder im „Tracking“-Modus arbeitet. In der Voreinstellung ist das System auf „Tracking“ eingestellt, weshalb sich dieser Abschnitt des Handbuchs hauptsächlich mit der Arbeit im „Tracking“-Modus befasst. Es ist wichtig, dass Sie wissen, in welchem Modus Sie arbeiten, da die Bearbeitung der Stimmungen davon abhängt.

- Wenn Ihre Konsole auf den „Tracking“-Modus eingestellt ist (die Voreinstellung), werden Änderungen „getrackt“, d. h. sie setzen sich durch die Sequenzliste hindurch fort, bis ein Block oder Änderungsbefehl auftritt.
- Wenn Ihre Konsole auf den „Cue Only“-Modus eingestellt ist, haben Änderungen in Stimmungen keinen Einfluss auf nachfolgende Stimmungswerte.

Stimmungs-Nummerierung

Stimmungen können Nummern von .01 bis 10000 erhalten. Standardmäßig werden Stimmungen in Sequenzliste 1 gespeichert. Sie können auch jeder Stimmung einen Namen zur Beschreibung anfügen.

Die Ion bietet Ihnen verschiedene Verfahren zum Nummerieren Ihrer Stimmungen. Die üblichsten Verfahren sind folgende:

- Nach dem Drücken der Speichertaste eine Stimmungsnummer eingeben, die eine ganze Zahl (1) oder eine Zahl mit Nachkommastellen (1,1) sein kann.
- Nach dem Drücken der Speichertaste können Sie auch, statt eine Nummer einzugeben, auf [Next] drücken, wodurch die Stimmung automatisch die nächste folgende Nummer in der Sequenzliste erhält. Wenn beispielsweise die aktuelle Stimmung die Nummer 1.1 erhalten hat, erhält die neue Stimmung durch Drücken von [Record] [Next] automatisch die Nummer 1.2.
- Beim Speichern von Stimmungsnummern mit Nachkommastellen ist es nicht erforderlich, die Zahl vor dem Komma einzugeben, wenn bereits eine Stimmungsnummer mit Nachkommastellen gespeichert worden ist. Wenn beispielsweise die aktuelle Stimmung die Nummer 5.2 hat, ist es beim nächsten Speicherbefehl ausreichend, nur [.] [5] einzugeben, um Stimmung 5.5 zu speichern.
 - Ganzzahlige Stimmungsnummer - [Next] erhöht die Stimmungsnummer auf die nächste ganze Zahl.
 - Stimmungsnummer mit einer Nachkommastelle (.1) - [Next] zählt in Zehnteln weiter.
 - Stimmungsnummer mit zwei Nachkommastellen (.01) - [Next] zählt in Zehnteln weiter.

Speichern von Stimmungen in Live

Beim Drücken von [Record] werden die Parameter aller Geräte, die entweder durch manuelle Änderungen, andere Stimmungen oder Submaster-Playback nicht ihre Vorgabewerte haben, in der Ziel-Stimmung gespeichert.

Kreise, die nur Vorgabewerte haben, also niemals geändert worden sind, werden nicht mit gespeichert, sofern Sie nicht ausdrücklich den Kreis anwählen und {Make Manual} drücken. Ebenfalls ausgeschlossen sein können Parameter, die von Filtern betroffen sind, oder Kreisparameter, bei denen eine Gelöscht-Kennung gesetzt ist (siehe [Arbeiten mit Filtern, Seite 171](#)). Sie können auch einzelne Parameter (wie beispielsweise Cyan und Iris) anwählen und mit der Taste {Make Null} in den Gelöscht-Status versetzen, wenn Sie diese Werte in der Stimmung, die Sie speichern, nicht benötigen.

Ion ist eine „Tracking-Konsole“, was bedeutet, dass Werte für Kreise oder Parameter, die in einer Sequenzliste gespeichert worden sind, so lange in dieser Sequenzliste erhalten bleiben, bis sie mit der Anweisung {Make Null} gelöscht oder mit den Parameter-Filtern aus der Sequenzliste entfernt werden.

Wenn Stimmungen gespeichert werden, werden sie automatisch sofort wiederaufgerufen und manuell geänderte Werte freigegeben, falls die Funktion „Auto-Playback beim Speichern“ nicht im Setup deaktiviert worden ist. Beim Playback werden angezeigte Parameterwerte farbcodiert dargestellt, um den Speichervorgang zu beschreiben:

- Blau - Die Intensität wurde seit der letzten Stimmung erhöht oder es wurde ein Nicht-Intensitätsparameter geändert.
- Grün - Die Intensität wurde seit der letzten Stimmung verringert oder es wurde ein Nicht-Intensitätsparameter markiert.
- Magenta - Der Wert wurde von einer früheren Stimmung „getrackt“ (weitergeführt).
- Weiß - Der Wert wurde geblockt (siehe [Block, Seite 144](#)).

Arbeiten mit Record

Wenn die Taste [Record] gedrückt wird, schaltet die Tastatur auf den Stimmungsmodus um; die Taste [Cue] braucht nicht gedrückt zu werden. Folgende Beispiele beschreiben das Speichern von Stimmungen in Live. Sobald die Stimmungs-Speicherung spezifiziert worden ist, können Stimmungs-Attribute wie Zeitsteuerung kombiniert und in jeder beliebigen Reihenfolge eingegeben werden.

- **[Record] <Cue> [5] [Enter]** - speichert alle Parameter jedes Kreises mit anderen als Vorgabewerten in die angegebene Stimmung 5 entsprechend der Modifikation durch die Funktionsfilter.
- **[Record] <Cue> [5] [Label] [name] [Enter]** - speichert die angegebene Stimmung und fügt einen alphanumerischen Namen hinzu.

Arbeiten mit Record Only

[Record Only] ist ähnlich wie [Record], nur dass hierbei selektiv nur manuell gesetzte Werte gespeichert werden, um zu verhindern, dass nicht beabsichtigte Werte (beispielsweise von einem Submaster oder einer anderen Sequenzliste) mit in der Stimmung gespeichert werden. Deshalb werden bei diesem Befehl nur manuell geänderte Daten der Kreise und Parameter in der Stimmung gespeichert.

Alle zusammen mit [Record] verwendeten Befehle können auch zusammen mit [Record Only] verwendet werden.

- **[Record Only] <Cue> [Next] [Enter]** - speichert nur die manuell gesetzten Werte in die nächste Stimmung der Liste.
- **[Record Only] [Cue] [3] [Enter]** - speichert nur die manuell gesetzten Werte in Stimmung 3.
- **[2] [Thru] [8] [Record Only] <Cue> [9] [Enter]** - speichert nur die manuell gesetzten Werte für Kreise 2 bis 8 in die Ziel-Stimmung 9.
- **[Group] [2] [Record Only] [Cue] [5] [Enter]** - speichert nur die manuell gesetzten Werte von Gruppe 2 in Stimmung 5.
- **[Angewählte Kreise] {Color} [Record Only] <Cue> [4] [Enter]** - speichert nur Color-Werte der angewählten Kreise in Stimmung 4.

Genau wie bei der Funktion [Record] kann die Menge der gespeicherten Daten durch Filter reduziert werden, wenn diese zusammen mit [Record Only] eingesetzt werden. [Siehe „Arbeiten mit Filtern“ auf Seite 171.](#)

Arbeiten mit selektiver Speicherung

Sie können mit der Taste [-] Informationen aus einer Stimmung ausschließen oder mit der Taste [+] einen bestimmten Kreis/Parameter anwählen, der mitgespeichert werden soll. Diese Vorgänge gehören zum selektiven Speichern.

Informationen über das selektive Speichern mit Filtern siehe [Partielle Filter, Seite 173](#).

Positives selektives Speichern

Sie haben die Möglichkeit, nur bestimmte Parameter in Stimmungen zu speichern. Wenn die Stimmung bereits gespeichert ist, fügt der Speichervorgang die spezifizierten Kreisparameter den vorhandenen Stimmungswerten hinzu.

Speichern bestimmter Kreise in eine neue Ziel-Stimmung:

- **[1] [Thru] [5] [Record] <Cue> [4] [Enter]** - speichert nur die Kreise 1 bis 5 in die Stimmung 4.

Speichern bestimmter Parameter in eine neue Ziel-Stimmung:

- **[1] [Thru] [5] [Focus] [Color] [Record] <Cue> [4] [Enter]** - speichert die Focus- und Color-Werte für die Kreise 1 bis 5 in Stimmung 4. Alle anderen Daten der aktiven Ausgabe werden dabei nicht in der Ziel-Stimmung gespeichert.

Beim selektiven Speichern in ein neues Speicherziel werden Werte aus vorherigen Stimmungen mitgetrackt, die nicht mit gespeichert werden.

Negatives selektives Speichern

Sie können mit der Taste [-] Daten vom Speichern in eine Stimmung ausschließen:

- **[-] [Group] [3] [Thru] <Group> [6] [Record] <Cue> [9] [Enter]** - speichert die angegebene Stimmung mit Ausnahme aller mit den Gruppen 3 bis 6 verbundenen Kreise.
- **[-] [3] [Thru] [6] [Record] <Cue> [9] [Enter]** - speichert die angegebene Stimmung mit Ausnahme der Kreise 3 bis 6.
- **[-] [Sub] [7] [Record] [Enter]** - speichert die angegebene Stimmung mit Ausnahme aller Eingänge von Submaster 7.
- **[-] [Sub] [Record] [Enter]** - wie oben, schließt aber die Eingänge aller Submaster aus.

Arbeiten mit [Cue Only/Track]

im „Tracking“-Modus

Wenn Sie eine neue Stimmung erzeugen, werden alle Kreisparameterwerte aus der vorherigen Stimmung in die neue angegebene Stimmung getrackt, d. h. übernommen. Mit der Taste [Cue Only/Track] können Sie eine Ausnahme von dem für das System eingestellten „Tracking“-Modus erreichen. Wenn Sie eine Stimmung in der Mitte einer bestehenden Sequenzliste speichern, verhindert der Einsatz der Taste [Cue Only], dass neue Informationen in die nachfolgende Stimmung übernommen werden. Wenn Sie eine Stimmung neu speichern oder aktualisieren, werden die Änderungen nicht getrackt/weitergeführt.



Hinweis: *In den folgenden Beispielen entspricht der Befehl **[Cue Only]** der Betätigung der Bedientaste [Cue Only/Track]. Die Systemeinstellung bestimmt die aktuelle Bedeutung der Taste entsprechend dem Betriebsmodus des Systems.*
Zum besseren Verständnis wird nur die kontextabhängige Funktion der Taste in den Beispielen verwendet.

Bei Einstellung des Systems auf „Tracking“

- **[Record] <Cue> [5] [Cue Only] [Enter]** - speichert Stimmung 5. Neue Werte oder Änderungen werden nicht in die anschließende Stimmung übernommen („getrackt“).
- **[-] [Color] [Record] <Cue> [5] [Cue Only] [Enter]** - wie oben werden die gespeicherten Daten nicht getrackt und alle Color-Werte bleiben von der Speicherung ausgenommen.
- **[Record Only] <Cue> [5] [Cue Only] [Enter]** - speichert alle manuell veränderten Daten, erlaubt aber nicht das Tracking in nachfolgende Stimmungen.
- **[-] [5] [Record] <Cue> [6] [Cue Only] [Enter]** - speichert die angegebene Stimmung, ausgenommen die Beiträge von Kreis 5. Die gespeicherten Daten werden nicht in die anschließende Stimmung getrackt.

Im „Cue Only“-Modus

Wenn Sie eine neue Stimmung erzeugen, werden alle Kreisparameterwerte aus der vorherigen Stimmung in die neue Stimmung getrackt. Mit der Taste [Cue Only/Track] können Sie eine Ausnahme von dem für das System eingestellten „Tracking“-Modus erreichen.



Hinweis: *In den folgenden Beispielen entspricht der Befehl **[Track]** der Betätigung der Bedientaste [Cue Only/Track]. Die Systemeinstellung bestimmt über die aktuelle Bedeutung der Taste entsprechend dem Betriebsmodus des Systems.*
Zum besseren Verständnis wird nur die kontextabhängige Funktion der Taste in den Beispielen verwendet.

Bei Einstellung des Systems auf „Cue Only“

- **[Record] <Cue> [5] [Track] [Enter]** - speichert Stimmung 5. Diese Daten werden bis zur nächsten Änderung oder zum nächsten Block in der Liste getrackt.
- **[-] [5] [Color] [Record] <Cue> [6] [Track] [Enter]** - speichert die angegebene Stimmung, ausgenommen die Color-Werte von Kreis 5. Diese Daten werden bis zur nächsten Änderung oder zum nächsten Block in der Liste getrackt.
- **[Record Only] <Cue> [2] [Thru] [7] [Track] [Enter]** - speichert alle manuell geänderten Daten. Die gespeicherten Daten werden zu Stimmung 2 getrackt und enden in Stimmung 7.

Zeitsteuerung

Die Zeitsteuerung einer Stimmung kann auf verschiedene Weise realisiert werden. Auf Stimmungsebene sind Zeitgruppen für die Funktionen Intensity up (Heller), Intensity down (Dunkler), Focus, Color und Beam-Änderungen vorgesehen. Jede dieser Zeiten kann eine zugehörige Wartezeit haben. Die Zeitsteuerung kann auch direkt auf einen Kreis oder einen spezifischen Parameter bezogen werden. Dann spricht man von Einzelzeitsteuerung (diskrete Zeiten).

Zeiten können in Minuten und Sekunden (Beispiel 10:15), Sekunden und Zehntelsekunden (Beispiel 1.3) oder Hundertstelsekunden (Beispiel 1.35) mit gültigen Überblendungszeiten von Null bis 99.59 eingegeben werden. Wenn auf Stimmungsebene keine Zeit angegeben ist, werden die Voreinstellungen aus dem **System Setup** verwendet. [Siehe „Setup“ auf Seite 79.](#)

Eingeben von Zeiten auf Stimmungsebene

Falls Sie nichts anderes eingeben, weist Ion jeder von Ihnen gespeicherten Stimmung Standard-Überblendzeiten zu. Die Zeit-Voreinstellungen werden im Setup festgelegt. Die Überblendzeiten können beim Speichern einer Stimmung vergeben oder auch später hinzugefügt oder geändert werden.

Die folgenden Beispiele beschreiben Speicherbefehle mit Überblendzeiten auf Stimmungsebene:

- **[Record] <Cue> [5] [Time] [9] [Enter]** - setzt eine Zeit von 9 Sekunden für alle Zeitgruppen.
- **[Record] <Cue> [5] [Time] [2] [Enter]** - legt die Ein- und Ausblendzeit für alle Intensitätsänderungen der Stimmung fest. Falls Sie gesplittete (unterschiedliche) Zeiten für Einblendung und Ausblendung (oder gesplittete Focus-, Color- oder Beam-Zeiten) programmiert haben, betrifft dieser Befehl beim Speichern einer Stimmung nur die Einblendzeit.
- **[Record] <Cue> [6] [Time] [3] [Time] [9] [Enter]** - setzt die Einblendzeit für alle Änderungen von Intensität, Focus, Color und Beam auf 3 Sekunden und die Ausblendzeit auf 9 Sekunden. Die erste Eingabe bei [Time] betrifft die Einblendzeit (also den Wechsel des Intensitätswerts auf einen höheren Wert als vorher) und die zweite Eingabe bei [Time] betrifft die Ausblendzeit (wenn Intensitätswerte auf einen niedrigeren Wert gehen als vorher).
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [Enter]** - setzt die Überblendzeit auf den Vorgabewert zurück. Wenn die Stimmung mit gesplitteten Zeiten gespeichert worden ist, setzt dieser Befehl nur die Einblendzeit zurück.
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [Time] [Enter]** - setzt die Ausblendzeit für Intensitäten auf den Vorgabewert zurück.



Hinweis:

Wenn in einer Stimmung gesplittete Überblendzeiten ohne Wartezeit auf einer Seite eingestellt sind und diese Zeiten später den gleichen Wert annehmen, wird die gesplittete Zeit gelöscht.

Manuelle Zeitsteuerung auf Stimmungsebene

Es ist möglich, den Zeitwert „manuell“ für einen manuellen Parameterübergang über den zugeordneten Fader zuzuweisen. Manuelle Überblendungen werden über den Softkey {Manual} zugewiesen, der beim Speichern einer Stimmung angezeigt wird, und können für jeden Parameter zugewiesen werden.

- **[Record] <Cue> [4] [Time] {Manual} [Enter]** - legt eine manuelle Überblendung fest. Wenn die Stimmung mit gesplitteten Zeiten gespeichert worden ist, gilt der manuelle Modus für die Einblendung und für Focus-, Color- und Beam-Zeiten. Wenn die Stimmung nur eine Zeit hatte, werden mit diesem Befehl alle Zeiten manuell über den Fader gesteuert.
- **[Record] <Cue> [4] [Time] [Time] [Manual] [Enter]** - legt eine manuelle Ausblendung der Intensitäten fest. Dieser Befehl hat keinen Einfluss auf die Einblendzeit.
- **[Record] <Cue> [4] {Color} [Time] [Manual] [Enter]** - setzt eine manuelle Überblendung für alle Color-Wertänderungen in Stimmung 4.

Zeitsteuerung für Nicht-Intensitätsparameter

Auf Stimmungsebene kann auch für die Parameterkategorien Focus, Color und Beam eine Zeitsteuerung angewendet werden. Als Voreinstellung sind die FCB-Zeiten mit der Intensitäts-Einblendzeit identisch. Sobald die FCB-Zeiten nicht mehr identisch mit der Intensitäts-Einblendzeit gewesen sind, haben Änderungen der Intensitäts-Einblendzeit keinen Einfluss mehr auf diese Zeiten.

Wenn Sie eine Zeit für eine einzelne Parameterkategorie anwenden und in dieser Parameterkategorie kein Änderungsbefehl vorhanden ist, wird die Zeit grau angezeigt. Die angegebene Zeit bleibt grau, bis in dieser Parameterkategorie ein Änderungsbefehl vorkommt, und schaltet dann auf weiß um.

- **[Record] <Cue> [2] [Color] [Time] [7] [Enter]** - speichert Stimmung 2 mit einer Color-Zeit auf Stimmungsebene von 7.
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [Time] [Time] [7] [Enter]** - speichert Stimmung 2 mit einer Focus-Zeit auf Stimmungsebene von 7. In diesem Beispiel wird mit jedem Betätigen der Taste [Time] auf den nächsten Zeitwert umgeschaltet (Intensity Up-, Intensity Down-, Focus-, Color- und Beam-Zeiten).
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [7] [Enter]** - speichert Stimmung 2 und setzt eine Zeit von 7 Sekunden für alle Parameterkategorien (sofern F, C und B vorher die gleichen Zeiten gehabt haben).



Hinweis:

Zum Ändern von Zeiten ist es nicht erforderlich, die Stimmung neu zu speichern. Zum Neudefinieren der Zeiten reicht es aus, die Stimmung anzuwählen und die Zeitwerte neu einzugeben.

- **[Cue] [5] [Time] [8] [Enter]** - ändert die Zeit für alle Parameterkategorien auf 8 Sekunden (sofern F, C und B vorher die gleichen Zeiten gehabt haben).
- **[Cue] [2] {Color} [Time] [5] [Enter]** - ändert die Color-Zeit auf 5 Sekunden.

Wartezeit (Delay)

Die Funktion Delay wird verwendet, um die Ausführung einer Überblendung zu verzögern. Das Herunterzählen der Wartezeit beginnt in dem Moment, in dem die Stimmung ausgeführt wird (beispielsweise durch Drücken von [Go]).

Wartezeiten können in jede Stimmung oder für jede spezifische Parameterkategorie innerhalb der Stimmung eingefügt werden und zögern dann die Parameteränderung bis zum Ablauf der Wartezeit hinaus.

Folgende Beispiele beschreiben das Speichern mit Einfügen einer Wartezeit:

- **[Record] <Cue> [2] [Delay] [5] [Enter]** - speichert Stimmung 2 mit einer Wartezeit von 5 Sekunden für die Intensität.
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [9] [Delay] [3] [Enter]** - speichert Stimmung 2 mit einer Einblendzeit von 9 Sekunden, beginnend mit einer Wartezeit nach Go von 3 Sekunden.
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [7] [Delay] [Enter]** - speichert Stimmung 2 mit einer Einblendzeit von 7 Sekunden und löscht die Wartezeit für das Einblenden.

Eine Wartezeit kann sinnvoll sein, wenn Sie nicht möchten, dass sich ein Parameter ändert (beispielsweise die Intensität erhöht wird), bevor andere Änderungen angefangen haben oder abgeschlossen worden sind. Wartezeiten können so eingesetzt werden, dass sie nur die Parameter der angegebenen Kategorie beeinflussen.

- **[Record] <Cue> [2] [Color] [Delay] [8] [Enter]** - speichert Stimmung 2 mit einer Wartezeit von 8 Sekunden für die Kategorie Color.



Hinweis:

Zum Ändern von Wartezeiten ist es nicht erforderlich, die Stimmung neu zu speichern. Zum Neudefinieren reicht es aus, die Stimmung anzuwählen und die Zeitwerte neu einzugeben.

- **[Cue] [5] [Delay] [8] [Enter]** - legt die Wartezeit neu auf 8 Sekunden fest.
 - **[Cue] [2] {Color} [Delay] [5] [Enter]** - legt die Wartezeit für Color neu auf 5 Sekunden fest.
-

Einzelzeitsteuerung von Kreisen/Parametern

Für spezifische Kreise oder Parameter kann eine Einzelzeitsteuerung (diskrete Zeiten) vorgesehen werden. Bei Verwendung der Bedientastatur müssen Sie zuerst die Kreise anwählen, für die die Zeiten gelten sollen, ansonsten geht das System davon aus, dass Sie die gewählte Stimmung meinen.

Folgende Beispiele beschreiben die erforderlichen Befehle:

- **[Kreisliste] [Color] [Time] [3] [Enter]** - setzt für alle Color-Parameter der Kreisliste, die einen Änderungsbefehl enthalten, eine Zeit von 3 Sekunden.
- **[Frost] [Time] [7] [Enter]** - setzt eine Zeit von 7 Sekunden für das Attribut Frost bei allen gewählten Kreisen.
- **[Select last] [Frost] [Time] [7] [Enter]** - wählt die zuletzt angewählten Kreise an und setzt eine Zeit von 7 Sekunden für alle manuell geänderten Frost-Werte.

Wartezeiten können auch für einzelne Kreisparameter festgelegt werden.

- **[1] {Color} [Time] [4] [Delay] [3] [Enter]** - setzt eine Überblendzeit von 4 Sekunden und eine Wartezeit von 3 Sekunden für alle Color-Parameter von Kreis 1.

Wenn in Live eine Überblendzeit für einen Kreisparameter gesetzt worden ist, wird beim Kreis ein kleines rotes „t“ angezeigt. Damit wird angezeigt, dass die Überblendzeit für die entsprechende Stimmung gespeichert oder aktualisiert werden muss. Wenn das erfolgt ist, wird das „t“ blau. In der Playback-Anzeige wird ein „+“ im Zeitenfeld der zugehörigen Parameterkategorie angezeigt, das anzeigt, dass nicht alle Parameter der Stimmung die Stimmungs-Zeiten verwenden. Die Navigationstaste [Time] (neben der Taste [Data]) kann gedrückt werden, um die einzelnen Wartezeiten für Kreise in Live/Blind anzuzeigen. Zuerst wird die Wartezeit, und dann die Überblendzeit angezeigt.

Zuweisen von Stimmungs-Attributen

Sie können Stimmungen beim Speichern spezifische Attribute zuweisen, mit denen festgelegt wird, wie sich Stimmungen bei der Ausführung verhalten. Zu den Stimmungs-Attributen gehören Follow-Zeit, Hang-Zeit, Link, Loop, Curve, Rate und Name. Stimmungs-Attribute können gleich beim ersten Speichern der Stimmung eingegeben oder später hinzugefügt oder bearbeitet werden.

Follow/Hang

Eine Follow-Zeit (Verzögerungszeit) bewirkt den automatischen Start der nächsten Stimmung in der Sequenz nach Ablauf der vorgegebenen Zeit der entsprechenden Stimmung. Die Follow-Zeit beginnt, wenn die aktuelle Stimmung gestartet wird.

Die Hang-Zeit (Standzeit) bewirkt ebenfalls den automatischen Start der nächsten Stimmung, läuft aber nicht ab dem Start der Stimmung, sondern beginnt mit dem Abschluss der Stimmung. Die Hang-Zeit kann auch einen negativen Wert haben, so dass die anschließende Stimmung die aktive Stimmung zeitlich überdeckt.

Sie können entweder eine Follow- oder eine Hang-Zeit zuweisen, aber nicht beides. Beide Funktionen werden über die Taste [Follow/Hang] auf der Konsole aufgerufen. Folgende Beispiele beschreiben die erforderlichen Befehle:

- **[Record] <Cue> [5] [Follow/Hang] [8] [Enter]** - speichert Stimmung 5 und setzt eine Follow-Zeit von 8 Sekunden, die den Start der nächsten Stimmung in der Sequenz steuert. Die anschließende Stimmung wird automatisch auf dem gleichen Fader gestartet, sobald die Follow-Zeit abgelaufen ist. Die Follow-Zeit beginnt mit dem Start der zugehörigen Stimmung (Stimmung 5) zu laufen.
- **[Record] <Cue> [5] [Follow/Hang] [Follow/Hang] [8] [Enter]** - speichert Stimmung 5 und setzt eine Hang-Zeit von 8 Sekunden, die den Start der nächsten Stimmung in der Sequenzliste steuert. Die anschließende Stimmung wird automatisch auf dem gleichen Fader gestartet, sobald die Hang-Zeit abgelaufen ist. Die Hang-Zeit beginnt mit der Beendigung der zugehörigen Stimmung (Stimmung 5) zu laufen.

Entfernen einer Follow- oder Hang-Zeit:

- **[Cue] [x] [Follow/Hang] [Enter]**

Link/Loop (Sprung/Schleife)

Link (Sprung) ermöglicht das Starten von Stimmungen außerhalb der Reihenfolge, indem eine andere Stimmungsnummer in die Vorbereitung des Playback-Faders geladen wird, wenn die Stimmung aktiviert wird, in der die Link-Anweisung enthalten ist. Wenn eine Follow- oder Hang-Zeit in den Stimmungs-Attributen enthalten ist, erfolgt die Aktivierung der verlinkten Stimmung nach Ablauf der Follow- oder Hang-Zeit. Der Link kann innerhalb einer Sequenzliste sein oder sich auf eine Stimmung in einer anderen Sequenzliste beziehen.

Das folgende Beispiel beschreibt die Verwendung von Links:

- **[Record] <Cue> [2] [Link/Loop] <Cue> [8] [Enter]** - speichert die angegebene Stimmung 2 und setzt einen Link zu Stimmung 8 in der Sequenzliste. Wenn Stimmung 2 wiedergegeben wird, wird die verlinkte Stimmung in die Vorbereitung des zugehörigen Faders geladen.

Loop (Schleife) ist eine Funktion zum Verketteten und mehrmaligen Wiedergeben einer Reihe von Stimmungen als Schleife in einer Sequenz. Wenn die Sequenz der Stimmungen zum ersten Mal wiedergegeben worden ist, erkennt das System den Loop-Befehl und gibt die Sequenz erneut wieder.

Wenn die erste Stimmung in dieser Sequenz geblockt ist oder das Attribut „Assert“ enthält, werden die Werte aus der letzten Stimmung bei der erneuten Wiedergabe nicht in die erste Stimmung getrackt (übernommen). Wenn aber die erste Stimmung weder einen Änderungsbefehl noch eine Block- oder Assert-Anweisung enthält, werden die Werte aus der letzten Stimmung bei der erneuten Wiedergabe in die erste Stimmung getrackt (übernommen). Bei einem Loop-Befehl mit dem Wert „0“ wird die Sequenz unendlich oft als Schleife wiederholt.

Das folgende Beispiel beschreibt die Verwendung von Loop:

- **[Cue] [2] [Link/Loop] <Cue> [1] [Link/Loop] [3] [Follow] [4] [Enter]** - speichert einen Link (Sprung) von Stimmung 2 zurück zu Stimmung 1. Da eine Follow-Zeit angegeben ist, wird Stimmung 1 automatisch 4 Sekunden nach Stimmung 2 gestartet. Wenn die Stimmung 1 auch eine Follow-Zeit hat, startet diese automatisch Stimmung 2. Dieses Sequenz läuft 4 mal (einmal plus 3 Schleifen) und stoppt dann in Stimmung 2. Der Loop-Wert gibt an, wie oft der Loop-Befehl ausgeführt wird. Da die Sequenz vor dem Loop-Befehl bereits einmal gelaufen ist, beträgt die Gesamtzahl der Durchläufe die angegebene Anzahl der Schleifen +1.

Geschwindigkeit

Der Softkey {Rate/Hold} dient zum Einfügen einer Änderung aller Zeiten in einer Stimmung. Die Voreinstellung ist 100%, also Originalzeit. Um eine Stimmung zu verlangsamen, ist die Rate auf weniger als 100% zu setzen, zum Beschleunigen auf mehr als 100%. Die Rate für eine Stimmung kann zwischen 0 und 2000% betragen. Ein Zeitwert von 5 hat bei einer Rate von 50% eine Dauer von 10 Sekunden. Ein Zeitwert von 5 hat bei einer Rate von 200% eine Dauer von 2,5 Sekunden.

Das folgende Beispiel beschreibt die Verwendung der Rate:

[Record] <Cue> [4] [Rate/Hold] [1] [2] [5] [Enter] - speichert die angegebene Stimmung und setzt einen Rate-Korrekturbefehl für alle Zeiten. Damit wird die Stimmung mit 125% der gespeicherten Zeitwerte wiedergegeben.



Hinweis:

Sie können die Wiedergaberaten-Korrekturfunktion verwenden, um die Rate festzulegen, mit der die Stimmung wiedergegeben werden soll, und dann die Rate auf diese Stimmung anwenden. Dadurch brauchen Sie nicht die gesamte Zeitsteuerung einer Stimmung zu ändern, wenn Sie die Stimmung nur schneller oder langsamer wiedergeben wollen.

Hold

Ein Hold-Befehl auf Stimmungsebene bedeutet, dass sämtliche Parameter mit manueller Überblendung nicht vom Überblendsteller losgelöst werden, wenn die Stimmung abgeschlossen ist. Wenn keine manuelle Überblendung vorhanden ist, bedeutet Hold, dass die Intensitätswerte auf dem Steller bleiben. Die Hold-Kennung wird durch den Start einer Stimmung wieder gelöscht.

Das folgende Beispiel beschreibt die Verwendung des Hold-Befehls:

- **[Record] <Cue> [3] {Rate/Hold} {Rate/Hold} [Enter]** - speichert Stimmung 3 und setzt eine Hold-Kennung bei der Wiedergabe.

Label

[Label] dient zum Zuweisen eines alphanumerischen Namens/Texts zu einer Stimmung oder einem Teil einer Stimmung.

Das folgende Beispiel beschreibt die Zuweisung eines Namens zu einer Stimmung:

- **[Record] <Cue> [7] [Label] <Name> [Enter]** - speichert Stimmung 7 und fügt ihr den über die alphanumerische Tastatur eingegebenen Namen hinzu.

Löschen von Stimmungs-Attributen

Löschen von Attributen aus einer Stimmung:

- **[Cue] [n] [Follow/Hang] [Enter]** - entfernt die Follow- oder Hang-Zeit aus der angegebenen Stimmung „n“.
- **[Cue] [n] [Label] [Enter]** - entfernt den Namen aus der angegebenen Stimmung „n“.
- **[Cue] [n] [Link/Loop] [Enter]** - entfernt den Link-Befehl aus der angegebenen Stimmung „n“.
- **[Cue] [n] [Thru] [y] [Rate] [Enter]** - entfernt den Rate-Befehl aus den angegebenen Stimmungen „n“ bis „y“.
- **[Cue] [n] [Rate/Hold] [Rate/Hold] [Enter]** - entfernt den Hold-Befehl aus der Stimmung „n“.

Diese Anweisungen können kombiniert werden, um mehrere Attribute gleichzeitig zu entfernen:

- **[Cue] [n] [Follow/Hang] [Link/Loop] [Enter]** - entfernt die Follow-Zeit und den Link-Befehl.

Kennungen

Kennungen können in Stimmungen eingefügt werden, um bestimmte Verhaltensweisen zu ändern. Es gibt die Kennungen „AllFade“, „Block“, „Assert“, „Preheat“ und „Mark“.

Block

Sie können einen Block für eine Stimmung, einen Kreis (oder eine Gruppe von Kreisen) oder einen Parameter (oder eine Gruppe von Parametern) innerhalb einer Stimmung setzen.

Auf Stimmungsebene

Ein Stimmungsebenen-Block führt dazu, dass alle getrackten Werte in der Stimmung wie Änderungsbefehle behandelt werden, wodurch verhindert wird, dass Wertänderungen in die Stimmung getrackt werden. Nicht in der Stimmung enthaltene Parameter sind von der Block-Anweisung nicht betroffen.

Blocks schützen eine Stimmung, einen Kreis oder einen Parameter nicht vor einer Veränderung im Rahmen einer Bereichsänderung und auch nicht gegen eine Trace-Anweisung (siehe [Arbeiten mit Trace, Seite 152](#)). Es wird vorausgesetzt, dass Sie bei Verwendung der Trace-Anweisung den Ausgangswert tatsächlich ändern wollen. Ein Block hindert die Funktion Trace daran, weiter rückwärts in der Sequenzliste zurückzugehen.

Die Ion unterstützt auch eine „Auto-Block“-Funktion. Auto-Block kann Ihre Daten vor unbeabsichtigten Änderungen schützen. Beispiel: Sie setzen in Stimmung 5 den Kreis 1 auf 50%. Diese Anweisung wird als Änderungsbefehl gespeichert. Später gehen Sie auf eine frühere Stimmung zurück und setzen 1 auf 50%, und dieser Wert wird in Stimmung 5 getrackt. Kreis 1 erhält einen „Auto-Block“ in Stimmung 5. Obwohl er jetzt auf dem gleichen Wert wie in der vorhergehenden Stimmung ist, wird der ursprünglich beabsichtigte Änderungsbefehl beibehalten. Auto-Block kann im Setup deaktiviert werden. Wenn im vorstehenden Beispiel Auto-Block deaktiviert gewesen wäre, würde Kreis 1 in Stimmung 5 in einen getrackten Wert von 50% umgewandelt werden.

Bei vom Bediener gesetzten Blocks werden Parameterwerte weiß angezeigt. Auto-Blocks werden weiß mit einem weißen Unterstrich angezeigt.

- **[Cue] [5] [Block] [Enter]** - im Kennungsfeld wird ein „B“ als Kennung für einen Block auf Stimmungsebene angezeigt. Wenn diese Stimmung wiederaufgerufen wird, werden alle Werte, die sonst als getrackte Werte angezeigt würden, weiß dargestellt. Alle Änderungen, die in der Sequenzliste vor dieser Stimmung liegen, haben keinen Einfluss auf diese geblockten Stimmungswerte.

Auf Kreis-/Parameterebene

Blocks können auch für einen Kreis oder einen Kreisparameter gesetzt werden. Das ist sowohl in Live als auch in Blind möglich. Beim Setzen in Live muss die Block-Anweisung durch Speichern oder Aktualisieren in die entsprechende Stimmung übernommen werden.

- **[9] [Block] [Enter]** - setzt einen Block für Kreis 9. Ein rotes „B“ erscheint neben dem Kreis in der Live-Ansicht und zeigt an, dass ein Block gesetzt, aber noch nicht gespeichert wurde.
- **[Group] [5] [Color] [Block] [Enter]** - setzt einen Block für alle Color-Parameter für Gruppe 5.

Wenn die Block-Anweisung gespeichert oder aktualisiert worden ist, werden alle getrackten Werte, auf die der Block angewandt wurde, weiß angezeigt.

Blocks auf Kreisebene und Auto-Blocks werden in der Sequenzliste mit einem „b“ gekennzeichnet.

Kennung Assert

Die Funktion Assert wird nur bei der Arbeit mit mehreren Sequenzlisten verwendet. Siehe dazu das nächste Kapitel, [Arbeiten mit Assert, Seite 165](#).

Kennung AllFade (Gesamtstimmung)

In jeder Stimmung kann eine Allfade-Kennung gesetzt werden. Die Funktion Allfade setzt die Intensität aller Kreise, die nicht in der Stimmung enthalten sind, auf Null. Submaster, Kreise mit Capture-Status und der Einfluss von Fadern, die auf den Status „Independent“ gesetzt sind, werden nicht beeinflusst, sofern nicht die Stimmung mit der Allfade-Kennung ebenfalls im Status „Independent“ ist. Die Allfade-Kennung „*“ wird in der Playback-Anzeige der angegebenen Stimmung angezeigt.

- **<Cue> [5] [Allfade] [Enter]** - setzt die Intensität aller Kreise, die nicht in der Allfade-Stimmung enthalten sind, auf Null.

Die Allfade-Funktion eignet sich zum schnellen Säubern, um die aktive Ausgabe wieder in einen definierten Zustand zurückzusetzen, ohne darüber nachdenken zu müssen, welche Kreise auf Null gesetzt werden müssen.

Kennung Mark

Die Kennung Mark wird als Verweis auf Informationen über Automarks oder Referenz-Marks gesetzt. Bei der Verwendung von Automarks wird ein „M“ im Kennungsfeld für die jeweilige Stimmung angezeigt, die ein Automark ausführt. Wenn Automark für eine Stimmung deaktiviert worden ist, wird ein „D“ angezeigt.

Bei der Verwendung von Referenz-Marks wird ein „M“ im Kennungsfeld für die jeweilige Stimmung angezeigt, die einen referenzierten Mark-Befehl ausführt. Wenn eine Stimmung der Ursprung einer Mark-Kennung ist, wird ein „R“ angezeigt. [Siehe „Arbeiten mit Mark“ auf Seite 157](#).

Vorheizen

Die Kennung Preheat (Vorheizen) kann verwendet werden, um Glühlampen mit einem Vorheizwert in der Stimmung vorzuheizen, die unmittelbar vor einer Intensitätsänderung von Null liegt. Vorheizwerte können den Kreisen einzeln in Patch zugewiesen werden (siehe [{Attribut}-Anzeige und Einstellungen, Seite 64](#)).

Preheat wird auf Stimmungs- (oder Stimmungs-Part-) Ebene zugewiesen, und danach wird jeder Kreis in dieser Stimmung, dem in Patch ein Preheat-Wert zugewiesen worden ist, in der Stimmung, die unmittelbar vor der Stimmung mit der Preheat-Kennung liegt, auf die angegebene Intensität aufgeblendet. Stimmungen mit einer Preheat-Kennung erhalten ein „O“ in der Spalte Preheat-Kennung (bezeichnet durch ein „P“ über der Spalte).

Wenn ein Kreis im Vorheizzustand ist, wird im Intensitätsfeld des Kreises ein „Ph“ angezeigt.

Arbeiten mit der Execute-Liste

Die Execute-Liste kann verwendet werden, um Aktionen auf anderen Fadern oder Makros auszulösen. Darüber hinaus können Sie Anweisungen eingeben, mit denen der „Go“-Befehl anderer Sequenzlisten synchronisiert wird.

Wenn Sie {Execute} drücken, erscheint eine Dialogbox. Die Box zeigt eine Liste der verfügbaren analogen und MIDI-Trigger an. Zusätzlich sind Felder für die Eingabe spezifischer Daten über das Makro, die Stimmungsnummer und die Sequenzliste vorgesehen, die Sie ausführen möchten.

Auslösen eines Makros:

- **[Cue] [1] {Execute} [Macro] [5] [Delay] [7] [Enter]** - löst Makro 5 sieben Sekunden nach der Ausführung von Stimmung 1 aus. Wenn Sie keine Wartezeit eingeben, wird das Makro bei der Ausführung der Stimmung sofort ausgelöst.

Zum Auslösen von Sequenzlisten drücken Sie:

- **[Cue] [1] {Execute} {Cue} [4] [/] <+> [6] [/] [Enter]**
- **[Cue] [1] {Execute} {Cue} [2] [/] [Thru] [5] [/] [Enter]**

Zum Auslösen einer bestimmten Stimmung auf einem anderen Fader:

- **[Cue] [4] {Execute} [Cue] [4] [/] [5] [Enter]**

Wenn Sequenzlisten-Trigger gesetzt werden, führt das System automatisch gleich nummerierte Stimmungen in der zugehörigen Sequenzliste aus. Das bedeutet, dass, wenn die letzte vorstehende Anweisung auf Sequenzliste 1 Stimmung 1 angewandt worden ist, bei der Ausführung dieser Stimmung 1/1 alle anderen Stimmungen mit der Nummer „1“ in den Sequenzlisten 2 bis 5 ebenfalls ausgeführt werden. Falls es in diesen Sequenzlisten keine Stimmung 1 gibt, wird keine Aktion ausgelöst. Wenn es in den sekundären Sequenzlisten Stimmungen gibt, die es in der Sequenzliste 1 nicht gibt, werden diese Stimmungen übersprungen und die anschließende Stimmung beim Auslösen „außerhalb der Reihenfolge“ genommen.

Aus diesem Grund ist es sinnvoll, bei Bedarf Dummy-Stimmungen in der Master-Sequenzliste anzulegen, um sicherzustellen, dass keine Stimmungen in den sekundären Sequenzlisten übersprungen werden.

Entfernen eines Triggers:

Zum Entfernen eines Triggers die Stimmungsnummer aufrufen und [Execute], den Speicherzieltyp und [Enter] drücken.

- **[Cue] [5] {Execute} {Cue/Macro} [Enter]**

Ändern von Stimmungen in Live

Gespeicherte Stimmungen können in Live geändert werden. Stimmungs-Attribute (wie Link, Loop, Label und so weiter) können ebenfalls geändert werden. Zum Ändern von Stimmungs-Attributen muss die Stimmung nicht aktiv sein (wiedergegeben werden). Sie können bei Bedarf auch die Stimmungs-Attribute für einen ganzen Bereich von Stimmungen ändern.

Verwendung von [At] [Enter]

Eine praktische Funktion beim Ändern von Stimmung ist auch [At] [Enter]. Dabei handelt es sich um eine einfache Funktion, mit der Sie jeden Kreis oder Parameter oder mehrere davon auswählen und deren Änderungsbefehle entfernen können, wodurch die Werte der vorhergehenden Stimmung manuell wiederaufgerufen werden können.

[At] [Enter] ist im Grund ein „Zurück zur vorherigen Stimmung“-Befehl, der Änderungsbefehle und sämtliche manuellen Werte vollständig entfernt und durch die Werte der vorhergehenden Stimmung ersetzt.

Beispiel:

Stimmung 5 ist in Live aktiv.

- **[Group] [1] [Focus] [At] [Enter]**

Mit diesem Befehl werden die aktuellen Focus-Änderungsbefehle für die Gruppe 1 aufgehoben und die Focus-Werte für diese Geräte aus der unmittelbar vorhergehenden Stimmung wiederaufgerufen. Diese Werte sind jetzt manuell geändert und können nach Bedarf gespeichert oder aktualisiert werden.

Sie können [At] [Enter] auch nur für spezielle Kreise oder Parameter nutzen, indem Sie diese spezifisch angeben:

- **[2] [At] [Enter]** - entfernt nur die Änderungen für Kreis 2.
- **[2] [Color] [At] [Enter]** - entfernt nur die Color-Wert-Änderungen für Kreis 2.
- **[2] [Thru] [5] [+] [9] [+] [1] [1] [Thru] [1] [5] [-] [1] [2] [-] {zoom} [At] [Enter]** - entfernt nur die Änderungen für die angewählten Kreise für alle Parameter außer Zoom.

Arbeiten mit Record

Sie können eine Stimmung ändern, indem Sie diese komplett neu speichern. Nach dem Ändern von Kreisen/Parametern:

- **[Record] [Enter] [Enter]** - ersetzt sämtliche Daten in der aktiven Stimmung durch die aktuellen Ausgabewerte.
- **[Record] [Cue] [x] [Enter] [Enter]** - ersetzt sämtliche Daten in der Stimmung „x“ durch die aktuellen Ausgabewerte.



Hinweis:

Mit [Record] werden alle Parameter aller Kreise der aktiven Ausgabe gespeichert, die nicht auf ihren Vorgabewerten sind. Das bedeutet, dass auch alle anderen Stimmungs- und Submaster-Daten mitgespeichert werden.

Dies ist das normale Verfahren bei der Arbeit mit einer Einzel-Sequenzliste. Wenn Sie mit mehreren Sequenzlisten und/oder Submastern arbeiten, ist [Record Only] ein praktisches Hilfsmittel.

Arbeiten mit Record Only

Das Ändern bestehender Stimmungen mit [Record Only] wird als selektives Speichern bezeichnet. Dabei werden nur manuell geänderte Daten in der Ziel-Stimmung geändert oder dieser hinzugefügt, wobei alle anderen bereits in der Stimmung vorhandenen Daten belassen und Ausgabe-Werte aus anderen Sequenzlisten oder Submastern *nicht* mit gespeichert werden. [Record Only] ist eine praktische Funktion zum Ändern bereits bestehender Stimmungen, ohne die Einflüsse anderer Playbacks in der Stimmung zu berücksichtigen. Die Funktion ist dem Aktualisieren sehr ähnlich.

- **[Record Only] [Enter] [Enter]** - fügt der angewählten Stimmung die aktuellen manuell geänderten Werte hinzu.
- **[Record Only] [Cue] [x] [Enter] [Enter]** - fügt die aktuellen manuell geänderten Werte zur Stimmung „x“ hinzu.

Softkey Move To

Mit dem Befehl {Move To} können Sie eine Stimmung von einer Position in der Sequenzliste auf eine andere verschieben.

- **[Cue] [4] <More SK> {Move To} <Cue> [8] [Enter]** - verschiebt den Inhalt von Stimmung 4 auf Stimmung 8. Stimmung 4 wird vollständig entfernt. Falls Stimmung 8 bereits vorhanden ist, ist eine Bestätigung erforderlich, bevor Stimmung 8 ersetzt wird (falls die Bestätigungen nicht im Setup deaktiviert worden sind). Der Inhalt von Stimmung 8 wird vollständig ersetzt.

[Update]

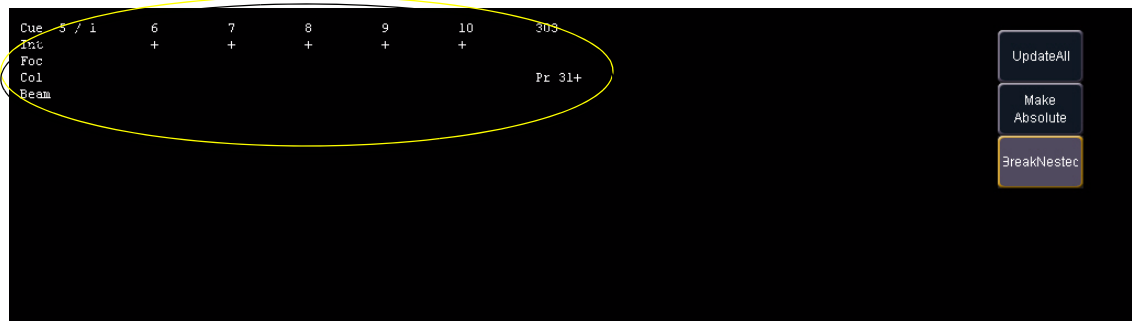
Update ist eine sehr leistungsfähige und vielseitige Funktion. Mit einer Kombination aus [Cue Only], [Track], [Trace] und {Make Absolute} ergeben sich fast unendlich viele verschiedene Möglichkeiten zum Aktualisieren spezifischer Informationen und manuell geänderter Werte. Nachstehend finden Sie einige Beispiele für das gleichzeitige oder individuelle Aktualisieren von Daten in verschiedenen Speicherzielen. Diese Liste ist nicht vollständig, sondern soll Sie nur zum Herausfinden eigener Aktualisierungsmethoden anregen.

Dialogbox Update

Nach Betätigen der Taste [Update] wird im ZIB eine Dialogbox angezeigt, die folgende Optionen enthält:

- {Update All} - mit dieser Option werden die Hintergrund-Stimmung und alle Referenzen aktualisiert (verschachtelte und andere Referenzen). Diese Option ist die Ion-Standard-einstellung.
- {Make Absolute} - diese Option aktualisiert die Hintergrund-Stimmung und wandelt alle Ebenen in Absolutwerte um, wobei sämtliche Referenzen entfernt werden.
- {Referenz auflösen} - diese Option aktualisiert nur die erste Referenzebene der Hintergrund-Stimmung und löst alle über diese erste Ebene hinausgehenden Referenzen auf. Beispiel: Falls Stimmung 1 Kreis 1 eine Referenz auf Preset 3 hat, das wiederum eine Referenz auf Color-Palette 5 hat, wird bei der Aktualisierung mit dieser Option Preset 3 aktualisiert, Color-Palette 5 aber nicht, und in Preset 3 wird die Referenz auf Color-Palette 5 aufgelöst.

Die Dialogbox enthält auch eine Liste (nach Speicherziel) der von der Aktualisierungsanweisung betroffenen Kreise/Parameter. Wenn ein Kreis eine Referenz in der Stimmung hat, wird dies angezeigt. Falls nicht, wird ein „+“ angezeigt. Alle Kreise, die nicht unter der „Zugehörigkeit“ der Hintergrund-Stimmung stehen, werden als „Unowned“ (Frei) angezeigt und sind deshalb von der Aktualisierung ausgeschlossen.



Dialogbox Update

Sobald Sie eine der verfügbaren Optionen angewählt haben, drücken Sie [Enter], um das Ziel zu aktualisieren.

Aktualisieren von Referenzen

Wenn eine Stimmung aktiv ist, können innerhalb dieser Stimmung verschiedene Speicherziele (Paletten oder Presets) wiedergegeben werden. Wenn die Werte in dieser Stimmung oder auch in den einzelnen Paletten oder Presets geändert werden, können sowohl die Stimmung als auch die Referenzen innerhalb dieser Stimmung einfach aktualisiert werden. Wenn Sie eine Referenz in einer Stimmung korrigiert haben, werden die Daten rot mit einem roten hochgestellten „R“ neben der Intensität des Kreises angezeigt.

Ion hat die Voreinstellung, alle in einer Stimmung enthaltenen referenzierten Daten zu aktualisieren.

Beispiel:

Stimmung 5 wird in Live wiederaufgerufen. Die Stimmung enthält Referenzen auf Color-Palette 1 und Preset 2. Sie ändern Kreise, die in diesen Speicherzielen enthalten sind. Um jetzt die Stimmung *und* die Paletten/Presets zu aktualisieren, drücken Sie:

- **[Update] [Enter]**

Damit werden die manuellen Änderungen in Color-Palette 1 und Preset 2 aktualisiert. Damit bezieht sich Stimmung 5 jetzt auf die neuen Werte und die Änderungen an CP1 und PR2 wurden für die gesamten Vorstellungsdaten einheitlich durchgeführt.

Wenn Sie Änderungen an anderen Kreisen durchgeführt haben, die nicht in den in Stimmung 5 verwendeten Paletten/Presets enthalten sind, werden diese Werte als Absolutwerte ebenfalls in der Stimmung aktualisiert.

Aktualisieren ohne Referenzen (Make Absolute)

Wenn Sie Ihre Änderungen an der Stimmung speichern wollen, *ohne* die Referenzen zu aktualisieren, können Sie mit {Make Absolute} die Verbindung zu den Referenzen auflösen. Der Befehl {Make Absolute} kann vor der Aktualisierungsanweisung auf die erforderlichen Kreise/Parameter angewandt oder diese während der Aktualisierung angegeben werden.

- **[Update] {Make Absolute} [Enter]** - löst die Referenzen für jeden Parameter, der geändert worden ist, auf und aktualisiert die Stimmung entsprechend der Änderungen. Das referenzierte Ziel wird in den Kreisen, die jetzt Absolutwerte aufweisen, nicht mehr angezeigt. Sämtliche aktualisierten Werte in Stimmung 5 werden jetzt als Absolutwerte angezeigt.
- **[5] [Thru] [9] [Update] {Make Absolute} [Enter]** - löst nur die Referenzen für die Kreise 5-9 auf und speichert deren Absolutwerte in der Stimmung. Andere manuell geänderte Werte werden bei dieser Aktualisierung nicht berücksichtigt.

Zum Auflösen von Referenzen können Sie auch [Record Only] verwenden.

Beispiel:

Stimmung 5 wird aktiv ausgegeben. Die Kreise 5-20 beziehen sich aktuell auf Preset 1. Sie führen Änderungen an den Kreisen 5-9 durch. Die Daten dieser Änderungen sind jetzt manuelle Daten. Drücken Sie:

- **[Record Only] [Enter] [Enter]**

Falls noch andere Änderungen in der aktiven Ausgabe vorgenommen worden sind, hätten Sie auch folgenden Befehl eingeben können:

- **[5] [Thru] [9] [Record Only] [Enter] [Enter]**

Nur die manuell geänderten Daten werden als Aktualisierung in Stimmung 5 gespeichert. Die Referenz auf Preset 1 für die Kreise 5-9 wurde aufgelöst und jetzt zeigt die Stimmung statt einer Referenzkennzeichnung die Absolutwerte an.

Arbeiten mit „Cue Only/Track“

Mit der Taste [Cue Only/Track] können Sie eine Ausnahme von dem für das System eingestellten „Tracking“-Modus erreichen. Das bedeutet, dass die Taste dem Befehl [Track] entspricht, wenn das System auf „Cue Only“ eingestellt ist. Andersherum entspricht die Taste dem Befehl [Cue Only], wenn das System auf „Tracking“ eingestellt ist.

Weitere Informationen über das Verhältnis von „Tracking“ zu „Cue Only“ siehe [Tracking und Cue Only, Seite 6](#) im Setup.

[Cue Only/Track] kann in Verbindung mit Speicher- oder Aktualisierungsfunktionen verwendet werden. Folgende Beispiele beschreiben die erforderlichen Befehle:



Hinweis:

*In den folgenden Beispielen entsprechen die Befehle **[Cue Only]** und **[Track]** beide der Betätigung der Bedientaste [Cue Only/Track]. Die Systemeinstellung bestimmt über die aktuelle Bedeutung der Taste.*

Zum besseren Verständnis wird nur die kontextabhängige Funktion der Taste in den Beispielen verwendet.

Bei Einstellung des Systems auf „Tracking“

- **[Record] <Cue> [5] [Cue Only] [Enter] [Enter]** - speichert Stimmung 5 neu. Damit werden *ausschließlich* die Werte in Stimmung 5 geändert. Die Änderungen werden im weiteren Verlauf der Liste nicht getrackt.
- **[-] [Color] [Record] <Cue> [5] [Cue Only] [Enter] [Enter]** - wie oben, außer dass sämtliche Color-Werte von der Speicherung ausgenommen bleiben und die gespeicherten Daten nicht weiter getrackt werden. Die Color-Werte in der Stimmung bleiben unverändert.
- **[Update] <Cue> [5] [Cue Only] [Enter]** - aktualisiert Stimmung 5 nur mit den manuell geänderten Parametern, deren Werte aus dieser Stimmung stammen. Die Änderungen werden im weiteren Verlauf der Liste nicht getrackt. Dabei ist zu beachten, dass dieser Befehl auch das referenzierte Ziel aktualisiert, falls die aktualisierten Werte referenzierte Werte waren.
- **[-] [5] [Record] <Cue> [7] [Cue Only] [Enter] [Enter]** - speichert die angegebene Stimmung neu, ausgenommen die Beiträge von Kreis 5. Die gespeicherten Daten werden im weiteren Verlauf der Liste nicht getrackt.

Bei Einstellung des Systems auf „Cue Only“

- **[Record] <Cue> [5] [Track] [Enter] [Enter]** - speichert Stimmung 5 neu. Die Änderungen werden bis zum nächsten Änderungsbefehl oder Block in der Liste getrackt.
- **[-] [5] [Color] [Record] <Cue> [7] [Track] [Enter] [Enter]** - speichert die angegebene Stimmung neu, ausgenommen die Color-Werte von Kreis 5. Diese Daten werden im weiteren Verlauf der Liste getrackt.
- **[Update] <Cue> [3] [Thru] [7] [Track] [Enter]** - aktualisiert Stimmungen 3 bis 7. Bereichs-Aktualisierungen unterliegen hinsichtlich ihres Einflusses auf nachfolgende Stimmungen den normalen Regeln von „Track/Cue only“.

Arbeiten mit Trace

Die Funktion [Trace] funktioniert genau wie die Funktion Track, außer dass sie das Rückwärts-Tracken von Änderungen in der Sequenzliste zulässt, bis ein Änderungsbefehl auftritt. Ein Trace wird bis zu einer blockierten Anweisung fortgeführt, aber nicht darüber hinaus.

Folgende Beispiele beschreiben die erforderlichen Befehle:

- **[Update] <Cue> [5] [Trace] [Enter]** - aktualisiert Stimmung 5 und führt die Änderungen bis zum Auftreten eines Änderungsbefehl rückwärts weiter. Wenn das System auf den „Tracking“-Modus eingestellt ist, setzen sich Änderungen vorwärts durch die Sequenzliste hindurch fort, bis ein Block oder Änderungsbefehl auftritt. Wenn das System auf den „Cue Only“-Modus eingestellt ist, hat diese Anweisung keinen Einfluss auf nachfolgende Stimmungswerte.
- **[Update] [Trace] [Cue Only/Track] [Enter]** - aktualisiert die angewählte Stimmung und führt die Änderungen bis zum Auftreten eines Änderungsbefehl rückwärts weiter. Wenn das System auf den Tracking-Modus eingestellt ist, können sich die Änderungen nicht vorwärts durch die Sequenzliste hindurch fortsetzen. Wenn das System im „Cue only“-Modus ist, können sich die Änderungen weiter fortsetzen.

Aktualisieren der aktuellen Stimmung

Zum Aktualisieren der aktuellen Stimmung einfach **[Update] [Enter]** drücken. Wenn nur eine Sequenzliste aktiv ist, umfasst diese Aktualisierung sämtliche Änderungen in allen Kreisen.

Aktualisieren einer Ursprungs-Stimmung

Zum Aktualisieren des Ursprung eines Werts in der aktuellen Stimmung (d. h. eines Änderungsbefehls in einer vorhergehenden Stimmung) müssen Sie einen Trace für den/die gewünschten(n) Kreis(e) angeben.

- **[5] [Update] [Trace] [Enter]** - aktualisiert alle manuellen Änderungen für Kreis 5 in der aktuellen Stimmung. Alle getrackten Werte für Kreis 5 werden per Trace bis zum Ursprung des Werts (dem ursprünglichen Änderungsbefehl) zurückverfolgt und auf den neuen Wert geändert. Der Wert für Änderungen in der aktuellen Stimmung durch die Funktion Trace wird magenta angezeigt, als Kennzeichnung für einen getrackten Wert.

Aktualisieren einer nicht-aktiven Stimmung

Die gleichen Aktualisierungsbefehle wie vorstehend beschrieben können auch für inaktive Stimmungen (Stimmungen, die nicht aktiv ausgegeben werden) verwendet werden. In diesem Fall bleiben manuell geänderte Werte erhalten, sofern die aktualisierte Stimmung nicht der Ursprung des Live-Werts eines Kreises ist. Wenn die aktualisierte Stimmung hingegen der Ursprung des aktuellen Werts ist, wird die Anzeige der Werte auf Magenta (als Kennzeichnung eines getrackten Werts) geändert, wenn die Aktualisierung abgeschlossen wurde.

Speichern und Bearbeiten von Stimmungen aus Blind

Wenn Sie **[Blind]** drücken, wird die angewählte Stimmung angezeigt. Sie können Änderungen an Stimmungen in der Blind-Ansicht in den Ansichten Kreisliste, Tabellenansicht oder Trackliste durchführen.



Hinweis: *In Blind werden Änderungen sofort ausgeführt. Die Funktionen [Record] und [Update] werden in Blind nicht benötigt. Dadurch ist das Bearbeiten in Blind ein schnelles und effektives Verfahren, um spezifische Änderungen an Vorstellungsdaten durchzuführen.*

Wenn in der Blind-Ansicht Änderungen an einer aktiven Stimmung durchgeführt werden, haben diese keinen Einfluss auf den aktuellen Zustand der aktiven Ausgabe. Um Blind-Änderungen zu aktivieren, drücken Sie die Tasten [Assert] & {Load} für den Fader, welcher der Stimmung zugeordnet ist.

Zum Entfernen von Änderungsbefehlen aus einer Stimmung den Kreis anwählen und **[At] [Enter]** drücken. Damit können alle Werte aus der vorhergehenden Stimmung in die aktuelle Stimmung getrackt werden. Dieser Befehl kann auch auf spezifische Parameter beschränkt werden.

Beispiel:

Beispiel: Sie sind in Blind in Stimmung 5 und führen Änderungen an den Kreisen 1-5 durch:

- **[1] [Thru] [5] [At] [5] <0> [Iris] [3] [5] [Enter]**

Die Intensität wird auf 50% und die Iris auf 35% gesetzt. Sie entfernen die Iris-Anweisung:

- **[Iris] [At] [Enter]**

Der Iris-Wert aus der vorhergehenden Stimmung wird getrackt. Dann entfernen Sie auch die Intensitätsänderung:

- **[Intensity] [At] [Enter]**

Jetzt werden alle Werte aus der vorhergehenden Stimmung getrackt.

Statt mehrere Befehle einzugeben, können Sie die Kreise auch in einem einzigen Befehl auf ihre Werte aus der vorherigen Stimmung zurücksetzen:

- **[1] [Thru] [5] [At] [Enter]**

Der Einfluss von Blind-Änderungen auf nachfolgende Stimmungen wird durch die „Tracking/Cue Only“-Einstellung des Systems bestimmt. Im „Tracking“-Modus werden alle Änderungen wie gewohnt bis zum nächsten Änderungsbefehl getrackt, sofern nicht [Cue only] gedrückt worden ist. Im „Cue Only“-Modus gelten Änderungen nur innerhalb der angewählten Stimmung. Wenn sie die Werte tracken möchten, drücken Sie die Taste [Track]. Der „Track/Cue Only“-Befehl muss zusammen mit einem Wert eingegeben werden. Auch [Trace] kann genutzt werden, um Änderungen auf den ursprünglichen Änderungsbefehl zurückverfolgen. Beispiele:

- **[1] [Thru] [5] [At] [5] <0> [Cue Only/Track] [Enter]**

- oder -

- **[1] [Thru] [5] [At] [5] <0> [Cue Only/Track] [Trace] [Enter]**

Aus der Kreislisten- oder Tabellenansicht

Mit der Taste [Format] können Sie die verfügbaren Ansichten durchgehen (siehe [Arbeiten mit \[Format\]](#), Seite 40).

In der Kreislistenansicht wird die größtmögliche Anzahl Kreise gleichzeitig angezeigt, wobei die Parameterwerte etwas verkürzt angezeigt werden. Kreise mit Focus-, Color- oder Beam-Werten werden mit F, C beziehungsweise B unter den Werten angezeigt. Diese Ansicht ist besonders praktisch, wenn gleichzeitig viele Kreiswerte angezeigt oder hauptsächlich Intensitätswerte bearbeitet werden sollen.

Die Tabellenansicht bietet eine bessere Anzeige der Parameterwerte einer geringeren Anzahl von Kreisen. In dieser Ansicht werden die Kreise auf der Y-Achse und die Parameter auf der X-Achse angezeigt. Die Parameterkategorien (I, F, C und B) sind immer sichtbar. Sie können auch nur spezifische Parameter anzeigen, indem Sie die Taste [Parameters] gedrückt halten und dann den/ die Softkey(s) für den/die anzuzeigenden Parameterkategorie(n) drücken. Dadurch wird die Kategorieanzeige erweitert und zeigt alle in der Vorstellung verwendeten Parameter an. Sie können auch nicht gewünschte Parameter abwählen. Diese Einstellung wird beim nächsten Aufruf der Tabellenansicht wiederhergestellt.

Die Tabellenansicht eignet sich besonders zum Anzeigen und Bearbeiten aller Parameter für eine kleinere Anzahl von Kreisen.

Sie können sowohl in der Kreisliste als auch in der Tabellenansicht Änderungen an Kreisen/ Parametern durchführen.

Aus der Stimmungs-Trackliste

Die Stimmungs-Trackliste ist eine weitere hilfreiche Blind-Ansicht von Stimmungswerten. In der Trackliste werden die Stimmungen auf der Y-Achse und die Kreise und Parameter auf der X-Achse angezeigt. Diese Ansicht ist besonders praktisch zum Anzeigen einer begrenzten Zahl von Kreisen über mehrere Stimmungen hinweg. Dies ist die einzige Ansicht, in der Kreiswerte von mehreren Stimmungen gleichzeitig angezeigt werden können. Dadurch ist die Tracklistenansicht besonders zum Anzeigen von Kreis- und Parameterwerten und deren Verlauf über mehrere Stimmungen hinweg geeignet.

In der Tracklistenansicht können auch ganze Bereiche von Stimmungen bearbeitet werden. Die Funktion {Move To} ist nur in dieser Ansicht verfügbar.

Ersetzen mit

Die Funktion {Ersetzen mit} wird verwendet, um Kreise anzuwählen, die bestimmte Werte haben, und dann diese Werte durch andere zu ersetzen.

Beispiel:

Einen Bereich von Stimmungen anwählen:

- **[Cue] [1] [Thru] [9] [Enter]**

Einen Bereich von Kreisen anwählen, die in diesen Stimmungen verwendet werden, und einen Änderungsbefehl eingeben:

- **[1] [Thru] [7] <At> [Color Palette] [5] {Ersetzen mit} <Color Palette> [3] [Enter]**

Mit dieser Anweisung werden alle Punkte der Kreise 1-7 in den Stimmungen 1-9 gefunden, die in Color-Palette 5 enthalten sind, und dann CP5 durch CP3 ersetzt. Bei Verwendung dieses Befehls die „Tracking/Cue Only“-Einstellung beachten.

Das Potenzial möglicher {Ersetzen mit}-Befehle ist annähernd unbegrenzt und diese können auf einzelne Stimmungen oder Kreise, Bereiche von Stimmungen und Kreisen, Parameter jeder Art und Zeitwerte angewandt werden.

Move To

Mit dem Befehl {Move To} können Sie eine Stimmung von einer Position in der Sequenzliste auf eine andere Position in der gleichen oder einer anderen Sequenzliste verschieben. Wenn Stimmungen verschoben werden, werden Werte, die getrackt worden sind oder Änderungsbefehle waren und *danach* der vorhergehenden Stimmung entsprechen, mit einem Auto-Block versehen. Die Wirkung auf nachfolgende Stimmungen hängt wie vorstehend beschrieben von den „Tracking/Cue Only“-Einstellungen ab. Folgendes Beispiel erklärt den Befehl {Move To}:

- **[Cue] [2] {Move To} <Cue> [9] [Enter]** - verschiebt den Inhalt von Stimmung 2 auf Stimmung 9. Stimmung 2 wird gelöscht. Falls Stimmung 9 bereits besteht, ist eine Bestätigung erforderlich, um sie zu überschreiben.

Im vorstehenden Beispiel werden alle getrackten Werte aus Stimmung 2 zu Blocks (siehe [Block, Seite 144](#)) oder Änderungsbefehlen in Stimmung 9, genau so wie alle Änderungsbefehle, die jetzt mit der vorhergehenden Stimmung übereinstimmen. Die Wirkung auf die an Stimmung 9 anschließenden Stimmungen hängt von der Voreinstellung des „Tracking/Cue Only“-Modus ab. Alle Werte in der Stimmung nach Stimmung 2, die von Werten in Stimmung 2 getrackt gewesen sind, werden jetzt zu Änderungsbefehlen umgewandelt.

Es können auch Bereiche von Stimmungen verschoben werden. Sie können Stimmungen auch in andere Sequenzlisten verschieben. In jedem dieser Fälle ist immer eine Bestätigung erforderlich, falls irgendeine Stimmung überschrieben werden soll.

Arbeiten mit Encodern in Blind

Wenn eine Stimmung angewählt ist, können Sie mit den Encodern Kreise anwählen und Parameter ändern.

Löschen von Stimmungen

Stimmungen, Listen von Stimmungen oder Bereiche von Stimmungen können gelöscht werden. Beim Löschen von Stimmungen bestimmt die „Tracking/Cue Only“-Einstellung der Konsole, wie die nachfolgenden Stimmungen behandelt werden. Bei Bedarf kann dieses vorgegebene Verhalten mit der Taste [Cue Only/track] geändert werden.

Im „Tracking“-Modus

Wenn die Konsole im „Tracking“-Modus ist, werden durch das Löschen einer Stimmung auch sämtliche in dieser Stimmung enthaltene Änderungsbefehle gelöscht. Beispiel: Sie haben die Stimmungen 1-10 gespeichert und Stimmung 5 enthält Änderungsbefehle für die Kreise 1-5. Falls Stimmung 5 jetzt gelöscht wird, werden die Änderungsbefehle ebenfalls gelöscht, und die Werte von Stimmung 4 werden direkt in Stimmung 6 und weiter getrackt.

In diesem Fall würde bei Verwendung der Taste [Cue Only] in der Löschanweisung die Stimmung 5 gelöscht, aber die getrackten Werte in Stimmung 6, die aus Stimmung 5 stammen, würden bestehen bleiben und in Änderungsbefehle umgewandelt.

Im „Cue Only“-Modus

Wenn die Konsole im „Cue Only“-Modus ist, werden nachfolgend getrackte Werte nicht gelöscht, sondern statt dessen in Änderungsbefehle umgewandelt.

Im vorstehenden Beispiel würde das Löschen von Stimmung 5 (im „Cue Only“-Modus) dazu führen, dass die getrackten Werte in Stimmung 6, die aus Stimmung 5 stammen, in Änderungsbefehle umgewandelt würden.

In diesem Fall würden bei Verwendung der Taste [Track] in der Löschanweisung die Änderungsbefehle der Stimmung 5 gelöscht und die Werte von Stimmung 4 würden direkt in Stimmung 6 und weiter getrackt werden.

Beispiele für das Löschen von Stimmungen:

- **[Delete] <Cue> [5] [Enter] [Enter]** - löscht Stimmung 5. Der Einfluss auf nachfolgende Stimmungen in der Liste hängt wie vorstehend beschrieben von der Voreinstellung der Konsole ab.
- **[Delete] <Cue> [6] [Cue Only/Track] [Enter] [Enter]** - löscht Stimmung 6, wobei wie vorstehend beschrieben die Voreinstellung übergangen wird.
- **[Delete] <Cue> [7] [Part] [1] [Enter] [Enter]** - löscht Part 1 von Stimmung 7.
- **[Delete] <Cue> [8] [Part] [1] [Thru] [3] [Cue Only/Track] [Enter] [Enter]** - löscht die Parts 1-3 von Stimmung 8, wobei wie vorstehend beschrieben die Voreinstellung übergangen wird.
- **[Group] [1] [Delete] <Cue> [2] [Enter]** - löscht sämtliche Kreise der Gruppe 1 aus der Stimmung 2. Stimmung 2 bleibt in der Sequenzliste und alle Kreise, die nicht in Gruppe 1 sind, bleiben unverändert.
- **[Delete] <Cue> [2] [Thru] [8] [Cue Only/Track] [Enter] [Enter]** - löscht die Stimmungen 2-8, wobei wie vorstehend beschrieben die Voreinstellung übergangen wird.

Kapitel 12

Arbeiten mit Mark

{Mark} ist eine Anweisung, mit der Moving Lights automatisch vorab in eine gewünschte Position gebracht werden, bevor der Dimmerwert eingeblendet wird. Damit können Ihre Moving Lights die erforderlichen Einstellungen der Nicht-Intensitätsparameter unauffällig in ausgeblendetem (dunklem) Zustand setzen.

Ion verfügt über zwei verschiedene Verfahren zum Setzen von Marks: AutoMark und referenzierte Marks.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **AutoMark**158
- **Referenzierte Marks**159

AutoMark

Die Funktion AutoMark ist eine System-Voreinstellung und kann global ein- oder ausgeschaltet werden. Die Voreinstellung des Systems ist „Aus“. Zum Ändern der Voreinstellung siehe [Vorstellung Setup, Seite 81](#).

Wenn AutoMark eingeschaltet ist, werden Nicht-Intensitätsparameter in der Stimmung ausgeführt, die *unmittelbar vor* der Stimmung liegt, in der die Änderungen gespeichert sind, wenn die Intensität in dieser Stimmung von Null auf einen aktiven Wert geändert wird. Das bedeutet, dass die vorhergehende Stimmung den AutoMark-Befehl „ausführt“.

Die AutoMark-Kennung wird für Stimmungen oder Stimmungs-Parts angezeigt. Es handelt sich dabei nicht um Überblendenanweisungen. Stimmungen mit einem AutoMark sind mit einem „M“ in der M-Spalte der Playbackanzeige gekennzeichnet.

AutoMarks werden mit den Zeiten der Stimmung ausgeführt, in der die Änderungsbefehle enthalten sind (der mit „M“ gekennzeichneten Stimmung). Falls mit dem Änderungsbefehl jedoch eine Einzelzeit gespeichert worden ist, gilt stattdessen diese Einzelzeit.

Voraussetzungen zum Setzen eines AutoMarks

Folgende Regeln bestimmen, für welche Kreise ein AutoMark gesetzt und auf welche Weise es umgesetzt wird:

- Die markierte Stimmung muss einen Intensitäts-Änderungsbefehl für Moving Lights auf mehr als Null enthalten.
- Die markierte Stimmung muss einen Änderungsbefehl für Nicht-Intensitätsparameter für den gleichen Kreis enthalten.
- AutoMark wird nicht ausgeführt, wenn der Kreis einen Intensitäts-Änderungsbefehl aus einer anderen Quelle erhält (wie beispielsweise von einem Submaster oder HTP-Fader).
- Damit AutoMark ausgeführt werden kann, muss die Einstellung AutoMark aktiviert sein. AutoMark hängt von der aktuellen Voreinstellung *während der Wiedergabe ab*. Die Einstellung zum Zeitpunkt der Speicherung ist nicht entscheidend.
- Auf „Kreisebene“ wird AutoMark nicht ausgeführt, bevor nicht:
 - Jede Parameter-Wartezeit abgelaufen ist *und*
 - Die Intensität Null erreicht und der Parameter alle vorherigen Veränderungen beendet hat.

Zulassen von Live-Änderungen

Wenn AutoMark auf „Ein“ steht, kann diese Einstellung für einzelne Stimmungen (oder Parts von Stimmungen) korrigiert werden. Für diese Korrektur gibt es den Softkey „AutoMark Off“. Dieser Softkey wird nicht angezeigt, wenn AutoMark in den Voreinstellungen ausgeschaltet ist.

AutoMark kann für Stimmungen und Stimmungs-Parts ausgeschaltet werden.

Wenn AutoMark eingeschaltet ist, wird bei der Stimmung, die den Befehl ausführt, ein „M“ bei den Kennungen angezeigt. Wenn AutoMark ausgeschaltet ist und damit Live-Änderungen zugelassen werden, wird im Kennungsfeld der Stimmung oder des Stimmungsparts ein „D“ angezeigt.

AutoMarks werden mit den Zeiten der Stimmung ausgeführt, in der die Bewegung erfolgt (der mit „M“ gekennzeichneten Stimmung), sofern keine Einzelzeit vorgesehen worden ist. Falls mit dem Änderungsbefehl jedoch eine Einzelzeit gespeichert worden ist, gilt stattdessen diese Einzelzeit.

Bei Verwendung von AutoMark mit Multipart-Stimmungen ist es möglich, bei einigen Parametern eine Mark-Funktion vorzusehen und andere sich live bewegen zu lassen.

Referenzierte Marks

Referenzierte Marks sind bedienerspezifische Marks, die manuell für bestimmte Kreise oder Parameter gesetzt werden können. Wenn AutoMark ausgeschaltet ist, können referenzierte Marks programmiert werden. Solange AutoMark eingeschaltet ist, sind referenzierte Marks nicht verfügbar.

Zu einem erfolgreich referenzierten Mark gehören im Wesentlichen zwei Teile. Der erste Teil ist die Stimmung mit der Mark-Kennung (vom Bediener gesetzt). Das ist die Stimmung, in der sich die Nicht-Intensitätsparameter ändern. Diese Stimmung wird als die **markierte Stimmung** bezeichnet.

Der zweite Teil ist die Stimmung mit dem Intensitätswert für die betreffenden Kreise. Diese Stimmung wird als **Quell-Stimmung** bezeichnet. In dieser Stimmung sind auch die Änderungsbefehle für die Nicht-Intensitätsparameter gespeichert.

Um die Funktion Mark richtig zu nutzen, *müssen Kreise angegeben werden*, die in der Quell-Stimmung markiert werden sollen. Ion setzt nicht voraus, dass sich alle Moving Lights auf jede Markierung beziehen.

Im Gegensatz zu AutoMark werden referenzierte Marks auch dann ausgeführt, wenn der Kreis einen Intensitäts-Änderungsbefehl aus einer anderen Quelle erhält (wie beispielsweise von einem Submaster oder HTP-Fader).

Es gibt zwei Verfahren zum Setzen eines referenzierten Marks. Sie können eine Mark-Kennung auf Stimmungsebene setzen und dann anschließend eine Referenz auf diese Kennung in einer späteren Stimmung setzen **oder** eine Mark-Kennung für eine Stimmung und dann eine Referenz auf eine vorhergehende Stimmung setzen.

Referenzierte Marks sind deshalb besonders praktisch, weil die Werte der Nicht-Intensitätsparameter in der Stimmung gespeichert sind, in der die Geräte tatsächlich eingeblendet werden. Das bedeutet, dass Sie alle Werte der Nicht-Intensitätsparameter in der Quell-Stimmung ändern können. Sie brauchen sich keine Gedanken über Änderungen in der markierten Stimmung zu machen.

Setzen der Kennung für referenzierte Marks

Um eine Kennung zu setzen, folgende Tasten drücken:

- **[Cue] [n] {Mark} [Enter]**

Damit setzen Sie eine Kennung (M) in eine Stimmung zum späteren Markieren. In nachfolgenden Stimmungen werden Kreise, wenn sie markiert werden, darauf eingerichtet, dass die Änderungen in dieser Stimmung erfolgen (sofern sie keine Anweisung für eine andere Markierung erhalten).

Um eine Stimmung mit Kreisen zu erzeugen, die markiert werden sollen, folgendermaßen vorgehen:

- **[Kreisanwahl] {Mark} [Enter]**
- Stimmung nach dem normalen Verfahren speichern. Ion durchsucht die Sequenzliste automatisch rückwärts nach der ersten Mark-Kennung.

Beispiel:

Sie haben beispielsweise eine Mark-Kennung in Stimmung 10 gesetzt (diese Stimmung ist die markierte Stimmung).

- **[Cue] [10] {Mark} [Enter]**

Später speichern Sie Stimmung 12 mit einer Mark-Anweisung für die Kreise 1-10 (diese Stimmung wird die Quell-Stimmung).

- **[1] [Thru] [10] {Mark} [Enter]** - Achten Sie darauf, dass die Kreise 1-10 mit einem roten „M“ in der oberen rechten Ecke angezeigt werden.
- **[Record] <Cue> [1] [2] [Enter]**

Da für die Kreise in Stimmung 12 keine spezielle Mark-Anweisung eingegeben wurde, setzen die Kreise die Markierung auf dem ersten „M“, das sie in den vorhergehenden Stimmungen der Sequenzliste finden, sofern die Intensität für diese Kreise während der Dauer der Markierung auf Null ist.

Wenn Stimmung 10 wiedergegeben wird, werden die Nicht-Intensitätsparameter der Kreise 1-10 auf die in Stimmung 12 gespeicherten Werte gebracht. Danach werden die Kreise in Stimmung 12 auf die gespeicherte Intensität gebracht.

Mark-Anzeigeelemente

Im vorstehenden Beispiel wird die Markierung mit folgenden Anzeigeelementen gekennzeichnet. Stimmung 10 wird mit einer Mark-Kennung (M) in der Sequenzliste angezeigt. Zusätzlich zeigen die Kreise 1-10 bei der Wiedergabe von Stimmung 10 im Intensitätsfeld ein grünes „MK“, während die Nicht-Intensitätsparameter in grün die Nummer der Quell-Stimmung „Q12“ anzeigen (das „MK“ im Intensitätsfeld ist nur dann grün, wenn in Stimmung 10 die Geräte auf Null ausgeblendet und dann die Nicht-Intensitätsparameter auf die gewünschten Werte gebracht werden. Falls die Kreise 1-10 in Stimmung 10 bereits auf Null sind, wird das „MK“ in Magenta angezeigt).

Die Quell-Stimmung (Stimmung 12) ist mit einem „M“ neben dem Intensitätswert gekennzeichnet und sämtliche Nicht-Intensitätsparameterwerte werden in ihrer korrekten Änderungsfarbe angezeigt. Zusätzlich ist die Stimmung 12 in der Sequenzliste im Mark-Kennungsfeld mit einem „R“ gekennzeichnet.

Setzen von Kennungen beim Markieren von Kreisen

Mit folgendem Verfahren können Sie auch eine Mark-Kennung in einer vorhergehenden Stimmung setzen:

- **[Kreiswahl] {Mark} [Cue] [5] [Enter]**
- **[Record] [Cue] [8] [Enter]**

Damit wird Stimmung 5 markiert, um die Nicht-Intensitätsparameter-Änderungen auszuführen, die in Stimmung 8 gespeichert sind. Die Anzeigeelemente für dieses Mark sind die gleichen wie im vorherigen Beispiel. Solange die Intensität innerhalb des Stimmungsbereichs auf Null bleibt, werden sämtliche Änderungsbefehle für Nicht-Intensitätsparameter in diesen Kreisen zwischen diesen beiden Stimmungen entfernt.

Es ist auch möglich, nur bestimmte Parameter für markierte Änderungen zu markieren, während andere Parameter live geändert werden können.

Beispiel:

Wenn Sie nur Focus markieren und bei allen anderen Parametern eine Umstellung während des Einblendens zulassen möchten, geben Sie folgende Befehle ein:

- **[1] [Thru] [10] [Focus] {Mark} [Enter]**

Entfernen von referenzierten Marks

Mark ist eine Umschaltfunktion. Das bedeutet, dass die erste Mark-Anweisung ein Mark setzt. Die zweite Anweisung entfernt es.

Entfernen eines Marks aus einer Stimmung:

- **[Cue] [n] {Mark} [Enter]**

Entfernen eines Marks von einem Kreis:

- **[Kreiswahl] {Mark} [Enter]**



Hinweis:

Wenn ein Mark von einem Kreis in Live entfernt wird, muss die entsprechende Stimmung aktualisiert werden.

Es ist auch möglich, eine nicht existierende Stimmung zu markieren, die dann beim Speichern des Marks automatisch von 10 erzeugt wird.

Beispiel:

Stimmung 2 ist noch nicht vorhanden:

- **[Kreiswahl] {Mark} [2] [Enter]**

Darauf erscheint in der Befehlszeile die Frage: „Create Mark Cue?“ (Mark-Stimmung erzeugen?).

- **[Enter]**

Wenn die Stimmung gespeichert wird, erzeugt das System automatisch eine Stimmung 2 und markiert die Geräte dort.

Referenzierte Marks und Zeitsteuerung

Die Änderung von Nicht-Intensitätsparameter in Verbindung mit einem Mark unterliegt folgenden Zeitsteuerungsregeln.

Bei Verwendung von Einzelzeiten für Nicht-Intensitätsparameter:

Wenn Kreise ein Mark ausführen, werden die Änderungen gemäß der ihnen *in der Quell-Stimmung* zugewiesenen Einzelzeit(en) gesteuert.

Beispiel:

Ein Mark wird in Stimmung 5 gesetzt, die damit zur markierten Stimmung wird.

- **[Cue] [5] {Mark} [Enter]**

Später werden für die Kreise 1-10 Einzelzeiten und eine Mark-Anweisung gesetzt:

- **[1] [Thru] [1] [0] {Focus} [Time] [8] {Mark} [Enter]**

Dann werden diese Kreise in Stimmung 10 gespeichert:

- **[Record] <Cue> [1] [0] [Enter]**

In diesem Fall führen bei Ausführung von Stimmung 5 die Kreise 1-10 ihre Focus-Parameteränderungen in 8 Sekunden aus, wie in Stimmung 10 angegeben (der Quell-Stimmung, die der Ursprung des Änderungsbefehls ist).

Ohne Verwendung von Einzelzeiten für Nicht-Intensitätsparameter:

Wenn Kreise ein Mark ausführen, werden die Änderungen gemäß der *in der markierten Stimmung* gespeicherten Zeiten gesteuert.

Beispiel:

Stimmung 5 wird mit einer Zeit von 10 Sekunden gespeichert.

- **[Record] <Cue> [5] [Time] [1] [0] [Enter]**

Wie oben wird ein Mark in Stimmung 5 gesetzt.

- **[Cue] [5] {Mark} [Enter]**

Später wird für die Kreise 1-10 und eine Mark-Anweisung gesetzt und diese werden *ohne* Einzelzeiten in Stimmung 10 gespeichert:

- **[1] [Thru] [1] [0] {Mark} [Enter]**
- **[Record] <Cue> [1] [0] [Enter]**

In diesem Fall führen bei Ausführung von Stimmung 5 die Kreise 1-10 ihre Focus-Parameteränderungen in 10 Sekunden aus, wie in Stimmung 5 angegeben (der markierten Stimmung).

Kapitel 13

Arbeiten mit mehreren Sequenzlisten

Die Ion bietet den Bedienern viele nützliche Tools zum gleichzeitigen effektiven Bearbeiten von mehreren Sequenzlisten. Dieses Kapitel beschreibt die Funktionen und Verfahren für die Arbeit mit mehr als einer Sequenzliste.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- [*Speichern in eine neue Sequenzliste*](#)164
- [*Arbeiten mit Assert*](#)165
- [*Umschalten der aktiven Sequenzliste*](#)166
- [*Arbeiten mit der Sequenzlisten-Anzeige*](#)168

Speichern in eine neue Sequenzliste

Beim Speichern von Stimmungen wird zuerst Sequenzliste 1 als voreingestellte Sequenzliste verwendet. Sequenzliste 1 wird nur mit der Stimmungsnummer angezeigt. Sie hat keine vorangehende Sequenzlistennummer oder ein „/“. Um in eine andere Sequenzliste zu speichern, muss zuerst diese Sequenzliste angegeben werden. Dann werden Stimmungen in diese Sequenzliste gespeichert, bis eine andere Sequenzliste angegeben oder die angegebene Stimmung in Live geändert wird.

Sie können bis zu 999 Sequenzlisten in einer Ion-Vorstellungsdatei speichern.

Die Sequenzliste, in die Sie speichern, wird immer durch die angewählte Stimmung bestimmt, solange Sie keine andere Sequenzliste angeben. Die angewählte Stimmung wird direkt über der Kommandozeile im ZIB und unten in der Live-/Blind-Anzeige angezeigt.

Die angewählte Stimmung ist immer die letzte Stimmung, die Sie in Live bearbeitet haben. Als Bearbeiten gelten dabei Vorgänge wie Speichern, Aktualisieren oder Wiedergabevorgänge wie [Go], [Back] oder eine [Go To Cue]-Anweisung. Es ist wichtig, immer darauf zu achten, welche Stimmung angewählt ist.

Arbeiten mit Record

[Record] speichert alle Parameter aller Kreise, die nicht auf ihren Vorgabewerten sind, in eine angegebene Stimmung.

Speichern in eine neue Sequenzliste:

- **[Record] <Cue> [2] [/] [5] [Enter]** - erzeugt Sequenzliste 2 und speichert die Daten in die Stimmung 5 in dieser Sequenzliste.

Alle anschließend gespeicherten Stimmungen werden automatisch in Sequenzliste 2 gespeichert, bis eine andere Sequenzliste angegeben wird oder die angewählte Stimmung die Sequenzlistennummer ändert.

Arbeiten mit Record Only

[Record Only] kann genau wie [Record] zum Erzeugen einer neuen Sequenzliste verwendet werden. [Record Only] speichert nur manuell geänderte Werte in die angewählte Stimmung.

Speichern in eine neue Sequenzliste:

- **[Record Only] <Cue> [2] [/] [5] [Enter]** - erzeugt Sequenzliste 2 und speichert alle manuell geänderten Daten in die Stimmung 5 in dieser Sequenzliste.

Die Sequenzlisten-Ansicht schaltet jetzt auf die Anzeige von Daten aus der Sequenzliste 2 um. Alle anschließend gespeicherten Stimmungen werden automatisch in Sequenzliste 2 gespeichert, bis eine andere Sequenzliste angegeben wird oder die angewählte Stimmung die Sequenzlistennummer ändert.

Softkey Make Manual

Dieser Softkey kann verwendet werden, um Live-Stimmungswerte in manuelle Werte umzuwandeln, damit diese mit in die Funktion [Record Only] eingeschlossen werden. Auf diesem Wege können Werte aus anderen Stimmungen oder Listen selektiv in manuelle Werte umgewandelt und dann mit {Record Only} in eine andere Stimmung oder Sequenzliste gespeichert werden.

Weitere Informationen über {Make Manual} siehe [Arbeiten mit {Make Manual}](#), Seite 191.

Arbeiten mit Assert

Als Voreinstellung reagieren Kreis-Parameter nur während der Wiedergabe auf Änderungsbefehle (siehe [Sequenzlisten-Zugehörigkeit, Seite 6](#)). Die Funktion [Assert] ermöglicht das Wiederabspielen von „getrackten“ Daten aus einer Stimmung, auch wenn eine andere Sequenzliste die Steuerung dieses Kreises/Parameters übernommen hat.

Assert kann auf Stimmungen, Stimmungs-Parts, Kreise oder Kreis-Parameter angewandt werden.

Wenn Kreise eine Assert-Kennung haben, geben sie ihre getrackten Werte unabhängig von der Sequenzlisten-Zugehörigkeit wieder, sobald die zugeordnete Stimmung wiedergegeben wird.

Auf Stimmungsebene

Bei Verwendung auf Stimmungsebene stellt [Assert] sicher, dass *alle* Werte in der Stimmung - sowohl Änderungsbefehle als auch getrackte Werte - mit ihren gespeicherten Werten wiedergegeben werden.

Setzen der Assert-Kennung für eine Stimmung:

- **[Cue] [x] [/] [y] [Assert] [Enter]** - damit setzt die Stimmung bei der Wiedergabe alle ihre Kreise durch. Wenn Sie die angewählte Stimmung durchsetzen, ist es nicht erforderlich, die Sequenzliste anzugeben. Als Merkmal für die Assert-Kennung einer Stimmung wird ein „A“ in der „A“-Spalte der Stimmungs-Attribute (in der Sequenzlisten- oder Playback-Anzeige und dergleichen) angezeigt.

Auf Kreisebene

Bei Verwendung auf Kreis- oder Parameterebene stellt [Assert] sicher, dass der gesamte Kreis oder angewählte Parameter mit seinen gespeicherten Werten wiedergegeben wird.

Setzen der Assert-Kennung für einen Kreis oder eine Gruppe von Kreisen:

Schritt 1: **[Kreiswahl] [Assert] [Enter]** - es erscheint ein rotes „A“ neben allen Parametern des Kreises in der Live-/Blind-Anzeige. Damit wird angezeigt, dass der Kreis durchgesetzt (asserted) ist, aber noch nicht in eine Stimmung gespeichert wurde.

Schritt 2: **[Record] <Cue> [x] [Enter]** - das rote „A“ in der Live-/Blind-Anzeige wird blau, um anzuzeigen, dass die Assert-Kennung gespeichert worden ist. In der Zeile für die Stimmung x in der Playback- oder Sequenzlisten-Anzeige erscheint ein kleines „a“ in der „A“-Spalte, um anzuzeigen, dass in Stimmung x ein partielles Assert enthalten ist.

Sie können dieses Assert auch mit [Update] speichern oder in Blind setzen, wobei dann keine Aktualisierung oder Speicherung erforderlich ist.

Setzen der Assert-Kennung für spezifische Parameter:

Schritt 1: **[Kreiswahl] {Intensity/Color/Focus/Beam oder Parameter-Tasten} [Assert] [Enter]** - setzt eine Assert-Kennung in den angegebenen Parametern der angewählten Kreise. Dies muss in eine Stimmung gespeichert werden.

Schritt 2: **[Record] <Cue> [x] [Enter]** - speichert die Assert-Kennung in Stimmung x. In der Zeile für die Stimmung x in der Playback- oder Sequenzlisten-Anzeige erscheint ein Asterisk (*) in der „A“-Spalte, um anzuzeigen, dass in Stimmung x ein partielles Assert enthalten ist.

Assert ist eine sehr praktische Funktion, mit der Kreise, die von anderen Sequenzlisten übernommen worden sind, wieder von der zugeordneten Sequenzliste in Besitz genommen werden können, während die durchgesetzten Kreiswerte (mit Assert-Kennung) weiterhin als getrackte Anweisungen behandelt werden können.

Assert kann auch über die Kommandozeile verwendet werden, um Teile einer Stimmung wiederzugeben, ohne dass die ganze Stimmung wiedergegeben werden muss. In diesem Modus kann Assert nur mit Stimmungen eingesetzt werden, die gerade aktiv sind.

Setzen einer Assert-Kennung für einen Teil einer Stimmung:

- **[Group] [6] [Assert] [Cue] [4] [Enter]** - setzt eine Assert-Kennung für die Kreise aus Gruppe 6 in Stimmung 4.

Arbeiten mit AllFade

Allfade ist ein Stimmungs-Attribut, das sämtliche Intensitätswerte auf der Bühne, die nicht aus der zugeordneten Stimmung stammen, auf Null ausblendet, wenn die Stimmung wiedergegeben wird. Für die Allfade-Anweisung gilt dabei die Ausblendzeit der zugeordneten Stimmung.

Diese Funktion ist besonders praktisch, wenn sie zusammen mit Assert verwendet wird, so dass der Bediener die Steuerung von Kreisen von anderen Sequenzlisten zurückgewinnen *und* alle anderen Kreise aus dieser Sequenzliste ausblenden kann.



Hinweis: *Kreise mit getrackten Werten in der zugeordneten Stimmung werden bei einer Allfade-Anweisung nicht ausgeblendet. Diese getrackten Werte sind Bestandteil der zugeordneten Stimmung und werden deshalb normal wiedergegeben.*

Verwendung des Allfade-Befehls in einer Stimmung:

- **[Record] <Cue> [n] [/] [m] [Allfade] [Enter]** - speichert Stimmung n/m als Allfade-Stimmung, die alle Kreise, die nicht in der Stimmung eingetragen sind, zwingt, bei ihrer Wiedergabe auf Null auszublenzen.

Allfade ist genau wie viele andere Stimmungs-Attribute eine Umschaltfunktion. Zum Entfernen der Allfade-Kennung die Stimmung angeben und [Allfade] [Enter] drücken.

Umschalten der aktiven Sequenzliste

Die aktive Sequenzliste wird mit ihren Details in der Playback-Anzeige angezeigt. Diese Anzeige kann wie folgt umgeschaltet werden:

- Abrufen einer anderen Sequenzliste in der Kommandozeile - **[Cue] [3] [/] [Enter]**
- Speichern in eine andere Sequenzliste - **[Record] <Cue> [3] [/] [8] [Enter]**
- Wiedergabe einer Stimmung über den Fader einer anderen Sequenzliste - für den zugeordneten Fader **[Go]** drücken.

Arbeiten mit [Go To Cue] mit mehreren Sequenzlisten

[Go To Cue] bezieht sich standardmäßig auf die aktuell ausgewählte Sequenzliste. [Go to Cue]-Anweisungen können aus jeder Betriebsart heraus ausgeführt werden, ohne in Live zurückzugehen.

Als Voreinstellung ist eine [Go to Cue]-Anweisung immer eine Out-of-Sequence-Stimmung (d. h. eine Stimmung außerhalb der Reihenfolge) und folgt den entsprechenden Regeln (siehe [Out-of-Sequence-Stimmungen, Seite 178](#)).

Beispiele für die Verwendung von [Go To Cue] bei der Wiedergabe siehe [Funktion Go To Cue, Seite 179](#).

Arbeiten mit Go To Cue 0

[Go To Cue] [0] ist eine Kommandozeilen-Anweisung, die sämtliche Intensitätswerte, die nicht im Besitz eines anderen Faders sind, auf ihre Voreinstellung zurücksetzt, einschließlich aller manuell geänderten Werte, die nicht durch einen anderen aktiven Faderwert bestimmt sind. [Go To Cue] [0] setzt auch die gewählte Sequenzliste an den Beginn der Liste zurück und bereitet deren erste Stimmung vor.

Um [Go To Cue] [0] für eine andere Sequenzliste auszuführen, drücken Sie:

- **[Go To Cue] [2] [1] [0] [Enter]**



Hinweis:

Zur Vereinfachung der Bedienung verfügt die Ion über einen zusätzlichen Intensitätsparameter für LED-Geräte, die herstellerseitig nur RGB-Parameter besitzen, aber keinen Intensitätsparameter. Mit dieser zusätzlichen Steuerung reagieren auch LED-Geräte auf die [Go To Cue 0]-Anweisung.

Kreise im Capture-Modus, Independent-Werte und Werte von Fadern, auf denen eine andere Sequenzliste läuft, reagieren nicht auf die Anweisung [Go To Cue] [0].

Wenn [Go To Cue] [0] ausgeführt wird, werden alle Intensitätswerte, die zur zugeordneten Stimmung gehören, ausgeblendet, während alle Nicht-Intensitätsparameter in ihrem aktuellen Zustand bleiben. Eine [Go To Cue] [0]-Anweisung hat keinen Einfluss auf die Eingaben anderer Bediener bei partitionierter Steuerung, solange die Kreise/Parameter nicht gemeinsam genutzt werden.

Arbeiten mit Go To Cue Out

Um alle Parameter auf ihre Voreinstellung zurückzusetzen (sofern sie nicht von einem Submaster gesteuert werden) und alle auf Fader geladenen Sequenzlisten zurückzusetzen, so dass deren erste Stimmung vorbereitet wird, folgende Tasten drücken:

- **[Go To Cue] [Out] [Enter]**

Arbeiten mit der Sequenzlisten-Anzeige

Die Sequenzlisten-Anzeige ist eine Blind-Anzeigeliste, in der die Sequenzliste angezeigt wird, mit der Sie arbeiten, der Stimmungsstatus, etwaige andere gespeicherte Sequenzlisten, und auf welche Fader (sofern zutreffend) die Listen geladen sind. In der Liste können alle Stimmungs-Attribute bearbeitet werden, auch die Einstellung der Liste auf Independent und die Art der Wiedergabe der Intensitätswerte in der Sequenzliste als HTP oder LTP. Während Stimmungs-Attribute in Live oder Blind geändert werden können, können die Independent- und die HTP-/LTP-Einstellung nur in der Sequenzlisten-Anzeige geändert werden.

Öffnen der Sequenzlisten-Anzeige

Um die Sequenzlisten-Anzeige zu öffnen, **[Cue] [Cue]** drücken oder im Browser zur Listenauswahl > Sequenzlisten navigieren und **[Select]** drücken..

gespeicherte Sequenzlisten

Gewählte Sequenzliste

Stimmungen in gewählter Liste

Listengrenze
(zum Hoch- oder Runterbewegen mit der Maus über diesen Bereich fahren)

In der oberen Hälfte der Sequenzlisten-Anzeige werden alle gespeicherten Stimmungen für die selektierte Sequenzliste einschließlich ihrer Stimmungs-Attribute angezeigt. In der unteren Hälfte der Sequenzlisten-Anzeige werden alle gespeicherten Sequenzlisten angezeigt. Die angewählte Sequenzliste ist hervorgehoben.

Mit der Maus können Sie die Grenze zwischen der Anzeige der gespeicherten Stimmungen (oben) und der Anzeige der gespeicherten Listen (unten) verschieben, um den Anzeigebereich der Anzeigen zu ändern. Dazu den Mauszeiger über die Listengrenze bewegen, bis das Verschiebesymbol erscheint. Dann klicken und die Grenze auf die gewünschte Höhe nach oben oder unten verschieben.

Sequenzlisten-Attribute

Sequenzlisten-Attribute legen fest, wie sich die Liste in Bezug auf andere Playbacks verhält. Es gibt folgende Sequenzlisten-Attribute:

- Sequenzlisten-Nummer
- Sequenzlisten-Name
- Intensitätseinstellung HTP oder LTP (Voreinstellung ist LTP)
- Independent Ein oder Aus (Voreinstellung ist Aus)
- Assert

Wenn eine Sequenzliste auf einen Fader geladen wird, werden alle Attribute der Sequenzliste aktiviert. Wenn eine neue Sequenzliste geladen wird, werden die Attribute dieser Sequenzliste aktiviert, und manuell geänderte Einstellungen für das Verhalten des Faders (wie beispielsweise Filter-Status, Timing Disable usw.) werden beibehalten.

Wenn die Sequenzlisten-Anzeige im Vordergrund ist, werden die Softkeys {HTP/LTP}, {Independent}, {Move To} und {Edit} angezeigt.

HTP/LTP

Der Softkey {HTP/LTP} dient zum Umschalten zwischen LTP (Latest-Takes-Precedence) und HTP (Highest-Takes-Precedence). Weitere Informationen über HTP und LTP siehe [HTP und LTP, Seite 7](#).

Alle Parameter mit Ausnahme der Intensität sind immer auf LTP eingestellt.

Auch die Intensität ist als Voreinstellung auf LTP eingestellt. In Sequenzlisten kann eine HTP-Intensitätskorrektur enthalten sein. Wenn eine Sequenzliste auf HTP gesetzt ist, korrigieren Intensitätswerte aus dieser Sequenzliste den LTP-Wert (von dem immer nur einer existieren kann), vorausgesetzt, dass die HTP-Anweisung höher ist als der LTP-Wert. Wenn eine Stimmung aus einer HTP-Sequenzliste ausgeführt wird, stellt die Ion fest, ob der Intensitätswert bei Abschluss der Stimmung höher ist als in der aktuellen Einstellung. Falls dies der Fall ist, beginnt die Intensität, von ihrem aktuellen Wert auf den erforderlichen Wert in der ankommenden Stimmung entsprechend der Einblendzeit der Stimmung einzublenden.

Es ist zu beachten, dass dieses Verhalten nur für Stimmungen gilt. Falls eine HTP-Stimmung einen höheren Wert setzen würde als einen Submaster-Wert, wartet Ion, bis der Wert erreicht wurde, bevor die Steuerung der Intensität übernommen wird.

Das folgende Beispiel beschreibt die Verwendung des Softkeys {HTP/LTP} in der Sequenzlisten-Anzeige:

- **<Cue> [1] [/] {LTP/HTP} [Enter]** - schaltet die angewählte Sequenzliste zwischen HTP- und LTP-Verhalten um.

Funktion Independent

Der Softkey {Independent} setzt eine Sequenzliste in den Independent-Modus. Kreisparameter, die gerade von einem Independent-Playback gesteuert werden, können nicht von anderen Nicht-Independent-Playbacks oder -Submastern geändert werden. Der Independent-Modus wird zwischen anderen Independent-Sequenzlisten und -Submastern geteilt.

Das folgende Beispiel beschreibt die Verwendung des Softkeys {Independent} in der Sequenzlisten-Anzeige:

- **<Cue> [2] [/] {Independent} [Enter]** - schaltet die gewählte Sequenzliste zwischen dem Nicht-Independent- und dem Independent-Modus um.

Fadertyp

Fader können als Proportional-Fader oder Intensitäts-Master (I-Master) eingestellt sein. Davon hängt ab, wie Stimmungen aufgerufen und geändert werden.

Proportionalfader halten, wenn der Steller vor der Ausführung einer Stimmung auf Null gesetzt wird, die Wiedergabe von Intensitätsdaten zurück, bis der Steller hochgeregelt wird. Dann werden Intensitätsdaten proportional zur Position des Stellers wiedergegeben. Wenn der Steller auf 100% ist, wird die Stimmung als abgeschlossen angesehen und vom manuellen Fader freigegeben. Wenn der Steller bei der Ausführung der Stimmung auf einem anderen Wert als Null ist, werden Intensitätswerte normal wiedergegeben.

Fader, die als Intensitäts-Master eingerichtet sind, steuern die Intensitätspegel für Stimmungen während der Wiedergabe. Deshalb werden Intensitäts-Master, die auf weniger als 100% stehen, die Wiedergabe von Intensitätsdaten relativ zur Position ihres Stellers begrenzen. Auf Nicht-Intensitätsparameter hat der Steller keinen Einfluss. Wenn der Steller auf 100% ist, wird die Steuerung der Intensität beibehalten.

Beispiel:

Der Playback-Fader für Sequenzliste 1 ist ein Intensitäts-Master und der Steller steht auf 50%.

Wenn eine Stimmung auf diesem Fader wiedergegeben wird, steigen alle Intensitätswerte bis auf 50% ihrer Endwerte an und stoppen dann. Wenn der Intensitäts-Master hoch- oder runtergeregelt wird, nehmen die Intensitäten entsprechend zu beziehungsweise ab. Wenn der Steller auf 100% ist, wird die Steuerung der Intensität beibehalten.

Softkey Move To

Mit dem Softkey {Move To} können Sie eine Stimmung von einer Position in der Sequenzliste auf eine andere Position in der gleichen oder einer anderen Sequenzliste verschieben. Wenn Stimmungen verschoben werden, werden Werte, die getrackt worden sind, mit der vorhergehenden Stimmung abgeglichen und mit einem Auto-Block versehen. Die Wirkung auf nachfolgende Stimmungen hängt von den „Tracking/Cue Only“-Einstellungen ab.

Das folgende Beispiel beschreibt die Verwendung des Softkeys {Move To} in der Sequenzlisten-Anzeige:

- **<Cue> [1] [/] [2] {Move To} <Cue> [2] [/] [1] [Enter]** - verschiebt die angewählte Stimmung 2 von der Sequenzliste 1 in die neue Sequenzliste 2. Wenn eine Stimmung verschoben wird, werden auch alle Links, die sich auf diese Stimmung beziehen, entsprechend geändert.

Alternativ könnten Sie auch [Copy To] verwenden, um den Inhalt der Stimmung in eine andere Stimmung oder Sequenzliste zu kopieren.

Softkey Edit

Der Softkey {Edit} öffnet eine Blind-Kreisansicht der angewählten Stimmung und setzt die Sequenzlisten-Anzeige in den Hintergrund. Sie können die Blind-Anzeige durch Drücken der Taste **[Format]** auf Trackliste oder Tabellenansicht umschalten. Sie können jedes Stimmungs-Attribut der angewählten Stimmung in der Sequenzlisten-Anzeige ändern, aber der Inhalt der Stimmung muss in der Blind-Anzeige bearbeitet werden. [Siehe „Speichern und Bearbeiten von Stimmungen aus Blind“ auf Seite 153.](#)

Kapitel 14

Arbeiten mit Filtern

Filter werden verwendet, um festzulegen, welche Parameter in Stimmungen, Paletten und Presets gespeichert werden können. Das Filterauswahl-Tool im ZIB gilt für Speichervorgänge, solange die Filter gesetzt sind.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Speicher-Filter**172
- **Speichern von Daten mit Speicher-Filtern**174

Speicher-Filter

Speicher-Filter werden eingesetzt, um spezifische Parameterwerte für die Speicherung in Speicherziele auszuwählen. Wenn keine Filter angewählt sind, können alle Parameter entsprechend der verwendeten Funktionen [Record], [Record Only] und selektives Speichern gespeichert werden.



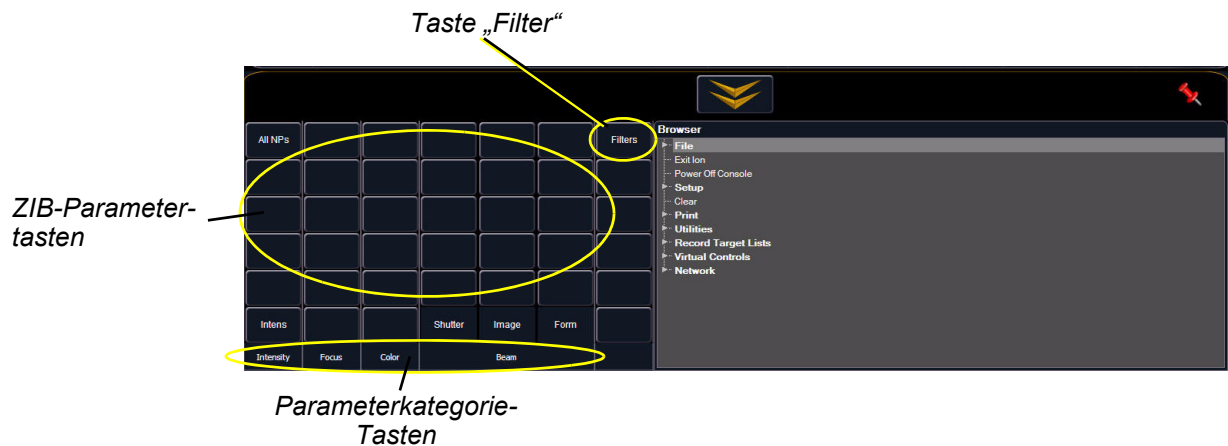
Hinweis:

Beim Speichern von Vorstellungswerten werden gesetzte Filter hervorgehoben und ermöglichen den zugehörigen Parametern, in Speicherziele gespeichert zu werden.

Wenn Filter abgewählt sind (nicht hervorgehoben), verhindern sie das Speichern der zugehörigen Parameter.

Es gibt keinen Unterschied zwischen der Auswahl aller Filter und der Auswahl keines Filters (Voreinstellung). In beiden Fällen können alle Parameter gespeichert werden.

Speicher-Filter werden im ZIB mit folgenden Tasten gesetzt:



Die Parameterkategorie-Tasten können wie folgt zum Setzen von Filtern verwendet werden:

- Intensity (ermöglicht das Speichern von Intensitätswerten)
- Focus (ermöglicht das Speichern von Pan und Tilt)
- Color (ermöglicht das Speichern von Color-Werten)
- Beam (ermöglicht das Speichern aller Beam-Werte)

Setzen von Filtern nach Kategorien:

- Schritt 1: Klicken Sie auf die Taste **{Filter}** in der oberen rechten Ecke der Parametertabelle im ZIB. Die Parametertasten zeigen jetzt die Filteranwahl an.
- Schritt 2: Die Parameterkategorie-Taste **{Intensity/Focus/Color/Beam}** der Kategorie drücken, die mit in das Speicherziel gespeichert werden soll. Alle Parameter in dieser Kategorie werden hervorgehoben und über dem Softkey wird „Filter On“ angezeigt.
- Schritt 3: Auf **{Filter}** klicken. Die Tasten werden jetzt wieder normal angezeigt.

Bei anschließenden Speichervorgängen werden nur die gefilterten Kategorien gespeichert. Sie können auch mehrere Kategoriefilter gleichzeitig setzen. Denken Sie daran, dass das Setzen von allen Filtern die gleiche Wirkung hat wie das Setzen von keinem Filter.

Partielle Filter

Wenn Sie nicht möchten, dass eine ganze Kategorie gespeichert wird, können Sie stattdessen parameterspezifische Filter (partielle Filter) setzen.

Setzen von partiellen Filtern:

- Schritt 1: Klicken Sie auf die Taste **{Filter}** in der oberen rechten Ecke der Parametertabelle im ZIB. Die Parametertasten zeigen jetzt die Filteranwahl an.
- Schritt 2: Die Parametertaste (beispielsweise **{Zoom}**) des Parameters drücken, der mit in das Speicherziel gespeichert werden soll. Dieser Parameter wird hervorgehoben und über dem Softkey wird „Filter On“ angezeigt.
- Schritt 3: Auf **{Filter}** klicken. Die Tasten werden jetzt wieder normal angezeigt.

Bei anschließenden Speichervorgängen werden nur die gefilterten Parameter gespeichert. Sie können so viele partielle Filter gleichzeitig setzen, wie Sie benötigen. Alle *ungefilterten* Parameter werden bei Speichervorgängen nicht berücksichtigt. In Live werden ungefilterte Parameterwerte in ihrer korrekten Farbe angezeigt, aber gleichzeitig erscheint ein graues „n“ (als Gelöscht-Kennung) in der oberen linken Ecke des Parameterfeldes.

Entfernen von Filtern

Das Setzen von Filtern ist eine Umschaltfunktion. Um Filter zu entfernen, einfach den gleichen Vorgang wie beim Setzen des Filters wiederholen. Beim erneuten Betätigen wird der gesetzte Filter gelöscht.

Löschen aller Filter gleichzeitig:

- Schritt 1: Taste **[Filters]** gedrückt halten. Die Parametertasten zeigen jetzt die Filteranwahl an. In der oberen linken Ecke der Parametertasten erscheint der Softkey {Filter löschen}.
- Schritt 2: Taste **{Filter löschen}** drücken. Alle gesetzten Filter werden entfernt und die Hervorhebungen verschwinden.
- Schritt 3: Taste **[Filters]** loslassen. Die Tasten werden jetzt wieder normal angezeigt. Jetzt können wieder alle Parameter gespeichert werden.

Speichern von Daten mit Speicher-Filtern

Wenn ein Speicherziel mit gesetzten Filtern gespeichert wird, lassen die Filter nur das Speichern der zugehörigen Parameterwerte in das Speicherziel zu. Nicht vom Filter erfasste Daten werden vom Speichervorgang ausgenommen.

Bei den verschiedenen Speicherzielen funktionieren die Filter folgendermaßen:

- **Paletten** - Paletten sind per Definition bereits gefiltert. Trotzdem können die Color- und Beam-Filter verwendet werden, um genauer zu bestimmen, was in den Color- und Beam-Paletten gespeichert wird.
- **Presets** - Aktive Filtereinstellungen bestimmen, was in Presets gespeichert wird.
- **Stimmungen** - Aktive Filtereinstellungen bestimmen, was in Stimmungen gespeichert wird, auch in Zusammenhang mit der Funktion „Record only“.
- **[Update]** - Filtereinstellungen werden ignoriert.
- **[Recall From]** - Bei „Recall from“-Anweisungen haben Filter keine Wirkung.

Kapitel 15

Playback von Stimmungen

Die Ion verfügt über viele Funktionen als Unterstützung bei der Wiedergabe von Stimmungen. Der Abschnitt Playback befindet sich auf der linken Seite der Konsole und umfasst das Haupt-Faderpaar sowie die Tasten [GO] und [STOP/BACK]. Auch virtuelle Fader (siehe [Stellermodul, Seite 29](#)) können zur Wiedergabe genutzt werden.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

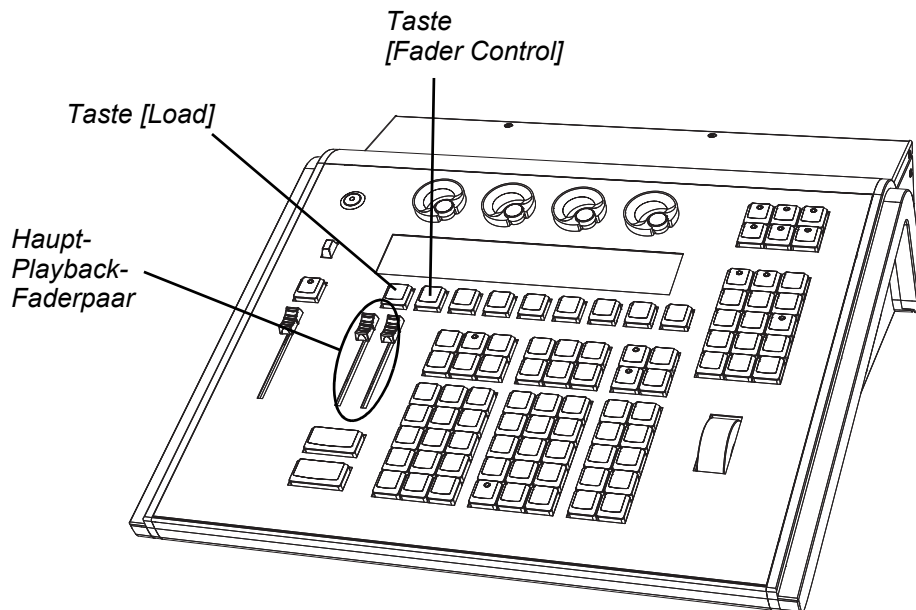
- [Einleitung für Playback](#)176
- [Gewählte Stimmung](#)177
- [Out-of-Sequence-Stimmungen](#)178
- [Zuweisen von Fadern](#)180
- [Ändern der Faderbänke von virtuellen Fadern](#)181
- [Playback-Fadersteuerung](#)181

Einleitung für Playback

Stimmungen können über das Haupt-Playback-Faderpaar wiedergegeben werden. Obwohl jede Sequenzliste auf diese Fader geladen werden kann, lädt sich die erste Sequenzliste, die Sie aufnehmen, automatisch auf das Haupt-Faderpaar.

Das Haupt-Playback-Faderpaar befindet sich links neben der Bedientastatur. Die Haupt-Playback-Fader bilden ein gesplittetes Überblendsteller-Paar. Die beiden Tasten unterhalb des Haupt-Faderpaars haben die Funktionen [Go] und [Stop/Back]. Die Taste [Load] befindet sich direkt oberhalb des Faderpaars. Der Bereich der LCD-Anzeige darüber gehört ebenfalls dazu und zeigt die aktuelle Stimmung und die auf dem Haupt-Faderpaar aktive Sequenzliste an.

Playback-Bedienelemente



Gewählte Stimmung

Die angewählte Stimmung wird direkt über dem ZIB angezeigt. Die angewählte Stimmung wird mit allen ihren Attributen an der Unterseite der Live-/Blind-Anzeige und in der Playback-Anzeige angezeigt.

Live/Blind

Bei der Arbeit in Blind ist immer die letzte Stimmung angewählt, die Sie gespeichert, bearbeitet, aktualisiert oder wiedergegeben haben. Wenn Sie für Stimmungen auf Blind umschalten, wird die angewählte Stimmung angewählt und angezeigt. Bei einem Wechsel der angewählten Stimmung in Blind ändert sich auch die Playback-Anzeige, so dass Sie alle Attribute der Stimmungen um die angewählte Stimmung herum sehen können. Wenn Sie auf Live zurückschalten, wird die angewählte Stimmung mit der zuletzt in diesem Modus angewählten Stimmung synchronisiert.

Wenn Sie in Live oder Blind [Live] beziehungsweise [Blind] drücken, setzt sich die aktuelle Stimmung auf die zuletzt ausgeführte Stimmung. Diese Stimmung erscheint in der Kommandozeile.

Die Attribute der angewählten Stimmung (wie beispielsweise Zeitsteuerung, Attribute, Namen und externe Links) werden unten auf der Live-/Blind-Anzeige unterhalb der Kommandozeile angezeigt.

List 1							Timing			Flags			Attributes					
Cue	Dur	Int Up	Int Dn	Focus	Color	Beam	M	B	A	H	F	Fw/Hg	Link	Loop	Curve	Rate	Label	External Links
3	5	5	5	5	5	5												

In Live

Um eine neue Stimmung auf die Fader zu laden, die Stimmung in die Kommandozeile eintragen und zuerst **[Enter]** und dann **[Load]** drücken. Wenn die Taste **[Go]** gedrückt wird, wird die aktivierte Stimmung angewählt.

Beispiel:

Beispiel: Sie haben Sequenzliste 1 bereits auf die Haupt-Playback-Fader geladen. Laden der Stimmung 2/1:

- **[Cue] [2] [/] [1] [Enter] [Load]**

Dadurch wird das Haupt-Playback-Faderpaar die Stimmung 2/1 laden und vorbereiten.

In diesem Beispiel ist die zuletzt ausgeführte Stimmung aus der Sequenzliste 1 weiterhin die aktive Stimmung, während Stimmung 2/1 vorbereitet wird. Wenn **[Go]** gedrückt wird, wird Stimmung 2/1 ausgeführt.

Die angewählte Stimmung kann durch Go-, Speicher- oder Aktualisierungsbefehle sowie die Änderung der Stimmung und die Anwahl einer Stimmung in der Kommandozeile geändert werden. Wenn Sie eine Stimmung ausführen, die eine Follow- oder Hang-Zeit hat, wird die nächste Stimmung bei ihrer Aktivierung zur angewählten Stimmung.

In Blind

In der Betriebsart Blind ändert sich bei einem Wechsel der angewählten Stimmung auch die Playback-Anzeige, so dass Sie alle Informationen im Umfeld dieser Stimmung sehen können.



VORSICHT: *Beim Bearbeiten in Blind erfolgen die Änderungen an Stimmungen automatisch, es ist also keine Aktualisierungs- oder Speicheranweisung erforderlich. Eine Änderung einer Stimmung in Blind ändert die Stimmung sofort.*

Während der Arbeit im Blind-Modus können Stimmungen mit den Befehlen [Go], [Back] und [Go to Cue] ausgeführt werden, dadurch wird aber nicht die Stimmung geändert, mit der Sie in Blind arbeiten.

Out-of-Sequence-Stimmungen

Als Out-of-Sequence-Stimmung wird eine Stimmung bezeichnet, die auf eine der folgenden Arten wiedergegeben wird:

- Stimmung wird mit dem Befehl [Go To Cue] gestartet
- Stimmung wird durch eine Link-Anweisung gestartet
- Stimmung wird in die Vorbereitung eines Faders geladen
- Stimmung wird mit [Assert] & [Load] neu ausgeführt oder über die Kommandozeile durchgesetzt (mit Assert)

Im Allgemeinen wird bei der Ausführung einer Out-of-Sequence-Stimmung der gesamte Inhalt der Stimmung wiedergegeben (Änderungsbefehle *und* getrackte Werte).

Beispiel:

Stimmung 1 setzt Kreis 1 auf 100%. Dieser Wert wird bis in Stimmung 10 getrackt. Der Konsolenbediener gibt Stimmung 1 auf Fader 1 wieder. Dann setzt er die Intensität von Kreis 1 manuell auf 50%. Wenn er jetzt Stimmung 2 ausführt, bleibt Kreis 1 auf 50%, da es sich um einen Kreisparameter handelt, der keinen Änderungsbefehl aus der eingehenden Stimmung erhält.

Wenn der Bediener allerdings [Go to Cue] [5] [Enter] (für eine Out-of-Sequence-Ausführung) drückt, wird, obwohl der Wert für Kreis 1 in Stimmung 5 ein getrackter Wert ist, der Kreis 1 vom manuellen Wert 50% in der Go-to-cue-Zeit auf 100% überblenden.

Kreise mit Capture-Status sind von diesen Konventionen für Out-of-Sequence-Stimmungen ausgenommen.

Funktion Go To Cue

[Go to Cue]-Anweisungen können aus jeder Betriebsart heraus ausgeführt werden. Als Voreinstellung ist eine [Go to Cue]-Anweisung immer eine Out-of-Sequence-Stimmung und folgt den entsprechenden Regeln (siehe [Out-of-Sequence-Stimmungen](#) weiter oben).

Beispiele für [Go To Cue]:

- **[Go To Cue] [5] [Enter]** - alle Parameter mit Werten in Stimmung 5 werden auf diese Werte übergeblendet, auch wenn sie getrackt sind.
- **[Go To Cue] [Next] [Enter]** - springt auf die nächste Stimmung in der aktiven Sequenzliste.
- **[Go To Cue] [Last] [Enter]** - springt auf die vorhergehende Stimmung in der aktiven Sequenzliste.

Wenn eine [Go To Cue]-Anweisung ausgeführt wird, werden alle mit {Make Null} erzeugten Nulldaten entfernt. Wenn diese Nulldaten-Kennung erhalten bleiben soll, ist für die entsprechenden Kreise die [Capture]-Funktion zu nutzen.

Zeitsteuerung bei Go To Cue

Die Funktion [Go To Cue] verwendet die „Go To Cue“-Zeiten, die im [Setup, Seite 79](#) eingestellt werden. Sie können die [Go To Cue]-Anweisung mit folgenden verschiedenen Zeitsteuerungsoptionen verwenden:

- **[Go To Cue] [2] [Time] [1] [Enter]** - springt auf Stimmung 2 in 1 Sekunde.
- **[Go to Cue] [Next] [Time] [3] [Enter]** - springt in 3 Sekunden auf die nächste Stimmung in der angewählten Sequenzliste.
- **[Go to Cue] [Last] [Time] [2] [Enter]** - springt in 2 Sekunden auf die vorhergehende Stimmung in der angewählten Sequenzliste.
- **[Go To Cue] [8] [Time] [Enter]** - springt unter Einhaltung aller in Stimmung 8 gespeicherten Zeiten auf Stimmung 8.

Weitere Optionen für Go To Cue

Wenn die Taste [Go to Cue] gedrückt wird, schalten die Softkeys im ZIB um und zeigen Go to Cue-Funktionen an, mit denen die Playback-Möglichkeiten erweitert werden können.

Mit diesen Softkeys können Sie festlegen, dass beim Ausführen einer Stimmung nur bestimmte Elemente dieser Stimmung wiedergegeben werden. Folgende Wiedergabe-Beschränkungen sind möglich:

- Nur Einzelparameter-Kreise (konventionelle Kreise)
 - **[GoTo Cue] [1] {EinzelParam} [Enter]**
- Nur Multiparameter-Kreise (Moving Lights),
 - **[GoTo Cue] [2] {MultiParam} [Enter]**
- Nur Änderungsbefehle,
 - **[GoTo Cue] [3] {MovesOnly} [Enter]**
- oder Sie können eine Stimmung wiedergeben und dabei alle darin enthaltenen Links (Follow-, Hang-, Execute-Anweisungen) unterdrücken.
 - **[GoTo Cue] [4] {MinusLinks} [Enter]**

Diese Funktionen können auch in der Kommandozeile miteinander kombiniert werden:

- **[Go To Cue] [1] {MultiParam} {MovesOnly} [Enter]**

Stellermodul

Mit den virtuellen Fadern können Sie auf mehrere Sequenzlisten gleichzeitig zugreifen (siehe [Stellermodul, Seite 29](#)). Damit können Sie mehrere Sequenzlisten oder Submaster gleichzeitig von verschiedenen Fadern wiedergeben.

Zuweisen von Fadern

Virtuelle Fader können als Playback-Fader und Submaster im Setup ([Fader Setup, Seite 82](#)) definiert werden. Der Ort von Playback-Fadern und Submastern kann auch beim Speichern des Inhalts dieser Speicherziele festgelegt werden. Hauptsteller können nicht auf diese Weise, sondern nur im Setup definiert werden.

Wenn ein Fader ein leerer Playback-Fader oder ein leerer Submaster ist, kann eine Stimmung darauf geladen werden, indem die Stimmung über die Kommandozeile angewählt und beide zugehörigen Fadertasten gleichzeitig gedrückt werden. Der Fader wird in diesem Fall automatisch als Playback-Fader mit der niedrigsten freien Playback-Nummer festgelegt.

Wenn ein Fader nicht zugewiesen ist, können Sie einen Submaster oder ein Playback darauf laden, indem Sie dies in der Kommandozeile angeben und gleichzeitig beide Fadertasten des entsprechenden Faders betätigen. Dadurch wird der Submaster oder die Sequenzliste auf den Fader geladen und diesem zugewiesen.

Sobald eine Sequenzliste (manuell oder durch die Voreinstellung) auf einen Fader geladen ist, wird nach dem Speichern in diese Sequenzliste die Stimmung automatisch auf dem entsprechenden Fader wiedergegeben, wenn die Funktion Auto Playback im **Setup** eingeschaltet worden ist.

Wenn eine Sequenzliste auf einen Playback-Fader geladen wird, werden alle Attribute der Sequenzliste aktiviert. Wenn eine neue Sequenzliste geladen wird, werden alle Fader-Attribute, die direkt über die Bedienkonsole gesetzt werden können (wie beispielsweise Filter, Zeitsteuerungs-Deaktivierung usw.) beibehalten. Durch das Laden einer neuen Stimmung werden die manuellen Fader-Attribute nicht geändert.

Bei eingeschaltetem Auto Playback

„Auto Playback“ ist eine Speicherfunktion, die im Setup ([Setup, Seite 79](#)) eingeschaltet wird, die in Live gespeicherte Stimmungen automatisch auf Playback-Fadern wiedergibt. Wenn die Stimmung auf dem Playback-Fader ausgeführt wird, werden alle an dem Speichervorgang beteiligten manuell geänderten Parameter automatisch an die Stimmung übergeben und alle anderen in der Stimmung gespeicherten Werte werden dieser Stimmung zugeordnet.

Wenn die erste Stimmung auf der Ion gespeichert wird, lädt sich diese Stimmung automatisch auf den Haupt-Fader.

Beispiel:

Falls Sequenzliste 3 vor Sequenzliste 1 gespeichert wird, lädt sich Stimmung 3 automatisch auf das Haupt-Playback. Um diese Zuweisung zu ändern, so dass Sequenzliste 1 die Prioritäts-Sequenzliste ist, können Sie Sequenzliste 1 wie folgt manuell auf das Haupt-Playback laden:

Manuelles Zuweisen von Playback-Fadern

Um eine neue Stimmung in die Vorbereitung eines Playback-Faders zu laden, wenn „Auto Playback“ im Setup ausgeschaltet ist oder wenn Sie eine Sequenzliste auf einen anderen Fader verschieben wollen, zuerst diese Stimmung in die Kommandozeile eintragen, **[Enter]** drücken und dann die zugehörigen beiden **Fadertasten** für den Ziel-Playback-Fader drücken.

- **[Cue] [4] [Enter] [Beide Fadertasten]** - ändert die angewählte Stimmung und lädt sie auf den zugeordneten Fader. Bei diesem Vorgang wird vorausgesetzt, dass Stimmung 4 in der Sequenzliste ist, die gerade angewählt ist.
- **[Cue] [3] [/] [1] [Enter] [Fadertaste]** - ändert die angewählte Stimmung und lädt sie auf den zugeordneten Fader.

Ändern der Faderbänke von virtuellen Fadern

Ion bietet 30 Bänke mit je zehn virtuellen Fadern. Zum Durchblättern der 30 verfügbaren Faderbänke in der Anzeige virtuelle Fader auf die gewünschte Bank klicken. Mit den Pfeiltasten die Banknummertasten durchgehen, bis die gewünschte Seite gefunden ist.

Playback-Fadersteuerung

Bei der Ion sind viele der nachstehend erwähnten Tasten Softkeys. Um auf einige dieser Tasten zugreifen zu können, die Taste **[Fader Control]** gedrückt halten. Dann schalten die Softkeys um und zeigen die Fader-Steuerungstasten an. Um weitere Fader-Steuerungstasten anzuzeigen, **[More SK]** drücken, wenn die grüne LED leuchtet. Dabei muss gleichzeitig **[Fader Control]** gedrückt gehalten werden.

Go und Stop/Back

Arbeiten mit [Go]

Die Taste [Go] wird verwendet, um die Stimmung auszuführen, die sich gerade in der Vorbereitung des zugeordneten Faders befindet. Wenn **[Go]** betätigt wird, nehmen alle Parameter in den gespeicherten Zeiten ihre erforderlichen Positionen ein, sofern sie nicht mit manueller Zeitsteuerung gespeichert worden sind.

Arbeiten mit [Stop/Back]

Sämtliche Fader-Aktivitäten können unmittelbar in der Überblendung gestoppt werden, indem die Taste **[Stop/Back]** des entsprechenden Faders gedrückt wird. Um die Wiedergabe der Stimmung wiederaufzunehmen, Taste **[Go]** drücken. Um zur vorhergehenden Stimmung auf diesem Fader mit der „Back“-Zeitvorgabe zurückzugehen, die Taste **[Stop/Back]** in dieser Phase erneut betätigen.

Wenn eine Stimmung auf dem Playback-Fader bereits beendet ist, wird mit der ersten Betätigung der Taste [Stop/Back] zur vorhergehenden Stimmung zurückgegangen. Bei jedem weiteren Drücken der Taste [Stop/Back] wird schrittweise in der Sequenzliste weiter zurückgegangen. [Stop/Back] verwendet die Zeitvorgaben für die Back-Funktion aus dem **Setup**. *Siehe „Stimmung Setup“ auf Seite 81*. Sie können auch mit anderen Zeiten in die vorhergehende Stimmung zurückgehen,

- indem Sie **[Go to Cue] [Last] [Time] [n] [Enter]** eingeben.

Funktion [Go To Cue 0]

Sie können den Softkey {Go To Cue 0} in Verbindung mit den beiden Fadertasten eines Faders verwenden, um eine bestimmte Sequenzliste auf Stimmung 0 zu setzen. Bei diesem Vorgang wird die Kommandozeile nicht verwendet. Dazu wie folgt vorgehen:

- Schritt 1: Taste **[Fader Control]** gedrückt halten.
- Schritt 2: Falls erforderlich, **[More SK]** drücken, bis {Go ToQ 0} auf der LCD-Anzeige angezeigt wird.
- Schritt 3: Taste **{Go To Cue 0}** drücken und wieder freigeben. Taste [Fader Control] weiter gedrückt halten.
- Schritt 4: Die beiden Fadertasten des gewünschten Faders gleichzeitig drücken. Die Sequenzliste springt auf Stimmung 0.
- Schritt 5: Freigeben von **[Fader Control]**.

Weitere Informationen über diese Funktion siehe *Arbeiten mit Go To Cue 0, Seite 167*.

Arbeiten mit manueller Kontrolle

Es gibt drei Arten der manuellen Kontrolle der Wiedergabe:

- Stimmungen können mit manueller Zeitsteuerung gespeichert werden. Wenn Stimmungen mit manuellen Zeiten gespeichert worden sind, kontrollieren die Fader als Voreinstellung diese manuellen Werte.
- Stimmungen kann auch der Capture-Status für die manuelle Intensitätssteuerung zugewiesen werden. Dies ist nur möglich, wenn die zugeordnete Stimmung keine manuellen Zeiten aufweist.
- Stimmungen können manuell mit der Funktion {Man Override} & [Beide Fadertasten] korrigiert werden, die sämtliche Parameteränderungen mit einem Capture-Status versieht.

In jedem dieser Fälle beginnt die Follow-Zeit mit dem Befehl [Go] zu laufen. Die Hang-Zeit wird gestartet, sobald die Steller auf 100% sind oder der letzte Parameter seinen Endzustand der Zeitsteuerung erreicht, je nachdem, was zuletzt eintritt.

Manuelle Zeitsteuerung

Für jeden Parameter und jede Gruppe von Parametern kann eine manuelle Zeitsteuerung vorgesehen werden. Dann dient der Steller zur Kontrolle des Fortschritts einer Überblendung.

Beispiel:

Beispiel: Die aktive Stimmung enthält die Anweisung zum Setzen des Color-Werts auf 5 im Kreis 1.

Die vorbereitete Stimmung enthält die Anweisung, den Color-Wert für Kreis 1 auf Color 12 zu setzen, und für den Color-Parameter ist eine manuelle Zeit gesetzt. Drücken Sie **[Go]** zum Aktivieren der Stimmung. Der Color-Wert von Kreis 1 ändert sich nicht.

Wenn Sie den Fader von Hand hochschieben, ändert sich im Kreis 1 der Color-Wert proportional von Color 5 auf Color 12. Alle Parameter mit Zeiten beginnen ihre Änderungen im Moment der Betätigung von [Go] und unterliegen nicht der manuellen Kontrolle.

Programmieren einer manuellen Zeit für einen Kreis:

- **[1] {Color} [Time] {Manual} [Enter]** - weist Kreis 1 eine manuelle Zeit zu. Dieser Vorgang muss in eine Stimmung gespeichert oder aktualisiert werden.

Die manuelle Zeitsteuerung kann auch auf Stimmungsebene gesetzt werden:

- **[Record] [Cue] [5] [Time] {Manual} [Enter]**

Manuelle Intensitäts-Übernahme

Intensitäts-Überblendungen können manuell übernommen und die Überblendung „eingefangen“ werden, indem der Fader bis auf den Prozentsatz der Überblendung in die Stimmung heruntergezogen wird (wenn die Stimmung beispielsweise zu 50% überblendet worden ist, wird, wenn der Fader manuell auf 50% heruntergezogen wird, die Intensitäts-Überblendung in den Capture-Status gesetzt und der Intensitäts-Anteil der Stimmung durch manuelles Bewegen des Faders zwischen 50% und 100% oder dazwischen gesteuert). Wenn der Fader auf unter 50% heruntergezogen wird, blendet der Fader alle Intensitätswerte von ihren Capture-Werten proportional auf ihre vorhergehenden Werte zurück.

Wenn eine Überblendung in den Capture-Status gesetzt wird und die Fader nicht auf 100% zurückgesetzt werden, bevor die Taste [Go] das nächste Mal betätigt wird, geht der Fader bei der Ausführung der Stimmung automatisch auf 100% zurück. Alternativ können Sie den Fader auch auf 0% setzen, bevor Sie die nächste Stimmung ausführen, um die Stimmung für die manuelle Intensitäts-Kontrolle in den Capture-Status zu versetzen, wenn die Taste [Go] gedrückt wird. Die Intensitäts-Kontrolle wird dem Fader entzogen, wenn die Stimmung abgeschlossen ist (wenn der Fader wieder auf 100% zurückbewegt wurde).

Dies funktioniert nur, solange die Stimmung kein „Hold“-Attribut hat. Sie können eine „Hold“-Anweisung in einer Stimmung vorsehen, damit die Intensität der Stimmung (oder der Wert, den der Fader manuell gesteuert hat) auch nach Beendigung unter der Kontrolle des Stellers bleibt. Der „Hold“-Befehl bleibt bis zur Ausführung der nächsten Stimmung bestehen. Wenn ein „Hold“ gesetzt ist, können die Steller verwendet werden, um jeden Wert mit manueller Zeitsteuerung zu ändern, selbst nach Beendigung der Stimmung. Das „Hold“-Attribut wird gelöscht, sobald [Go] zum Aktivieren der nächsten Stimmung in der Sequenzliste gedrückt wird.

Wenn eine vorbereitete Stimmung irgendwelche manuellen Kontrolleigenschaften hat, können Sie entweder den Fader vorher auf Null schieben, oder, falls es sich um einen virtuellen Fader handelt, ihn von der Konsole automatisch auf Null schieben lassen, sobald die Taste [Go] gedrückt wird. Das Haupt-Playback-Faderpaar muss von Hand gestellt werden.

Eine manuelle Intensitäts-Übernahme kann nicht erfolgen, wenn in der Stimmung eine manuelle Zeitsteuerung gesetzt ist, da der Fader dann bereits mit dieser Steuerung belegt ist.

Manuelle Übernahme

Mit der manuellen Übernahme kann der Steller des zugehörigen Faders alle in der Überblendung befindlichen Parameter auf diesem Fader kontrollieren. Wenn **[Fader Control] {Man Override} & [Beide Fadertasten]** gedrückt werden, wird jegliche Aktivität auf diesem Fader angehalten.

Der Steller wird verwendet, um die Überblendung aller Parameter der Stimmung manuell kontrolliert abzuschließen. Wenn der Fader gepaart arbeitet, steuert der linke Fader die Intensität-Einblendungen und alle Nicht-Intensitätsparameter, während der rechte alle Intensitäts-Ausblendvorgänge steuert. Die manuelle Übernahme endet automatisch mit Abschluß der Überblendung.

Um eine Gruppe von Fadern für die manuelle Korrektur zusammenzufassen, Softkey {Man Override} und beide Fadertasten gleichzeitig drücken (und bei Bedarf weitere Fader durch gleichzeitiges Drücken ihrer beiden Fadertasten hinzufügen).

Arbeiten mit Assert (Playback-Taste)

Mit {Assert} & [Beide Fadertasten] des jeweiligen Faders kann die aktive Stimmung auf diesem Fader wieder abgerufen werden, wobei die gleichen Regeln gelten wie für [Go To Cue]. Assert kann verwendet werden, um die Kontrolle über den gesamten Inhalt einer Stimmung wiederzuerlangen, dem Fader einen gerade gesetzten Independent-Status zuzuweisen oder in Blind Änderungen an einer aktiven Stimmung in der aktiven Ausgabe durchzuführen.

Bei gemeinsamer Betätigung von [Fader Control] {Assert} & [Beide Fadertasten] wird der gesamte Inhalt der Stimmung wiederabgespielt. Mit der Kommandozeile können Sie die Assert-Funktion auch nur auf bestimmte Elemente einer Stimmung anwenden.

Folgende Beispiele zeigen das Anwenden der Assert-Funktion auf Elemente einer Stimmung über die Kommandozeile:

- [Kreisliste] [Cue] [5] [Assert] [Enter] - wendet die Assert-Funktion auf die angewählten Kreise mit Werten aus Stimmung 5 an. Dabei ist zu beachten, dass für die Ausführung dieses Befehls Stimmung 5 aktiv sein muss.
- [Kreisliste] [Color] [Cue] [1] [Assert] [Enter] - wendet die Assert-Funktion für die angewählten Kreise auf die Color-Werte aus Stimmung 1 an.

Arbeiten mit Timing Disable

Der Softkey {Timing Disable} unterdrückt bei der Betätigung zusammen mit [Fader Control] und [Beide Fadertasten] alle Zeitsteuerungsdaten für jede Stimmung, die auf dem zugeordneten Playback-Fader aktiviert ist. Wenn ein Playback-Fader im „Timing Disable“-Modus ist, wird in der zugehörigen Fader-Anzeige „TD“ angezeigt.

Um diesen Modus wieder aufzuheben, erneut [Fader Control] {Time Disable} & [Beide Fadertasten] drücken.

Arbeiten mit Freeze

{Freeze} dient zum Anhalten aller Wiedergabefunktionen auf allen aktiven Fadern. Um nur für einen bestimmten Fader ein Freeze auszulösen, die Tasten [Fader Control] {Freeze} & [Beide Fadertasten] drücken.

Der Freeze-Zustand kann auf zwei Wegen aufgehoben werden:

- Erneut {Freeze} & [Beide Fadertasten] für die entsprechenden Fader drücken, um den Freeze-Zustand aufzuheben.
- Die Tasten {Assert} & [Beide Fadertasten] oder [Go] oder [Stop/Back] für die entsprechenden Fader drücken, um die Wiedergabe wiederaufzunehmen.

Sie können Stimmungen und Effekte auch über die Kommandozeile mit Freeze anhalten und wieder freigeben.

- [Effect] [2] [Fader Control] {Freeze} [Enter] - hält Effekt 2 mit Freeze an. Das Anhalten eines bestimmten Effekt mit Freeze ist etwas anderes als das Stoppen eines Effekts. Freeze hält den Effekt genau dort an, wo er gerade ist.
- [Effect] [6] [Thru] [9] [Fader Control] {Freeze} [Enter] - hält einen bestimmten Bereich von Effekten mit Freeze an.

Wenn ein Effekt mit Freeze angehalten worden ist, können Sie ihn mit dem gleichen Befehl wieder starten:

- [Effect] [2] [Fader Control] {Freeze} [Enter]
- [Effect] [6] [Thru] [9] [Fader Control] {Freeze} [Enter]

Arbeiten mit {Stop Effekt}

Der Softkey {Stop Effekt} kann verwendet werden, um alle Effekte auf einem oder allen Fadern zu stoppen, oder, zusammen mit der Bedientastatur, um einen bestimmten Effekt zu stoppen.

- Zum Stoppen aller Effekte auf einem Fader **[Fader Control] {Stop Effekt} & [Beide Fadertasten]** des betreffenden Faders drücken.
- Um einen bestimmten Effekt zu stoppen, unabhängig davon, auf welchem Fader er läuft, **[Effect] [2] [Fader Control] {Stop Effekt} [Enter]** drücken.

Wenn ein Effekt gestoppt wird, werden alle Wirkungen des Effekts entfernt und das aktive Ausgabesignal sieht so aus, als wenn der Effekt niemals aktiviert worden wäre.

Freigeben eines Faders

Um einen Fader freizugeben und damit alle Stimmungen von diesem Fader herunterzunehmen, **[Fader Control] {Release} & [Beide Fadertasten]** des betreffenden Faders drücken. Wenn ein Fader geleert wird, wird die Steuerung auf das Haupt-Playback zurückübertragen. Wenn die vom Fader heruntergenommenen Kreise keine Werte vom Haupt-Playback bekommen, werden die Kreise auf ihre Standardwerte gesetzt.

Die Kreise werden an das Haupt-Playback mit den Kategorie-Zeiten der aktiven Stimmung auf diesem Fader zurückgegeben. Wenn der Haupt-Fader freigegeben wird, wird der Fader gelöscht und alle Intensitätswerte, die unter der Kontrolle dieses Faders waren, werden auf Null gesetzt, während Nicht-Intensitätsparameter unverändert bleiben.

Alle Fader-Attribute (Timing Disable, Filter und dergleichen) werden bei der Freigabe gelöscht.

Ausschalten eines Faders

Um einen Fader auszuschalten, **[Fader Control] {Off} & [Beide Fadertasten]** des betreffenden Faders drücken. Wenn ein Fader ausgeschaltet wird, werden alle Intensitätswerte, die unter der Kontrolle dieses Faders waren, auf Null gesetzt und alle wiederholbaren Vorgänge (beispielsweise von Effekten) gestoppt. Alle Parameter bleiben in ihrem aktuellen Zustand. Auf dem Fader bleibt die aktuelle Stimmung geladen, es wird aber angezeigt, dass er keine Werte für die aktive Ausgabe liefert. Alle Kreise, die vorher unter der Kontrolle dieses Faders waren, sind jetzt zur Steuerung durch andere Quellen freigegeben.

Wenn die nächste Stimmung von einem anderen Fader aktiviert wird, werden alle Parameter, die vorher unter der Kontrolle des ausgeschalteten Faders waren, auf die neue Stimmung übergeblendet (wenn die neue Stimmung eine Anweisung für sie enthält). Wenn die neue Stimmung keine Anweisung für sie enthält, wird die Intensität ausgeblendet, während die Nicht-Intensitätsparameter unverändert bleiben.

Erneut **{Off} & [Beide Fadertasten]** drücken, um den betreffenden Fader wieder einzuschalten. Damit wird die aktive Stimmung nach den Regeln für die Funktion Assert wiedergegeben.

Um den Fader wieder einzuschalten, die Taste Go oder Stop/Back am Fader drücken oder eine [Go to Cue]-Anweisung für die Sequenzliste auf diesem Fader auslösen, falls die Sequenzliste nicht bereits aktiv oder auf einem anderen Playback-Fader ist.

Arbeiten mit der Funktion Rate Override

Um einen Fader für die Zeitprofilkorrektur vorzuwählen, **[Fader Control] {Rate} & [Beide Fadertasten]** am betreffenden Fader drücken. Um mehrere Fader vorzuwählen, die Taste **{Rate}** gedrückt halten und gleichzeitig die beiden Fadertasten der Fader drücken, die Sie hinzufügen möchten.

Dann kann das Zeitprofil mit dem Rate-Digitalsteller dynamisch gesteuert werden. Die Voreinstellung ist 100%, also Echtzeit (Beispiel: 5 Sekunden = 5 Sekunden). Zum Verlangsamen der Stimmung den Prozentsatz heruntersetzen. Wenn der Prozentsatz auf 0% gesetzt wird, wird die Stimmung angehalten. Zum Beschleunigen der Stimmung den Prozentsatz erhöhen.

Folgende Beispiele beschreiben die erforderlichen Befehle:

- Eine 50% Zeitprofilkorrektur verlangsamt ein 5 Sekunden-Ereignis auf 10 Sekunden.
- Eine 200% Zeitprofilkorrektur beschleunigt ein 5 Sekunden-Ereignis auf 2,5 Sekunden.

Der maximale Wert beträgt 2000%. Alle mit einer Stimmung verbundenen Zeiten (einschließlich Follow- oder Hang-Zeiten) werden proportional durch die Zeitprofilkorrektur beeinflusst.

Die Zeitprofilkorrektur wird auf 100% zurückgesetzt, wenn die korrigierte Stimmung beendet worden ist, sofern sie nicht mit einer Follow- oder Hang-Zeit verlinkt worden ist. Wenn Stimmungen einen Link für eine automatische Aktivierung durch eine Follow- oder Hang-Zeit enthalten, wird der proportional korrigierte Wert beibehalten, bis eine Stimmung manuell aktiviert wird.

Wenn eine Stimmung beendet ist, beeinflussen alle Zeitprofilkorrekturen die Stimmung in der Vorbereitung. Wenn diese Stimmung dann anschließend aktiviert wird, wird das angepasste Zeitprofil zur Kontrolle der Zeitsteuerung verwendet.

Kapitel 16

Weitergehende manuelle Kontrolle

In diesem Kapitel werden weitergehendere Funktionen für die manuelle Kontrolle beschrieben. Diese Funktionen können viel Programmieraufwand sparen.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- *Arbeiten mit [Copy To]*188
- *Arbeiten mit [Recall From]*189
- *Arbeiten mit {Make Null}*190
- *Arbeiten mit {Make Manual}*191
- *Arbeiten mit {Make Absolute}*191
- *Arbeiten mit [Capture]*192
- *Arbeiten mit [Undo]*193

Arbeiten mit [Copy To]

Mit [Copy To] können Sie Daten von einem Kreis auf einen anderen kopieren, entweder innerhalb der aktuellen Betriebsart oder zu einem anderen Speicherziel. [Copy To] funktioniert ähnlich wie [Recall From], aber in der anderen Richtung. [Copy To] bringt Daten *in* einen Kreis aus dem angewählten Kreis, wohingegen [Recall From] Daten *aus* einem Kreis in den angewählten Kreis herauszieht.

Sie können alle Parameterwerte für angewählte Kreise oder mit den IFCB-Kategorietasten oder Parametertasten nur ausgewählte Teilmengen von Kreisdaten kopieren. Ganze Stimmungen, Bereiche von Stimmungen und Sequenzlisten können an andere Orte kopiert werden.

Beim Kopieren von Daten auf Kreisebene werden Einzelzeiten nicht mit einbezogen, sofern dies nicht ausdrücklich angegeben wird. Beim Kopieren von ganzen Stimmungen werden alle Zeitsteuerungsdaten mit kopiert. Wenn referenzierte Daten kopiert werden und das Kopierziel ebenfalls Daten in der kopierten Referenz hat, wird das Ziel mit seinen gespeicherten Werten in diese Referenz eingesetzt (beispielsweise als CP 1). Wenn das Kopierziel nicht in der Referenz enthalten ist, werden Absolutwerte in das Ziel kopiert, nicht die Referenz.

Die nachstehenden Beispiele beschreiben Kopierbefehle von Speicherzielen. Dieser Befehl ist sehr vielseitig und die folgende Liste enthält nur eine kleine Auswahl der Möglichkeiten:

- **[2] [Copy To] [Cue] [5] [Enter]** - kopiert alle Informationen für Kreis 2 in Stimmung 5. Einzelzeiten werden nicht mit kopiert.
- **[2] [+] [Time] [Copy To] [Cue] [5] [Enter]** - Wie vorstehend, aber mit Einzelzeiten.
- **[2] [Time] [Copy To] [Cue] [5] [Enter]** - kopiert nur die Zeitsteuerungswerte für alle Parameter von Kreis 2 in Stimmung 5.
- **[2] [-] [Focus] [8Copy To] [Cue] [5] [Enter]** - kopiert alle Parameterwerte von Kreis 2 außer den Focus-Werten in Stimmung 5.
- **[Group] [3] [Copy To] [Preset] [6] [Enter]** - kopiert aktuelle Informationen für Gruppe 3 in Preset 6.
- **[3] Copy to [6] [Cue] [y] [Enter]** - kopiert die Daten von Kreis 3 in Kreis 6 von Stimmung 8.
- **[3] [Copy to] [4] [Thru] [9] [Enter]** - kopiert die Daten von Kreis 3 in die Kreise 4 bis 9.
- **[3] [Copy to] [8] [Cue] [2] [/] [1] [Cue Only/Track] [Enter]** - kopiert die Daten von Kreis 3 in Kreis 8 von Stimmung 2/1 und schaltet die „Tracking/Cue Only“-Einstellung für anschließende Stimmungen in Sequenzliste 2 um.
- **[Cue] [2] [/] [Copy to] [Cue] [7] [/] [Enter]** - kopiert alle Informationen der Sequenzliste 2 in die Sequenzliste 7.
- **[Cue] [1] [/] [1] [Thru] [1] [0] [Copy To] [Cue] [5] [/] [5] <Thru> [Enter]** - kopiert Stimmungen 1 bis 10 von der Sequenzliste 1 in die Sequenzliste 5, beginnend mit Stimmung 5.

Arbeiten mit [Recall From]

Die Funktion [Recall From] ist ähnlich wie [Copy To], außer dass sie Daten von anderen Orten holt, und kann nur für eine Kreisliste eingesetzt werden, die Daten aus der gleichen Kreisliste an einem anderen Ort abholt (beispielsweise einer Stimmung). [Recall From] ist im Grunde ein „Kopieren von“-Befehl.

Sie können alle Parameterwerte für angewählte Kreise oder mit den IFCB-Kategorietasten oder Parametertasten nur ausgewählte Teilmengen von Kreisdaten holen.

Beim Holen von Daten werden Einzelzeiten nicht mit einbezogen, sofern dies nicht ausdrücklich angegeben wird.

Die nachstehenden Beispiele beschreiben Holbefehle von Speicherzielen:

- **[2] [Recall From] <Cue> [5] [Enter]** - holt alle gespeicherten Daten von Stimmung 5 für Kreis 2.
- **[2] [-] [Focus] [Recall From] <Cue> [5] [Enter]** - holt alle gespeicherten Daten von Kreis 2 von Stimmung 5, ausgenommen Focus-Werte (Pan/Tilt - XYZ).
- **[2] [Focus] [+] [Time] [Recall From] <Cue> [5] [Enter]** - holt nur Focus-Werte für Kreis 2 (einschließlich Zeiten) von Stimmung 5.
- **[Group] [3] [Color] [Focus] [Recall From] [Preset] [6] [Enter]** - holt die Color- und Focus-Werte von Preset 6 für die Kreise in Gruppe 3. Kann auch mit einer Kreisauswahl statt einer Gruppe durchgeführt werden.
- **[Group] [3] [Color] [Recall From] <Cue> [7] [Make Absolute] [Enter]** - holt Color-Werte für Gruppe 3 aus Stimmung 7 und unterbricht alle Referenzen zu Speicherzielen.
- **[2] [Recall From] [Sub] [4] [Enter]** - holt alle gespeicherten Intensitätswerte von Submaster 4 für Kreis 2.

Arbeiten mit {Make Null}

Der Softkey {Make Null} kann verwendet werden, um eine Speicherung oder Aktualisierung von Parameterwerten in Live zu verhindern und um Parameterwerte in Blind aus Speicherzielen zu entfernen. Um {Make Null} zu verwenden, müssen Kreise angewählt werden, und die Funktion kann ganze Kreise, einzelne Parameter oder Parameterkategorien betreffen.

In Live

Wenn Sie in Live eine {Make Null}-Anweisung für Kreise oder Parameter geben, bleiben die Kreiswerte in der aktiven Ausgabe weiterhin sichtbar, aber die Daten sind für Speicherbefehle unsichtbar. Genau wie Filter (siehe [Speicher-Filter, Seite 172](#)) funktioniert {Make Null} in Live wie eine „Ignorieren“-Anweisung, nicht wie eine Löschanweisung. Wenn Kreiswerte nullgesetzt werden, werden die Werte für diese Daten in der Live-Anzeige grau und neben dem Datenfeld ein „N“ angezeigt.

{Make Null} unterscheidet sich darin von Park, dass Sie Daten weiterhin in der aktiven Ausgabe ändern können (über manuelle Kontrolle oder Wiedergabe), aber dass Daten nicht für Speichervorgänge verfügbar sind.

Folgende Beispiele beschreiben die Verwendung von {Make Null} in Live:

- **[1] [Thru] [5] {Make Null} [Enter]** - wandelt alle Parameter der Kreise 1-5 in Nullwerte um.
- **[2] {Color} {Make Null} [Enter]** - wandelt nur Color-Werte für Kreis 2 in Nullwerte um.
- **[9] [Thru] [5] {Pan} {Make Null} [Enter]** - wandelt nur die Pan-Werte für die Kreise 5-9 in Nullwerte.

Null-Anweisungen können auf zwei Wegen aufgehoben werden. Der erste Weg beruht darauf, dass {Make Null} eine Umschaltfunktion ist, es genügt, einfach den Kreis und den Parameter erneut anzuwählen und dann {Make Null} [Enter] zu drücken. Damit wird der Nullzustand aufgehoben.

Darüber hinaus kann der Nullzustand auch mit einer Go To Cue-Anweisung aufgehoben werden.

In Blind

In Blind kann {Make Null} verwendet werden, um Anweisungen in einer Stimmung zu maskieren, *nachdem* diese gespeichert worden sind. Eine {Make Null}-Anweisung kann auch auf Kreise oder Parameter in Paletten, Presets und Submastern angewendet werden, wobei die Daten komplett aus dem Ziel entfernt werden, genau wie bei [At] [Enter].

Bei der Anwendung auf Kreise/Parameter in Stimmungen entfernt {Make Null} die Daten nicht aus der Stimmung, sondern macht sie nur für die Wiedergabe unzugänglich. Die Anweisung wirkt genau so auf Änderungsbefehl wie auf getrackte Werte.

Beispiele für die Verwendung von {Make Null} in Blind:

- **[Color Palette] [1] [Enter] [3] {Magenta} {Make Null} [Enter]** - entfernt alle Magenta-Parameterwerte für Kreis 3 aus der Color-Palette 1.
- **[Preset] [5] [Thru] [9] [Enter] {Intensity} {Make Null} [Enter]** - entfernt alle Intensitätswerte für alle Kreise in den Presets 5-9.
- **[Cue] [8] [Enter] [2] [Thru] [7] {Make Null} [Enter]** - setzt alle Daten für Kreise 2-7 in Stimmung 8 auf Null.
- **[Cue] [9] [Enter] {Intensity} [Make Null] [Enter]** - setzt alle Intensitätswerte für alle Kreise in Stimmung 9 auf Null.

In den Beispielen mit Stimmung unterscheidet sich {Make Null} darin von [At] [Enter], dass {Make Null} verhindert, dass die gespeicherten Werte wiedergegeben und dass andere Werte durch Tracking weitergeführt werden, statt die Weiterführung von Werten aus früheren Stimmungen als getrackte Werte zuzulassen. Das bedeutet, dass bei einer Wiedergabe der Stimmung als Out-of-Sequence-Stimmung oder mit Assert-Kennung für genullte Werte keine Daten wiedergegeben oder als getrackte Daten weitergeführt werden würden.

Arbeiten mit {Make Manual}

Der Softkey {Make Manual} kann verwendet werden, um Stimmungs- oder Submaster-Werte in manuelle Werte umzuwandeln, damit diese mit in die Funktionen [Record], [Record Only] und [Update] eingeschlossen werden.

- **[5] {Make Manual} [Enter]** - wählt Kreis 5 an und wandelt alle seine aktuellen Parametereinstellungen in manuelle Werte um.
- **[8] {Focus} {Make Manual} [Enter]** - wählt Kreis 5 an und wandelt alle seine Focus-Werte in manuelle Werte um.
- **[9] [Thru] [3] {Color} {Intensity} {Make Manual} [Enter]** - wählt die Kreise 3-9 an und wandelt ihre Color-Werte und Intensitätswerte in manuelle Werte um.

Arbeiten mit {Make Absolute}

Referenzierte Daten können mit dem Softkey {Make Absolute} in Absolutwerte umgewandelt werden. Dieser Softkey ist in Live und Blind verfügbar. Referenzierte Daten sind Kreis-/Parameterdaten, die von einer Palette oder einem Preset übernommen worden sind. {Make Absolute} dient dazu, einen Parameter unverändert zu lassen, aber seinen Bezug auf die Palette oder das Preset aufzuheben.

Folgende Beispiele erläutern, wie referenzierte Daten in Absolutwerte umgewandelt werden.

- **[4] {Make Absolute} [Enter]** - wählt Kreis 4 an und wandelt sämtliche referenzierten Daten für diesen Kreis in Absolutwerte um.
- **[7] {Color} {Make Absolute} [Enter]** - wählt Kreis 7 an und wandelt seine Color-Werte in Absolutwerte um.
- **[3] [Thru] [9] {Color} {Intensity} {Make Absolute} [Enter]** - wählt die Kreise 3-9 an und wandelt ihre Color-Werte und Intensitätswerte in Absolutwerte um.

In jedem dieser Beispiele ändert sich die Kreisanzeige und zeigt die Ergebnisse dieses Befehls an. Wo vorher ein referenzierter Wert angezeigt wurde (IP, FP, CP, BP, Pr), wird dann ein Absolutwert (numerischer Wert) angezeigt.

In Live werden Werte, die in Absolutwerte umgewandelt werden, gleichzeitig auch zu manuellen Werten, weshalb ein Speicher- oder Aktualisierungsvorgang erforderlich ist, um die Änderungen beizubehalten.

{Make Absolute} kann auch in Verbindung mit einem Aktualisierungsbefehl verwendet werden, wodurch eine Stimmung aktualisiert werden kann, während gleichzeitig die Referenzen zu Paletten oder Presets gelöst werden, die manuell geändert worden sind.

Beispiel: [Update] {Make Absolute} [Enter] aktualisiert das aktive Speicherziel. Alle in der Stimmung gespeicherten manuellen Werte, die Änderungen an einer Palette oder einem Preset waren, werden als Absolutwerte in der Stimmung gespeichert. Die Referenz wird aufgehoben.

Arbeiten mit [Capture]

Der Capture-Status ist ein manueller unabhängiger Zustand. Kreisparameterdaten mit Capture-Status werden nicht durch die Wiedergabe beeinflusst, reagieren aber auf manuelle Kontrollvorgänge.

Nach dem Anwählen von Kreisen setzt **[Capture] [Enter]** alle Parameter dieser Kreise in den Capture-Status. Dadurch sind sie nicht für eine Wiedergabe oder Korrektur durch Submaster verfügbar, bis der Capture-Status aufgehoben wird. Da Capture eine Umschaltfunktion ist, ist zum Aufheben des Capture-Status von Parametern nur erneut **[Capture] [Enter]** zu drücken.

Beispiel:

- **[1] [Thru] [9] [At] [Full] [Capture] [Enter]**

Ein „C“ wird neben den Parametern mit Capture-Status (Intensität) in der Kreisanzeige angezeigt. Dadurch haben die angewählten Kreise den Capture-Status und sind nicht für eine Wiedergabe oder Submaster-Anweisungen verfügbar, bis der Capture-Status aufgehoben wird.

Mit den Parametertasten im ZIB können Sie den Capture-Status auch bestimmten Parametern eines Kreises zuweisen.

Beispiel:

- **[7] [Focus] [Capture] [Enter]**

Wenn eine Gruppe von Kreisen angewählt wird und einige dieser Kreise den Capture-Status haben und andere nicht, wird der Capture-Status aller Kreise bei der ersten Betätigung von **[Capture]** *aufgehoben* und bei der zweiten Betätigung der Capture-Status für alle manuellen Einstellungen der angewählten Kreise gesetzt.

Kreise ohne Capture-Status behalten ihre aktuellen Werte, sofern sie nicht auf frühere Werte zurückgesetzt werden oder eine neue Anweisung gegeben wird. Sie können Kreise mit der Funktion **[Sneak] [Enter]** auf ihren Hintergrund- oder Voreinstellungstatus zurücksetzen (siehe [Sneak, Seite 106](#)). Oder Sie lassen sie in einem manuellen Zustand, bis eine neue Anweisung kommt.

Die Funktion Capture kann auch „eingerastet“ werden. Dadurch erhalten alle manuellen Änderungen gleich bei der Ausführung automatisch den Capture-Status. Durch Drücken von **[Capture] [Capture] [Enter]** erhalten spätere manuelle Änderungen automatisch den Capture-Status. In der Kommandozeile wird „Capture Enable“ angezeigt und die Capture LED leuchtet auf. Um die Capture-Sperre aufzuheben, erneut **[Capture] [Capture] [Enter]** drücken.

Arbeiten mit [Undo]

Undo ist ein Verfahren zum Rückgängigmachen bestimmter Vorgänge der Software. Sie können mit [Undo] jeden Befehl rückgängig machen, der zu einer Änderung von Daten führt, die in der Vorstellungsdatei gespeichert würden, oder jeden Befehl, der die manuellen Werte in Live ändert. Folgende Befehle können mit [Undo] rückgängig gemacht werden:

- Speicher- und Aktualisierungsvorgänge
- Löschbefehle
- manuelle Werteänderungen

Falls in der Kommandozeile Befehle stehen, löscht einmaliges Drücken von [Undo] die Kommandozeile. Sobald die Kommandozeile leer ist, beginnt mit dem Drücken von [Undo] der Vorgang des Rückgängigmachens.

Wenn [Undo] bei leerer Kommandozeile gedrückt wird, wird die Kommando-History im ZIB angezeigt und der zuletzt ausgeführte Befehl wird golden hervorgehoben angezeigt. Durch Drücken von [Enter] wird der letzte Befehl rückgängig gemacht.

Command History	
Mode	Command
Eos	[Fixture : Patch]
BLIND: Curve 1	Curve 1 Interpolate
LIVE:	Chan 1 Thru 10 @ Full
BLIND: Preset 107	Delete Preset 107
LIVE:	Record Preset 31

Rückgängig zu
machende
Kommandos

Mit den Pfeiltasten können mehrere Befehle ausgewählt werden. Durch Drücken von [Enter] werden alle hervorgehoben angezeigten Befehle rückgängig gemacht und danach aus der Kommando-History entfernt. Wenn mehr als ein Befehl rückgängig gemacht werden soll, ist eine Bestätigung erforderlich.

Nach dem Rückgängigmachen von Befehlen mit Undo wird eine {Redo}-Taste in der Kommando-History angezeigt. Wenn Sie diese Taste und danach [Enter] drücken, wird die letzte Rückgängigmachung zurückgenommen und die dabei entfernten Befehle werden wieder ausgeführt.



Hinweis:

Nicht alle Befehle lassen sich vollständig rückgängig machen, insbesondere „Go To Cue“ nicht.

In Live-Kreisen gesetzte manuelle Attribute, wie beispielsweise Einzelzeiten, Blocks und Marks können nicht rückgängig gemacht werden.

Kommando-History

Kommando-Histories werden für jede Bearbeitungssession angelegt, die mit dem Einloggen der Konsole in das Netz oder dem Laden einer neuen Vorstellungsdatei beginnt. Für jeden Bediener wird eine eigene Kommando-History angelegt, die genau die Befehle enthält, die er eingegeben hat.

Sie können die Kommando-History jederzeit durch Drücken der Taste **<Weitere Softkeys> {Cmd History}** öffnen.

Befehle, die keinen Einfluss auf manuelle Eingaben oder Speicherziele haben (Laden einer Stimmung, Abspielen einer Stimmung oder Bewegen eines Submasters) werden in der Kommando-History nicht gespeichert.

Kapitel 17

Multipart-Stimmungen

Stimmungen können in bis zu 20 Parts unterteilt werden und werden dann als Multipart-Stimmung bezeichnet. In diesem Kapitel werden die Verfahren zum Erzeugen und Bearbeiten von Multipart-Stimmungen beschrieben.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Speichern einer Multipart-Stimmung in Live** 196
- **Speichern einer Multipart-Stimmung in Blind** 199

Über Multipart-Stimmungen

Stimmungen können in bis zu 20 Parts unterteilt werden. Jeder Part kann seine eigenen Kreise, Parameter, Werte und Zeiten haben. Multipart-Stimmungen können in Live oder Blind unter den gleichen Bedingungen wie konventionelle Stimmungen gespeichert werden.

Es gibt drei verschiedene Verfahren zum Erzeugen einer Multipart-Stimmung. Sie können eine Multipart-Stimmung Part für Part in Live aufbauen, Sie können eine bestehende Stimmung in Multipart-Stimmungen in Live aufteilen oder eine bestehende Stimmung in Blind unterteilen.

Einem Kreis oder Parameter kann in einer Multipart-Stimmung nur einmal ein Wert zugewiesen werden. Es ist beispielsweise nicht möglich, den Color-Wert für Kreis 1 in Stimmung 1 Part 1 und dann zusätzlich einen anderen Color-Wert für Kreis 1 in Stimmung 1 Part 8 anzugeben.

Als Voreinstellung für die Zeiten gelten die Voreinstellungen für Stimmungen im **Setup**, es ist aber möglich, Kreisen in jedem Part Einzelzeiten zuzuweisen, genau wie in einer Standardstimmung.

Speichern einer Multipart-Stimmung in Live

Das Speichern einer Multipart-Stimmung in Live erfolgt auf die gleiche Weise wie bei einer Standardstimmung. Allerdings werden dabei, statt die ganze Stimmung zu speichern, nur die Kreise angewählt und gespeichert, die Sie in jedem Part haben möchten.

Dabei ist zu beachten, dass es viele verschiedene Wege und Herangehensweisen für das Erzeugen von Multipart-Stimmungen gibt. Die folgenden Beispiele zeigen nur einige der vielen Möglichkeiten.

Erzeugen einer neuen Multipart-Stimmung in Live

Aufbau Part für Part

Führen Sie die gewünschten Änderungen an der aktiven Ausgabe durch. Wenn alle durchgeführten Änderungen in einen Part kommen sollen, geben Sie ein:

- **[Record Only] [Cue] [2] [Part] [1] [Enter]**

Ab jetzt können Sie weitere Änderungen durchführen und in Parts speichern.

Aufbau von Parts vom Stimmungs-Endstand

In den meisten Fällen werden Sie den Endstand der Stimmung herstellen und diese dann in Parts unterteilen. Zu diesem Zweck können Sie wie folgt selektive Speichervorgänge nutzen:

- **[Kreis-/Parameterauswahl] [Record] (oder [Record Only]) [n] [Part] [a] [Enter]**
- **[Kreis-/Parameterauswahl] [Record] (oder [Record Only]) [Part] [b] [Enter]**

Jeder Part kann seine eigenen Stimmungszeiten und andere Attribute enthalten. Anweisungen wie Follow/Hang, Link und Loop und Allfade können nur auf Stimmungsebene gesetzt werden, nicht für einzelne Parts. Über die Kreisanwahl können Sie auch Kreis-Parametern verschiedenen Parts zuordnen.

Alle nicht zugewiesenen Änderungsbefehle jeder Multipart-Stimmung gehören immer zu Part 1. Das bedeutet, wenn die Basis der Stimmung (also das normale Verhalten) in Part 1 festgelegt sein soll, daß Sie einfach die Liste der Kreise und Parameter zusammenstellen können, die Sie in den Parts 2 und höher unterbringen wollen. Solange Sie keine Kreise mit Änderungsbefehlen in einem höheren Part vorsehen, bleiben diese in Part 1.

Setzen von Attributen für Multipart-Stimmungen

Stimmungs-Attribute wie [Time], [Delay], [Block], [Assert], [Label], [Hold] und [Rate], {Mark} und [AutoMark Off] können in Stimmungs-Parts gesetzt werden. Funktion und Speicherung dieser Attribute sind identisch mit Standardstimmungen.

Stimmungs-Part-Attribute können beim Speichern der Parts festgelegt oder den fertigen Parts nachträglich hinzugefügt werden. Beispiel:

- **[Record] [Cue] [2] [Part] [1] [Delay] [8] [Enter]**
- **[Cue] [4] [Part] [3] {Color} [Time] [6] [Enter]**
- **[Cue] [8] [Part] [9] {AutoMark Off} [Enter]**
- **[Record Only] [Cue] [5] [Part] [2] [Assert] [Enter]**

Mehr über Stimmungs-Attribute siehe [Zuweisen von Stimmungs-Attributen, Seite 141](#).

Arbeiten mit Update in Live

Das Aktualisieren einer Multipart-Stimmung ist grundsätzlich der gleiche Vorgang wie bei einer Standardstimmung, außer dass Sie im Aktualisierungsbefehl eine spezifische Stimmungspart-Nummer angeben.

Es können auch verschiedene referenzierte Daten wie Paletten oder Presets zu einer Multipart-Stimmung zusammengesetzt werden. Falls Sie Änderungen an referenzierten Daten innerhalb einer Multipart-Stimmung durchgeführt und auf diesem Wege manuelle Daten erzeugt haben, können Sie mit **[Update] [Enter]** sowohl die Multipart-Stimmung als auch die referenzierten Daten mit den neuen Werten aktualisieren, genau wie bei Standardstimmungen.

Sie können auch einen Part einer Multipart-Stimmung nur mit ausgewählten Parametern aktualisieren.

Beispiel:

Beispiel: Sie haben Stimmung 1 gespeichert, die eine Multipart-Stimmung und aktiv ist. Part 2 enthält die Kreise 1 bis 5, die sich auf Intensity-Palette 2 beziehen, die auf 25% gesetzt ist. Kreise 1 bis 5 anwählen und auf einen Intensitätswert von 21% einstellen. Die Live-Daten zeigen die neuen Werte rot und zusätzlich ein „R“ an, um anzuzeigen, dass die Referenz unterbrochen worden ist.

Um jetzt Stimmung 1 Part 2 einschließlich der neuen Intensitätswerte zu aktualisieren und damit die Referenz zur Intensity-Palette zu unterbrechen, drücken Sie:

- **[1] [Thru] [5] {Make Absolute} [Enter]**
- **[Update] <Cue> <1> [Part] [2] [Enter]**

Um Stimmung 1 Part 2 und die referenzierte Palette mit den neuen Werten zu aktualisieren, drücken Sie:

- **[1] [Thru] [5] [Intensity] [Update] <Cue> <1> [Part] [2] [Enter]**

Beispiel:

Wenn Stimmung 2 aktiv ist, Kreise 1 bis 5 anwählen und neue Werte für die Farb-Scroller eingeben. Nur Part 4 der Multipart-Stimmung 2 mit den neuen Farbrollen-Werten aktualisieren:

- **[1] [Thru] [5] [Scroller] [Update] [Part] [4] [Enter]**

Speichern einer Multipart-Stimmung in Blind



Hinweis: *In Blind werden Änderungen sofort wirksam, ohne dass dafür ein [Record]- oder [Update]-Befehl erforderlich ist.*

Umwandeln einer Standardstimmung in eine Multipart-Stimmung

Bei der Arbeit in Blind kann es gelegentlich erforderlich sein, eine Standardstimmung in eine Multipart-Stimmung aufzuteilen. Es ist möglich, eine neue Stimmung in Blind zu erzeugen und genau der gleichen Vorgehensweise zu folgen, außer dass zusätzlich zum Einfügen von Kreisparametern in Parts diese auch Änderungsbefehle oder Block-Befehle erhalten können. Dabei sollte beachtet werden, dass getrackte Anweisungen nicht zu einem bestimmten Part einer Multipart-Stimmung gehören.

Wählen Sie die Stimmung aus, die Sie aufteilen möchten, und geben Sie den ersten zu erzeugenden Part an. Die Basis einer Stimmung ist grundsätzlich in Part 1 enthalten. Das bedeutet, dass, wenn Sie einen anderen Part als Part 1 eingeben, alle Änderungsbefehle der Stimmung in Part 1 platziert werden.

Beginnen Sie mit der Anwahl der Kreise, die Sie in einen anderen Part als Part 1 verschieben möchten.

- [1] [Thru] [5] [Part] [2] [Enter]
- [6] [Thru] [1] [0] {Intensity} [Part] [3] [Enter]
- [6] [Thru] [1] [0] {Color} [Part] [4] [Enter] - und so weiter.

Beim Erzeugen eines neuen Parts wird dieser jeweils angewählt. Wählen Sie die gewünschten Kreisparameter aus und ziehen Sie die entsprechenden Daten mit [Part] [Enter] in den angewählten Part.



Hinweis: *Zum Aufteilen einer Stimmung in eine Multipart-Stimmung in Blind wird die Taste [Part] benötigt. Die Kreiswahl weist einen Kreis nicht automatisch einem Part zu. Mit der Taste [Part] können Sie einem Part auch ausgewählte Parameter hinzufügen. Beispiel:*

- [5] [Thru] [9] {Color} [Part] [Enter]

Umwandeln einer Multipart-Stimmung in eine Standard-Stimmung

Zum Ändern einer Multipart-Stimmung in eine Standard-Stimmung sämtliche Parts der Stimmung löschen.

Beispiel:

Stimmung 4 ist eine Stimmung mit drei Parts mit den Kreisen 1 bis 20. Zurückverwandeln von Stimmung 4 in eine Standard-Stimmung:

- [Delete] [Part] [1] [Thru] [3] [Enter]

Löschen eines Parts aus einer Multipart-Stimmung

Wenn Sie Parts aus einer Multipart-Stimmung löschen, werden alle in dem gelöschten Part enthaltenen Änderungsbefehle in den ersten verfügbaren Part verschoben. Wenn Sie Änderungsbefehle aus einem Stimmungs-Part löschen möchten, müssen Sie die Kreise anwählen und [At] [Enter] eingeben oder sie auf Null setzen.

- **[Delete] <Cue> [1] [Part] [1] [Enter] [Enter]**
- **[Delete] <Cue> [6] [Part] [1] [Cue Only/Track] [Enter] [Enter]**
- **[Delete] [Part] [1] [+] [2] [Enter] [Enter]**
- **[Delete] [Part] [1] [Thru] [3] [Enter] [Enter]**

Kapitel 18

Erzeugen und Verwenden von Effekten

Die Effekte der Ion sind ein Verfahren für die Programmierung dynamischer und wiederholter Vorgänge für Kreise. In diesem Kapitel werden die verschiedenen Arten von Effekten und ihre Verwendung beschrieben.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Über Effekte**202
- **Die Effektliste**202
- **Effekt-Statusanzeige**207
- **Lauflicht-Effekte**208
- **Absolute Effekte**211
- **Relative Effekte**213
- **Programmieren eines neuen relativen Effekts**215
- **Anwenden eines bestehenden Effekts**216

Über Effekte

Effekte sind manuelle Steuerfunktionen, die auf einen Kreisparameter angewendet und dann in Stimmungen eingefügt werden können. Stimmungen können sowohl Standard-Überblendungen für bestimmte Kreise/Parameter als auch Effekte für die gleichen oder andere Kreise/Parameter enthalten.

Ein einziger Kreisparameter kann gleichzeitig nicht mehr als einen Effekt ausführen. Allerdings kann ein Kreis einen Effekt an einem Parameter und einen anderen Effekt an einem anderen Parameter ausführen.

Effekte haben vom Bediener definierte Eigenschaften und Attribute, die auf die Effekte angewandt werden, wenn sie in Stimmungen verwendet werden. Effekte können auch auf Stimmungsebene übergreifend wirken, wodurch Sie einen Effekt an verschiedenen Stellen einsetzen und seine Größe, Form oder Rate in einzelnen Stimmungen modifizieren können.

Bei der Ion werden Effekte nach drei grundsätzlichen Verhaltenstypen unterschieden: Lauflichteffekte, absolute und relative Effekte.

Die Effektliste

Zum Aufrufen der Effektliste zu jedem beliebigen Zeitpunkt einfach **[Effect] [Effect]** drücken. In der Liste werden alle gespeicherten Effekte aufgeführt. Die Effektliste ist eine Blind-Ansicht und in dieser Ansicht durchgeführte Änderungen werden automatisch gespeichert, ohne dass dafür ein Speicher-Befehl erforderlich ist.

Die Effektliste enthält bereits einige Einträge, bevor Sie welche speichern. Die Effekte 901-916 sind vorprogrammierte relative Effekte, die Ihnen automatisch zur Verfügung stehen (siehe [Relative Effekte, Seite 213](#)).

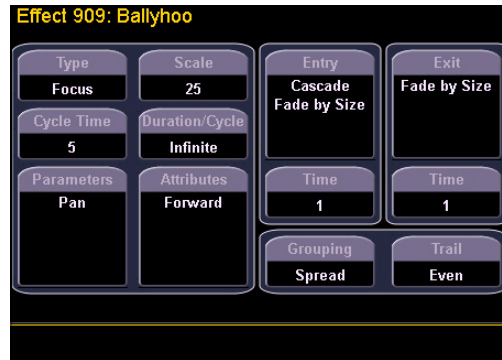
Zum Bewegen in dieser Liste verwenden Sie die Navigationstasten, wie in [Anzeige Steuerung und Navigation, Seite 31](#) beschrieben, oder geben die Nummer des Effekts ein, mit dem Sie arbeiten möchten. Wenn Sie auf die Effektliste umschalten, werden im ZIB die Informationen für den aktuell angewählten Effekt angezeigt.

Effect	Label	Type	Entry	Exit	Dur/Cyc	Scale
1		Absolute	Cascade	Immediate	Infinite	
901		StepBased	Cascade	Immediate	Infinite	
902	Square	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
903	Figure 8	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
904	Can Can	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
905	Triangle	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
906	Spiral	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
907	Reverse Sqr	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
908	Reverse Circle	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
909	Ballyhoo	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
910	Color Smooth	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
911	Color Fade Linear	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
912	Color Step	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
913	Bump Color	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
914	Hue-Sat Fade	Color	Cascade	Immediate	Infinite	25
915	Ramp	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
916	Inverted Ramp	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25

Der Effekt-Editor

Wenn die Effektliste angezeigt wird, wird der angewählte Effekt im ZIB angezeigt. Die Effekt-Eigenschaften/-Attribute werden nach Kategorien geordnet mit Tasten im ZIB angezeigt. Um Eigenschaften/Attribute zu ändern, die entsprechende Taste drücken und die erforderlichen Daten eingeben.

Die Abbildung zeigt die Eigenschaftsanzeige des Effekt-Editors, in der folgende Eigenschaften aufgeführt sein können:



Typ

Gibt den Effekttyp an: Lauflicht, Absolut oder Relativ (Linear, Focus oder Color). Zum Ändern des Effekttyps **{Typ}** und dann links die Taste für den gewünschten Effekttyp drücken.

- **<Effekt> [1] {Typ} {Lauflicht} [Enter]**

Skalierung

Gilt nur für relative Effekte. Damit wird der Betrag eingestellt, um den das Muster von den aktuellen Parameterwerten abweicht. Die Skalierung wird für Vergrößerung und Verkleinerung als Prozentwert angegeben (25 = 25% des programmierten Werts).

- **{Skalierung} [3] [0] [Enter]** oder Einstellung über den „Scale“-Encoder.

Zykluszeit

Gibt eine kumulative Zeit für einen vollständigen Durchlauf des Effekts an. Bei relativen Effekten bestimmt die Zykluszeit die Zeitspanne, die ein Kreis benötigt, um den Zyklus abzuschließen.

Bei absoluten und Lauflicht-Effekten gibt die Zykluszeit die Zeitspanne für einen vollständigen Durchlauf des Effekts an. Bei diesen Effekttypen werden bei Änderung der Zykluszeit die Zeiten innerhalb des Effekts selbst proportional geändert.

Zum Ändern der Zykluszeit auf **{Zykluszeit}** drücken und dann die gewünschte Zeit (in Minuten und Sekunden) über die Tastatur eingeben und mit **[Enter]** beenden. Die Änderung kann auch über den Encoder erfolgen.

Dauer

Damit wird die Zeit angegeben, für die ein Effekt läuft. Zum Festlegen die Taste **{Dauer}** drücken und dann das gewünschte Verfahren über die links angezeigten Tasten auswählen. Es gibt folgende Möglichkeiten:

- **{Endlos}** - für Lauflicht- und absolute Effekte. Der Effekt läuft, bis der Kreis eine neue Anweisung erhält oder der Effekt gestoppt wird. Relative Effekte mit Endlos-Dauer laufen, bis eine Stop-Kennung gesetzt wird.
- **{Dauer}** - Der Effekt läuft für eine angegebene zeitliche Dauer in Minuten und Sekunden. Die Zeit über die Tastatur eingeben.
- **{Durchläufe}** - Der Effekt läuft eine angegebene Anzahl von Durchläufen lang. Die gewünschte Anzahl über die Tastatur eingeben.
 - **{Dauer} {Durchläufe} [1] [0] [Enter]**

Parameter

Hier können Sie festlegen, welche Parameter als Voreinstellung am gewählten Effekt beteiligt sein sollen. Wenn Sie hier einen Wert eingeben, brauchen Sie den erforderlichen Parameter nicht anzugeben, wenn Sie einen Effekt für eine Kreisgruppe festlegen.

Zum Hinzufügen/Entfernen von Parametern die Taste **{Parameters}** drücken und dann die gewünschten Parameter über die links angezeigten Tasten auswählen.

- **{Parameter} {Iris} [Enter]**

Attribute

Diese Attribute bestimmen das Grundverhalten des Effekts. Zu den Attributen zählen Aktionen wie Vorwärts, Rückwärts, Pendel, Positiv, Negativ und Zufall Gruppe/Zufall Rate. Die Attribute unterscheiden sich leicht zwischen Lauflicht-Effekten, absoluten und relativen Effekten.

- **Vorwärts** - Dieser Effekt läuft in der programmierten Richtung (der Pfeil auf dem Muster-Editor zeigt „vorwärts“ für Mustereffekte und Lauflicht- und absolute Effekte laufen in der numerischen Reihenfolge).
- **Reverse (Rückwärts)** - Der Effekt läuft in der vorwärts entgegengesetzten Richtung beziehungsweise in umgekehrter numerischer Reihenfolge. Die Einstellungen Vorwärts und Reverse (Rückwärts) schließen sich gegenseitig aus.
- **Pendel** - Der Effekt läuft zuerst vorwärts, dann rückwärts. Anschließend weitere Durchläufe wechseln zwischen vorwärts und rückwärts.
- **Positiv** - Der Effekt fährt die Stufen (Ein- und Aus-Zustand) wie programmiert ab. Diese Einstellung gilt nur für Lauflicht-Effekte.
- **Negativ** - Kehrt die Stufen (Ein- und Aus-Zustand) des Effekts um. Diese Einstellung gilt nur für Lauflicht-Effekte.
- **Zufall Gruppe** - Kreis-Verteilung oder Lauflicht-Reihenfolge (je nach Effektyp) werden kontinuierlich in zufälliger Reihenfolge abgefahren.
- **Zufall Rate** - Übersteuert die Zykluszeit des Effekts. Zufall Rate wird als Bereich angegeben (beispielsweise 5- bis 150).

Probieren Sie diese Einstellungen selbst aus, um zu sehen, wie sie Ihren Effekt beeinflussen.

Entry

Bestimmt, mit welcher Zeit und wie Kreise einen Effekt beginnen. Zum Bestimmen des Entry-Verfahrens die Taste **{Entry}** drücken und dann das gewünschte Verfahren über die links angezeigten Tasten auswählen. Die Entry-Verfahren hängen vom Effektyp ab. Es gibt folgende Möglichkeiten:

- {Kaskade} - Kreise beginnen den Effekt entsprechend der Trail- und Zykluszeit-Werte (sofern vorhanden).
- {Sofort} - Alle Kreise beginnen den Effekt unmittelbar.
- {Fade Größe} - Der Effekt erreicht seinen durch das Muster oder die Lauflicht-/Absolut-Werte festgelegten vollen Wert entsprechend der Eingangszeit.
- {Fade Größe und Rate} - Der Effekt erreicht seinen durch das Muster oder die Lauflicht-/Absolut-Werte festgelegten vollen Wert und die volle Geschwindigkeit entsprechend der Eingangszeit.

Schließen

Bestimmt, mit welcher Zeit und wie Kreise einen Effekt beenden. Zum Bestimmen des Exit-Verfahrens die Taste **{Exit}** drücken und dann das gewünschte Verfahren über die links angezeigten Tasten auswählen. Die Exit-Verfahren hängen vom Effektyp und der Art der Beendigung des Effekts ab. Es gibt folgende Möglichkeiten:

- {Kaskade} - Kreise beenden den Effekt, wenn sie ihren letzten Durchgang beendet haben (Anzahl der Zyklen) oder wenn sie nicht genug Zeit haben, um einen vollständigen abschließenden Durchgang auszuführen (Dauer).
- {Sofort} - Alle Kreise beenden den Effekt unmittelbar.
- {Fade Größe} - Wenn der Effekt beendet ist, kehren die noch laufenden Werte entsprechend der Ausgangszeit in ihren Standardzustand zurück.
- {Fade Größe und Rate} - Wenn der Effekt beendet ist, beenden die Kreise den Effekt und kehren entsprechend der Ausgangszeit in ihren Standardzustand zurück.
- {Stop und Fade} - Wenn der Effekt beendet ist, beenden die Kreise den Effekt und kehren entsprechend der Ausgangszeit in ihren Standardzustand zurück.
- {Stop und Hold} - Wenn der Effekt beendet wird, werden die Kreise exakt dort angehalten, wo sie der Effekt verlassen hat.

Zeit (Exit oder Entry)

In diesen Feldern werden die Eingangs- und die Ausgangszeit der Kreise für den Effekt festgelegt. Die Zeiten können in Minuten und Sekunden über die Tastatur eingegeben werden. Diese Zeiten gelten für die Entry- und Exit-Verfahren.

Gruppierung

Die Gruppierung wird nur bei relativen und absoluten Effekten verwendet. Damit wird festgelegt, wie Kreise, auf denen der Effekt aktuell läuft, im Muster gruppiert werden. Zum Ändern dieser Einstellung die Taste **{Gruppierung}** drücken und dann die Anzahl der Geräte eingeben, die zu einer Gruppe zusammengefasst werden sollen.

Die Standardeinstellung für Gruppierung ist {Verteilt}. Das bedeutet, dass jedes Gerät, für das der Effekt gilt, als einzelnes Element funktioniert, und den Effekt sequenziell in der Reihenfolge der Kreise und mit den Zyklus- und Trail-Zeiten durchläuft. Sie können jede gewünschte Zahl eingeben. Eine Gruppierung von 2 bedeutet, dass bei Auslösen des Effekts jedes zweite Gerät in der Anwahlliste den Effekt zusammen durchläuft. Eine Gruppierung von 3 bedeutet jedes dritte Gerät und so weiter.

Möglich sind die Zahlen 1 bis 29 oder {Verteilt}, womit jeder Kreis des Effekts gleich verteilt und als eigene Gruppe behandelt wird.

- **{Gruppierung} [2]** - Jeder zweite Kreis (in einem Bereich von Kreisen) wird beim Auslösen des Effekts gruppiert.

Wenn ein Effekt in Live auf eine Gruppe angewandt wird, wird diese Gruppe mit Hilfe dieser Gruppierungsfunktion gemäß ihrer Reihenfolge gruppiert. Wenn eine Gruppenliste erzeugt und ein Effekt eingefügt wird, wird jede Gruppe für diesen Effekt als einzelnes Element behandelt.

Trail

Die Funktion Trail kann auf relative und absolute Effekte angewandt werden. Trail legt fest, wie die Kreise einander durch den Effekt folgen sollen, und wird als Prozentsatz der Zykluszeit angegeben. Trail kann alle Prozentzahlen zwischen 0 - 100% und die Werte Gerade oder Solo annehmen. Die Voreinstellung ist „Gerade“. Beispiel:

- {Gerade} - Die Gruppen werden gleichmäßig über das Muster verteilt. Dazu wird die Zykluszeit des Effekts einfach durch die Anzahl der Gruppen von Kreisen dividiert.
- {10%}-{90%} - Wenn die erste Gruppe den Effekt zu 10% durchlaufen hat, startet die zweite Gruppe den Effekt und so weiter bis zur letzten Gruppe. Das bedeutet, dass die Gruppen im Verhältnis zueinander einen Nachlauf von n % bezogen auf die Zykluszeit haben.
- {Solo} - Die erste Gruppe führt das gesamte Muster aus. Wenn sie fertig ist, führt die zweite Gruppe das gesamte Muster aus und so weiter.

Arbeiten mit Encodern und Effekt-Editor

Wenn ein Effekt in der Kommandozeile spezifiziert wurde, schaltet der Encoder-Touchscreen automatisch um und zeigt folgende Eigenschaften an:

- Zykluszeit (Voreinstellung ist 5 Sekunden für relative Effekte)
- Skalierung
- Shape (Vertikal oder Horizontal nach Definition durch die Taste {Modus})
- Achse

Sie können die Encoder jederzeit zum Einstellen dieser Eigenschaften innerhalb des Effekt-Editors für den angegebenen Effekt einsetzen.

Effekt-Statusanzeige

Um die aktuell laufenden Effekte anzuzeigen, können Sie die Tasten **[Displays]>{Effekt Status}** drücken, um die Effekt-Statusanzeige im ZIB anzuzeigen.

Die Anzeige zeigt alle aktuell laufenden Effekte an und ermöglicht eine Bearbeitung der laufenden Effekte. Wenn ein Effekt angewählt wird, schalten Encoder und die Encoder-Anzeige um, so dass Sie Rate, Größe, horizontale und vertikale Form und Achse des Effekts ändern können.

Beispiel:

Um einen Effekt zu bearbeiten, den Effekt über die Kommandozeile oder durch Klicken auf den Effekt in der Statusanzeige anwählen.

- **[Effect] [9] [0] [2] [Enter]**

Die Encoder-Anzeige wird umgeschaltet, so dass die Encoder jetzt die fünf Attribute in den Spalten der Effekt-Statusanzeige steuern:

- Rate - ändert die Zykluszeit. Voreinstellung ist 100%, möglich sind 0% - 2000%.
- Größe - ändert den Maßstab. Voreinstellung ist 100%, möglich sind 0% - 2000%.
- Shape (vertikal oder horizontal, definiert über {Modus}-Taste) - Voreinstellung ist 100%, möglich sind 0% - 2000%.
- Achse - Voreinstellung ist 0°, möglich sind +/- 180°.

Mit den Encodern oder Softkeys können die Effekte gesteuert werden, die gleichzeitig in der aktiven Ausgabe umgesetzt werden.

Effect Status							
Effect	Cue	Channels	Rate	Size	H. Form	V. Form	Axis
1	9	1 7 2 8 3 9 4 10 5 11 6 12	100				
902*	9	111>115	100	100	100	100	24
914*	Man	111>115	175	65	150	25	-180

Um auf den Effekt selbst zum Bearbeiten zuzugreifen, während dieser Anzeige auf {Edit} drücken. Dann müssen alle im Live-Effekt-Editor direkt durchgeführten Änderungen auf den Effekt angewandt und gespeichert werden. Korrekturen auf Stimmungsebene müssen ebenfalls durch Speichern oder Aktualisieren in die entsprechende Stimmung übernommen werden, haben aber keinen Einfluss auf den Effekt selbst.

Lauflicht-Effekte

Bei Lauflicht-Effekten umfasst jeder Schritt einen Ein- und einen Aus-Zustand. Den Ein-Zustand nehmen die Kreise im Lauflicht-Effekt an, wenn der Effekt aktiv ist. Den Aus-Zustand nehmen die Kreise im Lauflicht-Effekt an, wenn der Effekt nicht aktiv ist. Schritteffekte sind eine einfache Methode zum Erzeugen von einfachen Lauflichtern.

Beim Erzeugen von Lauflicht-Effekten sind die Kreise für jeden einzelnen Schritt festzulegen. Dadurch unterscheiden sie sich von absoluten und relativen Effekten.

Wenn die Änderungen abgeschlossen sind, können Sie den Effekt auf allen darin eingebetteten Kreisen mit den Tasten **[Group] [Effect] [x] [Enter]** wiedergeben. Sie können auch bestimmte Kreise für die Wiedergabe des Effekts aus der Liste der eingebetteten Kreise auswählen.

Ein Lauflicht-Effekt wird als Tabelle mit folgenden Spalten angezeigt:

- **Schritt** - gibt die Schrittnummern an.
- **Kreise** - zeigt den/die Kreis(e) des Schritts an.
- **Param** - zeigt den Parameter (außer dem Intensitätswert) an, den dieser Schritt steuert.
- **Schrittzeit** - Zeit vom Auslösen des betreffenden Schritts bis zum Auslösen des nächsten Schritts.
- **Ein Zeit** - Die Dauer des Einblendvorgangs der Kreise bis zum „Ein-Zustand“.
- **Haltezeit** - Die Dauer, für die der Schritt im „Ein-Zustand“ bleibt.
- **Aus Zeit** - Die Dauer des Ausblendvorgangs der Kreise bis zum Aus-Zustand.
- **Ein Status** - Der Parameterwert (in %) oder referenzierte Daten für den Ein-Zustand.
- **Aus Status** - Der Parameterwert (in %) oder referenzierte Daten für den Aus-Zustand des Schritts. Wenn Sie als Aus-Zustand den Hintergrundzustand des Playbacks haben möchten, wählen Sie die Spalte an und drücken auf [At] [Enter].

Alle Zeiten werden in Minuten, Sekunden, Zehntel- und Hundertstelsekunden über die Tastatur eingegeben.

Beispiel für einen Lauflicht-Effekt bei der Ansicht im ZIB:

Effect 1: Angle & Cricket Chase								
Step	Channels	Param	Step Time	In Time	Dwell Time	Decay Time	On State	Off State
1	1 7	Intens	1	0	1	0.25	100	5
2	2 8	Intens	1	0	1	0.25	100	5
3	3 9	Intens	1	0	1	0.25	100	5
4	4 10	Intens	1	0	1	0.25	100	5
5	5 11	Intens	1	0	1	0.25	100	5
6	6 12	Intens	1	0	1	0.25	100	5

Type

StepBased

Cycle Time

6.25

Parameters

Intens

Scale

n/a

Duration/Cycle

Infinite

Attributes

Forward Positive

Entry

Cascade

Fade by Size

Time

1

Exit

Fade by Size

Time

0

Step

Time

ON/OFF

Delete

Insert

Move To

Lauflicht-Softkeys

Programmieren eines Lauflicht-Effekts

Der in der Abbildung dargestellte Effekt wird wie folgt programmiert:

Beispiel:

Öffnen der Effektliste:

- **[Effect] [Effect]**

Zum Festlegen der Nummer des Effekts drücken Sie:

- **<Effect> [1] [Enter]**

Der ZIB schaltet um und zeigt leere Felder für den neuen Effekt an. Den Effekt zu einem „Lauflicht-Effekt“ machen:

- **<{Typ}> {Lauflicht} drücken**

Der Effekt wird in der Liste angezeigt und der ZIB schaltet um und zeigt die voreingestellten Einträge und eine Schrittliste für den Effekt an. Zum Festlegen der Anzahl der Schritte drücken Sie:

- **{Schritt} [1] [Thru] [6]**

Die Schritte werden in der Liste angezeigt und bleiben angewählt. Um gleichzeitig die selbe Änderung an allen Schritten durchzuführen, können Sie jetzt mit den Pfeiltasten in der Liste navigieren. Um nur einen Schritt zu ändern, den gewünschten Schritt in der Kommandozeile angeben, bei dem bereits Voreinstellungen aus dem vorhergehenden Schritt eingesetzt worden sind.

Nach dem Blättern zur Spalte „Kreise“ die Kreise für den Effekt eingeben.

- **[1] [Thru] [1] [1] [Enter]**

Kreise 1-12 werden auf die Schritte der Liste aufgeteilt. Um den Parameter zu bestimmen, den der Effekt ändern soll, drücken Sie:

- **{Parameter} <Intensity> (Intensität wird als Voreinstellung angenommen, solange Sie keinen anderen Parameter angeben)**

Jetzt sind alle Schritte auf Intensität eingerichtet. Mit den Pfeiltasten in die Spalte „Schrittzeit“ wechseln. Die gewünschte Zeit eingeben:

- **[1]**

Weiter zur Spalte „Haltezeit“ („Ein Zeit“ bleibt 0) blättern und einen Wert eingeben:

- **[1]**

Weiter zur Spalte „Aus Zeit“ blättern und einen Wert eingeben:

- **[.] [2] [5]**

Weiter zur Spalte „Ein Status“ navigieren und den Prozentsatz für den Ein-Zustand eingeben:

- **[1] [0] [0]**

Mit den Pfeiltasten weiter zur Spalte „Aus Status“ navigieren oder mit den Softkeys in das gewünschte Feld springen und den Prozentsatz für den Aus-Zustand eingeben:

- **[5]**

Jetzt nach Bedarf Effektdetails auf der rechten Seite der ZIB durch Drücken der entsprechenden Detailtaste und Eingabe der Änderungen einstellen (siehe [Der Effekt-Editor, Seite 203](#)).



Hinweis:

Die Zykluszeit ist die Summe aller Zeiten des Effekts und zeigt an, wie lange ein vollständiger Durchlauf des Effekts dauert. Wenn die Zykluszeit über die Tastatur oder den Encoder geändert wird, werden alle Zeiten des Effekts proportional dazu angepasst.

Schritt löschen

Um einen Schritt aus einem Lauflicht-Effekt zu löschen, Effekt und Schritt in der Kommandozeile eingeben und Löschen drücken:

- **[Effect] [1] {Schritt} [4] [Delete] [Enter] [Enter]**
- **[Effect] [1] {Schritt} [4] [Thru] [8] [Delete] [Enter] [Enter]**

Schritt einfügen

Um einen Schritt an einer beliebigen Stelle des Effekts einzufügen, den Schritt eingeben, vor dem der neue Schritt eingefügt werden soll.

- **[Effect] [1] {Schritt} [4] {Insert} [Enter]** - Fügt einen neuen Schritt vor Schritt 4 ein. Falls Schritt 4 nicht existiert, werden auch die Schritte erzeugt, die erforderlich sind, um einen Schritt 4 zu haben, und fügt dann einen Schritt vor diesem ein.

Durch einen eingefügten Schritt werden alle folgenden Schritte im Effekt um einen Schritt nach hinten gesetzt. Im vorstehenden Beispiel wird durch das Einfügen eines Schritts vor Schritt 4 der alte Schritt 4 zu Schritt 5, Schritt 5 zu 6 und so weiter. Der eingefügte Schritt wird der neue Schritt 4.

Absolute Effekte

Absolute Effekte sind eine Abfolge von sequenziellen Aktionen, die Kreise ausführen sollen. Sie unterscheiden sich dadurch von Lauflicht-Effekten, dass es keinen Ein- und Aus-Zustand gibt, sondern sie ein progressives Überblenden von einer Aktion zur nächsten Aktion, dann weiter zur nächsten und so weiter definieren. Das beste Beispiel dafür ist, dass Paletten und Presets als Aktionen in absolute Effekte eingebunden werden können.

Absolute Effekte unterscheiden sich von relativen Effekten (die ebenfalls progressiv sind) dadurch, dass Sie genau angeben, welche Aktionen die Geräte ausführen sollen, und keine mathematischen Differenzen zum aktuellen Zustand (relative Effekte) eingeben.

Absolute Effekte enthalten darüber hinaus keine eingebettete Kreisliste. Deshalb muss der Effekt auf Kreise angewandt werden, damit er wiedergegeben werden kann.

Absolute Effekte werden in einer Tabelle mit folgenden Spalten angezeigt:

- Aktion - zeigt die Nummer der Aktion an.
- Zeit - die Einblendzeit für die Aktion.
- Haltezeit - die Dauer der Aktion vor dem Übergang zur nächsten Aktion.
- Wert - zeigt entweder den Wert des im Effekt spezifizierten Parameters oder den referenzierten Wert an, den der/die Kreis(e) ausführen soll(en) (Paletten oder Preset nach Eingabe in der Kommandozeile).

Action	Time	Dwell	Level
1	5	5	CP 5
2	5	5	CP 8
3	5	5	CP 2
4	5	5	CP 4

Effect 8: Angle's Greenhouse Pattern

Type: Absolute, Scale: n/a, Entry: Cascade, Exit: Fade by Size, Cycle Time: 50, Duration/Cycle: Infinite, Parameters: (empty), Attributes: Forward, Time: 1, Time: 1, Grouping: Spread, Trail: Even

Softkeys für absolute Effekte

In der Abbildung zeigen die Aktionen 1-4 in der Spalte „Wert“ referenzierte Werte an (Paletten oder Presets), wobei diese Werte auch Absolutwerte sein können.

Programmieren eines absoluten Effekts

Der in der Abbildung dargestellte Effekt wird wie folgt programmiert:

Beispiel:

Öffnen der Effektliste:

- **[Effect] [Effect]**

Zum Festlegen der Nummer des Effekts drücken Sie:

- **[Effect] [8] [Enter]**

Der ZIB schaltet um und zeigt leere Felder für den neuen Effekt an. Um den Effekt als absoluten Effekt zu definieren, drücken Sie:

- **<Typ> {Absolut}**

Der Effekt wird in der Liste angezeigt und der ZIB schaltet um und zeigt die voreingestellten Einträge und eine Aktionsliste für den Effekt an. Definieren der ersten Aktion:

- **{Aktion} [1] [Enter]**

Der Schritt wird in der Liste angezeigt und bleibt angewählt. Mit der Taste [Thru] können Sie auch einen ganzen Bereich von Aktionen auf einmal erzeugen. Mit den Pfeiltasten zu den verschiedenen Spalten navigieren.

In die Spalte „Zeit“ navigieren (oder die Softkeys nutzen) und die Einblendzeit für die Aktionen eingeben.

- **[5] [Enter]**

Weiter zur Spalte „Haltezeit“ blättern und einen Wert eingeben:

- **[5] [Enter]**

Weiter zur Spalte „Wert“ blättern und das gewünschte Referenzziel eingeben:

- **[Color Palette] [5]**

Mit der Taste Pfeil runter eine neue Aktion erzeugen. In alle Felder sind bereits Voreinstellungen aus der vorhergehenden Aktion eingesetzt. Weiter zur nächsten Aktion in der Spalte „Wert“ blättern und das gewünschte Referenzziel eingeben:

- **{Color Palette 8}**

Weiter zur nächsten Aktion in der Spalte „Wert“ blättern und das gewünschte Referenzziel eingeben:

- **[Color Palette] [2]**

Weiter zur nächsten Aktion in der Spalte „Wert“ blättern und das gewünschte Referenzziel eingeben:

- **{Color Palette} [4]**

Jetzt nach Bedarf Effektdetails auf der rechten Seite der ZIB durch Drücken der entsprechenden Detailtaste und Eingabe der Änderungen einstellen (siehe [Der Effekt-Editor, Seite 203](#)).

Relative Effekte

Ein relativer Effekt ist eine Veränderung des aktuellen Zustands eines Kreisparameters. Es gibt drei Arten von relativen Effekten: Focus, Color und Linear. Für jeden dieser Effekttypen ist ein eigener graphischer Editor für die betroffenen Parameter vorgesehen.

Relative Effekte haben viele Eigenschaften und Attribute mit Lauflicht-Effekten und absoluten Effekten gemeinsam.

In der Ion sind 16 relative Effekte für die am häufigsten genutzten Muster und Parameter vorprogrammiert. Diese werden automatisch in der Effektliste angezeigt und können über die Encoder entsprechend Ihren Anforderungen bearbeitet werden. Sie können auch selbst relative Effekte erzeugen.



Hinweis:

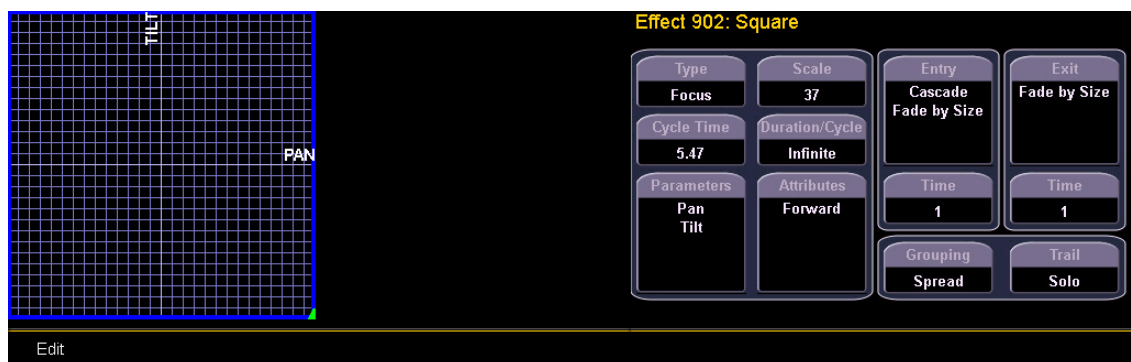
Wenn Sie den Umgang mit relativen Effekten am Effekt-Editor lernen, wird empfohlen, zuerst mit den vorprogrammierten Effekten zu experimentieren, bis Sie mit den Grundlagen und den Möglichkeiten zum Ändern von Effekten vertraut sind.

Focus-Effekte (Bewegungseffekt)

Focus-Effekte verändern die Pan- und Tilt-Parameter eines Kreises. Diese sind auf der horizontalen beziehungsweise vertikalen Achse der Graphik im Effekt-Editor dargestellt. Diese Effekte können aus Live oder Blind erzeugt werden und ihre Eigenschaften können wie bei jedem anderen Effekt auch im Effekt-Editor eingestellt werden (siehe [Der Effekt-Editor, Seite 203](#)).

Voreinstellung für neue Focus-Effekte ist ein Kreis. Sie können den Kreis löschen und ihre eigene Form zeichnen, indem Sie **{Edit}>{Löschen}** drücken und mit dem Finger oder der Maus die Form in die Graphik einzeichnen. Wenn Sie alle Änderungen durchgeführt haben, drücken Sie **{Zuweisen}**. Auf die gleiche Weise können auch die vorprogrammierten Focus-Effekte bearbeitet werden. Der grüne Pfeil zeigt die voreingestellte Bewegungsrichtung an, die über die Funktion Attribute geändert werden kann.

Focus-Effekt



Color-Effekte

Color-Effekte betreffen nur Farbparameter. Zum Verändern können Farbton (Hue) und Sättigung (Saturation) genutzt werden, die auf der horizontalen beziehungsweise vertikalen Achse der Graphik im Effekt-Editor angezeigt werden. Die Taste {Parameter} repräsentiert bei einem Color-Effekt die verschiedenen bei gepatchten Kreisen verwendeten Farbverfahren.

Voreinstellung für neue Color-Effekte ist ein Kreis. Sie können den Kreis löschen und ihre eigene Form zeichnen, indem Sie **{Edit}>{Löschen}** drücken und mit dem Finger oder der Maus die Form in die Graphik einzeichnen. Wenn Sie alle Änderungen durchgeführt haben, drücken Sie **{Zuweisen}**. Auf die gleiche Weise können auch die vorprogrammierten Color-Effekte bearbeitet werden. Der grüne Pfeil zeigt die voreingestellte Farbverschiebungsrichtung an, über die Funktion Attribute geändert werden kann.

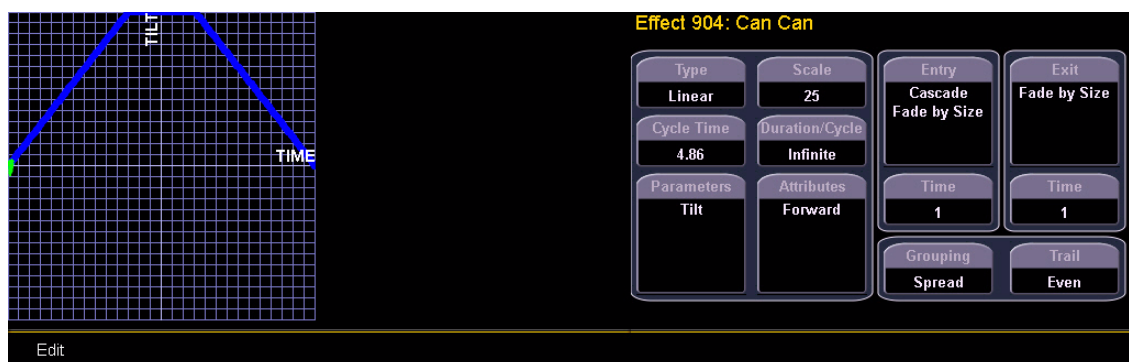
Color-Effekt



Lineare Effekte

Ein linearer Effekt muss nicht parameterspezifisch sein. Stattdessen kann er einfach eine Referenz auf ein lineares Diagramm sein, das auf jeden Parameter angewandt werden kann. Sie können das lineare Diagramm für einen bestehenden linearen Effekt neu zeichnen, indem Sie **{Edit}>{Löschen}** drücken und mit dem Finger oder der Maus die Form in die Graphik einzeichnen. Wenn Sie alle Änderungen durchgeführt haben, drücken Sie **{Zuweisen}**.

Linearer Effekt



Definieren eines Musterprofils

Für jeden relativen Effekt (Focus, Color oder Linear) können eigene Profile definiert werden.

Um eine Form zu definieren, Softkey **{Edit}** unter dem Muster-Editor drücken. Die Softkeys schalten auf **{Zuweisen}**, **{Wiederherstellen}**, **{Löschen}** um.

- Taste **{Löschen}** drücken, um das Muster zu löschen.
- Dann mit dem Finger oder der Maus ein neues Muster zeichnen. Um zum ursprünglichen Muster zurückzukehren, **{Wiederherstellen}** drücken, bevor Sie „Zuweisen“ drücken.
- Wenn Sie das gewünschte Muster gezeichnet haben, drücken Sie **{Zuweisen}**. Das Muster wird dem Effekt zugewiesen.



Hinweis:

Wenn Sie einen vorprogrammierten Effekt löschen (beispielsweise nachdem Sie ihn geändert haben), kehrt der Effekt auf seine Voreinstellung zurück. Die vorprogrammierten Effekte (901-916) können nicht gelöscht werden.

Sie können Effekte auch an einen anderen Effekttort kopieren und von dort aus verändern. Dadurch bleibt der Originaleffekt unberührt.

- **[Effect] [904] [Copy To] [8] [Enter]**
-

Programmieren eines neuen relativen Effekts

Öffnen der Effektliste:

- **[Effect] [Effect]**

Zum Festlegen der Nummer des Effekts drücken Sie:

- **[Effect] [4] {Typ} {Linear/Focus/Color} [Enter]**

Der Effekt wird in der Liste angezeigt und der ZIB schaltet um und zeigt die Details des Effekts an. Bearbeiten Sie den Effekt mit den Encodern, der Effekt-Graphik und/oder den Eigenschaftsfeldern, bis er Ihren Vorstellungen entspricht (siehe [Der Effekt-Editor, Seite 203](#) für weitere Angaben über Effekteigenschaften und Encoder).

Anwenden eines bestehenden Effekts

Wenn ein Effekt erzeugt worden ist, erscheint er in der Effektliste. Zum Anwenden eines bestehenden Effekts drücken Sie:

- **[Kreiswahl] [Effect] [x] [Enter]**

oder die Direkttasten

- **[Kreiswahl] {Effect x}**

Die angewählten Kreise beginnen sich entsprechend der Programmierung des Effekts zu verändern.

Bearbeiten von Effekten in Live

Um einen Effekt zu bearbeiten, während er läuft, drücken Sie:

- **[Displays] {Effekt Status}**

Im ZIB öffnet sich die Effekt-Statusanzeige und zeigt alle aktuell laufenden Effekte an. Um den Effekt anzuwählen, den Sie in Live bearbeiten möchten, drücken Sie:

- **[Effect] [x] [Enter]**

Mit den Encodern die Attribute wie in [Effekt-Statusanzeige, Seite 207](#) beschrieben bearbeiten. Anpassungen sind Korrekturen an Stimmungen und beeinflussen den Kerneffekt nicht.

Um andere Eigenschaften des Effekts in Live zu bearbeiten, drücken Sie {Edit} und öffnen damit den Effekt-Editor (siehe [Der Effekt-Editor, Seite 203](#)). Änderungen, die im Effekt-Editor durchgeführt werden, beeinflussen den Effekt selbst und alle Stellen, an denen der Effekt genutzt wird.

Stoppen eines Effekts

Mit **{Stop Effekt} [Enter]** werden alle laufenden Effekte gestoppt.

Um einen bestimmten Effekt zu stoppen, drücken Sie: **{Stop Effekt} [x] [Enter]**.

Sie können auch nur Effekte auf bestimmten Kreisen stoppen, indem Sie **[Kreiswahl] {Stop Effekt} [Enter]** drücken.

Sie können auch eine Effektanweisung löschen, indem Sie **[Kreiswahl] [Effect] [At] [Enter]** drücken. Dieser Befehl funktioniert in Live und Blind. Sie können auch den gesamten Effekt stoppen, indem Sie **[Effect] [x] [At] [Enter]** drücken.

Kapitel 19

Arbeiten mit Park

In diesem Kapitel wird die Verwendung der Park-Funktionen aus der Live-Anzeige und der Anzeige der geparkten Kreise heraus beschrieben.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Park-Anzeige** 218
- **Geparkte Werte in Live** 219
- **Skalierte geparkte Werte in Live** 220
- **Parken von Werten aus der Park-Anzeige** 221

Arbeiten mit Park

Mit der Park-Anweisung können Sie einen Kreis oder Parameter auf einen spezifischen Wert setzen und ihn dann auf diesem Wert in der aktiven Ausgabe stehen lassen (in Live), wobei manuelle Korrekturen oder Änderungen durch Stimmungen oder Wiedergabe über Submaster verhindert werden. Park kann auch verwendet werden, um eine Skalierung für die Intensitätsausgabe eines Kreises zu setzen.



Hinweis: *Eine geparkte Kreis-Intensität wird nicht vom Hauptsteller oder Blackout beeinflusst.*

Geparkte Werte sind von allen Speicherzielen ausgenommen, Sie können aber Werte für geparkte Kreise und Parameter manuell setzen und dann in Speicherzielen speichern. Dabei ist zu beachten, dass die in Live gesetzten und gespeicherten Werte nicht tatsächlich an das System ausgegeben werden, wenn der Parameter geparkt wird.

Wenn Kreise oder Parameter geparkt werden, leuchtet die LED der Taste [Park] auf und in der Anzeige Live erscheint der Hinweis „Geparkte Kreise“ in der oberen linken Ecke. Darüber hinaus wird jeder geparkte Kreis oder Parameter durch eine weiße Kreisnummer und ein „P“ gekennzeichnet. Wenn ein geparkter Kreis oder Parameter entparkt wird, kehrt er auf den Wert zurück, den die Konsole gerade liefert, oder auf seinen Standardwert, wenn keine aktuelle Anweisung vorhanden ist.

Park-Anweisungen unterliegen nicht der Partitionssteuerung. Jeder Programmierer/Bediener kann Kreise/Parameter nach Bedarf parken und entparken. Von einer RFR-Funkfernbedienung (Radio Focus Remote) geparkte Parameter werden automatisch entparkt, wenn das Gerät offline geht.

Kreise, Parameter und Ausgaben können aus Live und von der Park-Anzeige aus geparkt und wieder entparkt werden.

Park-Anzeige

Zum Öffnen der Park-Anzeige **[Park] [Park]** oder **[Blind] & [Park]** drücken. Die Park-Anzeige zeigt alle geparkten Kreise und Parameterwerte in der oberen Hälfte des Bildschirms und alle geparkten Adressen (Dimmer) in der unteren Hälfte an. Die Anzeige der geparkten Kreise im oberen Bildschirmteil kann mit der Taste [Format] zwischen Kreisliste, Tabelle und Kompakttabelle in Live/Blind umgeschaltet werden.

Wenn eine Kreisintensität geparkt wird, erscheint der geparkte Wert in weißer Schrift. Wenn bei einem Kreis ein Nicht-Intensitätsparameter geparkt wird, wird der Parameter ebenfalls in weißer Schrift angezeigt. Die Anzeige enthält auch Angaben darüber, welcher Bediener den Kreis und/oder Parameter geparkt hat (wenn das System mehrere Bediener hat).

Wenn eine Adresse geparkt wird, erscheint sie in der unteren Hälfte der Park-Anzeige. Dort werden Adresse, geparkter Wert, betroffene Kreise und Parameter angezeigt.

Geparkte Werte in Live

Kreise und Parameter können aus Live heraus geparkt und wieder entparkt werden. Folgende Beispiele beschreiben die dazu erforderlichen Schritte:

Parken eines Kreises, Parameters oder einer Gruppe aus Live:

- **[2] [At] [5] [0] [Park] [Enter]** - parkt die Intensität von Kreis 2 auf 50%
- **[2] [Intensity] [Park] [Enter]** - parkt die Intensität von Kreis 2 auf ihrem aktuellen Wert
- **[2] [Park] [Enter]** - parkt alle Parameter von Kreis 2 auf ihren aktuellen Werten



Hinweis:

Wenn eine Liste von Kreisen zusammengestellt wird, in der einige Kreise geparkt sind und andere nicht, können alle mit [Park] [Enter] entparkt werden.

- **[2] [At] [Park] [Enter]** - parkt die Intensität von Kreis 2 auf ihrem aktuellen Wert, wenn Kreis 2 nicht geparkt ist. Wenn die Intensität von Kreis 2 geparkt ist, entparkt dieser Befehl die Intensität.
- **[Group] [2] [At] [Park] [Park] [Enter]** - da [Park] eine Umschaltfunktion ist, kann durch zweimaliges Drücken eine komplette Kreisliste geparkt werden, bei der einige Intensitäten geparkt sind und andere nicht.
- **[2] [Color Palette] [8] [Park] [Enter]** - parkt den Color-Wert von Kreis 2 in der Color-Palette 8.
- **[2] [Color] [Park] [Enter]** - parkt den Color-Wert von Kreis 2 auf seinem aktuellen Wert.
- **[Cue] [6] [Park] [Enter]** - parkt alle in Stimmung 6 gespeicherten Kreise auf ihren in der Stimmung angegebenen Werten.
- **[Park] [Enter]** - löscht alle geparkten Kreise und skalierten Park-Anweisungen (siehe [Skalierte geparkte Werte in Live, Seite 220](#)). Wenn ein Kreis entparkt wird, kehrt er auf den Wert zurück, den die Konsole gerade liefert, oder auf seinen Standardwert, wenn keine aktuelle Anweisung vorhanden ist.

Skalierte geparkte Werte in Live

Bei einem skalierten geparkten Wert kann nur die Intensitäts-Ausgabe proportional in Live geändert werden. Skalierte geparkte Werte werden beim Speichern eines Speicherziels ignoriert. Die Darstellung in der Anzeige zeigt den Wert an, der gespeichert werden soll, nicht den aktuellen skalierten Wert. Beispiel für das Einstellen eines skalierten geparkten Werts in Live:

- **[3] [At] [/] [1] [2] [5] [Park] [Enter]** - legt einen skalierten Wert von 125% für die Intensität von Kreis 3 fest. Das bedeutet mit anderen Worten, dass immer, wenn Kreis 3 aktiv wird, seine Intensität 25% höher sein wird als die aktuelle Einstellung.
- **[3] [At] [/] [8] [5] [Park] [Enter]** - legt einen skalierten Wert für Kreis 3 fest. Immer, wenn Kreis 3 aktiv wird, wird er um 15% niedriger wiedergegeben als die aktuelle Einstellung.

Entfernen des skalierten geparkten Werts:

- **[3] [At] [/] [Park] [Enter]** - entparkt eine skalierte Intensität für Kreis 3.
- **[Park] [Enter]** - entparkt alle geparkten Kreise.

Ein Kreis kann sowohl einen skalierten geparkten Wert als auch einen geparkten Intensitätswert haben. Dabei ist zu beachten, dass die geparkte Intensität Vorrang vor den skalierten geparkten Werten hat (und diese korrigiert). Ein Kreis kann entweder einen geparkten Wert oder einen skalierten geparkten Wert haben, aber nicht beides.

Geparkte Adressen in Live

DMX-Adressen können in Live geparkt werden. In Live wird ein Softkey {Adresse} unten im ZIB angezeigt, der über die Taste [More SK] zugänglich wird.

Folgende Beispiele beschreiben das Parken von Adressen in Live:

- **<More SK> {Adresse} [5] [At] [5] [0] [Park] [Enter]** - parkt Ausgabe 5 auf einer Intensität von 50%.
- **<More SK> {Adresse} [5] [Park] [Enter]** - entparkt Ausgabe 5.
- **<More SK> {Adresse} [Park] [Enter]** - entparkt alle geparkten Ausgaben.

Parken von Werten aus der Park-Anzeige

Sie können Kreisparameter oder Adressen aus der Park-Anzeige heraus parken oder entparken. Zum Öffnen der Park-Anzeige **[Park]** **[Park]** oder **[Blind]** & **[Park]** drücken. So lange diese Anzeige angewählt ist, wird angenommen, dass Sie Kreise oder Parameter parken möchten, weshalb die Taste **[Park]** nicht für das Parken benötigt wird, wohl aber für das Entparken.

Folgende Beispiele beschreiben das Parken von Kreisparametern aus der Park-Anzeige heraus:

- **[3]** **[At]** **[4]** **[5]** **[Enter]** - parkt Kreis 3 auf 45%.
- **[3]** **[Color Palette]** **[4]** **[Enter]** - parkt den Color-Wert von Kreis 3 in der Color-Palette 4.

Folgende Beispiele beschreiben das Löschen von geparkten Werten aus der Park-Anzeige heraus:

- **[Kreisliste]** **[Park]** **[Enter]** - entparkt die Kreise der Liste.
- **[Kreisliste]** **[At]** **[Enter]** - entparkt die Kreise der Liste.

Folgende Beispiele beschreiben das Parken von Adressen aus der Park-Anzeige heraus:

- **{Adresse}** **[5]** **[At]** **[5]** **[0]** **[Enter]** - parkt die Adresse 5 mit 50% Intensität.
- **{Adresse}** **[5]** **[At]** **[Enter]** - entparkt Adresse 5.

The screenshot shows the 'Parked Channels' interface for 'Angela's Ascent' at 9:45:25 AM. At the top, there is a grid of buttons for channels 10 through 130. Channels 10-14, 15, 55-58, 59-60, 125-127, and 128-130 are shown with values (50, 50, 50, 50, 50, 65, 65, 65, 65, 65, 65, FL, FL, FL). Below this is a large table of parked addresses, organized into three columns. The first column lists addresses 97-111, the second 112-124, and the third 300-306. Each entry includes the address, a value (mostly 255, some 45), the channel number, and the parameter name (mostly 'Intens', some 'GoboWh Rotate'). At the bottom, a status bar shows 'Address 119 Park' and navigation tabs for '1. Live Channel', '2. Playback Status Display', '3. Submasters', '4. Patch', and '5. Park Channel'.

Geparkte Kreise (Parked Circles) points to the top grid of channel buttons.

Geparkte Adressen (Parked Addresses) points to the bottom table of address data.

Kapitel 20

Speichern und Verwenden von Submastern

Sowohl reelle als auch virtuelle Fader können als Submaster zugewiesen werden. In diesem Kapitel wird die Zuweisung und Verwendung von Submastern auf der Ion-Konsole beschrieben. Sie können Submaster auch mit Universal Fader Wings einsetzen. Weitere Informationen darüber siehe [Universal Fader Wings, Seite 299](#).

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- [Über Submaster](#) 224
- [Laden von Submastern](#) 227
- [Arbeiten mit Zeitsteuerung für die Go/Flash-Taste von Submastern](#) . . . 229

Über Submaster

Submaster können sämtliche Parameterdaten für Kreise speichern. Beim Speichern aus Live können Record Only und Record zum Festlegen des zu speichernden Inhalts verwendet werden. Sie können auch Stimmungen, Presets oder Paletten auf einen Submaster kopieren. Submaster sind über das Stellermodul (siehe [Stellermodul, Seite 180](#)) oder die Universal Fader Wings erreichbar (siehe [Universal Fader Wings, Seite 299](#)).

Die Konfiguration der Fader als Submaster erfolgt im Setup (siehe [Fader Setup, Seite 82](#)) oder während des Programmierens.

Wenn der Fader als Submaster definiert ist, hat die Taste unter dem Steller abhängig vom Typ des Submasters (proportional oder Intensitäts-Master) entweder die Funktion Go/Flash oder dient als Mark-Taste. Die Taste über der Go/Flash-Taste kann zur Auswahl aller mit dem Submaster verbundenen Kreise genutzt werden, wenn der Submaster inaktiv ist. Diese Funktion entspricht der Befehlssyntax [Group] [Sub] [x] [Enter]. Wenn der Submaster aktiv ist, setzt die Taste bei Betätigung den Inhalt des Submasters durch.

Sie können Einblend- Halte- und Ausblendzeiten für die Go/Flash-Funktion der Submaster programmieren.

Wenn die Go/Flash-LED eines Submasters blinkt, muss der Submaster entweder aufgrund von Änderungen in seinem Inhalt oder seiner Betriebsart in die Standardposition zurückgesetzt werden. In beiden Fällen ist der Submaster zurückzusetzen, indem er bis auf Null heruntergezogen und dann in seine gewünschte Position gebracht wird. Blinkende inhibitive Submaster (siehe unten) müssen auf 100% statt auf Null gesetzt werden.

Speichern auf einen Submaster

Sie können auch die aktuelle aktive Ausgabe direkt auf einen Submaster speichern. Dazu einfach die gewünschten Werte in Live einstellen und alles auf den Submaster speichern. Folgendes Beispiel erklärt die Funktionsweise:

- **[Record] [Sub] [5] [Enter]** - speichert alle aktuellen Werte auf Submaster 5.
- **[Record Only] [Sub] [5] [Enter]** - speichert die manuellen Werte der aktuellen aktiven Ausgabe auf Submaster 5.
- **[Record Only] [Sub] [5] [Label] [xxxx] [Enter]** - wie zuvor, mit einem Namen.
- **[Record] [Sub] [5] {Mode} [Enter]** - wie oben, zusätzlich wird der Modus zwischen inhibitiv und additiv umgeschaltet. Auch andere Submaster-Eigenschaften (HTP/LTP, Exklusiv usw.) können auf diesem Wege zugewiesen werden.

Sie können auch angewählte Kreiswerte auf Submaster speichern. Siehe Beispiel:

- **[Kreisliste] [Record] [Sub] [5] [Enter]** - speichert die Intensitätswerte der Kreisliste auf Submaster 5.
- **[Kreisliste] [Record Only] [Sub] [5] [Enter]** - speichert die manuellen Intensitätswerte der Kreisliste auf Submaster 5.

Submaster-Anzeigen

Auf dem Stellermodul (oder einem 1x20 Fader Wing) sehen Sie im Anzeigefenster jedes programmierten Submasters folgende Anzeige:

- Submaster-Nummer
- Submaster-Name (sofern vorhanden)
- Independent-Kennung (sofern vorhanden)
- I-Master-Kennung (I.M. - (sofern vorhanden))
- ein Fader-Symbol für die aktuelle Position.

Auf Fader Wings zeigt die LCD-Anzeige die Submaster-Nummer an, wenn kein Name vorhanden ist. Falls ein Name vorhanden ist, wird dieser angezeigt. Auf einem Fader Wing können nicht gleichzeitig Submaster-Nummer und Name angezeigt werden und es gibt kein Fader-Symbol. Stattdessen wird ein Prozentwert für den Submaster angezeigt.

Additiv- und Inhibitiv-Modus

Sie können Ihren Submaster auf den Additiv- (zur Live-Ausgabe hinzufügend) oder Inhibitiv-Modus (von der Live-Ausgabe abziehend) einstellen. Die Voreinstellung für Submaster bei der Ion ist der Additiv-Modus.

Umschalten des Submasters zwischen Additiv- und Inhibitiv-Modus:

- **[Sub] [7] {Mode} [Enter]**

Additive Submaster sind durch eine grüne LED oder ein grünes Fader-Symbol im Fader-Fenster gekennzeichnet.

Bei inhibitiven Submastern sind diese Elemente rot. Kreise, die von inhibitiven Submastern gesteuert werden, sind mit einem „I“ neben dem Intensitätswert in der Kreisanzeige in Live gekennzeichnet. Inhibitive Submaster tragen keine Pegel zur Ausgabe bei, sondern begrenzen diese (genau wie ein Hauptsteller).

Proportionale und Intensitäts-Master

Ein Submaster kann als proportionaler Fader oder Intensitäts-Master-Fader eingerichtet sein. Diese Einstellung erfolgt über den Softkey **{Fader}**. Die Voreinstellung für Submaster bei der Ion ist der proportionale Modus.

Proportionale Submaster

Wenn ein Submaster proportional eingestellt ist, steuert der Steller den gesamten Inhalt des Submasters (Intensität und Nicht-Intensitätsparameter), wenn er aus der Nulllage hochgezogen wird.

Die Go/Flash-Taste kann zum Bumpen aller Werte auf ihren gespeicherten Wert im Submaster genutzt werden.

Intensitäts-Master

Ein auf diesen Modus eingestellter Steller steuert nur die Intensität. Die Go/Flash-Taste kann zum Voreinstellen (Marken) von auf den Submaster gespeicherten Nicht-Intensitätsparametern genutzt werden. Wenn die Go/Flash-Taste nicht vor dem Bewegen des Stellers betätigt wird, dimmt der Steller auch die Nicht-Intensitätsparameter auf ihre gespeicherten Werte. Sobald der Steller bewegt worden ist, steuert der Master nur noch die Intensität. Nicht-Intensitätsparameter gehen auf ihren Endzustand.

Umschalten eines Submasters zwischen „Proportional“ und „I-Master“:

- **[Sub] [8] {Fader} [Enter]**

HTP und LTP

Submaster können auf das HTP-Prinzip (Highest-Takes-Precedence - Höchster Wert hat Vorrang) oder das LTP-Prinzip (Latest-Takes-Precedence - Letzter Wert hat Vorrang) eingestellt werden. Diese Einstellung gilt nur für Intensitäten. Nicht-Intensitätsparameter (NPs) sind immer LTP. Die Voreinstellung für Submaster bei der Ion ist HTP. Weitere Informationen über HTP und LTP siehe [HTP und LTP, Seite 7](#).

Umschalten eines Submasters zwischen HTP und LTP:

- **[Sub] [6] {HTP/LTP} [Enter]**

Exklusive Submaster

Submaster können in einen Exklusivmodus geschaltet werden. Dadurch kann der Einfluss des Submasters nicht in irgendein Speicherziel gespeichert werden. Dieser Modus funktioniert genau wie ein fester Befehl [-] [Sub] [Record].

Umschalten eines Submasters in den Exklusivmodus:

- **[Sub] [5] {Exclusive} [Enter]**

Independent

Sie können einen Submaster auch auf Independent setzen, wodurch die Submaster-Werte den Anweisungen von anderen Submastern oder Playback-Fader nicht mehr unterliegen. Sie unterliegen allerdings weiterhin der manuellen Steuerung, Hauptsteller-, Blackout- und Park-Anweisungen und anderen auf Independent gesetzten Fadern und Submastern.

Inhibitive Submaster können nicht auf Independent gesetzt werden.

Umschalten des Independent-Status des Submasters:

- **[Sub] [7] {Independent} [Enter]**

Ändern der Faderbänke

auf Fader Wings

Zum Blättern der Faderbänke auf den Fader Wings dient die Taste [Fader Control] der Ion-Konsole. Faderbänke sind in 20 Faderinkremente unterteilt. Wenn Sie auf die nächste Faderbank umschalten, wird der gesamte Fader Wing-Bereich um 20 Fader verschoben.

Ändern der Faderbank eines Fader Wings:

- Schritt 1: Taste **[Fader Control]** auf der Ion-Konsole gedrückt halten. Die LCD-Anzeige auf dem Fader Wing zeigt die verfügbaren Bänke unter den Go/Flash-Tasten der Fader an.
- Schritt 2: Die Go/Flash-Taste der Faderbank drücken, die auf dem Fader Wing angezeigt werden soll. Der Fader Wing zeigt nach dem Auswählen die entsprechenden Nummern an.

auf dem Stellermodul

Das Stellermodul wird über die rechts vom Modul angezeigten Anzeigetasten der Ion geblättert. Es gibt 30 verschiedene Stellerbänke. Die Bänke sind in 10 Faderinkremente unterteilt. Um die gewünschte Stellerreihe aufzurufen, die entsprechende Taste betätigen. Sie können die verfügbaren Bänke durch Klicken auf die Pfeiltaste(n) neben den Anzeigetasten durchblättern.

Laden von Submastern

Submaster können mit Stimmungen, Presets oder Paletten geladen werden. Sie können einen leeren Fader ohne Konfiguration im Setup in einen Submaster verwandeln. Jeder Fader kann mit einem Submaster geladen und konfiguriert werden, wenn:

- der Fader nicht konfiguriert ist
 - oder -
- der Fader als Playback konfiguriert ist, aber keine Sequenzliste geladen ist
 - oder -
- der Fader als Submaster konfiguriert ist, aber dieser Submaster leer ist.

Unabhängig von der Fader-Konfiguration im Setup kann der in der Kommandozeile angegebene Submaster auf den Fader geladen werden, wenn die vorstehenden Bedingungen erfüllt sind.

Wenn ein Submaster mit Daten (oder ein Playback-Fader) bereits den Fader belegt, muss dieser Fader freigegeben werden, bevor ein anderer Submaster geladen werden kann.

Freigeben eines Fader, auf den ein Submaster geladen ist:

- Schritt 1: Taste **[Fader Control]** gedrückt halten.
- Schritt 2: Falls erforderlich die Faderbank auswählen, die den gewünschten Fader enthält. Drücken der entsprechenden **Go/Flash-Taste der Bank** auf dem Fader Wing oder die Anzeigensteuerung am Stellermodul betätigen.
- Schritt 3: **{Release}** drücken.
- Schritt 4: Gleichzeitig beide **Fadertasten** des gewünschten Faders drücken. Der Fader wird freigegeben, bleibt aber als Submaster konfiguriert

auf Fader Wings

Fader auf Fader Wings können durch Drücken beider Tasten am gewünschten Fader als Submaster konfiguriert werden.

Laden eines Faders mit einem Submaster:

- Schritt 1: Einen Submaster in der Kommandozeile angeben.
 - **[Sub] [5] [Enter]**
- Schritt 2: **[Beide Fadertasten]** des gewünschten Faders drücken. Der Submaster wird auf den Fader geladen.

auf dem Stellermodul

- **[Sub] [5] [Enter] [Beide Fadertasten]** - lädt Submaster 5 auf den Fader, zu dem die betätigten Fadertasten gehört.
- **[Cue] [5] [Sub] [4] [Enter]** - lädt den Inhalt von Stimmung 5 auf Submaster 4 (in der Syntax der Kommandozeile erscheint ein {CopyTo}-Befehl).
- **[Cue] [5] [Beide Fadertasten]** - lädt Stimmung 5 auf den Submaster, zu dem die betätigten Fadertasten gehören.
- **[.] [5] [Cue] [5] [Sub] [6] [Enter]** - lädt den Inhalt von Stimmung 5 ausgenommen Kreis 5 auf Submaster 6.
- **[Cue] [1] [Thru] [5] [Sub] [1] [Thru] [4] [+] [7]** - lädt nacheinander die Stimmungen 1 bis 5 auf die Submaster 1, 2, 3, 4 und 7.
- **[Cue] [1] [Thru] [5] [Sub] [1] [Thru] [Enter]** - lädt nacheinander die Stimmungen 1 bis 5 auf die Submaster 1 bis 5 (in der Syntax der Kommandozeile erscheint ein {CopyTo}-Befehl).

Aktualisieren eines Submasters

In Live können Änderungen an Submastern durchgeführt werden. Zum Speichern von Änderungen an einem Submaster dient die Taste [Update].

- **[Update] [Sub] [5] [Enter]** - aktualisiert Submaster 5 mit den Änderungen der Live-Ausgabe für die Kreise, die bereits im Submaster 5 sind.
- **[Kreisliste] [Update] [Sub] [5] [Enter]** - fügt nur die angegebenen Kreise zum Submaster 5 hinzu.

Es können auch Namen eingefügt werden, ohne den Inhalt wiederherzustellen:

- **[Sub] [6] [Label] [xxxx] [Enter]**
- **[Sub] [6] [Label] [Enter]** - entfernt den Namen.

Löschen eines Submasters

Sie können Submaster mit der Taste [Delete] löschen. Wenn ein Submaster gelöscht wird, bleibt der Steller als Submaster konfiguriert, ist aber leer.

- **[Delete] [Sub] [5] [Enter] [Enter]** - löscht den Inhalt von Submaster 5.

Arbeiten mit Zeitsteuerung für die Go/Flash-Taste von Submastern

Jede Go/Flash-Funktion eines Submasters kann drei verschiedene Zeiten haben: Einblendzeit, Haltezeit und Ausblendzeit (siehe unten). Die Zeitvorgaben sind so eingestellt, dass die Go/Flash-Taste wie eine „Ein“-Flash-Taste für additive Submaster beziehungsweise „Aus“-Flash-Taste für inhibitive Submaster funktioniert.

Es gibt folgende drei Zeiten:

- **Einblendzeit** - Zeitvorgabe für den Submaster zum Einblenden von seiner Standardposition in seine Zielposition (0 auf Voll bei additiven, Voll auf 0 bei inhibitiven Submastern). Die Voreinstellung ist 0.
- **Haltezeit** - Die Zeit, die der Submaster verstreichen lässt, bevor er mit dem Ausblenden beginnt. Dieser Wert kann auf eine konkrete Zeit oder auf „Hold“ oder „Manual“ gesetzt werden. Der Wert „Hold“ hält die Submaster-Werte, bis die Taste erneut betätigt wird. Der Zeitwert „Manual“ hält die Submaster-Werte solange, wie die Taste gedrückt gehalten wird. Die Voreinstellung ist „Manual“.
- **Ausblendzeit** - Zeitvorgabe für den Submaster zum Ausblenden von seiner Zielposition in seine Standardposition. Die Voreinstellung ist 0.

Der Potentiometer kann jederzeit zum manuellen Korrigieren der Überblendung oder eines mit Zeiten ausgelösten Submasters verwendet werden.

Einstellen der Zeiten für die Go/Flash-Funktion in Live:

- **[Sub] [8] [Time] [3] [Time] [4] [Time] [3] [Enter]** - legt eine 3 Sekunden Einblendzeit, 4 Sekunden Haltezeit und 3 Sekunden Ausblendzeit für Submaster 8 fest.
- **[Sub] [4] [Time] [Time] {Manual} [Time] [3] [Enter]** - legt für Submaster 4 die Haltezeit auf „Manual“ und die Ausblendzeit auf 3 Sekunden fest. Wenn die Go/Flash-Taste gedrückt gehalten wird, leuchten die Lampen auf und bleiben eingeschaltet, bis die Taste freigegeben wird.
- **[Sub] [4] [Time] [3] [Time] {Hold} [Enter]** - legt die Einblendzeit auf 3 Sekunden und die Haltezeit auf „Hold“ fest. Sobald die Go/Flash-Taste gedrückt wird, beginnt der Einblendvorgang. Sobald der Zielwert erreicht ist, wird er beibehalten, bis die Taste erneut gedrückt wird. Das Ausblenden erfolgt unmittelbar.
- **[Sub] [4] [Time] [Enter]** - setzt alle Zeiten für Submaster 4 auf die Voreinstellung (Einblendzeit = 0, Haltezeit = Manual, Ausblendzeit = 0) zurück.

Manuelle Steuerung von Submaster-Fadern

Submaster können manuell gesteuert werden, auch wenn für sie Zeiten gespeichert sind. Um den Fader zu übernehmen, muss das Potentiometer über den aktuellen Faderwert hinausgeschoben werden. Dadurch wird die Steuerung zur vollständigen manuellen Kontrolle auf das Potentiometer übertragen.

Dann können Sie mit dem Potentiometer den Submaster-Wert nach Bedarf erhöhen oder absenken.

Submaster-Liste

Um die Submaster-Liste zu öffnen, **[Sub] [Sub]** drücken oder im Browser zur Listenauswahl (**>Submaster navigieren und >[Select]**) drücken.

In dieser Ansicht wird eine Liste aller gespeicherten Submaster mit Namen und allen speicherbaren Eigenschaften angezeigt. Innerhalb der Liste können Sie mit **[Next]** und **[Last]** oder durch Anwahl des gewünschten Submasters über die Kommandozeile navigieren.

Wenn diese Ansicht im Vordergrund ist, schalten die Softkeys um und zeigen Optionen zum Ändern von Submaster-Typ und Independent-Status um. Sie können Submaster mit **[Move To]** auch verschieben. Beispiel:

- **[Sub] [1] {Mode} [Enter]** - schaltet Submaster 1 zwischen „additiv“ und „inhibitiv“ um. Das ist auch in Live möglich.
- **[Sub] [2] {Independent} [Enter]** - schaltet den Independent-Status von Submaster 2 zwischen ein und aus um. Der Independent-Status kann nur bei additiven Submastern eingeschaltet werden.
- **[Sub] [2] {Move To} [Sub 9] [Enter] [Enter]** - verschiebt Inhalt, Name und Zeiten von Submaster 2 in Submaster 9. Submaster 2 wird gelöscht.

Um den Inhalt eines Submasters zu kopieren, die Taste **[Copy To]** verwenden.

Bearbeiten von Submastern

Wenn Sie den Inhalt eines Submasters bearbeiten wollen, den Submaster auswählen und auf **{Edit}** drücken. Dadurch wird auf die Anzeige Live/Blind umgeschaltet und Sie gelangen in den Blind-Bearbeitungsmodus für den angegebenen Submaster. Sie können dafür auch **[Blind]** drücken und den gewünschten Submaster über die Kommandozeile eingeben.

Sämtliche in dieser Anzeige durchgeführten Änderungen werden automatisch gespeichert. Ein **[Record]-** oder **[Update]-**Befehl ist nicht erforderlich.

Kapitel 21

Arbeiten mit About

Die Funktion [About] bietet detaillierte Informationen über die angewählten Elemente. Nach dem Öffnen erscheinen die Informationen im ZIB und bleiben geöffnet, bis sie geschlossen oder von einer anderen Aktion geschlossen werden.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- [\[About\]](#) 232
- [Über Kreise](#) 233
- [Über Adressen](#) 234
- [Über Stimmungen](#) 234
- [Über IFCB-Paletten](#) 234
- [Über Presets](#) 234

Über [About]

Durch Drücken von [About] wird die Konsole in den „Über“-Modus umgeschaltet, in dem der Bediener durch Anwählen eines Elements die zugehörigen Informationen anzeigen lassen kann.

Im „About“-Modus werden bei der Anwahl eines Kreises Informationen über diesen Kreis angezeigt. Die nachstehenden Beispiele für die Ansicht „Aktuelle Werte“ (siehe weiter unten) zeigen Informationen, die bei der Anwahl von konventionellen Geräten und Moving Lights angezeigt werden.

Channel 3
Generic Dimmer
First Used: Q 1/1 LastUsed: Q 3/1 Num Of Cues: 3 Num of Cue Lists: 2
Most Recent Move: Q 1/1 Preceding Move: Q 3/1
Inhibited by:

Name	Value	Ref	Source	Delay/Time
Intens	-			

Current Values
Background Values
Patch Info
Advanced Control

Aktuelle Werte von konventionellen Kreisen

Channel 61
FOH ETC Revolution_RWW/FR
First Used: Q 1/3 LastUsed: Q 3/1 Num Of Cues: 4 Num of Cue Lists: 2
Most Recent Move: Q 1/3 Preceding Move: Q 3/1
Inhibited by:

Name	Value	Ref	Source	Delay/Time
Intens	-			
Pan	0		--	
Tilt	0		--	
IMF	0		--	
Edge	0		--	
Zoom	0		--	
Movement MSpTime			--	
Scroller MSp Time	0		--	
Zoom MSp Time	0		--	
Gobo Wh MSp Time			--	
Edge MSp Time	0		--	
Scroller	0		--	
Gobo Wh	0		--	
Hue	360		--	
Sat	0		--	
GobWhin MSp Time			--	

Current Values
Background Values
Patch Info
Advanced Control

Aktuelle Werte von Kreisen mit Moving Lights

Die Tasten auf der rechten Seite der „About“-Anzeige steuern die für den angewählten Kreis angezeigten Informationen. Die angewählte Taste wird grau hervorgehoben. Es gibt folgende Tasten:

- **{Aktuelle Werte}** - zeigt alle aktuellen Informationen an, die der Kreis erhält und befolgt.
- **{Hintergrund-Werte}** - zeigt alle Informationen an, die an den Kreis gesendet, aber nicht befolgt werden, da eine andere Quelle die Kontrolle dieses Kreises hat.
- **{Patch}** - zeigt Patch-Informationen über den Kreis an.
- **{Erweiterte Kontrolle}** - zeigt alle mit dem Kreis verbundenen Parameter an. Wenn es sich bei diesem Kreis um ein konventionelles Gerät (nur mit Intensität) handelt, werden keine Parameter angezeigt. Falls der Kreis ein Moving Light ist, ist über diese Taste die Lampen-Kontrolle aufrufbar.

[About]

Wenn [About] betätigt wird, zeigt der ZIB folgende Informationen an:

- Kreisanzahl der Konsole
- Software-Version
- Copyright-Angaben
- Gerätenamen
- Zuweisung (Master/Backup/Client/Offline)
- Benutzer-Id
- Anzahl gepatchter und ungepatchter Adressen
- Priorität (ACN und Net2)
- IP-Adresse

Über Kreise

Drücken Sie **[About]**, um den ZIB in den „Über“-Modus zu schalten. Wenn ein Kreis angewählt ist, wird nachstehende Information angezeigt: Über die vier Tasten auf der rechten Seite des ZIB können Sie die gewünschten Informationen auswählen. Es gibt folgende Tasten:

{Aktueller Wert} zeigt Informationen zu folgenden Punkten an:

- Kreisnummer
- Geräteart
- Letzte Intensitätsänderung (Stimmungsnummer)
- Nächste Intensitätsänderung
- Inhibit gesetzt durch (falls zutreffend)
- Eine Liste aller Parameter des Kreises mit ihrem aktuellen Wert und Ursprung, dem absoluten Wert, Verzögerungen und Zeiten und allen geparkten Werten.

{Hintergrundwert} zeigt ähnliche Informationen an:

- Kreisnummer
- Geräteart
- Eine Liste aller Parameter des Kreises mit ihrem Hintergrundwert und Ursprung und dem DMX-Wert.

{Benutzung} zeigt Informationen über die Benutzung des Kreises an, wie beispielsweise:

- Maximale Intensität
- Gesamtzahl aller Stimmungen, in denen er erscheint (basierend auf der Intensität)
- Gesamtzahl aller Intensitätsänderungen
- Sequenzlisten, in denen er verwendet wird
- Liste der Submaster, die den Kreis enthalten
- Liste der Stimmungen, die Änderungsbefehle für den Kreis enthalten
- Liste der Stimmungen mit Dark-Änderungsbefehlen für den Kreis

{Patch} zeigt folgende Informationen an:

- Adressbereich des Kreises
- Proportionaler Patch-Wert
- Kennlinien (sofern vorhanden)
- Vorheizinformation (sofern vorhanden)
- Swap/Invert Pan/Tilt-Status
- mit dem Kreis verbundene Schlüsselwörter
- Liste aller Parameterwerte mit ihren Adressen, Home-Werten und geparkten Werten (sofern vorhanden)

{Lampen-Kontrolle} zeigt Steuerungen für die Lampe oder andere Parameter des Geräts an (bei Moving Lights).

Über Adressen

Folgende Informationen werden angezeigt:

- Adressnummer (direkt als Adresse angezeigt, ohne Anschluss und Offset)
- Dimmer-Name (sofern vorhanden)
- Zugeordnete Kreisnummer
- Teilenummer (sofern vorhanden)
- Über die Adresse gesteuerte Parameter
- Aktueller Ausgabewert und Ausgabequelle
- DMX-Wert (ACN, Net2 oder beide)
- Home-Wert
- Grund-Patch-Informationen
- Erweiterte Patch-Informationen (sofern verfügbar)
- Wenn es sich um einen Farb-Scroller oder ein Farb-/Gobo-Rad handelt, wird das zugewiesene Rad angezeigt

Über Stimmungen

Folgende Informationen werden angezeigt:

- Ob die Stimmung aktiv ist und auf welchem Fader sie wiedergegeben wird
- Zeiten für die Stimmung (einschließlich der Einzelzeiten)
- laufende Effekte
- Anzahl der Änderungsbefehle in der Stimmung
- welche Kreise in der Stimmung einen Änderungsbefehl erhalten

Über IFCB-Paletten

Wenn eine Intensity, Focus, Color oder Beam Palette angewählt wurde, werden folgende Informationen angezeigt:

- Anzahl der Stimmungen, in denen die Palette benutzt wird
- Anzahl der Presets, in denen die Palette benutzt wird
- Anzahl der Änderungsbefehle, in denen die Palette benutzt wird
- Erste Stimmung, in der die Palette benutzt wird
- Letzte Stimmung, in der die Palette benutzt wird
- Anzahl der Sequenzlisten, in denen die Palette benutzt wird

Über Presets

Wenn ein Preset angewählt wurde, werden folgende Informationen angezeigt:

- Anzahl der Änderungsbefehle, in denen das Preset benutzt wird
- Erste Stimmung, in der das Preset benutzt wird
- Letzte Stimmung, in der das Preset benutzt wird
- Anzahl der Sequenzlisten, in denen das Preset benutzt wird

Kapitel 22

Speichern und Verwenden von Kennlinien

Eine Kennlinie bezeichnet das Verhältnis zwischen dem Zeitpunkt innerhalb einer Überblendung und dem Ausgabewert einer Stimmung, eines Stimmungs-Parts oder Dimmers zu jedem Zeitpunkt der laufenden Überblendung. Mit Hilfe einer nichtlinearen Kennlinie können Sie eine Vielzahl von Effekten erzeugen, Abweichungen und Mängel Ihrer Beleuchtungsgeräte ausgleichen, den Überblendvorgang ändern und Überlastung von Geräten vermeiden.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Über Kennlinien** 236
- **Erzeugen einer Kennlinie** 237
- **Bearbeiten von Kennlinien** 237
- **Anwenden einer Kennlinie** 239
- **Löschen einer Kennlinie** 239

Über Kennlinien

Sie können Dimmern im Patch Kennlinien zuweisen. Kennlinien können auch Stimmungen und Stimmungs-Parts zugewiesen werden. Wenn eine Kennlinie auf eine Stimmung angewandt wird, ändert sie nur die Intensitäts-Änderungsbefehle in dieser Stimmung. Wenn eine Kennlinie auf einen Stimmungs-Part angewandt wird, ändert sie sämtliche in diesem Stimmungs-Part gespeicherten Parameter-Änderungsbefehle.

Wenn sie im Patch angewandt wird, folgt die Intensität bei ihrer Überblendung der durch die Kennlinie definierten Rampe. Dieser Wert wird bestimmt, indem der Ausgabewert der Kennlinie auf diesen Prozentsatz bezogen und dann der Wert der Kennlinie statt des Prozentwerts ausgegeben wird. In die Kennlinie können bis zu 100 Stützstellen eingetragen und jeweils mit einem Intensitätswert versehen werden.

Beim Anwenden auf eine Stimmung wird der „Prozentsatz der Wiedergabe“ der Stimmung bestimmt, indem der Ausgabewert der Kennlinie als Prozentsatz der Wiedergabe für alle Überblendungs-Berechnungen verwendet wird. Bei Stimmungen mit nur einem Part bezieht sich diese Berechnung nur auf die Intensität. Bei Stimmungen mit mehreren Parts bezieht sich diese Berechnung aber auf alle im Part enthaltenen Parameter.

Ion enthält neun vorprogrammierte, häufig verwendete Kennlinien. Diese können bearbeitet oder auf eine neue Kennlinie gespeichert werden. Wenn eine vorprogrammierte Kennlinie gelöscht wird, kehrt sie in ihren Ausgangszustand zurück.

Zum Öffnen des Kennlinien-Editors **[Displays] {Kennlinie}** oder aus dem Browser heraus **Browser>Listenauswahl>Kennlinien** drücken. Nach dem Aufrufen öffnet sich die Kennlinienliste als eigene Anzeige und der ZIB zeigt die graphische Darstellung der ersten Kennlinie aus der Liste an.

Sie können die Liste mit den Tasten **[Next]** und **[Last]** durchblättern oder direkt eine Kennlinie in der Kommandozeile spezifizieren.

- **{Kennlinie} [9] [0] [4] [Enter]** - wählt Kennlinie 904 aus der Liste aus und zeigt sie als Graphik im ZIB an.

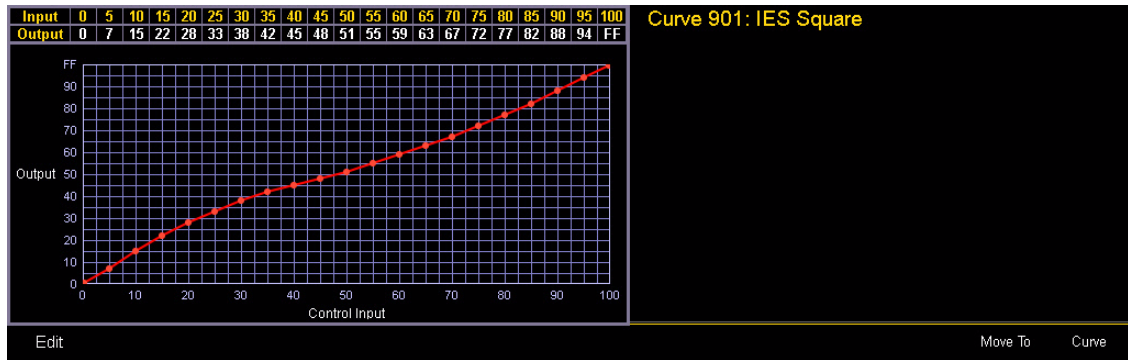
Erzeugen und Bearbeiten von Kennlinien

Erzeugen einer Kennlinie

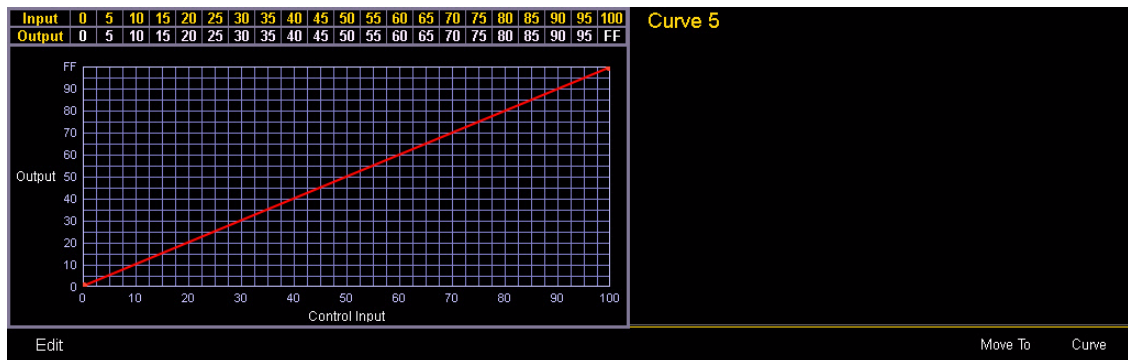
Nach dem Öffnen der Kennlinien-Anzeige (siehe [Über Kennlinien, Seite 236](#)) können Sie eine Kennlinie auswählen oder mit folgenden Befehlen eine neue Kennlinie erzeugen:

- **{Kennlinie} [x] [Enter]**

Falls die Kennlinie bereits gespeichert ist, wird ihr Inhalt im ZIB angezeigt. Wenn es sich um eine neue Kennlinie handelt, wird eine Gerade angezeigt.



Vorprogrammierte Kennlinie



Neue Standardkennlinie

Bearbeiten von Kennlinien

Mit der Tastatur

Angewählte und im ZIB dargestellte Kennlinien können über die Tastatur bearbeitet werden. Punkte können in Fünferschritten eingegeben werden. Über die Tastatur können weitere Punkte eingefügt werden.

- **[3] [At] [1] [Enter]** - fügt eine Stützstelle „3“ hinzu und setzt ihren Kennlinienwert auf 10%.
- **[7] [7] [At] [Full] [Enter]** - fügt eine Stützstelle „77“ hinzu und setzt ihren Kennlinienwert auf 100%.

Sie können Punkte angeben und deren Wert in der Kommandozeile anpassen oder die Kennlinie mit folgenden Tasten ändern:

- [Page ►] - wählt den nächsten Stützpunkt aus.
- [Page ◀] - wählt den vorherigen Stützpunkt aus.
- [Digitalsteller] - ändert den Ausgabewert für den angewählten Punkt.
- [Page ▲] - erhöht den Ausgabewert für den angewählten Punkt um 1%.
- [Page ▼] - verringert den Ausgabewert für den angewählten Punkt um 1%.
- [Full] - setzt den Ausgabewert für den angewählten Punkt auf 100%.
- [Out] - setzt den Ausgabewert für den angewählten Punkt auf Null.
- [At] [+] [-] - erhöht den Ausgabewert für den angewählten Punkt um den für die Tastenkombination [At] [+] [+] im Setup eingestellten Wert.
- [At] [-] [-] - verringert den Ausgabewert für den angewählten Punkt um den für die Tastenkombination [At] [-] [-] im Setup eingestellten Wert.

Arbeiten mit der Kennlinien-Anzeige

Wenn eine Kennlinie im ZIB angezeigt wird, können Sie **{Edit}** drücken, um die Kennlinie in der Editor-Ansicht zu bearbeiten.

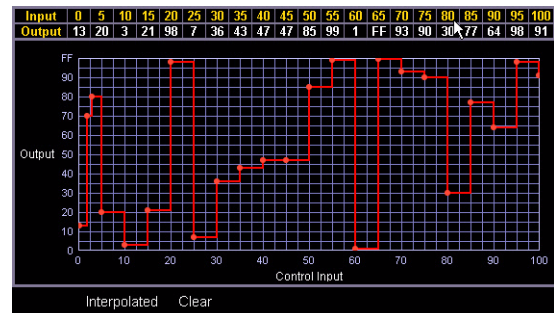
Im Kennlinien-Editor können Sie die gewünschte Form der Kennlinie mit der Maus auf dem Bildschirm nachzeichnen. Während Sie die Kennlinie zeichnen, werden für die vorhandenen Punkte der Kennlinie Intensitätswerte hinzugefügt. Wenn Sie weitere Punkte zur Kennlinie (über die Tastatur) hinzufügen, werden diese Punkte ebenfalls angepasst.

Sie können auch zwischen einer „interpolierten“ und einer „abgestuften“ Kennlinienform umschalten. Die Voreinstellung der Ion ist „interpoliert“. Um auf „abgestuft“ umzuschalten, den Softkey {Abgestuft} drücken. Nach dem Drücken wird dieser Softkey als {Interpoliert} angezeigt und ermöglicht das Zurückschalten.

Die folgenden zwei Beispiele zeigen die gleiche Kennlinie. Die erste ist interpoliert und die zweite abgestuft.



Interpolierte Kennlinie



Abgestufte Kennlinie

Löschen der Kennlinie

Im Kennlinien-Editor können Sie Kennlinien jederzeit durch Drücken des Softkeys {Löschen} löschen. Damit geht die Kennlinie wieder in ihre ursprüngliche lineare Form oder ihre voreingestellte Form zurück, wenn es sich um eine vorprogrammierte Kennlinie handelt.

Anwenden einer Kennlinie

auf Kreise im Patch

Kennlinien können im Patch auf jeden Parameter angewendet werden. Nachdem sie hinzugefügt wurde, erscheint die Kennliniennummer in der Spalte „Curve“ der Patch-Anzeige.

- **[Displays] {Patch} {Attributes} [1] {Kennlinie} [9] [0] [1] [Enter]** - wendet Kennlinie 901 auf die Intensität von Kreis 1 an.
- **[Displays] {Patch} {Attributes} [2] [Thru] [8] {Kennlinie} [2] [Enter]** - wendet Kennlinie 2 auf die Intensitäten der Kreise 2 bis 8 an.
- **[Displays] {Patch} {Attributes} [1] {Kennlinie} [At] [Enter]** - löscht die Kennlinie aus Kreis 1.

auf Stimmungen

Kennlinien können in Live/Blind auch auf Stimmungen oder Parts von Stimmungen angewendet werden. Dabei wird der Prozentsatz der Wiedergabe der Stimmung/des Stimmungs-Parts überschrieben, indem der Ausgabewert der Kennlinie als Prozentsatz der Wiedergabe für alle Überblendungs-Berechnungen verwendet wird. Nach dem Hinzufügen zu einer Stimmung erscheint die Kennliniennummer in der Spalte „Curve“ der Sequenzliste in der Anzeige Playback.

- **[Cue] [5] <Weitere Softkeys> {Kennlinie} [4] [Enter]** - wendet Kennlinie 4 auf Stimmung 5 an.
- **[Cue] [4] [/] [6] [Thru] [9] <Weitere Softkeys> {Kennlinie} [9] [0] [6] [Enter]** - wendet Kennlinie 906 auf die Stimmungen 4/6 bis 4/9 an.
- **[Cue] [5] <Weitere Softkeys> {Kennlinie} [At] [Enter]** - löscht alle Kennlinien aus Stimmung 5.
- **[Cue] [8] [Part] [3] {Kennlinie} [6] [Enter]** - wendet Kennlinie 6 auf Part 3 der Stimmung 8 an.

Löschen einer Kennlinie

In der Kennlinien-Anzeige können Sie Kennlinien auf folgende Arten löschen:

- **[Delete] {Kennlinie} [3] [Enter] [Enter]** - löscht Kennlinie 3 aus der Liste.
- **[Delete] {Kennlinie} [9] [0] [1] [Enter] [Enter]** - da Kennlinie 901 eine vorprogrammierte Kennlinie ist, versetzt dieser Befehl die Kennlinie 901 in ihren vorprogrammierten Zustand und löscht sämtliche Änderungen an dieser Kennlinie.
- **[Delete] [Enter]** - löscht die aktuell angewählte Kennlinie.

Kapitel 23

Speichern und Verwenden von Makros

Ion bietet Ihnen die Möglichkeit, Makros zu speichern, mit denen Sie eine Serie von Programmierschritten zusammenstellen und diese später durch Abrufen des Makros ausführen können.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Aufzeichnen eines Makros in Live**242
- **Makro-Editor-Ansicht**244
- **Wiedergabe eines Makros**248
- **Löschen eines Makros**248

Über Makros

Makros bestehen aus einer beliebigen Serie von Tastenbetätigungen (sowohl Drucktasten als auch Softkeys), Bildschirmbefehlen und Ereignissen (Events). Die Makro-Funktion der Ion dient dazu, komplexe oder sich wiederholende Programmiervorgänge zu vereinfachen und häufig verwendete Aufgaben durchzuführen.

Wenn Sie eine Serie von Tastenbetätigungen in einem neuen Makro aufgezeichnet haben, können Sie dieses später abrufen, indem Sie die Makro-Direkttasten drücken, das Makro über eine verbundene („verlinkte“) Stimmung abrufen, es von einem angeschlossenen Show Control System abrufen, das Makro per Fernbedienung auslösen oder über ein anderes gespeichertes Makro aufrufen.

Sie können bis zu 1000 Makros entweder in Live mit dem Makro-Lern-Modus aufzeichnen, indem Sie eine Serie von Tastenbetätigungen während des aktuellen Vorgangs aufzeichnen, oder aus der Makro-Editor-Ansicht heraus erzeugen, indem Sie Tastenbetätigungen im Makro-Editor eingeben und bearbeiten, ohne die dazugehörigen Befehle tatsächlich auszuführen.

Die Makro-Editor-Ansicht enthält eine Liste aller aufgezeichneten Makros einschließlich Name und Inhalt der aufgezeichneten Makros. Die gesamte Bearbeitung von Makros erfolgt in der Makro-Editor-Ansicht.

Aufzeichnen eines Makros in Live

Der effektivste Weg ist das Aufzeichnen eines Makros in Live mit dem Makro-Lern-Modus zum Aufzeichnen einer Serie von Tastenbetätigungen während der Ausführung. Aufgezeichnet werden können alle Tastenbetätigungen auf der Konsole (Drucktasten und Softkeys), außer [Macro], den Pfeiltasten, [Escape], [Select] und [Learn].

Verwenden der Taste [Learn]

Durch Betätigen der Taste **[Learn]** in Live wird die Konsole in den Makro-Lern-Modus umgeschaltet. Die Taste **[Learn]** blinkt und der ZIB zeigt oberhalb der Kommandozeile „Lernmodus“ an. Geben Sie eine Nummer (von 1 bis 1000) für das Makro über die Bedientastatur ein und drücken Sie **[Enter]**. Im ZIB blinkt „Lernmodus Makro #####“ oberhalb der Kommandozeile. Dadurch zeigt die Konsole an, dass sie zum Aufzeichnen des Makros bereit ist.



Hinweis:

Es ist sinnvoll, den Inhalt des Makros bereits vor dem eigentlichen Aufzeichnen des Makros zu planen. Im Lern-Modus wird jede Tastenbetätigung als Inhalt gespeichert, selbst die Taste [Clear], wenn Sie eine falsche Taste gedrückt haben. In Live kann ein Fehler im Inhalt eines Makros nicht behoben werden, aber Sie können das Makro bei Bedarf neu aufzeichnen oder das aufgezeichnete Makro im Makro-Editor bearbeiten und nicht benötigte Befehle entfernen. [Siehe „Bearbeiten eines vorhandenen Makros“ auf Seite 247.](#)

Beginnen Sie mit dem Ausführen der Tastenbetätigungen und Ereignisse für die Makro-Aufzeichnung. Wenn Sie die Serie von Ereignissen und Tastenbetätigungen abgeschlossen haben, erneut die Taste **[Learn]** drücken, um den Makro-Lern-Modus zu beenden.

Beispiele für die Makro-Aufzeichnungsfunktion:

- **[Learn] [1] [Enter] [Go To Cue] [Out] [Time] [0] [Enter] [Learn]** - zeichnet Makro 1 mit den Befehlen „Go To Cue“ und „Out“ auf.
- **[Learn] [5] [Enter] [1] [Full] {Chan Check} [Enter] [Learn]** - zeichnet Makro 5 mit Kreis 1 auf 100% im Kreis-Check-Modus auf. Um den nächsten Kreis in der Liste zu prüfen, **[Next]** drücken.
- **[Learn] [4] [Enter] [-] [Sub] [Record] [Learn]** - zeichnet Makro 4 mit Anweisungen zum Speichern eines Ziels ohne alle Submaster-Werte auf.
- **[Learn] [2] [Enter] [-] [Group] [6] [Color] [Record] [Learn]** - zeichnet Makro 2 mit Anweisungen zum Speichern eines Ziels ohne die Color-Werte von Gruppe 6 auf.

Sie können auch ein Makro in Live erzeugen, mit der Submaster über Faderbänke geflasht werden, wobei den Submastern dafür aber zuerst Kreise zugewiesen werden müssen.

Beispiel:

Programmieren Sie Submaster 1 bis 5 und 15 bis 17 jeweils mit ihrer eigenen Kreisauswahl auf 100%. Dann drücken Sie:

- **[Learn] [1] [Enter] [Flashtaste1] [Flashtaste2] [Flashtaste3] [Flashtaste4] [Flashtaste5]**
- **[Fader Page]**
- **[Flashtaste15] [Flashtaste16] [Flashtaste17] [Learn]**

Sobald Sie das Makro in Live im Lern-Modus aufgezeichnet haben, können Sie die Sequenz einfach über die Makro-Editor-Ansicht bearbeiten. [Siehe „Makro-Editor-Ansicht“ auf Seite 244.](#)

Makro-Editor-Ansicht

Die Bearbeitung von Makros erfolgt in der Makro-Editor-Ansicht. Alternativ zum Aufzeichnen eines Makros in Live können Sie es auch in dieser Ansicht erzeugen. Öffnen Sie die Makro-Editor-Ansicht aus dem Browser über **Listenauswahl > Makro-Editor** und drücken dann **[Select]**. Der Editor wird auf einem externen Monitor angezeigt.

Die Ansicht ist horizontal aufgeteilt, wobei im oberen Teil der Inhalt des Makros mit Details angezeigt wird, während im unteren Teil alle Makros mit Namen und Inhalt aufgelistet werden.



Solange die Makro-Editor-Ansicht geöffnet ist, interpretiert Eos jede numerische Eingabe in der Kommandozeile als Makronummer. Wenn die eingegebene Makronummer bereits existiert und **[Enter]** gedrückt wird, blättert die Makroliste weiter zum angewählten Makro und in der Makroinhalts-Detailansicht wird der gesamte Inhalt des angewählten Makros angezeigt. Falls die eingegebene Makronummer nicht in der Liste enthalten ist und **[Enter]** gedrückt wird, wird ein leeres Makro mit der angegebenen Makronummer erzeugt.

Solange die Makro-Editor-Ansicht geöffnet ist, sind folgende Funktionen über Bedientastatur und Softkeys verfügbar:

- **[Label]** - wenn ein Makro angewählt und **[Label]** gedrückt wird, erscheint die alphanumerische Tastatur im ZIB. Benennen Sie das Makro und drücken **[Enter]**.
 - **[1] [Label] <Name> [Enter]** - speichert einen Namen für Makro 1
- **[Delete]** - wenn ein Makro angewählt und **[Delete] [Enter]** gedrückt wird, wird eine Bestätigung für das Löschen des angewählten Makros angefordert. Zum Bestätigen **[Enter]** drücken und zum Abbrechen **[Clear]**.
 - **[1] [Delete] [Enter] [Enter]** - löscht Makro 1 aus der Liste.
- **[Copy To]** - wenn ein Makro angewählt und **[Copy To] [Enter]** gedrückt wird, werden Sie aufgefordert, die Nummer des Makros einzugeben, in das der Inhalt des angewählten Makros kopiert werden soll. Nach der Aufforderung zum Bestätigen des Kopierens drücken Sie **[Enter]** zum Bestätigen oder **[Clear]** zum Abbrechen des Kopiervorgangs.
 - **[1] [Copy To] [6] [Enter] [Enter]** - kopiert den gesamten Inhalt von Makro 1 in Makro 6.
- **{Edit}** - wenn ein Makro angewählt und **{Edit}** gedrückt wird, wird auf den Bearbeitungsmodus für das angewählte Makro umgeschaltet. Dann erscheinen drei wichtige Änderungen in der Makro-Editor-Ansicht:
 - Ein blinkender Cursor in der Makro-Detailansicht (oben) der Editor-Ansicht;
 - Oberhalb der Kommandozeile blinkt „Drücken Sie [Select] um zu speichern oder [Escape] um die Änderungen zu verwerfen“.
 - Jetzt sind folgende Softkeys verfügbar: {Loop Begin}, {Loop Num}, {Wait}, {Delete}, {Cancel} und {Done}.
- **{Move To}** - ermöglicht das Verschieben Ihrer Makros an einen anderen Platz in der numerischen Makroliste und die Neuordnung der Makros.
 - Wenn in Ihrer Liste beispielsweise Makros 1 bis 5 stehen und Sie Makro 1 nach Makro 6 verschieben/zu Makro 6 machen möchten, damit Ihre am häufigsten verwendeten Makros ganz oben in der Liste stehen, können Sie **[1] {Move To} [6] [Enter]** drücken. Damit stehen in der Liste nur noch die Makros 2 bis 6.

Erzeugen eines neuen Makros am Bildschirm

In der Makro-Editor-Ansicht die Nummer eines noch nicht aufgezeichneten Makros zwischen 1 und 1000 eingeben und **[Enter]** drücken. Das neue Makro erscheint in der Makroliste in der numerischen Reihenfolge seiner Makronummer, hat aber weder einen Namen noch einen Inhalt.

Um den Makroinhalt aufzuzeichnen, das Makro anwählen und **{Edit}** drücken. Im oberen Teil der Ansicht, der Makroinhalts-Detailansicht, erscheint ein blinkender Cursor als Zeichen dafür, dass Sie den Inhalt des Makros eingeben können.

Beispiel:

Makro 3 erzeugen. Dann folgende Befehle eingeben: Alle aktiven Kreise auf 50% setzen, dann im Laufe von 10 Sekunden auf ihre ursprünglichen Werte überblenden und zuletzt einen Sprung zu Makro 5 ausführen.

- **<Makro> [3] [Enter]**
- **{Edit}**
- **[Group] [5] [At] [5] [Enter]**
- **[Sneak] [Time] [1] [0] [Enter]**
- **[Macro] [5] [Enter]**
- **[Select]**

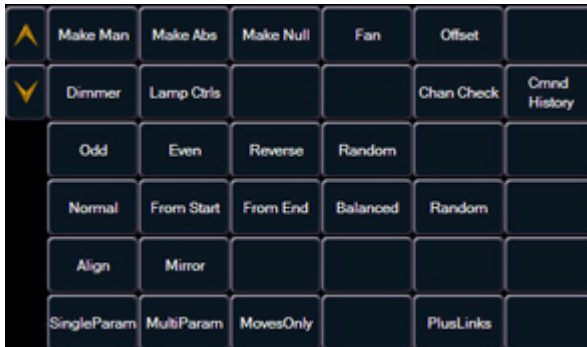
Solange der Makro-Bearbeitungsmodus aktiv ist, werden alle betätigten Tasten als Inhalt interpretiert, ausgenommen Makro-Editor-Softkeys, Pfeiltasten und die Tasten **[Escape]**, **[Select]** und **[Learn]**.

Bearbeiten eines vorhandenen Makros

Wenn Sie ein Makro über den Makro-Lern-Modus in Live oder auf andere Weise erzeugt haben, können Sie den Inhalt Ihres Makros durch Entfernen und Hinzufügen von Befehlen und speziellen Makro-Softkey-Funktionen (wie beispielsweise Wait, Loop und andere) bearbeiten.

In der Makro-Editor-Ansicht die Nummer eines bereits bestehenden Makros anwählen und **[Enter]** drücken. Der Inhalt des angewählten Makros wird in der Detailansicht angezeigt. Taste **{Edit}** drücken, um Änderungen am Inhalt vorzunehmen.

Wenn der Bearbeitungsmodus aktiv ist, werden im Browser alle für das System verfügbaren Softkeys angezeigt, die ansonsten während der Aufzeichnung des Makros schwierig zu finden wären.



Neben den Softkeys befinden sich Tasten zum Durchblättern der verfügbaren Softkeys. Diese Blättertasten werden nicht als Makroinhalt aufgezeichnet, wenn sie betätigt werden.

Zusätzlich wird im Bearbeitungsmodus ein weiterer Satz von Makro-Editor-Softkeys angezeigt, unter anderem:

- **{Loop Begin}** - setzt einen Befehl zum Beginnen einer Schleife.
- **{Loop End}** - setzt einen Endbefehl für eine Schleife nach einer definierten Anzahl von Durchläufen. Wenn als Zahl der Durchläufe „0“ angegeben wird, ergibt sich eine Endlosschleife.
- **{Wait}** - fügt eine Pause ein.
- **{Delete}** - entfernt Befehle aus dem Makro.
- **{Wait for Input}** - fügt eine Pause ein, in der Sie Daten eingeben können. Die Pause endet erst dann, wenn Sie die Taste [Macro] erneut drücken. Dann wird der Rest des Makros abgearbeitet.
- **{Done}** - beendet den Makro-Bearbeitungsmodus. Zum Aufrufen und Beenden des Bearbeitungsmodus kann auch die Taste [Learn] gedrückt werden.

Im Bearbeitungsmodus können Sie den Cursor der Makroinhalts-Detailansicht mit den Pfeiltasten in der Liste der vorhandenen Inhalte bewegen. Die Betätigung der Pfeiltasten wird nicht als Inhalt aufgezeichnet.

Um Inhalte hinzuzufügen, den Cursor in den Abschnitt bewegen, der eingefügt werden soll, und dann den Befehl eingeben. Um einen Befehl zu löschen, den Cursor vor den zu löschenden Inhalt setzen und dann den Softkey **{Delete}** drücken.

Auf **[Select]** drücken, wenn die Bearbeitung abgeschlossen ist. Zum Abbrechen **[Escape]** drücken.

Wiedergabe eines Makros

Sie können Makros von der Kommandozeile, über Direkttasten, aus einer verlinkten Stimmung oder von einem anderen Makro aus wiedergeben.

Um Makro 5 von der Kommandozeile aus wiederzugeben, drücken Sie **[Macro] [5] [Enter]**. Oberhalb der Kommandozeile wird in Live „Ausführung Makro 5“ angezeigt, während das Makro läuft.

Um Makro 5 über die Makro-Direktstasten zu starten, einfach **{Macro 5}** drücken. Oberhalb der Kommandozeile wird in Live „Ausführung Makro 5“ angezeigt, während das Makro läuft.

Zum Starten von Makro 5 aus Stimmung 1 drücken Sie:

- **[Cue] [1] {Execute} [Macro] [5] [Enter]**

Zum Starten eines Makros von einem anderen Makro aus siehe das entsprechende Beispiel unter [Erzeugen eines neuen Makros am Bildschirm](#).

Stoppen eines Makros

Wenn Sie ein laufendes Makro abbrechen möchten (beispielsweise während einer Endlosschleife), können Sie **[Escape]** drücken, um das Makro zu stoppen.

Löschen eines Makros

Um ein Makro in der Makro-Editor-Ansicht zu löschen, das Makro anwählen und **[Delete] [Enter]** drücken. Sie werden nach einer Bestätigung für den Löschvorgang gefragt. Zum Bestätigen drücken Sie erneut **[Enter]** und zum Abbrechen **[Clear]**.

Beispiel:

Löschen von Makro 5 aus der Liste.

- **[5] [Enter]**
- **[Delete] [Enter] [Enter]**

CityOder aus einer beliebigen anderen Ansicht:

- **[Delete] [Macro] [5] [Enter]**

Kapitel 24

Arbeiten mit Show Control

Ion unterstützt MIDI Show Control, MIDI Timecode und SMPTE Timecode. Ion überträgt MIDI und SMPTE an alle anderen Eos-Konsolen im Netzwerk mit aktiviertem MIDI oder SMPTE. MIDI und SMPTE werden über ein Show Control Gateway an das Eos-Steuernetzwerk angeschlossen.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Über Show Control** 250
- **MIDI Show Control** 250
- **Timecode** 253

Über Show Control

Das Ion Show Control-System besteht aus MIDI Show Control plus einer beliebigen Anzahl von Timecode-Eventlisten (MIDI oder SMPTE). Es kann mehr als eine Eventliste jeden Typs geben, aber es ist immer nur eine MIDI Show Control Eventliste verfügbar. Beispielsweise können mehrere SMPTE Timecode-Listen existieren, jede mit ihrer eigenen Timecode-Quelle, Frame-Rate und Eventliste. Alle können gleichzeitig laufen.

Jede Eventliste hat einen Namen, eine Datenquelle und einen Status. Die Statusinformation hängt vom Listentyp ab und wird nachstehend beschrieben.

Setup

Ion bietet benutzerdefinierbare Einstellungen für Show Control, die über **[Displays]>{Setup}>{Show}>{Show Control}** aufgerufen werden können. Genauere Informationen siehe [Show Control, Seite 83](#).

MIDI Show Control

Datenquellen

MIDI Show Control (MSC) empfängt Daten von einer MIDI-Input-Quelle. Es gibt 32 verfügbare MIDI-Quellen mit den Bezeichnungen 1-32. MIDI besteht aus vielen Datentypen, aber MSC berücksichtigt nur MSC-Daten. Andere übertragene MIDI-Daten werden von MSC ignoriert.

MIDI Show Control-Geräte

MIDI Show Control-Daten enthalten im Datenpaket eine „Device ID“ (Geräteerkennung). Das MSC-Setup ermöglicht die Angabe von zwei Geräteerkennung: eine für den Empfang und eine zum Senden.

Nur MSC-Daten mit der richtigen Empfangs-Geräteerkennung oder der Kennung ALL CALL ID werden von der Ion verarbeitet.

Alle ausgesendeten MSC-Daten enthalten die angegebene Sende-Geräteerkennung.

Ion-Befehlsinterpretation

Wenn die Ion einen Befehl von einer MIDI-Quelle empfängt, sucht und verarbeitet sie folgende MIDI-Befehle auf folgende Weise:

- Go Abspielen einer Stimmung
- Stop Anhalten einer Stimmung
- Resume Fortsetzen einer angehaltenen Stimmung
- Set Steuerung eines Submasters, Playbacks oder Hauptstellers
- Fire Starten eines Makros

Alle auf Stimmungen bezogenen Befehle (Go, Stop, Resume) beeinflussen die Ion über die Stimmungs- und Listenfelder, die auch in den MSC-Daten enthalten sind. Stimmungs- und Listenfelder entsprechen dabei direkt den Ion-Stimmungen und -Sequenzlisten. In der Befehls-/Effekttabelle unten wird der Name angezeigt, wenn ein Feld in den MSC-Daten vorhanden ist (wie „Cue“ oder „List“). Wenn es nicht in den Daten enthalten ist, steht „-“. Beispiel: „Cue -“ bedeutet, dass eine Stimmung in den Daten spezifiziert ist, aber keine Liste.

Go (Starten)

In Verbindung mit einem MIDI-Befehl „Go“ ergeben Daten für die folgenden Felder die nachstehenden Effekte:

Stimmungs- Datenfeld (Cue Data)	Listen- Datenfeld (List Data)	<u>Effekt</u>
Cue	List	Startet die angegebene Stimmung in der angegebenen Sequenzliste
Stimmung	-	Startet die angegebene Stimmung in der Standard-Sequenzliste
-	List	Startet die nächste Stimmung in der angegebenen Liste
-	-	Startet die nächste Stimmung in der Standard-Sequenzliste

Stop (Anhalten)

In Verbindung mit einem MIDI-Befehl „Stop“ ergeben Daten für die folgenden Felder die nachstehenden Effekte:

Stimmungs- Datenfeld (Cue Data)	Listen- Datenfeld (List Data)	<u>Effekt</u>
Stimmung	List	Stoppt die angegebene Stimmung und Sequenzliste (wenn diese laufen)
Stimmung	-	Stoppt die laufende Stimmung aus der Standard-Sequenzliste
-	List	Stoppt die aktuelle Stimmung aus der angegebenen Sequenzliste
-	-	Stoppt sämtliche Stimmungen

Resume (Fortfahren)

In Verbindung mit dem MIDI-Befehl „Resume“ ergeben Daten für die folgenden Felder die nachstehenden Effekte:

Stimmungs- Datenfeld (Cue Data)	Listen- Datenfeld (List Data)	<u>Effekt</u>
Stimmung	List	Setzt die angegebene Stimmung und Sequenzliste wieder fort (wenn sie gestoppt sind)
Stimmung	-	Setzt die angegebene Stimmung in der Standard-Sequenzliste wieder fort
-	List	Setzt die aktuelle Stimmung aus der angegebenen Sequenzliste wieder fort
-	-	Setzt sämtliche gestoppten Stimmungen wieder fort

Set

Mit dem Befehl „Set“ kann MSC Stellerwerte mit einer numerischen Kennung (die den Steller spezifiziert) und einem Datenfeld steuern (das den Wert 0-100 setzt). Es gibt folgende Steuerungswerte:

<u>Steuerungs-</u> <u>wert</u>	<u>Zuordnung</u>
1-127	Submaster 1-127
128	Haupt-Playback Einblendung
129	Haupt-Playback Ausblendung
510	Hauptsteller

In Verbindung mit einer dieser Angaben in den MSC-Daten setzt ein numerischer Wert zwischen 0-100 den angegebenen Steller auf diesen Wert.

Alle anderen Steller-Kennungen werden ignoriert.

Fire

Dieser Befehl startet ein Makro. MSC unterstützt nur Makros 1 bis 127. Aus diesem Grund muss ein numerischer Wert zwischen 1 und 127 diesen Befehl begleiten.

Timecode

Ion verfügt über Timecode-Funktionen auf der Basis einer Timecode-Quelle und einer Liste von Events, die zu bestimmten Zeitpunkten dieser Timecode-Quelle auszuführen sind. Sie können Eventlisten zusammenstellen und sie später in Verbindung mit einer Timecode-Quelle abspielen lassen.

Timecode-Listen können Timecode-Daten von SMPTE- oder MIDI-Quellen empfangen. Ion akzeptiert bis zu 32 SMPTE-Quellen und 32 MIDI Timecode (MTC)-Quellen (jede nummeriert von 1 bis 32).

Aktivieren von Timecode

Die Ion hat eine globale Aktivierung von CityMIDI-Timecode und SMPTE. Diese Aktivierung erfolgt im Setup, [Show Control, Seite 83](#).

Wenn die MIDI Timecode-Einstellung deaktiviert ist, sind auch alle MTC-Eventlisten deaktiviert. Wenn sie aktiviert ist, sind auch alle MTC-Listen aktiviert. Das gleiche gilt entsprechend für SMPTE.

Timecode-Daten

Timecode-Daten haben das Format (Stunden) : (Minuten) : (Sekunden) : (Frames). Damit steht ein Zeitwert von 06:25:15:20 für 6 Stunden, 25 Minuten, 15 Sekunden und 20 Frames.

Die Anzahl der Frames pro Sekunde wird durch die Timecode-Quelle bestimmt und die Eventliste muss beim Programmieren auf die gleiche Anzahl Frames gesetzt werden. Die Anzahl der Frames kann 24, 25 oder 30 betragen.

Interne und externe Zeit

Im normalen Betrieb empfängt die Ion ihre Timecode-Information von einer externen Quelle über ein Show Control Gateway. Diese Timecode-Quelle wird als externe Zeit bezeichnet, da sie von außerhalb der Eos kommt.

Für den Fall, dass die externe Quelle aus irgendeinem Grund unterbrochen wird, verfügt jede Eventliste der Ion über eine interne Timecode-Quelle, die die Steuerung übernimmt. Diese interne Timecode-Quelle benötigt drei Informationen, um zu bestimmen, wie der Timecode erzeugt werden soll: Startzeit, Endzeit und Frame-Rate.

Wenn die interne Uhr die letzte Zeit erreicht, wird sie auf die erste Zeit zurückgesetzt und läuft weiter. Obwohl der externe Timecode schneller oder langsamer als Echtzeit laufen kann, läuft die interne Uhr immer mit Echtzeit.

Farbcodierung

Die Farbe der Zeit in der Spalte „Status“ der Eventlistenanzeige zeigt die Quelle der Zeitdaten an. Es gibt folgende Farben:

- | | | |
|------|---|--|
| Grün | - | Gültige externe Zeitsteuerung wird empfangen. |
| Rot | - | Die interne Uhr dient als Datenquelle und läuft. |
| Grau | - | Es sind keine Zeitsteuerungsdaten verfügbar. |

Aktivieren der Uhren

Interne und externe Uhr können für jede Timecode-Liste separat aktiviert werden. Wenn Sie nur die externe Uhr aktivieren, werden so lange Events abgespielt, wie gültige Zeitwerte empfangen werden. Wenn die Zeitwerte aufhören, hören auch die Events auf.

Wenn Sie nur die interne Uhr aktivieren, beginnt sie sofort zu laufen und löst jedes Event zur richtigen Zeit aus.

Wenn sowohl interne als auch externe Uhr aktiviert werden, beginnt die interne Uhr erst in dem Moment zu laufen, in dem die erste gültige externe Zeit empfangen wird. Danach läuft sie immer dann, wenn die externe Zeitquelle ausbleibt.

Loop-Zeiten

Startzeit und Endzeit definieren die Gesamtschleife. Die Zeiten können zwischen 00:00:00:00 und 23:59:59:29 frei eingestellt werden. Wenn eine externe Zeit empfangen wird, ignoriert die Ion diese Zeiten. Trotzdem sollten Sie sie so einstellen, dass sie mit den Loop-Zeiten übereinstimmen, mit denen die externe Uhr arbeitet.

Interne Uhr

Sie können die interne Uhr zu jedem Zeitpunkt durch Drücken von [Time] und Eingabe einer Zeit einstellen.

Events

Ein Timecode-Event besteht aus einer Zeit und einer Aktion. Ein Event wird wiedergegeben (oder „gestartet“), wenn die Uhr die angegebene Eventzeit erreicht oder überschritten hat. Es können mehrere Events gleichzeitig gestartet werden.

Die Ion unterstützt drei Event-Aktionen: Wiedergabe einer Stimmung, Steuerung eines Submasters und Starten eines Makros. Stimmungen können aus jeder Sequenzliste heraus gestartet werden und laufen auf dem ihnen zugewiesenen Fader. Submaster können gebummt, auf- oder abgedreht werden. Submaster müssen keinem Fader zugewiesen sein. Makros werden ohne Interaktion mit der Kommandozeile ausgeführt. Wenn ein zweites Markos gestartet werden soll, bevor das erste abgeschlossen ist, wird zuerst das erste Makro beendet und dann das zweite gestartet.

Programmieren einer Eventliste

Anleitung

Zum Programmieren einer Timecode-Eventliste in der Ion müssen Sie zuerst die Anzeige Show Control öffnen. Gehen Sie zu:

- ***Browser>Listenauswahl>Show Control***

Erzeugen Sie eine Eventliste durch die entsprechende Eingabe in die Kommandozeile. Die Anzeige bestätigt die „Sequenzlisten/Stimmungs“-Struktur durch das Aufrufen von Eventlisten/Events.

- ***<Event> [1] [/] [Enter]***

Angaben, welcher Timecode für die Liste verwendet wird (CityMIDI oder SMPTE).

- ***<Event> [1] [/] {Typ} {MIDI} [Enter]***

Gruppe oder Quelle für den MIDI-Eingang auswählen (zwischen 1 und 32).

- ***<Event> [1] [/] {Quelle} [8] [Enter]***

Die internen und/oder externen Zeitsteuerungsfunktionen aktivieren (siehe [Interne und externe Zeit, Seite 253](#)). Diese Funktionen sind Umschaltfunktionen.

- ***<Event> [1] [/] {Intern} {Extern} [Enter]***

Die erste und die letzte Zeit für die Eventliste eingeben (Zeiteingabeformat ist 00:00:00:00).

- ***<Event> [1] [/] {FirstTime} [2] [0] [1] [5] {LastTime} [2] [0] [4] [5] [1] [5] [Enter]***

Die Anzahl der Frames pro Sekunde (FPS) der Zeitsteuerungsquelle eingeben (24, 25 oder 30).

- ***<Event> [1] [/] {FrameRate} [2] [5] [Enter]***

Jetzt die Events erzeugen, die von der Liste ausgelöst werden sollen.

- ***<Event> [1] [Cue] [2] [Enter]***
- ***<Event> [2] [Cue] [3] [Enter]***
- ***<Event> [3] [Sub] [5] [Enter]***

Je nach Ihren Zeiteinstellungen wird die Ion nach einer Eingabezeit suchen (oder ihre eigene eingebaute Uhr starten) und dann die Ereignisse zu den angegebenen Zeitpunkten starten.

Beim Definieren einer Eventliste können auch mehrere Befehle zusammen in einer Kommandozeile eingegeben werden. Dadurch kann das Programmieren einer Eventliste verkürzt werden. Beispiel:

- ***<Event> [2] [/] {Typ} {MIDI} {Quelle} [5] {Extern} [Enter]***

Lern-Modus

Wenn Sie eine Eventliste in der Kommandozeile angeben, drücken Sie die Taste [Learn] zum Aktivieren des Lern-Modus für diese Liste. Im Lern-Modus wird jedes mal, wenn eine Stimmung aktiviert, die Go/Flash-Taste eines Submasters betätigt oder ein Makro gestartet wird, ein Event mit der aktuellen Listenzeit erzeugt.

Wenn [Learn] betätigt wird, solange ein anderer Bildschirm als die Anzeige Show Control angezeigt wird, wird ein leeres Event in alle Eventlisten eingefügt, die gerade im Lern-Modus sind.

Es können mehrere Timecodelisten gleichzeitig im Lern-Modus sein, jede mit ihren eigenen Zeiten.

Ausführung während des Bearbeitens

Falls die interne oder externe Uhr läuft, werden auch dann Events gestartet, wenn die Anzeige Bearbeiten angezeigt wird. Sobald ein Event erzeugt worden ist, wird die Eventliste neu sortiert, und das neue Event kann zur Wiedergabe ausgewählt werden.

Kapitel 25

Mehrere Benutzer

Ion kann als ein von anderen Konsolen im Ion-System getrennter Benutzer oder als der gleiche Benutzer wie eine andere Konsole eingerichtet werden. Dazu ist die Benutzer-Id zu ändern.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Über die Benutzer-Id** 258
- **Zuweisen einer Benutzer-Id** 258

Über die Benutzer-Id

Wenn es mehrere Benutzer in einem Eos- oder Ion-Netzwerk sind, können sie alle zusammen als ein kombinierter Benutzer, alle als separate Benutzer oder als Kombination dieser beiden Möglichkeiten arbeiten.

Jede Ion-Konsole, RPU, Eos-Konsole, RVI oder Client-Softwarekit kann ein separater Benutzer des Eos/Ion-Netzwerks sein. Bestimmte Eos/Ion-Geräte funktionieren gut als unabhängige Benutzer, während andere dazu gedacht sind, sich eine Benutzer-Id mit einem anderen Gerät zu teilen. Beispielsweise sind Konsolen und RPUs eher Kandidaten für eine eigene Benutzer-Id, während sich RVIs und Client-Softwarekits sinnvollerweise eine Id mit einem anderen Gerät teilen, um Programmierinformationen von einem zweiten Ort zu spiegeln und zu tracken.

Eos/Ion-Geräte mit gemeinsamer Benutzer-Id teilen sich bestimmte Daten, was Geräte mit unterschiedlichen Benutzer-Ids nicht tun. Von der Benutzer-Id hängen folgende Mehr-Konsolen-Daten ab:

Gemeinsame Daten bei Eos/Ion-Geräten mit der gleichen Benutzer-Id:

- Kommandozeile
- „Genullte“ Kreise in der Live-Ansicht
- Angewählte Kreise
- Filter
- Angewählte Stimmung
- Live/Blind Modus
- Setup>Pult-Einstellungen

Eos/Ion-Gerätespezifische Daten, unabhängig von der Benutzer-Id:

- Aktuelle Faderbank
- Aktuelle Encoder-Seite
- Aktive Ansichten ohne Kommandozeile
- Anzeige-Konfiguration (Layout, Format, sichtbare Parameter, Flexichannel)
- Blättern ohne Änderung von angewählten Zielen oder Kreisen

Bei allen Eos/Ion-Geräten identische Daten, unabhängig von der Benutzer-Id:

- Alle Ausgabewerte und Bearbeitungen
- Alle in der Vorstellungsdatei gespeicherten Daten
- Inhalt und Überblendung von Playback-Fadern, Submastern und Hauptsteller

Die Benutzer-Id ist bei jedem Eos/Ion-Gerät auf 1 voreingestellt. Dieser Wert kann je nach gewünschtem Verhalten geändert werden.

Zuweisen einer Benutzer-Id

Die Benutzer-Id kann im Bereich „Programmstart“ des Eos Konfigurationsprogramms (ECU, auch als Eos-Shell bezeichnet) eingestellt werden, siehe [Einstellungen beim Programmstart, Seite 265](#). Zum Ändern der Ion-Benutzer-Id die Ion-Anwendung beenden und das Konfigurationsprogramm aufrufen oder die Benutzer-Id über das Setup ändern (siehe [{Anzeigen}, Seite 87](#)).

Wenn mehrere Programmierer an einem Ion-System arbeiten, kann die partitionierte Steuerung dazu genutzt werden, den Zugang eines bestimmten Benutzers auf bestimmte Kreise zu beschränken. Damit kann eine Überlappung der Kontrolle über Kreise durch verschiedene Benutzer zur gleichen Zeit vermieden werden.

Weitere Informationen über die partitionierte Steuerung siehe [Arbeiten mit partitionierter Steuerung, Seite 259](#).

Kapitel 26

Arbeiten mit partitionierter Steuerung

Eine partitionierte Steuerung ermöglicht die diskrete Steuerung und Programmierung von Kreisen durch mehrere Benutzer. Partitionen können den Zugriff auf bestimmte Kreise durch einzelne Benutzer beschränken.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- **Über partitionierte Steuerung**260
- **Einrichten der partitionierten Steuerung**260
- **Partitionsliste**260
- **Erzeugen von neuen Partitionen**261
- **Arbeiten mit Partitionen**262

Über partitionierte Steuerung

Wenn mehrere Programmierer an einem Ion-System arbeiten, kann die partitionierte Steuerung dazu genutzt werden, den Zugang eines bestimmten Benutzers auf bestimmte Kreise zu beschränken. Damit kann eine Überlappung der Kontrolle über Kreise durch verschiedene Benutzer zur gleichen Zeit vermieden werden.

Kreise können in mehr als einer Partition enthalten sein.

Partitionen legen nur fest, auf welche Kreise ein Benutzer zugreifen kann. Sie haben keinen Einfluss auf die Wiedergabe. Da die Stimmungsattribute gemeinsam genutzt werden, entscheiden sich Programmierer, die verschiedene Partitionen nutzen, meistens dafür, auch in unterschiedlichen Sequenzlisten zu speichern.

Arbeiten mit Partitionen

Der primäre Nutzen der partitionierten Steuerung besteht darin, dass mehrere Benutzer gleichzeitig an einer Vorstellungsdatei arbeiten können, ohne dass die Gefahr besteht, dass ein Benutzer Daten für die partitionierten Kreise eines anderen Benutzers speichert.

Ein übliches Anwendungsbeispiel dafür ist, wenn ein Benutzer Moving Lights programmiert, während ein anderer die konventionellen Geräte programmiert. Die partitionierte Steuerung ermöglicht es den Benutzern, die Kreise so zwischen sich aufzuteilen, dass sie gleichzeitig arbeiten können. Wenn einer der Benutzer Daten mit [Record] oder [Record Only] speichert, stellt die partitionierte Steuerung sicher, dass nur Daten für seine partitionierten Kreise gespeichert werden. Daten für Kreise, die sich nicht in seiner Partition befinden, werden bei der Ausführung von Speicherbefehlen ignoriert.

Einrichten der partitionierten Steuerung

Die partitionierte Steuerung wird im Vorstellungs-Setup ein- und ausgeschaltet (siehe [Vorstellung Setup, Seite 81](#)). Die Vorgabeeinstellung ist „Aus“. Das Ein- oder Ausschalten der partitionierten Steuerung gilt für das gesamte System, d. h. dass diese Einstellung für sämtliche Konsolen im Netzwerk gilt.

Partitionsliste

Zum Anzeigen der Partitionsliste auf **{Partitionen}** im Vorstellungs-Setup klicken. Damit werden alle bestehenden Partitionen angezeigt. Die Ion verfügt über folgende vier vorprogrammierte Partitionen:

- **Partition 0** - Keine Kreise. Das ist die Vorgabeeinstellung für alle Benutzer, wenn die partitionierte Steuerung für eine Vorstellung erstmalig eingeschaltet wird. Um eine Steuerung ausführen zu können, müssen Sie eine andere Partition wählen.
- **Partition 1** - Alle Kreise. Der Benutzer kann auf alle Kreise zugreifen.
- **Partition 2** - Nur Einzelparameter-Kreise. Der Benutzer kann nur auf Einzelparameter-Kreise zugreifen.
- **Partition 3** - Multiparameter-Kreise. Der Benutzer kann nur auf Multiparameter-Kreise zugreifen.

Um eine Partition aus der Liste auszuwählen, diese in die Kommandozeile eingeben.

- **[Partition] [2] [Enter]**

Wenn die partitionierte Steuerung eingeschaltet ist, wurde Ihnen damit diese Partition zugewiesen.

Erzeugen von neuen Partitionen

Um eine neue Partition zu erzeugen, drücken Sie:

- **{Partition} [x] [Enter]** - wobei „x“ eine Ziffer ist, die noch nicht in der Partitionsliste aufgeführt ist.

Damit wird eine neue Partition erzeugt, in der Liste hervorgehoben und Ihnen als Partition zugewiesen (wenn die partitionierte Steuerung eingeschaltet ist).

Um dieser Partition Kreise zuzuweisen, diese in die Kommandozeile eingeben:

- **[1] [Thru] [9] [6] [Enter]**

Sie können auch [+], [-] und [Group] verwenden, um die Kreise für diese Partition zu bestimmen. Wenn Sie Kreise zu einer Partition hinzufügen oder davon abziehen möchten und nicht [+] oder [-] vor der Kreisnummer eingeben, ersetzen die neuen Kreise die bereits vorhandenen, statt sie zu ergänzen oder entfernt zu werden. Dieses Überschreiben erfordert eine Bestätigung (falls diese im Setup eingeschaltet ist).

Wenn Sie alle Änderungen durchgeführt haben, können Sie mit **{Done}** zum Setup-Bildschirm zurückkehren.

Löschen von Partitionen

Zum Löschen einer Partition einfach folgende Syntax in die Kommandozeile eingeben:

- **[Delete] {Partition} [5] [Enter] [Enter]** - löscht Partition 5 aus der Liste.

Vorprogrammierte Partitionen können nicht gelöscht werden.

Arbeiten mit Partitionen

Wenn die partitionierte Steuerung eingeschaltet und eine Partition ausgewählt worden ist, können Sie nur Daten für die in dieser Partition enthaltenen Kreise speichern, abgesehen vom Parken und Entparken von Kreisparametern oder Wiedergeben von Stimmungen. Wenn Sie versuchen, einen Kreis zu steuern, der nicht in Ihrer Partition ist, müssen Sie gesondert bestätigen, dass Sie diesen Kreis steuern möchten. Allerdings können Sie auf keinen Fall Informationen für diesen Kreis speichern.

Wenn Sie einen Bereich von Kreisen auswählen und diesen auf einen Pegel setzen und einige dieser Kreise nicht in der Partition enthalten sind, müssen Sie Ihren Befehl gesondert bestätigen. Danach wird der Befehl auch für die nicht in der Partition enthaltenen Kreise zugelassen.

Wenn Sie ein Speicherziel speichern (Stimmung, Preset, Palette) werden nur die Kreise gespeichert, die zu Ihrer Partition gehören. Wenn Kreise geteilt werden, können die Speichervorgänge anderer Programmierer für das gleiche Speicherziel hinzugefügt werden (aber ersetzen den Inhalt nicht). Wenn Kreise geteilt werden, wird bei der Speicherung der zuletzt eingegebene Wert gespeichert.

Partitionen beim Playback

Grundsätzlich haben Partitionen keinen Einfluss auf die Wiedergabe. Bei der Ion gilt die Konfiguration und der Inhalt der Fader für alle Steuergeräte.

Wenn Stimmungen von irgendeiner Konsole wiedergegeben werden, wird diese Stimmung unabhängig von Partitionen vollständig wiedergegeben. Damit wird sichergestellt, dass bei der Verwendung von Partitionen jeder Benutzer eine Stimmung starten kann und alle Benutzer die Wiedergabe dieser Stimmung im System sehen können.

Um das partitionierte Programmieren zu vereinfachen, erlaubt Ion die Änderung der Fadernummer jedes Playbacks einschließlich Master-Faderpaar auf jeder Konsole. Damit können Sie auf allen Konsolen im Netzwerk verschiedene Sequenzlisten auf dem Master-Faderpaar haben. Mit Hilfe dieser Funktion können Programmierer innerhalb ihrer Partition arbeiten und ihr Master-Faderpaar für ihre spezielle Sequenzliste nutzen, ohne damit die auf das Master-Faderpaar einer anderen Konsole geladene Sequenzliste zu beeinflussen.

Anhang A

Eos Konfigurationsprogramm (Eos-Shell)

Übersicht

Dieser Anhang behandelt das Eos Konfigurationsprogramm und dessen Verwendung. Das Konfigurationsprogramm ist eine Komponente des Eos-Lichtsteuersystems und wird sowohl zur Systemkonfiguration als auch zur Ausführung einfacher Testfunktionen für Ihre Ion-Konsole eingesetzt. Die nachstehenden Anweisungen erklären die Verwendung des Konfigurationsprogramms, enthalten aber keine Hinweise zu etwaigen erforderlichen Änderungen, da diese von Ihren Anforderungen abhängen und individuell an Ihren Steuerungsbedarf angepasst werden können.



Ion nutzt das Konfigurationsprogramm für die gleichen Aufgaben wie die Eos. Ein Abschnitt des Konfigurationsprogramms ist ausschließlich der Ion-Konsole vorbehalten. Damit können Sie DMX, MIDI, Schaltkontakte und Relais-Ausgänge auf der Rückseite der Konsole konfigurieren. Genauere Informationen siehe [Ion](#), [Seite 275](#).

Funktionsumfang des Konfigurationsprogramms

Mit dem Konfigurationsprogramm können unter anderem folgende Funktionen ausgeführt werden:

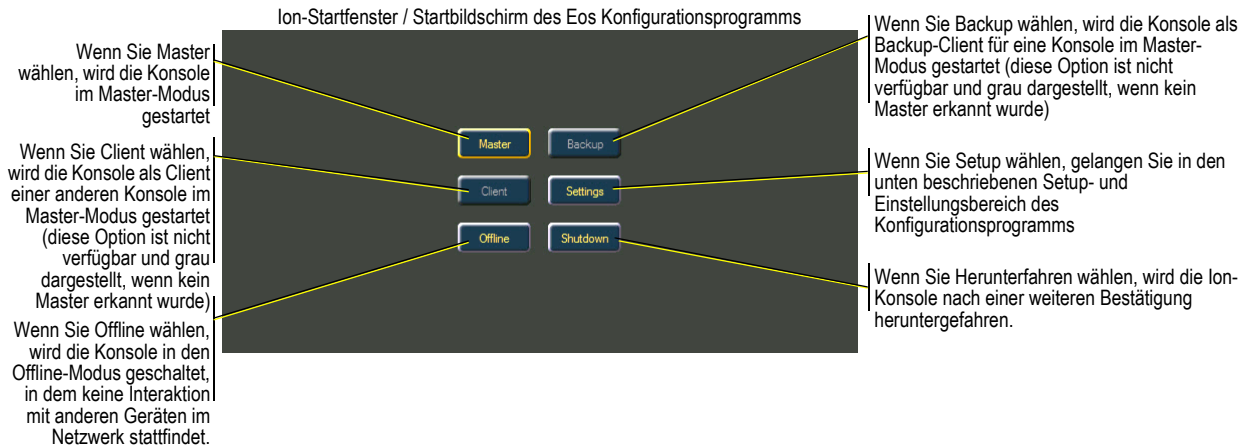
- Konfigurieren der IP-Adresse der Konsole
- Konfigurieren der Funktionen zum Bereitstellen von IP-Adressen für andere Geräte
- Konfigurieren der lokalen Monitorkonfiguration entsprechend der physikalischen Monitore
- Einstellen von Datum, Zeit und Zeitzone
- Ändern der Systemsprache oder des Layouts der alphanumerischen Tastatur
- Hochstarten der Konsole im Master-, Client-, Backup- oder Offline-Modus
- Ausführen eines einfachen Drucktasten- und Encoder-Funktionstests
- Aktualisieren der Software
- Speichern von Logdateien
- Permanenten Speicher des Systems löschen (Tiefentladung)

Einführung in das Eos Konfigurationsprogramm

Wenn eine externe Tastatur an die Ion-Konsole angeschlossen ist, können Sie die Konsole beim Hochstarten anweisen, statt der Konsolen-Hauptanwendung das Konfigurationsprogramm zu starten. Während des Bootens wird ein Countdown direkt neben dem Ion-Logo angezeigt. Sie haben 5 Sekunden Zeit, um auf der angeschlossenen Tastatur gleichzeitig die Tasten „e“, „o“ und „s“ zu drücken.

Sie können das Konfigurationsprogramm auch aus der Ion-Anwendung heraus starten, indem Sie im **Browser>Ion beenden** wählen.

Startfenster



Beim Starten des Konfigurationsprogramms erscheint zuerst dieses Startfenster. Von diesem Bildschirm aus können Sie die Konsole in verschiedenen Betriebsarten booten, unterschiedliche Einstellungen ändern oder die Konsole herunterfahren.

Master-Modus

Der Master-Modus dient zum Betreiben einer einzigen Konsole in einem Netzwerk. Die Master-Konsole ist das Gerät, das Signale zum Steuern des Netzwerks sendet. In einem System mit mehreren Konsolen ist die Master-Konsole die Konsole, mit der die „Client“- und „Backup“-Konsolen synchronisiert werden, womit sie die Quelle aller Informationen ist, die eine Client- oder Backup-Konsole im Netzwerk sehen kann.

Der Master-Modus kann auf Eos- und Ion-Konsolen und RPU's (Remote Processor Unit) gefahren werden. Eine an ein Eos-Netzwerk angeschlossene Ion-Konsole kann nicht als Master verwendet werden.

Client

Ein im Client-Modus betriebenes Gerät kann als Fernbedienung oder abgesetzte Videostation für ein System genutzt werden. Ein Client-Gerät kann keine Befehle an das Lichtsteuersystem ausgeben. Das können nur Master- und Backup-Prozessoren.

Ein Teil der Interaktion zwischen Client- und Master-Konsole wird auch über die Benutzer-Id bestimmt. Wenn die Client- und die Master-Konsole dieselbe Benutzer-Id haben, funktionieren sie wie ein einziges Gerät. Falls sie unterschiedliche Benutzer-Ids haben, funktionieren sie unabhängig voneinander.

Der Client-Modus kann auf Eos- und Ion-Konsolen, RPU's, RVIs und PCs mit dem Client-Dongle gefahren werden.

Backup

Für den Backup-Modus muss eine Master-Konsole online sein, mit der die Client-Konsole synchronisiert werden kann. Sobald dies erfolgt ist, nimmt eine Backup-Konsole alle Vorstellungsdaten für den Fall auf, dass sie die Kontrolle des Beleuchtungssystems übernehmen muss.

Der Hauptunterschied zwischen dem Backup- und dem Client-Modus zeigt sich bei einem etwaigen Ausfall der Master-Konsole. Wenn die Master-Konsole ausfällt, fragt die Backup-Konsole, ob sie die Kontrolle über das Beleuchtungssystem übernehmen soll oder ob Sie das Problem beheben wollen.

Ein Teil der Interaktion zwischen Backup- und Master-Konsole wird auch über die Benutzer-Id bestimmt. Wenn die Backup- und die Master-Konsole dieselbe Benutzer-Id haben, haben sie auch die gleiche Kommandozeile. Falls sie unterschiedliche Benutzer-Ids haben, haben sie auch unabhängige Kommandozeilen.

Der Backup-Modus kann auf Eos-Konsolen und Eos RPU's (Remote Processor Unit) gefahren werden. Weitere Informationen über Eos-Backup-Systeme siehe [Mehr-Konsolen-Betrieb und synchronisiertes Backup, Seite 277](#).

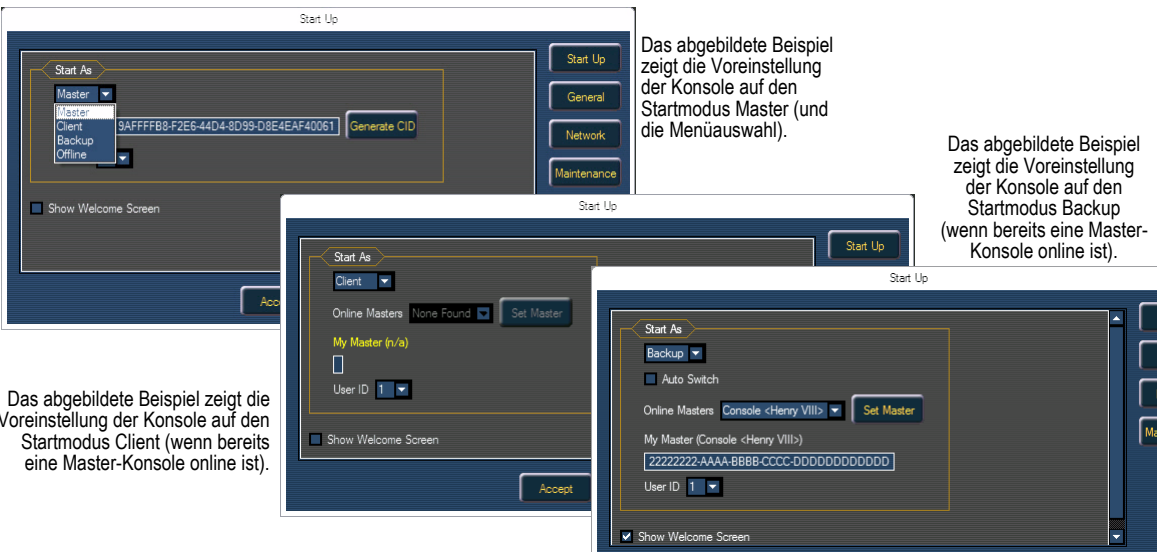
Offline

Der Offline-Modus versetzt die Software in einen Zustand vollkommen ohne Netzwerkkommunikation, Kontrolle und Verbindungen zu anderen Konsolen oder Geräten im Netzwerk.

Dieser Modus ist hauptsächlich für die Offline-Bearbeitung einer Vorstellungsdatei vorgesehen.

Der Offline-Modus kann auf Eos- und Ion-Konsolen, RPU's, RVIs, Laptops und PCs gefahren werden.

Einstellungen beim Programmstart



Das abgebildete Beispiel zeigt die Voreinstellung der Konsole auf den Startmodus Master (und die Menüauswahl).

Das abgebildete Beispiel zeigt die Voreinstellung der Konsole auf den Startmodus Backup (wenn bereits eine Master-Konsole online ist).

Das abgebildete Beispiel zeigt die Voreinstellung der Konsole auf den Startmodus Client (wenn bereits eine Master-Konsole online ist).

Die Programmstart-Einstellungen sind Voreinstellungen, die bei jedem Booten der Konsole verwendet werden. Als Voreinstellung für den Modus können Sie Master, Client, Backup oder Offline einstellen.

Wenn Sie den Client- oder Backup-Modus einstellen, zeigt die Konsole eine Liste der verfügbaren möglichen „Online-Master“. Sobald eine Master-Konsole angewählt worden ist, verbindet sich die Client- oder Backup-Konsole automatisch mit dieser.

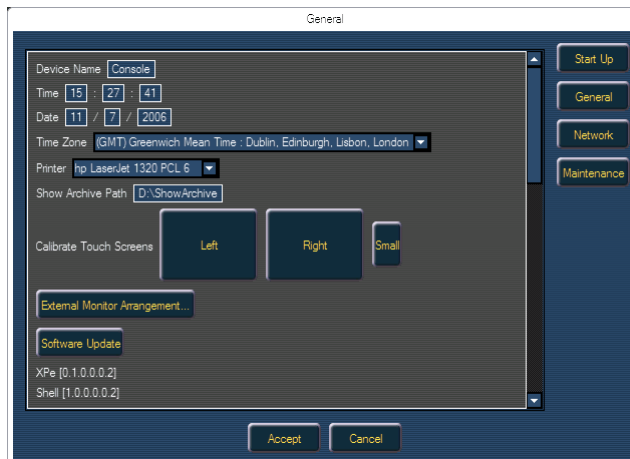
Benutzer-Id

Die Benutzer-Id ist ein Identifikationsmerkmal für die Konsole im Netzwerk. Gültige Benutzer-Ids können zwischen 1 und 255 liegen. Mehrere Geräte im Netzwerk können sich eine Benutzer-Id teilen. Bei geteilter Benutzer-Id sind auch die Kommandozeile und die Kreisanwahl gleich. Die Benutzer-Id kann auch aus der Ion-Software heraus festgelegt werden (siehe [{Anzeigen}](#), Seite 87).

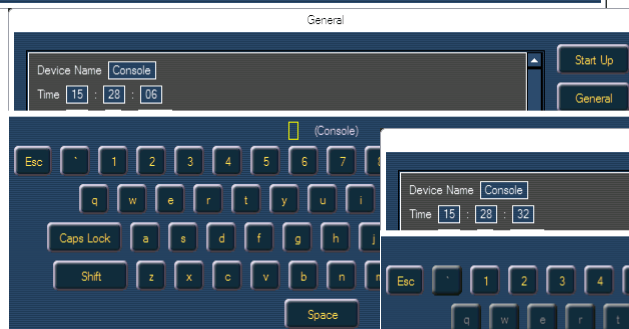
Startfenster anzeigen

Wenn diese Option gewählt ist, startet die Ion-Konsole bei jedem Booten das Konfigurationsprogramm und nicht direkt die Ion-Hauptanwendung.

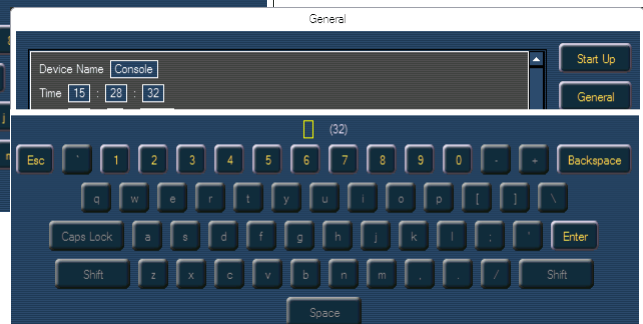
Allgemeine Einstellungen



Wenn Sie auf ein Feld klicken, um einen Eintrag zu ändern, wird die entsprechende Tastatur (nur Zifferblock oder alphanumerische Tastatur) angezeigt, damit auch ohne an die Konsole angeschlossene externe Tastatur Werte eingegeben werden können.



Wenn eine USB-Tastatur angeschlossen ist, kann wahlweise auch diese für die Eingabe verwendet werden.



Gerätename

Zum Angeben des Namens, mit dem sich diese Ion-Konsole im Netzwerk gegenüber anderen Geräten identifiziert.

Zeit

Die Zeit, mit der die Konsole arbeitet. Die Zeit kann manuell eingestellt (direkte Dateneingabe) oder über SNTP (Simple Network Time Protocol) gesetzt werden. Genauere Informationen siehe [Netzwerkeinstellungen](#), Seite 268.

Die Zeit wird im 24-Stunden-Format HH : MM : SS angezeigt.

Datum

Das Datum, mit dem die Konsole arbeitet. Das Datum kann manuell eingestellt (direkte Dateneingabe) oder über SNTP (Simple Network Time Protocol) gesetzt werden. Genauere Informationen siehe [Netzwerkeinstellungen, Seite 268](#).

Das Datum wird im Format MM / TT / JJJJ angezeigt.

Zeitzone

Die Zeitzone, mit der die Konsole arbeitet. Wird als Differenz zur Greenwich Mean Time (GMT) angegeben. Für jede Einstellung in der Pulldown-Liste sind die Zeitdifferenz, der Name der Zeitzone und einige Städte in dieser Zone angegeben.

Sprache

Hier können Sie die Anzeigesprache der Ion festlegen. Zur Verfügung stehen Deutsch, Englisch, Italienisch und Russisch.

Tastatur

Hier können Sie die Sprache der alphanumerischen Tastatur der Ion festlegen. Zur Verfügung stehen Deutsch, Englisch, Italienisch und Russisch.

Drucker

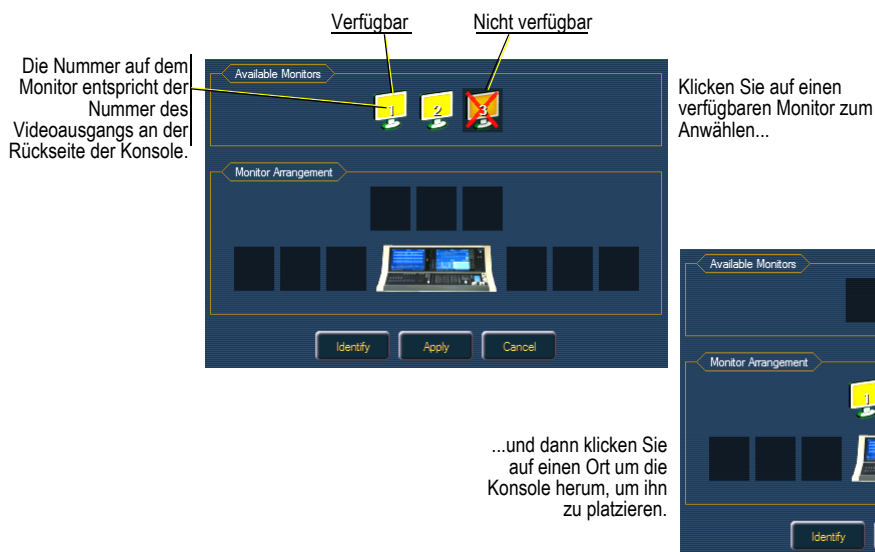
Die Ion bietet keine Druckoptionen. Dieses Feld ist zu ignorieren.

Pfad Vorstellungs-Archiv

Voreingestellter Speicherort für Vorstellungsdateien. Den vollständigen Pfad in gültigem Windows-Format eingeben. Voreinstellung ist ein Ordner auf Laufwerk D.

Wenn diese Einstellung geändert werden soll, wird empfohlen, den Speicherort auf Laufwerk D: zu belassen. Damit bleiben Ihre Vorstellungsdateien sicher, auch wenn bei einem Software-Update ein neues Image von Laufwerk C angefertigt werden sollte.

Anordnung der externen Monitore



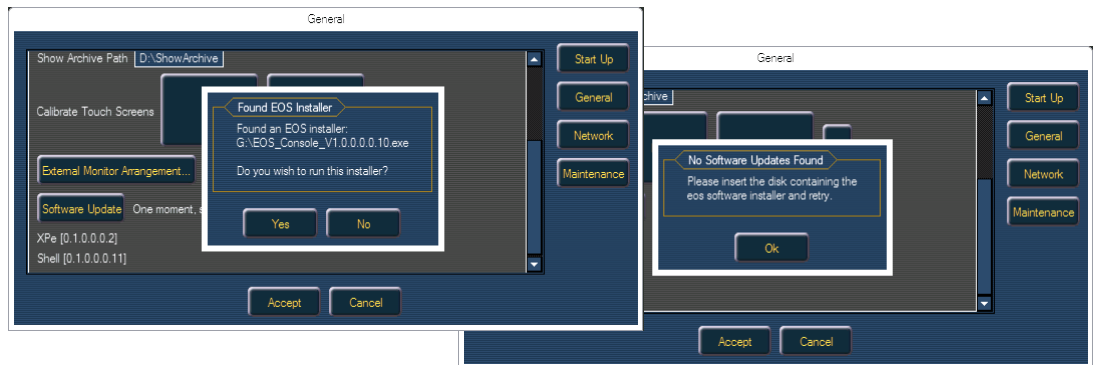
Die externen Monitore sollten logisch um die Konsole herum platziert werden. Dadurch wird festgelegt, wie und wo der Mauszeiger von einem Bildschirm auf einen anderen springt. Im Normalfall sollte die logische Platzierung auf dieser Anzeige auch der tatsächlichen Platzierung der Bildschirme/Monitore entsprechen.

Zum Anzeigen der Nummer der Videoausgänge, an die Ihre Monitore angeschlossen sind, drücken Sie bei den Bildschirmen auf **Identifizieren**, um zu bestätigen, wo Sie diese platziert haben (was mit der Konfigurations-Anzeige übereinstimmen sollte).

Durch Drücken von **Anwenden** werden die Einstellungen gespeichert und übernommen.

Mit **Abbrechen** werden die Änderungen verworfen und das Hilfsprogramm geschlossen.

(Ion) Software Update



Diese Option dient zum Aktualisieren der Software der Ion-Konsole selbst. Diese Option hat *keinen* Einfluss auf die Software von anderen vernetzten Geräten wie beispielsweise einem Net3 Gateway.

Nach Klicken auf **Software Update** sucht die Ion-Konsole im Stammverzeichnis aller austauschbaren Speichermedien (angeschlossene USB-Laufwerke oder CD) nach einem Software-Update für Ion-Konsolen. Dann wird der Name der Update-Datei angezeigt, bevor Sie entscheiden können, ob sie installiert werden soll. Falls auf diesem Laufwerk mehrere Softwareversionen vorhanden sind, können Sie solange auf Nein klicken, bis Sie die gewünschte gefunden haben.

Falls kein Software-Update gefunden wird, wird eine entsprechende Meldung angezeigt.

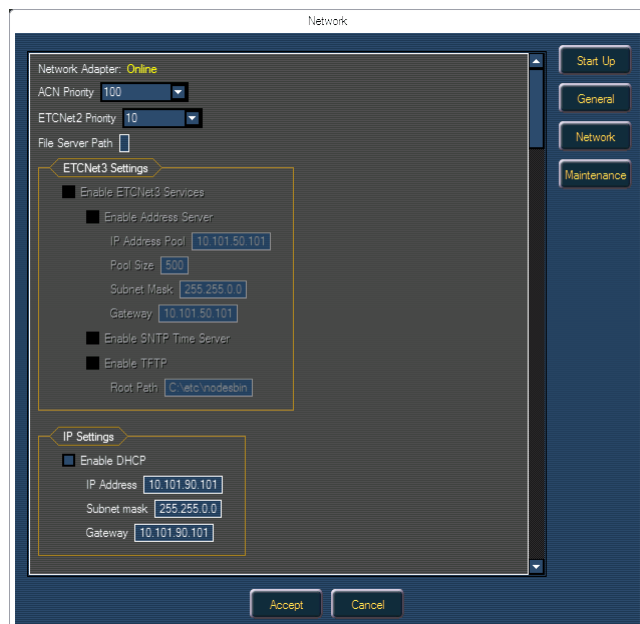
Netzwerkeinstellungen

Prioritäten der Netzwerksteuerung
Hier können Sie die Prioritäten für die Steuerungsebene der Konsole eingeben.

Setup für Net3-Dienste
Einstellungen für die Netzwerk-Dienste, die auf Ihrer Ion-Konsole laufen können.

Falls Sie sie nicht aktivieren können, sind sie auf dieser Konsole aktuell nicht installiert.

IP-Einstellungen der Ion-Konsole
Hier können Sie die von der Konsole zu verwendende IP-Adresse (manuell) einstellen oder festlegen, wie sie eine IP-Adresse beziehen soll (dynamisch über einen DHCP-Server oder in Form einer lokalen IP-Adresse).



Netzwerkadapter

Hier ist angegeben, ob der Netzwerkadapter „online“ (konfiguriert, an ein Netzwerk angeschlossen und funktionsbereit) ist. Falls eine dieser Bedingungen nicht erfüllt ist, wird „offline“ angezeigt.

ACN-Priorität

Damit wird die Kontrollpriorität für ACN-Daten von dieser Konsole festgelegt. Dieser Wert kann zwischen 1 (am geringsten) und 200 (am höchsten) liegen. Diese Prioritäts-Einstufung ist entgegengesetzt zu ETCNet2.

ETCNet2-Priorität

Damit wird die Kontrollpriorität für ETCNet2-Daten von dieser Konsole festgelegt. Dieser Wert kann zwischen 20 (am geringsten) und 1 (am höchsten) liegen. Diese Prioritäts-Einstufung ist entgegengesetzt zu ACN.

Fileserver-Pfad

Einstellung für einen alternativen Speicherort für Vorstellungsdateien. Hier kann jeder Dateipfad gemäß Windows-Standard eingegeben werden. Nach dem Einstellen dieses Speicherorts erscheint er als Option im Ion-Dialog zum Speichern von Vorstellungsdateien. Beispiel für einen Dateipfad: D:\MeineDateien

Net3-Setup

Die Einstellungen in diesem Bereich werden erst nach einem Neustart der Konsole übernommen. Wenn dieser Bereich grau dargestellt ist oder keine Einstellungen geändert werden können, sind auf der Konsole keine Net3-Dienste installiert.

Net3-Dienste aktivieren

Net3-Dienste dienen als Infrastruktur-Unterstützung für ein Net3/ACN-Netzwerk. Die Dienste umfassen einen Server für dynamische IP-Adressen, einen Netzwerk-Zeitserver und einen Fileserver. Jeder dieser Dienste wird weiter unten beschrieben.

Wenn dieses Kontrollkästchen abgewählt wird, werden alle Net3-Dienste deaktiviert. Durch Anklicken dieses Kontrollkästchens werden nur die angewählten Dienste aktiviert.

Adress-Server aktivieren

Die Net3-Dienste verwenden einen DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol)-Adress-Server. DHCP ist ein TCP/IP-Protokoll, das einem Netzwerkgerät dynamisch eine IP-Adresse zuweist, sobald es eine anfordert.

Dabei handelt es sich um einen kleinen und einfachen DHCP-Server, der für den Einsatz in Netzwerken ohne Routing vorgesehen ist. Er weist keine IP-Adressen über einen Router hinweg zu.



VORSICHT: *In jedem Netzwerk darf nur ein einziger DHCP-Server aktiv sein. Es ist allerdings möglich, mehr als einen DHCP-Server in einem Netzwerk zu starten (DHCP-Server verfügen nicht über eine eingebaute Sperre, die dies verhindert). Falls dies passiert, führt es zu instabilen Betriebsbedingungen und möglicherweise zu Kommunikationsfehlern im Netzwerk.*

Durch Anklicken des Kontrollkästchens wird der DHCP-Server in der Ion-Konsole gestartet. Der Server legt die von ihm ausgegebenen IP-Adressen mit nachstehenden Einstellungen fest.

- **IP-Adressen-Pool** - Zum Festlegen der ersten IP-Adresse des IP-Adressbereichs, den der DHCP-Server ausgibt.
- **Pool Größe** - Bestimmt, wie viele IP-Adressen der DHCP-Server ausgibt. Ein Wert von 500 bedeutet, dass er an die ersten 500 Geräte, die eine IP-Adresse anfordern, eine IP-Adresse ausgibt.
- **Subnetz-Maske** - Zum Einstellen der logischen Netzwerkgröße im Verhältnis zur Geräteadresse. Voreinstellung von ETC ist 255.255.000.000 (Class B). Diese Subnetz-Maske wendet der DHCP-Server für die Netzwerkgeräte an.
- **Gateway-IP** - Zum Festlegen der IP-Adresse eines Routers, wenn im Netz einer vorhanden ist. Diese Gateway-IP-Adresse sendet der DHCP-Server zur Nutzung an die Netzwerkgeräte. **Wenn Sie in einem flachen oder nicht gerouteten Netzwerk sind**, sollte die Gateway-IP-Adresse mit der IP-Adresse des Geräts übereinstimmen. Um diesen DHCP-Server so zu konfigurieren, dass er passende Gateway-IP-Adressen ausgibt, **diese Gateway-IP-Adresse passend zum IP-Adressen-Pool-Feld konfigurieren**. Dann gibt der DHCP-Server eine Gateway-IP-Adresse aus, die zur IP-Adresse passt.

SNTP-Zeit-Server aktivieren

Durch Anklicken des Kontrollkästchens wird der SNTP (Simple Network Time Protocol)-Dienst aktiviert. Sie können bei der Installation festlegen, ob der Dienst als Client (Zeitmeldungen empfangend) oder als Server (Zeitmeldungen sendend) arbeiten soll.

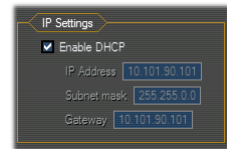
TFTP-Server aktivieren

Durch Anklicken des Kontrollkästchens wird der TFTP (Trivial File Transfer Protocol)-Server gestartet.

- **Root Pfad** - Zum Einstellen des Ordners, in den/aus dem TFTP Dateien übertragen soll. Hier ist die vollständige Pfadangabe für den Ordner mit dem Laufwerksbuchstaben einzugeben. Beispiel: C:\etc\nodesbin

(Ion) IP-Einstellungen

Mit diesen Einstellungen wird festgelegt, welches *Verfahren* für die Zuweisung von IP-Adressen verwendet und/oder welche *tatsächlichen* IP-Adressinformationen die Ion für die Kommunikation im Netzwerk verwendet.



Wenn DHCP ausgewählt wird, werden Angaben über die „verwendeten“ IP-Adressen angezeigt.

DHCP aktivieren

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, bezieht die Ion-Konsole ihre IP-Adresse dynamisch von einem DHCP-Server. Während die Konsole hochgefahren wird, fordert sie eine IP-Adresse von einem DHCP-Server an. Wenn einer antwortet, verwendet sie die zugewiesene IP-Adresse.

Falls kein DHCP-Server verfügbar ist, greift Ion auf eine selbst erzeugte lokale IP-Adresse („link-local address“) im Bereich 169.254.x.y zurück. Die von Ion in dieser Konfiguration verwendete IP-Adresse *kann* sich dynamisch ändern, wenn dies erforderlich ist. Eine Änderung erfolgt normalerweise nur dann, wenn Änderungen in der Netzwerkkonfiguration auftreten oder ein IP-Adressenkonflikt gelöst werden muss.

Nach dem Aktivieren oder Deaktivieren der DHCP-Einstellung muss die Ion neu gestartet werden, damit die neue Einstellung übernommen wird.



Hinweis: *Sie können die Ion nicht auf den Empfang einer IP-Adresse über DHCP einstellen und gleichzeitig als DHCP-Server laufen lassen. Sie kann entweder dynamische Adressen senden oder empfangen, aber nicht beides gleichzeitig.*

IP-Adresse

Wenn DHCP **deaktiviert** ist, können Sie hier die Ion-IP-Adresse einstellen. Diese IP-Adresse ist dann statisch und bleibt gesetzt, bis sie von einem Benutzer geändert wird.

Wenn DHCP **aktiviert** ist, zeigt dieses Feld die IP-Adresse an, die von der Konsole verwendet wird (egal, ob sie über DHCP zugewiesen oder als lokale IP-Adresse selbst erzeugt wurde).

Subnetz Maske

Wenn DHCP **deaktiviert** ist, können Sie hier die Ion-Subnetz-Maske einstellen. Diese Maske ist dann statisch und bleibt gesetzt, bis sie von einem Benutzer geändert wird.

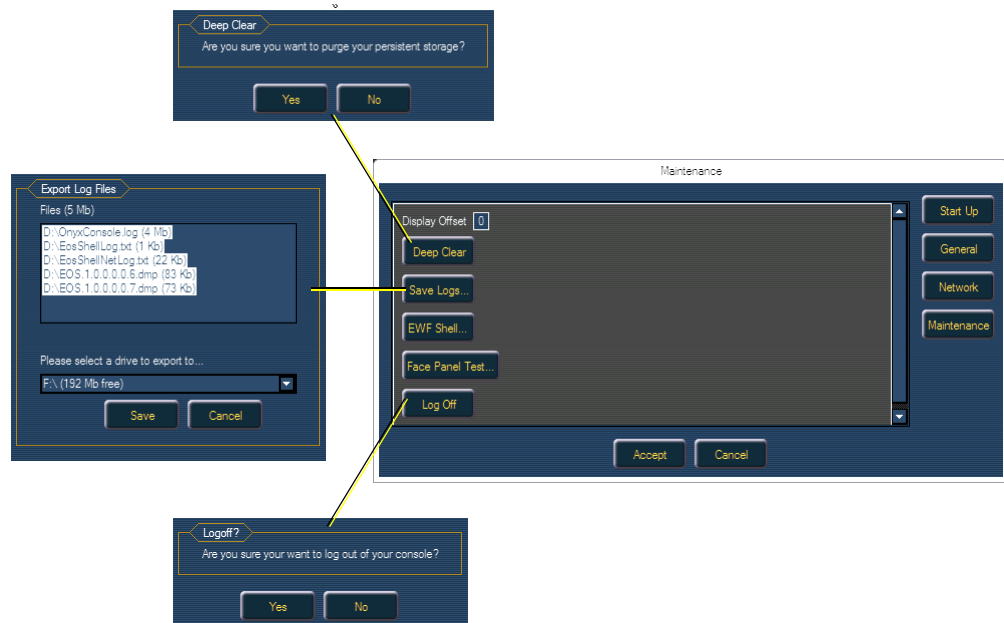
Wenn DHCP **aktiviert** ist, zeigt dieses Feld die Subnetz-Maske an, die von der Konsole verwendet wird (egal, ob sie über DHCP zugewiesen oder als lokale IP-Adresse selbst erzeugt wurde).

Gateway

Wenn DHCP **deaktiviert** ist, können Sie hier die Gateway-IP-Adresse einstellen. Diese Gateway-IP-Adresse ist dann statisch und bleibt gesetzt, bis sie von einem Benutzer geändert wird.

Wenn DHCP **aktiviert** ist, zeigt dieses Feld die Gateway-IP-Adresse an, die von der Konsole verwendet wird (egal, ob sie über DHCP zugewiesen oder als lokale IP-Adresse selbst erzeugt wurde).

Verwaltung und Diagnose



Permanenten Speicher löschen (Tiefentladung)

Tiefentladung funktioniert auf die gleiche Weise wie die Option „Neu“ im Menü Dateien oder „System rücksetzen“ im Menü Löschen (beide im Browser). Die Tiefentladung wird bei jeder Installation einer neuen Software automatisch durchgeführt. Manchmal kann es auch sinnvoll sein, zwischen zwei Updates eine Tiefentladung durchzuführen.

Der Vorteil der Tiefentladung liegt darin, dass Sie alle Konsolendaten löschen können, bevor während des Bootens wieder der aktuelle Zustand der Konsole geladen wird. Das ist praktisch, wenn Sie eine neue Konsole in das Netzwerk einbinden wollen und verhindern möchten, dass diese plötzlich die Kontrolle über das System übernimmt, oder dass auf irgendeine Weise eine Vorstellungsdatei zerstört wird, die beim Booten zu Problemen führen könnte.

Dabei ist zu beachten, dass Tiefentladung (genau wie System rücksetzen und Datei>Neu) keine der Einstellungen im Eos Konfigurationsprogramm wie beispielsweise die Betriebsart oder die IP-Adresseinstellungen zurücksetzt. Alle Einstellungen im Konfigurationsprogramm bleiben genau so, wie sie zuletzt konfiguriert wurden.

Logdateien sichern ...

Klicken auf die Taste öffnet eine Dialogbox, in der Sie einstellen können, welche der Logdateien der Konsole Sie für Fehlerbehebungs Zwecke speichern möchten. Sie können jede der vielen verschiedenen Logdateien einzeln zum Speichern an- oder abwählen.

Es erscheint ein Menü, mit dem jedes austauschbare Speichermedium, auf das geschrieben werden kann, als Zielort für den Export ausgewählt werden kann, beispielsweise ein USB-Laufwerk.

Falls bei Ihnen Software-Probleme mit Ihrem System auftreten, die wir nicht nachvollziehen können, kann es uns bei der Fehlersuche helfen, wenn Sie diese Logdateien an ETC Technical Services (siehe [Hilfe von ETC Technical Services, Seite 3](#)) senden. Da diese Dateien recht groß sein können, sollte nur die Datei „SDMP“ gesendet werden, solange keine anderen angefordert werden.

EWf Shell ...

Dieser Bereich ist passwortgeschützt und von ETC autorisierten Technikern vorbehalten.

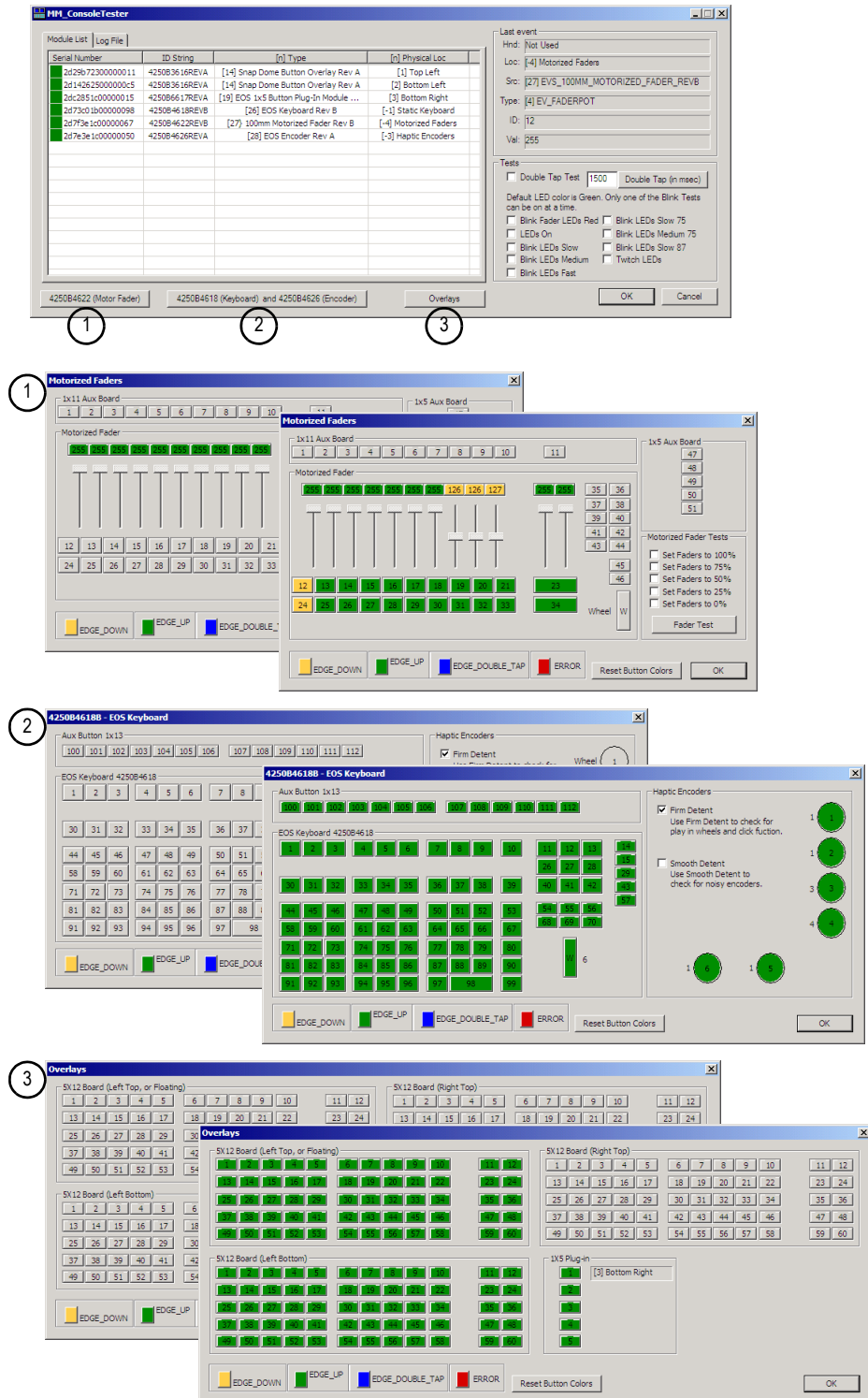
Abmelden ...

Zum Abmelden des aktuellen Benutzers.

Bedienelemente Test ...

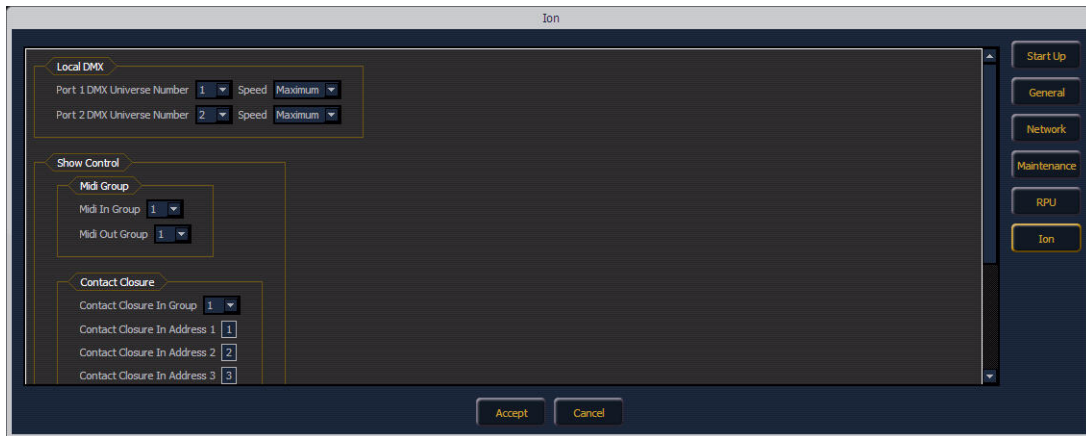
Der Bedienelemente-Test ermöglicht die Überprüfung der Funktionsfähigkeit aller Tasten, Encoder und Steller der Ion-Konsole. Die Anzeigen sind selbsterklärend. Für Diagnosezwecke vor Ort sollten folgende drei Hauptbereiche der Ion-Tastatur ausreichen:

Drücken/bewegen Sie jede Taste und überprüfen Sie, dass die Bewegung auf dem Diagnosebildschirm registriert wird.



Ion

Über diesen Bildschirm können Sie die Anschlüsse auf der Rückseite der Ion-Konsole konfigurieren.



Lokale DMX-Anschlüsse

Hier können Sie die Universen und die Anschlussgeschwindigkeit für die beiden DMX-Anschlüsse auf der Rückseite der Ion-Konsole ändern. Die Universen können zwischen 1 und 64 liegen.

Vorgabeeinstellung ist Universum 1 beziehungsweise Universum 2 mit beiden Anschlüssen auf maximale Geschwindigkeit (empfohlen).

Show Control

MIDI

Hier können Sie die Gruppennummer für die MIDI In- und MIDI Out-Anschlüsse einstellen. Die Gruppennummern können zwischen 1 und 32 liegen. Vorgabeeinstellung für beide Anschlüsse ist 1.

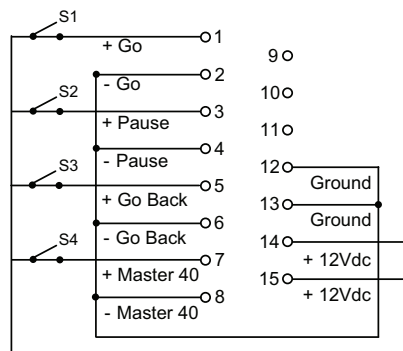
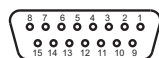
Schaltkontakte (Fernauslöseranschluss)

Hier können Sie die Gruppen- und Address In-Werte für den Fernauslösereingang auf der Rückseite der Ion-Konsole einstellen.

Relais-Ausgang (Fernauslöseranschluss)

Hier können Sie die Gruppen- und Address In-Werte für den Fernauslöseranschluss auf der Rückseite der Ion-Konsole einstellen.

Pinbelegung Fernauslöseranschluss



Anhang B

Mehr-Konsolen-Betrieb und synchronisiertes Backup

Übersicht

Dieser Anhang beschreibt die Verfahrensweise für den gleichzeitigen Einsatz mehrerer Ion/Eos-Steuergeräte (wie beispielsweise Ion- und Eos-Konsolen, Remote Processor Units (RPU), Remote Video Interfaces (RVI) oder PCs mit Client-Dongle) in einem Netzwerk. Dabei werden Setup, Konfiguration und Verhalten einer Ion-Mehr-Konsolen-Konfiguration beschrieben.

Sie können die Mehr-Konsolen-Funktion von Ion auch zum synchronisierten Backup Ihrer Vorstellung einsetzen, wenn mehrere Ion-Geräte in Ihrem Netzwerk laufen.

Begriffsbestimmung

Vor dem Einrichten eines Mehr-Konsolen-Systems sollten Sie sich mit folgenden Begriffen vertraut machen.



Hinweis:

Aktive Einheiten in einem Ion-Netzwerk können Ion- und Eos-Konsolen, RPUs oder PCs sein, auf dem Eos mit einem Client-Dongle läuft. Aus Gründen der Vereinfachung werden in den folgenden Beschreibungen alle diese Optionen unter dem Begriff „Ion-Geräte“ zusammengefasst.

- **Hauptanlage** - Wenn eine Ion als Hauptanlage konfiguriert ist, können sich andere Ion-Geräte an diese anschließen und mit ihr synchronisieren. Wenn ein Backup-Prozessor verwendet wird, dient er als Sicherung für die Ion-Hauptanlage. Hauptanlagen können nur Ion-Konsolen und RPUs sein. Als Voreinstellung starten alle Ion-Konsolen als Hauptanlagen.
- **Backup-Gerät** - Eine Ion, welche die Kontrolle über das System übernehmen kann, wenn die Hauptanlage ausfallen sollte. Sie können am Backup-Gerät auch Bedienungen eingeben und von diesem aus Ihre Vorstellung fahren. In jedem Ion-Netzwerk kann es nur ein Backup-Gerät geben und es muss festgelegt sein, welche Hauptanlage dieses absichert. Backup-Geräte können nur Ion-Konsolen und RPUs sein.
- **Client** - Jedes Ion-Gerät, das online ist, aber weder Hauptanlage noch Backup-Gerät ist, ist ein Client. Client-Daten werden über das Netzwerk gesendet und empfangen und Clients synchronisieren sich mit einer festgelegten Hauptanlage.
- **Offline** - Jedes Ion-Gerät, das vom Ion-Netzwerk getrennt ist. Änderungen an Vorstellungsdaten in einem Offline-Ion-Gerät haben keinen Einfluss auf den Rest des Ion-Netzwerks oder das Beleuchtungssystem.
- **Master** - Das Ion-Gerät, das aktuell Steuerdaten zum Beleuchtungssystem sendet, ist der Master. In den meisten Fällen ist es auch die Hauptanlage. Falls eine Hauptanlage ausfallen und ein Backup-Gerät die Kontrolle übernehmen sollte, agiert das Backup-Gerät als Master.
- **Tracking** - Jede Konsole, die mit einem Master synchronisiert wird, befindet sich im Tracking-Betrieb. Sobald ein Backup-Gerät die Kontrolle übernimmt, wird es selbst zum Master und beendet den Tracking-Betrieb.

- **Benutzer** - Ein Benutzer ist ein Ion-Gerät, das durch eine Benutzer-Id definiert ist. Falls es eine nur einmalig vorhandene Benutzer-Id hat, arbeitet das Ion-Gerät getrennt von anderen Ion-Geräten im Netzwerk, trackt aber trotzdem Vorstellungsdaten. Wenn es sich eine Benutzer-Id teilt, synchronisiert es sich mit den Geräten mit der gleichen Benutzer-Id. Siehe hierzu [Benutzer-Id und Mehr-Konsolen-Funktionen, Seite 280](#).
- **System** - Eine Ion-Hauptanlage, ein Ion-Backup-Gerät und (sofern verfügbar) mehrere Clients, die miteinander synchronisiert werden.

Mehr-Konsolen-Setup

Wenn mehrere Ion-Konsolen in einem Netzwerk eingesetzt werden, sollten bei den Ion-Geräten einige Einstellungen angepasst werden, um einen optimalen Betrieb zu ermöglichen.



Hinweis:

*Es wird empfohlen, folgende Einstellungen zu ändern, **bevor** Sie die Ion-Geräte an das Netzwerk anschließen. Nach Abschluss der Änderungen die Geräte an das Netzwerk anschließen und neu booten.*

Master auswählen

Als Voreinstellung starten alle Ion-Konsolen als Master (Hauptanlagen). Wenn mehrere Geräte in einem Netzwerk eingesetzt werden, sollte nur ein Gerät als Master ausgewählt werden. Die anderen Geräte sind dann als Backup-Gerät (nur eines pro System) oder Clients zu konfigurieren. Maximal können 12 Ion-Geräte an einen Master angeschlossen werden.

Um diese Einstellung zu ändern, die Ion-Software beenden (**Browser>Ion beenden**) und dann die Ion-Geräte als Master, Backup-Gerät oder Client konfigurieren, wie im Anhang Konfigurationsprogramm beschrieben (siehe [Startfenster, Seite 264](#)).

DHCP-Server

Der DHCP-Server stellt IP-Adressen für Netzwerkgeräte bereit. Um diese Aufgabe korrekt zu erfüllen, darf sie nur von einem Ion-Gerät [normalerweise der Hauptanlage (Master)] im Netzwerk ausgeführt werden. Aus diesem Grund sollte der DHCP-Server bei allen Ion-Geräten außer der vorgesehenen Hauptanlage deaktiviert werden.

Deaktivieren des DHCP-Servers Ihres Geräts siehe [\(Ion\) IP-Einstellungen, Seite 271](#).

Gerätenamen ändern

Um Ihr Ion-Gerät im Netzwerk einfach erkennen zu können, den Gerätenamen so ändern, dass er leicht zu identifizieren ist (wie beispielsweise „Hauptanlage Lichtregie“ oder „Backup-Anlage“). Siehe dazu [Allgemeine Einstellungen, Seite 266](#).

IP-Adresse ändern

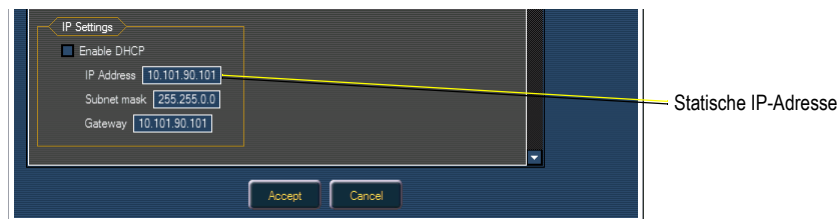
Alle Ion-Konsolen haben als Voreinstellung dieselbe statische IP-Adresse. Auch alle RPUs haben als Voreinstellung dieselbe statische IP-Adresse.

Voreingestellte IP-Adresse für Ion-Konsolen: 10.101.90.101

Voreingestellte IP-Adresse für Ion-RPUs: 10.101.90.101

Jedes Ion-Gerät im Netzwerk sollte eine individuelle IP-Adresse erhalten. Wenn mehrere Geräte des gleichen Typs eingesetzt werden (beispielsweise zwei Konsolen oder zwei RPUs), müssen Sie die voreingestellte statische IP-Adresse ändern, damit die Geräte korrekt funktionieren.

Das Ändern der statischen IP-Adresse erfolgt im Konfigurationsprogramm (siehe [Netzwerkeinstellungen, Seite 268](#)) auf der Seite „Netzwerk“. Die IP-Adresse aller Ion-Geräte, die kein Master werden sollen, manuell durch Klicken auf das Feld IP-Adresse und Eingeben der neuen Ziffernfolge über die Tastatur ändern. Nach Abschluss der Eingabe **[Enter]** drücken.



Hinweis:

Es wird empfohlen, die letzte Ziffer der statischen IP-Adresse für jedes zusätzliche Ion-Gerät im Netzwerk um den Wert Eins zu ändern. Beispiel: Wenn die letzten Ziffern beim Master „101“ sind, sollte das Backup-Gerät auf „102“, ein Client auf „103“ und so weiter geändert werden.

Benutzer-Id und Mehr-Konsolen-Funktionen

Die im Konfigurationsprogramm (siehe [Einstellungen beim Programmstart, Seite 265](#)) eingestellte Benutzer-Id ist ein Ion/Eos-spezifisches Identifikationsmerkmal, das für jedes Ion-Gerät einzeln eingestellt oder für mehrere Geräte gemeinsam verwendet werden kann, um Daten zwischen den Konsolen zu teilen. Die Benutzer-Id kann zwischen 1 und 10 liegen.

Ion-Geräte mit gemeinsamer Benutzer-Id teilen sich bestimmte Daten, was Geräte mit unterschiedlichen Benutzer-Ids nicht tun. Von der Benutzer-Id hängen folgende Mehr-Konsolen-Daten ab:

Gemeinsame Daten bei Ion-Geräten mit der gleichen Benutzer-Id:

- Kommandozeile
- „Genullte“ Kreise in der Live-Ansicht
- Angewählte Kreise
- Filter
- Aktuelle Stimmung
- Live/Blind Modus
- Setup>Pult-Einstellungen

Gerätespezifische Daten, unabhängig von der Benutzer-Id:

- Aktuelle Faderbank
- Aktuelle Encoder-Seite
- Aktive Ansichten ohne Kommandozeile
- Anzeige-Konfiguration (Layout, Format, sichtbare Parameter, Flexichannel)
- Blättern ohne Änderung von angewählten Zielen oder Kreisen

Bei allen Ion-Geräten identische Daten, unabhängig von der Benutzer-Id:

- Alle Ausgabewerte und Bearbeitungen
- Alle in der Vorstellungsdatei gespeicherten Daten
- Inhalt und Überblendung von Playback-Fadern, Submastern und Hauptsteller

Die Benutzer-Id ist bei jedem Ion-Gerät auf 1 voreingestellt. Dieser Wert kann je nach gewünschtem Verhalten geändert werden.



Hinweis:

Nachdem alle vorstehend beschriebenen Änderungen durchgeführt worden sind, das Ion-Gerät an das Netzwerk anschließen und neu booten.

Mehr-Konsolen-Backup

Beim Ion-System gibt es als weiteren Vorteil ein Vorstellungsdaten-Backup. Jeder Client im System erhält alle Vorstellungsdaten-Aktualisierungen und Ausgabewerte, so dass im Falle eines Ausfalls des Masters jeder Client in der Lage ist, die Kontrolle über das System zu übernehmen, ohne dass Vorstellungsdaten verloren gehen.

Synchronisiertes Backup

Sobald Sie die Einstellungen so geändert haben, dass im Netz ein Mehr-Konsolen-Betrieb möglich ist, können Sie das synchronisierte Backup aktivieren, um die Sicherheit der Vorstellungsdaten zu erhöhen.

Das synchronisierte Ion-Backup ist so ausgelegt, dass im Normalbetrieb die Hauptanlage (Master-Konsole) das Lichtstellsystem kontrolliert und sich alle als Backup oder Client konfigurierten Geräte mit der Hauptanlage synchronisieren. Folgende Aktionen werden in einem Backup-System zwischen den Geräten synchronisiert:

- Playback
- Speichervorgänge
- Manuell geänderte Werte
- Vorstellungsdatei und Daten

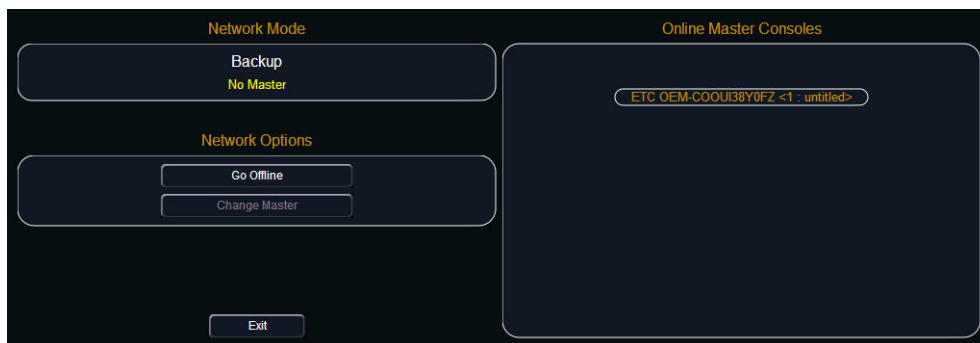
Nur Ion- und Eos-Konsolen oder RPU's können als Master oder Backup fungieren.

Einrichten des synchronisierten Backup

Bevor ein Backup möglich ist, müssen mindestens zwei Ion-Geräte (nur Konsolen oder RPU's) an das Netzwerk angeschlossen sein. Eines davon muss als Hauptanlage festgelegt sein.

Zuweisen eines Backups zu einer Hauptanlage:

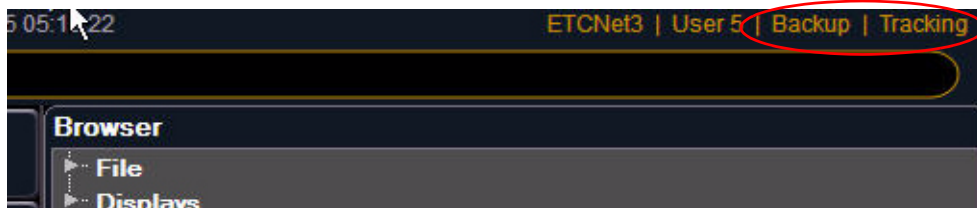
- Schritt 1: Beenden der Ion-Software (**Browser>Datei**Ion beenden) auf der Konsole, die als Backup festgelegt werden soll. Dadurch öffnet sich der Begrüßungsbildschirm des Konfigurationsprogramms.
- Schritt 2: Den Softkey **{Backup}** des Begrüßungsbildschirms betätigen. Die Konsole startet die Ion-Software wieder, dieses mal aber im Backup-Modus. Ion versucht, sich mit einer Master-Konsole zu verbinden. Auf dem ZIB erscheint „Warten auf Hauptanlage. Bitte haben Sie etwas Geduld“.
- Schritt 3: Falls die Verbindung mit dem Backup nicht innerhalb kurzer Zeit aufgebaut wird, drücken Sie auf die Taste **{Fehlersuche}** im ZIB. Dadurch öffnet sich der Netzwerk-Konfigurationsbildschirm im ZIB.



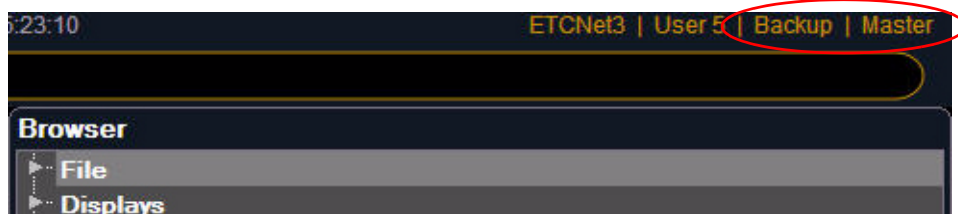
- Schritt 4: Wählen Sie aus der Liste rechts eine Master-Konsole aus. Falls in der Liste keine Master-Konsolen aufgeführt sind, ist keine Master-Konsole an das Netzwerk angeschlossen.
- Schritt 5: Auf **{Master wechseln}** drücken. Jetzt synchronisiert sich die Backup-Ion mit dem Master.



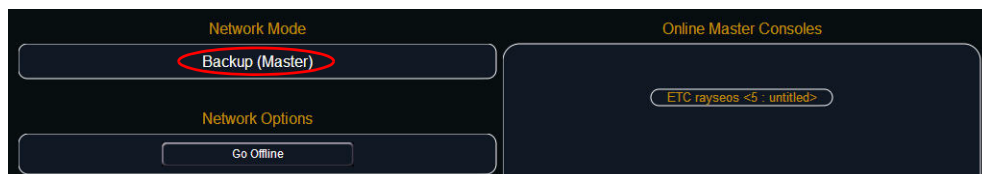
Im ZIB wird der aktuelle Status des Backups angezeigt.



Wenn der Master aus irgendeinem Grund offline geht, übernimmt das Backup-Gerät automatisch die Kontrolle als Master. Das erfolgt abgesehen von einer Änderung der ZIB-Titelzeile auf die folgende Statusanzeige fast ohne Einfluss auf das Backup-Gerät.



Wenn Sie die Anzeige Netzwerk>Konfiguration aufrufen, sehen Sie folgende Veränderung.



Ihr Backup-Gerät arbeitet jetzt als Master und kontrolliert das Lichtstellsystem.



Hinweis:

Wenn die Hauptanlage wieder online geht, übernimmt sie **nicht** wieder die Kontrolle über das Beleuchtungssystem. Die Hauptanlage wartet ab, bis sie erneut als Master festgelegt und das Backup-Gerät ihr wieder zugewiesen worden ist.

Wenn Sie an irgendeinem Punkt den Master wechseln, müssen Sie sämtliche Clients im Bildschirm Netzwerk Konfiguration einzeln wieder dem neuen Master zuweisen.

Backup-Szenarien

Konsole und Konsole

Die Backup-Funktion kann mit zwei Konsolen realisiert werden. Dabei kann jede als Hauptanlage oder Backup-Gerät festgelegt werden. Wenn die Master-Konsole ausfällt, übernimmt die zweite Konsole die Kontrolle mit vollkommen intakten Vorstellungsdaten.

Dieses Szenario ist auch zum Touren mit Mehr-Benutzer-Anwendungen praktisch.

RPU und Konsole

Die Backup-Funktion kann mit einer RPU und einer Konsole realisiert werden. In dieser Konfiguration wird empfohlen, die RPU als Hauptanlage und die Konsole als Backup festzulegen. In diesem Szenario steht Ihnen, falls die RPU offline gehen sollte, weiterhin der volle Funktionsumfang der Benutzerschnittstelle der Konsole zur Verfügung.

RPU und RPU

Die Backup-Funktion kann auch mit zwei RPUs realisiert werden. Ein derartiges Backup-System kann viele Client-Konsolen gleichzeitig unterstützen, die Sie je nach Bedarf ein- und ausschalten können, ohne dabei jedes Mal auf einen anderen Master zurückstellen zu müssen.

Diese Konfiguration eignet sich ideal für dauerhafte Installationen, bei denen ein synchronisiertes Backup benötigt wird.

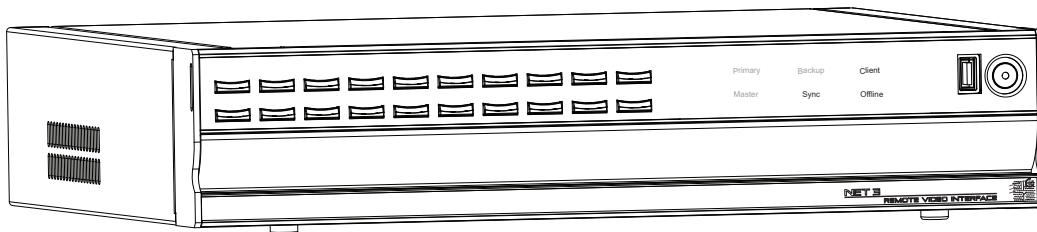
Anhang C

Remote Video Interface (RVI)

Übersicht

Das Remote User Interface RVI dient als abgesetzte Benutzerschnittstelle (Fernbedienung) zum Öffnen und Bearbeiten aller Eos/Ion-Vorstellungsdaten. Sie können das RVI so konfigurieren, dass die Eos/Ion-Software im „Client“- oder „Offline“-Modus läuft.

In diesem Anhang werden die Einrichtung und Grundlagen der Konfiguration des Remote Video Interface (RVI) für den Einsatz zusammen mit dem Eos/Ion-Lichtstellsystem beschrieben.

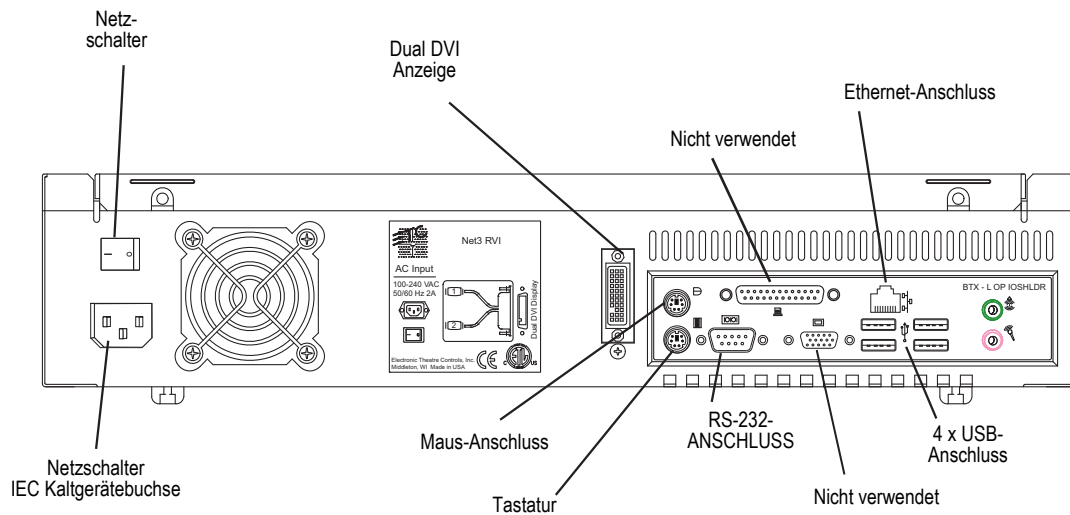


Elektrische Daten

- Betriebsspannung 100 - 240 V~, 50 - 60 Hz (2 A bei 120 V~)
- Umgebungstemperatur und -feuchtigkeit 0 - 35 °C, 95% nicht kondensierend maximal.
- Lagerungstemperatur und -feuchtigkeit 0 - 35 °C, 95% nicht kondensierend.
- CE- und ETL-zertifiziert
- Betrieb nur für Innenräume (Schutzart IP21)
- Kann in bis zu 2000 m über Meeresspiegel betrieben werden

Einrichten der Hardware

Rückansicht



Schritt 1: Das vorgesehene Netzkabel erst in die IEC-Kaltgerätebuchse an der Rückseite und dann in eine Steckdose stecken.

Schritt 2: Den Dual DVI-Stecker/Y-Adapter in den DVI-Anschluss einstecken.



Hinweis:

Wenn Sie mit VGA-Monitoren arbeiten, die VGA-Adapter (mitgeliefert) an den DVI-Y-Adapter anschließen. Niemals die VGA-Anschlüsse an der Rückseite der RVI verwenden.

Es ist eine Mindest-Bildschirmauflösung von 1280 x 1024 Pixeln mit 32 bit-Farben erforderlich.

Schritt 3: Die USB-Maus und die Tastatur in die USB-Anschlüsse einstecken. Wenn Sie mit einer PS2-Maus und/oder -Tastatur arbeiten möchten (nicht mitgeliefert), verwenden Sie die entsprechenden Anschlüsse am RVI.

Schritt 4: Stecken Sie ein Ethernet-Netzkabel in den Ethernet-Anschluss ein. Die gesamte Kommunikation mit der verbundenen Steuerkonsole erfolgt über diese Ethernet-Verbindung.

- Der Anschluss an die Konsole kann entweder direkt mit einem Nullmodemkabel der Stufe Cat5 oder besser oder über einen Ethernet-Hub oder Ethernet-Switch mit Patch-Kabeln der Stufe Cat5 oder besser erfolgen.

Schritt 5: Wenn alle Peripheriegeräte angeschlossen sind, können Sie den Netzschalter auf der Rückseite des Geräts einschalten.

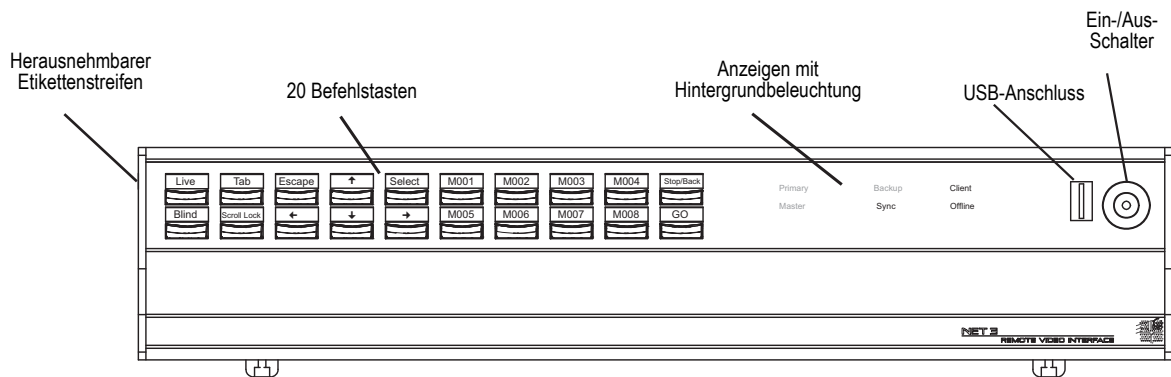
Schritt 6: Zum Einschalten des RVI den Ein-/Aus-Schalter an der Vorderseite betätigen.



Hinweis:

Falls das Gerät nicht hochfährt, überprüfen, ob der Netzschalter an der Geräterückseite eingeschaltet ist.

Vorderseite



LED

Die LED zeigen den Modus (Client oder Offline), in dem das Gerät arbeitet, und den Betriebsstatus (Sync) an.

- Die LED „Client“ leuchtet, wenn das Gerät als Client an eine Master-Konsole angeschlossen ist.
- Zusätzlich leuchtet die LED „Sync“ auf, wenn Daten mit der Master-Konsole synchronisiert worden sind.
- Die LED „Offline“ leuchtet auf, wenn das Gerät offline arbeitet und nicht mehr im Modus „Client“ ist.

Befehlstasten

Die 20 Tasten lassen sich über das Eos Konfigurationsprogramm konfigurieren. Alle Tasten sind auf eine Standardkonfiguration voreingestellt. Die Beschriftungsstreifen für die Tasten können entfernt und umgedreht werden. Wenn die Belegung einer Taste geändert wurde, können Sie die neue Belegung mit Bleistift auf die Rückseite schreiben.

USB-Anschluss

Der USB-Anschluss an der Vorderseite des RVI dient zum Anschließen eines USB-Speichermediums zum Laden oder Speichern von Vorstellungsdateien oder Aktualisieren der Software.

Hochfahren

Beim erstmaligen Hochfahren zeigt das RVI die Logos des Eos- und Congo-Systems an. Mit der Maus das Eos-Betriebssystem auswählen. Das RVI initialisiert sich anschließend bei jedem Einschalten der Spannungsversorgung für die Eos-Umgebung, bis das Betriebssystem im Setup-Menü umgestellt wird (siehe „Switch to Congo from Eos Operating Mode“ im *Net3 Remote Video Interface Setup Guide*, Seite 4).



VORSICHT: Wenn Sie „Eos beenden“ wählen und das Konfigurationsprogramm öffnen, wählen Sie im Startfenster des Konfigurationsprogramms nicht die Optionen „Master“ oder „Backup“.

Das Net3 RVI funktioniert nur als „Client“ im Eos-Netzwerk oder „Offline“.

Grundlegende Benutzungs-Richtlinien

Anzeigen

Das RVI kann mit einem oder zwei DVI-Monitoren genutzt werden. Sie können den ZIB in den Bildschirmen durch Betätigen der Taste Rollen und Drücken von **F5** ausblenden und einblenden. Wenn Sie mit einem Monitor arbeiten, ist diese Funktion sehr praktisch, um die Effizienz des verfügbaren Anzeigebereichs zu erhöhen.

Tasten-Konfiguration

Die Einstellungen des RVI können im Eos Konfigurationsprogramm geändert werden. Die 20 Tasten auf der Vorderseite des RVI können im Abschnitt „RPU“ des Konfigurationsprogramms konfiguriert werden.

Konfigurieren der RVI-Tasten:

- Schritt 1: Im Eos-Browser auf **Datei>Eos beenden** gehen und bestätigen. Eos wird heruntergefahren und es erscheint das Eos-Startfenster.
- Schritt 2: Klicken Sie auf die Taste „Setup“. Damit wird das Konfigurationsprogramm geöffnet.
- Schritt 3: Auf der rechten Seite des Bildschirms auf „RPU“ klicken, um das Setup für die RVI-Tasten zu öffnen. Jetzt erscheint eine Darstellung der RVI-Tasten mit der jeweiligen Einstellung für jede Taste.
- Schritt 4: Um eine Taste zu ändern, darauf klicken. Es erscheint ein Tasten-Fenster.
- Schritt 5: Die gewünschte Tastenart auswählen (Makro oder Eos-Bedientaste).
 - **Bei Makro-Tasten** - Auf das Kästchen Makro Nr. klicken, die gewünschte Makro-Nummer über die Tastatur eingeben und Enter betätigen. Dann auf „Übernehmen“ klicken.
 - **Bei Eos-Bedientasten** - Auf das Drop-down-Menü „Eos-Bedientaste“ klicken und die gewünschte Bedientaste auswählen. Dann auf „Übernehmen“ klicken.
- Schritt 6: Diesen Vorgang für jede Taste wiederholen, die neu konfiguriert werden soll.
- Schritt 7: Um die Tasten zu jedem beliebigen Zeitpunkt wieder auf ihre Voreinstellung zurückzusetzen, auf „Standard wiederherstellen“ klicken.

Die Tastenkonfigurationen von RVI und RPU sind austauschbar. Dadurch können die Geräte gegenseitig ihre Tastenkonfigurationen importieren.

Importieren einer Tastenkonfiguration:

Sie können eine RVI-Tastenkonfigurationsdatei von einem USB-Speichermedium importieren.

- Schritt 1: Klicken Sie im RPU-Bereich des Konfigurationsprogramms auf „Importieren“. Jetzt sucht die RVI nach einer gültigen RIV- oder RPU-Tastendatei.
- Schritt 2: Sobald eine gültige Datei gefunden worden ist, fragt das Konfigurationsprogramm, ob die Einstellungen importiert werden sollen. Klicken Sie „Ja“. Die Einstellungen werden importiert.
- Schritt 3: Klicken Sie auf „OK“.

Exportieren einer Tastenkonfiguration:

Sie können Ihre RVI-Tastenkonfiguration auf ein USB-Speichermedium exportieren.

- Schritt 1: Klicken Sie im RPU-Bereich des Konfigurationsprogramms auf „Exportieren“.
- Schritt 2: Wenn ein USB-Speichermedium verfügbar ist, fordert Sie das Konfigurationsprogramm auf, das gewünschte Speichermedium aus dem Drop-down-Menü auszuwählen. Klicken Sie auf das gewünschte USB-Speichermedium.
- Schritt 3: Dann auf „Übernehmen“ klicken. Jetzt wird die Tastenkonfiguration auf das USB-Speichermedium gespeichert.
- Schritt 4: Klicken Sie auf „OK“.

Weitere Informationen über Einstellungen im Konfigurationsprogramm siehe [Eos Konfigurationsprogramm \(Eos-Shell\)](#), Seite 263.

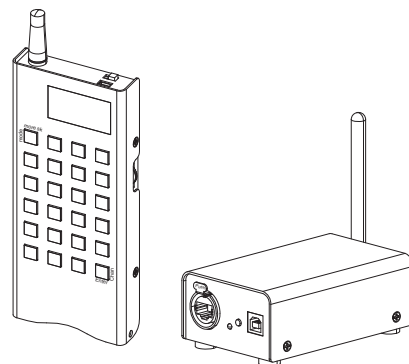
Anhang D

Radio Focus Remote (RFR)

Übersicht

Die Net3 Funkfernbedienung Radio Focus Remote (RFR) ermöglicht einen Zugriff auf häufig verwendete Konsolenfunktionen wie beispielsweise Dimmer- und Kreis-Checks sowie Update- und Speicherfunktionen.

RFR-Fernbedienung und -Empfängereinheit verfügen über eine Hochfrequenz-Funkverbindung (HF) zur Kommunikation in beiden Richtungen mit einer angeschlossenen Konsole. Während des Betriebs kann der Systemstatus auf der LCD-Anzeige der Fernbedienung abgelesen werden.

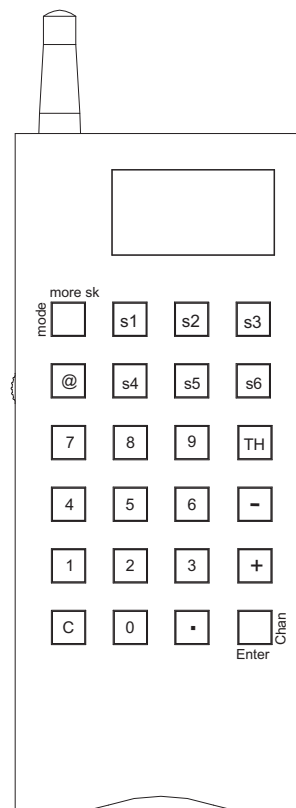


Hinweis:

Dieser Anhang beschreibt nur den Betrieb der RFR mit dem Eos/Ion-Lichtsteuersystem. Genauere Informationen über den Einsatz der RFR mit den Konsolen Congo™ oder Congo jr siehe „Congo/Congo jr User Manual“ oder „Net3 Radio Focus Remote Setup Guide“.

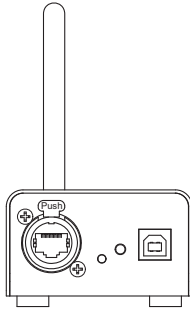
Funkfernbedienung

Die RFR-Fernbedienung bietet 24 hintergrundbeleuchtete Tasten und zwei Einstellräder, je eines auf jeder Seite, zum Blättern zu und Auswählen von gewünschten Zielen. Auf der Oberseite der Fernbedienung befinden sich ein Ein-/Aus-Schalter, eine Hochfrequenzantenne und ein USB-Mini-B-Anschluss. Der USB-Mini-B-Anschluss kann verwendet werden, um den eingebauten NiMH-Akku über das mitgelieferte Netzgerät zu laden.



Empfänger-Basisstation

Der Empfänger verfügt über einen USB-B-Anschluss und einen Ethernet-Anschluss (IEEE 802.3af) an seiner Vorderseite zum Anschluss an die Konsole (USB) oder einen Switch im Net3-Netzwerk.



USB.

Wenn die Basisstation über die USB-B-Verbindung direkt an eine Konsole angeschlossen ist, steuert die RFR nur diese Konsole, von der sie gleichzeitig auch mit Strom versorgt wird. Für den Anschluss der Basisstation an eine Konsole oder einen USB-Hub wird ein 1,80 m USB-Kabel mitgeliefert. Der maximal zulässige Abstand zwischen zwei Geräten beträgt 5 m.

Wenn die Basisstation über USB an die Eos angeschlossen ist, verbindet sich die RFR beim Einschalten automatisch mit dieser Konsole.



Hinweis:

Falls mehrere RFRs unabhängig voneinander innerhalb der Reichweite der jeweils anderen Basisstation eingesetzt werden sollen, sind die Frequenz und/oder die Id-Einstellung zu ändern, um Konflikte zu vermeiden. Genauere Informationen siehe [Ändern von Frequenz- und Id-Einstellung](#).

Für einen optimalen Betrieb die Basisstationen mindestens 5 m voneinander entfernt aufstellen, um sicherzustellen, dass sich die beiden Einheiten nicht gegenseitig stören.

Ändern von Frequenz- und Id-Einstellung

Eine Netzwerk-Id ist ein separater digitaler Kanal in einer einzelnen Hochfrequenz (HF)-Einstellung. Eine Änderung der Id-Einstellung von der Voreinstellung „1“ empfiehlt sich immer dann, wenn mehrere Systeme die gleiche Frequenz nutzen.



Hinweis: Wenn Sie die Frequenz- und Id-Einstellung in der Fernbedienung ändern, müssen Sie auch die Frequenz und Id-Einstellung in der Basisstation entsprechend ändern.

Ändern der Funkeinstellungen in der Fernbedienung:

- Schritt 1: Bei ausgeschalteter Fernbedienung die Taste **[C]** gedrückt halten. Jetzt die Fernbedienung bei gedrückter gehaltener Taste einschalten. Die Anzeige zeigt den Bildschirm für die HF-Kanalauswahl.
- Schritt 2: Durch Drehen an einem der Einstellräder einen HF-Kanal (1 - 12) auswählen.
- Während des Einstellens des HF-Kanals prüft die Fernbedienung alle verfügbaren Kanäle auf Funkverkehr, der mit der Fernbedienung interferieren könnte. Mit dieser Funktion wird bestimmt, welche Frequenz an Ihrem Veranstaltungsort genutzt werden kann.
 - Im Feld „Available:“ (Verfügbar) zeigt die Fernbedienung *******, ******, ***** oder **„used“** (Belegt) an. Die Sternchen stehen für die Signalqualität des jeweiligen Kanals. ******* ist die beste Signalqualität. **„Used“** (Belegt) bedeutet, dass auf diesem Kanal anderer Funkverkehr erkannt wurde, wobei die Fernbedienung aber trotzdem einwandfrei funktionieren kann.
- Schritt 3: Taste **{Next}** ([s1]) drücken.
- Schritt 4: Durch Drehen an einem der Einstellräder eine Netzwerk-Id wählen. Der zulässige Bereich ist 1 bis 99.
- Schritt 5: Taste **{Next}** ([s1]) drücken.
- Schritt 6: HF-Leistung einstellen. Hier können Sie die Stärke des Sendesignals von der Fernbedienung einstellen. Der zulässige Bereich ist +10 dBm bis +18 dBm.
- Ein höherer Wert bedeutet ein stärkeres Signal, aber eine reduzierte Batterielebensdauer. Ein niedrigerer Wert bedeutet ein schwächeres Signal, aber eine längere Batterielebensdauer.
- Schritt 7: Drücken Sie **{Save}** ([s3]).
- Schritt 8: Um die neuen Einstellungen zu übernehmen, die Fernbedienung ausschalten.
- Schritt 9: Die Fernbedienung wieder einschalten, wenn sie in Gebrauch genommen werden soll.



Ändern der Frequenz- und Id-Einstellungen in der Empfänger-Basisstation mit einer Ion-Konsole:

- Schritt 1: Im Browser-Menü **[Datei]<[Ion beenden]** auswählen. Es öffnet sich ein Dialogfenster zum Bestätigen.
- Schritt 2: Zum Bestätigen des Befehls im Dialogfenster auf **{Ja}** klicken. Die Ion-Anwendung wird geschlossen und es öffnet sich das Eos-Konfigurationsprogramm (Eos Configuration Utility ECU).
- Schritt 3: Klicken Sie auf die Taste **{Setup}**. Es erscheint eine neue Dialogbox mit Einstellwerten.
- Schritt 4: Die Taste **{Allgemein}** drücken und in der Liste bis zur Einstellung „Fernbedienung - Frequenz“ blättern.
- Schritt 5: Aus der Drop-down-Liste die passende HF-Einstellung auswählen (zwischen 1-12, gleiche Einstellung wie bei der Fernbedienung).
- Schritt 6: In der Liste der allgemeinen Einstellungen bis zur Einstellung „Fernbedienung - Gruppe“ blättern.
- Schritt 7: Aus der Drop-down-Liste die passende Id-Einstellung auswählen (zwischen 1-99).

- Schritt 8: Zum Übernehmen der Änderungen die Taste **{Übernehmen}** drücken. Um die Änderungen zu löschen, **{Abbrechen}** drücken. Beim nächsten Start der Ion-Anwendung sendet Ion die neuen Daten automatisch an jede an die Konsole angeschlossene Basisstation.
- Schritt 9: Falls irgendwelche Probleme auftreten, einfach die Basisstation durch Herausziehen des USB-Kabels aus der Konsole und erneutes Einstecken zurücksetzen. Damit wird die Spannungsversorgung des Gerätes kurz unterbrochen.

Grundlegende Benutzungs-Richtlinien

Tastatur-Funktionen

Die Tastatur leuchtet auf, wenn die Tasten betätigt werden, und bleibt beleuchtet, solange das Gerät Daten übermittelt. Nach dem Loslassen einer Taste dimmt die Tastatur die Hintergrundbeleuchtung bis zum nächsten Tastendruck oder zur Übertragung.

Die meisten Tasten auf der Fernbedienung haben genau die gleiche Funktion wie auf der Ion-Konsole. Für einige wenige Tasten sind zusätzliche Erklärungen erforderlich.

- **[More SK / Mode]** - Wenn diese Taste gedrückt und wieder losgelassen wird, schalten die Softkeys auf die Softkeys der nächsten Seite um (falls mehr als eine Seite von Softkeys verfügbar ist). Die Taste [More SK / Mode] gedrückt halten, um die verfügbaren RFR-Betriebsarten anzuzeigen.
- **[Enter / Chan]** - Wenn die RFR mit einer Ion-Konsole verbunden ist, hat diese Taste nur die Funktion [Enter], mit der die Kommandozeile abgeschlossen wird.
- **[@]** - Die erste Betätigung dieser Taste entspricht dem Befehl „At“. Das erneute Drücken entspricht dem Befehl „At Level“. Die dritte Betätigung entspricht „At Out“.
- **[S1 - S6]** - Diese sechs Tasten sind Softkeys, die durch die Betriebsart definiert und im unteren Bereich der LCD-Anzeige (siehe weiter unten) bezeichnet werden.
- **[.]** - Die erste Betätigung dieser Taste entspricht „.“. Das erneute Drücken entspricht „/“.

Allgemeine Aufteilung der LCD-Anzeige

Details of current target		
Command Line		
S1	S2	S3
S4	S5	S6

Die LCD-Anzeige der Fernbedienung ist in vier Bereiche aufgeteilt. Der obere Bereich zeigt den Status des angewählten Ziels an. Der mittlere Bereich zeigt die Kommandozeile an. Dieser Bereich scrollt weiter, um auch lange Kommandozeilen anzeigen zu können. Der nächste Bereich zeigt die Betriebsart und gegebenenfalls den Fehlerstatus der Konsole an. Der untere Bereich zeigt die aktuelle Funktion der Softkeys an (und zusätzlich die verschiedenen Betriebsarten beim Gedrückthalten von [Mode/More SK]).

Einstellräder

Die beiden Einstellräder der RFR (eins links und eins rechts) haben je nach gewählter Betriebsart (siehe [Betriebsarten der RFR, Seite 294](#)) verschiedene Funktionen. Grundsätzlich dient das linke Einstellrad als Werterad. Es erhöht oder verringert die Intensität der gewählten Kreise. Das rechte Einstellrad dient zum Vor- und Zurückblättern beim Durchgehen von Datenlisten.

Aufladen des Akkus in der Fernbedienung

In der oberen rechten Ecke der LCD-Anzeige befindet sich eine Anzeige für den Akkuladezustand. Wenn der Akku fast entladen ist, blinkt die Anzeige. Während des Ladevorgangs zeigt die Anzeige einen zunehmenden Ladezustand als Bestätigung für das Laden an.

Wenn die Fernbedienung nicht in Betrieb ist, den Schalter auf „Off“ stellen, um unbeabsichtigte Tastenbetätigungen zu verhindern und die Akkuleistung zu erhalten.

Den Akku über das mitgelieferte USB-Mini-B-Kabel aufladen. Dazu den USB-Mini-B-Stecker in die Fernbedienung und das andere Ende des Kabels in die mit der RFR mitgelieferte USB-Spannungsvorsorgung einstecken. Sie können das USB-Kabel auch in einen USB-Anschluss mit Spannungsvorsorgung an einem USB-Hub, einem Computer oder Ihrer Konsole einstecken. Ein vollständiger Ladevorgang kann bis zu 12 Stunden dauern.

Falls die Akkuladung ausreicht, können Sie die Fernbedienung auch während des Ladevorgangs einsetzen.



VORSICHT:

Wenn Sie die Fernbedienung über die Eos-Konsole laden, sollten sie vorher die Verbindung zur Basisstation trennen.

Sobald die Fernbedienung direkt mit einer Konsole verbunden ist, wird sie sofort funktionsfähig. Wenn die Basisstation weiterhin angeschlossen ist und ein Befehl in die Fernbedienung eingegeben wird, können mehrere Wiederholungen des Befehles registriert werden und zu Fehlern in der Kommandozeile der Ion führen.

Betriebsarten der RFR

Die Eos RFR ist so voreingestellt, dass sie immer in Live öffnet. Allerdings sind auch andere Betriebsarten für die RFR einstellbar. Um die Betriebsart umzuschalten, die Taste [Mode/More SK] gedrückt halten und dann aus der Liste der verfügbaren Betriebsarten die gewünschte über den entsprechenden Softkey auswählen. Es gibt folgende Betriebsarten: Park, Live, Playback und Patch.

Betriebsart Park

Diese Betriebsart dient zum Parken von Kreisen und für die Funktionen „Kreis-Check“ und „Adressen-Check“.

Softkeys

In der Betriebsart Parken sind folgende Softkeys verfügbar:

- Adresse
- Kreis
- Last
- Full
- Out
- Next

{Adresse} und {Channel} dienen zum Anwählen von Adressen und Kreisen zum Parken.

- **<Channel> [7] [@] [5] [Enter]** - parkt Kreis 7 bei 50%.
- **{Adresse} [8] {Full}** - parkt Adresse 8 auf 100%.

{Full} und {Out} dienen zum Einstellen des Werts für Kreise oder Adressen. {Out} parkt den Kreis oder die Adresse auf 0%.

{Next} und {Last} werden für den Kreis-/Adressen-Check benutzt (siehe unten).

- **[9] [@] [Enter]** - entparkt Kreis 8.

Kreis-/Adressen-Check

Wenn eine einzelne Adresse oder ein einzelner Kreis angewählt wird, können Sie mit {Next} und {Last} die Adressen oder Kreise schrittweise durchgehen, um sie auf ihre Funktion zu überprüfen. Dies funktioniert nur, wenn eine einzelne Adresse oder ein einzelner Kreis in der RFR angewählt und dann {Next} und {Last} verwendet werden.

In dieser Betriebsart arbeiten auch die Einstellräder als Next-/Last-Befehle.

Betriebsart Live

Die Betriebsart Live dient zum Ändern von Werten und Speichern/Aktualisieren von Stimmungen. In dieser Betriebsart können Sie grundlegende Änderungen an Vorstellungsdaten durchführen. Alle Tasten und Softkeys funktionieren genau wie bei der Eos.

Die Kommandozeile wird auf der LCD-Anzeige zum Bestätigen der eingegebenen Befehle angezeigt. Zusätzlich werden Details über den aktuell angewählten Kreis oder die aktuelle Stimmung (falls keine Kreise angewählt sind) angezeigt.

Softkeys

Folgende Softkeys sind auf der ersten Seite der Betriebsart Live verfügbar, die zum Ändern von Werten dient:

- Home
- Gruppe
- Sneak
- Full
- Out
- RemDim

Folgende Softkeys sind auf der zweiten Seite der Betriebsart Live verfügbar, die zum Speichern/Aktualisieren von Stimmungen dient:

- Record
- Update
- Zeit
- Cue only/Track (angezeigt als „Qoly/Tk“)
- Trace
- Macro

In der Betriebsart Live steuert das linke Einstellrad den Wert der angewählten Kreise. Das rechte Einstellrad fungiert als Next-/Last-Taste mit Voreinstellung der Auswahl der nächsten/letzten Stimmung aus der aktuell angewählten Sequenzliste.

Betriebsart Playback

Softkeys

In der Betriebsart Playback sind folgende Softkeys verfügbar:

- Sub
- Load Q
- Stop/Bk
- Macro
- Goto Q
- Go (Starten)

{Sub} dient zum Einstellen des Stellerwerts eines Submasters.

- **{Sub} [5] [0] [7] [Enter]** - setzt Submaster 5 auf 70%

{Load Q} dient nur dazu, eine Stimmung *für das Hauptsteller-Paar vorzubereiten*.

- **{Load Q} [5] [Enter]** - lädt Stimmung 5 des Hauptsteller-Paars zur Vorbereitung für diesen Fader. Durch Drücken von {Go} wird diese Stimmung ausgeführt.

{Go} und {Stop/Bk} sind Kopien der Tasten [Go] und [Stop/Back] für das Hauptsteller-Paar der Eos.

{Macro} dient zum Ausführen eines Makros.

- **{Makro} [3] [Enter]**.

Mit {Goto Q} können Sie zu jeder Stimmung der Vorstellung springen.

- **{Goto Q} [6] [Enter]** - gibt Stimmung 6 für das Hauptsteller-Paar wieder.
- **{Goto Q} [4] [.] [.] [2] [Enter]** - gibt Stimmung 2 aus Sequenzliste 4 wieder. Um Stimmungen aus einer anderen als der auf das Hauptsteller-Paar geladenen Sequenzliste wiederzugeben, *muss* die Sequenzliste in der Kommandozeile angegeben werden.

Das linke Einstellrad steuert die Intensität eines angewählten Submasters. Das rechte Einstellrad fungiert als Next-/Last-Taste für die aktuell angewählte Sequenzliste.

Betriebsart Patch

In der Betriebsart Patch zeigt die LCD-Anzeige den Kreis, die Adresse und die Art des/der angewählten Kreise(s) an.

Softkeys

In der Betriebsart Patch sind folgende Softkeys verfügbar:

- Adresse
- A
- B
- Fixture Controls (angezeigt als: FixCtrl)

Mit {Address} können Sie die Adresse des angewählten Kreises ändern.

- **[1] {Address} [1] [Enter]** - adressiert Kreis 1 an Ausgang 1.

{A} und {B} dienen zum Patchen von Dimmerdopplungen.

- **[9] [7] [Th] [1] [0] [2] {Address} [1] {B} [Enter]** - patcht Kreise 97-102 auf Ausgänge 1B-6B (für Dimmerdopplung).

{FixCtrl} dient zum Anzeigen der Geräte-Einstellungen für einen Kreis (sofern zutreffend).

- **[6] {FixCtrl}** - zeigt Geräte-Einstellungen für Kreis 2 an.

Technische Daten

Fernbedienung

Ausgabe - Voreinstellung HF:1 (2410 GHz) mit 11 zusätzlichen HF-Kanälen verfügbar (2410 - 2465). Pro Kanal sind 99 Gruppen verfügbar.

Antenne - wendelförmig, fest.

Betriebsbereich - 300 m (900 ft) in geschlossenen Räumen, 200 m (656 ft) auf freiem Feld.

Abmessungen -

160 mm (4,5") x 72 mm (2,6") x 20 mm (0,8")
ohne Antenne.

Anschlüsse - Integrierter USB-Mini-B-Anschluss zum Laden der Fernbedienung.

Spannungsversorgung - 2 x NiMH-Akkus Größe AA/Mignon. (Ladung erfolgt über USB-Anschluss.)

Gewicht - 400 g (14 oz.) mit Antenne.

Empfänger-Basisstation

Daten - USB Typ B. Ethernet-Verbindung ist in der aktuellen Version nicht verfügbar.

Spannungsversorgung - USB (Power over Ethernet (PoE) ist in der aktuellen Version nicht verfügbar).

Abmessungen -

112 mm (4,4") x 71 mm (2,7") x 45 mm (0,7")
ohne Antenne.

Anschlüsse - Integrierter USB-Anschluss für Verbindung mit Konsole oder RPU. Ethernet-Verbindung ist in der aktuellen Version nicht verfügbar.

Maximale Länge des USB-Kabels - 5 m (16.5') von der Spannungsversorgung mit USB.

Gewicht - 380 g (13 oz.) mit Antenne.

Anhang E

Universal Fader Wings

Übersicht

Sie können Universal Fader Wings in Verbindung mit Ihrer Ion-Konsole einsetzen, um die Nutzung von Submastern und Playbacks zu vereinfachen. Die Wings sind in Konfigurationen mit 2 x 10, 2 x 20 oder 1 x 20 Fadern erhältlich.

Die Fader Wings sind zur festen Montage an Ihre Ion-Konsole gedacht und werden von dieser mit Spannung versorgt, weshalb sie keine externe Spannungsversorgung benötigen. Alternativ können Sie die Wings auch über ein USB-Kabel an Ihre Ion-Konsole anschließen und eine externe Spannungsversorgung verwenden.

1 x 20 Setup

Der 1 x 20 Fader Wing wurde speziell zur festen Montage an Ihre Konsole entwickelt. Dafür ist eine USB-Kabelverbindung erforderlich.

Zum Installieren der 1 x 20 an Ihre Ion-Konsole die mit dem 1 x 20 Fader Wing mitgelieferte Anleitung beachten. Den Wing unbedingt mit dem mitgelieferten USB-Kabel an die Ion anschließen.

2 x 10 und 2 x 20 Setup

Die 2 x 10 und 2 x 20 Fader Wings können miteinander verbunden und dann an Ion-Konsolen montiert werden.

Die Wings können auch mit einem USB-Kabel an Ion- oder Eos-Konsolen, RPU's oder RVI's angeschlossen werden. Beim Anschließen von Fader Wings über ein USB-Kabel ist eine externe Spannungsversorgung zu verwenden.

Anschlussregeln

Erste Regel

Ihr System kann maximal 300 Fader pro Prozessor (Ion, RPU, RVI) nutzen.

Zweite Regel

Es dürfen nicht mehr als drei Fader Wings aneinander angeschlossen werden. Das bedeutet:

- Es dürfen maximal drei Fader Wings an jeder Seite der Konsole direkt angebracht werden (3 pro Seite).
- Es dürfen maximal drei Fader Wings über ein USB-Kabel als externer Block mit einer eigenen externen Spannungsversorgung angeschlossen werden.



Hinweis:

Für die Ion-Softwareversion 1.4.0 gelten weitere Beschränkungen. Diese Beschränkungen sind softwarebezogen und werden bei zukünftigen Softwareversionen entfallen.

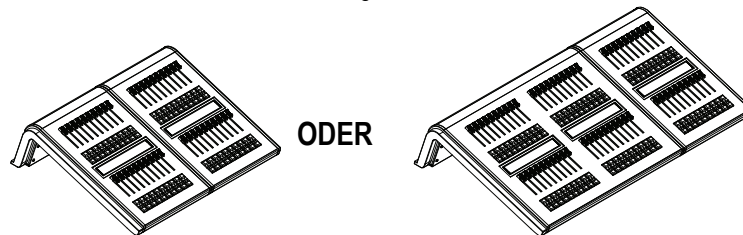
- Es kann nur ein Fader Wing-Block (bis zu drei miteinander verbundene Fader Wings) über ein USB-Kabel angeschlossen werden.
- Die Wings können entweder fest montiert **ODER** über USB-Kabel angeschlossen werden, aber nicht beides.
- An eine Eos-/Ion-Offline-Software auf einem PC kann nur ein Wing (2 x 10 oder 2 x 20) angeschlossen werden.

Anschließen von Wings an die Ion

Bis zu drei Universal Fader Wings können miteinander verbunden und dann mit einem USB-Kabel an die Ion angeschlossen oder direkt an die Ion-Konsole montiert werden. An beide Seiten der Ion-Konsole dürfen bis zu drei Wings anmontiert werden.

Das beste Verfahren zum Anschließen von Wings ist der Anschluss von links nach rechts.

Anschließen von Universal Fader Wings



Schritt 1: Mit einem Kreuzschlitzschraubendreher Ph 1 an der Unterseite des/der Wings die beiden Schrauben ausdrehen, mit denen die Schutzleiste befestigt ist, die an den zu verbindenden Seiten der Wings abgenommen werden muss. Die Schutzleisten werden in einem späteren Arbeitsschritt abgenommen.

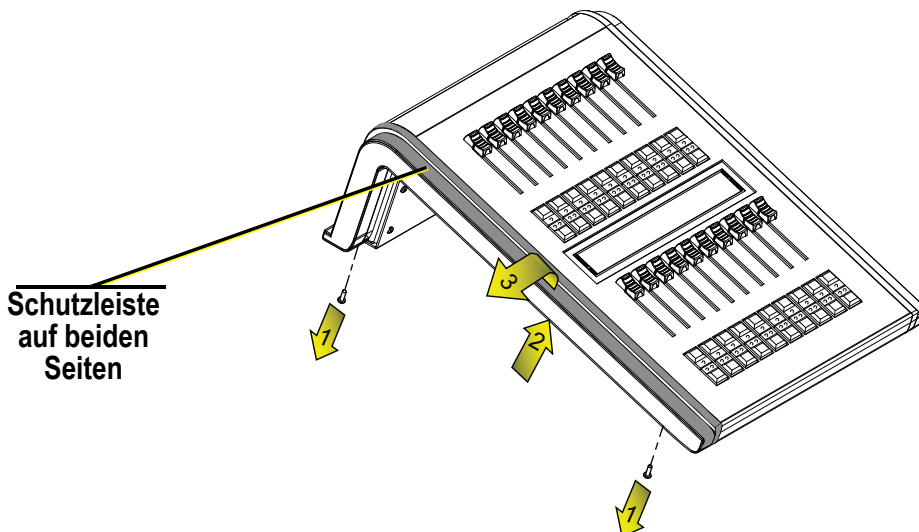
- a: Den Wing vorsichtig umdrehen und ihn mit den Fadern nach unten auf eine freie und ebene Arbeitsfläche ablegen.



VORSICHT:

Den Fader Wing niemals auf die Anschlussseite (Rückseite) stellen. Immer mit den Fadern nach unten ablegen.

- b: Die beiden Schrauben für die Schutzleiste an der Seite des Wings herausdrehen und aufbewahren..



Schritt 2: Den Wing wieder umdrehen und in seiner normalen Position ablegen.

Schritt 3: Jetzt die Schutzleiste(n) vom Wing abnehmen.

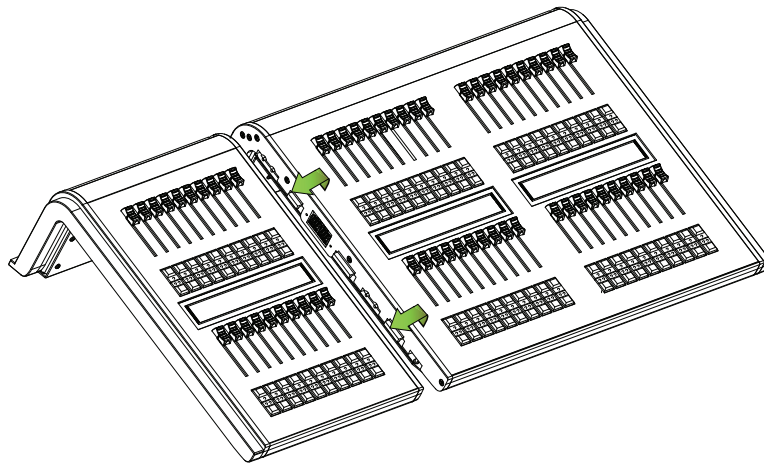
a: **Rechte Seite** - Die Schutzleiste vorsichtig nach oben schieben, bis sie mit der Oberkante der Frontplatte abschließt.

Linke Seite - Die Schutzleiste vorsichtig nach unten drücken, bis sie sich von der Frontplatte löst.

b: Die Schutzleiste von der Frontplatte abziehen und vom Wing abnehmen.

Schritt 4: Die Arbeitsschritte 2 und 3 an jeder Seite jedes Wings wiederholen, die freigelegt werden muss.

Schritt 5: Die beiden Wings zueinander ausrichten. Den rechten Wing leicht anheben und ihn vorsichtig in die Haken am linken Wing einhaken. Überprüfen, dass die beiden Wings vorne und hinten korrekt ausgerichtet sind und dann den rechten Wing vorsichtig festdrücken, bis er vollkommen eingehakt ist. Das sollte problemlos funktionieren, kann aber eventuell etwas Kraft erfordern.



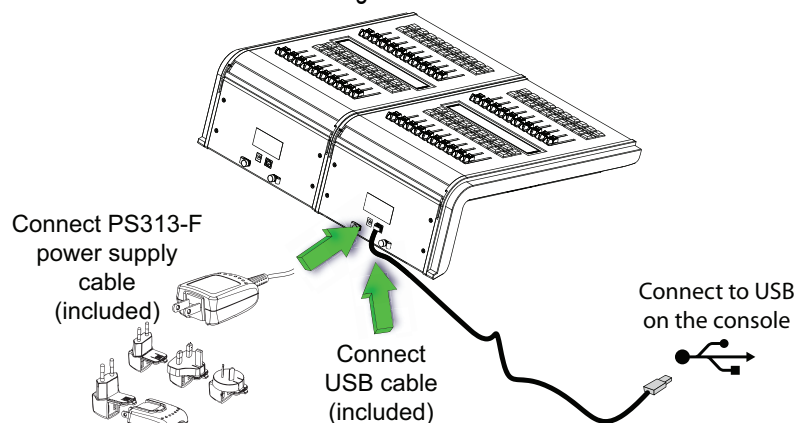
Schritt 6: Diesen Ablauf bei Bedarf wiederholen, um einen weiteren Wing am rechten Ende des Paares anzubringen.

Schritt 7: Die Schrauben wieder eindrehen, um die Wings miteinander zu verriegeln, und die Schutzleisten an den Seiten der Wings anbringen.

Montieren von Fader Wings an die Ion

Sobald alle gewünschten Wings (unter Berücksichtigung der vorgenannten Beschränkungen) aneinander angeschlossen worden sind, können die Wings mit dem gleichen Verfahren an die Ion montiert werden.

Anschließen von Universal Fader Wings an die Konsole mit USB-Kabel



- Schritt 1: Bei ausgeschalteter Konsole das mitgelieferte USB-Kabel wie oben abgebildet an die Konsole und einen Wing anschließen. Falls mehrere Wings miteinander verbunden sind, wird für alle verbundenen Wings zusammen nur ein Netz- und ein USB-Anschluss benötigt.
- Schritt 2: Mit den mitgelieferten Netzsteckeradaptern den Fader Wing an eine Steckdose anschließen.
- Schritt 3: Es wird empfohlen, die Netzleitung und das USB-Kabel in die Zugenlastungen einzulegen, die an der Rückseite der Wings vorgesehen sind.
- Schritt 4: Konsole einschalten.

Benutzerrichtlinien für Fader Wings

Zusammenspiel von Fader Wings mit Ion-Konsolen

1x20

Wenn ein 1 x 20 Fader Wing mit einem USB-Kabel angeschlossen wird, erfolgt automatisch eine Belegung mit den Fadern 1-20 gemäß der Faderkonfiguration im Setup. Weitere Fader Wings werden dann entsprechend mit weiteren Faderbänken belegt.

2 x 10 oder 2 x 20

Ion erkennt die Fader Wings und deren Konfiguration (2 x 10 oder 2 x 20) automatisch, sobald sie an die Konsole angeschlossen werden. Das System konfiguriert die Fader entsprechend der Konfiguration im Setup. Der äußerst linke Fader wird Fader 1 auf Bank 1, der nächste Fader 2 auf Bank 1 und so weiter.

Anschließen von mehreren Wings

Falls mehrere miteinander verbundene Wings verwendet werden sollen, erfolgt die Konfiguration automatisch nach folgender Logik.

1x20

Sobald ein 1 x 20 Wing an eine Ion angeschlossen wird, lädt er automatisch die ersten 20 Fader entsprechend der Zuweisung im Setup. Weitere Fader Wings werden dann entsprechend beginnend mit Fader 21 belegt.

2 x 10 und 2 x 20

Wenn 2x Fader Wings aneinander angeschlossen worden sind, werden die Fader ununterbrochen über den angeschlossenen Bereich belegt. Die obere Reihe aller Wings reicht von einem Wing bis zum nächsten. Die untere Reihe beginnt dort, wo die gesamte obere Reihe aufgehört hat und reicht dann auch von einem Wing zum nächsten.

Damit ergibt sich bei aneinander angeschlossenen Fader Wings folgende Belegung:

Obere Faderreihe	1 - 10	11 bis 30	31 - 40
Untere Faderreihe	41 - 50	51 bis 70	71 - 80
	2x10	2x20	2x10

LCD-ANZEIGE

Die Anzeige in der Mitte des Fader Wings zeigt Informationen über die Fader an.

Bei Submastern werden Sub-Nummer, Name und aktueller Wert (0 - 100%) des Faders angezeigt. Wenn die Faderbank umgeschaltet wird, zeigt der aktuelle Wert den Prozentwert an, auf den der Fader gesetzt werden muss, um die erforderliche Stellung des Submasters zu erreichen.

Bei Playbacks wird die Sequenzlistennummer hinter einem „L“ {Beispiel: „L3“ = Sequenzliste 3} angezeigt. Darunter wird die aktuell geladene Stimmung in einem ovalen Rahmen angezeigt.

Bei Hauptstellern wird „GM“ und dahinter der aktuelle Ausgabeprozentsatz (100% - Blackout) angezeigt.

Verwenden der Tasten

Jeder Fader verfügt über zwei Tasten unterhalb des Stellers. Wenn der Fader als Submaster definiert ist, hat die untere Taste die Funktion „Go/Flash“. Die obere Taste kann auf zwei verschiedene Arten verwendet werden. Wenn sie zusammen mit der Go/Flash-Taste gedrückt wird, dient sie als „Lade“-Taste für den Fader und kann zum Laden von Submastern genutzt werden. Wenn sie allein gedrückt wird, dient sie als Gruppenauswahltaste für alle Kreise in diesem Submaster. Dann hat sie die gleiche Wirkung wie die Tastenfolge [Group] [Sub] [x] in der Kommandozeile.

Bei Playbacks dient die untere Taste als [Go]-Taste und die obere als [Stop/Back]-Taste, genau wie die Tasten unter dem Haupt-Playback-Fader-Paar der Ion.

Wenn sie zusammen gedrückt werden, dienen diese Tasten als **[Load]**-Taste für den Fader, die zum Laden von Fadern oder zum Ansteuern einer der Faderfunktionen wie {Release} oder {Stop Effect} genutzt werden kann.

Laden von Fadern

Um einen Submaster oder einen Playback-Fader auf einen nicht zugewiesenen Fader zu laden, den gewünschten Submaster oder die Sequenzliste in der Kommandozeile angeben und **[Enter]** drücken. Dann beide Fadertasten drücken (was dem Befehl **[Load]** entspricht).

Um Inhalte auf einen Fader zu laden, der bereits zugewiesen ist, muss der Fader erst durch Drücken und Halten von **[Fader Control]** und Drücken von **{Release}** freigegeben werden und dann müssen beide Fadertasten gedrückt werden.

Das Belegen eines Faders als Hauptsteller muss in der Fader-Konfiguration im Setup erfolgen.

Blättern der Faderbänke auf den Fader Wings

Zum Blättern der Faderbänke auf den Fader Wings dient die Taste [Fader Control] der Ion-Konsole. Faderbänke sind in 20 Faderinkremente unterteilt. Wenn Sie auf die nächste Faderbank umschalten, wird der gesamte Fader Wing-Bereich um 20 Fader verschoben.

Beispiel:

Wenn an Ihrer Ion ein 1 x 20 und ein 2 x 20 angebracht sind, sind in der Anfangskonfiguration die Fader 1-20 dem 1 x 20 und die Fader 21 - 60 dem 2 x 20 zugewiesen.

Wenn Sie jetzt mit nachfolgenden Schritten zur nächsten Faderbank weiterblättern, nimmt der 1 x 20 Wing die Fader 21 - 40 und der 2 x 20 die Fader 41 - 80 an. Das entspricht einer Gesamterhöhung von 20 Fadern für die gesamte Fader Wing-Konfiguration.

Ändern der Faderbank eines Fader Wings:

- Schritt 1: Taste **[Fader Control]** auf der Ion-Konsole gedrückt halten. Die LCD-Anzeige auf dem Fader Wing zeigt die verfügbaren Bänke unter den Go/Flash-Tasten der Fader an.
- Schritt 2: Die Go/Flash-Taste der Faderbank drücken, die auf dem Fader Wing angezeigt werden soll. Der Fader Wing zeigt nach dem Auswählen die entsprechenden Nummern an.

Verwenden der Fader

Wenn die Faderbank gewechselt wird, zeigt die Fader Wing LCD-Anzeige Informationen über alle zugewiesenen Submaster oder geladenen Playback-Fader an. Nicht zugewiesene Fader zeigen keine Information an.

Die Submaster-LEDs leuchten in der Farbe der neuen auf die Bank geladenen Submaster (grün für additive und rot für inhibitive Submaster). Die Submaster auf den Fader Wings sind nicht motorisiert, so dass Sie beim Umschalten der Faderbank die Fader gegebenenfalls von Hand in die richtige Stellung bringen müssen, die dem Ausgabewert entspricht. Wenn eine Submaster-Einstellung angepasst werden muss, um die Steuerung zu übernehmen, blinkt die LED schnell in der entsprechenden Farbe. Die LED hört auf zu blinken und leuchtet dauerhaft, sobald der Fader in die erforderliche Stellung gebracht worden ist.

Wenn ein Playback geladen ist, können Sie den Fader verwenden, eine laufende Überblendung zu unterbrechen und die Überblendung auf manuelle Steuerung zu setzen. Zuerst [Go] drücken und während des Überblendens den Fader auf Null herunterziehen und den Fader dann mit der gewünschten Geschwindigkeit hochziehen. Sobald der Fader ganz hochgezogen ist, wird der Überblendvorgang abgeschlossen und die Steuerung geht wieder auf die Tasten über.

Index

Symbole

„Curve“ (Kennlinie)	
in Patch	64
Löschen von	239
„Cue Only“-Modus	
Löschen von Stimmungen	156
„Tracking“-Modus	
Löschen von Stimmungen	156
{Record Setup}	
Einstellen	84
-%	103
+%	103

Zahlen

1-zu-1-Patch	54
--------------	----

A

About	
Kreis	233
Paletten	234
Presets	234
Stimmung	234
Absolute Effekte	211
Absolutwerte	
mit Paletten	120
Adresse	
Parken in Live	220
Adresse	
In Live	107
aktive Sequenzliste	
ändern	166
Aktualisieren	
aktuelle Stimmung	152
Arbeiten mit Trace	152
Dialogbox	149
Gruppen in Live	111
Optionen	149
Presets	127
Referenz	
in Stimmung	150
Stimmungen	
Arbeiten mit {Cue Only/Track}	151
ohne Referenzen	150

Submaster	228
Ursprungs-Stimmung	152
von inaktiven Stimmungen	152
Verschachtelte Referenzen auflösen	
mit	149
Aktualisieren von	
Gerätebibliothek in der	
Vorstellungsdatei	78
Palette	119
Allfade (Gesamtstimmung)	145, 166
Ansicht	
Tabelle	41
Trackliste, in Blind	42
Anwählen	
Kreise in Patch	57
Anzeige	
Anzeigeelemente	
Mark	160
Anzeige-	
konventionen	33
Anzeigeelemente	33
in der Playback-Ansicht	38
Anzeigeelemente bei Live/Blind	33
Anzeigen	
Attribut, in Patch	64
Blind Kreis	120
Datenbank in Patch	66
Effekt-Status	207
erweitern	33
Farbanzeigen	34
Formate ändern	40
Kreisliste Datenansicht	40
Makro-Editor	244
Navigieren	31
Öffnen	31
Aus dem Browser heraus	31
über die Bedientasten	31
über die Softkeys	31
Parameter	27
Parken	
Parken aus	221
Patch	
Einstellungen	62
öffnen	55

Playback-Ansicht	
Anzeigeelemente in der	38
Farbanzeigen	38
Text-Anzeigeelemente	38
Rollen innerhalb	32
Schließen	31
steuern	31
Tabellenansicht	41
tauschen	32
Tracklistenansicht	42
arbeiten mit	
Id	
Über	258
mehreren	257
Arbeiten mit einer Einzel-	
Sequenzliste	131
Arbeiten mit mehreren	
Sequenzlisten	163
Assert	
auf Kreisebene	165
auf Stimmungsebene	165
Kennungen	145
Sequenzliste	184
und Load	184
verwenden mit Sequenzlisten . .	165
At Enter	147
Aufheben des Patches eines	
Kreises	59
Aus (Taste)	
mit Fadern	185
Ausdrucken	
Vorstellungsdatei	49
Ausgangsadresse in Patch	57
AutoMark	158
Zulassen von Live-	
Änderungen	158
B	
Back (Taste)	181
Backup	277–283
Backup-Konsole	277
Client	277
Master	277
Offline-Konsole	277
Backup-Gerät	
Hauptanlage	277
Backup-Konsole	
<i>Definition</i>	277
Beam-Palette	
<i>Beschreibung</i>	114
Bearbeiten	
aus der Submaster-Liste	230
Gruppen	
über den	
Gruppenlistenindex . . .	112
Gruppen in Live	111
Stimmungen in Blind	153
bearbeiten	
Bereiche für neue Geräte	78
Effekte	
in Live	216
Kennlinien	237
Makros	247
Parameter eines neuen Geräts . .	75
Presets	127
in der Tabellenansicht	129
in der Tracklistenansicht . .	130
Presets in Blind	129
Rad in Patch	71
Scroller in Patch	71
von Paletten in Blind	120
von Paletten in Live	119
von Paletten in	
Tracklistenansicht	121
Bearbeiten des Bereichs eines	
neuen Geräts	78
Benutzer	
Daten zwischen verschiedenen	
Ids	258
ID	
Verhältnis zur gemeinsamen	
Datennutzung	258
Id	
zuweisen	258
Benutzer-Id	
mit mehreren Konsolen	280
Verhältnis zur gemeinsamen	
Datennutzung	280
Blättern	
Encoder	43
Fader	181
Softkeys	43
Blind	
Anzeigeelemente	33
Arbeiten mit Encodern in	155
Bearbeiten von Paletten in	120
Bearbeiten von Presets in	129

Bearbeiten von Stimmungen	
in	153
Kreisanzeige	120
Speichern einer Multipart-	
Stimmung in	199
Speichern von Stimmungen in ..	153
Text-Anzeigeelemente	35
Tracklistenansicht	42
Bearbeiten von Paletten ...	121
Block	144
Kreise/Parameter	144
Stimmungen	144
Browser	27
Datei	
Speichern unter	51
<i>Image</i>	28
löschen	30
Navigation innerhalb des	28
Virtuelle Tastatur	28

C

Capture	192
Client-Konsole	
<i>Definition</i>	277
Color-Effekte	214
Color-Palette	
<i>Beschreibung</i>	114
Colorpicker	
<i>Beschreibung</i>	100
Color-Steuerung	
über Encoder	99
Copy To	188

D

Data (Navigationstaste)	36
Datei	
Neue Vorstellung erzeugen	46
Datenbank-Einstellungen in Patch ..	66
Dialogbox Update	149
Digitalsteller	
Einstellen der Intensität	
mit dem	93
Dimmer	
patchen	58
<i>Siehe Adresse.</i>	
Dimmer-Check	
<i>Siehe {Adresse}</i>	

Dimmerdopplung	
in Patch	59
Direkttasten	
Anwählen von Kreisen über die ..	30
öffnen	29
organisieren	29
DMX	
Ausgabe	15
aus Ion	275
DMX-Ausgabe	15
aus Ion	275

E

Edit (Softkey)	
in der Sequenzlisten-Anzeige ..	170
Effekte	
Absolute	211
programmieren	212
Anwenden eines bestehenden ..	216
Arbeiten mit {Stop Effect}	185
bearbeiten	
in Live	216
Color-Effekt	214
Focus-	213
Lauflicht-	208
programmieren	209
Linear	214
relative	213
Color-Effekt	214
Definieren eines	
Musterprofils	215
Focus-	213
Lineare	214
programmieren	215
Statusanzeige	207
stoppen	216
Über	202
Einstellungen	
Attribut, in Patch	64
Datenbank in Patch	66
Patch	62
Einzelzeitsteuerung	
(diskretes Timing)	140
Encoder	
Color-Steuerung	99
Einstellen von Nicht-	
Intensitätsparametern	95
Image-Steuerung	99

LCD-ANZEIGE	
Beschreibung	96
<i>Bild von</i>	96
Form-Steuerung	99
Navigieren	43
Shutter-Steuerung	99
Über	43
verwenden in Blind	155
virtuelle	
arbeiten mit	98
mit Farb-Scroller-	
Kalibrierung	72
öffnen	98
Enter (Taste)	
Verwenden in Syntax	5
Entfernen	
Kreise	
aus Presets	130
Referenzierte Marks	160
Eos/Ion-Benutzerforen	8
Ersetzen mit	155
Erweitern von Anzeigen	33
Erzeugen	
'Curve' (Kennlinie)	237
Geräte im Patch	74
Gruppe	110
Makro	
mit der Editor-Ansicht	246
Neues Gerät	75
Palette	115
Presets	124
Stimmung	133
Submaster	224
erzeugen	
Sequenzliste	164
ETC Technical Services	3
ETC-Standorte	3
Eventliste	
programmieren	255
Events	
in Timecode	254
Execute-Liste	146
Export	
Vorstellungsdatei	52

F

Fader	
Ausschalten	185
Fader (Drucktaste)	181
Faderbänke ändern	181
Freigeben	185
Intensitäts-Master	170
Konfigurieren in Setup	82
Playback	175
Playback-Steuerung	181–186
Go (Starten)	181
Stop/Back	181
Proportional-	170
Rate Override	186
Stellerm modul	29
Virtuell <i>Siehe Stellerm modul</i>	29
virtuelle	180
zuweisen	180
zuweisen	180
bei eingeschaltetem	
Auto Playback	180
manuell	180
Fader (Drucktaste)	181
Faderbänke	181
Farbanzeigen	
in Live/Blind	34
Farb-Scroller	
kalibrieren	72
Farb-Scroller kalibrieren	72
Filter	
About	171
entfernen	173
Partielle Filter	173
Speicher-Filter	172
Speichern von Daten mit	174
verwenden bei Paletten	117
Fixture-Editor	74
Bibliothek aktualisieren	78
öffnen	74
Flexichannel	
<i>Beschreibung</i>	37
Flip	106
Focus-Effekte (Bewegungseffekt)	213
Focus-Palette	
<i>Beschreibung</i>	114
Follow/Hang	141

Format	
ändern	40
Kreisliste Datenansicht	40
Patch-Ansicht	56
Gruppenlistenindex	
Arbeiten mit	112
Form-Steuerung	99
Freeze	184
Freigeben	185
Funktion [Go To Cue 0]	
& {Load}	181
Kommandozeile	167
Playback-Taste	181
Funktion [Go To Cue Out]	167

G

Gateways	15
Geordnete Ansicht	
Gruppen	112
Geordnete Kreise	110
Geräteart	
Einstellen in Patch	57
Gerätebibliothek	
Aktualisieren der	
Vorstellungsdatei	78
Go (Taste)	181
beim Playback	181
Go To Cue	179
mit mehreren Sequenzlisten ..	167
Zeitsteuerung	179
Go/Flash-Taste	
Zeitsteuerung	229
Graphische Benutzerschnittstelle (GUI)	
Anzeigekonventionen	33
Grundlagen der manuellen	
Kontrolle	89
Gruppen	
abrufen	111
aktualisieren in Live	111
Anwählen	111
Bearbeiten	
über den	
Gruppenlistenindex ..	112
bearbeiten in Live	111
Geordnete Ansicht	112
Geordnete Kreise	110

Gruppenlistenindex	
öffnen	112
Löschen	111
Numerische Ansicht	112
Speichern in Live	110
Speichern mit Offset	111
Über	109, 249
Gruppenlistenindex	112
Bearbeiten über die	112
öffnen	112
GUI. <i>Siehe Graphische Benutzerschnitt-</i>	
<i>stelle</i>	

H

Hang	141
Hauptanlage	
<i>Definition</i>	277
Hauptsteller	
konfigurieren	82
high <i>Siehe Highlight</i>	
Highlight	105
Rem Dim	106
Hilfe-System	
<i>Beschreibung</i>	8
Hold	
Stimmungs-Attribut	143
Home (Taste)	101
HTP	7
in der Sequenzlisten-Anzeige ..	169

I

Image-Steuerung	
über Encoder	99
Import	
Vorstellungsdatei	52
Independent	
in der Sequenzlisten-Anzeige ..	169
Intensität	
Einstellen	92
-%	103
+%	103
einstellen mit dem Digitalsteller ..	93
manuell korrigieren bei der	
Wiedergabe	183
Intensitäts-Master	170
Intensity-Paletten	
<i>Beschreibung</i>	114

K

Kennlinien	
Anwenden	
auf Kreise im Patch	239
auf Stimmungen	239
bearbeiten	237
Erzeugen	237
Über	236
Kennungen	144
Allfade (Gesamtstimmung)	145
Block	144
Kreise/Parameter	144
Stimmungen	144
Mark	145
Knoten	15
Kommando-History	194
Kommandozeile	
Syntaxstruktur	5
Über	27
Konfigurationsprogramm	263–273
Konfigurieren	
Gateways	15
Hauptsteller	82
Ion DMX-Anschlüsse	275
Knoten	15
Show Control-Anschlüsse	275
Konsole	
Kenndaten	14
Reinigung	14
Topographie	12
Konsolen-	
Playback-Steuerung	176
Konventionelle Geräte	
Anzeigekonventionen	33
Patchen von Dimmern	58
Kreis	
Aufheben des Patches	59
Verbundkreis patchen	61
Kreis-Check	107
Kreise	
Anwählen	90
in Patch	57
Anzeigekonventionen	33
Arbeiten mit About	233
Assert	165
in Gruppen geordnet	110
zurücksetzen	101

Kreise anwählen	
Tastatur	90
Kreisliste	40
Ändern von Stimmungen	
aus der	154

L

Label	
Stimmung	143
Laden	
Submaster	227
Teilvorstellung	47
Lampen-Kontrolle	102
Last (Taste)	91
Lauflicht-Effekte	208
Learn (Taste)	242
Arbeiten mit Show Control	255
Lineare Effekte	214
Link/Loop (Sprung/Schleife)	142
Listenansicht	
Gruppe	112
Paletten	122
Presets	128
öffnen	128
Submaster	
Bearbeiten über die	230
öffnen	230
Littlites	14
Live	
{Adresse}	107
Ändern von Stimmungen in	147
Anzeigeelemente	33
Aufzeichnen von Makros in	242
Bearbeiten von Effekten in	216
Bearbeiten von Paletten in	119
Bearbeiten von Presets in	127
Gruppen aktualisieren in	111
Gruppen bearbeiten in	111
Multipart-Stimmungen	
aktualisieren in	198
Parken	219
Parken von Adressen in	220
Speichern von Multipart-	
Stimmungen in	196
Speichern von Presets in	124
Speichern von Stimmungen in	133
Text-Anzeigeelemente	35

Loop (Schleife)	142
Löschen	
Patch	54
löschen	
Filter	173
Stimmungs-Attribute	143
Submaster	228
Löschen von	
Gruppen	111
Kennlinien	239
Makros	248
Paletten	122
Parts einer Multipart-Stimmung	200
Presets	130
Stimmungen	156
Submaster	228
Vorstellungsdatei	52
Löschfunktionen	30
low <i>Siehe Lowlight</i>	
Lowlight	105
LTP	7
in der Sequenzlisten-Anzeige	169

M

Make Manual	
mit mehreren Sequenzlisten	164
über	191
Make Null	
Über	190
Makro-Editor-Ansicht	244
Makros	
Aufzeichnen in Live	242
bearbeiten	247
Editor-Ansicht	244
Löschen	248
neu erzeugen	
mit der Editor-Ansicht	246
stoppen	248
Über	241
Verwenden von {Learn}	242
Wiedergeben	248
Manual Override (Taste)	183
beim Playback	183
Manuelle Kontrolle	
{last}	91
{next}	91
Anwählen von Kreisen	90

Einstellen der Intensität	92
Einstellen der Lampen-	
Kontrolle	102
Einstellungen <i>siehe Setup</i> .	
Encoder-LCD-Anzeige	96
Flip	106
Highlight	105
Home (Taste)	101
Kreis-Check	107
Lowlight	105
Make Manual	191
Make Null	190
Offset	91
Rem Dim	104
Sneak	106
Steuern von Nicht-Intensitäts-	
parametern (NP)	94
Submaster	229
während der Wiedergabe	182
weitergehende	187
Capture	192
Copy To	188
Recall From	189

Zeitsteuerung	
manuell für Stimmungen	138

Mark

Anzeigeelemente	160
AutoMark	158
Entfernen von referenzierten	
Marks	160
Kennung	145
Referenzierte Marks	159
Setzen der Kennung für	
referenzierte Marks	159
Über	157
Zeitsteuerung, referenzierte	
Marks	161
Zulassen von Live-Änderungen	158
Master-Konsole	
<i>Definition</i>	277
Mehrere Benutzer	257
Mehr-Konsolen-	
Funktionen	280
Mehr-Konsolen-Betrieb	277–280
MIDI	

Anschlüsse	
konfigurieren	275
Setup	83
Show Control	250

Move To	
in Patch	59
Move To (Softkey)	
in der Sequenzlisten-Anzeige	170
mit Stimmungen in Blind	155
mit Stimmungen in Live	148
Über	108
Moving Lights	
Anzeigekonventionen	33
patchen	60
Multipart-Stimmungen	195
aktualisieren in Live	198
Ändern in Standard-	
Stimmungen	199
Attribute	
Einstellen	197
Speichern in Blind	199
Speichern in Live	196
Standard-Stimmungen	
ändern in	199
Über	195

N

Navigationstasten	
{data}	36
{time}	36
Navigieren	
Encoder	43
Neuspeichern von Paletten	119
Next (Taste)	91
Nicht-Intensitätsparameter (NP)	
Einstellen	
-%	103
+%	103
Einstellen mit Encodern	95
steuern	94
NP <i>Siehe Nicht-Intensitätsparameter</i>	
Numerische Ansicht	
Gruppen	112
Nummerierung	
Stimmungen	132

O

Offline-Konsole	
<i>Definition</i>	277
Öffnen	
Anzeigen	31
Aus dem Browser heraus	31

über die Bedientasten	31
über die Softkeys	31
Direkttasten	29
Fixture-Editor	74
Stellermodule	29
Teilverstellung	47
Virtuelle Encoder	98
Öffnen von Teilen einer Vorstellung	47
Offset	91
in Patch	66
Kreise in Gruppen	111
Online-Foren	
Registrieren Sie sich bei	8
Out	
Go To Cue	167
Out-of-Sequence-Stimmungen	178
mit Go To Cue	179

P

Paletten	
abrufen	118
Aktualisieren	119
als Absolutwerte	120
Arbeiten mit About	234
Beam-	114
bearbeiten in Blind	120
Tracklistenansicht	121
bearbeiten in Live	119
Color-	114
Filter	117
Focus-	114
Intensität	114
Listenansicht	122
Löschen	122
Neu speichern	119
selektiv speichern	
mit {Record}	116
Speichern	115
Arbeiten mit {Record only}	116
mit {Record}	115
Typen von	114
Über	113
Parameter	
Anzeige	27
Anzeige im ZIB	94
Einstellen	
Tastatur verwenden	95
Zurücksetzen	101

Parameteranzeige		löschen	54
Über	94	Move To	59
Parameterkategorie-Zeitsteuerung		Moving Light	60
Einstellen	138	Offset, Arbeiten mit	66
Parken		Picker	68
Adressen in Live	220	Rad-Picker	68
Anzeige		Scroller-Picker	68
Parken aus	221	Statusspalte	57
In Live	219	Verbundkreis	61
skaliert	220	Verschieben von Kreisen	59
Über	218	Vorheizen	64
Part. <i>Siehe Multipart-Stimmungen</i>		Zuweisen von Kennlinien in	64
Partielle Filter	173	Playback	
Partitionierte Steuerung	259	Arbeiten mit [Go]	181
Anwählen von Partitionen	260	Arbeiten mit [Stop/Back]	181
Arbeiten mit Partitionen	262	Fadersteuerung	
Erzeugen von Partitionen	261	Assert	184
Partitionsliste	260	Aus	185
Setup	260	Freeze	184
Über	260	Freigeben	185
Patch	53	Go (Starten)	181
1-zu-1	54	Manuelle Übernahme	183
Anleitung		Stop Effect	185
Patchen eines Moving		Stop/Back	181
Lights	60	Timing Disable	184
Patchen von Dimmern	58	Zeitprofilkorrektur	186
Ansichten ändern	56	Intensität	
Anwählen von Kreisen in	57	Manuelle Übernahme	183
Anwenden von Kennlinien im	239	Manuelle Steuerung bei	182
Anzeige	55	mit Go To Cue	179
Image	62	Out-of-Sequence-Stimmungen	178
Attribut-Anzeige	64	Playback von Stimmungen	175
Aufheben des Patches eines		Playback-Anzeige	
Kreises	59	Anzeigeelemente	38
Ausgangsadresse	57	Farbanzeigen	38
bearbeiten	57	Text-Anzeigeelemente	38
Räder	68	Playback-Fader	
Scroller	68	Über	175
Datenbank-Anzeige	66	Presets	
Dimmer	58	abrufen	126
Dimmerdopplung	59	Aktualisieren von	127
Editor	69	Arbeiten mit About	234
Einstellungen	62	Aufzeichnen in Live	124
Erzeugen	57	bearbeiten in Blind	129
Fixture-Editor	74	Tabellenansicht	129
Geräteart		Tracklistenansicht	130
Einstellen	57	bearbeiten in Live	127
Hinzufügen von		Entfernen von Kreisen aus	
Schlüsselwörtern	73	einem	130

Listenansicht	128
öffnen	128
Löschen	130
Neu speichern	127
Speichern	
Arbeiten mit {Record only} ..	125
mit {Record}	124
Über	123
Proportional-Fader	170
Pult-Setup	84

R

Radio Focus Remote (RFR)	289
Ändern der Frequenz	291
Aufladen	293
Betriebsarten	294
Live	295
Parken	294
Patch	296
Playback	296
Grundbedienung	292
Aufladen	293
Einstellräder	292
LCD-ANZEIGE	292
Tastatur	292
im Systemstativ	
groß	19
in der Systemübersicht	10
Technische Daten	297
Übersicht	
Empfänger-Basisstation ..	290
Funkfernbedienung	289
Rad-Picker	68
Rate	
Stimmungs-Attribut	143
Rate Override	186
Recall From	189
Referenzierte Marks	159
Kennungen setzen	159
Zeitsteuerung	161
Registrieren Sie Ihre Ion	3
Reinigen der Ion	14
Reißnagel-Symbol	27
Relative Effekte	213
Rem Dim	104
Highlight	106
Rem Dim <i>Siehe Rem Dim</i>	
Remote Processor Unit (RPU)	
im Systemstativ	

groß	19
Standard	18
Remote Video Interface (RVI)	285
Einrichten der Hardware	
Rückansicht	286
Vorderseite	287
Hochfahren	287
im Systemstativ	
groß	19
in der Systemübersicht	10
Tasten-Konfiguration	288
RFR. <i>Siehe Radio Focus Remote (RFR)</i>	
Rollen in Anzeigen	32
RVI. <i>Siehe Remote Video Interface (RVI)</i>	

S

Schließen	
Anzeigen	31
Schlüsselwörter	
Hinzufügen im Patch	73
Scroller	
Bearbeiten in Patch	71
Scroller-Picker	68
Select Last	101
selektives Speichern	
mit Stimmungen	135
negatives	135
positives	135
Sequenzlisten	
{Assert} & {Load}	184
aktive Sequenzliste,	
Umschalten der	166
Arbeiten mit Assert	165
Attribute	169
Neue, speichern in	
Arbeiten mit {Record only} ..	164
mit {Record}	164
Speichern von neuen	164
Sequenzlisten-Anzeige	168
{Edit}	170
{HTP/LTP}	169
{Independent}	169
{Move To}	170
öffnen	168
Services	
ETC Technical	3
Setup	79
MIDI	

Show Control	83	Partielle Filter, mit	173
Timecode	83	Presets	124
öffnen	80	Arbeiten mit {Record only}	125
Pult-Setup	84	mit {Record}	124
{Bedienpult}	86	Sequenzliste	164
{Record Setup}	84	Arbeiten mit {Record only}	164
Anzeigen	87	mit {Record}	164
Manuelle Kontrolle		Stimmungen	
Show Control	83	Arbeiten mit {Record only}	134
Sicherheit	87	In Live	133
SMPTE	83	mit {Record}	133
Vorstellung	80	Stimmungen in Blind	153
Vorstellungs-Setup	81	Submaster	224
Fader Setup	82	Vorhandene Vorstellungsdatei	51
Stimmung Setup	81	Speichern unter	51
Show Control		Status	
Anschlüsse konfigurieren	275	in Patch	57
Arbeiten mit Timecode	253–256	Stellermodule	
Einstellungen	83	mit Playback	180
MIDI Show Control	250	öffnen	29
Über	250	Stimmung	
Shutter-Steuerung		Gewählte	177
über Encoder	99	In Blind	177
Sicherheit		In Live	177
Setup	87	Stimmung Setup	
skaliert Parken	220	in Setup	81
SMPTE		Stimmungen	
Setup	83	{At} {Enter}	147
Sneak		Aktualisieren	
<i>Beschreibung</i>	106	auf Referenzen	150
Softkeys		ohne Referenzen	150
kontextabhängig	43	Ändern	
Seiten ändern	43	Arbeiten mit {Ersetzen mit}	155
Über	43	Arbeiten mit {Move To}	
Speicher-Filter		In Blind	155
Speichern von Daten mit	174	In Live	148
Speichern		Arbeiten mit {Record Only}	148
Filter, mit	172	Arbeiten mit {Record}	147
Gruppen in Live	110	Arbeiten mit {Update}	149
mit Speicher-Filtern	174	aus der Kreislistenansicht	154
Multipart-Stimmungen	196	aus der Tabellenansicht	154
Attribute	197	aus der Trackliste	154
Neue Sequenzliste	164	Verwendung von	
Arbeiten mit {Record only}	164	{At} {Enter}	147
mit {Record}	164	Ändern in Live	147
Paletten	115	Anwenden von Kennlinien auf	239
Arbeiten mit {Record only}	116	Arbeiten mit {About}	234
mit {Record}	115	Arbeiten mit {Allfade}	166
mit selektiver Speicherung	116	Assert	165
		Attribute	141
		Follow/Hang	141

Hold	143	Speichern von Multiparts in	
Label	143	Live	196
Link/Loop		Über	132
(Sprung/Schleife)	142	Zeitsteuerung	137
löschen	143	diskret	140
Rate	143	Einstellen	137
bearbeiten in Blind	153	Manuell	138
Block	144	Parameterkategorie	138
Einstellungen		Verzögerung	141
in Setup	81	Stop Effect	185
Execute-Liste	146	Stop/Back (Taste)	181
Go To Cue	179	Strom	
Grundlagen der		Abschaltprozedur	23
Programmierung	132	Stromversorgung	23
Kennungen	144	Submaster	
Allfade (Gesamtstimmung)	145	Aktualisieren von	228
Assert	145	Go/Flash-Taste mit	
Block	144	Zeitsteuerung	229
Mark	145	Laden	227
Vorheizen	145	Liste	230
Löschen	156	Bearbeiten über die	230
im „Cue Only“-Modus	156	Löschen	228
im „Tracking“-Modus	156	löschen	228
Manuelle Steuerung bei		Manuelle Kontrolle	229
Playback	182	Speichern	224
Multipart		Über	224
ändern in	199	Synchronisiertes Backup	281
Ändern in eine Standard-		Setup	281
Stimmung	199	Syntax	
Löschen eines Parts	200	Struktur	5
Part-Attribute einstellen	197	Verwendung von Enter	5
Über	195	Systemkomponenten	10
Multiparts aktualisieren in	198	Systemstativ	
Numerierung	132	groß	19
Out-of-Sequence-	178	Standard	18
mit Go To Cue	179	T	
Part. <i>Siehe Stimmungen - Multipart</i>		Tabellenansicht	41
Sequenzlisten-Anzeige	168	Ändern von Stimmungen	
öffnen	168	aus der	154
Speichern		Bearbeiten von Presets in	129
Arbeiten mit {Cue Only/Track}		Tastatur	
im „Cue Only“-Modus	136	Anwählen von Kreisen mit der	90
im „Tracking“-Modus	136	Einstellen von Parametern	
Arbeiten mit {Record only}	134	mit der	95
mit {Record}	133	Tauschen von Anzeigen	32
selektiv	135	Technischer Kundendienst	3
Speichern in Blind	153		
Speichern in Live	133		
Speichern von Multiparts in			
Blind	199		

Text-Anzeigeelemente	
in der Playback-Ansicht	38
in Live/Blind	35
Time (Navigationstaste)	36
Timecode	253
Eventliste	
programmieren	255
Events	254
MIDI	83
SMPTE	83
Timing Disable	
beim Playback	184
Trace	
mit Aktualisierung	152
Tracklistenansicht	42
ändern mit {Move to}	155
Ändern von Stimmungen	
aus der	154
Bearbeiten mit {Ersetzen mit}	155
Bearbeiten von Paletten in	121
Bearbeiten von Presets in	130

U

Über	
About	232
Undo (Rückgängig)	
Arbeiten mit	193
Kommando-History	194

V

Verbundkreis	
patchen	61
Verwalten von Vorstellungsdateien	45
Verzögerungs-Zeitsteuerung	141
Virtuelle Encoder	
arbeiten mit	98
mit Farb-Scroller-Kalibrierung	72
öffnen	98
Virtuelle Fader	
zuweisen	180
Virtuelle Fader <i>Siehe Stellermodul</i>	29
Virtuelle Tastatur	28
Vorheizen	
in Patch	64
Stimmungs-Kennung	145

Vorstellungsdatei	
Ausdrucken	49
Erzeugen	46
Exportieren	52
Importieren	52
Laden von Teilen	47
Löschen	52
Name	
fett	46
Normal	46
Neue	46
Öffnen einer vorhandenen	46
Speichern einer vorhandenen	51
Speichern unter	51
Vorstellungs-Setup	80
{Vorstellung Setup}	81

W

Website	3
Wiedergeben von Makros	248

X-Z

Zeit	
diskret	140
Einstellungen für	
Parameterkategorien	138
Go To Cue	179
Manuelle Steuerung bei	
Playback	182
Stimmung	
Einstellen	137
Stimmungen	137
Tasten	229
unterdrücken beim Playback	184
Verzögerung	141
Zeitsteuerung auf Stimmungsebene	
Einstellen	137
Zentraler Informationsbereich (ZIB)	27
Browser	27
entsperren	27
Parameteranzeige	27
Parameteranzeige im	94
sperren	27
Virtuelle Tastatur	28
ZIB. <i>Siehe Zentraler Informationsbereich</i>	
zuweisen	
virtueller Fader	180



Amerika ■ 3031 Pleasant View Road, P.O. Box 620979, Middleton, Wisconsin 53562-0979 USA ■ Tel.: +1 608 831 4116 ■ Fax: +1 608 836 1736
London, Großbritannien ■ Unit 26-28, Victoria Industrial Estate, Victoria Road, London W3 6UU, Großbritannien ■ Tel.: +44 (0)20 8896 1000 ■ Fax: +44 (0)20 8896 2000
Rom, Italien ■ Via Ennio Quirino Visconti, 11, 00193 Rom, Italien ■ Tel.: +39 (06) 32 111 683 ■ Fax: +39 (06) 32 656 990
Holzkirchen, Deutschland ■ Ohmstrasse 3, 83607 Holzkirchen, Deutschland ■ Tel.: +49 (0)8024 47 00-0 ■ Fax: +49 (0)8024 47 00-3 00
Hongkong ■ Rm 1801, 18/F, Tower 1 Phase 1, Enterprise Square, 9 Sheung Yuet Road, Kowloon Bay, Kowloon, Hongkong ■ Tel.: +852 2799 1220 ■ Fax: +852 2799 9325
Service: (Nord- und Südamerika) service@etconnect.com ■ (Großbritannien) service@etceurope.com ■ (Deutschland) techserv-hoki@etconnect.com
■ (Asien) service@etcasia.com
Internet: www.etconnect.com ■ Copyright © 2008 ETC. Alle Rechte vorbehalten. ■ Änderung sämtlicher Produktinformationen und Spezifikationen vorbehalten.
4310M1210-1.4.0 ■ Version A ■ Herausgegeben 06/2008