Eos-Familie

Benutzerhandbuch

Version 3.2.1

Eos Apex 5, 10 und 20

Eos Ti, Gio, Gio@5

Ion Xe, Ion Xe 20

Element 2

Ion Classic und Element Classic

4250M1210-3.2.1 Rev. A

2024-11

Eine Liste der ETC Marken und Patente finden Sie unter etcconnect.com/ip. Alle anderen gekennzeichneten und nicht gekennzeichneten Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

ETC beabsichtigt, dieses Dokument, ob gedruckt oder elektronisch, in ungekürzter Form zur Verfügung zu stellen.

Inhaltsverzeichnis

Willkommen 1

Was ist neu 1

Einführung 3

Verwendung dieses Handbuchs 4

Registrieren Sie Ihre Konsole 4

Online-Benutzerforen für Eos-Familie 5

Unterstützung durch den Technischen Kundendienst von ETC 5

Weiteres Referenzmaterial 6

Wichtige Konzepte 7

Die Konsole in der Übersicht 14

Überblick über die Eos Apex 5 15

Überblick über die Eos Apex 10 22

Überblick über die Eos Apex 20 29

Überblick über die Eos Ti 36

Überblick über die Gio 42

Überblick über Gio @5 49

Überblick über die Ion Xe 56

Überblick über die Ion Xe 20 62

Überblick über die Element 2 68

Überblick über die Ion Classic 74

Überblick über die Element Classic 79

Konsole reinigen 84

Systemgrundlagen 86

Informationen zu den Systemgrundlagen 87

Einschalten der Konsole 87

Ausschalten der Konsole 87

Zentraler Informationsbereich (CIA/ZIB) 87

Browser 90
Softkeys 93
Anzeigen 93
Anzeige Steuerung und Navigation 98
Live- und Blindanzeigen 106
Playback-Anzeige 117
Direkttasten 123
Encoder 133
Moving Light-Steuerung 140
Faderkonfiguration 140
Tastaturkürzel des Tastenfeldes 149
Tastenkombinationen 152
sACN-Output-Anzeige 157

Verwalten von Vorstellungsdateien 160

Verwalten von Vorstellungsdateien 161
Neue Vorstellungsdateien erstellen 161
Vorhandene Vorstellungsdateien öffnen 161
Vorstellungsdateien mergen 164
Vorstellungsdateien drucken 167
Speichern der aktuellen Vorstellungsdatei 168
Vorstellungsdaten importieren 171
Vorstellungsdaten exportieren 173
Logdateien exportieren 174
Vorstellungsdateien löschen 175

Patch 176

Patch 177
Patch-Hauptanzeige 177
Patchen konventioneller Geräte 179
Patchen von Movinglights, LEDs und Zubehör 185
Patchen von Multizellengeräten 187
Beschriftung 189
Farbstring- bzw. Rad-Auswahl und -Editor 189

Patch > Patch ... 196
Patch > Attribute ... 197
Patch > Datenbank ... 199
Patch > Augment3d ... 201
Patch > Protokolle ... 201
Patch > Geräteliste ... 204
Patch löschen ... 209
Update Beschreibung ... 209
Geräte-Editor ... 210

Setup ... 228

Setup ... 229
Setup > System ... 229
Setup > Benutzer ... 237
Setup > Gerät ... 241
Diagnose ... 254
Konsolen-Status ... 255

Manuelle Steuerung ... 258

Manuelle Steuerung ... 259
Mit Kreisfadern arbeiten auf Element 2 und Element Classic ... 259
Kreise anwählen ... 259
Intensität einstellen ... 265
Manuelle Steuerung von Nicht-Intensitätsparametern ... 266
Home ... 280
Kreise mit mehreren Intensitäten ... 281
Multizellengeräte ... 281
Lampenkontrolle ... 283
[+%] und [-%] verwenden ... 284
Rem Dim ... 284
Highlight und Lowlight ... 286
Sneak ... 288
Staging-Modus ... 289
Select-Tasten ... 290

Kreis-Check ... 292
Adresse auf Wert setzen ... 292
Adressen-Check ... 293
Flash ... 293

Gruppen ... 294

Gruppen ... 295
Gruppen speichern in Live ... 295
Gruppen anwählen ... 298
Gruppen löschen ... 298
Gruppenliste ... 298
Mit Gruppen beteiligte Kreise anwählen ... 299

Fan ... 302

Fan ... 303
Fan mit Parameterwerten ... 303
Fan in der Kommandozeile ... 304
Fan mit Referenzen ... 304
Fan mit Zeiten und Wartezeiten ... 304
Fan mit Untergruppen ... 304

Mark ... 306

Mark ... 307
Automark ... 307
Referenzierte Marks ... 308

Paletten ... 314

Paletten ... 315
Palettentypen ... 315
Palettenoptionen ... 316
Paletten in Live speichern ... 316
Paletten aufrufen ... 319
Paletten in Live bearbeiten ... 321
Paletten in Blind bearbeiten ... 322

Typ-Paletten benutzen ... 325
Andere Palettenbearbeitungen ... 326

Presets ... 328

Presets ... 329
Preset-Optionen ... 329
Presets in Live speichern ... 329
Presets abrufen ... 331
Presets in Live editieren ... 332
Presetliste ... 333
Presets in Blind editieren ... 333
Mit Typ-Presets arbeiten ... 335
Kreise aus einem Preset entfernen ... 336
Presets löschen ... 337
Fader-Eigenschaften von Preset und Palette ... 337

Stimmungen und die Sequenzliste ... 342

Stimmungen und Sequenzlisten ... 343
Grundlagen beim Speichern von Stimmungen ... 343
Stimmungen in Live speichern ... 344
Cue Only/Track ... 346
Stimmungen in Live selektiv speichern ... 347
Zeiten ... 348
Stimmungsattribute zuordnen ... 351
Kennungen ... 356
Stimmungen und Trigger ... 360
Stimmungen live ändern ... 363
[Update] ... 364
Stimmungen in Blind erstellen und bearbeiten ... 369
Stimmungen löschen ... 372
Sequenzlistenindex ... 373

Filter ... 382

Filter ... 383

Record-Filter ... 383
Partielle Filter ... 383
Filter entfernen ... 384
Speichern mit Record-Filtern ... 384

Mehrere Sequenzlisten ... 386

Mit mehreren Sequenzlisten arbeiten ... 387
In eine neue Sequenzliste speichern ... 387
[Go To Cue] mit mehreren Sequenzlisten einsetzen ... 390

Erweiterte manuelle Steuerung ... 392

Erweiterte manuelle Steuerung ... 393
[Copy To] verwenden ... 393
[Recall From] verwenden ... 395
Make Null ... 396
Make Manual ... 398
Make Absolute ... 398
Capture ... 398
Query ... 399
Undo ... 401

Stimmungs-Playback ... 404

Playback von Stimmungen ... 405
Angewählte Stimmung ... 406
Out-of-Sequence-Stimmungen (Stimmungen außerhalb der Reihenfolge) ... 407
Fader zuordnen ... 410
Fader-Seiten wechseln ... 411
Playback-Fader-Steuerung ... 413
Stimmungsalerts ... 420

Multipart-Stimmungen ... 422

Multipart-Stimmungen ... 423
Multipart-Stimmung in Live speichern ... 423
Multipart-Stimmung in Blind erstellen ... 425

Parts aus Multipart-Stimmungen löschen 426

Effekte 428

Effekte 429
Die Effektliste 429
Effekt-Editor 430
Effekt-Statusanzeige 435
Effekt-Kreisanzeige 437
Lauflichteffekte 437
Absolute Effekte 440
Änderung Effekt-Hintergrundwert 443
Schläge pro Minute 443
Mehrere Intensitätseffekte (HTP) 445
Relative Effekte 445
Vorprogrammierte Regenbogen-Effekte 448
Anwendung eines bestehenden Effekts 448
Editieren von Effekten in Live 448
Effekte stoppen 449
Query und Group Effect 449
Ersetzen mit 450
Effekte löschen 450
Effekt in ein Preset speichern 450
Effekt in eine Stimmung speichern 450
Effekte auf Fadern 451
Effekte verzögern 453
Effektvariablen 453

Park 456

Park 457
Parkliste 457
Geparkte Werte in Live 457
Skalierte Parkwerte in Live 458
Geparkte Adressen in Live 459
Werte in der Parkliste parken 459

Submaster 462
Submaster 463
Submaster-Seiten für Element 2 und Element Classic 463
Submaster speichern 464
Submaster-Liste 465
Submaster editieren 465
Submaster-Eigenschaften 465
Submaster-Fader- und Tastenkonfiguration 469
Submaster-Informationen 470
Submastern benennen 471
Fader laden 471
Flash-Tastenzeiten mit Submastern verwenden 471
Manuelle Steuerung von Submastern 472
Stimmungen und Trigger 472
Freeze-Funktion und Stop-Effekt auf Submastern 473
Submaster verschieben und kopieren 473
Inhalt eines Submasters freigeben 474
Submaster updaten 474
Submaster löschen 474

Mit About arbeiten 476
Über [About] 477
[About] 477
{Was ist neu} 478
[About] System 478
[About] Kreis 480
[About] Adresse 481
[About] Sequenzliste 484
[About] Stimmung 484
[About] Kennlinien 484
[About] Effekte 485
[About] Gruppen 485
[About] Submaster 485

[About] Makro ... 485
[About] IFCB-Paletten ... 486
[About] Presets ... 486
[About] Color Pfad ... 486
[About] Live ... 486

Kennlinien ... 488

Kennlinien ... 489
Kennlinie erstellen ... 490
Kennlinien bearbeiten ... 490
Kennlinie auf Kreis im Patch anwenden ... 491
Kennlinien auf Stimmungen anwenden ... 491
Kennlinie auf Farbwechsler-Lüfter anwenden ... 492
Kennlinien löschen ... 492

Snapshots ... 494

Snapshots ... 495
Snapshots speichern ... 495
Snapshots aufrufen ... 497
Snapshots bearbeiten ... 497
Snapshots löschen ... 498

Makros ... 500

Makros ... 501
Makros in Live speichern ... 501
Taste [Learn] verwenden ... 501
Makro-Editor ... 502
Makros bearbeiten ... 504
Makro starten ... 505
Makro stoppen ... 506
Makros löschen ... 506

Magic Sheets ... 508

Magic Sheets ... 509

Magic Sheet-Browser 509
Magic Sheet-Liste 510
Anzeige-Tools 511
Im Magic Sheet navigieren 512
Magic Sheets erstellen und bearbeiten 513
Limitierter Expand-Modus 527

Augment3d 528

Augment3d 529
Hardware- und Softwareanforderungen 529
Augment3d ausführen 529
Augment3d Schlüsselbegriffe 530
Navigation in Augment3d 532
Augment3d-Steuermodus 533
Augment3d-Editiermodus 534
Augment3d-Werkzeugleiste 550
Geräte in Augment3d 555
Augment3d-Objekte 572
Augment3d mit Magic Sheets und Pixelmaps 580

Virtueller Medienserver 584

Virtueller Medienserver 585
Pixelmap-Medien 585
Pixelmaps einrichten 587
Pixelmap-Eigenschaften einrichten 587
Mit dem virtuellen Medienserver arbeiten 589
Effektlayer 593
Pixelmapping in einem Multikonsolensystem 595

Partitionierte Kontrolle 598

Partitionierte Kontrolle 599
Arbeiten mit Partitionen 599
Partitionierte Kontrolle einrichten 599
Partitionenliste 599

Neue Partitionen erstellen 599
Partitionen löschen 600
Arbeiten mit Partitionen 600
Playback mit Partitionen 600
Partitionen auf Sequenzlisten 600
Flexi bei Partitionierter Kontrolle 601

Multi-Konsole 602

Multi-Konsolen-Betrieb 603
Multi-Konsolen-Begriffe 603
Multi-Konsolen-Setup 604
Benutzer ID 605
Mirror-Modus (Spiegeln) 606
Synchronisiertes Backup 608

Shell 612

Die Eos-Shell 613
Startbildschirm der Shell 613
Setup > Allgemein 615
Setup > Netzwerk 621
Setup > Verwaltung 627
Tasten 631
RFR 631

Show Control 634

Show Control mit Eos 635
Show Control-Anzeige 637
Timecode 641
Echtzeituhr (RTC) 646
Analogeingänge 648
sACN-Input 652
MIDI Show Control 654
String-Schnittstelle 659
MIDI Data 665

Open Sound Control (OSC) 674
Show Control-Fähigkeiten der Eos-Familie 702
Erweitertes OSC 705
Eos OSC-Tasten 722

Anhang 748
Vectorworks Augment3d-Plugin 749
Urheberrecht und Regulatorisches 753

Willkommen

Willkommen beim Eos-Familie v3.2.1 Benutzerhandbuch, einer umfassenden Ressource für Benutzer der Steuersysteme Eos Apex, Eos Ti, Gio, Gio @5, Ion Xe, Ion Xe 20, Element 2, Ion Classic und Element Classic.

Was ist neu

Nachfolgend finden Sie eine Liste wichtiger Verbesserungen in den letzten und der aktuellen Softwareversion. Weitere Einzelheiten finden Sie in der Dokumentation „Eos-Familie v3.2.1 – Release Notes“ auf etcconnect.com.

Version 3.2.1

Das Benutzerhandbuch für die Eos-Familie ist jetzt auch in Spanisch verfügbar.



Hinweis: *Noticia a nuestros usuarios de Eos: Por favor, consideren que continuamos revisando la traducción de este manual y les agradecemos su paciencia durante estos procedimientos.*

Sus comentarios son bien recibidos si desean informarnos de errores que encontrasen en este texto. Pueden contactarnos al siguiente correo: techcomm@etcconnect.com.

Version 3.2.0

Veröffentlicht 04/2023

Einige Einstellungen für Netzwerkschnittstellen und Protokolle wurden aus der Shell in die Eos-Anwendung verschoben.

- *Patch > Protokolle (auf Seite 201)*
- *Setup (auf Seite 229)*
- *Die Eos-Shell (auf Seite 613)*

In Augment3d steht der neue Objekttyp „Zonen“ zur Verfügung, der automatisch verschiedene Verhalten von Geräten auslösen kann.

- *Augment3d-Zonen (auf Seite 573)*

Eine Vorstellungsdatei kann als Vorlage für die Erstellung neuer Vorstellungsdateien zugewiesen werden.

- *Vorstellungsdatei-Vorlage (auf Seite 161)*

Dem Geräteprofil-Editor wurden Werkzeuge für die Farbkonfiguration hinzugefügt.

- *Farbkonfiguration (auf Seite 221)*

Stimmungsalerts können aus dem Timing manueller **[Go]**-Befehle abgeleitet werden.

- *Stimmungsalerts (auf Seite 420)*

Es steht eine neue Anzeige für die Verwaltung von Executes bei Stimmungen und Subs zur Verfügung.

- *Stimmungen und Trigger (auf Seite 360)*
- *Stimmungen und Trigger (auf Seite 472)*

Dem Makro-Editor wurden Softkeys und eine Suchfunktion hinzugefügt.

- *Makro-Softkeys (auf Seite 504)*

Version 3.1.1

Veröffentlicht 03/2022

Unterstützung für die neue Eos Apex-Steuerungskonsole.

- *Überblick über die Eos Apex 5*
- *Überblick über die Eos Apex 10*
- *Überblick über die Eos Apex 20*

Neue Home-Bildschirm-Tools für größere Monitore.

- *Anzeigengröße in diesem Arbeitsbereich andern*

Unterstützung für optimiertes Rendering von Magic Sheets.

- *Hohe Qualität*

Version 3.1.0

Veröffentlicht 11/2021

Benutzerdefinierte Direkttasten (Custom-Direkttasten), mit denen Sie mehrere Zieltypen in derselben Bank kombinieren können.

- *Custom-Direkttasten*

Benutzerdefinierte Encoder-Maps, die Ihnen die volle Kontrolle über das Parameter-Layout für Ihre Encoder geben.

- *Benutzerdefinierte Encoder-Maps*

Unterstützung für Materialien in Augment3d zur weiteren Anpassung des Erscheinungsbilds von Objekten.

- *Material*

Zur weiteren Anpassung Ihres Arbeitsbereichs können jetzt Icons verwendet werden.

- *Icons*

Wing-Paging-Gruppen für die Organisation von internen und externen Fadern.

- *Wing-Paging-Gruppen*

Aktualisierte Helligkeitssteuerung.

- *Helligkeit*

Einführung

Verwendung dieses Handbuchs 4
Registrieren Sie Ihre Konsole 4
Online-Benutzerforen für Eos-Familie 5
Unterstützung durch den Technischen Kundendienst von ETC 5
Weiteres Referenzmaterial 6
Wichtige Konzepte 7

Verwendung dieses Handbuchs

Dieses Handbuch erläutert die Verwendung der Eos Apex, Eos Ti, Gio, Gio @5, Ion Xe, Ion Xe 20, Element 2, Ion Classic und Element Classic-Steuersysteme.

Zum eindeutigen Hervorheben bestimmter Merkmale und Befehle werden folgende Benennungs- und Textkonventionen verwendet:

- Browser-Menüs und Befehle sind **fett** gedruckt. Zum Beispiel: Klicken Sie im Menü **Datei** auf **Öffnen**.
- Alphanumerische Tastaturtasten werden in GROSSBUCHSTABEN angezeigt. Zum Beispiel ALT oder STRG.
- Tasten im Tastenfeld der Konsole (Bedientasten) sind fett gedruckt und in **[eckige Klammern]** gesetzt. Zum Beispiel **[Live]** oder **[Enter]**.
- Softkeys, Direkttasten und andere virtuelle Tasten sind fett gedruckt und mit **{geschweiften Klammern}** gekennzeichnet. Zum Beispiel **{Adresse}**.
- Optionale Tasten, die nicht gedrückt werden müssen, werden in **<spitze Klammern>** gesetzt. Zum Beispiel **<Cue>** oder **<0>**.
- Syntax, die sich nicht auf bestimmte Bedientasten oder Softkeys bezieht, ist durch beschreibenden Text in fettgedruckten eckigen Klammern gekennzeichnet. Beispielsweise gibt **[**Channels**]** eine Auswahl einer Reihe von Kreisen an.
- Tasten, die gleichzeitig gedrückt oder gedrückt gehalten werden sollen, sind mit dem kaufmännischen Und-Zeichen (&) gekennzeichnet. Zum Beispiel **[Load] & [Timing Disable]**.
- Links zu anderen Themen des Handbuchs sind blau unterstrichen dargestellt. Zum Beispiel *Einführung (auf der vorherigen Seite)* Klicken Sie auf den Verweis, um zu diesem Abschnitt des Handbuchs zu springen.



Hinweis: *Notizen weisen auf nützliche Informationen hin, die den Haupttext ergänzen.*



Beispiel: Beispiele zeigen die Syntax oder die Aktionen, die notwendig sind, um ein bestimmtes Ergebnis zu erzielen.



VORSICHT: ***Vorsichtshinweise weisen auf Situationen hin, in denen undefinierte oder ungewollte Konsequenzen einer Aktion zu potenziellen Datenverlusten oder Geräteproblemen führen können.***



WARNUNG: Warnhinweise weisen auf Situationen hin, bei denen Schäden oder Verletzungen auftreten können oder ernsthafte oder gefährliche Konsequenzen aus einer Aktion entstehen können.

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

Registrieren Sie Ihre Konsole

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

Für die Registrierung Ihrer Konsole benötigen Sie ein MyETC-Konto. Melden Sie sich an oder registrieren Sie sich unter etcconnect.com/MyETC/.

Sobald Sie angemeldet sind, können Sie Ihre registrierten Produkte unter etcconnect.com/MyETC/Account-Management/My-Registered-Products.aspx verwalten.

Online-Benutzerforen für Eos-Familie

Besuchen und nutzen Sie das Benutzerforum für die ETC Eos-Familie, erreichbar über die Webseite von ETC unter www.etcconnect.com. Dort erhalten Sie Zugang zu einer Online-Gemeinschaft von Benutzern der Eos-Familie und können an Erfahrungen, Vorschlägen und Fragen anderer Benutzer in Bezug auf das Produkt teilhaben und auch eigene Beiträge schreiben.

Anmelden beim Benutzerforum für die ETC Familie:

1. Besuchen Sie die Community-Website von ETC unter community.etcconnect.com.
2. Sie können sich für das Forum anmelden, indem Sie auf den Link „Join“ in der oberen rechten Ecke der Seite klicken.
3. Folgen Sie den Anweisungen der Community-Seite zur Registrierung.

Unterstützung durch den Technischen Kundendienst von ETC

Wenn Sie Schwierigkeiten haben und Ihr Problem nicht in diesem Dokument behandelt wird, besuchen Sie die ETC Support-Website support.etcconnect.com oder die Haupt-Website von ETC unter etcconnect.com. Falls diese Quellen nicht ausreichen, wenden Sie sich direkt an eine der unten angegebenen Geschäftsstellen des Technischen Kundendiensts von ETC. Ein Notfallservice steht in allen ETC-Geschäftsstellen auch außerhalb der normalen Geschäftszeiten zur Verfügung.

Wenn Sie um Hilfe bitten, führen Sie zuerst diese Schritte aus:

- Erstellen Sie eine detaillierte Beschreibung des Problems
- Begeben Sie sich zur Fehlersuche in die Nähe des Geräts
- Finden Sie Ihre Benachrichtigungsnummer, wenn Sie zuvor angerufen haben

Bitte halten Sie die folgenden Informationen bereit:

- Produktmodell und Seriennummer (auf dem Produktetikett zu finden)
- DMX- oder Netzwerksteuerungsquelle für die systemweite Steuerung
- Systemkomponenten (architektonische und/oder Leistungssteuerung, Geräte, Steuerstationen usw.)

ETC, Inc.

Nord- und Südamerika

Technical Services Department
3031 Pleasant View Road
Middleton, WI 53562
800-775-4382 (innerhalb der USA, gebührenfrei)
+1-608 831-4116
service@etcconnect.com

ETC GmbH

Deutschland, Österreich, Schweiz, Osteuropa und Russland

Technical Services Department
Ohmstraße 3
83607 Holzkirchen, Deutschland
+49 (80 24) 47 00-0
techserv-germany@etcconnect.com

ETC Austin

High End Systems Products

Technical Services Department
2105 Gracy Farms Lane
Austin, TX 78758 USA
800-890-8989 (innerhalb der USA, gebührenfrei)
+1-512 836-2242

ETC France

Frankreich

Zone Urbaparc -
Bâtiment E
6 Boulevard de la Libération
Saint-Denis, 93200
+33 1 4243 3535

hesservice@etcconnect.com

techservfrance@etcconnect.com

ETC Ltd

Europa, Naher Osten und Afrika

Technical Services Department
26-28 Victoria Industrial Estate
Victoria Road,
London W3 6UU England
+44 (0)20 8896 1000
techservltd@etcconnect.com

ETC Asia

Asien

Technical Services Department
Room 1801, 18/F
Tower 1, Phase 1 Enterprise Square
9 Sheung Yuet Road
Kowloon Bay, Kowloon, Hong Kong
+852 2799 1220
techserv-asia@etcconnect.com

Weiteres Referenzmaterial

Hilfe-System

Ihr System umfasst ein Tasten-Hilfesystem. Zum Aufrufen der Hilfe halten Sie **[Help]** gedrückt und betätigen eine beliebige Taste für folgende Hinweise:

- Name der Taste
- Beschreibung, wofür die Taste eingesetzt werden kann
- Syntaxbeispiele für die Benutzung der Taste (falls vorhanden)
- Links zu Themen im Handbuch



Hinweis: *Die Tastenhilfe umfasst die meisten Tasten Ihrer Eos-Konsole. Dazu gehören die meisten Softkeys und Schaltflächen sowie die Bedientasten im Tastenfeld.*

Show Control-Ressourcen

Das Kapitel über Show Control im vorliegenden Handbuch soll grundlagenspezifische Informationen speziell für das Show Control-System der Eos-Familie zur Verfügung stellen. Gegebenenfalls können Sie in weiteren Quellen nachlesen, um mehr über Show Control zu erfahren.

Wir empfehlen die folgenden Quellen:

- ETC-Hilfeartikel, verfügbar unter support.etcconnect.com/ETC.
- John Huntington, Show Networks and Control Systems, (Brooklyn, NY:Zircon Designs Press, 2012)

Hilfetext in Element Classic

Element Classic bietet oberhalb der Kommandozeile Hilfetexte als Unterstützung beim Programmieren an. Diese kontextsensitiven Texte zeigen Hinweise und Möglichkeiten auf Grundlage der aktuellen Anzeige und Tastenanschläge. Zur Deaktivierung der Hilfetexte oberhalb der Kommandozeile siehe *Gerät > Anzeigen (auf Seite 252)*.

Wichtige Konzepte

Vor der Benutzung Ihrer Konsole sollten Sie die nachfolgende definierten Konzepte lesen und sich damit vertraut machen. Diese Konzepte sind wichtig, um zu verstehen, wie Ihre Konsole funktioniert und wie Sie mit Ihrem System interagieren.

Springen Sie mit Hilfe der unten stehenden Liste zu einem Konzept:

- *Kreis (unten)*
- *Adresse (unten)*
- *Syntaxstruktur (auf der nächsten Seite)*
- *Parameter und Parameterkategorien (auf der nächsten Seite)*
- *Speicherziele (auf Seite 9)*
- *Stimmungen (auf Seite 9)*
- *Tracking im Vergleich zu Cue Only (auf Seite 9)*
- *Änderungsbefehl (Move Instruction) (auf Seite 10)*
- *Manuelle Werte (auf Seite 10)*
- *Move-Fade (auf Seite 11)*
- *Sequenzlisten-Zugehörigkeit (auf Seite 11)*
- *Block im Vergleich zu Assert (auf Seite 12)*
- *Live und Blind (auf Seite 12)*
- *HTP im Vergleich zu LTP (auf Seite 12)*

Kreis

Ein Kreis ist ein einzelner numerischer Name, der von Ihrer Konsole zur Steuerung eines Dimmers, einer Dimmergruppe, eines Dimmers mit Zubehör oder eines kompletten automatisierten Geräts verwendet wird.

Geräte

Ein Gerät ist definiert als Gruppe zusammen gehörender Adressen, die gemeinsam einen Scheinwerfer steuern. Ein Beispiel für ein Gerät ist z. B. ein ETC Revolution. Dieses Movinglight beinhaltet 31 Parameter, mittels derer verschiedene Funktion wie Pan und Tilt ausgeführt werden können. Jedes dieser Attribute wird durch eine andere Adresse gesteuert.

Die Konsolen der Eos-Familie behandeln Geräte und Kreise als ein und dasselbe und weisen jedem Gerät eine eindeutige Kreisnummer zu. Einzelne Parameter werden dann mit diesem Kreis als zusätzliche Kreis-Eigenschaften verknüpft.

Wenn Sie eine Kreisnummer auswählen, stehen Ihnen sämtliche steuerbaren Eigenschaften und Parameter dieses Kreises über die Tastatur, das Helligkeitsrad, die Encoder oder die ML-Kontrolle (Tab 5) zur Verfügung.

Hinweis: *Multizellengeräte werden anders behandelt. Hierbei handelt es sich um Geräte, die aus mehreren Kreisen und Adressen bestehen. Siehe Patchen von Multizellengeräten (auf Seite 187) und Multizellengeräte (auf Seite 281).*

Adresse

Adressen sind numerische Kennungen, die bei den tatsächlichen Dimmern, Movinglights oder anderen Geräten eingestellt werden, die Sie steuern möchten. Zum Verbinden von Adressen und Kreisen müssen Sie die Patch-Funktion verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter *Patch (auf Seite 177)*.

Hinweis: *Sie können mehr als eine Adresse auf einen einzelnen Kreis patchen, aber Sie können nicht mehrere Kreise auf eine einzelne Adresse patchen.*

Syntaxstruktur

Die meisten Befehle können über die Kommandozeile in Ihre Konsole eingegeben werden. Die Kommandozeile erwartet, dass Anweisungen, einer bestimmten Struktur, oder Syntax, entsprechend eingegeben werden.

Die Reihenfolge dieser Syntax kann allgemein wie folgt beschrieben werden:

1. Was wollen Sie beeinflussen? (Kreis, Gruppe usw.)
2. Was soll geschehen? (Intensität, Focus, Pan/Tilt usw. ändern)
3. Welchen Wert wünschen Sie? (volle Intensität, Iris auf 50 usw.)

Natürlich werden während dem Programmieren Ihrer Show auch andere Befehle benutzt, aber die meisten anderen Funktionen sind nur Ableitungen dieser drei Grundschritte: Ändern des/der Kreise(s), mit dem/denen Sie arbeiten, Festlegen der zu beeinflussenden Parameter dieser Kreise und Eingeben des gewünschten Werts, den sie annehmen sollen. Bei der Arbeit mit *Speicherziele (auf der gegenüberliegenden Seite)* ist die Syntax ähnlich.

Hinweis: *Nicht alle Befehle müssen über die Kommandozeile eingegeben werden, auch wenn einige auf einen Befehl der Kommandozeile hinauslaufen. Andere Aktionen umgehen die Kommandozeile vollständig.*

Enter

Da die Kommandozeile mehrere Eingaben und Befehle gleichzeitig aufnehmen kann, ist es erforderlich, Ihrer Konsole anzuzeigen, wenn Sie Ihren Befehl in der Kommandozeile abgeschlossen haben. Dies erfolgt mit der **[Enter]**-Taste.

Es gibt einige Befehle, die sich selbst abschließen. Bei diesen muss die **[Enter]**-Taste nicht gedrückt werden. Zu diesen Befehlen gehören unter anderem:

- Out
- +%
- -%
- Level
- Aktionen über die Direkttasten

Parameter und Parameterkategorien

Die Konsolen der Eos-Familie unterteilen die Geräteparameter in vier Haupt-**Parameterkategorien**: Intensity, Focus, Color und Beam.

Folgende Parameter gehören zu diesen Kategorien:

- **Intensity** - Intensity
- **Focus** - Pan und Tilt
- **Color** – Alle Farbparameter (beispielsweise Farbrad, CMY, Farbwechsler, usw.)
- **Beam** – Alle Parameter, die nicht den anderen Kategorien zugeordnet sind.

Hinweis: *In diesem Handbuch werden alle Nicht-Intensitätsparameter als „NIP" bezeichnet.*

Speicherziele

Ein Speicherziel ist jeder Datenablageort, an den Sie mithilfe eines **[Record]**-Befehls Daten speichern können. Beispiele für Speicherziele sind Stimmungen, Paletten und Makros.

Hinweis: *In diesem Handbuch wird der Begriff „Ziel" für jeden Datencontainer verwendet.*

Stimmungen

Eine Stimmung ist ein Speicherziel, das sich aus Kreisen mit zugehörigen Parameterwertem, Einzelzeiten (Kreis-/Parameterebene), Stimmungszeiten und Stimmungs-Attributen (z. B. Vorheiz-, Follow- oder Hang-Anweisungen) zusammensetzt.

Tracking im Vergleich zu Cue Only

Die Konsolen der Eos-Familie sind standardmäßig Tracking-Konsolen. Das bedeutet zweierlei: Zuerst hat Tracking damit zu tun, wie Sequenzlisten angelegt werden. Sobald sich Werte in einer Sequenzliste befinden, bleiben sie in ihrer ursprünglichen Einstellung Teil der Sequenzliste, bis ein neuer Befehl gegeben wird oder diese über Filter oder Null-Befehle aus der Sequenzliste gelöscht werden.

Daneben hat Tracking auch damit zu tun, 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 fort, bis ein Änderungsbefehl (oder eine Block-Kennung) angetroffen wird.

Die Voreinstellung Ihrer Konsole kann in *Setup (auf Seite 229)* auch auf „Cue Only" geändert werden. Damit wird verhindert, dass sich Änderungen in nachfolgenden Stimmungen fortsetzen, wenn dies nicht mit einem Track-Befehl erzwungen wird. Siehe *Tracking (auf Seite 237)*.

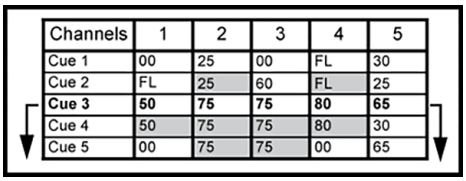
Die Konsolen der Eos-Familie verfügen über eine Taste **[Q Only / Track]**, mit der eine Stimmung als Ausnahme von der Grundeinstellung gespeichert oder aktualisiert werden kann. Daher funktioniert die Taste, wenn die Konsole auf Tracking eingestellt ist, als Cue Only. Wenn die Konsole auf Cue Only eingestellt ist, funktioniert sie als Track-Taste.

Tracking-Modus

Wenn Sie eine neue Stimmung anlegen, werden unveränderte Kreisparameterwerte aus der vorherigen Stimmung in die neue angegebene Stimmung getrackt. Sämtliche Änderungen an dieser neuen Stimmung werden ebenfalls in den folgenden Stimmungen fortgesetzt, bis ein Änderungsbefehl erfolgt oder eine Block-Kennung angetroffen wird. Im folgenden Beispiel weisen die grauen Kästchen auf getrackte Werte hin und die weißen Kästchen stehen für Änderungsbefehle.

Channels	1	2	3	4	5
Cue 1	00	25	00	FL	30
Cue 2	FL	25	60	FL	25
Cue 3	FL	25	50	FL	50
Cue 4	FL	25	50	FL	30
Cue 5	00	25	50	00	65

Im Tracking-Modus pflanzen sich alle Änderungen an einer vorhandenen Stimmung durch die Sequenzliste fort, bis ein Änderungsbefehl angetroffen wird. Änderungen in Stimmung 3 beeinflussen die Sequenzliste wie unten in Fettschrift dargestellt.



Channels	1	2	3	4	5
Cue 1	00	25	00	FL	30
Cue 2	FL	25	60	FL	25
Cue 3	**50**	**75**	**75**	**80**	**65**
Cue 4	50	75	75	80	30
Cue 5	00	75	75	00	65

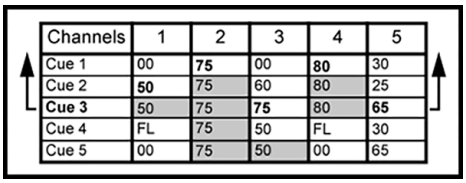
Cue Only-Modus

Die Taste [Q Only / Track] stellt eine Ausnahme von diesem Verhalten dar. Die Taste [Q Only / Track] verändert in Kombination mit [Record] oder [Update] das standardmäßige Tracking-Verhalten. Wenn Sie eine Stimmung innerhalb der Sequenzliste speichern, verhindert [Q Only], dass neue Informationen in die nachfolgenden Stimmung getrackt werden und schützt die bisher trackenden Werte durch Hinzufügen eines Änderungsbefehls für diese Werte in der nächsten Stimmung. Wenn Sie eine Stimmung erneut speichern oder updaten, werden die Änderungen nicht vorwärts getrackt. [Record] <Cue> [3] [Q Only] [Enter] würde die Sequenzliste wie nachfolgend gezeigt beeinflussen.

Channels	1	2	3	4	5
Cue 1	00	25	00	FL	30
Cue 2	FL	25	60	FL	25
Cue 3	**50**	**75**	**75**	**80**	**65**
Cue 4	FL	25	50	FL	30
Cue 5	00	25	50	00	65

Trace

{Trace} funktioniert wie der Tracking-Modus, außer dass es das Rückwärts-Tracken von Änderungen in der Sequenzliste zulässt, bis ein Änderungsbefehl angetroffen wird. Im folgenden Beispiel wurden die Kreiswerte angepasst, während Stimmung 3 live auf der Bühne ist. Mit Trace werden diese angepassten Werte wie folgt in den Stimmungen upgedatet: Der neue Wert von Kreis 1 wird in Stimmung 2 gespeichert, der Wert von Kreis 2 wird in Stimmung 1 gespeichert und der Wert von Kreis 3 wird in Stimmung 3 gespeichert. Der Grund ist, dass Der Änderungsfehle für diese Kreise in diesen Stimmungen enthalten ist. Im Fall der Kreise 1 und 2 wird ihr neuer Wert in Stimmung 3 getrackt. Mit [Record] <Cue> [3] {Trace} [Enter] würde die Sequenzliste, wie unten **fett** dargestellt, beeinflusst.



Channels	1	2	3	4	5
Cue 1	00	**75**	00	**80**	30
Cue 2	**50**	75	60	80	25
Cue 3	50	75	**75**	80	**65**
Cue 4	FL	75	50	FL	30
Cue 5	00	75	50	00	65

Damit die neuen Werte dieses Kreises auch rückwärts in der Sequenzliste übernommen werden, drücken Sie {Trace} {Trace}.

Informationen zur Verwendung von [Update] und {Trace} finden Sie unter *Mit Trace updaten (auf Seite 367)*.

Änderungsbefehl (Move Instruction)

Ein Änderungsbefehl ist jede Änderung eines Parameters gegenüber dem zuvor gespeicherten Wert, z. B. Änderungen der Intensität eines Kreises, von Pan oder Tilt, der Farbmischung usw.

Manuelle Werte

Manuelle Werte sind alle Werte für einen Kreis, die über die Kommandozeile in Live festgelegt wurden. Der Wert der manuellen Werte wird beibehalten, bis ein Änderungsbefehl erfolgt.

Move-Fade

Move-Fade ist eine Lichtsteuerphilosophie, die festlegt, wie Stimmungen auf Konsolen der Eos-Familie wiedergegeben werden. Element Classic-Konsolen sind von Natur aus reine Move-Fade-Systeme.

In einem Move-Fade-System ändern die Parameter ihre aktuelle Einstellung erst, wenn sie einen Änderungsbefehl in einer Stimmung erhalten oder manuell ein neuer Befehl eingegeben wird.

Move-Fade-Systeme ermöglichen ein Fade-in-Fade-Verhalten. Fade-in-Fade heißt, dass Sie in einer Stimmung einen langen Fade starten können und die folgenden Stimmungen diesen langen Fade nicht beeinträchtigen werden, solange keine der nachfolgenden Stimmungen Änderungsbefehle für die Kreise in der langen Fade-Stimmung enthalten. Ein geblockter Wert wird als Änderungsbefehl betrachtet. Darüber hinaus werden manuelle Änderungen an Kreisen mit **[Go]** nicht aufgehoben, es sei denn, die einblendende Stimmung enthält einen Änderungsbefehl für diese Kreise.



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. Somit hat Kreis 1 in den Stimmungen 2-19 einen getrackten Intensitätswert von 50 %. Wenn der Benutzer, während Stimmung 5 steht, einen manuellen Intensitätswert von 25 % eingibt, bleibt dieser Kreis bei 25 %, bis Stimmung 20 aufgerufen wird, da 20 die nächste Stimmung ist, in der ein Änderungsbefehl für Kreis 1 enthalten ist.

Sequenzlisten-Zugehörigkeit



Hinweis: *Die Element 2 und die Element Classic verfügen nicht über mehrere Sequenzlisten.*

Die meisten Konsolen der Eos-Familie können mehrere Sequenzlisten gleichzeitig ausführen. Die Zugehörigkeit der Sequenzliste wird durch die Stimmung festgelegt, von der ein Kreis aktuell seinen Wert empfängt. Im Live-Betrieb wird ein Parameter als einer Sequenzliste „zugehörig" betrachtet, wenn er seinen aktuellen Wert von dieser Sequenzliste bezieht.

Beim Wechseln zwischen mehreren sequenziell abgespielten Sequenzlisten gehört ein Kreis nicht zwangsläufig zur aktiven Sequenzliste, es sei denn, diese Liste hat den letzten Änderungsbefehl an diesen Kreis gesendet. Nehmen wir beispielsweise an, ein Kreis gehört zu Sequenzliste 1 und steht auf einem getrackten Wert. Wenn eine Stimmung einer anderen Sequenzliste ausgeführt wird und in der neuen Stimmung ein Änderungsbefehl für den Kreis bereitstellt, dann gehört der Kreis jetzt zur neuen Sequenzliste. Er kehrt nicht zur Sequenzliste 1 zurück, bis diese wieder einen Änderungsbefehl für den Kreis bereitstellt.

Assert kann verwendet werden, um dieses Standardverhalten zu übersteuern, wodurch eine Sequenzliste wieder die Kontrolle über einen Kreis übernehmen kann, auch wenn die Kreisdaten getrackt werden.

Diese Regel wird bei Ausführung einer Out-of-Sequence-Stimmung nicht befolgt. Eine Out-of-Sequence-Stimmung (also eine außerhalb der Reihenfolge), ist eine Stimmung, die über **[Go To Cue]**, eine Link-Anweisung oder durch manuelle Änderung der anstehenden Stimmung aufgerufen wird. Normalerweise wird der gesamte Inhalt der Stimmung (sowohl Änderungen als auch getrackte Werte) bei einer Out-of-Sequence-Stimmung assertet, also durchgesetzt.

Block im Vergleich zu Assert

Hinweis: *Auf der Element 2 und der Element Classic steht Assert nicht zur Verfügung.*

Geblockte Kreisdaten sind nur eine Bearbeitungskonvention und verhindern, dass getrackte Anweisungen die dazugehörigen Daten verändern. Die „Block"-Kennung hat keinen Einfluss auf die Wiedergabe im Playback. Die Kreise setzen das Playback fort, als wären sie getrackt. Assert wird verwendet, um das Playback eines getrackten/geblockten Werts zu erzwingen.

Live und Blind

Live und Blind sind Modi zum Anzeigen und Bearbeiten von Daten in Ihren Vorstellungsdateien. Wenn Sie **[Live]** drücken, zeigt der Bildschirm die Live-Ansicht an. Wenn Sie **[Blind]** drücken, sehen Sie die Blind-Ansicht. In beiden Fällen können Sie mit der Taste **[Format]** bestimmen, wie die Daten angezeigt werden sollen (siehe *Mit [Format] arbeiten (auf Seite 106)*).

In Live stellen die angezeigten Werte die zu diesem Zeitpunkt von der Konsole gesendeten Werte dar. Anders gesagt, es werden die Parameterwerte gezeigt, die gerade live auf der Bühne stehen. Wenn Sie Werte in Live ändern, werden diese Daten aktiv und auf der Bühne sichtbar, sobald die Kommandozeile beendet wird.

In Blind entsprechen die angezeigten Daten denen des von Ihnen zur Ansicht ausgewählten Speicherziels (Stimmungen, Presets, Paletten usw.). Wenn Sie Daten in Blind bearbeiten, erscheinen die Änderungen nicht automatisch auf der Bühne, da die von Ihnen geänderten Daten nicht live sind. Dies gilt selbst dann, wenn das von Ihnen geänderte Speicherziel auf der Bühne aktiv ist. Sie können in Live eine Stimmung wiedergegeben, dann auf Blind umschalten und diese Stimmung in Blind bearbeiten, ohne die Werte auf der Bühne zu beeinflussen. Änderungen in Blind erfordern zur Speicherung keinen **[Record]**-Befehl. Sie gelten als gespeichert, wenn die Kommandozeile abgeschlossen wird. Jede Anzeige, bei der es sich nicht um eine Live-Anzeige handelt, wird als Blind betrachtet und die Blind-LED leuchtet auf. Wenn Sie beispielsweise den Patch öffnen, leuchtet die blaue LED der **[Blind]**-Taste und zeigt an, dass Sie sich in einer Blind-Anzeige befinden.

HTP im Vergleich zu LTP

Die Begriffe HTP (Highest-Takes-Precedence) und LTP (Latest-Takes-Precedence) dienen der Definition der Ausgabe eines Kreisparameters, der Daten aus verschiedenen Quellen erhält. Sequenzlisten können nur für Intensitätsparameter als HTP oder LTP fungieren. Nicht-Intensitätsparameter (NIP) sind immer LTP. Submaster können HTP und LTP auf Intensitäten anwenden. Die Voreinstellung ist HTP. Die Voreinstellung der Sequenzlisten für die Intensität ist LTP.

HTP

HTP lässt sich nur auf die Intensität eines Kreises anwenden. HTP-Kreise geben immer den höchsten Wert aller Eingänge aus. HTP-Kreise werden als „gestapelt" bezeichnet, da das System, wenn Ansteuerungspegel hinzugefügt werden (zum Beispiel können Sie Stimmungen und mehrere Submaster einrichten, die alle mit demselben Kreis mit verschiedenen Pegeln arbeiten), berechnet, welcher Eingang den höchsten Wert für diesen Kreis hat und diesen Wert dann für den Kreis ausgibt. Wenn Ansteuerungspegel entfernt werden (d. h. einige der Submaster werden auf Null zurückgezogen), passt die Konsole den Kreiswert auf den höchsten verbliebenen Wert an.

LTP

LTP gilt für alle Kreisparameter. Die LTP-Ausgabe basiert auf dem letzten Änderungsbefehl für den Kreisparameter. Alle neuen an den Kreis gesendeten Werte ersetzen alle vorherigen Werte, ungeachtet des ausgegebenen Pegels.

Sobald eine Eos-Konsole den LTP-Wert für den Kreis bestimmt, kann dieser durch jeden HTP-Eingangswert, der höher ist als die LTP-Anweisung, überschrieben werden. Dieser kann dann durch manuelle Steuerung geändert werden.

Kapitel 1

Die Konsole in der Übersicht

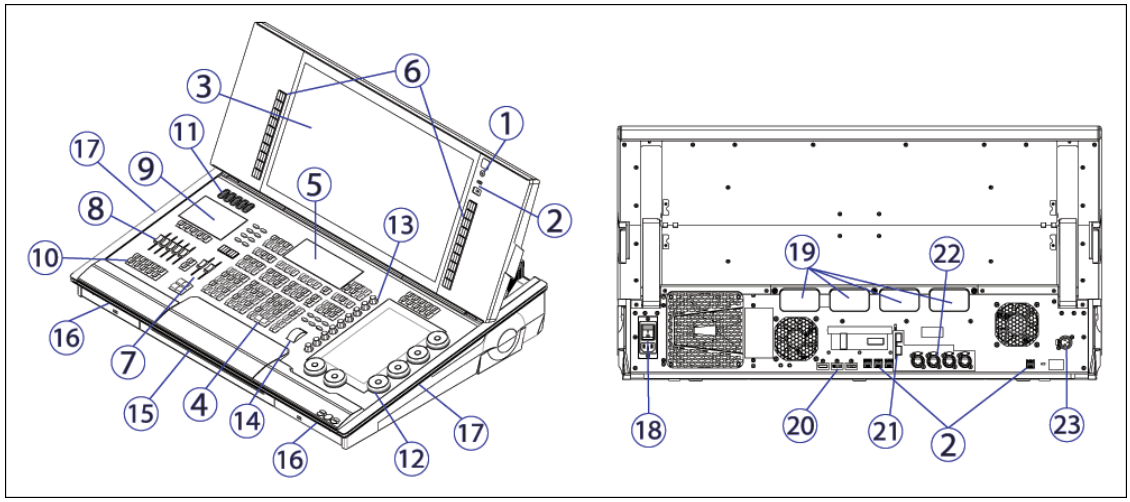
In diesem Kapitel finden Sie allgemeine Beschreibungen Ihrer Konsole und der verschiedenen Bereiche der Benutzerschnittstelle.

Überblick über die Eos Apex 5 15
Überblick über die Eos Apex 10 22
Überblick über die Eos Apex 20 29
Überblick über die Eos Ti 36
Überblick über die Gio 42
Überblick über Gio @5 49
Überblick über die Ion Xe 56
Überblick über die Ion Xe 20 62
Überblick über die Element 2 68
Überblick über die Ion Classic 74
Überblick über die Element Classic 79
Konsole reinigen 84

Überblick über die Eos Apex 5

Diese Seite bietet einen Überblick über den physischen Aufbau, die Komponenten und die Leistungsmerkmale der Eos Apex 5-Konsole.

Layout der Eos Apex 5



1. Einschalttaste
2. USB-A und USB-C (Daten)
3. Interner Touchscreen
4. Tastenfeld
5. Tastenfeld-Touchscreen
6. Zieltasten
7. Haupt-Playbacks
8. Motor-Fader
9. Fader-Touchscreen
10. Konfigurierbare Fader-Tasten
11. Endlos-Fader-Räder
12. Encoder
13. Mini-Encoder
14. Pegelrad
15. Tastatur/Zubehörfach
16. USB-A (nur Stromversorgung)
17. Leselampen
18. Kippschalter für Spannungsversorgung/IEC-Buchse
19. IO-Garage
20. Display Port
21. SFP+
22. Ethernet
23. Pultleuchte

Komponenten der Eos Apex 5

Einschalttaste

Der Hauptschalter an der Vorderseite der Konsole dient zum Ein- oder Ausschalten. Mit einem separaten Netzschalter an der Rückseite kann die Spannungsversorgung für die internen Komponenten der Konsole unterbrochen werden.

VORSICHT: *Es wird empfohlen, die Konsole über **Displays > Gerät ausschalten** sicher auszuschalten, bevor Sie die Konsole vom Stromnetz trennen.*

VORSICHT: *Das Netzkabel muss an eine geerdete Steckdose angeschlossen werden.*

WARNUNG: Vor dem Beginn von Servicearbeiten an Ihrer Konsole ist immer die Spannungsversorgung an der Rückwand auszuschalten und das Netzkabel abzuziehen.

Interne Touchscreens

Apex-Konsolen sind mit einem (Apex 5) oder zwei (Apex 10 und 20) internen Touchscreen-Bildschirmen ausgestattet, die haptische Rückmeldung oder druckempfindliche Berührung unterstützen. Die Haupt-Touchscreens können zur Anzeige und Steuerung von Vorstellungsdaten verwendet werden. Die Touchscreens können auch als eine Vielzahl anderer virtueller Steuerungen und Anzeigen verwendet werden.

Die Position der Touchscreens kann verändert werden, indem die Höhe und der Winkel des jeweiligen Bildschirms angepasst werden.

Die Helligkeit des Touchscreens kann über die *Helligkeit (auf Seite 250)* eingestellt werden.

Externe Monitore

Apex-Konsolen unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

Externe Monitore, die Display Data Channel/Command Interface (DDC/CI) über Display Port unterstützen, können von Eos aus über die *Helligkeit (auf Seite 250)* gedimmt werden.

Eos Ti und Gio unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port- oder DVI-Monitore.

Gio @5, Ion Xe und Element 2 unterstützen bis zu zwei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

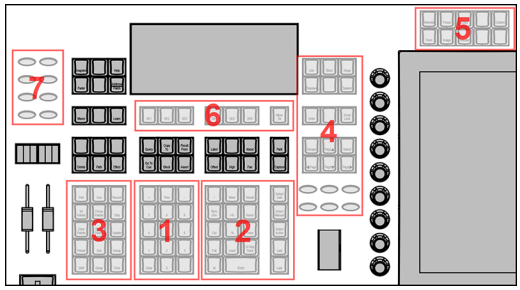
Technische Daten des Monitors

Konsolen mit Windows 10

- Bildschirmauflösungen von 1920x1080 (Minimum) bis 3480x2160 (Maximum) werden unterstützt
- Jeder Bildschirm kann im Quer- oder Hochformat verwendet werden
- Eine Unterstützung von Multitouch-Bildschirmen erfordert Folgendes:
  - Eine Datenverbindung über USB-A- oder USB-C-Kabel je Multitouch-Monitor
  - Mit Windows-Eingabegeräten (HID) kompatible Touch-Bildschirme, die den Windows-Standardtreiber nutzen
  - Die Bildschirme müssen mindestens fünf gleichzeitige Berührungspunkte verarbeiten können
- Display Data Channel / Control Interface (DDC/CI) wird zur Steuerung der Helligkeit von externen Monitoren unterstützt
- Konsolen mit Windows 7
  - Die Ausgabe auf Monitoren mit 4K-Auflösung kann die Leistung beeinträchtigen.

Konfigurationshinweise für Monitore finden Sie unter *{Monitor-Anordnung...} (auf Seite 618)*.

Bedientasten



Im Tastenfeld der Konsole befinden sich hinterleuchtete Bedientasten. Die Helligkeit dieser Tasten kann unter *Helligkeit (auf Seite 250)* eingestellt werden.

Wenn die Konsole 10 Minuten lang nicht benutzt wurde, wird die Hintergrundbeleuchtung um 10 % heruntergedimmt. Jeder Tastendruck auf dem Tastenfeld der Konsole oder einer externen Tastatur, eine Mausbewegung oder eine Interaktion mit einem Touchscreen setzt die Tasten auf die eingestellte Helligkeitsstufe zurück.

Die Bedientasten sind entsprechend ihrer Funktion in mehrere Bereiche unterteilt.

Zahlenfeld (1)

Mit dem numerischen Tastenfeld können Sie über die Kommandozeile Zahlen für die Kreis- oder Zielanwahl eingeben, mit den Modifikatortasten können Sie Ihre Anwahl ändern.

Wertefeld (2)

Mit den Tasten im Wertefeld lassen sich die Intensitätswerte der Kreise sowie eine Reihe anderer Nicht-Intensitätsparameter oder Ziele anpassen.

Zielefeld (3)

Die Tasten im Zielefeld bieten Optionen zum Ändern einer Vielzahl von Speicherzielen sowie Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Anzeige und Navigation (4)

Die Anzeige- und Navigationstasten ermöglichen den schnellen Zugriff auf häufig verwendete Anzeigen, die Formatierung, das Blättern und die Navigation innerhalb der Anzeigen.

Encoder-Kategorien (5)

Die Tasten der Encoder-Kategorien ermöglichen die Navigation und das Blättern durch die wichtigsten Encoder.

Softkeys (6)

Softkeys ermöglichen die Steuerung von kontextbasierten Softwareoptionen, die sich je nach aktiver Anzeige oder Kommandozeilensyntax ändern.

Fader-Steuerung (7)

Die Playbacktasten bieten zusätzliche Optionen zur einfachen lokalen Steuerung von Fadern.

Zusätzliche Ziele und Funktionen

Weitere Bedientasten bieten Optionen für eine Vielzahl häufig verwendeter Konsolenfunktionen und Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Tastenfeld-Touchscreen

Apex-Konsolen besitzen einen haptischen Touchscreen über dem Tastenfeld, der zur Steuerung von benutzerdefinierten Direkttasten oder Magic Sheets konfiguriert werden kann.

Am unteren Rand dieser Anzeige sind Softkeys und ein Zahnradsymbol für den Zugriff auf die Bildschirmeinstellungen angedockt.

Zieltasten

Auf Apex-Konsolen stehen mehrere Bänke mit Zieltasten zur Verfügung, bei denen es sich um physische Tasten mit integrierten hochauflösenden Displays handelt.

- Apex 5 - 30 Zieltasten (3 Bänke x 10 Tasten)
- Apex 10 - 40 Zieltasten (4 Bänke x 10 Tasten)
- Apex 20 - 50 Zieltasten (5 Bänke x 10 Tasten)

Alle Apex-Konsolen verfügen außerdem über zwei Zieltasten über den Haupt-Playback-Fadern speziell für Ladefunktionen und den lokalen Status des Playback-Inhalts.

Weitere Informationen sind unter *Zieltasten (auf Seite 132)* zu finden.

Haupt-Playbacks

Das Haupt-Playback-Faderpaar, das sich links neben dem Tastenfeld befindet, ist ein geteiltes Cross-Faderpaar.

Die Schaltfläche(n) direkt über den Playbacks laden Inhalte in die Playbacks. Die beiden Tasten unten steuern die Funktionen [Go] und [Stop/Back].

Motor-Fader

Zusätzlich zu den Haupt-Playbacks stehen fünf, zehn oder zwanzig konfigurierbare Motor-Fader zur Verfügung. Die Fader können als Playbacks, Submaster, Hauptsteller, Zeitsteuerungsmaster, Effektmaster, Speicherziele oder Liste von Speicherzielen belegt werden. Es sind hundert virtuelle Seiten mit jeweils 10 Fadern verfügbar.

Fader-Touchscreens

Jede Bank mit fünf Fadern verfügt über einen eigenen Multitouch-Bildschirm für den lokalen Status des Playback-Inhalts.

Load-Tasten

Die Load-Tasten, die sich direkt oberhalb der jeweiligen Fader befinden, werden zum Laden eines angegebenen Ziels in den zugehörigen Fader oder zum Setzen besonderer Bedingungen auf diesem Fader verwendet.

Weitere Informationen finden Sie unter *Fader zuordnen (auf Seite 410)*.

Endlos-Fader-Räder

Apex-Konsolen bieten fünf, zehn oder zwanzig gerastete Fader-Räder mit wechselnden Farben, die jede Fader-Position um einen Endlos-Fader und eine zusätzliche Taste erweitern. Jedes Fader-Rad und jede Fader-Taste wird unabhängig von den Fadern darunter geblättert, wodurch sich die Steuerungsmöglichkeiten jedes Faderzugs effektiv verdoppeln. Siehe *Fader-Seiten wechseln (auf Seite 411)*.

Encoder

Unten rechts auf der Konsole befinden sich Encoder mit haptischer Rückmeldung und ein zugehöriger Touchscreen zur Steuerung von Nicht-Intensitätsparametern. Die beiden größeren Encoder unten sind für die Pan- und Tilt-Steuerung vorgesehen.

Die verbleibenden vier Encoder auf der rechten Seite der Konsole sind seitenweise belegbare Steuerelemente. Standardmäßig werden diese Encoder auf dem Touchscreen mit den in Ihrer Vorstellung verwendeten Parametern gefüllt. Sie können auch benutzerdefiniert zugeordnet werden.

Mini-Encoder

Apex-Konsolen bieten außerdem neun hintergrundbeleuchtete RGB-Mini-Encoder links neben dem Encoder-Touchscreen. Acht der Mini-Encoder können zur erweiterten Steuerung der großen Encoder-Parameter vollständig konfiguriert werden, oder sie können eine benutzerdefinierte Zuordnung besitzen. Der untere Encoder ist für das Durchblättern und die Konfiguration von Mini-Encodern vorgesehen.

Helligkeitsrad

Mit dem Helligkeitsrad wird die Intensität der angewählten Kreise erhöht oder verringert. Wenn Sie Kreise angewählt haben, drehen Sie das Rad nach oben, um die Intensität zu erhöhen, oder nach unten, um sie zu verringern.

Das Helligkeitsrad kann in Kombination mit verschiedenen anderen Konsolentasten auch zusätzliche Funktionen bieten. Weitere Informationen finden Sie unter *Tastaturkürzel des Tastenfeldes (auf Seite 149)*.

IO-Garage

Apex-Konsolen besitzen vier Eingangs-/Ausgangsschächte für die benutzerdefinierte Konfiguration der verfügbaren Datenports auf der Rückseite der Konsole, die als „IO-Garage“ bezeichnet werden.

Dieser Garage kann ein beliebiges ETC Gadget II oder Response Show Control Gateway hinzugefügt und intern über USB für den lokalen Ein-/Ausgang von DMX, MIDI, SMPTE und anderen Protokollen verbunden werden.

Netzwerkanschlüsse

Ethernet

Ethernet-Anschlüsse eignen sich zum Anschließen an einen Netzwerk-Switch, Netzwerk-Gateways und Zusatzgeräte. Jeder Anschluss kann als separate Netzwerkkarte ausgeführt und so konfiguriert werden, dass er netzwerkbasierte Lichtsteuerungsprotokolle wie sACN oder Art-Net direkt ausgibt.

Alle Anschlüsse verfügen über PoE++, mit maximal 100 W je Anschluss und 120 W über alle Anschlüsse.

Weitere Informationen finden Sie unter **Setup > Gerät >** *Netzwerk (auf Seite 242)* und *Patch > Protokolle (auf Seite 201)*.

Verbesserte Small Form Factor Pluggable (SFP+)

Es stehen SFP+-Anschlüsse für eine direkte Verbindung zum Kern oder für Hochgeschwindigkeitsverbindungen zwischen Sitzungsgeräten zur Verfügung, die eine Vielzahl von Schlittenoptionen verwenden können. Die Schlitten sind für eine einfache Neukonfiguration vor Ort austauschbar.

Hinweis: *Apex-Konsolen, Windows 10-Konsolen und die ETCnomad-Software unterstützen keine Net2- oder AVAB UDP-Ausgangsprotokolle.*

USB-Anschlüsse

Datenports

An der Vorderseite der Konsole befinden sich USB-A- und USB-C-Anschlüsse zum Anschließen von USB-Speichermedien. Weitere USB-A- und USB-C-Anschlüsse an der Rückseite und in der Tastaturschublade der Konsole dienen zum Anschließen von Peripheriegeräten wie beispielsweise einer alphanumerischen Tastatur, eines Zeigegeräts oder einer Touchscreen-Steuerung für externe Monitore.

VORSICHT: *Die USB-Datenports können nicht zum Laden von Geräten verwendet werden.*

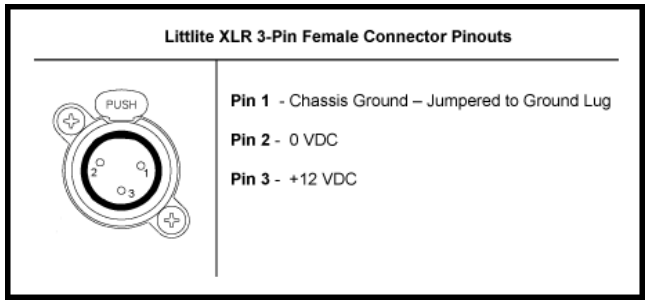
Ladeanschlüsse

Zum Aufladen von Geräten stehen zwei USB-A-Anschlüsse zur Verfügung, die jeweils eine Leistung von 5 A / 12,5 W bereitstellen. Einer befindet sich unter der Encoder-Anzeige vorne rechts auf dem Pult. Der andere befindet sich unter den Fadern vorne links auf dem Pult (Apex 5) bzw. in der Zubehörschublade (Apex 10 und 20).

Pultlampen

Littlites®

Sie können Pultlampen an die Rückseite des Pults anschließen.



Leselampen

Auf der linken und rechten Seite der Apex-Konsolen sind zwei unabhängig steuerbare, warmweiße Arbeitsleuchten angebracht, die die angrenzenden Arbeitsflächen beleuchten.

Dimmbare Pultlampen

Die Pultlampen können in Eos unter **Setup > Gerät > Helligkeit** gedimmt werden. Der Steller **{Pultlampe}** kann Werte zwischen 0 (dunkelster Wert) und 100 % (hellster Wert) annehmen. Voreingestellt ist 0 %. Das Pult setzt die Pultlampe beim Starten der Anwendung auf diese Einstellung. Weitere Informationen finden Sie unter *Helligkeit (auf Seite 250)*.

Sie können die Pultlampen auch steuern, indem Sie **[Displays]** gedrückt halten und das Helligkeitsrad drehen.

WARNUNG: Dieses Gerät enthält eine Lithium-Batterie. Die Batterie kann bei unsachgemäßem Umgang explodieren. Die Batterie darf nicht wieder aufgeladen, auseinander genommen oder verbrannt werden.

Leistungsmerkmale der Eos Apex 5

Ausgabeparameter

- 24.576

Kreisanzahl

- 32.768 Kreise (beliebige Kreisnummern von 1 bis 99.999)

Stimmungen und Sequenzlisten

- 999 Sequenzlisten
- 10.000 Stimmungen

Speicherziele

- 10.000 Gruppen
- 10.000 × 4 Paletten (Intensity, Focus, Color und Beam)
- 10.000 Presets
- 10.000 Effekte
- 99.999 Makros
- 10.000 Snapshots
- 10.000 Kennlinien
- 10.000 Color-Pfade

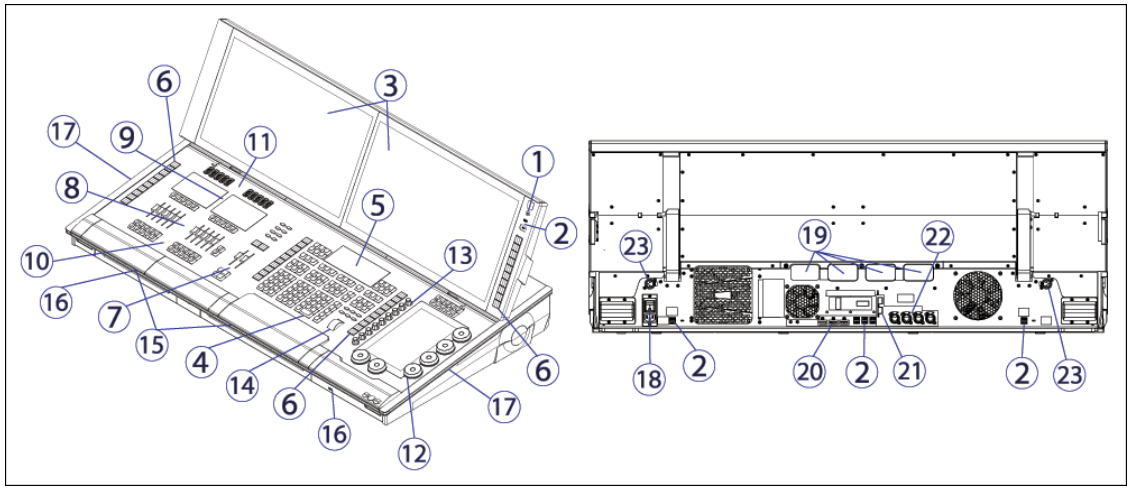
Fader

- 1 festes motorisiertes Hauptplayback-Faderpaar mit Go und Stop/Back
- 5 motorisierte Fader, konfigurierbar als Playbacks, Submaster, Hauptsteller, Zeitsteuerungsmaster, Effektmaster, Speicherziele oder Liste von Speicherzielen
- 100 virtuelle Seiten mit je 10 Fadern
- 200 konfigurierbare Stimmungsplaybacks mit Go und Stop/Back
- 999 konfigurierbare Submaster mit Go/Flash und Assert/Kreisanwahl

Überblick über die Eos Apex 10

Diese Seite bietet einen Überblick über den physischen Aufbau, die Komponenten und die Leistungsmerkmale der Eos Apex 10-Konsole.

Layout der Eos Apex 10



1. Einschalttaste
2. USB-A und USB-C (Daten)
3. Interner Touchscreen
4. Tastenfeld
5. Tastenfeld-Touchscreen
6. Zieltasten
7. Haupt-Playbacks
8. Motor-Fader
9. Fader-Touchscreen
10. Konfigurierbare Fader-Tasten
11. Endlos-Fader-Räder
12. Encoder
13. Mini-Encoder
14. Pegelrad
15. Tastatur/Zubehörfach
16. USB-A (nur Stromversorgung)
17. Leselampen
18. Kippschalter für Spannungsversorgung/IEC-Buchse
19. IO-Garage
20. Display Port
21. SFP+
22. Ethernet
23. Pultleuchte

Komponenten der Eos Apex 10

Einschalttaste

Der Hauptschalter an der Vorderseite der Konsole dient zum Ein- oder Ausschalten. Mit einem separaten Netzschalter an der Rückseite kann die Spannungsversorgung für die internen Komponenten der Konsole unterbrochen werden.

VORSICHT: *Es wird empfohlen, die Konsole über **Displays > Gerät ausschalten** sicher auszuschalten, bevor Sie die Konsole vom Stromnetz trennen.*

VORSICHT: *Das Netzkabel muss an eine geerdete Steckdose angeschlossen werden.*

WARNUNG: Vor dem Beginn von Servicearbeiten an Ihrer Konsole ist immer die Spannungsversorgung an der Rückwand auszuschalten und das Netzkabel abzuziehen.

Interne Touchscreens

Apex-Konsolen sind mit einem (Apex 5) oder zwei (Apex 10 und 20) internen Touchscreen-Bildschirmen ausgestattet, die haptische Rückmeldung oder druckempfindliche Berührung unterstützen. Die Haupt-Touchscreens können zur Anzeige und Steuerung von Vorstellungsdaten verwendet werden. Die Touchscreens können auch als eine Vielzahl anderer virtueller Steuerungen und Anzeigen verwendet werden.

Die Position der Touchscreens kann verändert werden, indem die Höhe und der Winkel des jeweiligen Bildschirms angepasst werden.

Die Helligkeit des Touchscreens kann über die *Helligkeit (auf Seite 250)* eingestellt werden.

Externe Monitore

Apex-Konsolen unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

Externe Monitore, die Display Data Channel/Command Interface (DDC/CI) über Display Port unterstützen, können von Eos aus über die *Helligkeit (auf Seite 250)* gedimmt werden.

Eos Ti und Gio unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port- oder DVI-Monitore.

Gio @5, Ion Xe und Element 2 unterstützen bis zu zwei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

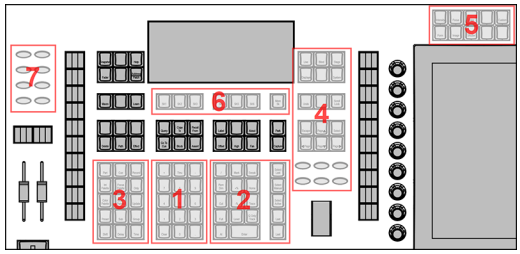
Technische Daten des Monitors

Konsolen mit Windows 10

- Bildschirmauflösungen von 1920x1080 (Minimum) bis 3480x2160 (Maximum) werden unterstützt
- Jeder Bildschirm kann im Quer- oder Hochformat verwendet werden
- Eine Unterstützung von Multitouch-Bildschirmen erfordert Folgendes:
  - Eine Datenverbindung über USB-A- oder USB-C-Kabel je Multitouch-Monitor
  - Mit Windows-Eingabegeräten (HID) kompatible Touch-Bildschirme, die den Windows-Standardtreiber nutzen
  - Die Bildschirme müssen mindestens fünf gleichzeitige Berührungspunkte verarbeiten können
- Display Data Channel / Control Interface (DDC/CI) wird zur Steuerung der Helligkeit von externen Monitoren unterstützt
- Konsolen mit Windows 7
  - Die Ausgabe auf Monitoren mit 4K-Auflösung kann die Leistung beeinträchtigen.

Konfigurationshinweise für Monitore finden Sie unter *{Monitor-Anordnung...} (auf Seite 618)*.

Bedientasten



Im Tastenfeld der Konsole befinden sich hinterleuchtete Bedientasten. Die Helligkeit dieser Tasten kann unter *Helligkeit (auf Seite 250)* eingestellt werden.

Wenn die Konsole 10 Minuten lang nicht benutzt wurde, wird die Hintergrundbeleuchtung um 10 % heruntergedimmt. Jeder Tastendruck auf dem Tastenfeld der Konsole oder einer externen Tastatur, eine Mausbewegung oder eine Interaktion mit einem Touchscreen setzt die Tasten auf die eingestellte Helligkeitsstufe zurück.

Die Bedientasten sind entsprechend ihrer Funktion in mehrere Bereiche unterteilt.

Zahlenfeld (1)

Mit dem numerischen Tastenfeld können Sie über die Kommandozeile Zahlen für die Kreis- oder Zielanwahl eingeben, mit den Modifikatortasten können Sie Ihre Anwahl ändern.

Wertefeld (2)

Mit den Tasten im Wertefeld lassen sich die Intensitätswerte der Kreise sowie eine Reihe anderer Nicht-Intensitätsparameter oder Ziele anpassen.

Zielefeld (3)

Die Tasten im Zielefeld bieten Optionen zum Ändern einer Vielzahl von Speicherzielen sowie Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Anzeige und Navigation (4)

Die Anzeige- und Navigationstasten ermöglichen den schnellen Zugriff auf häufig verwendete Anzeigen, die Formatierung, das Blättern und die Navigation innerhalb der Anzeigen.

Encoder-Kategorien (5)

Die Tasten der Encoder-Kategorien ermöglichen die Navigation und das Blättern durch die wichtigsten Encoder.

Softkeys (6)

Softkeys ermöglichen die Steuerung von kontextbasierten Softwareoptionen, die sich je nach aktiver Anzeige oder Kommandozeilensyntax ändern.

Fader-Steuerung (7)

Die Playbacktasten bieten zusätzliche Optionen zur einfachen lokalen Steuerung von Fadern.

Zusätzliche Ziele und Funktionen

Weitere Bedientasten bieten Optionen für eine Vielzahl häufig verwendeter Konsolenfunktionen und Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Tastenfeld-Touchscreen

Apex-Konsolen besitzen einen haptischen Touchscreen über dem Tastenfeld, der zur Steuerung von benutzerdefinierten Direkttasten oder Magic Sheets konfiguriert werden kann.

Am unteren Rand dieser Anzeige sind Softkeys und ein Zahnradsymbol für den Zugriff auf die Bildschirmeinstellungen angedockt.

Zieltasten

Auf Apex-Konsolen stehen mehrere Bänke mit Zieltasten zur Verfügung, bei denen es sich um physische Tasten mit integrierten hochauflösenden Displays handelt.

- Apex 5 - 30 Zieltasten (3 Bänke x 10 Tasten)
- Apex 10 - 40 Zieltasten (4 Bänke x 10 Tasten)
- Apex 20 - 50 Zieltasten (5 Bänke x 10 Tasten)

Alle Apex-Konsolen verfügen außerdem über zwei Zieltasten über den Haupt-Playback-Fadern speziell für Ladefunktionen und den lokalen Status des Playback-Inhalts.

Weitere Informationen sind unter *Zieltasten (auf Seite 132)* zu finden.

Haupt-Playbacks

Das Haupt-Playback-Faderpaar, das sich links neben dem Tastenfeld befindet, ist ein geteiltes Cross-Faderpaar.

Die Schaltfläche(n) direkt über den Playbacks laden Inhalte in die Playbacks. Die beiden Tasten unten steuern die Funktionen **[Go]** und **[Stop/Back]**.

Motor-Fader

Zusätzlich zu den Haupt-Playbacks stehen fünf, zehn oder zwanzig konfigurierbare Motor-Fader zur Verfügung. Die Fader können als Playbacks, Submaster, Hauptsteller, Zeitsteuerungsmaster, Effektmaster, Speicherziele oder Liste von Speicherzielen belegt werden. Es sind hundert virtuelle Seiten mit jeweils 10 Fadern verfügbar.

Fader-Touchscreens

Jede Bank mit fünf Fadern verfügt über einen eigenen Multitouch-Bildschirm für den lokalen Status des Playback-Inhalts.

Load-Tasten

Die Load-Tasten, die sich direkt oberhalb der jeweiligen Fader befinden, werden zum Laden eines angegebenen Ziels in den zugehörigen Fader oder zum Setzen besonderer Bedingungen auf diesem Fader verwendet.

Weitere Informationen finden Sie unter *Fader zuordnen (auf Seite 410)*.

Endlos-Fader-Räder

Apex-Konsolen bieten fünf, zehn oder zwanzig gerastete Fader-Räder mit wechselnden Farben, die jede Fader-Position um einen Endlos-Fader und eine zusätzliche Taste erweitern. Jedes Fader-Rad und jede Fader-Taste wird unabhängig von den Fadern darunter geblättert, wodurch sich die Steuerungsmöglichkeiten jedes Faderzugs effektiv verdoppeln. Siehe *Fader-Seiten wechseln (auf Seite 411)*.

Encoder

Unten rechts auf der Konsole befinden sich Encoder mit haptischer Rückmeldung und ein zugehöriger Touchscreen zur Steuerung von Nicht-Intensitätsparametern. Die beiden größeren Encoder unten sind für die Pan- und Tilt-Steuerung vorgesehen.

Die verbleibenden vier Encoder auf der rechten Seite der Konsole sind seitenweise belegbare Steuerelemente. Standardmäßig werden diese Encoder auf dem Touchscreen mit den in Ihrer Vorstellung verwendeten Parametern gefüllt. Sie können auch benutzerdefiniert zugeordnet werden.

Mini-Encoder

Apex-Konsolen bieten außerdem neun hintergrundbeleuchtete RGB-Mini-Encoder links neben dem Encoder-Touchscreen. Acht der Mini-Encoder können zur erweiterten Steuerung der großen Encoder-Parameter vollständig konfiguriert werden, oder sie können eine benutzerdefinierte Zuordnung besitzen. Der untere Encoder ist für das Durchblättern und die Konfiguration von Mini-Encodern vorgesehen.

Helligkeitsrad

Mit dem Helligkeitsrad wird die Intensität der angewählten Kreise erhöht oder verringert. Wenn Sie Kreise angewählt haben, drehen Sie das Rad nach oben, um die Intensität zu erhöhen, oder nach unten, um sie zu verringern.

Das Helligkeitsrad kann in Kombination mit verschiedenen anderen Konsolentasten auch zusätzliche Funktionen bieten. Weitere Informationen finden Sie unter *Tastaturkürzel des Tastenfeldes (auf Seite 149)*.

IO-Garage

Apex-Konsolen besitzen vier Eingangs-/Ausgangsschächte für die benutzerdefinierte Konfiguration der verfügbaren Datenports auf der Rückseite der Konsole, die als „IO-Garage“ bezeichnet werden.

Dieser Garage kann ein beliebiges ETC Gadget II oder Response Show Control Gateway hinzugefügt und intern über USB für den lokalen Ein-/Ausgang von DMX, MIDI, SMPTE und anderen Protokollen verbunden werden.

Netzwerkanschlüsse

Ethernet

Ethernet-Anschlüsse eignen sich zum Anschließen an einen Netzwerk-Switch, Netzwerk-Gateways und Zusatzgeräte. Jeder Anschluss kann als separate Netzwerkkarte ausgeführt und so konfiguriert werden, dass er netzwerkbasierte Lichtsteuerungsprotokolle wie sACN oder Art-Net direkt ausgibt.

Alle Anschlüsse verfügen über PoE++, mit maximal 100 W je Anschluss und 120 W über alle Anschlüsse.

Weitere Informationen finden Sie unter **Setup > Gerät >** *Netzwerk (auf Seite 242)* und *Patch > Protokolle (auf Seite 201)*.

Verbesserte Small Form Factor Pluggable (SFP+)

Es stehen SFP+-Anschlüsse für eine direkte Verbindung zum Kern oder für Hochgeschwindigkeitsverbindungen zwischen Sitzungsgeräten zur Verfügung, die eine Vielzahl von Schlittenoptionen verwenden können. Die Schlitten sind für eine einfache Neukonfiguration vor Ort austauschbar.

Hinweis: *Apex-Konsolen, Windows 10-Konsolen und die ETCnomad-Software unterstützen keine Net2- oder AVAB UDP-Ausgangsprotokolle.*

USB-Anschlüsse

Datenports

An der Vorderseite der Konsole befinden sich USB-A- und USB-C-Anschlüsse zum Anschließen von USB-Speichermedien. Weitere USB-A- und USB-C-Anschlüsse an der Rückseite und in der Tastaturschublade der Konsole dienen zum Anschließen von Peripheriegeräten wie beispielsweise einer alphanumerischen Tastatur, eines Zeigegeräts oder einer Touchscreen-Steuerung für externe Monitore.

VORSICHT: *Die USB-Datenports können nicht zum Laden von Geräten verwendet werden.*

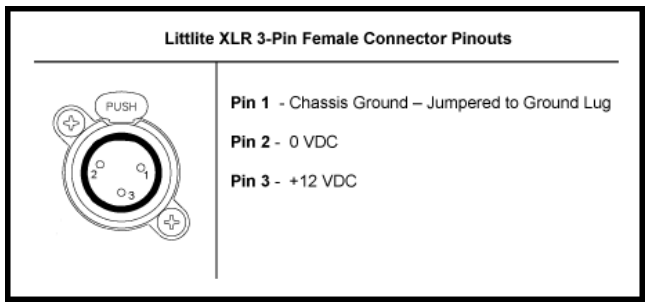
Ladeanschlüsse

Zum Aufladen von Geräten stehen zwei USB-A-Anschlüsse zur Verfügung, die jeweils eine Leistung von 5 A / 12,5 W bereitstellen. Einer befindet sich unter der Encoder-Anzeige vorne rechts auf dem Pult. Der andere befindet sich unter den Fadern vorne links auf dem Pult (Apex 5) bzw. in der Zubehörschublade (Apex 10 und 20).

Pultlampen

Littlites®

Sie können Pultlampen an die Rückseite des Pults anschließen.



Leselampen

Auf der linken und rechten Seite der Apex-Konsolen sind zwei unabhängig steuerbare, warmweiße Arbeitsleuchten angebracht, die die angrenzenden Arbeitsflächen beleuchten.

Dimmbare Pultlampen

Die Pultlampen können in Eos unter **Setup > Gerät > Helligkeit** gedimmt werden. Der Steller **{Pultlampe}** kann Werte zwischen 0 (dunkelster Wert) und 100 % (hellster Wert) annehmen. Voreingestellt ist 0 %. Das Pult setzt die Pultlampe beim Starten der Anwendung auf diese Einstellung. Weitere Informationen finden Sie unter *Helligkeit (auf Seite 250)*.

Sie können die Pultlampen auch steuern, indem Sie **[Displays]** gedrückt halten und das Helligkeitsrad drehen.

WARNUNG: Dieses Gerät enthält eine Lithium-Batterie. Die Batterie kann bei unsachgemäßem Umgang explodieren. Die Batterie darf nicht wieder aufgeladen, auseinander genommen oder verbrannt werden.

Leistungsmerkmale der Eos Apex 10

Ausgabeparameter

- 24.576

Kreisanzahl

- 32.768 Kreise (beliebige Kreisnummern von 1 bis 99.999)

Stimmungen und Sequenzlisten

- 999 Sequenzlisten
- 10.000 Stimmungen

Speicherziele

- 10.000 Gruppen
- 10.000 × 4 Paletten (Intensity, Focus, Color und Beam)
- 10.000 Presets
- 10.000 Effekte
- 99.999 Makros
- 10.000 Snapshots
- 10.000 Kennlinien
- 10.000 Color-Pfade

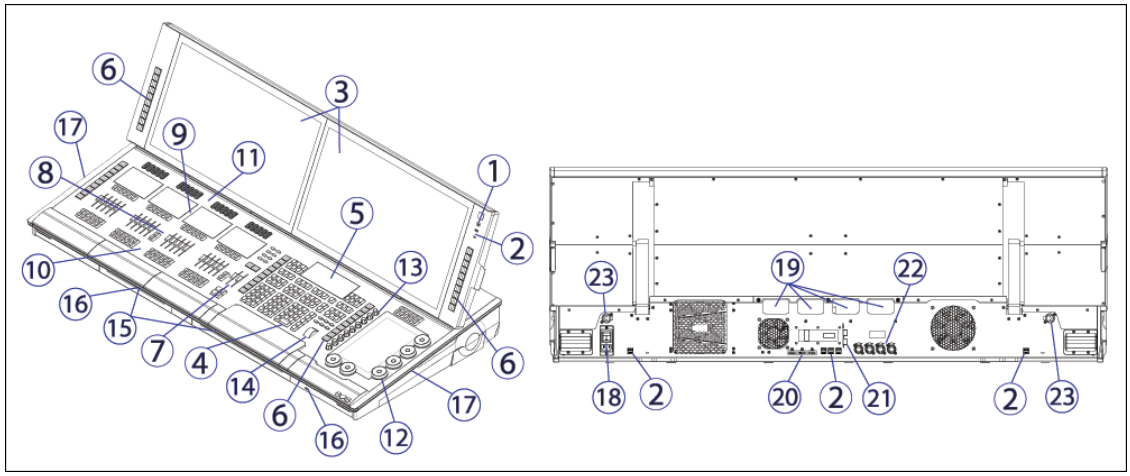
Fader

- 1 festes motorisiertes Hauptplayback-Faderpaar mit Go und Stop/Back
- 10 motorisierte Fader, konfigurierbar als Playbacks, Submaster, Hauptsteller, Zeitsteuerungsmaster, Effektmaster, Speicherziele oder Listen von Speicherzielen
- 100 virtuelle Seiten mit je 10 Fadern
- 200 konfigurierbare Stimmungsplaybacks mit Go und Stop/Back
- 999 konfigurierbare Submaster mit Go/Flash und Assert/Kreisanwahl

Überblick über die Eos Apex 20

Diese Seite bietet einen Überblick über den physischen Aufbau, die Komponenten und die Leistungsmerkmale der Eos Apex 20-Konsole.

Layout der Eos Apex 20



1. Einschalttaste
2. USB-A und USB-C (Daten)
3. Interner Touchscreen
4. Tastenfeld
5. Tastenfeld-Touchscreen
6. Zieltasten
7. Haupt-Playbacks
8. Motor-Fader
9. Fader-Touchscreen
10. Konfigurierbare Fader-Tasten
11. Endlos-Fader-Räder
12. Encoder
13. Mini-Encoder
14. Pegelrad
15. Tastatur/Zubehörfach
16. USB-A (nur Stromversorgung)
17. Leselampen
18. Kippschalter für Spannungsversorgung/IEC-Buchse
19. IO-Garage
20. Display Port
21. SFP+
22. Ethernet
23. Pultleuchte

Komponenten der Eos Apex 20

Einschalttaste

Der Hauptschalter an der Vorderseite der Konsole dient zum Ein- oder Ausschalten. Mit einem separaten Netzschalter an der Rückseite kann die Spannungsversorgung für die internen Komponenten der Konsole unterbrochen werden.

VORSICHT: *Es wird empfohlen, die Konsole über **Displays > Gerät ausschalten** sicher auszuschalten, bevor Sie die Konsole vom Stromnetz trennen.*

VORSICHT: *Das Netzkabel muss an eine geerdete Steckdose angeschlossen werden.*

WARNUNG: Vor dem Beginn von Servicearbeiten an Ihrer Konsole ist immer die Spannungsversorgung an der Rückwand auszuschalten und das Netzkabel abzuziehen.

Interne Touchscreens

Apex-Konsolen sind mit einem (Apex 5) oder zwei (Apex 10 und 20) internen Touchscreen-Bildschirmen ausgestattet, die haptische Rückmeldung oder druckempfindliche Berührung unterstützen. Die Haupt-Touchscreens können zur Anzeige und Steuerung von Vorstellungsdaten verwendet werden. Die Touchscreens können auch als eine Vielzahl anderer virtueller Steuerungen und Anzeigen verwendet werden.

Die Position der Touchscreens kann verändert werden, indem die Höhe und der Winkel des jeweiligen Bildschirms angepasst werden.

Die Helligkeit des Touchscreens kann über die *Helligkeit (auf Seite 250)* eingestellt werden.

Externe Monitore

Apex-Konsolen unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

Externe Monitore, die Display Data Channel/Command Interface (DDC/CI) über Display Port unterstützen, können von Eos aus über die *Helligkeit (auf Seite 250)* gedimmt werden.

Eos Ti und Gio unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port- oder DVI-Monitore.

Gio @5, Ion Xe und Element 2 unterstützen bis zu zwei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

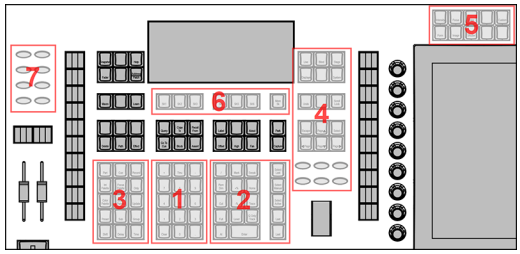
Technische Daten des Monitors

Konsolen mit Windows 10

- Bildschirmauflösungen von 1920x1080 (Minimum) bis 3480x2160 (Maximum) werden unterstützt
- Jeder Bildschirm kann im Quer- oder Hochformat verwendet werden
- Eine Unterstützung von Multitouch-Bildschirmen erfordert Folgendes:
  - Eine Datenverbindung über USB-A- oder USB-C-Kabel je Multitouch-Monitor
  - Mit Windows-Eingabegeräten (HID) kompatible Touch-Bildschirme, die den Windows-Standardtreiber nutzen
  - Die Bildschirme müssen mindestens fünf gleichzeitige Berührungspunkte verarbeiten können
- Display Data Channel / Control Interface (DDC/CI) wird zur Steuerung der Helligkeit von externen Monitoren unterstützt
- Konsolen mit Windows 7
  - Die Ausgabe auf Monitoren mit 4K-Auflösung kann die Leistung beeinträchtigen.

Konfigurationshinweise für Monitore finden Sie unter *{Monitor-Anordnung...} (auf Seite 618)*.

Bedientasten



Im Tastenfeld der Konsole befinden sich hinterleuchtete Bedientasten. Die Helligkeit dieser Tasten kann unter *Helligkeit (auf Seite 250)* eingestellt werden.

Wenn die Konsole 10 Minuten lang nicht benutzt wurde, wird die Hintergrundbeleuchtung um 10 % heruntergedimmt. Jeder Tastendruck auf dem Tastenfeld der Konsole oder einer externen Tastatur, eine Mausbewegung oder eine Interaktion mit einem Touchscreen setzt die Tasten auf die eingestellte Helligkeitsstufe zurück.

Die Bedientasten sind entsprechend ihrer Funktion in mehrere Bereiche unterteilt.

Zahlenfeld (1)

Mit dem numerischen Tastenfeld können Sie über die Kommandozeile Zahlen für die Kreis- oder Zielanwahl eingeben, mit den Modifikatortasten können Sie Ihre Anwahl ändern.

Wertefeld (2)

Mit den Tasten im Wertefeld lassen sich die Intensitätswerte der Kreise sowie eine Reihe anderer Nicht-Intensitätsparameter oder Ziele anpassen.

Zielefeld (3)

Die Tasten im Zielefeld bieten Optionen zum Ändern einer Vielzahl von Speicherzielen sowie Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Anzeige und Navigation (4)

Die Anzeige- und Navigationstasten ermöglichen den schnellen Zugriff auf häufig verwendete Anzeigen, die Formatierung, das Blättern und die Navigation innerhalb der Anzeigen.

Encoder-Kategorien (5)

Die Tasten der Encoder-Kategorien ermöglichen die Navigation und das Blättern durch die wichtigsten Encoder.

Softkeys (6)

Softkeys ermöglichen die Steuerung von kontextbasierten Softwareoptionen, die sich je nach aktiver Anzeige oder Kommandozeilensyntax ändern.

Fader-Steuerung (7)

Die Playbacktasten bieten zusätzliche Optionen zur einfachen lokalen Steuerung von Fadern.

Zusätzliche Ziele und Funktionen

Weitere Bedientasten bieten Optionen für eine Vielzahl häufig verwendeter Konsolenfunktionen und Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Tastenfeld-Touchscreen

Apex-Konsolen besitzen einen haptischen Touchscreen über dem Tastenfeld, der zur Steuerung von benutzerdefinierten Direkttasten oder Magic Sheets konfiguriert werden kann.

Am unteren Rand dieser Anzeige sind Softkeys und ein Zahnradsymbol für den Zugriff auf die Bildschirmeinstellungen angedockt.

Zieltasten

Auf Apex-Konsolen stehen mehrere Bänke mit Zieltasten zur Verfügung, bei denen es sich um physische Tasten mit integrierten hochauflösenden Displays handelt.

- Apex 5 - 30 Zieltasten (3 Bänke x 10 Tasten)
- Apex 10 - 40 Zieltasten (4 Bänke x 10 Tasten)
- Apex 20 - 50 Zieltasten (5 Bänke x 10 Tasten)

Alle Apex-Konsolen verfügen außerdem über zwei Zieltasten über den Haupt-Playback-Fadern speziell für Ladefunktionen und den lokalen Status des Playback-Inhalts.

Weitere Informationen sind unter *Zieltasten (auf Seite 132)* zu finden.

Haupt-Playbacks

Das Haupt-Playback-Faderpaar, das sich links neben dem Tastenfeld befindet, ist ein geteiltes Cross-Faderpaar.

Die Schaltfläche(n) direkt über den Playbacks laden Inhalte in die Playbacks. Die beiden Tasten unten steuern die Funktionen **[Go]** und **[Stop/Back]**.

Motor-Fader

Zusätzlich zu den Haupt-Playbacks stehen fünf, zehn oder zwanzig konfigurierbare Motor-Fader zur Verfügung. Die Fader können als Playbacks, Submaster, Hauptsteller, Zeitsteuerungsmaster, Effektmaster, Speicherziele oder Liste von Speicherzielen belegt werden. Es sind hundert virtuelle Seiten mit jeweils 10 Fadern verfügbar.

Fader-Touchscreens

Jede Bank mit fünf Fadern verfügt über einen eigenen Multitouch-Bildschirm für den lokalen Status des Playback-Inhalts.

Load-Tasten

Die Load-Tasten, die sich direkt oberhalb der jeweiligen Fader befinden, werden zum Laden eines angegebenen Ziels in den zugehörigen Fader oder zum Setzen besonderer Bedingungen auf diesem Fader verwendet.

Weitere Informationen finden Sie unter *Fader zuordnen (auf Seite 410)*.

Endlos-Fader-Räder

Apex-Konsolen bieten fünf, zehn oder zwanzig gerastete Fader-Räder mit wechselnden Farben, die jede Fader-Position um einen Endlos-Fader und eine zusätzliche Taste erweitern. Jedes Fader-Rad und jede Fader-Taste wird unabhängig von den Fadern darunter geblättert, wodurch sich die Steuerungsmöglichkeiten jedes Faderzugs effektiv verdoppeln. Siehe *Fader-Seiten wechseln (auf Seite 411)*.

Encoder

Unten rechts auf der Konsole befinden sich Encoder mit haptischer Rückmeldung und ein zugehöriger Touchscreen zur Steuerung von Nicht-Intensitätsparametern. Die beiden größeren Encoder unten sind für die Pan- und Tilt-Steuerung vorgesehen.

Die verbleibenden vier Encoder auf der rechten Seite der Konsole sind seitenweise belegbare Steuerelemente. Standardmäßig werden diese Encoder auf dem Touchscreen mit den in Ihrer Vorstellung verwendeten Parametern gefüllt. Sie können auch benutzerdefiniert zugeordnet werden.

Mini-Encoder

Apex-Konsolen bieten außerdem neun hintergrundbeleuchtete RGB-Mini-Encoder links neben dem Encoder-Touchscreen. Acht der Mini-Encoder können zur erweiterten Steuerung der großen Encoder-Parameter vollständig konfiguriert werden, oder sie können eine benutzerdefinierte Zuordnung besitzen. Der untere Encoder ist für das Durchblättern und die Konfiguration von Mini-Encodern vorgesehen.

Helligkeitsrad

Mit dem Helligkeitsrad wird die Intensität der angewählten Kreise erhöht oder verringert. Wenn Sie Kreise angewählt haben, drehen Sie das Rad nach oben, um die Intensität zu erhöhen, oder nach unten, um sie zu verringern.

Das Helligkeitsrad kann in Kombination mit verschiedenen anderen Konsolentasten auch zusätzliche Funktionen bieten. Weitere Informationen finden Sie unter *Tastaturkürzel des Tastenfeldes (auf Seite 149)*.

IO-Garage

Apex-Konsolen besitzen vier Eingangs-/Ausgangsschächte für die benutzerdefinierte Konfiguration der verfügbaren Datenports auf der Rückseite der Konsole, die als „IO-Garage“ bezeichnet werden.

Dieser Garage kann ein beliebiges ETC Gadget II oder Response Show Control Gateway hinzugefügt und intern über USB für den lokalen Ein-/Ausgang von DMX, MIDI, SMPTE und anderen Protokollen verbunden werden.

Netzwerkanschlüsse

Ethernet

Ethernet-Anschlüsse eignen sich zum Anschließen an einen Netzwerk-Switch, Netzwerk-Gateways und Zusatzgeräte. Jeder Anschluss kann als separate Netzwerkkarte ausgeführt und so konfiguriert werden, dass er netzwerkbasierte Lichtsteuerungsprotokolle wie sACN oder Art-Net direkt ausgibt.

Alle Anschlüsse verfügen über PoE++, mit maximal 100 W je Anschluss und 120 W über alle Anschlüsse.

Weitere Informationen finden Sie unter **Setup > Gerät >** *Netzwerk (auf Seite 242)* und *Patch > Protokolle (auf Seite 201)*.

Verbesserte Small Form Factor Pluggable (SFP+)

Es stehen SFP+-Anschlüsse für eine direkte Verbindung zum Kern oder für Hochgeschwindigkeitsverbindungen zwischen Sitzungsgeräten zur Verfügung, die eine Vielzahl von Schlittenoptionen verwenden können. Die Schlitten sind für eine einfache Neukonfiguration vor Ort austauschbar.

Hinweis: *Apex-Konsolen, Windows 10-Konsolen und die ETCnomad-Software unterstützen keine Net2- oder AVAB UDP-Ausgangsprotokolle.*

USB-Anschlüsse

Datenports

An der Vorderseite der Konsole befinden sich USB-A- und USB-C-Anschlüsse zum Anschließen von USB-Speichermedien. Weitere USB-A- und USB-C-Anschlüsse an der Rückseite und in der Tastaturschublade der Konsole dienen zum Anschließen von Peripheriegeräten wie beispielsweise einer alphanumerischen Tastatur, eines Zeigegeräts oder einer Touchscreen-Steuerung für externe Monitore.

VORSICHT: *Die USB-Datenports können nicht zum Laden von Geräten verwendet werden.*

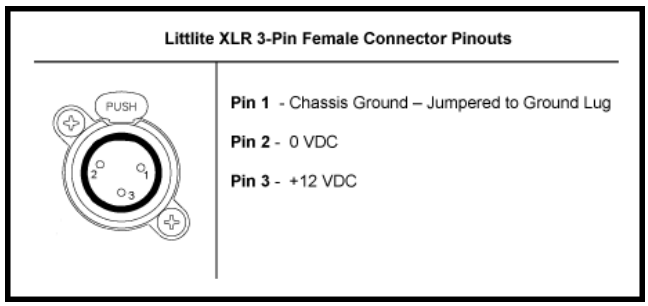
Ladeanschlüsse

Zum Aufladen von Geräten stehen zwei USB-A-Anschlüsse zur Verfügung, die jeweils eine Leistung von 5 A / 12,5 W bereitstellen. Einer befindet sich unter der Encoder-Anzeige vorne rechts auf dem Pult. Der andere befindet sich unter den Fadern vorne links auf dem Pult (Apex 5) bzw. in der Zubehörschublade (Apex 10 und 20).

Pultlampen

Littlites®

Sie können Pultlampen an die Rückseite des Pults anschließen.



Leselampen

Auf der linken und rechten Seite der Apex-Konsolen sind zwei unabhängig steuerbare, warmweiße Arbeitsleuchten angebracht, die die angrenzenden Arbeitsflächen beleuchten.

Dimmbare Pultlampen

Die Pultlampen können in Eos unter **Setup > Gerät > Helligkeit** gedimmt werden. Der Steller **{Pultlampe}** kann Werte zwischen 0 (dunkelster Wert) und 100 % (hellster Wert) annehmen. Voreingestellt ist 0 %. Das Pult setzt die Pultlampe beim Starten der Anwendung auf diese Einstellung. Weitere Informationen finden Sie unter *Helligkeit (auf Seite 250)*.

Sie können die Pultlampen auch steuern, indem Sie **[Displays]** gedrückt halten und das Helligkeitsrad drehen.

WARNUNG: Dieses Gerät enthält eine Lithium-Batterie. Die Batterie kann bei unsachgemäßem Umgang explodieren. Die Batterie darf nicht wieder aufgeladen, auseinander genommen oder verbrannt werden.

Leistungsmerkmale der Eos Apex 20

Ausgabeparameter

- 24.576

Kreisanzahl

- 32.768 Kreise (beliebige Kreisnummern von 1 bis 99.999)

Stimmungen und Sequenzlisten

- 999 Sequenzlisten
- 10.000 Stimmungen

Speicherziele

- 10.000 Gruppen
- 10.000 × 4 Paletten (Intensity, Focus, Color und Beam)
- 10.000 Presets
- 10.000 Effekte
- 99.999 Makros
- 10.000 Snapshots
- 10.000 Kennlinien
- 10.000 Color-Pfade

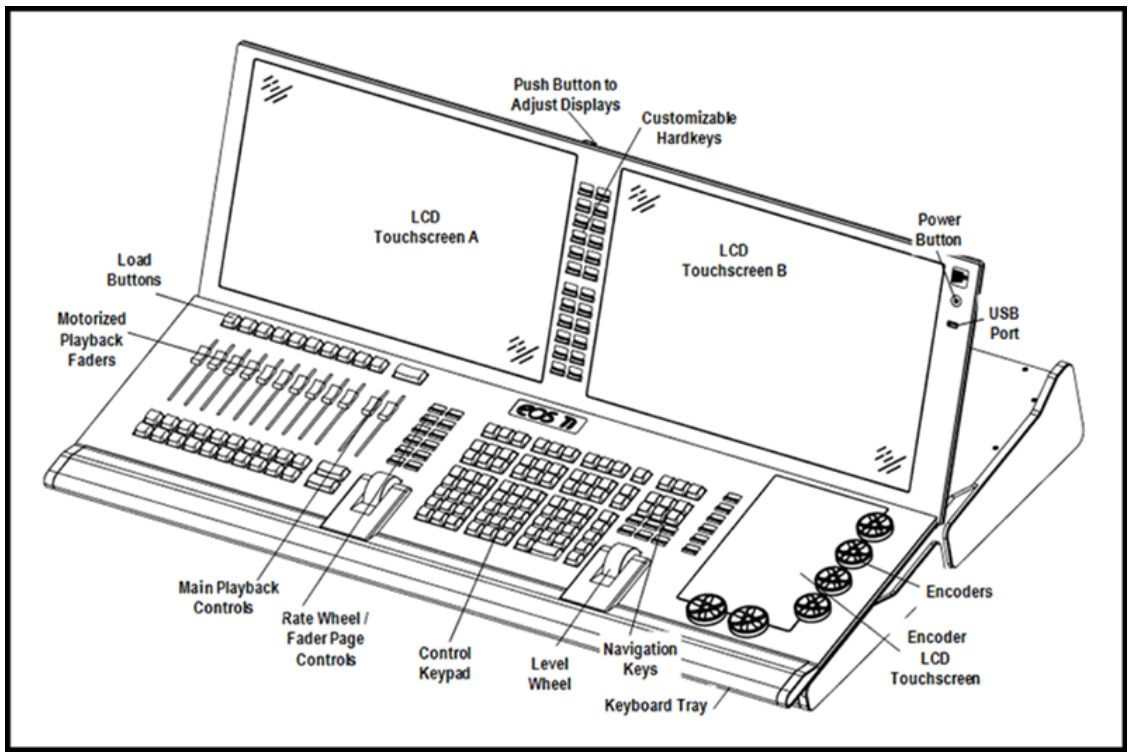
Fader

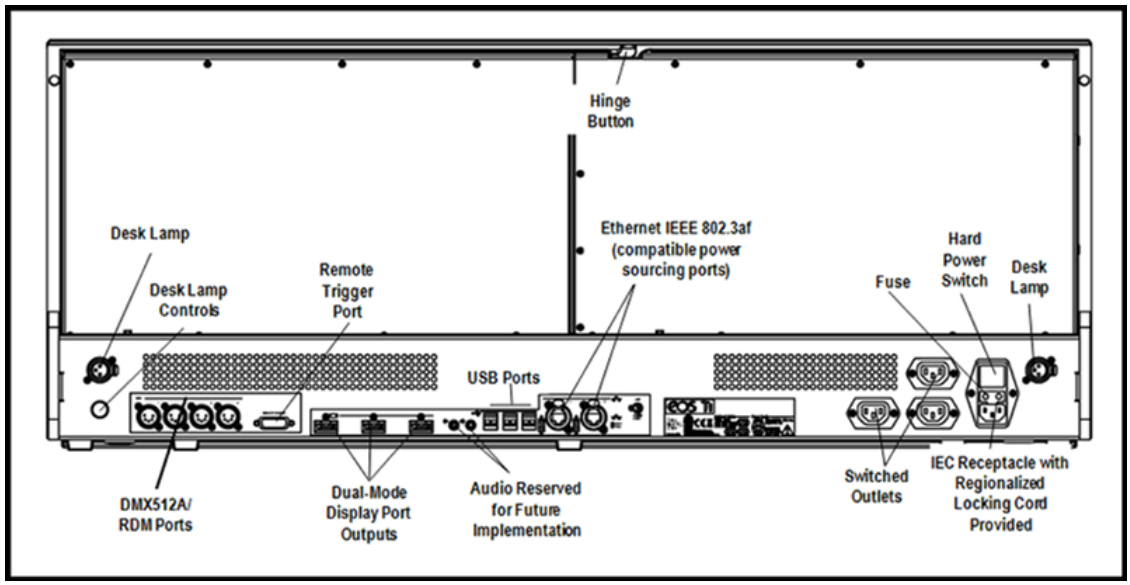
- 1 festes motorisiertes Hauptplayback-Faderpaar mit Go und Stop/Back
- 20 motorisierte Fader, konfigurierbar als Playbacks, Submaster, Hauptsteller, Zeitsteuerungsmaster, Effektmaster, Speicherziele oder Listen von Speicherzielen
- 100 virtuelle Seiten mit je 10 Fadern
- 200 konfigurierbare Stimmungsplaybacks mit Go und Stop/Back
- 999 konfigurierbare Submaster mit Go/Flash und Assert/Kreisanwahl

Überblick über die Eos Ti

Diese Seite bietet einen Überblick über den physischen Aufbau, die Komponenten und die Leistungsmerkmale der Eos Ti-Konsole.

Layout von Eos Ti





Komponenten der Eos Ti

Einschalttaste

Der Hauptschalter an der Vorderseite der Konsole dient zum Ein- oder Ausschalten. Mit einem separaten Netzschalter an der Rückseite kann die Spannungsversorgung für die internen Komponenten der Konsole unterbrochen werden.

VORSICHT: *Es wird empfohlen, die Konsole über **Displays > Gerät ausschalten** sicher auszuschalten, bevor Sie die Konsole vom Stromnetz trennen.*

VORSICHT: *Das Netzkabel muss an eine geerdete Steckdose angeschlossen werden.*

WARNUNG: Vor dem Beginn von Servicearbeiten an Ihrer Konsole ist immer die Spannungsversorgung an der Rückwand auszuschalten und das Netzkabel abzuziehen.

Sicherung

Zum zusätzlichen Schutz ist eine Sicherung eingebaut. Die Nennwerte der Sicherung finden Sie auf der Rückseite Ihrer Konsole.

VORSICHT: *Um weiterhin gegen Brandrisiko geschützt zu sein, ersetzen Sie die Sicherung nur mit einer Sicherung gleichen Typs und den gleichen Nennwerten.*

VORSICHT: *Um weiterhin gegen Brandrisiko geschützt zu sein, ersetzen Sie die Sicherung nur mit einer Sicherung gleichen Typs und den gleichen Nennwerten.*

ATTENTION: *Pour ne pas compromettre la protection contre les risques d'incendie, remplacer par un fusible de même type et de mêmes caractéristiques nominales.*

Interne Touchscreens

Die Eos Ti verfügt über drei integrierte Touchscreen-Bildschirme.

- Die beiden Haupt-Touchscreens können zur Anzeige und Steuerung von Vorstellungsdaten verwendet werden. Die Touchscreens können auch als eine Vielzahl anderer virtueller Steuerungen und Anzeigen verwendet werden.
- Der Encoder-Touchscreen bietet zusätzliche Touch-Bedienelemente für Encoder-Parameter.

Die Touchscreen-Neigung kann nach Drücken der Taste oben in der Mitte der Monitore und anschließender Änderung der Panel-Neigung eingestellt werden.

Die Helligkeit des Touchscreens kann über die *Helligkeit (auf Seite 250)* eingestellt werden.

Externe Monitore

Apex-Konsolen unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

Externe Monitore, die Display Data Channel/Command Interface (DDC/CI) über Display Port unterstützen, können von Eos aus über die *Helligkeit (auf Seite 250)* gedimmt werden.

Eos Ti und Gio unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port- oder DVI-Monitore.

Gio @5, Ion Xe und Element 2 unterstützen bis zu zwei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

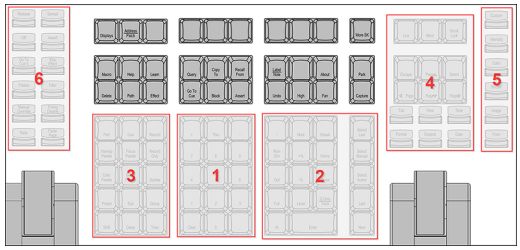
Technische Daten des Monitors

Konsolen mit Windows 10

- Bildschirmauflösungen von 1920x1080 (Minimum) bis 3480x2160 (Maximum) werden unterstützt
- Jeder Bildschirm kann im Quer- oder Hochformat verwendet werden
- Eine Unterstützung von Multitouch-Bildschirmen erfordert Folgendes:
  - Eine Datenverbindung über USB-A- oder USB-C-Kabel je Multitouch-Monitor
  - Mit Windows-Eingabegeräten (HID) kompatible Touch-Bildschirme, die den Windows-Standardtreiber nutzen
  - Die Bildschirme müssen mindestens fünf gleichzeitige Berührungspunkte verarbeiten können
- Display Data Channel / Control Interface (DDC/CI) wird zur Steuerung der Helligkeit von externen Monitoren unterstützt
- Konsolen mit Windows 7
  - Die Ausgabe auf Monitoren mit 4K-Auflösung kann die Leistung beeinträchtigen.

Konfigurationshinweise für Monitore finden Sie unter *{Monitor-Anordnung...} (auf Seite 618)*.

Bedientasten



Im Tastenfeld der Konsole befinden sich hinterleuchtete Bedientasten. Die Helligkeit dieser Tasten kann unter *Helligkeit (auf Seite 250)* eingestellt werden.

Wenn die Konsole 10 Minuten lang nicht benutzt wurde, wird die Hintergrundbeleuchtung um 10 % heruntergedimmt. Jeder Tastendruck auf dem Tastenfeld der Konsole oder einer externen Tastatur, eine Mausbewegung oder eine Interaktion mit einem Touchscreen setzt die Tasten auf die eingestellte Helligkeitsstufe zurück.

Die Bedientasten sind entsprechend ihrer Funktion in mehrere Bereiche unterteilt.

Zahlenfeld (1)

Mit dem numerischen Tastenfeld können Sie über die Kommandozeile Zahlen für die Kreis- oder Zielanwahl eingeben, mit den Modifikatortasten können Sie Ihre Anwahl ändern.

Wertefeld (2)

Mit den Tasten im Wertefeld lassen sich die Intensitätswerte der Kreise sowie eine Reihe anderer Nicht-Intensitätsparameter oder Ziele anpassen.

Zielefeld (3)

Die Tasten im Zielefeld bieten Optionen zum Ändern einer Vielzahl von Speicherzielen sowie Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Anzeige und Navigation (4)

Die Anzeige- und Navigationstasten ermöglichen den schnellen Zugriff auf häufig verwendete Anzeigen, die Formatierung, das Blättern und die Navigation innerhalb der Anzeigen.

Encoder-Kategorien (5)

Die Tasten der Encoder-Kategorien ermöglichen eine erweiterte Steuerung einer Vielzahl von Geräteparametern, gegebenenfalls zusammen mit zusätzlichen Softkey-Optionen.

Fader-Steuerung (6)

Die Playbacktasten bieten zusätzliche Optionen zur einfachen lokalen Steuerung von Fadern.

Zusätzliche Ziele und Funktionen

Die übrigen Bedientasten bieten Optionen für eine Vielzahl häufig verwendeter Konsolenfunktionen und Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Benutzerdefinierbare Bedientasten

Eos Ti verfügt über einundzwanzig benutzerdefinierbare Bedientasten. 20 davon befinden sich zwischen den beiden Haupt-Touchscreens und sind standardmäßig auf die Makros 801-820 eingestellt. Die andere befindet sich zwischen **[Label/Note]** und **[About]** im Tastenfeld der Konsole und ist standardmäßig auf Makro 821 eingestellt.

Die Funktionalität für die Bedientasten kann in **Shell > Tasten > Ti Bedientasten** definiert werden. Siehe *Tasten (auf Seite 631)* für Konfigurationsanweisungen.

Haupt-Playbacks

Das Haupt-Playback-Faderpaar, das sich links neben dem Tastenfeld befindet, ist ein geteiltes Cross-Faderpaar.

Die Schaltfläche(n) direkt über den Playbacks laden Inhalte in die Playbacks. Die beiden Tasten unten steuern die Funktionen **[Go]** und **[Stop/Back]**.

Motor-Fader

Zusätzlich zu den Haupt-Playbacks stehen zehn konfigurierbare Motor-Fader zur Verfügung. Die Fader können als Playbacks, Submaster, Hauptsteller, Zeitsteuerungsmaster, Effektmaster, Speicherziele oder Liste von Speicherzielen belegt werden. Es sind hundert virtuelle Seiten mit jeweils 10 Fadern verfügbar.

Load-Tasten

Die Load-Tasten, die sich direkt oberhalb der jeweiligen Fader befinden, werden zum Laden eines angegebenen Ziels in den zugehörigen Fader oder zum Setzen besonderer Bedingungen auf diesem Fader verwendet.

Weitere Informationen finden Sie unter *Fader zuordnen (auf Seite 410)*.

Encoder

Unten rechts auf der Konsole befinden sich Encoder mit haptischer Rückmeldung und ein zugehöriger Touchscreen zur Steuerung von Nicht-Intensitätsparametern. Die beiden größeren Encoder unten sind für die Pan- und Tilt-Steuerung vorgesehen.

Die verbleibenden vier Encoder auf der rechten Seite der Konsole sind seitenweise belegbare Steuerelemente. Standardmäßig werden diese Encoder auf dem Touchscreen mit den in Ihrer Vorstellung verwendeten Parametern gefüllt. Sie können auch benutzerdefiniert zugeordnet werden.

Außerdem stehen sechs Bedientasten für die Encoder-Steuerung zur Verfügung. Mit diesen Encoder-Kategorietasten werden Intensity, Focus, Color, Shutter, Image und Form gesteuert. Durch Betätigen einer dieser Tasten werden die den Encodern zugeordneten Parameter gewechselt. Zum Anzeigen der anderen verfügbaren Encoderseiten drücken Sie einfach erneut die Encoderkategorietasten, um durch die Seiten zu blättern.

Helligkeitsrad

Mit dem Helligkeitsrad wird die Intensität der angewählten Kreise erhöht oder verringert. Wenn Sie Kreise angewählt haben, drehen Sie das Rad nach oben, um die Intensität zu erhöhen, oder nach unten, um sie zu verringern.

Das Helligkeitsrad kann in Kombination mit verschiedenen anderen Konsolentasten auch zusätzliche Funktionen bieten. Weitere Informationen finden Sie unter *Tastaturkürzel des Tastenfeldes (auf Seite 149)*.

Rate-Rad

Das Rate-Rad kann für dynamische Geschwindigkeitsanpassungen bei mehreren Playbacks verwendet werden.

DMX-Ports

Zur Ausgabe von Steuerwerten aus Ihrer Konsole können Sie die DMX-Anschlüsse auf der Rückseite der Konsole verwenden und/oder ein Gateway oder einen Node anschließen. Wenn Ihr Gerät direkt sACN oder Art-Net empfängt, ist kein Gateway oder Node erforderlich.

Schließen Sie für die Ausgabe ein fünfpoliges XLR-Kabel pro Anschluss an. Über den ersten Anschluss wird standardmäßig das erste DMX-Universum, die Adressen 1-512, über den zweiten Anschluss das zweite Universum, die Adressen 513-1024 usw. ausgegeben.

Informationen zur Neubelegung der DMX-Anschlüsse sind unter *Lokale Ausgabe (auf Seite 246)* zu finden.

Ethernet-Anschlüsse

Ethernet-Anschlüsse eignen sich zum Anschließen an einen Netzwerk-Switch, Netzwerk-Gateways und Zusatzgeräte. Jeder Anschluss verwendet eine separate Netzwerkkarte und kann so konfiguriert werden, dass er netzwerkbasierte Lichtsteuerungsprotokolle wie sACN oder Art-Net direkt ausgibt.

Weitere Informationen finden Sie unter *Patch > Protokolle (auf Seite 201)*.

USB-Anschlüsse

An der Vorderseite der Konsole befindet sich ein USB-Anschluss zum Anschließen von USB-Speichermedien. Weitere USB-Anschlüsse an der Rückseite (und falls vorhanden in der Tastaturschublade) der Konsole dienen zum Anschließen von Peripheriegeräten wie beispielsweise einer alphanumerischen Tastatur, eines Zeigegeräts oder einer Touchscreen-Steuerung für externe Monitore.

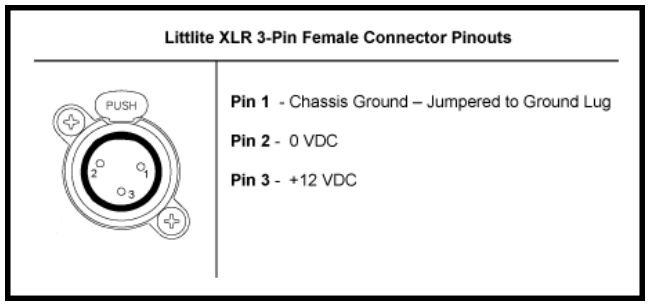


VORSICHT: *Die USB-Anschlüsse können nicht zum Laden von Geräten verwendet werden.*

Pultlampen

Littlites®

Sie können Pultlampen an die Rückseite des Pults anschließen.



Dimmbare Pultlampen

Die Pultlampen können in Eos unter **Setup > Gerät > Helligkeit** gedimmt werden. Der Steller **{Pultlampe}** kann Werte zwischen 0 (dunkelster Wert) und 100 % (hellster Wert) annehmen. Voreingestellt ist 0 %. Das Pult setzt die Pultlampe beim Starten der Anwendung auf diese Einstellung. Weitere Informationen finden Sie unter *Helligkeit (auf Seite 250)*.

Sie können die Pultlampen auch steuern, indem Sie **[Displays]** gedrückt halten und das Helligkeitsrad drehen.

Leistungsmerkmale der Eos Ti

Ausgabeparameter

- 4.096 (Min.)
- 24.576 (Max.)

Kreisanzahl

- 32.768 Kreise (beliebige Kreisnummern von 1 bis 99.999)

Stimmungen und Sequenzlisten

- 999 Sequenzlisten
- 10.000 Stimmungen

Speicherziele

- 10.000 Gruppen
- 10.000 × 4 Paletten (Intensity, Focus, Color und Beam)
- 10.000 Presets
- 10.000 Effekte
- 99.999 Makros
- 10.000 Snapshots
- 10.000 Kennlinien
- 10.000 Color-Pfade

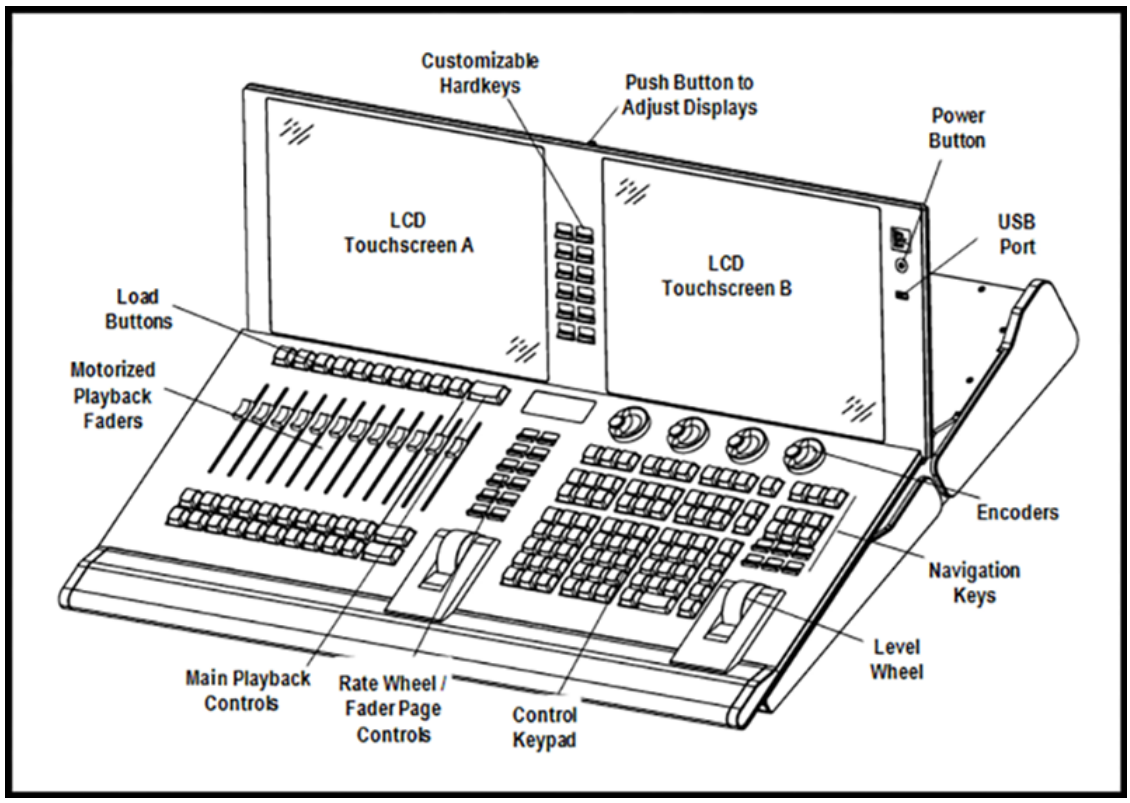
Fader

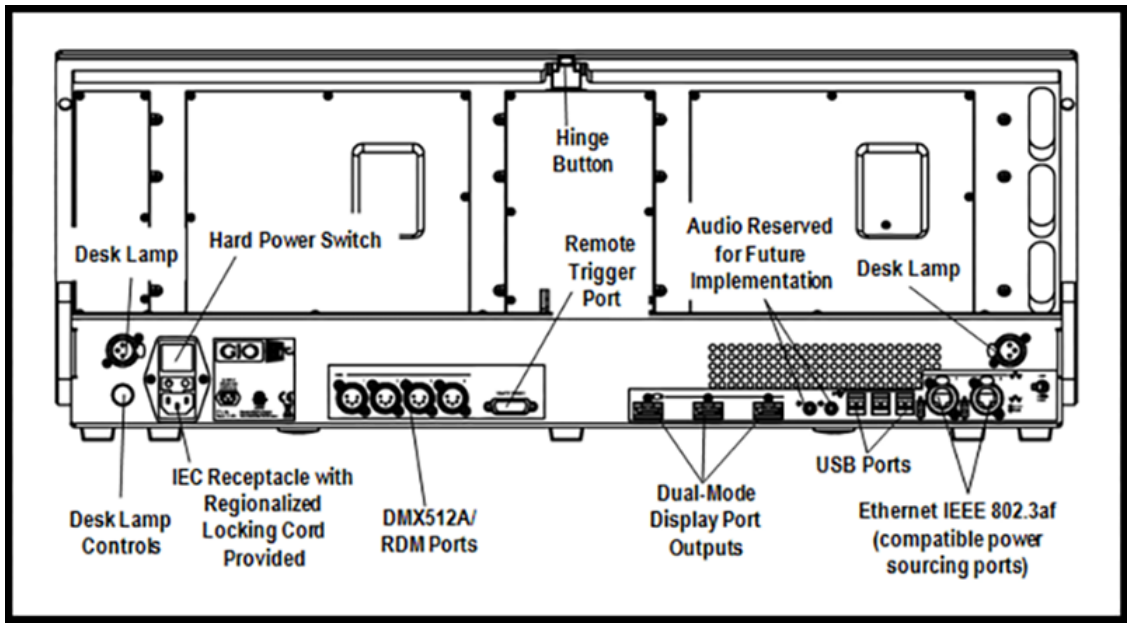
- 1 festes motorisiertes Haupt-Playback-Faderpaar mit Go und Stop/Back
- 10 motorisierte Fader, konfigurierbar als Playbacks, Submaster, Hauptsteller, Zeitsteuerungsmaster, Effektmaster, Speicherziele oder Listen von Speicherzielen
- 100 virtuelle Seiten mit je 10 Fadern
- 200 konfigurierbare Stimmungsplaybacks mit Go und Stop/Back
- 999 konfigurierbare Submaster mit Go/Flash und Assert/Kreisanwahl

Überblick über die Gio

Diese Seite bietet einen Überblick über den physischen Aufbau, die Komponenten und die Leistungsmerkmale der Gio-Konsole.

Layout der Gio





Komponenten der Gio

Einschalttaste

Der Hauptschalter an der Vorderseite der Konsole dient zum Ein- oder Ausschalten. Mit einem separaten Netzschalter an der Rückseite kann die Spannungsversorgung für die internen Komponenten der Konsole unterbrochen werden.

VORSICHT: *Es wird empfohlen, die Konsole über **Displays > Gerät ausschalten** sicher auszuschalten, bevor Sie die Konsole vom Stromnetz trennen.*

VORSICHT: *Das Netzkabel muss an eine geerdete Steckdose angeschlossen werden.*

WARNUNG: Vor dem Beginn von Servicearbeiten an Ihrer Konsole ist immer die Spannungsversorgung an der Rückwand auszuschalten und das Netzkabel abzuziehen.

Sicherung

Zum zusätzlichen Schutz ist eine Sicherung eingebaut. Die Nennwerte der Sicherung finden Sie auf der Rückseite Ihrer Konsole.

VORSICHT: *Um weiterhin gegen Brandrisiko geschützt zu sein, ersetzen Sie die Sicherung nur mit einer Sicherung gleichen Typs und den gleichen Nennwerten.*

VORSICHT: *Um weiterhin gegen Brandrisiko geschützt zu sein, ersetzen Sie die Sicherung nur mit einer Sicherung gleichen Typs und den gleichen Nennwerten.*

ATTENTION: *Pour ne pas compromettre la protection contre les risques d'incendie, remplacer par un fusible de même type et de mêmes caractéristiques nominales.*

Interne Touchscreens

Die Gio verfügt über zwei integrierte Touchscreen-Bildschirme. Jeder Touchscreen kann zur Anzeige und Steuerung von Vorstellungsdaten verwendet werden. Die Touchscreens können auch als eine Vielzahl anderer virtueller Steuerungen und Anzeigen verwendet werden.

Die Touchscreen-Neigung kann nach Drücken der Taste oben in der Mitte der Monitore und anschließender Änderung der Panel-Neigung eingestellt werden.

Die Helligkeit des Touchscreens kann über die *Helligkeit (auf Seite 250)* eingestellt werden.

Externe Monitore

Apex-Konsolen unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

Externe Monitore, die Display Data Channel/Command Interface (DDC/CI) über Display Port unterstützen, können von Eos aus über die *Helligkeit (auf Seite 250)* gedimmt werden.

Eos Ti und Gio unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port- oder DVI-Monitore.

Gio @5, Ion Xe und Element 2 unterstützen bis zu zwei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

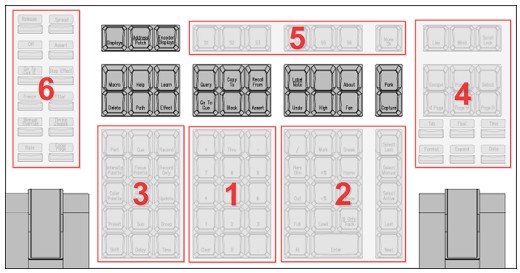
Technische Daten des Monitors

Konsolen mit Windows 10

- Bildschirmauflösungen von 1920x1080 (Minimum) bis 3480x2160 (Maximum) werden unterstützt
- Jeder Bildschirm kann im Quer- oder Hochformat verwendet werden
- Eine Unterstützung von Multitouch-Bildschirmen erfordert Folgendes:
  - Eine Datenverbindung über USB-A- oder USB-C-Kabel je Multitouch-Monitor
  - Mit Windows-Eingabegeräten (HID) kompatible Touch-Bildschirme, die den Windows-Standardtreiber nutzen
  - Die Bildschirme müssen mindestens fünf gleichzeitige Berührungspunkte verarbeiten können
- Display Data Channel / Control Interface (DDC/CI) wird zur Steuerung der Helligkeit von externen Monitoren unterstützt
- Konsolen mit Windows 7
  - Die Ausgabe auf Monitoren mit 4K-Auflösung kann die Leistung beeinträchtigen.

Konfigurationshinweise für Monitore finden Sie unter *{Monitor-Anordnung...} (auf Seite 618)*.

Bedientasten



Im Tastenfeld der Konsole befinden sich hinterleuchtete Bedientasten. Die Helligkeit dieser Tasten kann unter *Helligkeit (auf Seite 250)* eingestellt werden.

Wenn die Konsole 10 Minuten lang nicht benutzt wurde, wird die Hintergrundbeleuchtung um 10 % heruntergedimmt. Jeder Tastendruck auf dem Tastenfeld der Konsole oder einer externen Tastatur, eine Mausbewegung oder eine Interaktion mit einem Touchscreen setzt die Tasten auf die eingestellte Helligkeitsstufe zurück.

Die Bedientasten sind entsprechend ihrer Funktion in mehrere Bereiche unterteilt.

Zahlenfeld (1)

Mit dem numerischen Tastenfeld können Sie über die Kommandozeile Zahlen für die Kreis- oder Zielanwahl eingeben, mit den Modifikatortasten können Sie Ihre Anwahl ändern.

Wertefeld (2)

Mit den Tasten im Wertefeld lassen sich die Intensitätswerte der Kreise sowie eine Reihe anderer Nicht-Intensitätsparameter oder Ziele anpassen.

Zielefeld (3)

Die Tasten im Zielefeld bieten Optionen zum Ändern einer Vielzahl von Speicherzielen sowie Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Anzeige und Navigation (4)

Die Anzeige- und Navigationstasten ermöglichen den schnellen Zugriff auf häufig verwendete Anzeigen, die Formatierung, das Blättern und die Navigation innerhalb der Anzeigen.

Encoder-Kategorien (5)

Die Tasten der Encoder-Kategorien ermöglichen eine erweiterte Steuerung einer Vielzahl von Geräteparametern, gegebenenfalls zusammen mit zusätzlichen Softkey-Optionen.

Fader-Steuerung (6)

Die Playbacktasten bieten zusätzliche Optionen zur einfachen lokalen Steuerung von Fadern.

Zusätzliche Ziele und Funktionen

Die übrigen Bedientasten bieten Optionen für eine Vielzahl häufig verwendeter Konsolenfunktionen und Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Benutzerdefinierbare Bedientasten

Gio verfügt über neun benutzerdefinierbare Bedientasten. Acht befinden sich zwischen den beiden Haupt-Touchscreens und sind standardmäßig auf die Makros 801-808 eingestellt. Die andere befindet sich zwischen **[Label/Note]** und **[About]** im Tastenfeld der Konsole und ist standardmäßig auf Makro 821 eingestellt.

Die Funktionalität für die Bedientasten kann in **Shell>Tasten>Gio Bedientasten** definiert werden. Siehe *Tasten (auf Seite 631)* für Konfigurationsanweisungen.

Haupt-Playbacks

Das Haupt-Playback-Faderpaar, das sich links neben dem Tastenfeld befindet, ist ein geteiltes Cross-Faderpaar.

Die Schaltfläche(n) direkt über den Playbacks laden Inhalte in die Playbacks. Die beiden Tasten unten steuern die Funktionen **[Go]** und **[Stop/Back]**.

Motor-Fader

Zusätzlich zu den Haupt-Playbacks stehen zehn konfigurierbare Motor-Fader zur Verfügung. Die Fader können als Playbacks, Submaster, Hauptsteller, Zeitsteuerungsmaster, Effektmaster, Speicherziele oder Liste von Speicherzielen belegt werden. Es sind hundert virtuelle Seiten mit jeweils 10 Fadern verfügbar.

Load-Tasten

Die Load-Tasten, die sich direkt oberhalb der jeweiligen Fader befinden, werden zum Laden eines angegebenen Ziels in den zugehörigen Fader oder zum Setzen besonderer Bedingungen auf diesem Fader verwendet.

Weitere Informationen finden Sie unter *Fader zuordnen (auf Seite 410)*.

Encoder

Die Encoder mit haptischer Rückmeldung befinden sich oberhalb der Bedientastatur. Die vier Encoder sind seitenweise belegbare Steuerelemente, die mit den in Ihrer Vorstellung verwendeten Parametern belegt werden. Die aktuelle Encoder-Belegung wird immer angezeigt. Mit der Taste **[Encoder Display]** öffnen Sie die vollständige Anzeige auf dem Bildschirm.

Außerdem stehen sechs Bedientasten für die Encoder-Steuerung zur Verfügung. Mit diesen Encoder-Kategorietasten werden Intensity, Focus, Color, Shutter, Image und Form gesteuert. Durch Betätigen einer dieser Tasten werden die den Encodern zugeordneten Parameter gewechselt. Zum Anzeigen der anderen verfügbaren Encoderseiten drücken Sie einfach erneut die Encoderkategorietasten, um durch die Seiten zu blättern.

Helligkeitsrad

Mit dem Helligkeitsrad wird die Intensität der angewählten Kreise erhöht oder verringert. Wenn Sie Kreise angewählt haben, drehen Sie das Rad nach oben, um die Intensität zu erhöhen, oder nach unten, um sie zu verringern.

Das Helligkeitsrad kann in Kombination mit verschiedenen anderen Konsolentasten auch zusätzliche Funktionen bieten. Weitere Informationen finden Sie unter *Tastaturkürzel des Tastenfeldes (auf Seite 149)*.

Rate-Rad

Das Rate-Rad kann für dynamische Geschwindigkeitsanpassungen bei mehreren Playbacks verwendet werden.

DMX-Ports

Zur Ausgabe von Steuerwerten aus Ihrer Konsole können Sie die DMX-Anschlüsse auf der Rückseite der Konsole verwenden und/oder ein Gateway oder einen Node anschließen. Wenn Ihr Gerät direkt sACN oder Art-Net empfängt, ist kein Gateway oder Node erforderlich.

Schließen Sie für die Ausgabe ein fünfpoliges XLR-Kabel pro Anschluss an. Über den ersten Anschluss wird standardmäßig das erste DMX-Universum, die Adressen 1-512, über den zweiten Anschluss das zweite Universum, die Adressen 513-1024 usw. ausgegeben.

Informationen zur Neubelegung der DMX-Anschlüsse sind unter *Lokale Ausgabe (auf Seite 246)* zu finden.

Ethernet-Anschlüsse

Ethernet-Anschlüsse eignen sich zum Anschließen an einen Netzwerk-Switch, Netzwerk-Gateways und Zusatzgeräte. Jeder Anschluss verwendet eine separate Netzwerkkarte und kann so konfiguriert werden, dass er netzwerkbasierte Lichtsteuerungsprotokolle wie sACN oder Art-Net direkt ausgibt.

Weitere Informationen finden Sie unter *Patch > Protokolle (auf Seite 201)*.

USB-Anschlüsse

An der Vorderseite der Konsole befindet sich ein USB-Anschluss zum Anschließen von USB-Speichermedien. Weitere USB-Anschlüsse an der Rückseite (und falls vorhanden in der Tastaturschublade) der Konsole dienen zum Anschließen von Peripheriegeräten wie beispielsweise einer alphanumerischen Tastatur, eines Zeigegeräts oder einer Touchscreen-Steuerung für externe Monitore.

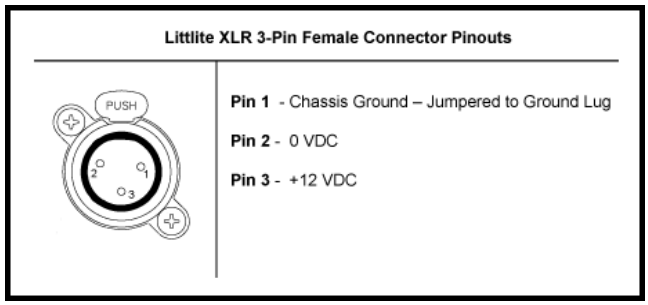


VORSICHT: *Die USB-Anschlüsse können nicht zum Laden von Geräten verwendet werden.*

Pultlampen

Littlites®

Sie können Pultlampen an die Rückseite des Pults anschließen.



Dimmbare Pultlampen

Die Pultlampen können in Eos unter **Setup > Gerät > Helligkeit** gedimmt werden. Der Steller **{Pultlampe}** kann Werte zwischen 0 (dunkelster Wert) und 100 % (hellster Wert) annehmen. Voreingestellt ist 0 %. Das Pult setzt die Pultlampe beim Starten der Anwendung auf diese Einstellung. Weitere Informationen finden Sie unter *Helligkeit (auf Seite 250)*.

Sie können die Pultlampen auch steuern, indem Sie **[Displays]** gedrückt halten und das Helligkeitsrad drehen.

WARNUNG: Dieses Gerät enthält eine Lithium-Batterie. Die Batterie kann bei unsachgemäßem Umgang explodieren. Die Batterie darf nicht wieder aufgeladen, auseinander genommen oder verbrannt werden.

Leistungsmerkmale der Gio

Ausgabeparameter

- 4.096 (Min.)
- 24.576 (Max.)

Kreisanzahl

- 32.768 Kreise (beliebige Kreisnummern von 1 bis 99.999)

Stimmungen und Sequenzlisten

- 999 Sequenzlisten
- 10.000 Stimmungen

Speicherziele

- 10.000 Gruppen
- 10.000 × 4 Paletten (Intensity, Focus, Color und Beam)
- 10.000 Presets
- 10.000 Effekte
- 99.999 Makros
- 10.000 Snapshots
- 10.000 Kennlinien
- 10.000 Color-Pfade

Fader

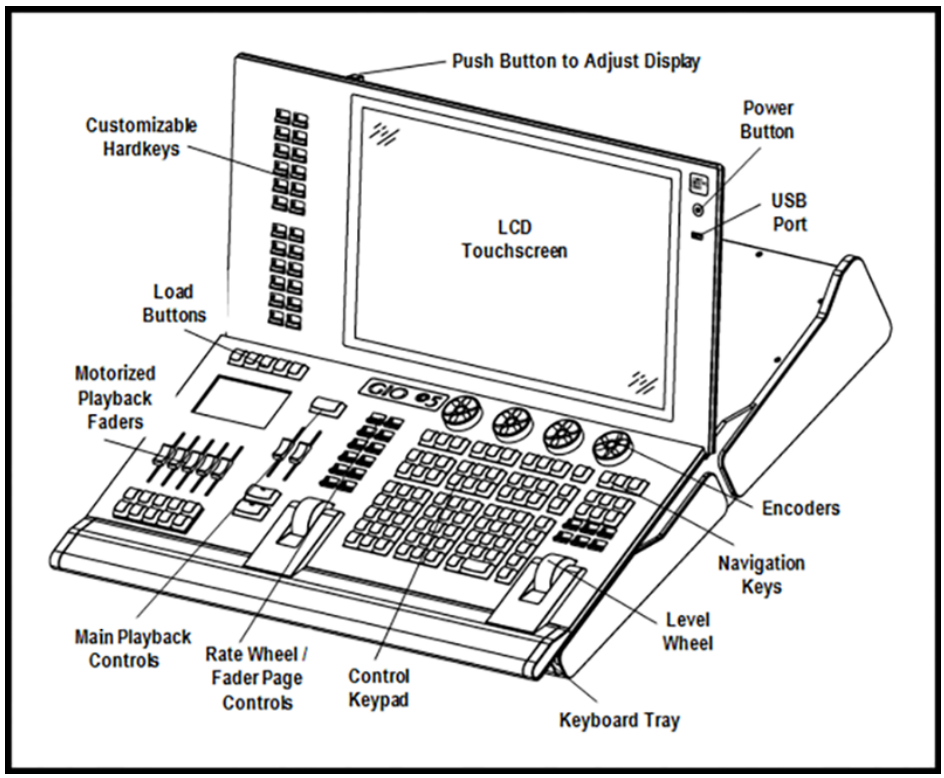
- 1 festes motorisiertes Hauptplayback-Faderpaar mit Go und Stop/Back
- 10 motorisierte Fader, konfigurierbar als Playbacks, Submaster, Hauptsteller, Zeitsteuerungsmaster, Effektmaster, Speicherziele oder Listen von Speicherzielen
- 100 virtuelle Seiten mit je 10 Fadern

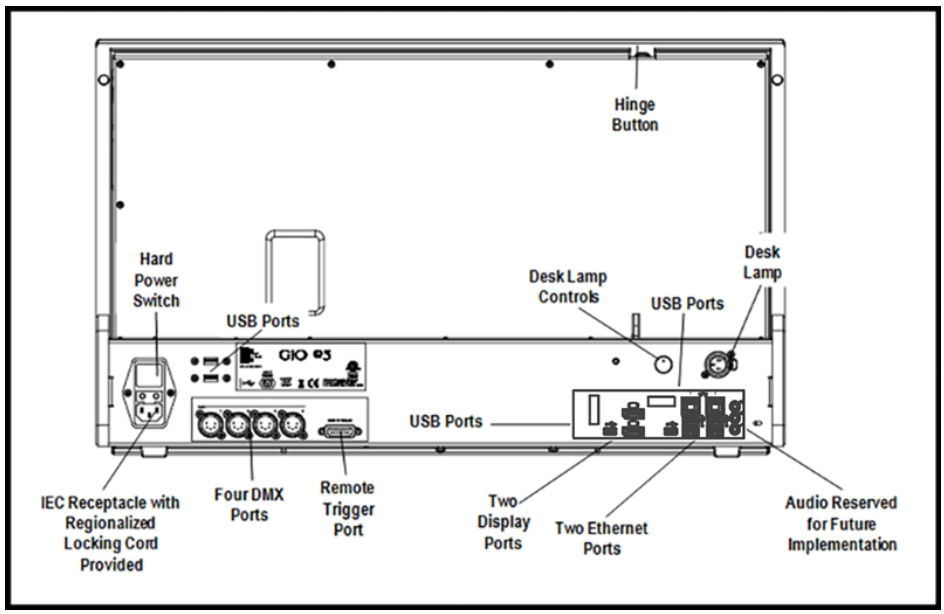
- 200 konfigurierbare Stimmungsplaybacks mit Go und Stop/Back
- 999 konfigurierbare Submaster mit Go/Flash und Assert/Kreisanwahl

Überblick über Gio @5

Diese Seite bietet einen Überblick über den physischen Aufbau, die Komponenten und die Leistungsmerkmale der Gio @5-Konsole.

Layout der Gio @5





Komponenten der Gio @5

Einschalttaste

Der Hauptschalter an der Vorderseite der Konsole dient zum Ein- oder Ausschalten. Mit einem separaten Netzschalter an der Rückseite kann die Spannungsversorgung für die internen Komponenten der Konsole unterbrochen werden.

VORSICHT: *Es wird empfohlen, die Konsole über **Displays > Gerät ausschalten** sicher auszuschalten, bevor Sie die Konsole vom Stromnetz trennen.*

VORSICHT: *Das Netzkabel muss an eine geerdete Steckdose angeschlossen werden.*

WARNUNG: Vor dem Beginn von Servicearbeiten an Ihrer Konsole ist immer die Spannungsversorgung an der Rückwand auszuschalten und das Netzkabel abzuziehen.

Sicherung

Zum zusätzlichen Schutz ist eine Sicherung eingebaut. Die Nennwerte der Sicherung finden Sie auf der Rückseite Ihrer Konsole.

VORSICHT: *Um weiterhin gegen Brandrisiko geschützt zu sein, ersetzen Sie die Sicherung nur mit einer Sicherung gleichen Typs und den gleichen Nennwerten.*

VORSICHT: *Um weiterhin gegen Brandrisiko geschützt zu sein, ersetzen Sie die Sicherung nur mit einer Sicherung gleichen Typs und den gleichen Nennwerten.*

ATTENTION: *Pour ne pas compromettre la protection contre les risques d'incendie, remplacer par un fusible de même type et de mêmes caractéristiques nominales.*

Interner Touchscreen

Die Gio @5 ist mit einem einzelnen integrierten Touchscreen-Bildschirm ausgestattet. Der Touchscreen kann zur Anzeige und Steuerung von Vorstellungsdaten verwendet werden. Er kann auch als eine Vielzahl anderer virtueller Steuerungen und Anzeigen verwendet werden.

Die Touchscreen-Neigung kann nach Drücken der Taste oben links am Bildschirm und anschließendem Ändern der Panel-Neigung eingestellt werden.

Die Helligkeit des Touchscreens kann über die *Helligkeit (auf Seite 250)* eingestellt werden.

Externe Monitore

Apex-Konsolen unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

Externe Monitore, die Display Data Channel/Command Interface (DDC/CI) über Display Port unterstützen, können von Eos aus über die *Helligkeit (auf Seite 250)* gedimmt werden.

Eos Ti und Gio unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port- oder DVI-Monitore.

Gio @5, Ion Xe und Element 2 unterstützen bis zu zwei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

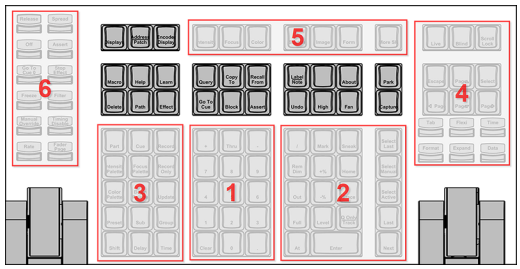
Technische Daten des Monitors

Konsolen mit Windows 10

- Bildschirmauflösungen von 1920x1080 (Minimum) bis 3480x2160 (Maximum) werden unterstützt
- Jeder Bildschirm kann im Quer- oder Hochformat verwendet werden
- Eine Unterstützung von Multitouch-Bildschirmen erfordert Folgendes:
  - Eine Datenverbindung über USB-A- oder USB-C-Kabel je Multitouch-Monitor
  - Mit Windows-Eingabegeräten (HID) kompatible Touch-Bildschirme, die den Windows-Standardtreiber nutzen
  - Die Bildschirme müssen mindestens fünf gleichzeitige Berührungspunkte verarbeiten können
- Display Data Channel / Control Interface (DDC/CI) wird zur Steuerung der Helligkeit von externen Monitoren unterstützt
- Konsolen mit Windows 7
  - Die Ausgabe auf Monitoren mit 4K-Auflösung kann die Leistung beeinträchtigen.

Konfigurationshinweise für Monitore finden Sie unter *{Monitor-Anordnung...} (auf Seite 618)*.

Bedientasten



Im Tastenfeld der Konsole befinden sich hinterleuchtete Bedientasten. Die Helligkeit dieser Tasten kann unter *Helligkeit (auf Seite 250)* eingestellt werden.

Wenn die Konsole 10 Minuten lang nicht benutzt wurde, wird die Hintergrundbeleuchtung um 10 % heruntergedimmt. Jeder Tastendruck auf dem Tastenfeld der Konsole oder einer externen Tastatur, eine Mausbewegung oder eine Interaktion mit einem Touchscreen setzt die Tasten auf die eingestellte Helligkeitsstufe zurück.

Die Bedientasten sind entsprechend ihrer Funktion in mehrere Bereiche unterteilt.

Zahlenfeld (1)

Mit dem numerischen Tastenfeld können Sie über die Kommandozeile Zahlen für die Kreis- oder Zielanwahl eingeben, mit den Modifikatortasten können Sie Ihre Anwahl ändern.

Wertefeld (2)

Mit den Tasten im Wertefeld lassen sich die Intensitätswerte der Kreise sowie eine Reihe anderer Nicht-Intensitätsparameter oder Ziele anpassen.

Zielefeld (3)

Die Tasten im Zielefeld bieten Optionen zum Ändern einer Vielzahl von Speicherzielen sowie Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Anzeige und Navigation (4)

Die Anzeige- und Navigationstasten ermöglichen den schnellen Zugriff auf häufig verwendete Anzeigen, die Formatierung, das Blättern und die Navigation innerhalb der Anzeigen.

Encoder-Kategorien (5)

Die Tasten der Encoder-Kategorien ermöglichen eine erweiterte Steuerung einer Vielzahl von Geräteparametern, gegebenenfalls zusammen mit zusätzlichen Softkey-Optionen.

Fader-Steuerung (6)

Die Playbacktasten bieten zusätzliche Optionen zur einfachen lokalen Steuerung von Fadern.

Zusätzliche Ziele und Funktionen

Die übrigen Bedientasten bieten Optionen für eine Vielzahl häufig verwendeter Konsolenfunktionen und Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Benutzerdefinierbare Bedientasten

Gio @ 5 verfügt über 21 benutzerdefinierbare Bedientasten. 20 davon befinden sich links neben dem Haupt-Touchscreen und sind standardmäßig auf die Makros 801-820 eingestellt. Die andere befindet sich zwischen **[Label/Note]** und **[About]** im Tastenfeld der Konsole und ist standardmäßig auf Makro 821 eingestellt.

Die Funktionalität für die Bedientasten kann in **Shell>Tasten>Gio @ 5 Bedientasten** definiert werden. Siehe *Tasten (auf Seite 631)* für Konfigurationsanweisungen.

Haupt-Playbacks

Das Haupt-Playback-Faderpaar, das sich links neben dem Tastenfeld befindet, ist ein geteiltes Cross-Faderpaar.

Die Schaltfläche(n) direkt über den Playbacks laden Inhalte in die Playbacks. Die beiden Tasten unten steuern die Funktionen **[Go]** und **[Stop/Back]**.

Motor-Fader

Zusätzlich zu den Haupt-Playbacks stehen fünf konfigurierbare Motor-Fader zur Verfügung. Die Fader können als Playbacks, Submaster, Hauptsteller, Zeitsteuerungsmaster, Effektmaster, Speicherziele oder Liste von Speicherzielen belegt werden. Es sind hundert virtuelle Seiten mit jeweils 10 Fadern verfügbar.

Die Faderbank verfügt über eine eigene LCD-Anzeige für den lokalen Status des Playback-Inhalts.

Load-Tasten

Die Load-Tasten, die sich direkt oberhalb der jeweiligen Fader befinden, werden zum Laden eines angegebenen Ziels in den zugehörigen Fader oder zum Setzen besonderer Bedingungen auf diesem Fader verwendet.

Weitere Informationen finden Sie unter *Fader zuordnen (auf Seite 410)*.

Encoder

Die Encoder mit haptischer Rückmeldung befinden sich oberhalb der Bedientastatur. Die vier Encoder sind seitenweise belegbare Steuerelemente, die mit den in Ihrer Vorstellung verwendeten Parametern belegt werden. Die aktuelle Encoder-Belegung wird immer angezeigt. Mit der Taste **[Encoder Display]** öffnen Sie die vollständige Anzeige auf dem Bildschirm.

Helligkeitsrad

Mit dem Helligkeitsrad wird die Intensität der angewählten Kreise erhöht oder verringert. Wenn Sie Kreise angewählt haben, drehen Sie das Rad nach oben, um die Intensität zu erhöhen, oder nach unten, um sie zu verringern.

Das Helligkeitsrad kann in Kombination mit verschiedenen anderen Konsolentasten auch zusätzliche Funktionen bieten. Weitere Informationen finden Sie unter *Tastaturkürzel des Tastenfeldes (auf Seite 149)*.

Rate-Rad

Das Rate-Rad kann für dynamische Geschwindigkeitsanpassungen bei mehreren Playbacks verwendet werden.

DMX-Ports

Zur Ausgabe von Steuerwerten aus Ihrer Konsole können Sie die DMX-Anschlüsse auf der Rückseite der Konsole verwenden und/oder ein Gateway oder einen Node anschließen. Wenn Ihr Gerät direkt sACN oder Art-Net empfängt, ist kein Gateway oder Node erforderlich.

Schließen Sie für die Ausgabe ein fünfpoliges XLR-Kabel pro Anschluss an. Über den ersten Anschluss wird standardmäßig das erste DMX-Universum, die Adressen 1-512, über den zweiten Anschluss das zweite Universum, die Adressen 513-1024 usw. ausgegeben.

Informationen zur Neubelegung der DMX-Anschlüsse sind unter *Lokale Ausgabe (auf Seite 246)* zu finden.

Ethernet-Anschlüsse

Ethernet-Anschlüsse eignen sich zum Anschließen an einen Netzwerk-Switch, Netzwerk-Gateways und Zusatzgeräte. Jeder Anschluss verwendet eine separate Netzwerkkarte und kann so konfiguriert werden, dass er netzwerkbasierte Lichtsteuerungsprotokolle wie sACN oder Art-Net direkt ausgibt.

Weitere Informationen finden Sie unter *Patch > Protokolle (auf Seite 201)*.



Hinweis: *Apex-Konsolen, Windows 10-Konsolen und die ETCnomad-Software unterstützen keine Net2- oder AVAB UDP-Ausgangsprotokolle.*

USB-Anschlüsse

An der Vorderseite der Konsole befindet sich ein USB-Anschluss zum Anschließen von USB-Speichermedien. Weitere USB-Anschlüsse an der Rückseite (und falls vorhanden in der Tastaturschublade) der Konsole dienen zum Anschließen von Peripheriegeräten wie beispielsweise einer alphanumerischen Tastatur, eines Zeigegeräts oder einer Touchscreen-Steuerung für externe Monitore.

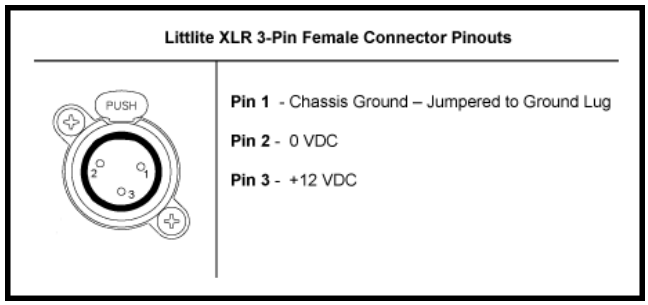


VORSICHT: ***Die USB-Anschlüsse können nicht zum Laden von Geräten verwendet werden.***

Pultlampen

Littlites®

Sie können Pultlampen an die Rückseite des Pults anschließen.



Dimmbare Pultlampen

Die Pultlampen können in Eos unter **Setup > Gerät > Helligkeit** gedimmt werden. Der Steller **{Pultlampe}** kann Werte zwischen 0 (dunkelster Wert) und 100 % (hellster Wert) annehmen. Voreingestellt ist 0 %. Das Pult setzt die Pultlampe beim Starten der Anwendung auf diese Einstellung. Weitere Informationen finden Sie unter *Helligkeit (auf Seite 250)*.

Sie können die Pultlampen auch steuern, indem Sie **[Displays]** gedrückt halten und das Helligkeitsrad drehen.

WARNUNG: Dieses Gerät enthält eine Lithium-Batterie. Die Batterie kann bei unsachgemäßem Umgang explodieren. Die Batterie darf nicht wieder aufgeladen, auseinander genommen oder verbrannt werden.

Leistungsmerkmale der Gio @5

Ausgabeparameter

- 4.096 (Min.)
- 24.576 (Max.)

Kreisanzahl

- 32.768 Kreise (beliebige Kreisnummern von 1 bis 99.999)

Stimmungen und Sequenzlisten

- 999 Sequenzlisten
- 10.000 Stimmungen

Speicherziele

- 10.000 Gruppen
- 10.000 × 4 Paletten (Intensity, Focus, Color und Beam)
- 10.000 Presets
- 10.000 Effekte
- 99.999 Makros
- 10.000 Snapshots
- 10.000 Kennlinien
- 10.000 Color-Pfade

Fader

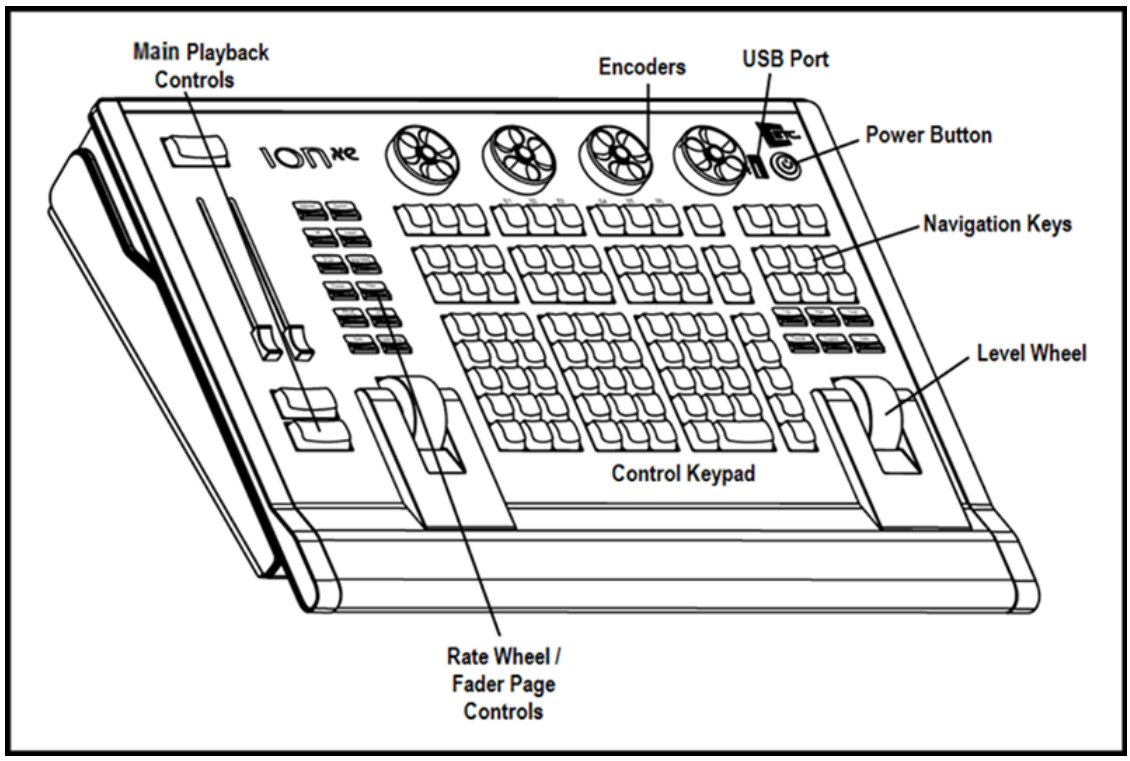
- 1 festes motorisiertes Hauptplayback-Faderpaar mit Go und Stop/Back
- 5 motorisierte Fader, konfigurierbar als Playbacks, Submaster, Hauptsteller, Zeitsteuerungsmaster, Effektmaster, Speicherziele oder Liste von Speicherzielen
- 100 virtuelle Seiten mit je 10 Fadern

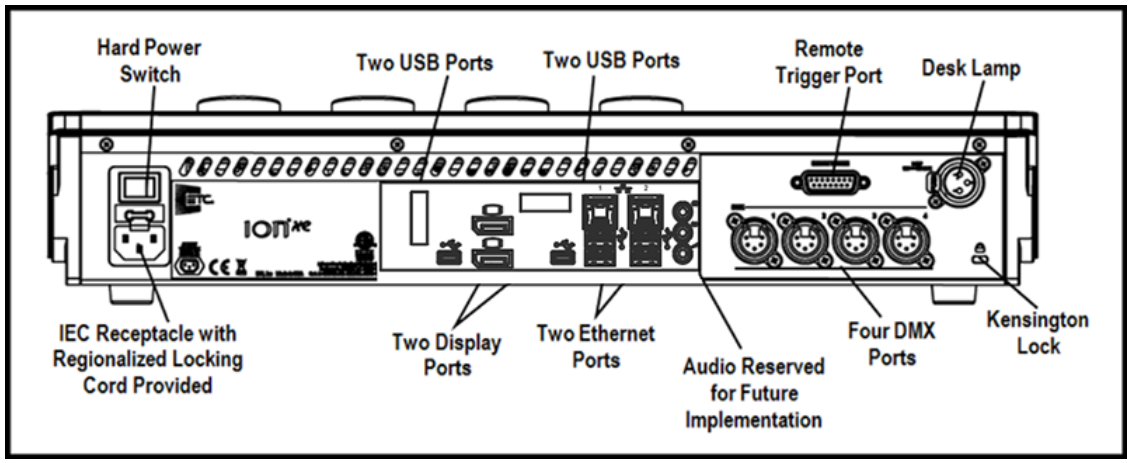
- 200 konfigurierbare Stimmungsplaybacks mit Go und Stop/Back
- 999 konfigurierbare Submaster mit Go/Flash und Assert/Kreisanwahl

Überblick über die Ion Xe

Diese Seite bietet einen Überblick über den physischen Aufbau, die Komponenten und die Leistungsmerkmale der Ion Xe-Konsole.

Layout der Ion Xe





Komponenten der Ion Xe

Einschalttaste

Der Hauptschalter an der Vorderseite der Konsole dient zum Ein- oder Ausschalten. Mit einem separaten Netzschalter an der Rückseite kann die Spannungsversorgung für die internen Komponenten der Konsole unterbrochen werden.

VORSICHT: *Es wird empfohlen, die Konsole über **Displays > Gerät ausschalten** sicher auszuschalten, bevor Sie die Konsole vom Stromnetz trennen.*

VORSICHT: *Das Netzkabel muss an eine geerdete Steckdose angeschlossen werden.*

WARNUNG: Vor dem Beginn von Servicearbeiten an Ihrer Konsole ist immer die Spannungsversorgung an der Rückwand auszuschalten und das Netzkabel abzuziehen.

Sicherung

Zum zusätzlichen Schutz ist eine Sicherung eingebaut. Die Nennwerte der Sicherung finden Sie auf der Rückseite Ihrer Konsole.

VORSICHT: *Um weiterhin gegen Brandrisiko geschützt zu sein, ersetzen Sie die Sicherung nur mit einer Sicherung gleichen Typs und den gleichen Nennwerten.*

VORSICHT: *Um weiterhin gegen Brandrisiko geschützt zu sein, ersetzen Sie die Sicherung nur mit einer Sicherung gleichen Typs und den gleichen Nennwerten.*

ATTENTION: *Pour ne pas compromettre la protection contre les risques d'incendie, remplacer par un fusible de même type et de mêmes caractéristiques nominales.*

Externe Monitore

Apex-Konsolen unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

Externe Monitore, die Display Data Channel/Command Interface (DDC/CI) über Display Port unterstützen, können von Eos aus über die *Helligkeit (auf Seite 250)* gedimmt werden.

Eos Ti und Gio unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port- oder DVI-Monitore.

Gio @5, Ion Xe und Element 2 unterstützen bis zu zwei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

Technische Daten des Monitors

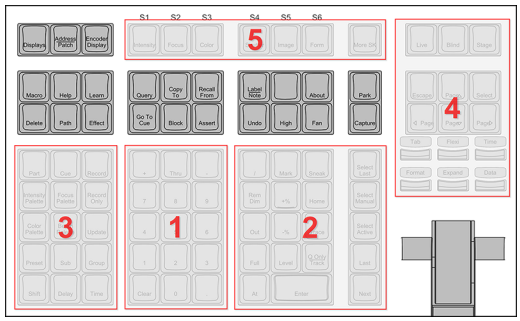
Konsolen mit Windows 10

- Bildschirmauflösungen von 1920x1080 (Minimum) bis 3480x2160 (Maximum) werden unterstützt
- Jeder Bildschirm kann im Quer- oder Hochformat verwendet werden
- Eine Unterstützung von Multitouch-Bildschirmen erfordert Folgendes:
  - Eine Datenverbindung über USB-A- oder USB-C-Kabel je Multitouch-Monitor
  - Mit Windows-Eingabegeräten (HID) kompatible Touch-Bildschirme, die den Windows-Standardtreiber nutzen
  - Die Bildschirme müssen mindestens fünf gleichzeitige Berührungspunkte verarbeiten können
- Display Data Channel / Control Interface (DDC/CI) wird zur Steuerung der Helligkeit von externen Monitoren unterstützt

- Konsolen mit Windows 7
  - Die Ausgabe auf Monitoren mit 4K-Auflösung kann die Leistung beeinträchtigen.

Konfigurationshinweise für Monitore finden Sie unter *{Monitor-Anordnung...} (auf Seite 618)*.

Bedientasten



Im Tastenfeld der Konsole befinden sich hinterleuchtete Bedientasten. Die Helligkeit dieser Tasten kann unter *Helligkeit (auf Seite 250)* eingestellt werden.

Wenn die Konsole 10 Minuten lang nicht benutzt wurde, wird die Hintergrundbeleuchtung um 10 % heruntergedimmt. Jeder Tastendruck auf dem Tastenfeld der Konsole oder einer externen Tastatur, eine Mausbewegung oder eine Interaktion mit einem Touchscreen setzt die Tasten auf die eingestellte Helligkeitsstufe zurück.

Die Bedientasten sind entsprechend ihrer Funktion in mehrere Bereiche unterteilt.

Zahlenfeld (1)

Mit dem numerischen Tastenfeld können Sie über die Kommandozeile Zahlen für die Kreis- oder Zielanwahl eingeben, mit den Modifikatortasten können Sie Ihre Anwahl ändern.

Wertefeld (2)

Mit den Tasten im Wertefeld lassen sich die Intensitätswerte der Kreise sowie eine Reihe anderer Nicht-Intensitätsparameter oder Ziele anpassen.

Zielefeld (3)

Die Tasten im Zielefeld bieten Optionen zum Ändern einer Vielzahl von Speicherzielen sowie Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Anzeige und Navigation (4)

Die Anzeige- und Navigationstasten ermöglichen den schnellen Zugriff auf häufig verwendete Anzeigen, die Formatierung, das Blättern und die Navigation innerhalb der Anzeigen.

Encoder-Kategorien (5)

Die Tasten der Encoder-Kategorien ermöglichen eine erweiterte Steuerung einer Vielzahl von Geräteparametern, gegebenenfalls zusammen mit zusätzlichen Softkey-Optionen.

Zusätzliche Ziele und Funktionen

Die übrigen Bedientasten bieten Optionen für eine Vielzahl häufig verwendeter Konsolenfunktionen und Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Haupt-Playbacks

Das Haupt-Playback-Faderpaar, das sich links neben dem Tastenfeld befindet, ist ein geteiltes Cross-Faderpaar.

Die Schaltfläche(n) direkt über den Playbacks laden Inhalte in die Playbacks. Die beiden Tasten unten steuern die Funktionen **[Go]** und **[Stop/Back]**.

Load-Tasten

Die Ion Xe 20 verfügt über keine speziellen Load-Tasten, um ein bestimmtes Ziel einem bestimmten Fader zuzuweisen, außer für die Haupt-Playbacks. Bei allen anderen Fadern erfolgt das Laden durch gleichzeitiges Drücken der beiden Flash-Tasten unterhalb des Faders.

Weitere Informationen finden Sie unter *Fader zuordnen (auf Seite 410)*.

Encoder

Oben in der Mitte der Konsole befinden sich Encoder und ein zugehöriger LCD-Touchscreen zur Steuerung von Nicht-Intensitätsparametern. Die vier Encoder sind seitenweise belegbare Steuerelemente, die auf dem LCD mit den in Ihrer Vorstellung verwendeten Parametern belegt werden.

Helligkeitsrad

Mit dem Helligkeitsrad wird die Intensität der angewählten Kreise erhöht oder verringert. Wenn Sie Kreise angewählt haben, drehen Sie das Rad nach oben, um die Intensität zu erhöhen, oder nach unten, um sie zu verringern.

Das Helligkeitsrad kann in Kombination mit verschiedenen anderen Konsolentasten auch zusätzliche Funktionen bieten. Weitere Informationen finden Sie unter *Tastaturkürzel des Tastenfeldes (auf Seite 149)*.

Rate-Rad

Das Rate-Rad kann für dynamische Geschwindigkeitsanpassungen bei mehreren Playbacks verwendet werden.

DMX-Ports

Zur Ausgabe von Steuerwerten aus Ihrer Konsole können Sie die DMX-Anschlüsse auf der Rückseite der Konsole verwenden und/oder ein Gateway oder einen Node anschließen. Wenn Ihr Gerät direkt sACN oder Art-Net empfängt, ist kein Gateway oder Node erforderlich.

Schließen Sie für die Ausgabe ein fünfpoliges XLR-Kabel pro Anschluss an. Über den ersten Anschluss wird standardmäßig das erste DMX-Universum, die Adressen 1-512, über den zweiten Anschluss das zweite Universum, die Adressen 513-1024 usw. ausgegeben.

Informationen zur Neubelegung der DMX-Anschlüsse sind unter *Lokale Ausgabe (auf Seite 246)* zu finden.

Ethernet-Anschlüsse

Ethernet-Anschlüsse eignen sich zum Anschließen an einen Netzwerk-Switch, Netzwerk-Gateways und Zusatzgeräte. Jeder Anschluss verwendet eine separate Netzwerkkarte und kann so konfiguriert werden, dass er netzwerkbasierte Lichtsteuerungsprotokolle wie sACN oder Art-Net direkt ausgibt.

Weitere Informationen finden Sie unter *Patch > Protokolle (auf Seite 201)*.



Hinweis: *Apex-Konsolen, Windows 10-Konsolen und die ETCnomad-Software unterstützen keine Net2- oder AVAB UDP-Ausgangsprotokolle.*

USB-Anschlüsse

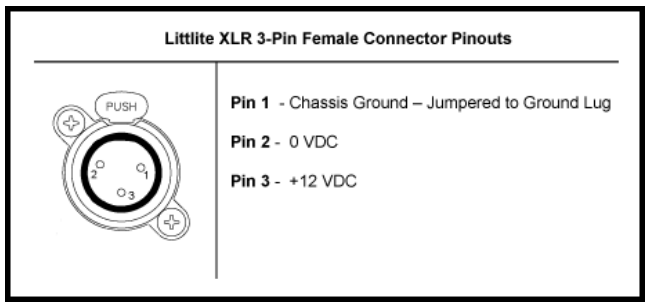
An der Vorderseite der Konsole befindet sich ein USB-Anschluss zum Anschließen von USB-Speichermedien. Weitere USB-Anschlüsse an der Rückseite (und falls vorhanden in der Tastaturschublade) der Konsole dienen zum Anschließen von Peripheriegeräten wie beispielsweise einer alphanumerischen Tastatur, eines Zeigegeräts oder einer Touchscreen-Steuerung für externe Monitore.

VORSICHT: *Die USB-Anschlüsse können nicht zum Laden von Geräten verwendet werden.*

Pultlampen

Littlites®

Sie können Pultlampen an die Rückseite des Pults anschließen.



Dimmbare Pultlampen

Die Pultlampen können in Eos unter **Setup > Gerät > Helligkeit** gedimmt werden. Der Steller **{Pultlampe}** kann Werte zwischen 0 (dunkelster Wert) und 100 % (hellster Wert) annehmen. Voreingestellt ist 0 %. Das Pult setzt die Pultlampe beim Starten der Anwendung auf diese Einstellung. Weitere Informationen finden Sie unter *Helligkeit (auf Seite 250)*.

Sie können die Pultlampen auch steuern, indem Sie **[Displays]** gedrückt halten und das Helligkeitsrad drehen.

WARNUNG: Dieses Gerät enthält eine Lithium-Batterie. Die Batterie kann bei unsachgemäßem Umgang explodieren. Die Batterie darf nicht wieder aufgeladen, auseinander genommen oder verbrannt werden.

Leistungsmerkmale der Ion Xe

Ausgabeparameter

- 2.048 (Min.)
- 12.288 (Max.)

Kreisanzahl

- 32.768 Kreise (beliebige Kreisnummern von 1 bis 99.999)

Stimmungen und Sequenzlisten

- 999 Sequenzlisten
- 10.000 Stimmungen

Speicherziele

- 10.000 Gruppen
- 10.000 × 4 Paletten (Intensity, Focus, Color und Beam)
- 10.000 Presets
- 10.000 Effekte
- 99.999 Makros
- 10.000 Snapshots
- 10.000 Kennlinien
- 10.000 Color-Pfade

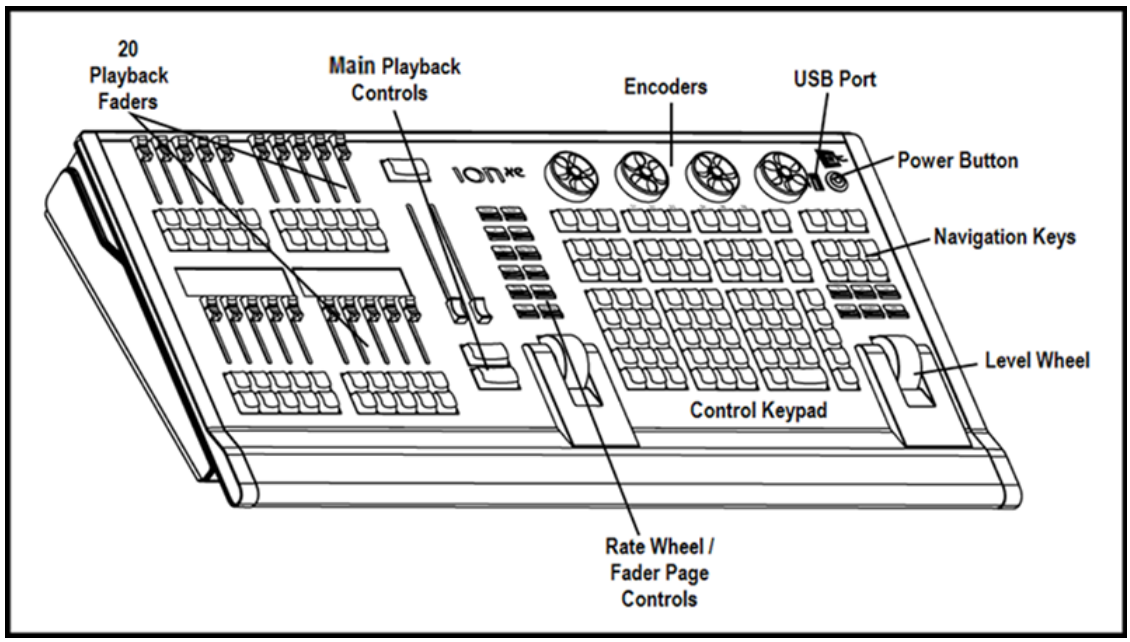
Fader

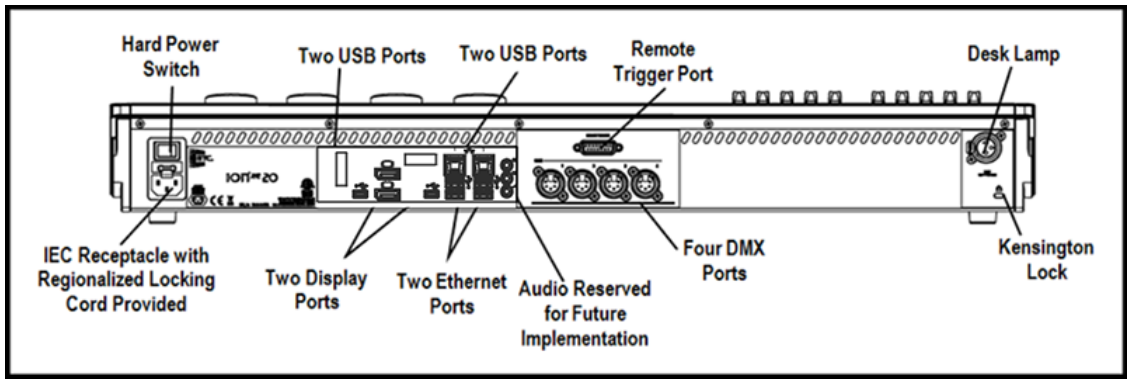
- 1 festes Haupt-Playback-Faderpaar mit Go und Stop/Back
- 200 konfigurierbare Stimmungsplaybacks mit Go und Stop/Back
- 999 konfigurierbare Submaster mit Go/Flash und Assert/Kreisanwahl

Überblick über die Ion Xe 20

Diese Seite bietet einen Überblick über den physischen Aufbau, die Komponenten und die Leistungsmerkmale der Ion Xe 20-Konsole.

Layout der Ion Xe 20





Komponenten der Ion Xe 20

Einschalttaste

Der Hauptschalter an der Vorderseite der Konsole dient zum Ein- oder Ausschalten. Mit einem separaten Netzschalter an der Rückseite kann die Spannungsversorgung für die internen Komponenten der Konsole unterbrochen werden.

VORSICHT: *Es wird empfohlen, die Konsole über **Displays > Gerät ausschalten** sicher auszuschalten, bevor Sie die Konsole vom Stromnetz trennen.*

VORSICHT: *Das Netzkabel muss an eine geerdete Steckdose angeschlossen werden.*

WARNUNG: Vor dem Beginn von Servicearbeiten an Ihrer Konsole ist immer die Spannungsversorgung an der Rückwand auszuschalten und das Netzkabel abzuziehen.

Sicherung

Zum zusätzlichen Schutz ist eine Sicherung eingebaut. Die Nennwerte der Sicherung finden Sie auf der Rückseite Ihrer Konsole.

VORSICHT: *Um weiterhin gegen Brandrisiko geschützt zu sein, ersetzen Sie die Sicherung nur mit einer Sicherung gleichen Typs und den gleichen Nennwerten.*

VORSICHT: *Um weiterhin gegen Brandrisiko geschützt zu sein, ersetzen Sie die Sicherung nur mit einer Sicherung gleichen Typs und den gleichen Nennwerten.*

ATTENTION: *Pour ne pas compromettre la protection contre les risques d'incendie, remplacer par un fusible de même type et de mêmes caractéristiques nominales.*

Externe Monitore

Apex-Konsolen unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

Externe Monitore, die Display Data Channel/Command Interface (DDC/CI) über Display Port unterstützen, können von Eos aus über die *Helligkeit (auf Seite 250)* gedimmt werden.

Eos Ti und Gio unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port- oder DVI-Monitore.

Gio @5, Ion Xe und Element 2 unterstützen bis zu zwei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

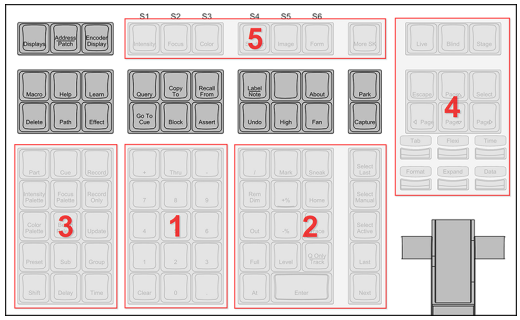
Technische Daten des Monitors

Konsolen mit Windows 10

- Bildschirmauflösungen von 1920x1080 (Minimum) bis 3480x2160 (Maximum) werden unterstützt
- Jeder Bildschirm kann im Quer- oder Hochformat verwendet werden
- Eine Unterstützung von Multitouch-Bildschirmen erfordert Folgendes:
  - Eine Datenverbindung über USB-A- oder USB-C-Kabel je Multitouch-Monitor
  - Mit Windows-Eingabegeräten (HID) kompatible Touch-Bildschirme, die den Windows-Standardtreiber nutzen
  - Die Bildschirme müssen mindestens fünf gleichzeitige Berührungspunkte verarbeiten können
- Display Data Channel / Control Interface (DDC/CI) wird zur Steuerung der Helligkeit von externen Monitoren unterstützt
- Konsolen mit Windows 7
  - Die Ausgabe auf Monitoren mit 4K-Auflösung kann die Leistung beeinträchtigen.

Konfigurationshinweise für Monitore finden Sie unter *{Monitor-Anordnung...} (auf Seite 618)*.

Bedientasten



Im Tastenfeld der Konsole befinden sich hinterleuchtete Bedientasten. Die Helligkeit dieser Tasten kann unter *Helligkeit (auf Seite 250)* eingestellt werden.

Wenn die Konsole 10 Minuten lang nicht benutzt wurde, wird die Hintergrundbeleuchtung um 10 % heruntergedimmt. Jeder Tastendruck auf dem Tastenfeld der Konsole oder einer externen Tastatur, eine Mausbewegung oder eine Interaktion mit einem Touchscreen setzt die Tasten auf die eingestellte Helligkeitsstufe zurück.

Die Bedientasten sind entsprechend ihrer Funktion in mehrere Bereiche unterteilt.

Zahlenfeld (1)

Mit dem numerischen Tastenfeld können Sie über die Kommandozeile Zahlen für die Kreis- oder Zielanwahl eingeben, mit den Modifikatortasten können Sie Ihre Anwahl ändern.

Wertefeld (2)

Mit den Tasten im Wertefeld lassen sich die Intensitätswerte der Kreise sowie eine Reihe anderer Nicht-Intensitätsparameter oder Ziele anpassen.

Zielefeld (3)

Die Tasten im Zielefeld bieten Optionen zum Ändern einer Vielzahl von Speicherzielen sowie Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Anzeige und Navigation (4)

Die Anzeige- und Navigationstasten ermöglichen den schnellen Zugriff auf häufig verwendete Anzeigen, die Formatierung, das Blättern und die Navigation innerhalb der Anzeigen.

Encoder-Kategorien (5)

Die Tasten der Encoder-Kategorien ermöglichen eine erweiterte Steuerung einer Vielzahl von Geräteparametern, gegebenenfalls zusammen mit zusätzlichen Softkey-Optionen.

Zusätzliche Ziele und Funktionen

Die übrigen Bedientasten bieten Optionen für eine Vielzahl häufig verwendeter Konsolenfunktionen und Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Haupt-Playbacks

Das Haupt-Playback-Faderpaar, das sich links neben dem Tastenfeld befindet, ist ein geteiltes Cross-Faderpaar.

Die Schaltfläche(n) direkt über den Playbacks laden Inhalte in die Playbacks. Die beiden Tasten unten steuern die Funktionen **[Go]** und **[Stop/Back]**.

Fader

Zusätzlich zu den Master-Playbacks stehen vier konfigurierbare Fader zur Verfügung. Die Fader können als Playbacks, Submaster, Hauptsteller, Zeitsteuerungsmaster, Effektmaster, Speicherziele oder Liste von Speicherzielen belegt werden. Es sind hundert virtuelle Seiten mit jeweils 10 Fadern verfügbar.

Die Fader-Bänke verfügen über eigene LCD-Anzeigen für den lokalen Status des Playback-Inhalts.

Load-Tasten

Die Ion Xe 20 verfügt über keine speziellen Load-Tasten, um ein bestimmtes Ziel einem bestimmten Fader zuzuweisen, außer für die Haupt-Playbacks. Bei allen anderen Fadern erfolgt das Laden durch gleichzeitiges Drücken der beiden Flash-Tasten unterhalb des Faders.

Weitere Informationen finden Sie unter *Fader zuordnen (auf Seite 410)*.

Encoder

Oben in der Mitte der Konsole befinden sich Encoder und ein zugehöriger LCD-Touchscreen zur Steuerung von Nicht-Intensitätsparametern. Die vier Encoder sind seitenweise belegbare Steuerelemente, die auf dem LCD mit den in Ihrer Vorstellung verwendeten Parametern belegt werden.

Helligkeitsrad

Mit dem Helligkeitsrad wird die Intensität der angewählten Kreise erhöht oder verringert. Wenn Sie Kreise angewählt haben, drehen Sie das Rad nach oben, um die Intensität zu erhöhen, oder nach unten, um sie zu verringern.

Das Helligkeitsrad kann in Kombination mit verschiedenen anderen Konsolentasten auch zusätzliche Funktionen bieten. Weitere Informationen finden Sie unter *Tastaturkürzel des Tastenfeldes (auf Seite 149)*.

Rate-Rad

Das Rate-Rad kann für dynamische Geschwindigkeitsanpassungen bei mehreren Playbacks verwendet werden.

DMX-Ports

Zur Ausgabe von Steuerwerten aus Ihrer Konsole können Sie die DMX-Anschlüsse auf der Rückseite der Konsole verwenden und/oder ein Gateway oder einen Node anschließen. Wenn Ihr Gerät direkt sACN oder Art-Net empfängt, ist kein Gateway oder Node erforderlich.

Schließen Sie für die Ausgabe ein fünfpoliges XLR-Kabel pro Anschluss an. Über den ersten Anschluss wird standardmäßig das erste DMX-Universum, die Adressen 1-512, über den zweiten Anschluss das zweite Universum, die Adressen 513-1024 usw. ausgegeben.

Informationen zur Neubelegung der DMX-Anschlüsse sind unter *Lokale Ausgabe (auf Seite 246)* zu finden.

Ethernet-Anschlüsse

Ethernet-Anschlüsse eignen sich zum Anschließen an einen Netzwerk-Switch, Netzwerk-Gateways und Zusatzgeräte. Jeder Anschluss verwendet eine separate Netzwerkkarte und kann so konfiguriert werden, dass er netzwerkbasierte Lichtsteuerungsprotokolle wie sACN oder Art-Net direkt ausgibt.

Weitere Informationen finden Sie unter *Patch > Protokolle (auf Seite 201)*.

Hinweis: *Apex-Konsolen, Windows 10-Konsolen und die ETCnomad-Software unterstützen keine Net2- oder AVAB UDP-Ausgangsprotokolle.*

USB-Anschlüsse

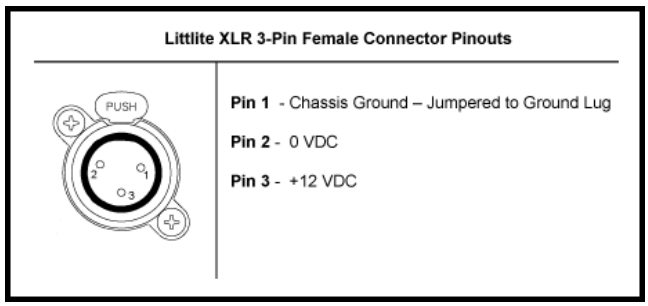
An der Vorderseite der Konsole befindet sich ein USB-Anschluss zum Anschließen von USB-Speichermedien. Weitere USB-Anschlüsse an der Rückseite (und falls vorhanden in der Tastaturschublade) der Konsole dienen zum Anschließen von Peripheriegeräten wie beispielsweise einer alphanumerischen Tastatur, eines Zeigegeräts oder einer Touchscreen-Steuerung für externe Monitore.

VORSICHT: *Die USB-Anschlüsse können nicht zum Laden von Geräten verwendet werden.*

Pultlampen

Littlites®

Sie können Pultlampen an die Rückseite des Pults anschließen.



Dimmbare Pultlampen

Die Pultlampen können in Eos unter **Setup > Gerät > Helligkeit** gedimmt werden. Der Steller **{Pultlampe}** kann Werte zwischen 0 (dunkelster Wert) und 100 % (hellster Wert) annehmen. Voreingestellt ist 0 %. Das Pult setzt die Pultlampe beim Starten der Anwendung auf diese Einstellung. Weitere Informationen finden Sie unter *Helligkeit (auf Seite 250)*.

Sie können die Pultlampen auch steuern, indem Sie **[Displays]** gedrückt halten und das Helligkeitsrad drehen.

WARNUNG: Dieses Gerät enthält eine Lithium-Batterie. Die Batterie kann bei unsachgemäßem Umgang explodieren. Die Batterie darf nicht wieder aufgeladen, auseinander genommen oder verbrannt werden.

Leistungsmerkmale der Ion Xe 20

Ausgabeparameter

- 2.048 (Min.)
- 12.288 (Max.)

Kreisanzahl

- 32.768 Kreise (beliebige Kreisnummern von 1 bis 99.999)

Stimmungen und Sequenzlisten

- 999 Sequenzlisten
- 10.000 Stimmungen

Speicherziele

- 10.000 Gruppen
- 10.000 × 4 Paletten (Intensity, Focus, Color und Beam)
- 10.000 Presets
- 10.000 Effekte
- 99.999 Makros
- 10.000 Snapshots
- 10.000 Kennlinien
- 10.000 Color-Pfade

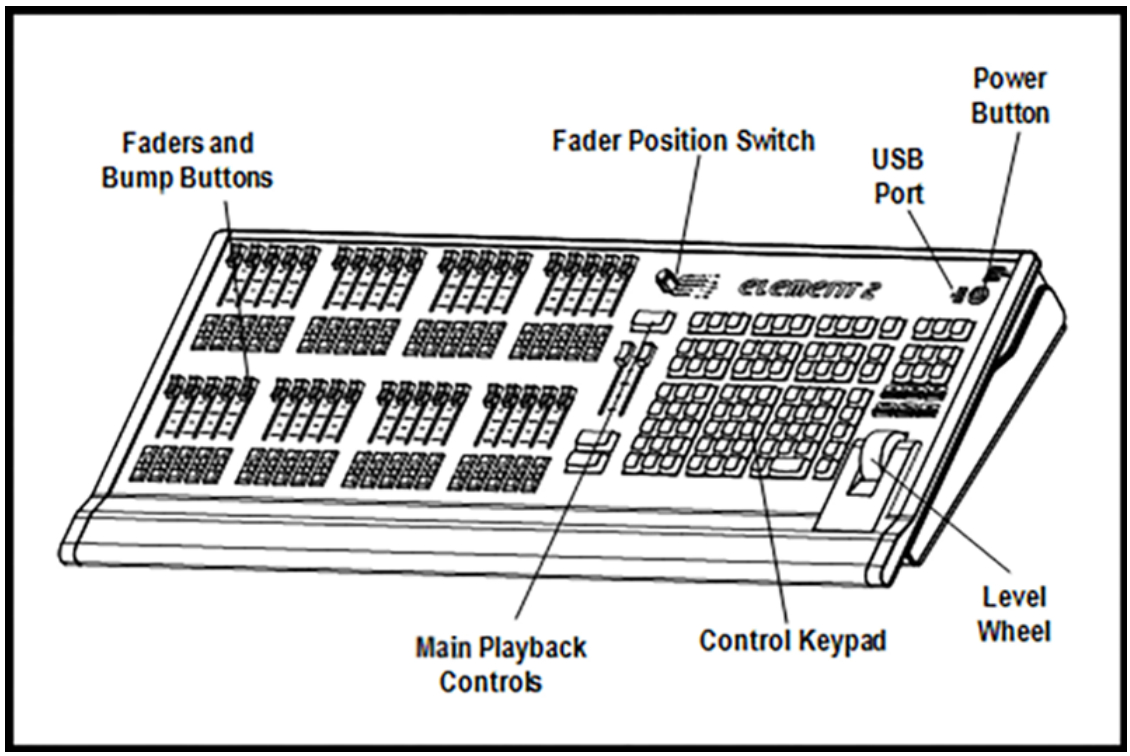
Fader

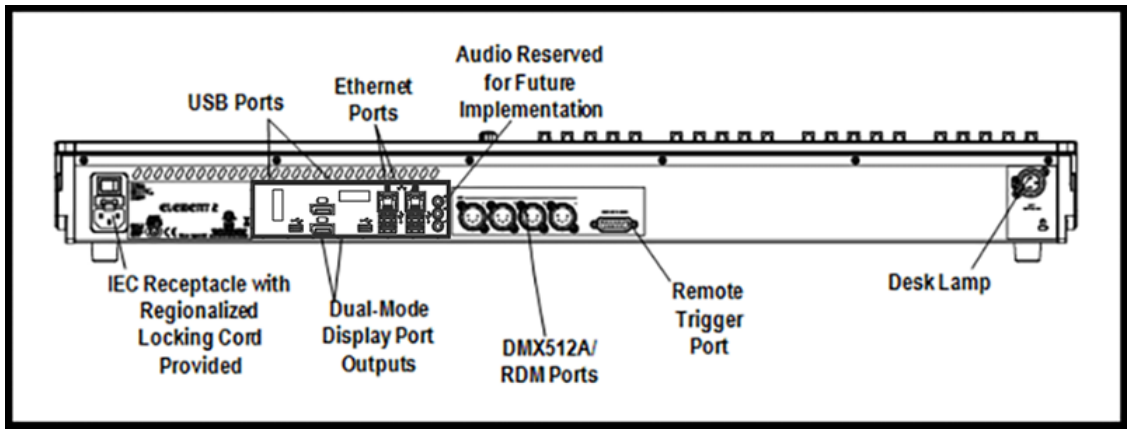
- 1 festes Haupt-Playback-Faderpaar mit Go und Stop/Back
- 20 Fader mit 40 konfigurierbaren Tasten
- 200 konfigurierbare Stimmungsplaybacks mit Go und Stop/Back
- 999 konfigurierbare Submaster mit Go/Flash und Assert/Kreisanwahl

Überblick über die Element 2

Diese Seite bietet einen Überblick über den physischen Aufbau, die Komponenten und die Leistungsmerkmale der Element 2-Konsole.

Layout der Element 2





Komponenten der Element 2

Einschalttaste

Der Hauptschalter an der Vorderseite der Konsole dient zum Ein- oder Ausschalten. Mit einem separaten Netzschalter an der Rückseite kann die Spannungsversorgung für die internen Komponenten der Konsole unterbrochen werden.

VORSICHT: *Es wird empfohlen, die Konsole über **Displays > Gerät ausschalten** sicher auszuschalten, bevor Sie die Konsole vom Stromnetz trennen.*

VORSICHT: *Das Netzkabel muss an eine geerdete Steckdose angeschlossen werden.*

WARNUNG: Vor dem Beginn von Servicearbeiten an Ihrer Konsole ist immer die Spannungsversorgung an der Rückwand auszuschalten und das Netzkabel abzuziehen.

Sicherung

Zum zusätzlichen Schutz ist eine Sicherung eingebaut. Die Nennwerte der Sicherung finden Sie auf der Rückseite Ihrer Konsole.

VORSICHT: *Um weiterhin gegen Brandrisiko geschützt zu sein, ersetzen Sie die Sicherung nur mit einer Sicherung gleichen Typs und den gleichen Nennwerten.*

VORSICHT: *Um weiterhin gegen Brandrisiko geschützt zu sein, ersetzen Sie die Sicherung nur mit einer Sicherung gleichen Typs und den gleichen Nennwerten.*

ATTENTION: *Pour ne pas compromettre la protection contre les risques d'incendie, remplacer par un fusible de même type et de mêmes caractéristiques nominales.*

Externe Monitore

Apex-Konsolen unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

Externe Monitore, die Display Data Channel/Command Interface (DDC/CI) über Display Port unterstützen, können von Eos aus über die *Helligkeit (auf Seite 250)* gedimmt werden.

Eos Ti und Gio unterstützen bis zu drei externe Windows 7-kompatible Display Port- oder DVI-Monitore.

Gio @5, Ion Xe und Element 2 unterstützen bis zu zwei externe Windows 7-kompatible Display Port-Monitore.

Technische Daten des Monitors

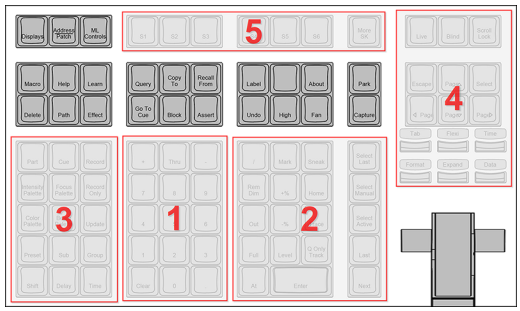
Konsolen mit Windows 10

- Bildschirmauflösungen von 1920x1080 (Minimum) bis 3480x2160 (Maximum) werden unterstützt
- Jeder Bildschirm kann im Quer- oder Hochformat verwendet werden
- Eine Unterstützung von Multitouch-Bildschirmen erfordert Folgendes:
  - Eine Datenverbindung über USB-A- oder USB-C-Kabel je Multitouch-Monitor
  - Mit Windows-Eingabegeräten (HID) kompatible Touch-Bildschirme, die den Windows-Standardtreiber nutzen
  - Die Bildschirme müssen mindestens fünf gleichzeitige Berührungspunkte verarbeiten können
- Display Data Channel / Control Interface (DDC/CI) wird zur Steuerung der Helligkeit von externen Monitoren unterstützt

- Konsolen mit Windows 7
  - Die Ausgabe auf Monitoren mit 4K-Auflösung kann die Leistung beeinträchtigen.

Konfigurationshinweise für Monitore finden Sie unter *{Monitor-Anordnung...} (auf Seite 618)*.

Bedientasten



Auf der Bedienoberfläche befinden sich Bedientasten, die entsprechend ihrer Funktion in mehrere Bereiche unterteilt sind.

Zahlenfeld (1)

Mit dem numerischen Tastenfeld können Sie über die Kommandozeile Zahlen für die Kreis- oder Zielanwahl eingeben, mit den Modifikatortasten können Sie Ihre Anwahl ändern.

Wertefeld (2)

Mit den Tasten im Wertefeld lassen sich die Intensitätswerte der Kreise sowie eine Reihe anderer Nicht-Intensitätsparameter oder Ziele anpassen.

Zielefeld (3)

Die Tasten im Zielefeld bieten Optionen zum Ändern einer Vielzahl von Speicherzielen sowie Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Anzeige und Navigation (4)

Die Anzeige- und Navigationstasten ermöglichen den schnellen Zugriff auf häufig verwendete Anzeigen, die Formatierung, das Blättern und die Navigation innerhalb der Anzeigen.

Softkeys (5)

Die Softkey-Tasten ermöglichen die physische Steuerung der Softkey-Optionen auf dem Bildschirm, die sich je nach Kommandozeile und aktivem Tab dynamisch ändern, um zusätzliche Befehle bereitzustellen, die auf den Bedientasten nicht verfügbar sind.

Zusätzliche Ziele und Funktionen

Die übrigen Bedientasten bieten Optionen für eine Vielzahl häufig verwendeter Konsolenfunktionen und Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Haupt-Playbacks

Das Haupt-Playback-Faderpaar, das sich links neben dem Tastenfeld befindet, ist ein geteiltes Cross-Faderpaar.

Die Schaltfläche(n) direkt über den Playbacks laden Inhalte in die Playbacks. Die beiden Tasten unten steuern die Funktionen **[Go]** und **[Stop/Back]**.

Fader

Zusätzlich zu den Master-Playbacks stehen Bänke mit konfigurierbaren Fadern zur Verfügung. Die Fader können als Playbacks, Submaster, Hauptsteller, Zeitsteuerungsmaster, Effektmaster, Speicherziele oder Liste von Speicherzielen belegt werden. Es sind hundert virtuelle Seiten mit jeweils 10 Fadern verfügbar.

Fader-Auswahlrad

Das Fader-Auswahlrad schaltet die Fader-Bänke zwischen der Direktansteuerung von Kreisen und Submastern um.

Load-Tasten

Element 2 und Element Classic verfügen über keine speziellen Load-Tasten, um ein bestimmtes Ziel einem bestimmten Fader zuzuweisen, außer für die Haupt-Playbacks. Bei allen anderen Fadern erfolgt das Laden durch gleichzeitiges Drücken der beiden Flash-Tasten unterhalb des Faders.

Weitere Informationen finden Sie unter *Fader zuordnen (auf Seite 410)*.

Helligkeitsrad

Mit dem Helligkeitsrad wird die Intensität der angewählten Kreise erhöht oder verringert. Wenn Sie Kreise angewählt haben, drehen Sie das Rad nach oben, um die Intensität zu erhöhen, oder nach unten, um sie zu verringern.

Das Helligkeitsrad kann in Kombination mit verschiedenen anderen Konsolentasten auch zusätzliche Funktionen bieten. Weitere Informationen finden Sie unter *Tastaturkürzel des Tastenfeldes (auf Seite 149)*.

DMX-Ports

Zur Ausgabe von Steuerwerten aus Ihrer Konsole können Sie die DMX-Anschlüsse auf der Rückseite der Konsole verwenden und/oder ein Gateway oder einen Node anschließen. Wenn Ihr Gerät direkt sACN oder Art-Net empfängt, ist kein Gateway oder Node erforderlich.

Schließen Sie für die Ausgabe ein fünfpoliges XLR-Kabel pro Anschluss an. Über den ersten Anschluss wird standardmäßig das erste DMX-Universum, die Adressen 1-512, über den zweiten Anschluss das zweite Universum, die Adressen 513-1024 usw. ausgegeben.

Informationen zur Neubelegung der DMX-Anschlüsse sind unter *Lokale Ausgabe (auf Seite 246)* zu finden.

Ethernet-Anschlüsse

Ethernet-Anschlüsse eignen sich zum Anschließen an einen Netzwerk-Switch, Netzwerk-Gateways und Zusatzgeräte. Jeder Anschluss verwendet eine separate Netzwerkkarte und kann so konfiguriert werden, dass er netzwerkbasierte Lichtsteuerungsprotokolle wie sACN oder Art-Net direkt ausgibt.

Weitere Informationen finden Sie unter *Patch > Protokolle (auf Seite 201)*.



Hinweis: *Apex-Konsolen, Windows 10-Konsolen und die ETCnomad-Software unterstützen keine Net2- oder AVAB UDP-Ausgangsprotokolle.*

USB-Anschlüsse

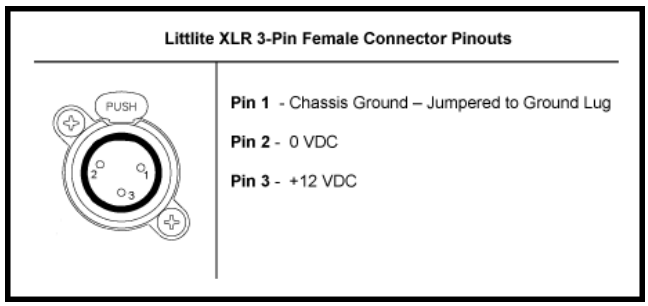
An der Vorderseite der Konsole befindet sich ein USB-Anschluss zum Anschließen von USB-Speichermedien. Weitere USB-Anschlüsse an der Rückseite (und falls vorhanden in der Tastaturschublade) der Konsole dienen zum Anschließen von Peripheriegeräten wie beispielsweise einer alphanumerischen Tastatur, eines Zeigegeräts oder einer Touchscreen-Steuerung für externe Monitore.

VORSICHT: *Die USB-Anschlüsse können nicht zum Laden von Geräten verwendet werden.*

Pultlampen

Littlites®

Sie können Pultlampen an die Rückseite des Pults anschließen.



Dimmbare Pultlampen

Die Pultlampen können in Eos unter **Setup > Gerät > Helligkeit** gedimmt werden. Der Steller **{Pultlampe}** kann Werte zwischen 0 (dunkelster Wert) und 100 % (hellster Wert) annehmen. Voreingestellt ist 0 %. Das Pult setzt die Pultlampe beim Starten der Anwendung auf diese Einstellung. Weitere Informationen finden Sie unter *Helligkeit (auf Seite 250)*.

Sie können die Pultlampen auch steuern, indem Sie **[Displays]** gedrückt halten und das Helligkeitsrad drehen.

WARNUNG: Dieses Gerät enthält eine Lithium-Batterie. Die Batterie kann bei unsachgemäßem Umgang explodieren. Die Batterie darf nicht wieder aufgeladen, auseinander genommen oder verbrannt werden.

Leistungsmerkmale der Element 2

Ausgabeparameter

- 1.024 (Min.)
- 6.144 (Max.)

Kreisanzahl

- 32.768 Kreise (beliebige Kreisnummern von 1 bis 99.999)

Stimmungen und Sequenzlisten

- 1 Sequenzliste
- 10.000 Stimmungen

Speicherziele

- 1000 Gruppen
- 1000 x 4 Paletten (Intensity, Focus, Color und Beam)
- 1000 Presets
- 1000 Effekte
- 99.999 Makros
- 1000 Snapshots
- 1000 Kennlinien
- 1000 Color-Pfade

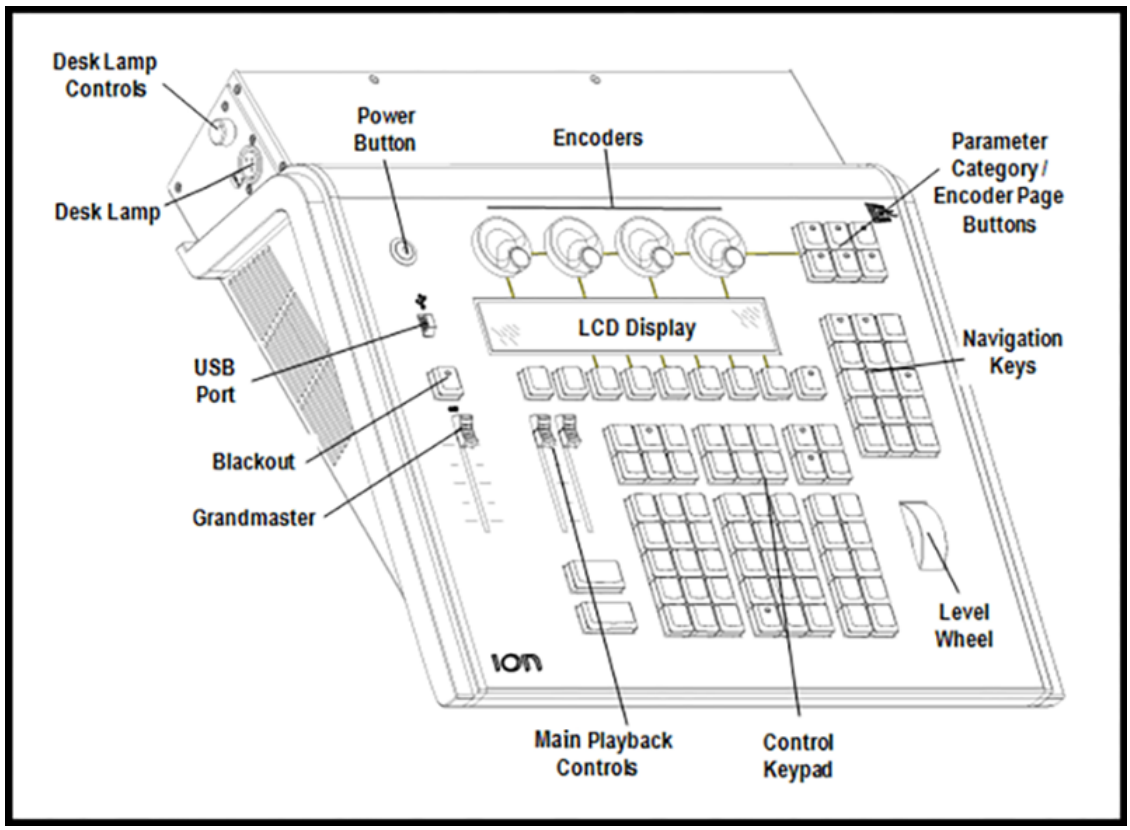
Fader

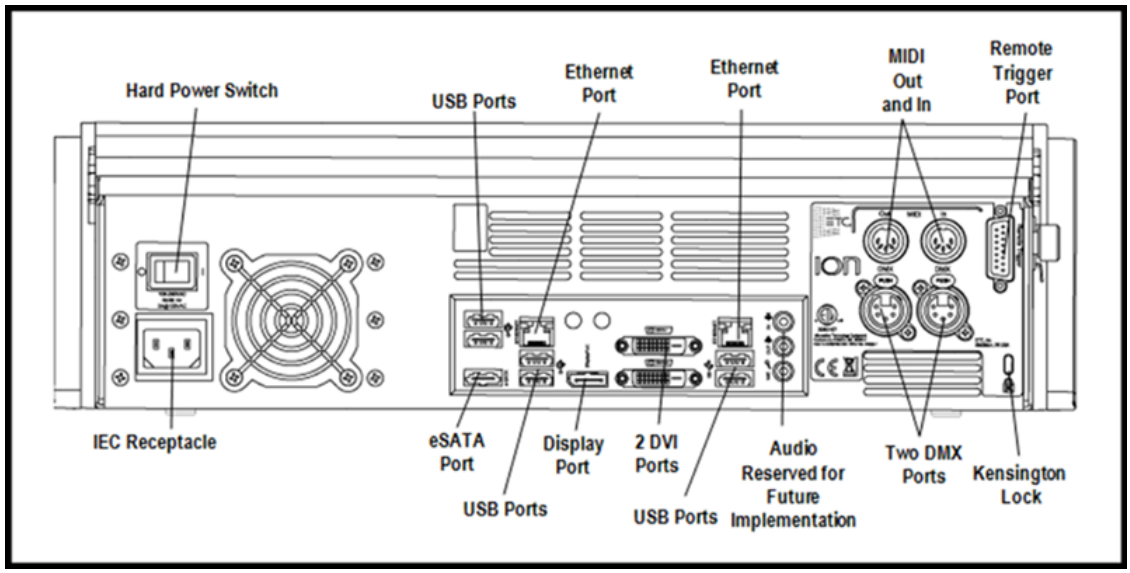
- 1 festes Haupt-Playback-Faderpaar mit Go und Stop/Back
- 40 Fader mit 80 konfigurierbaren Tasten
- 999 konfigurierbare Submaster mit Go/Flash und Assert/Kreisanwahl

Überblick über die Ion Classic

Diese Seite bietet einen Überblick über den physischen Aufbau, die Komponenten und die Leistungsmerkmale der Ion Classic-Konsole.

Layout der Ion Classic





Komponenten der Ion Classic

Einschalttaste

Der Hauptschalter an der Vorderseite der Konsole dient zum Ein- oder Ausschalten. Mit einem separaten Netzschalter an der Rückseite kann die Spannungsversorgung für die internen Komponenten der Konsole unterbrochen werden.

VORSICHT: *Es wird empfohlen, die Konsole über **Displays > Gerät ausschalten** sicher auszuschalten, bevor Sie die Konsole vom Stromnetz trennen.*

VORSICHT: *Das Netzkabel muss an eine geerdete Steckdose angeschlossen werden.*

WARNUNG: Vor dem Beginn von Servicearbeiten an Ihrer Konsole ist immer die Spannungsversorgung an der Rückwand auszuschalten und das Netzkabel abzuziehen.

Externe Monitore

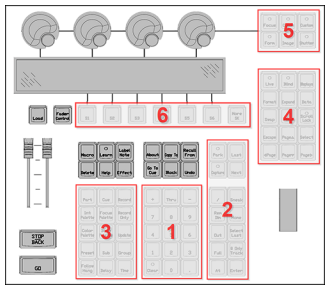
Windows 7 Ion Classic unterstützt bis zu 2 Monitore, entweder 2 DVI-Monitore oder 1 Display Port und 1 DVI.

Display Port kann mit einem aktiven Adapter für VGA, DVI oder HDMI verwendet werden. DVI-I kann über einen passiven Adapter auf VGA konvertiert werden.

Hinweis: *Die Ausgabe auf Monitoren mit 4K-Auflösung kann die Leistung der Konsole beeinträchtigen. ETC empfiehlt für externe Monitore eine Auflösung von 1024 oder weniger, um sie mit Ion Classic-Konsolen zu verwenden.*

Konfigurationshinweise für Monitore finden Sie unter *{Monitor-Anordnung...} (auf Seite 618)*.

Bedientasten



Auf der Bedienoberfläche befinden sich Bedientasten, die entsprechend ihrer Funktion in mehrere Bereiche unterteilt sind.

Zahlenfeld (1)

Mit dem numerischen Tastenfeld können Sie über die Kommandozeile Zahlen für die Kreis- oder Zielanwahl eingeben, mit den Modifikatortasten können Sie Ihre Anwahl ändern.

Wertefeld (2)

Mit den Tasten im Wertefeld lassen sich die Intensitätswerte der Kreise sowie eine Reihe anderer Nicht-Intensitätsparameter oder Ziele anpassen.

Zielefeld (3)

Die Tasten im Zielefeld bieten Optionen zum Ändern einer Vielzahl von Speicherzielen sowie Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Anzeige und Navigation (4)

Die Anzeige- und Navigationstasten ermöglichen den schnellen Zugriff auf häufig verwendete Anzeigen, die Formatierung, das Blättern und die Navigation innerhalb der Anzeigen.

Encoder-Kategorien (5)

Die Tasten der Encoder-Kategorien ermöglichen eine erweiterte Steuerung einer Vielzahl von Geräteparametern, gegebenenfalls zusammen mit zusätzlichen Softkey-Optionen.

Softkeys (6)

Die Softkey-Tasten ermöglichen die physische Steuerung der Softkey-Optionen auf dem Bildschirm, die sich je nach Kommandozeile und aktivem Tab dynamisch ändern, um zusätzliche Befehle bereitzustellen, die auf den Bedientasten nicht verfügbar sind.

Zusätzliche Ziele und Funktionen

Die übrigen Bedientasten bieten Optionen für eine Vielzahl häufig verwendeter Konsolenfunktionen und Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Haupt-Playbacks

Das Haupt-Playback-Faderpaar, das sich links neben dem Tastenfeld befindet, ist ein geteiltes Cross-Faderpaar.

Die Schaltfläche(n) direkt über den Playbacks laden Inhalte in die Playbacks. Die beiden Tasten unten steuern die Funktionen **[Go]** und **[Stop/Back]**.

Load-Tasten

Die Load-Tasten, die sich direkt oberhalb der jeweiligen Fader befinden, werden zum Laden eines angegebenen Ziels in den zugehörigen Fader oder zum Setzen besonderer Bedingungen auf diesem Fader verwendet.

Weitere Informationen finden Sie unter *Fader zuordnen (auf Seite 410)*.

Encoder

Oben in der Mitte der Konsole befinden sich Encoder und ein zugehöriger LCD-Touchscreen zur Steuerung von Nicht-Intensitätsparametern. Die vier Encoder sind seitenweise belegbare Steuerelemente, die auf dem LCD mit den in Ihrer Vorstellung verwendeten Parametern belegt werden.

LCD

Diese Anzeige dient als zusätzliche Benutzerschnittstelle für den ZIB. Diese LCD-Bildschirme zeigen Softkeys, Encoder-Informationen und eine Zusatzansicht der Kommandozeile an. Um die Helligkeit und den Kontrast der LCD-Anzeige einzustellen, gehen Sie zu **Setup > Pult > Helligkeit > Ion Anzeige**. Weitere Informationen finden Sie unter *Helligkeit (auf Seite 250)*.

Helligkeitsrad

Mit dem Helligkeitsrad wird die Intensität der angewählten Kreise erhöht oder verringert. Wenn Sie Kreise angewählt haben, drehen Sie das Rad nach oben, um die Intensität zu erhöhen, oder nach unten, um sie zu verringern.

Das Helligkeitsrad kann in Kombination mit verschiedenen anderen Konsolentasten auch zusätzliche Funktionen bieten. Weitere Informationen finden Sie unter *Tastaturkürzel des Tastenfeldes (auf Seite 149)*.

DMX-Ports

Zur Ausgabe von Steuerwerten aus Ihrer Konsole können Sie die DMX-Anschlüsse auf der Rückseite der Konsole verwenden und/oder ein Gateway oder einen Node anschließen. Wenn Ihr Gerät direkt sACN oder Art-Net empfängt, ist kein Gateway oder Node erforderlich.

Schließen Sie für die Ausgabe ein fünfpoliges XLR-Kabel pro Anschluss an. Über den ersten Anschluss wird standardmäßig das erste DMX-Universum, die Adressen 1-512, über den zweiten Anschluss das zweite Universum, die Adressen 513-1024 usw. ausgegeben.

Informationen zur Neubelegung der DMX-Anschlüsse sind unter *Lokale Ausgabe (auf Seite 246)* zu finden.

Ethernet-Anschlüsse

Ethernet-Anschlüsse eignen sich zum Anschließen an einen Netzwerk-Switch, Netzwerk-Gateways und Zusatzgeräte. Jeder Anschluss verwendet eine separate Netzwerkkarte und kann so konfiguriert werden, dass er netzwerkbasierte Lichtsteuerungsprotokolle wie sACN oder Art-Net direkt ausgibt.

Weitere Informationen finden Sie unter *Patch > Protokolle (auf Seite 201)*.

USB-Anschlüsse

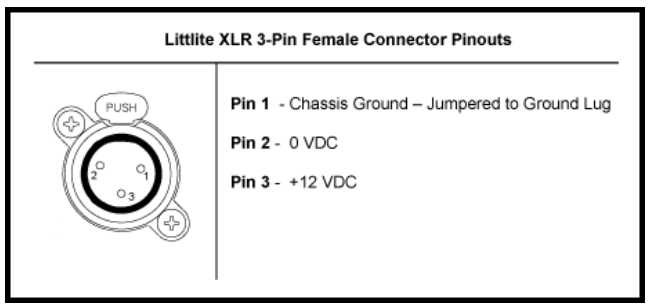
An der Vorderseite der Konsole befindet sich ein USB-Anschluss zum Anschließen von USB-Speichermedien. Weitere USB-Anschlüsse an der Rückseite (und falls vorhanden in der Tastaturschublade) der Konsole dienen zum Anschließen von Peripheriegeräten wie beispielsweise einer alphanumerischen Tastatur, eines Zeigegeräts oder einer Touchscreen-Steuerung für externe Monitore.

VORSICHT: *Die USB-Anschlüsse können nicht zum Laden von Geräten verwendet werden.*

Pultlampen

Littlites®

Sie können Pultlampen an die Rückseite des Pults anschließen.



Dimmbare Pultlampen

Die Pultlampen können in Eos unter **Setup > Gerät > Helligkeit** gedimmt werden. Der Steller **{Pultlampe}** kann Werte zwischen 0 (dunkelster Wert) und 100 % (hellster Wert) annehmen. Voreingestellt ist 0 %. Das Pult setzt die Pultlampe beim Starten der Anwendung auf diese Einstellung. Weitere Informationen finden Sie unter *Helligkeit (auf Seite 250)*.

Sie können die Pultlampen auch steuern, indem Sie **[Displays]** gedrückt halten und das Helligkeitsrad drehen.



WARNUNG: Dieses Gerät enthält eine Lithium-Batterie. Die Batterie kann bei unsachgemäßem Umgang explodieren. Die Batterie darf nicht wieder aufgeladen, auseinander genommen oder verbrannt werden.

Leistungsmerkmale der Ion Classic

Ausgabeparameter

- 1.024 (Min.)
- 6.144 (Max.)

Kreisanzahl

- 16.000 Kreise (beliebige Kreisnummern von 1 bis 99.999)

Stimmungen und Sequenzlisten

- 999 Sequenzlisten
- 10.000 Stimmungen

Speicherziele

- 10.000 Gruppen
- 10.000 × 4 Paletten (Intensity, Focus, Color und Beam)
- 10.000 Presets
- 10.000 Effekte
- 99.999 Makros
- 10.000 Snapshots
- 10.000 Kennlinien
- 10.000 Color-Pfade

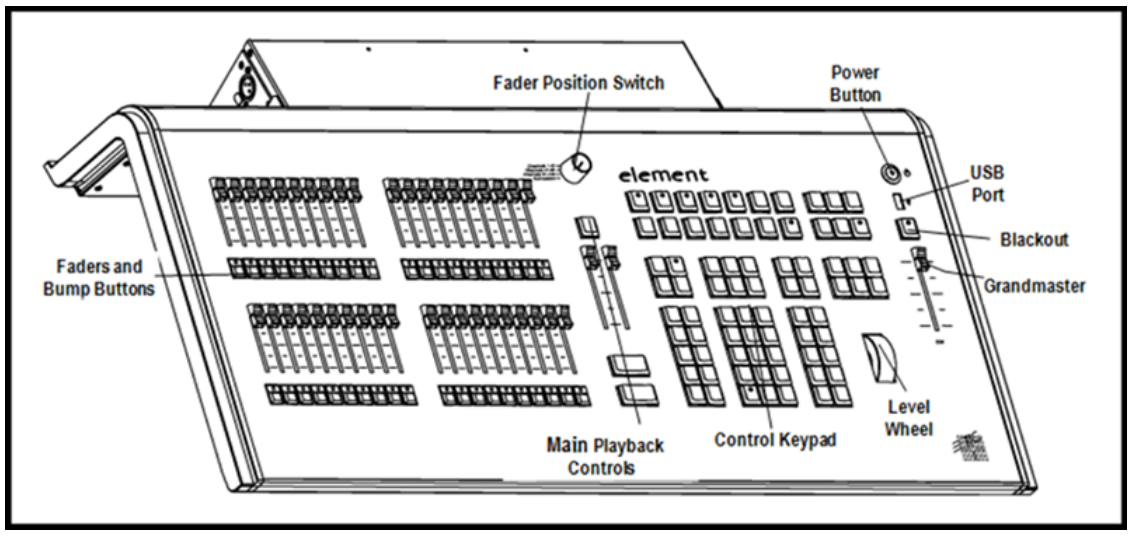
Fader

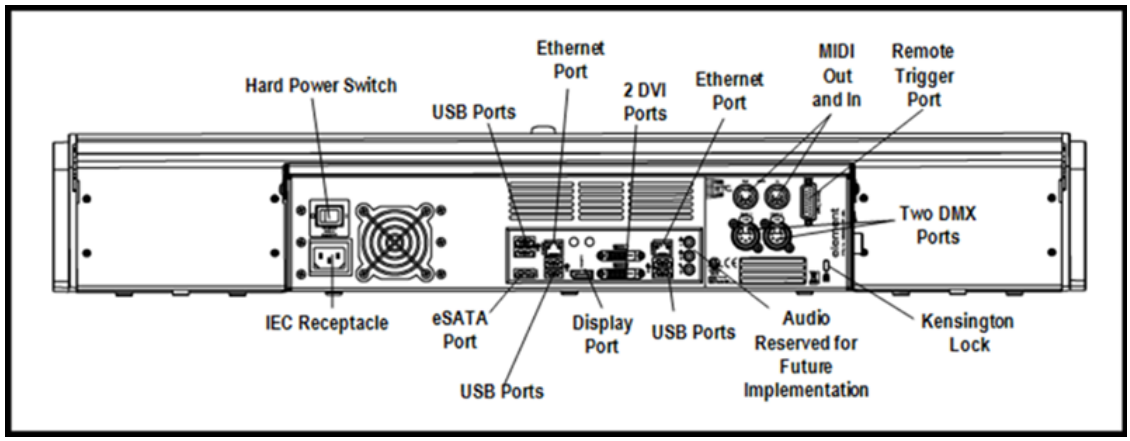
- 1 konfigurierbarer Hauptsteller mit Blackout-Tasten
- 1 festes Haupt-Playback-Faderpaar mit Go und Stop/Back
- 200 konfigurierbare Stimmungsplaybacks mit Go und Stop/Back
- 999 konfigurierbare Submaster mit Go/Flash und Assert/Kreisanwahl

Überblick über die Element Classic

Diese Seite bietet einen Überblick über den physischen Aufbau, die Komponenten und die Leistungsmerkmale der Element Classic-Konsole.

Layout der Element Classic





Komponenten der Element Classic

Einschalttaste

Der Hauptschalter an der Vorderseite der Konsole dient zum Ein- oder Ausschalten. Mit einem separaten Netzschalter an der Rückseite kann die Spannungsversorgung für die internen Komponenten der Konsole unterbrochen werden.

VORSICHT: *Es wird empfohlen, die Konsole über **Displays > Gerät ausschalten** sicher auszuschalten, bevor Sie die Konsole vom Stromnetz trennen.*

VORSICHT: *Das Netzkabel muss an eine geerdete Steckdose angeschlossen werden.*

WARNUNG: Vor dem Beginn von Servicearbeiten an Ihrer Konsole ist immer die Spannungsversorgung an der Rückwand auszuschalten und das Netzkabel abzuziehen.

Externe Monitore

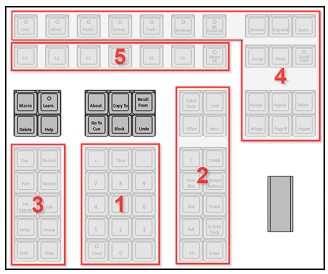
Windows 7 Element Classic unterstützt bis zu 2 Display Port-, DVI-I- oder DVI-D-Monitore.

Display Port kann mit einem aktiven Adapter für VGA, DVI oder HDMI verwendet werden. DVI-I kann über einen passiven Adapter auf VGA konvertiert werden.

Hinweis: *Die Ausgabe auf Monitoren mit 4K-Auflösung kann die Leistung der Konsole beeinträchtigen. ETC empfiehlt für externe Monitore eine Auflösung von 1024 oder weniger, um sie mit Element Classic-Konsolen zu verwenden.*

Konfigurationshinweise für Monitore finden Sie unter *{Monitor-Anordnung...} (auf Seite 618)*.

Bedientasten



Auf der Bedienoberfläche befinden sich Bedientasten, die entsprechend ihrer Funktion in mehrere Bereiche unterteilt sind.

Zahlenfeld (1)

Mit dem numerischen Tastenfeld können Sie über die Kommandozeile Zahlen für die Kreis- oder Zielanwahl eingeben, mit den Modifikatortasten können Sie Ihre Anwahl ändern.

Wertefeld (2)

Mit den Tasten im Wertefeld lassen sich die Intensitätswerte der Kreise sowie eine Reihe anderer Nicht-Intensitätsparameter oder Ziele anpassen.

Zielefeld (3)

Die Tasten im Zielefeld bieten Optionen zum Ändern einer Vielzahl von Speicherzielen sowie Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Anzeige und Navigation (4)

Die Anzeige- und Navigationstasten ermöglichen den schnellen Zugriff auf häufig verwendete Anzeigen, die Formatierung, das Blättern und die Navigation innerhalb der Anzeigen.

Softkeys (5)

Die Softkey-Tasten ermöglichen die physische Steuerung der Softkey-Optionen auf dem Bildschirm, die sich je nach Kommandozeile und aktivem Tab dynamisch ändern, um zusätzliche Befehle bereitzustellen, die auf den Bedientasten nicht verfügbar sind.

Zusätzliche Ziele und Funktionen

Die übrigen Bedientasten bieten Optionen für eine Vielzahl häufig verwendeter Konsolenfunktionen und Shortcuts zu verschiedenen Blind-Anzeigen.

Haupt-Playbacks

Das Haupt-Playback-Faderpaar, das sich links neben dem Tastenfeld befindet, ist ein geteiltes Cross-Faderpaar.

Die Schaltfläche(n) direkt über den Playbacks laden Inhalte in die Playbacks. Die beiden Tasten unten steuern die Funktionen **[Go]** und **[Stop/Back]**.

Fader

Zusätzlich zu den Master-Playbacks stehen Bänke mit konfigurierbaren Fadern zur Verfügung. Die Fader können als Playbacks, Submaster, Hauptsteller, Zeitsteuerungsmaster, Effektmaster, Speicherziele oder Liste von Speicherzielen belegt werden. Es sind hundert virtuelle Seiten mit jeweils 10 Fadern verfügbar.

Fader-Auswahlrad

Das Fader-Auswahlrad schaltet die Fader-Bänke zwischen der Direktansteuerung von Kreisen und Submastern um.

Load-Tasten

Element 2 und Element Classic verfügen über keine speziellen Load-Tasten, um ein bestimmtes Ziel einem bestimmten Fader zuzuweisen, außer für die Haupt-Playbacks. Bei allen anderen Fadern erfolgt das Laden durch gleichzeitiges Drücken der beiden Flash-Tasten unterhalb des Faders.

Weitere Informationen finden Sie unter *Fader zuordnen (auf Seite 410)*.

Helligkeitsrad

Mit dem Helligkeitsrad wird die Intensität der angewählten Kreise erhöht oder verringert. Wenn Sie Kreise angewählt haben, drehen Sie das Rad nach oben, um die Intensität zu erhöhen, oder nach unten, um sie zu verringern.

Das Helligkeitsrad kann in Kombination mit verschiedenen anderen Konsolentasten auch zusätzliche Funktionen bieten. Weitere Informationen finden Sie unter *Tastaturkürzel des Tastenfeldes (auf Seite 149)*.

DMX-Ports

Zur Ausgabe von Steuerwerten aus Ihrer Konsole können Sie die DMX-Anschlüsse auf der Rückseite der Konsole verwenden und/oder ein Gateway oder einen Node anschließen. Wenn Ihr Gerät direkt sACN oder Art-Net empfängt, ist kein Gateway oder Node erforderlich.

Schließen Sie für die Ausgabe ein fünfpoliges XLR-Kabel pro Anschluss an. Über den ersten Anschluss wird standardmäßig das erste DMX-Universum, die Adressen 1-512, über den zweiten Anschluss das zweite Universum, die Adressen 513-1024 usw. ausgegeben.

Informationen zur Neubelegung der DMX-Anschlüsse sind unter *Lokale Ausgabe (auf Seite 246)* zu finden.

Ethernet-Anschlüsse

Ethernet-Anschlüsse eignen sich zum Anschließen an einen Netzwerk-Switch, Netzwerk-Gateways und Zusatzgeräte. Jeder Anschluss verwendet eine separate Netzwerkkarte und kann so konfiguriert werden, dass er netzwerkbasierte Lichtsteuerungsprotokolle wie sACN

oder Art-Net direkt ausgibt.

Weitere Informationen finden Sie unter *Patch > Protokolle (auf Seite 201)*.

USB-Anschlüsse

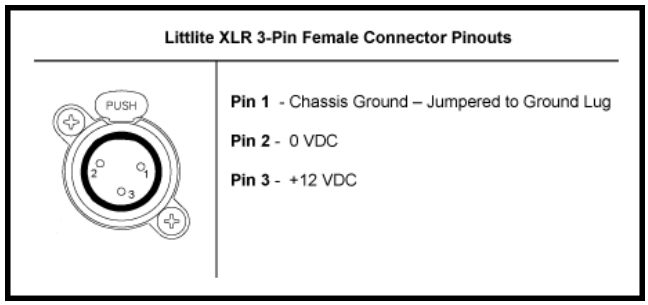
An der Vorderseite der Konsole befindet sich ein USB-Anschluss zum Anschließen von USB-Speichermedien. Weitere USB-Anschlüsse an der Rückseite (und falls vorhanden in der Tastaturschublade) der Konsole dienen zum Anschließen von Peripheriegeräten wie beispielsweise einer alphanumerischen Tastatur, eines Zeigegeräts oder einer Touchscreen-Steuerung für externe Monitore.

VORSICHT: *Die USB-Anschlüsse können nicht zum Laden von Geräten verwendet werden.*

Pultlampen

Littlites®

Sie können Pultlampen an die Rückseite des Pults anschließen.



Dimmbare Pultlampen

Die Pultlampen können in Eos unter **Setup > Gerät > Helligkeit** gedimmt werden. Der Steller **{Pultlampe}** kann Werte zwischen 0 (dunkelster Wert) und 100 % (hellster Wert) annehmen. Voreingestellt ist 0 %. Das Pult setzt die Pultlampe beim Starten der Anwendung auf diese Einstellung. Weitere Informationen finden Sie unter *Helligkeit (auf Seite 250)*.

Sie können die Pultlampen auch steuern, indem Sie **[Displays]** gedrückt halten und das Helligkeitsrad drehen.

WARNUNG: Dieses Gerät enthält eine Lithium-Batterie. Die Batterie kann bei unsachgemäßem Umgang explodieren. Die Batterie darf nicht wieder aufgeladen, auseinander genommen oder verbrannt werden.

Leistungsmerkmale der Element Classic

Ausgabeparameter

- 1.024

Kreisanzahl

- 250 oder 500 Kreise (beliebige Kreisnummern von 1 bis 99.999)

Stimmungen und Sequenzlisten

- Bis zu 10.000 Stimmungen
- Ein (1) aktives Playback

- Eine (1) Sequenzliste

Speicherziele

- 1000 Gruppen
- 1000 Presets
- 1000 x 4 Paletten (Intensity, Focus, Color und Beam)
- 1000 Kennlinien
- 1000 Effekte
- 99.999 Makros

Fader

- Ein (1) Hauptsteller mit Blackout
- Ein (1) Master-Playback mit Go und Stop/Back
- 40 oder 60 Fader mit Flash-Tasten
- 999 konfigurierbare Submaster
- 120 Kreisfader

Konsole reinigen

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

Weitere Informationen zur Reinigung Ihrer Konsole finden Sie auf der ETC Support-Seite: support.etcconnect.com.

Kapitel 2

Systemgrundlagen

Informationen zu den Systemgrundlagen 87
Einschalten der Konsole 87
Ausschalten der Konsole 87
Zentraler Informationsbereich (CIA/ZIB) 87
Browser 90
Softkeys 93
Anzeigen 93
Anzeige Steuerung und Navigation 98
Live- und Blindanzeigen 106
Playback-Anzeige 117
Direkttasten 123
Encoder 133
Moving Light-Steuerung 140
Faderkonfiguration 140
Tastaturkürzel des Tastenfeldes 149
Tastenkombinationen 152
sACN-Output-Anzeige 157

Informationen zu den Systemgrundlagen

Dieser Abschnitt erklärt die Verfahren zu Einrichtung und Navigation und erläutert die grundlegende Bedienung Ihrer Konsole.

Einschalten der Konsole

1. Das vorgesehene Netzkabel in die IEC-Buchse auf der Rückseite der Konsole stecken.
2. Den Kippschalter neben der IEC-Buchse auf der Rückseite der Konsole einschalten (I steht für „Ein"), um die Konsole einzuschalten. Dadurch wird die gesamte eingebaute Elektronik mit Spannung versorgt.
3. Die Einschalttaste am Bedienpult drücken. Die LED im Schalter leuchtet blau, um anzuzeigen, dass die Konsole jetzt in Betrieb ist. Die Konsole startet mit dem Startbildschirm. Das System ist jetzt einsatzbereit.

Hinweis: *Sie können auch eine entsprechende Einstellung in der Shell vornehmen, um den Begrüßungsbildschirm direkt aufzurufen. Weitere Informationen unter Nur Shell starten (auf Seite 616) im Anhang über die Shell.*

Ausschalten der Konsole

1. Nach dem Speichern Ihrer Vorstellung (siehe *Speichern der aktuellen Vorstellungsdatei (auf Seite 168)*) wählen Sie im Browser **Gerät ausschalten**. Es wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie zur Bestätigung aufgefordert werden.
2. Zum Bestätigen des Befehls im Dialogfenster **{OK}** drücken. Damit wird die Konsole abgeschaltet.

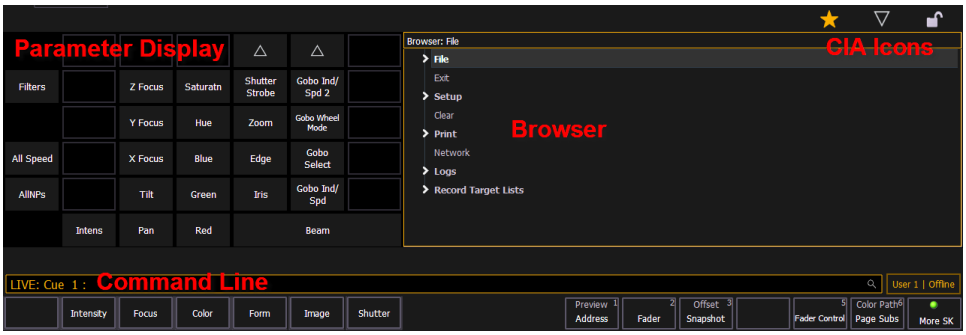
Hinweis: *Das sind Geräte, die über einen nicht-flüchtigen Speicher verfügen. Das bedeutet, dass Sie, wenn Sie Ihr System herunterfahren, ohne die Vorstellungsdatei zu speichern, beim nächsten Start wieder an dieselbe Stelle Ihrer Vorstellung zurückkehren.*

Hinweis: *Die Konsole zeigt beim nächsten Einschalten eine Meldung an, dass es beim Herunterfahren zu einer Störung kam, wenn die Konsole nicht über das Browser-Menü oder den Begrüßungsbildschirm abgeschaltet wurde.*

Zentraler Informationsbereich (CIA/ZIB)

Der Zentrale Informationsbereich (ZIB) ist der untere Bereich des Bildschirms. Der ZIB besteht standardmäßig aus drei Hauptbereichen: der Kommandozeile, der Parameteranzeige und dem Browser. Der ZIB enthält darüber hinaus auch Softkeys.

Hinweis: *Bei Gio und Gio @ 5 ist eine Mini-Encoder-Anzeige Teil des ZIB. Siehe Mini Encoder-Anzeige (auf Seite 136).*



ZIB-Symbole

Es gibt drei Symbole oberhalb des ZIB.



ZIB-Standardanzeige

Sie können eine bevorzugte Standardanzeige für den ZIB auswählen, die immer dann erscheint, wenn **[Displays]** gedrückt wird. Die voreingestellte Standardanzeige für den ZIB ist der Browser.

In der Standardanzeige wird am oberen Rand des ZIB ein **goldenes Sternsymbol** neben dem Dreieck und dem Schloss angezeigt. Bei Anzeigen, die als Standardanzeige gewählt werden können, dies derzeit aber nicht sind, wird am oberen Rand des ZIB ein **grauer Stern** angezeigt. Klicken Sie auf den **grauen Stern**, um diese Anzeige zur Standardanzeige zu machen. Diese Anzeige wird dann die neue Standardanzeige für den ZIB. Bei Anzeigen, die im ZIB zu sehen sind, aber nicht die Standardanzeige sein können, wird kein Sternsymbol angezeigt.

ZIB ausblenden/einblenden

Der ZIB kann ausgeblendet werden. Klicken Sie hierfür auf das **Pfeilsymbol** oberhalb des ZIB. Der ZIB wird ausgeblendet. Dies vergrößert den Sichtbereich für die Anzeige oberhalb des ZIB. Der Pfeil bewegt sich zum unteren Rand des Bildschirms.

Zum erneuten Einblenden des ZIB klicken Sie auf den **Pfeil** unten auf dem Bildschirm. Der ZIB wird wieder eingeblendet.

Sperren des ZIB

Sie können den vorhandenen ZIB sperren, sodass er nicht mehr aus- oder eingeblendet werden kann.

Zum Sperren des ZIB klicken Sie auf das **Schloss** oberhalb des Browsers. Das Schloss wird „verriegelt“.

Zum Entsperren des ZIB klicken Sie erneut auf das verriegelte **Schloss**.

Hinweis: *Während der Verriegelung kann der ZIB durch Anklicken des **Pfeilsymbols** noch ein- oder ausgeblendet werden. Sie können auch **[Displays] & [Page ▲]** zum Einblenden oder **[Displays] & [Page ▼]** zum Ausblenden verwenden.*

Die Kommandozeile

In diesem Bereich erscheinen eingegebene Befehle. Im Live-Modus hat diese Zeile einen goldenen Rahmen. Im Blind-Modus wird die Kommandozeile blau angezeigt.

Hinweis: *Drücken Sie **[Clear]**, um Befehle aus einer abgeschlossenen Kommandozeile zu entfernen. Verwenden Sie **[Shift] & [Clear]**, um Befehle aus einer noch nicht abgeschlossenen Kommandozeile zu entfernen.*

Informationen über die Verwendung der Kommandozeile finden Sie unter *Syntaxstruktur (auf Seite 8)*.

Hilfetexte oberhalb der Kommandozeile

Hinweis: *Diese Funktion steht nur auf Element 2 und Element Classic zur Verfügung.*

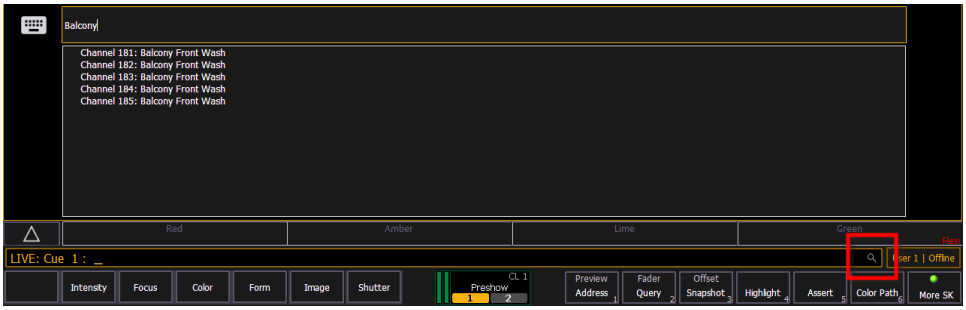
Direkt oberhalb der Kommandozeile sehen Sie goldenen Text, der Sie zu einer Handlung auffordert. Die Hilfetexte schalten zwischen verschiedenen Anzeigen und Aktionen um und liefern sinnvolle Informationen, die Ihnen beim Programmieren helfen.

Hilfetexte oberhalb der Kommandozeile können im Setup deaktiviert werden. Siehe *Gerät > Anzeigen (auf Seite 252)*.

Kommandozeilensuche

Die Kommandozeilensuche ermöglicht Ihnen, Ihre Speicherziele, Effekte und Kreise zu suchen. Das Suchfenster zeigt das Objekt, seine Nummer und jeden Namen an, den Sie ihm gegeben haben.

Drücken Sie die **Lupe** am Ende der Kommandozeile oder öffnen Sie das Suchfenster der Kommandozeile mit **[Shift] & [About]**.



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, und Sie können Parameter für die Kommandozeilensteuerung wählen. Die Parameteranzeige ändert sich dynamisch abhängig vom gewählten Kreis (Gerät) und den dafür möglichen Parametern.

Für weitere Informationen zur Verwendung der Parameteranzeige, siehe *Parameterkacheln verwenden (auf Seite 266)*.

Parameterkategorie-Tastennamen

Diese Bezeichnungen entsprechen den sechs Parameterkategorien: Intensity, Focus, Color und den drei Beam-Kategorien (Form, Image und Shutter).

Parameterkacheln schließen

Die Parameterkacheln können zugeklappt werden, wenn mit bestimmten Anzeigen gearbeitet wird, die den ZIB benötigen, wie Info und Query. Falls diese Option verfügbar ist, wird ein Pfeil oben in der Spalte ganz rechts angezeigt.

Wenn zugeklappt wird nur noch **{Alle NIP}**, **{Alle Speed}** und der **{**Pfeil zum Aufklappen**}** angezeigt.

Beschriftung

[Label] wird verwendet, um einen alphanumerischen Namen mit einem Objekt zu verknüpften, wie Stimmungen, Kreise, Submaster usw.

[Label] [Label] – wenn dies an ein Speicherzielkommando angehängt wird, löscht es dessen aktuellen Namen, auch bei Namen von Vorstellungsdateien.

Beschriftungen verändern

Die Pfeiltasten der Konsole oder einer externen alphanumerischen Tastatur können benutzt werden, um den Cursor innerhalb eines Namens zu bewegen.

- **[Page Up]** – setzt den Cursor an den Anfang des Textfeldes
- **[Page Down]** – setzt den Cursor ans Ende des Textfeldes
- **[Page Left]** – bewegt den Cursor nach links
- **[Page Right]** – bewegt den Cursor nach rechts

Browser

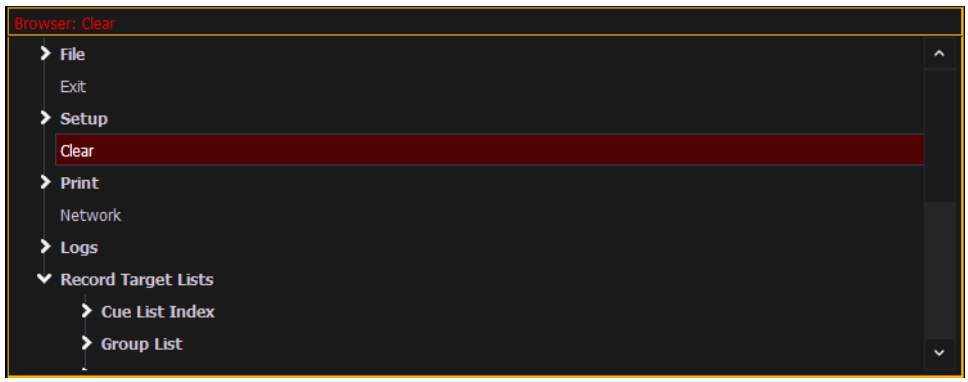
Der Browser ist die Schnittstelle für zahlreiche Funktionen einschließlich des Speicherns einer Vorstellung, des Ladens einer Vorstellung, des Öffnens von Anzeigen und vieler anderer Funktionen. Drücken Sie zum Öffnen des Browsers **[Displays]**. Siehe *Mit dem Browser arbeiten (unten)*.

Weitere Informationen über das Speichern und Laden einer Vorstellungsdatei finden Sie unter *Verwalten von Vorstellungsdateien (auf Seite 161)*.

Mit dem Browser arbeiten

Zum Arbeiten mit dem Browser zuerst das Browserfenster aktivieren, indem auf eine beliebige Stelle im Browserbereich des ZIB gedrückt wird. Falls der Browser nicht sichtbar ist, drücken Sie **[Displays] > {Browser}**, um den Browser zu öffnen.

Wenn der Browser aktiv ist, ändert sich seine Rahmenfarbe zu Gold. Die Pfeiltasten steuern jetzt die Auswahl im Browser.



- Mit den Pfeiltasten die Auswahlleiste in der Liste nach oben und unten bewegen. Sie können auch mit dem Helligkeitsrad in der Liste blättern.
- Wenn die Leiste das gewünschte Menü anzeigt, mit der Taste **[Page Right]** das Menü öffnen.
- Erneut **[Page Right]** drücken, um Untermenüs zu öffnen.
- Mit **[Page Up]** oder **[Page Down]** zu dem Punkt wechseln, der geöffnet werden soll oder den Punkt durch Anklicken oder Tippen auswählen. Zum Öffnen **[Enter]**, **[Select]** drücken oder doppelklicken.
- Um ein Untermenü zu schließen, zu diesem Punkt wechseln und **[Page Left]** drücken.
- Durch erneutes Betätigen von **[Displays]** wird der ZIB minimiert oder wiederhergestellt.
- Der Browser kann jederzeit aktiviert werden, indem eine Stelle im Browser berührt oder die Taste **[Displays]** gedrückt wird.

Hinweis: *Dateiverzeichnisse zeigen ein Ordnersymbol neben ihrem Namen.*

Hinweis: *Frühere Versionen einer Vorstellungsdatei werden in einem dunklen Grauton angezeigt. Um diese Versionen anzuzeigen, muss auf den Pfeil links neben dem Vorstellungsdateinamen geklickt oder die Taste **[Page ▶]** benutzt werden.*

Hinweis: *Mit der Taste **[Select]** wird eine Auswahl im Browser bestätigt.*

Farbkodierung im Browser

Für den aktuell gewählten Menüpunkt im Browser werden folgende Farbmarkierungen verwendet:

- **Speichern** – grün
- **Speichern unter** – grün
- **Öffnen** – rot
- **Merge** – gelb
- **Neu** – rot
- **Löschen** – rot

Löschfunktionen

Sie können auf die verschiedenen Löschfunktionen vom Browser aus zugreifen, indem Sie **{Löschen}** aus dem Browser-Hauptmenü auswählen. Das Fenster mit den Löschfunktionen wird im ZIB geöffnet.



Aus diesem Menü können Sie eine der verfügbaren Löschoptionen wählen, indem Sie die gewünschte Schaltfläche im ZIB anklicken. Eos bittet Sie um Bestätigung, bevor die ausgewählte Löschung durchgeführt wird. Mit {Speicherziele löschen} können Sie in Eos auswählen, welche Speicherziele Sie löschen möchten.

VORSICHT: *Löschfunktionen können nicht mit der Undo-Option rückgängig gemacht werden.*



Auf dem Bildschirm {Speicherziele löschen} können Sie auswählen, welche Speicherziele Sie löschen wollen. Die Tasten in der Mitte des ZIB zeigen alle Speicherziele, die Sie zum Löschen auswählen können. Standardmäßig sind alle Komponenten ausgewählt (grau) und werden gelöscht. Um Ziele von dem Löschvorgang auszunehmen, wählen Sie sie im ZIB ab, indem Sie die entsprechende Schaltfläche anklicken. Zum Abwählen aller Ziele klicken Sie die Schaltfläche {Alles Abwählen}.

Zur erneuten Auswahl aller Ziele klicken Sie die Schaltfläche {Alles Anwählen} und alle Tasten werden wieder grau (ausgewählt). Mit Anklicken der Taste {Abbrechen} stoppen Sie den Prozess.

Wenn Sie alle benötigten Speicherziele ausgewählt oder abgewählt haben, klicken Sie auf {OK}.

Nach dem Löschen kehrt der ZIB zum Browser zurück. Wenn Sie weitere Löschfunktionen ausführen wollen, müssen Sie wieder {Löschen} im Browser auswählen.

Um die Löschfunktionen ohne Löschen zu verlassen, drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt [Displays] oder wählen eine Schaltfläche und dann {Abbrechen} auf dem Bestätigungsbildschirm.

{System rücksetzen} im Vergleich zu {Vorstellung löschen}

{System rücksetzen} öffnet eine neue Vorstellungsdatei und setzt die Setup-Optionen auf ihre Standardeinstellungen zurück. {Vorstellung löschen} öffnet nur eine neue Vorstellungsdatei.

{Patch 1:1} im Vergleich zu {Patch löschen}

{Patch 1:1} löscht Ihren Patch und stellt einen Eins-zu-eins-Patch ein. {Patch löschen} löscht lediglich den Patch.

Konsole sperren

Sie können die Konsole sperren, um zu verhindern, dass Aktionen über die Kommandozeile oder den ZIB ausgelöst werden. Um die Konsole zu sperren, drücken Sie [Umschalt] und [Escape]. Um die Konsole zu entsperren, drücken Sie erneut [Umschalt] und [Escape].

Hinweis: *Damit werden auch alle Wings oder über USB angeschlossene Peripheriegeräte gesperrt.*

Softkeys

Einige der Funktionen und Anzeigen Ihrer Konsole der Eos-Familie sind über die Softkeys zugänglich, die sich unter dem Browser befinden. Softkeys stehen in **{geschweiften Klammern} in Fettschrift**.

Softkeys sind kontextabhängig, d. h. es werden Softkeys angezeigt, die zur aktuellen Anzeige oder dem aktuellen Befehl gehören. Die weißen Namen in der unteren Reihe zeigen die aktiven Softkeys an. Die grauen Texte in der oberen Reihe zeigen die zweite Seite verfügbarer Softkeys an, die durch Betätigen der Taste **[More SK]** aufgerufen werden können.

Auf der Element 2, der Ion Classic und der Element Classic entsprechen diese Softkeys den Tasten **[S1]** – **[S6]** und **[More SK]** auf dem Tastenfeld.

Beispiel:

Mit einem Kreis in der Kommandozeile schreibt **[More SK] & [Intensity]** den Befehl „Make Manual“ in die Kommandozeile.

Umschalten von Softkey-Seiten

Wenn es mehr Softkeys als die sechs zur Verfügung stehenden Tasten gibt, werden sowohl graue als auch die weiße Softkey-Namen sichtbar. Die weißen Namen in der unteren Reihe der Softkeys zeigen die aktiven Softkey-Funktionen an. Die grauen Namen in der oberen Reihe zeigen die zweite Seite der Softkeys an.

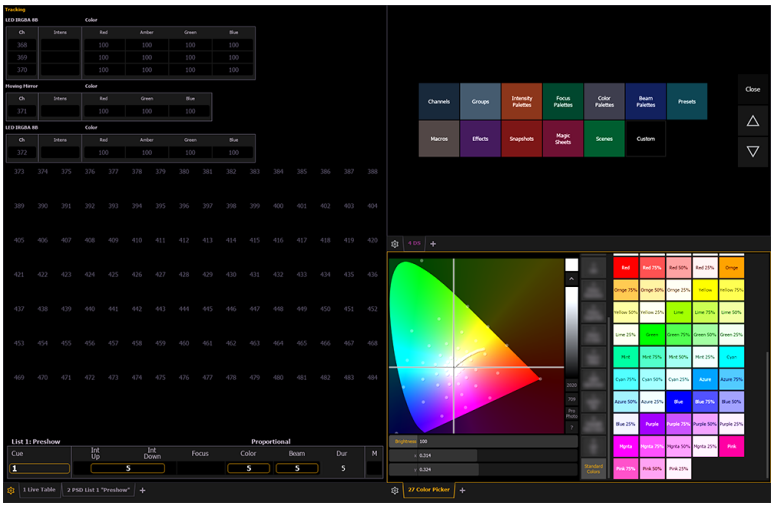
Für den Zugriff auf die zweite Seite der Softkeys drücken Sie **[More SK]**. Für den Zugriff auf die vorherigen Softkeys drücken Sie **[More SK]** erneut.

Anzeigen

Es gibt verschiedene Begriffe, deren Bedeutung zu kennen sinnvoll ist, wenn von den Anzeigen auf Ihrer Konsole die Rede ist:

- **Monitor** – alle physischen Bildschirm- oder Touchscreen-Geräte, die an Ihre Konsole angeschlossen sind. Die Monitornummer wird in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt.
- **Arbeitsbereich** – ermöglicht die unabhängige Anzeigensteuerung auf all Ihren angeschlossenen Monitoren. Jeder Monitor kann bis zu drei Arbeitsbereiche haben.
- **Frame** – ein Teilbereich eines Arbeitsbereichs
- **Tab** – bietet die Möglichkeit, mehrere Anzeigen in einem Rahmen anzusehen.
- **Anzeigen** – sind einzelne Ansichten oder Werkzeuge, die für das Programmieren auf Ihrer Konsole zur Verfügung stehen. Sie werden in Tabs angezeigt.

Eos kann einen von drei verschiedenen Arbeitsbereichen auf einzelnen Monitoren aktivieren und bis zu vier Rahmen in jedem Arbeitsbereich nutzen. Jeder Rahmen kann mehrere Tabs enthalten. Jeder Tab enthält eine Anzeige.



Arbeitsbereiche

Arbeitsbereiche bieten eine unabhängige Anzeigensteuerung auf allen Ihren angeschlossenen Monitoren. Jeder Arbeitsbereich kann mit allen im *Home-Bildschirm (auf Seite 99)* verfügbaren Layout-, Anzeige- und Steuerungsoptionen individuell konfiguriert werden.

Jeder Monitor kann bis zu drei Arbeitsbereiche enthalten, welche durch die nummerierten Arbeitsbereichssymbole in der oberen linken Ecke des Monitors angezeigt werden. Wählen Sie ein Symbol aus, um den Arbeitsbereich zu öffnen, oder blättern Sie mit **[Tab] & [Page Up]** und **[Tab] & [Page Down]** durch die Arbeitsbereiche auf allen Monitoren. Ein Softkey **{Arbeitsbereich}** ist nach Drücken der Taste **[Displays]** verfügbar. Halten Sie **{Arbeitsbereich}** gedrückt und geben Sie die Nummer des zu öffnenden Arbeitsbereichs ein.

Hinweis: *Auf einer alphanumerischen Tastatur können die Klammer-Tasten ([oder]) benutzt werden, um den Softkey {Arbeitsbereich} anzuwählen. Anschließend geben Sie die Nummer des gewünschten Arbeitsbereichs ein. Beispiel: Halten Sie [gedrückt und tippen dann 2, um den Arbeitsbereich 2 anzuzeigen.*

Rahmen

Jeder Arbeitsbereich kann ein Layout mit bis zu 16 Rahmen haben. Die Anzahl und die Anordnung der Rahmen kann im *Home-Bildschirm (auf Seite 99)* bearbeitet werden.

Tabs

In jedem Rahmen können mehrere Tabs geöffnet sein. Tabs werden in zwei Kategorien eingeteilt: Steuerung und Anzeige. Steuerungstabs sind virtuelle Steuerungsmöglichkeiten, wie zum Beispiel der Color-Picker oder die virtuelle Tastatur. Anzeigetabs sind die verschiedenen für die Konsole verfügbaren Anzeigen, wie die Playback-Anzeige und Park.

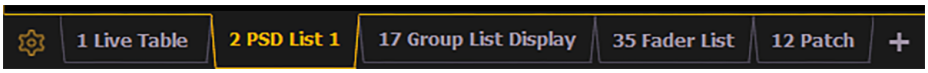
Mithilfe der Symbole für Anzeige- und Steuerungstabs können Sie Tabs öffnen oder schließen. Alternativ können Sie einfach **[Tab]** gedrückt halten und die Tab-Nummer eintippen. Mit **[Shift] + [Tab]** können Sie alle Tabs im ausgewählten Monitor löschen, aber Tabs in gesperrten Rahmen bleiben erhalten. Durch Gedrückthalten von **[Shift]** und dann **[Tab][Tab]** können Sie alle Tabs in allen Monitoren schließen, aber Tabs in gesperrten Rahmen erhalten. Wenn Sie ein drittes Mal **[Tab]** drücken, können Sie alle Tabs in allen Monitoren löschen, auch die Tabs in gesperrten Rahmen.

Tabs können durch Ziehen an eine neue Position neu angeordnet werden.

Weißer Text im Tab weist auf einen Anzeigetab, Text in Magenta weist auf einen Steuerungstab hin.

Alle Anzeige- und Steuerungstabs haben feste *Tab-Nummern*, mit denen sie geöffnet werden können (zum Beispiel wird „Live“ als Tab 1 geöffnet, „Patch“ als Tab 12 und „Color-Picker“ als Tab 27).

Diese Nummern werden im Home-Bildschirm bei jedem Symbol angezeigt. Bei mehreren Instanzen derselben Anzeige wird eine Tab-Nummer durch eine Dezimalzahl ergänzt. Bei weiteren Tabs beginnt die Nummerierung mit n.2. Mit **[Tab]** wird der aktive Fokus in numerischer Reihenfolge durch alle offenen Tabs der aktiven Arbeitsbereiche weitergeschaltet.



Hinweis: *Einfaches Anklicken eines Steuerungstabs bringt diesen in den Vordergrund des Rahmens, legt aber den Fokus nicht auf dieses Tab, wenn sich der Tab-Fokus nicht bereits in diesem Rahmen befindet. Doppeltes Anklicken eines Steuerungstabs bringt ihn in den Vordergrund und verleiht ihm den Fokus. Einfaches Anklicken eines Anzeigetabs bringt ihn in den Vordergrund und verleiht ihm den Fokus.*

Tab-Nummern

1. Live/Blind
2. Playback-Anzeige
3. Magic Sheet
4. Direkttasten
5. ML Controls
6. Effekt Status
7. Virtuelle Tastatur
8. Effektkreise
9. Pixelmaps
10. Pixelmap-Vorschau
11. Show Control
12. Patch
13. Effekte
14. Magic Sheet-Liste
15. Submaster-Liste
16. Sequenzliste
17. Gruppen
18. Makros
19. Snapshots
20. Park
21. Kennlinien
22. Intensity-Paletten
23. Focus-Paletten
24. Color-Paletten
25. Beam-Paletten
26. Presets
27. Color-Picker
28. Virtuelle Fader
29. About

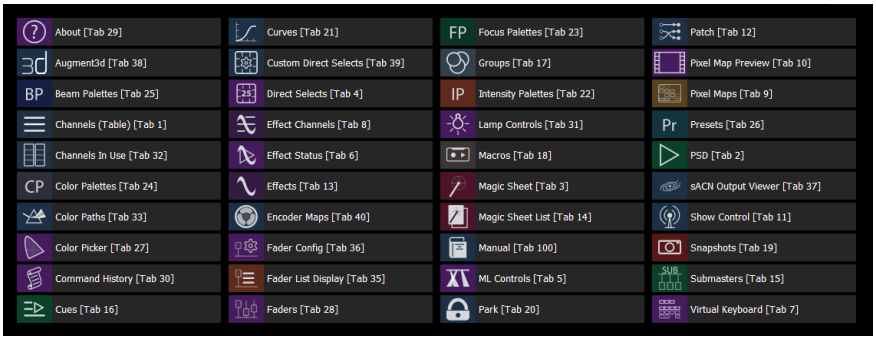
30. Kommando-History
31. Lampenkontrolle
32. Kreise in Benutzung
33. Color-Pfad

35. Faderliste
36. Faderkonfiguration
37. sACN-Output-Anzeige
38. Augment3d
39. Custom-Direkttasten
40. Encoder-Mapping

99. Diagnose
100. Benutzerhandbuch

Anzeigetabs

Die folgenden Anzeigen können ausgewählt werden und öffnen sich in einem neuen Tab im ausgewählten Rahmen:



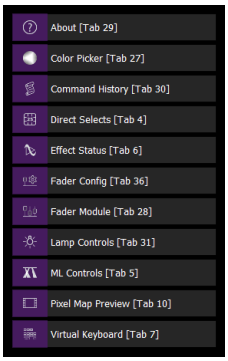
Von den folgenden Anzeigen können mehrere Instanzen geöffnet sein:

- Kreis (Übersicht)
- Kreis (Tabelle)
- Playback-Anzeige
- Magic Sheet-Anzeige
- Effektkreise
- Park

Bei mehreren Instanzen derselben Anzeige wird eine Tab-Nummer durch eine Dezimalzahl ergänzt. Bei weiteren Tabs beginnt die Nummerierung mit x.2. Wenn nur eine Instanz vorhanden ist, gibt es keine Nachkommastelle.

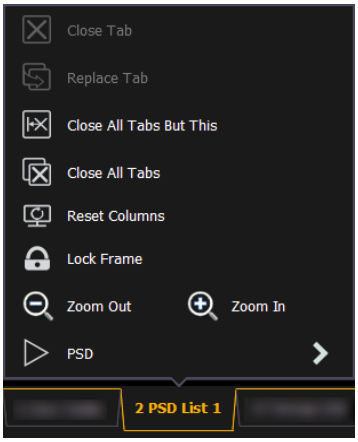
Steuerungstabs

Aus der folgenden Liste der virtuellen Bedienelemente können Sie Ihre Auswahl treffen. Diese öffnet sich in einem neuen Tab im ausgewählten Rahmen:



Tab-Werkzeuge

Jeder Rahmen verfügt über ein Zahnradsymbol für das Tab-Konfigurationsmenü in der unteren linken Ecke des Rahmens. Mit diesem Symbol wird das Tab-Konfigurationsmenü geöffnet, das Optionen zum Öffnen und Schließen von Tabs in diesem Rahmen bietet.



Sie können auch auf ein fokussiertes Tab doppelklicken oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um das Menü anzuzeigen.

Die folgende Liste zeigt die verfügbaren Menüoptionen. Nicht alle Optionen sind jedoch für jeden Tab verfügbar.

- **Tab schließen** – schließt den angewählten Tab.
- **Tab ersetzen** – schließt den offenen Tab und öffnet den Home-Bildschirm, in dem Sie die Anzeige auswählen können, mit der er ersetzt werden soll. Esc bringt Sie zum vorher ausgewählten Tab zurück.
- **Alle anderen Tabs schließen** – schließt alle Tabs außer dem ausgewählten Tab.
- **Alle Tabs schließen** – schließt alle Tabs einschließlich des ausgewählten Tabs.
- **Spalten zurücksetzen** – setzt alle Spaltenbreiten des angewählten Tabs auf die Voreinstellungen zurück. Diese Option wird nur bei Tabs mit Spalten angezeigt.
- **Anzeige sperren** – verhindert das Öffnen weiterer Tabs im ausgewählten Rahmen, es sei denn, diese wurden absichtlich mit der Anzeigeauswahl hinzugefügt.
- **Neue Tabs in dieser Anzeige öffnen** – bewirkt, dass jeder neu geöffnete Tab automatisch im angegebenen Rahmen geöffnet wird. Diese Option kann immer nur für einen Rahmen gleichzeitig ausgewählt werden.
- **Zoom kleiner** und **Zoom größer** – zoomt den ausgewählten Tab.

Hinweis: *Wenn die ausgewählte Anzeige über ein Konfigurationsmenü verfügt, kann vom Tab-Menü darauf zugegriffen werden.*

Anzeige Steuerung und Navigation

Öffnen und Schließen von Anzeigen

Die Anzeigen können je nach Typ auf verschiedene Weisen geöffnet und geschlossen werden. Einige Anzeigen sind vom Browser aus zugänglich, während andere über Softkeys aufgerufen werden. Die Blind-Anzeigen der Speicherziele (auch „Listen“ genannt) können schnell durch Doppeldrücken der Speicherziel-Taste geöffnet werden (beispielsweise öffnet **[Cue] [Cue]** den Sequenzlistenindex).

Die Anzeige Live/Blind ist als Tab 1 geöffnet. Die Playback-Anzeige ist immer als Tab 2 geöffnet. Keine dieser Anzeigen kann geschlossen werden. Es können mehrere Live-/Blind-Anzeigen und PSD geöffnet werden.

Jede Anzeige hat eine zugewiesene Tab-Nummer. Die Tab-Nummerierung ist hilfreich, um Ansichten aufzurufen. Unter *Tab-Nummern (auf Seite 95)* steht eine Liste von Tabs und ihren Nummern.

Aus dem Home-Bildschirm heraus

Home-Bildschirm (auf der gegenüberliegenden Seite) zeigt alle verfügbaren Ansichten zur Schnellauswahl an. Klicken Sie auf die Schaltfläche **{+}** neben den Tabs, um den Home-Bildschirm aufzurufen.

Aus dem Browser heraus

Öffnen und navigieren Sie den Browser wie unter *Mit dem Browser arbeiten (auf Seite 90)* beschrieben. Speicherziellisten, beispielsweise die Presetliste oder den Sequenzlistenindex können Sie unter **Browser > Listenauswahl** öffnen.

Hinweis: *Wenn Sie dann zum Browser zurückkehren wollen, drücken Sie einfach [Displays].*

Über die Bedientasten

Sie können Listenansichten von Speicherzielen durch Doppeldrücken der Taste für das gewünschte Speicherziel öffnen (**[Cue] [Cue]** beispielsweise öffnet den Sequenzlistenindex).

Über die Softkeys

Zum Öffnen von Anzeigen, die über die Softkeys aufgerufen werden können, drücken Sie **[Displays]**. Die Softkeys werden aktualisiert und zeigen an:

- Effekt Status
- Color-Picker
- Patch
- Setup
- Browser
- Magic Sheet
- Arbeitsbereich
- Kommando-History
- Kennlinien
- Pixelmaps

- Show Control
- Spiegeln

Jeder dieser Softkeys öffnet nach einmaligen Drücken die entsprechende Anzeige.

Schließen von Anzeigen

Zum Schließen einer Anzeige wird sie mit der Taste **[Tab]** oder einer anderen Navigationsart ausgewählt. Wenn die gewünschte Anzeige aktiv ist, drücken Sie zum Schließen **[Escape]**.

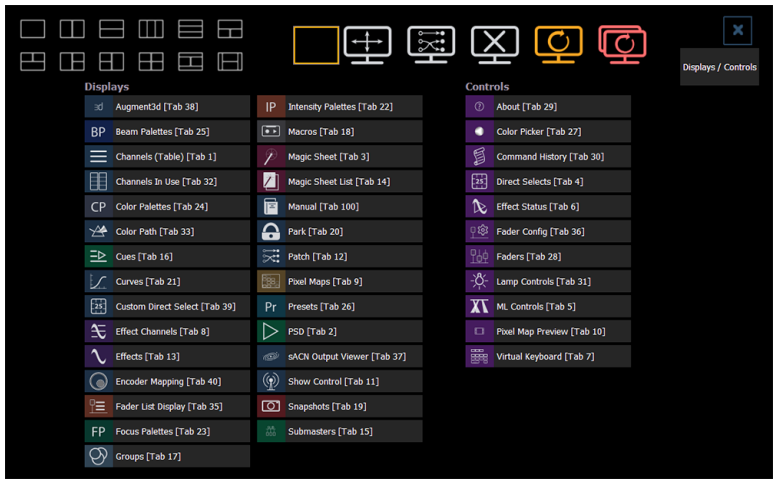
Zum Schließen einer Anzeige im ZIB drücken Sie die Taste **[Displays]** und der Browser wird wieder angezeigt.

Zum Schließen aller Anzeigen außer der Live-/Blind-Anzeige und der Playback-Anzeige (Tabs 1 und 2) drücken Sie **[Shift] & [Tab]**.

Anzeigen können Sie auch mit den Tab-Werkzeugen schließen. Siehe *Tab-Werkzeuge (auf Seite 97)*.

Home-Bildschirm

Beim Hochfahren oder Erstellen einer neuen Vorstellungsdatei zeigt jeder angeschlossene Monitor, der nicht bereits die Live-Anzeige (Tab 1) oder die Playback-Anzeige (Tab 2) anzeigt, den Home-Bildschirm an. Dieser Bildschirm wird auch angezeigt, wenn ein neuer Tab geöffnet wird.



Dieser Bildschirm besteht aus vier allgemeinen Bereichen, von denen jeder verschiedene anzeigebezogene Optionen anbietet:

Anzeige- und Steuerungssymbole

Durch Klicken auf ein Symbol öffnet sich die jeweilige Anzeige oder Steuerung in einem neuen Tab.

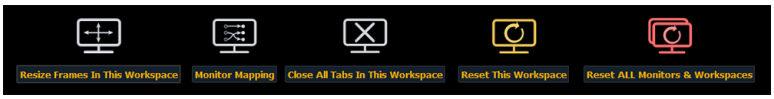
Anzeigetabs

Steuerungstabs

Layout-Optionen

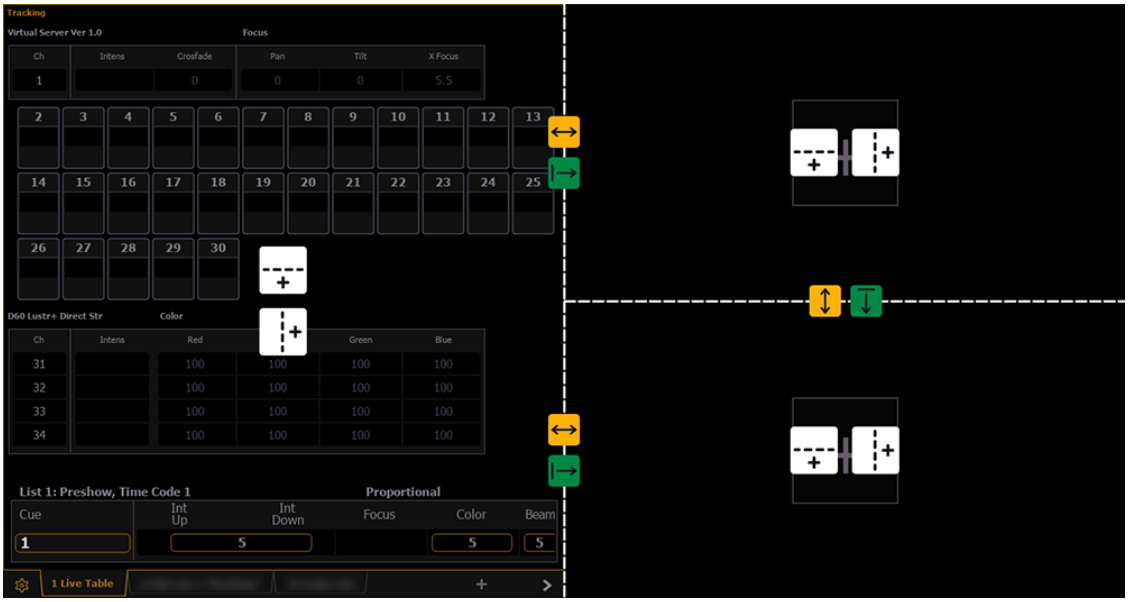
Diese Werkzeuge bieten Ihnen mehr Flexibilität hinsichtlich der Anzahl von Tabs, die Sie in einem beliebigen Arbeitsbereich sehen können. Ein Arbeitsbereich kann aus bis zu 16 Rahmen bestehen. Ein Rahmen-Layout wird durch einen Klick auf eines der Symbole ausgewählt. Sobald ein Layout zugeordnet ist, können Sie auswählen, welche Anzeigen und Steuerungselemente sich in welchem Rahmen befinden sollen.

Dieser Bildschirm bietet auch Optionen zum Öffnen und Schließen von Tabs sowie zum Ändern der Größen und Zurücksetzen des Bildschirms oder der Bildschirme.



Anzeigengröße in diesem Arbeitsbereich andern

Ermöglicht es Ihnen, die Anzeigegröße von Rahmen in jedem sichtbaren Arbeitsbereich des Monitors beliebig zu ändern und die Rahmen zu bearbeiten. Wählen Sie diese Option, um das Raster für die Rahmenkonfiguration zu aktivieren.



Das Raster umfasst die folgenden Tools:



Fügt eine horizontale Aufteilung hinzu, die den entsprechenden Rahmen horizontal in eine obere und eine untere Reihe unterteilt.



Fügt eine vertikale Aufteilung ein, die den entsprechenden Rahmen vertikal in eine linke und eine rechte Spalte unterteilt.



Ziehen Sie diese nach links oder rechts, um die Breite der entsprechenden Rahmen beliebig einzustellen. Durch zweimaliges Drücken wird die horizontale Standardgröße wiederhergestellt.



Ziehen Sie diese nach oben oder unten, um die Höhe der entsprechenden Rahmen beliebig einzustellen. Durch zweimaliges Drücken wird die vertikale Standardgröße wiederhergestellt.



Beseitigt eine Aufteilung, indem der rechte Rahmen geschlossen und sein Inhalt mit dem des linken Rahmens zusammengeführt wird.



Beseitigt eine Aufteilung, indem der untere Rahmen geschlossen und sein Inhalt mit dem des oberen Rahmens zusammengeführt wird.

Rahmen gleicher Größe können beliebig zusammengeführt werden, ohne den Rest des Rasters zu verändern. Kleinere Rahmen können mit größeren Rahmen zusammengeführt werden, wodurch jedoch angrenzende Aufteilungen verändert werden können. Ein größerer Rahmen absorbiert alle kleineren Rahmen, mit denen er zusammengeführt wird.

Das Raster ist auf maximal drei Aufteilungen in jede Richtung begrenzt, was insgesamt bis zu 16 Rahmen pro Monitor/Arbeitsbereich ergibt.

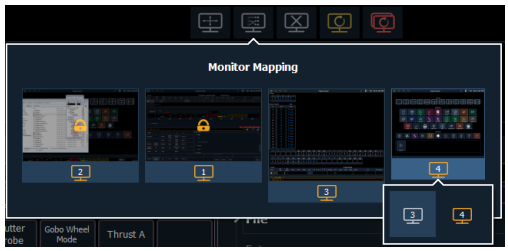
Monitor-Zuordnung

Ändert die Anordnung der Monitore, ohne die Shell aufrufen zu müssen. Diese Funktion ermöglicht eine bessere Steuerung Ihrer Snapshots. Weitere Informationen sind unter *Snapshots (auf Seite 495)* zu finden.

Klicken Sie auf einen Monitor, um die verfügbaren Nummern anzeigen zu lassen, und klicken Sie dann zum Zuweisen auf die Nummer.

Hinweis: *Die internen Touchscreens sind gesperrt. Ihre Zuordnung kann nicht geändert werden.*

Monitor-Zuordnung



Klassische Monitor-Zuordnung



Alle Tabs in diesem Arbeitsbereich schließen

Schließt alle Tabs im aktiven Arbeitsbereich nur auf dem aktiven Monitor.

Diesen Arbeitsbereich zurücksetzen

Schließt alle Tabs und Rahmen und setzt das Layout des aktiven Arbeitsbereichs auf einen einzigen Rahmen zurück, der den Home-Bildschirm anzeigt. Von hier aus können Sie neue Tabs zum Öffnen auswählen.

Alle Monitore und Arbeitsbereiche zurücksetzen

Schließt alle Tabs und Rahmen auf allen Monitoren, setzt alle Layouts auf einen einzigen Rahmen zurück und legt den Home-Bildschirm auf die sichtbaren Arbeitsbereiche. Von hier aus können Sie neue Tabs zum Öffnen auswählen.

Monitore spiegeln

Diese Option ist nur auf Apex-Konsolen verfügbar und ermöglicht es Ihnen, die Bildschirme vorübergehend auf den Kopf zu stellen, wenn die Monitore zur Rückseite der Konsole hin gekippt sind.

Einzelmonitor-Snapshots

Die hier angezeigten Snapshots sind Einzelmonitor-Snapshots, die für den sichtbaren Arbeitsbereich gespeichert sind. Weitere Informationen über Snapshots unter *Snapshots (auf Seite 495)*. Diese Snapshots können auf jedem Monitor im Home-Bildschirm aufgerufen werden. Sie können einen Einzelmonitor-Snapshot von der Kommandozeile durch Verwenden der Syntax **[Snapshot] [n] [Enter]** aufrufen. Bei Aufruf aus der Kommandozeile betrifft der ausgewählte Snapshot nur den Monitor, von dem er ursprünglich gespeichert wurde.

Zum Speichern eines Einzelmonitor-Snapshots drücken Sie die Schaltfläche **{Neuer Snapshot}** im Home-Bildschirm. **[Delete] [Snapshot] [n] [Enter] [Enter]** löscht einen Einzelmonitor-Snapshot.

Alle Snapshots sind in der Snapshot-Liste zu sehen, die mit **[Snapshot] [Snapshot]** oder vom Home-Bildschirm aus geöffnet werden kann.

Aktualisieren eines Einzelmonitor-Snapshots

Ein Einzelmonitor-Snapshot kann durch Rechtsklick auf das Symbol im Snapshot-Bereich des Home-Bildschirms aktualisiert oder gelöscht werden.

Expand (Erweitern) für Anzeigen verwenden

[Expand] ermöglicht die schnelle Erstellung weiterer Rahmen auf einem Monitor.

- Um Rahmen hinzuzufügen, drücken Sie **[Expand] & [Page Right]** oder **[Expand] & [Page Down]**.
- Um Rahmen zu schließen, drücken Sie **[Expand] & [Page Left]** oder **[Expand] & [Page Up]**.

Mit dieser Taste wird das Live/Blind-Tab von einem Bildschirm auf andere Bildschirme erweitert. Hierdurch verdoppelt sich die Anzahl der dargestellten Kreise. Diese Funktion ist für die Anzeigen Live, Blind und Playback möglich.

- Um das Live/Blind-Tab auf bis zu zwei weitere Monitore zu erweitern, drücken Sie **[Expand] & [Page Right]**. Wenn die Anzeige bereits erweitert ist, reduziert die Taste **[Expand]** die Anzeige um einen Monitor.
- Um alle Anzeigen vom Monitor zu entfernen, drücken Sie **[Expand] & [Page Left]**.

Innerhalb von Anzeigen blättern

Standardmäßig wird mit den Pfeiltasten eine Anzeige um eine Seite pro Tastendruck weiter- bzw. zurückgeblättert. Zum Aktivieren von Scroll Lock und damit zum zeilenweisen Bewegen von Anzeigen können Sie auch **[Shift] & [Stage]** drücken. Im Modus Scroll Lock wird oberhalb des ZIB „SCROLL LOCK“ angezeigt.

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

- **[Page Up]** – bewegt Tabellen, Tracklisten und Kreisansichten zeilenweise nach oben
- **[Page Down]** – bewegt Tabellen, Tracklisten und Kreisansichten zeilenweise nach unten
- **[Page Left]** – bewegt Tabellen und Tracklisten nach links
- **[Page Right]** – bewegt Tabellen und Tracklisten nach rechts

Anzeigen auswählen

Wenn eine Anzeige angewählt ist, wird der Bildschirm mit einer goldenen Umrandung gekennzeichnet und der Anzeigenname (wie beispielsweise „1. Live Kreis“) ebenfalls in Gold dargestellt. Wenn eine Anzeige nicht angewählt ist, hat sie keine Umrandung und der Name des Tabs ist grau dargestellt.

Ist eine Anzeige bereits geöffnet, kann sie auf folgende Arten angewählt werden:

- Drücken Sie **[Tab]**, um in numerischer Reihenfolge zwischen den geöffneten Tabs zu wechseln.
- Drücken Sie **[Tab] & [n]**, wobei „n“ für die Nummer des gewünschten Tabs steht.
- Drücken Sie **[Live]** oder **[Blind]**, um automatisch einen Live/Blind-Tab anzuwählen. Wenn mehrere Live-/Blind-Instanzen vorhanden sind, wird mit **[Shift] & [Live]** oder **[Blind]** der nächste Live-/Blind-Tab angewählt.
- Doppeldrücken auf eine Speicherzieltaste (wie **[Preset]** oder **[Submaster]**) öffnet entweder die zugehörige Anzeige oder wählt diese an, falls sie bereits geöffnet ist.

Anzeigen zoomen

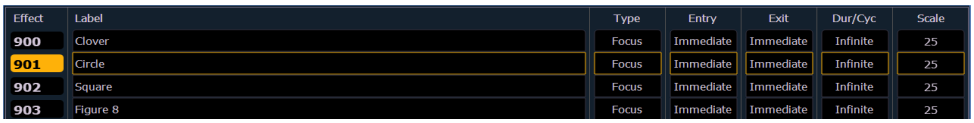
Sie können in Anzeigen sowohl hinein- als auch herauszoomen. Dazu die Taste **[Format]** gedrückt halten und das **Helligkeitsrad** drehen, um die Anzeige zu ändern. Levelrad nach oben drehen vergrößert die Ansicht. Levelrad nach unten drehen verkleinert die Ansicht. Wenn sich die Live-Übersicht im Anzeigemodus 100 Kreise befindet, wird Zoomen nicht unterstützt. Sie können auch zoomen, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und das Mausrad bewegen.

Anzeigen verschieben

Um das angewählte Tab von einem Monitor auf einen anderen zu verschieben, die Taste **[Tab]** gedrückt halten und mit den Pfeiltasten in Richtung der gewünschten Anzeige verschieben. Die rechte beziehungsweise linke Pfeiltaste verschiebt die Anzeige auf den nächsten Bildschirm in der entsprechenden Richtung. Zum Zurückbewegen drücken Sie die entgegengesetzte Pfeiltaste.

Anklickbare Anzeigen

Verschiedene Anzeigen haben klickunterstützte Zellen. Das Anklicken einer Zelle wählt sie aus und platziert sie in die Kommandozeile. Sie können mehrere Zellen anklicken, um mehrere Daten auszuwählen. Der Doppelklick auf eine Zeilenüberschrift wählt diese Zeile aus und wählt andere Zeilen ab. „In Zelle editieren“ muss unter **Setup > Gerät > Anzeigen** aktiviert sein. Siehe *{In Zelle editieren} (auf Seite 252)*



Effect	Label	Type	Entry	Exit	Dur/Cyc	Scale
900	Clover	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
901	Circle	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
902	Square	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
903	Figure 8	Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25

Die folgenden Anzeigen haben Klickunterstützung:

- Show Control-Liste
- Sequenzliste
- Playback-Anzeige
- Palettenlisten
- Subliste
- Presetliste
- Effektliste
- Gruppenliste

- Snapshotliste
- Kennlinienliste
- Partitionenliste
- Pixelmapliste
- MagicSheet-Liste
- Park-Addressenliste
- Patch-Anzeige
- Tabellenanzeige
- Makroliste

Schnellzugriff

Die Popup-Tools befinden sich oben in jeder Anzeige und öffnen Werkzeuge, die in einem Popup-Fenster angezeigt werden, das die aktuelle Anzeige überlagert.



Wählen Sie ein Symbol aus, um ein Werkzeug zu öffnen, und wählen Sie es erneut aus, um das Popup-Fenster zu schließen.

{Popup Magic Sheet}

Ermöglicht den Schnellzugriff auf ein Magic Sheet (siehe *Magic Sheets (auf Seite 509)*), das unter **Setup > Benutzer > Anzeigen >** *Popup Magic Sheet (auf Seite 241)* zugewiesen wurde. Wenn kein Magic Sheet zugewiesen wurde, können Sie einen Eintrag in einer Liste verfügbarer Magic Sheets auswählen, wenn Sie das Symbol zum ersten Mal anklicken.

Unter **Setup >** *{Popup Nav Lock} (auf Seite 241)* > **{Popup Nav Lock}** können Sie das Zoomen und Verschieben für Popup Magic Sheets aktivieren oder deaktivieren. Standardmäßig aktiviert.

{Popup ML-Kontrolle}

Ermöglicht den schnellen Zugriff auf die *Moving Light-Steuerung (auf Seite 140)*.

{Popup Snapshot Browser}

Ermöglicht den schnellen Zugriff auf Ihre Favoriten-Snapshots (siehe *Snapshots (auf Seite 495)*). Snapshots können beim Speichern als Favoriten zugewiesen werden. Zum Aufrufen einfach anklicken.

{Popup Virtuelle Tastatur}

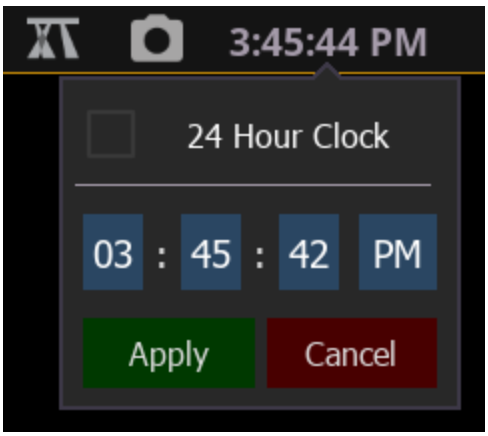
Ermöglicht den schnellen Zugriff auf eine virtuelle Bedienoberfläche, die dem physischen Tastenfeld einer Konsole entspricht. Das alphanumerische Tastenkürzel für die jeweilige Bedientaste wird in der unteren rechten Ecke einer Taste angezeigt.



Die virtuelle Tastatur kann auch in einem eigenständigen Tab über **[Tab] [7]** aufgerufen werden.

{Zeit}

Die Uhrzeit, die die Konsole verwendet. Die Zeit ist standardmäßig auf das 12-Stunden-Format eingestellt. Für das 24-Stunden-Format müssen Sie die **{24-Stunden-Uhr}** aktivieren.



Sie können die Zeit auch in der Shell über *Zeit-Server (SNTP) (auf Seite 627)* ändern.

Bei ETCnomad werden diese Einstellungen vom Windows- bzw. macOS-Betriebssystem festgelegt und können hier nicht bearbeitet werden.

Taste [Time]

Durch Gedrückthalten von **[About]** und von **[Time]** können Sie hinter jedem Kreisparameter detaillierte Zeitdaten anzeigen. **[Time]** zeigt kreis- oder parameterspezifische Zeitwerte für jeden Kreis in der aktuellen Stimmung an. Der erste Wert ist die Wartezeit. Wenn „--“ angezeigt wird, ist keine Wartezeit gespeichert. Der Wert rechts neben dem „/“ ist die Überblendzeit.

Sie können diesen Modus einrasten, indem Sie **[About]** gedrückt halten und doppelt auf **[Time]** tippen. Im Einzelzeit-Modus steht Display Timing in der linken oberen Ecke der Live-Anzeige. Zum Beenden dieses Modus erneut **[About]** drücken.

[Data]-Taste

Durch Gedrückthalten von **[Data]** können Sie die Werte hinter jedem referenzierten bzw. gemarkten Wert ansehen. **[Data]** ruft die nächsttiefere Referenzebene auf. Wenn Sie also eine Palettenreferenz ansehen und **[Data]** drücken, wird stattdessen der absolute Wert angezeigt. Wenn Sie sich ein Preset ansehen, werden je nach Inhalt des Presets absolute oder Palettendaten angezeigt.

Sie können diesen Modus mit zweimal **[Data]** einrasten. Im Anzeigemodus von Referenzwerten wird „Daten eingerastet“ oben links in der Live-Anzeige angezeigt. Zum Verlassen dieses Modus **[Data]** erneut drücken.

Referenznamen anzeigen

Mit **[About] & [Label]** kann zwischen den Ansichten umgeschaltet werden, um je nach verwendeter Anzeigeneinstellung Referenznamen oder -nummern anzuzeigen. Siehe *{Referenzen anzeigen} (auf Seite 252)*

Live- und Blindanzeigen

Die Live/Blind-Anzeige ist als Tab 1 geöffnet. Diese Anzeige kann nicht geschlossen werden. Es können mehrere Instanzen von Live/Blind geöffnet werden.

In Live entsprechen die angezeigten Daten den zu diesem Zeitpunkt von der Konsole gesendeten Daten. Anders gesagt, es werden die Parameterwerte gezeigt, die gerade live auf der Bühne stehen. Wenn Sie Daten in Live ändern, werden diese Daten aktiv und auf der Bühne sichtbar, sobald die Kommandozeile beendet wird, es sei denn, Auto-Playback wurde in der Einstellung deaktiviert. Siehe *{Auto Playback} (auf Seite 238)*.

In Blind entsprechen die angezeigten Daten denen des von Ihnen zur Ansicht ausgewählten Speicherziels (Stimmungen, Presets, Paletten usw.). Wenn Sie Daten in Blind bearbeiten, erscheinen die Änderungen nicht automatisch auf der Bühne, da die von Ihnen geänderten Daten nicht live sind.

Beim Arbeiten in Blind ist die Hintergrundfarbe der Anzeige blau, die Titelleiste ist kräftig blau und das Wort „Blind“ wird an jeder linken oberen Bildschirmecke angezeigt. Wenn Sie „Blind“ anklicken, schalten Sie auf Live zurück.

Weitere Informationen zu Live und Blind finden Sie unter *Live und Blind (auf Seite 12)*

Mit [Format] arbeiten

Live und Blind haben unterschiedliche Formate. Wenn die Anzeige erstmalig geöffnet wird, öffnet sie sich in der Standardansicht, siehe *Tabellenansicht (auf der gegenüberliegenden Seite)*. Die Standardansicht kann im *Live und Blind Konfigurationsmenü (auf Seite 114)* eingestellt werden. Wenn das Standardformat geändert wurde, werden bei jedem Zurückschalten der Anzeige auf dieses Format die neuen Einstellungen verwendet.

Schalten Sie mit der Taste **[Format]** zwischen allen verfügbaren Formaten hin und her.

Live und Blind haben ein gemeinsames Format. Wenn Sie zwischen Live und Blind umschalten, arbeiten Sie immer mit dem gleichen Format, bis Sie es ändern. Die einzige Ausnahme ist die *Trackliste (Nur in Blind) (auf Seite 110)*, die nur in Blind angezeigt werden kann. Wenn Sie in der Blind Trackliste arbeiten, wird Ihnen bei der Rückkehr in Live die Live-Übersicht oder die Tabellenansicht angezeigt, je nachdem, was zuletzt aufgerufen war.

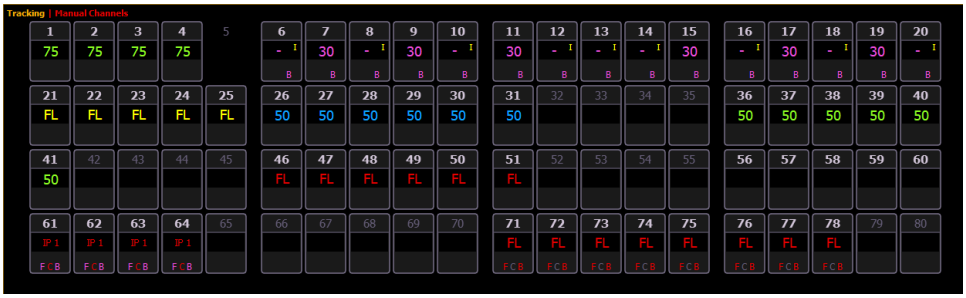
Kompakte Fassung

In der Kompakten Fassung werden mehr Kreise gleichzeitig angezeigt als mit jedem anderen Format. Diese Ansicht ist besonders praktisch, wenn viele Kreiswerte gleichzeitig angezeigt oder hauptsächlich Intensitätswerte und/oder Parameterkategorien angezeigt werden sollen. Einzelne Parameter werden in dieser Ansicht nicht angezeigt.

Die FCB-Symbole von Kreisen mit entsprechenden Parametern erscheinen unten im Kreisbereich. Siehe *Kennungen in der Live-/Blind-Anzeige (auf Seite 110)*.



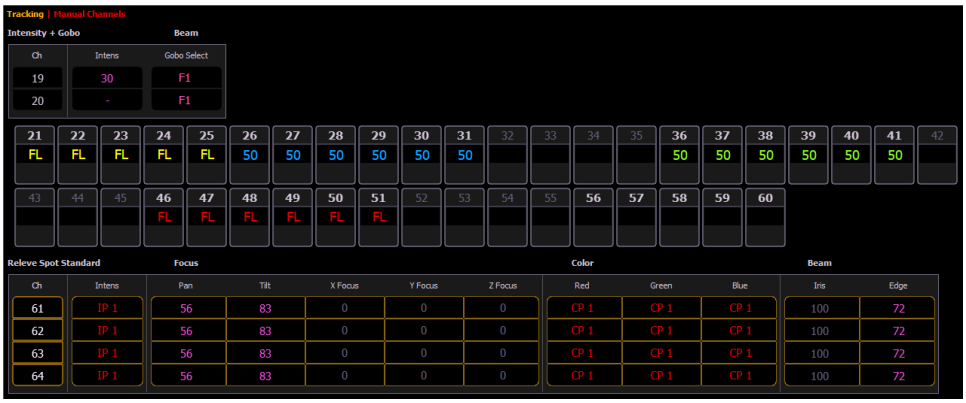
Zum Anzeigen der kompakten Fassung **[Data]** oder **[Params]** gedrückt halten und eine beliebige Parameterkategorietaste betätigen. Auf der Element 2, der Ion Classic und der Element Classic müssen Sie **[Data]** verwenden.



In der kompakten Fassung werden nur noch Intensitätswerte angezeigt. Um die Focus-, Color- oder Beamkategorien wieder anzuzeigen halten Sie **[Data]** oder **[Params]** gedrückt und betätigen gleichzeitig eine Parameterkategorietaste, um alle Kategorien wieder anzuzeigen.

Tabellenansicht

Die Tabellenansicht ist in Live oder Blind verfügbar. Im Gegensatz zur Live-Übersicht zeigt die Tabellenansicht den Gerätetyp zusammen mit den Kreisen und Details zu den Kategorien jedes Kreises und Parameterwerten an.



In Live zeigt die Tabellenansicht alle Kreise an, die Eos ausgibt. In Blind zeigt sie abhängig von der Ansicht alle Daten für ein einzelnes Speicherziel (Stimmung, Preset, Palette) an. In der Tabellenansicht können Focus-, Color- und Beamwerte entweder in einer Übersicht dieser drei Kategorien oder einer erweiterten Ansicht mit sämtlichen Parameterwerte angezeigt werden.

Zum Erweitern einer Kategorie für die Anzeige von Detailinformationen **[Data]** oder **[Params]** und die entsprechende Parametertaste drücken. Auf der Element 2, der Ion Classic und der Element Classic müssen Sie **[Data]** verwenden.

Beispiel: **[Data]** **[Color]** schaltet die Kategorie Color von der Kompakten Fassung zur detaillierten Ansicht um. Zum Schließen einer Kategorie drücken Sie die Taste **[Data]** oder **[Params]** und die entsprechende Parametertaste. Eine Kategorie kann nicht vollständig ausgeblendet werden.

Um nur bestimmte Parameter einer erweiterten Kategorie aus-/einzublenden **[Data]** oder **[Params]** gedrückt halten und die Parametertasten der entsprechenden Parameter im ZIB betätigen. Je nach aktueller Ansicht werden damit die gewünschten Parameter aus- oder eingeblendet.

Sie werden feststellen, dass mit **[Data]** oder **[Params]** die zur Ansicht aktuell ausgewählten Parametertasten im ZIB hervorgehoben werden.

Zwischen den Gerätetypen wird zur einfacheren Unterscheidung ein kleiner Abstand eingefügt. Zusätzlich wird der Name der Geräteart über dem Abschnitt für dieses Gerät angezeigt.

Kreise, die nur Intensitätsparameter enthalten, werden genauso wie in der Live-Übersicht angezeigt.

Vorschaumodus in Live

In der Live-Übersicht ist ein Softkey **{Vorschau}** verfügbar.

Hinweis: *In der Live-Tabelle steht **{Vorschau}** nicht zur Verfügung.*

Mit **{Vorschau}** werden Intensitäten einer anderen Stimmung unter den aktuellen Werten in der Live-Übersicht angezeigt. In der linken oberen Ecke der Live-Übersicht wird ein Hinweis angezeigt, in welchem Vorschaumodus Sie sich befinden.



Im Modus **{Vorschau}** sind folgende Softkeys verfügbar:

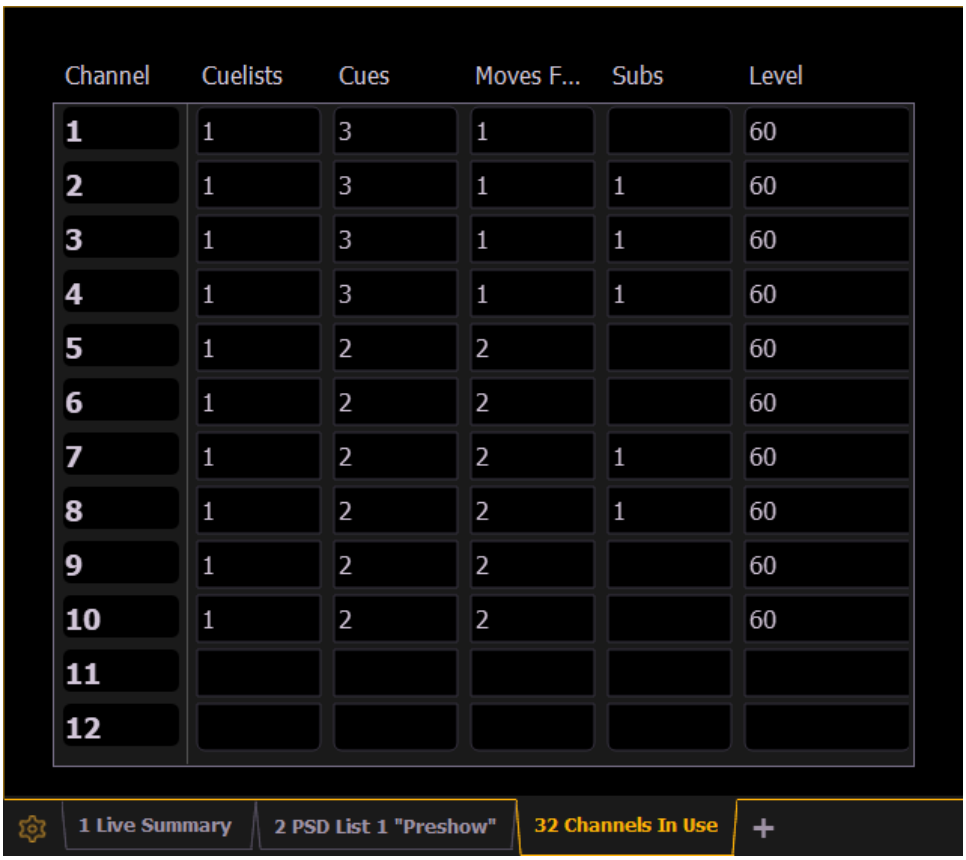
- **{Vorherige}** – zeigt eine Vorschau der letzten Stimmung der angewählten Sequenzliste an.
- **{Anstehend}** – zeigt eine Vorschau der anstehenden Stimmung der angewählten Sequenzliste an.

Die folgenden Beispiele zeigen weitere Funktionen, die in der Vorschau verfügbar sind:

- **{Vorschau}[Next]** zeigt eine Vorschau der nächsthöheren Stimmung an, bezogen auf die aktuell ausgewählte Stimmung. Falls keine Stimmung im Vorschau-Modus angewählt ist, verhält sich **[Next]** wie **{Anstehend}**.
- **{Vorschau}[Last]** zeigt eine Vorschau der nächstniedrigeren Stimmung an, bezogen auf die aktuelle Stimmung. Falls keine Stimmung im Vorschau-Modus angewählt ist, verhält sich **[Last]** wie **{Vorherige}**.
- **{Vorschau}<Cue>[5]** zeigt eine Vorschau von Stimmung 5 an.

Kreise in Benutzung

Zum Öffnen der benutzten Kreise klicken Sie das Symbol **{KiB}** auf dem Home-Bildschirm oder tippen Sie **[Tab] & [3][2]**.



Eine Anzeige für Kreise in Benutzung zeigt die folgenden Informationen für jeden Kreis an:

- Anzahl der Sequenzlisten, in denen der Kreis enthalten ist
  - Auf Element Classic nicht verfügbar
- Anzahl der Stimmungen, in denen der Kreis enthalten ist
- Anzahl der Stimmungen, die den Kreis einblenden
- Anzahl der Submaster, in denen der Kreis enthalten ist
- Maximaler Kreiswert

Hinweis: *Rechtsklick auf die Lasche der KiB-Anzeige, um die Anzeige nach einer bestimmten Sequenzliste zu filtern.*

Trackliste (Nur in Blind)

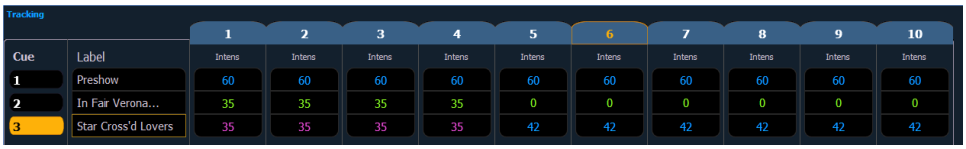
Das Tracklistenformat ist nur in Blind verfügbar. Es bietet sich zur gleichzeitigen Ansicht von Kreisdaten und deren Verlauf in mehreren Stimmungen, Submastern, Paletten oder Presets an. Stimmungen/Speicherziele werden auf der senkrechten Achse und Kreis-/Parameterwerte auf der waagerechten Achse angezeigt.

Hinweis: *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 Gedrückthalten von **[Params]** oder **[Data]** und der gewünschten Parametertasten im ZIB ein- und ausgeblendet werden. Kategorien sind in der Trackliste nicht beschriftet. Sie können jedoch alle Parameter einer bestimmten Kategorie durch Gedrückthalten von **[Params]** oder **[Data]** und der gewünschten Kategorietaste ausblenden. Auf der Element 2, der Ion Classic und der Element Classic müssen Sie **[Data] verwenden.**

Zum Umschalten zwischen den Intensitätsdaten und anderen Parametern drücken Sie **[Shift]** & **[Format]**.

Die Namensspalte kann mit der Option „Ziel Namen ausblenden“ im Konfigurationsmenü zu Live- und Blind ausgeblendet werden. Weitere Informationen siehe *Live und Blind Konfigurationsmenü (auf Seite 114)*.



Kennungen in der Live-/Blind-Anzeige

In diesem Abschnitt werden die Konventionen zur Kennzeichnung verschiedener Zustände in Live und Blind erläutert.

Dies ist die Live-/Blind-Übersicht. Bitte beachten Sie die Beispiele für *Farbkennungen (auf Seite 112)* und *Textkennungen (auf Seite 113)* in der folgenden Grafik:



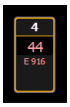
Hinweis: *Die Farb- und Textkonventionen gelten ungeachtet des verwendeten Live-/Blind-Formats (siehe Mit [Format] arbeiten (auf Seite 106)).*

Hinweis: *Wenn geänderte Kreise verwendet werden, erscheint der Hinweis „Geänderte Kreise" in Rot in der oberen linken Ecke der Live-Anzeige.*

Die meisten Kreise in der obigen Abbildung sind konventionelle Kreise (Intensität ist der einzig verfügbare Parameter).

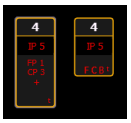
Einige Kreise in der Abbildung sind intelligente Geräte (die außer der Intensität noch andere Parameter haben).

Konventionelle Geräte



Konventionen zeigen die Kreisnummer, Intensität und zusätzliche Daten unten an.

Movinglights oder Multifunktionsgeräte



Diese Ansicht verfügt unter der Intensität noch über weitere Datenfelder (F, C, B). Diese Informationen können mit **[Param]** und einer beliebigen Parameterkategorie (Focus, Color oder Beam) im ZIB ausgeblendet werden. In diesem Fall bleiben nur noch das Intensitätsfeld und die FCB-Kennungen unten im Kreis bestehen.

Auf Element 2, Ion Classic und Element Classic müssen Sie **[Data]** verwenden.

Multizellengeräte



Multizellengeräte zeigen die Kreisnummer je nach Anzahl der Zellen des Geräts in Dezimalstellen aufgeteilt an. Multizellengeräte können als ganzes Gerät, einzelne Zellen oder eine Kombination aus Zellen gesteuert werden. Parameterwerte können außerdem auf dieselbe Weise wie bei intelligenten Geräten ausgeblendet werden.



Sie können Flexi-Modi einsetzen, um Zellen oder Masterkreise zu verbergen. Siehe *Mit Flexi arbeiten (auf Seite 115)*.

Im Flexi-Modus „Zellen Off“ zeigt der Master-Kreis seine eigenen Informationen in der normalen Schriftgröße an, für die Zellen werden Datenkennungen verwendet. Wenn alle Zellen den gleichen Wert haben, wird dieser Wert angezeigt. Wenn die Mehrheit der Zellen den gleichen Wert hat, wird dieser Wert mit einem hochgestellten Pluszeichen angezeigt. Wenn es keine Mehrheit gibt, wird nur ein Pluszeichen verwendet.



Hinweis: *Wenn Flexi Zellen Off aktiviert ist, wird nach der Kreisnummer ein Punkt angezeigt*

Farbkennungen

Eos verwendet Farben zur Anzeige von Informationen über Kreis- und Parameterwerte.



Kreise

- **Graue Zahl** – nicht gepatchte Kreisnummer.
- **Weiße Zahl** – Kreisnummer.
- **Hellweiße Zahl** – Kreis ist geparkt.
- **Goldene Zahl** – Kreis ist gecaptured.
- **Goldener Rand** – Kreis ist aktuell angewählt.
- **Nummer ohne Grafik** – Kreis wurde gelöscht.

Parameter

- **Kräftiges Rot** – manuelle Werte (alle Werte, die geändert, aber noch nicht in eine aktive Stimmung oder einen Submaster gespeichert worden sind) auf allen Konsolen, welche dieselbe Benutzer-ID verwenden. Wenn manuelle Werte verwendet werden, erscheint der Hinweis „Manuelle Kreise“ in Rot in der oberen linken Ecke der Live-Anzeige.
- **Dunkelrot** – manuelle Werte von Konsolen, die unterschiedliche Benutzer-IDs verwenden.
- **Blau** – Intensitätswert ist höher als in der vorherigen Stimmung. Nicht-Intensitätsparameter (NIP) sind immer blau, wenn ein Änderungsbefehl vorliegt. Nicht gemarkt.
- **Grün** – Intensitätswert ist niedriger als in der vorherigen Stimmung. Wird auch beim referenzierten Marken verwendet, um anzuzeigen, dass ein Kreis gerade gemarkt wurde.
- **Magenta** – Wert ist gegenüber der vorherigen Stimmung unverändert (getrackt).
- **Weiß** – Wert ist geblockt. Siehe *Block (auf Seite 357)*.
- **Weiß und unterstrichen** – Wert hat einen Autoblock. Siehe *Auto-Block (auf Seite 357)*
- **Grau** – freie Daten. Dies kann ein Homewert sein, Daten, die aktuell nicht gesteuert werden, oder ein Nullwert (entweder von **{Make Null}** oder aus einem Filter). Bei einem genullten Wert erscheint daneben ein graues „n“. Siehe *Make Null (auf Seite 396)*.
- **Gelb** – Werte von einem Submaster.
- **Orange** – Werte aus Staging-Modus. Siehe *Staging-Modus (auf Seite 289)*.

- **Pink** – Override-Werte aus einer Augment3d-Zone. Siehe *Augment3d-Zonen (auf Seite 573)*.

Hinweis: *Werte einer laufenden Überblendung werden in der entsprechenden Farbe etwas heller angezeigt. Dies umfasst auch Ein-/Ausblendungen für Intensität, Änderungen für Nicht-Intensitätsparameter von Stimmungen, Submastern und zeitgesteuerten manuellen Änderungen.*

Textkennungen

Textkennungen zeigen zusätzliche Informationen zu Kreisen an.

Hinweis: *Farbkennungen gelten auch für Text-Kennungen. Das bedeutet, dass Rot einen manuellen Wert anzeigt, der gespeichert werden muss. Siehe Farbkennungen (auf der vorherigen Seite)*

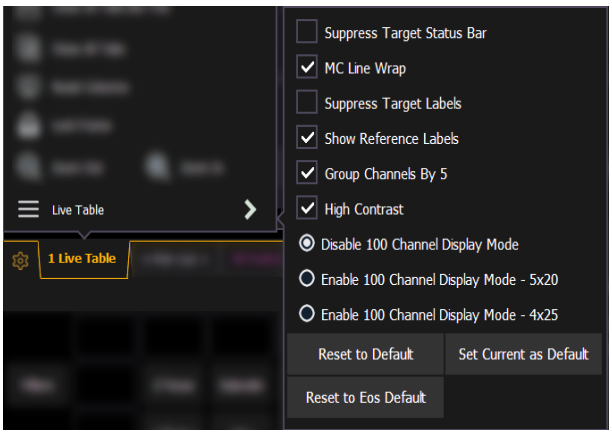
- **_** Ein unterstrichener Wert (weiß) steht für einen vom System eingesetzten Block (auch Auto-Block genannt).
- **+** Wird in der Live-Übersicht bei den Parameterwerten angezeigt. Zeigt an, dass nicht alle Parameter in dieser Kategorie auf dem gleichen Wert sind. Diese Kennung findet sich nur in der Live-Übersicht, oder wenn in Tabellen die Parameter auf Kategorieansicht verkleinert wurden. Wenn die Mehrheit der Werte gleich ist, wird dieser Wert zusammen mit der Kennung angezeigt. Wenn es keine Mehrheit gibt, wird nur die Kennung angezeigt.
- **!** Weist auf eine ACN-, RDM- oder Dimmer-Warnung hin.
- **?** Weist auf einen ACN-, RDM- oder Dimmer-Fehler hin.
- **A** Zeigt an, dass der Kreis oder Parameter asserted wurde.
  - Auf Element Classic nicht verfügbar
- **B** Zeigt an, dass der Kreis oder Parameter manuell geblockt ist. Dieser Block muss gespeichert werden.
- **C** Kreis im Capture-Modus, falls gelb. Color-Pfad, falls in einer anderen Farbe.
  - Auf Element Classic nicht verfügbar
- **I** Der Kreis wird von einem inhibitiven Submaster gesteuert. Wenn „I“ in der Block-Kennung angezeigt wird, weist dies auf einen Intensitäts-Block auf Stimmungsebene hin.
- **IP, CP, FP, BP** Zeigt an, dass der Wert eine Palette (Intensity, Color, Focus oder Beam) referenziert. Die Nummer nach dem Text gibt die Nummer der referenzierten Palette an. Sie kann durch den Palettennamen ersetzt werden, wenn die Einstellung Referenznamen Ein aktiviert worden ist (siehe *{Referenzen anzeigen} (auf Seite 252)*). Mit **[About] & [Label]** wird zwischen dem Namen und der Nummer der Palette umgeschaltet.
- **M** Zeigt an, dass ein Mark manuell platziert wurde und gespeichert werden muss. Ist blau sobald gespeichert. „m“ bezeichnet eine Stimmung, in der noch nichts markt.
  - Auf Element Classic nicht verfügbar
- **MK** Zeigt an, dass der Kreis für eine spätere Stimmung gemarkt wurde. Die Stimmungsnummer wird in den anderen Kategorien angezeigt (siehe „Q“ unten).
  - Auf Element Classic nicht verfügbar
- **ND** Zeigt an, dass ein Kreis als Schaltkreis (Non-Dim) gepatcht wurde.
- **N** Zeigt an, dass der Wert genullt ist (entweder durch **{Make Null}** oder durch einen Filter).
- **P** Zeigt an, dass der Kreis geparkt wurde.
- **Ph** Zeigt an, dass der Kreis auf einem Vorheiz-Wert steht.

- **Pr** Zeigt an, dass der Wert auf ein Preset bezogen ist. Hinter diesem Text steht eine Zahl, die angibt, welches Preset referenziert wird. Es kann auch der Preset-Name angezeigt werden, wenn diese Einstellung aktiviert wurde (siehe *{Referenzen anzeigen} (auf Seite 252)*). Durch Gedrückthalten von **[About] & [Label]** wird zwischen Preset-Namen und Preset-Nummer umgeschaltet.
- **Q** Steht in den Nicht-Intensitätskategorien eines gemarkten Kreises. Nach „Q“ steht eine Nummer, die angibt, für welche Stimmung der Mark vorbereitet hat.
  - Auf Element Classic nicht verfügbar
- **t** Der Kreis hat eine Einzelzeit für Parameter oder Parameterkategorien.
- **T** Auf den Kreis wurde eine Palette oder ein Preset „Nach Typ“ angewendet.
- ◆ Auf den Kreis wurde eine Focus-Palette vom Typ „Track SEM“ angewendet.
- **S** Zeigt an, dass ein Kreis in einem geschützten Submaster gespeichert ist.
- **R** Zeigt die manuelle Korrektur einer Referenz an. Es sind manuelle Änderungen durchgeführt worden, die eine vorher gespeicherte Referenz korrigieren (wie beispielsweise für eine Palette oder ein Preset). Nach dem Speichern ist die Referenz unterbrochen. Bei einem Update wird das referenzierte Ziel ebenfalls upgedatet, falls nicht anders angegeben.

Live und Blind Konfigurationsmenü

Die Live/Blind-Anzeigen haben ein Konfigurationsmenü. Die Einstellungen erscheinen durch Auswahl des Tabs und anschließenden Doppelklick auf den Reiter des Tabs. Ist die Live/Blind-Anzeige ausgewählt können Sie ebenfalls des Zahnradsymbol auswählen, das sich links von den Tabs befindet, um das Konfigurationsmenü zu öffnen.

Hinweis: *Jede Instanz von Live/Blind ist individuell konfigurierbar.*



Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

- **Statusleiste anzeigen** – blendet die Statusleiste für Speicherziele ein oder aus. Die Statusleiste wird am unteren Rand der Live/Blind-Anzeigen angezeigt.



- **MC Zeilenumbruch** – wird diese Option aktiviert, werden alle Zellen eines Multizellengeräts zusammengehalten, wenn sie in der Live-Übersicht angezeigt werden, anstatt sie in verschiedene Zeilen aufzuteilen.
- **Ziel Namen ausblenden** – blendet die Namensspalte in der Blind-Trackliste aus.

- **Referenznamen Ein** – wird diese Option aktiviert, werden referenzierte Speicherziele (wie Presets oder Paletten) mit ihren Namen angezeigt anstatt mit ihrem Ziel-Typ und ihrer Nummer. Diese Einstellungen beeinflussen nur die ausgewählte Live/Blind-Instanz. Eine Option im Setup legt die Voreinstellung fest, die beim Öffnen von Tabs verwendet wird. Sie kann von hier aus im Konfigurationsmenü geändert werden. Siehe *{Referenzen anzeigen} (auf Seite 252)*.



Hinweis: *[About] & [Label] kann verwendet werden, um zeitweise zwischen den Ansichten umzuschalten.*

- **Kreisgruppierung 5-er** – wenn aktiviert, werden jeweils fünf Kreise in Gruppen zusammengefasst, mit Leerraum zwischen den 5er-Gruppen. Diese Option ist als Voreinstellung aktiviert.
- **Hoher Kontrast** – wenn aktiviert, wird der Magenta-Farbanteil erhöht, um getrackte Werte besser anzuzeigen. Diese Option ist als Voreinstellung aktiviert.
- **100 Kreise Anzeigemodus ausschalten** – deaktiviert den 100-Kreise-Anzeigemodus (Standard).
- **100 Kreise Anzeigemodus einschalten 5x20** – aktiviert den 100-Kreise-Anzeigemodus in 5 Reihen mit jeweils 20 Kreisen.
- **100 Kreise Anzeigemodus einschalten 4x25** – aktiviert den 100-Kreise-Anzeigemodus in 4 Reihen mit jeweils 25 Kreisen.

Standard

Sie können Ihre Einstellungen als Standardwert für Live/Blind speichern. Der Standard ist durch Klammern gekennzeichnet.

- **Rücksetzen auf Standard** – setzt die Einstellungen auf die Standardeinstellungen zurück. Live/Blind-Tabs benutzen normalerweise die Einstellungen von Tab 1.0, solange kein anderer Tab zum Standard gemacht wird.
- **Zum Standard machen** – legt einen anderen Live/Blind-Tab als 1.0 als Standard fest. Der Standard-Tab wird in Klammern angezeigt, zum Beispiel „(Tab 1)“.
- **Rücksetzen auf Eos Standard** – setzt die Einstellungen auf die Eos-Standardeinstellungen zurück.

Mit Flexi arbeiten

Mit der Taste **[Flexi]** können nur Kreise, die bestimmte Kriterien erfüllen, in der Live/Blind-Anzeige angezeigt werden. Auf diese Weise werden unerwünschte Daten von der Anzeige entfernt. Halten Sie die Taste **[Flexi]** gedrückt, um eine Liste der verfügbaren Status und Modi im ZIB anzuzeigen und auszuwählen. Sie können die **[Flexi]**-Taste auch mehrmals drücken, um durch die Liste der verfügbaren Status zu blättern.

Flexi hat mehrere Status, in denen jeweils nur folgende Kreise angezeigt werden:

- Alle Kreise
- Alle gepatchten Kreise
- Geänderte Kreise
- Alle Kreise in der Vorstellung (alle Kreise mit Werten in einer Stimmung oder einem Submaster)
- Aktive Kreise (Kreise mit einer Intensität über Null oder einem Änderungsbefehl)
- Benutzte Kreise (Kreise mit einer Intensität über Null oder die auf Null ausblenden, sowie mit laufenden Effekten, Nicht-Intensitätsänderungen mit Parametern und gemarkte Kreise)
- Angewählte Kreise
- Kreise mit Einzelzeitsteuerung

Jeder der drei Flexi-Modi kann mit den Flexi-Status kombiniert werden:

- Zellen Off (zeigt nur Master-Kreise für Multizellengeräte an). Master-Kreise werden mit einem „.“ hinter der Kreisnummer angezeigt, um darauf hinzuweisen, dass sie ausgeblendete Zellen haben).
- Masters Off (zeigt nur Zellen für Multizellengeräte an)
- Partitioniert (zeigt nur die in der aktuellen Partition definierten Kreise an)



Hinweis: *Die Multizellen-Ansichten können mit anderen Flexi-Status kombiniert werden.*



Hinweis: ***[Flexi] & [.]*** *blendet schnell Zellen ein und aus.*

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

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

Mit **[Next/Last]** können Sie den nächsten oder vorhergehenden Kreis im aktuellen Flexi-Status anwählen.

Mit **[Thru]** haben Sie die Möglichkeit, nur Kreise anzuzeigen, die in der aktuellen Flexi-Ansicht enthalten sind (ausgenommen sind angewählte Kreise), sofern entweder der erste oder der letzte Kreis in dem durch **[Thru]** definierten Bereich in der aktuellen Flexi-Ansicht enthalten ist. Wenn Kreise einbezogen werden sollen, die nicht in der aktuellen Flexi-Ansicht enthalten sind, kann **[Thru] [Thru]** verwendet werden.

Kreismaske

In einem anderen Flexi-Status mit der Bezeichnung „Kreismaske“ können Sie spezifische Kreise zur Ansicht anwählen. Dieser Status existiert erst, nachdem Sie Kreise zur Ansicht angewählt haben. Nach dem Aktivieren der Kreismaske erscheint diese bei den anderen Flexi-Status mit **[Flexi]**.

Kreise zur Ansicht anwählen:

1. Kreise in der Kommandozeile anwählen (nicht **[Enter]** drücken).
2. **[Flexi]** gedrückt halten.
3. **{Kreismaske}** drücken. Damit wird der Flexi-Status „Kreismaske“erzeugt und die angewählten Kreise darin angezeigt.

Die angewählten Kreise bleiben so lange in diesem Flexi-Status sichtbar, bis Sie andere Kreise anwählen und erneut **{Kreismaske}** drücken. Sie können die zuletzt für diesen Status angewählten Kreise jederzeit mit **[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.

Flexi mit Einzelzeiten

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

Sie können **[Time]** auf der Eos gedrückt halten oder **[Time]** auf der Eos Ti und Gio zweimal drücken, um die Einzelzeit hinter einem Parameter oder einer Kategorie anzuzeigen.

Die Anzeige bleibt in diesem Status, bis Sie ihn durch **[Flexi]** wieder aufheben.

Bildschirmumschaltungen mit About

In Live/Blind können Sie mit der Taste **[About]** weitere Informationen anzeigen.

Im **[About]**-Modus wird der entsprechende Modus in der oberen linken Ecke der Live/Blind-Anzeige dargestellt.

Folgende **[About]**-Modi sind in den Live/Blind-Anzeigen verfügbar:

Hinweis: *Halten Sie **[About]** gedrückt und doppeltippen Sie auf die Modifikatortaste, um den Modus einzurasten.*

- **[About] & [Live]** – zeigt die DMX-Werte an.
- **[About] & [Data]** – blendet manuelle Daten in der Live/Blind-Anzeige aus.
- **[About] & [Address]** – zeigt die DMX-Adresse des jeweiligen Parameters an.
- **[About] & [Park]** – zeigt die geparkten Werte an.
- **[About] & [Part]** – zeigt die Stimmungspart-Nummer für jeden Parameter an.
- **[About] & [Cue]** – zeigt Quelltyp und -nummer an. Bei Stimmungen werden die Sequenzliste und Stimmungsnummer angezeigt, die den letzten Änderungsbefehl eines Parameters enthielten.
- **[About] & [Mark]** – zeigt die von den Kreisen benutzte Mark-Stimmung an.
- **[About] & [Next]/[Last]** – zeigt die nächste oder die letzte Stimmung an, die einen Befehl für den entsprechenden Parameter enthält.
- **[About] & [Label]** – schaltet zwischen Referenznamen und -nummern um.
- **[About] & [Time]** – zeigt Einzelzeiten an.
- **[About] & [Path]/{Color Pfad}** – zeigt die Color-Pfade an.

Hinweis: *Zum Blättern **[About]** gedrückt halten und dann die Modifikatortaste loslassen.*

Weitere Informationen zu **[About]** finden Sie unter *Über [About] (auf Seite 477)*.

Playback-Anzeige

Die Playback-Anzeige (PSD) ermöglicht die Anzeige einer Reihe von Stimmungen in der aktuellen Sequenzliste, aller Stimmungsattribute dieser Stimmungen und einer Ansicht der Faderbelegung für 10 Bänke mit jeweils 10 Fadern (insgesamt 100 sichtbare Fader).

Die PSD wird in Tab 2 geöffnet. Diese Anzeige kann nicht geschlossen werden. Sie können jedoch mehrere PSD-Instanzen in verschiedenen Tabs öffnen.

Mit gedrückt gehaltener **[Time]**-Taste, zeigt die Playback-Anzeige den Countdown der Stimmungzeiten, während eine Stimmung überblendet. Standardmäßig wird die Gesamtzeit angezeigt, nicht der Countdown.

Um den Countdown immer anzuzeigen, steht im Konfigurationsmenü der Playback-Anzeige die Option **{Anzeige PSD Restzeit}** zur Verfügung (siehe *Playback-Anzeige konfigurieren (auf Seite 122)*). Ist die **{Anzeige PSD Restzeit}** aktiviert, werden die Stimmungszeiten beim Überblenden einer Stimmung heruntergezählt. Zum Anzeigen der Gesamtzeit die Taste **[Time]** gedrückt halten. **{Anzeige PSD Restzeit}** ist standardmäßig „deaktiviert“.

Für die Playback-Anzeige sind auf den meisten Konsolen der Eos-Familie drei Formate verfügbar:

- *Expandiertes Sequenzlistenformat (unten)*
- *Geteilte Playback-Anzeige (auf der gegenüberliegenden Seite)*
- *Format Fader-Anzeige (unten)*

Das expandierte Sequenzlistenformat ist die Standardeinstellung. Wenn die Playback-Anzeige ausgewählt ist, schaltet **[Format]** zwischen den Anzeigen um.

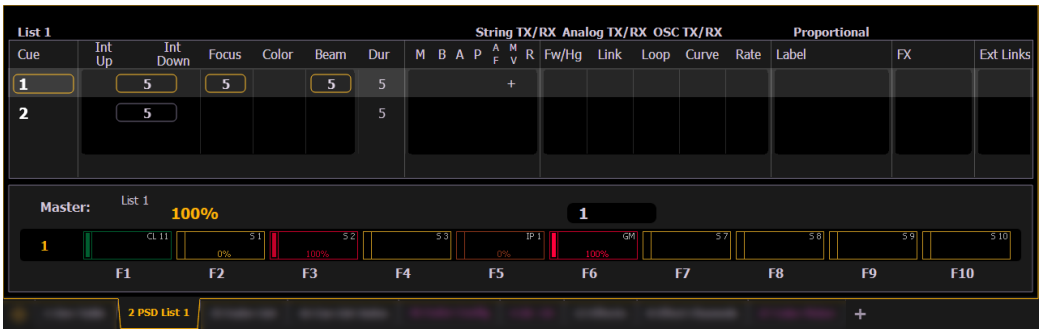
PSD bei Element 2 und Element Classic

Auf Element 2 und Element Classic ermöglicht die Playback-Anzeige (PSD) das Anzeigen einer Reihe von Stimmungen in der einzelnen Sequenzliste sowie der Stimmungsattribute dieser Stimmungen. Fader-Informationen können in der *Kennungen in der Fader-Statusanzeige von Element 2 und Element Classic* eingesehen werden.

Expandiertes Sequenzlistenformat

Hinweis: *Auf Element Classic nicht verfügbar*

Bei Drücken von **[Format]** bei ausgewählter Playback-Anzeige wird dieses Format geöffnet. In der expandierten Sequenzliste ist die Ansicht der aktiven Sequenzliste auf die volle Größe der Anzeige vergrößert. Die aktuelle Fader-Anzeige ist unten auf dem Bildschirm zu sehen.



Format Fader-Anzeige

Hinweis: *Auf Element Classic nicht verfügbar*

Wenn Sie **[Format]** bei aktiver Playback-Anzeige drücken, erhalten Sie Zugriff auf dieses Format, das eine Ansicht der Faderbelegung für 10 Seiten mit je 10 Fadern zeigt (für insgesamt 100 sichtbare Fader).

Jeder Fader ist entsprechend seinem zugeordneten Zieltyp farbkodiert. Hauptsteller und inhibitive Submaster sind rot, additive Submaster gelb, Playback-Fader grün und Presets und Paletten orange.

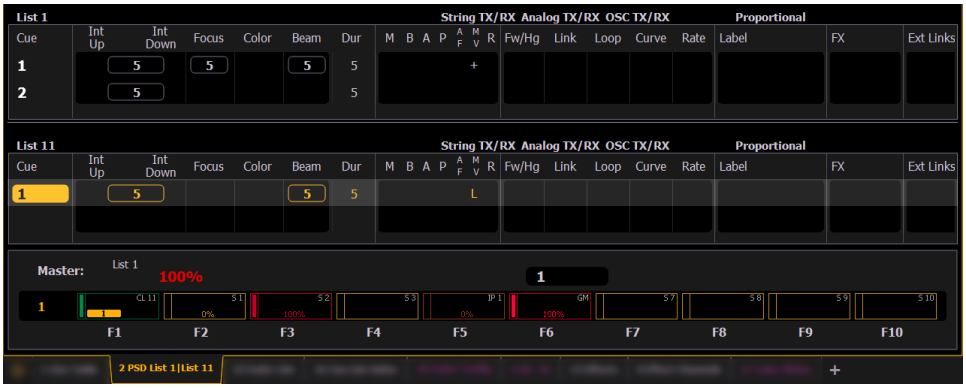


Geteilte Playback-Anzeige

Hinweis: *Auf Element Classic nicht verfügbar*

Bei Drücken von **[Format]** bei ausgewählter Playback-Anzeige wird dieses Format geöffnet. Bei geteilter Playback-Anzeige können durch Aktivieren einer Sperre zwei verschiedene Sequenzlisten gleichzeitig angezeigt werden. Dies wird im Konfigurationsmenü festgelegt (siehe *Playback-Anzeige konfigurieren (auf Seite 122)*).

Hinweis: *Beim ersten Zugriff auf die geteilte Playback-Anzeige muss der Teilungsbalken zwischen den beiden Listen möglicherweise angepasst werden, damit die zweite Liste sichtbar wird.*



Blättern in der Playback-Anzeige

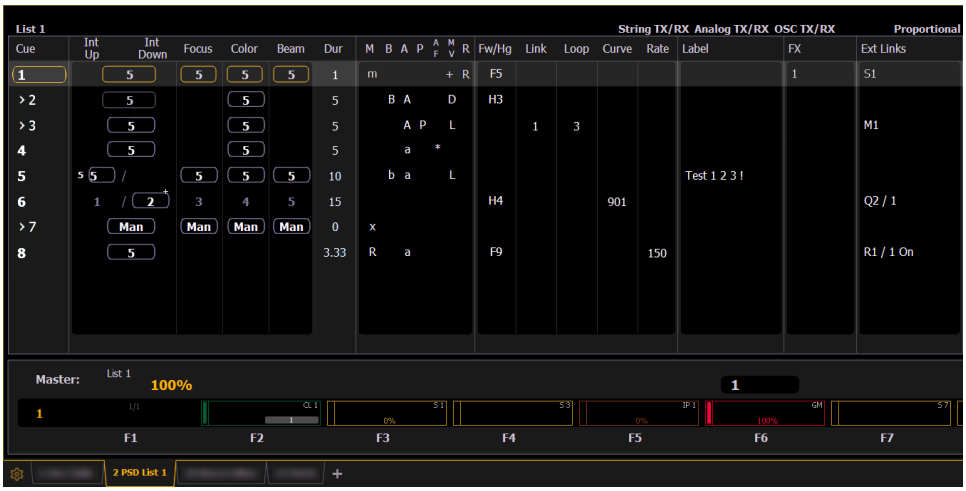
[Page ▲] oder **[Page ▼]** blättert die Anzeige nach oben oder unten.

Hinweis: *Zum Blättern in der Playback-Anzeige (PSD), obwohl der Fokus auf einem Live/Blind-Tab liegt, verwenden Sie **[Shift] & [Page ▲]** oder **[Shift] & [Page ▼]**.*

Hinweis: *Dies blättert in der PSD, in der die aktuell angewählte Sequenzliste angezeigt wird. Wenn keine PSD mit der aktuellen Sequenzliste angezeigt wird, kann nicht geblättert werden.*

Kennungen in der Playback-Anzeige

In diesem Abschnitt werden die Farb- und Textkonventionen zur Anzeige verschiedener Playback-Bedingungen erläutert.



Hinweis: *In der Playback-Anzeige wird ein roter Zähler für die Sneak-Zeit angezeigt.*

Hinweis: *Sofern Show-Control-Optionen in* ***Setup > System > Show Control*** *aktiviert sind, werden diese oben in der Playback-Anzeige angezeigt.*

Für weitere Informationen zur Playback-Anzeige siehe *Playback-Anzeige (auf Seite 117)*.

Farbkennungen

Sequenzliste

- **Gold** – Jedes in Gold hervorgehobene Element (Stimmung, Liste, Seite) bedeutet „aktuell", während eine goldene Umrandung „ausgewählt" bedeutet.
- **Rot** – Stimmung wird überblendet

Faderband

Hinweis: *Diese Option ist auf Element 2 nicht verfügbar.*

- **Rot** – Hauptsteller und inhibitive Submaster
- **Gelb** – Additive Submaster
- **Grün** – Playback-Fader
- **Orange** – Presets und Paletten

Textkennungen

- **+** (siehe Stimmung 6) – weist darauf hin, dass es in dieser Stimmung Einzelzeiten gibt. Findet sich in den Zeitspalten der Stimmungsanzeige.

- ***** (siehe Stimmung 4) – weist darauf hin, dass die Stimmung einen Allfade-Befehl ausführt. Findet sich in den Kennungsspalten der Playbackanzeige.
- ***** – zeigt einen Link zu einer nicht vorhandenen Stimmung an. Findet sich in der Linkspalte der Stimmungsanzeige.
- **D** – weist auf einen Dark-Move hin, eine Stimmung mit sich verändernden Nicht-Intensitätsparametern, obwohl die Intensität der Kreise bei 0 liegt. In der Move-Spalte der Stimmungsanzeige.
- **x** – zeigt an, dass ein Mark manuell platziert wurde, dieser aber beschädigt ist.
- **A oder a** (siehe Stimmungen 3 & 4) – weist auf eine Assert-Stimmung hin. „A" gibt an, dass die gesamte Stimmung das Attribut Assert hat. „a" weist auf einen Assert für einen Kreis oder einen Parameter hin. Findet sich in den Kennungsspalten der Playbackanzeige.
- **B oder b** (siehe Stimmungen 2 & 5) – weist auf eine geblockte Stimmung hin. „B" gibt an, dass die gesamte Stimmung geblockt ist. „b" weist auf einen Block für einen Kreis oder einen Parameter hin. Findet sich in den Kennungsspalten der Playbackanzeige.
- **F1 – F10** – entspricht den Fadern 1 bis 10 der Konsole. Unten in der Playback-Anzeige.
- **>** – gibt an, dass eine Stimmung kein Go erfordert, da auf eine vorherige Stimmung eine Follow- oder Hang-Zeit angewendet wurde. Links neben der Stimmungsnummer.
- **F5** (siehe Stimmung 1) – gibt die Folgezeit der Stimmung an (in diesem Fall 9 Sekunden). In der Fw/Hg-Spalte der Stimmungsanzeige.
- **H3** (siehe Stimmung 2) – gibt die Hang-Zeit der Stimmung an (in diesem Fall 4 Sekunden). In der Fw/Hg-Spalte der Stimmungsanzeige.
- **I** – weist auf eine Stimmung mit Intensitätsblock hin. Findet sich in den Kennungsspalten der Playbackanzeige.
- **L** – weist auf eine offene Veränderung (Live-Move) hin. Das Symbol „+" zeigt in einer Stimmung beide Arten von Moves an.
- **M oder m** (siehe Stimmung 1) – weist auf eine gemarkte Stimmung hin. „M" zeigt ein Automark oder ein Referenz-Mark für eine nachfolgende Stimmung an. „m" zeigt eine derzeit von keiner nachfolgenden Stimmung gemarkte Stimmung an (siehe *Mark (auf Seite 307)*). Findet sich in der Kennungsspalte.
- **P** (siehe Stimmung 3) – zeigt an, dass die Stimmung vorgeheizt wird. Findet sich in den Kennungsspalten der Playbackanzeige.
- **R** (siehe Stimmung 8) – Zeigt die Quellstimmung an, die auf einen früheren Mark zurückverweist (siehe *Referenzierte Marks (auf Seite 308)*). Findet sich in den Kennungsspalten der Playbackanzeige.
- **Zahl in der FX-Spalte** (siehe Stimmung 1) – zeigt an, dass in dieser Stimmung Werte von einem Effekt übersteuert werden.
- **M1** (siehe Stimmung 3) – zeigt ein verknüpftes Makro an.
- **Q2/1** (siehe Stimmung 6) – zeigt eine verknüpfte Stimmung an.
- **S1** (siehe Stimmung 1) – zeigt einen verknüpften String an. Der String wird hier angezeigt.
- **Relais 1/1** (siehe Stimmung 8) – zeigt ein verknüpftes Relais an.

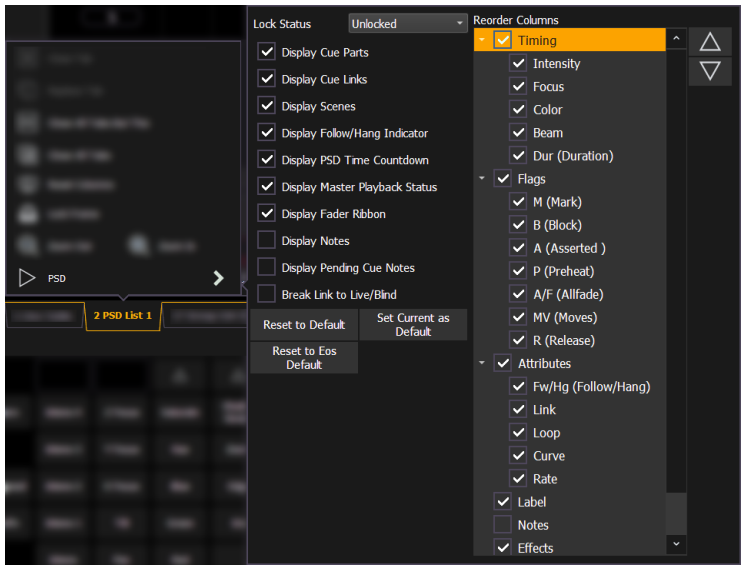
Textkennungen in Element Classic

- ***** – zeigt einen Link zu einer nicht vorhandenen Stimmung an. Findet sich in der Linkspalte der Stimmungsanzeige.
- **+** (siehe Stimmung 6) – weist darauf hin, dass es in dieser Stimmung Einzelzeiten gibt. Findet sich in den Zeitspalten der Stimmungsanzeige.
- **B oder b** (siehe Stimmungen 2 & 5) – weist auf eine geblockte Stimmung hin. „B" gibt an, dass die gesamte Stimmung geblockt ist. „b" weist auf einen Block für einen Kreis/Parameter hin. Findet sich in den Kennungsspalten der Playbackanzeige.
- **F5** (siehe Stimmung 1) – gibt die Folgezeit der Stimmung an (in diesem Fall 9 Sekunden). In der Fw/Hg-Spalte der Stimmungsanzeige. Beachten Sie den Pfeil bei Stimmung 2.

- **H3** (siehe Stimmung 2) – zeigt eine der Stimmung zugeordnete Hang-Zeit an (in diesem Fall 4 Sekunden). In der Fw/Hg-Spalte der Stimmungsanzeige. Beachten Sie den Pfeil bei Stimmung 3.
- **M** (siehe Stimmung 7) – weist auf eine gemarkte Stimmung hin. „M“ weist auf einen AutoMark hin.
- **L** – weist auf eine offene Veränderung (Live-Move) hin. Ein „D“ in der Move-Spalte würde auf einen Dark-Move hinweisen. Das Symbol „+“ zeigt in einer Stimmung beide Arten von Moves an.
- **P** (siehe Stimmung 3) – zeigt an, dass die Stimmung vorgeheizt wird. Findet sich in den Kennungsspalten der Playbackanzeige.
- **Nummer in der FX-Spalte** – zeigt an, dass in dieser Stimmung Werte von einem Effekt übersteuert werden.
- **M1** (siehe Stimmung 3) – zeigt ein verknüpftes Makro an.
- **S1** (siehe Stimmung 1) – zeigt einen verknüpften String an. Der String wird hier angezeigt.
- **Relais 1/1** (siehe Stimmung 8) – zeigt ein verknüpftes Relais an.

Playback-Anzeige konfigurieren

Die Playback-Anzeige (PSD) hat ein Konfigurationsmenü. Dieses wird entweder mit Doppelklick oder Rechtsklick auf den PSD-Tab aufgerufen, oder durch Auswahl des Zahnrad-Symbols, und Klicken auf die PSD.



Folgende Optionen sind im PSD-Konfigurationsmenü verfügbar:

- **Ziel Raster** – diese Option ist nur verfügbar, wenn die PSD geteilt ist, und wird zusammen mit der Option „Status Sperren“ verwendet. Mit Ziel Raster wird die obere oder untere Anzeige ausgewählt. Drücken Sie **[Format]**, um die PSD zu splitten.
- **Status Sperren** – beschränkt die PSD auf eine bestimmte Sequenzliste. Wenn das PSD gesplittet ist, wählen Sie zuerst mit Ziel Raster die obere oder untere Anzeige aus, anschließend können Sie mit Status Sperren eine Sequenzliste auswählen.

Hinweis: *Phantom-Sequenzlisten werden angezeigt, können aber nicht gesperrt werden. Siehe Sequenzlisten-Eigenschaften (auf Seite 376), um mehr über Phantom-Sequenzlisten zu lernen.*

- **Anzeige Cue Parts** – zeigt die einzelnen Parts einer Stimmung mit mehreren Parts an. Falls nicht aktiviert, wird die Anzahl der Stimmungsparts als hochgestellte Zahl neben der Nummer der Stimmung erscheinen.
- **Anzeige Cue Links** – zeigt *Link/Loop*-Informationen an.
- **Anzeige Szenen** – zeigt die Stimmungs-*Szenen* an.
- **Anzeige Follow/Hang Kennung** – zeigt die Pfeilanzeige Follow/Hang vor der Stimmungsnummer einer jeden Stimmung, die durch ein Follow oder Hang ausgelöst wird.
- **Anzeige PSD Restzeit** – zeigt die Zeiten der Stimmungskategorien beim Überblenden als Countdown an.
- **Anzeige Master Playback Status** – zeigt die Status-Informationen der aktuellen Stimmung an.
- **Anzeige Fader Band** – zeigt das Faderband an, das die aktuelle Faderseite unter dem Master-Playback-Status anzeigt. Auf Element 2, Ion Classic und Element Classic nicht verfügbar.



- **Anzeige Notizen** – zeigt die *Stimmungsnotizen* in einer horizontalen Leiste unten in der PSD an.
- **Anzeige Nächste Stimmung Notizen** – zeigt die *Stimmungsnotizen* für die anstehende Stimmung in einer horizontalen Leiste unten auf der PSD an.
- **Unterbreche Link zu Live/Blind** – wenn Blind/Live angewählt ist, erscheint ebenfalls die PSD, auch wenn sie derzeit ausgeblendet ist. Mit dieser Option lässt sich die Verknüpfung zwischen den Anzeigen PSD und Live/Blind unterbrechen, sodass die PSD bei Anwahl von Live/Blind nicht mehr sichtbar wird.

Spalten umsortieren

Mir dieser Option wird bestimmt, welche Daten in welcher Reihenfolge in der PSD angezeigt werden. Alle Spalten, außer Notizen, werden standardmäßig angezeigt. Mit den Pfeil-Schaltflächen rechts lassen sich Spalten verschieben. Die Spalten werden in Gruppen verschoben. Zum Verschieben einer Spalte den Namen anklicken oder antippen. Die Kontrollkästchen zeigen Spalten an oder blenden sie aus. Ist ein Element für die Anzeige aktiviert, zeigt das entsprechende Feld einen Haken.

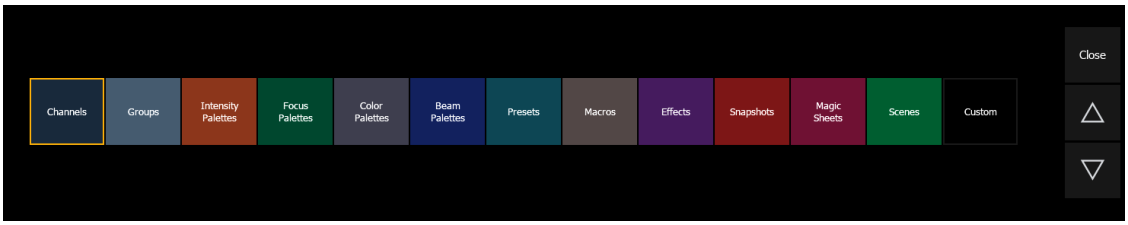
Standard

Sie können Ihre Einstellungen als Standardzustand für das PSD speichern. Die Standard-Playback-Anzeige wird in Klammern angezeigt.

- **Rücksetzen auf Standard** – setzt die Einstellungen auf den von Ihnen erstellten Standardzustand zurück.
- **Zum Standard machen** – setzt die aktuellen Einstellungen auf den neuen Standardzustand. Der Standard-Tab wird in Klammern angezeigt, siehe Beispiel (Tab 2).
- **Rücksetzen auf Eos Standard** – setzt alle Einstellungen zurück auf Eos-Standard.

Direkttasten

Direkttasten verwenden Listen bestehender Vorstellungsdatei-Komponenten (Ziele) und weisen sie einem hochgradig konfigurierbaren Raster von Tasten zu. Mit Direkttasten können Sie schnell auf diese Ziele zugreifen und einfach mit ihnen interagieren, auch indem Sie sie in die Kommandozeile einfügen.



Um die Direkttasten zu öffnen, verwenden Sie das Direkttasten-Symbol im *Home-Bildschirm (auf Seite 99)* oder **[Tab] [4]**. Direkttasten für bestimmte Ziele können dann über die entsprechende Taste geöffnet werden.

Mit Direkttasten arbeiten

Mit Direkttasten können Sie schnell auf Speicherziele zugreifen und auf verschiedene Arten einfach mit diesen interagieren.

Hinweis: *Viele der in diesem Abschnitt erwähnten Schaltflächen können so konfiguriert werden, dass sie im Direkttasten-Tab ein- oder ausgeblendet werden. Weitere Informationen sind unter Direkttasten konfigurieren (auf Seite 126) zu finden.*

Wenn Sie das Direkttasten-Tab zum ersten Mal öffnen, werden eine oder mehrere Bänke angezeigt, die zur Steuerung bestimmter Ziele verwendet werden können.

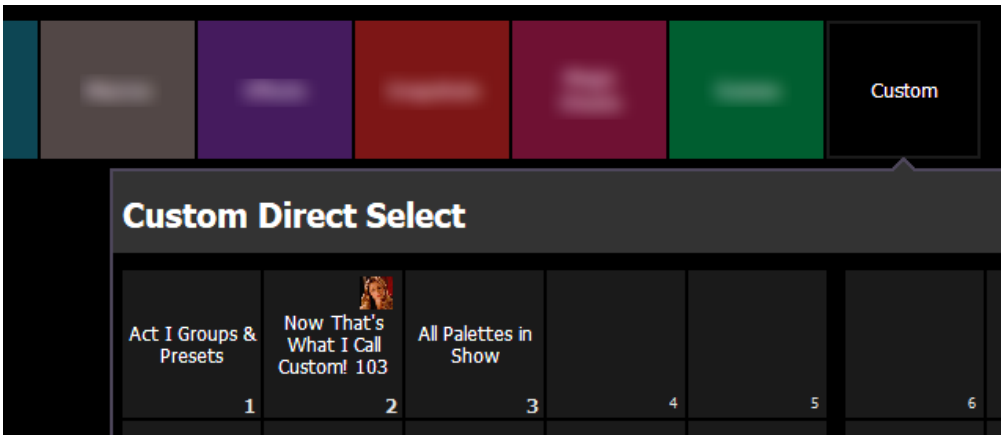


Ziele sind Elemente Ihrer Vorstellungsdatei, die den Direkttasten zugewiesen werden können. Mit Ausnahme von Custom-Direkttasten kann nur ein Zieltyp in einer Direkttastenbank geöffnet werden.

Wählen Sie einen Zieltyp aus, um die Direkttasten für dieses Ziel zu öffnen. Sie können dann die Direkttasten verwenden, um das gewählte Ziel auszuwählen und zu steuern.

Custom-Direkttasten

Bei Custom-Direkttasten können Sie innerhalb eines Rasterlayouts mehrere Zieltypen benutzen. Wenn Sie auf dem Direkttasten-Tab die Option **{Custom}** wählen, wird ein Popup-Fenster mit allen verfügbaren Custom-Direkttastenlisten in Ihrer Vorstellungsdatei angezeigt.



Sobald eine Custom-Direkttastenliste geöffnet ist, wird durch Auswahl einer leeren Schaltfläche ein Popup-Fenster für das *Zielauswahlmenü (2) (auf Seite 129)* angezeigt, in dem Sie schnell ein Ziel oder einen Bereich von Zielen zuweisen können.

Hinweis: *Während durch die Anwendung eines Zielbereichs mehrere Schaltflächen gleichzeitig konfiguriert werden können, ist die Auswahl mehrerer Schaltflächen nur über den Editor für Custom-Direkttasten (Tab 39) möglich.*

Weitere Informationen sind unter *Custom-Direkttasten (auf Seite 128)* zu finden.

Durch Direkttasten navigieren

Um den in einer Bank angezeigten Direkttastentyp zu ändern, drücken Sie auf den Namen des aktuellen Ziels, und wählen das gewünschte Direkttastenziel für die Anzeige.

Wenn sich in einer Direkttastenbank mehr Elemente befinden, als auf einmal angezeigt werden können, können Sie mit den Pfeilen **{aufwärts}** und **{abwärts}** weitere Seiten anzeigen. Mit der Taste **{Sprung}** können Sie zu einer bestimmten Direkttaste springen, wenn die Schaltfläche im Direkttasten-Konfigurationsmenü aktiviert wurde. Weitere Informationen sind unter *Direkttasten konfigurieren (auf der nächsten Seite)* zu finden.

Direkttasten und die Kommandozeile

Mit Ausnahme von Kreisen und Gruppen wird bei allen über Direkttasten ausgewählten Zielen ein abgeschlossenes Kommando in der Kommandozeile angezeigt. Um ein nicht abgeschlossenes Kommando zu senden, halten Sie die **[Shift]** gedrückt, während Sie die Direkttaste drücken. Dadurch können mehrere Befehle ausgewählt und zusammen ausgeführt sowie eine optionale Sneak-Time eingegeben werden.

Kreise und Gruppen, die über Direkttasten ausgewählt werden, senden standardmäßig ein nicht abgeschlossenes Kommando.

Mit Direkttasten Ziele speichern

Sie können eine Kommandozeilenauswahl unmittelbar in den Direkttasten eines Ziels speichern, indem Sie **[Record]** und die gewünschte Direkttaste drücken.

Sie können Tasten mit Dezimalstellen auf eine Direkttaste speichern, wodurch zusätzliche Schaltflächen zu Ihrem Direkttastenraster hinzugefügt werden. Alle gespeicherten Ziele werden in numerischer Reihenfolge in einem Direkttastenraster angezeigt, einschließlich der Ziele mit Dezimalstellen in der Nummer.

Beispiel:

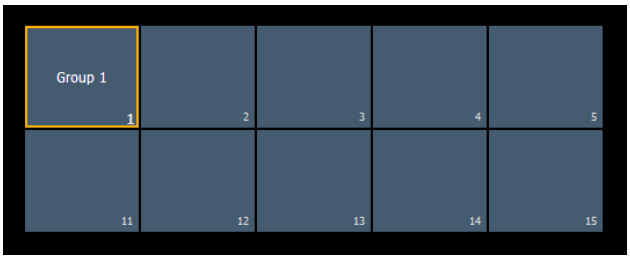
Öffnen Sie eine Color-Paletten-Direkttastenbank mit Color-Palette 1 auf Taste 1 und Color-Palette 2 auf Taste 2. Speichern Sie die Color-Palette 1.5 auf. Zwischen den Tasten 1 und 2 wird eine Direkttaste eingefügt.

Verwenden Sie die Einstellung **{Schrittweite}** unter *Direkttasten konfigurieren (auf der nächsten Seite)*, um die Auflösung für die Anzeige leerer Zielschaltflächen festzulegen. Gespeicherte Dezimalziele werden immer angezeigt, unabhängig von der Einstellung der Schrittweite.

Anzeige der Direkttasten

Das Erscheinungsbild der Direkttasten ändert sich je nachdem, was über die Kommandozeile ausgewählt wird.

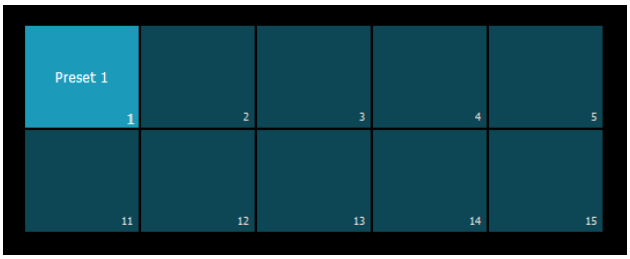
Befindet sich ein Ziel in der Kommandozeile, wird die entsprechende Direkttastenkachel goldumrandet.



Beispiel:

Öffnen Sie eine Direkttastenbank, die Gruppen anzeigt. Geben Sie **[Group] [1] [Enter]** ein. Die Direkttaste für Gruppe 1 ist goldumrandet.

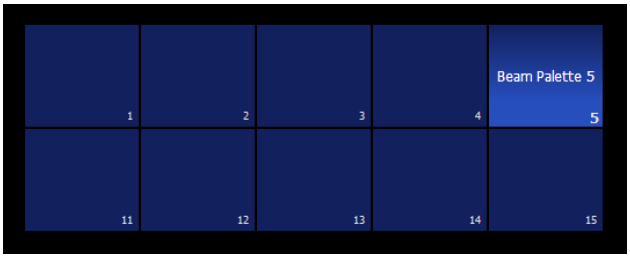
Wenn Kreise über die Kommandozeile ausgewählt werden und ein Direkttastenziel alle diese Kreise enthält, wird/werden die Direkttaste(n) hervorgehoben.



Beispiel:

Speichern Sie Preset 1, das die Kreise 1-10 enthält. Öffnen Sie eine Direkttastenbank, die Presets anzeigt. Geben Sie **[1] [Thru] [10] [Enter]** ein. Die Direkttaste von Preset 1 wird grau hinterlegt.

Wenn Kreise über die Kommandozeile ausgewählt werden und ein Direkttastenziel einige, aber nicht alle dieser Kreise enthält, wird/werden die Direkttaste(n) mit einem Farbverlauf hervorgehoben.



Beispiel:

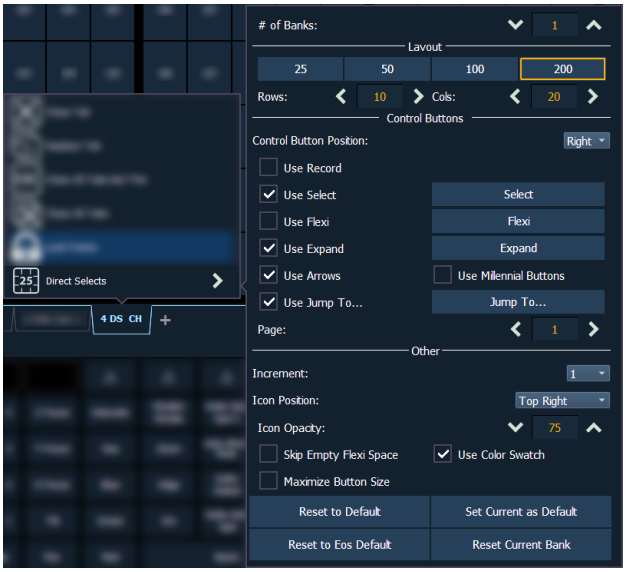
Speichern Sie Beam-Palette 5, die die Kreise 10-20 enthält. Öffnen Sie eine Direkttastenbank, die Beam-Paletten anzeigt. Geben Sie **[1] [Thru] [20] [Enter]** ein. Die Direkttaste der Beam-Palette 5 wird mit einem Farbverlauf hervorgehoben.

Direkttasten konfigurieren

Die Darstellung von Direkttasten auf dem Bildschirm ist in hohem Maße anpassbar.

Direkttasten-Konfigurationsmenü

Die Konfiguration von Direkttasten erfolgt in erster Linie über das Direkttasten-Konfigurationsmenü. Um das Menü aufzurufen, tippen Sie oder klicken mit der rechten Maustaste auf den Reiter des Direkttasten-Tabs oder verwenden das Zahnradsymbol auf der linken Seite der Tab-Leiste.



Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

- **Anzahl Bänke** – legt die Anzahl der angezeigten Direkttastenbänke auf dem Tab fest.

Wenn mehrere Bänke ausgewählt sind, wird ein Dropdown-Menü angezeigt, mit dem Sie alle unten aufgeführten zusätzlichen Konfigurationsoptionen auf eine bestimmte Bank oder auf alle offenen Bänke anwenden können. Sternchen neben einer der zusätzlichen Konfigurationsoptionen weisen auf Funktionen hin, die nur für bestimmte Bänke aktiviert sind.

Layout

In diesem Abschnitt können Sie das Layout des Direkttastenrasters konfigurieren.

Hinweis: *Wenn der Rahmen oder das Fenster in der Größe verändert wird, passt sich das Rasterlayout der Direkttasten an die Größe des Bildschirms an.*

- **{25} / {50} / {100} / {200}** – Schnellauswahloptionen zur einfachen Einstellung der Rastergröße.
- **Zeilen** – ermöglicht Ihnen die Auswahl der Anzahl von Zeilen in den Bänken.
- **Spalten** – ermöglicht Ihnen die Auswahl der Anzahl von Spalten in den Bänken.

Steuertasten

In diesem Bereich können Sie konfigurieren, welche optionalen Steuertasten neben dem Direkttastenraster angezeigt werden sollen. Mit den Kontrollkästchen auf der linken Seite können Sie festlegen, ob eine Taste im Raster angezeigt wird. Die Tasten auf der rechten Seite ermöglichen Ihnen, diese Funktion direkt aus dem Konfigurationsmenü zu nutzen, ohne dass Sie die Taste neben dem Direkttastenraster hinzufügen müssen.

- **Steuertaste Position** – zeigt die Steuertasten auf der linken oder der rechten Seite der Bänke an.
- **Record** – zeigt die Taste **{Record}** an, die Record in die Kommandozeile schreibt.

- **Auswahl** – zeigt die Taste **{Auswahl}** an, die den ausgewählten Direkttastentyp anzeigt. Durch Drücken können Sie einen anderen Direkttastentyp auswählen.
- **Flexi** – zeigt die Schaltfläche **{Flexi}** an. Siehe *Flexi-Modus verwenden (unten)*
- **Expand** – zeigt die Taste **{Expand}** an, die vorübergehend alle anderen Bänke mit dem erweiterten Ziel abdeckt.
- **Pfeile** – zeigt die Pfeiltasten nach oben und nach unten an.
- **1000er Tasten** – zeigt die Hunderter- und Tausender-Schaltflächen an. Diese Schaltflächen ermöglichen es Ihnen, zu Seiten in den Hundertern und Tausendern zu springen.
- **Sprung** – zeigt die Taste **{Sprung}** an, mit der Sie zu bestimmten Zielnummern springen können.
- **Seite** – ermöglicht Ihnen, zu einer bestimmten Seite der Direkttasten zu springen.

Weiteres

- **Schrittweite** – alle aufgezeichneten Ziele werden in numerischer Reihenfolge angezeigt, auch solche, die Dezimalzahlen enthalten. Die Schrittweite legt fest, ob Schaltflächen für leere Ziele mit Nachkommastellen zwischen ganzzahligen Zielen angezeigt werden.
- **Icon Position** – konfiguriert die Position des Symbols auf der Direkttastenkachel. Mit „zentriert“ wird das Symbol auf die gesamte Kachel angewendet. Informationen zum Zuweisen von Symbolen finden Sie unter *Icons (auf Seite 131)*.
- **Icon Deckkraft** – konfiguriert die Deckkraft des Symbols von 0-100. 75 ist die Standardeinstellung. Bei geringerer Deckkraft ist die Direkttastenbeschriftung vor dem Symbol unter Umständen besser sichtbar.
- **Leeren Flexi-Bereich überspringen** – entfernt im Flexi-Modus den leeren Raum zwischen einer Reihe nicht aufeinanderfolgender Direkttasten.
- **Farbmuster** – zeigt ein dreieckiges Farbmuster in der unteren linken Ecke einer Direkttaste an. Farbmuster sind nur für Color-Paletten, Makros und Snapshots verfügbar.
- **Tastengröße maximal** – legt die Größe der Direkttasten-Schaltflächen fest, um den verfügbaren Raum auszufüllen.
- **{Rücksetzen auf Standard}** – setzt die Einstellungen auf die Standardeinstellungen zurück. Wenn kein Standardzustand eingestellt war, werden die Standardeinstellungen von Eos verwendet.
- **{Zum Standard machen}** – ermöglicht Ihnen, die derzeitigen Einstellungen als Standardzustand zu verwenden, wenn Sie weitere Direkttasten-Tabs öffnen.
- **{Rücksetzen auf Eos Standard}** – setzt die Einstellungen auf die Eos-Standardeinstellungen zurück.
- **{Rücksetzen aktuelle Bank}** – stellt nur die Einstellung der aktuell ausgewählten Bank wieder her.

Flexi-Modus verwenden

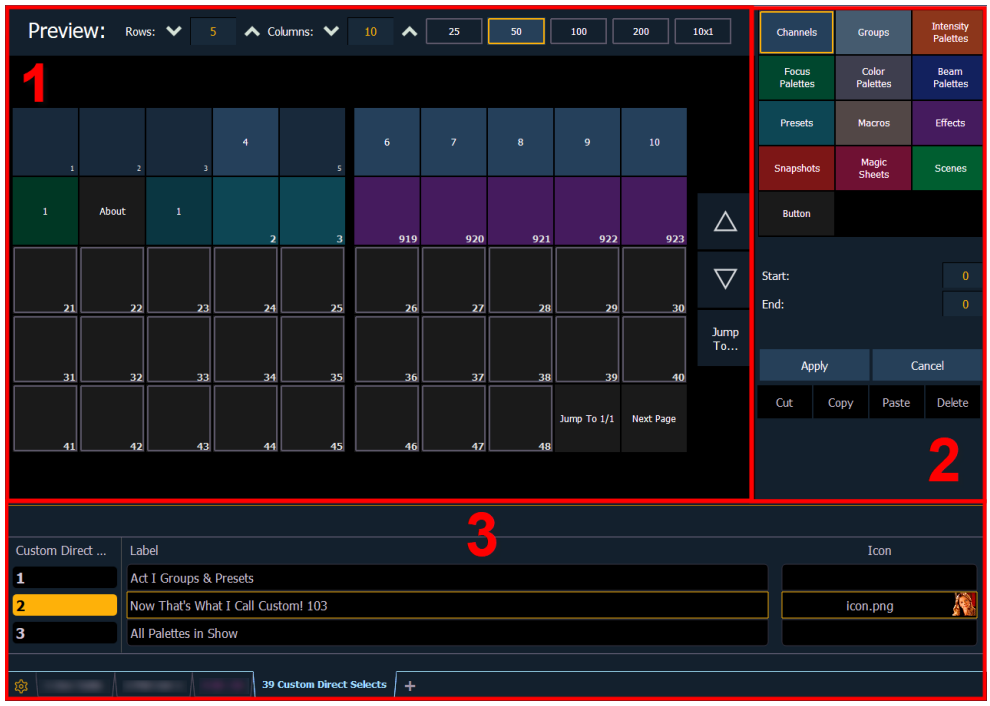
Direkttasten können in einen Flexi-Modus versetzt werden. **{Flexi}** muss im Konfigurationsmenü für Direkttasten aktiviert sein. Bei Aktivierung wird die Schaltfläche **{Flexi}** neben dem Direkttastenraster angezeigt. In diesem Modus werden die meisten leeren Schaltflächen aus dem Raster entfernt, es bleibt jedoch eine einzelne leere Kachel zwischen den Bereichen. **{Leeren Flexi-Bereich überspringen}** entfernt diese leere Kachel.

Im Flexi-Modus ist die Schaltfläche **{Flexi}** golden umrandet.

Custom-Direkttasten

Während Direkttasten Listen bestimmter Typen anzeigen, können Sie mit Custom-Direkttasten eine benutzerdefinierte Liste mit einzelnen Zielen erstellen, unabhängig vom Typ. Mit dem Editor für Custom-Direkttasten können Sie die in diesen Listen verwendeten Ziele auswählen und auf ein konfigurierbares Raster anwenden.

Um den Editor für Custom-Direkttasten zu öffnen, wählen Sie das Symbol für Custom-Direkttasten im *Home-Bildschirm (auf Seite 99)*, oder verwenden **[Tab] [3] [9]**. Sie können auch im Direkttasten-Tab **{Custom}** und dann **{Editor Custom Direkttasten öffnen}** auswählen.



Der Editor ist unterteilt in eine Vorschau Ihres Rasters der Custom-Direkttastenrasters, ein Zielauswahlmenü zur Konfiguration von Schaltflächen und einen Index aller Custom-Direkttastenlisten in Ihrer Vorstellungsdatei.

Custom-Direkttastenlisten der Nummern 0,001 bis 9999,999 sind möglich.

Vorschau (1)

In diesem Bereich wird die Custom-Direkttastenliste in einem anpassbaren Raster angezeigt, damit Sie eine Vorschau der Layouts sehen können. Mit den Optionen am oberen Rand können Sie die Anzahl der Zeilen und/oder Spalten in Ihrem Raster der Custom-Direkttasten anpassen oder aus vorgegebenen Rasterlayouts auswählen.

Zielauswahlmenü (2)

In diesem Bereich können Sie konfigurieren, welche Direkttastenziele Ihren Custom-Direkttasten zugewiesen werden. Alle Schaltflächen sind standardmäßig leer.

Custom-Direkttasten (3)

In diesem Bereich wird ein Index aller Custom-Direkttastenlisten in Ihrer Vorstellungsdatei angezeigt. Diese Listen können mit einer Bezeichnung und einem Symbol versehen werden.

Hinweis: *Custom-Direkttasten, die in einer Eos-Version vor 3.1.0 erstellt und in Snapshots gespeichert wurden, werden automatisch in eine Custom-Direkttastenliste konvertiert, die mit der entsprechenden Snapshot-Nummer versehen ist.*

Custom-Direkttasten konfigurieren

Um Ihrer Custom-Direkttastenliste Ziele zuzuweisen, wählen Sie eine oder mehrere Schaltflächen im Raster aus. Sie können mehrere Schaltflächen gleichzeitig auswählen, indem Sie diese nacheinander auswählen oder ein Auswahlrechteck um sie aufziehen.

Hinweis: *Die Reihenfolge, in der die Schaltflächen ausgewählt werden, bestimmt die Reihenfolge, in der die Ziele auf diese Schaltflächen angewendet werden.*

Sobald die gewünschten Schaltflächen ausgewählt sind, wählen Sie ein Direkttastenziel, das Sie diesen Tasten zuweisen. Sie müssen eine Startnummer für das ausgewählte Ziel festlegen. Wenn eine einzelne Schaltfläche ausgewählt ist, wird durch die Definition einer Endnummer dieser Bereich von Zielen dem Raster zugewiesen, beginnend mit der ausgewählten Schaltfläche.

Beispiel:

Wenn Sie Taste 1 und das Ziel „Kreise“ mit einem Bereich von 10 bis 14 auswählen, werden die Kreise 10-14 den Schaltflächen 1-5 zugewiesen.

Wenn mehrere Schaltflächen ausgewählt werden, wird die gleiche Anzahl von Zielen wie die ausgewählten Schaltflächen zugewiesen. Sie können anstelle eines Endes einen Offset definieren, um die Ziele gleichmäßig auf die ausgewählten Schaltflächen zu verteilen.

Beispiel:

Indem Sie die Tasten 11-15, Zieltyp Preset, Start 1, Offset 2 wählen, werden den Schaltflächen 11-15 die Presets 1, 3, 5, 7 und 9 zugewiesen.

Wählen Sie **{Zuweisen}**, um die Zuweisung vorzunehmen. Direkttasten können auch mit **{Kopieren}** und **{Einfügen}** auf weitere Schaltflächen in einer beliebigen Custom-Direkttastenliste kopiert werden. Wenn Sie **{Kopieren}** gewählt haben, werden die zu kopierenden Ziele unten im Zielauswahlmenü angezeigt.

Wenn Sie das Kontrollkästchen „Nicht vorhandene ganzzahlige Nummern einschließen“ aktivieren, können Sie Schaltflächen für Ziele zuordnen, die noch nicht existieren. Wenn das Kästchen nicht aktiviert ist, werden nur vorhandene Ziele zugeordnet. Dieses Kästchen ist standardmäßig markiert.

Bedientasten in Custom-Direkttasten

Mit diesem Ziel, das es nur bei Custom-Direkttasten gibt, können Sie Konsolentasten auf Ihrem Custom-Direkttastenraster platzieren. Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

- **Bedientaste** – dupliziert die Funktion einer beliebigen Pulttaste oder eines Softkeys
- **Sprung** – eine Taste, mit der Sie zu einer definierbaren Stelle in einer Custom-Direkttastenliste springen können
  - Geben Sie **[#]** ein, um innerhalb der gleichen Liste zu springen, oder **[#] [/] [#]**, um zu einer bestimmten Custom-Direkttastenliste und Tastennummer zu springen
- **Nächste/Vorherige Seite** – eine Taste, mit der Sie zur nächsten oder vorherigen Seite in Ihrer aktuellen Custom-Direkttastenliste springen können

Icons zuweisen

Icons können über den Softkey **{Icon}** oder durch Anklicken des Iconfelds in der Zieltabelle zugewiesen werden. Dadurch wird die Symbolbibliothek geöffnet.

Vorhandene Symbole in Ihrer Bibliothek werden zusammen mit den Standardsymbolen zuerst angezeigt. Sie können auf zusätzliche Standardsymbole zugreifen, indem Sie die zusätzlichen Tabs unterhalb der Symbolbibliothek verwenden. Häufig verwendete Symbole für Geräte sind auf dem nächsten Tab nach rechts verfügbar. Wählen Sie ein Symbol, um es dem angegebenen Ziel zuzuweisen. Um die Symbolbibliothek zu schließen, löschen Sie die Kommandozeile, oder wählen Sie **Beenden**.

Weitere Informationen sind unter *Icons (unten)* zu finden.

Löschen von Custom-Direkttasten

Sie können eine Custom-Direkttaste löschen, indem Sie die Taste(n) auswählen und **{Entfernen}** drücken. Sie können auch **[Escape]** gedrückt halten und die Direkttaste drücken, die Sie löschen möchten.

Um eine Custom-Direkttastenliste zu löschen, verwenden Sie **[Delete] [#] [Enter] [Enter]**, wobei **[#]** die Listennummer ist.

Icons

Icons sind Symbole, die an verschiedenen Stellen in Eos eingesetzt werden können, um Ihren Arbeitsbereich individuell zu gestalten.



Allen Zielen, die auf eine Direkttaste gelegt werden können (außer Kreisen, Szenen und Tasten), kann ein Icon zugewiesen und so konfiguriert werden, dass es auf der Direkttaste unter Direkttasten (Tab 4) oder Custom-Direkttasten (Tab 39) erscheint. Siehe *Custom-Direkttasten (auf Seite 128)* und *Direkttasten konfigurieren (auf Seite 126)*.

Symbole können auch als Magic Sheet-Objekte hinzugefügt und konfiguriert werden. Siehe *Magic Sheet-Symbolbibliothek (auf Seite 520)*.

Icons importieren

Wählen Sie die Schaltfläche **Importieren**, um der Bibliothek neue Icons hinzuzufügen. Verwenden Sie das Popup-Menü, um zu dem entsprechenden Ordner zu navigieren, wählen Sie ein oder mehrere Bilder aus und wählen Sie **OK**. Mit UMSCHALT oder STRG können Sie mehrere aufeinanderfolgende oder nicht aufeinanderfolgende Bilder auswählen.

Akzeptierte Bildformate für den Import sind .bmp, .gif, .ico, .jpg, .pbm, .pgm, .png, .ppm, .svg, .svgz, .tga, .tiff, .xbm und .xpm. Die maximale Bildgröße beträgt 1920 × 1920.

Icons organisieren



Wählen Sie die Schaltfläche **Organisieren**, um die folgenden zusätzlichen Schaltflächenoptionen zu aktivieren:

- **Ordner hinzufügen -** fügt dem aktuellen Verzeichnis der Symbolbibliothek einen Ordner hinzu.
- **Unbenutzte Löschen -** löscht alle unbenutzten Symbolbilder in allen Symbolbibliotheksordnern. Optional können Sie Unterordner und leere Ordner mit Hilfe der Kontrollkästchen gleichzeitig löschen.

Symbole können in Ordner hinein und aus Ordnern heraus gezogen werden. Wenn Sie ein Bild oder einen Ordner im Organisationsmodus auswählen, werden die folgenden Optionen aktiviert:

- **Ersetzen -** nur Bilder. Ersetzt alle Instanzen des ausgewählten Bilds in der Vorstellungsdatei durch ein neues Bild Ihrer Wahl.
- **Umbenennen -** ändert den Namen des ausgewählten Bilds oder Ordners.
- **Löschen -** nach Bestätigung wird das ausgewählte Bild oder der Ordner aus der Symbolbibliothek entfernt. Wenn Sie einen Ordner löschen, werden auch alle darin enthaltenen Bilder gelöscht.

SVGs

Jede SVG-Datei (Scalable Vector Graphic), die als Symbol für mehrere Ziele verwendet wird, kann pro Instanz eine eigene Farbe erhalten. Die Dateien müssen nach denselben Richtlinien wie für *Gerätesymbole importieren (auf Seite 520)* getaggt werden.

Zieltasten

Hinweis: *Zieltasten sind nur auf Apex-Konsolen verfügbar.*

Bei Zieltasten handelt es sich um physische Tasten mit einer benutzerdefinierbaren Oberfläche, die zur Steuerung beliebiger Ziele mithilfe von Direkttasten zugewiesen werden können.

Um die Ihren Zieltasten zugewiesenen Direkttasten zu bearbeiten, halten Sie **[Anzeigen]** gedrückt. Auf jeder Tastenbank werden Konfigurationstasten-Overlays eingeblendet. Verwenden Sie **{Edit #}**, um den Ziel-Editor für diese Bank zu öffnen. Die Pfeile können auch genutzt werden, um die Seite der auf der Bank angezeigten Tasten zu wechseln.



Von dort aus weisen Sie der Bank im Editor mit den Direkttasten-Steuerungen Ziele zu. Sobald ein erstes Ziel für die Bank ausgewählt wurde, werden die Ziele der Reihe nach zugewiesen.

Encoder

Encoder sind eine Möglichkeit, die Nicht-Intensitätsparameter (NIP) von Geräten mit mehreren Parametern zu steuern. Weitere Informationen über die Verwendung der Encoder finden Sie unter *Nicht-Intensitätsparameter mit Encodern steuern (auf Seite 268)*.

Bei der Eos Ti sind die vier oberen Encoder auf dem Encoder-Touchscreen direkt links neben den Encodern beschriftet. Die unteren zwei Encoder steuern immer Pan und Tilt (von links nach rechts).

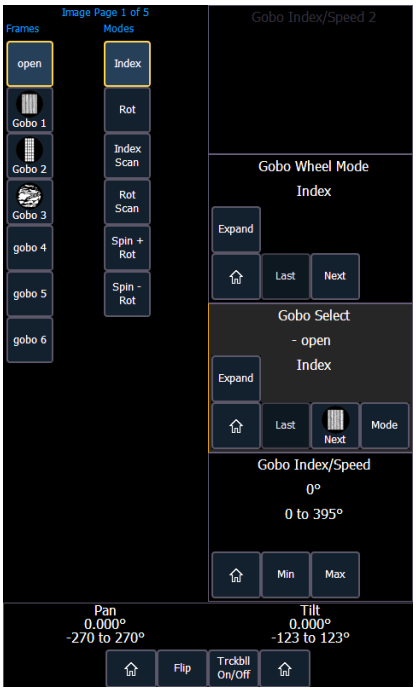
Bei Gio, Gio @ 5 und Ion Xe werden die vier Encoder auf zwei Arten gekennzeichnet: durch die Encoder-Anzeige und die Mini-Encoder-Anzeige.

Auf Element 2 und Element Classic können Sie mit der Ansicht ML-Kontrolle auf die Encoder-Steuerung zugreifen. Siehe *Moving Light-Steuerung (auf Seite 140)*.

Auf Ion Classic werden die vier Encoder durch die Encoder-LCD direkt unterhalb der Encoder identifiziert. Weitere Informationen über die Verwendung der Encoder finden Sie unter *Nicht-Intensitätsparameter mit Encodern steuern (auf Seite 268)*.

Eos Ti Encoder-Anzeige

Der Encoder-Anzeigebereich zeigt den Namen des von ihm gesteuerten Parameters, abgestufte Grenzen (sofern vorhanden) und auch eine **{Home}**-Taste an, mit der dieser Parameter wieder auf Home gesetzt werden kann. Sie können auch jeden Parameter auf seinen Standardwert setzen.



Einige auf dem Touchscreen verfügbare Tasten sind:

- Min
- Max
- Next
- Last
- Home
- Modus
- XYZ-Format Ein/Aus

Schaltflächen wie **{Nächster}** und **{Letzter}** werden für das schrittweise Durchlaufen von Bereichen (wie Farben in einem Farbwechsler) verwendet. Mit **{Min}** und **{Max}** können Sie einen Parameter mit einem Befehl auf seinen Mindest- oder Höchstwert setzen.

Mit Modus können Sie zwischen den Modi eines Parameters (falls vorhanden) wechseln, z. B. bei einem rotierenden Goborad. Wenn weitere Betriebsarten zur Verfügung stehen, werden ihre jeweiligen Softkeys im oberen Bereich auf der Encoder-Anzeige angezeigt.

Encoder können aus dem Grob- in den Feinmodus geschaltet werden. Dazu während der Verwendung des Encoders **[Shift]** gedrückt halten. Der Feinmodus bleibt aktiviert, solange **[Shift]** gedrückt gehalten wird. Sobald **[Shift]** losgelassen wird, kehrt der Encoder in den Grobmodus zurück. Siehe *Bedienpult (auf Seite 248)* für Encoder-Optionen.

Drücken Sie **{Expand}**, um alle Informationen des Geräts mit einer Tabelle von Parameterabschnitten zu sehen. Drücken Sie die Taste erneut, um zur Normalansicht zurückzukehren. Im Expand-Bildschirm können Sie eine Auswahl treffen. Die Farben/Gobos im Gerät werden im Patch definiert (siehe *Farbstring- bzw. Rad-Auswahl und -Editor (auf Seite 189)*).

{XYZ-Format Ein/Aus} schaltet für die Speicherung von Positionsdaten zwischen Pan/Tilt- und dem in Augment3d gebräuchlichen XYZ-Format um.

Links des Encoder-Touchscreens befinden sich sechs Bedientasten (fünf bei Eos) für die Encoder-Steuerung. Von oben nach unten steuern diese Encoderkategorietasten Intensität, Focus, Color, Shutter, Image und Form. Durch Betätigen einer dieser Tasten werden die den

Encodern zugeordneten Parameter gewechselt. Zum Anzeigen der anderen verfügbaren Encoderseiten drücken Sie einfach erneut die Encoderkategorietasten, um durch die Seiten zu blättern.

[Encoderkategorietaste**] & [#]** leitet Sie direkt zu einer Seite. **[Flexi] &** [Encoderkategorietasten**]** schaltet Encoder-Flexi ein oder aus.

Um eine Parameterkategorie in die Kommandozeile zu schreiben verwenden Sie die Parameterkategorie-Schaltflächen.

Um Beam in die Kommandozeile zu schreiben drücken Sie zweimal die Parameterkategorietasten für Shutter, Image oder Form.

Einige Geräte haben mehr Parameter als auf einer Encoder-Seite angezeigt werden können. Die Anzahl der Seiten je Kategorie wird oben auf dem Encoder-Touchscreen angezeigt. Zur Ansicht der anderen Seiten drücken Sie die Encoder-Anzeigetaste, um vorwärts zu blättern, oder halten die Taste gedrückt und tippen eine Zahl ein, um direkt zu der gewünschten Seite zu springen.

Encoder-Anzeige

Die Encoder-Anzeige steht bei Gio, Gio @ 5 und Ion Xe zur Verfügung. Drücken Sie die Bedientaste **[Encoder Display]** zum Öffnen der Encoder-Anzeige.



Direkt unter den beiden mittleren Encodern befinden sich sechs Bedientasten für die Encoder-Kontrolle. Von links nach rechts steuern diese Encoder-Anzeigetasten Intensity, Color, Focus, Shutter, Image und Form. Durch Betätigen einer dieser Tasten werden die den Encodern zugeordneten Parameter gewechselt. Zum Anzeigen der anderen verfügbaren Encoderseiten drücken Sie erneut die Encoderkategorietasten, um durch die Seiten zu blättern.

Auf Ion Classic zeigt die Encoder-LCD-Anzeige die aktive auf den Encodern geladene Parameterkategorie an, die über die Kategorietasten ausgewählt wurde. Für die Anzeige weiterer Encoder-Informationen öffnen Sie die Encoder-Anzeige mit **Strg + Alt + ** auf einer alphanumerischen Tastatur. **ALT + ,** kann zum Ändern der Encoder-Seiten verwendet werden.

[Encoderkategorietaste**] & [#]** leitet Sie direkt zu einer Seite. **[Flexi] &** [Encoderkategorietasten**]** schaltet Encoder-Flexi ein oder aus. Siehe *Flexi-Encoder (auf Seite 137)*.

Um eine Parameterkategorie in die Kommandozeile zu schreiben verwenden Sie die Parameterkategorie-Schaltflächen im ZIB.

Hinweis: *Um Beam in die Kommandozeile zu schreiben drücken Sie zweimal die Parameterkategorietasten für Shutter, Image oder Form.*

Bei jedem Encoder wird der Name des von ihm gesteuerten Parameters, abgestufte Bereiche (sofern vorhanden) sowie eine **{Home}**-Taste angezeigt, mit der dieser Parameter wieder auf Home gesetzt werden kann.

Die Encoder-Anzeige ermöglicht Ihnen (gegebenenfalls vorhandene) Parameterschritte zu durchlaufen. Sie können auch jeden Parameter auf seinen Standardwert setzen. Einige verfügbare Schaltflächen sind:

- Min
- Max
- Next
- Last
- Modus
- Expand
- XYZ-Format Ein/Aus

Schaltflächen wie **{Nächster}** und **{Letzter}** werden für das schrittweise Durchlaufen von Bereichen (wie Farben in einem Farbwechsler) verwendet. Mit **{Min}** und **{Max}** können Sie einen Parameter mit einem Befehl auf seinen Mindest- oder Höchstwert setzen.

Mit Modus können Sie zwischen den Modi eines Parameters (falls vorhanden) wechseln, z. B. bei einem rotierenden Goborad. Wenn weitere Betriebsarten zur Verfügung stehen, werden ihre jeweiligen Softkeys oben in der Encoder-Anzeige angezeigt.

Encoder können aus dem Grob- in den Feinmodus geschaltet werden. Dazu während der Verwendung des Encoders **[Shift]** gedrückt halten. Der Feinmodus bleibt aktiviert, solange **[Shift]** gedrückt gehalten wird. Sobald **[Shift]** losgelassen wird, kehrt der Encoder in den Grobmodus zurück.

Drücken Sie **{Expand}**, um alle Informationen des Geräts mit einer Tabelle von Parameterabschnitten zu sehen. Drücken Sie die Taste erneut, um zur Normalansicht zurückzukehren. Im Expand-Bildschirm können Sie eine Auswahl treffen. Die Farben/Gobos im Gerät werden im Patch definiert (siehe *Farbstring- bzw. Rad-Auswahl und -Editor (auf Seite 189)*).

{XYZ-Format Ein/Aus} schaltet für die Speicherung von Positionsdaten zwischen Pan/Tilt- und dem in Augment3d gebräuchlichen XYZ-Format um.

Mini Encoder-Anzeige

Auf Gio, Gio @ 5, Ion Xe oder wenn ein Eos Programming Wing an ETCnomad angeschlossen ist, werden Informationen dazu, was von den Encodern derzeit gesteuert wird, in einer verkleinerten Version der Encoder-Anzeige dargestellt, auch wenn die *Encoder-Anzeige (auf der vorherigen Seite)* selbst geschlossen ist. Diese Anzeige befindet sich über den Softkeys im ZIB.

Wählen Sie mit den Parameterkategorietasten, welche Parameter derzeit auf den Encodern zur Verfügung stehen sollen.



Einige Geräte haben mehr Parameter als auf einer Encoder-Seite angezeigt werden können. Die Anzahl der Seiten für jede Kategorie wird im unteren Bereich des Parameterkategorie-Softkeys angezeigt. Um die anderen Seiten anzuzeigen, einfach die Taste mehrmals drücken, um vorwärts zu blättern, oder die Taste gedrückt halten und die Nummer der Seiten eingeben.

Encoder-Navigation

Mit den Encoderkategorietasten (links neben dem Encoder-LCD) können Sie auswählen, welche Parameter gerade über die Encoder verfügbar sind. Es gibt fünf bedienbare Tasten: **[Color]**, **[Custom]**, **[Shutter]**, **[Image]** und **[Form]**. Ion Classic-Konsolen haben zusätzlich die Taste **[Focus]**. Mit einer dieser Tasten werden die zugeordneten Parameter vorgewählt.

Einige Geräte haben mehr Parameter als auf einer Encoder-Seite angezeigt werden können. Die Anzahl der Seiten je Kategorie wird auf dem Encoder-Touchscreen angezeigt. Zur Ansicht der anderen Seiten drücken Sie die Taste **[Color]**, **[Custom]**, **[Shutter]**, **[Image]** oder **[Form]**, um vorwärts zu blättern, oder drücken Sie die Schaltfläche mit einer Nummerntaste, um direkt zu der gewünschten Seite zu springen.

Encoder können aus dem Grob- in den Feinmodus geschaltet werden. Dazu während der Verwendung des Encoders **[Shift]** gedrückt halten. Der Feinmodus bleibt aktiviert, solange **[Shift]** gedrückt gehalten wird. Sobald **[Shift]** losgelassen wird, kehrt der Encoder in den Grobmodus zurück.

Encoder in Blind

In der Blind-Anzeige sind die Encoder und das Helligkeitsrad standardmäßig deaktiviert. Mit [Encoder-Kategorietasten], beispielsweise **[Color]**, werden die Encoder und das Helligkeitsrad aktiviert. Wenn die Encoder deaktiviert sind, ist auch die Trackball-Funktionalität für Pan und Tilt deaktiviert.

Flexi-Encoder

Im Flexi-Modus werden alle leeren Plätze für Parameter, die nicht auf die angewählte Kreise anwendbar sind, ausgeblendet. Standardmäßig befindet sich die Encoder-Anzeige im Flexi-Modus.

Wenn Sie **[Flexi] gedrückt halten** und dazu eine **[Encoderkategorietaste],** z. B.**[Image]**, betätigen, können Sie den Flexi-Modus verlassen bzw. in den Flexi-Modus wechseln.

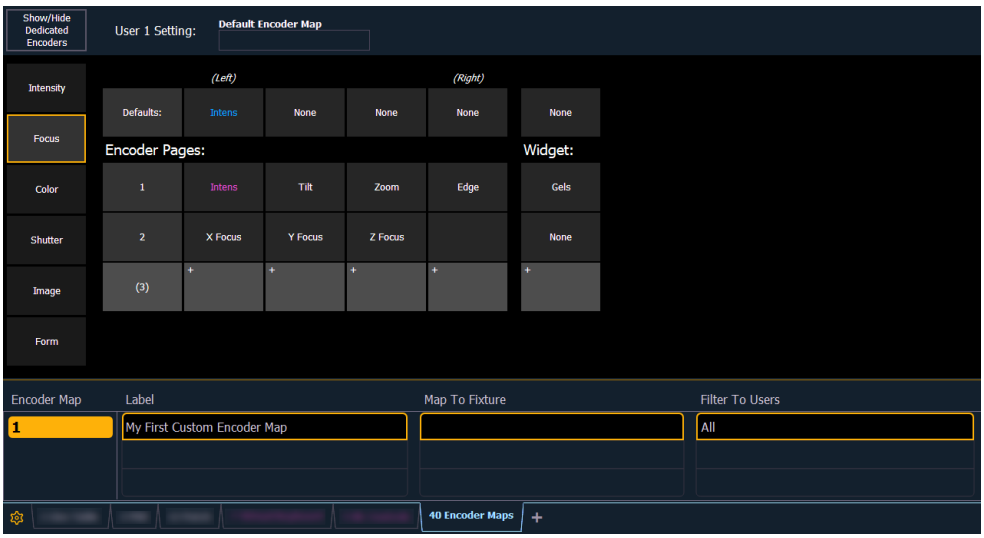
Encoder sperren

Sie können die Encoder sperren. Zum Sperren der Encoder, drücken Sie **[Escape] &** [Encoderkategorietaste]. Zum Entsperren, drücken Sie eine [Encoderkategorietaste].

Benutzerdefinierte Encoder-Maps

Mit benutzerdefinierten Encoder-Maps können Sie spezielle Parameter-Layouts für Ihre Geräte erstellen und speichern. Eine benutzerdefinierte Map kann als konsolenweite Voreinstellung zugewiesen oder selektiv auf bestimmte Geräte, Gruppen von Kreisen oder Konsolenbenutzer angewendet werden.

Um den Editor für benutzerdefinierte Encoder-Maps zu öffnen, wählen Sie das Symbol für Encoder-Maps im *Home-Bildschirm (auf Seite 99)* oder verwenden Sie **[Tab] [4] [0]**.



Der benutzerdefinierte Modus muss mit **{Custom}** aktiviert werden, um benutzerdefinierte Encoder-Maps zu verwenden. Wenn der benutzerdefinierte Modus ausgeschaltet ist, verwendet Eos die Standard-Parameterzuordnung.

Der benutzerdefinierte Encoder-Modus, Map-Zuweisungen und die aktuellen Positionen können in Snapshots gespeichert und separat oder gemeinsam abgerufen werden. Siehe *Snapshots speichern (auf Seite 495)*.

Benutzerdefinierte Maps erstellen

Erstellen Sie eine Map, indem Sie die Map-Nummer eingeben und **[Enter]** drücken, danach wählen Sie eine Parameterkategorie (Intensity, Focus usw.), die Sie anpassen möchten.

Fügen Sie der Kategorie Parameter hinzu, indem Sie eine freie Encoder-Position und einen Parameter aus der Liste auswählen, den Sie zuweisen möchten. Sie können auch nach bestimmten Parametern suchen.

Um bereits zugewiesene Parameter zu bearbeiten, markieren Sie den Parameter erneut und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- **Löschen** – entfernt die Parameterzuweisung aus der Encoder-Position und lässt sie leer.
- **Entfernen** – entfernt die Parameterzuweisung aus der Encoder-Position und verschiebt alle nachfolgenden Parameter nach links
- **< Einfügen** – fügt eine leere Position links neben dem ausgewählten Parameter ein
- **Einfügen >** – fügt eine leere Position rechts neben dem ausgewählten Parameter ein
- **Parameter ändern** – ersetzt den zugewiesenen Parameter an dieser Position

Für jede Parameterkategorie können bis zu 25 Seiten mit benutzerdefinierten Encoder-Layouts erstellt werden. Wenn einer Parameterkategorie keine benutzerdefinierten Encoder-Layouts zugewiesen sind, wird stattdessen die Standard-Parameterzuordnung von Eos für diese Kategorie verwendet.

Standardeinstellungen

Diese Parameterpositionen weisen jedem Encoder in der angegebenen Parameterkategorie Standardparameter zu. Wenn kein spezifischer Parameter für einen Encoder auf einer Seite ausgewählt wurde, werden die zugewiesenen Standardwerte auf allen Encoderseiten weitergetrackt, was durch die Eos-Standardfarben für Tracking angezeigt wird. Wenn die Standardwerte nicht zugewiesen werden, müssen die Parameter auf jeder Encoderseite einzeln zugewiesen werden.

Widgets

In der Spalte Widget können zusätzliche Optionen zur Steuerung von Geräten zugewiesen werden. Wie bei den Parametern kann auch für Widgets ein Standardwert festgelegt werden, der für alle Seiten einer Parameterkategorie gilt, oder sie können seitenweise zugewiesen werden.

Softkey-Optionen

Die folgenden Softkey-Optionen sind im Editor für benutzerdefinierte Encoder-Maps verfügbar:

- **{Nach Benutzer filtern}** – ermöglicht die Erstellung einer benutzerspezifischen Map
- **{Zuordnen zu Gerät}** – ermöglicht die Erstellung einer gerätespezifischen Map
- **{Von Gerät erstellen}** – erstellt eine Map unter Verwendung des Parameter-Layouts eines angegebenen Geräteprofils

Maps kopieren

Maps können mit **[Copy To]** kopiert werden. Dies kann nützlich sein, wenn Sie das gleiche Map-Layout für mehrere benutzerdefinierte Maps verwenden möchten.

Benutzerdefinierte Map-Typen

Standard-Map

Eine einzelne benutzerdefinierte Encoder-Map kann als Standard-Encoder-Map für alle Geräte in der Vorstellungsdatei zugewiesen werden. Wenn der Custom-Modus aktiviert ist, wird diese Map für alle gepatchten Geräte verwendet.

Die Zuweisung einer Map als Standard kann oben im Editor für benutzerdefinierte Encoder-Maps oder unter **Setup > Benutzer > Manuelle Kontrolle** vorgenommen werden.

Hinweis: *Standard-Maps sind spezifisch für die aktuelle Benutzernummer.*

Maps für einen einzelnen Gerätetyp

Benutzerdefinierte Encoder-Maps können für einen bestimmten Gerätetyp erstellt werden und werden nur angezeigt, wenn mindestens ein Gerät dieses Typs ausgewählt wird.

Um eine Map einem Geräteprofil zuzuweisen, können Sie **{Zuordnen zu Gerät}** verwenden oder eine Auswahl in der Spalte „Zuordnen zu Gerät“ treffen. Wenn Geräte mit diesem Profil ausgewählt werden, wird die benutzerdefinierte Encoder-Map benutzt.



Wenn mehrere Gerätetypen gleichzeitig ausgewählt werden, wird eine Liste mit Encoder-Maps in der Encoder-Anzeige erstellt, sodass Sie diese einzeln auswählen können. Dies gilt auch für alle Standard-Maps für ausgewählte Geräte, denen keine benutzerdefinierten Maps zugewiesen sind.

Geräteübergreifende Maps

Maps können auch mehr als einem Gerätetyp zugewiesen werden, was nützlich sein kann, wenn zwei oder mehr separate Geräte häufig zusammen verwendet werden. Weisen Sie einfach zusätzliche Geräteprofile zu, wenn Sie eine gerätespezifische Map erstellen. Wenn mindestens ein Gerät eines beliebigen eingeschlossenen Typs ausgewählt wird, gibt Eos der geräteübergreifenden Map den Vorzug vor individuellen Geräte-Maps oder Standardeinstellungen.

Hinweis: *Sie müssen mindestens einen in der geräteübergreifenden Map enthaltenen Gerätetyp anwählen, damit die Map angezeigt wird.*

Benutzerspezifische Maps

Benutzerdefinierte Encoder-Maps können auch auf Benutzerebene festgelegt werden. Weisen Sie eine Map beim Erstellen oder Bearbeiten **{Nach Benutzer filtern}** oder durch Klick in die Spalte „Nach Benutzer filtern“ einer bestimmten Benutzernummer zu. Wie bei den Geräteprofilen können auch hier mehrere Benutzernummern ausgewählt werden. Einmal festgelegt, haben nur die entsprechenden Benutzer Zugang zu dieser Encoder-Map.

Moving Light-Steuerung

Ein zusätzliches Werkzeug zum Steuern der Nicht-Intensitätsparameter (NIP) von Geräten mit mehreren Parametern ist die ML-Kontrolle. Die ML-Kontrolle befindet sich in Tab 5.

Auf Element 2 und Element Classic kann die Anzeige im ZIB mit **[ML Controls]** geöffnet werden.

Hinweis: *Eine Pop-up-Version der ML-Kontrolle gewährt schnellen Zugriff auf diese Steuerung. Siehe {Popup ML-Kontrolle} (auf Seite 104)*

Um diese Anzeige korrekt anzuzeigen, muss zunächst ein Gerät mit mehreren Parametern angewählt werden. Die Anzeige ändert sich entsprechend dem angewählten Gerät. Wenn Sie ein Gerät verwenden, das nur über Intensitäts- und Farbparameter verfügt, zeigt die ML-Kontroll-Anzeige nur diese Parameter an.

Hinweis: *Die in dieser Anzeige verfügbaren Steuerelemente hängen vom angewählten Gerät ab.*

Wenn genügend Raum vorhanden ist, werden mehrere Zeilen mit Parametern angezeigt. Außerdem können Sie die Anzeige auch vertikal durchblättern.

Auf der linken Seite der Anzeige ML-Kontrolle befinden sich Schaltflächen für alle Parameterkategorien. Drücken Sie eine dieser Schaltflächen zum Schnellzugriff auf diese Steuerung.



1. Kategorie-Schaltfläche (Durch Klicken auf die Schaltfläche wird die Kategorie in die Kommandozeile eingefügt.)
2. Parameter-Schaltfläche (Durch Klicken auf die Schaltfläche wird der Parameter in die Kommandozeile eingefügt.)
3. Mit der Schaltfläche Home können Sie einen bestimmten Parameter oder ein Attribut eines Parameters auf den Ausgangswert setzen.
4. Parameterattribute
5. Wählt den Color-Picker aus.
6. Schließt oder erweitert Kategorien.
7. Pan und Tilt mit Maus oder Trackball steuern.
8. Virtueller Encoder (klicken Sie für eine langsame Bewegung nahe an der Mittellinie, oder weiter von der Mittellinie entfernt, für eine schnellere Bewegung.)
9. Öffnet den Gel-Picker.

Faderkonfiguration

Die Faderkonfiguration finden Sie in Tab 36. Die *Faderliste (auf Seite 143)*, in der alle Fader und ihre Zuweisungen aufgeführt werden, befindet sich in Tab 35.

Oben in der Faderkonfiguration können Sie die Faderseite auswählen. Es sind 100 Seiten mit je 10 Fadern vorhanden.

Wenn Ihre Konsole über ein Master-Faderpaar verfügt, können Sie dieses oben in der Anzeige konfigurieren. Siehe *Hauptsteller konfigurieren (auf Seite 144)*.

Anzeige

Die Faderkonfiguration zeigt eine virtuelle Anordnung für jeden Fader und seine Tasten. Die verschiedenen Teile des virtuellen Faders können zum Öffnen der Konfigurationsoptionen angeklickt oder angetippt werden.

Jeder Fader ist entsprechend seinem zugeordneten Zieltyp farbkodiert. Hauptsteller und inhibitive Submaster sind rot, additive Submaster gelb, Playback-Fader grün und Presets, Paletten, globale Effekte und Zeit-Fader für manuelle Werte sind orange.

Playback-Fader können auf Element 2- und Element Classic-Konsolen nicht zugewiesen werden.

Faderkonfiguration



Faderkonfiguration auf der Element

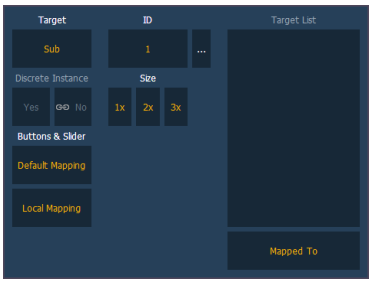


Optionen für die Fader-Anzeige

Verwenden Sie das Zahnradsymbol links auf der Tab-Leiste oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Tab 36, um eine Fader-Anzeigeoption auszuwählen. Wählen Sie **Fader**, um die Apex-Endlos-Fader-Räder manuell aus dem virtuellen Fader auszublenden, oder **Apex-Fader**, um sie einzublenden.

Faderkonfiguration

Zum Öffnen der Faderkonfiguration klicken Sie auf die Fader-Überschrift.



Ziel

Mit dieser Einstellung können Sie einem Fader eine Sequenzliste, Submaster, Intensity-, Focus-, Color- oder Beam-Palette, Preset, globale Effekt-Fader, Zeit-Fader für manuelle Werte oder einen Hauptsteller zuordnen.

ID

Hiermit legen Sie die Nummer des Ziels fest, das dem Fader zugeordnet ist, wie Preset 2 oder Submaster 5. Für eine Liste der verfügbaren Ziel-IDs **{...}** neben ID klicken oder drücken.

Hinweis: *Inhalt kann auch mithilfe der Kommandozeile und der Load-Taste im Live-Modus auf die Fader geladen werden.*

Separate Instanz

Hinweis: *Auf Element Classic nicht verfügbar*

Die Standardeinstellung ist „Ja“ und gilt für Sequenzlisten. Wenn ein Fader auf „Separate Instanz“ gesetzt ist, „trackt“ er andere Fader, die auf derselben Sequenzliste aktiv sind. Wenn jedoch ein Fader, der „trackt“ manuell zu einer anderen Sequenzliste wechselt, ändert ein Fader, bei dem „Separate Instanz“ aktiviert ist, seinen Inhalt nicht. Bei Festlegung auf „Nein“ (oder deaktivierter Option), bleibt ein Fader nach Synchronisierung mit einem anderen Fader, der dieselbe Sequenzliste ausführt, auch dann mit diesem synchron, wenn sich der Inhalt ändert. Dass die Option Separate Instanz deaktiviert ist, wird im Faderband mit einem Link-Symbol angezeigt.

Größe

Ein Fader kann so zugeordnet werden, dass sein Inhalt 1, 2 oder 3 Fader belegt. 1x belegt einen, 2x belegt zwei und 3x belegt drei Fader.

Hinweis: *Wenn ein Fader 1x zugeordnet wird, wird die obere Taste fix als Load-Taste belegt. Wenn mit 2x oder 3x zwei oder drei Fader belegt sind, wird die obere linke Taste fix als Load-Taste belegt.*

Tasten und Steller

Die Standardbelegung von Tasten und Stellern wird zunächst von den Sequenzlisten- oder Submasterlisten-Eigenschaften für diesen Inhalt abgeleitet. Wird diese Zuordnung in Tab 36 geändert, werden die neuen Belegungen an die entsprechende Sequenzliste oder Submaster übertragen, wodurch sich alle anderen Instanzen ebenfalls ändern. Bei der Einstellung Lokale Zuordnung wirken sich alle Änderungen in Tab 36 nur auf diese Instanz des Inhalts aus. Informationen zur Standardbelegung finden Sie unter *Sequenzlisten-Eigenschaften* und *Submaster-Eigenschaften*.

Ziele

Wenn eine temporäre Fader-Zuordnung verwendet wird, werden die verwendeten Speicherziele hier angezeigt. Siehe *Provisorische Faderzuweisung (auf Seite 341)*.

Zusätzliche Konfiguration

Um weitere Konfigurationsoptionen zu öffnen, die abhängig vom zugewiesenen Zieltyp sind, klicken Sie auf das Konfigurationsfeld.

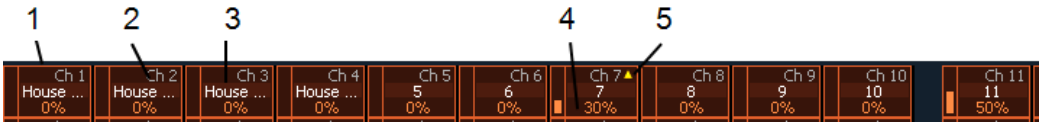
Detaillierte Informationen zu diesen verschiedenen Optionen finden Sie unter folgenden Themenbereichen:

- *Master-Konfiguration (auf Seite 145)*
- *Sequenzlisten-Eigenschaften (auf Seite 376)*
- *Submaster-Eigenschaften (auf Seite 465)*
- *Fader-Eigenschaften von Preset und Palette (auf Seite 337)*
- *Globaler Effekt-Fader (auf Seite 452)*

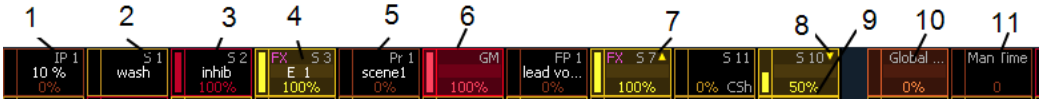
Kennungen in der Fader-Statusanzeige von Element 2 und Element Classic

Jeder Fader ist entsprechend seinem zugeordneten Zieltyp farbkodiert. Kreis-Fader sind orange. Hauptsteller und inhibitive Submaster werden rot, additive Submaster gelb und Presets, Paletten, globale Effekte und Zeit-Fader für manuelle Werte orange dargestellt.

Die Fader-Statusanzeige kann in Setup deaktiviert werden. Siehe *Gerät > Anzeigen (auf Seite 252)*.



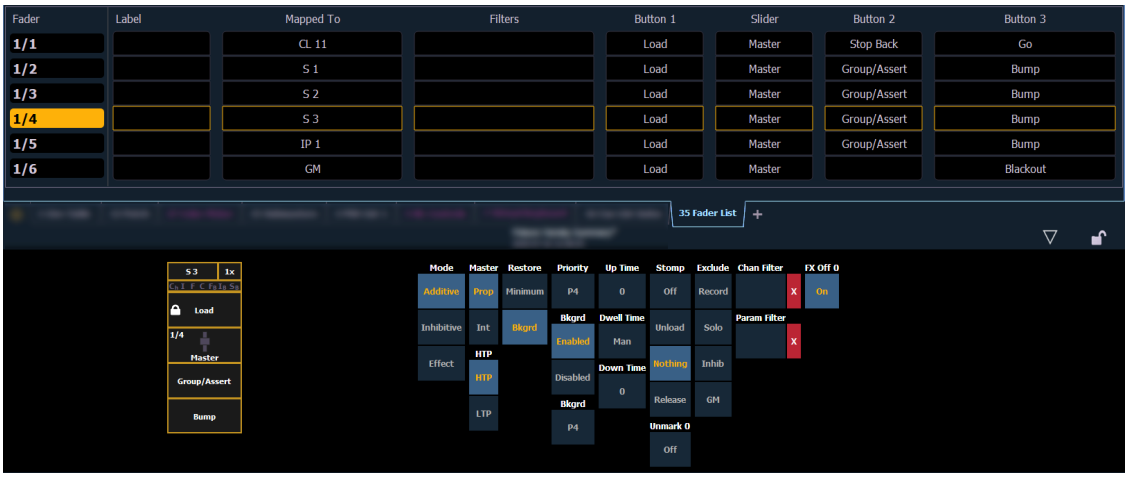
1. Eine orangefarbene Umrandung weist auf einen Kreis-Fader hin.
2. Kreisnummer, die vom Fader gesteuert.
3. Name (Kreis- und Zielnamen werden angezeigt).
4. Aktueller Kreiswert. (Der Wert wird angezeigt, ungeachtet der Tatsache, ob die Steuerung über den Fader oder Bedientasten erfolgt.)
5. Ein Aufwärtspfeil zeigt an, dass aktuell ein höherer Wert für den Kreis eingestellt wurde und somit der Fader nach oben bewegt werden muss, um den Wert zu fangen.



1. Palette auf einem Fader.
2. Die derzeit vom Fader gesteuerte Submasternummer.
3. Rote Umrandung weist auf einen inhibitiven Submaster hin.
4. Effekt auf einem Submaster.
5. Name (Kreis- und Zielnamen werden angezeigt).
6. Hauptsteller auf einem Fader.
7. Ein Aufwärtspfeil zeigt an, dass aktuell ein höherer Wert für den Kreis eingestellt wurde und somit der Fader nach oben bewegt werden muss, um den Wert zu fangen.
8. Ein Abwärtspfeil zeigt an, dass aktuell ein niedrigerer Wert für den Kreis eingestellt wurde und somit der Fader nach unten bewegt werden muss, um den Wert zu fangen.
9. Aktueller Submasterwert.
10. *Globaler Effekt-Fader (auf Seite 452)*
11. *Man Time Fader (Zeit-Fader für manuelle Werte) (auf Seite 146)*

Faderliste

Die Faderliste mit allen Fadern und deren Zuweisungen finden Sie in **Tab 35**.



Sie können Fader auch umkonfigurieren, wenn Sie sich in der Faderliste befinden. Klicken Sie dafür auf eine Spalte. Ein virtueller Fader wird angezeigt. Klicken Sie auf den entsprechenden Bereich des Faders, um auf die Konfigurationsoptionen zuzugreifen. Die Auswahl erfolgt durch Anklicken der Spalte oder von der Kommandozeile aus.

Das Editieren von Bereichen ist in dieser Liste möglich, indem alle benötigten Fader ausgewählt werden. Änderungen an der Konfiguration werden auf alle ausgewählten Fader übertragen.

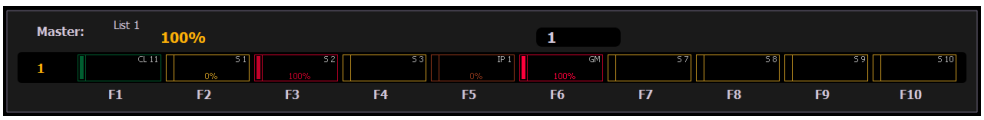
Zusammen mit einem ausgewählten Fader zeigt der ZIB auch einen virtuellen Fader und die Konfigurationsoptionen für diesen Fader an.

Faderband

Hinweis: *Auf Element Classic nicht verfügbar*

Das Faderband zeigt die gleiche Farbkodierung wie die Faderkonfiguration

Hauptsteller und inhibitive Submaster sind rot, additive Submaster gelb, Sequenzlisten grün, Presets und Paletten sind orange.



Hauptsteller konfigurieren

Verwenden Sie **{Hauptplayback}**, um das Konfigurationsfenster des Master-Faders zu öffnen.



Ziel

Mit dieser Einstellung können Sie eine Sequenzliste auswählen, die dem Haupt-Playback-Fader zugeordnet wird.

Hinweis: *Obwohl alle Optionen für Fader-Ziele im Dropdown-Menü angezeigt werden, können dem Master-Fader nur Sequenzlisten zugewiesen werden.*

ID

Setzt die Nummer des dem Fader zugewiesenen Ziels beispielsweise auf Sequenzliste 2. Für eine Liste der verfügbaren Ziel-IDs klicken oder drücken Sie **{...}** neben ID.

Element 2 und Element Classic können nur zur Sequenzliste 1 zuordnen.

Separate Instanz

Die Standardeinstellung ist „Ja“ und gilt für Sequenzlisten. Separate Fader folgen anderen Fadern, welche dieselbe Sequenzliste ausführen. Wenn jedoch bei einem Fader, der anderen folgt, manuell zu einer anderen Sequenzliste gewechselt wird, ändert ein Fader, für den „Separate Instanz“ aktiviert ist, seinen Inhalt nicht. Bei Festlegung auf „Nein“ (oder deaktivierter Option), bleibt ein Fader nach Synchronisierung mit einem anderen Fader, der dieselbe Sequenzliste ausführt, auch dann mit diesem synchron, wenn sich der Inhalt ändert. Dass die Option Separate Instanz deaktiviert ist, wird im Faderband mit einem Link-Symbol angezeigt.

Größe

Das Haupt-Playback ist auf eine Größe von zwei Fadern eingestellt und kann nicht geändert werden.

Tasten und Steller

Der Fader kann entweder für Standard-Zuordnung oder für lokale Zuordnung konfiguriert werden.

Hinweis: *Wenn sich ein neuer Benutzer zum ersten Mal verbindet, ist der Haupt-Playback-Fader nicht zugeordnet. Sobald für diesen Benutzer eine Sequenzliste eingerichtet wurde, wird auf allen anderen Geräten, die der Benutzergruppe beitreten, die gleiche Sequenzliste automatisch ihren jeweiligen Haupt-Playback-Fadern zugeordnet. Wenn ein Gerät seine Benutzer-ID ändert, wird die Sequenzliste auf dem Haupt-Playback-Fader entsprechend neu zugeordnet.*

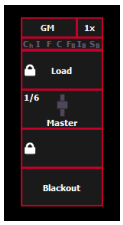
Zusätzliche Konfigurationsoptionen sind verfügbar. siehe *Sequenzlisten-Eigenschaften (auf Seite 376)*.

Master-Konfiguration

Für Fader ist eine Vielzahl verschiedener Master-Konfigurationsoptionen mit spezifischen Eigenschaften verfügbar.

Hauptsteller

Wenn ein Fader als Hauptsteller konfiguriert wird, können Sie den Steller als Hauptsteller belegt lassen oder deaktivieren. Die Fader-Größe wird auf 1x eingestellt und kann nicht geändert werden.



Die Taste über dem Fader wird als Load-Taste gesperrt und kann nicht konfiguriert werden. Die obere Flash-Taste wird deaktiviert und kann nicht konfiguriert werden. Die untere Flash-Taste kann als Blackout-Taste konfiguriert oder deaktiviert werden. Um ein Blackout auszulösen, müssen beide Flash-Tasten gleichzeitig gedrückt werden.

Man Time Fader (Zeit-Fader für manuelle Werte)

Hinweis: *Dieser spezielle Zeit-Fader für manuelle Werte beeinflusst nur manuell vorgenommene Änderungen, nicht das Playback.*

Ein Zeit-Fader für manuelle Werte wird benutzt, um die Zeit für manuelle Änderungen zu beeinflussen. Bei einem Zeit-Fader für manuelle Werte müssen Sie dem Fader eine minimale und eine maximale Zeiteinstellung zuweisen. Als voreingestellte Werte werden für Minimum 0 (Fader ganz unten) und für Maximum 5 Sekunden (Fader ganz oben) verwendet. Nach einem Klick in das entsprechende Feld kann mit dem Zahlenfeld auf dem Bildschirm die Zeit eingegeben werden.

Die Tasten des Faders können entweder als Flash-Taste oder Makro konfiguriert oder ausgeschaltet werden (siehe *Submaster-Fader- und Tastenkonfiguration (auf Seite 469)*). Es wird empfohlen, die untere Taste als Flash-Taste zu belassen, damit der Fader ein- oder ausgeschaltet werden kann. Ist der Fader aktiv, leuchtet die LED dauerhaft grün.

Hinweis: *Die Einstellung des Zeit-Faders für manuelle Werte wird ignoriert, falls er nicht mit der Flash-Taste aktiviert wurde. Wird der Zeit-Fader für manuelle Werte bewegt, beeinflusst das keine schon laufenden manuellen Änderungen.*

Das Faderband zeigt den Namen „Man Time“, um auf einen Zeit-Master-Fader für manuelle Werte hinzuweisen.

Hinweis: *Einem Zeit-Fader für manuelle Werte können Kreis- und Parameterfilter zugewiesen werden.*

Durch eine in der Kommandozeile eingegebene Sneak-Time kann ein Zeit-Fader für manuelle Werte übersteuert werden.

Nur Master

Mit einem Nur Master-Fader wird ein Wert eingestellt, bis zu dem der Inhalt gefadet wird. Mit dem Steller lassen sich Werte live anpassen, wenn der Fader über die Flash-Taste aktiviert wurde.

Die Homeposition von Nur Master-Fadern ist 100 %.

Die Syntax, um den Wert eines Nur-Master-Faders von der Kommandozeile aus zu setzen, lautet: **[Fader]** [n] **[At]** [Wert] **[Enter]**.

Hinweis: *Wird ein Fader auf proportional gesetzt, fadet die Flash-Taste alle Werte auf den Nur Master-Wert. Wurde I-Master eingestellt, stellt der Fader die Intensitäten ein. Nicht-Intensitätsparameter gehen aber auf den Endzustand, wenn der Inhalt ausgelöst wird.*

Rate-Master

Auf Konsolen mit Rate-Rad können diese Räder verwendet werden, um die Rate bzw. Geschwindigkeit dynamisch anzupassen. Auf Konsolen ohne solche Räder kann ein Rate-Master konfiguriert werden.

Der Rate-Standardwert ist 100 %, was Echtzeit entspricht (Beispiel: 5 Sekunden = 5 Sekunden). Verringern Sie den Prozentsatz, um die Stimmung zu verlangsamen. Erhöhen Sie den Prozentsatz, um die Überblendung zu beschleunigen.

Nachfolgend finden Sie einige Beispiele für die Geschwindigkeit:

- Eine reduzierte Rate von 50 %, die auf ein 5-Sekunden-Ereignis angewendet wird, spielt die Stimmung in 10 Sekunden ab.
- Eine erhöhte Rate von 200 %, die auf ein 5-Sekunden-Ereignis angewendet wird, spielt die Stimmung in 2,5 Sekunden ab.
- Eine Rate von 0 % hält die Stimmung an.

Die höchstmögliche Rate beträgt 2000 %. Alle mit einer Stimmung verbundenen Werte der Zeitsteuerung (einschließlich eventueller Follow- oder Hang-Zeiten) werden durch die Änderung der Rate proportional beeinflusst.

Kreis- und Parameterfilter auf Fader

Mit Kreis- und Parameterfiltern ist es möglich, nur bestimmte Werte wiederzugeben. Dies sind Playback-Filter, die keinen Einfluss auf das Speichern von Werten haben.

Kreis- und Parameterfilter können mit den folgenden Playback-Zielen zugewiesen werden:

- Sequenzlisten
- Submaster
- Presets
- Paletten

Hinweis: *Kreis- und Parameterfilter können auch zusammen mit Global-Effect-Fadern verwendet werden. Siehe* *Globaler Effekt-Fader (auf Seite 452)*

Hinweis: *Für Presets und Paletten können Kreis- und Parameterfilter nur in der Faderkonfiguration (Tab 36) oder in der Faderliste (Tab 35) zugeordnet werden.*

Für Sequenzlisten und Submaster können Kreis- und Parameterfilter in folgenden Bereichen eingestellt werden:

- Sequenzlistenindex
- Submasterliste
- Faderkonfiguration (Tab 36)
- Faderliste (Tab 35)
- In Live mit dem Softkey **{Eigenschaften}** zu verwenden.

Zum Zuordnen von Kreisen und Gruppen **{Kreis Filter}** antippen oder anklicken. Zum Öffnen einer Liste verfügbarer Parameter, die sich filtern lassen, **{Param Filter}** antippen oder anklicken. Es werden nur die angegebenen Kreise, Gruppen und Parameter wiedergegeben.

Hinweis: *Filter gehören je nach Zuordnung zu ihren zugewiesenen Sequenzlisten und Submastern.*

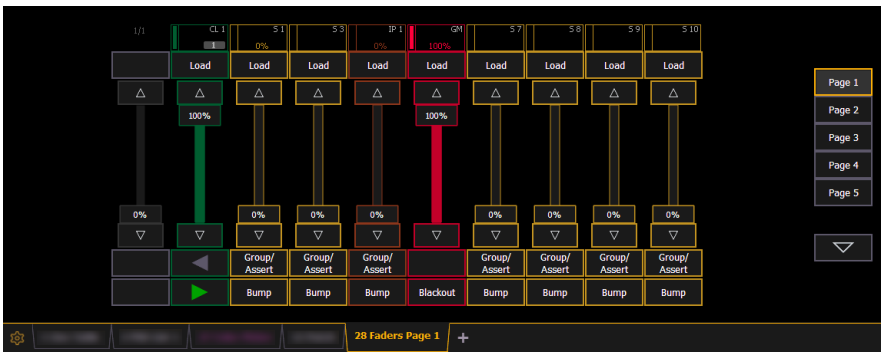
Wurde ein Filter angewendet, wird im Fader-Band eine Kennung angezeigt. Beim Kreisfilter wird C angezeigt, F beim Parameterfilter.

Kreis- und Parameterfilter löschen

Zum Löschen der aufgeführten Kreis- oder Parameterfilter das rote **{X}** drücken.

Virtuelles Fader-Modul

Vom Home-Bildschirm aus kann durch Anwählen der Anzeigetaste des Faders oder mit **[Tab] [2][8]** ein virtuelles Fader-Modul geöffnet werden.



Das virtuelle Fader-Modul verfügt über ein Konfigurationsmenü. Das Menü wird durch Anwählen des Modul-Tabs und anschließendem Doppelklick auf den Reiter des Tabs geöffnet. Ist das virtuellen Fader-Modul ausgewählt, können Sie ebenfalls das Zahnrad-Symbol anklicken, das in der Tableiste zu finden ist, um das Konfigurationsmenü zu öffnen.

Folgende Optionen sind in diesem Konfigurationsmenü verfügbar:

- **Zeilen** – legt die Anzahl der dargestellten Zeilen innerhalb des Moduls fest. Die maximale Zeilenanzahl beträgt sechs.
- **Spalten** – legt die Anzahl der dargestellten Spalten innerhalb des Moduls fest. Die maximale Spaltenanzahl beträgt sechs.
- **Stellerformat** – wählen Sie zwischen den folgenden Optionen:
  - **Tasten** – konfigurierbare Tasten
  - **Fader** – Steller und konfigurierbare Tasten
  - **Apex-Fader** – Apex-Endlos-Fader-Räder, Steller und konfigurierbare Tasten
- **Master-Faderpaar anzeigen** – aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das virtuelle Master-Faderpaar anzuzeigen. Standardmäßig nicht markiert.

Für weitere Informationen zur Konfiguration Ihrer Fader siehe *Faderkonfiguration (auf Seite 140)*

Nur Fader-Attribute kopieren

Beim Kopieren eines Faders können mit dem Softkey **{Nur Attr}** alle Fadereigenschaften außer Namen und ohne Werte oder Effekte übertragen werden.

- **[Fader] [1] [Copy To] [Fader] [4] {Nur Attr} [Enter] [Enter]** – kopiert alle Fadereigenschaften von Fader 1 auf Fader 4. Werte, Effekte und Namen werden nicht kopiert, wenn der Softkey **{Nur Attr}** verwendet wird.

Tastaturkürzel des Tastenfeldes

Überblick

Es werden einzeln gedrückte, gedrückt gehaltene oder kombinierte Tasten aufgelistet. Es wird nachdrücklich empfohlen, sich mit dieser Liste vertraut zu machen.

Siehe auch *Tastenkombinationen*.

Anzeigen

- **[Data]** (gedrückt gehalten) – zeigt Werte, die sich hinter referenzierten Werten verbergen. Beim Blättern muss **[Data]** gedrückt gehalten werden. Mit **[Data] & [Data]** wird diese Anzeige eingerastet.
- Mit **[About] & [Data]** – wird die Anzeige mit Absolutwerten eingerastet.
- Mit **[Time]** (gedrückt gehalten) – wird die Anzeige umgeschaltet, sodass die Einzelzeiten angezeigt werden. Beim Blättern muss **[Time]** gedrückt gehalten werden.
- Mit **[About] & [Time]** – wird die Anzeige auf die Einzelzeiten eingerastet. Drücken Sie **[About] & [Time] [Time]**, um Einzelzeiten zu entsperren oder vorübergehend anzuzeigen.
- Mit **[Data] & [Focus] / [Color] / [Beam]** – werden die Kategorien auf Anzeigen erweitert/unterdrückt. (Ion)
- **[Data] & {Parameterkacheln}** – unterdrückt oder zeigt einzelne Parameter der Anzeige, sofern nicht die kompakte Fassung verwendet wird. (Ion)
- **[Params] & [Focus] / [Color] / [Beam]** – erweitert/unterdrückt Kategorien auf Anzeigen. (Ti/Eos/Gio)
- **[Params] & {Parameterkacheln}** – unterdrückt oder zeigt einzelne Parameter der Anzeige, sofern nicht die Kompakte Fassung verwendet wird. (Ti/Eos/Gio)
- **[Displays] & [Helligkeitsrad]** – steuert den Hauptregler in den Helligkeitseinstellungen.
- **[Displays] [Displays]** – zeigt den Browser im ZIB.
- **[About] & [Path]/{Color Pfad}** – zeigt Color-Pfade an.
- **[Shift] & [Select]** – setzt Anzeigespalten zurück.
- **[Shift] & [Tab]** - schließt alle Tabs auf dem aktuellen Monitor (aber nicht in gesperrten Rahmen) (schließt Tab 1 und 2 nicht).
- **[Shift] & [Tab] [Tab]** – schließt alle Tabs auf allen Monitoren (aber nicht in gesperrten Rahmen) (schließt Tab 1 und 2 nicht).
- **[Shift] & [Tab] [Tab] [Tab]** – schließt alle Tabs auf allen Monitoren (einschließlich gesperrter Rahmen) (schließt Tab 1 und 2 nicht).
- **[Shift] & [Label]** – öffnet die Stimmungsnotiz für die angewählte Stimmung. Fügt einer angewählten Stimmung eine Notiz hinzu, sofern nicht schon eine vorhanden ist.
- **[About] & [Label] [Label]** – zweimal drücken, um Referenznamen einzurasten. Zum Entsperren erneut **[About] & [Label]** drücken.
- **[Shift] & [Live/Blind]** – schaltet die Anzeige auf die nächste Instanz von Live oder Blind.
- **[Live]** (wenn schon in Live) – wählt die zuletzt aktivierten Stimmung an.
- **[Blind]** (wenn bereits in Blind) – zeigt die in Live angewählte Stimmung in Blind (wenn in Blind eine andere Stimmung angewählt oder im Setup „Blind-Cue behalten“ aktiviert wurde).
- **[Flexi] & [Time]** – schaltet die Anzeige auf Flexi-Time-Ansicht um
- **[Format] & [Helligkeitsrad]** – zoomt die Anzeige im Fokus.
- **[Tab] & [Up/Down Arrow]** – blättert durch Arbeitsbereiche.
- **[Tab] & [Left/Right Arrow]** – verschiebt Anzeigen.
- **[Tab] &** [Tabnummer] – öffnet oder holt bestimmte Anzeigen nach vorne.
- **[Flexi] & [.]** – aktiviert den Flexi-Modus „Multizellen Aus“ Zum Ausschalten erneut drücken.

- [About] & [Live] – zeigt die DMX-Werte an.
- [About] & [Mark] – zeigt die von den Kreisen benutzte Mark-Stimmung an.
- [About] & [Next]/[Last] – zeigt die nächste Stimmung an, in der sich die Kreise zum nächsten mal verändern, oder die Stimmung, in der sich die Kreise zuletzt verändert hatten.
- [About] & [Park] – zeigt die geparkten Werte an.
- [About] & [Part] - zeigt die Stimmungspart-Nummer für jeden Parameter an.
- [Expand] & [Effect] – öffnet die Effektstatusanzeige (Tab 8).

Tastenfeld

- [Shift] & [Escape] – sperrt und entsperrt die Konsole
- Encoderkategorietaste & [Zahl] – führt zur gewünschten Encoderseite.
- [Escape] & Encoderkategorietaste – sperrt die Encoder. Durch anschließendes Drücken einer Encoderkategorietaste werden die Encoder wieder freigegeben.
- [Flexi] & Encoderkategorietaste – aktiviert den Flexi-Modus für alle Encoder.
- [Fader Controls] & [Flash-Taste] – wählt die entsprechende Fader-Seite bei Fader-Wings aus.
- [Fader Page] & Rate-Rad – blättert durch die Fader-Seiten. (Ti/Eos/Gio)
- [Fader Page] & [Seitennummer] – wählt die entsprechende Fader-Seite bei integrierten Fadern aus. (Ti/Eos/Gio)
- [Fader Page] – blättert zu nächsten Fader-Seite. (Ti/Eos/Gio)
- [Shift] & [Fader Page] – blättert zur vorherigen Fader-Seite zurück. (Ti/Eos/Gio)
- [Learn] & [Load] – öffnet die Konfigurationswerkzeuge des ausgewählten Faders.
- [Off] & [Load] – alle Werte werden auf Hintergrundwert zurückgesetzt, die anstehende Stimmung der Sequenzliste bleibt erhalten.
- [Release] & [Load] – alle Werte werden auf Hintergrundwert zurückgesetzt, die Sequenzliste wird an den Anfang zurückgesetzt.
- [Shift] & [Go] oder [Shift] & [Back] – fährt in 0 Sekunden zur nächsten oder vorherigen Stimmung.
- [Shift] & [Load] – entfernt Inhalt von einem Fader.
- [Shift] & [Stage] – schaltet Scroll Lock ein oder aus.

Bedienungen

- [At] [Enter] – entfernt Befehl von angewählten Kreisen/Parametern.
- [At] [At] – setzt die Helligkeit auf den Level-Wert (Setupeinstellung).
- [Color] (Encoderkategorietaste) & Encoder bewegen – Farbpunkt halten während die Farbe verändert wird.
- [Copy To] [Copy To] – schreibt Move To (verschieben) in die Kommandozeile.
- [Full] [Full] – setzt die Intensität für angewählte Kreise auf voll und schließt die Kommandozeile ab.
- [Label] [Label] – angehängt an ein Speicherzielkommando löscht dies den aktuellen Namen (einschließlich Vorstellungsdateinamen).
- [Recall From] [Recall From] – schreibt „Recall From Cue“ in die Kommandozeile.
- [Record] [Record] – schreibt Record Only in die Kommandozeile.
- [Select Active] [Select Active] – wählt aktive Kreise an, aber nicht solche, die von Submastern gesteuert werden.
- [Shift] & [Select Active] – schreibt „Select Non-Sub Active“ in die Kommandozeile.
- [Shift] & [Enter] – wiederholt die letzte Anwahl, ohne den Befehl abzuschließen. Die letzten fünf Anwahlen sind verfügbar.
- [Shift] & [At] – ruft die letzte Kreisanwahl mit Parametern auf, ohne diese abzuschließen. Die letzten fünf Anwahlen mit Parametern sind verfügbar.
- [Shift] & [Block] – schreibt „Intensity Block“ in die Kommandozeile.
- [Shift] & [Clear] – löscht die Kommandozeile.

- **[Shift] & [Delay]** – schreibt „Follow“ in die Kommandozeile.
- **[Shift] & Encoderkategorietaste** – schreibt den Kategorienamen in die Kommandozeile. Die Beam-Unterkategorien Image, Form oder Shutter zweimal drücken, um „Beam“ in die Kommandozeile zu schreiben. (Ion/Gio)
- **[Shift] & Encoder bewegen** – Feinmodus.
- **[Shift] & Encoder drücken** – schreibt den Parameternamen in die Kommandozeile. (Ion)
- **[Shift] & Farbfilter-Kachel** – schaltet zwischen den drei Helligkeitsstufen um.
- **[Shift] & [Full]** oder **[Shift] & [Out]** – Kreis zwischenzeitlich auf voll oder null setzen.
- **[Shift] & [+]** oder **[Shift] & [-]** – wie +% oder -%.
- **[Shift] & [Highlight]** – fügt Highlight hinter der aktuellen Anwahl an.
- **[Shift] & [Select Last]** – belegt die Softkeys mit zusätzlichen Optionen zur Kreisanwahl.
- **[Shift] & [Sneak]** – lässt Werte unverändert, aber macht sie unmanuell, ohne sie zu speichern.
- **[Shift] & [Update]** – Schnellspeichern.
- **[Shift] & manuelle Fader wiederherstellen** – setzt Fader auf Null zurück, ohne Kontrolle über die Kreise zu übernehmen.
- **[Shift] & {Direkttaste}** – schreibt das Ziel der Direkttaste in die Kommandozeile, ohne den Befehl abzuschließen.
- **[Shift] & [Next]** oder **[Shift] & [Last]** – wählt die vorherige / nächste Stimmung ohne Änderung der Kreisanwahl an.
- **[Sneak] [Sneak]** – fährt NIP der angewählten Kreise auf Hintergrundwert und schließt die Kommandozeile selbst ab
- **[Timing Disable] & [Go]** oder **& [Back]** – fährt in 0 Sekunden in die nächste oder letzte Stimmung.
- **[Thru] [Thru]** – mit **[Thru]** werden innerhalb eines Bereiches nur Kreise angewählt, die im Fleximodus des aktuellen Live-Tab angezeigt werden, außer der erste Kreis des Bereiches befindet sich NICHT in der Anzeige. **[Thru] [Thru]** wählt den gesamten Bereich an und ignoriert den Fleximodus.
- **[Trace] [Trace]** – zwingt einen zuvor inaktiven Kreis, seine neue Intensitätseinstellung rückwärts zu tracken.
- **[Undo]** – löscht eine offene Kommandozeile bzw. öffnet die Undo-Liste.
- **[Update] & [Flash-Taste]** – updatet einen bestimmten Submaster.
- **[**n**] [At] [/] [/] [**m**] [Enter]** – erlaubt die Eingabe eines DMX-Wertes m für den Kreis n.
- **[Shift] & [Delay] [Delay] -** schreibt „Hang“ in die Kommandozeile.
- **[Shift] & [About]** – öffnet ein Kommandozeilensuchfenster.
- **[Shift] & [.]** – schreibt „Minus Zellen“ in die Kommandozeile. Dies gilt bei Multizellengeräten.
- **[.]** – schreibt bei Eingabe nach Kreisnummer(n) „Zellen“ oder „nur Zellen“ in die Kommandozeile. Dies gilt bei Multizellengeräten.
- **[Shift] & [Int Palette]** – schreibt „Preset“ in die Kommandozeile (Element und Element 2).
- **[Displays] & [Record]** – setzt eine Markierung in die Logdatei.

Tastenkombinationen

Eine Liste gängiger Eos-Funktionen mit den dazugehörigen Tastenkombinationen auf einer externen Tastatur.



Hinweis: *Zur Verwendung von Tastenkombinationen muss Scroll Lock deaktiviert sein.*

Konsolenfunktion	Windows-Tastenkombination
Tastenkombinationen	Alt /
	?
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
. (Punkt)	. (Punkt)
- (Minus)	- (Minus)
+ (Plus)	=
	+
+%	Shift =
	Strg Alt =
-%	Shift -
	Strg Alt -
/	/
A3D Kamera nach oben	Pfeiltaste nach oben
A3D Kamera nach oben (Editiermodus)	W
A3D Kamera vorwärts	Umschalt Pfeiltaste nach oben
A3D Kamera vorwärts (Editiermodus)	Umschalt W
A3D Kamera nach links	Pfeiltaste links
A3D Kamera nach links (Editiermodus)	A
A3D Kamera nach unten	Pfeiltaste nach unten
A3D Kamera nach unten (Editiermodus)	S
A3D Kamera rückwärts	Umschalt Pfeiltaste nach unten
A3D Kamera rückwärts (Editiermodus)	Umschalt S

Konsolenfunktion	Windows-Tastenkombination
A3D Kamera nach rechts	Pfeiltaste rechts
A3D Kamera nach rechts (Editiermodus)	D
About	Y
Adresse/Dimmer	Alt A
Alle NP	Strg N
Assert †	Strg W
Assert (Playback) †	Strg Alt A
At	A
	@
	*
Zurück (Shell)	Escape
Beam-Filter	Strg B
Beam-Palette	Alt B
Blind	F2
	Strg 2
Block	B
Capture	Strg Alt P
Clear	Backspace (Korrekturtaste)
Kommandozeile löschen	Shift Backspace (Korrekturtaste)
	Strg Alt Backspace (Korrekturtaste)
Name löschen	Strg Backspace (Korrekturtaste)
Color Filter	Strg C
Color-Palette	Alt C
Color-Pfad	Strg Alt W
Copy To	C
Cue	Q
Cue Only/Track	X
Data	Strg D
Data-Modus	Strg Umschalt D
Delay	D
Delete	Delete
Delete (macOS)	Fn Delete
Anzeigen	F9
	Strg 9
Effect	Alt E
Effekte-Softkeys †	Alt Shift E
Encoder-Display (Gio) †	Strg Alt \

Konsolenfunktion	Windows-Tastenkombination
Encoder-Seite Color ^†	Strg Alt [
Encoder-Seite Focus ^†	Strg Alt ,
Encoder-Seite Form ^†	Strg Alt ;
Encoder-Seite Image ^†	Strg Alt]
Encoder-Seite Intensität ^†	Alt .
Encoder-Seite Shutter ^†	Alt ,
Enter	Enter
Escape	Escape
Expand	F5
	Strg 5
Fader Seite †	V
Fan †	W
Flexi	F3
	Strg 3
Focus Filter	Strg F
Focus-Palette	Alt F
Follow/Hang †	Shift D
	Strg Alt D
Format	F4
	Strg 4
(Farbwechsler) Frame	Strg Alt C
Freeze †	Strg Alt F
Full	F
Go	Leertaste
Go To Cue	Strg G
Go To Cue 0	Strg Alt G
Group	G
Help	Alt /
Highlight †	\
	Strg Alt H
Home	Home
	Strg H
Home (macOS)	Fn Pfeiltaste links
Intensity Block †	Shift B
	Strg Alt B
Intensity Filter	Strg I
Intensity-Palette	Alt I
Label / Note	L
Last	Page Up
	Strg ,

Konsolenfunktion	Windows-Tastenkombination
Last (macOS)	Fn Pfeiltaste nach oben
Learn	Alt L
Level	Strg V
Live	F1
	Strg 1
Load	Strg Alt L
Macro	M
Makro 801*	Strg Alt 1
Makro 802*	Strg Alt 2
Makro 803*	Strg Alt 3
Makro 804*	Strg Alt 4
Makro 805*	Strg Alt 5
Makro 806*	Strg Alt 6
Makro 807*	Strg Alt 7
Makro 808*	Strg Alt 8
Makro 809*	Strg Alt 9
Makro 810*	Strg Alt 0
Magic Sheet	Alt M
Manual Override	Strg Alt M
	Strg Alt N
Mark †	K
	Strg Alt K
Spiegeln Start	Alt F1
Spiegeln Stop	Alt F2
ML Controls	F7
	Strg 7
Mehr Softkeys	Alt 7
Next	Page Down
	Strg
Next (macOS)	Fn Pfeiltaste nach unten
Off	Strg Alt O
Offset	Strg O
Out	O
Page Left	Pfeiltaste links
Page Right	Pfeiltaste rechts
Page Up	Pfeiltaste nach oben
Page Down	Pfeiltaste nach unten
Parameters (Anzeige)	Strg D
Park	Alt K
Part	P

Konsolenfunktion	Windows-Tastenkombination
Patch	;
Pixelmap †	Alt X
Preset †	Alt P
Query †	Strg Q
Rate	Strg Alt R
Recall From	E
Record	R
RecordOnly	Strg R
Release	Strg Alt S
Rem Dim	H
Scroll Lock	Strg 6
Select	Strg Eingabe
Select (Shell)	Eingabe
Select Active	Strg A
Select Last	Strg L
Select Manual	Strg M
Setup	Alt S
Shift	Z
Snapshot	Strg S
Sneak	N
Softkey 1	Alt 1
Softkey 2	Alt 2
Softkey 3	Alt 3
Softkey 4	Alt 4
Softkey 5	Alt 5
Softkey 6	Alt 6
Leertaste deaktivieren	Alt G
Staging-Modus	F6
Stop/Back	Strg Leertaste
	Strg Alt Q
Stop Effect	Umschalt Alt E
Submaster	S
Tab	Tab
Time	I
Time (Anzeige)	Strg Alt I
Timing Disable	Strg Alt T
Hotkeys umschalten	F8
	Strg 8
Trace †	J
Thru	T

Konsolenfunktion	Windows-Tastenkombination
Undo	Strg X
Update	U
Virtuelle Tastatur	Strg K
Arbeitsbereich	] oder [
Ausgewählte Anzeige zoomen	Linke Maustaste + Mausrad

** Einige Tastenkombinationen sind nicht auf allen physischen Tastaturlayouts verfügbar.*

^ Verwenden Sie alternativ Encoder Anzeige + Kategorie, um die Encoder-Seiten zu ändern.

† Befehle sind auf der Element Classic nicht verfügbar.

Hinweis: *Zum Aktivieren von Eos-Funktionen auf macOS-Funktionstasten:*

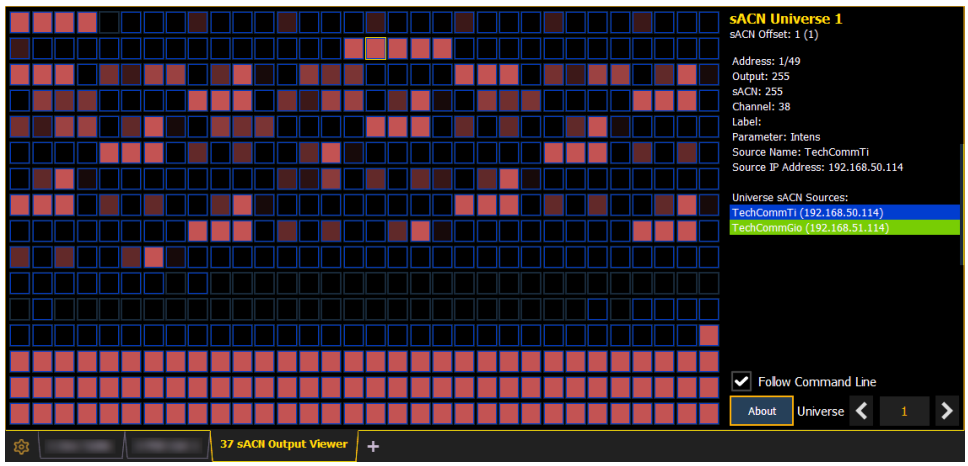
1. *Navigieren Sie zu **Systemeinstellungen > Tastatur***
2. *Aktivieren Sie die Einstellung „Alle Tasten F1, F2 usw. als Standard-Funktionstasten verwenden“.*

Hinweis: *Bei einigen internationalen Tastaturen muss die Option „Benutze die Shift-Taste als Eos Shift“ unter **Setup > Gerät > Bedienpult > Eingabe-Geräte** deaktiviert werden. Benutzen Sie in diesen Fällen Z als Umschalttaste, um auf die Tastenkombinationen zugreifen zu können.*

sACN-Output-Anzeige

Sie können die sACN-Output-Anzeige mit **[Tab] + [3][7]** oder durch Auswahl der sACN-Output-Anzeige auf dem Home-Bildschirm öffnen.

In der sACN-Output-Anzeige können Sie die jeweiligen aktuelle Live-Ausgabe eines einzelnen Universums überprüfen.



Auf der linken Seite der Ansicht befindet sich das Universumraster. Es zeigt 512 Adresszellen an. Farbige Zellen sind aktuell gepatchte Adressen. Jede gepatchte Zelle enthält eine Adressnummer und einen Ausgabewert. Ungepatchte Zellen sind schwarz und haben nur einen Adresswert.

Die Ausgabewerte liegen zwischen 0 und 255. 0 wird in schwarz angezeigt und 255 in hellrot. Je höher der Ausgabewert, desto heller wird die Rotfärbung.

Bei einem angewählten Kreis oder einer Adresse in der Kommandozeile wird die entsprechende Adresse in Gold eingerahmt. Sie können zur Auswahl auch auf eine Zelle drücken. Dieser Befehl schreibt jedoch nicht in die Kommandozeile. Die Informationen der angewählten Adresse werden rechts vom Raster angezeigt.

Alle verfügbaren sACN-Quellen werden farblich markiert in der rechten Leiste angezeigt. Die Adresszellen verwenden die gleiche Farbmarkierung, um anzuzeigen, welcher Netzwerkteilnehmer Daten für diese Adresse sendet.

Konfigurationsoptionen

Wenn das Kästchen „Kommandozeile folgen" markiert ist, folgt die Ansicht der Kommandozeile für die Adressauswahl. Diese Option ist als Voreinstellung aktiviert.

Öffnen Sie mit {About} die About-Anzeige für Adressen im ZIB.

Drücken Sie die Pfeilschaltflächen nach links und rechts, um durch die verfügbaren Universen zu blättern, oder geben Sie eine bestimmte Universumsnummer in das Feld ein.

Kapitel 3

Verwalten von Vorstellungsdateien

Verwalten von Vorstellungsdateien 161
Neue Vorstellungsdateien erstellen 161
Vorhandene Vorstellungsdateien öffnen 161
Vorstellungsdateien mergen 164
Vorstellungsdateien drucken 167
Speichern der aktuellen Vorstellungsdatei 168
Vorstellungsdaten importieren 171
Vorstellungsdaten exportieren 173
Logdateien exportieren 174
Vorstellungsdateien löschen 175

Verwalten von Vorstellungsdateien

Dieser Abschnitt erläutert, wie Vorstellungsdateien erstellt, geöffnet und gespeichert werden. Jeder dieser Vorgänge erfolgt im *Browser (auf Seite 90)*-Bereich im *Zentraler Informationsbereich (CIA/ZIB) (auf Seite 87)*.

Vorstellungsdateien können auch über die Shell mit der Dateiverwaltung der Shell (Eos Configuration Utility – ECU) verwaltet werden. Siehe *{Dateiverwaltung...} (auf Seite 628)*.

Neue Vorstellungsdateien erstellen

Zum Anlegen einer neuen Vorstellungsdatei mit dem Browser zu **Datei > Neu** navigieren und **[Select]** drücken.

Bitte bestätigen, dass eine neue Show erstellt werden soll. Alle nicht gespeicherten Vorstellungsdaten gehen verloren. Zur Bestätigung **{OK}** drücken oder **{Abbrechen}**, um den Vorgang zu beenden.

Wenn Sie möchten, dass Ihr Augment3d-Modell in die neue Vorstellung aufgenommen wird, so aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Augment3d-Modell behalten“. Weitere Informationen sind unter *Augment3d (auf Seite 528)* zu finden.

Benutzer von Ion Classic können ein 1:1-Patch mit der Option **{Patch 1:1}** auswählen. Eine neue Vorstellung, die mit angewähltem **{Patch 1:1}** erstellt wurde, hat einen 1:1-Patch und eine 1:1-Kreis/Submaster-Zuordnung. Auf Element Classic ist diese Option standardmäßig aktiviert.

Vorstellungsdatei-Vorlage

In der Shell kann eine Vorstellungsdatei über *Setup > Allgemein (auf Seite 615)* als Vorlage zugewiesen werden.

Wenn eine Vorstellungsdatei als Vorlage zugewiesen wird, erstellt Eos eine Kopie der Datei im Ordner **Templates**, sodass diese als Grundlage neuer Vorstellungsdateien dienen kann. Im ZIB wird unter **Datei > Neu aus Vorlage (***Name der Vorlagen-Vorstellungsdatei***)** eine neue Option zum Erstellen einer neuen Vorstellungsdatei angezeigt, die mit der Vorlage identisch ist. Sie können jederzeit über die Option **Datei > Neu** eine neue leere Vorstellungsdatei erstellen.

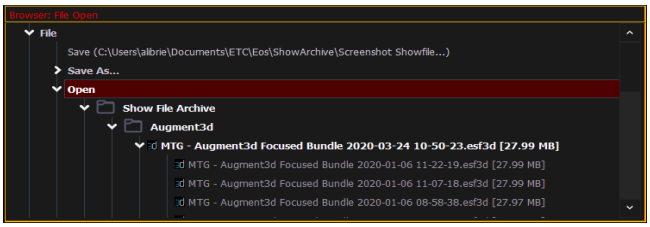
Sie können Vorlagen mit der Dateiverwaltung verwalten. Sie sind von Tiefentladungen nicht betroffen. Siehe *Setup > Verwaltung (auf Seite 627)*.

Vorhandene Vorstellungsdateien öffnen

Namen der Vorstellungsdateien können in der Browser-Liste als normaler Text oder in **Fettschrift** erscheinen. Dateien mit normalen Text zeigen an, dass unter diesem Namen nur eine Vorstellungsdatei gespeichert ist.

Fett geschriebene Vorstellungsnamen zeigen an: Es gibt von der unter diesem Namen gespeicherten Vorstellungsdatei verschiedene Versionen, dabei ist diejenige in Fettschrift die zuletzt gespeicherte Version. Um auf die letzte Vorstellungsdatei zuzugreifen, einfach den Namen in Fettschrift wählen. Man kann eine in Fettschrift geschriebene Vorstellungsdatei mit dem Rechtspfeil erweitern, um eine Liste der vorherigen Versionen im Browser anzuzeigen. Die gewünschte Vorstellung aus der erweiterten Liste wählen.

Um eine bestehende Eos-Vorstellungsdatei zu öffnen, im Browser zu **Datei > Öffnen** navigieren und **[Select]** drücken.



Eos bietet Ihnen mehrere Möglichkeiten, eine Vorstellungsdatei der Eos-Familie abzurufen:

- **Vorstellungen** – Dies ist der Standard-Speicherort für Vorstellungsdateien, wenn eine Vorstellungsdatei erstellt und gespeichert wird. Die älteren Versionen der Vorstellungsdatei werden unter der aktuellen Version aufgeführt. Dadurch ist es möglich, falls gewünscht die neuste Version oder eine frühere Version der Vorstellungsdatei zu öffnen.
- **Netzwerklaufwerk** – falls eines angeschlossen ist. Ist kein Netzwerklaufwerk angeschlossen, wird es im Browser nicht angezeigt.
- **USB-Speichermedium** – Ist ein USB-Speichermedium angeschlossen und eine Eos-Vorstellungsdatei darauf verfügbar, wird USB als weißer Text angezeigt und ist erweiterbar.

Den gewünschten Speicherort öffnen:

- Zum Öffnen einer Vorstellungsdatei aus dem Vorstellungsverzeichnis mit dem Browser zu **Datei > Öffnen > Vorstellungen** navigieren und **[Select]** drücken.
- Zum Öffnen einer Vorstellungsdatei vom Netzwerklaufwerk im Browser zu **Datei > Öffnen > Name des Netzwerklaufwerks >** navigieren und **[Select]** drücken.
- Zum Öffnen einer Vorstellungsdatei von einem USB-Speichermedium mit dem Browser zu **Datei > Öffnen > Name des Laufwerks** navigieren und **[Select]** drücken.

Die spezifische Vorstellungsdatei wählen

- Innerhalb des gewählten Speicherorts die Vorstellungsdatei wählen, die geöffnet werden soll, und danach **[Select]** drücken.
- Falls die gewählte Vorstellung mehrere Zeitstempel hat und eine ältere Version geladen werden soll, zur gewünschten Version navigieren und **[Select]** drücken.

Dadurch wird das Fenster Vorstellung Laden im ZIB geöffnet.

In diesem Fenster kann man wählen, welche Anteile der Vorstellungsdatei geladen werden sollen. Die Schaltflächen im ZIB repräsentieren sämtliche Vorstellungsanteilen, die geladen werden können. Standardmäßig sind alle Kategorien angewählt (grau) und werden geladen. Um das Laden bestimmter Kategorien zu unterbinden, werden diese im ZIB mit der entsprechenden Schaltfläche abgewählt.

Um alle Vorstellungskomponenten erneut anzuwählen, die Taste **{Rücksetzen}** drücken und alle Tasten werden wieder in grau dargestellt (angewählt). Um den Ladevorgang der Vorstellung zu stoppen, die Schaltfläche **{Abbrechen}** drücken.

Wenn alle erforderlichen Vorstellungskomponenten an-/abgewählt sind, die Schaltfläche **{OK}** drücken.

Eos lädt die ausgewählte Vorstellung in die Konsole.

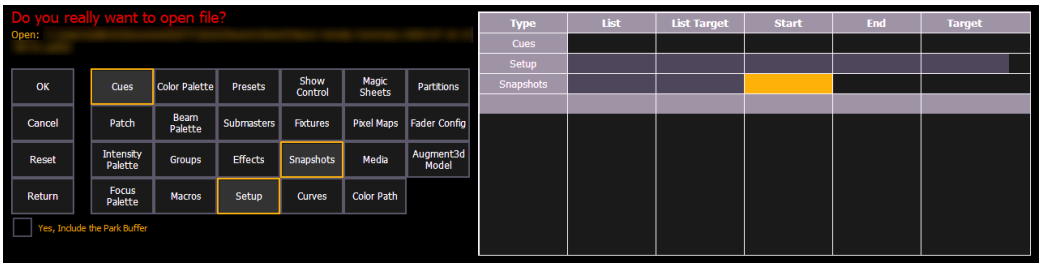
VORSICHT: *Werden nur einzelne Kategorien einer Vorstellung geöffnet, werden alle anderen Daten von der Konsole gelöscht. Um Vorstellungsdaten zusammenzufassen, sollte Merge verwendet werden. Siehe* *Vorstellungsdateien mergen (auf Seite 164)*

Teile einer Vorstellung öffnen

Mit **{Erweitert}** im Fenster „Vorstellung öffnen“ können Anteile der Vorstellungsdatei geladen und der gewünschte Speicherort für diese Anteile festgelegt werden.

VORSICHT: *Werden nur Anteile einer Vorstellung geöffnet, werden alle anderen vorhandenen Daten von der Konsole gelöscht. Zum Zusammenführen von Vorstellungsdaten muss Merge verwendet werden. Siehe* *Vorstellungsdateien mergen (auf der nächsten Seite)**.*

Sie können z. B. nur bestimmte Stimmungen angeben und diese in einen anderen Bereich von Stimmungsnummern in der neuen Vorstellung laden. Man kann auch nur bestimmte Paletten, Voreinstellungen, Effekte usw. auswählen. Zur Ansicht der vollständigen Liste von Vorstellungsanteilen im Fenster „Vorstellung öffnen“ **{Erweitert}** drücken.



Die ausgewählten Anteile werden in einer Tabelle im ZIB aufgeführt. Felder mit dunklem Hintergrund können in der Tabelle bearbeitet werden, Felder mit hellgrauem Hintergrund sind auf diese Kategorie nicht anwendbar. Bei jeder dieser Kategorien kann der gewünschten Bereich angeben werden, wenn in der Tabelle auf die entsprechende Zelle geklickt wird und Nummern über die Tastatur eingegeben werden. Die Spalten in der Tabelle sind:

- Liste – Die Liste, aus der die Daten entnommen werden (z. B. eine Sequenzliste).
- Listenziel – Die Liste, in der die Daten eingefügt werden.
- Start – Der Beginn eines Bereichs von Komponenten (z. B. ein Bereich von Stimmungen).
- Ende – Das Bereichsende.
- Ziel – Der gewünschte Speicherort in der geöffneten Vorstellungsdatei (für Bereiche wird dies der Speicherort der ersten Komponente des Bereichs in der geöffneten Vorstellung sein, die anderen folgen der Reihe nach).

Hinweis: *In der Ansicht **{Erweitert}** kann man mittels der Taste **[Thru]** zum Spaltenende und mit **[At]** zur Zielspalte springen.*

Nur Teile einer Vorstellungsdatei öffnen:

1. Mit dem Browser zur gewünschten Vorstellungsdatei navigieren. Siehe *Vorhandene Vorstellungsdateien öffnen (auf Seite 161)*.
2. Im Fenster „Vorstellung öffnen“ **{Erweitert}** drücken. Im ZIB erscheint der Auswahlbildschirm der Kategorien.
3. Die Vorstellungsanteile, die geladen werden sollen, mit den entsprechenden Schaltflächen im ZIB wählen. Die ausgewählten Kategorien erscheinen in der Liste auf der rechten Seite.
4. Felder, für die spezifische Nummern eingegeben werden sollen, anklicken. Das Feld wird golden hervorgehoben, sofern es bearbeitet werden kann.
5. Geben Sie die Nummer über das Tastenfeld ein, um die gewünschten Stimmungen/Gruppen/Effekte usw. anzugeben.
6. Um diese Anteile zu laden, **{OK}** drücken.

Das Fenster „Vorstellung öffnen“ kann mit **{Abbrechen}** jederzeit geschlossen werden. Damit kehrt man zum Browser zurück.

Alle gewählten Komponenten der Tabelle werden mit **{Rücksetzen}** gelöscht.

Die erweiterte Auswahl kann jederzeit mit **{Zurück}** beendet werden. Damit kehren Sie zum allgemeinen Bildschirm „Vorstellung öffnen“ zurück.

Hinweis: *Medien sind importierte Gobo-Grafiken und Magic Sheet-Bilder. Diese Kategorie ist standardmäßig enthalten, wenn Patch, Geräte oder Magic Sheets gewählt werden.*

Teile des Patchs öffnen

Es besteht im Fenster „Vorstellung öffnen“ mit **{Erweitert}** die Möglichkeit, wahlweise Teile der Patch-Informationen oder Geräte in einer Vorstellungsdatei zu öffnen. **{Patch}** oder **{Geräte}** wählen.

Hinweis: *Es ist wichtig zu beachten, dass beim Öffnen von Teilen des Patchs alle anderen Speicherziele von der Konsole gelöscht werden. Um diese Daten zu behalten muss Merge verwendet werden.*

Der gewünschte Bereich wird angeben, indem in der Tabelle die entsprechende Zelle angewählt wird und Nummern über die Tastatur eingegeben werden. Die Spalten, die Patch betreffen, sind:

- Start – Der Bereichsanfang.
- Ende – Das Bereichsende.
- Ziel – Der gewünschte Speicherort in der geöffneten Vorstellungsdatei (für Bereiche wird dies der Speicherort der ersten Komponente des Bereichs in der geöffneten Vorstellung sein, die anderen folgen der Reihe nach).

Hinweis beim Laden der Vorstellungsdatei

Falls die geladene Vorstellungsdatei die Ausgabekapazität der Konsole übersteigt, wird im ZIB ein Hinweis angezeigt. Dieser Hinweis muss mit **{OK}** geschlossen werden, bevor man fortfahren kann. Zur Anzeige der Konsolenkapazität auf **[About]** drücken.

Park

Der Inhalt von Park wird in den Vorstellungsdateien gespeichert. Park wird beim Öffnen einer Vorstellungsdatei standardmäßig nicht geladen.

Park kann beim Öffnen einer Vorstellungsdatei geladen werden, dafür ist aber eine zusätzliche Bestätigung erforderlich. Das Kontrollkästchen **Park-Daten laden** muss aktiviert werden.

Weitere Informationen zu Park finden Sie unter *Park (auf Seite 457)*

Vorstellungsdateien mergen

Alle Konsolen der Eos-Familie unterstützen das Zusammenführen von Vorstellungsdateien der Eos-Familie.

Hinweis: *Das Mergen von Vorstellungsdateien unterscheidet sich vom Öffnen von Vorstellungsdateien. Wenn man nur bestimmte Vorstellungsanteile öffnet, werden die anderen Speicherziele gelöscht. Beim Mergen bleiben diese Speicherziele erhalten.*

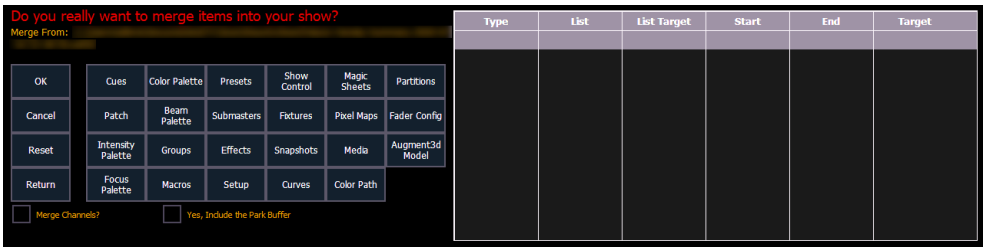
Um eine Vorstellungsdatei zu mergen, im Browser zu **Datei > Merge** navigieren. Zum gewünschten Dateispeicherort navigieren und **[Select]** drücken. Wird Merge verwendet, zeigt Eos nur die verfügbaren Dateien an. Zur gewünschten Datei navigieren und **[Select]** drücken.

Dadurch wird das Fenster „Merge“ im ZIB geöffnet. Über diesen Bildschirm kann man wählen, welche Aspekte der Vorstellungsdatei man zusammenfassen möchte. Standardmäßig sind alle Anteile abgewählt (schwarz). Ausgewählte Vorstellungsanteile erscheinen grau.

Hinweis: *Medien sind importierte Gobo-Grafiken und Magic Sheet-Bilder. Diese Kategorie ist standardmäßig enthalten, wenn Patch, Geräte oder Magic Sheets gewählt werden.*

Wird die Schaltfläche **{Erweitert}** im Merge-Fenster gewählt, können Anteile der Vorstellungsdatei geladen und der gewünschte Speicherort dieser Anteile in der aktuellen Vorstellungsdatei festgelegt werden.

Z. B. können Sie nur Stimmungen 5-10 angeben und diese als Stimmungen 20-25 in die aktuelle Vorstellung laden. Man kann auch nur bestimmte Paletten, Voreinstellungen, Effekte usw. auswählen. Zur Ansicht der vollständigen Liste von Vorstellungsanteilen, die Schaltfläche **{Erweitert}** im Merge-Fenster drücken.



Die ausgewählten Anteile werden in einer Tabelle im ZIB aufgeführt. Felder mit dunklem Hintergrund können in der Tabelle bearbeitet werden, Felder mit hellgrauem Hintergrund sind auf diese Kategorie nicht anwendbar. Bei jeder dieser Kategorien kann der gewünschten Bereich angeben werden, wenn in der Tabelle auf die entsprechende Zelle geklickt wird und Nummern über die Tastatur eingegeben werden. Die Spalten in der Tabelle sind:

- Liste – Die Liste, aus der die Daten entnommen werden (z. B. eine Sequenzliste).
- Listenziel – Die Liste, in der die Daten eingefügt werden.
- Start – Der Beginn eines Bereichs von Komponenten (z. B. ein Bereich von Stimmungen).
- Ende – Das Bereichsende.
- Ziel – Der gewünschte Speicherort in der geöffneten Vorstellungsdatei (für Bereiche wird dies der Speicherort der ersten Komponente des Bereichs in der geöffneten Vorstellung sein, die anderen folgen der Reihe nach).

Hinweis: *In der Ansicht **{Erweitert}** kann man mittels der Taste **[Thru]** zum Spaltenende und mit **[At]** zur Zielspalte springen.*

Zum Mergen von Kreisen siehe *Kreise mergen beim Mergen von Vorstellungsdateien (auf der nächsten Seite)*

Um nur Vorstellungsanteile zu mergen:

1. Mit dem Browser zur gewünschten Vorstellungsdatei navigieren (siehe *Vorhandene Vorstellungsdateien öffnen (auf Seite 161)*).
2. Erscheint das Merge-Fenster, die Schaltfläche **{Erweitert}** drücken. Im ZIB erscheint der Auswahlbildschirm der Kategorien.

3. Die Kategorien, die in die aktuelle Vorstellungsdatei hineingemergt werden sollen, durch Drücken der entsprechenden Schaltfläche in der linken Hälfte des ZIB auswählen. Die ausgewählten Kategorien erscheinen in der Liste auf der rechten Seite.
4. Felder, für die spezifische Nummern eingegeben werden sollen, anklicken. Das Feld wird golden hervorgehoben, sofern es bearbeitet werden kann.
5. Über die Tastatur die Nummern eingeben, um die gewünschten Stimmungen/Gruppen/Effekte usw. anzugeben.
6. Um die gewählten Kategorien in die aktuelle Vorstellung zu laden, auf **{OK}** drücken.

Teile des Patchs mergen

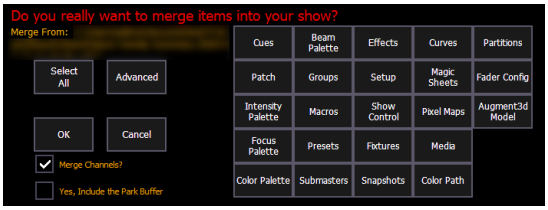
Es besteht die Möglichkeit, mithilfe der Schaltfläche **{Erweitert}** wahlweise Teile der Patch-Informationen oder Geräte in einer Vorstellungsdatei zusammenzufassen. **{Patch}** oder **{Geräte}** wählen.

Der gewünschte Bereich wird angeben, indem in der Tabelle die entsprechende Zelle angewählt wird und Nummern über die Tastatur eingegeben werden. Die Spalten, die Patch betreffen, sind:

- Start – Der Bereichsanfang.
- Ende – Das Bereichsende.
- Ziel – Der gewünschte Speicherort in der geöffneten Vorstellungsdatei (für Bereiche wird dies der Speicherort der ersten Komponente des Bereichs in der geöffneten Vorstellung sein, die anderen folgen der Reihe nach).

Wenn Sie das Kontrollkästchen „Nur Augment3d XYZ-Position mergen“ aktivieren, werden nur die Augment3d-Positionsinformationen des ausgewählten Bereichs zusammengeführt, ohne dass zusätzliche Patch-Daten zusammengeführt werden.

Kreise mergen beim Mergen von Vorstellungsdateien



Ist „Kreise mergen“ ausgewählt, werden Kreise aus Stimmungen, Submastern, Gruppen und anderen Kreis-Zielen allen bestehenden Kreis-Zielen des gleichen Typs hinzugefügt.

Ist Kreise mergen nicht angewählt, überschreiben diese Kreise alle bestehenden Kreise in den Kreis-Zielen des gleichen Typs.

Beispiel:

In Vorstellungsdatei 1 hat Gruppe 1 die Kreise 1 bis 5. In Vorstellungsdatei 2 hatte Gruppe 1 die Kreise 6 bis 10. Beim Mergen von Kreisen und Gruppen wird Gruppe 1 der Vorstellungsdatei 2 mit Gruppe 1 der Vorstellungsdatei 1 zusammengemergt. Gruppe 1 verfügt dann über die Kreise 1 bis 10. Wurde Kreise mergen nicht ausgewählt, verfügt Gruppe 1 nur über die Kreise 6 bis 10.

Hinweis: *Es ist wichtig zu bedenken, dass falls die gleichen Kreise in beiden Vorstellungsdateien vorhanden sind, die gemergten Daten die bestehenden Daten dieser Kreise überschreiben.*

Hinweis: *Kreise für Szenenelemente und verschiebbare Szenenelemente mit verschachtelten Elementen in einem Augment3d-Modell werden ohne ihre Modellelemente importiert, wenn das Augment3d-Modell nicht auch gemergt wird.*

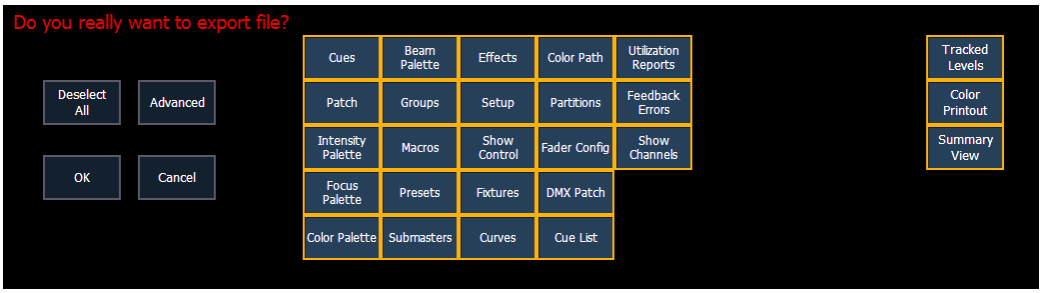
Vorstellungsdateien drucken

Eos bietet die Möglichkeit, eine Vorstellungsdatei oder Teile einer Vorstellungsdatei als PDF-Datei zu drucken. Eos bietet zum Speichern der PDF-Dateien drei Speicherorte. Dazu zählen das Vorstellungsverzeichnis, der Dateiserver und ein USB-Speichermedium (falls angeschlossen). Durch Speichern einer PDF-Datei auf einem USB-Speichermedium (F:) kann man das PDF-Formular über einen PC ausdrucken. Das Drucken direkt aus Eos wird nicht unterstützt.

Im Setup können Seitenausrichtung und Papierformat für diese PDF-Dateien gewählt werden. Siehe *PDF Setup (auf Seite 254)*.

Um eine PDF-Datei einer Eos-Vorstellungsdatei zu erstellen, navigieren Sie mit dem Browser zu **Drucken.**

Dadurch wird das Drucken-Fenster im ZIB geöffnet. Über dieses Fenster kann man wählen, welche Anteile der Vorstellungsdatei als PDF gespeichert werden sollen. Standardmäßig werden alle Aspekte gewählt (grau) und gespeichert. Damit bestimmte Vorstellungs-Aspekte nicht gedruckt werden, diese im ZIB durch Berühren der entsprechenden Schaltfläche abwählen. Die abgewählten Vorstellungsanteile werden schwarz dargestellt.

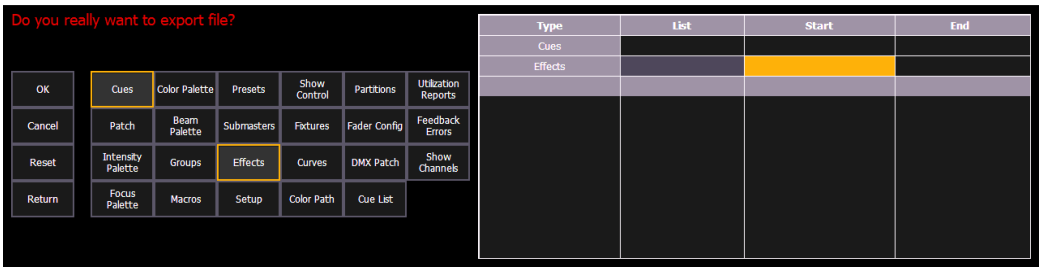


Um alle Vorstellungsanteile erneut auszuwählen, die Schaltfläche **{Alles Anwählen}** drücken, wodurch alle Kategorien wieder grau werden (ausgewählt). Um den Speichervorgang der PDF-Datei zu stoppen und den Browser wieder anzuzeigen, die Schaltfläche **{Abbrechen}** drücken. Wenn alle erforderlichen Vorstellungsanteile an-/abgewählt sind, die Schaltfläche **{OK}** drücken, um eine PDF-Datei zu erstellen.

Rechts auf der Seite dieser Anzeige sind drei zusätzliche Optionen vorhanden:

- **Getrackte Werte** – druckt sowohl Änderungsbefehle als auch getrackte Werte.
- **Farbiger Ausdruck** – druckt die Stimmungsdaten mit denselben Farbkennungen, die bei den Anzeigen der Konsole verwendet werden. Siehe *Farbkennungen (auf Seite 112)*
- **Kompakte Fassung** – druckt Stimmungen ohne Nicht-Intensitätsparameter-Informationen.

Es können zum Drucken auch bestimmte Vorstellungsanteile gewählt werden. Zur Auswahl dieser Anteile die Schaltfläche **{Erweitert}** drücken. Die Schaltflächen im ZIB repräsentieren sämtliche Vorstellungsanteile, die anwählbar sind. Alle Kategorien sind standardmäßig abgewählt (schwarz).



Werden Kategorien ausgewählt, werden sie der Tabelle im ZIB hinzufügt. Bei jeder dieser Kategorien kann der gewünschten Bereich angeben werden, wenn in der Tabelle auf die entsprechende Zelle geklickt wird und Nummern über die Tastatur eingegeben werden. Die Spalten in der Tabelle sind:

- Liste – Die Liste, aus der die Daten entnommen werden (z. B. eine Sequenzliste).
- Start – Der Beginn eines Bereichs (z. B. ein Bereich von Stimmungen).
- Ende – Das Bereichsende.

Hinweis: *In der Ansicht **{Erweitert}** kann man mittels der Taste **[Thru]** zur Spalte Ende springen.*

Zum Abwählen aller Vorstellungsanteile die Schaltfläche **{Rücksetzen}** drücken, alle Tasten werden wieder schwarz (abgewählt).

Um zum Haupt-Bildschirm Drucken zurückzukehren, die Taste **{Zurück}** drücken. Um den Speichervorgang der PDF-Datei zu stoppen und den Browser wieder anzuzeigen, die Schaltfläche **{Abbrechen}** drücken. Wenn Sie bereit sind, die Datei zu speichern, auf **{OK}** drücken. Sie werden aufgefordert, die Datei zu benennen.

Die PDF-Datei erhält Vorstellungsname, Datum und Zeit der Erstellung sowie Datum und Zeit des Zeitpunkts, an dem die Vorstellungsdatei das letzten Mal gespeichert wurde. Auch die Eos-Softwareversion wird angegeben. Wurden beim Speichern der Datei mehrere Kategorien gewählt, werden in der PDF-Datei am Anfang Hyperlinks eingefügt, damit schnell zu einem Abschnitt gesprungen werden kann.

Hinweis: *Wurde die Kategorie Stimmungen ausgewählt, werden Stimmungsnotizen und Szenen zusammen mit zusätzlichen Stimmungsinformationen angezeigt.*

Speichern der aktuellen Vorstellungsdatei

Um aktuelle Vorstellungsdaten zu speichern, navigieren Sie im Browser zu: **Datei > Speichern >** und drücken **[Select]**. Eine grüne „Erfolgsmeldung“ sollte erscheinen, wenn das Speichern der Datei beendet ist. Wenn eine rote Fehlermeldung auftritt, versuchen Sie, einen anderen Speicherort zu verwenden oder Eos möglichst unverzüglich zu beenden und/oder neu zu starten.

Das Vorstellungsverzeichnis ist der Standard-Speicherort für Vorstellungsdateien, wenn diese gespeichert werden. Der neue Zeitstempel unter dem Namen der Vorstellungsdatei im ZIB zeigt, dass die Vorstellungsdatei gespeichert wurde.

Im Vorstellungsverzeichnis sind alle vorherigen Speicherungen nach dem Dateinamen mit einem Zeitstempel versehen gespeichert.

Änderungskennung für Vorstellungsdateien

Neben dem Namen der Vorstellungsdatei wird ein Sternchen (*) dargestellt, um anzuzeigen, dass eine Vorstellungsdatei geändert, aber nicht gespeichert wurde.

Ein Sternchen neben dem Wort „Augment3d“ in Klammern bedeutet, dass noch nicht gespeicherte Änderungen im Augment3d-Modell vorhanden sind.

Warnung bei ungespeicherten Vorstellungsdateien

Wenn sich in der aktuellen Vorstellungsdatei ungespeicherte Daten befinden, wird eine Speicherwarnung angezeigt, wenn Sie versuchen, eine neue oder bestehende Vorstellungsdatei zu öffnen.



Die folgenden Optionen werden zur Verfügung stehen:

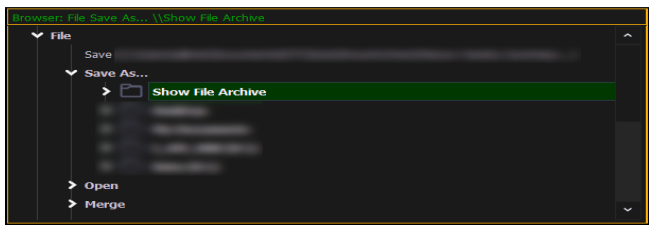
- **Speichern** – speichert die aktuelle Vorstellungsdatei und öffnet eine neue oder bestehende Vorstellungsdatei.
- **Speichern unter** – speichert die aktuelle Vorstellungsdatei an einem anderen Ort oder unter einem anderen Namen und öffnet eine neue oder bestehende Vorstellungsdatei.
- **Ohne Speichern fortfahren** – öffnet die neue oder bestehende Vorstellungsdatei, ohne Änderungen an der aktuellen Vorstellungsdatei zu speichern. Änderungen gehen verloren.
- **Abbrechen** – kehrt zur aktuellen Vorstellungsdatei zurück, ohne Änderungen zu speichern oder eine andere Datei zu öffnen.

Schnellspeichern

Um aktuelle Vorstellungsdaten unter Vorstellungen auf dem internen Laufwerk zu speichern, ohne den Browser aufzurufen, benutzen Sie **[Shift] & [Update]**.

Speichern Unter verwenden

Um eine vorhandene Eos-Vorstellungsdatei an einem anderen Speicherort oder mit einem anderen Namen zu speichern, im Browser zu **Datei > Speichern unter >** navigieren und **[Select]** drücken.



Eos bietet drei Speicherorte für das Speichern einer Vorstellungsdatei der Eos-Familie. Dazu zählen das Vorstellungsverzeichnis, der Dateiserver oder ein USB-Speichermedium (falls angeschlossen).

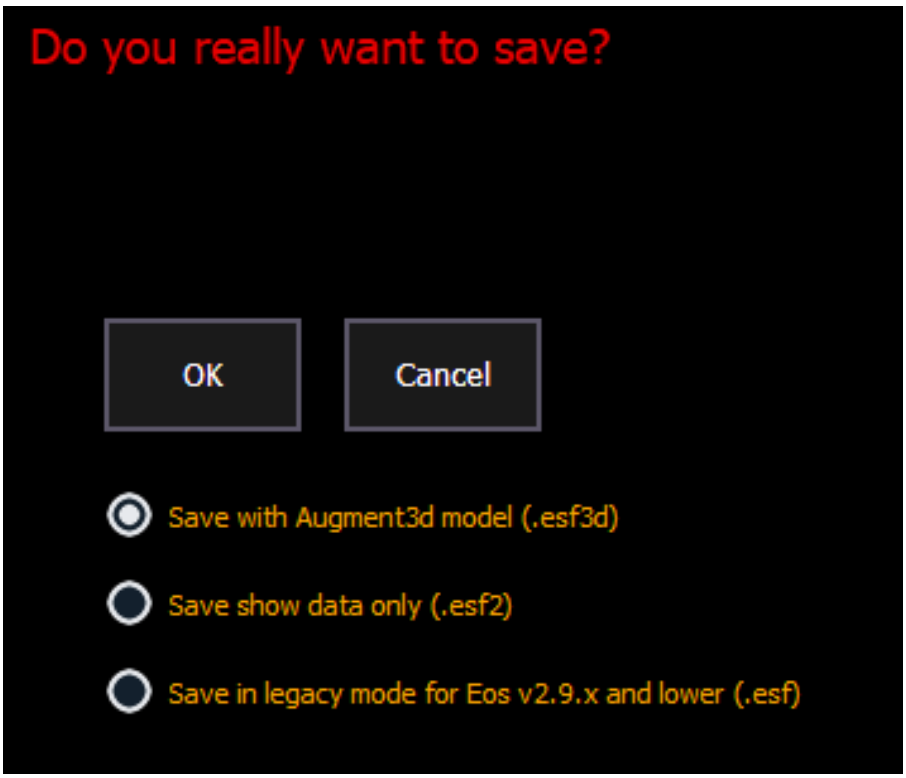
Zum gewünschten Dateispeicherort navigieren und **[Select]** drücken. Wird „Speichern unter“ zum Speichern einer Vorstellungsdatei an einem spezifischen Speicherort genutzt, wird im ZIB die alphanumerische Tastatur angezeigt. Die Vorstellungsdatei benennen und **[Enter]** drücken. Die Vorstellungsdatei wird im angegebenen Speicherort mit dem eingegebenen Dateinamen und einem Zeitstempel gespeichert.

Als Voreinstellung wird der aktuelle Name der Vorstellungsdatei benutzt. Wird während des Benennens der Vorstellungsdatei **[Label]** oder **[Delete]** gedrückt, oder „Entf“ auf einer alphanumerischen Tastatur benutzt, wird der Standard-Vorstellungsname entfernt.

Hinweis: *Beim Speichern an einen Speicherort außerhalb der Vorstellungen mit „Speichern unter“ erscheinen die Kennung für nicht gespeicherte Vorstellungsdatei sowie der alten Vorstellungsdateinamen weiterhin. Speichern Sie unter Vorstellungen, um diese Kennung zu entfernen und den angezeigten Dateinamen zu aktualisieren.*

Formate von Vorstellungsdateien

Die Dialogfenster „Speichern“ und „Speichern unter“ enthalten mehrere Optionen zum Speichern von Vorstellungsdateien.



ESF3D

Dieses Format enthält Ihre Vorstellungsdaten sowie Ihr Augment3d-Modell und ist nur mit Eos-Versionen 3.0.0 und höher kompatibel.

ESF2

Dieses Format enthält nicht das Augment3d-Modell und ist nur mit Eos-Versionen 2.9.0 und höher kompatibel.

ESF

Dies ist ein veraltetes Format, das der Kompatibilität mit Eos-Versionen vor 2.9.0 dient.

Vorstellungsdaten importieren

Eos unterstützt den Import von Vorstellungsdaten aus einer Vielzahl von Quellen.



VORSICHT: *Die Art und Weise, wie Daten gespeichert und verwendet werden, kann von Konsole zu Konsole unterschiedlich sein. Importierte Daten werden auf verschiedenen Konsolen unter Umständen nicht exakt gleich wiedergegeben. Nicht alle Daten (wie z. B. Effekte und Makros) dürfen importiert werden. Dies ist je nach Produkt unterschiedlich.*

USITT ASCII

Sie können ASC-Dateien entweder im USITT ASCII-Standardformat oder aus Lightwright importieren. Wählen Sie beim Import aus den folgenden Optionen:

- Als Bibliotheksgeräte importieren – ermöglicht es Eos, die Geräte in der Datei mit Geräten in der Eos-Bibliothek abzugleichen.
- Als Custom-Geräte importieren – importiert die Geräte so, wie sie in der Datei vorliegen. Empfohlen.

Nachdem Sie eine Datei ausgewählt haben, können Sie Aspekte der zu importierenden Datei wählen, ähnlich wie *Vorstellungsdateien mergen (auf Seite 164)*. Standardmäßig überschreiben die ASCII-Daten Ihre aktuellen Vorstellungsdaten. Wenn {Daten Merge} ausgewählt ist, werden die ASCII-Daten in Ihre aktuelle Vorstellung eingefügt.



Hinweis: *Eos unterstützt den Import von ASCII-Vorstellungsdateien von einer Reihe anderer Lichtpulte, darunter die Produktlinien Congo/Cobalt, Obsession, Expression und Emphasis sowie die Strand 500-Serie. Bitte beachten Sie, dass alle Vorstellungsdateien vor dem Importieren in Eos in einem ASCII-Format gespeichert werden müssen.*

Andere Formate

- Stamp – importiert Dateien mit Vorstellungsdaten, die von der Stamp-Software ausgegeben wurden.
- CSV – importiert CSV-Dateien mit Vorstellungsdaten.
- Lightwright – importiert TXT-Dateien aus der Lightwright-Software. Lightwright-ASC-Dateien müssen mit der Option „USITT ASCII“ importiert werden.
- Pixelmap-Medien – importiert zusätzliche Medien zur Verwendung mit Pixelmaps Siehe *Pixelmap-Medien (auf Seite 585)*.
  - Pixelmap-Medien dieser Show – importiert alle Medien, die für die aktuelle Vorstellungsdatei benötigt werden, die von Backup- und Client-Konsolen verwendet wird.
  - Alle Pixelmap-Medien – importiert alle Medien.
- Gobo Image-Dateien – unterstützt alle Standardbildformate mit Ausnahme von SVG für den Import als benutzerdefinierte Gobo Image-Dateien. Importierte Gobo Image-Dateien können über **Browser > Importieren > Gobo Image-Dateien > Importierte Gobos**, Auswahl der Image-Datei und Drücken von **[Delete] [Enter]** gelöscht werden.

Navigieren Sie nach Auswahl der entsprechenden Option zum Speicherort der zu importierenden Datei, wählen Sie die Datei aus und drücken Sie **[Select]**. Es werden nur Dateien angezeigt, die importiert werden können.

Importoptionen und Mapping

Beim Importieren einer Lightwright-Datei müssen Sie die Daten wahrscheinlich anpassen, bevor Sie fortfahren.



Optionen

Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

- **Start/Ende Kreis** – definiert einen bestimmten Bereich zu importierender Kreise
- **Überschreiben** – überschreibt die Daten in der Vorstellungsdatei, wenn aktiviert, und mergt die Daten zusammen, wenn deaktiviert Standardmäßig deaktiviert.
- **Update Gerätetypen** – aktiviert oder deaktiviert die Aktualisierung der Gerätetypen in der Vorstellungsdatei. Standardmäßig aktiviert.
- **Nur Augment3d XYZ Positionen importieren** – ermöglicht den Import nur von Augment3d-Positionsdaten. Standardmäßig deaktiviert.
- **Import nur Text/Notizen/Label/Gel** – ermöglicht den Import nur des Textes der Patch-Datenbank. Standardmäßig deaktiviert.

Zuordnen von Feldern

Sie können Eos-Patch-Felder den Feldern in der importierten Quelldatei zuordnen. Kreis und Adresse sind erforderlich; andere Felder können bei Bedarf ignoriert werden. Optionen lassen sich in mehreren Feldern wiederverwenden.

Die Textfelder in der Patch-Anzeige und Datenbank werden anhand der importierten Lightwright-Felder umbenannt. Siehe *Textfelder im Patch umbenennen (auf Seite 201)*.

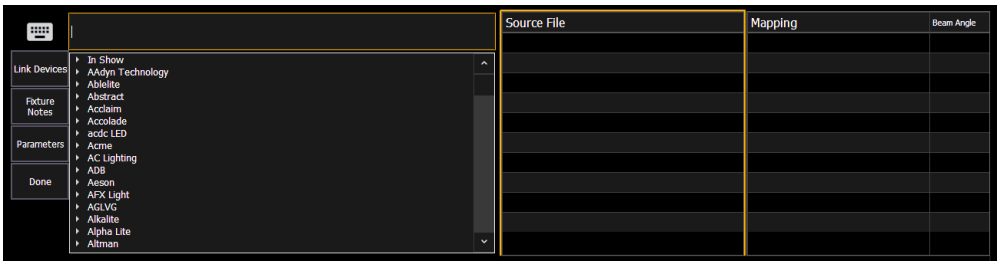
Hinweis: *Eos unterstützt derzeit beim Import von Lightwright nicht mehrere Farbfilter pro Gerät.*

Adressformate

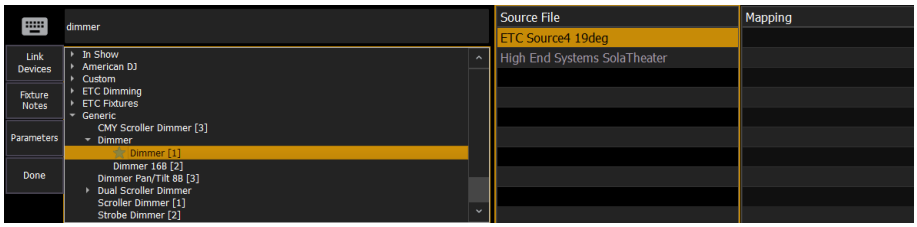
Eos kann mehrere Adressformate importieren. Beispiele für diese Formate sind **2/3**, **2.3**, **2,3**, **2-3**. Eos wandelt alle Formate in n/n um.

{Geräte zuordnen}

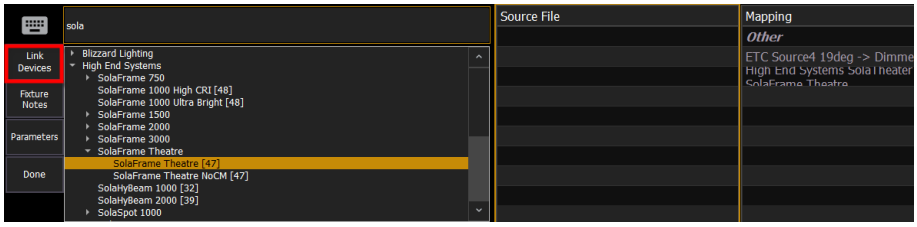
Sie können auch Geräte aus der Eos-Gerätebibliothek Geräten in der Quelldatei zuordnen



1. Wählen Sie **{Geräte zuordnen}** aus, um das Menü für die Zuordnung zu öffnen.
2. Wählen Sie ein Gerät aus der Quelldateispalte und dann dessen zugehöriges Eos-Geräteprofil aus. Es können jeweils mehrere Geräte ausgewählt werden.



3. Wählen Sie **{Geräte zuordnen}**.



4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, bis alle Geräte Geräteprofilen zugeordnet wurden. Um die Verknüpfung eines Geräts aufzuheben, wählen Sie das Gerät in der Spalte „Zuordnung“ aus und wählen dann **{Verknüpfung aufheben}**.
5. Wenn Sie fertig sind, wählen Sie **{Fertig}** und dann **{OK}** aus.

Gerätezuordnung und Import-Felder werden mit der Vorstellungsdatei gespeichert.

Augment3d-Daten importieren

Datei > Importieren enthält auch Optionen zum Importieren von Daten für die Verwendung mit Augment3d.

- **Augment3d (von Vectorworks)** – importiert ältere Daten aus Vectorworks-Versionen vor 2023, Service Pack 2. Siehe *Vectorworks Augment3d-Plugin (auf Seite 749)*.
- **MVR/Capture Model** – importiert Modelle und Geräte aus einer einzigen Datei. Siehe *Importieren von Augment3d-Geräten (auf Seite 558)*.
- **Augment3d Modelle** – importiert Modelle. Siehe *Augment3d-Objekte importieren (auf Seite 577)*.
- **Augment3d szenische Materialien** – importiert Materialien. Siehe *Importieren von Materialien (auf Seite 539)*.

Vorstellungsdaten exportieren

Eos-Vorstellungsdateien können in viele verschiedene Formate exportiert werden.

Um eine Eos-Vorstellungsdatei in das ASCII-Format zu exportieren, mit dem Browser zu **Datei > Exportieren > USITT ASCII** navigieren und **[Select]** drücken.

Es gibt die Option, die Vorstellungsdatei im ASCII-Format ins Vorstellungsverzeichnis, auf einen Dateiserver (falls angeschlossen) oder auf ein USB-Speichermedium zu exportieren.

Zum gewünschten Dateispeicherort navigieren und **[Select]** drücken. Die alphanumerische Tastatur wird im ZIB angezeigt. Die Vorstellungsdatei benennen und **[Enter]** drücken. Die Datei wird im angegebenen Speicherort mit dem eingegebenen Dateinamen und der Dateiendung .asc gespeichert.

Eos-Vorstellungsdateien lassen sich ins CSV-Format exportieren, indem Sie mit dem Browser zu **Datei > Exportieren > CSV** navigieren und als Exportziel das Vorstellungsverzeichnis, einen Dateiserver (falls angeschlossen) oder ein USB-Speichermedium wählen.

Hinweis: *Nicht alle Vorstellungsdaten werden in CSV-Dateien gespeichert. ETC empfiehlt, Ihre Vorstellung erst als CSV-Datei zu exportieren, die notwendigen Änderungen vorzunehmen und dann zu importieren. Siehe* *Exporting a Show File (on page 1)*.

Dateien lassen sich über **Datei > Exportieren > Fast Focus Pro** oder **Focus Track** in ein Focus Track- oder Fast Focus Pro-Format exportieren. Als Speicherziel das Vorstellungsverzeichnis, einen Dateiserver (falls angeschlossen) oder ein USB-Speichermedium auswählen.

Dateien lassen sich über **Datei > Exportieren > Moving Light Assistant** in ein MLA-Format (Moving Light Assistant) exportieren.

Dadurch wird das Fenster „Export“ im ZIB geöffnet. Über dieses Fenster kann man wählen, welche Anteile der Vorstellungsdatei man exportieren möchte. Alle Anteile sind standardmäßig ausgewählt und werden exportiert. Um bestimmte Vorstellungsanteile beim Exportieren zu unterbinden, werden diese einfach im ZIB durch Klick auf die entsprechende Schaltfläche abgewählt. Die abgewählten Vorstellungsanteile werden schwarz dargestellt.

Es können auch spezifische Anteile der Vorstellung ausgewählt werden. Zur Auswahl dieser Anteile die Schaltfläche **{Erweitert}** drücken. Im Fenster „Erweitert“ werden standardmäßig alle Anteile abgewählt (schwarz).

Damit die Vorstellungsdatei nicht exportiert wird, die Taste **{Abbrechen}** drücken. Wenn Sie bereit sind zum Speichern, **{OK}** drücken. Sie werden aufgefordert, die Datei zu benennen. Es wird eine .csv-Datei erstellt.

Logdateien exportieren

Logdateien sind nützliche Werkzeuge zur Problemdiagnose. Der Technische Kundendienst von ETC kann Sie auffordern, Logdateien per E-Mail zuzusenden, wenn Ihnen bei einem Problem geholfen wird. Informationen dazu, wie der Technische Kundendienst kontaktiert werden kann, finden Sie unter *Unterstützung durch den Technischen Kundendienst von ETC (auf Seite 5)*.

Wenn ein Problem auftritt, drücken Sie **[Displays] & [Record]**, um eine Markierung in die Logdatei einzufügen. Diese Markierung und alle anderen zusätzlichen Informationen, die Sie uns zur Verfügung stellen, helfen uns bei der Reproduktion Ihres Problems.

Hinweis: *Logdateien lassen sich auch von innerhalb der Shell erstellen. Werden sie von der Shell aus erstellt, besteht die Option, der Datei zusätzliche Informationen hinzufügen. Siehe* *{Logdateien sichern...} (auf Seite 628)*.

Logdateien können exportiert werden, indem Sie im Browser auf die Option Logdateien klicken. Als Speicherziel das Vorstellungsverzeichnis, einen Dateiserver (falls angeschlossen) oder ein USB-Speichermedium wählen und **[Select]** drücken.

Während der Erstellung der Logdateien wird ein Hinweis angezeigt.

Vorstellungsdateien löschen

Eos ermöglicht es, aus dem Browser heraus Vorstellungsdateien im Vorstellungsverzeichnis und auf einem Dateiserver zu löschen.

Vorstellungsdateien löschen

Mit dem Browser zu **Datei > Öffnen** navigieren und **[Select]** drücken. Zur gewünschten Vorstellungsdatei navigieren und **[Delete]** drücken. Zum Bestätigen **[Enter]** drücken. Jede andere Taste bricht den Löschvorgang ab.

Ordner löschen

Der Ordner muss zuerst leer sein.

Mit dem Browser zu **Datei > Öffnen** navigieren und **[Select]** drücken. Zum gewünschten Ordner navigieren und **[Delete]** drücken. Zum Bestätigen **[Enter]** drücken. Jede andere Taste bricht den Löschvorgang ab.

Kapitel 4

Patch

Patch 177
Patch-Hauptanzeige 177
Patchen konventioneller Geräte 179
Patchen von Movinglights, LEDs und Zubehör 185
Patchen von Multizellengeräten 187
Beschriftung 189
Farbstring- bzw. Rad-Auswahl und -Editor 189
Patch > Patch 196
Patch > Attribute 197
Patch > Datenbank 199
Patch > Augment3d 201
Patch > Protokolle 201
Patch > Geräteliste 204
Patch löschen 209
Update Beschreibung 209
Geräte-Editor 210

Patch

Eos behandelt Geräte und Kreise als ein und dasselbe, d. h. jedem Gerät ist eine einzelne Kreisnummer zugeordnet. Einzelne Parameter dieses Geräts, wie Intensität, Focus, Color und Beam werden ebenfalls mit der gleichen Kreisnummer, jedoch als zusätzliche Eigenschaften des Kreises verknüpft.

Der Patch wird verwendet, um einem Kreis Adressen und Gerätetypen zuzuordnen. Sobald ein Kreis auf eine oder mehrere Adressen gepatcht wurde und das Gerät (z. B. einen Dimmer, ein Movinglight oder Zubehörkomponenten) an den Ausgang angeschlossen ist, kann der Kreis das Gerät steuern.

Das Patchen kann auf zwei verschiedene Arten erfolgen: manuelles Eingeben eines Patches und durch Patchen von Geräten mit RDM über die Geräteliste. RDM ermöglicht die bidirektionale Kommunikation zwischen der Konsole und allen RDM-Geräten über RDM oder Ethernet. Siehe *Patch > Geräteliste (auf Seite 204)*.

Beim manuellen Patchen reicht es, wenn Sie nur die einfachsten Daten eingeben, um ein Gerät zu patchen und mit dem Programmieren Ihrer Vorstellung zu beginnen, wie z. B. Kreisnummer, Gerätetyp (falls erforderlich) und Adresse. Wenn Sie weitere Informationen im Patch eingeben, stehen detailliertere Steuerungsmöglichkeiten und verbesserte Funktionen während des Betriebs zur Verfügung.

Auf einen Kreis können ein oder mehrere Geräte gepatcht werden. Beispielsweise können Sie eine Gruppe von Dimmern auf den gleichen Kreis patchen. Zusätzlich können Sie auch mehrere Geräte auf den gleichen Kreis patchen, um Geräte zusammenzusetzen oder mit Zubehör zu versehen. Beispielsweise kann ein Source Four® mit einem Farbwechsler und einem Goborad auf einen einzigen Kreis gepatcht werden. Dies wird als zusammengesetztes Gerät bezeichnet. Siehe *Multipart- und zusammengesetzte Kreise erstellen (auf Seite 184)*.

Je nach Situation müssen Sie wahrscheinlich einen benutzerdefinierten Patch erstellen, der bestimmte Adressen mit bestimmten Kreisen verknüpft.

Hinweis: *Sie können Patch-Daten aus anderen Vorstellungsdateien öffnen oder mergen, siehe Teile des Patchs öffnen (auf Seite 164) und Teile des Patchs mergen (auf Seite 166).*

In der Anzeige Löschfunktionen kann ein 1-zu-1-Patch angelegt werden. Siehe *Patch löschen (auf Seite 209)*

Patchen auf Element 2 und Element Classic

Element 2 und Element Classic können einen 1-zu-1-Patch erstellen, wenn Sie eine neue Vorstellungsdatei öffnen. Das bedeutet, dass im Patch automatisch Kreis 1 der Adresse 1, Kreis 2 der Adresse 2 usw. zugewiesen wird, bis zur maximalen Kreisanzahl Ihrer Konsole. Ist die Schaltfläche **{Patch 1:1}** gelb umrandet, ist sie ausgewählt und ein 1-zu-1-Patch wird angelegt.

Patch-Hauptanzeige

Um mit dem Patchen Ihrer Vorstellung zu beginnen, müssen Sie zuerst die Patch-Anzeige öffnen. Zum Öffnen der Patch-Anzeige verwenden Sie **[Tab] [1] [2]**, drücken **[Displays]** und dann **{Patch}**, oder drücken zweimal **[Address/Patch]** . Benutzer von Ion Classic können auch zweimal **{Adresse}** drücken. Benutzer von Element Classic können **[Patch]** verwenden.

Die Patch-Anzeige öffnet sich im ausgewählten Tab und im ZIB werden die Patch-Steuerelemente angezeigt.

Von der Patch-Anzeige aus können Sie die Geräteliste öffnen, um mit RDM alle RDM-kompatiblen Geräte zu patchen. Weitere Informationen zur Geräteliste finden Sie unter *Patch > Geräteliste (auf Seite 204)*.

Zum Patchen von Geräten gibt es zwei verschiedene Patch-Modi: *Patchen nach Kreis (auf der gegenüberliegenden Seite)* und *Patchen nach Adresse (auf Seite 180)*. Eos benutzt standardmäßig den Modus „Patch nach Kreis“. Mit **[Format]** in der Patch-Anzeige wird zwischen Patch-Format Kreis und Patch-Format Adresse umgeschaltet.



Der Patch-Bildschirm zeigt die folgenden Informationen an, sofern diese verfügbar sind:

- **Kreis** – Die gepatchte Kreisnummer. Im Patch-Format Adresse erscheint der Kreis leer, wenn er gerade nicht gepatcht ist.
- **Adresse** – Die gepatchte Output-Adresse. Im Fromat Patch Kreis erscheint die Adresse leer, wenn sie gerade nicht gepatcht ist. Mit **[Data]** wird zwischen der Anzeige der vom Benutzer gepatchten Adresse, der Output-Adresse und des Ports/Offsets umgeschaltet. Siehe *Output-Adresse bzw. Port/Offset verwenden (auf Seite 180)*.
- **Typ** – Gepatchter Geräte- oder Dimmertyp, oder Szenenelement Ein Sternchen (*) neben dem Typ zeigt an, dass das Geräteprofil aktualisiert werden muss. Siehe *Update Beschreibung (auf Seite 209)*.
- **Name** – Zeigt den zugewiesenen Namen des Kreises oder der Adresse an. Siehe *Beschriftung (auf Seite 189)*.
- **Interface** – Zeigt an, welche Schnittstellen für das Gerät verwendet werden. Siehe **{Interface}** in *Patch > Patch (auf Seite 196)*.
- **Ausgang** – Zeigt den aktuellen Live-Intensitätswert an. Der Wert wird als 0 bis 255 angezeigt, wobei 255 Voll bedeutet. 16-Bit-Intensitätswerte werden von 0 bis 65535 angezeigt.

Status in der Patch-Anzeige

Der Status wird ganz links in der Patch-Anzeige dargestellt, um Sie zu informieren, wenn ein Kreis oder eine Adresse Ihre Aufmerksamkeit erfordert.

Ein rotes „!“ oder ein gelbes „?“ wird angezeigt, wenn ein Fehler oder eine Warnung von einem RDM-, CEM+-, CEM3- oder ACN-Gerät vorliegt. Siehe *Fehler und Warnungen (auf Seite 208)*.

Flexi-Ansichten im Patch

Im Patch-Format Kreis kann **[Flexi]** verwendet werden, um nur die Kreise anzuzeigen, die aktuell gepatcht werden. Im Patch-Format Adresse kann **[Flexi]** verwendet werden, um nur jene Adressen anzuzeigen, die aktuell gepatcht werden. Mit **[Flexi]** können Sie die Ansicht zwischen gepatchten Kreisen/Adressen, angewählten Kreisen und allen Kreisen/Adressen umschalten.

Wenn Sie die Taste **[Flexi]** gedrückt halten, werden die folgenden Softkeys angezeigt:

- **{Flexi Alle}** – zeigt alle Kreise oder Adressen an, je nachdem, welche Ansicht verwendet wird.
- **{Patch}** – zeigt nur die gepatchten Kreise oder Adressen an.
- **{Angewählte}** – zeigt alle angewählten Kreise oder Adressen an.
- **{Kreismaske}** – zeigt jene Kreise an, die für Flexi-Kreismaske ausgewählt wurden.
- **{Partitioniert}** – nur verfügbar, wenn die Partitionierung aktiviert ist. Zeigt die folgenden Optionen:
- Partitionierte Kreise
- Partitionierte gepatchte Kreise
- Partitionierte angewählte Kreise
- Partitionierte Kreismaske

Hinweis: *Kreise für Szenenelemente und verschiebbare Szenenelemente benötigen beim Patchen keine Adressen und erscheinen in der Anzeige Flexi Gepatchte Kreise. Weitere Informationen sind unter Szenenelemente (auf Seite 573) zu finden.*

Patchen konventioneller Geräte

Zum Patchen von Geräten gibt es zwei verschiedene Patch-Modi: *Patchen nach Kreis (unten)* und *Patchen nach Adresse (auf der nächsten Seite)*. Eos benutzt standardmäßig den Modus „Patch nach Kreis“. Mit **[Format]** in der Patch-Anzeige wird zwischen Patch-Format Kreis und Patch-Format Adresse umgeschaltet.

Hinweis: *Wenn Sie mit konventionellen Geräten arbeiten, können Sie ohne weiteres in beiden Formaten patchen. Bei der Arbeit mit zusammengesetzten Kreisen oder Geräten mit mehreren Parametern, wie z. B. Movinglights, empfiehlt es sich, im Patch-Format Kreis zu arbeiten.*

Patchen nach Kreis

Im Modus „Patch nach Kreis“ patcht **[2] [0] [At] [1] [Enter]** Kreis 20 auf Adresse 1.
[At] schreibt im Modus „Patch nach Kreis“ das Wort „Adresse“ in die Kommandozeile.



Weitere Beispiele für Patch nach Kreis:

- **[5] [At] [1][0][0] [Enter]** – Patcht Kreis 5 auf Adresse 100.
- **[2][0][3] [At] [1][2] [Enter]** – Patcht Kreis 203 auf Adresse 12.

Bereiche patchen

Mit der Taste **[Thru]** können Sie mehrere Kreise schnell patchen. **[1][Thru][2][0] [At] [1] [0] [Enter]** patcht die Kreise 1 bis 20 auf die Adressen 10 bis 29.

Sie können auch die Tasten **[+]** und **[-]** verwenden. **[1] [+] [4] [+] [8] [At] [1] [Enter]** patcht Kreis 1 auf Adresse 1, Kreis 4 auf 2 und Kreis 8 auf 3. Die Taste **[Group]** kann ebenfalls verwendet werden, sofern Gruppen erstellt wurden.

Hinweis: *Bereiche zu patchen funktioniert nur mit Kreisen. Wenn Sie versuchen, einen Adressbereich zu patchen, werden Parts für den Kreis erstellt. Siehe Multipart- und zusammengesetzte Kreise erstellen (auf Seite 184).*

Hinweis: *Wenn Sie versuchen, Kreise oder Adressen zu patchen, die den Ausgabebereich der Konsole übersteigen, wird in der Kommandozeile eine Fehlermeldung angezeigt.*

Patchen nach Adresse

Mit **[Format]** in der Patch-Anzeige wird zwischen Patch-Format Kreis und Patch-Format Adresse umgeschaltet.



[2] [0] [At] [1] [Enter] patcht Adresse 20 auf Kreis 1. **[At]** schreibt im Modus „Patch nach Adresse“ das Wort „Kreis“ in die Kommandozeile.

Weitere Beispiele für Patch nach Adresse:

- **[5] [At] [1][0][0] [Enter]** – Patcht Adresse 5 auf Kreis 100.
- **[2][0][3] [At] [1][2] [Enter]** – Patcht Adresse 203 auf Kreis 12.

Hinweis: *Wenn Sie zu irgendeinem Zeitpunkt versuchen, eine Adresse zu patchen, die bereits verwendet wird, zeigt Eos einen Hinweis an, damit Sie keine Adressen in Ihrem Patch duplizieren.*

Output-Adresse bzw. Port/Offset verwenden

Die Output-Adresse ist die DMX- oder Netzwerk-DMX-Adresse (oft auch EDMX genannt). Beispiele für Output-Adressen sind 510, 1 und 1024.

Port/Offset bezieht sich auf das DMX-Universum bzw. den Port sowie den Offset der Adresse. Da ein einzelner DMX-Ausgang 512 Adressen übertragen kann (bekannt als „Universum“), wäre der Port/Offset für Adresse 515 „2/3“, da Adresse 515 die dritte Adresse von Universum 2 ist.

Ein Beispiel für das Patching nach Port/Offset im Patch-Format Adresse ist **[2][/][1][0] [At] [2] [0] [Enter]**, wobei Adresse 10 des zweiten Universums bzw. 522 auf Kreis 20 gepatcht wird.

[At] [/] [n] **[Enter]** kann verwendet werden, um eine Adresse in dem Universum zu patchen, das zuletzt benutzt wurde.

Hinweis: *Es ist möglich, nach Adresse oder Port/Offset zu patchen. **[Data]** zeigt den Patch zuerst so, wie er ursprünglich eingegeben wurde. Danach werden die Werte der Output-Adresse und zuletzt Port/Offset angezeigt.*

Hinweis: *Eine Adresse kann nicht mehreren Kreisen zugeordnet werden, aber einem Kreis können mehrere Adressen zugewiesen werden.*

Ersetzen

Wenn Sie eine Adresse auf einen bereits gepatchten Kreis patchen, erstellt Eos standardmäßig einen neuen Part für die neue Adresse. Wenn Sie die aktuelle Adresse durch die neue ersetzen wollen, verwenden Sie **{Ersetzen}**:

- **[**n**] {Ersetzen} [**n**] [Enter]** – ersetzt die Adresse in Part 1 des angewählten Kreises.
- **[1] [Part] [3] {Ersetzen} [5] [Enter]** – ersetzt die Adresse von Part 3 durch die neue Adresse 5.

At Next

[At] [Next] [Enter] findet den nächsten verfügbaren Adressbereich, der groß genug ist, um das ausgewählte Gerät aufzunehmen.

Beispiele für **[At] [Next]**:

- **[At] [2] [/] [Next] [Enter]** – findet den nächsten verfügbaren Adressbereich in Universum 2.
- **[At] [7] [7] [7] [Next] [Enter]** – findet den nächsten verfügbaren Adressbereich nach 777.

Vollständiges Universum auswählen

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Address/Patch]** verwendet. Benutzer von Ion Classic müssen **{Adresse}** verwenden und Benutzer von Element Classic **[Dimmer/Address].***

Die Syntax **[Address/Patch]** [n] **[/]** oder **[At] [n] [/]** kann verwendet werden, um ein vollständiges Universum im Patch auszuwählen.

- [Kreise] **[Address/Patch]** [n] **[/] [Enter]** oder **[Kreise] [At] [n] [/] [Enter]** – ändert die Adressen aller angewählten Kreise in ein neues Universum, bei gleichbleibendem Offset.
- **[Address/Patch] [2] [/] [Copy To] [Copy To] <Adresse> [3] [/] [Enter]** – verschiebt alle Kreise mit Adressen im Universum 2 auf die gleichen Adressen im Universum 3.
- **[Address/Patch]** [n] **[/] {Unpatch}** – hebt die Zuordnung aller gepatchten Adressen im ausgewählten Universum auf.

Dimmerdopplung

Sie können Kreise in Eos in Sensor-Dimmerschränken mit Dimmerdopplung patchen. Dies geschieht mit den im Patch verfügbaren Softkeys (**{Kein DimDbl}**, **{A}** und **{B}**).

Beispiel:

Angenommen, Sie patchen 96 Dimmerkreise auf die Adressen 1 bis 96.

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

Nun möchten Sie für die Kreise 1 bis 12 Ihres „Sensor+"-Schranks Dimmerdopplung implementieren. Diese sollen die Kreise 97 bis 108 sein. Zum entsprechenden Patchen drücken Sie:

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

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

Um die Dimmerdopplung dieser Adressen zurückzunehmen, müssen Sie zuerst **[Format]** drücken, um in den Adressmodus zu gelangen, und anschließend auf:

- **[1] [Thru] [1] [2] {Kein DimDbl} [Enter]**

Die Adressen 1 bis 12 werden auf den normalen Dimmermodus zurückgesetzt, und die Kanäle 97 bis 108 sind nun nicht mehr gepatcht.

Dimmerdopplungen beginnen standardmäßig mit einem Offset der Netzwerk-DMX-Adresse von 20000. Daher wird im obigen Beispiel die Adresse 1B (Kreis 97) tatsächlich über die Netzwerk-DMX-Adresse 20001 gesteuert. Adresse 2B wird über die Netzwerk-DMX-Adresse 20002 gesteuert usw. Dieser Offset entspricht dem Standard-Offset in CEM+/CEM3 bei der Konfiguration Ihres Sensor-Dimmerschranks für die Dimmerdopplung. Zum Ändern dieses Standard-Offset-Wertes siehe *Dim Dbl. Offset (auf Seite 229)*.

Hinweis: *Bei Sensor-Classic-Schränken mit Dimmerdopplung sollte der Offset-Wert auf 256 gesetzt werden.*

Hinweis: *Die Dimmerdopplung muss über den DMX-Anschluss unter **Browser > Setup > System-Einstellungen > Ausgang** eingeschaltet werden. Siehe Lokale Ausgabe (auf Seite 246).*

Hinweis: *Für Net3-Gateways mit DMX-Ausgabe gibt es ebenfalls eine Einstellung für Dimmerdopplung. Dies wird bei Sensorschränken verwendet, die über DMX angeschlossen sind. Das Gateway muss richtig konfiguriert sein.*

Kreise verschieben und kopieren

Kreise können innerhalb eines Patches von einer Position zu einer anderen verschoben werden.

- **[1] [Copy To] [Copy To] [2]** – verschiebt die Daten von Kreis 1 zu Kreis 2. Die Daten von Kreis 2 werden durch die Daten von Kreis 1 ersetzt. Kreis 1 ist nicht gepatcht.
- **[1][Copy To] [Copy To] [2][Part][2]** – erstellt einen Part 2 für Kreis 2 und verschiebt die Daten von Kreis 1 zum neuen Part. Die Daten von Kreis 2 bleiben in Part 1. Kreis 1 ist nicht gepatcht.

Durch das zweite Drücken von **[Copy To]** wird der Befehl von **Copy To** in **Move To** geändert.

Hinweis: *Move To wirkt sich immer auf die gesamte Vorstellung aus.*

Die folgenden Optionen stehen mit **[Copy To]** zur Verfügung:

- **[Copy To]** – kopiert einen Kreis zu einer anderen Stelle innerhalb des Patches.
- **[Copy To] {Plus Vorstellung}** – kopiert einen Kreis zu einer anderen Stelle innerhalb des Patches und in allen Speicherzielen in der Vorstellung.
- **[Copy To] {Nur Vorstellung}** – kopiert einen Kreis zu einer anderen Stelle in allen Speicherzielen der Vorstellung, aber nicht die Patchdaten.
- **[Copy To] {Nur Text}** – kopiert nur die Notiz- und Stichwortfelder von einem Kreis zu einem anderen.

Kreise tauschen

Kreise können im Patch gegeneinander ausgetauscht werden:

- **[1] {Tauschen} [2] [Enter]**

Diese Syntax ersetzt die Daten von Kreis 1 durch die Daten von Kreis 2 und umgekehrt im Patch und in der gesamten Vorstellung.



Hinweis: *Das Tauschen wirkt sich immer auf die gesamte Vorstellung aus.*

Die folgenden Optionen stehen mit **{Tauschen}** zur Verfügung:

- **{Tauschen}** – tauscht nur die gepatchte Adresse aus
- **{Tauschen} {Plus Vorstellung}** – tauscht alle Vorstellungs- und Patch-Daten aus
- **{Tauschen} {Nur Vorstellung}** – tauscht nur die Vorstellungsdaten aus, aber nicht die Patch-Daten
- **{Tauschen} {Plus Patch}** – tauscht Adressen und Patch-Daten aus, aber keine Vorstellungsdaten

Kreis entpatchen

Um einen Kreises im Patch zu entpatchen:

- **[**n**] {Unpatch} [Enter]**

{Unpatch} setzt alle Einstellungen des Kreises auf den Standardwert zurück. Auch der Gerätetyp, falls angegeben, wird entfernt.

Um alle Elemente eines Kreises, ausgenommen seiner Adresse, beizubehalten, würden Sie stattdessen benutzen:

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

Mit **[At] [0]** können nicht gepatchte Kreise noch geändert und Daten für sie gespeichert werden, sie geben aber keine Werte aus (da sie nicht gepatcht sind).

Kreise löschen

Es ist möglich, Kreise im Patch zu löschen. Das Löschen von Kreisen unterscheidet sich vom entpatchen dadurch, dass gelöschte Kreise nicht verändert und keine Daten für sie gespeichert werden können. Nach dem Löschen sind die Kreisnummern weiterhin in der Live-/Blind-Anzeige sichtbar, die Kreisgrafik wird jedoch aus der Anzeige entfernt.

Beispiel:

Zum Löschen von Kreisen in der Patch-Anzeige drücken Sie:

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

– oder –

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

VORSICHT: *Wird ein Kreis mit programmierten Daten gelöscht, gehen die gespeicherten Daten verloren.*

[Query] {Nicht gepatcht}

Um Kreise ohne Adressen in der Patch-Anzeige schnell zu löschen, können Sie den Befehl **[Query] {Nicht gepatcht} [Delete]** verwenden. Dadurch werden alle Kreise ohne Adressen in die Kommandozeile geschrieben. Mit **[Enter][Enter]** werden sie gelöscht.

Auf Element Classic ist **{Query}** ein Softkey.

Offset im Patch verwenden

Mit der Offset-Funktion können Sie im Patch einen numerischen Versatz zwischen den Startadressen von Kreisen im Patch erzwingen oder mit Offset die Kreisanwahl einschränken. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie in Ihrer Vorstellung konfigurierbare Geräte verwenden, wie z. B. einen Source Four Revolution, der wegen Modulen (Farbwechsler, Goboräder usw.) nicht immer gleich viele Adressen braucht, oder wenn die Startadressen Ihrer Geräte einfach im Kopf zu rechnen sein sollen.

Beispiel:

Beim Patchen mit einem Gerätetyp ist dies ein zweistufiger Prozess, da die Kommandozeile abgeschlossen wird, nachdem ein Gerätetyp ausgewählt wurde.

1. **[1] [Thru] [5] {Typ} {Source Four Revolution}**
2. **[At] [1] [Offset] [3] [1] [Enter]**

Mit **[At]** werden die zuvor angewählten Kreise erneut angewählt. Die Kreise können anschließend mit einem Adressoffset von 31 Kreisen gepatcht werden, sodass Sie für einen bestimmten Gerätetyp unabhängig von Konfiguration oder Modulen zusätzlichen Platz innerhalb des Patches haben.

Hinweis: *Auf Konsolen, die nicht der Apex Eos-Familie angehören, ist **{Offset}** ein Softkey.*

Hinweis: *Bei Geräten mit mehreren Parametern benutzt Eos automatischen einen Abstand für die Startadressen auf Grundlage des Gerätetyps.*

Weitere Informationen zur Verwendung der Offset-Funktion finden Sie unter *Offset (auf Seite 261)*.

Multipart- und zusammengesetzte Kreise erstellen

Ein Multipart-Kreis ist jeder Kreis, auf den mehr als ein Dimmer gepatcht ist. Ein zusammengesetzter Kreis hat mehrere gepatchte Profile, die einen Kreis bilden; ein Beispiel wäre ein Dimmer mit Farbwechsler und Motor-Bügel. Standardmäßig fügt Eos einen Part

hinzu, wenn Sie versuchen, einen Kreis zu patchen, dem bereits eine Adresse zugewiesen wurde.

Zum Patchen eines Multipart-Kreises im Kreisformat:

- **[9] [At] [5] [4] [0] [Enter]**

Ist Kreis 9 bereits auf eine Adresse gepatcht, erstellt dieser Befehl Part 2 mit Adresse 540.

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

Dadurch wird für Kreis 8 Part 2 mit Adresse 513 angelegt. Wenn Sie in der Kreisansicht nach Adresse patchen möchten, drücken Sie:

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

Wurde Kreis 8 zuvor schon auf eine Adresse gepatcht, wird Part 2 mit Adresse 513 erstellt.

Zum Patchen eines Multipart-Kreises im Adressformat:

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

Damit wird die gleiche Aktion wie im vorherigen Beispiel ausgeführt, sofern Kreis 8 zuvor auf eine Adresse gepatcht war.

Mehrerer Parts zum Bearbeiten anwählen:

- **[1] [Part] [1] [Thru] [5]**

Dies ist nützlich, um die Adressen bestehender Parts zu löschen oder ihnen neue Adressen zuzuordnen.

Zum Patchen eines zusammengesetzten Kreises im Kreisformat:

- **[1] [Part] [2] [At] [5] {Typ} <Farbwechslerprofil>**

Erstellt für Kreis 1 Part 2 und weist ihm das ausgewählte Farbwechslerprofil zu. Informationen zur Verwendung von **{Typ}** finden Sie unter *Patch > Patch (auf Seite 196)*.

Verwenden Sie mehrere Parts ohne Adressen, um mehreren Geräte Augment3d-Positionen zuzuordnen, die sich den gleichen Kreis teilen.

Patchen von Movinglights, LEDs und Zubehör

Das Patchen von intelligenten Geräts erfordert mehr Details als das Patchen eines Dimmers. Es sind bestimmte Informationen erforderlich, um die Funktionen von Movinglights besser steuern zu können.



Hinweis: *Es wird empfohlen, dass Sie beim Patchen von Movinglights, LEDs und Zubehörteilen im Patch-Format Kreis arbeiten. Siehe Patchen nach Kreis (auf Seite 179).*

Nachdem Sie die Kreisnummer eingegeben haben, klicken Sie auf **{Typ}**. Anschließend wählen Sie einen Gerätetyp aus der Gerätebibliothek aus.



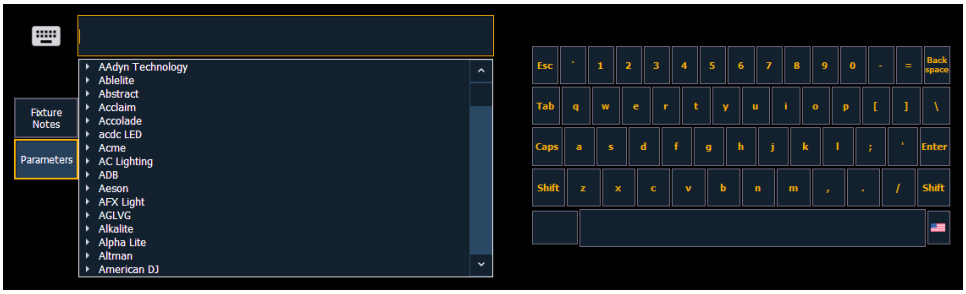
Beachten Sie die Softkeys **{Vorstellung}**, **{Hersteller}** und **{Suchen}** unter dem ZIB.

{Vorstellung} bietet Ihnen die Möglichkeit, nur die bereits in der Vorstellung gepatchten Geräte, Ihre Favoriten und Standardgeräte anzuzeigen. **{Hersteller}** zeigt alle in der Bibliothek verfügbaren Geräte an, sortiert nach Herstellern.

Drücken Sie **{Hersteller}** im ZIB, um die Gerätebibliothek anzuzeigen. Die beiden Spalten auf der linken Seite sind umschaltbar und zeigen Herstellernamen an. Verwenden Sie die Pfeiltasten, um in der Herstellerliste zu blättern. Nach der Auswahl eines Herstellers werden die Gerätespalten mit allen Geräten dieses Herstellers, die sich patchen lassen, angezeigt.

Blättern Sie durch die Geräteliste und treffen Sie Ihre Auswahl. Wenn ein Gerät mehrere Modi oder Typen hat, wird es in blauem Text angezeigt. Durch Klicken auf den Namen wird eine Liste der verfügbaren Modi geöffnet. Nach der Auswahl wird das Gerät oder der Gerätetyp in der Kommandozeile hinter der Kreisnummer eingefügt und im Feld unter der Schaltfläche **{Typ}** angezeigt.

Drücken Sie **{Suchen}**, um das Suchfenster zu öffnen. Sie benötigen eine externe alphanumerische Tastatur oder klicken das Tastatursymbol im Suchfenster, um die virtuelle Tastatur zu öffnen. Sie können in der Liste auch wie im Browser navigieren. Sie können nach Herstellername, Gerätename, Teil eines Namens und nach Anzahl DMX-Adressen suchen. Wenn Sie beispielsweise nach 31 suchen, werden alle Geräte angezeigt, die 31 DMX-Adressen benötigen. Durch Doppelklicken auf einen Gerätenamen wird das Gerät gepatcht.



Drücken Sie im Suchfenster **{Parameter}**, um eine Parameterliste für ein Gerät anzuzeigen, oder **{Notizen zum Gerät}**, um alle zu diesem Gerät vorhandenen Notizen anzuzeigen. Sie können diese Informationen auch im Geräte-Editor einsehen.

Drücken Sie **[At]** und geben Sie anschließend eine Startadresse für den angewählten Kreis oder eine Gruppe von Kreisen ein. Die Konsole belegt die Adressen automatisch entsprechend dem ausgewählten Gerätetyp.

Geräte können Ihrer Vorstellungsliste hinzugefügt werden, ohne sie vorher zu patchen. Wenn auf der Kommandozeile nichts angezeigt wird, klicken Sie auf **{Typ}**. Sie können dann einen Gerätetyp aus der Gerätebibliothek auswählen und auf **{Vorstellung hinzufügen}** klicken, um ihn zu Ihrer Vorstellungsliste hinzuzufügen. Wenn Sie ein Gerät aus der Vorstellungsliste löschen möchten, klicken Sie in der Vorstellungsliste auf **{Edit}**. Wählen Sie das Gerät aus, das Sie entfernen möchten, und klicken Sie auf **{Löschen}**.

Klicken Sie zum Auswählen einer Geräteschnittstelle (optional) auf **{Interface}**. Siehe *Patch > Protokolle (auf Seite 201)*.

Mit **{Attribute}** können Sie weitere Attribute für intelligente Geräte einstellen. Die folgenden Schaltflächen können auf dieser Seite je nach ausgewähltem Gerät verfügbar sein: **{Vorheizen}**, **{Proportion}**, **{Kennlinie}**, **{Lüfterkurve}**, **{LD Flags}**, **{Ohne GM}**, **{Pan invertieren}**, **{Tilt invertieren}**, **{Tausche P/T}**, **{Color Pfad}**, **{Farbwechsler}**, **{Goboräder}**, **{Farbräder}** und **{Effekträder}.** Je nach Gerätetyp sind zusätzliche Schaltflächen möglich. Siehe *Patch > Attribute (auf Seite 197)*.

Wenn Ihr intelligentes Gerät Parameter wie Farbwechsler oder Goborad enthält und Sie benutzerdefinierte Farbfilter oder Gobos installiert haben, verwenden Sie die Farbstring- bzw. Rad-Auswahl und Editor, um das Gerät zu modifizieren. Je spezifischer Ihre Patch-Daten (einschließlich genauer Farben und Gobos) sind, umso detaillierter wird die Programmierung und der Betrieb. Siehe *Farbstring- bzw. Rad-Auswahl und -Editor (auf Seite 189)*.

Patchen von Multizellengeräten

Geräte, die mehrere gleichartige Parameter haben, können mit einem Multizellen-Profil gepatcht werden. Das Vorgehen beim Patchen von Multizellengeräten gleicht dem Patchen von Movinglights. Es gibt jedoch einige Unterschiede, die verstanden werden müssen.

Hinweis: *Es wird empfohlen, dass Sie beim Patchen von Multizellengeräten im Patch-Format Kreis arbeiten. Siehe Patchen nach Kreis (auf Seite 179).*

Nachdem Sie die Kreisnummer eingegeben haben, klicken Sie auf **{Typ}**. Anschließend wählen Sie einen Gerätetyp aus der Gerätebibliothek aus.

Geräte mit Multizellen-Funktionalität werden in der Geräteliste und in der Liste **{Vorstellung}** mit MC in der Modusbeschreibung aufgeführt.

Hinweis: *Bei Verwendung von **{Suchen}** wird auch die Anzahl der Zellen eines Multizellengeräts angezeigt.*

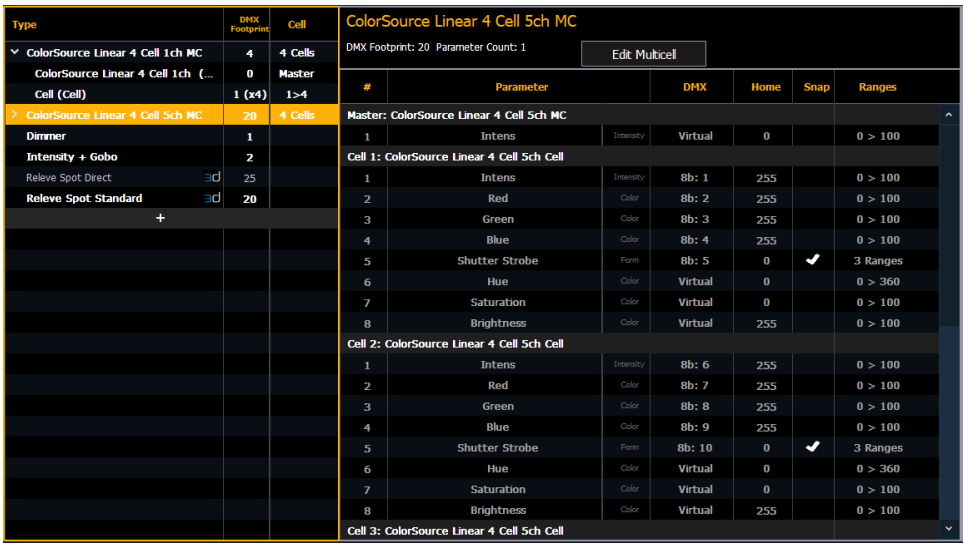
Diese Geräte werden automatisch als Master-Kreis mit einer ganzen Zahl als Kreisnummer und der entsprechenden Anzahl zusätzlicher Zellen gepatcht, die Punktnummern bei ihren Kreisnummern haben.

- **[1][0] [At] [5] [Enter]** – Patcht Kreis 10 und alle seine Zellen ab Adresse 5.
- **[1][0] [.] [1][2] [Thru] [1] [At] [5] [Enter]** – Patcht Zellen 12 bis 1 von Kreis 10, und fängt mit Adresse 5 bei Zelle 12 an.

Hinweis: *Verfügt der Master-Kreis nur über eine virtuelle Intensität über die Zellen, wird keine Adresse angezeigt, da es sich um einen virtuellen Parameter handelt.*

Im *Geräte-Editor* können Sie das Geräteprofil für Ihr Multizellengerät anzeigen und bearbeiten. Zum Anlegen eines neuen Multizellengerätes siehe *Erstellen von Multizellengeräten (auf Seite 224)*.

Auf der linken Seite des Geräte-Editors werden der Gerätename, der gesamte DMX-Footprint und die Anzahl der Zellen angezeigt. Klicken Sie auf den kleinen Pfeil, um den DMX-Footprint für den Master und die Zellen anzuzeigen. Die Zellen werden anhand ihres/ihrer Profil(e) gruppiert.



Auf der rechten Seite wird das vollständige Geräteprofil des ausgewählten Multizellengeräts angezeigt. Wenn Sie das gesamte Gerät ausgewählt haben, werden alle Parameter für jede Zelle und den Master angezeigt, Änderungen können jedoch an dieser Stelle nicht vorgenommen werden.

Siehe *Bearbeiten von Multizellengeräten (unten)*.

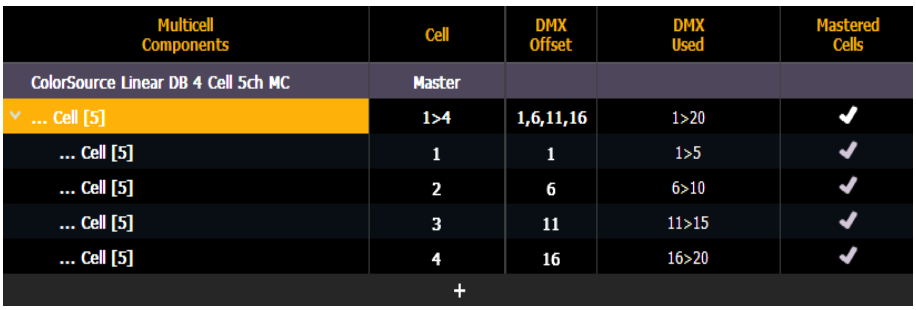
Bearbeiten von Multizellengeräten

Sie müssen das Master- oder Zellprofil auswählen, um Parameter zu bearbeiten. In dieser Ansicht können Sie Parameter, DMX, Home, Snap und Bereiche/Modi bearbeiten. Siehe *Neues Gerät anlegen (auf Seite 210)* und *Parameterbereiche bearbeiten (auf Seite 213)*.





Um bestimmte Zelldaten wie den DMX-Offset zu ändern, müssen Sie **{Multizellen editieren}** verwenden. Drücken Sie **{Multizellen editieren}**, wenn ein Multizellengerät oder eine Masterzelle im Geräte-Editor ausgewählt ist. Im Fenster „Multizellen editieren“ können Sie für jede Zelle Zellnummern, DMX-Offset und gemasterte Zellen bearbeiten.



Wenn Sie Ihre Bearbeitung abgeschlossen haben, drücken Sie **{Gerät speichern}**, um Ihre Änderungen zu speichern, oder **{Editieren abbrechen}**, um die Änderungen zu verwerfen und den Editiermodus zu beenden.

Beschriftung

Um einen Kreis oder eine Adresse mit Namen zu versehen, drücken Sie **[Label]** mit dem in der Kommandozeile angewählten Kreis oder der Adresse. Sie können die virtuelle alphanumerische Tastatur oder eine externe Tastatur verwenden, um den gewünschten Namen einzugeben.

Wenn Sie im Namen einen Zeilenumbruch verwenden möchten, verwenden Sie STRG+J oder geben Sie || ein, um einen Zeilenumbruch zwischen Wörtern zu erstellen.

Farbstring- bzw. Rad-Auswahl und -Editor

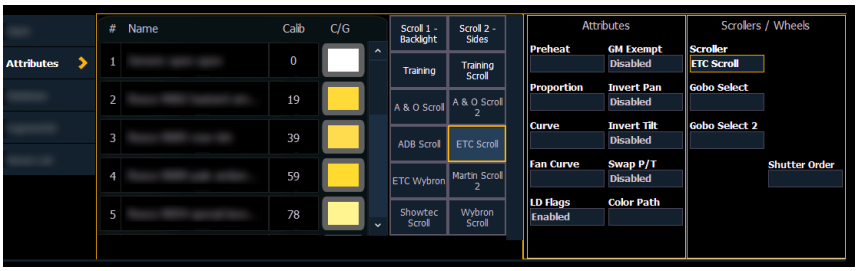
Mit dem Farbstring- und Rad-Auswahl können Sie einen bestimmten Farbstring, Farbrad, Goborad oder Effektrad von Standardherstellern auswählen und Geräten zuweisen. Sie können auch benutzerdefinierte Farbstrings bzw. Räder mit dem Editor erstellen, um den Patch an die in Ihrem Gerät eingebauten Elemente anzupassen.

Hinweis: *Farbwechsler, Farbräder, Goboräder und Effekträder können erstellt werden, ohne vorher ein Gerät anzuwählen oder zu patchen.*

Auswahlliste benutzen

Die in der Gerätebibliothek festgelegten Farbstrings und Räder für das ausgewählte Gerät werden auf der Seite **{Attribute}** angezeigt. Es werden nur die Rad-Parameter, die für das ausgewählte Gerät verfügbar sind.

In dem nachstehenden Bild ist der angewählte Kreis ein Source Four Revolution® mit einem Farbwechsler und zwei Goborädern. Wenn der angewählte Kreis weitere Räder enthält, wird jedes in der Anzeige mit einem Feld dargestellt.



Die Auswahlliste wird in der linken Hälfte des ZIB angezeigt, wenn Sie das spezifische Attribut auswählen (**{Farbwechsler}**, **{Farbräder}**, **{Goboräder}** oder **{Effekträder}**). Die Auswahlliste gehört zum ausgewählten Attribut (die Farbstring-Auswahl wird angezeigt, wenn **{Farbwechsler}** gedrückt wird, die Farbrad-Auswahl wird angezeigt, wenn **{Farbräder}** gedrückt wird usw.).

Die Auswahl zeigt Schaltflächen für den Standardtyp des Farbstrings oder Rads des angewählten Kreises an. Die Standardauswahl ist das vom Hersteller gelieferte Rad (aus der Gerätebibliothek übernommen). Links neben der Auswahl der Standardbestückung wird eine Liste aller Farben/Gobos angezeigt, die im ausgewählten Rad vorhanden sind (jedes Frame). Wenn ein Farbmuster oder eine Gobo-Grafik verfügbar ist, wird es neben dem Framenamen angezeigt.

In dem obigen Bild ist **{ETC-Farbstring}** der Standard-Farbstring für den angewählten ETC Source Four Revolution. Die im Farbstring vorhanden Filterfarben werden links mit einem Farbmuster angezeigt, damit sie einfach zu finden sind. Wenn Sie einen anderen Typ auswählen, wie z. B. **{Martin Farbstring 2}**, wird die Frameliste upgedatet.

Die Softkeys unter der Auswahlliste sind **{Clear Kalibr.}**, **{Copy Farbw.}**, **{Löschen}**, **{Neu}**, **{Kopieren}**, **{Edit}** und **{Löschen}**.

- **{Clear Kalibr.}** – Löscht die Kalibrierung für den gesamten Farbstring und benutzt die Standardwerte des Strings.
- **{Copy Farbw.}** – Wird benutzt, um einen Farbstring und dessen Kalibrierung auf einem anderen Kreis zu kopieren. Siehe *Kalibrierungsspalte bei Farbstrings (auf Seite 194)*.
- **{Löschen}** – Löscht die Bestückung des angewählten Kreises.
- **{Neu}** – Erstellt einen neuen Farbstring oder ein neues Rad und stellt zusätzliche Softkeys zur Verfügung, um den Editor zu aktivieren. Siehe *Editor benutzen (auf der gegenüberliegenden Seite)*.
- **{Kopieren}** – Erstellt eine Kopie des angewählten Farbstrings bzw. Rads, die daraufhin mit dem Editor bearbeitet werden kann. Siehe *Editor benutzen (auf der gegenüberliegenden Seite)*.
- **{Edit}** – Wird zum Bearbeiten eines vorhandenen Farbstrings oder Rads benutzt.

- **{Löschen}** – Wird benutzt, um nur den ausgewählten Frame aus einem selbsterstellten Farbstring oder Rad zu entfernen.

Editor benutzen

Der Editor wird benutzt, um neue oder kopierte Farbstrings und -räder anzulegen oder zu bearbeiten. In der Auswahlliste können Sie **{Neu}** drücken, um einen neuen Farbstring oder ein neues Rad zu erstellen, oder einen vorhandenen Farbstring oder ein vorhandenes Rad kopieren, indem Sie die Quelle auswählen und anschließend den Softkey **{Kopieren}** drücken.

Der Editor begrenzt nicht die Anzahl der Frames, die Sie dem Farbstring oder dem Rad für die ausgewählten Geräte hinzufügen können. Beachten Sie, dass jedes Gerät seine eigenen Begrenzungen hat. Wenn Sie beispielsweise einen benutzerdefinierten Farbstring mit 30 Frames erstellt haben, können Sie möglicherweise mit dem von Ihnen gewählten Gerätetyp nur auf die ersten 24 Frames zugreifen, die Sie erstellt haben. Dies gilt auch für die Räder.

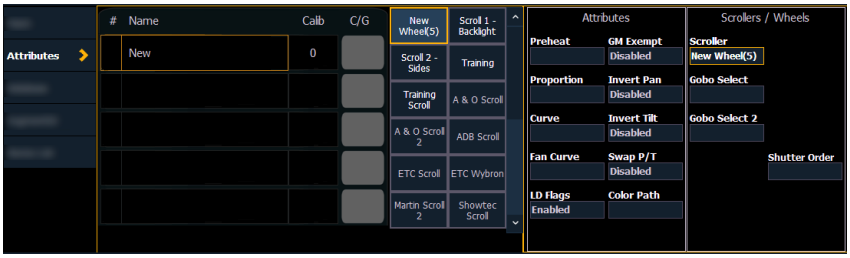
Hinweis: *Wenn Sie versuchen, einen vorhandenen Farbstring oder vorhandenes Rad auszuwählen, zeigt die Konsole eine Warnung an, wenn Farbstring oder Rad mehr Frames haben, als von Ihrem Gerät unterstützt werden.*

Bei der Benutzung des Editors stehen folgende Softkeys zur Verfügung:

- **{Einfügen}** – Fügt einen neuen Frame über dem ausgewählten Frame ein.
- **{Löschen}** – Entfernt den ausgewählten Frame.
- **{Edit}** – Ändert den ausgewählten Frame.
- **{Invertieren}** – Kehrt die Reihenfolge der Frames um.
- **{Fertig}** – Schließt den Bearbeitungsprozess ab.

Einen neuen Farbstring oder ein neues Rad erstellen

Wenn Sie einen neuen Farbstring oder ein neues Rad erstellen, erscheint **{Neues Rad** n**}** in der Liste als angewählte Schaltfläche. Die Frameliste ist leer, nur in Frame 1 wird Neu angezeigt.



Sie können das neue Rad mit **[Label]** beschriften, den gewünschten Namen auf der virtuellen Tastatur eingeben und mit **{Enter}** bestätigen.

Um eine Farbe oder ein Muster für einen bestimmten Frame im Farbstring/Rad auszuwählen, klicken Sie auf Neu und drücken dann **{Edit}** oder klicken auf das graue Feld in der Spalte C/G der Tabelle. Die verfügbaren Gel-, Farb-, Gobo- und Effektmedien werden angezeigt.



Die Medienauswahl umfasst die folgenden Softkeys:

- **{Gel}**, **{Color}**, **{Gobo}** und **{Effekt}** – sie alle zeigen die verfügbare Medienauswahl aus dem Katalog der entsprechenden Farbfilter- oder Radhersteller an.
- **{Open Frame}** – setzt den Frame auf Open White. In der Regel ist der erste Frame offen.
- **{Abbrechen}** – bricht die Medienauswahl ab und kehrt zum Frame-Editor zurück.

Wenn ein Hersteller aus der Liste ausgewählt wird, ändert sich die Katalogauswahl und zeigt nur die Angebote dieses Herstellers an. Ist ein bestimmter Katalog ausgewählt, werden die entsprechenden Medien angezeigt.

Wenn Sie eine Medienauswahl treffen, kehrt die Anzeige zur Tabelle zurück, wo zusätzliche Frames zum Farbstring oder zum Rad hinzugefügt werden können, indem Sie den nächsten Frame auswählen.

Hinweis: *Ein Softkey **{Invertieren}** wird beim Erstellen oder Kopieren eines Rades oder Farbstrings angezeigt. **{Invertieren}** wird verwendet, um die Reihenfolge der Frames umzukehren.*

Hinweis: *Es ist möglich, benutzerdefinierte Gobo-Grafiken zu importieren. Siehe Vorstellungsdaten importieren (auf Seite 171).*

Eine Kopie eines Farbstrings oder eines Rads bearbeiten

Wenn eine Kopie eines vorhandenen Farbstrings oder eines vorhandenen Rads erstellt wurde, wird der kopierte Farbstring oder das kopierte Rad als **{New Wheel** (n)**}** vor den in der Bibliothek vorhandenen Bestückungen angezeigt. Die Frameliste enthält ein genaues Duplikat der kopierten Auswahl.

Um eine Änderung an einem Frame vorzunehmen, wählen Sie zuerst den Frame aus und drücken anschließend **{Edit}** oder klicken auf das graue Feld in der C/G-Spalte, um die Medienauswahl anzuzeigen. Sie können auch mit dem Softkey **{Einfügen}** einen neuen Frame oberhalb eines ausgewählten Frames einfügen.

Um beispielsweise einen neuen Frame zwischen den bestehenden Frames 2 und 3 einzufügen, wählen Sie Frame 3 aus und drücken **{Einfügen}**. Die Medienauswahl wird angezeigt.



Die Medienauswahl umfasst die folgenden Softkeys:

- **{Gel}**, **{Color}**, **{Gobo}** und **{Effekt}** – sie alle zeigen die verfügbare Medienauswahl aus dem Katalog der entsprechenden Farbfilter- oder Radhersteller an.
- **{Open Frame}** – setzt den Frame auf Open White. In der Regel ist der erste Frame offen.
- **{Abbrechen}** – bricht die Medienauswahl ab und kehrt zum Frame-Editor zurück.

Wenn ein Hersteller aus der Liste ausgewählt wird, ändert sich die Katalogauswahl und zeigt nur die Angebote dieses Herstellers an. Ist ein bestimmter Katalog ausgewählt, werden die entsprechenden Medien angezeigt.

Wenn Sie eine Medienauswahl getroffen haben, kehrt die Anzeige zur Frameliste zurück, wo zusätzliche Frames im Farbstring oder dem Rad bearbeitet werden können.

Farbwechsler-Lüfterkurven

Auf den Parameter des Farbwechslerlüfters können Kennlinien angewendet werden, sodass die Leistung des Lüfters durch die Intensität des Kreises gesteuert werden kann. Dazu stehen die gleichen Kennlinien zur Verfügung, die auch für Intensitätsparameter und Stimmungen verwendet werden. Siehe *Kennlinie auf Farbwechsler-Lüfter anwenden (auf Seite 492)*.

Um eine Kennlinie für einen Farbwechsler-Lüfter einzustellen, gehen Sie für jeden Farbwechsler zu **Displays > Patch > Attribute > Lüfterkurve**.

Farbwechsler kalibrieren mit Encodern

Sie können den Mittelpunkt eines beliebigen Frames in einem Farbwechsler mit der Funktion „Kalibrieren“ kalibrieren. Die Kalibrierung eines Farbwechslers erfolgt in der Regel in Live. Sie können den Farbwechsler auch über die ML-Kontrolle kalibrieren. Siehe *Farbwechsler kalibrieren mit ML-Kontrolle (auf der nächsten Seite)*.

Auf Element 2 und Element Classic müssen Sie die Anzeige „ML-Kontrolle“ verwenden.

Hinweis: *Es wird empfohlen, dass Sie Ihre Farbframes ab dem letzten Frame kalibrieren und sich rückwärts bis zum ersten Frame durcharbeiten. Dadurch wird eine vollständige und genaue Kalibrierung gewährleistet.*

Hinweis: *Eine Kalibrierung kann erforderlich sein, wenn Sie einen Farbwechsler zum ersten Mal patchen und muss vielleicht im Laufe des Betriebs angepasst werden, da sich die Federspannung in einem Farbwechsler ändert.*

Zum Kalibrieren eines Farbwechslers:

1. Wählen Sie den Kreis des Farbwechslers, den Sie kalibrieren möchten, an.
2. Drücken Sie die **[Color]**-Encoder-Taste. Eventuell muss die Taste mehrfach gedrückt werden, bevor der Scroller-Encoder in der Encoder-Anzeige angezeigt wird.
3. Verwenden Sie den Encoder, um bis zum letzten Frame des Farbwechslers zu fahren.
4. Bewegen Sie die Farbe im Feinmodus solange, bis der Frame in der gewünschten Position zentriert ist.
5. Drücken Sie **{Kalibrieren}** in der Encoder-Anzeige. Die neue zentrale Position wird nun für den angewählten Kreis gespeichert.
6. Drücken Sie **{Letzter}** in der Encoder-Anzeige, um zum Mittelpunkt des vorherigen Frames zu gelangen.
7. Überprüfen Sie visuell, ob der Mittelpunkt des neuen Frames korrekt ist. Ist dies der Fall, drücken Sie erneut **{Letzter}**, um zum vorherigen Frame im Farbstring zu gelangen. Falls nicht, wiederholen Sie die Kalibrierung.
8. Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 8, bis Sie alle Frames kalibriert haben.

Farbwechsler kalibrieren mit ML-Kontrolle

Sie können den Mittelpunkt eines beliebigen Frames in einem Farbwechsler mit der Funktion „Kalibrieren“ kalibrieren. Dadurch wird sichergestellt, dass die Frames des Farbwechslers über der Lichtöffnung des Geräts zentriert werden, wenn Sie einen Farbwechsler Frame für Frame durchfahren. Sie können dies über die Anzeige ML-Kontrolle tun. Siehe *Moving Light-Steuerung (auf Seite 140)*.

Hinweis: *Es wird empfohlen, dass Sie Ihre Farbframes ab dem letzten Frame kalibrieren und sich rückwärts bis zum ersten Frame durcharbeiten. Dadurch wird eine vollständige und genaue Kalibrierung gewährleistet.*

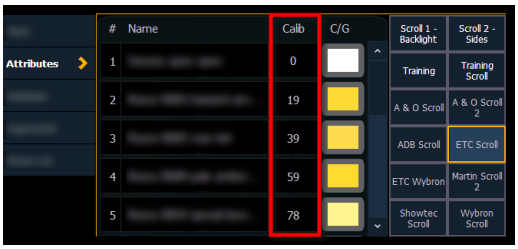
Hinweis: *Eine Kalibrierung kann erforderlich sein, wenn Sie einen Farbwechsler zum ersten Mal patchen und muss vielleicht im Laufe des Betriebs angepasst werden, da sich die Federspannung in einem Farbwechsler ändert.*

Zum Kalibrieren eines Farbwechslers:

1. Wählen Sie in Live den Kreis mit dem Farbwechsler an.
2. Öffnen Sie die ML-Kontrolle über den Home-Bildschirm oder mit **[Tab] [5]**. Auf Element 2 und Element Classic können Sie die ML-Kontrolle mit **[ML Controls]** öffnen. Die Farbkategorie mit Farbton/Sättigung und dem Scroller-Encoder sowie der Frame-Auswahl ist sichtbar. Ist der Scroller-Encoder nicht aufgeklappt, klicken Sie auf die Schaltfläche **{Scroller}**.
3. Zu Beginn der Kalibrierung verwenden Sie den Scroller-Encoder, um den Mittelpunkt eines Frames einzustellen. Es wird empfohlen, mit dem letzten Frame im Farbwechsler zu beginnen.
4. Ist der Frame zentriert, klicken Sie **{Kalibrieren}**.
5. Wiederholen Sie dies für alle verbleibenden Frames, die kalibriert werden müssen.

Kalibrierungsspalte bei Farbstrings

Die Kalibrierwerte werden in der Kalibrierungsspalte des Farbstrings angezeigt. Die Werte in grau sind die Standardwerte, blaue Werte sind kalibrierte Werte.



Die angezeigte Kalibrierung ist der DMX-Wert, der den Frame in seine Mittelstellung bringt. Die Informationen in der Kalibrierungsspalte können durch Anklicken und Eingabe eines neuen DMX-Wertes manuell bearbeitet werden.

Hinweis: *Die Kalibrierung wird nur auf Farbstrings angewendet, die einem Kanal zugeordnet sind. Die Werte werden nicht angezeigt, wenn ein Farbstring bei einer leeren Kommandozeile angezeigt wird.*

Hinweis: *Die Kalibrierwerte können nach Anklicken der Werte mit **[Clear]** auf den Standardwert zurückgesetzt werden. Wenn Sie einen neuen Wert eingeben und **[Clear]** drücken, wird dieser auf den Standardwert zurückgesetzt, und nicht auf den zuvor kalibrierten Wert.*

Mit **{Clear Kalibr.}** wird die Kalibrierung für den gesamten Farbstring gelöscht und auf den Standardwert zurückgesetzt.

Farbstrings können mit Kalibrierung auf andere Kreise kopiert werden.

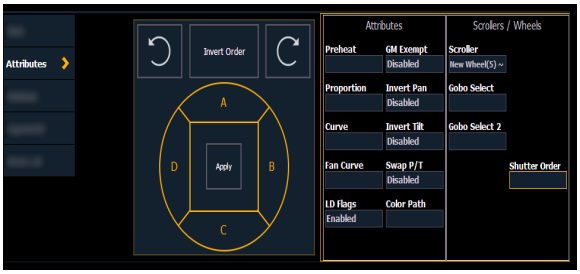
- **[1] {Copy Farbw.} [2] [Enter]** – kopiert den Farbstring mit Kalibrierung von Kreis 1 nach Kreis 2.

Farbstrings mit Kalibrierung werden mit einem „~“ nach ihrem Namen angezeigt.

{Kalibrieren} erscheint jetzt nur noch bei Farbframes, die sich derzeit nicht in der Mitte eines Frames befinden.

Blendenschieber neuordnen

Blendenschieber können auf der Patch-Seite **{Attribute}** neu geordnet werden. Drücken Sie **{Blenden}**, um die Anzeige der Reihenfolge der Blendenschieber zu öffnen. Das Feld **{Blenden}** wird nur angezeigt, wenn ein Kreis mit Blendenschieber angewählt ist.



In dieser Anzeige können Sie die **{Blenden}** invertieren oder die Reihenfolge mit den Pfeiltasten drehen. Nachdem Sie die gewünschte Reihenfolge erstellt haben, drücken Sie **{Zuweisen}**, damit Ihre Änderungen übernommen werden.

Rack invert.

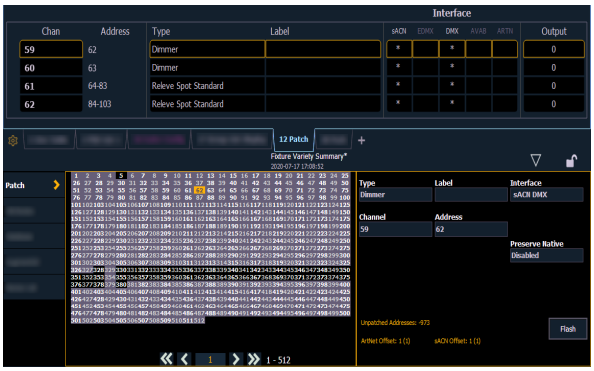
Die Option **{Rack invert.}** ist unter **Patch > Attribute > Farbwechsler/Räder** verfügbar. Diese Option wird nur angezeigt, wenn ein Gerät mit Parameter Frame Assembly angewählt ist.

Dieser Parameter erlaubt das Drehen der Blendenschiebereinheit. Wenn **{Rack invert.}** deaktiviert ist, bewegt ein Encoder die Blendenschiebereinheit von rechts. Wenn die Einstellung aktiviert ist, bewegt sich die Blendenschiebereinheit von links.

Patch > Patch

Wenn Patch geöffnet ist, wechselt Eos standardmäßig in diesen Abschnitt. Sie bietet Zugriff auf Dateneingabefelder, mit denen Sie festlegen können, welche Scheinwerfer an Ihr Lichtpult angeschlossen sind.

Hinweis: *Der Art-Net- und sACN-Offset wird hier angezeigt.*



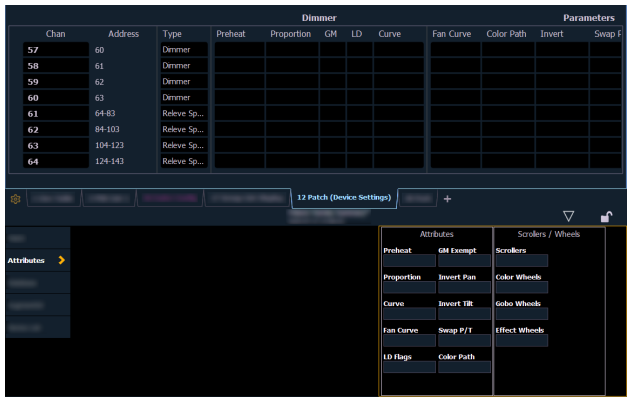
- **{Kreis}** – In der Patch-Anzeige werden alle Kreise in numerischer Reihenfolge angezeigt. Wenn mehrere Geräte auf denselben Kreis gepatcht werden, wird die Kreisnummer nur in der ersten Zeile angezeigt; weitere Geräte werden mit Part-Erweiterungen (Beispiel P2) in der nächsten Zeile der Tabelle angezeigt.
- Wählen Sie die Kreisnummer über die Bedientasten oder die Direkttasten aus.
- **{Typ}** – Eos patcht standardmäßig Dimmer. Um einen bestimmten Gerätetyp für den angewählten Kreis anzugeben, drücken Sie **{Typ}** im ZIB.
- Die beiden Spalten auf der linken Seite des ZIB sind umschaltbar und zeigen Herstellernamen an. Die vier Spalten rechts neben der Herstellerliste lassen sich durchblättern und enthalten Geräte des jeweiligen Herstellers, die gepatcht werden können.
- Durch die Auswahl eines bestimmten Herstellers wird die Anzeige mit allen Geräten, die von diesem Hersteller erhältlich sind, neu aufgebaut. Nachdem Sie ein Gerät ausgewählt haben, erscheint der Gerätetyp in der Kommandozeile, im Feld **{Typ}** im ZIB und in der Typ-Spalte der Patch-Anzeige.
- **{Name}** – Ein optionaler benutzerdefinierter Name. Sie können die Taste **[Label]** verwenden, um die virtuelle PC-Tastatur im ZIB anzuzeigen. Wenn Sie **{Name}** oder **[Label]** drücken, nachdem bereits ein Name zugewiesen wurde, wird der Name zum Bearbeiten in der Kommandozeile angezeigt. Mit **[Label] [Label]** wird der Text gelöscht.
- **[1] [At] [5] [Label] <**S4 Vorbühne rechts**> [Enter]** – patcht Kreis 1 auf Adresse 5 und gibt ihm den Namen „S4 Vorbühne rechts“.
- **{Adresse}** – Wird für die DMX-Steuerung von Geräten benötigt. Sie können entweder die Tasten **[At]** oder **[Address/Patch]** anstelle von **{Adresse}** verwenden.
- Über die Tastatur können Sie die Startadresse für das Gerät (von 1 bis 32.767.488) oder einen Port- und Offset-Wert festlegen. Sie müssen keine Endadresse angeben.

- Eos entnimmt diese Informationen aus den Bibliotheksdaten. Verwenden Sie **{Offset}**, wenn Sie eine größere Adresslücke wünschen als von der Bibliothek benötigt. Siehe *Offset im Patch verwenden (auf Seite 184)*.
- Wenn Sie eine Startadresse angeben, die im Konflikt mit anderen bereits gepatchten Kreisen steht, werden die von dem Konflikt betroffenen Kreise nach einer Bestätigung durch den Benutzer entpatcht.
- **{Interface}** – Ein optionales Feld, um festzulegen, welche Protokolle und Schnittstellen für die Ausgabe verwendet werden sollen. Wird das Feld leer gelassen, wird die unter *Patch > Protokolle (auf Seite 201)* oder **Setup > Gerät >** *Netzwerk (auf Seite 242)* ausgewählte Standard-Datenausgabe verwendet. Wenn eine Ausgabeoption nicht aktiviert ist, erscheint sie in der Liste **{Interface}** grau.
- **{Nativ behalten}** – Wenn „Nativ behalten“ aktiviert ist und Sie Änderungen am Patch vornehmen, werden die realen Werte Ihres Stimmungen (z. B. Pan-Grade) so konvertiert, dass die DMX-Ausgabe anstelle der Grad-Werte beibehalten wird. Dies ist vor allem für den Austausch von Geräten nützlich.
- **{Flash}** – Ein Kreis oder eine Adresse wird auf volle Intensität gebracht und anschließend wird der Wert jede zweite Sekunde auf 15 % gesetzt. Dort bleibt er eine Sekunde lang, dann schaltet er wieder auf Voll. Der Kreis oder die Adresse blinken solange, bis entweder die Kommandozeile gelöscht oder **{Flash}** erneut gedrückt wird.

Patch > Attribute

Der Abschnitt **Attribute** bietet Ihnen optionale Felder für zusätzliche Informationen und Details beim Konfigurieren Ihrer Kreise. Die Attributeinstellungen umfassen **{Vorheizen}**, **{Proportion}**, **{Kennlinie}**, **{Lüfterkurve}**, **{L/D Flags}**, **{Ohne GM}**, **{Pan Invertieren}**, **{Tilt Invertieren}**, **{Tausche P/T}** und **{Color Pfad}**.

Wenn einer oder mehrere Kreise angewählt sind, werden für **Farbwechsler/Rädern** nur die Parameter angezeigt, die für diese Geräte gelten. Drücken Sie das gewünschte Attributfeld und geben den Attributwert mit den Bedientasten ein.



- **{Vorheizen}** – In diesem Feld können Sie einen Intensitätswert oder einen Preset zum Vorheizen von Glühwendeln in Glühlampen angeben. Wird einer Stimmung eine Vorheizkennung zugewiesen, werden alle Kreise, die von Null zu einer aktiven Intensität übergehen und denen im Patch ein Vorheizwert zugewiesen wurde, in der unmittelbar vorhergehenden Stimmung vorgeheizt. Die Vorheizkennung wird der Stimmung beim Speichern als Attribut zugewiesen.
- **[1] {Vorheizen} [0] [3] [Enter]** – Kreis 1 wird auf einen gepatchten Vorheizwert von 3 % gesetzt.
- **[1] {Vorheizen} [Preset] [Enter]** – Kreis 1 soll den Vorheiz-Wert aus dem Vorheiz-Preset referenzieren. Siehe **Setup > System >** *System (auf Seite 229)* **> Vorheizen Preset**.

- **{Proportion}** – Ein Attribut, um der Intensität eines Kreises einen Faktor zuzuweisen. Wird die Proportion beispielsweise auf 90 % eingestellt, ist die tatsächliche Ausgabe immer 10 % niedriger als die in Playbacks oder Submastern gespeicherte Helligkeit. Der Wertebereich beträgt 0 bis 200 %.
- **[1] {Attribute} {Proportion} [1] [2] [5] [Enter]** – wendet einen 125 %-Faktor auf Kanal 1 an.
- **[1] {Attribute} {Proportion} [Enter]** – entfernt den angewandten Faktor aus Kanal 1.
- **{Kennlinie}** – Wird verwendet, um einem Kreis im Patch eine Kennlinie zuzuordnen. Im Patch können Kurven auf Intensitäts- und Nicht-Intensitätsparameter angewendet werden. Siehe *Kennlinien (auf Seite 489)*.

Im Patch-Format Kreis:

- **[1] {Kennlinie} [4] [Enter]** – wendet Kennlinie 4 auf den Intensitätsparameter von Kreis 1 an.
- **[2] [Part] [3] {Kennlinie} [3] [Enter]** - setzt Kennlinie 3 auf die Intensität, die Kreis 2 / Part 3 zugeordnet ist.

Im Patch-Format Adresse:

- **[3] {Kennlinie} [3] [Enter]** – setzt Kennlinie 3 auf Adresse 3.
- **[3] [/] [2] {Kennlinie} [4] [Enter]** – Setzt Kennlinie 4 auf Universum 3, Adresse 2.
- **{Lüfterkurve}** – Wird verwendet, um dem Parameter des Farbwechslerlüfters eine Kennlinie zuzuweisen, die es ermöglicht, die Leistung des Lüfters über die Intensität des Kreises zu steuern. Dazu stehen die gleichen Kennlinien zur Verfügung, die auch für Intensitätsparameter und Stimmungen verwendet werden.

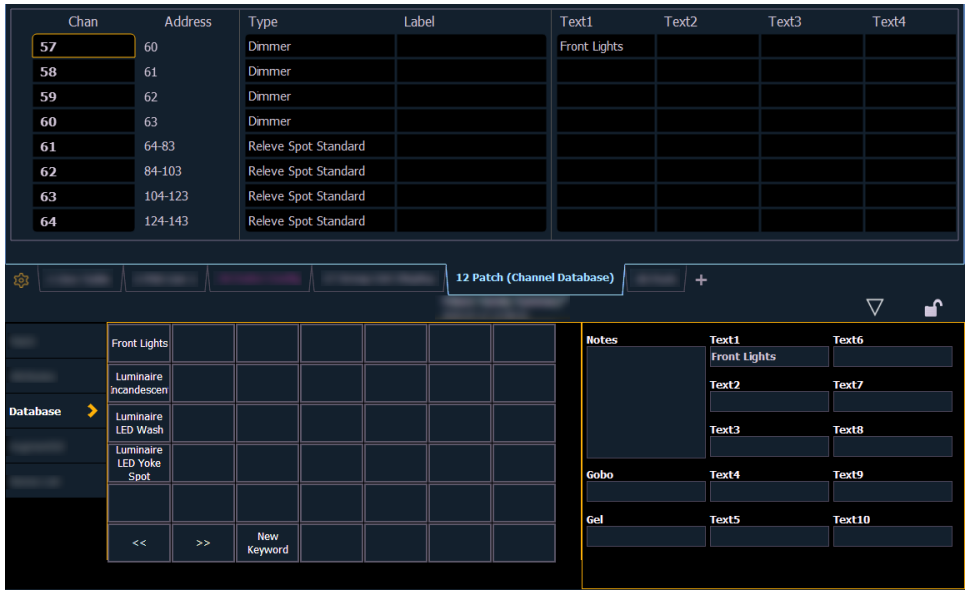
Hinweis: *Werden **{Kennlinie}** oder **{Lüfterkurve}** gedrückt, wird eine Liste der verfügbaren Kennlinien angezeigt. Ein Klick auf eine verfügbare Kennlinie weist sie zu.*

- **{L/D Flags}** – Mit diesem Feld können die Live- und Dark-Move-Kennungen dieses Kreises in der Playback-Anzeige ein- oder ausgeschaltet werden. Wenn deaktiviert verursachen Änderungsbefehle dieser Kreise keine L- und D-Kennungen mehr. Diese Option ist als Voreinstellung aktiviert.
- **{Ohne GM}** – Wird verwendet, um die Intensität der Kreise von Hauptsteller-, Blackout-, Rem Dim- und Go-To-Cue-0-Befehlen auszunehmen.
- **{Pan invertieren} {Tilt invertieren}** – Ein Attribut für ein Movinglight, das verwendet wird, um die Ausgabe von Pan, Tilt oder beiden zu invertieren. Drücken Sie eines der Felder **{Tilt invertieren}** oder **{Pan invertieren}** im ZIB.
- **[2] {Attribute} {Pan invertieren}** – invertiert die Ausgabe des Pan-Parameters von Kreis 2.
- **{Tausche P/T}** – Ein Attribut für ein Movinglight zum Tauschen von Pan- und Tilt-Werten. Drücken Sie das Feld **{Tausche P/T}** im ZIB.
- **[2] {Attribute} {Tausche P/T}** – Vertauscht die Pan- und Tilt-Parameter für Kreis 2.
- **{Color Pfad}** – In Patch kann auf Kreisebene ein Standard-Color-Pfad zugewiesen werden. Dieser Color-Pfad gilt für alle Farb-Fades dieses Kreises, es sei denn, er wird auf Stimmungsebene überschrieben. Submaster und manuelle Veränderungen, die diesen Kreis verwenden, verwenden ebenfalls den Standard-Color-Pfad. Siehe *Color-Pfad (auf Seite 278)*
- **[1] [Path] [2] [Enter]** – weist Kreis 1 den Color-Pfad 2 zu.
  - Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen **{Color Pfad}** verwenden.

- **{Farbwechsler}** – Dieses Attribut wird verwendet, um den Farbstring eines Farbwechslers oder intelligenten Geräts zu wechseln. Drücken Sie das Feld **{Scroller}** im ZIB, um die Farbstring-Auswahl und die für Ihr Gerät verfügbaren Farbstrings anzuzeigen. Siehe *Auswahlliste benutzen (auf Seite 190)*
- **[2] {Attribute} {Scroller}** – Öffnet die Farbstring-Auswahl im ZIB, um einen Farbstring für Kreis 2 auszuwählen.
- **{Farbräder}** – Ein Attribut, das verwendet wird, um das in einem Movinglight eingebaute Farbrad zu wechseln. Drücken Sie das Feld **{Farbräder}** im ZIB, um die Farbrad-Auswahl mit den für Ihr Gerät verfügbaren Optionen anzuzeigen. Siehe *Auswahlliste benutzen (auf Seite 190)* „Mehr", wie im Patch zu sehen, zeigt an, dass für das ausgewählte Gerät zusätzliche Parametereigenschaften verfügbar sind, wie z. B. Farb- und Goboräder.
- **[4] {Attribute} {Color Select}** – Wählt Kreis 4 aus und öffnet die Farbrad-Auswahl im ZIB.
- **{Goboräder}** – Ein Attribut, das verwendet wird, um das in einem Movinglight eingebaute Goborad zu wechseln. Drücken Sie das Feld **{Goboräder}** im ZIB, um die Goborad-Auswahl mit den für Ihr Gerät verfügbaren Gobo-Optionen anzuzeigen. Siehe *Auswahlliste benutzen (auf Seite 190)*
- **[3] {Attribute} {Gobo Select}** – Wählt Kreis 3 aus und öffnet die Goborad-Auswahl im ZIB.
- **{Effekträder}** – Ein Attribut, das verwendet wird, um das in einem Movinglight eingebaute Effektrad zu wechseln. Drücken Sie das Feld **{Effekträder}** im ZIB, um die Effektrad-Auswahl mit den für Ihr Gerät verfügbaren Optionen anzuzeigen. Siehe *Auswahlliste benutzen (auf Seite 190)* „Mehr", wie im Patch zu sehen, zeigt an, dass für das ausgewählte Gerät zusätzliche Parametereigenschaften verfügbar sind, wie z. B. Farb- und Goboräder.
- **[5] {Attribute} {Beam FX Select}** – Wählt Kreis 5 aus und öffnet die Effektrad-Auswahl im ZIB.

Patch > Datenbank

Der Abschnitt **Datenbank** bietet Ihnen zusätzliche Felder zur Eingabe von Informationen, die von der Query-Funktion verwendet werden können. Siehe *Query (auf Seite 399)*. Zu diesen Feldern gehören **{Notizen}** und **{Text 1}** bis **{Text 10}**. Durch Klicken auf **{Text 1}** bis **{Text 10}** wird eine Liste von Stichwörtern geöffnet. Es werden sowohl bereits erstellte Stichwörter als auch eine Option zum Erstellen neuer Stichwörter angezeigt. Mit **{Neues Stichwort}** wird eine alphanumerische Tastatur zur Eingabe eines neuen Stichwortes angezeigt.



- **{Text}** – Textfelder werden verwendet, um bis zu zehn Stichwörter für einen Kreis oder eine Gruppe von Kreisen bereitzustellen. Diese Felder können alles enthalten, was Ihnen bei einem Kreis wichtig ist, z. B. seinen Standort (Vorderhaus), eines seiner Attribute (Wash, Spot) oder andere Eigenschaften des Kreises (z. B. Farbfilter). Wählen Sie **{Neues Stichwort}** und verwenden Sie die virtuelle Tastatur im ZIB oder eine externe Tastatur, um Stichwörter von bis zu 30 Zeichen einzugeben.
- **[5] {Datenbank} {Text 1} <** FOH rechts**> [Enter]** – fügt Texte zu Kreis 5 hinzu.
- **[5] {Datenbank} {Text 2} [Label]** vorne links **[Enter]** – fügt Texte zu Kreis 5 hinzu.
- **{Notizen}** – Bietet Ihnen die Möglichkeit, einen Kreis oder eine Gruppe von Kreisen mit einer Notiz zu versehen. Wählen Sie die Taste **{Notizen}** im ZIB aus, um die virtuelle Tastatur anzuzeigen. In diesem Feld können Sie einen Namen oder eine beliebig lange Notiz zu Ihrem Kreis eingeben.
- **[5] {Datenbank} {Notizen} <**dieses Gerät ist ein Backup für Kreis 15 für Vorbühne rechts / am 4.10.17 neues Leuchtmittel**> [Enter]** – fügt eine Notiz für Kreis 5 hinzu.
- **{Gel}** – Das Feld Gel ist der Ort für Hinweise zu Farbfiltern.

Stichwörter im Patch hinzufügen

Wenn Sie vorhaben, Kreise auf Grundlage von Stichwörtern abzufragen, muss das Stichwort im Patch definiert werden.

Eingegebene Stichwörter werden von Augment3d automatisch als Kennungen für den zugehörigen Kreis/das zugehörige Gerät verwendet. Leerzeichen werden durch Unterstriche (_) ersetzt. Weitere Informationen zu Kennungen finden Sie unter *Hierarchie (auf Seite 545)*.

Zur Eingabe eines Stichwortes für einen Kreis:

1. Wählen Sie über **Patch > Datenbank** einen Kreis oder einen Bereich von Kreisen in der Kommandozeile aus.
2. Drücken Sie eines der Felder **{Text (1-10)}** im ZIB, um ein Stichwort einzugeben. Eine Liste der zuvor definierten Stichwörter wird angezeigt. Wählen Sie ein Stichwort aus oder drücken Sie **{Neues Stichwort}**. Es erscheint eine virtuelle alphanumerische Tastatur.
3. Geben Sie das oder die Stichwörter ein, die Sie verwenden möchten.
4. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **[Enter]**.

Sobald Stichwörter erstellt wurden, erscheinen diese im Stichwortbereich des ZIB, wenn mit Query eine Abfrage durchgeführt wird. Für weitere Informationen zu Abfragen mit Query siehe *Query (auf Seite 399)*.

Stichwörter aus der Datenbank löschen

Stichwörter können aus jedem der zehn Textfelder in der Datenbank gelöscht werden. Um ein Stichwort aus der gesamten Datenbank zu löschen, verwenden Sie folgende Syntax:

- **[Delete] {Text1} <orange> [Enter] [Enter]**

Dadurch wird Orange überall dort gelöscht, wo es in einem beliebigen Textfeld eines Kreises verwendet wurde.

Um nur ein Stichwort bei einem bestimmten Kreis zu löschen, verwenden Sie folgende Syntax:

- **[1] {Text1} [Enter]**

Dadurch würde der Text nur aus dem ersten Textfeld von Kreis 1 gelöscht. Wenn Sie das zweite Textfeld löschen möchten, wählen Sie **{Text2}** aus, usw.

Textfelder im Patch umbenennen

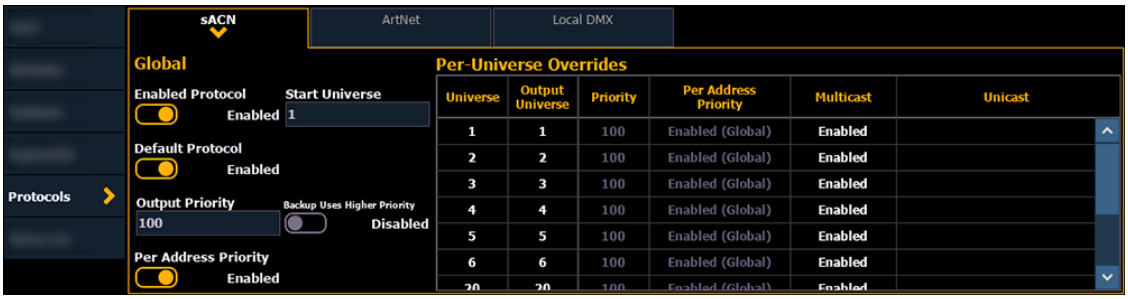
Sie können die Textfelder umbenennen. Standardmäßig sind die Textfelder mit **{Text 1}** bis **{Text 10}** benannt. Die Textfelder 1 bis 10 werden in der Patch-Anzeige angezeigt. Durch Umbenennen dieser Felder werden die zugehörigen Spalten in der Patch-Anzeige umbenannt.

- **{Text 1} [Label]** <Position> benennt das Textfeld 1 in Position um.

Patch > Augment3d

Im Abschnitt **Augment3d** finden Sie Angaben zu Position und Ausrichtung sowie zugehörige Eigenschaften und FPE-Daten für alle gepatchten Elemente in Ihrem Augment3d-Modell. Siehe *Geräte in Augment3d (auf Seite 555)*.

Patch > Protokolle



Im Abschnitt **Protokolle** können Sie Einstellungen für die Datenausgabe Ihrer Konsole konfigurieren.

Hinweis: *Protokolle können auch über **Setup > Gerät >** Netzwerk (auf Seite 242) aktiviert oder deaktiviert werden.*

Hinweis: *Apex-Konsolen, Windows 10-Konsolen und die ETCnomad-Software unterstützen keine Net2- oder AVAB UDP-Ausgangsprotokolle.*

sACN

Aktives Protokoll

Aktiviert oder deaktiviert die Ausgabe des sACN-Protokolls. Dies ist standardmäßig aktiviert.

Start-Universe

Wählen Sie ein sACN-Startuniversum zwischen 1 und 63.999 aus. Standardmäßig auf 1 eingestellt.

Die Änderung des Start-Universums führt zu einem Versatz des Patch. Wenn Sie beispielsweise bei Universum 3 beginnen, wird alles, was an Adresse 1 gepatcht ist, in Wirklichkeit an der Adresse 1025 (Universum 3, Adresse 1) ausgegeben.

Standardprotokoll

Dies aktiviert oder deaktiviert sACN als Standard-Ausgabeprotokoll. Dies ist standardmäßig aktiviert.

Outputpriorität

Legt eine sACN-Ausgabepriorität von 1 (niedrigste) bis 200 (höchste) fest. Auf 100 voreingestellt.

Backup hat höhere Priorität

Dies ermöglicht dem Backup-Gerät in einem Multi-Konsolen-System die Kontrolle mit einer höheren Ausgabepriorität zu übernehmen, falls die Hauptanlage offline geht. Alle Prioritäten pro Adresse werden ebenfalls um 1 erhöht.

Priorität pro Adresse

Aktiviert oder deaktiviert die Priorität pro Adresse für alle sACN-Universen (auch als „DD-Paket" bezeichnet).

Wenn dies aktiviert ist, können individuelle sACN-Ausgabeprioritäten für jede gepatchte Adresse über die entsprechende Spalte im *Patch-Hauptanzeige (auf Seite 177)* eingegeben werden. Siehe *Patch > Patch (auf Seite 196)*.

Pro Universe Überschreiben

Folgende Optionen sind in der Tabelle verfügbar:

- **Universe** – die Nummer des sACN-Universums.
- **Output Universe** – die Nummer des Universums für die Ausgabe durch sACN, basierend auf dem Start-Universum.
- **Priorität** – überschreibt die standardmäßigen Ausgabepriorität des ausgewählten sACN-Universums.
- **Priorität pro Adresse** – aktiviert oder deaktiviert die Priorität pro Adresse für das ausgewählte sACN-Universum.
- **Multicast** – aktiviert oder deaktiviert die Multicast-Ausgabe für das ausgewählte sACN-Universum.
- **Unicast** – die Übertragung kann an eine oder mehrere Unicast-IP-Adressen erfolgen. Geben Sie die IP-Adressen im Feld ein, und wählen Sie eine oder mehrere Adressen aus, um den Ausgang zu aktivieren.

Unicast-Ziele können auch über die Kommandozeile mit der Syntax **{sACN} {Universe} [#] {Unicast-Ziele}** #.#.#.# **[Enter]** hinzugefügt werden, z. B. sACN Universe 1 Unicast-Ziele 10.101.1.1. Zusätzliche sACN-Universen können mit **[Thru]** und weitere Unicast-Adressen mit **[+]** hinzugefügt werden.

Wenn Eos für die Ausgabe an Unicast-Adressen konfiguriert ist, muss in der Regel jedes Universum nur an eine einzelne IP-Adresse gesendet werden. Eos kann jedoch bis zu 64 Universen und IP-Adressen insgesamt ausgeben. Die Gesamtzahl kann je nach Bedarf aufgeteilt werden. Sie können beispielsweise 64 Universen an eine einzige IP-Adresse ausgeben, 16 Universen an vier IP-Adressen, 10 Universen an eine IP-Adresse und die anderen 54 an eine zweite IP-Adresse usw.

Art-Net

Aktives Protokoll

Aktiviert oder deaktiviert die Ausgabe des Art-Net-Protokolls. Dies ist standardmäßig deaktiviert.

Start-Universe

Wählen Sie ein Art-Net-Startuniversum zwischen 0 und 255 aus. Standardmäßig auf 0 (0:0:0) eingestellt. Art-Net-Adressen können als einzelne Zahl (z. B. 1) oder unterteilt in eine Netzwerknummer, Subnetznummer und Portnummer (z. B. 0.0.1) angezeigt werden.

Die Änderung des Start-Universums führt zu einem Versatz des Patch. Wenn Sie beispielsweise bei Universum 3 beginnen, wird alles, was an Adresse 1 gepatcht ist, in Wirklichkeit an der Adresse 1025 (Universum 3, Adresse 1) ausgegeben.

Standardprotokoll

Dies aktiviert oder deaktiviert Art-Net als Standard-Ausgabeprotokoll. Dies ist standardmäßig deaktiviert.

Broadcast-Modus

Wählen Sie zwischen den folgenden Optionen:

- Direkt – Broadcast-Pakete werden aufgrund der IP-Adresse und der Subnetzmaske des Absenders in ein Subnetz geleitet.
- Limitiert – Die Adresse für Limited Broadcast lautet 255.255.255.255. Da Router Datenpakete mit dieser Zieladresse niemals weiterleiten, bedeutet dies, dass Datenpakete, welche an die Broadcast-Adresse für Limited Broadcast gesendet werden, auf das Netzwerksegment beschränkt sind, in dem sie erstellt wurden.

ArtPoll

Dies aktiviert oder deaktiviert das Senden von ArtPoll-Paketen für die Geräteerkennung über Art-Net2 oder höher. Eos nutzt derzeit ArtPoll nur, um sich im Netzwerk zu identifizieren. Bei älteren oder nicht kompatiblen Art-Net-Geräten kann es beim Interpretieren von ArtPoll-Paketen zu Problemen kommen, die durch eine Deaktivierung behoben werden können. Standardmäßig aktiviert.

Pro Universe Überschreiben

Folgende Optionen sind in der Tabelle verfügbar:

- Universe – die Nummer des Art-Net-Universums.
- Output Universe – die Nummer des Universums für die Ausgabe durch Art-Net, basierend auf dem Start-Universum.
- Broadcast – aktiviert oder deaktiviert die Broadcast-Ausgabe für das ausgewählte Art-Net-Universum.
- Unicast – die Übertragung kann an eine oder mehrere Unicast-IP-Adressen erfolgen. Geben Sie die IP-Adressen im Feld ein, und wählen Sie eine oder mehrere Adressen aus, um den Ausgang zu aktivieren.

Unicast-Ziele können auch über die Kommandozeile mit der Syntax **{sACN} {Universe} [#] {Unicast-Ziele}** #.#.#.# **[Enter]** hinzugefügt werden, z. B. sACN Universe 1 Unicast-Ziele 10.101.1.1. Zusätzliche sACN-Universen können mit **[Thru]** und weitere Unicast-Adressen mit **[+]** hinzugefügt werden.

Wenn Eos für die Ausgabe an Unicast-Adressen konfiguriert ist, muss in der Regel jedes Universum nur an eine einzelne IP-Adresse gesendet werden. Eos kann jedoch bis zu 64 Universen und IP-Adressen insgesamt ausgeben. Die Gesamtzahl kann je nach Bedarf aufgeteilt werden. Sie können beispielsweise 64 Universen an eine einzige IP-Adresse ausgeben, 16 Universen an vier IP-Adressen, 10 Universen an eine IP-Adresse und die anderen 54 an eine zweite IP-Adresse usw.

Lokale DMX-Ausgabe

Es sind Optionen verfügbar, um die lokale DMX-Ausgabe zu aktivieren oder zu deaktivieren und um sie als Standardprotokoll festzulegen. Beide Optionen sind standardmäßig aktiviert.

Patch > Geräteliste

Die Geräteliste dient zur Erkennung, Konfiguration und Überwachung von kompatiblen Remote Device Management (RDM)-Geräten und Netzwerkgeräten. RDM ermöglicht die bidirektionale Kommunikation zwischen RDM-kompatiblen Geräten (z. B. einem Scheinwerfer) und Ihrer Konsole.

{Dimmer}

Zuständig für die Einrichtung der Dimmer-Rückmeldung von CEM+, CEM3 und FDX 2000/3000. Sie können auch verschiedene Einstellungen für Dimmer aus dieser Liste heraus konfigurieren.

{RDM}

Zuständig für RDM-Rückmeldungen mit Geräten. Sie können auch verschiedene Einstellungen für Geräte aus dieser Liste heraus konfigurieren. Sobald RDM-kompatible Geräte gepatcht wurden, kommunizieren sie weiterhin mit der Konsole, damit Sie wissen, wann beispielsweise Leuchtmittel defekt sind oder ob ein Gerät aus irgendeinem Grund offline geht. Siehe *RDM-Geräteliste (auf Seite 206)*

Die Geräteliste zeigt alle während der aktuellen Sitzung erkannten Geräte sowie alle Geräte, die in der Vorstellungsdatei gespeichert sind.

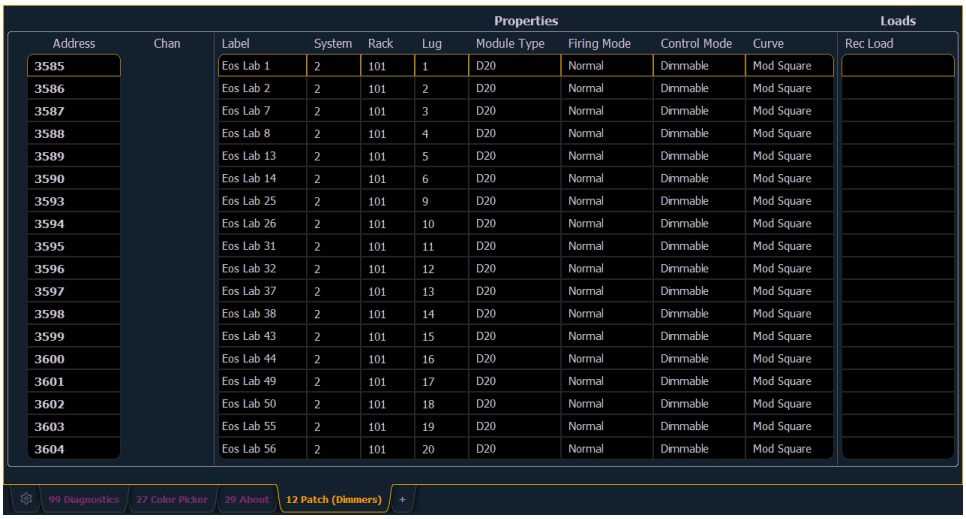
Hinweis: *Konsolen unterstützen nur RDM-kompatible Geräte, die über ein Gadget, einen lokalen DMX-Port oder ein externes ACN-Gateway (mit Version 5.1 oder höher) angeschlossen sind.*

Dimmerliste für CEM+, CEM3 und FDX 2000/3000

Hinweis: *Für die Dimmer-Rückmeldung sind folgende Softwareversionen erforderlich: CEM+ v3.0 und höher, CEM3 v1.3.1 und höher und FDX v3.4.0 und höher.*

Um die Dimmer-Rückmeldung in der Geräteliste nutzen zu können, müssen Sie zunächst die Rückmeldung aktivieren. Stellen Sie bei Verwendung von CEM+ oder CEM3 im Netzwerk-Tab der Shell sicher, dass **{Sensor/FDX3000 Rückmeldung}** aktiviert ist, oder bei Verwendung von FDX 2000/3000, dass **{Sensor/FDX3000 Rückmeldung}** oder **{FDX2000 Rückmeldung}** aktiviert ist. Beide sind standardmäßig deaktiviert. Siehe *Schnittstellen-Protokolle (auf Seite 625)*

Öffnen Sie die Dimmer-Rückmeldung im Patch, indem Sie **{Geräteliste}> {Dimmer}** drücken. In der Dimmerliste werden die Dimmer im Patch-Format Adresse angezeigt.



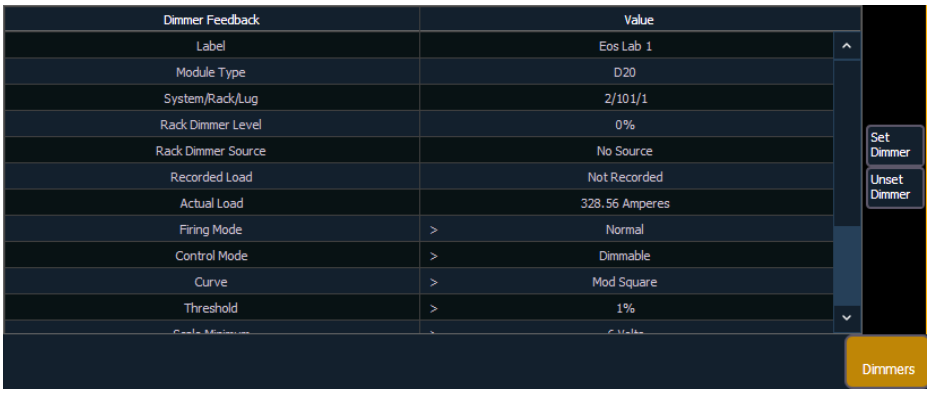
Eos zeigt folgende von den Dimmern eingehende Informationen an:

- Adresse
- Kreis
- Name
- System
- Rack
- Klemme
- Modultyp
- Zünd-Modus
- Ansteuerung
- Kennlinie
- Aufgezeichnete Lasten

Hinweis: *Die System-ID-Nummer von CEM3 wird derzeit nicht unterstützt.*

Hinweis: *Die Schrank- und Dimmernummern müssen für Eos eindeutig und unverwechselbar sein, damit sie richtig erkannt werden. Für CEM+ müssen Dimmer auch auf verschiedene sACN-Adressen gepatcht werden.*

Wenn Sie einen oder mehrere Dimmer angewählt haben, können Sie verschiedene Dimmereinstellungen in der Eigenschaftenliste bearbeiten, die im ZIB angezeigt wird. Elemente mit einem Größer-als-Zeichen (>) können bearbeitet werden. Wenn mehrere Dimmer zusammen zur Bearbeitung angewählt werden, erscheint ein „*“ für Werte, die zwischen den angewählten Dimmern unterschiedlich sind.



FDX-Dimmer zeigen keine Daten für folgende Parameter an:

- Aufgezeichnete Last
- Tatsächliche Last
- Rack Dimmerquelle
- Schwelle
- Skalierung Minimum
- Vorheizen ein
- Vorheizen Zeit
- Sonderfunktionen ein

Hinweis: *Erkannte Dimmer werden nicht automatisch mit gepatchten Kreisen in Eos verbunden. Sie müssen einen Dimmer einem Kreis zuordnen. Siehe* *Patchen erkannter Dimmer und RDM-Geräte (auf Seite 208)*

RDM-Geräteliste

Bevor Sie die RDM-Geräteliste verwenden können, müssen Sie zunächst **{RDM}** für die entsprechenden DMX-Ports unter **Setup > System > Ausgang** oder für die entsprechenden Ethernet-Ports im Netzwerk-Tab der Shell aktivieren. Standardmäßig ist RDM deaktiviert. Siehe *Lokale Ausgabe (auf Seite 246)* oder *Schnittstellen-Protokolle (auf Seite 625)* Bei der Verwendung von Netzwerk-RDM muss dies über ein Net3-Gateway von ETC erfolgen, wobei RDM auch an den DMX-Ports des Gateways aktiviert sein muss. Das Gateway muss die Version 5.1 oder höher verwenden.

Öffnen Sie die RDM-Geräteliste in der Patch-Anzeige, indem Sie **{Geräteliste}>{RDM}** drücken.

Stellen Sie sicher, dass **{Geräte finden}** aktiviert ist.

{Geräte finden} ist als Voreinstellung deaktiviert. Die Option **{Geräte finden}** wird nicht angezeigt, wenn **{RDM}** in der Shell deaktiviert ist.

Hinweis: ***{Geräte finden}*** *wird automatisch deaktiviert, wenn Sie die Patch-Anzeige verlassen.*

Wenn die RDM-Liste geöffnet wird, werden die Geräte im Patch-Format Adresse angezeigt. Oben in der Liste befindet ein RDM-Indikator. Dieser Indikator zeigt den ein- und ausgehenden RDM-Verkehr an.

Eos zeigt die folgenden Informationen an, die von den RDM-Geräten eingehen:

- Adresse (ein Part wird hinzugefügt, wenn mehrere Geräte mit der gleichen Adresse erkannt werden)
- Kreis

- Name
- Hersteller
- Modell
- Anzahl DMX-Kanäle

Eos zeigt in der Spalte Eos-Typ auch an, welches Profil aus der Bibliothek mit dem Gerät übereinstimmt. Diese Informationen werden erst angezeigt, wenn Sie das Gerät ausgewählt haben. Sobald das Gerät zum ersten Mal angewählt wird, extrahiert Eos die Typinformationen des Geräts und zeigt sie an.

- Die folgenden Meldungen können in der Spalte Eos-Typ angezeigt werden:
- Keine RDM-Daten vorhanden – es wurden keine modellspezifischen RDM-Daten aus dem Gerät extrahiert.
- RDM-Kommandos extrahieren – die Kommandodaten werden gerade vom Gerät abgerufen.
- RDM-Gerät extrahieren – die Daten, die zur Erstellung einer Gerätedefinition für das Gerät benötigt werden, werden gerade abgerufen.
- RDM-Sensoren extrahieren – die Sensordefinitionen werden gerade vom Gerät abgerufen.
- Offline – es wurden keine modellspezifischen RDM-Daten vom Gerät extrahiert und es ist jetzt offline.

Wenn Sie ein oder mehrere Geräte angewählt haben, können Sie verschiedene Geräteeinstellungen in der Eigenschaftsansicht bearbeiten, die im ZIB angezeigt wird. Elemente mit einem Größer-als-Zeichen (>) können bearbeitet werden. Wenn mehrere Geräte zusammen zur Bearbeitung angewählt werden, erscheint ein „*“ für Daten, die zwischen den angewählten Geräten unterschiedlich sind.

Device Property		Value
Device Model Description		Source 4 Tungsten
Manufacturer Label		ETC
Device Label	>	RDM Label
Software Version Label		1.6.0.9.0.09
DMX Personality	>	Direct
DMX Start Address	>	35
Identify Device	>	Off
Preset Playback	>	Off / 100%
LED Curve	>	Standard
LED Strobe	>	Off
LED Output Mode	>	Regulated

Die folgenden Tasten werden auch in der Eigenschaftsansicht angezeigt:

- **{Geräte Eigenschaften}** – öffnet die Eigenschaftsliste für das ausgewählte RDM-Gerät.
- **{Sensoren}** – zeigt an, ob das ausgewählte Gerät über Sensoren verfügt. Mit **{Sensoren}** wird die Sensorenliste geöffnet.
- **{Lampenkontrolle}** – zeigt an, ob das ausgewählte Gerät über eine Lampen-Kontrolle verfügt. Mit {Lampenkontrolle} wird die Liste der Lampen-Kontrolle geöffnet.
- **{Kreis}** – Kreisnummer des angewählten Geräts.
- **{Adresse}** – Adresse des angewählten Geräts.
- **{Geräte finden}** – ermöglicht die Erkennung von RDM-Geräten.
- **{Fehler ignorieren}** – falls aktiviert, werden Fehlermeldungen nicht in den Live-/Blind-Anzeigen angezeigt. Sie werden weiterhin in den Anzeigen About und Patch-Eigenschaften angezeigt.
- **{RDM Daten laden}** – löscht die Gerätedaten von der Konsole und lädt sie erneut vom Gerät.

- {Flash} – aktiviert die Identifikationsfunktion des RDM-Geräts. Die Identifikationsfunktion unterscheidet sich zwischen den Geräten verschiedener Hersteller. Wybron-Farbwechsler identifizieren sich beispielsweise durch das Hin- und Herbewegen ihres Farbfilters.
- {!} oder {?} – zeigt an, ob das ausgewählte Gerät Fehler aufweist. Mit {!}/{?} wird die Fehlerliste geöffnet.

Patchen erkannter Dimmer und RDM-Geräte

Sind Dimmer erkannt worden, werden diese nicht automatisch mit gepatchten Kreisen in Eos verbunden. Wenn Sie Dimmer- oder RDM-Rückmeldungen nutzen möchten, müssen Sie einen Dimmer oder ein Gerät mit einem Kreis verbinden.

Wenn Sie die Adresse eines Dimmers/Geräts auf einen Kreis patchen, während er/es in der Geräteliste angezeigt wird, wird der Dimmer/das Gerät automatisch mit diesem Kreis verbunden. Patchen Sie jedoch außerhalb der Geräteliste, müssen Sie das Gerät mit dem Kreis {Verbinden}.



Hinweis: *Wenn die Adresse des Dimmers/Geräts noch nicht im Patch verwendet wird, ist es am einfachsten, die Adresse auf einen Kreis in der Dimmerliste oder Geräteliste zu patchen.*

<Kreis> [X] {Verbinden} oder <Adresse> [X] {Verbinden} verbindet diesen Kreis/diese Adresse im Patch mit den Dimmern/Geräten an dieser Adresse.

Wenn eine Kreisnummer mit einem Dimmer/Gerät durch Patchen oder {Verbinden} verbunden wird, wird der Gerätetyp des Kreises zu dem Dimmer- oder Gerätetyp geändert.

Die Vorteile von verbundenen Kreisen sind:

- Die Konsole warnt Sie, wenn der verbundene Dimmer eines Kreises einen Fehler hat oder offline ist.
- Mit der Geräteliste verbundene Kreise bzw. Adressen zeigen neben ihrem Kreis/ihrer Adresse im Patch ein Größer-als-Zeichen (>) an.

Die Vorteile der Verbindung eines Geräts mit einem Kreis sind:

- Der Gerätetyp wird auf den Kreis kopiert.
- Die Konsole warnt Sie, wenn das verbundene Gerät eines Kreises offline ist oder einen Fehler hat.
- Das Gerät erscheint immer in der Geräteliste, auch wenn das Gerät offline ist.
- Mit der Geräteliste verbundene Kreise bzw. Adressen zeigen neben ihrem Kreis/ihrer Adresse im Patch ein Größer-als-Zeichen (>) an.

Fehler und Warnungen

Einer der Vorteile von Dimmer- und RDM-Rückmeldung sind die Fehler- und Warnmeldungen. Bei Problemen mit einem gepatchten und angeschlossenen Dimmer/Gerät werden Sie in Live, Patch und About durch ein Ausrufezeichen benachrichtigt.

Fehler können in About Kreise und About Adresse angezeigt werden.

Die angezeigten Benachrichtigungen sind:

- Ein rotes „!“ bedeutet, dass im Dimmer/Gerät Fehler wie Übertemperatur, Sicherung ausgelöst und Lampenausfall aufgetreten sind.
- Ein gelbes „?“ bedeutet, dass der Dimmer/das Gerät eine Warnmeldung ausgegeben hat. Warnmeldungen können Folgendes beinhalten:

- Adress-Überlappung von Geräten
- Mehrere Geräte oder verschiedene Geräte unter dieser Adresse
- Falscher Gerätetyp gepatcht
- Geräte-Adresse falsch gepatcht
- Offline

Geräte trennen

Drücken Sie zweimal **{Verbinden}**, um den Befehl **{Trennen}** aufzurufen.

<Kreis> [X] {Verbinden} {Verbinden} oder **<Adresse> [X] {Verbinden} {Verbinden}** entfernt die Verbindung zwischen diesem Kreis/dieser Adresse und dem Gerät an dieser Adresse.

Patch löschen

Sie können den Patch vollständig löschen, indem Sie mit **Browser > Löschen** auf die Löschfunktionen zugreifen. Das Fenster mit den Löschfunktionen wird im ZIB geöffnet.



Um den Patch zu löschen, klicken Sie auf **{Patch löschen}**. Eine Bestätigung ist erforderlich, bevor der Patch gelöscht wird.

Zum Erstellen eines 1-zu-1-Patches klicken Sie auf **{Patch 1:1}**. Dadurch wird der aktuelle Patch entfernt.

Um die Löschfunktionen ohne Löschen zu verlassen, drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt **[Displays]** oder wählen eine Schaltfläche und dann **{Abbrechen}** auf dem Bestätigungsbildschirm.

Update Beschreibung

Wenn eine neue Bibliothek auf Eos installiert wird, entweder durch ein Software-Update oder durch eine separate Gerätebibliotheksdatei von der ETC-Website, werden Ihre Vorstellungsdateien nicht automatisch durch Änderungen in den Bibliotheksdaten aktualisiert. Dies soll verhindern, dass sich Änderungen an der Bibliothek auf eine bestehende Vorstellungsdatei auswirken.

Mit dem Softkey **{Geräte}** im Patch wird die Liste der in der aktuellen Vorstellungsdatei verwendeten Geräte geöffnet. In dieser Ansicht können Sie erkennen, welche Geräte in der aktuell geladenen Vorstellungsdatei von der Gerätebibliothek der Konsole abweichen. Bearbeitete Geräte oder Geräte, deren Profil nicht mit der aktuellen Bibliothek übereinstimmt, werden mit einem „*“ neben ihrem Namen angezeigt. Steht für ein Gerät ein Bibliotheks-Update zur Verfügung, wird der Softkey **{Update Beschreibung}** in weiß angezeigt, während bei Geräten ohne Update die Taste **{Update Beschreibung}** grau ist.

Hinweis: *Wird ein Geräteprofil im Patch aktualisiert, wird eine Warnmeldung angezeigt, die beschreibt, welche Änderungen mit dem Update vorgenommen werden. Drücken Sie **{OK}**, um das Profil upzudaten, oder **{Abbrechen}**, um zum Geräte-Editor zurückzukehren.*

Hinweis: *In einem Multikonsolen-System müssen alle Geräte dieselbe Gerätebibliothek verwenden. Wenn die Gerätebibliothek von Pult zu Pult unterschiedlich ist, wird eine Warnung auf dem Pult angezeigt, das versucht, eine Verbindung zum System herzustellen.*

Geräte-Editor

Eos bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihren eigenen Gerätetyp innerhalb des Patches zu erstellen und in Ihrer Vorstellungsdatei zu speichern. Sie können das Gerät benennen, alle notwendigen Parameter zuweisen, die Adresse und die Bereiche dieser Parameter festlegen, die Gerätemodi und deren Eigenschaften einsehen und die Lampen-Kontrolle einstellen.

Hinweis: *Bevor Sie ein neues Gerät anlegen, ist es hilfreich, sich ein paar Geräteprofile von ähnlichen Geräten anzusehen, um eine Vorstellung davon zu bekommen, wie Sie Ihr Gerät anlegen können. Vielleicht möchten Sie sogar in den Benutzerhandbüchern nachlesen, wie ihre definierten DMX-Footprints als Geräteprofil aussehen. Dies ist besonders bei der Erstellung von Modi hilfreich.*

Der Geräte-Editor ist vom Patch aus zugänglich. Sobald ein Gerät angelegt wurde, wird es in der Vorstellungsdatei gespeichert. Es wird **nicht** in die Gerätebibliothek aufgenommen. Wenn Sie das angelegte Gerät in einer anderen Vorstellungsdatei verwenden möchten, müssen Sie die Funktion Merge verwenden. Siehe *Benutzerdefinierte Geräte in eine neuen Vorstellungsdatei mergen (auf Seite 226)*

Wenn Sie unbenutzte Geräte aus dieser Liste entfernen möchten, drücken Sie **{Unbenutzte Löschen}**.



Zum Öffnen des Geräte-Editors öffnen Sie die Patch-Anzeige und drücken den Softkey **{Geräte}**. Dadurch wird eine Liste auf der linken Seite mit den Gerätetypen geöffnet, die gerade gepatcht oder der Show hinzugefügt wurden, wobei die Liste auf der rechten Seite die Parameter für das ausgewählte Gerät enthält.

Neues Gerät anlegen

Neue Geräte werden im Geräte-Editor angelegt. Sie können entweder ein neues Gerät anlegen oder ein vorhandenes Gerät zur Bearbeitung kopieren. Siehe *Gerät kopieren (auf Seite 226)*

Drücken Sie zum Anlegen eines neuen Geräts **{Neu}**. Ein neues Gerät wird zur Geräteliste hinzugefügt.

Neues Gerät beschriften

Sobald das neue Gerät in der Liste erscheint, wird empfohlen, dass Sie für dieses Gerät einen Namen vergeben.

Gerät im Geräte-Editor beschriften

1. Verwenden Sie die **[Page]**-Tasten, die Maus oder den Touchscreen zum Auswählen des neuen Geräts.
2. Drücken Sie **[Label]** oder tippen Sie auf das neue Gerät. Mit **[Label][Label]** wird der vorhandene Name gelöscht. Die virtuelle Tastatur wird im ZIB geöffnet.
3. Geben Sie den gewünschten Namen für das neue Gerät auf der virtuellen (oder angeschlossenen alphanumerischen) Tastatur ein.
4. Drücken Sie **[Enter]**. Der Name erscheint in der Typ-Spalte des Geräte-Editors.

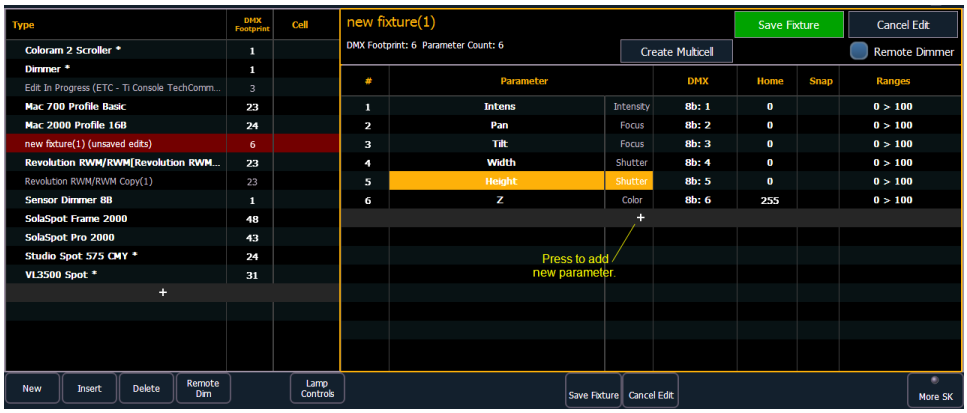
Parameter hinzufügen

Nach dem Beschriften des Geräts können Sie festlegen, welche Parameter es enthält.

Hinweis: *Bei 16-Bit-Parametern ist LDMX oder „low-DMX" die DMX-Adresse für die zweite Hälfte eines beliebigen 16-Bit-Kreises. Im Zusammenhang mit Grob- und Feinmodus gehört die Adresse in DMX zu Grob, diejenige in LDMX zu Fein. Behandeln Sie 16-Bit-Parameter nicht als zwei Parameter; dies geschieht in einem späteren Schritt.*

Zum Hinzufügen von Parametern zu einem neuen Gerät:

1. Verwenden Sie die **[Page]**-Tasten, die Maus oder den Touchscreen zum Auswählen des neuen Geräts.
2. Wählen Sie die Parameterliste durch Anklicken oder Berühren aus.

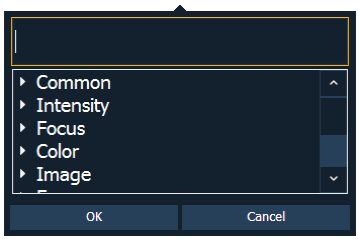


3. Bestimmen Sie die Gesamtanzahl der Parameter, die Ihr Gerät hat. Behandeln Sie 16-Bit-Parameter nicht als zwei Parameter; dies geschieht in einem späteren Schritt.
4. Drücken Sie **{Neu}** oder **{+}**, um Parameterpositionen hinzuzufügen. Wiederholen Sie diesen Schritt, bis Sie so viele Positionen haben, wie durch die in Schritt 3 festgelegte Anzahl benötigt werden.

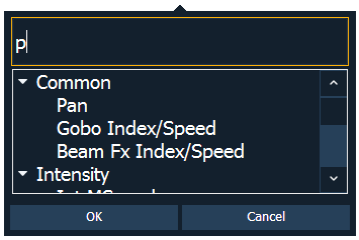
Hinweis: *Wenn **{Neu}** oder **{+}** gedrückt wird, erscheint die Parameterposition in der Liste mit einem Standardnamen in der Spalte „Parameter". Sie können diese Standardparameter ignorieren, da Sie die Bezeichnungen in einem späteren Schritt neu festlegen.*

---

5. Verwenden Sie die **[Page]**-Tasten, die Maus oder den Touchscreen, um zu allen Parameterpositionen zu navigieren, deren standardmäßige Parameterbezeichnungen Sie ändern möchten.
6. Klicken Sie auf die Position, um eine Dropdown-Liste der verfügbaren Parameter zu öffnen.



7. Klicken Sie auf eine Kategorie, um die Dropdown-Liste zu öffnen und die Parameter anzuzeigen, oder verwenden Sie das Suchfeld, um den Parameter zu finden.



8. Drücken Sie den gewünschten Parameter, um ihn zuzuweisen, oder drücken Sie **[Enter]**, wenn der Parameter ausgewählt ist.
9. Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 8, bis Sie alle erforderlichen Parameter für das neue Gerät eingegeben haben.

Wenn eine Parameterposition fehlt: Sie können jederzeit die **[Page]**-Tasten und **{Einfügen}** verwenden, um eine Parameterposition über der ausgewählten Position einzufügen.

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

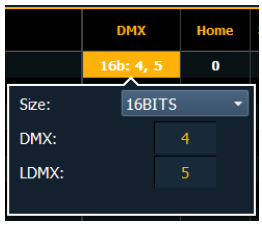
Gesperrter Wert

Einem Parameter kann ein gesperrter Wert zugewiesen werden. Bei Verwendung werden die Ausgabeadresse und der Ausgabewert auf Profilebene gesperrt. Diese Option ist unter Steuerung in der Parameter-Dropdown-Liste verfügbar.

Parameter definieren

Nachdem Sie alle Parameter für das neue Gerät hinzugefügt und ausgewählt haben, können Sie nun die Adressanforderungen, die Größe und die Bereiche für jeden Parameter festlegen.

Um die Größe (8-Bit oder 16-Bit), DMX- und LDMX-Adresse eines beliebigen Parameters festzulegen:



Sie können die Standard-DMX-Adresse ändern, die jedem Parameter in der Liste zugeordnet ist. Dies ist nicht die tatsächliche Adresse, die beim Patchen verwendet wird, sondern die Reihenfolge der Adresse des Parameters relativ zu den anderen Parametern im Gerät.

LDMX bzw. „low-DMX“ ist die DMX-Adresse für die zweite Hälfte eines beliebigen 16-Bit-Kreises. Im Zusammenhang mit Grob- und Feinmodus gehört die Adresse in DMX zu Grob, diejenige in LDMX zu Fein.

1. Navigieren Sie mit den **[Page]**-Tasten zu einem beliebigen Parameter, dessen Größe Sie ändern möchten. Das System legt standardmäßig 8-Bit für jeden neuen Parameter fest.
2. Wenn ausgewählt, klicken Sie auf Größe, um zwischen 8-Bit und 16-Bit zu wählen. Ist 16-Bit ausgewählt, zeigt das System automatisch eine LDMX-Option an. Dieser Wert kann geändert werden.
3. Geben Sie die gewünschte Adresse für die DMX- und/oder LDMX-Adressen über die Tastatur ein.

Zum Ändern des Homewertes für einen beliebigen Parameter:

Sie können den Wert für den „Home“-Wert eines beliebigen Parameters definieren.

1. Klicken Sie in die Home-Spalte des gewünschten Parameters.
2. Geben Sie den gewünschten Homewert (0 bis 255 für 8-Bit und 0 bis 65535 für 16-Bit) über die Tastatur ein.

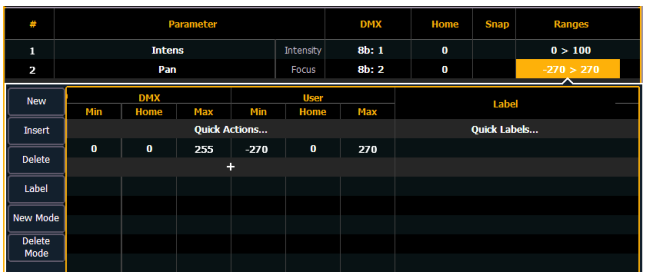
Zum Aktivieren der Snap-Einstellung für Parameter:

Sie können Snap für Parameter aktivieren, um sie aus der Zeitsteuerung der Stimmung zu nehmen, sodass sie auf ihren neuen Wert springen. Weitere Informationen zu Snap sind unter *Snap-Parameter (auf Seite 220)* zu finden.

1. Verwenden Sie die **[Page]**-Tasten, um zur „Snap“-Spalte des gewünschten Parameters zu navigieren.
2. Klicken Sie in der Snap-Spalte auf den ausgewählten Parameter, um ihn umzuschalten.

Parameterbereiche bearbeiten

Sie können die Bereiche für bestimmte Positionen innerhalb eines bestimmten Parameters (z. B. Farbwechsler, Farbrad, Goborad, usw.) eingeben. Hierzu können Sie entweder jeden Bereich einzeln definieren oder die Werkzeuge unter *Schnellbedienungen (auf der nächsten Seite)* verwenden, um mehrere Bereiche gleichzeitig zu definieren.



Wenn ein Parameter nur einen Bereich hat, werden die Werte für diesen Bereich in der Spalte Bereich angezeigt. Wenn der Parameter mehrere Bereiche hat, wird die Anzahl der Bereiche angezeigt. Wenn ein Bereich in einem der *Modi* verwendet wird, ist der Bereich nicht fett formatiert.

Sie können beispielsweise den Parameter „Goborad“ nehmen und für jede Position des Goborads einen Bereiche mit Minimal- und Maximalwerten festlegen. Sie können die Positionen auch kennzeichnen und die Minimal- und Maximalwerte festlegen, die in der Kreisanzeige für diesen Parameter angezeigt werden.

Um die Bereichswerte für jeden Parameter individuell zu definieren:

1. Benutzen Sie die **[Page]**-Tasten, um zu dem Parameter zu navigieren, dem Sie Bereiche hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie auf den Bereich. Das Bereichsfenster wird geöffnet.
3. Bestimmen Sie die Gesamtzahl der Positionen, die der Parameter benötigt. **Achten Sie darauf, dass Sie bei Bedarf offene Positionen einbeziehen**
4. Drücken Sie **{Neu}** oder **{+}**, um Bereiche hinzuzufügen. Wiederholen Sie diesen Schritt, bis Sie so viele Positionen haben, wie durch die in Schritt 3 festgelegte Anzahl benötigt werden.
5. Benutzen Sie die **[Page]**-Tasten, um den Bereich und das Feld auszuwählen, den/das Sie bearbeiten möchten. Folgende Felder stehen zur Verfügung:
   - **DMX Min** – Geben Sie den Minimalwert (0-255 8 Bit/0-65.535 16 Bit) für die zu definierende Bereichsposition ein.
   - **DMX Home** – Geben Sie den Standardwert (0-255 8 Bit/0-65.535 16 Bit) für die zu definierende Bereichsposition ein.
   - **DMX Max** – Geben Sie den Maximalwert (0-255 8 Bit/0-65.535 16 Bit) für die Bereichsposition ein.
   - **User Min** – Geben Sie den Wert ein, der dem Benutzer angezeigt wird (z. B. was in der Live-Übersicht angezeigt wird), wenn die Position auf ihrem Minimalwert steht. Der Wert kann zwischen -32767 und 65535 liegen.
   - **User Home** – Geben Sie den Wert ein, der dem Benutzer angezeigt wird (z. B. was in der Live-Übersicht angezeigt wird), wenn der Parameter auf Home steht. Der Wert kann zwischen -32767 und 65535 liegen.
   - **User Max** – Geben Sie den Wert ein, der dem Benutzer angezeigt wird, wenn die Position ihren Maximalwert erreicht hat. Der Wert kann zwischen -32767 und 65535 liegen.
6. Drücken Sie **{Name}**, um Bereiche zu benennen. Diese erscheinen in der Encoder-Anzeige (sofern verfügbar) und der ML-Kontrolle, wenn der zugehörige Parameter für das neue Gerät angezeigt wird.
7. Drücken Sie **{Patch}**, wenn Sie das Bearbeiten der Bereiche abgeschlossen haben.

Um einen Bereich zu löschen, wählen Sie ihn aus und drücken Sie **{Löschen}**.

Schnellbedienungen

Schnellbedienungen bieten Werkzeuge, durch die mehrere Bereiche gleichzeitig gemäß vordefinierter Aktionen erstellt werden können.

Hinweis: *Schnellbedienungen unterstützen 8-Bit- und 16-Bit-Parameter.*

Klicken Sie auf **Schnellbedienungen**, um das Menü zu öffnen. In diesem Menü wählen Sie die gewünschte Aktion und die Anzahl der benötigten Positionen aus.

Die folgenden Aktionen sind verfügbar:

- **Unverändert** – Dies ist der Ausgangsmodus. Die Bereiche bleiben unverändert. Auf diese Weise können Sie den Bereich so anzeigen, wie er war.

- **User Werte** – Diese Aktionen wirken sich auf die Benutzerwerte aus.
  - **Frames** – Geben Sie die Anzahl der Frames ein, die Sie in Ihrer Bereichssammlung haben möchten. Die Konsole verteilt dann die DMX-Werte und weist einen Benutzerbereich genau so zu, als würden die Rad- oder Frame-Parameter automatisch erzeugt werden. (Frames 1, 2, 3, usw. werden als 0.5-1.4, 1.5-2.4, 2.5-3.4, usw. dargestellt.)
  - **Abgeglichen** – Die Benutzerwerte werden so eingestellt, dass sie mit den DMX-Werten übereinstimmen. Dies ist für einen virtuellen Parameter (ohne DMX-Adresse) erforderlich und wird als *Modi* für einen anderen Parameter verwendet.
  - **Skaliert** – Benutzer können den minimalen und maximalen Benutzerwert eingeben, um ihre DMX-Bereiche einem beliebigen Benutzerbereich zuzuordnen. Dies ist für die Erstellung von Pan-/Tilt-Bereichen (z. B. -180 bis 180) oder Farbtemperaturbereichen (z. B. 3000 bis 15000) nützlich. Die DMX-Bereiche werden nicht verändert und gelten als vom Benutzer beabsichtigt. Die DMX-Werte werden in den neuen Benutzerbereich skaliert.
- **DMX-Werte** – Diese Aktion wirkt sich auf die DMX-Werte aus.
  - **Verteilen** – Wählen Sie die Anzahl der Bereiche, die Sie erstellen möchten. Die DMX-Werte werden dann wie angegeben gleichmäßig verteilt.

Schnellbedienungen

Klicken Sie auf Schnellbedienungen, um ein Dropdown-Menü mit Bezeichnungsoptionen zu öffnen. Diese Optionen werden in zwei Kategorien unterteilt: Maßeinheiten und Namen.

- **Einheit anhängen**
  - Grad
  - Prozent
  - (keine)
- **Namen ersetzen**
  - Open
  - Open/Color N
  - Blackout
  - Animation
  - Animation N
  - Color
  - Color N
  - Color M/N
  - Color N/Open
  - Effect
  - Effect N
  - Gobo
  - Gobo N
  - (löschen)

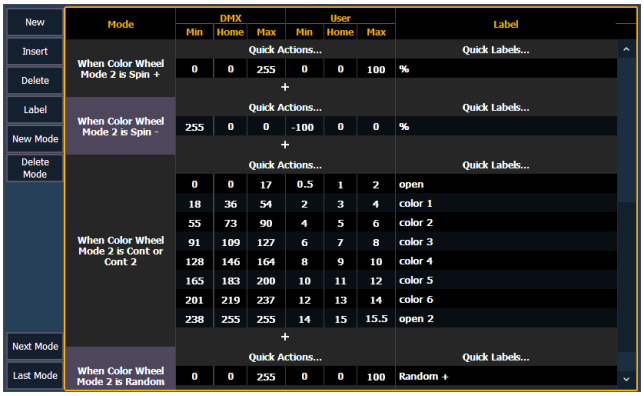
Maßeinheiten werden verwendet, um ein Grad- oder Prozentsymbol an das Ende eines Namens anzuhängen, wenn es in der Encoder-Anzeige oder der ML-Kontrolle angezeigt wird. Wenn Sie eine Maßeinheit entfernen möchten, wählen Sie **(keine)**.

Namen werden verwendet, um den Text für alle Bereiche zu ersetzen. Namen, gefolgt von einem N, zeigen die entsprechende Nummer in der Encoder-Anzeige oder der ML-Kontrolle an. Beispielsweise zeigt Gobo N die Nummer des Gobos an. Wählen Sie **(löschen)**, um die Namen zu entfernen.

Modi

Ein Modus ist eine Sammlung von Bereichen, die in der Encoder-Anzeige und in der ML-Kontrolle angezeigt werden, sobald die Bedingungen des Modus erfüllt sind. Diese Bereiche sind Teil einer DMX-Adresse, die verwendet wird, um zwei oder mehr verschiedene Funktionen wie Gobo-Index und Rotation zu steuern.

Beispiele für Modus-Bedingungen sind „Wenn der Gobo-Modus indiziert ist“ oder „Wenn der Strobe-Modus auf Zufall steht“. Es können mehrere Bedingungen zugewiesen werden. Ein Beispiel dafür wäre „Wenn der Goborad-Modus Index oder Index-Scan ist“.



Wenn Sie ein Geräteprofil anzeigen, zeigen die Parameter mit Modi die Anzahl der Modi in der Spalte Bereiche an.

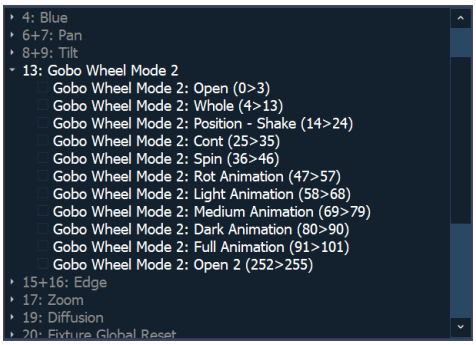


Hinweis: *Wenn Sie einen neuen Modus hinzufügen, müssen Sie zuerst den Parameter hinzufügen, dem der Modus zugeordnet werden soll, bevor Sie den Modus zuweisen können. Siehe Erstellen von Modi (auf der gegenüberliegenden Seite).*

Modi können im Bereichseditor bearbeitet werden. Siehe *Parameterbereiche bearbeiten (auf Seite 213)*. Folgende Schaltflächen stehen zum Bearbeiten der Modi zur Verfügung:

- **{Neuer Modus}** – fügt einen neuen Modus hinzu.
- **{Modus löschen}** – löscht den ausgewählten Modus.
- **{Nächster Modus}** – wechselt Ihre Auswahl in den neuen Modus.
- **{Letzter Modus}** – setzt Ihre Auswahl in den vorherigen Modus zurück.

Wenn Sie auf einen neuen oder bestehenden Modus klicken, wird das Fenster zur Modus-Auswahl geöffnet.



In diesem Fenster werden alle möglichen Bedingungen angezeigt, die auf das Gerät angewendet werden können. Die aktiven Bereiche für den Modus sind bereits mit einem Haken markiert.

Eine Bedingung kann nur in einem einzigen Modus vorliegen. Ebenso, wenn ein Parameter mehrere Bereiche hat und als Bedingung für einen anderen Parameter ausgewählt wird, müssen alle Bereiche in einigen Modi des Geräts vorhanden sein. Wenn das Goborad beispielsweise Index-, Dreh- und Shake-Bereiche hat und Sie den Index auf einen Parameter für einen Modus setzen, müssen auch die Dreh- und Shake-Funktion verwendet werden.

Sobald ein Parameter als Bedingung verwendet wird, wird dieser nur gelesen. Es können nur die Beschriftung für die Bereiche hinzugefügt/bearbeitet werden.

Hinweis: *Ein einzelner Bereichsparameter ist als Bedingung nicht sinnvoll, so dass diese nicht zur Auswahl stehen.*

Hinweis: *Einige Geräte verwenden virtuelle Modi. Das sind Modi, denen keine DMX-Adresse zugeordnet ist.*

Erstellen von Modi

Werfen wir einen Blick darauf, wie man Modi für ein Goborad erstellt. Dieses Goborad kann indexiert oder gedreht werden.

Im Handbuch des Geräts befinden sich Angaben ähnlich der Folgenden:

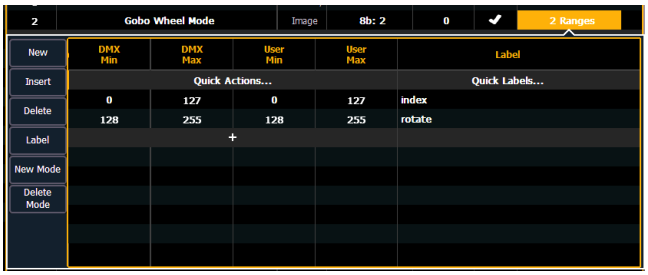
16	Gobo-Funktion	Index	0	127
		Rotation	128	255

Die sechzehnte DMX-Position für dieses Gerät ist die Gobo-Funktion, die zwei Bereiche für Index und Drehung bietet.

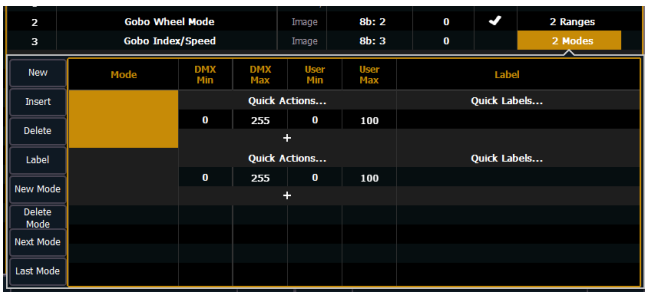
Im Geräte-Editor weisen Sie einen Parameter dem Goborad-Modus zu. Klicken Sie in die Spalte „Bereich“, um den Bereichseditor zu öffnen. Verwenden Sie **{+}**, um eine zweite Bereichsposition hinzuzufügen. Weisen Sie die entsprechenden Bereichswerte zu und benennen Sie jeden Bereich.

Hinweis: *Für dieses Beispiel wurden die DMX-Minimal- und Maximalwerte eingegeben. Anschließend wurde die Funktion „Abgeglichen“ der* *Schnellbedienungen (auf Seite 214)* *verwendet, damit die Benutzerwerte mit den DMX-Werten übereinstimmen.*

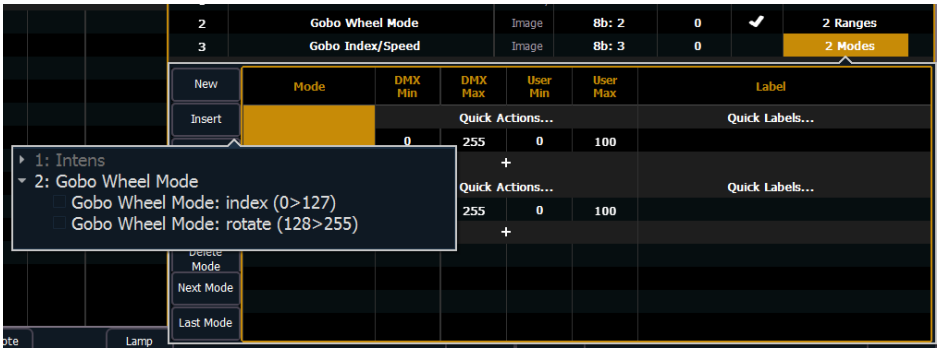
Hinweis: *Es ist wichtig, Ihre Bereiche zu benennen. Ohne Benennung werden bei der Auswahl von Bedingungen nur die Bereichswerte angezeigt, und die Modus-Tasten in der Encoder-Anzeige und der ML-Kontrolle sind leer.*



Weisen Sie im Geräte-Editor einen Parameter als Gobo-Index/Geschwindigkeit zu. Klicken Sie in die Spalte „Bereich“, um den Bereichseditor zu öffnen. Drücken Sie **{Neuer Modus}**, um zwei Modi zu erstellen.

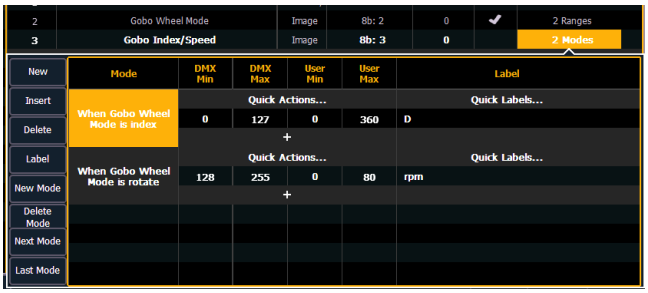


Klicken Sie in die Modus-Zelle, um das Modus-Auswahlfenster zu öffnen.



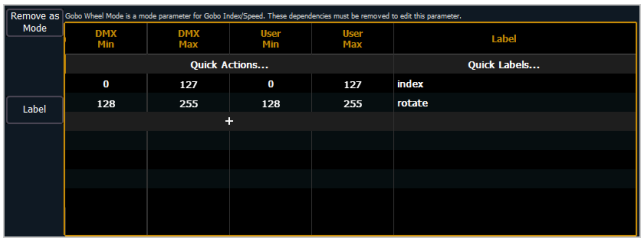
In diesem Fenster werden alle möglichen Bedingungen angezeigt, die auf Ihr Gerät angewendet werden können. In diesem Fall sind nur zwei möglich.

Wenn ein Parameter mehrere Bereiche hat und als Bedingung für einen Modus-Parameter ausgewählt wird, müssen alle Bereiche für diesen Parameter verwendet werden. Mit dem Geräte-Editor kann eine Bedingung für einen Modus ausgewählt werden. Dieser setzt automatisch den/die anderen Bereich(e) auf den nächsten Modus.



Weisen Sie die DMX- und Benutzerwerte zu. Die Bereichswerte wurden für die DMX-Werte verwendet. Für den Index wurden die Benutzerwerte auf 0-360 Grad gesetzt. Die *Schnellbedienungen (auf Seite 215)* für die Gradeinheit wurde verwendet, sodass das Gradsymbol in der Encoder-Anzeige angezeigt wird. Für das Drehen lagen die Benutzerwerte bei 0-80 U/min.

Sobald die Modi mithilfe der Index- und Drehbereiche erstellt wurden, wird der Parameter Goborad-Modus nur gelesen. Der Bereichseditor für den Goborad-Modus gibt einen Hinweis darauf, in welchem Modus die Bereiche verwendet werden. Wenn Änderungen an diesen Bereichen erforderlich sind, drücken Sie **{Als Modus entfernen}** im Bereichseditor. Nachdem die Änderungen vorgenommen wurden, müssen Sie die Modi neu zuweisen.



Nach dem Patchen des neuen Geräts können Sie Ihre Modi in der Encoder-Anzeige und der ML-Kontrolle überprüfen. Es gibt nun Schaltflächen für die Modi, und für den Index wird das Grad-Symbol mit dem Benutzerwert angezeigt.

Geräte-Lampenkontrolle

Bei vielen Geräten können deren Steuerungsfunktionen für Lampen und Motoren über DMX ferngesteuert werden. Diese benötigen oft eine zeitgesteuerte Abfolge von DMX-Werten, um verschiedene Funktionen zu steuern, wie z. B. das Zünden des Leuchtmittels, das Zurücksetzen des Geräts und andere spezifische Aktionen.

Lampen-Kontrolle für ein Gerät festlegen:

1. Wenn das Gerät angewählt ist, drücken Sie den Softkey **{Lamp Ctrl}**. Das Fenster für die Lampen-Kontrolle wird geöffnet.
2. Drücken Sie **{Neu}** oder **{+}**, um die erforderlichen Lampen-Kontrolloptionen hinzuzufügen.
3. Klicken Sie auf den Namen in der Spalte Lampen Kontrolle, um einen Namen zu vergeben.
4. Klicken Sie in die Schritte-Spalten (#, Zeit, DMX und Wert).
   - **#** – die Schrittnummer. Jeder Schritt ist an einen Zeitwert gebunden und wird in der Reihenfolge der Schrittnummer ausgeführt.
5. Drücken Sie **{Neu}** oder **{+}**, um die erforderlichen Schritte hinzuzufügen.

6. Wählen Sie die Zeitspalte aus, um die Zeit für jeden Schritt zu ändern.
   - **Zeit (Sekunden)** – Die Zeiten werden in Sekunden angegeben. Die Standardzeit in der Eos-Bibliothek beträgt 12 Sekunden. Hold kann als Timing-Wert zugewiesen werden.

Hinweis: *Es wird nicht empfohlen, die Zeit auf **Hold** zu setzen, es sei denn, der DMX-Wert soll dauerhaft auf diesem Wert bleiben. Ein Wert, der von einer Lampen-Kontrollfunktion mit der Einstellung **Hold** gesendet wird, kann nur von einer anderen Lampen-Kontrollfunktion geändert werden.*

---

7. Klicken Sie für jeden erstellten Schritt in die DMX-Spalte und drücken **{Neu}** oder **{+}**, um die erforderlichen DMX-Adressen und Werte hinzuzufügen. Sie können für jeden Schritt beliebig viele Werte einstellen.

Hinweis: *Während ein Schritt aktiv ist, werden die DMX-Werte für den Kreis gehalten. Wenn ein Schritt nicht mehr aktiv ist, werden die Werte wieder auf ihre Playback-Werte zurückgesetzt.*

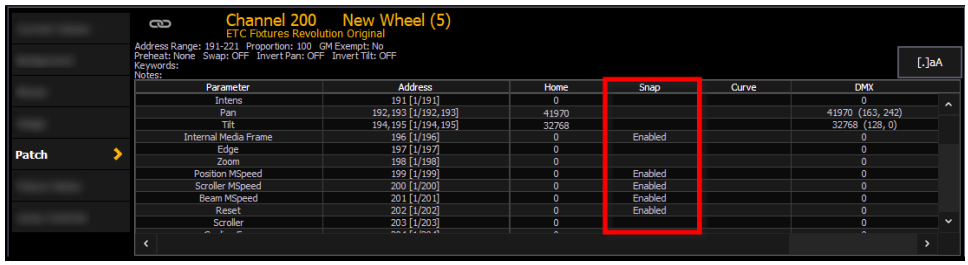
   - **DMX** – der DMX-Offset des Parameters, den Sie steuern möchten. DMX kann auf **Alle Offsets** eingestellt werden, was bedeutet, dass alle DMX-Parameter für das Gerät auf dem angegebenen Wert gehalten werden.
   - **Wert** – Wert im Bereich zwischen 0 und 255 des Parameters.

Snap-Parameter

Bestimmte Parameter sollen möglicherweise nicht von Stimmungszeiten abhängig sein. Diese Parameter können auf Snap eingestellt werden. Standardmäßig snapt Eos die in der folgenden Tabelle aufgeführten Parameter (d. h. sie springen auf ihren Zielwert):

Beam FX Index/Speed	Effect Library	MSpeed	Shutter
Camera IR Image	Enable	Negative	Shutter Strobe
Clip Directory	File	Object Directory	Strobe Mechanism
Color Effect	File Type	Object File	Sync Source
Color Index	Front/Rear Projection	Output Command	Text
Color Mix	Generator	Page	Texture
Control	General Control	Position Blink	Timeline
Copy Mod	Image Movement Speed	Projector Input	Timeline Position
Cue	Internal Media Frame	Relay	Tracking Object
Dimmer Curve	Library	Select	Transition Speed
Edge Blend Profile	Macro	Shape	Transition Time
Effect File	Mode	Shape Library	Transition Type

[About] Kreis>Patch zeigt mit der Snap-Spalte an, welche Parameter für diesen Kreis gerade auf Snap gesetzt sind. Diese Parameter können für jedes Profil mit dem Geräte-Editor bearbeitet werden. Siehe *Geräte-Editor (auf Seite 210)*

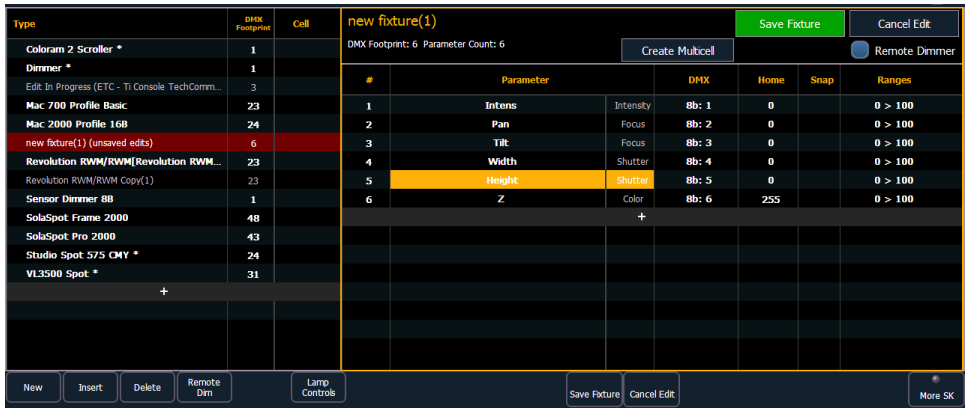


Gerät speichern

Nicht gespeicherte Geräteprofile sind im Geräte-Editor rot hinterlegt.

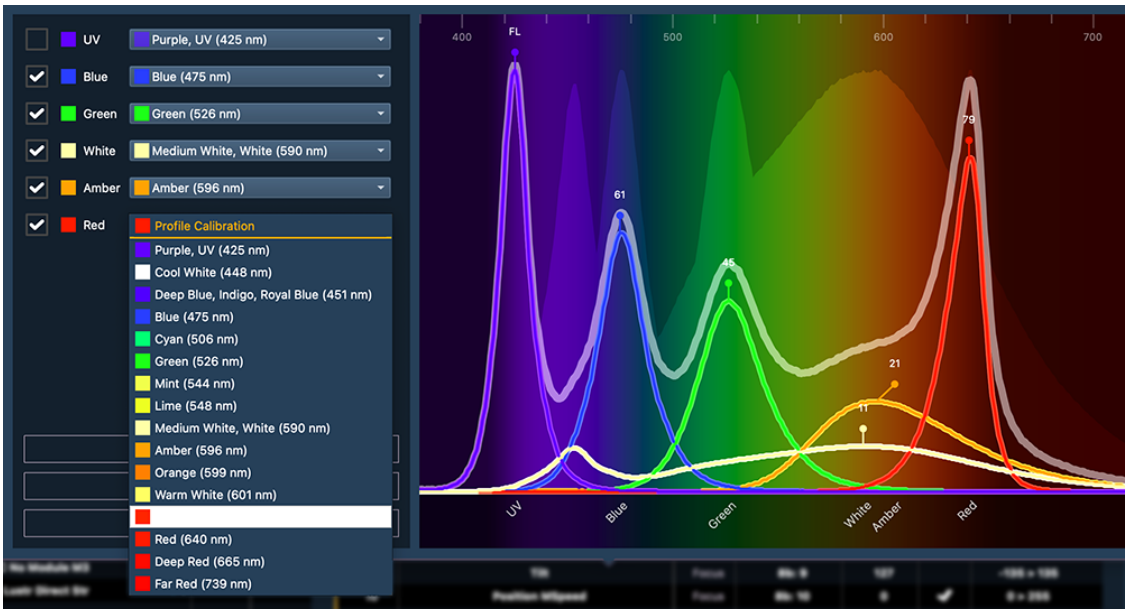
Drücken Sie **{Gerät speichern}**, um das neue Profil zu speichern, oder **{Edit abbrechen}**, um den Editor zu verlassen ohne Ihre Änderungen zu speichern.

Hinweis: *Wenn Sie die Patch-Anzeige verlassen, ohne zu speichern oder **{Edit abbrechen}** zu verwenden, wird über der Kommandozeile ein Hinweis angezeigt, dass nicht gespeicherten Daten vorhanden sind.*



Farbkonfiguration

Informationen zur Farbkonfiguration werden in Geräteprofilen in der Vorstellungsdatei gespeichert. Für Geräte mit additiven Farbeigenschaften wird im Geräte-Editor eine Schaltfläche für die Farbkonfiguration angezeigt, über die das Fenster zum Bearbeiten der Farbkonfiguration geöffnet wird.



Farbkonfiguration bearbeiten

Für eine präzise Farbsteuerung muss für jeden Farbparameter in einem additiven Geräteprofil eine genaue Definition der korrekten Emitter-Farbe, der Wellenlänge (in Nanometern) und der relativen Helligkeit im Vergleich zum hellsten Emitter im Gerät vorhanden sein.

Über die Dropdown-Menüs auf der linken Seite können Sie die richtige Wellenlänge für jeden einzelnen Farbparameter auswählen. Mit den Farbband-Stellern auf der rechten Seite können Sie die relative Helligkeit anpassen.

Parameter ausschließen

Jeder Farbparameter verfügt über ein Kontrollkästchen, mit dessen Hilfe Sie bestimmte Farben aus der Farbmischung ausschließen können. Sie können ausgeschlossene Parameter weiterhin direkt steuern. Ihre gespeicherten Werte werden nicht gelöscht.

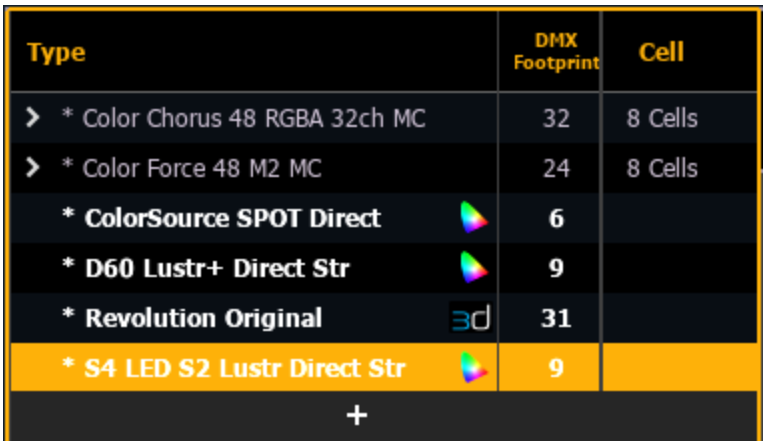
UV-Parameter werden automatisch ausgeschlossen (deaktiviert).

Farbkonfigurationsdaten

Die für die Farbkonfiguration benötigten Daten können aus verschiedenen Quellen stammen.

Kalibriert

Kalibrierte Farbkonfigurationsdaten wurden mit Geräten und Messverfahren in Laborqualität erfasst. Dies führt in der Regel zu einer besseren Qualität bei der Farbauswahl und beim Farbfilterabgleich.



Geräteprofile mit einer kalibrierten Farbkonfigurationen sind im Geräteprofil-Editor mit einem CIE-Symbol gekennzeichnet.

Hersteller

Diese Art der Farbkonfigurationsdaten wird vom Hersteller des Geräts bereitgestellt und kann über den Farbkonfigurations-Editor manuell in das Profil eingegeben werden. Die Qualität dieser Daten und die spätere Farbleistung der Geräte, in denen die Daten verwendet werden, hängt von der Qualität des ursprünglichen Messverfahrens des Herstellers ab.

Untersuchung vor Ort

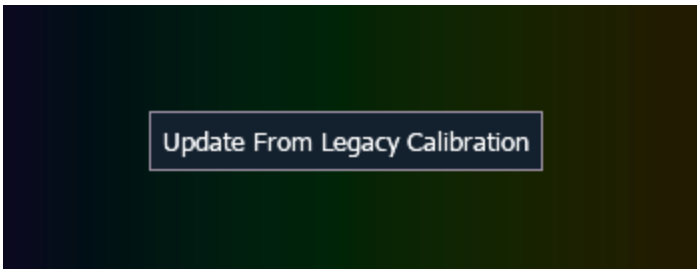
Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, die Farbinformationen eines Geräts vor Ort mithilfe von Tools zu messen. Anschließend kann das Geräteprofil mit den erfassten Konfigurationsdaten aktualisiert werden.

Standard

Wenn ein Geräteprofil über keine der oben beschriebenen Arten von Farbkonfigurationsdaten verfügt, erstellt Eos eine automatisch generierte Konfiguration, die auf den Farbparametern des Geräts basiert.

Ältere Farbkalibrierung

Wenn eine in einer früheren Version als 3.2.0 erstellte Vorstellungsdatei mit additiven RGB- und RGBA-Farbgeräten geöffnet wird, vereinfacht Eos automatisch die Farbberechnungen, die für diese Geräteprofile verwendet werden. Dies kann die Leistung und Geschwindigkeit des Geräts für die Verwendung in Pixelmaps erheblich verbessern.



Diese Geräteprofile können über den Farbkonfigurations-Editor aktualisiert werden, um den vollständigen Satz von Tools zur Farbkonfiguration nutzen zu können.

VORSICHT: *Bei Aktualisierung eines Geräteprofils oder einer Gerätebibliothek werden alle älteren Kalibrierungen aktualisiert.*

Erstellen von Multizellengeräten

Multizellengeräte können mit dem Geräte-Editor erstellt werden. Sie können entweder ein neues Gerät anlegen oder ein vorhandenes Gerät zur Bearbeitung kopieren.

Drücken Sie zum Anlegen eines neuen Geräts **{Neu}**. Ein neues Gerät wird zur Geräteliste hinzugefügt.

Neues Gerät beschriften

Sobald das neue Gerät in der Liste erscheint, wird empfohlen, dass Sie für dieses Gerät einen Namen vergeben.

Gerät im Geräte-Editor beschriften

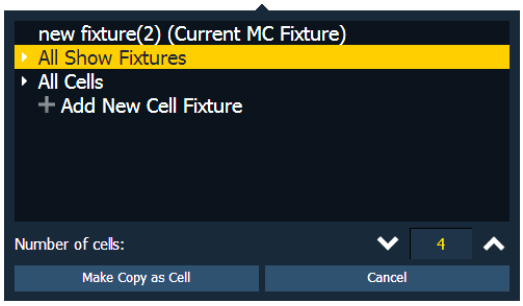
1. Verwenden Sie die **[Page]**-Tasten, die Maus oder den Touchscreen zum Auswählen des neuen Geräts.
2. Drücken Sie **[Label]** oder tippen Sie auf das neue Gerät. Mit **[Label][Label]** wird der vorhandene Name gelöscht. Die virtuelle Tastatur wird im ZIB geöffnet.
3. Geben Sie den gewünschten Namen für das neue Gerät auf der virtuellen (oder angeschlossenen alphanumerischen) Tastatur ein.
4. Drücken Sie **[Enter]**. Der Name erscheint in der Typ-Spalte des Geräte-Editors.

Multizellen erzeugen

1. Wenn das neue Gerät angewählt ist, drücken Sie **{Multizellen erzeugen}**.



2. Drücken Sie **{+}**, um Zellen hinzuzufügen. Dadurch wird eine Geräteliste geöffnet. Nur Geräte, die Ihrer Geräteliste hinzugefügt wurden, werden hier angezeigt.



3. Wählen Sie ein Gerät, ein Zellprofil aus einem vorhandenen Multizellengerät oder erstellen Sie ein neues Zellprofil, indem Sie **+ Neues Zellprofil hinzufügen** auswählen.
4. Wählen Sie die Anzahl der Zellen aus.

5. Drücken Sie **{OK}**. Wenn Sie ein Gerät auswählen, müssen Sie **{Kopie als Zelle anlegen}** oder **{In Zelle konvertieren}** wählen.
   - **{Kopie als Zelle anlegen}** – erstellt eine Kopie des vorhandenen Geräteprofils und patcht die Kopie als Zelle. Dadurch werden alle Verweise auf das ursprüngliche Profil unterbrochen.
   - **{In Zelle konvertieren}** – konvertiert das Gerät in eine Zelle. Diese Option ist nicht verfügbar für Bibliotheksgeräte oder Geräte, die derzeit in der Vorstellungsdatei gepatcht sind.
6. Nehmen Sie alle erforderlichen Änderungen an Zellennummern, DMX-Offset oder gemasterten Zellen vor. Diese Einstellungen können später durch Auswählen der Schaltfläche **{Multizellen editieren}** bearbeitet werden. Siehe *Bearbeiten von Multizellengeräten (auf Seite 188)*.
7. Drücken Sie **{Gerät speichern}**, um Ihre Änderungen zu speichern, oder **{Edit abbrechen}**, um die Änderungen zu entfernen und zu beenden.

Hinweis: *Wenn Sie ein versehentlich ausgewähltes Zellprofil löschen möchten, markieren Sie die Zelle und setzen Sie die Anzahl der Zellen auf 0.*

Sie können nun bei Bedarf Parameter hinzufügen oder bearbeiten. Siehe *Bearbeiten von Multizellengeräten (auf Seite 188)*.

Geräte bearbeiten

Sie können vorhandene Geräte im Geräte-Editor anzeigen und bearbeiten. Bearbeitete Geräte werden mit einem „*“ neben ihrem Namen angezeigt.

Wenn das Gerät ausgewählt ist, können Sie mit **[Label]** den Namen ändern, oder indem Sie auf das Gerät tippen. Mit **[Label][Label]** wird der vorhandene Name gelöscht. Die virtuelle Tastatur wird im ZIB geöffnet. Der in der Bibliothek gespeicherte Name des Geräts wird weiterhin neben dem neuen Namens angezeigt.

Hinweis: *Mit **{Update Beschreibung}** werden alle Änderungen, die an bestehenden Geräten vorgenommen wurden, entfernt. Kopierte Geräte behalten alle Veränderungen. Siehe* *Gerät kopieren (auf der nächsten Seite)*

Editor für Physikalische Daten

Der Editor für Physikalische Daten stellt Optionen zum Bearbeiten von Geräteinformationen im Zusammenhang mit Augment3d zur Verfügung. Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

- Gerätemodell
- Hang to Focus Offset X
- Hang to Focus Offset Y
- Hang to Focus Offset Z

Unter Gerätemodell kann das in Augment3d angezeigte Modell ausgewählt werden, wenn das Gerät Positionsdaten besitzt. Wenn Sie „Kein Modell zugewiesen“ wählen, verwendet Eos das Standard-Gerätemodell, das dem Gerätetyp am nächsten kommt. Leuchtende Requisiten (z. B. Schreibtischlampen) finden Sie beim Hersteller Practicals.

Hang to Focus Offset ist der XYZ-Versatz vom Mittelpunkt der Basis bis dorthin, wo das Gerät die Pan/Tilt-Bewegungen ausführt. Dies wird bei der Konvertierung von einem gewünschten XYZ-Beam-Ende zu Pan/Tilt-Werten verwendet.

Gerät kopieren

Es ist möglich, ein vorhandenes Gerät zu kopieren und seine Parameter zu bearbeiten. Im Geräte-Editor gibt es einen Softkey **{Kopieren}**. Wenn Sie den Softkey **{Kopieren}** drücken, während ein Bibliotheksgerät ausgewählt ist, wird eine Kopie dieses Geräts erstellt und ein neuer Name zugewiesen.

Benutzerdefinierte Geräte in eine neuen Vorstellungsdatei mergen

Benutzerdefinierte Geräte werden mit Ihrer Vorstellungsdatei und nicht in der Gerätebibliothek gespeichert. Wenn Sie benutzerdefinierte Geräte in einer anderen Vorstellungsdatei verwenden möchten, müssen Sie die erweiterte Merge-Funktion verwenden, während Sie sich in der neuen Vorstellungsdatei befinden.

Weitere Informationen siehe *Teile des Patchs mergen (auf Seite 166)*.

Ein benutzerdefiniertes Gerät importieren

Sie können benutzerdefinierte Geräte aus einer ASCII-Vorstellungsdatei importieren, siehe *Vorstellungsdaten importieren (auf Seite 171)*

Kapitel 5

Setup

Setup 229

Setup > System 229

Setup > Benutzer 237

Setup > Gerät 241

Diagnose 254

Konsolen-Status 255

Setup

In diesem Kapitel werden die Vorgänge beschrieben, die erforderlich sind, um Ihre System-, Nutzer- und Geräteeinstellungen gemäß Ihren Anforderungen zu ändern.

Um auf den Setup-Bildschirm zu gelangen, wählen Sie **[Displays]** und dann **{Setup}**, oder navigieren Sie über den Browser zum **Setup**. Benutzer von Apex- und Element Classic-Konsolen können auch die speziell dafür vorgesehenen Bedientasten **[System]** und **[Setup]** verwenden.

Der ZIB zeigt jetzt neu die folgenden Setup-Bereiche und ihre Unterbereiche:

- *Setup > System (unten)*
- *Setup > Benutzer (auf Seite 237)*
- *Setup > Gerät (auf Seite 241)*

Wenn Sie einen Unterbereich auswählen, werden alle zugehörigen Einstellungsfelder angezeigt. Um die Einstellungen für eines dieser Felder zu ändern, drücken Sie das Feld im ZIB, um es zu aktivieren. Falls eine Dateneingabe erforderlich ist, geben Sie die Daten über das Tastenfeld oder über das Popup- oder Dropdown-Menü ein. Wenn das Feld eine Umschaltfunktion ist, schaltet einmaliges Betätigen der Schaltfläche das Feld in den jeweils anderen Zustand um.

Zusätzliche Einstellungen, die im Setup nicht vorhanden sind, stehen in der Shell zur Verfügung. Siehe *Die Eos-Shell (auf Seite 613)*.

Setup > System

In diesem Bereich können Sie Einstellungen für das gesamte System vornehmen. Änderungen an diesen Einstellungen gelten systemweit und wirken sich auf sämtliche an das System angeschlossenen Konsolen und Clients aus.

System

Anzahl Kreise

In diesem Feld können Sie die Zahl der Kreise Ihres Pults auf die Anzahl der Kreise Ihres Systems einstellen. Eos unterstützt bis zu 99.999 Kreise. Der Vorgabewert ist 5.000. Im Patch dürfen nur 32.768 Kreise vorkommen, die jedoch über den gesamten Kreiswertebereich von 99.999 verteilt sein können. Geben Sie die Anzahl der Kreise Ihres Systems über die Tastatur ein. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit **[Enter]**.



Hinweis: *Jeder Part in einem Multipart-Kreis zählt als weiterer Kreis für die Gesamtkreisanzahl.*

Element Classic-Konsolen sind auf eine Gesamtzahl von 250 oder 500 Kreisen beschränkt, die bis 10.000 nummeriert werden können.

Dim Dbl. Offset

Hier können Sie den Adressen-Offset für die Dimmerdopplung einstellen. Die Voreinstellung ist 20000 entsprechend dem Net3-Standard-Offset und der Sensor-Dimmersoftware. Für die Dimmerdopplung über lokales DMX sollte dieser Wert auf 256 eingestellt werden.

{Create Virtual HSB}

Ermöglicht eine Deaktivierung des Erstellens von virtuellen Hue- und Saturation-Parametern (Farbton und Sättigung). Standardmäßig deaktiviert.

Wenn die virtuelle HSB-Steuerung deaktiviert ist, werden die Hue- und Saturationspalten in der Tabellenansicht nicht angezeigt. Sie können keinerlei Hue- oder Saturationswerte in eine Stimmung, einen Submaster, ein Preset oder in einer Palette speichern und können auf Hue und Saturation keine Effekte anwenden. Sie können jedoch noch immer Hue und Saturation von den Encodern, ML-Kontrolle, Color-Picker und der Kommandozeile aus steuern.

{Display Colors In D65}

Zeigt Farbfilterfarben und die aktuelle Lichtausgabe auf der Encoder-Anzeige, dem Color Picker, der Pixelmap und dem Magic Sheet „Farbe dynamisch“ mithilfe eines D65-Weißpunkts. Standardmäßig aktiviert.

Die Deaktivierung dieser Option führt dazu, dass Eos wie in den Software-Versionen vor v3.0.0 einen D50-Weißpunkt verwendet.

{Zones}

Aktiviert oder deaktiviert *Augment3d-Zonen (auf Seite 573)*. Standardmäßig aktiviert.

Home-Preset

Hiermit können Sie ein Preset einstellen, das für alle Nicht-Intensitätsparameter im Preset als Homewert genommen wird, statt die Werte aus der Gerätebibliothek zu berücksichtigen. Dieses Preset wird für alle „Go To Cue Out“- und Home-Befehle angewandt. Kreise, die nicht im zugewiesenen Home-Preset enthalten sind, werden weiterhin auf ihre Homewerte aus der Bibliothek zurückgefahren.

Vorheizen Preset

Ermöglicht die Angabe eines Intensitäts-Presets, das als Vorheiz-Wert für alle Kreise verwendet wird, für die die Verwendung von „Preset“ als Vorheiz-Wert in Patch festgelegt ist. Siehe *Patch > Attribute (auf Seite 197)*.

Metrisch/Zollmaße

Gibt Maßeinheiten für Distanzen an. Zur Auswahl stehen „Meter“, „Fuß“ und „Fuß/Zoll“. Die Standardeinstellung ist „Meter“.

System Startup Makro

Mit diesem Feld kann ein Startmakro eingerichtet werden, das nach Abschluss der Pultinitialisierung ausgelöst wird.

System Shutdown Makro

Mit diesem Feld kann ein Makro zum Herunterfahren eingerichtet werden, das beim Ausschalten ausgelöst wird.

Hinweis: *Das Makro zum Herunterfahren des Systems wird nicht ausgelöst, wenn die Hauptanlage den Startbildschirm (Shell) aufruft.*

Disconnect Macro

Hinweis: *Auf Element Classic nicht verfügbar*

Hiermit können Sie ein Trennmakro einrichten, das ausgelöst wird, wenn die Hauptanlage vom Backup-Gerät getrennt wird oder wenn ein Backup-Gerät von der Hauptanlage getrennt wird.

Session

Mit diesem Abschnitt wird die Fähigkeit des Systems gesteuert, FDX2000-Dimmer-Rückmeldungen über das Netzwerk zu empfangen.

Backup übernimmt automatisch Kontrolle

Wenn diese Option aktiviert ist und die Hauptanlage einige Sekunden lang nicht im Netzwerk erkannt wird, wird die Backup-Anlage zur neuen Hauptanlage. Standardmäßig deaktiviert. Diese Einstellung wird auch durch das Anlegen einer neuen Vorstellungsdatei deaktiviert.

{FDX2000}

Aktiviert oder deaktiviert den FDX2000-Empfang. Standardmäßig deaktiviert.

FDX2000 Broadcast-Modus

Sie können zwischen dem Broadcast-Typ „Directed“ und „Limited“ wählen. Die Standardeinstellung ist „Directed“.

FDX2000 Subnetz

Weist ein bestimmtes Subnetz für die FDX2000-Übertragung zu.

Stimmung Setup

{Auto-Mark}



Hinweis: *Diese Option ist auf Element 2 nicht verfügbar.*

Aktiviert oder deaktiviert Automark. Standardmäßig deaktiviert. Siehe *Automark (auf Seite 307)*.

Mark-Zeit

Mit diesem Feld kann die Zeit eingestellt werden, die von den Mark-Anweisungen genutzt wird. Die Option ist standardmäßig deaktiviert. Wenn die Option deaktiviert ist, verwenden die Mark-Anweisungen die Stimmungszeit, wenn diese nicht mit Einzelzeiten außer Kraft gesetzt wird.

Wenn Sie im Setup eine Mark-Zeit einfügen, verwenden alle NPs, die eine Mark-Anweisung ausführen (entweder mittels referenziertem Mark oder durch Automark), diese Zeit. Die Mark-Zeit im Setup kann nur durch Einzelzeiten überschrieben werden.

Mit **{Mark-Zeit} [Enter]** wird der Feldinhalt gelöscht und die voreingestellte Mark-Zeit deaktiviert.

Siehe *Mark (auf Seite 306)*.

Vorheiz-Zeit

Ist diese Option deaktiviert, wird beim Vorheizen die Intensity Up-Zeit der Stimmung verwendet. In der Voreinstellung ist diese Einstellung deaktiviert.

Zeiten Stimmung

Hier können Sie die Standard-Stimmungszeiten für die Parameterkategorien Ihres Systems einstellen. Um eine Zeit zu ändern, die Schaltfläche der entsprechenden Parameterkategorie

[Thru] drücken. Mit [At] werden manuelle Zeiten ausgewählt.

Sie können für folgende Kategorien Zeitvorgaben setzen:

- Intensität Up
- Intensity Down
- Color
- Focus
- Beam

System > Show Control

In diesem Abschnitt können Sie die Einstellungen für MIDI Show Control sowie für Timecode-Funktionen (MIDI oder SMPTE) und Funktionen analoger und serieller Signale vornehmen. Informationen zur Verwendung von Show Control mit Ihrem System finden Sie unter *Show Control mit Eos (auf Seite 635)*

SMPTE

{SMPTE Timecode Rx}

Aktiviert den Empfang von SMPTE-Timecode. Durch Deaktivieren dieser Einstellung werden alle Timecode-Listen, die eine SMPTE-Quelle haben, deaktiviert. Standardmäßig aktiviert.

Resync Frames

Legt fest, wie viele Frames zwischen 1 und 30 synchronisiert werden müssen, bevor die Timecode-Steuerung startet. Die Standardeinstellung sind 2 Frames.

MIDI

{MSC Empfangen}

Aktiviert den Empfang von MIDI Show Control von einer externen Quelle. Standardmäßig deaktiviert.

{MSC Senden}

Aktiviert das Senden von MSC-Meldungen für Aktionen der Konsole, beispielsweise Stimmungsaktionen, Makroaktivierung und Submaster-Flash-Aktionen. Standardmäßig deaktiviert.

MSC RX Geräte ID

Konfiguriert den MIDI-Kanal für die Konsole so, dass er MIDI-Show-Control-Informationen empfangen kann. Es werden nur MSC-Daten mit der gleichen Geräte-ID empfangen. Der Wertebereich ist 0-126. MSC-Befehle können an die ID 127 (All Call) gesendet werden. Obwohl für Eos selber die ID nicht auf 127 eingestellt werden kann, reagiert das Pult auf Kommandos an die All Call-Geräte-ID.



Beispiel:

- MSC RX Geräte ID [5] [0] [Enter]

MSC TX Geräte ID

Bestimmt die Geräte, über die die Konsole MIDI-Daten senden soll. Wenn diese Adresse gesetzt ist, sendet die Konsole MIDI-Daten an jedes Net3 Show Control- oder Response MIDI-Gateway mit einer passenden „ACN MIDI Tx ID“ und sendet die MIDI-Daten über eine ACN-Verbindung an die Gateways.

Beispiel:

- MIDI TX Quelle ID [2][5] [Enter]

MIDI Sequenzliste

Gibt die Sequenzliste an, die die Konsole zum Senden von MSC-Daten verwendet. Wenn das Feld leer bleibt und MSC TX aktiviert ist, generieren alle Sequenzlisten MSC-Events. Andernfalls löst nur die jeweils angewählte Liste (bzw. Listen) MSC-Events aus. Mit **[Thru]** und **[+]** können mehrere Sequenzlisten ausgewählt werden.

MIDI RX Quelle ID

Bestimmt die Geräte, von denen die Konsole MSC-Daten empfangen soll. Wenn diese Adresse gesetzt ist, antwortet die Konsole auf MSC-Daten von jedem Net3 Show Control- oder Response MIDI-Gateway, das eine passende „ACN MIDI Rx ID“ hat. Gateways senden die MIDI-Daten über eine ACN-Verbindung. Die Einstellung muss mit der MSC Rx ID der integrierten MIDI-Ports übereinstimmen oder diese zumindest enthalten, um sie zu aktivieren.

Beispiel:

- MSC RX Quelle ID [2] [5] [Enter]
- MSC RX Quelle ID [1] [Thru] [1][0] [Enter]

MIDI TX Quelle ID

Bestimmt das Gerät, an das die Konsole MSC-Daten senden soll.

{Netzwerk Liste Empfang}

Aktiviert oder deaktiviert den Empfang eingehender MIDI-, UDP- und OSC-Daten durch die Konsole. Standardmäßig aktiviert.

{MIDI Timecode RX}

Aktiviert oder deaktiviert den Empfang von MIDI Time Code durch die Konsole. Standardmäßig aktiviert.

{MIDI Daten Senden}

Aktiviert oder deaktiviert das Senden von MIDI-Datenbytes durch die Konsole. Standardmäßig aktiviert.

{MIDI Active Sensing ignorieren}

Aktiviert oder deaktiviert, ob Eos eingehende Active-Sense-MIDI-Daten ignoriert. Active-Sense-Meldungen (hex 0xFE) können von MIDI-fähigen Musikinstrumenten gesendet werden, um anzuzeigen, dass sie im System noch aktiv sind. Eos kann auf diese Meldungen nicht antworten, nimmt sie aber in Logdateien auf, wenn sie nicht ignoriert werden. Standardmäßig aktiviert.

{MIDI Beat Clock ignorieren}

Aktiviert oder deaktiviert, ob Eos eingehende Beat-Clock-MIDI-Daten ignoriert. Beat-Clock-Meldungen (hex 0xF8) können von MIDI-fähigen Musikinstrumenten gesendet werden, um das Tempo zwischen Geräten zu synchronisieren. Eos kann auf diese Meldungen nicht antworten, nimmt sie aber in Logdateien auf, wenn sie nicht ignoriert werden. Standardmäßig aktiviert.

OSC

{OSC RX}

Aktiviert das globale Empfangen von OSC, außer für externe OSC-Verbindungen. Standardmäßig aktiviert.

{OSC TX}

Aktiviert das globale Senden von OSC, außer für externe OSC-Verbindungen. Standardmäßig aktiviert.

OSC UDP RX Port

Legt den UDP-Port fest, den die Konsole auf eingehende OSC-Strings überwachen soll. Es können mehrere Ports zugewiesen werden. Zur Trennung der Adressen ist ein Leerzeichen zu verwenden.

OSC UDP TX Port

Legt den UDP-Zielport fest, an den die Konsole OSC-Strings senden soll. Es können mehrere Ports zugewiesen werden. Zur Trennung der Adressen ist ein Leerzeichen zu verwenden.

Hinweis: *ETC empfiehlt als Port-Nummern 8000 und 8001. Denken Sie daran, dass Port-Nummern auf Ihrem externen Gerät im Vergleich zur Eos stets vertauscht eingetragen werden müssen. Zum Beispiel: Wenn **{OSC UDP TX Port}** auf der Eos auf 8000 gesetzt ist, muss der RX-(Eingangs)-Port auf Ihrem externen Gerät auf 8000 gesetzt werden, und umgekehrt.*

OSC Cue RX String

Hiermit kann der Benutzer zur Integration mit anderen Anwendungen ein anderes Format für OSC-Eingangs-Strings festlegen. Verwenden Sie im String-Format %1 als Stimmungsnummer und %2 als Sequenzlistennummer.

OSC Cue TX String

Hiermit kann der Benutzer zur Integration mit anderen Anwendungen ein anderes Format für OSC-Output-Strings als den impliziten Eos-Standardstring festlegen. Die folgenden Optionen können verwendet werden:

- %1 - Stimmungsnummer
- %2 - Sequenzlistennummer
- %3 - Stimmung ganze Zahl
- %4 - Stimmung Nachkommazahl
- %5 - Stimmungsname

OSC TCP Server Ports

Ermöglicht dem Benutzer, benutzerdefinierte Portnummern für mehrere OSC-TCP-Verbindungen anzugeben. Es können mehrere Ports, getrennt durch ein Komma oder Pluszeichen, eingegeben werden.

OSC UDP TX IP-Adresse

Legt die Ziel-IP-Adresse oder -Adressen fest, an die die Konsole OSC-Strings senden soll. Es können mehrere Ports und IP-Adressen eingegeben werden, die entweder durch ein Leerzeichen, ein Komma oder ein Semikolon getrennt sind.

Hinweis: *Bei einem Netzwerk mit DHCP-Server ist Vorsicht geboten. Wenn Ihr externes Gerät neu startet oder wenn von Ihrem DHCP-Server eine neue IP-Adresse vergeben wird, empfängt es solange keine OSC-Strings von Eos, bis Sie diese Einstellung an Ihrem externen Gerät entsprechend angepasst haben.*

OSC TCP Modus

Wählen Sie zwischen Paketlänge (v1.0) und SLIP (v1.1).

UDP-Strings

{String RX}

Aktiviert oder deaktiviert das Empfangen von Strings in allen seriellen RX-Formaten. Standardmäßig aktiviert.

{String TX}

Aktiviert oder deaktiviert das Senden von Strings in allen seriellen TX-Formaten. Standardmäßig aktiviert.

{String MSC TX}

Ist diese Einstellung aktiviert, kann das Pult serielle Strings versenden, wenn am Pult bestimmte Vorgänge ablaufen. Siehe *Durch Benutzer-Events senden*.

String RX Quelle IDs

Wählen Sie die Net3 I/O- oder Response Serial-Gateways aus, über die die Konsole serielle Strings empfangen soll. Ist dieser Wert gesetzt, empfängt die Konsole serielle Strings von jedem Net3 I/O- oder Response Serial-Gateway, dessen „ACN Serial Group ID“ übereinstimmt. Das Gateway sendet serielle Daten über eine ACN-Verbindung an die Konsole. Dies betrifft nur den seriellen Datenverkehr von Gateways und keine Netzwerk-UDP-Meldungen, ACN-Strings oder OSC. Quellen-IDs können zwischen 1 und 32 liegen. Mehrere Quellen-IDs können mit **[Thru]** und **[+]** ausgewählt werden.

String TX Quelle IDs

Wählen Sie die Net3 I/O- oder Response Serial-Gateways aus, über die die Konsole serielle String-Daten senden soll. Ist dieser Wert gesetzt, sendet die Konsole serielle Strings an jedes Net3 I/O- oder Response Serial-Gateway mit einer passenden „ACN Serial Group ID“. Die Konsole sendet die seriellen Daten über eine ACN-Verbindung an die Gateways. Dies betrifft nur den seriellen Datenverkehr an Gateways, keine Netzwerk-UDP-Meldungen, ACN-Strings oder OSC. Serielle Quellen-IDs können zwischen 1 und 32 liegen. Mehrere Quellen-IDs können mit **[Thru]** und **[+]** ausgewählt werden.

String RX Quelle Name

Ermöglicht dem Benutzer, eine kommagetrennte Namensliste für eingehende Strings anzugeben (beispielsweise von Paradigm).

String TX Quelle Name

Ermöglicht dem Benutzer, eine kommagetrennte Namensliste für Geräte festzulegen, an die Strings gesendet werden sollen (beispielsweise zur Verwendung mit Paradigm).

String RX Port

Legt den UDP-Port fest, den die Konsole auf eingehende Strings überwachen soll.

String TX Port

Diese Einstellung legt den UDP-Zielport fest, an den die Konsole Strings sendet.

String TX IP Adresse

Legt die Ziel-IP-Adresse fest, an die die Konsole UDP-Strings sendet. Es können mehrere IP-Adressen eingegeben werden, die entweder durch ein Leerzeichen, ein Komma oder ein Semikolon getrennt sind. Port-Nummern können auch mit einem Doppelpunkt an IP-Adressen angehängt werden, um UDP-Strings speziell an diesen Port zu senden (z. B. 10.101.2.99:8001).

Eine Kombination aus UDP- und ACN-Geräten wird nicht unterstützt. Weitere Informationen zur Konfiguration finden Sie unter *String-Schnittstelle*.

Kontakte

{Analog-Eingänge}

Dies ist eine Master-Einstellung für den Empfang analoger Daten von einem Net3 I/O oder Response Analog I/O-Gateway oder der lokalen Remote-Schnittstelle, falls verfügbar. Falls deaktiviert werden keinerlei analoge Inputs mehr an Eventlisten weitergeleitet. Standardmäßig aktiviert.

{Relais-Ausgänge}

Dies ist eine Master-Einstellung zum Auslösen externer Relais eines Net3 I/O oder Response Analog I/O-Gateways oder der lokalen Remote-Schnittstelle, falls verfügbar. Bei deaktivierter Option wird kein externes Relais mehr von dieser Konsole angesteuert, sei es durch Stimmungen, Submaster oder Makros. Standardmäßig aktiviert.

Mobile Apps

{App Verbindungen erlauben}

Erlaubt es Net3 RFR, aRFR, iRFR, A3d Scanner und OSC-Anwendungen von Drittanbietern, eine Verbindung zu Eos herzustellen. Standardmäßig aktiviert.

{Sichtbar für mobile Apps}

Ermöglicht die automatische Erkennung Ihrer Konsole durch mobile RFR-Anwendungen über WLAN. Bei deaktivierter Option müssen Sie die Verbindung zu Ihrer Konsole manuell konfigurieren. Standardmäßig aktiviert.

Hinweis: *Die App identifiziert die Konsolen anhand ihrer Namen und IP-Adressen. Deshalb ist es sinnvoll, die Gerätenamen und IP-Adressen zu kennen, um sicherzugehen, dass Sie mit der richtigen Konsole verbunden sind.*

Partitionen

Diese Anzeige zeigt alle gespeicherten Partitionen, einschließlich der vier Standardpartitionen, sowie Steuerelemente zum Aktivieren bzw. Deaktivieren der partitionierten Steuerung. Weitere Informationen sind unter *Arbeiten mit Partitionen (auf Seite 600)* zu finden.

Benutzer

In dieser Anzeige legen Sie unter **{Benutzer ID}** die Benutzer-ID für die Konsole fest, indem Sie eine Zahl auf der Tastatur eingeben.

Die Tabelle zeigt alle aktuellen Benutzer-IDs und ihren Online-Status an. Durch Auswahl einer Benutzernummer können Sie den Benutzer auswählen oder ihn als aktuellen Benutzer festlegen. Augment3d kann je nach Benutzer aktiviert oder deaktiviert werden. Namensfelder können ebenfalls von diesem Bildschirm aus bearbeitet werden.

Mit den Softkeys auf der rechten Seite können Benutzer hinzugefügt, kopiert und gelöscht werden. Weitere Informationen zur Benutzer-ID finden Sie unter *Benutzer ID (auf Seite 605)*.

Benutzer-Einstellungen wiederherstellen

Wenn sich mehrere Benutzer in einem System befinden, können Sie mit dieser Option einen Benutzer auswählen, von dem Sie die folgenden Einstellungen wiederherstellen möchten:

- Manuelle Zeiten
- Sneak-Zeit
- Go To Cue-Zeit
- Back-Zeit
- Assert-Zeit
- Timing Disable-Zeit
- Off-Zeit
- Release-Zeit
- Schreiben bestätigen
- Löschen bestätigen
- Cue Only
- Auto Playback
- Plus %
- Minus %
- Level
- Update Setup (alles)
- Partition
- Highlight
- Lowlight
- Highlight RemDim
- Live RemDim Wert
- Blind behalten
- Encoder, Grad pro Umdrehung
- Encoder, Prozent pro Umdrehung
- Nativ behalten (Patch-Einstellung)
- Gel-Übereinstimmungstyp (Color Picker-Einstellung)
- Gel-Mustertyp (Color Picker-Einstellung)
- Popup Magic Sheet
- Popup Nav Lock

Setup > Benutzer

In diesem Bereich können Sie Einstellungen für einen bestimmten Benutzer vornehmen. Das Ändern dieser Einstellungen hat keine Auswirkungen auf andere Benutzer im Netzwerk.

Um die Einstellungen eines dieser Felder zu ändern, das Feld im ZIB auswählen, um es zu aktivieren. Falls eine Dateneingabe erforderlich ist, geben Sie die Daten über die Tastatur ein. Wenn das Feld eine Umschaltfunktion ist, schaltet einmaliges Betätigen der Schaltfläche das Feld in den jeweils anderen Zustand um.

Speichern Setup

Tracking

Wechselt zwischen den Modi „Tracking“ und dem „Cue Only“ (siehe *Tracking im Vergleich zu Cue Only (auf Seite 9)*). Die Standardeinstellung ist der Tracking-Modus.

{Schreiben bestätigen}

Aktiviert oder deaktiviert den Bestätigungsvorgang beim Überschreiben eines bereits gespeicherten Ziels. Standardmäßig aktiviert.

{Löschen bestätigen}

Legt fest, ob für die Ausführung eines Löschbefehls eine Bestätigung erforderlich ist. Standardmäßig aktiviert.

{Auto Playback}

Ist diese Funktion eingeschaltet, wird direkt nach dem Speichern die manuelle Steuerung deaktiviert und die Stimmungen und Submaster werden so wiedergegeben, wie sie gespeichert wurden. Bei Submastern muss der Steller hierzu auf 100 % stehen. Wenn Auto Playback deaktiviert ist, werden alle manuellen Werte beibehalten, und Stimmungen müssen geladen und für Playbacks ausgeführt werden. Standardmäßig aktiviert.

{Record Effekte in Presets}

Legt fest, ob laufende Effekte in Presets gespeichert werden sollen oder nicht. Standardmäßig deaktiviert.

Update Modus

Mit diesem Feld kann ein voreingestellter Update-Modus gewählt werden (siehe *Dialogbox Update (auf Seite 364)*). Die Voreinstellung ist „Make Absolute“.

{Ref auflösen}

Mit dieser Einstellung kann der Update-Modifikator „Referenzen auflösen“ aktiviert oder deaktiviert werden. Standardmäßig aktiviert.

{Update letzte Ref}

Aktiviert oder deaktiviert den Update-Modifikator „Update letzte Referenz“. Standardmäßig aktiviert.

{Intensity Cue Only}

Aktiviert oder deaktiviert „Intensity Cue Only“. Bei aktivierter Option werden Intensitäts-Updates nur für die Stimmung ausgeführt, unabhängig vom Tracking-Modus des Pults. Updates von Nicht-Intensitätsparametern folgen weiterhin Tracking bzw. Cue Only“. Standardmäßig deaktiviert.

Notfall Mark

Hinweis: *Diese Option ist auf Element 2 nicht verfügbar.*

Kann dazu benutzt werden, automatisch eine Mark-Kennung zu setzen, wenn diese noch nicht vorhanden ist. Wenn man „Früheste“ benutzt und bisher in keiner Stimmung eine Mark-Kennung gesetzt ist, dann setzt „Notfall Mark“ eine Mark-Kennung.

„Notfall Mark“ kann entweder auf „Früheste“ oder „Letzter“ festgelegt werden. „Letzter“ ist die Voreinstellung.

- Bei Festlegung auf „Früheste“ setzt „Notfall Mark“ eine Mark-Kennung in der ersten Stimmung nach der Stimmung, in der die Intensität eines angewählten Kreises ausgeblendet wird.

- Bei Festlegung auf „Letzter“ setzt „Notfall Mark“ keine Mark-Kennung. Ein Broken Mark wird erzeugt, das als „x“ in der vorhergehenden Stimmung in der Playback-Anzeige erscheint.

Manual Timing

Manual Timing

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

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

Die Voreinstellung für die Zeiten ist 0 Sekunden.

Standardzeiten

In diesem Abschnitt können Sie die Standardzeiten von Sneak-Befehlen und die jeweiligen Reaktionszeiten der Funktion für jede Parameterkategorie ändern. Die Voreinstellung ist fünf Sekunden, mit Ausnahme der Zeitvorgabe für die Back-Funktion. Hier wird eine Voreinstellung von einer Sekunde verwendet. Sie können den Release- und Off-Funktionen eigene Zeitwerte zuordnen.

Sie können **[Cue]** als Zeitwert für **{Go To Cue Zeit}** und **{Back Zeit}** eingeben. Die Syntax, **{Go To Cue Zeit} [Cue] [Enter]** oder **{Back Zeit} [Cue] [Enter]** weist die Stimmungszeit als Zeitwert zu.

Wenn **[Go To Cue] [n] [Enter]** oder **[Back]** verwendet werden, wird die Überblendung innerhalb der in der Zielstimmung festgelegten Zeit ausgeführt.

Sie können einen eigenen Zeitwert für **[Timing Disable]** zuordnen. Wenn der Fader in den Modus Timing Disable versetzt wurde, verwenden Stimmungen die im Setup eingegebene Zeit. Die Standardzeit ist 0.

Manuelle Steuerung

Encoder

In diesem Bereich können Sie festlegen, wie weit sich ein Parameter ändert, wenn ein Encoder um eine volle Umdrehung gedreht wird.



Hinweis: *Für den Feinmodus des Encoders halten Sie **[Shift]** gedrückt. Nach dem Loslassen von **[Shift]** befindet sich der Encoder wieder in seinem Standardmodus.*

%pro Umdrehung

Wie weit sich alle zugehörigen Parameter (außer Pan und Tilt) bei einer vollen Umdrehung eines Encoders ändern. Gemessen in Prozent des Gesamtbereichs des Parameters. Standardmäßig auf 35 eingestellt.

Grad pro Umdrehung

Wie weit sich die Pan- und Tilt-Parameter bei einer vollen Umdrehung eines Encoders ändern. Gemessen in Grad. Standardmäßig auf 30 eingestellt.

Mini, Prozent pro Umdrehung

Hinweis: *Diese Option gilt nur für Eos Apex-Konsolen.*

Wie weit sich alle zugehörigen Parameter bei einer vollen Umdrehung eines Mini-Encoders ändern. Standardmäßig auf 35 eingestellt.

Farbstring, Prozent pro Umdrehung

Hinweis: *Diese Option gilt nur für Eos Apex-Konsolen.*

Wie weit sich alle zugehörigen Parameter bei einer vollen Umdrehung eines Endlos-Fader-Rads ändern. Standardmäßig auf 125 eingestellt.

Tasten Status

In diesem Abschnitt können Sie die Werte für bestimmte Softkeys und Einstellungen für die manuelle Steuerung einstellen. Folgende Einstellungen sind möglich:

- Level – legt den Wert für die Taste **[Level]** fest. Der Wert kann zwischen 0 und 100 liegen. Auf 80 voreingestellt.
- Plus % – legt den Wert für die Taste **[+%]** fest, die den angewählten Kreis um den eingestellten Prozentsatz erhöht. +%-Werte können bis zu fünf Stellen haben. Auf 10 % voreingestellt.
- Minus % – legt den Wert für die Taste **[-%]** fest, die den angewählten Kreis um den eingestellten Prozentsatz verringert. -%-Werte können bis zu fünf Stellen haben. Auf 10 % voreingestellt.
- {Live RemDim Wert} – aktiviert oder deaktiviert RemDim. Die Deaktivierung von RemDim bewirkt, dass beim Drücken von **[Rem Dim]** in Live ein Fehler zurückgegeben wird. Standardmäßig aktiviert.
- Live RemDim Wert – ermöglicht es Ihnen, den Wert für alle Rem Dim-Befehle in Live festzulegen. Auf 0 voreingestellt. Diesem Feld kann ein Intensitätswert oder ein Preset zugewiesen werden.

Highlight

In diesem Bereich können Sie Voreinstellungen zum Hervorheben vornehmen. Folgende Einstellungen sind möglich:

- Highlight Preset – das Preset, das für Highlight-Befehle verwendet werden soll.
- Lowlight Preset – das Preset, das für Lowlight-Befehle verwendet werden soll.
- Highlight Rem Dim – aktiviert ein Rem Dim im Highlight-Modus. Damit werden alle nicht an High/Low beteiligten Kreise vorübergehend gedimmt. Diesem Feld kann ein Intensitätswert oder ein Preset zugewiesen werden. Nicht in High- oder Lowlight befindliche Kreise, die nicht im Preset enthalten sind, bleiben unverändert.

Encoder-Map

In diesem Abschnitt können Sie eine benutzerdefinierte Encoder-Zuordnung angeben, die als Standard für alle
Geräte verwendet wird. Wird dieses Feld leer gelassen, verwenden alle Gerätetypen, denen keine benutzerdefinierte Zuordnung zugewiesen wurde, die Standard-Encoder-Zuordnung von Eos.

Weitere Informationen zu benutzerdefinierten Encoder-Maps finden Sie unter *Benutzerdefinierte Encoder-Maps (auf Seite 137)*.

Benutzer > Anzeigen

{Blind Cue behalten}

Beim Wechsel in die Blind-Anzeige wird die dort zuletzt angewählte Stimmung angezeigt. Standardmäßig deaktiviert.

{Blind Next/Last ändert Ziel}

Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Befehle „Next“ und „Last“ in Blind immer auf Kreise angewendet, wenn eine Kreisauswahl in der Kommandozeile erfolgt. Standardmäßig deaktiviert.

Popup Magic Sheet

Weist ein Magic Sheet zu (siehe *Magic Sheets (auf Seite 509)*), auf das über die Werkzeuge unter *Schnellzugriff (auf Seite 104)* zugriffen werden kann.

{Popup Nav Lock}

Aktiviert oder deaktiviert Zoom und Verschieben für Ihr *{Popup Magic Sheet} (auf Seite 104)*. Standardmäßig aktiviert.

{Augment3d Anzeigemodus}

Die folgenden Augment3d-Anzeigemodi sind verfügbar:

- Standard-Anzeige – Diese Anzeige verhält sich wie ein Anzeigetab.
- Ein gesperrter Tab wird nicht übersprungen.
- Ein einfacher Klick auf den Tab wählt den Tab aus.
- Kreisanzeige – Dieser Modus verwendet die folgenden Regeln:
  - Wird die Playback-Anzeige ausgewählt, wird eine Augment3d-Kreisanzeige in den Vordergrund geholt.

  Mit Mit
  - [Shift] & [Live] blättern Sie durch die Augment3d-Kreisanzeigen sowie die Live-Kreisanzeigen.
  - Mit [Live] oder durch das Auswählen eines Live-Tabs wird auch die zuletzt benutzte Augment3d-Kreisanzeige wieder nach vorne geholt.
  - Augment3d-Kreisanzeigen in einem gesperrten Rahmen werden nicht übersprungen, wenn mit [Tab] Tabs durchgeblättert werden.
- Kontrolle – Die Anzeige verhält sich wie ein Steuerungstab.
- Gesperrte Tabs werden übersprungen.
- Ein einfacher Klick wählt den Tab nicht aus.
- Ein Doppelklick auf den Reiter des Tabs wählt diesen Tab aus.

{Anzeige Fader Band}

Nur Element Classic. Aktiviert oder deaktiviert die Anzeige des Bands, auf dem der Status der Fader angezeigt wird. Ist diese Option deaktiviert, wird das Fader-Band nicht angezeigt. Standardmäßig aktiviert.

Setup > Gerät

In diesem Bereich können Sie Einstellungen für das spezifische verwendete Gerät vornehmen. Die Änderung dieser Einstellungen hat keine Auswirkungen auf andere Pulte im Netzwerk.

Um die Einstellungen eines dieser Felder zu ändern, das Feld im ZIB auswählen, um es zu aktivieren. Falls eine Dateneingabe erforderlich ist, geben Sie die Daten über die Tastatur ein. Wenn das Feld eine Umschaltfunktion ist, schaltet einmaliges Betätigen der Schaltfläche das Feld in den jeweils anderen Zustand um.

Konfig.

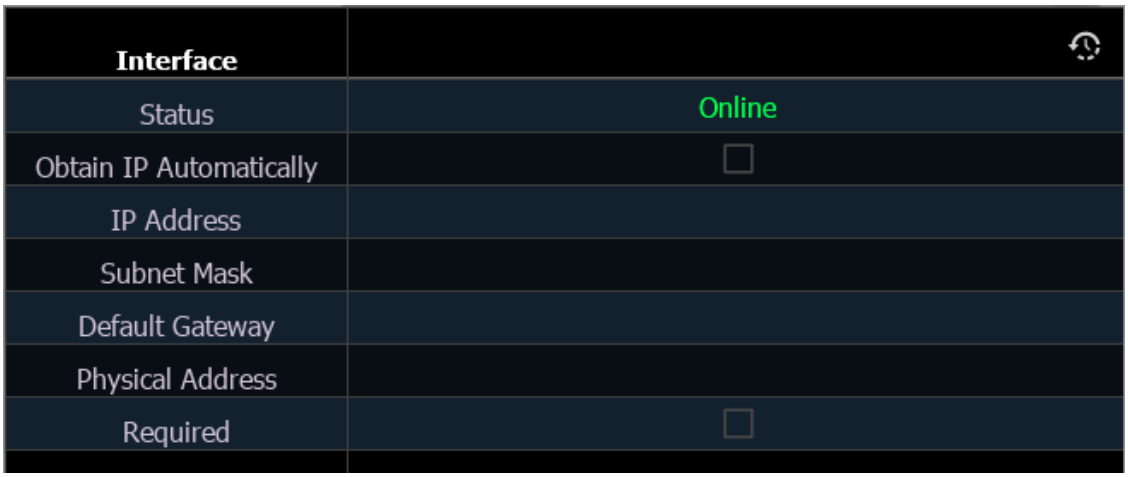
Gerätename

Hinweis: *Nach der Änderung dieser Einstellung ist ein Neustart erforderlich. Eine Warnmeldung macht Sie auf den erforderlichen Neustart aufmerksam.*

Diese Einstellung gibt den Namen an, mit dem sich das Pult im Netzwerk gegenüber anderen Geräten identifiziert. Beispiele dafür sind „Stellwerk“ und „Regiereihe“. Diese Einstellung steht auch in der Shell zur Verfügung.

Netzwerk

Hinweis: *Zusätzliche Netzwerkeinstellungen sind über Setup > Netzwerk (auf Seite 621) in der Shell verfügbar. Zusätzliche Einstellungen für Ausgabe-Protokolle sind über Patch > Protokolle (auf Seite 201) verfügbar.*



Mit diesen Einstellungen wird die Methode festgelegt, nach der eine IP-Adresse bezogen und/oder die tatsächliche IP-Adresse angezeigt wird, die Eos für die Netzwerkkommunikation verwendet.

Bei ETCnomad werden diese Einstellungen vom Windows- bzw. macOS-Betriebssystem festgelegt und können hier nicht bearbeitet werden.

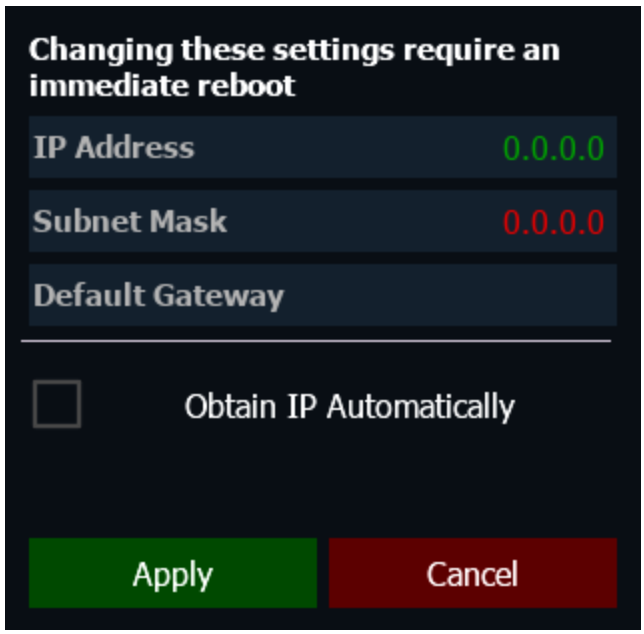
Hinweis: *Bei Konsolen mit mehr als einer Netzwerkkarte (NIC) sollte vermieden werden, mehr als einen Anschluss mit demselben Netzwerk oder Subnetz zu verbinden.*

Status

Ein Port ist „Online“ (grün), wenn er konfiguriert, mit einem Netzwerk verbunden und betriebsbereit ist. Er wird als „Offline“ (rot) angezeigt, wenn eine der obigen Bedingungen nicht erfüllt ist.

IP-Adresse

Dies ermöglicht die Zuweisung einer statischen IP-Adresse, wenn „IP automatisch erhalten“ deaktiviert ist. Wählen Sie das Feld aus, um ein Popup zu öffnen, in dem Sie die Adresse eingeben können.



Nachfolgend finden Sie eine Liste mit voreingestellten IP-Adressen:

Konsole	Port 1	Port 2	Port 3	Port 4
Apex 20	10.101.190.101	192.168.190.101	172.16.190.101	10.0.190.101
Apex 10	10.101.192.101	192.168.192.101	172.16.192.101	10.0.192.101
Apex 5	10.101.191.101	192.168.191.101	172.16.191.101	10.0.191.101
Eos Ti	10.101.92.101	192.168.92.101		
Gio	10.101.91.101	192.168.91.101		
Gio @ 5	10.101.98.101	192.168.98.101		
Ion Xe	10.101.100.20	192.168.100.20		
Ion Xe 20	10.101.100.30	192.168.100.30		
Ion Xe RPU	10.101.96.201	192.168.96.201		
Element 2	10.101.99.101	192.168.99.101		
ETC Puck	10.101.185.101	192.168.185.101		
RPU3	10.101.93.101	192.168.93.101		
RVI3	10.101.86.101	192.168.86.101		
Ion Classic	10.101.100.101			
Ion RPU	10.101.96.101			
Element Classic	10.101.97.101			
Eos Classic	10.101.90.101			
Eos Classic RPU	10.101.95.101			
RVI	10.101.85.101			

Wenn „IP automatisch erhalten“ aktiviert ist, zeigt dieses Feld die von der Konsole verwendete IP-Adresse an (egal ob dies eine über DHCP empfangene oder eine selbst erzeugte Link-Local-IP-Adresse und Subnetzmaske ist).

Subnetzmaske

Dies ermöglicht die Zuweisung einer statischen Subnetz Maske, wenn „IP automatisch erhalten“ deaktiviert ist. Die Standard-Subnetzmaske lautet 255.255.0.0.

Wenn „IP automatisch erhalten“ aktiviert ist, zeigt dieses Feld die von der Konsole verwendete Subnetzmaske an (egal ob dies eine über DHCP empfangene oder eine selbst erzeugte Link-Local-IP-Adresse und Subnetzmaske ist).

Standard-Gateway

Dies ermöglicht die Zuweisung einer statischen Gateway-IP-Adresse, wenn „IP automatisch erhalten“ deaktiviert ist.

Eos-Konsolen, die ein Net2-System steuern, sollten ihre IP-Adresse als Standard-Gateway verwenden. Alle übrigen Konsolen sollten standardmäßig auf 10.101.1.1 eingestellt sein.

Wenn „IP automatisch erhalten“ aktiviert ist, zeigt dieses Feld die von der Konsole verwendete Gateway-IP-Adresse an (egal ob dies eine über DHCP empfangene oder eine selbst erzeugte Link-Local-IP-Adresse und Subnetzmaske ist).

IP automatisch erhalten



Hinweis: *ETC empfiehlt im Hinblick auf die Kompatibilität mit anderen ETC-Geräten die Verwendung einer statischen IP-Adresse, obwohl die Anforderungen Ihrer Installation variieren können.*

Wenn diese Option aktiviert ist, kann die Konsole die IP-Adresse beim Starten von einem DHCP-Server anfordern. Wenn einer antwortet, verwendet es die zugewiesene IP-Adresse.

Wenn kein DHCP-Server zur Verfügung steht, verwendet das Konsole standardmäßig eine selbst erzeugte Link-Local IP-Adresse im Bereich von 169.254.X.X. Die von der Konsole in dieser Konfiguration verwendete IP-Adresse kann sich nach Bedarf dynamisch ändern. Eine Änderung sollte allerdings nur dann erfolgen, wenn es Änderungen in der Netzwerkkonfiguration gibt oder um einen IP-Adressen-Konflikt zu lösen.

Nach dem Aktivieren oder Deaktivieren dieser Einstellung muss die Konsole neu gestartet werden, damit die neue Einstellung übernommen wird.



Hinweis: *Sie können die Konsole nicht auf den Empfang einer IP-Adresse über DHCP und gleichzeitig als DHCP-Server einstellen. Es kann entweder dynamische Adressen versenden oder empfangen, aber nicht beides gleichzeitig.*

Physische Adresse

Die physische Adresse ist die MAC-Adresse, die eine eindeutige Gerätekennung und nicht änderbar ist.

Verzögerung für Netzwerkkarte (Erforderlich)



Hinweis: *Diese Option steht bei ETCnomad nicht zur Verfügung.*

Wenn **{Erforderlich}** aktiviert ist, wartet die Konsole, bis die Netzwerkverbindung vollständig initialisiert ist, bevor die Eos-Anwendung gestartet wird.

Wenn aktiviert, wird beim Hochfahren ein Startfenster angezeigt. Wenn keine Netzwerkverbindung zustande gekommen ist, gibt es die Optionen **{Sofort starten}**, **{Offline starten}** oder **{Abbrechen}**.

- **{Sofort starten}** – startet ohne Netzwerk-Interface. Über dem ZIB wird nur Benutzer 1 angezeigt.
- **{Offline starten}** – startet im Offline-Modus.
- **{Abbrechen}** – bleibt in der Shell, ohne die Eos-Anwendung zu starten.

Ausgabe-Protokolle



Hinweis: *Apex-Konsolen, Windows 10-Konsolen und die ETCnomad-Software unterstützen keine Net2- oder AVAB UDP-Ausgangsprotokolle.*

Weitere Protokolleinstellungen finden Sie unter *Patch > Protokolle (auf Seite 201)*.

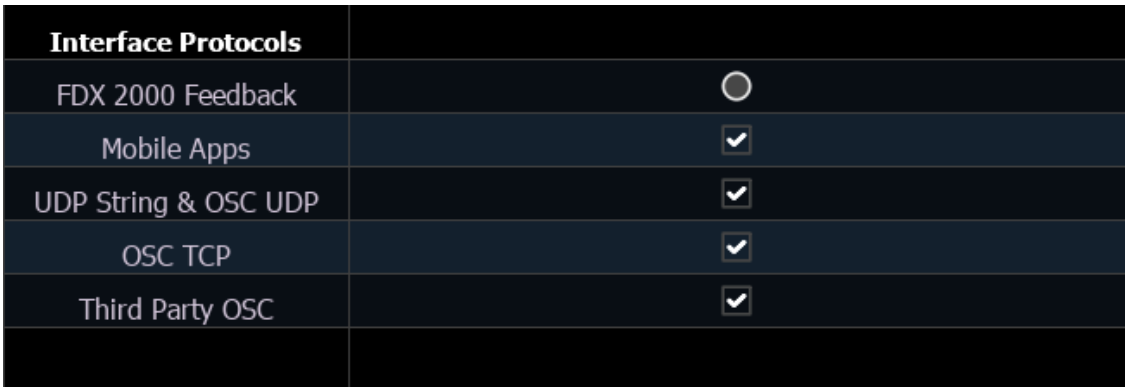
sACN

Aktiviert oder deaktiviert die Ausgabe des sACN-Protokolls.

Art-Net

Aktiviert oder deaktiviert die Ausgabe des Art-Net-Protokolls.

Schnittstellen-Protokolle



FDX2000 Rückmeldung

Erlaubt es Ihrer Konsole, FDX2000-Dimmer-Rückmeldungen über das Netzwerk zu empfangen. Standardmäßig deaktiviert.

Mobile Apps

Aktiviert oder deaktiviert die Verbindung von mobilen RFR-Anwendungen über WLAN mit Eos. Standardmäßig aktiviert.

UDP-Strings und OSC UDP

Erlaubt dem ausgewählten Port das Senden und Empfangen von UDP- und OSC-Strings. Standardmäßig aktiviert.

OSC TCP

Erlaubt dem ausgewählten Port das Senden und Empfangen von OSC über TCP-Port 3032. Wählen Sie das OSC-TCP-Format. Die Standardeinstellung ist OSC 1.0.

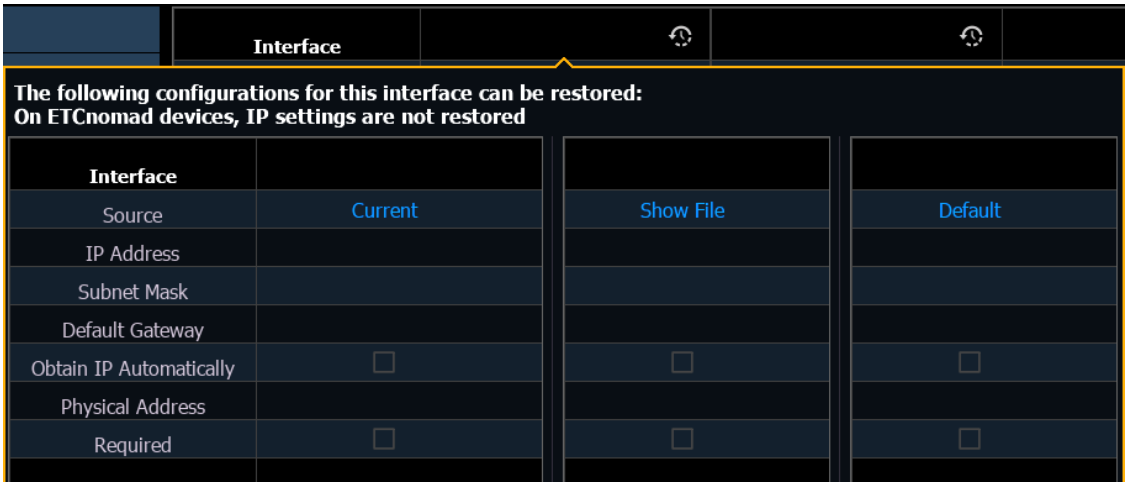
Hinweis: *Schauen Sie in der Dokumentation für das OSC-Gerät, das sie über eine TCP-Verbindung verwenden möchten, nach, welchen Modus es unterstützt.*

- OSC 1.0 (Paketlänge)
- OSC 1.1 (SLIP)

Externe OSC-Anwendungen

Aktiviert oder deaktiviert den dedizierten Server-Port 3037 für die Verwendung mit OSC-Anwendungen von Drittanbietern. Standardmäßig aktiviert.

Standardwerte wiederherstellen



Durch Auswahl der Kopfzeile jedes Ports können Sie auf ein Popup-Fenster zum Wiederherstellen der Standardwerte zugreifen. Hier wird ein Vergleich der aktuellen Einstellungen, der in der Vorstellungsdatei gespeicherten Einstellungen und der Standardwerte angezeigt, und Sie können wählen, welche Werte Sie beibehalten möchten.

Lokale Ausgabe

Hinweis: *Nach dem Ändern dieser Einstellung ist eventuell ein Neustart erforderlich. Ggf. wird eine Warnmeldung angezeigt.*

Die Tabelle zeigt die Namen aller angeschlossenen Geräte sowie die Informationen zu Anschluss, Adresse, RDM, Dopplung und Geschwindigkeit. Die folgenden Einstellungen können durch Auswahl einer Zelle bearbeitet werden:

- **Adresse** – legt die Startadresse für den Port fest.
- **RDM** – aktiviert RDM am Port.
- **Gedoppelt** – aktiviert die Dimmerdopplung am Port.

- **Speed** – wählen Sie Port-Geschwindigkeit; verfügbare Optionen sind „Maximum“, „Fast“, „Medium“ und „Slow“. Bei bestimmten Geräten muss die Geschwindigkeit eventuell angepasst werden. Die Standardeinstellung ist „Maximum“.

{Ausgabe im Client-Modus}

Bei Aktivierung berechnen alle Client-Konsolen DMX-Werte und geben sie über ihre lokalen DMX-Anschlüsse aus, einschließlich der von Gadget / Gadget II / Programming Wing bereitgestellten DMX-Anschlüsse. Standardmäßig deaktiviert.

Dim Dbl. Offset

Siehe *Dim Dbl. Offset (auf Seite 229)*.

Gerät > Show Control

USB MIDI/SMPTE

Die Tabelle zeigt die Namen aller angeschlossenen Geräte sowie ob sie empfangen oder senden. In den beiden rechten Spalten kann dieses Verhalten aktiviert oder deaktiviert werden, und die angezeigte ID der Timecode-Quelle kann bearbeitet werden.

{Local MIDI/SMPTE Rx}

Aktiviert oder deaktiviert den lokalen MIDI- oder SMPTE-Empfang der Konsole. Standardmäßig aktiviert.

{Local MIDI Tx}

Aktiviert oder deaktiviert die lokale MIDI-Übertragung der Konsole. Standardmäßig aktiviert.

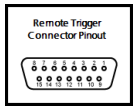
{USB MIDI/SMPTE}

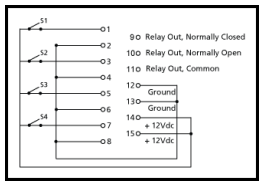
Aktiviert oder deaktiviert die lokale USB-Verbindung zu unterstützten MIDI- oder SMPTE-Geräten. Standardmäßig deaktiviert.

Hinweis: *Diese Einstellung muss in ETCnomad für virtuelle MIDI-Geräte aktiviert sein.*

Kontakte

Schaltsignale benötigen Gleichspannung, die von der Konsole an den Pins 14 und 15 bereitgestellt wird.





Input Quelle ID

Gibt die ID der analogen Eingangsgruppe an, von der die Konsole Schaltsignale erhalten soll.

In Adresse 1-4

Gibt bis zu vier Kontaktadressen innerhalb der analogen Eingangsgruppe an, die auf Kontaktschlüsse überwacht werden sollen.

Relais Out Quelle ID

Gibt die Quell-ID für den Relais-Ausgang an.

Relais Out Adresse

Gibt die Adresse für den Relais-Ausgang an.

USB Seriell

Die Tabelle zeigt die Namen aller angeschlossenen Geräte sowie ihre Baudraten, Parität und Stoppbits.

{Response Seriell USB}

Aktiviert oder deaktiviert die lokale USB-Verbindung zu Response MIDI- und SMPTE-Geräten. Standardmäßig aktiviert.

OSC

Ermöglicht oder unterbindet die Verwendung von OSC-USB-Geräten, wie z. B. Lighthack. Standardmäßig aktiviert. In macOS standardmäßig deaktiviert.

Bedienpult

Eingabe-Geräte

{Tausche Pan/Tilt}

Trackball-Einstellungen zum Vertauschen der Pan- und Tilt-Parameter. Standardmäßig deaktiviert.

{Pan Invertiert}

Kehrt den Bereich des Pan-Parameters um. Standardmäßig deaktiviert.

{Tilt Invertiert}

Kehrt den Bereich des Tilt-Parameters um. Standardmäßig deaktiviert.

{Leertaste [Go]}

Ermöglicht es, die Leertaste einer externen Tastatur als Tastenkürzel für [Go] zu aktivieren. Standardmäßig aktiviert.

{Shift als Eos Shift}

Benutzt die Umschalttaste einer alphanumerischen Tastatur als [Shift]-Taste der Konsole. Die Z-Taste auf einer alphanumerischen Tastatur dient als [Shift]-Taste. Standardmäßig aktiviert.

{Maus ausblenden}

Ist diese Option aktiviert, wird der Cursor ausgeblendet, wenn die Maus 10 Sekunden lang nicht betätigt wird. Wird die Maus wieder verwendet, ist der Cursor wieder sichtbar. Standardmäßig deaktiviert.

Delay

Stellt die Verzögerungszeit für Tastendruckeingaben von einem externen Gerät ein.

Speed

Stellt die Tastendruckgeschwindigkeit von einem externen Gerät ein.

Klänge

Standardmäßig deaktiviert. Bei aktivierter Option können Sie die Lautstärke der folgenden System-Alarmtöne anpassen:

- Error
- Hinweis
- Klick
- 5-Sek.-Warnung des Stimmungsalerts

Die Voreinstellung aller Töne ist 0.

Haptik

Hinweis: *Diese Option gilt nur für Eos Apex-Konsolen.*

Ermöglicht die Aktivierung oder Deaktivierung der haptischen Rückmeldung.

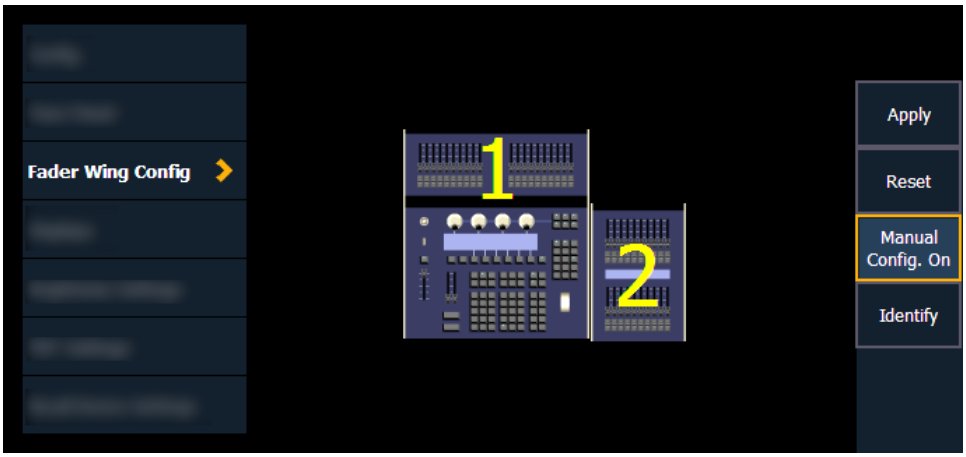
Fader-Wing-Layout

Hinweis: *Diese Option ist bei Element 2 nicht verfügbar.*

Hier können Sie die Positionen der angeschlossenen Fader-Wings manuell konfigurieren. In der Voreinstellung konfiguriert das Pult die Fader-Wings selbst. Wenn Sie manuell konfigurieren möchten, klicken Sie **{Manuelles Setup Aus}**.

Mit **{Manuelles Setup Aus}** wird die manuelle Konfiguration aktiviert und die Fader-Wing-Konfiguration angezeigt.

Mit **{Erkennen}** werden zur Vereinfachung der Konfiguration Zahlen auf den Anzeigen jedes Wings angezeigt. Die Zahlen geben nicht die tatsächliche Reihenfolge der Wings wieder. Die Reihenfolge wird von links nach rechts ermittelt. Die Wing ganz links enthält die ersten Fader.



Klicken und ziehen Sie die Wings so, dass sie dem tatsächlichen physischen Layout entsprechen. Klicken Sie auf **{Zuweisen}**, um die Änderungen zu speichern. Mit **{Reset}** wird die zuletzt gespeicherte Konfiguration wiederhergestellt. Mit **{Manuelles Setup Ein}** wird die manuelle Konfiguration deaktiviert. Anschließend ist ein Neustart der Anwendung erforderlich, bevor das Pult die Wings automatisch konfigurieren kann.

Wing-Paging-Gruppen

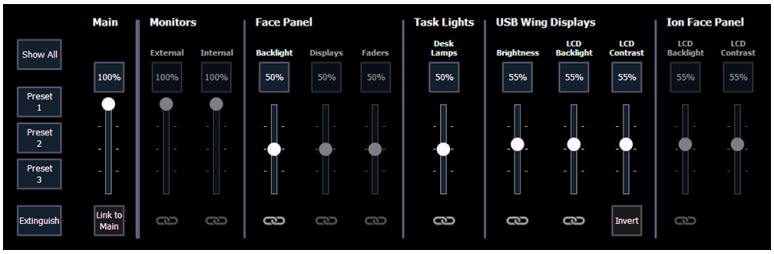
In diesem Bildschirm können Sie sowohl interne als auch externe Fader in Wing-Paging-Gruppen organisieren. Alle Konfigurations- und Navigationseinstellungen werden auf alle in einer Gruppe enthaltenen Fader-Wings oder Bänke angewendet.

- **ID** – eine eindeutige Kennung, die allen angeschlossenen internen und externen Fadern zugewiesen wird und die in diesem Menü auf den Faderbank-Anzeigen erscheint.
- **Typ** – Informationen über den angeschlossenen Fader-Wing oder die Bank.
- **Gruppe** – Wählen Sie in dieser Spalte, um die Gruppennummer für einen Wing oder eine Bank zu bearbeiten.

Hinweis: *Interne Bänke sind standardmäßig Gruppe 1 zugeordnet. Externe Wings sind standardmäßig Gruppe 2 zugeordnet.*

Beim Weiterschalten von Fader-Seiten nach Gruppen ist Gruppe 1 die Standardeinstellung, die mit **[Fader Page]** oder **[+]** verwendet wird. Um eine bestimmte Gruppe zu steuern, können Sie **[Fader Page] [Group]** und die Nummer der Paging-Gruppe verwenden.

Helligkeit



In diesem Menü können Sie die Helligkeits- und Kontrasteinstellungen für das Tastenfeld sowie für alle internen Monitore, unterstützten externen Monitore, Fader-Wings und Pultleuchten anpassen. Alle Steller haben einen Bereich von 0 % (dunkelster Wert) bis 100 % (hellster Wert).

Wenn Sie **[Displays]** gedrückt halten, wird ein Popup dieses Menüs auf dem Bildschirm Ihrer Konsole eingeblendet.

Haupt

Der Hauptsteller für die Helligkeit kann verwendet werden, um eine allgemeine Grenze für die Helligkeit aller anderen verknüpften Helligkeitseinstellungen festzulegen, und ist standardmäßig auf 100 % eingestellt. Dieser Steller kann auch gesteuert werden, indem Sie **[Displays]** gedrückt halten und das Helligkeitsrad drehen.

Alle anzeigen

Steller für die Helligkeit, die nicht für die Hardwareeinstellungen Ihrer Konsole relevant sind, sind standardmäßig deaktiviert und ausgegraut. Mit **{Alle anzeigen}** können Sie alle Steller unabhängig von Ihrer Konsole steuern und so Presets für bestimmte Hardware aufzeichnen.

Presets

Es können bis zu drei Helligkeits-Presets gespeichert werden, die eine beliebige Kombination von Helligkeitsstufen aus diesem Menü enthalten. Um ein Preset zu speichern, halten Sie die Taste des Presets, das Sie überschreiben möchten, gedrückt, bis **Speichern: gedrückt halten** angezeigt wird. Halten Sie die Taste so lange gedrückt, bis auf der Preset-Taste **Gespeichert** angezeigt wird.

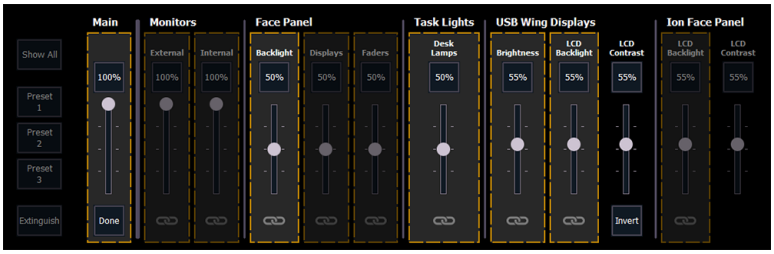
Presets werden in der Vorstellungsdatei mit der Gerätekonfiguration gespeichert.

Alles aus

Mit dieser Taste werden alle Helligkeitseinstellungen sofort auf 0 % gesetzt und alle Konsolenbildschirme und -tasten (mit Ausnahme der Einschalttaste) abgedunkelt. **[Displays]** zeigt durch Pulsieren an, dass dieser Modus aktiviert ist. Klicken oder tippen Sie auf den Bildschirm, oder drücken Sie **[Displays]**, um den Modus „Alles aus“ zu beenden.

Link auf Pult

Mit dieser Option können Sie eine beliebige Kombination von Stellern mit dem Hauptsteller verknüpfen. Bei verknüpften Stellern wird unter diesen ein Link-Symbol angezeigt. Bei nicht verknüpften Stellern wird ein durchgestrichenes Link-Symbol angezeigt.



Wenn **{Link auf Pult}** ausgewählt ist, sind alle verknüpften Helligkeitssteller gelb umrandet. Nicht verknüpfte Steller sind nicht umrandet und zeigen einen durchgestrichenen Link darunter an. Klicken Sie auf das Symbol, um zwischen verknüpft und nicht verknüpft umzuschalten. Die Steller für den LCD-Kontrast können nicht verknüpft werden.

{Externe Monitore steuern}

Aktiviert oder deaktiviert die Steuerung von externen Monitoren, die Display Data Channel/Command Interface (DDC/CI) über Display Port unterstützen.

Monitore

Der Steller Intern steuert die Helligkeit der internen Konsolenmonitore.

Wenn „Kontrolle externer Monitore“ aktiviert ist, steuert der Steller Extern die Helligkeit aller angeschlossenen externen Monitore, die Display Data Channel/Command Interface (DDC/CI) über Display Port unterstützen.

Beide Steller stehen standardmäßig auf 100 %.

Tastenfeld

Mit diesen Stellern können Sie die Helligkeit der hinterleuchteten Tasten des Tastenfeldes sowie die Helligkeit der internen Displays und Fader einstellen. Alle sind standardmäßig auf 50 % eingestellt.

Pultlampen

Dieser Steller steuert die Helligkeit der an die Konsole angeschlossenen Pultlampen (z. B. Littlites) und ist standardmäßig auf 50 % eingestellt.

USB-Wing-Anzeigen

Diese Steller steuern die Helligkeit, die Hintergrundbeleuchtung und den Kontrast der Anzeigen aller angeschlossenen USB-Fader-Wings. Durch Auswahl von **{Invertieren}** wird die LCD-Anzeige invertiert. Alle Steller sind standardmäßig auf 55 % eingestellt.

Hinweis: *Es können weitere Steller erscheinen, um die Helligkeitseinstellungen für weitere erkannte Bildschirme zu steuern.*

Ion/Xe Anzeige

Diese Steller steuern die Hintergrundbeleuchtung und den Kontrast der Anzeigen aller angeschlossenen Ion Xe- und Ion Classic-LCDs.

Apex Rackversion

Diese Steller steuern die Helligkeit der Anzeige und den Highlight-Wert aller Apex Rackgeräte.

Augment3d

Die Tabelle zeigt den Status der laufenden Instanzen von Augment3d und die dazugehörigen Informationen an.

Um festzulegen, welche Instanz von Augment3d die Konsole verwendet, wählen Sie die gewünschte Instanz an und klicken auf **{Mit Server verbinden}**. Um von einem verbundenen Computer zurück zur Konsole zu wechseln, wählen Sie die Instanz mit der Adresse „Lokal“ an und wählen Sie **{Mit Server verbinden}**.

Weitere Informationen zur Augment3d-Ansicht auf einem externen Computer finden Sie unter *PC/Mac (Modus Augment3d-Ansicht) (auf Seite 529)*.

Gerät A3D ein

Aktiviert oder deaktiviert Augment3d auf dem aktuellen Gerät. Standardmäßig aktiviert.

Gerät > Anzeigen

Weitere Anzeige-Einstellungen finden Sie unter *Live und Blind Konfigurationsmenü (auf Seite 114)* und *Playback-Anzeige konfigurieren (auf Seite 122)*.

{Referenzen anzeigen}

Wird diese Option aktiviert, werden referenzierte Speicherziele (wie Presets oder Paletten) mit ihren Namen angezeigt anstatt mit ihrem Zieltyp und ihrer Nummer. Standardmäßig aktiviert.

{Referenznamen Ein} ist eine globale Einstellung, die alle Anzeigen beeinflusst. Für bestimmte Anzeigen, wie z. B. Live und Blind kann im Konfigurationsmenü des Tabs die Einstellung **{Referenznamen Ein}** aktiviert werden. Hierdurch wird die Einstellung im Setup außer Kraft gesetzt.

Standard-Anzeigereihenfolge

Bestimmt das Erscheinungsbild des *Home-Bildschirm (auf Seite 99)*.

{In Zelle editieren}

Wenn diese Option deaktiviert ist, können keine Änderungen an Zellen in Live/Blind und den Playback-Anzeigen vorgenommen werden. **{In Zelle editieren}** ist in der Voreinstellung aktiviert.



Hinweis: *Optionen im ZIB bleiben von dieser Einstellung unberührt.*

{Doppelklick}

Ist diese Funktion aktiviert, wird durch einen Doppelklick auf eine Direkttaste der komplette Inhalt des Presets, der Palette oder des Lauflichteffekts ausgegeben, als ob **[Recall From]** **{Speicherziel}** getippt worden wäre. Standardmäßig deaktiviert.

{Encoder-Band verbergen}

Hinweis: *Diese Option steht nur bei ETCnomad zur Verfügung.*

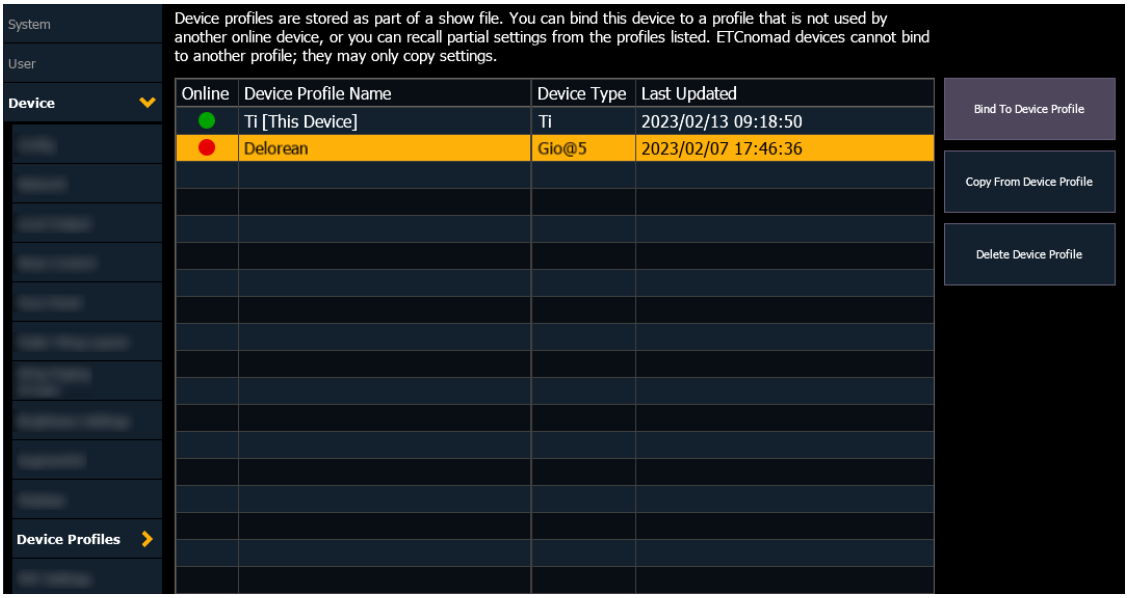
Bei Aktivierung bleibt das Encoder-Band ausgeblendet. Standardmäßig deaktiviert.

Helligkeit Aufzeichnungszielfarbe

Legt die Helligkeit von Aufzeichnungszielfarben fest. Standardmäßig auf 50 % eingestellt.

Geräteprofile

Die Konfigurationseinstellungen jedes Geräts, das in Ihr Eos-System eingebunden wurde, werden als Geräteprofile in der Vorstellungsdatei gespeichert. Sie können ein Profil auswählen, um die aktuellen Geräteeinstellungen vollständig zu überschreiben, oder Sie können einige Einstellungen aus einem Profil zum Kopieren auswählen.



In der Tabelle werden alle in der Vorstellungsdatei gespeicherten Profile angezeigt, einschließlich Online-Status, Name und Typ des im System zugeordneten Geräts.

Geräteprofile werden bei jeder Synchronisierung des zugeordneten Geräts mit dem System automatisch aktualisiert. Das Datum und die Uhrzeit der letzten Aktualisierung werden ebenfalls in der Tabelle angezeigt.

{Bind To Device Profile}

Übernimmt für Ihr aktuelles Gerät die Konfiguration des ausgewählten Geräts in der Tabelle. Das ausgewählte Gerät muss offline sein. Hierdurch werden Ihre aktuellen Konfigurationsdaten, einschließlich Einstellungen für die Netzwerkschnittstelle, Gerätename und Einstellungen für die lokale Ausgabe, mit den Werte aus dem Profil des Offline-Gerätes überschrieben.

Nachdem Sie ein Gerät an ein Profil gebunden haben, müssen Sie es neu starten.

Hinweis: *ETCnomad-Geräte können nicht an ein anderes Gerät gebunden werden; sie können lediglich Einstellungen kopieren.*

{Copy From Device Profile}

Wählen Sie einzelne Einstellungen aus dem ausgewählten Profil, um sie auf Ihr aktuelles Gerät zu kopieren. Die folgenden Einstellungen können kopiert werden:

- **Netzwerk (Protokolle)** – sACN- und Art-Net-Einstellungen für beliebige Ethernet-Anschlüsse.
  - Diese Einstellungen können nur zwischen Geräten des gleichen Typs kopiert werden, nicht von ETCnomad auf eine Konsole oder umgekehrt.
- **Lokale Ausgabe (DMX)** – DMX- und RDM-Einstellungen für beliebige DMX-Anschlüsse oder Gadgets.
- **Show Control** – alle Einstellungen unter *Gerät > Show Control (auf Seite 247)*.
- **Tastenfeld** – alle Einstellungen unter **Gerät >** *Bedienpult (auf Seite 248)*.
- **Faderwing Layout*** – alle Einstellungen unter **Gerät >** *Fader-Wing-Layout (auf Seite 249)*.
- **Helligkeit (Presets)** – Presets 1, 2 und 3 unter **Device >** *Helligkeit (auf Seite 250)*. Aktuelle Helligkeitswerte werden nicht geändert.
- **Anzeigen** – alle Einstellungen unter *Gerät > Anzeigen (auf Seite 252)*.
- **Gespeicherte Shell-Einstellungen*** – alle Einstellungen, die nicht aus der Shell migriert wurden. Siehe *Die Eos-Shell (auf Seite 613)*.
  - Diese Einstellungen können nur zwischen Geräten des gleichen Typs kopiert werden, nicht von ETCnomad auf eine Konsole oder umgekehrt.

Alle mit einem Sternchen (*) markierten Einstellungen erfordern einen Neustart, um wirksam zu werden. Bestimmte Einstellungen können möglicherweise nicht kopiert werden, während das Gerät online ist.

{Delete Device Profile}

Entfernt das ausgewählte Profil aus der Vorstellungsdatei. Das ausgewählte Gerät muss offline sein. Wenn das Gerät wieder in das System eingebunden wird, wird sein Profil wieder in der Liste angezeigt.

PDF Setup

Papier Ausrichtung

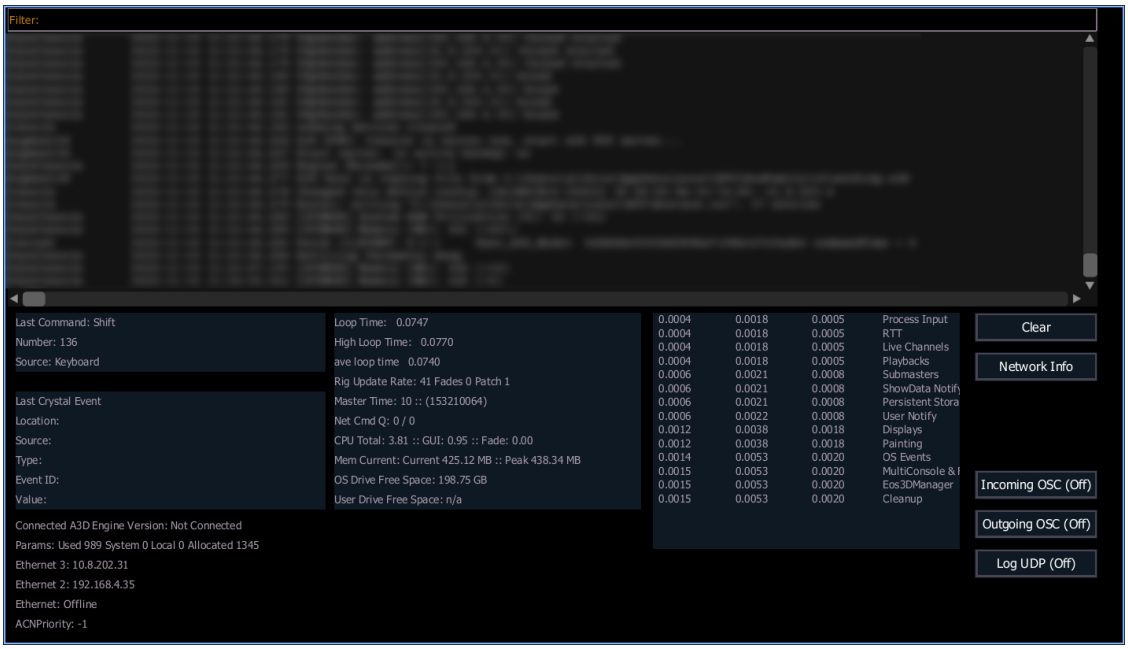
Wählen Sie eine PDF-Ausrichtung im Hoch- oder Querformat.

Papiergröße

Wählen Sie eine PDF-Seitengröße aus Letter, 11x17, A2, A3 und A4.

Diagnose

Diese Anzeige zeigt Diagnoseinformationen über die Konsole. Die Diagnose kann über **Browser > Setup** oderr mit **[Tab] [9][9]** geöffnet werden.



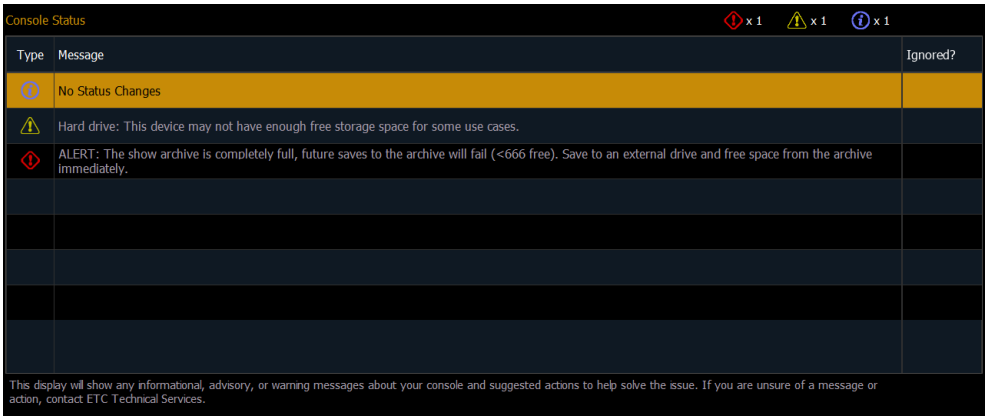
Alle protokollierten internen und externen Aktionen erscheinen in der Befehlsübersicht oben in der Anzeige. Diese kann gescrollt und durch Eingabe von Text in das Feld am oberen Rand gefiltert werden. In den live aktualisierten Feldern darunter werden zusätzliche Informationen zu Software, Hardware und Netzwerk angezeigt.

Auf der rechten Seite der Anzeige stehen die folgenden Schaltflächen zur Verfügung:

- **{Löschen}** – löscht die Liste der protokollierten Elemente.
- **{Netzwerk Infos}** – gibt Netzwerkinformationen aus.
- **{OSC Empfang}** – schaltet den OSC-Empfang ein oder aus.
- **{OSC Ausgabe}** – schaltet die OSC-Ausgabe ein oder aus.
- **{Log UDP}** – schaltet die UDP-Protokollierung ein oder aus.

Konsolen-Status

Diese Anzeige enthält Informations-, Hinweis- oder Warnmeldungen Ihrer Konsole. Die Konsolenstatusanzeige kann über **Browser > Setup** oder **About > Konsolen Status** geöffnet werden.



Die Spalte „Typ“ zeigt die Kategorie der Meldung an:

Information		Bemerkungen, die die Funktionalität der Konsole nicht beeinflussen.
Hinweis		Der Betrieb der Konsole kann fortgesetzt werden, jedoch mit Vorsicht.
Warnung		Dringende Probleme, die sofortige Aufmerksamkeit erfordern.

In der Spalte „Meldung“ werden die Details der Meldung und sämtliche geeigneten vorgeschlagenen Maßnahmen zur Behebung des Problems angezeigt. Der Zähler oben rechts zeigt die Gesamtmenge jedes Meldungstyps an. In der rechten Spalte wird angegeben, ob die Meldung ignoriert wurde.

Mögliche Statusmeldungen

Festplatten

- ALARM / Festplatte / Vorstellungs-Archiv
  - Dieses Gerät verfügt nicht über genügend freien Festplattenspeicher, um sicher zu arbeiten.
  - Freier Mindestspeicherplatz empfohlen.
  - Der Speicherplatz des Vorstellungs-Archivs ist voll, zukünftige Speicherungen im Archiv werden fehlschlagen.
  - Speichern Sie auf einem externen Laufwerk und geben Sie so schnell wie möglich Speicherplatz aus dem Archiv frei.

Speicherprobleme

- Speicherfragmentierung / Systemspeicher
  - Der größte freie Block liegt unter einem bestimmten Betrag.
  - Die RAM-Auslastung liegt bei oder über einem bestimmten Betrag.
  - Die Speicherauslastung der Anwendung liegt bei oder über einem bestimmten Betrag, was beinahe den ganzen adressierbaren Speicherplatz verbraucht.

Kapitel 6

Manuelle Steuerung

Manuelle Steuerung 259
Mit Kreisfadern arbeiten auf Element 2 und Element Classic 259
Kreise anwählen 259
Intensität einstellen 265
Manuelle Steuerung von Nicht-Intensitätsparametern 266
Home 280
Kreise mit mehreren Intensitäten 281
Multizellengeräte 281
Lampenkontrolle 283
[+%] und [-%] verwenden 284
Rem Dim 284
Highlight und Lowlight 286
Sneak 288
Staging-Modus 289
Select-Tasten 290
Kreis-Check 292
Adresse auf Wert setzen 292
Adressen-Check 293
Flash 293

Manuelle Steuerung

Mit Eos können Sie Kreise auf verschiedene Arten anwählen und steuern. Dieses Kapitel erläutert die vielen grundlegenden Wege zum Anwählen von Kreisen und Ändern von deren Werten mit Eos.

Zusätzliche Methoden finden Sie unter *Erweiterte manuelle Steuerung (auf Seite 393)*.

Mit Kreisfadern arbeiten auf Element 2 und Element Classic

Eine Möglichkeit, auf Element Kreiswerte einzugeben, ist die Verwendung von Kreisfadern. Mit dem Drehregler für die Faderbelegung können die Kreise 1 bis 40, Kreise 41 bis 80 oder die Kreise 81 bis 120 angezeigt werden. Die Element wird mit dem Drehregler für die Faderbelegung im Modus Kreise 1 bis 40 ausgeliefert.

Wenn sich der Drehregler für die Faderbelegung im Modus für Kreise 1 bis 40 befindet, wird Kreis 1 vom Fader ganz links in der ersten Fader-Bank gesteuert. Kreis 40 wird vom Fader ganz rechts in der zweiten Bank gesteuert. Wenn sich der Drehregler für die Faderbelegung im Modus für Kreise 41 bis 80 befindet, wird Kreis 41 vom Fader ganz links in der ersten Fader-Bank gesteuert. Kreis 80 wird dann vom Fader ganz rechts in der zweiten Bank gesteuert.



Hinweis: *Bei einer Konsole vom Typ Element Classic 60 befindet sich die dritte Bank immer im Submaster-Modus.*



Hinweis: *Kreisfader steuern nur die ersten 120 Kreise. Die Kreise ab 121 müssen über die Bedientasten gesteuert werden. Siehe* *Kreise anwählen (unten)*

Durch das Anheben eines Kreisfaders wird auch der entsprechende Kreiswert erhöht. Dies wird in der Live-Anzeige der Element angezeigt. Der Intensitätswert des Kreises erscheint in Rot, um anzuzeigen, dass der Wert manuell eingestellt wurde. Siehe *Farbkennungen (auf Seite 112)*

Bei der Element zeigt die Fader-Statusanzeige auch den Kreiswert an. Weitere Informationen siehe *Kennungen in der Fader-Statusanzeige von Element 2 und Element Classic (auf Seite 143)*.

Bei der Element funktionieren die Kreisfader nach dem LTP-Prinzip („Latest-Takes-Precedence“, der Letzte hat Vorrang). Dies bedeutet, dass Sie die Kontrolle über einen Kreis übernehmen können, indem Sie einfach den Fader auf den Wert der aktuellen Ausgabe setzen. Kreisfader, wie Tastatur und Helligkeitsrad, können dann Werte über und unter den aktuellen Playback-Wert bringen. Siehe *HTP im Vergleich zu LTP (auf Seite 12)*.

Wenn Sie beim Bewegen der Kreisfader **[Shift]** gedrückt halten, können Sie die Fader bewegen, ohne dass die Kreiswerte geändert werden. Dies ist nützlich, wenn Sie ihre Kreisfader zum Speichern einer Stimmung verwendet haben. Damit können Sie Ihre Fader auf null setzen, während die Stimmungswerte auf der Bühne erhalten bleiben. Andernfalls werden die Kreise durch das LTP-Verhalten in Richtung null gefahren.

Kreise anwählen

Es gibt viele Wege, um Kreise anzuwählen, unter anderem über Bedientastatur, Direkttasten und Gruppen.

Angewählte Kreise können über Tastenkommandos, Helligkeitsrad und/oder ML-Kontrolle manuell gesteuert werden.

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



Hinweis: *Wenn geänderte Kreise verwendet werden, erscheint der Hinweis „Geänderte Kreise" in Rot in der oberen linken Ecke der Live-Anzeige.*



Hinweis: *Beim Anwählen von Kreisen in Live-Übersicht oder Live-Tabelle wird eine Kommandozeile angefangen.*

Kreise über die Tastatur anwählen

Die Tastatur ist standardmäßig auf Kreisanwahl eingestellt. Zusammenhängende oder nicht zusammenhängende Kreise können auf der Bedientastatur mit den Tasten **[+]** und/oder **[-]** und **[Thru]** angewählt werden.

Die folgenden Beispiele zeigen verschiedene Methoden 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 Auswahlliste.
- **[+] [1] [Enter]** – fügt Kreis 1 der aktuellen Auswahlliste hinzu.



Hinweis: *Sie können **[+]** und/oder **[-]** auch mehrfach benutzen, um mehrere Kreise in die Anwahl aufzunehmen oder aus der Anwahl zu entfernen. **[Thru]**-Listen können in auf- oder absteigender Reihenfolge eingegeben werden.*



Hinweis: *Der Befehl **[Thru]** beachtet den aktuellen Flexi-Status. Kreise, die nicht in der Flexi-Anzeige enthalten sind (ausgenommen ist der Modus für angewählte Kreise), werden nicht in einen Thru-Bereich aufgenommen. Mit **[Thru] [Thru]** können alle Kreise in dem Bereich gewählt werden, auch wenn sie nicht im aktuellen Flexi-Modus enthalten sind. Siehe* *Mit Flexi arbeiten (auf Seite 115)**.*

Abgeschlossene Kreisanwahl ändern

Kreise lassen sich zu einer zuvor abgeschlossenen Kommandozeile hinzufügen bzw. aus dieser entfernen. Dazu muss zuerst **[+]** oder **[-]** gedrückt werden. Dann können Sie Kreise zu Ihrer aktuellen Kreisanwahl hinzufügen oder aus ihr entfernen. Dies gilt auch für die Kreisanwahl über Direkttasten, die Live-Übersicht oder Magic Sheets.

[Next] und [Last]

Mit den Tasten **[Next]** und **[Last]** kann die Kreisanwahl erhöht oder verringert werden. Ist nur ein Kreis angewählt, wird mit **[Next]** die Kreisanwahl auf den nächsten folgenden Kreis erhöht, während **[Last]** die Kreisanwahl um einen Kreis verringert.

Beispiel:

Wählen Sie z. B. Kreis 10 an und ändern Sie dann die Anwahl mit der Taste **[Next]** auf Kreis 11:

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

Kreis 10 ist angewählt und wird mit einer goldenen Umrandung um den Kreis dargestellt, während die Kreisnummer weiß angezeigt wird.

- **[Next]**

Jetzt ist Kreis 11 angewählt und wird mit einer goldenen Umrandung und einer weißen Kreisnummer dargestellt, während Kreis 10 nicht mehr angewählt ist.

Ist eine Gruppe von Kreisen angewählt, wird mit **[Next]** oder **[Last]** der erste beziehungsweise letzte Kreis der Kreisliste angewählt.

Beispiel:

Kreise 11 bis 20 sind angewählt:

- **[Next]**

Kreise 11 bis 20 sind weiterhin die spezifizierten Kreise, aber nur Kreis 11 ist zur Steuerung angewählt. Sie können jetzt mehrmals hintereinander **[Next]** oder **[Last]** drücken, um durch die Liste zu blättern. Drücken Sie **[Select Last]**, um wieder die gesamte Gruppe anzuwählen.

Hinweis: *[Next] und [Last] funktionieren mit dem aktuellen Flexi-Status. Siehe Mit Flexi arbeiten (auf Seite 115)*

Mit Gruppen beteiligte Kreise anwählen

Mit **[Group]** können Sie schnell und einfach Kreise in Submastern, Stimmungen, Paletten oder Presets anwählen. Siehe *Gruppen (auf Seite 295)*.

Folgende Befehle sind möglich:

- **[Group] [Cue] [1]** – wählt alle Kreise in Stimmung 1 an.
- **[Group] [Sub] [3]** – wählt alle Kreise in Submaster 3 an.
- **[Group] [Int Palette] [5]** – wählt alle Kreise in Intensity-Palette 5 an.

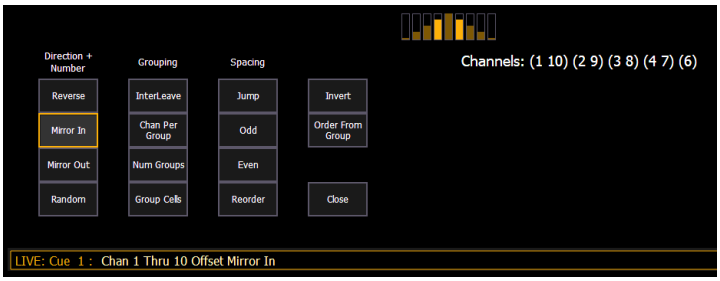
Offset

Hinweis: *Auf Konsolen, die nicht der Apex Eos-Familie angehören, ist **{Offset}** ein Softkey.*

Mit **{Offset}** können Sie vor dem Speichern von Gruppen, Submastern, Presets, Paletten, Effekten und der Verwendung von Park bestimmte Kreise aus einer größeren Kreisauswahl auswählen.

Optionen

Mit **[Offset]** öffnet sich eine Anzeige für die Kreisverteilung.



Die folgenden Optionen sind als Erweiterungen von **[Offset]** verfügbar. Optionen können zusammen verwendet werden. Diese Erweiterungen können verwendet werden, um *Untergruppen (auf Seite 296)* zu erstellen. Um die Offset-Anzeige zu schließen, drücken Sie **{Schließen}**.

Richtung

- **{Revers}** erstellt eine Gruppe mit den Kreisen in der umgekehrten Reihenfolge, in der sie angewählt wurden.
- **{Spiegeln Innen}** erstellt Untergruppen von Kreisen, die nach innen spiegeln.
  - **[1] [Thru] [8] {Spiegeln Innen} [Enter]** würde vier Untergruppen in dieser Reihenfolge erstellen: (1,8) (2,7) (3,6) (4,5)

Kreis 1	Kreis 2	Kreis 3	Kreis 4	Kreis 5	Kreis 6	Kreis 7	Kreis 8
X							X
	X					X	
		X			X		
			X	X			

- **{Spiegeln Außen}** erstellt Untergruppen von Kreisen, die nach außen spiegeln.
  - **[1] [Thru] [8] {Spiegeln Außen} [Enter]** würde vier Untergruppen in dieser Reihenfolge erstellen: (4,5) (3,6) (2,7) (1,8)

Kreis 1	Kreis 2	Kreis 3	Kreis 4	Kreis 5	Kreis 6	Kreis 7	Kreis 8
			X	X			
		X			X		
	X					X	
X							X

- **{Zufall}** erstellt eine zufällige Kreisreihenfolge.

Gruppierung

- **{Kreise pro Gruppe}** erstellt eine angegebene Kreisgruppierung.
  - **[1] [Thru] [1][2]{Kreise pro Gruppe} [3] [Enter]** würde diese vier Untergruppen mit jeweils drei Kreisen erstellen: (1,2,3) (4,5,6) (7,8,9) (10,11,12).
- **{Aufteilen}** erstellt mehrere verteilte Sätze von Kreisen, die nicht miteinander gruppiert sind.
  - **[1] [Thru] [1][2]{Kreise pro Gruppe} [4] {Aufteilen} [Enter]** würde diese vier Untergruppen erstellen: (1,4,7,10) (2,5,8,11) (3,6,9,12).
  - **[1] [Thru] [5] [+] [1][1] [Thru] [1][5] [+] [2][1] [Thru] [2][5] {Kreise pro Gruppe} [3] {Aufteilen} [Enter]** würde diese fünf Untergruppen erstellen: (1,11,21) (2,12,22) (3,13,23) (4,14,24) (5,15,25).
- **{Anzahl Gruppen}** erstellt die angegebene Anzahl von Untergruppen.
  - **[1] [Thru] [1][2]{Anzahl Gruppen} [3] [Enter]** würde diese drei Untergruppen erstellen: (1,2,3,4) (5,6,7,8) (9,10,11,12).

Verteilung

- {Lücke} wird verwendet, um eine bestimmte Anzahl von Kreisen zu überspringen.
  - [1] [Thru] [1][2]{Kreis pro Gruppe} [3] {Lücke} [1] [Enter] würde diese drei Untergruppen mit jeweils drei Kreisen erstellen: (1,2,3) (5,6,7) (9,10,11). Die Kreise 4, 8 und 12 werden übersprungen und befinden sich nicht in den Untergruppen.
- {Ungerade} wählt nur Kreise mit ungeraden Nummern an.
- {Gerade} wählt nur Kreise mit geraden Nummern an.
- {Neuordnen} wird verwendet, um die Kreise einer Gruppe in numerischer Reihenfolge zu sortieren.

Offset verwenden

Damit die Offset-Funktion funktioniert, müssen Sie zuerst mehrere Kreise auswählen und dann [Offset] drücken. Wählen Sie eine der oben beschriebenen Optionen, um Ihre Kreisauswahl zu ändern.

Beispiel:

- [1] [Thru] [10] [Offset] {Gerade} [Enter] – wählt die Kreise 2, 4, 6, 8, 10 aus.
- [1] [Thru] [2] [0] [Offset] [3] [Enter] – von den ausgewählten Kreisen können mit dieser Syntax die Kreise 1, 4, 7, 10, 13, 16 und 19 angewählt werden, somit jeder dritte Kreis der Auswahl.
- {Gruppe 5} [Offset] {Zufall} [Enter] – wählt alle Kreise aus Gruppe 5 aus und setzt sie in eine zufällige Reihenfolge. Diese Anwahl kann entweder nur vorübergehend genutzt oder in eine neue Gruppe gespeichert werden.
- [1] [Thru] [2] [0] [Offset] {Gerade} {Zufall} [Enter] – wählt alle Kreise mit gerader Nummer in diesem Bereich aus und setzt sie in eine zufällige Reihenfolge.
- {Gruppe 3} [Offset] {Neuordnen} [Enter] – ordnet alle Kreise aus Gruppe 3 neu in numerischer Reihenfolge an.
- [Offset] [4] [Enter] – wählt jeden vierten Kreis aus der aktuellen Kreisauswahl an.
- [1] [Thru] [2] [4][Offset] [4] [/] [4] [Enter] – wählt die Kreise 4, 8, 12, 16, 20 und 24 an. Sie können mit Offset eine Anwahl um 2/2, 4/4, 3/3 usw. versetzen.
- [Record] <Stimmung> [1] [Thru] [Thru] [1] [0] [0] [Offset] [10] [Enter] – speichert Stimmungen mit Nummern zwischen 1 und 100 mit einem Versatz von 10 (Stimmung 1, 11, 21, 31 … 91).

[Offset] kann mehrfach verwendet werden, um verschiedene Offset-Befehle auf verschiedene Kreisauswahlen in einer Kommandozeile anzuwenden.



Beispiel:

- [1] [Thru] [20] [Offset] [Even] [+] [60] [Thru] [80] [Offset] [3] [Enter] – wählt alle geraden Kreise zwischen 1 und 20 und alle ungeraden Kreise zwischen 60 und 80 aus.
- [1] [Thru] [10] [Offset] [2] [+] [20] [Thru] [30] [Offset] [Lücke] [1] – jeder 2. Kreis im Bereich 1–10 (1, 3, 5, 7, 9) und immer 1 überspringen im Bereich 20–30 (20, 22, 24, 26, 28, 30).

[Offset] kann auch zur Auswahl von Schritten und Aktionen in einem Effekt verwendet werden.

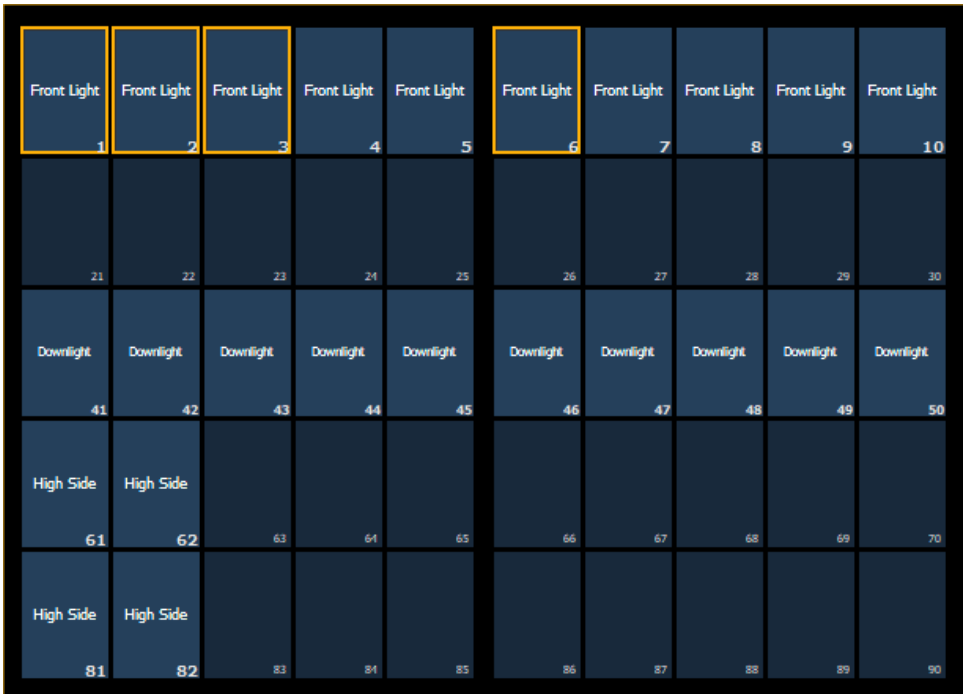
Beispiel:

- **[Effect] [1] [Step] [1] [Thru] [20] [Offset] [Even]** – wählt alle Schritte zwischen 1 und 20 im Lauflicht-Effekt 1 aus.
- **[Effect] [2] [Action] [1] [Thru] [7] [Offset] [Odd]** – wählt alle ungeraden Aktionen zwischen 1 und 7 im Absoluteffekt 2 aus.

Kreise über die Direkttasten anwählen

Die Direkttasten ermöglichen die Anwahl von Kreisen, Gruppen, Paletten, Presets, Effekten und Makros mit nur einem Tastendruck. Sie können eine große Anzahl von Kreisen als Direkttasten mit Schaltflächen zum einfachen Umblättern anzeigen. Siehe *Direkttasten (auf Seite 123)*

Öffnen Sie die Direkttasten-Anzeige über **{Direkttasten}** vom Home-Bildschirm aus und drücken dann die Schaltfläche **{Kreise}**. Wenn Direkttasten Kreise anzeigen, können Sie diese mit der entsprechenden Schaltfläche anwählen. Die Kommandozeile zeigt den entsprechenden Kreis und die angewählte Direkttaste wird gelb umrandet dargestellt.



Die Kreisanwahl über die Direkttasten ist ein additiver Vorgang. Wird ein Kreis angewählt, wird er der aktuellen Auswahl hinzugefügt. Um nur einen Kreis an- und alle anderen abzuwählen, muss die Kreistaste zweimal gedrückt werden.

Beispiel:

- Wenn die Kreise **[1] [Thru] [5]** über die Tastatur angewählt worden sind, wird mit **{Kreis 6}** über die Direkttasten der Kreis 6 zur aktuellen Kreisauswahl hinzugefügt.
- Wenn die Kreise **[1] [Thru] [5]** über die Tastatur angewählt worden sind, werden mit **{Kreis 6} {Kreis 6}** die Kreise 1 bis 5 abgewählt und nur der Kreis 6 angewählt.

Die folgenden Beispiele zeigen die verschiedenen Methoden zum Anwählen von Kreisen über die Direkttasten:

- **{Kreis 1}** – fügt Kreis 1 zu den aktuell gewählten Kreisen hinzu, falls er nicht schon angewählt war.
- Entspricht dem Drücken von **[+] [1] [Enter]** auf der Tastatur. Falls jedoch Kreis 1 bereits angewählt war, als **{Kreis 1}** gedrückt wurde, wird Kreis 1 aus der Kreisanwahl entfernt.
- **{Kreis 5} {Kreis 6}** – fügt Kreis 5 und Kreis 6 zu den aktuell gewählten Kreisen hinzu.
- Dies entspricht dem Drücken von **[+] [5 [+] [6] [Enter]** auf der Tastatur.
- **{Kreis 5} {Kreis 5}** – wählt Kreis 5 an und alle anderen Kreise ab.
- Entspricht dem Drücken von **[5] [Enter]** auf der Tastatur, wenn die vorhergehende Anweisung abgeschlossen ist.

Kreise abwählen

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

Hinweis: *[Select Last] ist ein direkter Weg, um zu Ihrer letzten Kreisanwahl zurückzukehren. Siehe Select Last (auf Seite 290). Auf Element Classic nicht verfügbar*

Wird ein manueller Befehl zum Steuern von Kreisen eingegeben, während in der Kommandozeile noch ein Speichern- oder Update-Befehl steht, werden automatisch die letzten Kreise wieder angewählt.

Intensität einstellen

Die Kreis-Intensität kann manuell über die Tastatur, mit einer Intensity Palette (falls programmiert) oder mit einem Helligkeitsrad eingestellt werden. Mit **[At]** nach einer Kreisanwahl wird angenommen, dass den angewählten Kreisen ein Intensitätswert zugewiesen wird. Sie können auch die Taste **[Full]** dazu verwenden, die angewählten Kreise auf ihre volle Intensität zu bringen, oder die Taste **[Out]**, um die Intensität auszublenden.

Mit den Tasten **[Level]**, **[+%]** und **[-%]** können Sie die Intensitätswerte der angewählten Kreise ändern. Jede dieser Tasten kann im **Setup** auf einen bestimmten Wert eingestellt werden (*Manuelle Steuerung (auf Seite 239)*).

- **[Level]** ist standardmäßig auf 80 % eingestellt.
- **[+%]** und **[-%]** sind standardmäßig jeweils auf einen Wert von 10 Punkten gesetzt.

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

- **[1] [+] [3] [At] [5] <0> [Enter]** – wählt die 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 ohne Kreis 4 an, und setzt sie auf volle Intensität.
- **[1] [Thru] [8] [At] [+] [3] <0>[Enter]** – erhöht alle Intensitäten der Kreisanwahl um 30 %. Wenn sie vorher auf 50 standen, stehen sie nun auf 80. Falls die Kreise 1, 3 und 5 auf 30 und 4 auf 50 standen, stehen sie danach auf 60 % bzw. 80 % Intensität.
- **[5] [Thru] [8] [At] [/] [3] <0> [Enter]** – setzt die Intensitäten der angewählten Kreise in der Liste auf 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 % standen, werden sie dadurch um 30 % höher auf den Wert 52 gesetzt.

- [2] [+] [5] [Helligkeitsrad] – drehen Sie das Rad 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 in Gruppe 9 an und setzt die Intensitätswerte dieser Kreise auf Null.
- [1] [0] [At] [At] – wählt Kreis 10 an und setzt ihn auf den im **Setup** festgelegten Intensitätswert.
- [1] [Full] [Full] – wählt Kreis 1 an, setzt ihn auf 100 % und schließt die Kommandozeile gleichzeitig ab.
- [1] [At] [/] [/] [2][3][9] [Enter] – setzt Kreis 1 auf den DMX-Wert 239.

Beispiel:

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

Die angewählten Kreise sind in goldener Farbe hervorgehoben, mit weißem Kreistext und roten Intensitätswerten (als Kennzeichnung für manuelle Werte). Sie können die Kreise 1 bis 5 weiter ändern, da sie weiterhin angewählt sind und in der Kommandozeile angezeigt werden.

- [-%] [-%]

Mit diesem Kommando wird die Intensität der Kreise 1 bis 5 um 20 % herabgesetzt. Es schließt die Kommandozeile selbständig ab.

Auf der Element Classic müssen Sie [Shift] & [-] [Shift] & [-] verwenden.

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

Manuelle Steuerung von Nicht-Intensitätsparametern

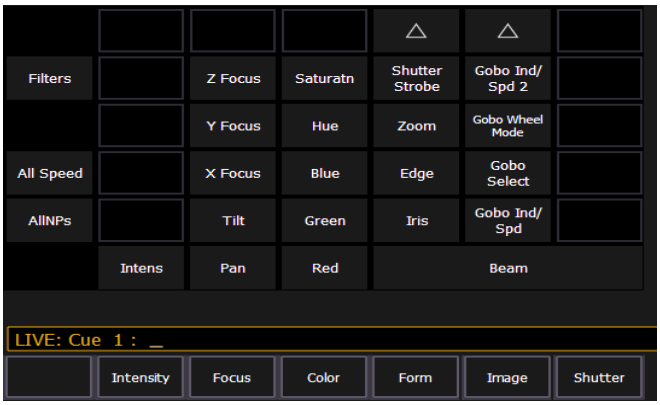
Nicht-Intensitätsparameter (NPs) können auf viele verschiedene Arten gesteuert werden, unter anderem mit dem Tastenfeld, Schaltflächen im ZIB und mit Encodern oder ML-Kontrolle.

Parameterkacheln verwenden

Im ZIB werden nur Parameterkacheln für Parameter angezeigt, die in den gepatchten Geräten vorkommen. Werden Kreise angewählt, ändern sich die Parameterkacheln so, dass nur die vorhandenen Parameter der angewählten Kreise angezeigt werden.

Die Parameter sind in folgende Kategorien unterteilt: Intensity, Focus, Color und Beam. Jede Parameterkategorie wird durch Schaltflächen in den Parameterkacheln dargestellt. Mit diesen Schaltflächen können Sie die sämtliche Parameter der jeweiligen Kategorie anwählen. Sie können auch einen Einzelparameter aus einer Kategorie über die entsprechende Parameterkachel auswählen.

Beam hat drei Unterkategorien: **{Form}**, **{Image}** und **{Shutter}**. Für diese Unterkategorien gibt es im ZIB entsprechende Schaltflächen. Mit diesen Schaltflächen können Sie alle Parameter innerhalb dieser Unterkategorien anwählen. Auf Konsolen mit Encodern entsprechen diese Unterkategorien der Zuordnung der Encoder.



In der oberen linken Ecke des ZIB befindet sich die Schaltfläche **{Alle NIP}**. Mit dieser Schaltfläche können Sie alle Nicht-Intensitätsparameter zusammen aufrufen.

Einige Beispiele für den Einsatz von Parameterkacheln:

- **[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 Gruppe 4 auf ihren Standardwert.
- **[1] [Thru] [3] {Alle Speed} [At] [2][5][Enter]** – setzt alle verfügbaren Geschwindigkeitsparameter für Kreise 1 bis 3 auf 25.

Parameter mit Bedientasten einstellen

Wenn der ZIB die Parameterkacheln zeigt, können für alle Parameter der angewählten Kreise über Bedientasten numerische Werte eingegeben werden.

Sind keine Kreise angewählt, zeigt der ZIB sämtliche Parameter an, die aktuell gepatcht sind. Sind Kreise angewählt sind, beschränkt sich der ZIB auf Parameter, die in der aktuellen Anwahl vorkommen. Sind Kreise mit verschiedenen Gerätetypen angewählt, wie beispielsweise Spot- und Washlights, zeigt der ZIB alle vorkommenden Parameter an.

Die nachstehenden Beispiele zeigen, wie Parameterwerte über die Bedientasten eingegeben 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 %.

Hinweis: *Mit **[Shift] & [**Encoderkategorietaste**]** wird der zugehörige Parameter für numerische Eingabe in die Kommandozeile eingegeben. Auf Element Classic nicht verfügbar*

Mit **[At] [/] [/]** wird der direkte DMX -Wert in die Kommandozeile eingegeben. Beispiel: **[1] [At] [/] [/] [2][3][9] [Enter]** setzt Kreis 1 auf den DMX-Wert 239.

Sie können auch die Parameterwerte für einen Kreis mit dem DMX-Wert einstellen, indem Sie **[/][/]** verwenden.

- **[1] {Pan} [/][/] [2][5] [Enter]**

Mit **[+]** oder **[-]** können Sie den DMX-Wert anheben oder senken.

- **[1] {Pan} [/][/] [+] [5] [Enter]**
- **[1] {Pan} [/][/] [-] [7][5] [Enter]**

Parameter mit [+] und [-] anpassen

Mit **[+]** und **[-]** können Parameter über die Kommandozeile verändert werden. Wenn Sie **[-]** verwenden, müssen Sie dem Befehl **[+]** voranstellen, wenn etwas vom aktuellen Wert abgezogen werden soll.

Beispiel:

- [Kreise] **{Pan}** **[1][0]** – stellt auf 10 Grad ein.
- [Kreise] **{Pan}** **[+]** **[1][0]** – fügt 10 Grad hinzu.
- [Kreise] **{Pan}** **[-]** **[1][0]** – stellt auf -10 Grad ein.
- [Kreise] **{Pan}** **[+]** **[-]** **[1][0]** – reduziert um 10 Grad.

Nicht-Intensitätsparameter mit Encodern steuern

Hinweis: *Auf Konsolen der Eos-Familie ohne physische Encoder können Sie über die ML-Kontrolle auf virtuelle Encoder zugreifen. Siehe Moving Light-Steuerung (auf Seite 140).*

Encoder sind eine schnelle Methode zum Anpassen aktueller Werte von Nicht-Intensitätsparametern. Siehe *Encoder (auf Seite 133)*.

- Eos Apex und Eos Ti – Die beiden unteren Encoder steuern stets Pan und Tilt. Die vier vertikalen Encoder können mit den Encoderkategorietasten neben der Encoder-Anzeige umgeschaltet werden.
- Gio, Gio @ 5 und Ion Xe – Die vier horizontalen Encoder können mit den Encoderkategorietasten direkt unter den Encodern umgeschaltet werden.
- Ion Classic – Die vier Encoder können mit den sechs Encoderkategorietasten oben rechts von der Encoder-Anzeige umgeschaltet werden.

Form, Image und Shutter sind Unterkategorien, die zu der größeren Parameterkategorie Beam gehören.

- Custom – umfasst Intensity und Intensity MSpeed.
- Color – umfasst alle Farbmischsysteme (CMY, RGB, HS) sowie Farbwechsler, Farbräder und Farbeffekte.
- Form – umfasst Parameter, welche die Qualität oder Größe des Lichtausgangs beeinflussen, wie beispielsweise Edge, Zoom, Iris, IMF, Frost usw.
- Image – umfasst alles, was in die Lichtöffnung eingeführt wird, wie beispielsweise Gobos, Effekträder usw.
- Shutter – umfasst alles, was mit Blendenschiebern zu tun hat.

Hinweis: *Mit **[Shift] & [**Encoderkategorietaste**]** wird diese Parameterkategorie in die Kommandozeile eingefügt. Beispiel: Mit **[Shift] & [Color]** wird Color in die Kommandozeile eingefügt.*

Encoder-Anzeige

Hinweis: *Auf Konsolen der Eos-Familie ohne physische Encoder können Sie über die ML-Kontrolle auf virtuelle Encoder zugreifen. Siehe Moving Light-Steuerung (auf Seite 140).*

Bei Eos Apex- und Eos Ti-Konsolen zeigt die Encoder-LCD-Anzeige links von den Encodern die Parameter, welche die Encoder steuern, sowie weitere Informationen über den aktuellen Status dieser Parameter an. Siehe *Eos Ti Encoder-Anzeige (auf Seite 133)*.

Bei Gio-, Gio @ 5- und Ion Xe-Konsolen werden mit der *Mini Encoder-Anzeige* die Parameter, welche die Encoder steuern, sowie weitere Informationen über den aktuellen Status dieser Parameter angezeigt. Weitere Encoder-Informationen erhalten Sie mit **[Encoder Display]**, welche die Encoder-Anzeige öffnet. Siehe *Encoder-Anzeige (auf Seite 135)*.

Auf Ion Classic zeigt die Encoder-LCD-Anzeige die aktive auf den Encodern geladene Parameterkategorie an, die über die Kategorietasten ausgewählt wurde. Für die Anzeige weiterer Encoder-Informationen öffnen Sie die Encoder-Anzeige mit **Strg + Alt + ** auf einer alphanumerischen Tastatur. **ALT + ,** kann zum Ändern der Encoder-Seiten verwendet werden.

Hinweis: *Bei ETCnomad, RPU und RVI kann mit **Strg + Alt + ** auf einer alphanumerischen Tastatur auf die Encoder-Anzeige zugegriffen werden. **ALT + ,** kann zum Ändern der Encoder-Seiten verwendet werden.*

Encoder-Anzeigen sind mit den Parametern belegt, die für die in der Vorstellung gepatchten Geräte relevant sind. Wenn Sie eine Parameterseite aufrufen, werden Steuerelemente, die für die angewählten Kreise nicht verfügbar sind, ausgeblendet.

Hinweis: *Mit Flexi-Encodern können Parameter unterdrückt werden, die für angewählte Kreise nicht verfügbar sind. Dies wird standardmäßig für die Encoder-Anzeige verwendet. Siehe* *Flexi-Encoder (auf Seite 137)*

Jeder Encoder hat einen zugehörigen Anzeigebereich, der folgende Informationen anzeigt:

- den gesteuerten Parameter
- den aktuellen Wert des Parameters
- und den aktuellen Modus, wenn der Encoder mehr als eine Funktion steuert.

Grob/Fein

Ermöglicht die Steuerung des Grob- oder Feinmodus (8 Bit oder 16 Bit). Die Standard-Einstellung ist die Grobsteuerung. Sie können mit **[Shift]** beim Bewegen des Encoders zwischen beiden Modi hin- und herschalten.

- **Grob** – ermöglicht größere Änderungen für nicht unterteilte Parameter und schaltet bei unterteilten Parametern ganze Frames vor beziehungsweise zurück. Der Encoder rastet in diesem Modus ein, das heißt, dass Sie jeden Framewechsel deutlich fühlen können.
- **Fein** – für die stufenlose Steuerung mit hoher Auflösung. In diesem Modus rastet der Encoder nicht ein, sodass Sie stufenlos und ganz präzise regeln können.

Encoder-Seiten

Die Anzahl der Encoder-Seiten für jede Kategorie wird angezeigt.

- **Eos Apex und Eos Ti** – Anzeige in Blau oben auf der LCD-Anzeige.
- **Gio, Gio @ 5 und Ion Xe** – Anzeige unten auf den Softkeys für die Parameterkategorie.
- **Ion Classic** – Die Seitenanzahl für jede Kategorie wird rechts in der LCD-Anzeige angezeigt.

Sie können direkt zu der gewünschten Seite wechseln, indem Sie die Encoderkategorietaste drücken und eine Seitennummer eingeben. Zum Beispiel:

- **[Form] & [3]** – damit gelangen Sie zur dritten Seite der Kategorie Form.

Die Informationen in der Encoder-Anzeige können immer nur so genau sein, wie die Patch-Informationen für diesen Kreis. Wenn Sie beispielsweise mit Farbwechslern arbeiten, werden die Standard-Farben des Herstellers für die Farbwechsler-Steuerung angezeigt, sofern Sie nicht im Patch mit dem Farbwechsler-Editor einen benutzerdefinierten Farbstring für den gewählten Kreis angelegt haben.

Wenn Sie im Patch für einen Kreis einen neuen Farbstring oder ein neues Rad angelegt haben und dieser Kreis angewählt wird, werden diese Informationen auf der zugehörigen Encoder-Anzeige angezeigt. Siehe *Editor benutzen (auf Seite 191)*

Wenn Sie auf eine Encoderkategorie zugreifen, laden die Encoder automatisch die erste Anzeigeseite mit einem gültigen Parameter für die angewählten Kreise und zeigen diese an.

Encoder-Softkeys

In jedem der vier Encoderbereiche der Anzeige existieren mehrere Softkeys, unter anderem **{Home}**, **{Letzter}** und **{Nächster}** oder **{Min}** und **{Max}** und je nach Art des Parameters die Schaltfläche **{Modus}**, **{Expand}** oder **{Kalibrieren}**.



Hinweis: *Auf diese Softkeys kann jederzeit durch Drücken auf einen Encoder zugegriffen werden.*

Home

Jeder Parameter hat eine zugehörige **{Home}**-Taste in der Encoder-LCD-Anzeige. Damit kann jeder Parameter aufgerufen und auf seine Standardeinstellung zurückgesetzt werden. Zusätzlich gibt es auf der Bedientastatur eine **[Home]**-Taste unter der Taste **[Sneak]**. Siehe *Home (auf Seite 280)*.

Min und Max

{Min} und **{Max}** werden angezeigt, wenn der Parameter linear ist, wie beispielsweise ein Shutter. Mit diesen Tasten können Mindest- und Höchstwert für einen Parameter gesetzt werden.

Nächster und Letzter

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

Modus

Die Schaltfläche **{Modus}** dient zur Auswahl verschiedener Modi für den Encoder wie Rotation, Index oder Spezialeffekte.

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

Expand

Einige Parameter verfügen über eine Taste **{Expand}**, die anzeigt, dass die Anzeige dieses Parameters erweitert werden kann. Wenn diese Taste gedrückt wird, schaltet die Anzeige um und zeigt alle für diesen Encoder verfügbaren Einstellungen an.

Flip

Die Taste **{Flip}**, die im Pan/Tilt-Bereich der Encoder-LCD angezeigt wird, dient zum Umdrehen des Moving Lights in ihre exakt gleiche Position mit einer anderen Pan/Tilt-Kombination. Je nach aktuellen Werten für Pan und Tilt kann diese Funktion mehrfach zur Verfügung stehen.

Damit ist es möglich, ein Gerät korrekt zu fokussieren, das möglicherweise am Ende seines Pan/Tilt-Bereichs ist oder einen Fade zu korrigieren, der sich in eine nicht gewünschte Richtung bewegt.

Im folgenden Beispiel wird die Verwendung der **{Flip}**-Funktion dargestellt:

- [Kreise] **{Flip}**

Trackball Ein/Aus

Die Taste **{Trackball An/Aus}**, die im Pan/Tilt-Bereich der Encoder-LCD angezeigt wird, dient dazu, einer Maus oder einem Trackball die Pan- und Tilt-Funktion zuzuweisen. Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird über dem ZIB die Meldung „Cursor als Pan/Tilt“ angezeigt.

Ein Linksklick mit der Maus beendet den Trackball-Modus.

XYZ-Format Ein/Aus

Schaltet für die Speicherung von Positionsdaten zwischen Pan/Tilt- und dem in Augment3d gebräuchlichen XYZ-Format um.

Form-Steuerung



Hinweis: *Auf Element Classic nicht verfügbar*

Form (eine Unterkategorie von Beam) umfasst Parameter, die sich auf die Qualität des Lichtstrahls auswirken, wie Iris, Edge, Frost usw. Shutter und Image sind die beiden anderen Unterkategorien von Beam.

Wenn die Encoderkategorietaste Form gedrückt wird, leuchtet die LED auf und die Encoder werden mit „Form“-Parametern entsprechend der Definition im Vorstellungspatch belegt. Falls im Vorstellungspatch mehr Parameter enthalten sind, als auf die erste Seite der Encoder-Anzeige passen, drücken Sie **[Form]** erneut, um zu den verbleibenden Parametern der Kategorie zu blättern oder halten Sie **[Form]** gedrückt und geben eine Seitennummer ein, um zu einer bestimmten Anzeige zu springen.

Die folgenden Formparameter können vorhanden sein:

- **Edge** – steuert, wie scharf oder unscharf ein Spot-Moving-Light ist. Obwohl dieser Parameter bei einigen Geräten als Focus bezeichnet wird, benutzt Eos immer Edge, um eine Verwechslung mit der Parameterkategorie Focus zu vermeiden, die sich auf Pan- und Tilt-Werte bezieht. Diese Werte werden auf Home für den gewählten Scheinwerfer gesetzt, die aber bei Bedarf für jedes Gerät einzeln geändert werden können.
- **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 Lichtstrahls beeinflussen (Gobo, Prisma, Effektrad usw.).

Blendenschieber -Steuerung

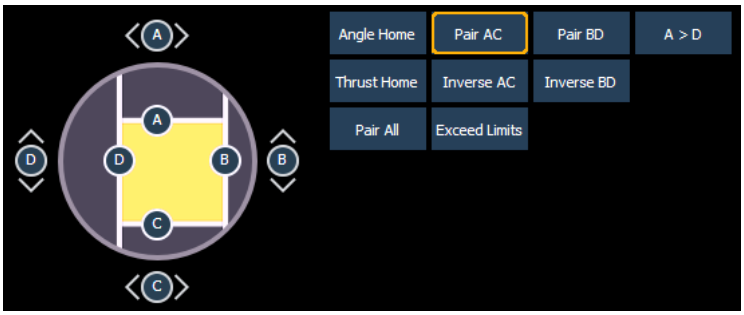
Mit **[Shutter]** wird die Shutter-Steuerung angezeigt, falls Geräte mit Blendenschiebern gepatcht wurden.

Hinweis: *Bei Ion, ETCnomad, RPU und RVI kann mit **STRG + ALT + ** auf einer alphanumerischen Tastatur auf die Encoder-Anzeige zugegriffen werden. **ALT + ,** kann zum Ändern der Encoder-Seiten verwendet werden.*

Shutter-Grafik

Klicken oder drücken Sie auf die Shutter-Grafik, um das Fenster für die Shutter-Steuerung zu öffnen.

In dieser Shutter-Steuerung können Sie individuelle Shutter bewegen, indem Sie einen der Buchstaben in der Shutter-Grafik gedrückt halten. Benutzen Sie die Tasten **<A>**, **<B>**, **<C>** oder **<D>**, die sich außerhalb der Shutter-Grafik befinden, um die Shutter zu drehen.



Encoder-Schaltflächen

Hinweis: *Die Encoder-Schaltflächen werden mit den Encodern für die Shutter-Steuerung eingesetzt. Diese Schaltflächen funktionieren nicht mit der Shutter-Grafiksteuerung.*

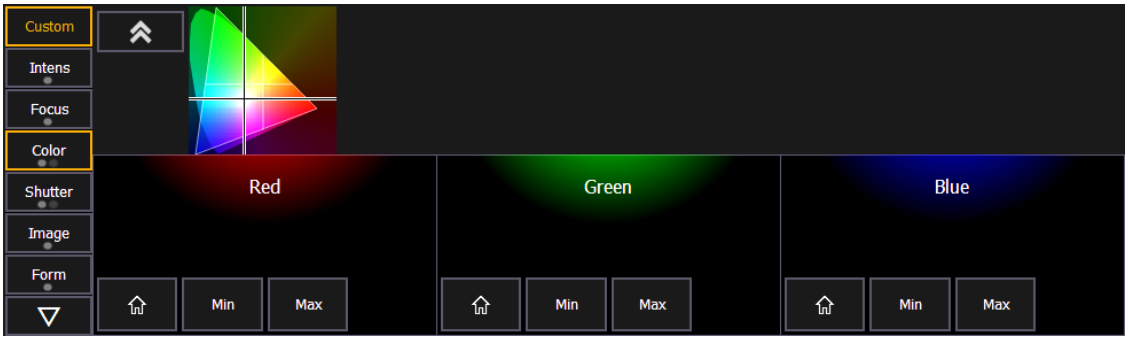
Folgende Schaltflächen stehen für die Shutter-Steuerung zur Verfügung:

- **Angle Home** – setzt alle Winkel der Shutter zurück auf ihre Home-Position.
- **Thrust Home** – setzt alle Thrust-Parameter der Shutter (wie weit der Shutter in den Lichtstrahl geschoben wurde) zurück auf ihre Home-Position.
- **Paaren AC** – paart die Shutter A und C, sodass sie sich gleichzeitig bewegen.
- **Paaren BD** – paart die Shutter B und D, sodass sie sich gleichzeitig bewegen.
- **Paaren Alle** – paart alle Shutter, sodass sie sich gleichzeitig bewegen.
- **Invertieren AC** – paart die Shutter A und C, sodass sie sich gleichzeitig in entgegengesetzte Richtungen bewegen.
- **Exceed Limits** – ignoriert wenn sich Angle- und Thrust-Parameter gegenseitig blockieren und priorisiert denjenigen Parameter, der gerade angesteuert wird, unabhängig der Wirkung auf den anderen.
- **Invertieren BD** – paart die Shutter B und D, sodass sie sich gleichzeitig in entgegengesetzte Richtungen bewegen.
- **A>D** – stellt die Encoder so ein, dass eine andere Encoder-Belegung für die Shutter verwendet wird. Damit befinden sich die Thrust-Parameter für alle Shutter auf einer und die Angle-Parameter auf einer anderen Seite.

Farb-Steuerung

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

- CMY-Farbmischung
- Farbmischung über Hue und Saturation
- RGB-Farbmischung
- Auswahl aus einem Farbrad oder einem Farbwechsler
- CIE Color Picker-Tool



Sie können die Farbe auch mit dem vollen Color Picker über **[Tab] [2] [7]** festlegen. Siehe *Mit dem Color-Picker arbeiten (auf der nächsten Seite)*.

Es ist auch möglich, mithilfe der Parameterkacheln im ZIB Nicht-Intensitätsparameterwerte durch direkte Eingabe über die Bedientastatur anzugeben.

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

Die erste Seite der Color-Encoder bietet auf dem obersten Encoder einige Farbwechsler-Steuerungsmöglichkeiten, wie z. B. Frameauswahl. Die nächsten drei Encoder steuern die HS-, CMY- oder RGB-Farbmischung. Auf der ersten Seite befinden sich Schaltflächen zum Umschalten zwischen HS, CMY und RGB. Die HS-Steuerung enthält Schaltflächen für **{Home}**, **{Min}** und **{Max}**. Die CMY- und RGB-Steuerelemente enthalten Schaltflächen für **{Home}** und **{Max}** für jeden der Parameter. Die Schaltfläche **{Min}** wird nicht angezeigt.

Hinweis: *Farbwechslerwerte werden auf den Encodern und Anzeigen als Framenummern angezeigt: F1 für Frame 1, F2 für Frame 2 usw. F1.5 liegt mittig zwischen 1 und 2. F2+ wird angezeigt, wenn das Frame unter 2.5, und F2-, wenn es über 1.5 liegt. Nach der Frame-Nummer wird auch die Farbfilternummer angezeigt. Dies gilt auch für Farb- und Goboräder.*

Hinweis: *Frame-Nummern können von der Kommandozeile aus verwendet werden. **[2]{Scroller}[5][Enter]** sendet den Farbwechsler von Kreis 2 auf Frame 5. Frames können auch unter Verwendung ihres DMX-Wertes angewählt werden. Mit zweimal **[/]** wird DMX in die Kommandozeile geschrieben. **[3] {Scroller} [/][/][2][5][5] [Enter]** fährt den Farbwechsler von Kreis 3 auf das Frame mit dem DMX-Wert 255.*

Hinweis: *Doppel-Farbwechsler-Geräte werden statt mit Framenummern mit 0-100 % angesprochen. Bevor diese Funktion ausgeführt werden kann, müssen Sie das Gerät eventuell zuerst updaten. Siehe Update Beschreibung (auf Seite 209)*

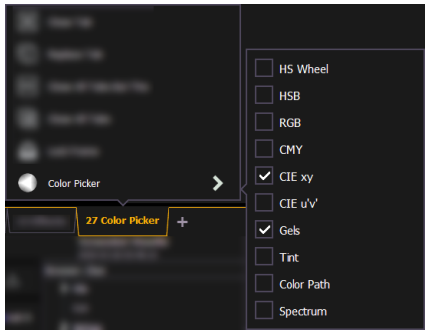
Encoderkategorie Custom

Mit {Custom} wird der benutzerdefinierte Encoder-Modus aktiviert. Weitere Informationen sind unter *Benutzerdefinierte Encoder-Maps (auf Seite 137)* zu finden.

Mit dem Color-Picker arbeiten

Der Color-Picker kann vom *Home-Bildschirm (auf Seite 99)* aus oder mit [Tab] [2][7] geöffnet werden.

Über den Color-Picker haben Sie Zugriff auf sechs verschiedene *Farbräume*, einen *Gel-Picker*, *Color-Pfad*, *Tönungs-Tools* und *Spektrum-Tools*.



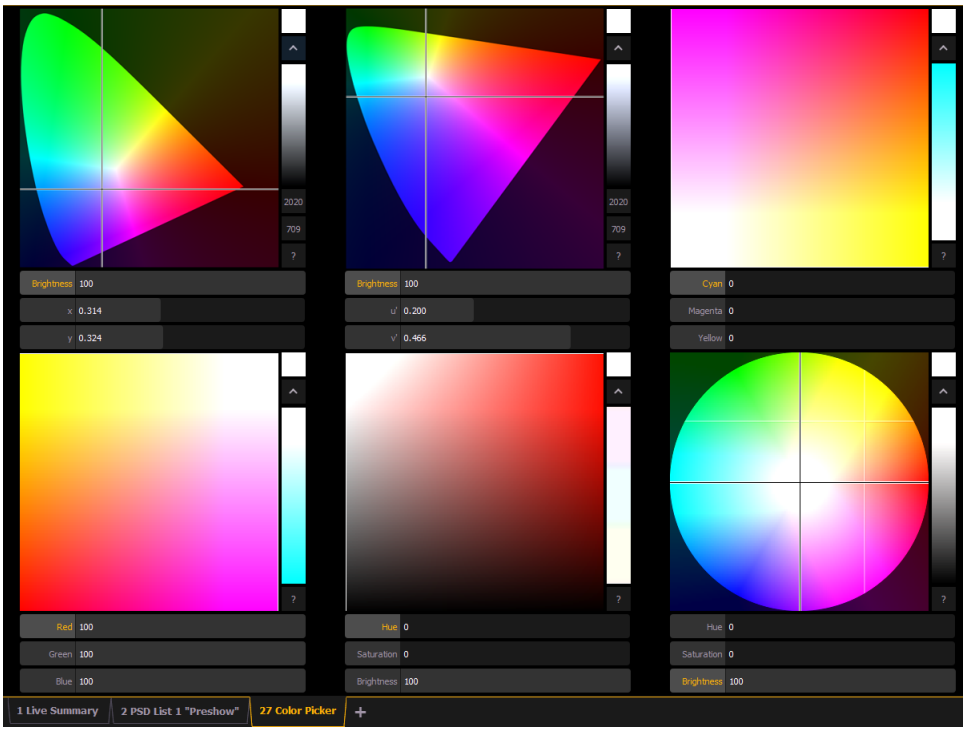
Einstellungen für diesen Tab können über das Zahnradsymbol links neben der Tab-Leiste aktiviert und deaktiviert werden oder über das Konfigurationsmenü des Tabs unten im Kontextmenü *Tab-Werkzeuge (auf Seite 97)*.

Farbräume

Wenn der Color-Picker erstmalig geöffnet wird, öffnen sich der CIE-xy-Farbraum und der Gel-Picker standardmäßig. Sie können andere Farbräume und Tools auswählen, indem Sie die Anzeigekonfiguration (das Zahnradsymbol) in der unteren linken Ecke der Tab-Leiste öffnen oder mit der rechten Maustaste auf den Tab klicken.

Hinweis: *Es können gleichzeitig mehrere Color-Picker-Tabs mit unterschiedlichen Farbräumen geöffnet werden. Es können mehrere Farbräume im gleichen Tab geöffnet werden.*

Folgende Farbräume stehen zur Auswahl:



Hinweis: *Bei Geräten im HS-Modus gibt es keine Helligkeitssteuerung. Die Helligkeit wird in diesem Fall von der Intensität gesteuert.*

Die kegelförmige Fläche in den CIE xy (CIE 1931)- und CIE uv (CIE 1976)-Räumen stellt das Farbspektrum dar, das wir sehen können.

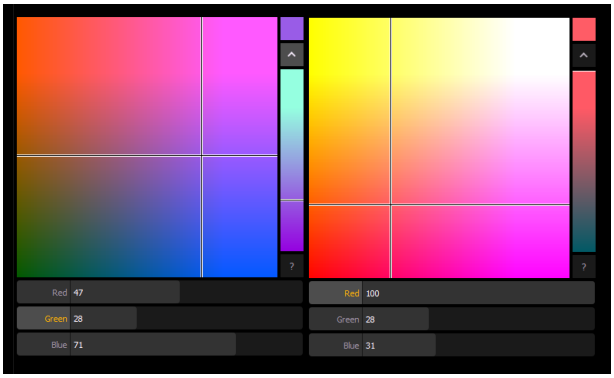
Farbraumsteuerungen

Jeder Farbraum hat drei virtuelle Encoder, einen vertikalen Encoder, eine **{?}**-Schaltfläche sowie eine **{^}**-Schaltfläche.

Die Encoder ändern abhängig vom ausgewählten Farbraum. Durch einen Doppelklick auf einen virtuellen Encoder springt dieser zur Position des Klicks. Hält man eine Position des Balkens gedrückt, fadet der Encoder in Richtung Ihres Fingers.

Durch Tippen irgendwo innerhalb des Farbraums wird das Fadenkreuz zu dieser Stelle hin verschoben. Halten Sie Ihren Finger gedrückt und bewegen Sie ihn anschließend, damit das Fadenkreuz in Richtung dieser Stelle bewegt wird.

Mit der Taste **{^}** wird die hellste Version der ausgewählten Farbe erzeugt. Drücken Sie die Taste **{?}**, um die Namen aller Encoder der Steuerung anzuzeigen.



In den Farbräumen RGB und CMY können Sie einstellen, welcher Parameter mit dem vertikalen Encoder gesteuert werden soll. Klicken Sie auf den Namen des virtuellen Encoders, um den vertikalen Encoder neu zu belegen. In der folgenden ersten Grafik befindet sich Rot auf dem vertikalen Encoder, in der zweiten Grafik befindet sich Grün auf dem vertikalen Encoder. Dies wird auch durch die Hervorhebung des Encoder-Namens angezeigt.

Der vertikale Encoder in den Farbräumen HS-Kreis und HSB steuert immer die Helligkeit.

CIE xy-Steuerung

Der CIE xy-Farbraum kann über virtuelle Parameter gesteuert werden. „CIE X“ und „CIE Y“ können entweder über die zugehörigen Parameterkacheln oder über die Schaltflächen **{x}** und **{y}** im CIE xy-Farbraum in die Kommandozeile geschrieben werden. Dies ermöglicht es Ihnen, bestimmte Werte für x und y zu definieren.

Hinweis: *CIE x und y werden von 0 bis 1 gemessen. Bei Eingabe ganzzahliger Werte werden diese automatisch in den relativen Dezimalwert umgewandelt. So wird beispielsweise „43“ zu „0.43“.*

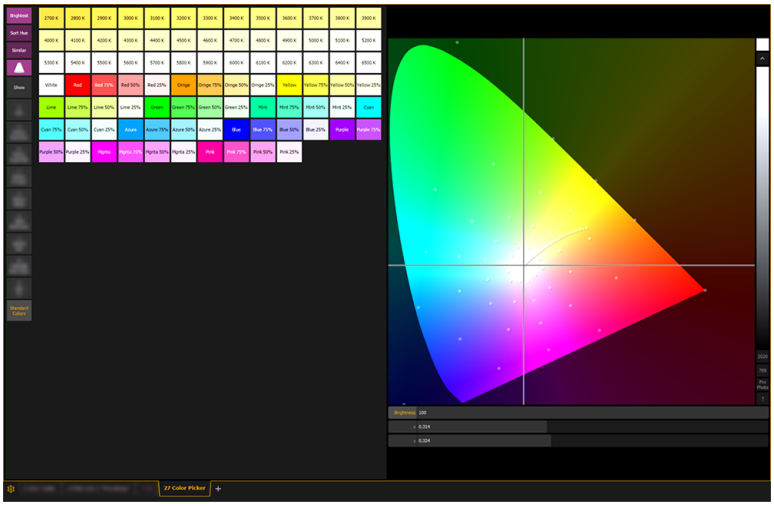
Automatische Farbsteuerung

Eos erstellt automatisch einen virtuellen Farbraum für alle additiven Farbparameter, die in einem Geräteprofil enthalten sind, einschließlich virtuellem Farbton und virtueller Sättigung (siehe **{Create Virtual HSB}** unter **Setup > System >** *System (auf Seite 229)*). Dies bedeutet, dass ein Gerät mit einer beliebigen Emitter-Kombination mit den in den oben genannten Farbräumen verfügbaren Steuerungen verwendet werden kann, z. B. Geräte mit zweifarbigem warmen und kaltem Weißlicht.

Unabhängig davon, in welchem der sechs Farbräume Sie arbeiten, übersetzt Eos die Informationen so, dass sie mit Ihren Geräten funktionieren.

Gel-Picker

Wenn der Gel-Picker gleichzeitig mit einem Farbraum geöffnet ist, werden Punkte im Farbraum angezeigt. Diese Punkte stellen die Farbfilter der aktuell gewählten Farbfilterfamilie dar. Wird der Mauszeiger über einen solchen Punkt bewegt, werden Farbfiltername und ein Farbmuster angezeigt.



Darüber hinaus sind folgende Tasten verfügbar:

- **{Hellste}** – entscheidet welcher Farbtreffer verwendet wird. Dies ist hilfreich, wenn mit Geräten mit mehr als drei Farbelementen, wie RGBA, RGBWm oder Scheinwerfer von ETC, gearbeitet wird. Mit **{Hellste}** oder **[Shift] +** wird ein Farbfilter (Gel) vom Picker schrittweise durch die drei Modi geschaltet.
  - **{Hellste}** – findet die hellste Übereinstimmung dieser Farbe.
  - **{Spektral}** – findet die beste spektrale Übereinstimmung dieser Farbe. In diesem Modus kann jedoch ein Großteil der Intensität verloren gehen. Diese basiert auf einem 575-W-Source Four®-Scheinwerfer.
  - **{Hybrid}** – liegt in der Mitte zwischen den anderen beiden Möglichkeiten. In der Kreisanzeige bedeutet ein einzelner Punkt die beste spektrale Übereinstimmung, zwei Punkte bedeuten Hybrid und kein Punkt bedeutet die hellste Variante.
- **{Hue Sortierung}** – ordnet die angewählte Farbfilterbibliothek nach Farbton (Hue) und nicht nach Farbfilternummer.
- **{Ähnlich}** – zeigt Farbfilter, die im gleichen angewählten Bereich des Color Pickers liegen. Es werden nur Farbfilter der angewählten Farbfilterfamilie angezeigt. Sie können zu einer anderen Farbfilterfamilie umschalten, um Farbfilter in diesem Bereich zu finden.
- **{Zeigt Gel auf weißem Hintergrund}** – zeigt die Farbe an, so wie der Farbfilter vor einem weißen Hintergrund aussehen würde. Es kann zwischen dieser Option und der Option **{Zeigt Gel mit Lichtquelle}** hin und her geschaltet werden.
- **{Zeigt Gel mit Lichtquelle}** – zeigt die Farbe an, wie sie vor einem Halogenleuchtmittel aussehen würde.
- **{Vorstellung}** – zeigt alle statischen Farbfilter in der Vorstellungsdatei an. Dies wird aus dem Patch befüllt.
- **{Standard Colors}** – zeigt Weißpunkte im Bereich von 2700 bis 6500 K. Es werden auch Farben im Farbraum sowie Variationen dieser Farben in Abstufungen von 25 % angezeigt.

Wie der Gel-Picker sich auf Farbwechsler und Farbrad auswirkt

Wenn möglich wird vom Gel-Picker der im Farbwechsler oder Farbrad vorhandene Farbfilter ausgewählt, welcher der ausgewählten Farbe am nächsten liegt.

Hinweis: *Manche Geräte enthalten vom Hersteller festgelegte Farbfilterbestückungen und erlauben nur die Anwahl genau dieser Farbfilter aus ihrer Liste.*

Die Kreisanzeige zeigt die Framenummer und den entsprechenden Namen, der für dieses Frame festgelegt wurde.

Tönungs-Tools

Tönung kann durch einen Rechtsklick auf den Reiter des Color-Picker-Tabs (*Mit dem Color-Picker arbeiten (auf Seite 274)*) aus den Optionen ausgewählt werden.



Mit dem Tönungs-Tool können Sie einfach eine Farbe anpassen, unabhängig davon, in welchem Farbraum Sie gerade arbeiten.

Sie können damit die Sättigung und Helligkeit anheben oder absenken. Sie können eine Farbe wärmer oder kälter machen oder Farben hinzufügen oder entfernen.

Color-Pfad

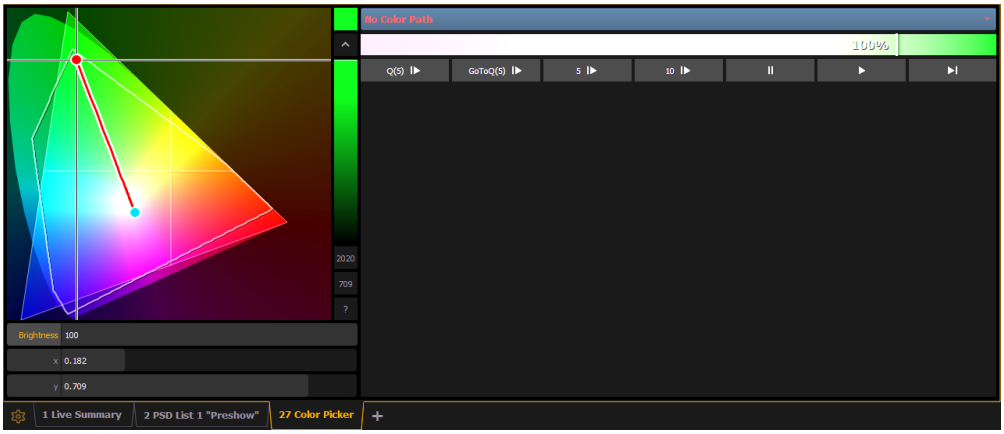
„Color Pfad“ ist eine Option zum Steuern von Color-Fades zwischen Stimmungen. Standardmäßig finden Color-Fades im nativen Farbraum des Geräts statt. Wenn Sie einen Color-Fade haben möchten, der aussieht, wie ein Fade in einem anderen Farbraum, können Sie dies mit Color-Pfaden erzielen. Es gibt acht vorprogrammierte Color-Pfade. Darüber hinaus können Sie auch eigene Color-Pfade speichern. Es werden bis zu 1000 Color-Pfade unterstützt.

Um die Color-Pfad-Anzeige zu öffnen, klicken Sie auf das Zahnrad-Symbol im Color-Picker, und wählen die Option Fade aus. Sie können die Color-Pfad-Liste öffnen, indem Sie **[Path] [Path]** (sofern verfügbar) drücken, das Symbol **{Color Pfad}** im Home-Bildschirm wählen, **[Tab] [3][3]** drücken oder vom ZIB aus zu **Browser > Listenauswahl > Color Pfad** gehen.

Color-Pfade werden entweder durch Anklicken des Dropdown-Menüs über dem Color-Pfad oder mit **[Path]** [n] ausgewählt. Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen **{Color Pfad}** verwenden.

Hinweis: *Die am Fade beteiligten Kreise müssen zuerst angewählt werden, bevor ein Color-Pfad für sie festgelegt oder geändert werden kann.*

Die Color-Pfad-Anzeige verfügt über ein Dropdown-Menü der vorhandenen Pfade, eine Vorschauleiste für Color-Pfade sowie Schaltflächen zur Steuerung. Im Farbraum wird eine Linie angezeigt, mit welcher der Color-Fade dargestellt wird.



Folgende Schaltflächen sind verfügbar:

- 

- zeigt den Color-Fade unter Verwendung der Stimmungszeit.
- 

- zeigt den Color-Fade in der im Setup eingestellten Go To Cue-Zeit.
- 

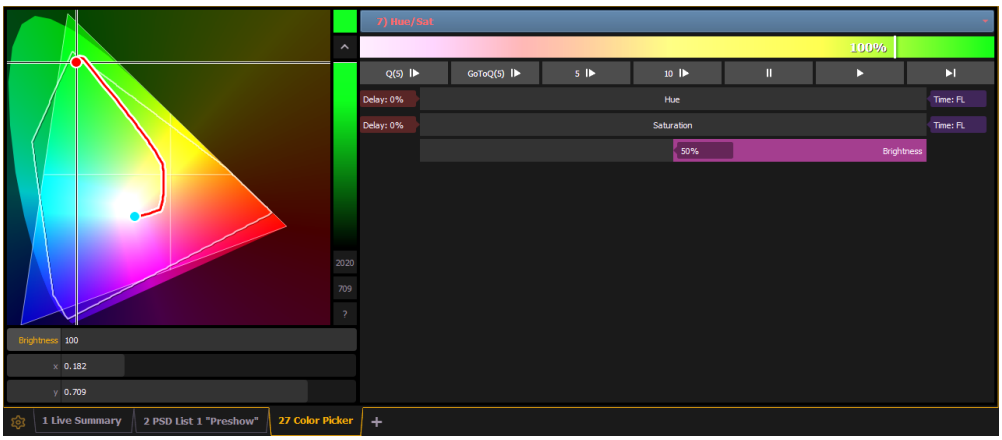
- zeigt den Color-Fade in fünf Sekunden.
- 

- zeigt den Color-Fade in zehn Sekunden.
- 
- pausiert den Color-Fade.

-  - startet bzw. setzt den Color-Fade fort.
-  - springt zum Ende des Color-Fades.

Sie können auch auf die Vorschauleiste des Color-Fades klicken, um zu jedem Punkt des Fades zu springen.

Je nach ausgewähltem Color-Pfad sind zusätzliche Steuerungsoptionen verfügbar. So hat z. B. der Color-Pfad 7 Steller für Hue, Saturation und Helligkeit. Sie können diese Steller bewegen, um den Fade einzustellen. Diese Änderung wird sowohl in der Color-Pfad-Vorschau als auch im Farbraum abgebildet.



Mit **[Update]** oder **[Record]** können Änderungen als absolute Werte in die Zielstimmung gespeichert werden. Änderungen des Color-Pfads werden mit einem roten „c“ neben der Kreisnummer angezeigt und der Color-Pfad-Name wird in Rot in der Color-Pfad-Anzeige angegeben. Sobald die Daten gespeichert wurden, erscheint ein blaues „c“. Dann wird auch der Color-Pfad-Name blau angezeigt.

Mit **[Record] [Path] [n]** können Sie Änderungen als neuen Color-Pfad speichern. Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen **{Color Pfad}** verwenden.Diese Daten werden dann referenziert. Änderungen an diesem Pfad kommen immer zur Anwendung, wenn der Pfad benutzt wird. Drücken Sie **[Shift] & [Path]**, um die Werte hinter diesen referenzierten Daten anzuzeigen. Benutzer von Ion Classic und Element Classic drücken **[About] & {Pfad}**.



Hinweis: *Wenn mehrere Kreise angewählt werden, denen verschiedene Color-Pfade zugewiesen wurden, wird ein **+** neben dem Color-Pfad-Namen in der Vorschauleiste des Color-Pfads angezeigt.*

Siehe *[About] Color Pfad (auf Seite 486)* und *Patch > Attribute (auf Seite 197)*.

Spektrum-Tools

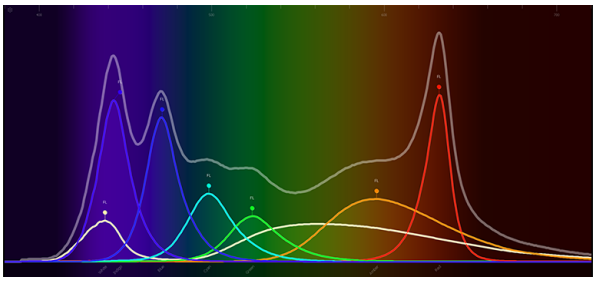
Die Option Spektrum kann durch Klicken auf das Zahnradsymbol in der linken unteren Ecke der Tableiste geöffnet werden.

Diese Option zeigt die Colorparameter verteilt auf das Spektrum an und ermöglicht die individuelle Steuerung jedes Parameters. Durch Drücken auf einen Farbpunkt können Sie ihn verschieben.

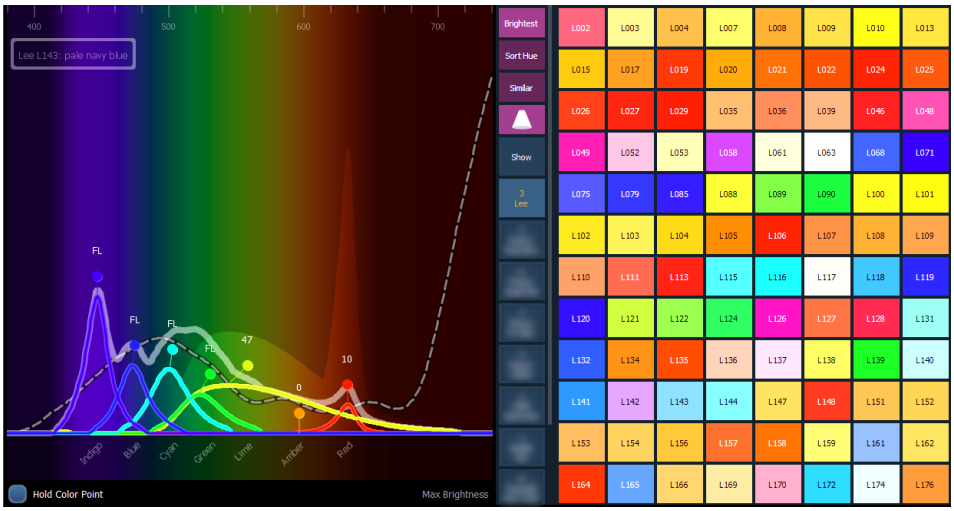
Diese Anzeige gewährt guten Überblick über die Ausgabe des Gerätes.

Die folgenden Screenshots zeigen ein Gerät mit sieben Farben. Die Anzeige ändert sich je nachdem, welcher Gerätetyp verwendet wird.

Hinweis: *Die graue Linie zeigt die Mischfarbe des Geräts. Wenn mehrere Geräte angewählt sind, zeigt die graue Linie den ersten angewählten Kreis an.*



Wird über den geöffneten *Gel-Picker* ein Farbfilter gewählt, erscheint eine gestrichelte Linie in der Spektrum-Anzeige. Diese Linie stellt den ausgewählten Farbfilter dar.



Ist **{Farbpunkt halten}** aktiviert, werden einzelne Farben verändert und dabei die anderen Farben automatisch so angepasst, dass die angewählte Farbe beibehalten wird. Diese Funktion steht nur bei Geräten, mit mehr als drei Farbparametern zur Verfügung.

Außerhalb dieser Anzeige wird die Funktion „Farbpunkt halten“ temporär aktiviert, wenn während der Bedienung der Encoder die Encoderkategorietaste **[Color]** gedrückt gehalten wird.

Home

Wie die **{Home}**-Schaltfläche in der Encoder-Anzeige (siehe *Home (auf Seite 270)*) erlaubt auch die Bedientaste **[Home]**, einen bestimmten Parameter auf den Homewert zurückzusetzen. Zusätzlich dazu können Sie auch sämtliche Nicht-Intensitätsparameter eines Kreises oder nur eine spezifische Kategorie (I, F, C, B) auf den Homewert setzen.

Benutzer von Element Classic müssen den Softkey **{Home}** in der ML-Kontrolle verwenden.

Mit Home werden Kreise, Parameterkategorien oder Parameter auf den Homewert gefahren.

- **[1] [Home] [Enter]** – setzt alle Parameter für Kreis 1 auf den Homewert, ausgenommen die Intensität.
- **[1] [Color] [Home] [Enter]** – setzt alle Farbparameter für Kreis 1 auf den Homewert.
- **[Group] [1] [Color] [Focus] [Home] [Enter]** – setzt alle Color- und Focusparameter aller Kreise der Gruppe 1 auf den Homewert.

- **[Sub] [1] [Home] [Enter]** – setzt Submaster 1 auf seinen Homewert.
- **[Sub] [1] [Thru] [Home] [Enter]** – setzt alle Submaster zurück auf ihren Homewert.

Home-Preset

Für Homewerte können Sie ein Preset auswählen, das Homewerte für alle Nicht-Intensitätsparameter (statt der Homewerte aus der Geräte-Bibliothek) enthält. Speichern Sie ein Preset mit angepassten Home-Werten nur für die Kreisparameter, deren Wert vom Standardwert abweichen soll. Weisen Sie dann dieses Preset dem Home-Preset im Setup zu (siehe *Home-Preset (auf Seite 230)*). Alle Kreise, die nicht im Home-Preset enthalten sind, verwenden die Homewerte aus der Bibliothek.

Kreise mit mehreren Intensitäten

Wird ein Gerät mit mehreren Intensitätsparametern gepatcht, weist ihm Eos eine Master-Intensität zu. Die Master-Intensität kann für die gemeinsame Steuerung dieser Intensitäten verwendet werden. Die Master-Intensität wird auf dieselbe Weise gesteuert wie die Intensität eines Kreises mit nur einer Intensität.

Die Werte können über das Helligkeitsrad, die Tastatur und die Encoder (sofern verfügbar) eingestellt werden. Die anderen Intensitäten sind standardmäßig auf 100 % gesetzt.

Die Steuerung der einzelnen Intensitäten eines Kreises mit mehreren Intensitäten wird mithilfe der Parameterkacheln im ZIB (siehe *Manuelle Steuerung von Nicht-Intensitätsparametern (auf Seite 266)*) oder den Encodern (siehe *Encoderkategorie Custom (auf Seite 274)*) vorgenommen. Werte, die einzelnen Intensitäten zugewiesen werden, verhalten sich von anderen Intensitäten sowie von der Master-Intensität unabhängig.

- **[1][0][0] {Intens 3} [At] [5][0]** – setzt Intensität 3 von Kreis 100 auf 50 % Intensität.
- **[1][0][0] [At] [7][5]** – setzt die Master-Intensität von Kreis 100 auf 75 % Intensität. Alle Intensitäten für Kreis 100 werden auf 75 % gesetzt, sofern für sie keine separate Intensität festgelegt wurde.

In der Tabellenansicht zeigt Eos standardmäßig alle Intensitätsparameter der Kreise an.

In der Kompakten Fassung wird die Master-Intensität angezeigt. Wenn eine der Intensitäten einen Wert hat, wird neben der Master-Intensität das Symbol „+“ angezeigt.

Multizellengeräte

Geräten, die mehrere Parameter des gleichen Typs haben, kann ein Mehrzellen-Profil mit der Kennung MC zugewiesen werden. Siehe *Patchen von Multizellengeräten (auf Seite 187)*.

Multizellengeräte haben einen Master-Kreis mit einer ganzen Zahl als Kreisnummer und die passende Anzahl zusätzlicher Zellen, die Punktnummern als Kreisnummern haben.

Um das gesamte Gerät (Master + Zellen) zu steuern, wählen Sie die Kreisnummer an.

Um einzelne Zellen zu steuern, muss **[.]** verwendet werden, damit **{Zelle}** in die Kommandozeile geschrieben wird.

Um nur den Master zu steuern, muss **[Shift] & [.]** verwendet werden, damit **{Minus Zellen}** in die Kommandozeile geschrieben wird. Sie können auch die Syntax **[1] [.] [0]** oder **[1] {Zelle} [0]** verwenden, um nur den Master zu steuern.

Um den Master und eine oder alle Zellen auszuwählen, können Sie die folgenden Syntaxbeispiele verwenden: **[n] [.] [0] [Thru] [n]**, **[n] [.] [0] [+] [n]** oder **[n] [.] [0] [Thru] [n] [-] [n]**. Der Softkey **{Zelle}** kann anstelle der Bedientaste **[.]** verwendet werden.

Beispiel:

Kreis 1 ist ein Multizellengerät mit vier Zellen.

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

Setzt die Intensität des Master-Kreises auf voll. Beachten Sie, dass die Intensitätsparameter für die Zellen standardmäßig auf voll gesetzt sind.

- [1] [.] [1] [At] [5] [0] [Enter]

Setzt nur Zelle 1 auf 50 % der Intensität des Masters. Zellen sind ein Prozentsatz des Masterwerts. Mit **[.]** wird „Zelle“ in die Kommandozeile geschrieben.

Dies ist besonders bei der Anwendung von Effekten oder Paletten nützlich.

Beispiel:

Kreise 1 bis 4 sind Multizellengeräte mit vier Zellen.

- [1] [Thru] [4] [Color Palette] [1] [Enter]

Setzt Kreise 1 bis 4 auf die Color-Palette 1. Alle vier Zellen jedes Geräts werden auf Color-Palette 1 gesetzt, die rot ist.

- [1] [Thru] [4] [Color Palette] [1] [Thru] [4] [Enter]

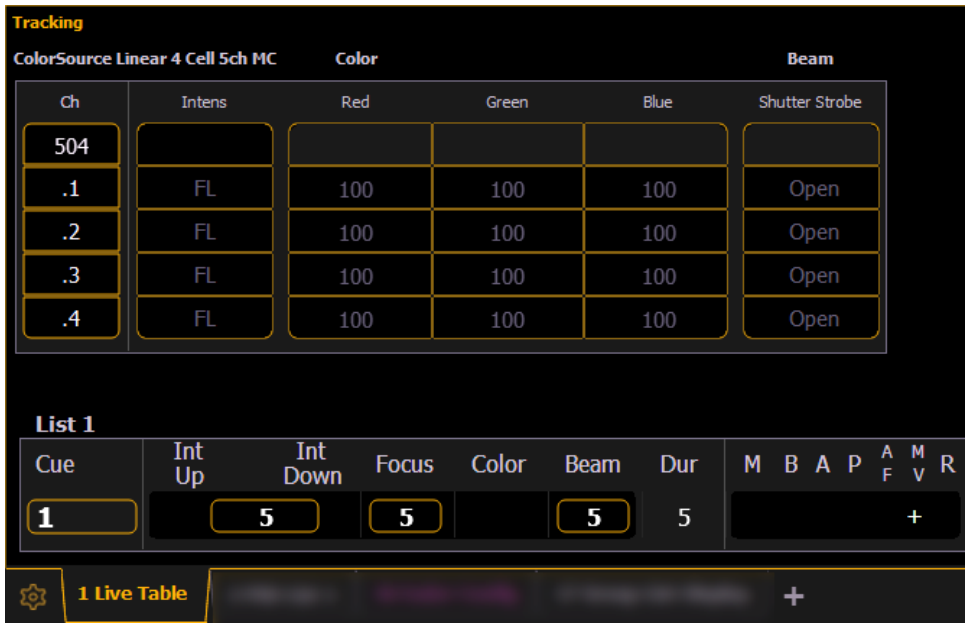
Kreis 1 mit seinen vier Zellen wird auf Color-Palette 1, Kreis 2 auf Color-Palette 2 gesetzt usw.

- [1] [Thru] [4] [.] [Color Palette] [1] [Thru] [4] [Enter]

Für jeden dieser Kreise wird Zelle 1 in Color-Palette 1, Zelle 2 in Color-Palette 2, Zelle 3 in Color-Palette 3 und Zelle 4 in Color-Palette 4 gesetzt.

Mit einer ausgewählten Zelle können Sie nach wie vor Werte für den Masterkreis setzen, solange die Zelle diesen Parameter nicht ebenfalls hat. Wenn Sie eine Zelle ausgewählt haben und Werte setzen, die nicht für den Master gelten, wendet Eos diese stattdessen auf die Zellen an. Beispiel oben: Wenn der Master Colorparameter hätte, würden die Colorwerte nur auf den Master angewendet.

Zellen senden keine Werte an andere Zellen. Die Tabellenansicht verdeutlicht, welche Zellen welche Parameter steuern.



Beispiel:

Zelle 2 eines Geräts ist aktuell angewählt. Sie mit den Encodern Pan und Tilt einstellen, selbst wenn diese Parameter eigentlich vom Master gesteuert werden. Die Zelle sendet diese Informationen an den Master. Dadurch wird die Steuerung vereinfacht.

Im Folgenden finden Sie weitere Beispiele für eine Multizell-Syntax:

- **[5] [.] [2] [+] [+]** – zweimaliges Drücken von **[+]** setzt den Kreis in die Kommandozeile.
- **[5] [.] [Thru]** – setzt automatisch die Nummer der ersten Zelle in die Kommandozeile vor den Befehl **[Thru]**.
- **[5] [.] [1] [Thru] [Enter]** oder **[5] [.] [1] [Thru] [At]** – setzt automatisch die Nummer der letzten Zelle in die Kommandozeile vor einen **[Enter]**- oder **[At]**-Befehl.
- **[5] [.] [-] [4] [Enter]** – wählt alle Zellen außer Zelle 4 an.
- **[1] [+] [+] [2] [.] [3] [Enter]** – wählt den gesamten Kreis 1 und nur Zelle 3 von Kreis 2 an.
- **[1] [+] [3] [.] [2] [Shift] & [.]** – durch das Hinzufügen von **[Shift] & [.]** nach einer Zellennummer, werden [Alle Zellen] in die Kommandozeile gesetzt, wobei alle Zellen von Kreis 1 und nur Zelle 2 von Kreis 3 angewählt werden.

Bei Multizellengeräten kann die Anwendung eines Offsets sehr nützlich sein. Dies gilt auch für die Einrichtung von Untergruppen. Siehe *Offset (auf Seite 261)* und *Untergruppen (auf Seite 296)*.

Lampenkontrolle

Mit der Lampenkontrolle (Tab 31) können Sie Steuerfunktionen für ein ausgewähltes Gerät ausführen, wie z. B. Kalibrieren, Leuchtmittel zünden oder abschalten und Reset. Jedes Gerät hat einen eigenen Satz Lampenkontrolloptionen, auf die Sie zugreifen können, wenn Sie das Gerät in Live anwählen und den Softkey **{Lamp Ctrl}** drücken. Diese Informationen sind auch unter **[About]** verfügbar (siehe *Mit About arbeiten (auf Seite 476)*).

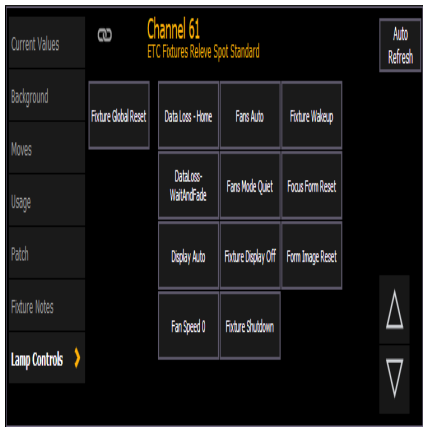
Beispiel:

- **[1] [1] [Enter] {Lamp Ctrl}**

– oder –

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

Wenn es sich bei diesem Kreis um ein konventionelles Gerät (nur Intensität) handelt, werden keine Steuerungsoptionen angezeigt. Wenn es sich dabei um ein intelligentes Gerät handelt, werden die für den betreffenden Gerätetyp spezifischen Optionen angezeigt. Verfügbare RDM-Funktionen werden ebenfalls hier angezeigt.



Das Drücken einer dieser Steuerungsoptionen wirkt sich nach einer Bestätigung auf den gewählten Kreis aus.

[+%] und [-%] verwenden

Mit **[+%]** und **[-%]** können Sie Parameterwerte schrittweise ändern. Benutzer von Element Classic müssen **[Shift]** & **[+]** oder **[Shift]** & **[-]** verwenden.

Standardmäßig sind **[+%]** und **[-%]** auf einen Wert von 10 gesetzt. Dieser kann im **Setup** geändert werden. Siehe *Manuelle Steuerung (auf Seite 239)*.

Kreis-Intensität

Hinweis: *In den Beispielen unten werden **[+%]** und **[-%]** verwendet. Benutzer von Element Classic müssen **[Shift]** & **[+]** und **[Shift]** & **[-]** verwenden.*

Wenn Kreise angewählt sind, wird der Intensitätswert mit **[+%]** stufenweise um 10 (oder den im Setup eingestellten Wert, siehe *Manuelle Steuerung (auf Seite 239)*) angehoben. Alternativ kann der Intensitätswert mit **[-%]** stufenweise um 10 verringert werden. Sie können diese Tasten nacheinander verwenden, um den Intensitätswert anzuheben oder zu senken.

Beispiel:

Wählen Sie die Kreise 1 bis 10 an und stellen Sie sie über die Tastatur auf einen Intensitätswert von 45 % ein:

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

Ändern Sie den Intensitätswert mit **[+%]**, die im Setup-Menü auf ihren Standardwert von 10 % gesetzt wurde, auf 65 %.

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

Nicht-Intensitäts-Parameter

Hinweis: *In den Beispielen unten werden **[+%]** und **[-%]** verwendet. Benutzer von Element Classic müssen **[Shift]** & **[+]** und **[Shift]** & **[-]** verwenden.*

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

Beispiel:

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

Rem Dim

Hinweis: ***[Rem Dim]** ist standardmäßig auf Null eingestellt. Im Setup können Sie RemDim einen anderen Wert als Null zuweisen. Siehe Manuelle Steuerung (auf Seite 239). Im Rahmen dieser Erläuterung wird in den Beispielen ein Standardwert von Null verwendet.*

[Rem Dim] setzt alle Kreise zeitweise auf 0 % Intensität, ausgenommen Kreise, die aktuell angewählt oder geparkt sind oder deren Intensität von Submastern gesteuert wird. Wenn Rem Dim aufgehoben wird, kehren alle Kreise auf die vorherigen Werte zurück. Im RemDim-Modus können die folgenden Befehle angewendet werden:

- **[Next]** und **[Last]** – zum Navigieren durch die Kreisliste.
- [Kreise] **[Rem Dim] [Enter]** – setzt alle nicht angewählten Kreise auf Null.
- **[1] [At] [6] <0> [Rem Dim] [2][0] [Enter]** – setzt Kreis 1 auf 60 % und alle nicht angewählten aktiven Kreise über 20 % auf einen „Rem Dim"-Wert von 20 %.
- **[Rem Dim]** – hebt die Rem Dim-Funktion auf und setzt alle Kreise auf die vorherigen Werte zurück.

Durch erneutes Drücken von **[Rem Dim]** wird der Rem Dim-Modus für alle Kreise aufgehoben. Diese werden auf die vorherigen Werte zurückgesetzt. Mit den Tasten **[Next]** und **[Last]** wird der aktuell angewählte 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:

Angenommen, 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. Wählen Sie Kreis 9 an und dimmen Sie die verbleibenden Kreise.

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

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

- **[Next]**

Mit **[Next]** ändert sich die Kreisanwahl auf Kreis 10, der auf einen Intensitätswert von 70 % gesetzt wird, somit den im vorherigen Status gesetzten Wert. Alle anderen Kreise einschließlich Kreis 9 werden auf Null gedimmt.

- **[Rem Dim]**

Durch erneutes Drücken von **[Rem Dim]** werden alle Kreise auf die vorherigen Werte zurückgesetzt.

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



Beispiel:

Angenommen, Gruppe 1 (Kreise 1 bis 10) wird angewählt und auf einen Intensitätswert von 50 % gesetzt, Gruppe 5 (Kreise 11 bis 20) wird angewählt und auf einen Intensitätswert von 70 % gesetzt und Gruppe 7 (Kreise 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]**

Wählen Sie nur Gruppe 1 an und dimmen Sie die verbleibenden Gruppen mit der Funktion **[Rem Dim]**.

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

Kreise 1 bis 10 werden angewählt und haben einen Intensitätswert von 50 %. 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]** durchlaufen. Bei jedem Drücken der Tasten **[Next]** oder **[Last]** bewegen Sie sich nur zwischen den Kreisen der gewählten Gruppe hin und her.

Mit jeder anderen Taste wird der Modus **[Rem Dim]** beendet und der Rem Dim-Wert der Kreise wird beibehalten.

Sie können den Dimmerwert für alle RemDim-Befehle im Setup festlegen (siehe *Manuelle Steuerung (auf Seite 239)*). Wenn der Wert auf einen anderen Wert als Null eingestellt ist, dimmen alle RemDim-Befehle die Intensität auf diesen Wert. Die Intensität kann damit jedoch nicht erhöht werden. Wenn der Rem Dim-Wert beispielsweise im Setup auf 50 % eingestellt ist, wird mit **[Rem Dim]** jeder Wert über 50 % auf 50 % verringert. Die Intensität von Kreisen mit einem Wert unter 50 % wird jedoch nicht erhöht.

Der Rem Dim-Wert kann zeitweise geändert werden, indem nach dem **[Rem Dim]-Befehl** ein Wert eingegeben wird.

[Rem Dim] kann außerdem dazu verwendet werden, Kreise während der **[Record]**-Funktion von einem Submaster oder aus Stimmungen zu entfernen.

Beispiel:

Mit **[Rem Dim]** können Sie festlegen, welche Kreise im Submaster gespeichert werden. In diesem Beispiel wird angenommen, dass die Kreise 1 bis 10 voll sind. Sie haben dies in Submaster 1 gespeichert.

Mit **[Rem Dim]** können Sie den Speichervorgang so verändern, dass nur Kreise 1 bis 5 im Submaster gespeichert werden.

- **[1] [Thru] [1] [0] [At] [Full] [Enter]**
- **[Record] [Sub] [1] [Enter]**
- **[1] [Thru] [5] [Record] [Sub] [1] [Rem Dim] [Enter]**

Ein **[Rem Dim]**-Befehl kann auch beim selektiven Speichern einer Stimmung verwendet werden. Dadurch werden alle Kreise, die nicht in der Stimmung gespeichert sind, jedoch von einer vorherigen Stimmung getrackt werden, auf Null gesetzt.

Werte für Rem Dim

Die Werte für Rem Dim können entweder Absolutwerte sein, wie z. B. Voll oder 50 %, oder proportionale Werte. Dabei werden die Werte auf einen Prozentsatz ihres aktuellen Werts gesetzt. Zur Verwendung proportionaler Werte drücken Sie vor der Eingabe des Prozentwertes **[/]**.

Beispiel:

Angenommen, die Kreise 1 bis 10 wurden angewählt und auf einen Intensitätswert von 60 gesetzt. Wählen Sie Kreis 1 an und dimmen Sie die verbleibenden Kreise.

- **[1] [Rem Dim] [/] [5][0] [Enter]**

Die Kreise 2 bis 10 werden auf den Wert 30 gedimmt.

Highlight und Lowlight

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[High]** verwendet. Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen **{Highlight}** verwenden.*

Im Highlight-Modus angewählte Kreise werden entweder auf eine Standardeinstellung oder auf einen durch ein Highlight-Preset vorgegebenen Wert (eingestellt im Setup, *Manuelle Steuerung (auf Seite 239)*) gesetzt. Dann können diese Kreise geändert werden. Alle Veränderungen bleiben erhalten, wenn der Highlight-Modus ausgeschaltet wird.

Um Eos in den Highlight-Modus zu versetzen, drücken Sie **[High] [Enter]**. In der Kommandozeile wird angezeigt, dass Highlight eingeschaltet ist.

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

- Intensität – voll
- Focusparameter – keine Änderung des aktuellen Zustands
- Colorparameter – Homewert
- Shutterparameter – keine Änderung des aktuellen Zustands
- Imageparameter – Homewert
- Formparameter – keine Änderung des aktuellen Zustands



Beispiel:

- [1] [Thru] [5] [High] [Enter]

Setzt die Kreise 1 bis 5 auf Highlight.

- [Next]

Wählt Kreis 1 an, der jetzt den Highlight-Wert aufweist. Kreise 2 bis 5 weisen den Lowlight-Wert auf. Alle anderen Kreise werden auf den festgelegten RemDim-Wert gesetzt.

Sie können im Setup jeweils ein Preset für Highlight und eines für Lowlight zuweisen (siehe *Manuelle Steuerung (auf Seite 239)*). Dazu kann jedes Preset verwendet werden. Bei Kreisen, bei denen nur ein Parameter in dem Highlight und Lowlight zugewiesenem Preset enthalten ist, werden andere Parameter nicht auf ihre Standard-Highlight-Werte zurückgesetzt (siehe oben).

Mit einer Kreisanwahl in der Kommandozeile können Sie **[Shift] & [High]** verwenden, um in den Highlight-Modus zu gelangen und die angewählten Kreise auf die Highlight-Werte zu setzen. Dieser Befehl schließt die Kommandozeile automatisch ab.

Mit **[High]** wird die Kommandozeile gelöscht.

Lowlight Preset

Das unter **Setup > Benutzer > Manuelle Kontrolle > Lowlight Preset** definierte **{Lowlight Preset}** legt das Verhalten angegebener, aber nicht angewählter Kreise fest, wenn im Highlight-Modus mit **[Next]/[Last]** gearbeitet wird. Im Highlight-Modus werden mit **[**Kreise**]** oder **[Group]** [n] **[Enter] [Next]** die Kreisliste oder Gruppe angewählt und der erste Kreis isoliert.



Beispiel:

- [High] [Enter] [6] [Thru] [1][5] [Enter] [Next]

Gibt die Kreise 6 bis 15 an, wobei Kreis 6 der einzige angewählte Kreis ist. Kreis 6 bekommt den Highlight-Wert und Kreis 7 bis 15 die Lowlight-Werte. Durch erneutes Drücken von **[Next]** wird Kreis 7 auf den Highlight-Wert gesetzt und Kreise 6 und 8 bis 15 auf den Lowlight-Wert. Wenn es kein Lowlight-Preset gibt, werden diese Kreise nicht beeinflusst.

Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen **{Highlight}** verwenden.

Vorübergehender Highlight-Wert



Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[High]** verwendet. Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen **{Highlight}** verwenden.*

Das Highlight-Preset kann durch Einstellung eines vorübergehenden Highlight-Wertes vorübergehend außer Kraft gesetzt werden. Mit **[High] [At] [5][0] [Enter]** wird das Highlight-Preset vorübergehend außer Kraft gesetzt und der Highlight-Wert auf 50 eingestellt. Nicht-Intensitätsparameter sind nicht davon betroffen und verwenden die Standard-Highlight-Einstellung oder das Highlight-Preset.

Der vorübergehende Highlight-Wert wird beibehalten, bis **[High]** erneut gedrückt wird oder bis der Kreis nicht mehr angewählt ist.

Highlight / Lowlight Rem Dim

Zusätzlich zu den Highlight- und Lowlight-Presets gibt es im Setup auch eine Einstellung für **{Highlight Rem Dim}**. Siehe *Manuelle Steuerung (auf Seite 239)*. Wenn die Funktion eingeschaltet und der Highlight-Modus aktiv ist, wird die Intensität für alle **nicht angewählten** Kreise automatisch auf den im Setup eingestellten „Rem Dim"-Wert gesetzt, falls dieser Rem Dim-Wert niedriger als die aktuelle Intensität des Kreises ist. Dies kann dazu genutzt werden, um die Kreise im Highlight-Modus besser zu isolieren.

Wenn Sie Rem Dim nicht global im Setup aktivieren möchten, können Sie zur vorübergehenden Verwendung ein Rem Dim in der Kommandozeile eingeben. Rem Dim verwendet den im Setup festgelegten Wert von **{Live Rem Dim}**. Siehe *Manuelle Steuerung (auf Seite 239)*.

- **[High_Low] [Rem Dim] [Enter]**

Um die Option **{Highlight Rem Dim}** im Setup vorübergehend zu überschreiben, können Sie eines der beiden folgenden Syntaxbeispiele anwenden:

- [Kreise] **[Highlight] [Rem Dim]** [n] **[Enter]**
- [Kreise] **[Highlight] [Rem Dim] [/]** [n] **[Enter]**

Sneak

Der Befehl **[Sneak]** entfernt (wenn kein Ziel angegeben ist) manuelle Änderungen von angewählten Kreisen und ermöglicht es diesen, weich auf ihre Hintergrundwerte (Stimmung- oder Submaster-Anweisung, sofern vorhanden) **zurückzukehren**. Kreise mit Sneak in ihren vorherigen Status zurückzuversetzen ähnelt der Funktion Release der Expression, wobei Sneak einen Zeitverlauf ermöglicht.

Falls keine Hintergrundwerte aus den Playbacks vorhanden sind, werden die Kreisparameter auf ihre Home-Position gefahren. Der Befehl Sneak folgt der Sneakzeiten, die im Setup eingestellt wird (siehe *Manuelle Steuerung (auf Seite 239)*), sofern mit dem Sneak-Befehl keine eigene Zeit angegeben wurde.

In der Playback-Anzeige wird ein roter Zähler für die Sneak-Zeit angezeigt. Wenn mehrere Sneak-Zeiten verwendet werden, wird die zuletzt ausgelöste Sneak-Zeit angezeigt. Ein Beispiel für einen Sneak-Zähler finden Sie unter *Kennungen in der Playback-Anzeige (auf Seite 120)*.

Der Sneak-Befehl kann auch genutzt werden, um einen Kreisparameter auf einen bestimmten Wert zu setzen, entweder mit oder ohne Zeitangabe. Die folgenden Beispiele zeigen die verschiedenen Methoden, wie der Sneak-Befehl genutzt werden kann:

- [Kreise] **[Sneak] [Enter]** – hebt die manuelle Steuerung auf und fährt die 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 Home zurückgesetzt.
- [Kreise] **[Color] [Sneak] [Enter]** – fährt die Colorwerte der gewählten Kreise auf den Home- oder Hintergrundwert.
- **[5] [At] [5]<0> [Sneak] [8] [Enter]** – setzt Kreis 5 in 8 Sekunden auf 50 % zurück.

- **[Sneak] [Enter]** – wenn keine Kreise angewählt sind, werden alle Kreise mit manuellen Werten auf ihre Hintergrundwerte zurückgefahren.
- **[Sneak] [Sneak]** – fügt **{Alle NIP} [Sneak]** in die Kommandozeile ein, wodurch alle Nicht-Intensitätsparameter zurückgesetzt werden. Der Befehl **[Sneak] [Sneak]** schließt sich selbst ab.
- **[Sneak] <Time> [3] [Enter]** – fährt alle Kreise mit manuellen Werten in drei Sekunden auf ihre Hintergrundwerte.
- **[Select Active] [Sneak] [Enter]** – wählt alle Kreise mit einem Intensitätswert größer Null an und fährt sie entsprechend der Sneak-Zeit auf ihre Hintergrundwerte.
- **[Group] [5] <Color Palette> [9] [Sneak] [Enter]** – wählt Gruppe 5 an und fährt sie in der Sneak-Zeit auf die Color-Palette 9.
- **[Group] [3] [At] <Color Palette> [1] [Sneak] <Time> [7] [Enter]** – wählt Gruppe 3 an und fährt sie in 7 Sekunden auf die Color-Palette 1.
- **[Sub] [4] [At] [5] [0] [Sneak] [2] [Enter]** – wählt Submaster 4 an und fährt ihn in 2 Sekunden auf 50 %.

Hinweis: *Wenn Sie eine Referenz über die Direkttasten abrufen, um sie mit dem Sneak-Befehl zu verwenden, muss der Sneak-Befehl vor der Referenz eingegeben werden.*

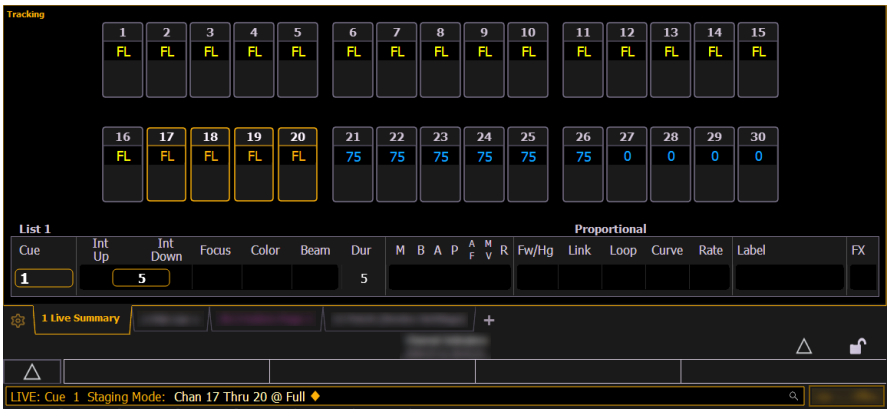
- **[Chan][1] [Sneak] {Preset 1}** – wählt Kreis 1 an und fährt ihn in der Sneak-Zeit auf Preset 1.
- **[Chan][2][Sneak]<Time>[2]{Intensity Palette 3}** – wählt Kreis 2 an und fährt ihn in 2 Sekunden auf Intensity Palette 3.
- **[Shift] & [Sneak]** – macht manuelle Werte unmanuell. Die Werte bleiben, sind aber für die Vorgänge **[Update]** oder **[Record Only]** nicht mehr verfügbar. Bei Verwendung mit einer leeren Kommandozeile sind davon alle manuellen Werte betroffen. Bei Verwendung mit einer Kreisanwahl sind nur diese Kreise betroffen.
- **[1] [At] [5]<0> [Sneak] <Time> [8] [Delay] [5] [Enter]** – setzt Kreis 5 nach einer Verzögerung von 5 Sekunden in einer Sneak-Zeit von 8 Sekunden auf 50 %.

Staging-Modus

Mit dem Staging-Modus können Sie Änderungen vorübergehend in der Vorschau ansehen und diese dann an Live oder Blind übergeben oder sie rückgängig machen.

Staging-Modus verwenden

Aktivieren Sie den Staging-Modus in Live oder Blind, indem Sie **[Staging Mode]** oder **[Stage]** drücken. Der Kommandozeile wird „Staging Mode“ hinzugefügt. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor. Werte im Staging-Modus werden orange angezeigt.



Wenn ein Augment3d-Tab geöffnet ist, wird dort außerdem eine Vorschau der Werte im Staging-Modus angezeigt (weitere Informationen finden Sie unter *Augment3d (auf Seite 528)*). Die LED der physischen **[Stage]**-Taste leuchtet im Staging-Modus.

Änderungen des Staging-Modus übergeben

[Copy To] [Enter] drücken, um Änderungen an Live bzw. Blind zu übergeben. Zusätzliche Modifikatoren können optional zur Syntax hinzugefügt werden (beispielsweise **[Copy To] <Sneak> <5> [Enter]**).

Durch erneutes Drücken von **[Staging Mode]** oder **[Stage]** wird „Staging-Modus löschen" in die Kommandozeile geschrieben. Bei Beenden des Staging-Modus werden Änderungen behalten, aber nicht übergeben. Änderungen am Staging-Modus, die ohne Übergeben behalten wurden, werden in einem Puffer gespeichert, um sie bei erneutem Aktivieren des Staging-Modus verwenden zu können. Wenn es beim Beenden des Staging-Modus noch nicht übergebene Werte gibt, blinkt die LED der **[Stage]**-Taste.

Hinweis: *An Live übergebene Änderungen des Staging-Modus werden als manuelle Daten (rot) angezeigt und müssen noch in eine Stimmung gespeichert oder aktualisiert werden.*

Staging-Modus und Highlight

Highlight (siehe *Highlight und Lowlight (auf Seite 286)*) kann im Staging-Modus sowohl in Live als auch Blind verwendet werden. Zum Aktivieren im Staging-Modus einfach **[Highlight]** drücken. Zum Deaktivieren **[Highlight]** erneut drücken oder den Staging-Modus verlassen.

Select-Tasten

Eine Reihe von Anwahlfunktionen sind verfügbar.

Select Last

Die Taste **[Select Last]** ermöglicht Ihnen die Auswahl der vorherigen Kreisanwahl. Dies umfasst auch die Anwahl von mehreren Kreisen, Gruppen usw. Mit **[Select Last]** ruft Eos Ihre letzte Anwahl wieder auf und schließt sie nicht ab, sodass weitere Eingaben vorgenommen werden können. Dies kann fünfmal wiederholt werden.

Hinweis: *Bei der Ion Classic und Element Classic ist **{Select Last}** ein Softkey.*

Hinweis: *Wird ein manueller Steuerbefehl unmittelbar nach einem **[Record]**-, **[Record Only]**- oder **[Update]**-Befehl ausgeführt, werden die zuvor angewählten Kreise automatisch erneut angewählt.*

[Shift] & [At] und [Shift] & [Enter]

- **[Shift] & [At]** – ruft die letzte Kreisanwahl mit Parametern auf ohne diese abzuschließen. Die letzten fünf Anwahlen mit Parametern sind verfügbar.
- **[Shift] & [Enter]** – wählt den letzten Befehl aus, ohne ihn abzuschließen. Die letzten fünf Befehle sind verfügbar.

Alles Anwählen

[Shift] + [Select Last] zeigt den Softkey **{Alles Anwählen}**. Mit **{Alles Anwählen}** werden alle Kreise angewählt.

Select Active

Die Taste **[Select Active]** wird verwendet, um alle Kreise anzuwählen, die derzeit einen Intensitätswert größer Null haben. Wenn **[Select Active]** einmal gedrückt wird, werden alle aktiven Werte erfasst. Wenn **[Select Active]** zweimal gedrückt wird, werden alle aktiven manuellen Werte und jene von Playbacks erfasst, außer denjenigen von Submastern. Es wird „Select NonSub Active“ in die Kommandozeile geschrieben.

Folgende Beispiele verdeutlichen, wie mit **[Select Active]** Kreise angewählt werden:

- **[Select Active] [Enter]** – wählt alle aktiven Kreise mit einem Intensitätswert größer Null an.
- **[Select Active] [Record] [Group] [x] [Enter]** – speichert aktive Kreise in die Zielgruppe.
- **[Select Active] [Sneak] [Enter]** – wählt alle Kreise mit einem Intensitätswert größer Null an und fährt deren manuellen Werte entsprechend der Sneak-Zeit auf ihre Hintergrundwerte, falls aktiviert.
- **[1] [Thru] [1] [0] [0] [Select Active] [Enter]** – wählt Kreise zwischen 1 und 100 mit Intensitätswerten größer Null an.

Bei einer abgeschlossenen Kommandozeile werden mit **[At]** oder **[Select Last]** nach **[Select Active]** oder **[Select Manual]** die Kreise einzeln in die Kommandozeile geschrieben.

Beispiel: Stimmung 1 ist aktiv und die Kreise 1 bis 5 sind auf Voll. Mithilfe der Syntax **[Select Active] [Enter] [At]** werden die Kreise 1 bis 5 in die Kommandozeile geschrieben.

Anderes Beispiel: Die Kreise 10 bis 20 haben einen manuellen Wert von 75. Mit **[Select Manual] [Enter] [Select Last]** werden die Kreise 10 bis 20 in die Kommandozeile geschrieben.



Hinweis: *Bei der Ion Classic und Element Classic ist **{Select Active}** ein Softkey.*

Select Manual

Die Taste **[Select Manual]** dient dazu, alle Kreise anzuwählen, die derzeit manuell geänderte Werte aufweisen. Sie können **[Select Manual]** in Kombination mit den Parameterkacheln verwenden, um nur bestimmte Parameter eines Kreises mit manuell geänderten Werten zu erfassen.

Die nachstehenden Beispiele zeigen die verschiedenen Methoden zur Kreisanwahl mit **[Select Manual]**:

- **[Select Manual] [Enter]** – wählt alle Kreise mit manuell geänderten Werten an.
- **[Select Manual] [Color Palette] [1] [Enter]** – wählt alle Kreise mit manuell geänderten Werten an und setzt sie auf Color-Palette 1.
- **[Color] [Select Manual] [Color Palette] [1] [Enter]** – wählt nur Kreise mit manuell geänderten Colorwerten an und setzt sie auf Color-Palette 1.
- **[1] [Thru] [1] [0] [0] [Select Manual] [Enter]** – wählt Kreise zwischen 1 und 100 mit manuell geänderten Werten an.
- **[Select Manual] [Record] [Group]** [n] **[Enter]** – speichert Kreise mit manuell geänderten Werten in die Zielgruppe.



Hinweis: *Bei der Ion Classic und Element Classic ist **{Select Manual}** ein Softkey.*

[-] Select Manual oder Select Active

Mit **[-] [Select Manual]** oder **[-] [Select Active]** können Kreisanwahlen geändert werden. Mit **[-] [Select Manual]** werden alle Kreise in der Liste mit Ausnahme jener angewählt, die manuell eingegebene Werte haben. Mit **[-] [Select Active]** werden alle Kreise in der Liste mit Ausnahme der aktiven Kreise angewählt.

- **[1] [Thru] [2] [0] [-] [Select Manual] [Enter]** – wählt die Kreise 1 bis 20 mit Ausnahme jener an, die manuell eingegebene Werte haben.
- **[1] [Thru] [2] [0] [-] [Select Active] [Enter]** – wählt die Kreise 1 bis 20 mit Ausnahme der aktuell aktiven Kreise an.

Kreis-Check

Mit dem Kreis-Check können Sie schnell alle gepatchten Kreise einzeln testen. Dies ist besonders praktisch, um Lampen oder den Fokus zu überprüfen.

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

Folgende Beispiele verdeutlichen, wie die Funktion Kreis-Check verwendet wird:

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

Gehen Sie mit **[Next]** oder **[Last]** die Kreisliste durch, um den Kreis-Check abzuschließen. Mit jeder anderen Taste außer **[Next]** oder **[Last]** wird der Kreis-Check-Modus beendet.

Adresse auf Wert setzen

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Address/Patch]** verwendet. Benutzer von Ion Classic müssen **{Adresse}** verwenden und Benutzer von Element Classic **[Dimmer/Address].***

Die Taste **[Address/Patch]** in Live dient dazu, Wertinformationen direkt an eine Output-Adresse zu senden.

- **[Address/Patch] [5] [Full] [Enter]** – setzt Output-Adresse 5 auf Voll. Wenn sich die Kommandozeile ändert, wird der vorherige Wert wiederhergestellt.
- **[Address/Patch] [2] [/] [1] [At] [/] [2][3][0] [Enter]** – setzt Universum 2, Adresse 1 auf DMX-Wert 230.

Wenn **[Address/Patch]** in der Kommandozeile steht, können Sie den Wert mit dem Helligkeitsrad einstellen.

Nach dem Befehl **[Address/Patch]** können **[Next]** und **[Last]** verwendet werden, um die Adressnummer zu erhöhen und auf den gleichen Wert zu setzen.

Die Adressen werden auf ihren vorherigen Wert zurückgesetzt, sobald die Kommandozeile gelöscht wird oder **[Next]/[Last]** zum Erhöhen auf die nächste Adresse verwendet werden.

Hinweis: *Diese Funktion eignet sich zur Durchführung eines Adressen- oder Dimmer-Checks.*

Adressen-Check

Mit dem Adressen-Check können Sie schnell alle gepatchten Adressen einzeln testen.

Der Adressen-Check unterscheidet sich von *Adresse auf Wert setzen (auf der vorherigen Seite)*, da er Nicht-Intensitätsparameter gepatchter Adressen überspringt. Da sich der Adressen-Check nach dem aktuellen Flexi-Status richtet, können damit im Status Alle Kreise nicht gepatchte Kreise identifiziert bzw. im Status Gepatchte Kreise nur die Intensitätsadressen gepatchter Kreise angezeigt werden.



Beispiel:

Benutzen Sie je nach Konsole zur Auswahl von Adressen die entsprechende Bedientaste oder den Softkey: **[Address/Patch]**, **{Adresse}** oder **[Dimmer/Address]**. Fügen Sie dann die Syntax **[1] [At] [Full] {Check} [Enter]** hinzu, um Adresse 1 auf volle Intensität zu bringen.

Gehen Sie mit **[Next]** oder **[Last]** die Adressliste durch, um den Adressen-Check abzuschließen. Mit jeder anderen Taste außer **[Next]** oder **[Last]** wird der Adress-Check-Modus beendet.

Flash

Wenn der Softkey **{Flash}** in Live gedrückt wird, wird ein Kreis oder eine Adresse auf volle Intensität gebracht. Anschließend wird der Wert jede zweite Sekunde auf 15 % gesetzt. Dort bleibt er eine Sekunde lang, dann schaltet er wieder auf Voll. Der Kreis oder die Adresse wechselt weiterhin die Intensität, bis entweder die Kommandozeile gelöscht wird oder **[Next]**/**[Last]** zum Erhöhen auf den nächsten Kreis oder die nächste Adresse verwendet werden.

- **[1] {Flash}** – setzt Kreis 1 auf 100 % und anschließend auf 15 %.
  - **[Next]** – Kreis 1 kehrt in seinen vorherigen Status zurück und die Intensität für Kreis 2 leuchtet auf.
- **[Address/Patch] [1][0] {Flash}** – setzt Adresse 10 auf 100 % und anschließend auf 15 %.
  - Benutzer von Ion Classic müssen **{Adresse}** verwenden. Benutzer von Element Classic müssen **[Dimmer/Address]** verwenden.

Flash An und Flash Aus

Wenn **[Shift] & [Full]** zusammen gedrückt werden, werden alle angewählten Kreise auf Voll gesetzt und „Flash An“ in die Kommandozeile geschrieben.

Wenn **[Shift] & [Out]** zusammen gedrückt werden, werden alle angewählten Kreise auf Aus gesetzt und „Flash Aus“ wird in die Kommandozeile geschrieben.

Durch Loslassen der Tasten kehren die Kreise wieder in ihren vorherigen Status zurück.

Kapitel 7

Gruppen

Gruppen 295
Gruppen speichern in Live 295
Gruppen anwählen 298
Gruppen löschen 298
Gruppenliste 298
Mit Gruppen beteiligte Kreise anwählen 299

Gruppen

Gruppen sind Instrumente der Kreisanwahl und werden benutzt um Kreise schnell anzuwählen. Einmal gespeichert, sind sie über die Tastatur, Direkttasten und über die Anzeigen zugänglich.

Gruppen speichern in Live

Speichern Sie Kreise in Gruppen, die Ihnen später zum schnellen Abrufen zur Verfügung stehen sollen. Gruppen können als ganze Zahlen (z. B. Gruppe 5) oder als Dezimalzahlen mit einer, zwei oder drei Nachkommastellen (z. B. Gruppe 2.5, Gruppe 7.65, Gruppe 3.131) gespeichert werden. Es können nur Gruppen mit ganzzahligen Nummern über die Direkttasten gespeichert werden. Alle Dezimalbezeichnungen für Gruppen müssen über die Tastatur gespeichert werden.

Alle Gruppen können beschriftet werden. Diese Namen werden dann sowohl auf den Direkttasten als auch in der Gruppenliste angezeigt. Gruppennummern werden jedoch erst angezeigt, wenn die Gruppen erstellt wurden.

Die folgenden Syntax-Beispiele veranschaulichen die verschiedenen Methoden und Funktionen, die beim Speichern von Gruppen zur Verfügung stehen:

- **[1] [Thru] [5] [Record] [Group] [7] [Enter]** – speichert nur die Kreise 1 bis 5 in Gruppe 7.
- **[4] [Thru] [8] [.] [Record] [Group] [2] [Enter]** – speichert nur die Zellen der angewählten Multizellengeräte, Kreis 4 bis 8, in Gruppe 2 auf.
- **[Record] [Group] [7] [Enter]** – speichert alle Kreise mit Werten, die nicht auf Home stehen, in Gruppe 7.
- **[5] [Thru] [9] [Record] {Gruppe 7}** – speichert die Kreise 5 bis 9 mithilfe von Direkttasten in Gruppe 7.
- **[3] [Thru] [8] [Record] [Group] [8] [.] [5] [2] [Enter]** – speichert die Kreise 3 bis 8 in Gruppe 8.52.
- **[-] [3] [Record] [Group] [7] [Enter]** – speichert alle Kreise außer Kreis 3 in Gruppe 7.
- **[Group] [7] [+] [5] [Record] [Group] [9] [Enter]** – speichert die Gruppen 7 und 5 in Gruppe 9.
- **[Group] [8] [Group] [9] [Record] [Group] [1] [0] [Enter]** – speichert die Gruppen 8 und 9 in Gruppe 10.
- **[Record] [Group] [7] [Label] [**Name**] [Enter]** – speichert wie oben und gibt der Gruppe einen Namen.
- **[Record Only] [Group] [7] [Enter]** – speichert Kreise mit manuellen Werten in Gruppe 7.
- **[Record Only] {Gruppe 7}** – speichert Kreise mit manuellen Werten mithilfe der Direkttasten in Gruppe 7.

Auf Element Classic-Konsolen wird „Record Only“ durch zweimaliges Drücken von **[Record]** aufgerufen.

[Thru] und [Thru] [Thru]

[Thru] kann verwendet werden, um vorhandene Stimmungen, Presets, Paletten und Gruppen zwischen zwei Zahlen auszuwählen.

Die Verwendung der Syntax **[Thru] [Thru]** verursacht einen Fehler, statt Ziele zwischen zwei Zahlen zu erzeugen.

Dezimalziele können nur dann mit **[Thru] [Thru]** erzeugt werden, wenn das Start- und das Endziel die gleiche Anzahl Dezimalstellen aufweisen. Nullen am Ende von Nummern mit Dezimalstellen werden ignoriert. Da die Ziellisten im Browser auf 10.000 Einträge beschränkt sind, wird eine **[Thru] [Thru]**-Syntax, die mehr als 10.000 Ziele erzeugen würde, ignoriert.

- **[Group] [1] [Thru] [Thru] [Enter]** – Syntaxfehler.
- **[Group] [1.001] [Thru] [Thru] [11.001] [Enter]** – Es werden 10.000 Gruppen mit 3 Dezimalstellen von 1.001 bis 11.001 erzeugt.
- **[Group] [1.001] [Thru] [Thru] [11.002] [Enter]** – Es werden 10 ganzzahlige Gruppen von 2 bis 11 erzeugt.
- **[Group] [1] [Thru] [Thru] [11.001] [Enter]** – Es werden 11-Gruppen erzeugt: 1.001, 11.001 und ganzzahlige Gruppen von 2 bis 11.

Geordnete Kreise

Beim Speichern von Gruppen werden die Kreise in der Gruppe entsprechend ihrer Anwahlreihenfolge beim Speichern der Gruppe angeordnet. Diese Reihenfolge ist nützlich, wenn sie mit den Funktionen **[Next]** und **[Last]** kombiniert wird und wenn Effekte auf Gruppen angewendet werden.



Beispiel:

Wenn Sie eine Gruppe speichern, indem Sie Kreise in der folgenden Reihenfolge anwählen:

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

Später wählen Sie Gruppe 1 und drücken **[Next]**, die Kreise werden nacheinander in der Reihenfolge aufgerufen, in der sie ursprünglich angewählt wurden.

Werden neue Kreise einer geordneten Gruppe mit einem Updatekommando hinzugefügt, so werden diese Kreise in der Sortierreihenfolge am Ende der Kreisliste hinzugefügt.

Wenn eine Gruppe in Gruppenliste in der Vorschau angezeigt wird, wird standardmäßig die geordnete Ansicht angezeigt. In dieser Liste können Kreise nach Bedarf neu geordnet werden. Benutzen Sie die Taste **[Format]**, um zu einer numerischen Kreisauflistung zu wechseln.



Beispiel:

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

Diese Eingabe speichert die Kreise 10 bis 2 in Gruppe 1. Wenn Sie die Gruppe auswählen, können Sie mit **[Next]** nacheinander die Kreise anwählen, angefangen mit 10, dann 9, dann 8 usw.

Die folgenden Softkeys sind verfügbar:

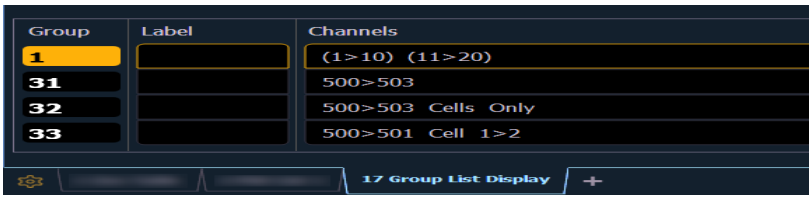
- **{< Einfügen}** – fügt einen neuen Kreis hinter dem angegebenen Kreis innerhalb einer Gruppe ein.
- **{Einfügen >}** – fügt einen neuen Kreis vor dem angegebenen Kreis innerhalb einer Gruppe ein.
- **{Revers}** – sortiert die Kreise einer Gruppe in umgekehrter Reihenfolge.
- **{Zufall}** – sortiert die Kreise einer Gruppe in zufälliger Reihenfolge.
- **{Neuordnen}** – mit der Funktion **{Neuordnen}** werden die Kreise in einer Gruppe in numerischer Reihenfolge neu geordnet.
- **{Offset}** – siehe *Offset (auf Seite 261)*.

Untergruppen

Sie können Untergruppen von Kreisen innerhalb einer Gruppe erstellen, indem Sie mit **[Shift] & [/]** Klammern setzen. Die Untergruppen werden innerhalb dieser Klammern angezeigt.

Diese Teilmengen von Kreisen bzw. Untergruppen werden in folgender Hinsicht wie ein einziger Kreis behandelt:

- Bei der Anwendung von absoluten oder relativen Effekten im Live-Modus werden die Untergruppen durch den Effekt als ein einziger Kreis behandelt.
- Wenn Sie einen Bereich von Lauflichtkreisen auf einen Lauflichteffekt einstellen, wird die Untergruppe nicht auf mehrere Schritte verteilt.
- Wenn die Gruppe angewählt und die Taste Next bzw. Last gedrückt wird, wird jede Untergruppe durchlaufen.
- Wenn eine Gruppe Untergruppen hat, wirken sich **{Revers}**, **{Neuordnen}** und **{Zufall}** im Gruppeneditor auf die Untergruppen und nicht auf die Kreise in jeder Untergruppe aus. **{Neuordnen}** ordnet die Gruppen auf Grundlage des ersten Kreises in jeder Untergruppe.
- Untergruppen können entweder in der Gruppenliste oder in Live erstellt werden.



Zum Erstellen einer Untergruppe in Live:

- **[Shift] & [/] [1] [Thru] [4] [Shift] & [/] [Record] [Group] [2] [Enter]**

Zum Erstellen einer Untergruppe in der Gruppenliste:

- **[Group] [2] [Enter] [Shift] & [/] [1] [Thru] [4] [Shift] & [/] [Enter]**

Gruppen in Live bearbeiten und updaten

Bestehende Gruppen können im Live-Modus upgedatet oder neu gespeichert werden. Wenn Sie eine bestehende Gruppe erneut speichern, ist eine Bestätigung erforderlich (sofern dies in Setup nicht deaktiviert ist). Indem Sie eine Gruppe erneut speichern, **ersetzen** Sie die Inhalte der Gruppe, Sie fügen ihr nichts hinzu. Das Updaten einer Gruppe erfordert keine Bestätigung und fügt der Gruppe Kreise hinzu, anstatt sie zu ersetzen.

Weitere Beispiele für das Bearbeiten oder Updaten sind:

- **[Group] [x] [Label] [Label] [Enter]** – löscht den Namen.
- **[Group] [x] [Label]** [Name] **[Enter]** – speichert einen neuen Namen.
- **[1] [Thru] [5] [Update] [Group] [n] [Enter]** – fügt Kreis 1 bis 5 zur bestehenden Gruppe n hinzu.

Beispiele zum Speichern finden Sie unter *Gruppen speichern in Live (auf Seite 295)*.

Multizellen-Geräte in Gruppen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Gruppen mit Multizellengeräten zu erstellen.

Hinweis: *Die folgenden Beispiele werden in der Gruppenliste erstellt. Gruppen können auch in Live gespeichert werden. Siehe Gruppen speichern in Live (auf Seite 295)*

Zum Erstellen von Untergruppen ganzer Multizellengeräte:

- **[Group] [3] [1] [Enter] [5] [0] [0] [Thru] [5] [0] [3] [Enter]**

Zum Erstellen einer Gruppe, die nur die Zellen der ausgewählten Multizellengeräte enthält:

- **[Group] [3] [2] [Enter] [5] [0] [0] [Thru] [5] [0] [3] [.] [Enter]**

Zum Erstellen einer Gruppe, die nur bestimmte Zellen von Multizellengeräten enthält:

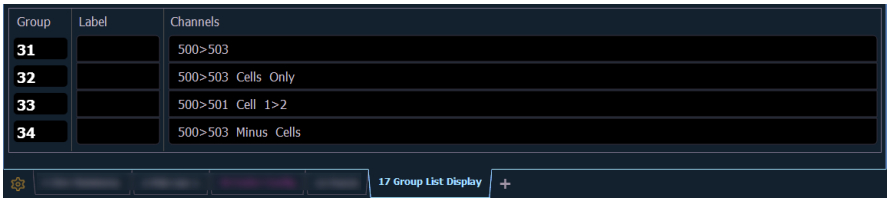
- **[Group] [3] [3] [Enter] [5] [0] [0] [Thru] [5] [0] [1] [.] [1] [Thru] [2] [Enter]**

Zum Erstellen einer Gruppe, die nur die Master-Zellen enthält:

- **[Group] [3] [4] [Enter] [5] [0] [0] [Thru] [5] [0] [3] [Shift] & [.] [Enter]**

Zum Erstellen von Untergruppen, die nur bestimmte Zellen enthalten:

- **[Group] [3] [5] [Enter] [5] [0] [0] [.] [1] [Shift] & [/] [5] [0] [1] [.] [1] [Enter]**



Sie können auch **{Offset}** benutzen, um die Erstellung von Gruppen und Untergruppen zu erleichtern. Siehe *Offset (auf Seite 261)*.

Gruppen anwählen

Gruppen können über die Bedientasten oder die Direkttasten angewählt werden.

Zum Anwählen einer Gruppe:

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

Wenn **[Next]** nach der Anwahl einer Gruppe verwendet wird, wird auf den ersten geordneten Kreis in dieser Gruppe zugegriffen. Durch erneutes Drücken wird auf den zweiten geordneten Kreis in dieser Gruppe zugegriffen usw. **[Next]** – wird diese Bedientaste nach dem letzten Kreis in der Gruppe benutzt, greift sie wieder auf den ersten Kreis in der Gruppe zu.

[Last] kann mit Gruppenanwahlen verwendet werden, ähnlich wie **[Next]**. Drücken Sie **[Select Last]**, um die gesamte Gruppe erneut anzuwählen.

Gruppen löschen

Wenn Sie eine Gruppe löschen, werden die Gruppennummer und alle Inhalte aus der Gruppenliste und den Direkttasten gelöscht. Löschkommandos erfordern standardmäßig eine Bestätigung. Dies kann in den Standardeinstellungen geändert werden. Wenn Sie Bestätigungen deaktivieren, ist das zweite mal Enter in den folgenden Beispielen nicht erforderlich:

Zu den Funktionen zum Löschen von Gruppen gehören:

- **[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 ermöglicht die Anzeige und Bearbeitung von Gruppen.

Zum Öffnen der Gruppenliste können Sie:

- **[Group] [Group]** drücken
- **[Tab] [1] [7]** drücken

Sie können innerhalb der Gruppenliste mit **[Next]** und **[Last]** navigieren, oder Sie wählen die Gruppe an, mit der Sie arbeiten möchten.

Geordnete Ansicht und numerische Ansicht

Standardmäßig werden gruppierte Kreise in der geordneten Ansicht angezeigt. Daher erscheinen gruppierte Kreise in der Reihenfolge, in der sie der Gruppe hinzugefügt wurden (siehe *Geordnete Kreise (auf Seite 296)*). Wenn Sie die Kreise in numerischer Ansicht anzeigen möchten, drücken Sie **[Format]** und die Ansicht wird umgeschaltet (die Kreise erscheinen in aufsteigender numerischer Reihenfolge).

Diese Einstellung definiert die Darstellung von Kreisen in der Gruppenliste. Im numerischen Format werden die angewählten Kreise der Gruppen in chronologischer Reihenfolge angezeigt. In der geordneten Ansicht werden sie in der Reihenfolge ihrer Speicherung in der Gruppe angezeigt.

Gruppen in der Gruppenliste bearbeiten

Eine bestehende Gruppe kann wie folgt geändert werden, ohne dass Speichern oder Updaten erforderlich ist.

- Wählen Sie die gewünschte Gruppe aus, indem Sie **[Group]** [n] **[Enter]** drücken oder mit **[Next]** und **[Last]** durch die Liste navigieren.

Die gewählte Gruppe wird in Gold hervorgehoben.

Folgende Befehle sind möglich:

- **[Label]** <Name> **[Enter]** – fügt einen Gruppennamen hinzu oder ändert ihn.
- **[Copy To] [Group] [7] [Enter]** – kopiert den Inhalt der ausgewählten Gruppe nach Gruppe 7.
- **[2] {< Einfügen} [9] [Enter]** – fügt Kreis 2 in die Gruppe ein und platziert ihn in der geordneten Ansicht vor Kreis 9.
- **[2] {Einfügen >} [5] [Enter]** – fügt Kreis 2 in die Gruppe ein und platziert ihn in der geordneten Ansicht nach Kreis 5.
- **[2] [Delete] [Enter]** – entfernt Kreis 2 aus der Gruppe.
- **[+] <Kreis> [1][0] [Enter]** – fügt Kreis 10 zur ausgewählten Gruppe hinzu.
- **[-] <Kreis> [5] [Enter]** – entfernt Kreis 5 aus der ausgewählten Gruppe.
- **[+] [Group] [1][0] [Enter]** – fügt der ausgewählten Gruppe die Gruppe 10 hinzu.
- **[-] [Group] [5] [Enter]** – entfernt Gruppe 5 aus der ausgewählten Gruppe.
- **{Zufall} [Enter]** – ordnet die Kreise in der Gruppe zufällig neu an.
- **{Revers} [Enter]** – dreht die Reihenfolge der Kreise innerhalb der Gruppe um.
- **{Neuordnen} [Enter]** – ordnet die Kreise in der angewählten Gruppe in numerischer Reihenfolge neu.
- **{Offset}** – siehe *Offset (auf Seite 261)*.

Gruppen kann ein Icon zugewiesen und so konfiguriert werden, dass es auf der Direkttaste unter Direkttasten (Tab 4) oder Custom-Direkttasten (Tab 39) erscheint. Siehe *Icons (auf Seite 131)*.

Mit Gruppen beteiligte Kreise anwählen

Mit **[Group]** lassen sich Kreise aus Submastern, Stimmungen, Presets und Paletten schnell anwählen.

Folgende Befehle sind möglich:

- [Group] [Cue] [1] – wählt alle Kreise in Stimmung 1 an.
- [Group] [Sub] [3] – wählt alle Kreise in Submaster 3 an.
- [Group] [Int Palette] [5] – wählt alle Kreise in Intensity-Palette 5 an.

Kapitel 8

Fan

Fan 303

Fan mit Parameterwerten 303

Fan in der Kommandozeile 304

Fan mit Referenzen 304

Fan mit Zeiten und Wartezeiten 304

Fan mit Untergruppen 304

Fan

Mit der Fan-Funktion können Parameter und Zeiten in einem gleichmäßigen Abstand über eine Auswahl von Kreisen verteilt bzw. aufgefächert werden. Die Fan-Funktion wird auf eine Kreisauswahl oder eine Gruppe angewendet. Fan beginnt standardmäßig beim ersten Kreis der Anwahl.

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Fan]** verwendet. Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen **{Fan}** verwenden.*

Wird **[Fan]** nach einer Kreisanwahl gedrückt, werden die Softkeys aktualisiert und zeigen die folgenden Fan-Stile an:

- **{Mitte}** – Der Kreis in der Mitte der Auswahl wird als Startpunkt festgelegt und bleibt unverändert. Der erste und letzte Kreis verändern sich in unterschiedliche Richtungen. Das Helligkeitsrad vermindert die Helligkeit von Kreise mit niedrigerer Kreisnummer und erhöht sie bei Kreisen mit höherer Kreisnummer.
- **{Revers}** – Vor Anwendung der Fan-Funktion wird die angewählte Kreisreihenfolge umgekehrt.
- **{Spiegeln Außen}** – Der mittlere Kreis der gewählten Reihenfolge wird als Startkreis verwendet; der erste und der letzten Kreis werden als Endkreise definiert.
- **[1] [Thru] [1][0] [At] [1][0] [Thru] [3][0] [Fan] {Spiegeln Außen} [Enter]** – stellt den Kreis 1 auf 30 %, 2 auf 20 %, 3 auf 10 %, 4 auf 20 % und 5 auf 30 % ein.
- **{Wiederholen}** – Die Anzahl der Kreise, auf welche die Fan-Funktion angewendet wird, bevor das Muster wiederholt wird.
- **[1] [Thru] [1][2] [At] [5][0] [Thru] [7][0] [Fan] {Wiederholen} [3] [Enter]** – stellt die Kreise 1,4,7 und 10 auf 50 %, 2,5,8 und 11 auf 60 %, und 3,6,9 und 12 auf 70 % ein.
- **{Gruppierung}** – Die Kreise werden gruppiert, wobei jeder Kreis einer Gruppierung denselben Wert erhält.
- **[1] [Thru] [1][2] [At] [5][0] [Thru] [8][0] [Fan] {Gruppierung} [4] [Enter]** – stellt die Kreise 1 bis 3 auf 50 %, 4 bis 6 auf 60 %, 7 bis 9 auf 70 %, 10 bis 12 auf 80 % ein.
- **{Zufall}** – Die angewählten Kreise werden vor dem Anwenden der Fan-Funktion in eine zufällige Reihenfolge gesetzt.

Fan mit Parameterwerten

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Fan]** verwendet. Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen **{Fan}** verwenden.*

Fan-Werte können mit Encodern (sofern verfügbar), über die ML-Kontrolle oder über das Tastenfeld angepasst werden. Zum Anpassen der Fan-Werte mit einem Encoder wählen Sie die entsprechenden Kreise an, geben eventuell einen Ausgangswert ein, gefolgt von **[Fan]**.

Wird kein Wert eingegeben, werden die aktuellen Werte verwendet. Beim Anpassen der Fan-Funktion über physische oder virtuelle Encoder muss der aufzufächernde Parameter nicht spezifiziert werden. Dieser wird von dem verwendeten Encoder festgelegt.

- **[1] [Thru] [5] [Fan] [Enter]** – wählt die Kreise 1 bis 5 an und versetzt die Encoder und das Helligkeitsrad in den Fan-Modus.
- **[1] [Thru] [5] [At] [5] <0> [Fan] [Enter]** – wählt die Kreise 1 bis 5 an, legt einen Startwert von 50 % fest und versetzt die Encoder und das Helligkeitsrad in den Fan-Modus.
- **[1] [Thru] [5] [Fan] {Spiegeln} [Enter]** – wählt die Kreise 1 bis 5 an und versetzt die Encoder und das Helligkeitsrad in den Fan-Modus Spiegeln.

Fan in der Kommandozeile

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Fan]** verwendet. Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen **{Fan}** verwenden.*

Ein Wert- oder Zeitbefehl, der **[Thru]** oder eine Liste mit Referenzwerten verwendet, ist ein Fan-Kommandozeilenbefehl. Die **[Fan]**-Taste muss nur verwendet werden, wenn ein anderer Fan-Stil als der Standardstil verwendet werden soll.

Anpassen der Fan-Werte von der Kommandozeile aus:

- **[1] [Thru] [5] [At] [1] <0> [Thru] [5] <0> [Enter]** – setzt Kreis 1 auf 10 %, Kreis 2 auf 20 %, Kreis 3 auf 30 %, Kreis 4 auf 40 % und Kreis 5 auf 50 %. Hierbei handelt es sich um die Standardeinstellung der Fan-Funktion. Der **[Fan]**-Befehl ist nicht erforderlich.
- **[1] [Thru] [5] [At] [1] <0> [Thru] [3] <0> [Fan] {Spiegeln} [Enter]** – setzt Kreis 1 auf 30 %, Kreis 2 auf 20 %, Kreis 3 auf 10 %, Kreis 4 auf 20 % und Kreis 5 auf 30 %.

Fan mit Referenzen

Wird Fan mit Referenzen, beispielsweise Paletten, verwendet und mit mehr als zwei Referenzen aufgelistet, enthält das Ergebnis referenzierte Werte. Die Fan-Funktion wird wiederholt, wenn mehr Kreise als Referenzen vorhanden sind.

- **[1] [Thru] [5] [Int Palette] [1] [Thru] [3] [Enter]** – benutzt für Kreis 1 IP1, für Kreis 2 IP2, Kreis 3 IP3, Kreis 4 IP1 und für Kreis 5 IP2.

Enthält die Liste zwei oder weniger Referenzen, benutzt Fan die Werte zwischen den Referenzen, was in absoluten Werten resultiert.

- **[1] [Thru] [5] [Int Palette] [1] [Thru] [2] [Enter]** – (In Intensity-Palette 1 sind alle Kreise auf 0 %, in Intensity-Palette 2 alle auf 100 %) Setzt die Kreise auf folgende Absolutwerte: Kreis 1 auf 0 %, Kreis 2 auf 25 %, Kreis 3 auf 50 %, Kreis 4 auf 75 % und Kreis 5 auf 100 %.

Fan mit Zeiten und Wartezeiten

Fan mit Zeiten und Wartezeiten funktioniert genau wie Fan mit Parametern.

- **[1] [Thru] [5] [Time] [6] [Thru] [1] [0] [Enter]** – legt folgende Einzelzeiten fest: für Kreis 1 auf 6 Sekunden, für Kreis 2 auf 7 Sekunden, für Kreis 3 auf 8 Sekunden, für Kreis 4 auf 9 Sekunden und für Kreis 5 auf 10 Sekunden.
- **[Cue] [1] [Thru] [5] [Time] [6] [Thru] [1] [0] [Enter]** – legt die Zeiten für Stimmung 1 auf 6 Sekunden, für Stimmung 2 auf 7 Sekunden, für Stimmung 3 auf 8 Sekunden, für Stimmung 4 auf 9 Sekunden und für Stimmung 5 auf 10 Sekunden fest.
- **[Cue] [1] [Part] [1] [Thru] [3] [Time] [6] [Thru] [8] [Enter]** – legt folgende Zeiten für Parts der Stimmung 1 fest: Part 1 in 6 Sekunden, Part 2 in 7 Sekunden und Part 3 in 8 Sekunden.
- **[1] [Thru] [5] [Delay] [6] [Thru] [8] [Fan] {Spiegeln} [Enter]** – legt folgende Wartezeiten fest: Kreis 1 8 Sekunden, Kreis 2 7 Sekunden, Kreis 3 6 Sekunden, Kreis 4 7 Sekunden und Kreis 5 8 Sekunden.
  - Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen **{Fan}** verwenden.

Fan mit Untergruppen

Untergruppen (auf Seite 296) können mit der Fan-Funktion verwendet werden. Kreise in derselben Untergruppe verhalten sich bei Fan wie ein einziger Kreis.

Beispiel:

Gruppe 1 besteht aus den Kreisen 120 bis 130. Die Kreise 120 bis 123 sind eine Untergruppe, die Kreise 124 bis 126 befinden sich in keiner Untergruppe, und die Kreise 127 bis 130 sind in einer anderen Untergruppe.

- [Group] [1] [Fan] [Enter]

Wählt Gruppe 1 aus und versetzt sie in den Fan-Modus. Eine Erhöhung der Gesamtintensität würde dazu führen, dass die Kanäle 120 bis 123 dieselbe Intensität aufweisen, die Kreise 124 bis 126 jeder eine andere Intensität haben und die Kreise 127 bis 130 dieselbe Intensität aufweisen.

Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen {Fan} verwenden.

Kapitel 9
Mark

Mark 307
Automark 307
Referenzierte Marks 308

Mark

Mark ist ein Befehl, mit dem intelligente Geräte als Vorbereitung auf die Werte einer späteren Stimmung gebracht werden, bevor der Dimmerwert eingeblendet wird. Dadurch können intelligente Geräte Nicht-Intensitätsparameter unauffällig vorbereiten, während sie inaktiv (ausgeblendet) sind.

Die meisten Konsolen der Eos-Familie bieten zwei verschiedene Methoden, um Kreise zu marken:

- *Automark (unten)*
- *Referenzierte Marks (auf der nächsten Seite)*

Automark

Die Automark-Funktion ist eine Systemeinstellung und lässt sich global ein- oder ausschalten. Voreinstellung ist „Aus“. Zum Ändern von Setupeinstellungen siehe *Stimmung Setup (auf Seite 231)*

Bei aktiviertem Automark finden Änderungsbefehle von Nicht-Intensitätsparametern in der Stimmung statt, die sich unmittelbar vor der Stimmung befindet, in der die Änderungen gespeichert sind, falls deren Intensität von Null zu einem aktiven Wert wechselt. Insofern führt die vorherige Stimmung Automark aus.

Automark gilt nur für Stimmungen oder Stimmungsparts und ist kein Kreis-Befehl. Stimmungen mit Automark werden in der Spalte M der PSD mit „M“ gekennzeichnet (siehe *Kennungen in der Playback-Anzeige (auf Seite 120)*).

Automarks werden anhand der Zeit der Stimmung ausgeführt, in der die Moves stattfinden. Diese Stimmung wird in der Live-/Blind-Anzeige mit einem **M** gekennzeichnet (siehe *Textkennungen (auf Seite 113)*). Ausnahmen sind hierbei die Mark-Zeit im Setup oder wenn Einzelzeiten für die Veränderung gespeichert werden. In diesem Fall wird die Einzelzeit verwendet.

Automark wird in Live und Blind auf die gleiche Art angezeigt.

Automark auf Element 2 und Element Classic

„Automark“ ist die einzige Mark-Option auf Element 2- und Element Classic-Konsolen und standardmäßig aktiviert.

Bedingungen, die Automark auslösen

Folgende Regeln bestimmen, auf welche Kreise Automark angewendet und wie es eingesetzt wird:

- Die gemarkte Stimmung muss eine Intensitätsänderung für intelligente Geräte über Null haben.
- Die gemarkte Stimmung muss einen Änderungsbefehl für die Nicht-Intensitätsparameter jener Kreise haben.
- Automark wird nicht ausgeführt, wenn dem Kreis eine Intensität von einer anderen Quelle zugewiesen (z. B. eines Submasters oder HTP-Faders) wird.
- Automark muss aktiviert sein, damit ein Automark durchgeführt werden kann. Automark beruht auf der **während des Abspielens** vorherrschenden Einstellung. Die Einstellung zum Zeitpunkt des Speicherns ist dabei belanglos.
- Automark wird unabhängig für jeden einzelnen Kreis ausgeführt, wenn:
- Jede Parameter-Verzögerungszeit verstrichen ist **und**
- die Intensität Null erreicht sowie der Parameter jede vorherige Änderung beendet hat.

Eine offene Veränderung (Live-Move) ermöglichen

Hinweis: *Auf Element Classic nicht verfügbar*

Automark kann pro Stimmung (oder Stimmungspart) ausgeschaltet werden. Übersteuern ist über den Softkey **{Automark Aus}** möglich. Dieser Softkey ist nicht sichtbar, wenn Automark im Setup deaktiviert ist.

Ist Automark eingeschaltet, hat die Stimmung, die den Mark ausführt, ein „M“ im Kennungsfeld. Wird Automark für eine Stimmung deaktiviert, was eine offene Veränderung ermöglicht, wird ein „D“ im Kennungsfeld der Stimmung oder des Stimmungsparts, in dem die Daten gespeichert sind, angezeigt.

Wird Automark mit Multipart-Stimmungen verwendet, können einige Parameter marken, während andere eine offene Veränderung ausführen. Siehe *Multipart-Stimmungen (auf Seite 423)*.

Automark und Zeiten

Hinweis: *Auf Element Classic nicht verfügbar*

Automark wird in der Zeit der Stimmung ausgeführt, in welcher der Änderungsbefehl stattfindet (also der „M“-Stimmung), falls der Kreis keine Einzelzeiten hat oder die Mark-Zeit über die Setup-Option **{Mark-Zeit}** deaktiviert wurde. Einzelzeiten überschreiben die Mark-Zeit-Einstellung im Setup. Siehe *Mark-Zeit (auf Seite 231)*. In diesem Falle werden die Einzelzeiten auf die Änderungsbefehle angewendet. Einzelzeiten werden in der Stimmung gesetzt, in welcher der Änderungsbefehl gespeichert ist.

Referenzierte Marks

Referenzierte Marks sind benutzerdefinierte Marks, die manuell auf bestimmten Kreisen oder Parametern angewendet werden.

Automark und referenzierte Marks können nicht gleichzeitig verwendet werden. Referenzierte Marks sind auf Element 2 und Element Classic nicht verfügbar.

Hinweis: *Ist zu Beginn beim Programmieren Automark aktiviert und wird dann deaktiviert, werden alle in der Vorstellung angezeigten Automarks in referenzierte Marks umgewandelt.*

Es gibt für einen erfolgreich referenzierten Mark im Wesentlichen zwei Teile. Der erste Teil ist die Stimmung mit der Mark-Kennung (vom Benutzer festgelegt). Dies ist die Stimmung, in der sich die Nicht-Intensitätsparameter ändern. Diese Stimmung wird als die **gemarkte Stimmung** bezeichnet.

Der zweite Teil ist die Stimmung mit Intensitätswert für die jeweiligen Kreise. Diese wird als **Quellstimmung** bezeichnet. Dies ist auch die Stimmung, in der die Nicht-Intensitätsänderungen gespeichert werden.

Zur richtigen Verwendung eines Marks müssen die Kreise **angewählt** und in der Quellstimmung gemarkt werden. Eos geht nicht davon aus, dass ein Mark alle intelligenten Geräte marken soll.

Es gibt zwei Möglichkeiten, einen referenzierten Mark zuzuweisen. Man kann für eine Stimmung eine Mark-Kennung setzen und danach in einer späteren Stimmung auf diese Kennung verweisen **oder** man setzt in einer Stimmung einen Mark und verweist auf eine frühere Stimmung.

Referenzierte Marks sind hilfreich, da die Nicht-Intensitätsparameter in der Stimmung gespeichert werden, welche die Kreise einblendet. Daher werden alle Änderungen bei Nicht-Intensitätsparametern in der Quellstimmung vorgenommen. Man muss sich nicht um deren Änderung in der Mark-Stimmung kümmern.

Hinweis: *Wird die Intensität eines Geräts, das gerade gemarkt ist, hochgefahren, werden alle Parameter dieses Geräts manuell und die aktuellen NP-Werte angezeigt. Dies passiert, damit **{Make Manual}** beim Speichern einer Stimmung nicht verwendet werden muss.*

Referenzierte Mark-Kennung vergeben

Man kann eine Mark-Kennung vergeben mit:

- **[Cue]** [n] **[Mark] [Enter]**

Dadurch wird für eine spätere Mark-Aktivität eine Kennung (M) an eine Stimmung vergeben. Wenn Kreise in nachfolgenden Stimmungen gemarkt sind, werden sie in dieser Stimmung die Änderungen vornehmen (falls keine Anweisung für einen anderen Mark erfolgt).

Wird eine Stimmung aufgebaut, die zu markende Kreise enthält, gilt Folgendes:

- [Kreise] **[Mark] [Enter]**
- Die Stimmung wie gewohnt speichern. Eos sucht automatisch in der Sequenzliste rückwärts nach der ersten auffindbaren Mark-Kennung einer Stimmung.

Beispiel:

Angenommen, Stimmung 10 hat eine Mark-Kennung (dies wird die gemarkte Stimmung).

- **[Cue] [10] [Mark] [Enter]**

Später wird Stimmung 12 mit einem Mark-Befehl auf den Kreisen 1-10 gespeichert (dies wird die Quellstimmung).

- **[1] [Thru] [10] [Mark] [Enter]** – Bitte beachten, dass die Kreise 1-10 mit einem roten „M“ oben rechts angezeigt werden.
- **[Record] <Cue> [1] [2] [Enter]**

Da die Kreise in Stimmung 12 keine spezifischen Mark-Anweisungen erhalten haben, werden die Kreise beim ersten „M“ gemarkt, das in den vorhergehenden Stimmungen der Sequenzliste auftrat, vorausgesetzt, die Intensität ist bei diesen Kreisen während der Dauer des Markens auf Null.

Wird Stimmung 10 wiedergegeben, werden die Nicht-Intensitätsparameter der Kreise 1-10 auf die in Stimmung 12 gespeicherten Werte überblendet. Dann wird in Stimmung 12 die Intensität bei diesen Kreisen aufgeblendet.

Mark-Kennungen

Im vorherigen Beispiel zeigen folgende Indikatoren, dass ein Mark gesetzt wurde. Stimmung 10 wird in der Sequenzliste mit einer Mark-Kennung (M) gezeigt. Wird Stimmung 10 wiedergegeben, ist zudem bei den Kreisen 1-10 ein grünes „MK“ im Intensitätsfeld zu sehen. Die Nicht-Intensitätsparameter hingegen zeigen die

Quellstimmungsnummer als grünes „Q12“ (MK im Intensitätsfeld ist grün, falls in Stimmung 10 die Kreise auf Null ausblenden und in Folge die NIP marken. Befinden sich in Stimmung 10 die Kreise 1-10 bereits bei Null, wird ein „MK“ in Magenta angezeigt).

In der Quellstimmung (Stimmung 12) steht neben dem Intensitätswert ein grünes „M“, und alle Nicht-Intensitätsparameter-Werte werden in grün angezeigt. In der Sequenzliste hätte Stimmung 12 im Mark-Kennungsfeld zudem ein „R“. Wurde bei einer Stimmung ein Mark platziert, die Stimmung markt aber noch keine Kreise, wird das „M“ als „m“ angezeigt. Ein „m“ wird auch dann angezeigt, wenn ein Mark nicht länger intakt ist.

Prioritätsmark

Wird einer Stimmung die Mark-Eigenschaft zugewiesen, kann mittels der Softkeys **{Hohe Priorität}** und **{Niedrige Priorität}** eine Priorität ausgewählt werden. Kreise versuchen, in Stimmungen mit hoher Priorität zu marken. Stimmungen, die nur mit Mark gekennzeichnet sind, haben normale Priorität. Kreise werden versuchen, dort zu marken, falls keine Stimmung mit hoher Priorität genutzt werden kann. Stimmungen mit niedriger Priorität werden zuletzt und nur genutzt, falls keine Stimmung mit höherer oder normaler Priorität genutzt werden konnte.

Stimmungen mit Prioritätsmark zeigen Kennungen im PSD an. Siehe *Mark Symbole (auf der gegenüberliegenden Seite)*.

Mark-Kennungen für Stimmungen setzen, wenn Kreise schon gemarkt sind.

Folgendermaßen kann man eine Mark-Kennung auch für eine vorherige Stimmung setzen:

- [Kreise] **[Mark] [Cue] [5] [Enter]**
- **[Record] [Cue] [8] [Enter]**

Dies würde alle in Stimmung 8 gespeicherten NIP-Änderungen bereits in Stimmung 5 ausführen. Dieses Beispiel würde die gleichen Kennungen zeigen wie das vorherige Beispiel. Solange die Intensität in den Stimmungen dazwischen bei Null liegt, werden Nicht-Intensitätsänderungen in diesen Stimmungen entfernt.

Möglich ist auch, nur bestimmte Parameter zu marken und dabei offene Veränderungen für andere Parameter zuzulassen.



Beispiel:

Möchten Sie nur Focus marken und alle anderen Parameter offen überblenden lassen, tippen Sie:

- **[1] [Thru] [10] [Focus] [Mark] [Enter]**

Mark Früheste

Der Befehl **{Früheste}** kann mit **[Mark]** verwendet werden, um den Kreis in der Stimmung zu marken, nachdem die letzte Intensität auf Null ausgeblendet wurde. Der Mark wird gespeichert und verhält sich exakt so, als hätten Sie die Nummer der Stimmung eingegeben, statt **{Früheste}**. Dies funktioniert in Blind, oder in Live, falls danach gespeichert wird.

Beispiel:

Stimmung 2 fährt die Intensität für Kreis 1 auf Null, Stimmung 3 bis 4 haben keine Intensität für Kreis 1 und Stimmung 5 hat die Intensitätsänderung auf 100 %. Von Stimmung 5:

- **[1] [Mark] {Früheste} [Enter]**

Dies funktioniert wie **[1] [Mark] [Cue] [3] [Enter]** und markt von Stimmung 3 auf Stimmung 5.

Hinweis: *[Mark] {Früheste} setzt ein Mark auf Block-Stimmungen oder auf Null geblockte Intensitätsänderungen bis die früheste Intensitätsänderung Null erreicht. Wenn die Stimmung unmittelbar vor der gemarkten Stimmung die früheste Intensitätsänderung nach Null ist, wird in dieser Stimmung ein Mark gesetzt.*

{Früheste Mark} markt in der frühesten Stimmung, die bereits eine Mark-Kennung hat. Sollte keine Mark-Stimmung vorhanden sein, verhält sich **{Früheste Mark}** wie **{Früheste}** und setzt ein Mark in der frühestmöglichen Stimmung.

Hinweis: ***{Notfall Mark}*** *kann dazu benutzt werden, automatisch eine Mark-Kennung zu setzen, wenn diese noch nicht vorhanden ist. Wenn man* ***{Früheste Mark}*** *benutzt und noch in keiner Stimmung eine Mark-Kennung gesetzt ist, dann setzt* ***{Notfall Mark}*** *eine Mark-Kennung. Siehe* *Speichern Setup (auf Seite 237)**.*

Mark Symbole

In den Mark-Kennungsspalten des Sequenzlistenindex und der Playback-Anzeige werden verschiedene Symbole angezeigt.

Sequenzlistenindex

- **MK** – gibt an, dass der Kreis für eine spätere Stimmung gemarkt wurde. Die Stimmungsnummer wird in den anderen Kategorien angezeigt (siehe „Q“ unten).
- **Q** - Steht in den Nicht-Intensitätskategorien eines gemarkten Kreises. Nach „Q“ steht eine Nummer, die angibt, für welche Stimmung der Mark vorbereitet hat.
- **M** – Zeigt an, dass ein Mark manuell platziert wurde und gespeichert werden muss. Ist blau sobald gespeichert. „m“ bezeichnet eine Stimmung, in der noch nichts markt.

Playback-Anzeige

- **D** - Automark ist deaktiviert.
- **M** oder **m** – zeigen eine gemarkte Stimmung an. „M“ zeigt ein Automark oder ein Referenz-Mark für eine nachfolgende Stimmung an. „m“ zeigt eine derzeit von keiner nachfolgenden Stimmung gemarkte Stimmung an. Findet sich in der Kennungsspalte.
- **R** – Zeigt die Quellstimmung, die auf einen früheren Mark zurückverweist. Findet sich in den Kennungsspalten der Playbackanzeige.
- **+** - Kennzeichnet, falls in der Mark-Spalte angezeigt, eine Stimmung, die sowohl Marks- als auch Referenzstimmung ist.
- **-** - Ein Dark-Move, d. h. eine Stimmung mit Nicht-Intensitätsparametern, die sich verändern, obwohl die Kreise auf Null stehen.
- **x** – Zeigt an, dass ein Mark manuell platziert wurde, dieser aber beschädigt ist. Falls möglich, wird Eos Kreise automarken.
- **mh** – Mark-Stimmung mit hoher Priorität, noch unbenutzt.
- **Mh** – Mark-Stimmung mit hoher Priorität, wird benutzt.
- **ml** – Mark-Stimmung mit niedriger Priorität, noch unbenutzt.
- **Ml** – Mark-Stimmung mit hoher Priorität, wird benutzt.

Referenzierte Marks und Zeiten

Änderungsbefehle von Nicht-Intensitätsparametern in Verbindung mit Mark folgen diesen Zeiten-Regeln.

Werden Einzelzeiten für Nicht-Intensitätsparameter verwendet:

Führen Kreise ein Mark aus, verwenden die Änderungsbefehle die ihnen **in der Quellstimmung** zugewiesene Einzelzeit.



Beispiel:

Stimmung 5 wird zur Mark-Stimmung.

- **[Cue] [5] [Mark] [Enter]**

Später werden den Kreisen 1-10 Einzelzeiten und eine Mark-Anweisung zugewiesen.

- **[1] [Thru] [1] [0] {Focus} [Time] [8] [Mark] [Enter]**

Danach werden diese Kreise in Stimmung 10 gespeichert:

- **[Record] <Cue> [1] [0] [Enter]**

In diesem Fall, werden die Kreise 1-10 ihre Focusänderung in Stimmung 5 in acht Sekunden wie in Stimmung 10 definiert (der Quellstimmung mit dem Änderungsbefehl) ausführen.

Werden für Nicht-Intensitätsparameter **keine** Einzelzeiten verwendet oder ist die Mark-Zeit deaktiviert:

Führen Kreise einen Mark aus, werden die Änderungsbefehle die Stimmungszeit **der gemarkten Stimmung** benutzen.



Beispiel:

Stimmung 5 wurde mit einer Zeit von zehn Sekunden gespeichert.

- **[Record] <Cue> [5] [Time] [1] [0] [Enter]**

Wie oben wurde bei Stimmung 5 ein Mark gesetzt.

- **[Cue] [5] [Mark] [Enter]**

Später wird den Kreisen 1-10 eine Mark-Anweisung zugeordnet, die dann **ohne** Einzelzeiten in Stimmung 10 gespeichert wird:

- **[1] [Thru] [1] [0] [Mark] [Enter]**
- **[Record] <Cue> [1] [0] [Enter]**

Wird Stimmung 5 ausgeführt, führen die Kreise 1-10 ihre Änderungsbefehle der Nicht-Intensitätsparameter in zehn Sekunden aus, wie in Stimmung 5 (der gemarkten Stimmung) definiert.

Gemarkte Stimmungen, die außerhalb einer Sequenz wiedergegeben werden, führen die Marks sofort aus. Wird eine Stimmung ausgeführt, die mit einer weiteren Stimmung verlinkt ist, wird die erste Stimmung marken als ob die verlinkte Stimmung die nächste wäre. Die Marks werden mit den Stimmungszeiten der aktiven Stimmung ausgeführt.

Mark-Zeit

Siehe *Mark-Zeit (auf Seite 231)*

Entfernen referenzierter Marks

Mark ist eine Umschaltfunktion. Daher setzt der erste Mark-Befehl einen Mark. Der zweite entfernt ihn.

Um eine Mark-Kennung aus einer Stimmung zu entfernen, tippt man:

- [Cue] [n] [Mark] [Enter]

Um Mark von einem Kreis zu entfernen:

- [Kreis anwählen] [Mark] [Enter]



Hinweis: *Wird ein Mark von einem Kreis in Live entfernt, muss die entsprechende Stimmung upgedatet werden.*

Es ist möglich, in einer noch nicht vorhandenen Stimmung zu marken. Sobald der Mark gespeichert wird, erstellt Eos automatisch die Mark-Stimmung.



Beispiel:

Wenn Stimmung 2 noch nicht existiert:

- [Kreise] [Mark][2] [Enter]

Die Kommandozeile zeigt „Für Mark neue Stimmung erstellen?“ an.

- [Enter]

Wird die Stimmung gespeichert, erstellt das System automatisch eine Stimmung 2 und markt die Kreise dort.

Wird ein Kreis gemarkt und dessen Mark später gebrochen (der Kreis wird z. B. von einem anderen, nachträglich gespeicherten Änderungsbefehl benutzt), wird Eos versuchen, den Mark zu reparieren. Dies wird, falls möglich, durch ein automatisches Marken in der Stimmung vor dem Einblenden der Intensität vorgenommen. Dies wird in der Sequenzliste durch ein „*“ in der Stimmung unmittelbar vor der Stimmung „R“ angezeigt.

Kapitel 10

Paletten

Paletten 315
Palettentypen 315
Palettenoptionen 316
Paletten in Live speichern 316
Paletten aufrufen 319
Paletten in Live bearbeiten 321
Paletten in Blind bearbeiten 322
Typ-Paletten benutzen 325
Andere Palettenbearbeitungen 326

Paletten

Paletten sind Bausteine, mit denen man Presets (*Presets (auf Seite 329)*), Stimmungen (*Stimmungen und Sequenzlisten (auf Seite 343)*) und Effekte (*Effekte (auf Seite 429)*) erstellen kann.

Paletten sind referenzierte Daten. Das bedeutet, dass Änderungen am Inhalt der Palette, wenn sie in Presets, Stimmungen oder Effekten enthalten ist, an alle Orte weitergegeben werden, an denen die Palette gespeichert ist.

Es stehen vier Palettentypen zur Verfügung. Siehe *Palettentypen (unten)*.

Paletten sind eine wichtige Komponente bei der Verwendung von intelligenten Geräten und können beim Bearbeiten von Vorstellungsdaten viel Programmierzeit sparen.

Beim Speichern von Paletten stehen drei Softkey-Optionen zur Verfügung. Siehe *Palettenoptionen (auf der nächsten Seite)*.

Eos unterstützt bis zu 1.000 Paletten von jedem der vier Typen, die als Dezimal- (bis zu drei Stellen, 0,001) oder ganze Zahlen (bis zu 9.999,999) gespeichert werden können. Paletten werden automatisch nach IFCB-Kategorien gefiltert. Farbdaten können nicht in Beam-Paletten, die Intensität nicht in Focus-Paletten gespeichert werden usw. Dadurch wird das Erstellen von Paletten einfacher, schneller und weniger arbeitsintensiv. Wenn Sie eine Referenz erstellen müssen, die eine Mischung aus IFCB-Informationen enthält, können Presets verwendet werden. Siehe *Presets (auf Seite 329)*.

Paletten können Fadern zugeordnet werden. Siehe *Fader-Eigenschaften von Preset und Palette (auf Seite 337)*.

Palettentypen

Es gibt vier Palettentypen.

Intensity-Paletten

Intensity-Paletten lassen sich für alle Kreise mit Intensitätsparametern erstellen.

Focus-Paletten

Focus-Paletten können für alle Kreise mit beliebigen Focus-Parametern erstellt werden.

Focus-Paletten speichern Fokusdaten einschließlich Pan und Tilt oder XYZ-Position. **{XYZ-Format Ein/Aus}** verwenden, um das Format der gespeicherten Daten umzuschalten.

Focus-Paletten können verwendent werden, um bestimmte *Verschiebbare Szenenelemente (Scenic Element Movable, SEM) (auf Seite 573)* zu tracken. Hiermit werden die Pan-/Tilt-Werte in der Palette so übersteuert, dass sie auf die XYZ-Position des SEM zielen.

Color-Paletten

Color-Paletten können für alle Kreise mit Farbparametern erstellt werden. Color-Paletten speichern jede Kombination von Farbdaten, einschließlich CMY-, RGB- und HS-Einstellungen, Farbwechslern und Farbrädern.

Sie werden feststellen, dass **[Record Only]**, Filtereinstellungen und selektive Speicherbefehle beim Speichern von Color-Paletten sehr nützlich sind. Benutzer von Element Classic müssen **[Record][Record]** verwenden.

Beam-Paletten

Beam-Paletten können für alle Kreise mit beliebigen Beamwerten erstellt werden. Es ist selten, dass Sie bei der Speicherung von Beam-Paletten alle Beamparameter für Kreise berücksichtigen möchten. Aus diesem Grund sind **[Record Only]**, Filter und selektive Speicherbefehle bei der Speicherung von Beam-Paletten sehr nützlich. Benutzer von Element Classic müssen **[Record][Record]** verwenden.

Palettenoptionen

Beim Speichern von Paletten gibt es drei Softkey-Optionen:

{Nach Typ} Paletten

Typ-Paletten werden mit Typkreisen erstellt, die Werte enthalten, die jedem anderen Kreis innerhalb desselben Gerätetyps zugewiesen werden können. Typ-Paletten können auch diskrete Kreiswerte enthalten.

Typ-Paletten werden mit einem „T“ in der unteren Ecke der Direkttasten und in den Palettenlisten angezeigt. Ein „+“ wird nach dem „T“ angezeigt, wenn Kreise mit diskreten Daten gespeichert wurden. Für mehr Informationen zu Typ-Paletten siehe *Typ-Paletten benutzen (auf Seite 325)*.

{Absolut} Paletten

Absolute Paletten sind Paletten, bei deren Aufruf die Werte eingefügt und wie absolute Werte behandelt werden, die auf einen Kreis angewendet werden. Die Werte werden nie referenziert.

Eine absolute Palette wird mit einem „A“ in der unteren Ecke der Direkttasten und in den Palettenlisten angezeigt.

{Gesperrt} Paletten

Gesperrte Paletten sind Paletten, die vor versehentlichen Änderungen in Live geschützt sind.

Eine gesperrte Palette wird mit einem „L“ (für „Locked“) in der unteren Ecke der Direkttasten und in den Palettenlisten angezeigt.

Gesperrte Paletten können durch gezieltes Aufrufen der Kreise und des Speicherziels upgedatet werden, **[**Kreise**] [Update] [**Speicherziel**] [Enter]**. Gesperrte Color-Paletten können nicht direkt in Live upgedatet werden. Gesperrte Paletten sind in Blind jedoch nicht geschützt.

Paletten in Live speichern

Paletten können in Live oder Blind gespeichert werden. Es gibt eine Vielzahl von Methoden, um festzulegen, welche Werte in eine Palette gespeichert werden, aber **[Record]**, **[Record Only]** und die Verwendung von Filtern sind die häufigsten Methoden.

Wird **[Record]** verwendet, speichert Eos die relevanten Parameterkategorien (Intensity, Focus, Color oder Beam) für alle Kreise, die derzeit nicht vollständig auf Home stehen.

[Record Only] ist eine selektive Speicherfunktion zum Speichern von Parametern mit manuellen Werten. Filter und selektives Speichern bieten zusätzliche Methoden, um zu steuern, was in eine Palette gespeichert wird.

Mit **[Record] [Record]** wird auf der Element Classic „Record Only“ in die Kommandozeile geschrieben.

Paletten mit [Record] speichern

Die häufigste Methode zum Erstellen von Paletten besteht darin, sie in Live zu speichern. Paletten können von 0.001 bis 9999.999 nummeriert und mit einem Namen versehen werden. **[Record]** speichert für alle Kreise die aktuellen Parameterwerte, die nicht auf Home stehen und berücksichtigt dabei die Filtereinstellungen.

Auf der Element Classic ist die einfachste Methode zum Zugreifen auf Paletten die Verwendung von **[ML Control]**. Siehe *Moving Light-Steuerung (auf Seite 140)*.



Beispiel:

Angenommen, Sie möchten eine benutzerdefinierte Farbe mit dem Color-Picker erstellen und diese Werte in eine benutzerdefinierte Color-Palette speichern. Zuerst müssen Sie die Kreise anwählen.

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

Stellen Sie mit dem Color-Picker die gewünschte Farbe ein. Wenn die Farbe ausgewählt ist, speichern Sie die Palette.

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

Beachten Sie, dass beim Speichern der Color-Palette alle Colorwerte der Kreise 1 bis 11 in Live mit der Referenz „CP 4“ angezeigt werden. Da **[Record]** verwendet wurde, wurden alle Farbparameter für diese Kreise gespeichert. Benutzer von Element Classic müssen **{Color Palette}** verwenden.



Hinweis: *[Record] speichert die gesamte Parameterkategorie in eine Palette. [Record Only] speichert nur die Werte, die Sie angepasst haben und darum manuell sind. Siehe* *Paletten mit [Record Only] speichern (auf der nächsten Seite)*.

Beim Erstellen einer Palette werden die Kreise und die am Speichern beteiligten Parameter automatisch auf die Palettenreferenz (in diesem Fall „CP 4“) gesetzt. Um die Absolutdaten für diese Kreise anzuzeigen, halten Sie die Taste **[Data]** gedrückt.

Die folgenden Methoden können verwendet werden, um Paletten mithilfe von **[Record]** zu speichern:

- **[Record] {Color Palette 1}** – speichert alle Colorwerte in Color-Palette 1 und zeigt sie auf der ersten Direkttaste. Siehe *Paletten auf Direkttasten speichern (auf Seite 319)*.
- **[Record] [Focus Palette] [2] [Label] <**Name**> [Enter]** – speichert Focuswerte für alle Kreise, die nicht auf Home stehen und gibt der Color-Palette 2 einen Namen.
- **[Record] {Color Palette} [Next] [Enter]** – speichert die Werte in die nächste Color-Palette.

Paletten mit [Record] selektiv speichern



Hinweis: *In den Beispielen unten werden **[Focus Palette]** und **[Beam Palette]** verwendet. Benutzer von Element Classic müssen **{Focus Palette}** und **{Beam Palette}** verwenden.*

Paletten können auch durch selektives Speichern erstellt werden, wodurch Sie nur die Kreise und/oder Parameter angeben, die Sie speichern möchten.

Die folgenden Beispiele veranschaulichen verschiedene Methoden zum selektiven Speichern von Paletten mit **[Record]**:

- **[1] [Thru] [3] [Record] [Intensity Palette] [2] [Label]** <Name> **[Enter]** – speichert die Intensitätswerte für die angewählten Kreise 1 bis 3 und gibt der Intensity-Palette 2 einen Namen.
- **[Group] [2] [Record] {Beam Palette} [Next] [Enter]** – speichert die Beamwerte der Gruppe 2 in die nächste Beam-Palette.
- **[-] [9] [Record] [Focus Palette] [5] [Enter]** – speichert die Focuswerte in Focus-Palette 5, mit Ausnahme der angegebenen Gruppe oder Kreise.
- **[1] [Thru] [9] {Iris} {Zoom} [Record] [Beam Palette] [5] [Enter]** – speichert alle Zoom- und Iris-Werte für die Kreise 1 bis 9 in Beam-Palette 5.
- **[-] [5] [Record] [Beam Palette] [Next] [Label] <**Name**> [Enter]** – speichert die nächste Beam-Palette ohne den angegebenen Kreis und vergibt einen Namen.

Hinweis: *Beim selektiven Speichern müssen Sie als Teil des **[Record]**-Befehls die ein- oder auszuschließenden Kreise mit den Tasten **[+] [-]** angeben. Andernfalls werden alle Kreise mit entsprechenden, vom Homewert abweichenden Daten in die neue Palette gespeichert.*

Hinweis: *Selektives Speichern ist nützlich, wenn Sie eine einmalige selektive Speicheraktion durchführen. Wenn Sie eine Reihe von Paletten mit nur bestimmten Parametern speichern wollen, sparen Sie Zeit durch das Einrichten eines Speicherfilters (siehe Filter mit Paletten benutzen (auf der gegenüberliegenden Seite)).*

Paletten mit [Record Only] speichern

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Record Only]** verwendet. Benutzer von Element Classic müssen **[Record] [Record]** verwenden.*

[Record Only] ist ein selektive Speicherfunktion, die **nur manuelle Parameterwerte speichert**. Beim Speichern von Paletten werden nur die manuellen Parameterwerte der Kreise in die Palette gespeichert. Wie bei Record können Filter die gespeicherten Daten weiter einschränken, wenn der Speicherfilter aktiv ist, während Sie **[Record Only]** verwenden. Siehe *Paletten in Live speichern (auf Seite 316)*.

Hinweis: *Wenn Sie **[Record Only]** verwenden, um eine vorhandene Palette erneut zu speichern, werden die Werte zu dieser Palette hinzugefügt. Die ursprüngliche Palette wird nicht vollständig überschrieben. Nur manuelle Änderungen werden in der Palette gespeichert.*

Hinweis: *Mit **[Update]** ist es möglich, dem Speicherziel spezifische Änderungen hinzuzufügen. Siehe Update (auf Seite 321).*

Die folgenden Methoden können verwendet werden, um manuelle Parameterwerte mithilfe von **[Record Only]** zu speichern:

- **[Record Only] [Color Palette] [2] [Enter]** – speichert nur die manuellen Colorwerte in Color-Palette 2.
- **[Record Only] [Beam Palette] [5] [Label]** <Name> **[Enter]** – speichert manuelle Beamwerte für alle Kreise und gibt der Beam-Palette 5 einen Namen.
- **[-] [9] [Record Only] [Color Palette] [Next] [Label]** <Name> **[Enter]** – speichert die nächste Color-Palette ohne den angegebenen Kreis und vergibt einen Namen.
- **[**Kreise**] [Record Only] [Focus Palette] [2] [Enter]** – speichert Focus-Palette 2, bezieht aber nur die manuellen Werte für die angegebenen Kreise und Parameter ein.

- **[1] [Thru] [9] {Iris} {Zoom} [Record Only] [Beam Palette] [5]** – speichert nur manuelle Zoom- und Iriswerte für die Kreise 1 bis 9 in Beam-Palette 5.

Paletten auf Direkttasten speichern

Sie können Paletten mit Hilfe von Direkttasten effizient speichern. Drücken Sie dazu einfach auf dem Touchscreen die Direkttaste für die gewünschte Palette.



Beispiel:

Wenn Sie Colorwerte in Color-Palette 4 speichern möchten, drücken Sie

- **[Record]**

und anschließend die Schaltfläche in der Direkttasten-Bank für Color-Paletten, die in der unteren rechten Ecke mit einer hellgrauen „4“ beschriftet ist.

- **{Direkttaste Color-Palette 4}**

In der Direkttaste wird „Color-Palette 4“ angezeigt, was die erfolgreiche Speicherung bestätigt.

Für weitere Informationen zur Direkttastenzuordnung siehe *Direkttasten (auf Seite 123)*.

Filter mit Paletten benutzen

Filter können verwendet werden, um zu ändern, welche Werte durch ein Speicherbefehle in eine Palette gespeichert werden. Gefilterte oder aktive Parameter können in Speicherziele gespeichert werden.

Einen Parameter filtern:

1. Drücken Sie **{Filter}** im ZIB. Die Schaltfläche **{Filter}** blinkt.
2. Drücken Sie die Schaltfläche für den Parameter, den Sie speichern möchten.
3. Drücken Sie **{Filter}** erneut. Neben der Schaltfläche der Parameterkategorie erscheint die Meldung „Filter ein“.

Um festzulegen, welcher Parameter in der Kategorie gefiltert wird:

1. Drücken Sie die Schaltfläche **{Filter}**. Alle aktiv gefilterten Parameter sind grau hinterlegt. Möglicherweise müssen Sie die Pfeilschaltfläche für diese Parameterkategorie drücken, um weitere Parameter in der Kategorie anzuzeigen.

Filter sind eine Umschaltfunktion. Um Filter aufzuheben, drücken Sie **{Filter}** und anschließend die hervorgehobenen Parameterkacheln im ZIB, um die Filter zu deaktivieren, oder verwenden Sie **{Filter löschen}**.

Für mehr Informationen zu Filtern siehe *Filter (auf Seite 383)*.

Paletten aufrufen



Hinweis: *In den Beispielen unten werden **[Palette]** und **[Beam Palette]** verwendet. Benutzer von Element Classic müssen **{Palette}** und **{Beam Palette}** verwenden.*

Paletten können über die Bedientastatur, die Direkttasten oder die ML-Kontrolle aufgerufen werden (siehe *Moving Light-Steuerung (auf Seite 140)*).

Wenn Paletten aufgerufen werden, sind alle Daten manuell und werden in rot angezeigt. Aufgerufene Paletten werden nur auf angewählte Kreise angewendet, daher müssen Sie vor dem Aufrufen einer Palette Kreise anwählen. Wenn ein angewählter Kreis oder Parameter

keinen gespeicherten Wert in der aufgerufenen Palette hat, bleibt er im aktuellen Zustand. Paletten auf Direkttasten werden hervorgehoben, wenn sie für die aktuelle Kreisauswahl geeignet sind.

Sie können alle in einer Palette enthaltenen Kreise anwählen, indem Sie **[Group] [Palette]** [x] **[Enter]** drücken. Sie können auch eine ganze Palette aufrufen, indem Sie **[Recall From] [Palette]** [x] **[Enter]** drücken.

Hinweis: *Sofern diese Funktion im Setup aktiviert ist, können Sie auf eine Paletten-Direkttaste doppelklicken, um die ausgewählte Palette schnell aufzurufen und ihren Inhalt auszugeben. Siehe Gerät > Anzeigen (auf Seite 252) für weitere Informationen.*

Aufgerufene Paletten werden als manuelle Werte für die angegebenen Kreise angezeigt. Diese Daten erscheinen als Abkürzungen des Palettentyps (IP3 = Intensity-Palette 3, FP8 = Focus-Palette 8 usw.) oder als Palettenname, wenn in den Anzeige-Einstellungen im Setup so festgelegt bzw. aktiviert (siehe *{Referenzen anzeigen} (auf Seite 252)*). Um die numerischen Werte hinter einer beliebigen Palette (oder einem anderen referenzierten Wert) zu sehen, halten Sie **[Data]** gedrückt. Um die Palettennummer hinter dem Namen anzuzeigen, drücken Sie **[About] + [Label]**.

Wenn Paletten aufgerufen werden, folgen Kreise mit gespeicherten Daten in der Palette diesen Daten entsprechend den manuellen Zeiteinstellungen. Ein Zeitfader für manuelle Werte kann ebenfalls die Zeitensteuerung beeinflussen. Siehe *Man Time Fader (Zeit-Fader für manuelle Werte) (auf Seite 146)*.

Die Paletten können auch mit einer bestimmten Zeitangabe mit **[Sneak] [Time]** aufgerufen werden. Für Beispiele zur Verwendung von **[Sneak] [Time]**, siehe *Sneak (auf Seite 288)*

Sie können auch Gruppen verwenden, um Paletten aufzurufen. Zum Beispiel:

- **[Group] [1] [1] [Beam Palette] [5] [Enter]**
- **[Group] [5] {Color Palette 6}**

Paletten können auch mit den Direkttasten aufgerufen werden, wodurch die Kommandozeile automatisch beendet wird. Um nur bestimmte Parameter einer Palette aufzurufen, wählen Sie Kreise und die gewünschten Parameter (oder die nicht benötigten, mit der Taste **[-]**) in der Kommandozeile.

Die folgenden Methoden können verwendet werden, um Paletten aufzurufen.

- **[**Kreise**] {**Direkttaste**}** – ruft die zugehörigen (IFCB-) Palettendaten für die angewählten Kreise ab.
- **[**Kreise**] [Palette] [**n**] [Enter]** – ruft die zugehörige IFCB-Palette für angewählte Kreise auf.
- **[**Kreise**] {Edge} [Beam Palette] [**n**] [Enter]** – ruft nur die Werte des Edge-Parameters aus der angegebenen Beam-Palette für die angewählten Kreise ab.
- **[Group] [**n**] [Palette] [**z**] [Enter]** – ruft alle Daten in der Palette ab und wendet sie auf die angewählte Gruppe an.
- **[Intensity Palette] [**y**] [At] [**z**] [Enter]** – ruft die Intensity-Palette für angewählte Kreise auf und setzt alle abgerufenen Intensitätswerte auf einen Proportionalwert ihrer gespeicherten Werte.

Hinweis: *Das obige Beispiel unterbricht die Referenz zur Intensity-Palette. Um die Verknüpfung aufrechtzuerhalten, muss die Palette ohne geänderten Intensitätswert aufgerufen werden. Wenn Sie die Intensity-Palette mit „Voll" wieder aufrufen, wird auch dieser Link unterbrochen.*

Beim Aufrufen von Paletten werden nur die Kreise, die zum Zeitpunkt des Aufrufens angewählt waren, durch den Palettenaufruf beeinflusst. Die aus einer Palette aufgerufenen Daten werden referenziert. Um die Referenz zu unterbrechen, können Sie **{Make Absolute}** verwenden.

- **[**Kreise**] {Edge} {Beam Palette} [n] {Make Abs} [Enter]** – ruft nur die Werte des Edge-Parameters aus der angegebenen Beam-Palette für die angewählten Kreise ab und wandelt diese in absolute Werte um.

Paletten auf Fadern

Paletten können Fadern zugeordnet werden. Siehe *Fader-Eigenschaften von Preset und Palette (auf Seite 337)*.

Presets und Paletten können verwendet werden, um eine temporäre Liste von Inhalten zu erstellen, die auf einem Fader wiedergegeben werden können. Siehe *Provisorische Faderzuweisung (auf Seite 341)*.

Paletten in Live bearbeiten



Hinweis: *[Palette] und [Color Palette] werden in den Beispielen unten verwendet. Benutzer von Element Classic müssen {Palette} und {Color Palette} verwenden.*

Wenn eine Palette bereits vorhanden ist, ersetzt **[Record]** alle vorhandenen Daten, es sei denn, es wurden Kreise ausgeschlossen. **[Record Only]** ist eine selektive Speicherfunktion, daher fügt sie Daten hinzu. Über eine bereits vorhandene Palette zu speichern erfordert eine Bestätigung, wenn die Bestätigungen im Setup aktiviert sind. Siehe *Speichern Setup (auf Seite 237)* Es ist auch möglich, mit **[Update]** manuelle Änderungen am Speicherziel vorzunehmen.

Überschreiben

Das Überschreiben erfolgt nach den Speicherkonventionen von **[Record]** und **[Record Only]**, wie in den vorherigen Abschnitten beschrieben. Die einzige Ausnahme ist, dass eine Bestätigung erforderlich ist, um eine vorhandene Palette zu überschreiben.

Es gibt zwei verschiedene Methoden des Überschreibens:

- **[Record] [Palette] [5] [Enter] [Enter]** – überschreibt den Inhalt vollständig.
- **[**Kreise**] [Record] [Palette] [5] [Enter] [Enter]** – führt die Daten zusammen.

Update

Änderungen in Live können sowohl in aktive als auch in inaktive Paletten upgedatet werden. Wenn ein Parameter in einer aktiven Palette upgedatet wird, ist dieser Parameter nicht mehr absolut, sondern wird nun in der upgedateten Palette angezeigt.

Im Folgenden wird gezeigt, wie Sie Color-Palette 2 updaten, wenn keine Stimmungen aktiv sind und Sie Kreise innerhalb dieser Palette aufgerufen haben.

- **<**Kreise**> [Update] [Color Palette] [2] [Enter]** – alle manuellen Änderungen für Kreise, die sich schon in der Palette befinden, werden in Color-Palette 2 upgedatet.
- **[1] [Update] [Color Palette] [2] [Enter]** – fügt die manuellen Werte von Kreis 1 zur Color-Palette 2 hinzu.
- **[-] [3] [Update] {Color Palette 2}** – schließt manuelle Änderungen für Kreis 3 vom Update für Color-Palette 2 mithilfe der Direkttasten aus.

Wenn ein Kreis oder Parameter keine Daten in der upzudatenden Palette enthält, wird er nur dann dieser Palette hinzugefügt, wenn der Benutzer dies ausdrücklich durch Angabe des Kreises anfordert.

Paletten in Blind bearbeiten



Hinweis: *[Palette] wird in den Beispielen unten verwendet. Benutzer von Element Classic müssen* ***{Palette}*** *verwenden.*

Alle Paletten können in Blind angezeigt und bearbeitet werden. Um eine Palette in Blind zu öffnen, können Sie eine der folgenden Aktionen ausführen:

- **[Blind] [Palette] [Enter]** – die erste gespeicherte Palette des gewählten Typs (Intensity, Focus, Color oder Beam) wird in Blind angezeigt oder zur letzten in Blind angezeigten Palette dieses Typs zurückgekehrt.
- **[Blind] {Direkttaste Palette 3}** oder **[Blind] [Palette] [3] [Enter]** – die angegebene Palette wird in Blind angezeigt.
- **[Palette] [Palette] {Edit}** – öffnet erst die Listenansicht des Palettentyps und dann die Palette in Blind. Sie können auch die Tab-Nummer verwenden, um die Liste zu öffnen. Siehe *Paletten in der Listenansicht bearbeiten (auf Seite 324)* für eine Liste von Tab-Nummern.



VORSICHT: ***Beim Bearbeiten von Paletten in Blind werden Änderungen an den Paletten automatisch durchgeführt, daher ist kein Befehl zum Updaten oder Speichern erforderlich.***

Paletten können in Blind in der Tabellen- und Tracklistenansicht eingesehen und bearbeitet werden. In Blind stehen beim Bearbeiten von Paletten die folgenden Softkeys zur Verfügung:

- *{Nach Typ} Paletten (auf Seite 316)*
- *{Absolut} Paletten (auf Seite 316)*
- *{Gesperrt} Paletten (auf Seite 316)*
- *Typ-Paletten in Blind bearbeiten (auf Seite 325)*
- *Offset (auf Seite 261)*
- *Make Null (auf Seite 396)*
- *Make Absolute (auf Seite 398)*
- *Ersetzen mit (auf Seite 371)*
- *Query (auf Seite 399)*

Blind-Palette von Live aufrufen



Hinweis: *[Palette] wird in den Beispielen unten verwendet. Benutzer von Element Classic müssen* ***{Palette}*** *verwenden.*

- **[Blind] [Palette] [Enter]** – die erste gespeicherte Palette des gewählten Typs (Intensity, Focus, Color oder Beam) wird in Blind angezeigt oder zur letzten in Blind angezeigten Palette dieses Typs zurückgekehrt.
- **[Blind] {Direkttaste Palette 3}** oder **[Blind] [Palette] [3] [Enter]** – die angegebene Palette wird in Blind angezeigt.
- **[Palette] [Palette] {Edit}** – öffnet erst die Listenansicht des Palettentyps und dann die Palette in Blind.

Paletten in Blind anzeigen

Wenn in einem beliebigen Blind-Modus keine Kreise ausgewählt sind, können Sie eine Palette über die Kommandozeile oder Direkttasten eingeben. Dadurch gelangen Sie in den Blind-Modus für diese Palette.

- **[Color Palette]** [n] **[Enter]**
  - Benutzer von Element Classic müssen **{Color Palette}** [n] **[Enter]** verwenden.

Sie können auch mit **[Next]** und **[Last]** durch die verfügbaren Paletten blättern.

In Blind bearbeiten

Die folgenden Methoden zeigen das Bearbeiten von Paletten in Blind:

- **[2] {Iris} [At] [Enter]** - entfernt den aktuellen Parameterwert 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 nach Kreis 5.
- **[6] [Recall From] [Focus Palette] [1] [Enter]** – ruft die Werte für Kreis 6 aus Focus-Palette 1 ab, aber nicht die Referenz.
  - Benutzer von Element Classic müssen **{Focus Palette}** verwenden.

Sie können Blind-Werte mit Encodern einstellen, falls verfügbar.

Beim Bearbeiten in Blind ist es möglich, eine Änderungsbefehl aus einer beliebigen Palette zu entfernen, indem Sie den Kreis und den Parameter auswählen und **[At] [Enter]** oder **{Make Null} [Enter]** drücken.

[Recall From], **[Copy To] Move To** (mit **[Copy To] [Copy To]**) und **{Ersetzen mit}** kann zum Erstellen und Bearbeiten von Palettendaten verwendet werden. Siehe *Erweiterte manuelle Steuerung (auf Seite 393)*.

Hinweis: *Wenn Sie beim Bearbeiten von Paletten im Blind-Modus **[Recall From] [Recall From]** drücken, wird **[Recall From] [Palette]** in die Kommandozeile geschrieben.*

Paletten kann ein Icon zugewiesen und so konfiguriert werden, dass es auf der Direkttaste unter Direkttasten (Tab 4) oder Custom-Direkttasten (Tab 39) erscheint. Siehe *Icons (auf Seite 131)*.

Paletten in der Trackliste bearbeiten

Hinweis: *In den Beispielen unten werden **[Color Palette]** und **[Beam Palette]** verwendet. Benutzer von Element Classic müssen **{Color Palette}** und **{Beam Palette}** verwenden.*

Die Ansicht „Blind Trackliste“ zeigt eine Reihe von Paletten entlang der Y-Achse und Kreisparameter entlang der X-Achse. Das Anzeigen von Paletten in der Trackliste ist nützlich, wenn Sie Daten zwischen Paletten vergleichen möchten. Drücken Sie in Blind **[Format]**, um zur Trackliste zu gelangen. Siehe *Trackliste (Nur in Blind) (auf Seite 110)*.

Nachdem Sie eine Palette ausgewählt haben, können Sie mit den Tasten **[Next]** oder **[Last]** durch die Liste blättern oder die gewünschte Palette über die Tastatur auswählen. Sie können auch einen Bereich von Paletten auswählen, die gleichzeitig bearbeitet werden sollen. Sie können Änderungen an der/den Palette(n) vornehmen, indem Sie Kreise anwählen und

Parameterwerte ändern. Zusätzlich zu den normalen Bearbeitungsfunktionen können Sie in dieser Ansicht auch die folgenden Befehle verwenden: **[Copy To]**, **{Make Absolute}**, **{Make Null}**, **Move To** (mit **[Copy To] [Copy To]**) und **{Ersetzen mit}**.

Die folgenden Methoden das Bearbeiten von Paletten in der Trackliste in Blind:

- **[Color Palette] [1] [Thru] [9] [Enter]** – wählt die Color-Paletten 1 bis 9 aus.
- **[1] {Scroller} {Make Null} [Enter]** – setzt den Wert des Farbwechslers für Kreis 1 in den angewählten Color-Paletten auf Null.
- **[1] {Scroller} [4] [Enter]** – setzt den Wert des Farbwechslers für Kreis 1 auf Frame 4 in den ausgewählten Paletten.

Nachstehend sind einige Beispiele für die zusätzlichen Funktionen zum Bearbeiten von Paletten in der Trackliste aufgeführt:

- **[**Palette**] [1] [Thru] [5] {Move To} <**Palette**> [9] [Enter]** – die Paletten 1 bis 5 werden auf die Paletten 9 bis 14 verschoben. Sie müssen den Endwert für die Konsole nicht angeben, um das Verschieben auszuführen.
- **[Beam Palette] [1] [Thru] [5] [Enter] {Iris} [5] [0] {Ersetzen mit} [2] [5] [Enter]** – für die Paletten 1 bis 5 ersetzt diesen Befehl alle Iriswerte von 50 mit 25.

Paletten in der Listenansicht bearbeiten

Wenn Sie die Taste Intensity-, Focus-, Color- oder Beam-Palette zweimal drücken, wird eine Listenansicht für den zugehörigen Palettentyp in einem neuen Tab geöffnet (oder die Listenansicht nach vorne geholt, wenn sie bereits geöffnet ist). Sie können die Listenansichten auch vom Home-Bildschirm aus öffnen. Siehe *Home-Bildschirm (auf Seite 99)*.

Sie können die Listenansichten auch über deren Tab-Nummern öffnen. Halten Sie **[Tab]** gedrückt und geben Sie die zu öffnende Nummer ein.

- Intensity-Palette – **[Tab] [2] [2]**
- Focus-Palette – **[Tab] [2] [3]**
- Color-Palette – **[Tab] [2] [4]**
- Beam-Palette – **[Tab] [2] [5]**

Kennungen für absolut (A), gesperrt (L) und Typ (T+) werden rechts neben der Palettennummer angezeigt.

Hinweis: *In der Spalte Typ-Kreise zeigt jede Kreisnummer mit einem Sternchen an, dass für diesen Kreis keine Typ-Daten gespeichert sind.*

In der Listenansicht können Sie eine Palette zur Bearbeitung auswählen, was den Fokus auf die Blind Kreisansicht ändert, wobei die angegebene Palette zur Bearbeitung bereitsteht. Darüber hinaus können Sie Ihrer Liste Paletten hinzufügen und die Namen für jede Palette in der Liste bearbeiten.

Beispiel:

In der Listenansicht können Sie Paletten auswählen und umbenennen oder verschieben.

- **[1] [5] [Label] <**Name**> [Enter]**

In der Listenansicht der Palettenkategorien steht der Softkey **{Edit}** zur Verfügung. Der Softkey **{Edit}** holt eine Blind-Kreisansicht nach vorne und öffnet die ausgewählte Palette. Die Blind-Anzeige kann mit **[Format]** zur Tracklisten- oder Tabellenansicht geändert werden.

Zum Kopieren einer bestimmten Palette in eine neue Palette:

Sie können Paletten innerhalb der Liste mit **[Copy To]** an eine andere Stelle der Liste kopieren.

- **<Color Palette> [2] [Copy To] [9] [Enter] [Enter]** – kopiert den Inhalt der Color-Palette 2 in die Color-Palette 9. Color-Palette 2 bleibt in der Liste erhalten. Das zweite **[Enter]** ist nicht erforderlich, wenn Sie Bestätigungen im Setup deaktiviert haben.

Sie können mit **[Copy To]** auch Presets auf Paletten kopieren.

Zum Verschieben einer bestimmten Palette an einen anderen Ort:

- **[1] {Move To} [3] [Enter]** – verschiebt den Inhalt und den Namen der Palette 1 nach Palette 3. Wenn Palette 3 bereits vorhanden ist, werden Sie aufgefordert, zu bestätigen, dass Sie die vorhandene Palette überschreiben möchten. Sie können mit **[Copy To] [Copy To]** auf **{Move To}** zugreifen.

Sie können auch Daten von einem Preset in eine Palette verschieben und umgekehrt. Es ist wichtig, daran zu denken, dass bei der Verwendung des Befehls **{Move To}** die Daten aus ihrem aktuellen Speicherort entfernt und in ihren neuen Speicherort verschoben werden.

Zum Bearbeiten von Palettendaten aus der Listenansicht:

- **[1] [5] {Edit} [Enter]** – wählt die Palettennummer 15 aus und öffnet die Blind-Anzeige, wobei Palette 15 zur Bearbeitung ausgewählt wird. Mit den Tasten **[Next]** und **[Last]** können Sie auf die anderen Paletten zugreifen oder eine neue Palette zur Bearbeitung über die Tastatur auswählen.

Typ-Paletten benutzen

Eine Typ-Palette speichern

Wenn **{Nach Typ}** beim Speichern verwendet wird, wird der Kreis mit der niedrigsten Nummer des jeweiligen Gerätetyps zum Typkreis. Im Allgemeinen wird bei der Speicherung von Typ-Paletten nur ein Kreis pro Gerätetyp verwendet. Alle zusätzlichen Kreise in diesem Gerätetyp werden mit diskreten Werten gespeichert.

- **[1] [Thru] [5] [Record] [Int Palette] [1] {Nach Typ} [Enter]** – Kreise 1 bis 5 werden in Intensity-Palette 1 gespeichert. Die Kreise 1 bis 5 haben den gleichen Gerätetyp. Kreis 1 ist der Typkreis und die Kreise 2 bis 5 werden mit diskreten Werten gespeichert.
- **[1] [Thru] [5] [Record] {Intensity Palette 1} [Enter]** – Wenn eine Typ-Palette ohne Verwendung des Softkeys **{Nach Typ}** gespeichert wird und der Typkreis im Speicherbefehl enthalten ist, ändert sich der Wert des Typkreises und alle anderen Änderungen werden auf diskret gesetzt.
- **[1] [Thru] [5] [Record] {Intensity Palette 1} {Diskret} [Enter]** – Wenn ein Typkreis in einem Speicherbefehl mit **{Diskret}** enthalten ist und es Kreise gibt, die diesem Typkreis folgen, werden die Werte des Typkreises auf diskret geändert und der Folge-Kreis mit der niedrigsten Nummer wird zum neuen Typkreis. Alle anderen Kreise des Speicherbefehls haben ebenfalls diskrete Werte.

Typ-Paletten in Blind bearbeiten



Hinweis: *In den Beispielen unten werden **[Color Palette]** und **[Beam Palette]** verwendet. Benutzer von Element Classic müssen **{Color Palette}** und **{Beam Palette}** verwenden.*

In Blind werden die Werte des Typkreises in Blau, diskrete (abweichende) Daten für die anderen Kreise in Weiß und alle Kreise, die den Wert des Typkreises verwenden, in Magenta angezeigt.

- **[3] {Nach Typ} [Enter]** – macht Kreis 3 zum neuen Typkreis für diesen Gerätetyp. War ein anderer Kreis für diesen Typ der Typkreis, sind seine Daten jetzt diskret.
- **[1] [0] [Thru] [2] [0] {Diskret} [Enter]** – ändert die Werte für die Kreise 10 bis 20 auf diskret. Wenn einer dieser Kreise der Typkreis ist, wird der dem Typkreis bisher folgende Kreis mit der niedrigsten Nummer zum neuen Typkreis.
- **[5] [Thru] [8] [At] [Enter]** – entfernt die diskreten Werte für die Kreise 5 bis 8. Sie verwenden nun die Werte des Typkreises.
- **[Color Palette] [2] {Diskret} [Enter]** – ändert alle Typkreise und Kreise, die dem Typkreis folgen, auf diskret.
- **[Intensity Palette] [5] {Nach Typ} [Enter]** – macht den ersten Kreis jedes Gerätetyps zu einem Typkreis.
- **[Beam Palette] [3] {Bereinigen} [Enter]** – konvertiert Paletten, die in früheren Versionen der Eos-Software erstellt wurden, in Typ-Paletten. Wenn in dieser Palette Typ-Kreise existieren, konvertiert **{Bereinigen}** alle passenden diskreten Kreise in Kreise, die dem Typkreis folgen.

{Make Null} kann mit der Typ-Palette verwendet werden, wenn Sie verhindern möchten, dass ein Kreis auf einen Aufruf einer Typ-Palette reagiert. Die Daten werden weiterhin angezeigt, sind aber mit einem „N“ versehen und ausgegraut. Siehe *Make Null (auf Seite 396)*.

Typ-Paletten updaten

Mit **{Nach Typ}** nach einem **[Update]**-Befehl, der keinen Typkreis, sondern nur Folge-Kreise enthält, wird der Wert des niedrigsten Folge-Kreises auf den Typkreis kopiert. Der Kreis, der dem Typkreis folgt, bleibt weiterhin ein Folge-Kreis. Das bedeutet, dass Sie beim Updaten von Typwerten in einer Typ-Palette die Typkreisnummer nicht kennen müssen.

Ist ein Typkreis in einem **[Update]**-Befehl ohne Verwendung von **{Nach Typ}** enthalten und es Kreise gibt, die diesem Typkreis folgen, werden die Werte des Typkreises auf diskret geändert. Der Folge-Kreis mit der niedrigsten Nummer wird dabei zum neuen Typkreis. Alle anderen upgedateten Kreise werden auf diskret geändert.

Andere Palettenbearbeitungen

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Color Palette]** verwendet. Benutzer von Element Classic müssen **{Color Palette}** verwenden.*

Kreise aus einer Palette entfernen

Sie können spezifische Kreise aus einer Palette entfernen. Dies kann in Blind erfolgen.

Beispiel:

Öffnen Sie die Palette in Blind:

- [Blind] [Color Palette] [Enter]

Wählen Sie die Palette aus, die Sie bearbeiten möchten:

- [Color Palette] [5] [Enter]

Entfernen Sie Kreise mit:

- [2] [+] [4] [+] [6] [Thru] [9] [At] [Enter]

Sie können auch einen Kreis oder Parameter aus einer Reihe von Presets entfernen, indem Sie Folgendes drücken:

- [Beam Palette] [1] [Thru] [5] [Enter] [6] [At] [Enter]

Sie können Kreise von Live aus entfernen, indem Sie Folgendes drücken:

- [Kreise] [Delete] [Color Palette] [2] [Enter]

Paletten löschen

Um die Color-Palette 1 zu löschen, drücken Sie [Delete] [Color Palette] [1] [Enter] [Enter]. Wenn Paletten gelöscht werden, werden alle Referenzen in Stimmungen in absolute Werte umgewandelt.

Kapitel 11

Presets

Presets 329
Preset-Optionen 329
Presets in Live speichern 329
Presets abrufen 331
Presets in Live editieren 332
Presetliste 333
Presets in Blind editieren 333
Mit Typ-Presets arbeiten 335
Kreise aus einem Preset entfernen 336
Presets löschen 337
Fader-Eigenschaften von Preset und Palette 337

Presets

Presets sind Paletten insofern sehr ähnlich, als dass beides Sammlungen von Daten für spezifische Kreise sind, die das Anlegen von Stimmungen vereinfachen. Presets können allerdings **alle** Daten für einen gegebenen Kreis (Intensity, Focus, Color, Beam) und nicht nur eine Parameterkategorie aufnehmen.

Eos unterstützt bis zu 1.000 Presets, die als Dezimal- (bis zu drei Stellen, 0,001) oder als ganze Zahlen (bis zu 9.999,999) gespeichert werden können. Sie können Absolutdaten und/oder eine Mischung von IFCB-Paletten enthalten. Presets können **keine** anderen Presets referenzieren.

Auf den meisten Konsolen der Eos-Familie können Fadern Presets zugeordnet werden. Siehe *Fader-Eigenschaften von Preset und Palette (auf Seite 337)*.

Effekte können in Presets gespeichert werden. Siehe *Effekt in ein Preset speichern (auf Seite 450)*.

Preset-Optionen

Für das Speichern von Presets gibt es drei Softkey-Optionen:

{Nach Typ} Presets

Typ-Presets werden mit Typkreisen angelegt, die Werte enthalten, die jedem beliebigen anderen Kreis innerhalb des gleichen Gerätetyps zugewiesen werden können. Sie können aber auch Werte enthalten, die nur für einen einzelnen Kreis gelten.

Bei Typ-Presets steht in der unteren Ecke der Direkttasten und in der Presetliste ein „T“. Ein „+“ wird nach dem „T“ angezeigt, wenn Kreise mit diskreten Daten gespeichert wurden.

{Absolut} Presets

Absolute Presets sind Presets, bei deren Aufruf die Werte eingefügt und wie absolute Werte behandelt werden, die einem Kreis zugeordnet sind. Die Werte werden nie referenziert. Bei absoluten Presets steht in der unteren Ecke der Direkttasten und in der Presetliste ein „A“.

{Gesperrt} Presets

Gesperrte Presets sind Presets, die vor einer versehentlichen Änderung in Live geschützt sind.

Bei einem gesperrten Preset steht in der unteren Ecke der Direkttasten und in der Presetliste ein „L“.

Gesperrte Presets können durch gezieltes Aufrufen der Kreise und des Speicherziels upgedatet werden, [Kreise] **[Update]** [Speicherziel] **[Enter]**. Die Benutzung von **[Update] [Preset] [1] [Enter]** würde bei einem gesperrten Preset in Live nicht funktionieren. In Blind sind gesperrte Presets jedoch nicht geschützt.

Presets in Live speichern

Presets können in Live mit der Tastatur und/oder Direkttasten gespeichert werden. Sowohl **[Record]** als auch **[Record Only]** können zum Speichern von Presets verwendet werden, mit oder ohne Filter. Siehe *Speichern mit Record-Filtern (auf Seite 384)*.

[Record] speichert alle Kreise, die nicht auf Home stehen, und speichert sämtliche Informationen dieser Kreise, einschließlich der Parameter, die noch auf Home stehen. Presets können also die gleichen Informationen enthalten wie eine Stimmung. Sie verfügen jedoch

nicht über Zeiten oder Stimmungsattribute (wie Follow, Delay oder Effektübersteuerungen auf Stimmungsebene). Wenn Presets gespeichert oder überspeichert wurden, werden sie automatisch geladen und wiedergegeben. Presets können beschriftet werden.

Presets mit [Record] speichern

[Record] speichert alle Parameterwerte für Kreise, die nicht auf Home stehen, mit einem oder mehreren Parametern, falls die Filtereinstellungen im ZIB dies erlauben. Falls Filter eingesetzt werden, werden nur die von den Filtern erlaubten Parameter gespeichert.

Wenn Sie in Live Werte in ein Preset speichern, werden die entsprechenden Kreise danach auf dieses Preset gesetzt.

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Preset]** verwendet. Benutzer von Element Classic müssen **[Shift] & [Intensity Palette]** drücken oder die Taste **{Preset}** in der ML-Kontrolle verwenden.*

Mit den folgenden Methoden können Sie Presets mit **[Record]** speichern:

- **[Record] [Preset] [5] [Label]** [Name] **[Enter]** – speichert alle Parameterwerte aller Kreise, die nicht vollständig auf Home stehen, in Preset 5 und vergibt einen Namen.
- **[Record] [Preset] [Next] [Enter]** – speichert Werte ins nächste Preset.
- **[-] [2] [Record] [Preset] [n] [Enter]** – speichert das Preset ohne den entsprechenden Kreis.
- [Kreise] **[Record] [Preset] [6] [Enter]** – speichert das Preset nur mit den Werten der angewählten Kreise.
- **[Record] {Preset 1}** – speichert das Preset und zeigt es auf der ersten Preset-Direkttaste an.
- [Kreise] **{Alle NIP} [Record] [Preset] [8] [Enter]** – speichert alle Nicht-Intensitätsparameter für die angewählten Kreise im Preset.

Hinweis: *Beim selektiven Speichern müssen Sie die ein- oder auszuschließenden Kreise als Teil des **[Record]**-Befehls angeben. Andernfalls werden im neuen Preset alle Parameter von Kreisen gespeichert, deren Parameter nicht auf Home stehen.*

Hinweis: *Sie können auch Speicherfilter und **{Make Null}** als zusätzliche Tools verwenden, um zu entscheiden, welche Werte gespeichert werden. Weitere Informationen über diese Funktionen finden Sie unter Make Null (auf Seite 396) und Filter (auf Seite 383).*

Wenn Sie ein bestehendes Preset erneut speichern, wird eine Bestätigung verlangt, es sei denn, *Speichern Setup* wurde im Setup deaktiviert.

Presets mit [Record Only] speichern

[Record Only] ist ein selektive Speicherfunktion, die **nur manuelle Parameterwerte speichert**. Beim Speichern von Presets eingesetzt werden nur manuelle Kreiswerte im Preset gespeichert. Genau wie bei **[Record]** können hier ebenfalls Speicherfilter und **{Make Null}** verwendet werden, um genauer zu definieren, welche Informationen gespeichert werden. Siehe *Speichern mit Record-Filtern (auf Seite 384)*.

Mit **[Record] [Record]** wird auf der Element Classic „Record Only“ in die Kommandozeile geschrieben.

Mit folgenden Methoden können Sie Presets mit **[Record Only]** speichern:

- **[Record Only] [Preset] [5] [Label]** [Name] **[Enter]** – speichert **manuelle** Parameterwerte aller Kreise in Preset 5 und vergibt einen Namen.
- **[Record Only] [Preset] [Next] [Enter]** – speichert manuelle Werte in das nächste Preset.
- **[-] [3] [Record Only] [Preset]** [n] **[Enter]** – speichert das Preset ohne die angegebenen Gruppen oder Kreise.
- [Kreise] **[Record Only] [Preset] [6] [Enter]** – speichert das Preset nur mit den manuellen Werten der angewählten Kreise.
- [Kreise] **{Color} [Record Only] [Preset] [7] [Enter]** – speichert nur die manuellen Colorwerte der angewählten Kreise im Preset.

Presets abrufen

Für das Abrufen eines Presets müssen zuerst Kreise angewählt werden. Wenn für einen angewählten Kreis oder Parameter im aufgerufenen Preset kein Wert vorhanden ist, bleibt er in seinem aktuellen Zustand. Wenn Sie alle Kreise in einem Preset aufrufen möchten, können Sie **[Recall From] [Preset]** [x] drücken. Presets, die auf Direkttasten gespeichert sind, werden hervorgehoben, wenn sie für die aktuelle Kreisanwahl verfügbar sind.



Hinweis: *Falls dies im Setup aktiviert wurde, können Sie durch zweimaliges Drücken auf eine Preset-Direkttaste schnell den Inhalt des angewählten Preset abrufen und ausgeben. Siehe Gerät > Anzeigen (auf Seite 252) für weitere Informationen.*

Wenn Sie nur bestimmte Parameter eines Presets wieder aufrufen möchten, wählen Sie die Kreise an und geben die benötigten Parameter (oder mit der Taste **[-]** die Parameter, die nicht benötigt werden) in die Kommandozeile ein.

Wenn ein Preset aufgerufen wird, folgen Parameteränderungen den manuellen Zeiten, falls diese aktiviert sind. Ein Zeitfader für manuelle Werte kann ebenfalls die Zeitensteuerung beeinflussen. Siehe *Man Time Fader (Zeit-Fader für manuelle Werte) (auf Seite 146)*.

Presets können auch mit einer durch **[Sneak] [Time]** festgelegten Zeit abgerufen werden. Für Beispiele zur Verwendung von **[Sneak] [Time]**, siehe *Sneak (auf Seite 288)*

Sie können Presets mit folgenden Methoden abrufen:

- **{**Preset-Direkttaste**}** – ruft die zugehörigen Preset-Daten für die angewählten Kreise wieder auf.
- **[Preset] [2] [Enter]** – ruft Preset 2 für die angewählten Kreise wieder auf.
- [Kreise] **[Preset] [2] [Enter]** – ruft die Preset-Daten für die angewählten Kreise ab.
- [Kreise] **[Preset] [Enter]** – ruft die Daten des zuletzt ausgewählten Presets für die Kreise in der Auswahlliste ab.
- [Kreise] **{Color} [Preset] [5] [Enter]** – ruft nur die Colorwerte des angegebenen Presets für die angewählten Kreise ab.
- **{Color} {**Preset-Direkttaste**}** – ruft nur die Colorwerte des angegebenen Presets für die angewählten Kreise ab.
- **[Recall From] [Preset] [3] [At] [5] <0> [Enter]** – ruft alle Kreise in Preset 3 auf und setzt alle Intensitätswerte auf 50 %. Die ursprünglichen Intensitätsdaten sind weiterhin mit dem Preset verknüpft. Wenn die Intensität dauerhaft geändert werden soll, müssen Sie zuerst das Preset updaten, um die Intensitätsänderung und die Verknüpfung beizubehalten. Durch das Speichern der Daten in ein anderes Speicherziel wird die Verknüpfung unterbrochen und die Daten werden in Absolutdaten umgewandelt.

- [Kreise] **[Preset] [7] [Enter] [At] [5] <0> [Enter]** – ruft Preset 7 für angewählte Kreise auf. Intensitätswerte werden mit 50 % ihres gespeicherten Werts wieder aufgerufen. Die ursprünglichen Intensitätswerte sind weiterhin mit dem Preset verknüpft. Wenn die Intensität dauerhaft geändert werden soll, müssen Sie zuerst das Preset updaten, um die Intensitätsänderung und die Verknüpfung beizubehalten. Durch das Speichern der Daten in ein anderes Speicherziel wird die Verknüpfung unterbrochen und die Daten werden in Absolutdaten umgewandelt.
- **[Recall From] [Preset] [9] [Enter]** – wählt alle Kreise mit Werten in Preset 9 an und setzt diese Kreise auf die Werte in Preset 9.
- **[1] [Recall From] [Preset] [1] [At] [5] <0> [Enter]** – ruft die Intensität von Kreis 1 aus Preset 1 mit 50 % des gespeicherten Werts ab. Wenn Kreis 1 in Preset 1 auf 50 gesetzt ist, beträgt der abgerufene Wert 25.

Presets in Live editieren

Es gibt zwei Wege, ein Preset in Live zu editieren: Sie können das Preset erneut speichern oder **[Update]** verwenden.

Presets überschreiben

Das Überschreiben erfolgt nach den Speicherkonventionen von **[Record]** und **[Record Only]**. Die einzige Ausnahme besteht darin, dass eine Bestätigung erforderlich ist, um ein bestehendes Preset zu überspeichern.

Es gibt zwei verschiedene Methoden zum Überspeichern:

- **[Record] [Preset] [5] [Enter] [Enter]** – überschreibt den Inhalt vollständig.
- [Kreise] **[Record] [Preset] [5] [Enter] [Enter]** – führt die Daten zusammen.

Presets updaten

Die Funktion **[Update]** wird verwendet, um Parameteränderungen zurück in ein Preset zu speichern. Beim Updaten müssen Sie das Preset angeben, das upgedatet werden soll. Das kann über die Tastatur oder Direkttasten erfolgen.

Bei den folgenden Beispielen wird vorausgesetzt, dass es keine aktiven Stimmungen in der aktiven Ausgabe gibt. Zum Updaten referenzierter Werte, wenn Stimmungen aktiv sind, siehe *Modifying Cues Live (page 1)*.



Beispiel:

Zum Updaten eines Presets müssen Sie zuerst das Preset für die Kreise aufrufen, die Sie editieren möchten:

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

– oder –

- **[Recall From] [Preset] [1] [Enter]**

Nehmen Sie mit der Tastatur, Encodern oder ML-Kontrolle die nötigen Parameteränderungen vor. Updaten Sie das Preset, sobald die gewünschte Optik erzielt wurde.

- **[Update] [Preset] [1] [Enter]**

– oder –

- **[Update] {Preset 1}**

Beim Updaten eines Presets werden nur Kreise upgedatet, die bereits im Preset vorhanden sind. Wenn Sie mit **[Update]** Werte für neue Kreise in das Preset speichern möchten, müssen Sie entsprechende Kreise oder Parameter anwählen.

Presetliste

Die Presetliste zeigt alle gespeicherten Presets an. In der Presetliste können Sie nur Attribute ändern. Das Editieren ist in der Listenansicht nicht möglich.

Drücken Sie zweimal **[Preset]**, um die Preset-Listenansicht zu öffnen. Sie können die Presetliste auch über den Home-Bildschirm oder mit **[Tab] + [2][6]** öffnen. Benutzer von Element Classic müssen **[Shift] & [Intensity Palette]** drücken oder die Taste **{Preset}** in der ML-Kontrolle verwenden. Siehe *Home-Bildschirm (auf Seite 99)*.

Mit **{Edit}** gelangen Sie in die Blind-Ansicht des gewählten Presets im letzten von Ihnen in Blind verwendeten Format. Dort können Sie das Preset ändern. Die Blind-Anzeige kann mit **[Format]** zur Tracklisten- oder Tabellenansicht geändert werden.

Mit **[Next]** und **[Last]** können Sie durch die Presetliste navigieren.

In der Liste werden die Kennungen (A) für absolut, (L) für gesperrt und (T+) für Typ rechts neben der Preset-Nummer angezeigt.

Hinweis: *In der Spalte Typ-Kreise zeigt jede Kreisnummer mit einem Sternchen an, dass für diesen Kreis keine Typ-Daten gespeichert sind.*

Copy To

Sie können Presets innerhalb der Liste mit **[Copy To]** an einen anderen Ort 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 Bestätigungen im Setup deaktiviert haben.

Sie können mit **[Copy To]** auch von Paletten auf Presets kopieren.

Move To

Sie können Presets innerhalb der Presetliste mit **Move To** verschieben. Dieser Befehl kann durch zweimaliges Drücken der Taste **[Copy To]** erreicht werden.

- **<Preset> [3] [Copy To] [Copy 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 Bestätigungen im Setup deaktiviert haben.
- **<Preset> [1] [Thru] [5] [Copy To] [Copy To] [6] [Enter] [Enter]** – verschiebt Presets 1 bis 5 auf Presets 6 bis 10.

Sie können auch Daten von einer Palette zu einem Preset und umgekehrt verschieben. Es ist wichtig, daran zu denken, dass bei der Verwendung des Befehls **Move To** die Daten aus ihrem aktuellen Speicherort entfernt und in ihren neuen Speicherort verschoben werden.

Presets in Blind editieren

Alle Presets können in Blind angezeigt und editiert werden. Zum Öffnen eines Presets in Blind gibt es folgende Möglichkeiten:

- **[Blind] {Preset** x**}** – öffnet das angegebene Preset.
- **[Tab] & [2][6]** – öffnet die Presetliste.
- Drücken Sie **[Preset] [Preset]** und dann **{Edit}**, wenn ein Preset in der Liste angewählt wurde.
  - Benutzer von Element Classic müssen **[Shift] & [Intensity Palette]** anstatt **[Preset]** verwenden.

VORSICHT: *Beim Editieren von Presets in Blind werden Änderungen der Presets automatisch gespeichert. Deshalb ist kein Update- oder Speicherbefehl notwendig.*

Die Blind-Anzeige kann mit **[Format]** zur Tracklisten- oder Tabellenansicht geändert werden. In Blind sind die folgenden Softkeys beim Editieren der Presets verfügbar:

- *Preset-Optionen (auf Seite 329)*
- Bereinigen (*Mit Typ-Presets arbeiten (auf der gegenüberliegenden Seite)*)
- Diskret (*Mit Typ-Presets arbeiten (auf der gegenüberliegenden Seite)*)
- *Offset (auf Seite 261)*
- Make Null (*In Tabellenansicht editieren (unten)*)
- Make Absolute (*In Tabellenansicht editieren (unten)*)
- Ersetzen mit (*In Tabellenansicht editieren (unten)*)
- Query (*Query (auf Seite 399)*)

Presets kann ein Icon zugewiesen und so konfiguriert werden, dass es auf der Direkttaste unter Direkttasten (Tab 4) oder Custom-Direkttasten (Tab 39) erscheint. Siehe *Icons (auf Seite 131)*.

In Tabellenansicht editieren

Die Tabellenansicht zeigt die Daten für jeweils ein einzelnes Preset in Form einer 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.

Sie können zum Umschalten zu einem anderen Preset **[Next]** oder **[Last]** verwenden oder die Nummer des Presets über Tastatur oder Direkttasten eingeben. Sie können das Preset bearbeiten, indem Sie Kreise anwählen und Parameterwerte ändern. Zusätzlich zu den normalen Bearbeitungsfunktionen können Sie in dieser Ansicht auch die folgenden Befehle verwenden: **[Copy To]**, **[Recall From]**, **{Make Absolute}**, **{Make Null}**, **{Move To}** und **{Ersetzen mit}**.

Nachstehend finden Sie einige Beispiele zusätzlicher Editierfunktionen für Presets, die Ihnen in der Tabellenanzeige zur Verfügung stehen:

- **[**Kreise/Parameter**] {Make Abs}** – wandelt die Werte für alle Paletten-Referenzen innerhalb des Presets in absolute Werte um, die kein anderes Speicherziel mehr referenzieren.
- **[**Kreise/Parameter**] {Make Null}** – entfernt die Werte des angewählten Kreises oder Parameters aus dem Preset.
- **[**Kreise/Parameter**] [At] [Enter]** – 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 erstellt und Preset 5 gelöscht.
- **[Preset] [1] [Copy To] <Preset> [5] [Enter]** – kopiert den Inhalt von Preset 1 auf Preset 5. Sie können auch Bereiche von Presets an neue Orte kopieren.
- **[1][Recall From][Preset][1][Enter]** – übernimmt den Inhalt von Preset 1 für Kreis 1.

Hinweis: *Wenn Sie beim Editieren von Presets in Blind **[Recall From] [Recall From]** drücken, wird **[Recall From] [Preset]** in die Kommandozeile geschrieben.*

Editieren in der Tracklistenansicht

Die Tracklistenansicht zeigt eine Reihe von Presets auf der Y-Achse und die Kreise/Kreisparameter auf der X-Achse an. Die Anzeige von Presets in der Tracklistenansicht ist besonders zum Vergleichen von Werten einzelner Presets miteinander hilfreich.

Sie können ein Preset aus der Trackliste mit **[Next]** oder **[Last]** anwählen oder das Preset über die Tastatur auswählen. Sie können auch einen Bereich von Presets anwählen, um sie gleichzeitig zu editieren. Sie können Presets bearbeiten, indem Sie Kreise anwählen und Parameterwerte ändern.

Neben den Beispielen in *In Tabellenansicht editieren* werden im Folgenden einige Beispiele zusätzlicher Editierfunktionen für Presets aufgeführt, die Ihnen in der Tracklistenansicht zur Verfügung stehen:

- **[Preset] [1] [Thru] [5] {Move To} <Preset> [9] [Enter]** – verschiebt die Presets 1 bis 5 auf die jeweiligen Presets 9 bis 14. Sie müssen den Endwert für Eos nicht angeben, um das Verschieben auszuführen. Falls die Presets 9–14 bereits existieren, müssen Sie das Verschieben bestätigen.
- **[Preset] [1] [Thru] [5] [Enter] {Iris} [5] [0] {Ersetzen mit} [2] [5] [Enter]** – ersetzt jeden Iris-Parameter von 50 durch einen Wert von 25 in den Presets 1 bis 5. Das Bearbeiten eines Bereichs mit **{Ersetzen mit}** ist in der Tracklistenansicht am einfachsten, kann aber in jedem Blind-Modus durchgeführt werden.

Mit Typ-Presets arbeiten

Ein Typ-Preset speichern

Wenn **{Nach Typ}** beim Speichern verwendet wird, wird der Kreis mit der niedrigsten Nummer des jeweiligen Gerätetyps zum Typkreis. In der Regel soll beim Speichern von Typ-Presets nur ein Kreis jedes Gerätetyps verwendet werden. Alle zusätzlichen Kreise in diesem Gerätetyp werden mit diskreten Werten gespeichert.

- **[1] [Thru] [6] [Record] [Preset] [1] {Nach Typ} [Enter]** – Kreise 1 bis 6 werden in Preset 1 gespeichert. Kreis 1 bis 6 sind vom gleichen Gerätetyp. Kreis 1 ist der Typkreis, die Kreise 2 bis 6 werden mit diskreten Werten gespeichert.
- **[1] [Thru] [6] [Record] [Preset] [1] [Enter]** – Wenn ein Typ-Preset ohne Verwendung des Softkeys **{Nach Typ}** gespeichert wird und der Typkreis im Speicherbefehl enthalten ist, ändert sich der Wert des Typkreises und alle anderen Änderungen werden auf diskret gesetzt.
- **[1] [Thru] [5] [Record] {Preset 1} {Diskret} [Enter]** – Wenn ein Typkreis in einem Speicherbefehl mit **{Diskret}** enthalten ist, und es Kreise gibt, die diesem Typkreis folgen, werden die Werte des Typkreises auf diskret geändert und der Folge-Kreis mit der niedrigsten Nummer zum neuen Typkreis. Alle anderen Kreise des Speicherbefehls haben ebenfalls diskrete Werte.

Typ-Presets in Blind editieren

In Blind werden die Werte des Typkreises in Blau, diskrete (abweichende) Daten für die anderen Kreise in Weiß und alle Kreise, die den Wert des Typkreises verwenden, in Magenta angezeigt.

Ch	Intens	Red	Amber	Green	Blue	Indigo	Cyan	White	Shutter Strobe
31	FL	100	50	100	100	100	100	100	0
32	FL	100	50	100	100	100	100	100	0
33	FL	100	50	100	100	100	100	100	0
34	FL	100	50	100	100	100	100	100	0
35	FL	100	50	100	100	100	100	100	0
36	FL	100	50	100	100	100	100	100	0
37	FL	100	50	100	100	100	100	100	0
38	FL	100	50	100	100	100	100	100	0

Für das Editieren von Presets in Blind sind folgende Softkeys verfügbar: **{Nach Typ}**, **{Diskret}** und **{Bereinigen}**.

- **[3] {Nach Typ} [Enter]** – macht Kreis 3 zum neuen Typkreis für diesen Gerätetyp. War ein anderer Kreis für diesen Typ der Typkreis, sind seine Daten jetzt diskret.
- **[1] [0] [Thru] [2] [0] {Diskret} [Enter]** – ändert die Werte für die Kreise 10 bis 20 auf diskret. Wenn einer dieser Kreise der Typkreis ist, wird der dem Typkreis bisher folgende Kreis mit der niedrigsten Nummer zum neuen Typkreis.
- **[5] [Thru] [8] [At] [Enter]** – entfernt die diskreten Werte für die Kreise 5 bis 8. Sie verwenden nun die Werte des Typkreises.
- **[Preset] [2] {Diskret} [Enter]** – ändert alle Typkreise und Kreise, die dem Typkreis folgen, auf diskret.
- **[Preset] [5] {Nach Typ} [Enter]** – macht den ersten Kreis jedes Gerätetyps zu einem Typkreis.
- **[Preset] [3] {Bereinigen} [Enter]** – konvertiert Presets, die in früheren Versionen der Eos-Software erstellt wurden, in Typ-Presets. Dieser Befehl verwendet den ersten Kreis jedes Typs als Typkreis und gestattet es anderen Kreisen desselben Typs, diesen Wert beim Abruf zu verwenden.

{Make Null} kann mit einem Typ-Preset verwendet werden, wenn Sie verhindern möchten, dass ein Kreis auf ein Typ-Preset reagiert. Die Daten werden weiterhin angezeigt, sind aber mit einem „N“ versehen und ausgegraut.

Typ-Presets updaten

Mit **{Nach Typ}** nach einem **[Update]**-Befehl, der keinen Typkreis, sondern nur Folge-Kreise enthält, wird der Wert des niedrigsten Folge-Kreises auf den Typkreis kopiert. Der Kreis, der dem Typkreis folgt, bleibt weiterhin ein Folge-Kreis. Das bedeutet, dass Sie beim Updaten von Typwerten in einem Typ-Preset die Nummer des Typkreises nicht kennen müssen.

Ist ein Typkreis in einem **[Update]**-Befehl ohne Verwendung von **{Nach Typ}** enthalten und es Kreise gibt, die diesem Typkreis folgen, werden die Werte des Typkreises auf diskret geändert. Der Folge-Kreis mit der niedrigsten Nummer wird dabei zum neuen Typkreis. Alle anderen upgedateten Kreise werden auf diskret geändert.

Kreise aus einem Preset entfernen

Sie können bestimmte Kreise aus einem Preset entfernen. Dies kann in Blind erfolgen.

Beispiel:

Preset in Blind öffnen:

- **[Blind] [Preset] [Enter]**

Das zu editierende Preset anwählen:

- **[Preset] [5] [Enter]**

Entfernen Sie Kreise mit:

- **[2] [+] [4] [+] [6] [Thru] [9] [At] [Enter]**

Drücken Sie zum Entfernen eines spezifischen Kreisparameters aus dem Preset:

- **[5] [+] [7] {Color} [At] [Enter]**

Drücken Sie zum Entfernen eines Kreises oder Parameters aus einem Bereich von Presets:

- **[Preset] [1] [Thru] [5] [Enter] [1] {Color} [At] [Enter]**

Sie können Kreise von Live aus entfernen, indem Sie Folgendes drücken:

- [Kreise] **[Delete] [Preset] [2] [Enter]**

Presets löschen

Sie können Presets wie folgt löschen:

- **[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 Bestätigungen nicht in Setup deaktiviert wurde. Siehe *Speichern Setup (auf Seite 237)*

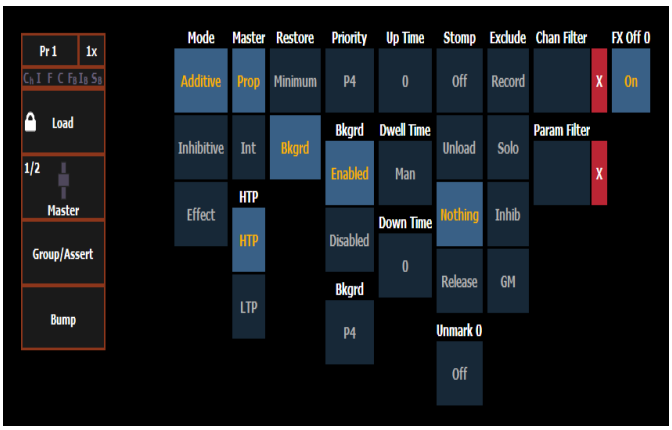
Fader-Eigenschaften von Preset und Palette

Über die Faderkonfiguration können Fadern Presets und Paletten zugeordnet werden. Informationen darüber, wie mit der Faderkonfiguration gearbeitet werden kann, finden Sie unter *Faderkonfiguration (auf Seite 140)*.

Die Faderkonfiguration finden Sie in Tab 36. Die *Faderliste (auf Seite 143)*, in der alle Fader und ihre Zuweisungen aufgeführt werden, befindet sich in Tab 35.

Klicken oder drücken Sie auf die zweite Zeile der Fader-Anzeige, um Eigenschaften einzustellen.

Wenn ein Fader als ein Preset- oder Paletten-Fader konfiguriert wird, sind folgende Optionen verfügbar:



Modus

Sie können Ihren Fader als additiv (trägt zur Live-Ausgabe bei), inhibitiv (begrenzt die Live-Ausgabe) oder als Effekt-Fader (nur Presets) definieren.

Master

Ein Fader kann als Master zugeordnet werden. Wenn er ein Master ist, hängt sein Verhalten von seiner Einstellung als Proportional Master oder Intensity Master (I-Master) ab.

HTP

Das Playback-Verhalten der Intensität kann als HTP (Highest Takes Precedence) oder LTP (Latest Takes Precedence) eingestellt werden.

Rücksetzen

Fader können auf Minimum oder auf Hintergrund rücksetzen. Letzteres ist Standard. Wenn sich ein Fader im Modus „Rücksetzen auf Hintergrund" befindet, ist die Rücksetz-Spalte in der Faderliste leer. Im Minimum-Modus wird „Min" in der Rücksetz-Spalte angezeigt.

Der Modus „Rücksetzen auf Hintergrund" bedeutet, dass wenn der Fader auf Null zurückgesetzt wird, die Kontrolle auf den Hintergrundwert zurückgesetzt wird, etwa einen anderen Fader oder eine Stimmung.

Der Minimum-Modus bedeutet, dass wenn der Fader nach unten bewegt wird, die Kontrolle nicht auf den vorherigen Hintergrundwert, sondern auf den Parametermindestwert überblendet.

Priorität

Die Independent-Einstellung für Fader wurde auf „Priorität" geändert. Es gibt 10 Prioritätsstufen für Fader. 1 ist die niedrigste und 10 die höchste Stufe. Fader können geschützt werden, d. h. ihr Inhalt wird automatisch ausgewählt und kann von nichts anderem als diesem Fader und Park gesteuert werden, einschließlich der manuellen Steuerung. „Geschützt" hat eine höhere Priorität als 10.

Hintergrund

Der Hintergrundstatus von Fadern kann deaktiviert werden. Der Hintergrundstatus ist standardmäßig aktiviert. Bei Aktivierung fungiert der Inhalt des Faders als Hintergrundwert oder vorheriger Status für andere Stimmungen und Fader.

Hintergrund-Priorität

Dem Hintergrund kann eine Priorität zugeordnet werden.

In vorherigen Softwareversionen wurde Inhalt immer dem Fader, der in zuletzt gesteuert hat, zurückgegeben. Hintergrund-Priorität bedeutet, dass freigegebener Inhalt an denjenigen früheren Wert zurückgegeben wird, der noch nicht ausgeschaltet oder selbst freigegeben wurde und die höchste Priorität hat.

Es gibt 10 Stufen der Hintergrund-Priorität für Fader. 1 ist die niedrigste und 10 die höchste Stufe. Wenn LTP-Inhalt an den Hintergrund freigegeben wird, fährt er auf den Wert des Hintergrundstatus mit der höchsten Priorität.

Up-Zeit

Das ist die Zeit, die der Fader braucht, um von seiner Home-Position auf seine Zielposition zu überblenden (0 bis 100 %, wenn additiv, 100 bis 0 %, wenn inhibitiv). Die Standardzeit ist 0.

Haltezeit

Dies ist die Zeit, in der der Fader auf seinem Wert bleibt, bis er mit dem Ausblenden beginnt. Für dieses Verhalten kann eine bestimmte Zeit festgelegt werden oder „Halten“ oder „Manuell“ gewählt werden. Wird die Zeit auf „Halten“ eingestellt, werden die Werte des Faders solange ausgegeben, bis die Taste ein zweites Mal gedrückt wird. Im Modus „Manuell“ werden die Fader-Werte nur so lange angewendet, wie die Flash-Taste gedrückt gehalten wird. Die Standardeinstellung ist „Manuell“.

Down-Zeit

Dies ist die Zeit, die der Inhalt eines Faders braucht, um von seiner Zielposition auf seine Home-Position zu überblenden. Die Standardzeit ist 0.

Stomp-Modus

Stomp steuert, was passieren soll, wenn alle Inhalte eines Faders nun durch andere Ziele gesteuert werden. Der Fader wird aus dem Hintergrund entfernt. Danach steht er nicht mehr zur Verfügung. Sie können festlegen, was geschehen soll, wenn ein Fader gestompt wird.

- **Off bei Stomp** – schaltet den Inhalt aus. Verhält sich wie bei **[Off] + [Load]**.
- **Entladen bei Stomp** – Entlädt den Fader.
- **Keine Aktion bei Stomp** – nichts geschieht.
- **Release bei Stomp** – verhält sich wie Off bei Stomp.

Unmark bei 0 %

Ist diese Funktion aktiviert, wird der vom Fader gesteuerte gemarkte Inhalt automatisch freigegeben, sobald der Fader bei 0 % ankommt. Wenn dann die Flash-Taste gedrückt wird, wird der Fader ausgelöst. Wenn diese Option deaktiviert ist, müssen Sie zuerst die Flash-Taste drücken, um den Fader zurückzusetzen, bevor Sie ihn dann durch erneutes Drücken der Flash-Taste wieder auslösen können.



Hinweis: *Diese Option gilt für Fader, die als Intensity Master eingestellt sind.*

Exclude (exklusiv)

Exclude bietet folgende Möglichkeiten:

- **Exclude Record** – Inhalte werden in kein anderes Speicherziel gespeichert.
- **Exclude GM** – Inhalt kann nicht von einem Hauptsteller geregelt werden.
- **Exclude Inhibitiv** – Inhalt kann nicht von einem inhibitiven Submaster geregelt werden.
- **Exclude Solo** – Inhalt ignoriert Solo eines anderen Faders. Siehe *Fader- und Tastenkonfiguration (auf Seite 380)*.

Kreis- und Parameterfilter

Mit Kreis- und Parameterfiltern ist es möglich, nur bestimmte Werte wiederzugeben. Dies sind Playback-Filter, die keinen Einfluss auf das Speichern von Werten haben.

Zum Zuordnen von Kreisen und Gruppen **{Kreis Filter}** antippen oder anklicken. Zum Öffnen einer Liste verfügbarer Parameter, die sich filtern lassen, **{Param Filter}** antippen oder anklicken.

Wurde ein Filter angewendet, wird im Fader-Band eine Kennung angezeigt. Beim Kreisfilter wird C angezeigt, F beim Parameterfilter.

Zum Löschen der aufgeführten Kreis- oder Parameterfilter das rote **{X}** drücken.

Fader- und Tastenkonfiguration

Um eine Liste verfügbarer Konfigurationsoptionen zu sehen, die virtuellen Tasten oder Fader anklicken oder antippen.

Tastenoptionen

Die folgenden Optionen sind für die Fader-Tasten verfügbar:

- **Go/Flash** – gibt den Inhalt bei 100 % des gespeicherten Werts wieder. Dies erfolgt solange, bis die Taste losgelassen wird, außer dem Fader wurde eine Zeit oder die Eigenschaft **{Halten}** zugewiesen.
- **Grp/Assert** – wählt alle zum Fader gehörigen Kreise an, wenn der Fader nicht aktiv ist. Wenn aktiv wird der Inhalt des Faders assertet.
- **Assert** – übernimmt die Kontrolle über alle zum Fader gehörigen Kreise.
- **Gruppe Auswahl** – wählt die im Fader gespeicherten Kreise an. Es passiert das Gleiche wie bei **[Group] [Sub] [n]**.
- **Freeze** – hält auf dem Fader alle Effekt-Aktivitäten an.
- **Off** – löscht den Inhalt. Falls der Fader auf Master eingestellt ist, bleibt er, wo er sich gerade befindet.
- **Release** – löscht den Inhalt. Falls der Fader auf Master eingestellt ist, wird er auf 0 zurückgesetzt.
- **Start Stop Effekt** – startet den Effekt, die Haltezeit wird ignoriert. Laufende Effekte werden gestoppt.
- **Taste Aus** – der Taste ist keine Aktion zugeordnet.
- **Solo** – unterdrückt fremde Intensitätswerte, solange die Taste gedrückt gehalten wird. Wird die Taste losgelassen, werden die Intensitätswerte wiederhergestellt. Priorität und HTP werden ignoriert. Die Solo-Taste hat keine Einfluss auf geschützte oder geparkte Werte oder die Pixelmap-Ausgabe.
- **Back** – blendet bei einer Sequenzliste in die vorherige Stimmung über.
- **Makro** – ermöglicht es einer Fadertaste ein Makro zuzuweisen.

Fader-Optionen

Die folgenden Optionen sind für einen Fader verfügbar:

- **Master** – der Fader ist ein Proportional Master, ein Manual Master oder ein Intensity Master.
- **Effekt Rate** – die Home-Position des Faders befindet sich in der Mitte. Steuert die Rate eines laufenden Effekte (dasselbe Verhalten wie Rate in der Effekt-Statusanzeige). Die so eingestellten Werte können nicht gespeichert werden.
- **Effekt Größe** – ähnlich wie Effekt-Rate, aber für Effekt-Größe.
- **Rate Master** – die Home-Position befindet sich in der Mitte. Passt die Rate der Stimmung an, wie bei Rate und Load.
- **Fader Aus** – dem Fader ist keine Aktion zugewiesen.
- **Nur Master** – Fader legt eine Grenze für den Inhalt fest. Mit dem Steller lassen sich Werte live anpassen, wenn der Fader über die Flash-Taste aktiviert wurde. Siehe *Nur Master (auf Seite 146)*.

- **Effekt Master** – steuert das Beginn- und Ende-Verhalten von Effekten (Größe, Rate oder beides).
- **Nur Werte** – steuert Werte, beeinflusst den Effekt jedoch nicht.

Provisorische Faderzuweisung

Presets und Paletten können verwendet werden, um eine temporäre Liste von Inhalten zu erstellen, die auf einem Fader wiedergegeben werden können.



Hinweis: *Diese Liste wird nicht gespeichert. Wenn der Fader entladen wird, kann die Liste nicht mehr aufgerufen werden.*

Drücken Sie bei einem freien Fader **[Load]**, um eine solche Liste zu erstellen. Sie können dann Presets oder Paletten auswählen und sie entweder über die Kommandozeile oder über Direkttasten zur Liste hinzufügen.

- **[Load] {DS 1} {DS 2} {DS 2} [Enter]**
- **{Fader} [1][0] [Preset] [1] [Preset] [2] [Preset [3] [Enter]**

Sobald die Zuweisung erfolgt ist, wird der Fader automatisch auf „Nur Master“ umgestellt. Siehe *Nur Master (auf Seite 146)*.

Diese Liste benutzt die Fader-Zeit.

Bei einem Fader mit einer provisorischen Liste stehen die Sequenzlisten-Eigenschaften „Back am Anfang“ und „Go am Ende“ zur Verfügung. Siehe *Sequenzlisten-Eigenschaften (auf Seite 376)*.

Die Liste der Ziele wird in der Faderkonfiguration (Tab 36), in der Faderliste (Tab 35) und im Fader-Band angezeigt.

Kapitel 12

Stimmungen und die Sequenzliste

Stimmungen und Sequenzlisten 343
Grundlagen beim Speichern von Stimmungen 343
Stimmungen in Live speichern 344
Cue Only/Track 346
Stimmungen in Live selektiv speichern 347
Zeiten 348
Stimmungsattribute zuordnen 351
Kennungen 356
Stimmungen und Trigger 360
Stimmungen live ändern 363
[Update] 364
Stimmungen in Blind erstellen und bearbeiten 369
Stimmungen löschen 372
Sequenzlistenindex 373

Stimmungen und Sequenzlisten

Eine Stimmung ist ein Speicherziel, das sich aus Kreisen mit zugehörigen Parameterwertem, Einzelzeiten (Kreis-/Parameterebene), Stimmungszeiten und Stimmungs-Attributen (z. B. Vorheiz-, Follow- oder Hang-Anweisungen) zusammensetzt.

Erstellte Stimmungen werden standardmäßig in einer einzelnen Sequenzliste gespeichert, die „Sequenzliste 1“ heißt. Obwohl Stimmungen in mehreren Listen gespeichert werden können, geht es in diesem Abschnitt vorrangig um die Arbeit mit einer einzelnen Sequenzliste.

Weitere Informationen zu mehreren Sequenzlisten finden Sie unter *Mit mehreren Sequenzlisten arbeiten (auf Seite 387)*



Hinweis: *Die Element 2 und die Element Classic verfügen nicht über mehrere Sequenzlisten.*

Grundlagen beim Speichern von Stimmungen

Im Setup wird bestimmt, ob Eos im Cue Only- oder im Tracking-Modus arbeitet. Siehe *Tracking im Vergleich zu Cue Only (auf Seite 9)*. Allgemein ist das System auf Tracking eingestellt. Daher wird in diesem Abschnitt vorwiegend das Arbeiten im Tracking-Modus besprochen. Der derzeitige Modus wird in der oberen linken Ecke der Live-/Blind-Anzeige angezeigt. Es ist wichtig zu wissen, in welchem Modus gearbeitet wird, da sich dies auf das Bearbeiten von Stimmungen auswirkt.

- Ist die Konsole auf Tracking-Modus eingestellt, wirken sich Änderungen solange auf spätere Stimmungen der Sequenzliste aus, bis ein Block- oder ein Änderungsbefehl angetroffen wird.
- Ist die Konsole auf Cue Only-Modus eingestellt, haben Änderungen bei Stimmungen keine Wirkung auf nachfolgende Stimmungsdaten.

Stimmungen nummerieren

Stimmungen lassen sich von 0.001 bis 9999.999 nummerieren. Es kann bis zu 10.000 Stimmungen geben.

Eos bietet mehrere Möglichkeiten, Stimmungen zu nummerieren. Die gängigsten Methoden sind nachfolgend aufgeführt:

- Nachdem Record gedrückt wurde, eine Stimmungsnummer als ganze Zahl (1) oder Dezimalzahl (1.1) eingeben.
- Nachdem Record kann man, statt der Eingabe einer Stimmungsnummer, **[Next]** drücken. Damit erhält die Stimmung automatisch die nächste Nummer in derselben Sequenzliste. Beispielsweise hat die aktuelle Stimmung die Nummer 1.1. Mit **[Record] [Next]** erhält die neue Stimmung automatisch die Nummer 1.2.
- Werden Stimmungen mit Dezimalstellen gespeichert, muss der ganzzahlige Teil der Stimmung bei einer bereits gespeicherten Stimmung nicht angegeben werden. Hat beispielsweise die aktuelle Stimmung die Nummer 5, können Sie beim Eingeben des nächsten Speicherbefehls einfach **[.] [5]** angeben, um Stimmung 5.5 zu speichern.
- Eine ganzzahlig nummerierte Stimmung – **[Next]** zählt zur nächsten ganzzahligen Stimmung hoch.
- Stimmung mit 1 Dezimalstelle (.1) - **[Next]** zählt in Zehnteln hoch.
- Stimmung mit 2 Dezimalstellen (.01) – **[Next]** zählt in Hundertsteln hoch.
- Stimmung mit 3 Dezimalstellen (.001) – **[Next]** zählt in Tausendsteln hoch.

Stimmungen in Live speichern

Mit **[Record]** werden für alle Kreise, die entweder durch manuelle Steuerung, andere Stimmungen oder Submaster-Playback mindestens einen Parameter haben, der sich nicht mehr auf Homewerten befinden, alle Parameter in die Zielstimmung gespeichert.

Kreise, die vollständig auf Home stehen, d. h. die nie geändert wurden, werden nicht gespeichert, es sei denn, Sie haben den Kreis ausdrücklich angewählt und **{Make Manual}** gedrückt. Siehe *Make Manual (auf Seite 398)*.

Es können Parameterkategorien oder einzelne Kreisparameter durch Filter ausgeschlossen werden (siehe *Filter (auf Seite 383)*). Darüber hinaus können Sie auch einzelne Parameter bestimmter Kreise (wie Cyan und Iris) anwählen und mit der Taste **{Make Null}** nullen, sofern die Werte in der Stimmung, die Sie speichern, nicht benötigt werden. Siehe *Make Null (auf Seite 396)*.

Sie können auch **{Release}** benutzen. Release ist eine Erweiterung des Befehls **{Make Null}** in Blind. Release verhält sich wie Make-Null, fährt aber Kreis- und Parameterwerte auf den Hintergrundwert, falls vorhanden, oder blendet stattdessen die Intensität aus.

Release lässt sich zum Maskieren von Anweisungen in einer Stimmung verwenden, nachdem diese bereits gespeichert ist. Die Werte werden nicht aus der Stimmung entfernt. Siehe *Release (auf Seite 397)*.

Eos-Konsolen sind Tracking-Konsolen, das heißt, dass Werte für Kreise/Parameter, die in einer Sequenzliste gespeichert sind, so lange in dieser Sequenzliste erhalten bleiben, bis sie durch einen **{Make Null}**-Befehl genullt, mithilfe des Befehls **{Release}** freigegeben oder über die Parameterfilter gefiltert werden.

Nach dem Speichern werden sie automatisch wiedergegeben und manuelle Werte freigegeben, sofern die Funktion Auto Playback beim Speichern in den Einstellungen nicht deaktiviert wurde. Siehe *{Auto Playback} (auf Seite 238)*. Beim Playback werden angezeigte Parameterwerte farbcodiert dargestellt, um den Speichervorgang zu verdeutlichen:

- **Blau** – Die Intensität wurde seit der letzten Stimmung erhöht oder ein Nicht-Intensitätsparameter wurde geändert.
- **Grün** – Die Intensität wurde seit der letzten Stimmung verringert oder ein Nicht-Intensitätsparameter wurde gemarkt.
- **Magenta** – Der Wert aus einer früheren Stimmung getrackt.
- **Weiß** – Der Wert wurde geblockt (siehe *Block (auf Seite 357)*).

Mit Record in Live arbeiten

Nach **[Record]** wechselt die Tastatur standardmäßig in den Stimmungsmodus. Die Verwendung von **[Cue]** ist optional. Im Folgenden finden Sie typische Beispiele für das Speichern von Stimmungen in Live. Sobald der Speicherbefehl eingetippt wurde, können Stimmungsattribute wie Zeiten kombiniert und in jeder gewünschten Reihenfolge eingegeben werden.

- **[Record] <Cue> [5] [Enter]** – speichert alle Parameter von jedem Kreis, der nicht auf Home steht, in die angegebene Stimmung 5.
- **[Record] <Cue> [5] [Label]** [Name] **[Enter]** – speichert die angegebene Stimmung und gibt diesem einen alphanumerischen Namen.

Hinweis: *Wenn Sie die Konsole im Tracking-Modus verwenden oder wenn Sie mit Track editieren, müssen Sie sich mit dem Konzept von Block vertraut machen. Eine Stimmung mit einer Block-Kennung verhindert, dass trackende Werte auf diese und folgende Stimmungen Einfluss nehmen. Blocks werden häufig auf die erste Stimmung eines Akts oder einer Szene gesetzt oder dort, wo Sie die Stimmungen vor Werten schützen wollen, die aus vorherigen Stimmungen tracken könnten. Block-Kennungen sollten auch auf Stimmungen gesetzt werden, von denen Sie wollen, dass sie sich wie Blackouts verhalten (siehe Block (auf Seite 357)).*

Hinweis: *[+] kann mit [Record] verwendet werden, um eine Reihe von Stimmungen zum Speichern anzugeben. Siehe Update [+] (auf Seite 368).*

Mit Record Only in Live arbeiten

Hinweis: *In den Beispielen unten wird [Record Only] verwendet. Benutzer von Element Classic müssen [Record] [Record] verwenden.*

[Record Only] funktioniert ähnlich wie [Record], außer dass nur manuell gesetzte Werte selektiv gespeichert werden, sodass unerwünschte Werte (z. B. aus einem Submaster oder einer anderen Sequenzliste) nicht in die Stimmung gespeichert werden. Daher werden beim Speichern einer Stimmung nur die manuellen Kreiswerte in die Stimmung gespeichert. Werte, die gegenüber der vorherigen Stimmung unverändert bleiben, werden in die neue Stimmung getrackt.

Alle Befehle für [Record] können auch für [Record Only] benutzt 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 Daten in Stimmung 3.

Wie bei [Record] können Filter gespeicherte Daten weiter eingrenzen, wenn [Record Only] verwendet wird. Siehe *Filter (auf Seite 383)*

Record und Record Only [+]

[+] kann benutzt werden, um einen Stimmungsbereich festzulegen, wenn [Record] und [Record Only] verwendet wird.

Beispiel:

Um ausschließlich die Stimmungen 5, 10 und 15 zu speichern:

- [Record] <Cue> [5] [+] [1][0] [+] [1][5] <CueOnly/Track> [Enter]

Um die aktuelle Stimmung und Stimmung 7 upzudaten:

- [Record Only] [+] <Cue>[7] <CueOnly/Track> [Enter]

Hinweis: *Wenn keine Stimmungsnummer vor dem [+] eingegeben wird, wird die aktuell aktive Stimmung verwendet.*

Cue Only/Track

Hinweis: *Eine detailliertere Zusammenfassung der Modi Cue Only und Tracking finden Sie unter Tracking im Vergleich zu Cue Only (auf Seite 9).*

Im Tracking-Modus

Wenn Sie eine neue Stimmung anlegen, wird jeder Kreisparameter-Wert aus der vorherigen Stimmung in die neue Stimmung getrackt. Alle Änderungen in dieser neuen Stimmung werden ebenfalls in die nachfolgenden Stimmungen getrackt, bis ein Änderungsbefehl angetroffen wird. Die Taste **[Q Only/Track]** stellt eine Ausnahme von diesem Verhalten dar. Wenn Sie eine Stimmung innerhalb einer vorhandenen Sequenzliste speichern, verhindert **[Q Only]**, dass Werte in der nachfolgenden Stimmung getrackt werden. Wenn Sie eine Stimmung erneut speichern oder updaten, werden die Änderungen nicht vorwärts getrackt.

Hinweis: *In den folgenden Beispielen entspricht **[Q Only]** der Betätigung der Taste **[Q Only/Track]**. Die Systemeinstellung bestimmt den tatsächlichen Kontext der Taste je nach Modus, in dem das System betrieben wird. Zum besseren Verständnis wird nur die kontextabhängige Funktion der Taste in den Beispielen verwendet.*

Einstellung auf Tracking

- **[Record] <Cue> [5] [Q Only] [Enter]** – speichert Stimmung 5. Neue Werte oder Änderungen werden nicht in die nachfolgende Stimmung getrackt.
- **[-] [Color] [Record] <Cue> [5] [Q Only] [Enter]** – wie oben werden die gespeicherten Werte nicht vorwärts getrackt, Colorwerte werden jedoch nicht gespeichert
- **[Record Only] <Cue> [5] [Q Only] [Enter]** – speichert alle manuellen Werte, erlaubt aber kein Tracken in nachfolgende Stimmungen.
- **[-] [5] [Record] <Cue> [6] [Q Only] [Enter]** – speichert die angegebene Stimmung mit Ausnahme der Inhalte aus Kreis 5. Die gespeicherten Daten werden in der Liste nicht vorwärts getrackt.

Mit **[Record] [Record]** wird auf der Element Classic „Record Only“ in die Kommandozeile geschrieben.

Im Cue Only-Modus

Wenn Sie eine neue Stimmung erstellen, wird jeder Kreisparameter-Wert aus der vorherigen Stimmung in die neue Stimmung getrackt. Die Taste **[Q Only/Track]** kann als Ausnahme zu den Cue Only/Tracking-Systemeinstellungen eingesetzt werden.

Hinweis: *In den folgenden Beispielen entspricht **[Track]** der Betätigung der Taste **[Q Only/Track]**. Die Systemeinstellung bestimmt den tatsächlichen Kontext der Taste je nach Modus, in dem das System betrieben wird. Zum besseren Verständnis wird nur die kontextabhängige Funktion der Taste in den Beispielen verwendet.*

Einstellung auf Cue Only

- **[Record] <Cue> [5] [Track] [Enter]** – speichert Stimmung 5. Dadurch werden die Änderungen bis zum nächsten Änderungsbefehl oder zum nächsten Block in der Liste getrackt.
- **[-] [5] [Color] [Record] <Cue> [6] [Track] [Enter]** – speichert die angegebene Stimmung mit Ausnahme der Colorwerte aus Kreis 5. Die Werte werden bis zum nächsten Änderungsbefehl oder zurn nächsten Block in der Liste getrackt.

- **[Record Only] <Cue> [2] [Thru] [7] [Track] [Enter]** – speichert alle manuellen Werte. Die gespeicherten Daten werden gezwungenermaßen von Stimmung 2 bis 7 durch etwaige Blocks oder Änderungsbefehle durchgetrackt. Nach Stimmung 7 werden die Werte weiter getrackt, bis ein Änderungsbefehl oder ein Block angetroffen wird.

Stimmungen in Live selektiv speichern

Stimmungen können auch mithilfe von selektivem Speichern geändert werden. Sie können mit dieser Funktion spezifizieren, welche Kreise bzw. Parameter Sie speichern wollen. Beim selektiven Speichern müssen Sie die ein- oder auszuschließenden Kreise mit **[Thru]**, **[+]**, **[-]** als Teil des Befehls **[Record]** oder **[Record Only]** angeben.

Selektiv Speichern

Sie können mit **[-]** Informationen aus einer Stimmung ausschließen oder mit **[+]** einen bestimmten Kreis/Parameter auswählen, der mitgespeichert werden soll. Diese Vorgänge gehören beide zum selektiven Speichern.

Informationen über das selektive Speichern mit Filtern siehe *Partielle Filter (auf Seite 383)*.

Da Eos-Konsolen Tracking-Konsolen sind, werden Kreise, die nicht im selektiven Speicher enthalten sind, aber Werte in der vorherigen Stimmung haben, in die gespeicherte Stimmung getrackt. Dies gilt auch dann, wenn sich die Konsole im Cue Only-Modus befindet. Zum Entfernen von Intensitätswerten, die ansonsten bei einem selektiven Speichervorgang tracken, kann Rem-Dim verwendet werden. Siehe *Rem Dim (auf Seite 284)*.

Positiv selektiv speichern

Sie können bestimmen, welche Parameter in eine Stimmung gespeichert werden sollen. Wenn die Stimmung bereits gespeichert wurde, fügt dieser Vorgang den spezifizierten Kreisparameter zu den vorhandenen Stimmungsdaten hinzu.

Nur bestimmte Kreise in eine neue Zielstimmung speichern:

- **[1] [Thru] [5] [Record] <Cue> [4] [Enter]** – speichert nur die Kreise 1 bis 5 in Stimmung 4.
- **[**Kreise**] [Record] <Cue> [5] [Rem Dim] [Enter]** – speichert die angewählten Kreise in die Zielstimmung. Sämtliche Kreise, die in der vorhergehenden Stimmung aktiv waren und nicht zu den Kreisen des Speicherbefehls gehören, werden in Stimmung 5 auf Null gesetzt.
- **[2] [Thru] [8] [Record Only] <Cue> [9] [Enter]** – speichert nur die manuellen Werte für Kreise 2 bis 8 in die Zielstimmung 9.
- **[Group] [2] [Record Only] [Cue] [5] [Enter]** – speichert nur die manuellen Werte aus Gruppe 2 in Stimmung 5.

Nur bestimmte Parametern in eine Zielstimmung speichern:

- **[1] [Thru] [5] {Focus} {Color} [Record] <Cue> [4] [Enter]** – speichert die Focus- und Colorwerte für die Kreise 1 bis 5 in Stimmung 4. Alle anderen Werte in der aktiven Ausgabe werden nicht in die Zielstimmung gespeichert.
- **[**Kreise**] {Color} [Record Only] <Cue> [4] [Enter]** – speichert nur die Colorwerte für die angewählten Kreise in Stimmung 4.

Beim selektiven Speichern in ein neues Speicherziel werden Werte, welche im Speicherbefehl nicht erwähnt wurden, aus der vorherigen Stimmung getrackt.

Wird selektives Speichern verwendet, um eine bestehende Stimmung zu verändern, werden nur die angegebenen Kreise angepasst; der Rest der Stimmung bleibt unverändert. Dadurch wird nicht die gesamte Stimmung überschrieben.

Negativ selektiv Speichern

Es ist möglich, Werte einer Stimmung mithilfe von **[-]** wie folgt auszuschließen:

- **[-] [Group] [3] [Thru] <Group> [6] [Record] <Cue> [9] [Enter]** – speichert die angegebene Stimmung mit Ausnahme von den in Gruppen 3 bis 6 enthaltenen Kreisen.
- **[-] [3] [Thru] [6] [Record] <Cue> [9] [Enter]** – speichert die angegebene Stimmung mit Ausnahme der Kreise 3 bis 6.
- **[-] [Sub] [7] [Record] [Enter]** – speichert die ausgewählte Stimmung ohne die Werte von Submaster 7.
- **[-] [Sub] [Record] [Enter]** – wie oben, hält aber den Inhalt aller Submaster zurück.
- **[-] {Color} [Record] <Cue> [8] [Enter]** – speichert Stimmung 8 ohne Colorwerte.

Zeiten

Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, wie Stimmungszeiten eingegeben werden können. Auf Stimmungsebene werden Zeitkategorien für die Funktionen Intensity Up, Intensity Down sowie Focus-, Color- und Beam-Übergänge bereitgestellt. Jede dieser Zeiten kann eine entsprechende Verzögerungszeit haben. Zeiten können auch direkt auf einen Kreis oder einen spezifischen Parameter angewendet werden. Dies wird Einzelzeit genannt.

Die Zeiten können in Minuten und Sekunden (Beispiel 10:15) mit gültigen Überblendzeiten von Null bis 99:59 (99 Minuten und 59 Sekunden) oder in Sekunden und Zehntelsekunden (Beispiel 1.3) oder Hundertstelsekunden (Beispiel 1.35) mit gültigen Überblendzeiten von Null bis 99.99 eingegeben werden. Wenn einer Stimmung keine Zeiten vergeben werden, dann werden die im **Setup** eingestellten Werte verwendet. Siehe *Stimmung Setup (auf Seite 231)*



Beispiel:

Sie wollen für Stimmung 1 eine Zeit von 10 Minuten und 15 Sekunden eingeben.

- **[Cue] [1] [Time] [1][0][1][5] [Enter]**

Die Kommandozeile zeigt die Zeit als Stimmung 1 Zeit 10:15 an.

Wenn Sie möchten, dass die Zeit für Stimmung 1 in Sekunden und Zehntelsekunden, beispielsweise 1.3 Sekunden, angezeigt wird, müssen Sie ein Dezimalzeichen eingeben.

- **[Cue] [1] [Time] [1][.][3] [Enter]**

Die Kommandozeile zeigt die Zeit als Stimmung 1 Zeit 0:01.3 an.

Stimmungszeiten eingeben

Sofern nichts anderes angegeben ist, ordnet Eos jeder Stimmung, die Sie speichern, Standardüberblendzeiten zu. Standardzeiten werden im **Setup** festgelegt (*Stimmung Setup (auf Seite 231)*). Die Stimmungszeiten können beim Speichern einer Stimmung vorgenommen oder später hinzugefügt oder geändert werden.

Nachfolgend einige Beispiele von Speicherbefehle mit Stimmungszeiten:

- **[Record] <Cue> [5] [Time] [9] [Enter]** – setzt eine Zeit von 9 Sekunden für alle Zeiten der Parameterkategorien.
- **[Record] <Cue> [6] [Time] [3] [Time] [9] [Enter]** – setzt die Einblendzeit für Intensity und Überblendzeiten für Focus, Color und Beam auf 3 Sekunden, die Ausblendzeit auf 9 Sekunden. Die erste Eingabe bei **[Time]** betrifft die Einblendzeit (also den Wechsel des Intensitätswerts auf einen höheren Wert als vorher), die zweite Eingabe bei **[Time]** betrifft die Ausblendzeit (wenn Intensitätswerte auf einen niedrigeren Wert als vorher gefahren werden).

- **[Record] <Cue> [2] [Time] [Enter]** – setzt die Zeit auf den im **Setup** definierten Vorgabewert zurück.



Hinweis: *Sofern nicht ausdrücklich FCB-Zeiten gesetzt werden, wird standardmäßig der Wert der Einblendzeit verwendet.*

Manuelle Zeiten auf Stimmungsebene

Es ist möglich, als Zeit „manuell“ für manuelles Überblenden von Parametern mit dem zugeordneten Fader zuzuweisen. Siehe *Manuelle Zeiten (auf Seite 417)*. Manuelle Zeiten werden über den Softkey **{Manuell}** zugewiesen, der beim Speichern einer Stimmung nach **[Time]** angezeigt wird.

- **[Record] <Cue> [4] [Time] {Manuell} [Enter]** – legt eine manuelle Zeit fest. Wenn der Stimmung zuvor gesplittete Zeiten gegeben wurden, gilt manuell für Einblend-, Focus-, Color- und Beam-Zeiten. Wenn die Stimmung nur eine Zeit hatte, werden alle Zeiten manuell und über den Fader gesteuert.
- **[Record] <Cue> [4] [Time] [Time] {Manuell} [Enter]** – legt eine Zeit für die manuelle Ausblendung der Intensität fest.
- **[Record] <Cue> [4] {Color} [Time] {Manuell} [Enter]** – legt eine manuelle Zeit für alle Farbwertänderungen in Stimmung 4 fest.

Zeiten für Nicht-Intensitätsparameter-Kategorien

Auf Stimmungsebene können auch für die Parameterkategorien Focus, Color und Beam Zeiten angegeben werden. Als Voreinstellung sind die FCB-Zeiten mit der Einblendzeit identisch. Sobald die FCB-Zeiten sich von der Einblendzeit unterscheiden, haben Änderungen der Einblendzeit keinen Einfluss mehr auf diese Zeiten.

Wenn Sie eine Zeit für eine einzelne Parameterkategorie vergeben und in dieser Parameterkategorie keine Änderung vorliegt, wird die Zeit grau angezeigt. Die angegebenen Zeiten bleiben grau, bis für diese Kategorie ein Änderungsbefehl vorliegt. Ab diesem Punkt werden die Zeiten weiß angezeigt.

- **[Record] <Cue> [2] {Color} [Time] [7] [Enter]** – speichert Stimmung 2 mit einer Color-Zeit auf Stimmungsebene von 7.
- **[Record] <Cue> [2] {Color} [Time] [Enter]** – setzt die Color-Zeit von Stimmung 2 auf den voreingestellten Wert zurück.
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [Time] [Time] [7] [Enter]** – speichert Stimmung 2 mit einer Focus-Zeit auf Stimmungsebene von 7. In diesem Beispiel wird mit jeder Betätigung der Taste **[Time]** auf den nächsten Zeitwert umgeschaltet (Einblend-, Ausblend-, Focus-, Color- und Beam-Zeit).
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [7] [Enter]** – speichert Stimmung 2 und setzt eine Zeit von 7 für alle Parameterkategorien. Dies funktioniert nur, wenn die FCB-Zeiten vorher nicht bearbeitet wurden. Wenn die FCB-Zeiten geändert wurden, würde dieses Syntax-Beispiel nur die Einblendzeit auf 7 ändern.

Hinweis: *Zum Ändern der gespeicherten Zeitdaten ist es nicht erforderlich, eine Stimmung erneut zu speichern. Zum Neudefinieren der Zeit reicht es aus, die Stimmung auszuwählen und die Zeitwerte neu einzugeben.*

- *[Cue] [5] [Time] [8] [Enter] – ändert alle Kategorie-Zeiten auf 8 Sekunden. Dies funktioniert nur, wenn die FCB-Zeiten vorher nicht bearbeitet wurden. Wenn die FCB-Zeiten geändert wurden, würde dieses Syntax-Beispiel nur die Einblendzeit auf 8 ändern.*
- *[Cue] [2] {Color} [Time] [5] [Enter] – ändert die Color-Zeit auf 5 Sekunden.*
- *[Cue] [3] {Focus} [Time] [-] [2] [Enter] – kürzt die aktuelle Zeit um 2 Sekunden.*
- *[Cue] [7] {Beam} [Time] [+] [3] [Enter] – verlängert die aktuelle Zeit um 3 Sekunden.*

[Time][/]

Die Taste **[/]** kann zusammen mit **[Time]** zur Steuerung der Ein- und Ausblendzeiten der Intensität sowie von Verzögerungszeiten verwendet werden.

- **[Cue] [1] [Time] [/] [5] [Enter]** – belegt die Stimmung mit einer Ausblendzeit von 5 und splittet das Einblenden, sodass der derzeitige Wert erhalten bleibt.
- **[Cue] [2] [Time] [/] [Enter]** – entfernt die Ausblendzeit und stimmt das Ausblenden auf das Einblenden ab.
- **[Cue] [3] [Time] [4] [/] [Enter]** – stellt die Einblendzeit ein und splittet das Ausblenden, ohne die FCB-Zeiten zu splitten.
- **[Cue] [5] [Time] [4] [/][3] [Enter]** – stellt die Ein- und Ausblendzeiten ein.
- **[Cue] [4] [Time] [2] [/] [/] [Enter]** – ändert nur die Einblendzeit und splittet das Ausblenden und die FCB-Zeiten, wobei der derzeitige Wert erhalten bleibt.

Einzelzeiten für Kreise und Parameter

Statt Stimmungszeiten zu verwenden, können Zeiten direkt bei einem Parameter oder Kreiswert angewandt werden. Dies wird als Einzelzeit bezeichnet.

Einzelzeiten lassen sich auf einen spezifischen Kreis oder Parameter anwenden. Sie müssen die Kreise anwählen, auf die Sie die Zeit anwenden möchten, sonst geht das System davon aus, dass die ausgewählte Stimmung gemeint ist.

Nachstehend einige Anwendungsbeispiele:

- **[**Kreise**] {Color} [Time] [3] [Enter]** – fügt allen Farbparametern der Anwahl, die einen Änderungsbefehl haben, eine Einzelzeit von 3 Sekunden hinzu.
- **{Focus} [Time] [7] [Enter]** – ordnet dem Attribut Focus aller angewählten Kreise eine Einzelzeit von 7 Sekunden zu.
- **[Select Manual] {Beam} [Time] [7] [Enter]** – wählt Kreise mit manuellen Werten an und übernimmt für jeden manuellen Beam-Wert eine Einzelzeit von 7.
  - Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen **{Select Manual}** verwenden.

Auch Einzelverzögerungszeiten können für einen Kreisparameter gesetzt werden.

- **[1] {Color} [Time] [4] [Delay] [3] [Enter]** – setzt für alle Farbparameter von Kreis 1 eine Einzelzeit von 4 Sekunden und eine Einzelverzögerungszeit von 3 Sekunden.

Die Bedientasten **[+]** und **[-]** können zur Erhöhung oder Verringerung der Werte von Einzelzeiten eingesetzt werden.

- **[**Kreise**] [Time] [+] [3] [Enter]** – erhöht die Einzelzeiten der Kreise um 3 Sekunden.
- **[**Kreise**] [Delay] [-] [1] [Enter]** – verringert die Einzelverzögerungszeit um 1 Sekunde.

Werden Zeiten in Live auf einen Kreisparameter angewendet, wird beim Kreis ein kleines rotes „t“ angezeigt. Dies zeigt an, dass Zeiten in der erforderlichen Stimmung zu speichern oder upzudaten sind. Ist dies erfolgt, wird das „t“ in blauer Farbe angezeigt. In der Playback-Anzeige wird im Zeitfeld der zugehörigen Parameterkategorie „+“ angezeigt. Dies verweist darauf, dass nicht alle Parameter in der Stimmung die Stimmungszeiten verwenden.

[About] & [Time] können gedrückt gehalten werden, um für Kreise in Live/Blind die Einzel- und Einzelverzögerungszeit anzuzeigen. Die Verzögerung wird zuerst angezeigt, gefolgt vom Zeiten-Wert.

Hinweis: *Alle Eigenschaften, die in Live auf Kreise oder Parameter gesetzt werden (Einzelzeiten, Asserts, Blocks usw.) müssen in der Stimmung gespeichert oder aktualisiert werden.*

Einzelzeit in Prozent

Einzelzeiten lassen sich als Prozentsatz der Stimmungszeit eingeben.

- **[**Kreise**] [Time] [/] [5] [Enter]** stellt die Zeit auf 50 % der Stimmungszeit ein.
- **[**Kreise**] {Focus} [Time] [/] [7][5] [Enter]** – legt die Einzelzeit des Fokus-Timing auf 75 % fest.

Stimmungsattribute zuordnen

Stimmungen lassen sich mit spezifischen Attributen speichern, um das Verhalten während der Ausführung zu beeinflussen. Zu Stimmungsattributen gehören *Follow/Hang*, *Link/Loop*, *Verzögerungszeit*, *Rate*, *Kennlinie*, *Stimmungsnotizen*, *Stimmungsname* und *Szenen*. Stimmungsattribute können eingegeben werden, wenn eine Stimmung das erste Mal gespeichert wird. Sie lassen sich aber auch zu einem späteren Zeitpunkt hinzufügen oder ändern.

Nach **[Cue]** wird der Softkey **{Attribute}** angezeigt. **{Attribute}** drücken, um auf folgende Softkeys zuzugreifen:

- **{Rate}**
- **{Notiz}**
- **{Szene}**
- **{Kennlinie}**
- **{Vorheizen}**
- **{AF/MF}** (Allfade / Move Fade)
- **{Szene Ende}**

Hinweis: *Vorheizen und Allfade sind Kennungen. Siehe Vorheizen (auf Seite 360) und Allfade (auf Seite 360).*

Follow/Hang

Ein Follow bewirkt den automatischen Start der nächsten Stimmung in der Sequenz, wenn die Follow-Zeit der zugehörigen Stimmung abgelaufen ist. Die Follow-Zeit läuft ab dem Moment, an dem die Stimmung ausgeführt wird.

Auch die Hang-Zeit ist ein automatischer Start. Aber sie läuft nicht ab dem Moment der Ausführung der Stimmung, sondern wird nach Abschluss der Stimmung gestartet. Man kann einer Hang-Zeit einen Negativwert zuweisen. Dadurch kann eine nachfolgende Stimmung eine aktive Stimmung überlappen.

Man kann entweder eine Follow-Zeit oder eine Hang-Zeit zuweisen, aber nicht beide. Auf beide Funktionen wird mit **[Shift] & [Delay]** auf der Konsole oder den Softkey **{Fw/Hg}** zugegriffen. **[Shift] & [Delay]** oder **{Fw/Hg}** schreibt „Follow“, **[Shift] & [Delay] [Delay]** oder doppeltes Drücken von **{Fw/Hg}** schreibt „Hang“ in die Kommandozeile.

Bei jeder von Follow oder Hang ausgelösten Stimmung in der Playback-Anzeige steht vor der Stimmung-Nummer ein Pfeil. Siehe *Kennungen in der Playback-Anzeige (auf Seite 120)*. Diese Kennung kann im *Playback-Anzeige konfigurieren (auf Seite 122)*-Menü deaktiviert werden.

Nachstehend einige Anwendungsbeispiele:

- **[Record] <Cue> [5] [Shift] & [Delay] [8] [Enter]** – speichert Stimmung 5 und legt eine Follow-Zeit von acht Sekunden fest. Dies hat Auswirkungen auf den Start der nächsten Stimmung in der Liste. Die folgende Stimmung startet automatisch auf dem gleichen Fader, nachdem die Follow-Zeit abgelaufen ist. Die Follow-Zeit fängt bei Ausführung der zugeordneten Stimmung (Stimmung 5) an, herunterzuzählen.
- **[Record] <Cue> [5] [Shift] & [Delay] [Delay] [8] [Enter]** – speichert Stimmung 5 und legt eine Hang-Zeit von acht Sekunden fest. Dies hat Auswirkungen auf den Start der nächsten Stimmung in der Liste. Die folgende Stimmung startet automatisch auf dem gleichen Fader, nachdem die Hang-Zeit abgelaufen ist. Die Hang-Zeit fängt bei Vollendung der zugeordneten Stimmung (Stimmung 5) an, herunterzuzählen.
- **[Record] <Cue> [5] [Shift] & [Delay] [Delay] [-] [5] [Enter] –** speichert Stimmung 5 und legt eine Hang-Zeit von minus fünf Sekunden fest.

Entfernen einer Follow-/Hang-Zeit:

- **[Cue]** [x] **[Shift] & [Delay] [Enter]**

Stimmungen mit Follow-/Hang-Zeiten können nicht zusätzlich *Stimmungsalerts (auf Seite 420)* zugeordnet sein.

Link/Loop

Link

Link ermöglicht es, Stimmungen außerhalb der Reihenfolge auszuführen. Wird eine Stimmung mit einer Link-Anweisung geladen, wird die Stimmung der Link-Anweisung zur anstehenden Stimmung. Wird eine Folge- oder Hang-Zeit hinzugefügt, wird die verknüpfte Stimmung aktiviert, wenn Folge- oder Hang-Zeit abgelaufen sind.

Der Link kann ein Ziel innerhalb der Sequenzliste haben oder mit einer Stimmung einer anderen Sequenzliste verknüpft sein (sofern verfügbar).

Stimmungen, die mit anderen Stimmungen verknüpft sind, zeigen das in der Zeile unter der Stimmung im Sequenzlistenindex und der Playback-Anzeige an. Dies lässt sich in der PSD-Konfiguration ausschalten. Siehe *Playback-Anzeige konfigurieren (auf Seite 122)*.



Hinweis: *Hat eine verlinkte Stimmung einen Namen, wird der Name in der Kennung für den Stimmungslink angezeigt.*

Nachstehend ein Beispiel für die Verwendung von Links:

- **[Record] <Cue> [2] {Link/Loop} <Cue> [8] [Enter]** – speichert die gewählte Stimmung 2 und stellt einen Link zu Stimmung 8 in der Sequenzliste bereit. Nachdem Stimmung 2 gestartet wurde, wird die verlinkte Stimmung als anstehende Stimmung des zugehörigen Faders geladen.

Loop

Mit Loop kann ein Link mehrmals in einer Sequenz wiederholt werden. Sobald die Stimmungsabfolge das erste Mal abgespielt wurde, erkennt das System den Loop-Befehl und spielt die Abfolge erneut ab, vorausgesetzt, Ziel des Links ist eine vorherige Stimmung.

Handelt es sich bei der ersten Stimmung der Sequenz um eine Stimmung mit Assert-Attribut oder Änderungsbefehlen für Kreise, dürfen die Werte der letzten Stimmung nicht in die erste Stimmung tracken, wenn diese Stimmung das Ziel eines rückwärts gerichteten Loops ist. Doch ohne Änderungsbefehl oder Assert in der ersten Stimmung werden Werte der letzten Stimmung in die erste Stimmung getrackt, falls diese das Ziel des rückwärts gerichteten Loops ist.

Eine Schleife mit dem Wert „0“ ist eine Endlosschleife.

Nachstehend ein Beispiel für die Verwendung von Loop:

- **[Cue] [2] {Link/Loop} <Cue> [1] {Link/Loop} [3] [Shift] & [Delay] [4] [Enter]** speichert einen Link von Stimmung 2 zurück nach Stimmung 1. Da hier eine Follow-Zeit vorliegt, löst Stimmung 1 automatisch vier Sekunden nach Stimmung 2 aus. Gibt es auch bei Stimmung 1 eine Follow-Zeit, löst dies automatisch Stimmung 2 aus. Diese Sequenz wird viermal durchlaufen (einmal plus drei Schleifen) und dann in Stimmung 2 anhalten. Der Schleifenwert (Loop) gibt an, wie oft die Loop-Anweisung ausgeführt wird. Da die Sequenz bereits vor dem Loop-Befehl ausgeführt wird, ist die Gesamtzahl der Durchgänge die angegebene Zahl der Schleifen +1.

Sie können **{Go nach Loop}** auf Stimmung 2 anwenden, um die nächste Stimmung nach Abschluss einer Follow Link/Loop-Sequenz auszuführen. Siehe *Stimmungen und Trigger (auf Seite 360)*



Hinweis: *Alle Stimmungen in einer Schleifensequenz müssen Follow- oder Hang-Zeiten haben, damit die Schleife ohne Unterbrechung abgespielt werden kann.*

Verzögerungszeit

Eine Verzögerung kann nützlich sein, wenn man nicht will, dass ein Parameter sich ändert (z. B. Intensity Down), bevor andere Änderungen begonnen oder abgeschlossen wurden.

Die Verzögerungszeit lässt sich bei jeder Stimmung oder jeder Parameterkategorie anwenden, wodurch der Parameter-Übergang solange zurückgestellt wird, bis die Verzögerungszeit verstrichen ist.

Das Folgende sind einige Beispiel für das Speichern mit Verzögerungszeit:

- **[Record] <Cue> [2] [Delay] [5] [Enter]** – speichert Stimmung 2 mit 5 Sekunden Verzögerung bei der Intensität.
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [9] [Delay] [3] [Enter]** – speichert Stimmung 2 mit einer Überblendung von 9 Sekunden für alle Parameterkategorien und einer Verzögerung nach Go um 3 Sekunden.
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [7] [Delay] [Enter]** – speichert Stimmung 2 mit einer Überblendzeit von 7 Sekunden und entfernt die Verzögerungszeit.
- **[Record] <Cue> [2] [Delay] [/] [5] [Enter]** – speichert Stimmung 2 mit einer Verzögerung von 5 Sekunden beim Ausblenden.

Verzögerung lässt sich auch nur auf Parameter einer bestimmten Kategorie anwenden.

- **[Record] <Cue> [2] {Color} [Delay] [8] [Enter]** – speichert Stimmung 2 mit einer Verzögerungszeit von 8 Sekunden in der Color-Kategorie.

- **[Record] <Cue> [2] [Time] [Time] [Time] [Delay] [7] [Enter]** – speichert Stimmung 2 mit einer Focus-Verzögerungszeit von 7. In diesem Beispiel durchläuft die **[Time]**-Taste mit jedem Drücken eine weitere Spalte (Up-Zeit, Down-Zeit, Focus-Zeit, Color-Zeit und Beam-Zeit).

Rate

Der Softkey **{Rate}** wird zur Korrektur des Zeitprofils der Stimmung benutzt. Der Standardwert ist 100 %, was den ursprünglich gespeicherten Zeiten entspricht. Zur Verlangsamung einer Stimmung setzen Sie die Rate auf unter 100 %. Zur Erhöhung der Geschwindigkeit der Stimmung setzen Sie die Rate auf über 100 %. Der Wertebereich für eine Stimmung liegt zwischen 0 und 2000 %. Ein Zeitwert von 5 wird bei einer Rate von 50 % in 10 Sekunden wiedergegeben. Bei einer Rate von 200 % wird ein Zeitwert von 5 in 2,5 Sekunden wiedergegeben.

Nachfolgend ein Beispiel für die Verwendung einer Rate:

- **[Record] <Cue> [4] {Attributes} {Rate} [1] [2] [5] [Enter]** – speichert die ausgewählte Stimmung und setzt eine Anweisung zum Übersteuern der gespeicherten Zeitwerte. Die Stimmung würde nun mit 125 % der gespeicherten Zeitwerte abgespielt.

Hinweis: *Sie können die Playbacktaste Rate benutzen, um herauszufinden, welche Rate besser zu dieser Überblendung passen würde, und diese Rate dann auf die Stimmung anpassen. Dadurch ist es nicht erforderlich, alle Zeitwerte in der Stimmung zu ändern, wenn Sie nur die Geschwindigkeit erhöhen oder verlangsamen müssen.* *Siehe Übersteuern der Geschwindigkeit (auf Seite 416).*

Kennlinie

{Kennlinie} wird eingesetzt, um auf den Überblendungsverlauf einer Stimmung oder eines Stimmungsparts einzuwirken, indem der Ausgangs-Wert der Kennlinie als Fortschritt für alle Fade-Berechnungen angewendet wird.

Wird eine Kennlinie auf eine Stimmung angewendet, hat dies nur Auswirkung auf die Überblendungen der Intensität in dieser Stimmung. Wird sie auf einen Stimmungspart angewendet, hat dies Auswirkungen auf alle Parameter, die sich in diesem Part bewegen. Weiteren Informationen zum Erstellen und Einsetzen von Kennlinien finden Sie in *Kennlinien (auf Seite 489)*

Das Folgende dient als Beispiel, wie einer Stimmung eine Kennlinie zugeordnet wird:

- **[Cue] [6] {Attribute} {Kennlinie} [5] [Enter]** – wendet Kennlinie 5 auf Stimmung 6 an.

Stimmungsname

[Label] wird verwendet, um einer Stimmung oder einem Stimmungspart einen alphanumerischen Namen zuzuordnen.

Das Folgende dient als Beispiel, wie man einer Stimmung einen Namen zuordnet:

- **[Record] <Cue> [7] [Label] <**Name**> [Enter]** – speichert Stimmung 7 und ordnet den Namen, wie auf der alphanumerischen Tastatur eingegeben, zu.
- **[Record] <Cue> [8] [Label] [Block] [Enter]** – speichert Stimmung 7 und setzt den Namen der Bedientaste als Namen ein.

Ist einer Stimmung bereits ein Name zugeordnet, wird der Name mit **[Label]** zum Editieren in der Kommandozeile angezeigt. Wird ein zweites Mal **[Label]** gedrückt, wird der Name gelöscht, oder Sie drücken **[Clear]**, um jeweils einzelne Buchstaben des Namens zu entfernen.

Stimmungsnotizen

Stimmungen können Notizen zugeordnet werden.

Diese Notizen können in der Playback-Anzeige und dem Sequenzlistenindex angesehen werden, wenn mit der Maus über die Name-Spalte gefahren oder auf **+** getippt wird.

Sie können auch wählen, ob Sie die Notizen oder die Notizen für die anstehende Stimmung in einer horizontalen Leiste unten im PSD anzeigen möchten. Siehe *Playback-Anzeige konfigurieren (auf Seite 122)* für diese zusätzlichen Anzeigeoptionen.

Einer Stimmung eine Notiz zuordnen:

- **[Cue]** [n] **{Attribute} {Notizen}**

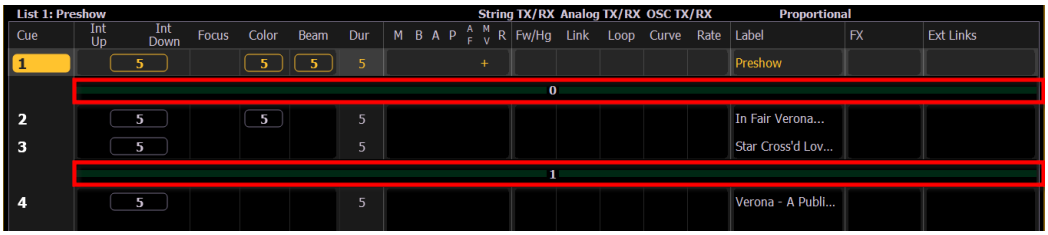
Um der gerade ausgewählten Stimmung eine Notiz zuzuordnen, kann **[Shift] & [Label]** verwendet werden.

Man kann zur Eingabe des gewünschten Texts die virtuelle alphanumerische Tastatur oder eine externe Tastatur verwenden.

Siehe *Copy To und Move To für Namen, Szenen und Notizen (auf Seite 394)*.

Szenen

Szenen sind ein Organisationswerkzeug für Stimmungen, das eine visuelle Kennung für Abschnitte in Ihrer Vorstellung bereitstellt und die schnelle Navigation in der Sequenzliste ermöglicht.



Szenen werden im Sequenzlistenindex und in der Playback-Anzeige als grüner Balken oberhalb der Stimmung, mit der sie in der Liste verbunden sind, angezeigt. Das Ende einer Szene kann ebenfalls angelegt werden. Es wird als grüner Balken unterhalb ihrer zugeordneten Stimmung angezeigt.

Sie können eine Szene aufrufen, um schnell zu einer Stimmung zu springen, ohne sich an ihre Nummer erinnern zu müssen. Zum Abrufen einer Szene verwenden Sie die Taste **[Go To Cue]** und wählen den Softkey **{Szenen}**.

Dadurch öffnet sich die Szenenauswahl im ZIB. Der Name der Szene und die Stimmung werden angezeigt. Zur Auswahl drücken oder klicken Sie auf die Szene.



Szenen können auch über die Direkttasten aufgerufen werden. Siehe *Mit Direkttasten arbeiten (auf Seite 124)*.

Szene erstellen

Sie können mit dem Softkey **{Szene}** eine Szene hinzufügen. Beispielsweise wird **[Cue] <1 > {Attribute} {Szene}** Stimmung 1 eine Szene hinzufügen.

Die virtuelle alphanumerische Tastatur wird geöffnet. Man muss die Szene vor deren Erstellung benennen.

Siehe *Copy To und Move To für Namen, Szenen und Notizen (auf Seite 394)*.

Szenen-Ende erstellen

Sie können mit dem Softkey **{Szene Ende}** angeben, wo eine Szene endet. Beispielsweise fügt **[Cue] <5 > {Attribut} {Szene Ende}** Stimmung 5 ein Szenen-Ende hinzu.

Sie können mit **[Thru]** eine Szene und ein Szenen-Ende gleichzeitig erstellen. Beispielsweise fügt **[Cue] [1] [Thru] [5] {Szene}** Stimmung 1 eine Szene und Stimmung 5 ein Szenen-Ende hinzu.

Mit „Szene Ende" updaten

Der Softkey **{Szene Ende}** kann auch zum Update von Stimmungen in einer Szene verwendet werden. **[Update] <Cue> [1] [Thru] {Szene Ende}** beispielsweise schreibt die letzte Stimmung in dieser Szene in die Kommandozeile.

Hinweis: *Die Regeln für Tracking/Cue Only gelten weiterhin. Wenn sich Ihre Konsole im Tracking-Modus befindet und Sie möchten, dass das Update am Ende der Szene endet, müssen Sie den Befehl* ***[Q Only]*** *benutzen.*

Szenen löschen

Um eine Szene oder ein Szenenende zu löschen, muss folgende Syntax verwendet werden.

- **[Cue]** [n] **{Attribute} {Szene} [Label] [Enter]** – löscht die Szene.
- **[Cue]** [n] **{Attribute} {Szene Ende} [Enter]** – löscht das Szenenende.

Wird eine Stimmung mit einer angehängten Szene gelöscht, wird diese Szene in die nachfolgende Stimmung verschoben.

Stimmungsattribute entfernen

Attribute einer Stimmung entfernen:

- **[Cue]** [n] **[Shift] & [Delay] [Enter]** – entfernt die Folge- oder Verzögerungszeit der angegebenen Stimmung „n".
- **[Cue]** [n] **[Label] [Label] [Enter]** – entfernt den Namen der angegebenen Stimmung „n".
- **[Cue]** [n] **{Link/Loop} [Enter]** – entfernt die Link-Anweisung der angegebenen Stimmung „n".
- **[Cue]** [n] **[Thru]** [y] **{Attribute} {Rate} [Enter]** – entfernt die Rate-Anweisungen der Stimmungen „n" bis „y".

Diese lassen sich kombinieren, um mehrere Attribute auf einmal zu entfernen:

- **[Cue]** [n] **[Shift] & [Delay] {Link/Loop} [Enter]** – entfernt die Folgezeit und Link-Anweisung.

Kennungen

Kennungen lassen sich auf Stimmungen anwenden, um bestimmte Verhaltensweisen zu ändern. Kennungen können für *Block*, *Assert*, *Allfade*, *Mark* und *Vorheizen* festgelegt werden.

Element Classic-Kennungen

Auf Element Classic können Kennungen für *Block (Element Classic)*, *Vorheizen* und *Moves (Element Classic)* festgelegt werden.

Block

Man kann eine Stimmung, einen Stimmungspart, jeden Kreis (oder Gruppe von Kreisen) oder Parameter (oder Gruppen von Parametern) in einer Stimmung mit einem Block versehen. Block ist eine Editierfunktion. Sie wirkt sich nicht auf die Wiedergabe von Daten aus.



Hinweis: *Block funktioniert auf Element Classic-Konsolen anders. Siehe Block (Element Classic) (auf der nächsten Seite).*

Auf Stimmungsebene

Ein Block auf Stimmungsebene bewirkt, dass alle getrackten Werte in der Stimmung im Hinblick auf das Editieren als Änderungsbefehl behandelt werden. Wertänderungen in der Stimmung durch Tracking sind also nicht möglich. Parameter, die nicht zur Stimmung gehören, sind von der Block-Anweisung nicht betroffen.

Blocks schützen eine Stimmung, einen Kreis oder Parameter nicht vor Änderung wenn ein Stimmungsbereich bearbeitet wird. Sie werden auch nicht vor einer Trace-Anweisung geschützt (siehe *Mit Trace updaten (auf Seite 367)*). Es wird angenommen, dass bei Nutzung einer Trace-Anweisung der Ausgangswert wirklich geändert werden soll. Ein Block hält Trace davon ab, sich weiter in der Sequenzliste zurückzubewegen.

- **[Cue] [5] [Block] [Enter]** – „B“ wird im Kennungsfeld angezeigt und verweist so auf einen Block auf Stimmungsebene. Wird diese Stimmung abgerufen, werden alle sonst als getrackt angezeigten Werte weiß angezeigt. Keine Änderung, die weiter oben in der Sequenzliste vorgenommen wird, hat Einfluss auf diese geblockten Stimmungsdaten.
- **[Cue] [6] {Intensity} [Block] [Enter]** – „I“ wird im Kennungsfeld angezeigt und verweist auf einen Intensitäts-Block auf Stimmungsebene. Sie können auch **[Shift] & [Block]** verwenden, um den Intensitäts-Block in die Kommandozeile zu schreiben.

Auf Kreis-/Parameterebene

Blocks können auch auf einen Kreis oder Kreisparameter angewendet werden. Dies ist sowohl Live wie Blind möglich. Wird dies in Live angewendet, ist die Blockanweisung zu speichern oder muss für die entsprechende Stimmung upgedatet werden.

- **[9] [Block] [Enter]** – setzt einen Block auf Kreis 9. In der Live-Anzeige erscheint neben der Kreishelligkeit ein rotes „B“. Es zeigt an, dass ein Block gesetzt, aber noch nicht gespeichert wurde.
- **[Group] [5] {Color} [Block] [Enter]** – setzt einen Block für alle Farbparameter der Gruppe 5.

Wurde die Block-Anweisung gespeichert oder upgedatet, werden alle getrackten Werte, auf die der Block angewendet wurde, weiß angezeigt.

Blocks auf Kreisebene oder partielle Blocks werden in der Sequenzliste mit einem „b“ angezeigt, Auto-Blocks mit „b“. Für das Entfernen von Auto-Blocks, siehe *Autoblock bereinigen (auf Seite 374)*.

Auto-Block



Hinweis: *Auf Element Classic nicht verfügbar*

Eos unterstützt auch eine Auto-Block-Funktion. Auto-Block kann Ihre Stimmungsdaten vor unerwünschten Änderungen schützen. Z. B. wird in Stimmung 5 Kreis 1 auf 50 % gesetzt. Dies wird als ein Änderungsbefehl gespeichert. Später kehrt man zu einer früheren Stimmung zurück, setzt Kreis 1 auf 50 % und trackt dies weiter bis Stimmung 5. Kreis 1 wird in Stimmung 5 mit Auto-Block versehen. Obgleich er jetzt den gleichen Wert wie die vorherige Stimmung hat, bleibt das ursprüngliche Konzept eines Änderungsbefehls erhalten.

Auto-Blocks werden weiß und weiß unterstrichen angezeigt.

Block (Element Classic)

Block-Kennungen verhindern, dass sich bearbeitete Werte auf diese Stimmung auswirken und erzwingen in dieser Stimmung einen Änderungsbefehl bei jedem getrackten Wert. Steht z. B. Kreis 1 in Szene 1 und Szene 2 auf voll und man möchte gewährleisten, dass er, wenn Szene 1 bearbeitet wird, in Szene 2 voll bleibt, dann setzt man bei der Stimmung am Anfang von Szene 2 eine Block-Kennung. Ein Block erzwingt auch einen Änderungsbefehl bei Playback (Blackout-Stimmungen werden gewöhnlich geblockt, um zu gewährleisten, dass sie alle Bewegungswerte des vorherigen Stimmungen nach Null überblenden.)

Man kann eine Stimmung, einen Stimmungspart, jeden Kreis (oder Gruppe von Kreisen) oder Parameter (oder Gruppen von Parametern) in einer Stimmung mit einem Block versehen.



Hinweis: *Auf anderen Konsolen der Eos Familie wird die Block-Kennung in Block für Editieren und Assert für Playback aufgeteilt. Siehe Block (auf der vorherigen Seite) und Assert (auf der gegenüberliegenden Seite).*

Auf Stimmungsebene

Ein Block auf Stimmungsebene bewirkt, dass alle getrackten Werte in der Stimmung als Änderungsbefehl zum Zweck von Edit und Playback behandelt werden. Wertänderungen in der Stimmung aus dem Tracking sind also nicht möglich. Parameter, die nicht zur Stimmung gehören, sind von der Block-Anweisung nicht betroffen.

Blocks schützen eine Stimmung, einen Kreis oder Parameter nicht vor Änderung wenn ein Stimmungsbereich bearbeitet wird. Sie werden auch nicht vor einer Trace-Anweisung geschützt (siehe *Mit Trace updaten (auf Seite 367)*). Es wird angenommen, dass bei Nutzung einer Trace-Anweisung der Ausgangswert wirklich geändert werden soll. Ein Block hält Trace davon ab, sich weiter in der Sequenzliste zurückzubewegen.

Gesetzte Blocks werden in Parameterwerten weiß angezeigt.

- **[Cue] [5] [Block] [Enter]** – „B“ wird im Kennungsfeld angezeigt und verweist so auf einen Block auf Stimmungsebene. Wird diese Stimmung abgerufen, werden alle sonst als getrackt angezeigten Werte weiß angezeigt. Keine Änderung, die weiter oben in der Sequenzliste vorgenommen wird, hat Einfluss auf diese geblockten Stimmungsdaten.

Bei einem Kreis oder Parameter

Blocks können auch auf einen Kreis oder Kreisparameter angewendet werden. Dies ist sowohl Live wie Blind möglich. Wird dies in Live angewendet, ist die Blockanweisung zu speichern oder muss für die entsprechende Stimmung upgedatet werden.

- **[9] [Block] [Enter]** – setzt einen Block auf Kreis 9. In der Live-Anzeige erscheint neben der Kreishelligkeit ein rotes „B“. Es zeigt an, dass ein Block gesetzt, aber noch nicht gespeichert wurde.
- **[Group] [5] {Color} [Block] [Enter]** – setzt einen Block für alle Farbparameter der Gruppe 5.

- **[1][0] {Intensität} [Block] [Enter]** – setzt einen Block auf die Intensität von Kreis 10. Sie können auch **[Shift] & [Block]** verwenden, um den Intensitäts-Block in die Kommandozeile zu schreiben.
- **[Cue] [n] {Intensität}** (von der ML-Kontrolle) **[Block] [Enter]** – blockt in der Stimmung alle Intensitäten, nicht jedoch NIP. I wird im Block-Feld angezeigt.

Auto-Block

Element unterstützt auch eine Auto-Block--Funktion. Auto-Block kann Ihre Stimmungsdaten vor unerwünschten Änderungen schützen. Z. B. wird in Stimmung 5 Kreis 1 auf 50 % gesetzt. Dies wird als ein Änderungsbefehl gespeichert. Später kehrt man zu einer früheren Stimmung zurück, setzt Kreis 1 auf 50 % und trackt dies weiter bis Stimmung 5. Kreis 1 wird in Stimmung 5 mit Auto-Block versehen. Obgleich er jetzt den gleichen Wert wie die vorherige Stimmung hat, bleibt das ursprüngliche Konzept eines Änderungsbefehls erhalten.

Wurde die Block-Anweisung gespeichert, upgedatet oder in Blind eingefügt, werden alle getrackten Werte, für die der Block gesetzt wurde, weiß angezeigt. Auto-Blocks werden weiß und weiß unterstrichen angezeigt.

Blocks auf Kreisebene oder partielle Blocks werden in der Sequenzliste mit einem „b“ angezeigt, Auto-Blocks mit „b“. Für das Entfernen von Auto-Blocks, siehe *Autoblock bereinigen (auf Seite 374)*.

Moves (Element Classic)

Es gibt zwei Typen von Moves, Live und Dark. Ein Live-Move ist eine NIP-Änderung eines Kreises dessen Intensität in der vorherigen Stimmung bei Null liegt und in der aktuellen Stimmung auf über Null ansteigt. Ein Dark-Move ist eine NIP-Änderung eines Kreise mit Intensitäten von Null bei der vorherigen und der aktuellen Stimmung.

In *Playback-Anzeige (auf Seite 117)* und *Sequenzlistenindex (auf Seite 373)* gibt es eine Spalte MV, in der Live- und Dark-Move-Kennungen angezeigt werden. Ein Live-Move wird mit einem „L“ und ein Dark Move mit einem „D“ angezeigt. Das Symbol „+“ zeigt in einer Stimmung beide Arten von Moves an.

Assert

Mit Assert wird ein getrackter oder geblockter Wert im Playback wie ein Änderungsbefehl behandelt. Wird oft in Umgebungen mit mehreren Sequenzlisten verwendet, oder um sicherzustellen, dass sich ein Übergang innerhalb der gewünschten Zeit vollzieht. Weitere Informationen zu Asserts in mehreren Sequenzlisten finden Sie unter *Mit Assert arbeiten (auf Seite 388)*. Weitere Informationen zur Verwendung von Assert für Playback finden Sie unter *Assert (Fader-Steuerung) (auf Seite 415)*.

Assert kann mit einer einzelnen Sequenzliste nützlich sein.



Beispiel:

Stimmung 10 ist ein Blackout in 0 Sekunden. Es ist allgemein üblich, Blackout-Stimmungen zu blocken. Nehmen wir an, einige Scheinwerfer würden bei Stimmung 9 auf Null ausblenden. Für Stimmung 10 wird **[Go]** gedrückt, bevor Stimmung 9 zu Ende gefahren ist. Die Scheinwerfer, die in Stimmung 9 ausblenden, fahren in den Zeiten von Stimmung 9 weiter, da Stimmung 10 ihnen keinen neuen Änderungsbefehl liefert. Wird Stimmung 10 assertet, werden die Scheinwerfer wie erwartet sofort dunkel.

Allfade

Die Allfade-Kennung kann auf jede Stimmung anwendet werden. Ein Allfade fährt die Intensität aller Kreise, die in der Stimmung nicht vorkommen, auf Null. Submaster, alle Kreise mit Capture und der Beitrag von Fadern höherer Priorität sind nicht betroffen. Im Sequenzlistenindex und der Playback-Anzeige wird eine Allfade-Kennung „*“ für die entsprechende Stimmung angezeigt.

- **<Cue> [5] {Attribute} {AF/MF} [Enter]** – fährt die Intensität aller Kreise, die in der Stimmung nicht vorkommen, auf Null.

Die Allfade-Kennung ist für schnelles Bereinigen hilfreich, damit man zu einem bekannten Live-Output zurückzukehren kann, ohne darauf achten zu müssen, welche Kreise auf Null fahren müssen.

Mark

Hinweis: *Diese Option ist auf Element 2 nicht verfügbar.*

Die Mark-Kennung zeigt entweder das Mark- oder das Automark-Verhalten. Werden Automarks verwendet, wird ein „M“ im Kennungsfeld der Stimmung, die einen Automark ausführen wird, angezeigt. „D“ wird angezeigt, wenn Automark für eine Stimmung oder einen Stimmungspart deaktiviert wurde.

Werden referenzierte Marks verwendet, wird im Kennungsfeld ein „M“ für jede Stimmung angezeigt, die einen Referenz-Mark ausführen wird. „R“ wird angezeigt, wenn eine Stimmung die Quelle eines Marks ist. Siehe *Mark (auf Seite 307)*.

Vorheizen

Vorheizen (Preheat) kann eingesetzt werden, um Glühwendel in der Stimmung unmittelbar vor einem Einblenden von 0 vorzuheizen. Werte für Vorheizen können im Patch Kreisen einzeln zugewiesen werden (siehe *Patch > Attribute (auf Seite 197)*).

Vorheizen wird einer Stimmung (oder einem Stimmungspart) zugewiesen. In diesem Fall wird jeder Kreis mit einem im Patch zugewiesenen Vorheizwert in der Stimmung vor der Vorheiz-Kennung auf diese Intensität aufblenden. Für Stimmungen mit einer Vorheiz-Kennung wird in der Spalte Vorheiz-Kennung (Spalte P) in der Playback-Anzeige und im Sequenzlistenindex „P“ angezeigt.

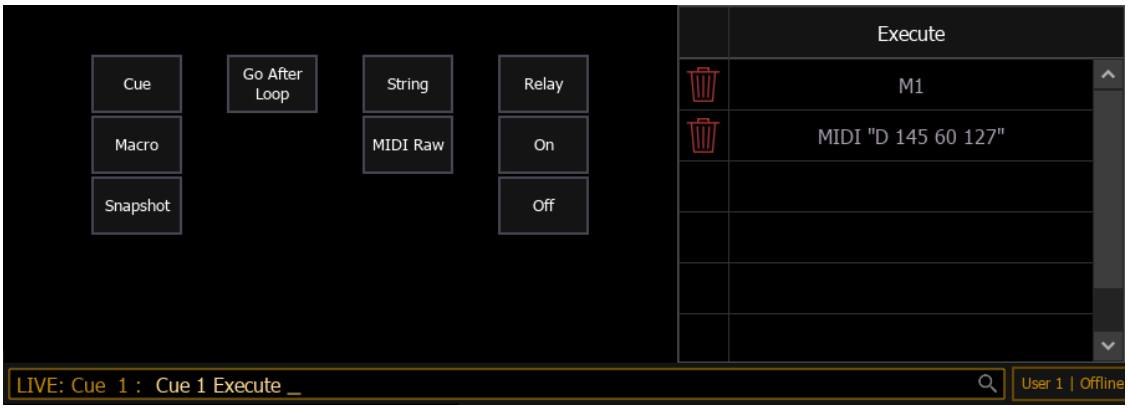
Wird ein Kreis gerade vorgeheizt, wird im Intensitätsfeld dieses Kreises „Ph“ angezeigt. Der Vorheizwert wird anhand der Einblendzeit der entsprechenden Stimmung angefahren. Zur Anzeige der tatsächlichen Vorheizwerte können Sie die Taste **[Data]** gedrückt halten.

Stimmungen und Trigger

Mithilfe von Triggern können Aktionen wie Makros, Show Control oder Snapshots mit einem Stimmungsplayback verbunden werden. Sie können außerdem die Wiedergabe weiterer Stimmungen oder Sequenzlisten (falls verfügbar) auslösen.

{Execute}

Wird **{Execute}** nach der Auswahl einer Stimmung in der Kommandozeile verwendet, wird eine Trigger-Anzeige im ZIB geöffnet.



Schaltflächen für häufige Ziele sind links verfügbar. Diese Optionen sind unten auch als Softkeys verfügbar.

In der Tabelle rechts sind alle Trigger aufgeführt, die mit der ausgewählten Stimmung verknüpft sind, sowie deren Referenznamen. Sie können einzelne Trigger über das Entfernen-Symbol in jeder Zeile entfernen.

Syntax

Bei der Arbeit mit Triggern steht vielfältige Kommandozeilensyntax zur Verfügung:

Aktion	Syntax
Trigger zu Stimmung hinzufügen	**[Cue] [#] {Execute} [+] {**Ziel**} [#] [Enter]**
Trigger von Stimmung entfernen	**[Cue] [#] {Execute} [-] {**Ziel**} [#] [Enter]**
Alle Trigger von Stimmung entfernen*	**[Cue] [#] {Execute} [Enter]**
Alle Trigger in Stimmung durch angegebenen ersetzen*	**[Cue] [#] {Execute} {**Ziel**} [#] [Enter]**
Alle Instanzen des angegebenen Ziels aus Stimmung entfernen*	**[Cue] [#] {Execute} {**Ziel**} [Enter]**
** Bestätigung erforderlich*	

Schaltflächen für häufige Ziele sind links verfügbar. Diese Optionen sind unten auch als Softkeys verfügbar.

Wenn Sequenzlisten-Trigger gesetzt werden, führt das System automatisch Stimmungen mit gleicher Nummerierung in der dazugehörigen Sequenzliste aus. Nehmen wir beispielsweise an, dass die vorstehende Anweisung auf Sequenzliste 1 auf Stimmung 1 angewendet wurde. Wird Stimmung 1/1 ausgeführt, werden alle Stimmungen mit der Nummer „1“ in Sequenzliste 2 entsprechend ausgeführt. Gibt es in dieser Liste keine Stimmung 1, wird keine Aktion ausgelöst. Gibt es Stimmungsnummern in sekundären Sequenzlisten, die nicht in Sequenzliste 1 enthalten sind, werden diese Stimmungen übersprungen und die nachfolgende Stimmung später als Out-of-Sequence-Stimmung gefahren.

Werden Stimmungen der primären Sequenzliste außerhalb der Reihenfolge gefahren, werden nur gleich nummerierte Stimmungen der zweiten Liste wiedergegeben. Wenn Sie beispielsweise Stimmung 12 in der primären Sequenzliste fahren und es gibt auch in der zweiten Liste eine Stimmung 12, wird Stimmung 12 in allen Listen ausgeführt. Gibt es jedoch keine Stimmung 12 in der zweiten Sequenzliste, hat der Befehl „Go To Cue“ keine Auswirkungen auf diese Liste. Out-of-Sequence-Synchronisierung kann aktiviert werden, um sicherzustellen, dass sekundäre Sequenzlisten in die gleiche Stimmung fahren, wie wenn die Stimmungen linear gefahren worden wären.

OOS Sync

Hinweis: *Auf Element Classic nicht verfügbar*

Mit {OOS Sync} kann dieses Verhalten für jede Sequenzliste geändert werden.

Gibt es eine Stimmung in einer Sequenzliste nicht, die durch eine andere Liste ausgeführt wird, löst OOS-Sync die nächst frühere Stimmung aus.

{OOS Sync} ist standardmäßig deaktiviert. Ist diese Option aktiviert, wird OOS Sync im Sequenzlistenindex in der Spalte für externe Links angezeigt. {OOS Sync} sollte in den sekundären Listen aktiviert sein, nicht in der Liste, die den Ausführungsbefehl (Execute) enthält.

Beispiel:

Sequenzliste 1 wird mit Sequenzliste 2 synchronisiert. Stimmung 1/3 wird ausgelöst. Da Stimmung 2/3 nicht vorhanden ist, wird stattdessen 2/2 ausgelöst. Wenn OOS Sync deaktiviert ist, würde eine Stimmung in Sequenzliste 2 nur dann ausgelöst, wenn sie dieselbe Stimmungsnummer hat wie in Sequenzliste 1.

OSC Cue empfangen und senden

OSC Cue RX String

Hiermit kann der Benutzer zur Integration mit anderen Anwendungen ein anderes Format für OSC-Eingangs-Strings festlegen. Verwenden Sie im String-Format %1 als Stimmungsnummer und %2 als Sequenzlistennummer.

OSC Cue TX String

Hiermit kann der Benutzer zur Integration mit anderen Anwendungen ein anderes Format für OSC-Output-Strings als den impliziten Eos-Standardstring festlegen. Die folgenden Optionen können verwendet werden:

- %1 - Stimmungsnummer
- %2 - Sequenzlistennummer
- %3 - Stimmung ganze Zahl
- %4 - Stimmung Nachkommazahl
- %5 - Stimmungsname

Go nach Loop

{Go nach Loop} führt die nächste Stimmung nach Abschluss einer Follow Link/Loop-Sequenz aus. Standardmäßig endet die Schleife mit der letzten Stimmung in der Abfolge. {Go nach Loop} verwendet die Folgezeit, die der letzten Stimmung in der Sequenz zugewiesen wurde.

- [Cue] [5] {Execute} {Go nach Loop} [Enter] – weist den Befehl {Go nach Loop} der Stimmung 5 zu. Go nach Loop wird im Sequenzlistenindex und der Playback-Anzeige in der Spalte für externe Links angezeigt. Nachdem Stimmung 5 alle Schleifen durchlaufen hat, wird die nächste Stimmung ausgeführt.

Stimmungen live ändern

Gespeicherte Stimmungen lassen sich live ändern. *Stimmungsattribute zuordnen (auf Seite 351)* (z. B. Link, Loop, Name usw.) können ebenfalls editiert werden. Eine Stimmung muss nicht aktiv sein (ausgegeben werden), um Stimmungsattribute zu ändern. Falls gewünscht, können Stimmungsattribute auch für einen Bereich von Stimmungen geändert werden.

[Recall From], **[Copy To]** und **Move To** können zum Erstellen und Editieren von Stimmungsdaten verwendet werden.

Siehe *[Recall From] verwenden (auf Seite 395)*, *[Copy To] verwenden (auf Seite 393)*, *Move To (auf Seite 371)*.

[At] [Enter] verwenden

Mit **[At] [Enter]** können Sie jeden Kreis oder Parameter oder mehrere davon anwählen und deren Änderungsbefehle entfernen, wodurch die Werte der vorhergehenden Stimmung manuell abgerufen werden.

[At] [Enter] ist im Prinzip ein „Abrufen der vorherigen Stimmung".



Beispiel:

Stimmung 5 ist in Live aktiv.

- **[Group] [1] [Focus] [At] [Enter]**

Dieser Befehl hebt die aktuellen Änderungsbefehle für Focus von Gruppe 1 auf und ruft die Focuswerte für diese Kreise aus der unmittelbar vorhergehenden Stimmung ab. Die Werte sind jetzt manuell geändert und können nach Bedarf gespeichert oder upgedatet werden.

Sie können **[At] [Enter]** auch benutzen, um nur bestimmte Kreise oder Parameter verwenden, die Sie gezielt auswählen:

- **[2] [At] [Enter]** – entfernt nur die Änderungen für Kreis 2.
- **[2] {Color} [At] [Enter]** – entfernt nur die Farbwertänderungen für Kreis 2.
- **[2] [Thru] [5] [+] [9] [+] [1] [1] [Thru] [1] [5] [-] [1] [2] [-] {Zoom} [At] [Enter]** – entfernt die Änderungen nur für die angewählten Kreise für alle Parameter außer Zoom.

Mit Record ändern

Sie können eine Stimmung durch erneutes vollständiges Speichern verändern. Nachdem Kreise/Parameter geändert wurden:

- **[Record] [Enter] [Enter]** – ersetzt sämtliche Daten in der aktiven Stimmung durch die aktuellen Ausgabewerte.
- **[Record] [Cue] [x] [Enter] [Enter]** – ersetzt sämtliche Daten in Stimmung „x" durch die aktuellen Ausgabewerte.

Mit selektivem Speichern wird die vorhandene Stimmung geändert, ohne sie zu überschreiben. Weitere Informationen siehe *Stimmungen in Live selektiv speichern (auf Seite 347)*.

- **[1] [Record] [Cue] [2] [Enter] [Enter]** – speichert nur die Änderungen an Kreis 1.

Hinweis: *Mit **[Record]** werden alle Parameter jedes Kreises der aktiven Ausgabe, der nicht auf Home steht, gespeichert. Das heißt, dass auch alle anderen Stimmungs- und Submaster-Werte mitgespeichert werden. Dies ist ein gängiges Verfahren beim Arbeiten mit einer einzelnen Sequenzliste. Beim Arbeiten mit mehreren Sequenzlisten bzw. Submastern ist **[Record Only]** ein praktisches Hilfsmittel.*

Mit Record Only ändern

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Record Only]** verwendet. Benutzer von Element Classic müssen **[Record] [Record]** verwenden.*

Das Ändern vorhandener Stimmungen mit **[Record Only]** wird als „selektives Speichern" betrachtet. Dabei werden nur manuelle Werte in der Zielstimmung geändert oder dieser hinzugefügt. Andere bereits in der Stimmung vorhandene Werte bleiben unberührt. Wiedergabewerte aus anderen Sequenzlisten oder Submastern werden **nicht** gespeichert. **[Record Only]** ist eine praktische Funktion zum Ändern bestehender Stimmungen, ohne Inhalte aus anderen Playbacks in der Stimmung zu integrieren. In dieser Hinsicht ähnelt die Funktion *[Update] (unten)*.

Alle Befehle für Record können auch mit Record Only benutzt werden.

- **[Record Only] [Enter] [Enter]** – fügt die aktuellen manuellen Werte der ausgewählten Stimmung hinzu.
- **[Record Only] [Cue]** [x] **[Enter] [Enter]** – fügt die aktuellen manuellen Werte zu Stimmung „x" hinzu.

[Update]

Update ist eine sehr leistungsfähige und vielseitige Funktion. Mit einer Kombination aus **[Q Only]**, **[Track]**, **[Trace]** und **{Make Absolute}** ergeben sich fast unendlich viele Möglichkeiten zum Update bestimmter Informationen und manueller Werte. Werte können in verschiedenen Speicherzielen entweder gleichzeitig oder individuell upgedatet werden.

Dialogbox Update

Nach **[Update]** öffnet sich eine Dialogbox im ZIB. Update-Stile und -Optionen dieser Stile sind in der Update-Dialogbox unterteilt.

Hinweis: *Standard-Update-Modi werden in **Setup > Benutzer > Speichern Setup** eingestellt. Siehe Speichern Setup (auf Seite 237).*

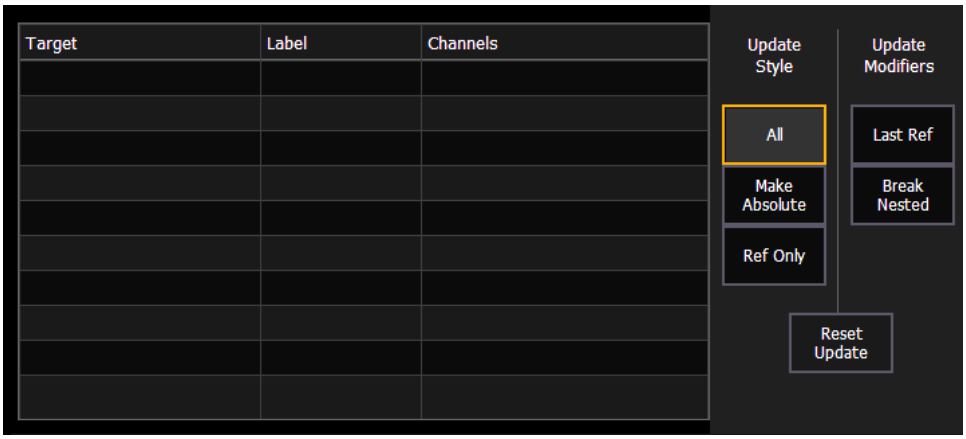
Hinweis: ***{Nach Typ}** steht als Softkey zur Verfügung. Siehe Typ-Presets updaten (auf Seite 336).*

Update-Stile

- **{Alle}** – mit dieser Taste werden die Zielstimmung und alle in dieser Stimmung gespeicherten Referenzen (verschachtelte und andere) upgedatet.
- **{Make Absolute}** – mit dieser Taste werden die Zielstimmung upgedatet und alle Werte in Absolutwerte umgewandelt. Sämtliche Referenzen werden dabei entfernt.
- **{Nur Ref}** – diese Taste updatet nur Paletten oder Presets in der Stimmung, nicht aber die Stimmung selbst. Wenn vor **{Nur Ref}** eine manuelle Referenz verwendet wurde, wird die letzte manuelle Referenz upgedatet.

Update-Modifikatoren

- **{Letzte Ref}** – Dies updatet die letzte Referenz, die über die Kommandozeile angewendet wurde, anstatt die ursprüngliche Referenz in der Stimmung zu verändern.
- **{Ref auflösen}** – Dies nimmt ein Update der Stimmung und verwendeten Presets vor, wobei die Referenz jedoch auf alle in einem Preset verschachtelten Paletten aufgelöst wird. Beispiel: Stimmung 1, Kreis 1 hat Referenzen auf Preset 3, und Preset 3 wurde mit der Color-Palette 5 erstellt. Wenn Update mit dieser Option benutzt wird, würde Preset 3 upgedatet, Color-Palette 5 jedoch nicht, und die Referenz auf CP5 würde in Preset 3 aufgelöst.
- **{Rücksetzen Update}** – Dies löscht alle Befehle nach dem **[Update]**, um anstehende Änderungen vor dem Betätigen von **[Enter]** schnell rückgängig machen zu können.



Die Dialogbox zeigt Ihnen auch eine nach Speicherzielen sortierte Liste der von diesem Update betroffenen Kreise/Parameter. Wenn der Kreis eine Referenz in der Stimmung hat, wird dies angezeigt. Kreise, die manuell der Ausgabe hinzugefügt werden, aber keine aktive Stimmung übersteuern, werden in die angewählte Sequenzliste upgedatet.

Sobald Sie eine Auswahl aus den verfügbaren Optionen gewählt haben, drücken Sie **[Enter]** und das Ziel wird upgedatet.

Ziele können ohne Angabe der Zielnummer aus der Dialogbox entfernt werden, sodass sie vom Update ausgeschlossen sind, beispielsweise **[Update] [Color Palette] [Enter]**. Durch Anklicken oder Drücken einer Zeile wird das entsprechende Ziels ebenfalls abgewählt. Benutzer von Element Classic müssen **{Color Palette}** verwenden.

Für Geräte der Eos-Familie ohne **[Snapshot]**-Bedientaste gibt es in der Update-Anzeige einen **{Snapshot}**-Softkey.

Referenzen updaten

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 einzelnen Paletten oder Presets geändert werden, können sowohl die Stimmungen als auch die Referenzen innerhalb dieser Stimmung einfach upgedatet werden. Wenn Sie in einer Stimmung Werte ändern, die von einer Referenz kommen, werden die Werte rot mit einem hochgestellten roten „R“ neben der Kreisintensität angezeigt.

Standardmäßig aktualisiert Eos alle referenzierten Werte in der Stimmung.

Beispiel:

Stimmung 5 wird in Live abgerufen. Sie enthält Referenzen zur Color-Palette 1 und zum Preset 2. Sie ändern Kreise, die zu diesen Speicherzielen gehören. Um die Stimmung **und** die Paletten/Presets upzudaten, drücken Sie:

- **[Update] [Enter]**

Damit werden die manuellen Änderungen in Color-Palette 1 und Preset 2 automatisch upgedatet. Die Kreise in Stimmung 5 stehen jetzt auf den neuen Werten, die Änderungen an CP1 und PR2 wurden an sämtlichen Vorstellungsdaten vorgenommen.

Wenn Sie Änderungen an anderen Kreisen vorgenommen haben, die nicht Teil der in Stimmung 5 enthaltenen Paletten/Presets sind, werden auch diese Werte in der Stimmung als Absolutdaten upgedatet.

Ohne Referenzen updaten (Make Absolute)

Wenn Sie Ihre Änderungen in der Stimmung **ohne** Updaten der Referenzen speichern wollen, können Sie mit **{Make Absolute}** die Verbindung zur Referenz auflösen. Der Befehl **{Make Absolute}** kann vor dem Update-Befehl oder während des Updates auf die Kreise/Parameter angewendet werden.

- **[Update] {Make Absolute} [Enter]** – löst die Referenz zu allen geänderten Parametern auf und updatet die Stimmung entsprechend den Änderungen. Das referenzierte Ziel wird nicht mehr in den Kreisen, die nun Absolutwerte aufweisen, angezeigt. Alle in Stimmung 5 upgedateten Daten 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 manuell in der Stimmung. Andere manuelle Werte werden bei diesem Update nicht berücksichtigt.

Zum Auflösen von Referenzen können Sie auch **[Record Only]** verwenden.

Beispiel:

Stimmung 5 wird aktiv ausgegeben. Die Kreise 5 bis 20 stehen aktuell auf Preset 1. Sie führen Änderungen an den Kreisen 5 bis 9 durch. Die Werte für diese Änderungen sind jetzt manuell. Drücken Sie:

- **[Record Only] [Enter] [Enter]**

Sollten weitere Änderungen in der aktiven Ausgabe vorgenommen worden sein, hätten Sie auch folgenden Befehl verwenden können:

- **[5] [Thru] [9] [Record Only] [Enter] [Enter]**

Nur die manuellen Werte werden als Update in Stimmung 5 gespeichert. Die Referenz auf Preset 1 für die Kreise 5 bis 9 ist aufgelöst und die Stimmung zeigt nun die Absolutwerte anstelle der Referenzen an.

Update mit Cue Only/Track

Die Taste **[Q Only/Track]** kann als Ausnahme zu den Cue Only/Tracking-Systemeinstellungen eingesetzt werden. Wenn das System auf Cue Only eingestellt ist, entspricht die Taste einem **[Track]**-Befehl. Wenn das System dagegen auf Track eingestellt ist, entspricht die Taste einem **[Q Only]**-Befehl.

Eine detailliertere Zusammenfassung der Modi Cue Only und Tracking finden Sie unter *Tracking im Vergleich zu Cue Only (auf Seite 9)*.

[Q Only/Track] kann in Verbindung mit Speicher- und Updatefunktionen verwendet werden. Nachstehend einige Anwendungsbeispiele:

Hinweis: *In den folgenden Beispielen entsprechen die Befehle **[Q Only]** und **[Track]** beide der Betätigung der Taste **[Q Only/Track]**. Die Systemeinstellung bestimmt die tatsächliche Funktion der Taste. Zum besseren Verständnis wird nur die kontextabhängige Funktion der Taste in den Beispielen verwendet.*

Einstellung auf Tracking

- **[Record] <Cue> [5] [Q Only] [Enter] [Enter]** – speichert Stimmung 5 neu. Dadurch wird **ausschließlich** Stimmung 5 geändert. Die Änderungen werden nicht vorwärts durch die Liste getrackt.
- **[-] [Color] [Record] <Cue> [5] [Q Only] [Enter] [Enter]** – wie oben, aber Änderungen von Colorwerten werden nicht gespeichert und es werden keine neu gespeicherten Werte getrackt. Colorwerte in der Stimmung bleiben unverändert.
- **[Update] <Cue> [5] [Q Only] [Enter]** – updatet Stimmung 5 nur mit den manuellen Parametern, die aus dieser Stimmung bereits Werte erhalten haben. Die Änderungen werden nicht vorwärts getrackt. Wenn die upgedateten Werte referenziert waren, beachten Sie, dass diese Aktion auch die referenzierten Ziele updatet.
- **[-] [5] [Record] <Cue> [7] [Q Only] [Enter] [Enter]** – speichert die angegebene Stimmung neu, mit Ausnahme der Inhalte aus Kreis 5. Die Änderungen werden nicht vorwärts getrackt.

Einstellung auf Cue Only

- **[Record] <Cue> [5] [Track] [Enter] [Enter]** – speichert Stimmung 5 neu. Dadurch werden die Änderungen bis zum nächsten Änderungsbefehl oder zum nächsten Block in der Liste getrackt.
- **[-] [5] [Color] [Record] <Cue> [7] [Track] [Enter] [Enter]** – speichert die angegebene Stimmung neu, mit Ausnahme der Colorwerte aus Kreis 5. Die gespeicherten Änderungen werden vorwärts getrackt.
- **[Update] <Cue> [3] [Thru] [7] [Track] [Enter]** – updatet Stimmungen 3 bis 7. Bereichsupdates unterliegen den normalen Regeln von Track/Cue Only hinsichtlich der Auswirkungen auf nachfolgende Stimmungen.

Mit Trace updaten

Hinweis: *Im Beispiel unten wird **[Trace]** verwendet. Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen **{Trace}** verwenden.*

[Trace] funktioniert genau wie Track, außer dass Änderungen in der Sequenzliste rückwärts bis zu einem Änderungsbefehl getrackt werden können. Ein Trace wird bis in den geblockten Befehl getrackt, aber nicht darüber hinaus.

Eine detailliertere Zusammenfassung von Trace finden Sie unter *Trace (auf Seite 10)*.

Nachfolgend finden Sie einige Beispiele:

- **[Update] <Cue> [5] [Trace] [Enter]** – updatet Stimmung 5 und führt die Änderungen rückwärts durch, bis ein Änderungsbefehl angetroffen wird. Wenn das System auf den Tracking-Modus eingestellt ist, werden die Änderungen vorwärts in der Sequenzliste durchgeführt, bis der nächste Änderungsbefehl oder eine Block-Anweisung angetroffen wird. Im Cue Only-Modus hat dies keine Auswirkung auf nachfolgende Stimmungen.
- **[Update] [Trace] [Q Only / Track] [Enter]** – aktualisiert die ausgewählte Stimmung und führt die Änderungen rückwärts durch, bis ein Änderungsbefehl angetroffen wird. Wenn das System auf Tracking-Modus eingestellt ist, können sich die Änderungen in der Sequenzliste nicht vorwärts auswirken. Im Cue Only-Modus wird die Änderung vorwärts getrackt.

Wenn ein in der Sequenzliste inaktiver Kreis (auf 0 oder genullt) einen aktiven Wert erhält, wird er durch Update Trace nicht in die vorherigen Stimmungen geschrieben. Damit die neuen Werte dieses Kreises auch rückwärts in der Sequenzliste übernommen werden, drücken Sie **[Trace] [Trace]**.

Aktuelle Stimmung updaten

Die aktuelle Stimmung wird mit **[Update] [Enter]** upgedatet.

Wenn nur eine Sequenzliste aktiv ist, umfasst das Update alle Änderungen in allen Kreisen.

Quellstimmung updaten



Hinweis: *Im Beispiel unten wird **[Trace]** verwendet. Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen **{Trace}** verwenden.*

Um die Quelle eines Werts in der aktuellen Stimmung (also einen Änderungsbefehl in einer vorherigen Stimmung) upzudaten, müssen Sie für diesen Kreis einen Trace-Befehl ausführen. Siehe *Mit Trace updaten (auf der vorherigen Seite)*

- **[5] [Update] [Trace] [Enter]** – updatet alle manuellen Änderungen für Kreis 5 in der aktuelle Stimmung. Alle getrackten Werte für Kreis 5 werden bis zum Ursprung des Wertes (dem ursprünglichen Änderungsbefehl) zurückverfolgt und auf den neuen Wert geändert. Ein durch Trace veränderter Wert wird in der aktuellen Stimmung in Magenta angezeigt, als Hinweis, dass es sich um einen getrackten Wert handelt.
- **[Trace] [Trace]** – Wenn ein Kreis in der Stimmung inaktiv war (entweder weil er in der Sequenzliste zuvor nicht verwendet wurde oder weil es sich um einen getrackten Nullwert handelt) und auf einen neuen Wert gesetzt wird, wird der neue Wert standardmäßig nicht rückwärts getrackt. Sie können dies mit zweimal **[Trace]** erzwingen.

Inaktive Stimmung updaten

Dieselben Updatekommandos wie für aktuelle *Aktuelle Stimmung updaten (oben)* und Quellstimmungen *Quellstimmung updaten (oben)* können auch für inaktive Stimmungen (Stimmungen, die nicht aktiv ausgegeben werden) verwendet werden. In diesem Fall bleiben manuelle Werte manuell, wenn die upgedatete Stimmung nicht der Ursprung des Live-Wertes eines Kreises ist. Wenn die upgedatete Stimmung jedoch der Ursprung des aktuellen Wertes **ist**, ändern sich die Werte in Magenta (als Zeichen für einen getrackten Wert), sobald das Update abgeschlossen ist.

Update [Thru]

Mit **[Update] [Thru]** kann von der aktuellen bis zur Zielstimmung upgedatet werden, ohne zuerst die aktuelle Stimmungsnummer eingeben zu müssen.



Beispiel:

Wenn Sie sich derzeit in Stimmung 5 befinden und bis Stimmung 10 updaten möchten, verwenden Sie folgende Syntax:

- **[Update] [Thru] <Cue> [10] <CueOnly/Track> [Enter]**

Update [+]

[+] kann benutzt werden, um einen Stimmungsbereich für das Update festzulegen. **[+]** kann auch mit **[Record]** und **[Record Only]** verwendet werden.

Beispiel:

Um nur Stimmungen 5, 10 und 15 upzudaten:

- [Update] <Cue> [5] [+] <Cue> [1][0] [+] <Cue> [1][5] <CueOnly/Track> [Enter]

Um die aktuelle Stimmung und Stimmung 7 upzudaten:

- [Update] [+] <Cue>[7] <CueOnly/Track> [Enter]

Hinweis: *Wenn keine Stimmungsnummer vor dem **[+]** eingegeben wird, wird die aktuell aktive Stimmung verwendet.*

Update Intensity Cue Only

Mit dieser Option können Sie Intensität im Cue Only Modus updaten, während alle anderen Parameter entsprechend den aktuellen Tracking-Einstellungen in **Setup > Benutzer >** *Speichern Setup (auf Seite 237)* oder die manuelle Verwendung von CueOnly/Track aktualisiert werden.

Stimmungen in Blind erstellen und bearbeiten

Wenn Sie Blind drücken, wird die angewählte Stimmung angezeigt. Sie können Änderungen an Stimmungen in der Blind-Anzeige in den Ansichten Übersicht, Tabelle oder Trackliste durchführen.

VORSICHT: *Änderungen werden in Blind sofort ausgeführt. **[Record]**- oder **[Update]**-Befehle sind in Blind nicht erforderlich.*

Hinweis: *Um in Blind die in Live angewählte Stimmung zu sehen drücken Sie **[Blind]** **[Blind]**.*

Wenn in der Blind-Anzeige Änderungen an einer aktiven Stimmung vorgenommen werden, haben diese keinen Einfluss auf den aktuellen Bühnenstatus. Zum Aktivieren von Blind-Änderungen können Sie die Taste **[Assert] & {Load}** für den mit der Stimmung verbundenen Fader drücken oder **[Go To Cue] [Enter]** verwenden.

Änderungsbefehle können nach Anwahl des Kreises mit **[At] [Enter]** gelöscht werden. Damit können alle Werte aus der vorherigen Stimmung in die aktuelle Stimmung getrackt werden. Diesen Befehl können Sie auch für spezifische Parameter verwenden.

Beispiel:

Stellen Sie sich vor, Sie sind in Blind in Stimmung 5 und führen Änderungen an den Kreisen 1 bis 5 durch:

- [1] [Thru] [5] [At] [5] <0> {Iris} [3] [5] [Enter]

Die Intensität steigt auf 50 % und Iris auf 35 %. Sie entschließen sich, die Iris-Anweisung zu löschen:

- {Iris} [At] [Enter]

Der Iris-Wert aus den vorherigen Stimmungs-Tracks wird übernommen. Entfernen Sie danach auch die Intensitätsänderung:

- {Intensity} [At] [Enter]

Jetzt werden alle Werte aus der vorherigen Stimmung getrackt.

Statt mehrere Befehle einzugeben, können Sie die Kreise mit einem einzigen Befehl auf ihre Werte aus der vorherigen Stimmung zurücksetzen:

- [1] [Thru] [5] [At] [Enter]

Der Einfluss von Blind-Bearbeitungen auf nachfolgende Stimmungen wird durch die Standardeinstellung des Tracking-/Cue Only-Modus bestimmt. Im Tracking-Modus werden Änderungen bis zum nächsten Änderungsbefehl getrackt, es sei denn, [Q Only] wird gedrückt. Im Cue Only-Modus gelten Änderungen nur für die angewählte Stimmung. Wenn Sie Werte tracken möchten, drücken Sie hierfür die Taste [Track]. Die Anweisung Track/Cue Only muss zusammen mit einem eingegebenen Wert eingesetzt werden. [Trace] kann verwendet werden, um die Änderungen im ursprünglichen Änderungsbefehl zu speichern. Beispiel:

- [1] [Thru] [5] [At] [5] <0> [Q Only/Track] [Enter]
- {Intensity} [At] [Q Only/Track] [Enter]
- [1] [Thru] [5] [At] [5] <0> [Q Only/Track] [Trace] [Enter]

Vom Blind- in den Live-Modus

In Blind wird ein Softkey {Live} angezeigt, wenn Sie [Recall From] oder [Copy To] drücken, um Informationen in Live kopieren oder von dort abzurufen. Die folgenden Beispiele funktionieren nur mit dem Softkey {Live}, aber nicht mit der Bedientaste [Live].

- [1] [Recall From] {Live} [Enter]
- [2] [Copy To] {Live} [Enter]

In der Kreisübersicht oder Tabellenansicht editieren

Die Taste [Format] verwenden, um durch die verfügbaren Ansichten zu blättern.

In der Kreisübersicht lassen sich die meisten Kreise auf einmal zu sehen. Parameterwerte werden dabei etwas vereinfacht. Kreise mit Focus-, Color- oder Beamwerte werden mit + Symbolen unter den Werten angezeigt. Diese Ansicht ist nützlich, um viele Kreiswerte auf einmal anzuzeigen bzw. um vorrangig Intensitätswerte zu editieren.

Die Tabellenansicht gewährt größere Sichtbarkeit der Parameterwerte und reduziert die Anzahl sichtbarer Kreise. Diese Anzeige zeigt Kreise entlang der Y-Achse, Parameter auf der X-Achse. Parameter-Kategorien sind immer sichtbar (I, F, C und B).

Sie können zudem bestimmte Parameter sehen, wenn Sie die Taste [Params] gedrückt halten und danach die Parameterkategorietaste für jene Parameter betätigen, die Sie anzeigen möchten. Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen [Data] verwenden. Dies erweitert die Kategorie und alle in der Vorstellung verwendeten Parameter werden gezeigt. Man kann auch jene Parameter abwählen, die nicht sichtbar sein sollen. Dies wird für den nächsten Aufruf der Tabellenansicht gespeichert.

Man kann sowohl mittels Kreisübersicht und Tabellenansicht Änderungen an Kreisen bzw. Parametern vornehmen.

Mit Blind-Trackliste bearbeiten

Die Blind-Trackliste ist eine weitere nützliche Blind-Ansicht der Stimmungsdaten. Drücken Sie in Blind **[Format]**, um zur Trackliste zu gelangen. Siehe *Trackliste (Nur in Blind) (auf Seite 110)*.

In der Trackliste werden Stimmungen auf der Y-Achse aufgeführt, Kreise/Parameter auf der X-Achse. Diese Ansicht ist für das Zeigen einer begrenzten Anzahl von Kreisen über zahlreiche Stimmungen hinweg hilfreich. Dies ist die einzige Ansicht, in der man Kreiswerte mehrerer Stimmungen auf einmal anzeigen kann. Daher ist die Trackliste für die Anzeige allgemeiner Trends bei Kreis– und Parameterwerten hilfreich.

Mit **[Params] & {Parameterkacheln}** werden ein- oder ausgeblendete Informationen gezeigt. Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen **[Data]** verwenden, um auf die Parameterkacheln zuzugreifen.

In der Trackliste können Stimmungsbereiche editiert werden. Um alle Stimmungen anzuwählen, **[Cue] [Home] [Thru] [Enter]** drücken.

Ersetzen mit

{Ersetzen mit} wird benutzt, um Kreise anzuwählen, die bestimmte Werte haben. Danach werden diesen Werten neue Anweisungen gegeben.



Beispiel:

Einen Stimmungsbereich auswählen:

- **[Cue] [1] [Thru] [9] [Enter]**

Anwählen eines Kreisbereichs, der bei allen diesen Stimmungen genutzt wird und einen Ersetzen-Befehl eingeben:

- **[1] [Thru] [7] <At> [Color Palette] [5] {Ersetzen mit} <Color Palette> [3] [Enter]**

Diese Anweisung findet allen Instanzen der Kreise 1 bis 7 in Stimmungen 1 bis 9, die in der Color-Palette 5 stehen und ersetzt Color-Palette 5 durch Color-Palette 3. Bei Verwendung dieses Befehls die Einstellung Track bzw. Cue Only beachten.



Hinweis: *[Cue] [Home] [Thru] [Enter] wählt alle gespeicherten Stimmungen in der ausgewählten Sequenzliste an. [Thru] [Enter] lässt sich bei allen Speicherzielen einsetzen. Siehe Home (auf Seite 280).*

Die Einsatzmöglichkeiten potenzieller **{Ersetzen mit}**-Befehle sind praktisch unbegrenzt und lassen sich auf einzelne Stimmungen oder Kreise, Bereiche von Stimmungen oder Kreisen, Parameter jeglicher Art oder Einzelzeiten anwenden.

Move To

Move To wird verwendet, um Stimmungen von einer Position innerhalb einer Sequenzliste zu einer anderen Position in derselben Liste oder auch in eine andere Sequenzliste zu verschieben. Um **Move To** in die Kommandozeile zu schreiben, zweimal **[Copy To]** drücken.



Hinweis: *Auf Element 2 und Element Classic wird **Move To** verwendet, um Stimmungen von einer Position in einer Sequenzliste zu einer anderen Position innerhalb dieser Liste zu verschieben.*

Beim Verschieben von Stimmungen, werden Werte, die Track- oder Änderungsbefehle waren und **jetzt** mit der vorherigen Stimmung übereinstimmen, vom System mit Auto-Block versehen. Die Auswirkung auf nachfolgende Stimmungen beruht, wie oben beschrieben, auf Track-/Cue Only-Einstellungen. Nachstehend ein Beispiel für **Move To**:

- **[Cue] [2] Move To <Cue> [9] [Enter]** – die Inhalte von Stimmung 2 gehen über auf Stimmung 9. Stimmung 2 wird gelöscht. Existiert Stimmung 9 bereits, ist eine Bestätigung erforderlich (es sei denn, Bestätigungen wurden im Setup deaktiviert). Alle Inhalte von Stimmung 9 werden vollständig ersetzt.

Wird beim obigen Beispiel im Cue Only-Modus gearbeitet, werden alle in Stimmung 2 getrackten Werte zu Blocks (siehe *Block (auf Seite 357)*) oder Änderungsbefehlen in Stimmung 9, ebenso wie alle Änderungsbefehle, die jetzt mit der vorherigen Stimmung übereinstimmen. Stimmungen, die auf Stimmung 9 folgen, werden entsprechend der Standardeinstellung von Track/Cue Only beeinflusst. Alle Werte der Stimmung, die auf Stimmung 2 folgt, welche von Änderungsbefehlen der Stimmung 2 getrackt wurden, werden in Änderungsbefehle geändert.

Auch Bereiche von Stimmungen lassen sich verschieben. Sie können zudem Stimmungen in andere Sequenzlisten verschieben. In beiden Fällen ist eine Bestätigung erforderlich, falls irgendeine Stimmung überschrieben werden muss.

Siehe *Move To (auf Seite 394)*.

Encoder im Blind-Modus

Wenn Ihre Konsole über Encoder verfügt, sind diese in Blind standardmäßig deaktiviert. Drücken Sie vor dem Bewegen der Encoder eine **[**Encoderkategorietaste**]**. Die Encoder bleiben solange aktiv, bis Sie den Blind-Modus beenden.

Wenn eine Stimmung ausgewählt wurde, können Sie Kreise anwählen und mit den Encodern deren Parameter ändern. **[Q Only/Track]** kann nach einer Auswahl in die Kommandozeile geschrieben werden, um zu bestimmen, wie diese Änderungen die nachfolgenden Stimmungen beeinflussen sollen.

Stimmungen löschen

Stimmungen, Stimmungsbereiche oder Sequenzlisten (falls vorhanden) können gelöscht werden. Werden Stimmungen gelöscht, entscheidet die Einstellung Tracking oder Cue Only der Konsole darüber, wie nachfolgende Stimmungen davon betroffen sind. Mit **[Q Only/Track]** lässt sich das Standardverhalten nach Bedarf ändern.

Einige Beispiele für das Löschen von Stimmungen sind:

- **[Delete] <Cue> [5] [Enter] [Enter]** – löscht Stimmung 5. Nachfolgende Stimmungen der Liste sind je nach Standardeinstellung der Konsole betroffen.
- **[Delete] <Cue> [6] [Q Only/Track] [Enter] [Enter]** – löscht Stimmung 6 und benutzt nicht das Standardverhalten.
- **[Delete] <Cue> [7] [Part] [1] [Enter] [Enter]** – löscht Part 1 von Stimmung 7. Das Löschen eines Parts löscht keine Änderungsbefehle. Diese werden in die Haupt-Stimmung verschoben. Siehe *Parts aus Multipart-Stimmungen löschen (auf Seite 426)*
- **[Group] [1] [Delete] <Cue> [2] [Enter]** – löscht alle Kreise in Gruppe 1 aus Stimmung 2. Stimmung 2 verbleibt in der Sequenzliste und alle nicht in Gruppe 1 befindlichen Kreise bleiben unangetastet.
- **[Delete] <Cue> [2] [Thru] [8] [Q Only/Track] [Enter] [Enter]** – löscht Stimmungen 2 bis 8 und benutzt nicht das Standardverhalten.

Im Tracking-Modus löschen

Ist die Konsole im Tracking-Modus, werden durch Löschen einer Stimmung alle Änderungsbefehle entfernt, welche die Stimmung bereitstellt. Als Beispiel nehmen wir an, die Stimmungen 1 bis 10 wurden gespeichert und Stimmung 5 beinhaltet Änderungsbefehle für die Kreise 1 bis 5. Wird Stimmung 5 gelöscht, werden auch die Änderungsbefehle gelöscht und die Werte von Stimmung 4 direkt in Stimmung 6 und darüber hinaus getrackt.

Verwendet man in diesem Falle die Taste [Q Only] im Löschbefehl, würde Stimmung 5 gelöscht, aber die in Stimmung 6 getrackten Werte, die aus Stimmung 5 stammen, würden verbleiben und in Änderungsbefehle umgewandelt.

Im Cue Only-Modus löschen

Ist die Konsole im Cue Only-Modus, werden alle nachfolgenden getrackten Werte nicht eliminiert, sondern in Änderungsbefehle umgewandelt.

In dem Beispiel oben würde das Löschen von Stimmung 5 (im Cue Only-Modus) zu getrackten Werten in Stimmung 6 führen, die aus Stimmung 5 stammen und jetzt in Änderungsbefehle umgewandelt werden.

Wendet man die Taste [Track] auf den Löschbefehl an, werden die Änderungsbefehle von Stimmung 5 gelöscht und die Werte von Stimmung 4 in Stimmung 6 und darüber hinaus getrackt.

Sequenzlistenindex

Der Sequenzlistenindex ist eine Blind-Anzeige, welche die Sequenzliste anzeigt, mit der Sie gerade arbeiten, den Stimmungsstatus, die Sequenzlisteneigenschaften, weitere gespeicherte Sequenzlisten (falls verfügbar) sowie auf welche Fader die Listen (gegebenenfalls) geladen sind.

Sequenzlistenindex öffnen

Auf den Sequenzlistenindex kann mit [Cue] [Cue], [Tab] [1][6] zugegriffen werden, oder Sie können im Browser zu Listenauswahl>Sequenzlisten Index navigieren und [Select] drücken.

Sequenzlisten-Eigenschaften bestimmen, wie die Sequenzliste interagiert. Zugeordnete Eigenschaften und alle aktuellen Show Control-Auslöser werden oben in der Sequenzliste angezeigt.

Die obere Hälfte des Sequenzlistenindex zeigt alle gespeicherten Stimmungen, einschließlich Sequenzlisten-Eigenschaften für die ausgewählte Sequenzliste. Die untere Hälfte des Sequenzlistenindex zeigt eine oder mehrere gespeicherten Sequenzlisten und deren Eigenschaften an. Die angewählte Sequenzliste wird hervorgehoben dargestellt.

Mit Hilfe der Maus kann man die Grenze zwischen der Anzeige der gespeicherten Stimmungen (oben) und der Anzeige der gespeicherten Listen (unten) verschieben. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über die Listengrenze, bis er zum Doppelpfeil wird. Dann die Begrenzungsleiste anklicken und nach oben oder unten in die gewünschte Höhe ziehen.

Kommandozeilen-Verhalten für den Sequenzlistenindex

Die Kommandozeile ist im Sequenzlistenindex standardmäßig eine Sequenzlisten-Auswahl. Die angezeigten Softkeys sind standardmäßig auf Sequenzlistenkontrolle eingestellt.

Mit [Next] und [Last] wird die nächste oder letzte Sequenzliste gewählt, falls sich in der Kommandozeile gar keine Sequenzliste oder eine Sequenzliste, aber keine Stimmung befindet.

Wird eine spezifische Stimmung gewählt, wählen **[Next]** und **[Last]** Stimmungen innerhalb der gleichen Liste an; die Softkeys ändern sich und zeigen Softkeys auf dem Stimmungskontext an.

Partitionen auf Sequenzlisten

Einer Sequenzliste kann eine Partition *Partitionierte Kontrolle (auf Seite 599)* zugeordnet werden. Falls einer Sequenzliste bereits eine Partition zugewiesen wurde, werden die Kreise, die nicht in der Partition der Sequenzliste vorhanden sind, nicht gespeichert oder wiedergegeben.

Alle Daten einer Sequenzliste, die bereits vorhanden waren, bevor die Partition zugewiesen wurde, werden beibehalten, einschließlich Daten für Kreise, die nicht in der Partition enthalten sind. Kreise außerhalb der Partition, die in der Sequenzliste bereits Werte hatten, als die Partition zugewiesen wurde, werden ohne Kreisgrafik angezeigt, deren Werte in grau dargestellt und ein kleines hochgestelltes N daneben angezeigt.

Zugewiesene Partitionen werden oben im Sequenzlistenindex und in der Playback-Anzeige angezeigt.

Einer Sequenzliste eine Partition zuweisen:

- **[Cue]** [n] **[/] {Partition} [n] [Enter]**

Partition von einer Sequenzliste entfernen:

- **[Cue]** [n] **[/] {Partition} [Enter]**

Solo-Modus

Hinweis: *Diese Option ist auf Element 2 nicht verfügbar.*

Der Softkey **{Solo Modus}** ist für zahlreiche Programmiersituationen sinnvoll. **{Solo Modus}** wird dazu verwendet, eine einzelne Sequenzliste zu bearbeiten, nachdem sie mit anderen Sequenzlisten verknüpft wurde.

Beispiel:

Sequenzliste 1 wird von einem Programmierer verwendet und die Sequenzliste 2 wurde von einem zweiten Programmierer erstellt. Die Listen werden für die Wiedergabe der Vorstellung verknüpft, damit sie gemeinsam ablaufen. Wenn jedoch Änderungen an der Sequenzliste 2 vorgenommen werden müssen, die nicht durch die Wiedergabe der Sequenzliste 1 beeinflusst werden dürfen, kann **{Solo Modus}** verwendet werden.

- **[Cue] [2] [/] {Solo Modus} [Enter]** – versetzt Sequenzliste 2 in den Solo-Modus.

{Solo Modus} ist eine Umschaltfunktion. Wenn sich Sequenzliste 2 im Solo-Modus befindet, beendet **[Cue] [2] [/] {Solo Modus} [Enter]** den Solo-Modus wieder.

Autoblock bereinigen

{Autoblk Clean} entfernt alle Auto-Blocks aus einer einzelnen Stimmung, einem Stimmungsbereich oder einer ganzen Sequenzliste. **{Autoblk Clean}** ist ein Softkey, der angezeigt wird, wenn sich eine Sequenzliste und/oder eine Stimmungsnummer im Sequenzlistenindex, Live oder Blind in der Kommandozeile befinden. Für diesen Befehl lassen sich ein Stimmungsbereich oder eine Sequenzliste angeben. Weitere Informationen zu Auto-Blocks finden sich unter *Auto-Block (auf Seite 357)*

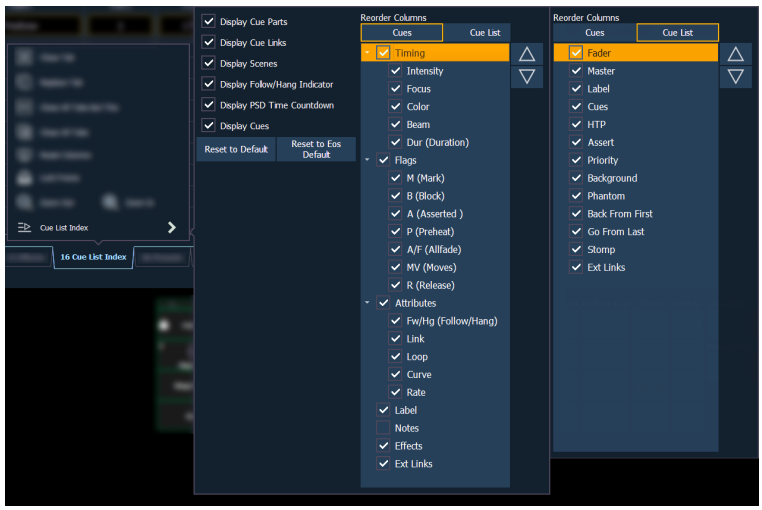
- **[Cue] [1] [/] {Autoblk Clean} [Enter]** – löscht alle Auto-Blocks aus Sequenzliste 1. Nur weiß unterstrichene Blocks werden entfernt. Wurden zuvor Blocks mit der Taste **[Block]** gesetzt, werden diese durch diesen Befehl nicht entfernt.
- **[Cue][1] [/] [1][0] [Thru] [1][0][0] {Autoblk Clean} [Enter]** – löscht die Auto-Blocks in Sequenzliste 1 nur von Stimmung 10 bis 100.

Editieren

Der Softkey **{Edit}** öffnet eine Blind-Kreisansicht der gewählten Stimmung und ändert den Fokus vom Sequenzlistenindex zum Blind-Tab. Die Blind-Anzeige kann mit **[Format]** zur Tracklisten- oder Tabellenansicht geändert werden. Sie können alle Stimmungsattribute einer ausgewählten Stimmung im Index bearbeiten. Stimmungsinhalte müssen aber in der Blind-Anzeige editiert werden. Siehe *Stimmungen in Blind erstellen und bearbeiten (auf Seite 369)*.

Sequenzlistenindex konfigurieren

Der Sequenzlistenindex verfügt über ein Konfigurationsmenü, auf das Sie zugreifen, indem Sie zuerst den Reiter des Sequenzlistenindex wählen und dann zum Öffnen des Menüs den Reiter doppelt anklicken. Sie können bei ausgewähltem Sequenzlistenindex zum Öffnen des Konfigurationsmenüs auch das bei den Reitern befindliche Zahnradsymbol auswählen.



Folgende Optionen sind in diesem Konfigurationsmenü verfügbar:

- **Anzeige Cue Parts** – zeigt die einzelnen Parts einer mehrteiligen Stimmung an. Falls nicht aktiviert, wird die Anzahl der Stimmungsparts als hochgestellte Zahl neben der Nummer der Stimmung erscheinen.
- **Anzeige Cue Links** – zeigt die *Link/Loop*-Informationen an.
- **Anzeige Szenen** – zeigt die Stimmung *Szenen* an.
- **Anzeige PSD Restzeit** – zeigt die Zeiten der Stimmungskategorien beim Überblenden als Countdown an.
- **Anzeige Stimmungen** – zeigt die obere Hälfte des Sequenzlistenindex, in der alle gespeicherten Stimmungen angezeigt werden.
  - Diese Option ist bei Element 2 oder Element Classic nicht verfügbar.

Spalten umsortieren

Durch das Umsortieren von Spalten lässt sich einstellen, in welcher Reihenfolge welche Informationen in der oberen und unteren Hälfte des Sequenzlistenindex angezeigt werden. Um in der oberen Hälfte Änderungen vorzunehmen, **{Stimmungen}** wählen. Um in der unteren Hälfte Änderungen vorzunehmen, **{Sequenzliste}** wählen.

Alle Spalten, außer Notizen, werden standardmäßig angezeigt. Mit den Pfeil-Schaltflächen rechts lassen sich Spalten verschieben. Spalten mit Unterkategorien werden als Gruppen verschoben. Zum Verschieben einer Spalte den Namen anklicken oder antippen. Die Kontrollkästchen zeigen Spalten an oder blenden sie aus. Ist ein Element für die Anzeige aktiviert, zeigt das entsprechende Feld einen Haken.

Standard

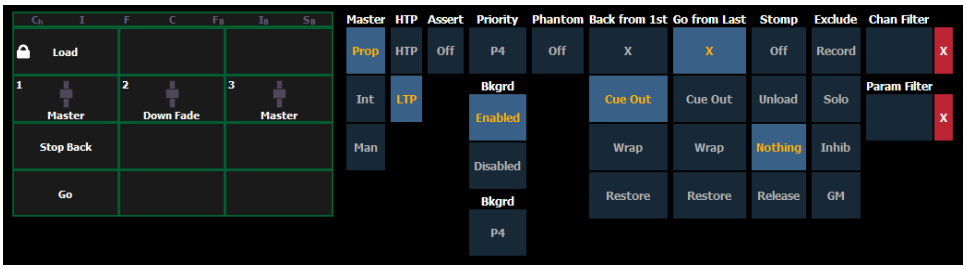
Der Sequenzlistenindex übernimmt die Standardeinstellungen aus der Playback-Anzeige. Der Standard ist durch Klammern gekennzeichnet. Siehe *Playback-Anzeige konfigurieren (auf Seite 122)*.

- **Rücksetzen auf Standard** – setzt die Einstellungen auf den von Ihnen erstellten Standardzustand zurück.
- **Rücksetzen auf Eos Standard** – setzt alle Einstellungen zurück auf Eos-Standard.

Sequenzlisten-Eigenschaften

Hinweis: *In den unten aufgeführten Beispielen sind mehrere Sequenzlisten und deren Zuordnung zu Fadern dargestellt. Die Element 2- und Element Classic-Konsolen haben eine einzige Sequenzliste, die nur auf das Haupt-Faderpaar geladen werden kann.*

Ist der Sequenzlistenindex geöffnet, zeigt der ZIB die Sequenzlisten-Eigenschaften. Die Eigenschaften der Sequenzliste bestimmen, wie diese Sequenzliste interagiert.



Zu den Eigenschaften der Sequenzliste zählen:

- Master Typ (Proportional, Manual oder Intensity Master)
- HTP oder LTP für Intensität (LTP ist Standard)
- Assert
  - Auf Element Classic nicht verfügbar
- Priorität
- Hintergrund
- Hintergrund-Priorität
- Phantom
- Back am Anfang
- Go am Ende
- Stomp
- Exclude
- Kreisfilter
- Parameterfilter

Eine Sequenzliste kann in der Faderkonfiguration oder durch **[Load]** jedem Fader zugeordnet werden (siehe *Angewählte Stimmung*). Wurde ein Fader mit Standardbelegung konfiguriert (siehe *Faderkonfiguration (auf Seite 140)*), erhält der Fader seine Konfiguration vom Sequenzlistenindex. Änderungen einer Sequenzliste im Sequenzlistenindex werden mit allen

Fadern geteilt, welche die Standard-Zuordnung haben und dieser Sequenzliste zugeordnet sind. Werden bei einem Fader mit Standard-Zuordnung in der Faderkonfiguration Änderungen vorgenommen, werden diese Änderungen auch im Sequenzlistenindex umgesetzt. Ist Lokale Zuordnung eingestellt, wirken sich alle in der Faderkonfiguration vorgenommenen Änderungen nur auf diese eine Instanz aus.

Master

Wenn ein Fader als Master zugewiesen ist, wird sein Verhalten als Proportional Master, Manual Master oder Intensity Master (I-Master) von dieser Einstellung abgeleitet.

- Falls der Steller auf Null gesetzt wurde, bevor eine Stimmung gefahren wird, hält ein Proportional Fader Intensitätsdaten zurück, bis der Fader hochgefahren wird. Intensitätsdaten werden danach proportional zum Wert des Faders wiedergegeben. Erreicht der Fader das obere Ende, gilt die Stimmung als abgeschlossen und wird vom manuellen Fader freigegeben. Befindet sich der Fader auf einem anderen Wert als Null, wenn die Stimmung gefahren wird, werden die Intensitätswerte normal wiedergegeben. Wird der Steller auf Null zurückgesetzt, wird die Intensität der Stimmung auf den vorherigen Wert überblendet.
- Intensity Master regeln den Intensitätswert für Stimmungen während des Playbacks. Deshalb schränken Intensity Master, die auf unter 100 % stehen, das Playback von Intensitätsdaten relativ zum Wert des Faders proportional ein. Nicht-Intensitätsparameter werden durch den Fader nicht berührt. Auch wenn der Fader das obere Ende erreicht, wird die Kontrolle der Intensität nicht abgegeben. Wird der Fader nach unten bewegt, wird die Intensität proportional ausgeblendet (nicht zum vorherigen Wert wie beim Proportional Fader).
- Im Modus Manual Master werden Stimmungen manuell durch den Fader ausgelöst, ohne dass die Taste **[Go]** verwendet wird. Ist die Sequenzliste eines Faders auf Manual Master eingestellt, startet eine Stimmung in manueller Zeit, wenn der Fader von einem der beiden Ende wegbewegt wird. Zeiten sind skaliert. Hat also die Farbe ein Delay von 5 Sekunden und die Dauer der Stimmung beträgt 10 Sekunden, wird die Farbe nicht überblenden, bevor der Fader manuell 50 % erreicht hat. Follow- und Hang-Zeit werden ignoriert, wenn eine Stimmung durch einen Manual Master-Fader gestartet wird.

HTP

Das Playback-Verhalten der Intensität kann als HTP (Highest Takes Precedence) oder LTP (Latest Takes Precedence) eingestellt werden. Bei Stimmungen ist die Voreinstellung LTP.

HTP und LTP auf Element Classic

Der Softkey **{HTP/LTP}** ist eine Umschaltfunktion zwischen LTP (Latest Takes Precedence – Letzter Wert hat Vorrang) und (Highest Takes Precedence – Höchster Wert hat Vorrang). Weitere Informationen zu HTP/LTP finden Sie unter *HTP im Vergleich zu LTP (auf Seite 12)*.

Alle Parameter außer Intensität sind LTP.

Intensität ist standardmäßig ebenfalls LTP. Die Sequenzliste kann auf HTP-Intensitäten eingestellt werden. Ist die Sequenzliste auf HTP eingestellt, überschreiben ihre Intensitätswerte den LTP-Wert (von dem es nur einen geben kann), vorausgesetzt, die HTP-Anweisung ist höher als der LTP-Wert. Wird eine Stimmung einer HTP-Sequenzliste ausgeführt, findet die Konsole heraus, ob der Intensitätswert bei abgeschlossener Stimmung höher ist als die aktuelle Einstellung. Ist dies der Fall, beginnt die Intensität von ihrem aktuellen Wert bis zum geforderten Wert in der eingehenden Stimmung mit der Einblendzeit der Stimmung zu überblenden.

Hinweis: *Dieses Verhalten ist nur für Stimmungen relevant. Liefert ein Submaster einen höheren Wert, wartet Element Classic, bis der Wert erreicht wird, bevor die Kontrolle der Intensität übernommen wird,*

Die folgenden Beispiele zeigen die Verwendung des Softkeys **{HTP/LTP}** im Sequenzlistenindex:

- **[Cue] [1] [/] {LTP/HTP} [Enter]** – schaltet die ausgewählte Sequenzliste zwischen HTP/LTP-Verhalten um.

Assert

Hinweis: *Auf Element Classic nicht verfügbar*

Assert lässt sich auf Faderebene ein- und ausschalten. Diese Eigenschaft legt fest, dass die gesamte Sequenzliste bei Playback assertet wird (getrackte Werte werden als Änderungen behandelt).

Priorität

Hinweis: *Priorität wurde bislang Independent genannt.*

Priorität schützt Werte vor dem Einfluss durch Submaster oder Playback-Fader mit niedrigerem Prioritätswert. Manuelle Steuerung, Hauptsteller, Blackout, Park-Anweisungen oder andere Playback Fader und Submaster mit gleicher oder höherer Priorität wirken jedoch weiterhin auf sie.

Sequenzlisten können 10 Prioritätswerte haben. 1 ist der niedrigste und 10 der höchste Wert. Die Standardpriorität beträgt 4.

- **[Cue] [1] [/] {Priorität} [5] [Enter]** – setzt die Priorität der Sequenzliste auf 5.

Hintergrund

Hintergrund kann beim Fader-Wert aktiviert oder deaktiviert werden. Wird dies aktiviert, dient der Inhalt der Sequenzliste als Hintergrundwert oder vorheriger Status für andere Stimmungen und Submaster. Wird der Hintergrundstatus einer Sequenzliste deaktiviert, wird in der Hintergrundspalte des Sequenzlistenindex ein „D“ angezeigt.

Hintergrund auf Element Classic

Der Softkey **{Hintergrund}** ist eine Umschaltfunktion, die den Hintergrundstatus einer Sequenzliste aktiviert oder deaktiviert. Wird der Hintergrundstatus einer Sequenzliste deaktiviert, wird oben bei der Sequenzliste „Bkgrd Aus“ angezeigt.

Hintergrund-Priorität

Dem Hintergrund kann eine Priorität zugeordnet werden.

In vorherigen Softwareversionen wurde Inhalt immer dem Fader, der in zuletzt gesteuert hat, zurückgegeben. Hintergrund-Priorität bedeutet, dass freigegebener Inhalt an denjenigen früheren Wert zurückgegeben wird, der noch nicht ausgeschaltet oder selbst freigegeben wurde und die höchste Priorität hat.

Es gibt 10 Stufen von Hintergrund-Priorität. 1 ist der niedrigste und 10 der höchste Wert. Der Standard-Hintergrund-Prioritätswert ist 4.

Phantom

Wird eine Sequenzliste auf Phantom eingestellt, wird mit **[Go]** die soeben gefahrene Stimmung nicht in die Kommandozeile geschrieben und eine nicht gesperrte Playback-Anzeige darum nicht umgeschaltet.

Back am Anfang

Back am Anfang steuert das Verhalten von **[Back]** in der ersten Stimmung.

Folgendes sind Optionen von Back am Anfang:

- **Keine Aktion** – die erste Stimmung bleibt aktiv.
- **Cue Out** – Standardeinstellung. Dies blendet nur Kreise in dieser Sequenzliste aus. Andere Kreise verbleiben. Intensitäts- und Nicht-Intensitätsparameter werden auf ihren Homewert gefahren. Diese Einstellung verwendet für das Überblenden die Back-Zeit.
- **Rundum** – macht die letzte Stimmung der Sequenzliste zur anstehenden Stimmung und fährt diese ab.
- **Rücksetzen** – die Hintergrundwerte aus Stimmungen, Subs und Effekten werden nach Hintergrund-Priorität wiederhergestellt. Manuelle Werte werden nicht wiederhergestellt. Diese Einstellung verwendet die in Setup festgelegte Release-Zeit Siehe *Manuelle Steuerung (auf Seite 239)*.

Go am Ende

Go am Ende steuert das Verhalten von **[Go]** in der letzten Stimmung.

Folgendes sind Optionen von Go am Ende:

- **Keine Aktion** (Standardeinstellung) – die letzte Stimmung der Liste bleibt aktiv.
- **Cue Out** – blendet nur Kreise in dieser Sequenzliste aus. Andere Kreise verbleiben. Intensitätswerte werden ausgeblendet. Nicht-Intensitätsparameter bleiben. Diese Einstellung verwendet für das Ausblenden die Go To Cue-Zeit.
- **Rundum** – bereitet die erste Stimmung vor und fährt diese ab.
- **Rücksetzen** – die Hintergrundwerte aus Stimmungen, Subs und Effekten werden nach Hintergrund-Priorität wiederhergestellt. Manuelle Werte werden nicht wiederhergestellt. Diese Einstellung verwendet die Release-Zeit Die erste Stimmung der Sequenzliste wird zur anstehenden Stimmung. Gibt es keinen Hintergrund-Status, verändern sich die Nicht-Intensitätsparameter nicht.

Stomp-Modus

Stomp steuert, was passieren soll, wenn alle Inhalte einer Stimmung nun durch andere Ziele gesteuert werden. Die Stimmung wird aus dem Hintergrund entfernt und steht nicht mehr als Hintergrundwert zur Verfügung. Sie können festlegen, was passiert, wenn eine Stimmung gestompt wird.

Folgende Stomp-Modi sind verfügbar:

- **Off bei Stomp** – schaltet den Inhalt aus. Verhält sich wie bei **[Off] + [Load]**.
- **Entladen bei Stomp** – Entlädt den Fader.
- **Keine Aktion bei Stomp** (Standardeinstellung) – keine Aktion.
- **Release bei Stomp** – eine Sequenzliste wird vor die erste Stimmung gefahren.

Exclude

Exclude bietet folgende Möglichkeiten:

- **Exclude Record** – Inhalte werden in kein anderes Speicherziel gespeichert.
- **Exclude GM** – Inhalt kann nicht von einem Hauptsteller geregelt werden.
- **Exclude Inhibitiv** – Inhalt kann nicht von einem inhibitiven Submaster geregelt werden.

- **Exclude Solo** – Inhalt ignoriert Solo eines Faders. Siehe *Fader- und Tastenkonfiguration (unten)* für Solo.

Kreis- und Parameterfilter

Mit Kreis- und Parameterfiltern ist es möglich, nur bestimmte Werte wiederzugeben. Dies sind Playback-Filter, die keinen Einfluss auf das Speichern von Werten haben.

Für die Sequenzliste lassen sich Kreis- und Parameterfilter an folgenden Orten festlegen:

- Sequenzlistenindex unter Verwendung des Softkeys **{Eigenschaften}**
- In der Faderkonfiguration (Tab 36)
- In Live mit dem Softkey **{Eigenschaften}** zu verwenden.

Zum Zuordnen von Kreisen und Gruppen **{Kreis Filter}** antippen oder anklicken. Zum Öffnen einer Liste verfügbarer Parameter, die sich filtern lassen, **{Param Filter}** antippen oder anklicken.

Hinweis: *Filter bleiben immer bei der entsprechenden Sequenzliste, egal, wo sie zugeordnet wurden.*

Wurde ein Filter angewendet, wird im Fader-Band eine Kennung angezeigt. Beim Kreisfilter wird C angezeigt, F beim Parameterfilter.

Zum Löschen der aufgeführten Kreis- oder Parameterfilter das rote **{X}** drücken.

Fader- und Tastenkonfiguration

Um eine Liste verfügbarer Konfigurationsoptionen zu sehen, die virtuellen Tasten oder Fader anklicken oder antippen.



Tastenoptionen

Folgende Optionen sind für Playback-Tasten verfügbar:

- **Go** – führt die anstehende Stimmung des zugehörigen Faders aus.
- **Stop Back** – hält sofort alle Fader-Aktivitäten an. Durch zweimaliges Drücken wird zur vorherigen Stimmung auf diesem Fader überblendet.
- **Assert** – führt die aktive Stimmung auf diesem Fader erneut aus, holt sich die Kontrolle über alle Stimmungsinhalte zurück, übernimmt eine neu eingestellte Priorität oder gibt Blind geänderte Werte aus.
  - Auf Element Classic nicht verfügbar
- **Gruppe Anwahl** – wählt die in der Stimmung gespeicherten Kreise an.
- **Freeze** – hält auf dem Fader alle Effekt-Aktivitäten an. Um die Effekt-Aktivität fortzusetzen, erneut Freeze drücken.

- **Off** – löscht den Inhalt. Falls der Fader auf Master eingestellt ist, bleibt er, wo er sich gerade befindet.
- **Release** – löscht den Inhalt. Falls der Fader auf Master eingestellt ist, wird er auf 0 zurückgesetzt.
- **Start Stop Effekt** – startet die Effekte, die Halten-Zeit wird ignoriert. Laufende Effekte werden gestoppt.
- **Taste Aus** – der Taste ist keine Aktion zugeordnet.
- **Solo** – aktiviert den Inhalt und unterdrückt fremde Intensitätswerte, solange die Solo-Taste gedrückt gehalten wird. Wird die Taste losgelassen, werden die Intensitätswerte wiederhergestellt. Priorität und HTP werden ignoriert. Die Solo-Taste hat keine Einfluss auf geschützte oder geparkte Werte oder die Pixelmap-Ausgabe. Dies hat nichts mit *Solo-Modus* zu tun.
- **Back** – blendet zur vorherigen Stimmung zurück.

Fader-Optionen

Folgende Optionen sind für einen Playback-Fader verfügbar:

- **Master** – Fader ist ein Proportional Master, ein Manual Master oder ein Intensity Master, je nach Eigenschaft der Sequenzliste.
- **Effekt Rate** – die Home-Position des Faders befindet sich in der Mitte. Steuert die Rate eines laufenden Effekte (dasselbe Verhalten wie Rate in der Effekt-Statusanzeige). Die so eingestellten Werte können nicht gespeichert werden.
- **Effekt Größe** – ähnlich wie Effekt-Rate, aber für Effekt-Größe.
- **Rate Master** – die Home-Position befindet sich in der Mitte. Passt die Rate der Stimmung an, wie bei Rate und Load.
- **Ausblenden** – identisch zum Standardverhalten der Master-Option.
- **Fader Aus** – dem Fader ist keine Aktion zugeordnet.
- **Nur Master** – Fader legt eine Grenze für den Inhalt fest. Mit dem Steller lassen sich Werte live anpassen, wenn der Fader über die Flash-Taste aktiviert wurde. Siehe *Nur Master (auf Seite 146)*.
- **Effekt Master** – steuert das Beginn- und Ende-Verhalten von Effekten (Größe, Rate oder beides).
- **Nur Werte** – steuert Werte, beeinflusst den Effekt jedoch nicht.

Kapitel 13
Filter

Filter 383
Record-Filter 383
Partielle Filter 383
Filter entfernen 384
Speichern mit Record-Filtern 384

Filter

Mit Filtern wird festgelegt, welche Parameter in Stimmungen, Paletten und Presets gespeichert werden können. Das Filter-Tool im ZIB gilt für Speichervorgänge, solange die Filter gesetzt sind.



Hinweis: *Kreis- und Parameterfilter können auf Fader und Submaster angewendet werden. Diese Filtertypen betreffen Playback, aber nicht die Speicherfunktionen.*

Record-Filter

Record-Filter werden verwendet, um nur bestimmte Parameter zu speichern. Sind keine Filter ausgewählt, können mit **[Record]**, **[Record Only]** und selektiven Record-Befehlen alle Parameter, die im Speicherziel erlaubt sind, gespeichert werden.



Hinweis: *Beim Speichern von Vorstellungsdaten werden die eingesetzten Filter hervorgehoben und erlauben so das Speichern der dazugehörigen Parameter in Speicherzielen.*



Hinweis: *Werden Filter deaktiviert (nicht hervorgehoben), wird das Speichern der zugehörigen Parameter* ***verhindert****.*



Hinweis: *Es gibt keinen Unterschied, ob alle oder kein Filter (Standard) ausgewählt sind. In beiden Fällen können alle Parameter gespeichert werden.*

Record-Filter werden vom ZIB aus mit **{Filter}**, den Parameterkacheln im ZIB und den Parameterkategorietasten aktiviert.

Die Parameterkategorietasten können wie folgt zur Auswahl von Filtern verwendet werden:

- Intensity (erlaubt das Speichern von Intensitätswerten)
- Focus (erlaubt das Speichern von Pan und Tilt)
- Color (erlaubt das Speichern von Farbwerten)
- Beam (erlaubt das Speichern aller Beamwerte)

Record-Filter für eine ganze Kategorie setzen:

1. **{Filter}** gedrückt halten. Die Parameterkacheln ändern sich und zeigen die Filterauswahl.
2. Die Parameterkategorietaste **{Intensity/Focus/Color/Beam}** für die Kategorie drücken, die Sie speichern möchten. Alle Parameter in dieser Kategorie werden hervorgehoben und „Filter Ein“ erscheint oberhalb des Softkeys.
3. **{Filter}** loslassen. Die Schaltflächen werden jetzt wieder normal angezeigt.

Bei nachfolgenden Speicherfunktionen werden nur die gefilterten Kategorien gespeichert. Sie können gleichzeitig mehrere Kategoriefilter anwenden. Denken Sie daran, dass das Setzen aller Filter dieselbe Wirkung hat wie das Setzen keines Filters.

Partielle Filter

Wenn Sie keine vollständige Parameterkategorie speichern wollen, können Sie stattdessen parameterspezifische Filter (partielle Filter) verwenden.

Partielle Filter anwenden

1. {Filter} gedrückt halten. Die Parameterkacheln ändern sich und zeigen die Filterauswahl.
2. Drücken Sie die Parameterkachel (zum Beispiel {Zoom}) für den Parameter, den Sie dem Speicherziel hinzufügen wollen. Dieser Parameter wird hervorgehoben und „Filter Ein“ erscheint über dem Softkey.
3. {Filter} loslassen. Die Schaltflächen werden jetzt wieder normal angezeigt.

Bei nachfolgenden Speicherfunktionen werden nur die gefilterten Parameter gespeichert. Sie können so viele Filter gleichzeitig anwenden, wie Sie möchten. Ungefilterte Parameter werden nicht gespeichert. In Live werden ausgefilterte Parameterdaten in Grau angezeigt, mit einem „N“ (für Null-Werte) in der oberen rechten Ecke des Parameterfelds.

Filter entfernen

Das Setzen von Filtern ist eine Umschaltfunktion. Zum Entfernen von Filtern wird der oben beschriebene Vorgang einfach wiederholt. Beim erneuten Betätigen wird jeder Filter gelöscht.

Gleichzeitiges Löschen aller Filter:

1. {Filter} gedrückt halten. Die Parameterkacheln ändern sich und zeigen die Filterauswahl. {Filter löschen} erscheint in der oberen linken Ecke der Parameterkacheln.
2. {Filter löschen} drücken. Alle gesetzten Filter werden entfernt und die Hervorhebungen verschwinden.
3. {Filter} loslassen. Die Schaltflächen werden jetzt wieder normal angezeigt. Jetzt stehen wieder alle Parameter zum Speichern zur Verfügung.

Speichern mit Record-Filtern

Eingeschaltete Filter lassen das Speichern nur für die entsprechenden Parameter zu. Ungefilterte Daten werden beim Speichern nicht berücksichtigt.

Die verschiedenen Speicherziele werden folgendermaßen von Filtern beeinflusst:

- Paletten – Paletten sind per Definition bereits gefiltert. Color- und Beam-Filter können jedoch verwendet werden, um noch weiter einzuschränken, was in die Color- und Beam-Paletten gespeichert werden.
- Presets – Aktive Filtereinstellungen legen fest, was in Presets gespeichert wird.
- Stimmungen – Aktive Filtereinstellungen legen fest, was in Stimmungen gespeichert wird, auch bei der Verwendung von „Record only“-Befehlen.
- [Recall From] – Bei „Recall from“-Anweisungen haben Filter keine Wirkung.

Kapitel 14

Mehrere Sequenzlisten

Mit mehreren Sequenzlisten arbeiten 387
In eine neue Sequenzliste speichern 387
[Go To Cue] mit mehreren Sequenzlisten einsetzen 390

Mit mehreren Sequenzlisten arbeiten

Hinweis: *Diese Option ist auf Element 2 nicht verfügbar.*

Eos bietet viele nützliche Tools zum gleichzeitigen effizienten Bearbeiten mehrerer Sequenzlisten. Dieses Kapitel beschreibt die Funktionen und Verfahren für die Arbeit mit mehr als einer Sequenzliste.

Auf die beim Arbeiten mit mehreren Sequenzlisten ebenfalls nützlichen Funktionen *Solo-Modus* und *Sequenzlisten-Eigenschaften* wird im Abschnitt „Einzelne Sequenzliste“ näher eingegangen. Weitere Informationen zum Arbeiten mit einer Sequenzliste finden Sie unter *Stimmungen und Sequenzlisten (auf Seite 343)*.

Partitionen können sich beim Arbeiten mit mehreren Sequenzlisten als besonders nützlich erweisen. Siehe *Partitionierte Kontrolle (auf Seite 599)*.

In eine neue Sequenzliste speichern

Beim Speichern von Stimmungen wird zuerst Sequenzliste 1 als voreingestellte Sequenzliste verwendet. Sequenzliste 1 wird nur mit der Stimmungsnummer angezeigt. Sie hat keine vorangestellte Sequenzlistennummer und keinen „/“. Um in eine andere Sequenzliste zu speichern, muss jene Sequenzliste angegeben werden. Dann werden Stimmungen in diese Sequenzliste gespeichert, bis eine andere Sequenzliste angegeben oder die angewählte Stimmung in Live geändert wird.

Sie können bis zu 999 Sequenzlisten in einer Eos-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 in der Kommandozeile, im ZIB und unten in der Live-/Blind-Anzeige angezeigt.

Die angewählte Stimmung ist immer die letzte Stimmung, die Sie in Live beeinflusst haben. Das gilt für Vorgänge wie Record, Update oder Playback wie **[Go]**, **[Back]**, ein **[Go To Cue]**-Befehl oder das einfache Ändern eines Stimmungsattributs.

Hinweis: *Es ist wichtig, immer darauf zu achten, welche Stimmung angewählt ist.*

Mit **[Live]** wird erneut mit der aktiven Stimmung synchronisiert.

Record verwenden

[Record] speichert sämtliche Parameter aller Kreise, die nicht vollständig auf Homewerten stehen, in einer angegebenen Stimmung.

Zum Speichern in eine neue Sequenzliste drücken Sie:

- **[Record] <Cue>[2] [/] [5] [Enter]** – erzeugt Sequenzliste 2 und speichert die Werte in Stimmung 5 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.

Speichern mit der Load-Taste

Mit der **[Load]**-Taste eines unbenutzten Faders lässt sich Stimmung 1 in der nächsten freien Sequenzliste speichern. **[Record] [Cue] [Load]** erstellt Stimmung 1 in einer neuen Sequenzliste und verknüpft diese Sequenzliste mit dem entsprechenden Fader. Mit **[Record] [Load]** lassen sich auch nachfolgende Stimmungen als nächste verfügbare Stimmung dieser Sequenzliste speichern.

Record Only

[Record Only] kann genau wie **[Record]** zum Erzeugen einer neuen Sequenzliste verwendet werden. **[Record Only]** speichert nur manuelle Werte in die angewählte Stimmung.

Zum Speichern in eine neue Sequenzliste drücken Sie:

- **[Record Only] <Cue>[2] [/] [5] [Enter]** – erzeugt Sequenzliste 2 und speichert alle manuellen Werte in Stimmung 5 dieser Sequenzliste.

Die Sequenzlisten-Ansicht schaltet jetzt auf die Anzeige von Daten aus 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.

Make Manual

Dieser Softkey kann verwendet werden, um Werte aus Live-Stimmungen oder Submastern in manuelle Werte umzuwandeln, damit diese mit in die Funktion **[Record Only]** eingeschlossen werden können. Auf diesem Weg können Werte aus anderen Stimmungen oder Listen selektiv in manuelle Werte umgewandelt und dann mit **[Record Only]** in eine andere Stimmung oder in eine Sequenzliste gespeichert werden.

Weitere Informationen zu **{Make Manual}** finden Sie unter *Make Manual (auf Seite 398)*.

Mit Assert arbeiten



Hinweis: *Es gibt zwei **[Assert]**-Tasten. Die Taste **[Assert]** auf dem Haupttastenfeld wird in den unten aufgeführten Beispielen verwendet. Benutzer von Ion Classic müssen **{Assert}** verwenden.*

Standardmäßig reagieren Kreisparameter während der Wiedergabe nur auf Änderungsbefehle. Die Funktion **[Assert]** ermöglicht die Wiedergabe von getrackten oder geblockten Daten einer Stimmung, auch wenn eine andere Sequenzliste die Steuerung dieses Kreises bzw. Parameters übernommen hat (siehe *Sequenzlisten-Zugehörigkeit (auf Seite 11)*).

Assert kann auf Stimmungen, Stimmungsparts, Kreise, Kreisparameter oder ganze Sequenzlisten angewendet werden. Kreise mit einem Assert geben ihre getrackten und geblockten Werte unabhängig von der Sequenzlisten-Zugehörigkeit wieder, sobald die zugeordnete Stimmung gestartet 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.

Assert für eine Stimmung setzen:

- **[Cue] [x] [/] [y] [Assert] [Enter]** – damit sorgt die Stimmung bei der Wiedergabe dafür, dass alle ihre Werte wiedergegeben werden. Als Kennung für das Assert einer Stimmung wird ein „A“ in der Spalte „A“ der Stimmungsattribute (im Sequenzlistenindex oder der Playback-Anzeige usw.) angezeigt.

Assert kann auch über die Kommandozeile verwendet werden, um Teile einer Stimmung manuell wiederzugeben, ohne dass die ganze Stimmung wiedergegeben werden muss. In diesem Modus kann Assert nur mit Stimmungen eingesetzt werden, die gerade aktiv sind.

Setzen eines Assert für einen Teil einer Stimmung:

- **[Group] [6] [Assert] [Enter]** – setzt ein Assert für die Kreise aus Gruppe 6 in Stimmung 4.

Dies müsste dann entweder mit **[Record]** oder **[Update]** gespeichert werden.

Auf Sequenzlistenebene

Bei Anwendung auf Sequenzlistenebene gewährleistet **[Assert]**, dass alle Werte in allen Stimmungen in dieser Liste bei der Wiedergabe wiedergegeben werden. Wenn eine Sequenzliste assertet wurde, wird in der Spalte „Assert“ der Playback-Anzeige bei jeder Stimmung in dieser Liste ein „A“ angezeigt.

Setzen eines Asserts für eine Sequenzliste:

- **[Cue] [x] [/] [Assert] [Enter]**

Auf Kreisebene

Bei Verwendung auf Kreis- oder Parameterebene stellt Assert sicher, dass der gesamte Kreis oder angewählte Parameter mit seinen gespeicherten Werten wiedergegeben wird.

Assert für einen Kreis oder eine Gruppe von Kreisen setzen:

1. **[**Kreise**] [Assert] [Enter]** – es erscheint ein rotes „A“ neben allen Parametern des Kreises in der Live-/Blind-Anzeige. Damit wird angezeigt, dass der Kreis assertet ist, aber noch nicht in eine Stimmung gespeichert wurde.
2. **[Record] <Cue> [**x**] [Enter]** – das rote „A“ in der Live-/Blind-Anzeige wird blau, um anzuzeigen, dass das Assert gespeichert worden ist. In der Zeile für die Stimmung x in der Playback-Anzeige oder dem Sequenzlistenindex erscheint ein kleines „a“ in der Spalte „A“, das anzeigt, dass in Stimmung x ein partielles Assert enthalten ist.

Sie können dieses Assert auch mit **[Update]** speichern oder in Blind zuweisen.

Assert für spezifische Parameter setzen:

1. **[**Kreise auswählen**] {Intensity / Focus / Color / Beam}** oder **{Parameterkacheln} [Assert] [Enter]** – setzt ein Assert für die angegebenen Parameter der angewählten Kreise.
2. **[Record] <Cue> [**x**] [Enter]** – speichert die Assert-Kennung in die Stimmung x. In der Zeile für die Stimmung x in der Playback-Anzeige oder dem Sequenzlistenindex erscheint ein kleines „a“ in der Spalte „A“, 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) weiterhin als getrackte Anweisungen behandelt werden.

Mit Allfade arbeiten

Allfade ist ein Stimmungsattribut (siehe *Stimmungsattribute zuordnen (auf Seite 351)*), das sämtliche Intensitätswerte in der aktiven Ausgabe, die nicht aus der zugeordneten Stimmung stammen, auf Null ausblendet, wenn die Stimmung wiedergegeben wird. Für die Allfade-

Anweisung gilt dabei die Ausblendzeit der zugehörigen Stimmung.

Diese Funktion ist besonders praktisch für die *Mit Assert arbeiten (auf Seite 388)*. Der Bediener kann so die Kontrolle über Kreise von anderen Sequenzlisten übernehmen **und** alle anderen Kreise aus dieser Sequenzliste ausblenden.



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> [2][/][5] {Attribute} {AF/MF} [Enter]** – speichert Stimmung 2/5 als Allfade-Stimmung, was alle nicht in der Stimmung eingetragenen Kreise zwingt, bei ihrer Wiedergabe auf Null auszublenden.

Allfade ist, genau wie viele andere Stimmungsattribute, eine Umschaltfunktion. Zum Entfernen der Allfade-Kennung geben Sie die Stimmung an und drücken Sie auf **{Attribute} {AF/MF} [Enter]**.

Siehe *Allfade (auf Seite 360)*

Aktive Sequenzliste umschalten

Die aktive Sequenzliste wird mit allen Detailangaben in der Playback-Anzeige und im Sequenzlistenindex angezeigt.

Diese Anzeige kann wie folgt umgeschaltet werden:

- Abrufen einer anderen Sequenzliste in der Kommandozeile – **[Cue] [3] [/] [Enter]**
- Speichern einer Stimmung in eine andere Sequenzliste – **[Record] <Cue> [3] [/] [8] [Enter]**
- Wiedergabe einer Stimmung über den Fader einer anderen Sequenzliste – für den zugehörigen Fader **[Go]** drücken.



Hinweis: *Bei geteilter Playback-Anzeige können zwei Sequenzlisten detailliert angezeigt werden. Eine oder beide können gesperrt werden. Playback-Anzeige (auf Seite 117)*



Hinweis: *Informationen zur Verwendung der Out-of-Sequence-Synchronisierung **{OOS Sync}** siehe OOS Sync (auf Seite 362).*

Zuletzt aktivierte Stimmung

[Cue] [n] **[/] [Enter]** wählt die zuletzt aktivierte Stimmung aus der Sequenzliste an. Wenn die Liste keine aktive Stimmung enthält, wird die erste Stimmung in der Sequenzliste verwendet.

[Go To Cue] mit mehreren Sequenzlisten einsetzen

[Go To Cue] bezieht sich standardmäßig auf die aktuell ausgewählte Sequenzliste. **[Go To Cue]** ist eine Live-Funktion. Sie kann nicht zum Ändern von Stimmungen in Blind verwendet werden. **[Go To Cue]**-Anweisungen können aus jeder Betriebsart heraus ausgeführt werden, ohne zu Live zurückzugehen.

Standardmäßig 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 (Stimmungen außerhalb der Reihenfolge) (auf Seite 407)*).

Beispiele für die Verwendung von **[Go To Cue]** im Playback, siehe *Go To Cue (auf Seite 408)*.

Go To Cue 0

[Go To Cue] [0] ist ein Kommandozeilen-Befehl, die sämtliche Intensitätswerte, die nicht im Besitz eines anderen Faders sind, auf ihren Standardwert zurücksetzt, einschließlich aller manuell geänderten Werte, die nicht einen anderen aktiven Faderwert verändern. **[Go To Cue] [0] [Enter]** setzt auch die angewählte Sequenzliste an den Listenanfang zurück, sodass die erste Stimmung ansteht.

Um **[Go To Cue] [0]** für eine andere Sequenzliste auszuführen, drücken Sie:

- **[Go To Cue] [2] [/] [0] [Enter]**

Hinweis: *Eos verfügt über einen zusätzlichen Intensitätsparameter für LED-Scheinwerfer, die herstellerseitig nur RGB-Parameter aber keinen Intensitätsparameter besitzen. Mit dieser zusätzlichen Steuerung reagieren auch LED-Scheinwerfer auf die **[Go To Cue] [0]**-Anweisung.*

Kreise mit Capture, Werte mit Priorität 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 ausgeblendet, die der zugeordneten Stimmung angehören, während alle Nicht-Intensitätsparameter in ihrem aktuellen Zustand bleiben. Eine **[Go To Cue] [0]**-Anweisung hat keinen Einfluss auf die Eingaben anderer Bediener, die mit Partitionierter Kontrolle arbeiten, solange die Kreise/Parameter nicht gemeinsam genutzt werden.

[Go To Cue 0] & [Load]

Verwenden Sie die Taste **[Go To Cue 0]** bei den Playback-Tasten in Verbindung mit einer Fader-Load-Taste, um eine bestimmte Sequenzliste auf Stimmung 0 zu setzen. Bei diesem Vorgang wird die Kommandozeile nicht verwendet. Drücken Sie für den gewünschten Fader einfach **[Go To Cue 0] und [Load]**. Benutzer von Ion Classic müssen **{Go To Cue 0}** verwenden.

Go To Cue Out

Um alle Parameter auf ihren Homewert zurückzusetzen (sofern sie nicht von einem Submaster gesteuert werden) und alle auf Fader geladenen Sequenzlisten zurückzusetzen, sodass deren jeweils erste Stimmung ansteht, folgende Tasten drücken:

- **[Go To Cue] [Out] [Enter]**

Hinweis: *Der Befehl **[Go To Cue] [Out]** hat keinen Einfluss auf eine Sequenzliste, die sich im Solo-Modus (auf Seite 374) befindet.*

Kapitel 15

Erweiterte manuelle Steuerung

Erweiterte manuelle Steuerung 393
[Copy To] verwenden 393
[Recall From] verwenden 395
Make Null 396
Make Manual 398
Make Absolute 398
Capture 398
Query 399
Undo 401

Erweiterte manuelle Steuerung

In diesem Abschnitt werden einige erweiterte Funktionen für manuelle Steuerung beschrieben. Diese Funktionen können wertvolle Programmierzeit einsparen.

Für weiteren Funktionen der manuellen Steuerung siehe *Manuelle Steuerung (auf Seite 259)*.

[Copy To] verwenden

Mit **[Copy To]** lassen sich alle Daten von einem Kreis auf einen anderen kopieren, entweder innerhalb des aktuellen Arbeitsmodus oder zu einem anderen Speicherziel. **[Copy To]** funktioniert weitgehend wie **[Recall From]**, aber in entgegengesetzter Richtung. **[Copy To]** zwingt Daten vom angewählten Kreis **auf** einen anderen, wohingegen **[Recall From]** sie **von** einem anderen zum angewählten Kreis holt. Weitere Informationen über die Verwendung von **[Recall From]** finden Sie unter *[Recall From] verwenden (auf Seite 395)*.

Mit den IFCB-Kategorien in der Anzeige der ML-Kontrolle oder den Parameterkacheln lassen sich auch nur Teile von Kreisen kopieren. Komplette Stimmungen, Stimmungsbereiche und Sequenzlisten lassen sich an andere Stellen kopieren. Um nur Intensitäts- und Parameterwerte zu kopieren, verwendet man den Softkey **{Nur Werte}**. Dabei werden Einzelzeiten ausgeschlossen.

Um ausschließlich Daten aktiver Kreise zu kopieren, verwenden Sie den Softkey **{Nur Aktive}**.

Werden referenzierte Werte kopiert und auch das Kopierziel hat in der zu kopierenden Referenz Werte, werden für den Zielkreis seine eigenen Werte dieser Referenz aufgerufen (z. B. Color-Palette 1). Ist das Kopierziel nicht in der Referenz enthalten, werden statt der Referenz absolute Werte auf das Ziel kopiert.

Hier einige Beispiele von Kopierkommandos aus Speicherzielen. Dieser Befehl ist sehr vielseitig und die folgende Liste bei weitem nicht vollständig:

- **[2] [Copy To] [Cue] [5] [Enter]** – kopiert alle Informationen für Kreis 2 nach Stimmung 5.
- **[2] [-] {Focus} [Copy To] [Cue] [5] [Enter]** – kopiert alle Parameterwerte für Kreis 2, außer Focus, nach Stimmung 5.
- **[Group] [3] [Copy To] [Preset] [6] [Enter]** – kopiert aktuelle Informationen für Gruppe 3 nach Preset 6.
- **[3] [Copy To] [6] [Cue] [8] [Enter]** – kopiert die Daten von Kreis 3 nach Kreis 6 in Stimmung 8.
- **[3] [Copy To] [4] [Thru] [9] [Enter]** – kopiert die Daten von Kreis 3 auf die Kreise 4 bis 9.
- **[3] [Copy To] [8] [Cue] [2] [/] [1] [Q Only / Track] [Enter]** – kopiert die Daten von Kreis 3 auf Kreis 8 in Stimmung 2/1 und macht in Bezug auf nachfolgende Stimmungen in Sequenzliste 2 eine Ausnahme von der Grundeinstellung für Track/Cue Only.
- **[Cue] [2] [/] [Copy To] [Cue] [7] [/] [Enter]** – kopiert alle Inhalte von Sequenzliste 2 auf Sequenzliste 7.
- **[Cue] [1] [/] [1] [Thru] [1] [0] [Copy To] [Cue] [5] [/] [5] [Enter]** – kopiert Stimmung 1 bis 10 aus Sequenzliste 1 auf Sequenzliste 5, beginnend mit Stimmung 5.
- **[1] [Copy To] [2] [0] {Nur Werte} [Enter]** – kopiert nur Intensitäts- und Parameterwerte von Kreis 1 nach Kreis 20.
- **[1] [Copy To] {DMX} [2]** – kopiert den DMX-Wert von Kreis 1 nach Kreis 2.
- **[1] [Copy To] [2] {Von Absolut} [Enter]** – kopiert Absolutwerte von Kreis 1 zu Kreis 2.
- **[1] [Copy To] {Live} [Enter]** – kopiert den Wert von Kreis 1 in die Live-Ausgabe.

In Live kann man **[Sneak]** mit **[Copy To]** einsetzen, um die Änderung einzublenden.

Beispiel:

- [1][2] [Copy To] [2] [Sneak] <Time> 7 [Enter]

Kopiert die gespeicherten Daten von Kreis 12 auf Kreis 2 und überblendet innerhalb von 7 Sekunden auf sie.

Verwenden des Softkeys {HTP} mit [Copy To] bewirkt, dass alle Intensitätswerte ignoriert werden, die kleiner oder gleich dem kopierten Wert sind.

Beispiel:

Kreise 1 und 2 stehen in Stimmung 10 auf 50 %. In Stimmung 11 steht Kreis 1 auf 10 % und Kreis 2 auf Voll. In Stimmung 11 und unter Verwendung des Syntax:

- [1] [Thru] [2] [Copy To] [Cue] [1][0] {HTP} [Enter]

bleibt Kreis 1 auf 50 % und Kreis 2 überblendet auf Voll.

Move To

Auch wenn es technisch gesehen kein Befehl für manuelle Steuerung ist, kann Move To sehr hilfreich beim Verwalten von Speicherzieldaten sein, die über die manuelle Steuerung gespeichert wurden.

Mit Move To werden Daten aus ihrer aktuellen Position entfernt und an ihre neue Position verschoben. Enthält das neue Speicherziel bereits Werte, verlangt Eos eine Bestätigung (es sei denn, Bestätigungen wurden im Setup deaktiviert). Siehe *Speichern Setup (auf Seite 237)*. An der neuen Position vorhandene Daten werden vollständig überschrieben, wenn ein Move To-Befehl bestätigt wird.

Drücken Sie [Copy To] [Copy To], um auf Move To zuzugreifen.

Folgende Beispiele zeigen, wie Move To verwendet wird:

- [Color Palette] [1] Move To <Color Palette> [5] [Enter]
- [Preset] [3] Move To <Preset> [8] [Enter]
- [Cue] [9] Move To <Cue> [2] [Enter]
- [Snapshot] [4] Move To <Snapshot> [7] [Enter]
- [Preset] [1] Move To [Color Palette] [3] [Enter]
  - Benutzer von Element Classic müssen [Shift] & [Intensity Palette] anstatt [Preset] verwenden.
- [Int Palette] [5] Move To [Preset] [1] [0] [Enter]

Wird mit Move To ein Preset in eine Palette konvertiert, werden alle nicht anwendbaren Angaben für diese Palette entfernt.

Copy To und Move To für Namen, Szenen und Notizen

Die Befehle [Copy To] und Move To ([Copy To][Copy To]) können verwendet werden, um Namen zu kopieren oder zwischen Zieltypen, die mit Namen versehen werden können, zu verschieben. Ein Softkey {Nur Namen} wird angezeigt.

- [Sub] [1] [Copy To] [Sub] [3] {Nur Namen} kopiert den Namen von Submaster 1 nach Submaster 3.

Namen, Szenen und Notizen können zwischen Stimmungen kopiert und verschoben werden. Es werden die Softkeys {Nur Namen}, {Nur Szene} und {Nur Notizen} angezeigt.

- **[Cue] [3] Move To [Cue] [6] {nur Notizen}** verschiebt die Notiz von Stimmung 3 nach Stimmung 6.

[Recall From] verwenden

[Recall From] funktioniert ähnlich wie **[Copy To]**, es werden aber Werte von einem anderen Ort abgerufen. Der Befehl kann nur benutzt werden, um für Kreise Werte von gleichen Kreisen, jedoch anderen Orten (z. B. einer Stimmung) abzurufen. **[Recall From]** ist im Prinzip ein „Copy From"-Befehl. Weitere Informationen über **[Copy To]** finden Sie unter *[Copy To] verwenden (auf Seite 393)*.

Alle Parameterwerte angewählter Kreise werden geholt. Alternativ lassen sich mit den IFCB-Kategorietasten nur bestimmte Werte holen. Um nur Ebenen und nicht Effekte, Zeiten, Marks oder andere Kennungen aufzurufen, verwenden Sie den Softkey **{Nur Werte}**.

Um ausschließlich die Daten aktiver Kreise aufzurufen, verwenden Sie den Softkey **{Nur Aktive}**.

In Live können Sie **[Sneak]** mit **[Recall From]** einsetzen, um die Änderung einzublenden.

Hier einige Beispiele für Recall-Befehle von Speicherzielen:

- **[2] [Recall From] [Cue] [5] [Enter]** – ruft alle gespeicherten Werte aus Stimmung 5 für Kreis 2 ab.
- **[2] [-] {Focus} [Recall From] [Cue] [5] [Enter]** – ruft alle Werte für Kreis 2 aus Stimmung 5 ab, ausgenommen Focuswerte (Pan/Tilt – XYZ).
- **[Group] [3] {Color} {Focus} [Recall From] [Preset] [6] [Enter]** – ruft alle Color- und Focuswerte von Preset 6 für die Kreise in Gruppe 3 ab. Kann auch mit einer Kreisanwahlliste statt einer Gruppe genutzt werden.
- **[Group] [3] {Color} [Recall From] [Cue] [7] {Make Absolute} [Enter]** – ruft alle Colorwerte für Gruppe 3 aus Stimmung 7 ab und löst alle Referenzen zu Speicherzielen auf.
- **[2] [Recall From] [Sub] [4] [Enter]** – ruft alle gespeicherten Parameterwerte aus Sub 4 für Kreis 2 ab.
- **[Recall From] [Intensity Palette] [1]** – ruft alle in Intensity-Palette 1 gespeicherten Werte ab.
- **[1][0] [Recall From] [Cue] [2] [Sneak] <Time> 7 [Enter]** – würde bei Verwendung in Live alle gespeicherten Daten abrufen, die in Stimmung 2 für Kreis 10 vorhanden sind und sie innerhalb von 7 Sekunden überblenden.
- **[Recall From] [Cue] [1][0] {Nur Aktive} [Enter]** – ruft nur Daten aktiver Kreise ab. Dies sind die Kreise mit Intensitäten über Null, falls zuvor keine Kreisanwahl vorgenommen wurde.
- **[Recall From] [Cue] [2] [Enter]** – liefert eine Auswahl der in dieser Stimmung verwendeten Kreise und deren Werte. Alle in der Sequenzliste verwendeten Kreise, die in der Quellstimmung keine Intensität haben, werden auf Null gesetzt. Wird danach **[At]** gedrückt, schreibt dies eine Liste dieser Kreise in die Kommandozeile.

Wird In Live oder Blind **[Recall From] [Recall From]** gedrückt, schreibt dies **[Recall From] [Cue]** in die Kommandozeile.

Verwenden des Softkeys **{HTP}** mit **[Recall From]** bewirkt, dass alle Intensitätswerte ignoriert werden, wenn sie kleiner oder gleich dem aufgerufenen Wert sind.

Beispiel:

Kreise 1 und 2 stehen in Stimmung 10 auf 50 %. In Stimmung 11 steht Kreis 1 auf 10 % und Kreis 2 auf Voll. In Stimmung 10 und unter Verwendung der Syntax:

- **[Recall From] [Cue] [1][1] {HTP} [Enter]**

bleibt Kreis 1 auf 50 % und Kreis 2 überblendet auf Voll.

Recall From Park

[Recall From] [Park] wird verwendet, um einen Kreis oder Parameter auf den gleichen Wert wie den aktuellen Park-Wert zu setzen.

Beispiel:

Kreise 1 bis 5 werden auf 55 geparkt. Um diesen Wert für Kreise in Live oder Blind abzurufen, ist folgende Syntax zu verwenden:

- **[1] [Thru] [1][5] [Recall From] [Park] [Enter]**

Kreise 1 bis 5 werden auf 55 gesetzt, Kreise 6 bis 15 bleiben davon unberührt.

Weitere Informationen zu Park finden Sie unter *Park (auf Seite 457)*

Hinweis: *Dadurch wird Park nicht aufgehoben.*

Make Null

Mit dem Softkey **{Make Null}** können Parameterwerte von Record- oder Update-Vorgängen in Live ausgeschlossen werden und in Blind Parameterwerte aus Speicherzielen entfernt werden. **{Make Null}** wird mit der Kreisanwahl verwendet und kann ganze Kreise, einzelne Parameter oder Parameterkategorien beeinflussen.

Make Null in Live

Kommt ein **{Make Null}**-Befehl für Kreise oder Parameter in Live zur Anwendung, sind Kreis-Werte nach wie vor in der aktiven Ausgabe sichtbar. Diese Werte bleiben aber im Grunde für Speicherbefehle unsichtbar. Ähnlich wie Filter (siehe *Record-Filter (auf Seite 383)*) wirkt **{Make Null}** wie eine „Ignorieren"-Anweisung in Live und nicht als Anweisung zum Entfernen. Genullte Werte werden in Live grau angezeigt, neben dem Datenfeld erscheint ein „N".

{Make Null} unterscheidet sich von „Park", weil sich Werte in der aktiven Ausgabe noch immer ändern lassen (über manuelle Steuerung oder Playback). Diese Werte sind aber nicht für Speichervorgänge verfügbar.

Einige Beispiele zur Anwendung von **{Make Null}** in Live sind:

- **[1] [Thru] [5] {Make Null} [Enter]** – nullt alle Parameter der Kreise 1 bis 5.
- **[2] {Color} {Make Null} [Enter]** – nullt Colorwerte für Kreis 2.
- **[9] [Thru] [5] {Pan} {Make Null} [Enter]** – nullt nur die Pan-Werte für Kreise 5 bis 9.

Null-Instruktionen werden auf zwei verschiedene Weisen aufgehoben. Da **{Make Null}** eine Umschaltfunktion ist, hebt eine erneute Anwahl von Kreis und Parameter gefolgt von **{Make Null} [Enter]** den Null-Zustand auf.

Auch die Anweisung **[Go To Cue]** hebt den Null-Zustand auf.

Make Null in Blind

{Make Null} lässt sich in Blind zum Maskieren von Anweisungen in einer Stimmung verwenden, nachdem diese bereits gespeichert wurde. Eine **{Make Null}**-Anweisung lässt sich auch auf Kreise/Parameter in Paletten, Presets und Submastern anwenden. Dabei werden die Daten vom Ziel vollständig entfernt, genauso wie durch **[At] [Enter]**.

Bei Anwendung auf Kreise/Parameter in Stimmungen entfernt **{Make Null}** die Daten nicht von der Stimmung. Sie sind lediglich nicht für das Playback verfügbar. Dies wirkt auf Änderungsbefehle genauso aus wie auf getrackte Werte.

Beispiele für die Anwendung von **{Make Null}** in Blind sind:

- **[Color Palette] [1] [Enter] [3] {Magenta} {Make Null} [Enter]** – entfernt alle Magentawerte für Kreis 3 aus Color-Palette 1.
  - Benutzer von Element Classic müssen **{Color Palette}** verwenden.
- **[Preset] [5] [Thru] [9] [Enter] {Intensity} {Make Null} [Enter]** – entfernt alle Intensitätswerte für alle Kreise in Presets 5 bis 9.
- **[Cue] [8] [Enter] [2] [Thru] [7] {Make Null} [Enter]** – nullt alle Werte für die Kreise 2 bis 7 in Stimmung 8.
- **[Cue] [9] [Enter] {Intensity} {Make Null} [Enter]** – nullt alle Intensitätswert für alle Kreise in Stimmung 9.

In den oben aufgeführten Stimmungs-Szenarien unterscheidet sich **{Make Null}** vom Einsatz von **[At] [Enter]** insoweit, dass **{Make Null}** nicht Werte aus vorherigen Stimmungen trackt, sondern sowohl die Wiedergabe der gespeicherten Werte als auch das Tracking anderer Werte verhindert. Würde daher die Stimmung als Out-of-sequence-Stimmung ausgeführt oder assertet, würden für genullte Werte keine Werte wiedergegeben oder getrackt.

Release

Release ist eine Erweiterung des Befehls **{Make Null}** in Blind. Release verhält sich wie Make-Null, fährt aber Kreis- und Parameterwerte auf den Hintergrundwert, falls vorhanden, oder blendet stattdessen die Intensität aus.

Release lässt sich zum Maskieren von Anweisungen in einer Stimmung verwenden, nachdem diese bereits gespeichert ist. Die Werte werden nicht aus der Stimmung entfernt.

Release wird in Blind über den Softkey **{Release}** oder die Bedientaste **[Release]** angewendet, falls verfügbar.

- **[Cue] [3] [Enter] [2] {Release} [Enter]** – gibt alle Werte für Kreis 2 in Stimmung 3 frei.
- **[Cue] [2] [Enter] [3] {Color} [Release]** – gibt die Colorwerte für Kreis 3 in Stimmung 2 frei.

Hinweis: *Release trackt vorwärts durch die Sequenzliste, bis der Release-Befehl entfernt wird oder ein Änderungsbefehl angetroffen wird.*

Wurde Release eingesetzt, wird der freigegebene Inhalt in Blind grau mit einem „R“ angezeigt.



Eine Release-Kennung erscheint außerdem in der Playback-Anzeige und dem Sequenzlistenindex.

Make Manual

Der Softkey **{Make Manual}** kann genutzt werden, um Stimmungs- oder Submasterwerte in manuelle Werte umzuwandeln. Dadurch können sie mit den Funktionen **[Record]**, **[Record Only]** und **[Update]** verwendet werden.

- **[5] {Make Manual} [Enter]** – wählt Kreis 5 an und wandelt seine gesamten aktuellen Parametereinstellungen in manuelle Werte um.
- **[8] {Focus} {Make Manual} [Enter]** – wählt Kreis 5 an und wandelt seine gesamten Focuswerte in manuelle Werte um.
- **[9] [Thru] [3] {Color} {Intensität} {Make Manual} [Enter]** – wählt Kreise 3 bis 9 an und wandelt deren Farb- und Intensitätswerte in manuelle Werte um.

Make Absolute

Referenzierte Werte lassen sich mit dem Softkey **{Make Absolute}** in Absolutwerte umwandeln. Dieser Softkey ist in Live oder Blind verfügbar. Referenzierte Werte sind Kreis-/Parameterwerte aus einer Palette oder einem Preset. **{Make Absolute}** kann verwendet werden, damit ein Parameter unverändert bleibt, aber seine Paletten- oder Preset-Referenz aufgelöst wird.

Die folgenden Beispiele zeigen, wie referenzierte Werte in Absolutwerte geändert werden.

- **[4] {Make Absolute} [Enter]** – wählt Kreis 4 und ändert alle referenzierte Werte dieses Kreises in Absolutwerte.
- **[7] {Color} {Make Absolute} [Enter]** – wählt Kreis 7 an und ändert seine Colorwerte in Absolutwerte.
- **[3] [Thru] [9] {Color} {Intensität} {Make Absolute} [Enter]** – wählt Kreise 3 bis 9 an und ändert deren Farb- und Intensitätswerte in Absolutwerte.

Bei allen Beispielen ändert sich die Kreisanzeige und zeigt das Ergebnis des Befehls an. Wurde zuvor die Referenz angegeben (IP, FP, CP, BP, Pr), erscheint ein absoluter Wert (numerisch).

In Live werden Werte, die absolut gemacht wurden, ebenfalls manuell. Um die Ergebnisse beizubehalten, ist ein Record- oder Update-Befehl erforderlich.

{Make Absolute} lässt sich auch in Verbindung mit einem Update-Befehl einsetzen. Dadurch kann eine Stimmung upgedatet und gleichzeitig die Referenz auf die Paletten oder Presets, die manuell modifiziert wurden, aufgelöst werden.



Beispiel:

- **[Update] {Make Absolute} [Enter]**

Updatet das aktive Speicherziel. Alle manuellen Werte, die in der Stimmung gespeicherte Paletten oder Presets änderten, werden in der Stimmung als absolute Werte upgedatet. Die Referenz wird verworfen.

Capture



Hinweis: *Auf Element Classic nicht verfügbar*

Capture ist ein manueller Prioritätsstatus. Kreisparameter-Werte im Capture-Zustand reagieren nicht auf Playback, aber auf manuelle Steuerungsvorgänge.

Wurden Kreise angewählt, versetzt **[Capture] [Enter]** alle Parameter dieser Kreise in den Capture-Zustand. Sie können durch Playback oder Submaster nicht überschrieben werden, bevor der Capture-Zustand nicht aufgehoben wurde. Capture ist eine Umschaltfunktion. Um Parameter aus einem Capture-Zustand freizugeben, drücken Sie erneut **[Capture] [Enter]**.



Beispiel:

- **[1] [Thru] [9] [At] [Full] [Capture] [Enter]**

„C“ wird neben den Parametern im Capture-Zustand (Intensität) in der Kreisanzeige angezeigt. Die angewählten Kreise befinden sich nun im Capture-Zustand und stehen für Playback- oder Submaster-Anweisungen solange nicht zur Verfügung, bis sie aus dem Capture-Zustand geholt werden.

Man kann mit den Parameterkacheln im ZIB auch nur bestimmte Parameter eines Kreises in den Capture-Zustand versetzen.



Beispiel:

- **[7] {Focus} [Capture] [Enter]**

Wird eine Kreisgruppe angewählt, deren Kreise sich nur teilweise im Capture-Zustand befinden, gibt **[Capture]** beim ersten Mal **alle** Kreise aus dem Capture-Zustand frei. Beim zweiten Mal werden alle manuellen Werte der gewählten Kreise in den Capture-Zustand versetzt.

Kreise, die sich nicht mehr im Capture-Zustand befinden, behalten ihre aktuellen Werte bis sie auf die vorherigen Werte zurückgesetzt werden oder eine neue Anweisung erfolgt. Man kann Kreise mittels der Funktion **[Sneak] [Enter]** auf ihren Hintergrundwert oder die Standardeinstellung zurücksetzen, (siehe *Sneak (auf Seite 288)*). Sie können auch in einem manuellen Zustand bleiben, bis eine neue Anweisung erfolgt.

Capture lässt sich auch einrasten. Dadurch werden automatisch alle manuellen Änderungen bei ihrer Durchführung in den Capture-Zustand versetzt. Mit **[Capture] [Capture] [Enter]** werden automatisch alle nachfolgenden manuellen Änderungen in den Capture-Zustand versetzt. In der Kommandozeile steht Capture Ein und die Bedientaste [Capture] leuchtet. Zum Aufheben des eingerasteten Capture-Zustands drücken Sie erneut **[Capture] [Capture] [Enter]**. Ein eingerasteter Capture-Zustand gilt pro Benutzer.

Query



Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Query]** verwendet. Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen **{Query}** verwenden.*

Mit **[Query]** werden Kreise angewählt, welche die von Ihnen angegebenen Kriterien erfüllen. Diese Auswahl kann vom Gerätetyp eines Kreises abhängig sein, oder davon was dieser ausführt, nicht ausführt, ausführen kann oder nicht kann. Diese Kriterien werden in der Kommandozeile über Softkeys, Tastatur und Direkttasten festgelegt.

Query-Softkey-Optionen

Wird **[Query]** verwendet, sind folgende Softkey-Bedingungen verfügbar:

- Ist in
- Nicht in
- Beteiligt in
- Nicht beteiligt in
- Oder

- Nur Moves
- Nicht gepatcht
- Mark (Stimmung in der Intensität aktiv ist)*
- Weniger als (inklusive „ist gleich“)
- Größer als (inklusive „ist gleich“)
- Broken Mark*
- Marking (für spätere Stimmung)*
- Tracking
- Up Moves
- Down Moves
- Live Moves
- Dark Moves
- Autoblock
- Block
- Assert*
- Part
- Park
- Time
- Delay
- Capture*

* Auf Element Classic nicht verfügbar.

Hinweis: *Falls nicht anderweitig angegeben, geht Eos davon aus, dass Query auf die aktuelle Ausgabe angewendet wird. Deshalb ist die Verwendung des Softkeys **{Ist in}** optional.*

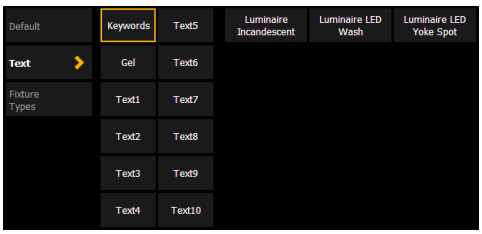
Im ZIB werden zudem alle verfügbaren Softkeys, die zum Suchen benutzt werden können, angezeigt. Diese lassen sich zur Definition der Query-Kriterien einsetzen.

Standard



Umfasst die Query-Softkeys zusammen mit weiteren Query-Bedingungen.

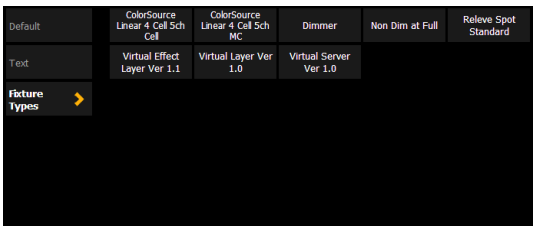
Text



- **{Stichwörter}** – zeigt Schaltflächen für den gesamten in Textfeldern 1 bis 10 verwendeten Text sowie alle Standard-Stichwörter im Patch an.
- **{Gel}** – zeigt alle Farbfilter an, die in der aktuellen Vorstellungsdatei verwendet werden.
- **{Text 1}** – **{Text 10}** – zeigt nur den Text an, der in diesem Textfeld verwendet wird.

Siehe auch *Textfelder im Patch umbenennen (auf Seite 201)*.

Gerätetypen



Zeigt Schaltflächen für alle Gerätetypen, die in der aktuellen Vorstellungsdatei genutzt werden.

Query verwenden

Da eine Query-Abfrage in der Kommandozeile definiert wird, werden Kreise in der Live/Blind-Anzeige angewählt. Wird eine Query-Abfrage mit **[Enter]** abgeschlossen, werden die verbleibenden Kreise der Abfrage angewählt.

Beispiel:

Sie möchten Kreise finden, die jetzt gerade auf Color-Palette 2 stehen und eine Intensität von 50 % haben:

- **[Query] <Is In> [Color Palette] [2] [At] [5] [0] [Enter]**

In der Live/Blind-Anzeige werden alle Kreise mit diesen Kriterien angewählt.

Man kann mit **[Next]** und **[Last]** Kreis für Kreis durch die Query-Auswahl gehen und so nur einen bestimmten Kreis steuern.

Weitere Beispiele für den Einsatz von Query sind:

- **[Query] {Nicht in} [Beam Palette] [2] [5] [Enter]**
- **[Query] {Accessory} {Beteiligt in} [Color Palette] [8] [Enter]**
- **[Query] {Unpatched} [Delete] [Enter] [Enter]** (Funktioniert nur im Patch.)
- **[Query] {Gerätetyp} {Revolution} {Beteiligt in} [Focus Palette] [6] {Nicht in} [Cue] [4] [Thru] [9] [Enter]**
- **[Next] [Next] [Enter]** – wählt einen Kreis aus dem Query-Ergebnis an.

Im Patch können zudem bis zu zehn Query-Stichwörter für jeden Kreis definiert werden. Mit diesen Stichwörtern lässt sich auch eine Query-Bedingung erstellen (siehe *Stichwörter im Patch hinzufügen (auf Seite 200)*).

Im Patch definierte Stichwörter erscheinen im ZIB, wenn **[Query]** gedrückt wird. Man kann sie dann in einer Query-Abfrage wie dieser verwenden:

- **[Query]** {Ihr Stichwort} **{Nicht beteiligt in} {Beam Palette 5} [Enter]**

Eine Query-Abfrage lässt sich auch mittels der Bedientasten im Tastenfeld aufbauen, z. B. **[Time]**.

Undo

Mit Undo können bestimmte Software-Operationen rückgängig gemacht werden. Mit **[Undo]** lässt sich jeder Befehl rückgängig machen, der Daten ändert, die in der Vorstellungsdatei gespeichert werden würden, sowie jeden Befehl, der in Live manuelle Werte ändert.

Befinden sich in der Kommandozeile Befehle, wird die Kommandozeile durch einmaliges Drücken auf **[Undo]** gelöscht. Sobald die Kommandozeile leer ist, **[Undo]** drücken, um den Undo-Vorgang zu starten.

Wird **[Undo]** mit einer leeren Kommandozeile gedrückt, öffnet sich die Kommando-History im ZIB und der als letztes abgeschlossene Befehl wird in Gold hervorgehoben. Mit **[Enter]** wird der letzte Befehl rückgängig gemacht. Auch mit **[Shift] & [Clear]** kann die Kommandozeile gelöscht werden. Wenn der letzte abgeschlossene Befehl ausgegraut ist, kann er nicht rückgängig gemacht werden. Durch erneutes Drücken von **[Undo]** wird der erste Befehl ausgewählt, der rückgängig gemacht werden kann.



Man kann die Pfeiltasten oder die Maus verwenden, um mehrere Befehle zu wählen. Wird **[Enter]** gedrückt, erscheint ein Hinweis. Durch erneutes Drücken von **[Enter]** werden alle hervorgehobenen Befehle rückgängig gemacht und anschließend aus der Kommando-History entfernt. Wird mehr als ein Befehl entfernt, ist eine Bestätigung erforderlich.

Nachdem Undo ausgeführt wurde, erscheint in der Kommando-History die Taste **{Redo}**. Wird diese Taste gefolgt von **[Enter]** gedrückt, werden die rückgängig gemachten Befehle wiederhergestellt.

In einer Umgebung mit mehreren Anwendern kann jeder Benutzer nur die von ihm vorgenommenen Änderungen rückgängig machen. In der Undo-Befehlshistory sehen Benutzer nur die Befehle, die sie selber eingegeben haben.

Hinweis: *Nicht alle Befehle lassen sich rückgängig machen, beispielsweise Playback- bzw. Encoder-Aktionen, für Kreise vergebene manuelle Attribute und Augment3d-Modellbearbeitungen.*

Kommando-History

Für jede Bearbeitungssitzung werden Befehlsverläufe aufgezeichnet. Diese beginnen, wenn eine neue Vorstellungsdatei erstellt wird oder wenn eine vorhandene Vorstellungsdatei geöffnet, gemergt oder importiert wird.

Für jeden Benutzer wird ein individueller Befehlsverlauf mit den Befehlen erstellt, die von dieser Benutzernummer eingegeben wurden.

Sie können die Kommando-History jederzeit mit **[Displays] <More SK> {Cmd History}** öffnen.

Hinweis: *Befehle ohne Auswirkung auf manuelle Eingabe oder Speicherziele (Stimmung laden oder fahren, oder Submaster bewegen) sind nicht in der Kommando-History enthalten.*

Mit **[Undo] [Undo]** wird zum letzten rückgängig machbaren Befehl in der Kommando-History-Anzeige gesprungen. Um den letzten Befehl rückgängig zu machen, **[Enter]** drücken.

Kapitel 16

Stimmungs-Playback

Playback von Stimmungen 405
Angewählte Stimmung 406
Out-of-Sequence-Stimmungen (Stimmungen außerhalb der Reihenfolge) 407
Fader zuordnen 410
Fader-Seiten wechseln 411
Playback-Fader-Steuerung 413
Stimmungsalerts 420

Playback von Stimmungen

Alle Konsolen der Eos-Familie haben ein einzelnes Motor-Faderpaar sowie eine verschiedene Anzahl von motorisierten und nicht motorisierten Fadern mit mehreren Seiten für konfigurierbare Sequenzlisten, Submaster, Hauptsteller, IFCB-Paletten- und Preset-Listen oder Einzelinstanzen.

Das Master-Faderpaar befindet sich rechts neben den Motorfadern, in der Nähe der Bedientastatur. Das Hauptplayback besteht aus einem geteilten Crossfader-Paar. Der linke Fader steuert die Intensitäts-Einblendung, während der rechte Fader alle Intensitäts-Ausblendungen steuert. Die beiden Tasten unter dem Master-Faderpaar sind **[Go]** und **[Stop/Back]**. Die Taste **[Load]** befindet sich direkt über dem Faderpaar. Sie können die Seiten des Master-Faders nicht umschalten, da er ständig gepaart ist und immer zur Verfügung steht.

Sie können festlegen, wie die einzelnen Fader funktionieren sollen. Es gibt keine Standardeinstellung für Fader. Dies gibt Ihnen die Freiheit, die Funktion jedes Faders in der *Faderkonfiguration (auf Seite 140)* festzulegen, oder Sie können sie während der Programmierung konfigurieren, während der Inhalt dieser Ziele gespeichert wird.

Die beiden Tasten unter dem Master-Faderpaar sind **[Go]** und **[Stop/Back]**. Die Taste **[Load]** und Playback-Anzeige befinden sich direkt über den Fadern.

Hinweis: *Auf einigen Konsolen ist die Taste **[Load]** für das Master-Faderpaar mit **[Master]** beschriftet.*

Sie können die Fader-Seiten mit der Taste **[Fader Page]** ohne weitere Taste, in Kombination mit dem Ziffernblock oder mit dem Rad direkt unter der Taste **[Fader Page]** umschalten. Werden Seiten gewechselt, werden die Fader auf die letzte Position zurückgesetzt, an der sie sich auf der zugehörigen Seite befanden. Darüber hinaus ist jeder einzelne Fader mit einer Taste **[Load]**, einer Taste **[Go]** und einer Taste **[Stop/Back]** für Steuerung und Playback ausgestattet. Diese Tasten verhalten sich anders, wenn der Fader ein Submaster oder Hauptsteller ist, und können in der Faderkonfiguration geändert werden.

Stimmungsplayback für Element 2 und Element Classic

Die einzelne Sequenzliste der Element 2- und Element Classic-Konsolen kann keinem Fader zugewiesen werden. Sie kann nur in das Master-Faderpaar geladen werden.

Stimmungsplayback bei Ion Classic

Stimmungen können mit dem Master-Faderpaar oder mit einem Playback-Fader abgespielt werden. Während jede Sequenzliste auf diese Fader geladen werden kann, wird die erste Sequenzliste, die Sie erstellen, automatisch auf das Master-Faderpaar geladen.

Um den Playback-Fader zu verwenden, können Sie entweder einen Fader-Wing oder virtuelle Fader verwenden. Siehe *Faderkonfiguration (auf Seite 140)* und *Virtuelles Fader-Modul (auf Seite 148)*.

Fader-Anzeige und Faderband

Hinweis: *Auf Element 2 und Element Classic werden diese Informationen in der Fader-Statusanzeige angezeigt. Siehe Kennungen in der Fader-Statusanzeige von Element 2 und Element Classic (auf Seite 143).*

Die Fader-Anzeige befindet sich unten auf der PSD, das Faderband direkt oberhalb der Fader. Beide Bereiche liefern Informationen über jeden Fader, einschließlich der Fader-Bezeichnung (S = Submaster mit der Bezeichnung der Submaster-Nummer, L = Playback mit Bezeichnung der geladenen Sequenzliste und Stimmungsnummer, GM = Hauptsteller, PR = Preset mit Bezeichnung der Preset-Nummer und IP, FP, BP, CP = Paletten mit Bezeichnung der Palettennummer).

Jeder Bereich benutzt die Fader-Farbkodierung, die auch in der Faderkonfiguration verwendet wird.

Hauptsteller und inhibitive Submaster sind rot, additive Submaster gelb, Playback-Fader grün und Presets und Paletten orange.

Angewählte Stimmung

Wenn Sie in Live oder Blind die Taste **[Live]** oder **[Blind]** drücken, wird die zuletzt ausgeführte Stimmung angewählt und in der Kommandozeile angezeigt.

Wenn Sie in Live arbeiten, ist die angewählte Stimmung immer die letzte Stimmung, die Sie gespeichert, bearbeitet, upgedatet oder wiedergegeben haben. Beim Aufruf von Blind für Stimmungen wird die angewählte Stimmung angewählt und angezeigt.

Wenn Sie die angewählte Stimmung in Blind ändern, ändert sich auch die Playback-Anzeige, es sei denn **{Blind Cue behalten}** wurde unter **Setup >** *Benutzer > Anzeigen (auf Seite 241)* aktiviert. Dadurch wird die Blind-Anzeige nicht mit der aktuell angewählten Stimmung synchronisiert, sondern die zuletzt in Blind angewählte Stimmung angezeigt. Wenn Sie zu Live zurückkehren, wird die angewählte Stimmung mit der gerade aktiven Stimmung synchronisiert.



Die Attribute der angewählten Stimmungen (wie Zeiten, Attribute, Name und externe Links) werden unten in der Live-/Blind-Anzeige angezeigt. Weitere Informationen sind unter *Stimmungsattribute zuordnen (auf Seite 351)* zu finden.

In Live

Um eine neue Stimmung auf einen Fader zu laden, schreiben Sie die Stimmung in die Kommandozeile und drücken **[Load]** beim gewünschten Playback. Wird **[Go]** gedrückt, ist die aktivierte Stimmung die angewählte Stimmung.



Beispiel:

Angenommen, Sie haben Sequenzliste 1 bereits auf die Master-Playback-Fader geladen. Jetzt möchten Sie Stimmung 2/1 auf einen Fader laden.

- [Cue] [2] [/] [1] [Load]

Wenn Sie die Taste **[Load]** über dem Master-Playback-Fader drücken, wird Stimmung 2/1 als anstehende Stimmung geladen. Sie können auch die Taste **[Load]** über jedem anderen Playback-Fader drücken, um die Stimmung als anstehende Stimmung dieses Faders zu laden.

In diesem Beispiel ist die letzte von der Sequenzliste 1 ausgeführte Stimmung immer noch die aktive Stimmung, während Stimmung 2/1 ansteht. Mit **[Go]** wird Stimmung 2/1 ausgeführt.

Sie können die Sequenzliste 2 auch laden, indem Sie **[Cue] [2] [/] [Load]** eintippen. Dadurch wird die erste Stimmung der Sequenzliste 2 als anstehende Stimmung geladen.

Die angewählte Stimmung wird durch „Go"-, „Record"- oder „Update"-Anweisungen sowie Stimmungsmodifikationen und die Auswahl einer Stimmung in der Kommandozeile geändert. Wenn Sie eine Stimmung ausführen, die eine Follow- oder Hang-Zeit hat, wird die nächste Stimmung sobald aktiviert zur angewählten Stimmung.

In Blind

Wenn Sie die angewählte Stimmung im Blind-Modus ändern, wird die Playback-Anzeige so geändert, dass Informationen zu dieser Stimmung angezeigt werden.



VORSICHT: ***Beim Bearbeiten von Stimmungen in Blind werden Änderungen automatisch gespeichert, daher ist kein Befehl zum Updaten oder Speichern erforderlich.***

Während der Arbeit im Blind-Modus können Stimmungen in Live mit **[Go]**, **[Back]**, **[Stop/Back]** und **[Go to Cue]** ausgeführt werden. Die Stimmung, die Sie in Blind bearbeiten, wird dadurch nicht geändert.

Eine Stimmung mit temporärer Zeit laden

Eine Stimmung kann mit einer temporären Zeit geladen werden.

- **[Cue] [3] [Time] [6] [Load]** – lädt Stimmung 3 mit der manuellen Zeit von 6.



Hinweis: *Bei Multipart-Stimmungen wird die temporäre Zeit auf die gesamte Stimmung angewendet, nicht nur auf den Part in der Kommandozeile. Bei Stimmungen mit Einzelzeiten verwenden die Parameter die temporäre Zeit anstelle der gespeicherten Einzelzeiten.*

Out-of-Sequence-Stimmungen (Stimmungen außerhalb der Reihenfolge)

Eine Out-of-Sequence-Stimmung ist jede Stimmung, die auf eine der folgenden Arten wiedergegeben wird:

- Die Stimmung wird mit einem **[Go To Cue]**-Befehl ausgeführt. (*Go To Cue (auf der nächsten Seite)*)
- Die Stimmung wird durch eine Link-Anweisung ausgeführt. (*Link/Loop (auf Seite 352)*)

- Die Stimmung wird als anstehende Stimmung auf einen Fader geladen. (*Angewählte Stimmung (auf Seite 406)*)
- Die Stimmung wird mit **[Assert] & [Load]** erneut ausgeführt oder wird von der Kommandozeile aus aufgerufen. (*Assert (Fader-Steuerung) (auf Seite 415)*)
  - Benutzer von Ion Classic müssen {Assert} verwenden.

Im Allgemeinen wird bei der Ausführung einer Stimmung außerhalb der Sequenz der gesamte Inhalt der Stimmung abgespielt (Änderungsbefehle **und** getrackte Werte).

Beispiel:

Stimmung 1 setzt Kreis 1 auf Voll. Dieser Wert wird bis Stimmung 10 weiter getrackt. Der Programmierer fährt Stimmung 1. Anschließend fährt er die Intensität von Kreis 1 manuell auf 50 %. Wenn sie Stimmung 2 fährt, bleibt Kreis 1 bei 50 %, da es sich um einen Kreisparameter handelt, der keinen Änderungsbefehl von der neuen Stimmung erhält.

Wenn er jedoch **[Go To Cue] [5] [Enter]** drückt (eine Out-of-Sequence-Ausführung), wird Kreis 1 vom manuellen Wert von 50 % in der „Go To Cue"-Zeit auf den vollen Wert überblendet, obwohl der Wert für Kreis 1 in Stimmung 5 ein getrackter Wert ist.

Go To Cue

[Go To Cue]-Anweisungen können in jedem Betriebsmodus ausgeführt werden. Standardmäßig 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 (Stimmungen außerhalb der Reihenfolge) (auf der vorherigen Seite)*).

Nachfolgend sind Beispiele für **[Go To Cue]** aufgeführt:

- **[Go To Cue] [5] [Enter]** – alle Parameter mit Werten in Stimmung 5 werden auf diese Werte überblendet, auch wenn sie dort getrackte Werte haben.
- **[Go to Cue] [6] [At] [5] [Enter]** – fährt in Stimmung 6 mit 50 % der abgeschlossenen Überblendung. Das Drücken von **[Go]** würde die Stimmung abschließen.
- **[Go To Cue] [Next] [Enter]** – fährt in die nächste Stimmung in der aktiven Liste.
- **[Go To Cue] [Last] [Enter]** – fährt in die vorherige Stimmung in der aktiven Liste.

Wenn eine **[Go To Cue]**-Anweisung ausgeführt wird, werden alle mit **{Make Null}** zugewiesenen Null-Zustände entfernt. Um die Einstellung „Make Null" beizubehalten, muss für die entsprechenden Kreise **[Capture]** verwendet werden. Weitere Informationen finden Sie unter *Make Null (auf Seite 396)* und *Capture (auf Seite 398)*.

Go To Cue-Zeit

[Go To Cue] verwendet die im **Setup** *Manuelle Steuerung (auf Seite 239)* festgelegte Go to Cue-Zeit. Sie können eine **[Go To Cue]**-Anweisung wie folgt mit verschiedenen Zeitoptionen verwenden:

Hinweis: *Eine Stimmung kann mit einer temporären Zeit geladen werden. Siehe Eine Stimmung mit temporärer Zeit laden (auf der vorherigen Seite).*

- **[Go To Cue] [2] [Time] [1] [Enter]** – fährt in einer Sekunde in Stimmung 2.
- **[Go To Cue] [3] [Time] [4] [/] [3] [Enter]** – fährt in Stimmung 3 und alle Einblendungen und NIP-Änderungen fahren in vier Sekunden, während die Ausblendzeit 3 Sekunden beträgt.
- **[Go to Cue] [Next] [Time] [3] [Enter]** – fährt in drei Sekunden in die nächste Stimmung der ausgewählten Liste.

- **[Go To Cue] [Last] [Time] [2] [Enter]** – fährt in zwei Sekunden in die vorherige Stimmung der ausgewählten Liste.
- **[Go To Cue] [8] [Time] [Enter]** – fährt in Stimmung 8, wobei alle in Stimmung 8 gespeicherten Zeiten verwendet werden.

Weitere Go To Cue-Optionen

Wenn **[Go To Cue]** gedrückt wird, ändern sich die Softkeys im ZIB und stellen Go to Cue-Optionen bereit, welche die Playback-Funktionen erweitern.

Über diese Softkeys können Sie festlegen, dass bei einer Stimmung nur einige Elemente dieser Stimmung wiedergegeben werden. Insbesondere können Sie folgendes zur Wiedergabe auswählen:

- Manuelle Steuerung mittels eines Faders
  - **[Go To Cue] [6] {Manuell} [Enter]**
- Szenen öffnet die *Szenen (auf Seite 355)*-Auswahlanzeige.
  - **[Go To Cue] {Szenen}** – drücken oder wählen Sie eine Szene aus, um zu dieser Stimmung zu gelangen.
- Nur Änderungsbefehle
- **[Go To Cue] [3] {MovesOnly} [Enter]**
- Links zurückhalten (Follow-, Hang- und Execute)
- **[Go To Cue] [4] {Ohne Links} [Enter]**
- Marks benutzen
- **[Go To Cue] [5] {Marks} [Enter]** – verzögert die Markierung von Kreisen bis ihre Intensitäten Null erreicht haben.
- Auf Element Classic nicht verfügbar
- Eine Stimmung komplettieren
- **[Go To Cue] [4] {Komplett} [Enter]** fährt in Stimmung 4, und wenn diese Stimmung einen Follow/Hang hat, werden alle darauf folgenden Stimmungen in der Sequenz ebenfalls ausgelöst. Dies kann so aussehen, als würden Sie direkt zur letzten Stimmung in der Sequenz gehen, dabei wird jede Stimmung abgefahren, um sicherzustellen, dass alle externen Links ausgelöst werden.
- **[Go To Cue] [2] [At] [5][0] {Komplett} [Enter]** fährt auf 50 % der Fertigstellung von Stimmung 2.
- **[Go To Cue] [5] [Time] [Go To Cue]** fährt in Originalzeit in Stimmung 5 und schreibt [Komplett] in die Kommandozeile.
- Nur Dimmerkreise (konventionelle Kreise)
- **[Go To Cue] [1] {SingleParam} [Enter]**
- Nur Multiparameter-Kreise (z.B. Movinglights)
- **[Go To Cue] [2] {MultiParam} [Enter]**

Hinweis: *Mit zweimal **[Go To Cue]** wird **Go To Cue Komplett** in die Kommandozeile geschrieben. Sie können daraufhin die entsprechende Stimmungsnummer einfügen und wie weit die Stimmung gefahren werden soll.*

Nachfolgend sind zusätzliche Optionen aufgeführt, die mit **[Go To Cue]** verwendet werden können:

- Fährt eine Sequenzliste in die erste Stimmung
- **[Go To Cue] [Home] [Enter]** fährt in die erste Stimmung der aktuell angewählten Sequenzliste. **[Go To Cue] [x] [/] [Home] [Enter]** fährt in die erste Stimmung einer Sequenzliste.
-
- Fährt in die letzte Stimmung einer Sequenzliste.
- **[Go To Cue] [Shift] [Home] [Enter]** fährt in die letzte Stimmung der aktuell angewählten Sequenzliste. **[Go To Cue] [x] [/] [Shift] [Home] [Enter]** fährt in die letzte Stimmung einer Sequenzliste.
- Go To Cue Out
- Mit **[Go To Cue] [x] [/] [Out] [Enter]** kann der Befehle **[Go To Cue] [Out]** für eine bestimmte Liste verwendet werden. **[Go To Cue] [Out]** wirkt sich weiterhin auf alle aktiven Sequenzlisten aus.

Hinweis: *[Go To Cue] [x] [/] [Out] entspricht [Go To Cue] [x] [/] [0] mit der Ausnahme, dass alle NIP auf dem Fader auf Home zurückgesetzt werden.*

- Time
- **[Go To Cue] [5] [Time] [Enter]** fährt in Originalzeit in Stimmung 5 und benutzt auch alle zugehörigen Follow/Hang-Zeiten, um die nachfolgende Stimmung automatisch auszulösen. Um in Originalzeit in eine Stimmung zu fahren, ohne Follow/Hang auszulösen, verwenden Sie **[Go To Cue] [5] {Ohne Links} [Time] [Enter]**.

Hinweis: *Wenn Sie eine Zeit angeben oder die Stimmungszeit verwenden möchten, muss der Befehl **[Time]** immer nach jedem anderen Befehl wie **{Ohne Links}** oder **{SingleParam}** eingegeben werden. Die Ausnahme von dieser Regel ist **{Manuell}**.*

Diese Optionen kann auch innerhalb der Kommandozeile kombiniert werden:

- **[Go To Cue] [1] {MultiParam} {MovesOnly} [Enter]**

Fader zuordnen

Hinweis: *Weitere virtuelle Fader sind unter **[Tab] [2][8]** verfügbar. Siehe Virtuelles Fader-Modul (auf Seite 148).*

Stimmungsplaybacks, Submaster, Hauptsteller, Paletten und Presets sind Ziele, die Fadern zugeordnet werden können.

Fader können auf verschiedene Arten zugeordnet werden.

- Die Anzeige *Faderkonfiguration*.
- Die *Faderliste*
- Der Index *Sequenzlisten-Eigenschaften*.
- Die Anzeige *Submaster-Eigenschaften*.
- Manuell über die Taste **[Load]**

Die einzelne Sequenzliste der Element 2- und Element Classic-Konsolen kann nur auf das Playback-Faderpaar geladen, aber nicht einem Fader zugewiesen werden.

Mit aktiviertem Auto-Playback

Hinweis: *Auf Element Classic nicht verfügbar*

Auto-Playback ist eine Speicherfunktion, die in **Setup > Benutzer** > *Speichern Setup* aktiviert wird und automatisch Stimmungen ausführt, die in Live auf Playback-Fadern gespeichert werden. Wenn die Stimmung auf dem Playback-Fader ausgeführt wird, werden alle manuellen Parameter, die am Speichern beteiligt sind, automatisch an die Stimmung freigegeben, und alle anderen in der Stimmung gespeicherten Werte gehören jetzt dieser Stimmung.

Wenn die erste Stimmung in Eos gespeichert wird, wird die Sequenzliste dieser Stimmung automatisch auf das Hauptplayback geladen. Alle weiteren gespeicherten Sequenzlisten werden auf den nächsten verfügbaren Fader geladen.

Fader manuell zuordnen

Die Position von Playbacks, Submastern, Paletten und Presets auf Fadern kann ebenfalls festgelegt werden, während der Inhalt dieser Ziele gespeichert wird.

Hinweis: *Hauptsteller müssen in der Fader-Konfigurationsanzeige oder der Faderliste definiert werden. Siehe* *Hauptsteller (auf Seite 145)*.

Wenn ein Fader frei ist, kann ein Speicherziel auf diese Position geladen werden, indem das Ziel in der Kommandozeile ausgewählt und die zugehörige **[Load]**-Taste gedrückt wird. Dem Fader wird dann automatisch dieses Speicherziel zugeordnet.

Sobald eine Sequenzliste auf einen Fader geladen wurde, wird beim Speichern in dieser Sequenzliste automatisch die Stimmung auf dem entsprechenden Fader abgespielt, wenn Auto Playback in **Setup > Benutzer** > *Speichern Setup* aktiviert ist.

Wurde ein Fader mit Standardbelegung konfiguriert (siehe *Faderkonfiguration*), erhält der Fader seine Konfiguration vom Sequenzlistenindex. Änderungen einer Sequenzliste im Sequenzlistenindex werden mit allen Fadern geteilt, welche die Standard-Zuordnung haben und dieser Sequenzliste zugeordnet sind. Werden bei einem Fader mit Standard-Zuordnung in der Faderkonfiguration Änderungen vorgenommen, werden diese Änderungen auch im Sequenzlistenindex umgesetzt. Ist Lokale Zuordnung eingestellt, wirken sich alle in der Faderkonfiguration vorgenommenen Änderungen nur auf diese eine Instanz aus.

Um eine neue anstehende Stimmung für einen Playback-Fader zu laden, wenn Auto Playback im Setup deaktiviert ist oder wenn Sie eine Sequenzliste auf einen anderen Fader verschieben möchten, wählen Sie diese Stimmung oder diese Listennummer zuerst in der Kommandozeile aus und drücken dann die zugehörige Taste **[Load]** für den Ziel-Playback-Fader.

- **[Cue] [4] [Load]** – ändert die angewählte Stimmung und lädt sie auf den zugehörigen Fader. Bei diesem Vorgang wird davon ausgegangen, dass Stimmung 4 aus der aktuell angewählten Sequenzliste stammt
- **[Cue] [3] [/] [Load]** – ändert die angewählte Sequenzliste und lädt sie auf den zugehörigen Fader.
- **[Cue] [5] [/] [6] [Load]** – ändert die angewählte Sequenzliste und lädt sie auf den zugehörigen Fader mit Stimmung 6 als anstehender Stimmung.

Fader-Seiten wechseln

Blättern auf Faderbänken und Wings in derselben Paging-Gruppe schaltet alle Faderseiten in der Gruppe weiter. Siehe *Wing-Paging-Gruppen (auf Seite 250)*.

Wenn die Faderseiten gewechselt werden, nehmen die motorisierten Fader die letzte Position ein, die sie auf dieser Seite hatten. Dazu gehört auch das Zurücksetzen der Submaster in ihre Ausgangsstellung, falls erforderlich.

Vorwärts blättern

Durch Drücken von **[Fader Page]** oder **[+]** an einem externen Wing wird durch die verfügbaren Faderseiten geblättert.

Wenn die Taste auf einer Fader-Seite mit Inhalt gedrückt wird, wird durch die nachfolgenden Seiten mit Inhalt weitergeschaltet, bis eine leere Seite erreicht wird. Nach dieser leeren Seite werden die weiteren leeren Seiten übersprungen, und die nächste Seite mit Inhalt angezeigt. Die Seiten werden in einer unendlichen Schleife weitergeblättert.



Beispiel: Die Seiten 1, 2 und 5 auf einem 1x10 Fader-Wing sind belegt. Von Seite 1 an werden die Seiten in der Reihenfolge 1, 2, 3, 5, 6, zurück zu 1, usw. weitergeblättert.

Rückwärts blättern

Wenn Sie **[Shift] & [Fader Page]** oder **[-]** auf einem externen Wing drücken, werden die Fader-Seiten nach derselben Logik wie oben durchlaufen. Die erste leere Seite in chronologischer Reihenfolge nach einer Seite mit Inhalt wird weiterhin in umgekehrter Reihenfolge verwendet. Die Seiten werden in einer unendlichen Schleife weitergeblättert.



Beispiel: Die Seiten 1, 5, 6 und 8 auf einem 1x10 Fader-Wing belegt. Von Seite 1 an werden die Seiten in der Reihenfolge 1, 9, 8, 7, 6, 5, 2, zurück zu 1, usw. rückwärts durchgeblättert.

Auf bestimmte Seiten zugreifen

Sie können jederzeit gezielt eine Fader-Seite aufrufen, indem Sie **[Fader Page]** gedrückt halten und die Nummer der gewünschten Seite drücken.

Seiten können auch gezielt aufgerufen werden, indem Sie **[Fader Page]** gedrückt halten und die Flash-Tasten auf einem externen Wing verwenden.

Apex Fader-Rädern blättern

Die Apex-Fader-Räder werden unabhängig von den Fadern darunter geblättert. Halten Sie entweder **[Page +]** oder **[Page -]** gedrückt und bewegen Sie das Rad, das Sie blättern möchten.

Blättern auf Element 2, Element Classic und Ion Classic

Auf der Element 2 und der Element Classic können Sie durch die Fader blättern, indem Sie den Softkey **{Sub Seiten}** in der Live-Anzeige gedrückt halten. Die Flash-Tasten leuchten grün und die Flash-Tasten, die den aktuell ausgewählten Seiten entsprechen, blinken. Drücken Sie die entsprechende Flash-Taste, um zu dieser Seite zu gelangen. Die Fader-Statusanzeige wechselt zur Anzeige der Fader-Seiten. Siehe *Submaster-Seiten für Element 2 und Element Classic (auf Seite 463)*.

Auf der Ion Classic halten Sie **[Fader Control]** gedrückt, um die Flash-Tasten auf einem externen Wing zu verwenden.

Playback-Fader-Steuerung

Verschiedene Tasten befinden sich in den Bereichen der Playback-Tasten und der Fader-Seiten der Bedienoberfläche.

Auf Ion Classic und Element Classic gibt es viele dieser Tasten als Softkeys. Für den Zugriff auf einige dieser Tasten drücken Sie **[Fader Control]** (Ion Classic) oder **[Live] {Fader Kontrolle}** (Element Classic). Die Softkeys wechseln und zeigen die Playback-Tasten. Sie können **[More SK]** drücken, wenn die grüne LED leuchtet, um zusätzliche Playback-Tasten anzuzeigen.

Go

Die Taste **[Go]** wird verwendet, um die zur Zeit anstehende Stimmung des zugehörigen Faders auszuführen. Mit **[Go]** nehmen alle Parameter ihre gewünschten Positionen in den gespeicherten Zeiten ein, es sei denn, sie wurden mit manueller Zeit gespeichert. Wurde eine Stimmung mit manueller Zeit gespeichert, wird der Fader auf Null gesetzt, wenn **[Go]** gedrückt wird, oder Sie setzen den Fader auf Null, bevor Sie **[Go]** drücken.

Wird ein Kreisparameter gerade überblendet, wenn eine neue Stimmung auf demselben Playback-Fader gestartet wird, setzt dieser Parameter seine ursprüngliche Änderung in der verbleibenden Zeit fort, es sei denn, er erhält einen neuen Änderungsbefehl in der neuen Stimmung. Wird eine neue Anweisung gegeben, berechnet der Parameter sein neues Ziel und die Zeit für eine nahtlose Kursanpassung. Bekommt ein gerade überblendender Parameter keine neue Anweisung in der neuen Stimmung, wird er weiterhin mit der ursprünglichen Zeit überblendet.

Wird ein Kreisparameter gerade überblendet, wenn eine neue Stimmung auf einem anderen Playback-Fader aktiviert wird, und dieser Parameter einen Änderungsbefehl erhält, auch wenn es genau derselbe Befehl ist, das der Parameter gerade schon hat, berechnet er das Ziel und die Ankunftszeit entsprechend den Informationen aus der neuen Stimmung neu.

Für Informationen zu manuellen Zeiten siehe *Manuelle Zeiten (auf Seite 417)*, für den Manual Master siehe *Master (auf Seite 377)*

[Go] auf Element Classic

Die Taste **[Go]** wird verwendet, um die anstehende Stimmung auszuführen. Mit **[Go]** nehmen alle Parameter ihre gewünschten Positionen in den gespeicherten Zeiten ein, es sei denn, sie wurden mit manueller Zeit gespeichert.

Stop/Back

Alle Aktivitäten eines Faders können unmittelbar angehalten werden, indem die Taste **[Stop/Back]** gedrückt wird. Um die Stimmung fortzusetzen, drücken Sie die Taste **[Go]**. Um unter Verwendung der standardmäßigen „Back"-Zeit zur vorherigen Stimmung auf diesem Fader zu überblenden, drücken Sie **[Stop/Back]** in diesem Zustand erneut.

Wenn Sie mit **[Stop/Back]** zur vorherigen Stimmung gewechselt sind, sollte die Stimmung genauso aussehen wie vor dem **[Go]**, falls der Stimmung immer noch alle Kreise angehören. Wenn in der Zwischenzeit eine andere Sequenzliste einige der Kreisparameter aus dieser Stimmung übernommen hat, reagieren diese Kreisparameter nicht auf den Befehl **[Stop/Back]**.

Wird eine Stimmung das erste mal oder erneut gespeichert, während eine Überblendung angehalten ist, wird der Inhalt dieses Faders mit absoluten Werten im neuen Speicherziel gespeichert. Wenn eine Stimmung mit angehaltener Überblendung upgedatet, werden alle Referenzen in der Stimmung entsprechend upgedatet.

Wenn eine Stimmung auf dem Playback-Fader abgeschlossen ist, wird mit **[Stop/Back]** von diesem Punkt an sequenziell durch die Sequenzliste zurückgefahren. **[Stop/Back]** verwendet die standardmäßige im **Setup** festgelegte Back-Zeit, siehe *Manuelle Steuerung (auf Seite 239)*. Oder Sie können mit **[Go To Cue] [Last] [Time]** [n] **[Enter]** in die vorherige Stimmung mit einer bestimmten Zeit zurückkehren.

[Stop/Back] auf Element Classic

Wenn eine Stimmung abgeschlossen ist, wird mit **[Stop/Back]** von diesem Punkt an sequenziell durch die Sequenzliste zurückgefahren. **[Stop/Back]** verwendet die standardmäßige im **Setup** festgelegte Back-Zeit, siehe *Manuelle Steuerung (auf Seite 239)*. Oder Sie können in die vorherige Stimmung mit einer bestimmten Zeit zurückkehren, indem Sie

- **[Go To Cue] [Last] [Time] [n] [Enter] drücken.**

Blackout und Hauptsteller

Blackout ist eine Konsolenfunktion, mit der Sie alle Intensitätswerte sofort auf Null setzen können.

Ein Hauptsteller ist ein Fadertyp, der alle Live-Intensitätswerte unterdrückt. Jeder Fader auf einer Konsole der Eos-Familie oder einem angeschlossenen Wing kann als Hauptsteller konfiguriert werden. Siehe *Hauptsteller (auf Seite 145)*.

Hinweis: *Die Ion Classic und die Element Classic haben physische Hauptsteller.*

Falls ein Hauptsteller auf einen anderen Wert als 100 % gesetzt wurde, wird oben in jeder Anzeige eine Schaltfläche {Hauptsteller} mit dem eingestellten Wert angezeigt. Falls Blackout aktiviert ist, wird oben in den Anzeigen eine Schaltfläche {Blackout} angezeigt.



Durch Anklicken einer dieser Schaltflächen wird eine neue Anzeige geöffnet, in der Sie das Blackout ausschalten und den Hauptsteller auf einen anderen Wert setzen können.



Go To Cue 0

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Go To Cue 0]** verwendet. Benutzer von Ion Classic müssen **[Fader Control] {Go To Cue 0}** verwenden.*

Sie können die Taste **[Go To Cue 0]** bei den Playback-Tasten in Verbindung mit einer Fader-Load-Taste verwenden, um eine bestimmte Sequenzliste auf Stimmung 0 zu setzen. Bei diesem Vorgang wird die Kommandozeile nicht verwendet. Drücken Sie einfach **[Go To Cue 0] & [Load]** für den gewünschten Fader.

Auf Element 2 und Element Classic können Sie **[Go To Cue] [0] [Enter]** verwenden, um die Sequenzliste in Stimmung 0 zu fahren. Dadurch werden alle Stimmungs-Intensitäten auf Null gesetzt, während die aktuell eingestellten Nicht-Intensitätsparameter stehen bleiben, aber nicht mehr der Stimmung gehören.

Siehe *Go To Cue 0 (auf Seite 391)*

Assert (Fader-Steuerung)

Hinweis: *Es gibt zwei **[Assert]**-Tasten. Die Taste **[Assert]** im Bereich der Fader-Steuerung wird in den unten aufgeführten Beispielen verwendet. Benutzer von Element 2 und Element Classic müssen **{Fader Kontrolle} {Assert}** verwenden. Benutzer von Ion Classic müssen **[Fader Control] {Assert}.** verwenden.*

Verwenden Sie **[Assert] & [Load]** gleichzeitig bzw. die entsprechende Fader-Taste (Eos), um die aktive Stimmung in dem Fader nochmals zu fahren, entsprechend denselben Regeln wie bei **[Go To Cue]**. Assert kann verwendet werden, um die Kontrolle über alle Stimmungsinhalte wiederzuerlangen, einen neu eingestellten Zustand auf den zugehörigen Fader anzuwenden oder in Blind an einer aktiven Stimmung vorgenommene Änderungen auf der Bühne zu sehen.

Wenn **[Assert] & [Load]** gleichzeitig verwendet werden, wird der gesamte Inhalt der Stimmung wiedergegeben. Mit der Kommandozeile kann Assert auch nur auf bestimmte Elemente einer Stimmung angewendet werden. Siehe *Mit Assert arbeiten (auf Seite 388)*

Timing Disable

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Timing Disable]** verwendet. Benutzer von Element 2 und Element Classic müssen **{Fader Kontrolle} {Timing Disable}** verwenden. Benutzer von Ion Classic müssen **[Fader Control] {Time Disable}** verwenden.*

[Timing Disable] in Verwendung mit **[Load]** bewirkt, dass Zeiten für alle Stimmungen, die auf dem entsprechenden Playback-Fader aktiviert werden, ignoriert werden. Wenn sich ein Playback-Fader im Modus „Timing Disable“ befindet, wird „TD“ in der entsprechenden Fader-Anzeige eingeblendet und die Taste **[Timing Disable]** leuchtet rot.

Um für den Playback-Fader „Timing Disable“ wieder auszuschalten, drücken Sie erneut **[Timing Disable] & [Load]**. Sie können auch mit **[Timing Disable] & [Go]** hart in die nächste Stimmung oder mit **[Timing Disable] & [Back]** hart in die vorige Stimmung fahren.

Auf Element 2 ist **{Timing Disable}** ein Softkey, auf den über **[Live] {Fader Kontrolle}** zugegriffen werden kann.

Hinweis: *[Shift] & [Go]* und *[Shift] & [Back]* kann auf die gleiche Weise wie *[Timing Disable] & [Go]* und *[Timing Disable] & [Back]* verwendet werden, um hart zur nächsten/letzten Stimmung zu wechseln.*

Stimmungen springen in einer Standard-Zeit von Null von einem Änderungsbefehl zum nächsten. Um eine andere Zeit für „Timing Disable“ einzustellen, gehen Sie zu **Setup > Benutzer > Manuelle Steuerung > Timing Disable**. Siehe *Manuelle Steuerung (auf Seite 239)*.

Freeze

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Freeze]** verwendet. Benutzer von Element 2 und Element Classic müssen **{Fader Kontrolle} {Freeze}** verwenden. Benutzer von Ion Classic müssen **[Fader Control] {Freeze}** verwenden.*

[Freeze] kann verwendet werden, um sämtliche Effekt-Aktivitäten jedes aktiven Faders zu pausieren. Zum Aktivieren einer Freeze-Funktion für einen bestimmten Fader drücken Sie **[Freeze] & [Load]**.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Freeze zu entfernen:

- Drücken Sie erneut **[Freeze] & [Load]**, damit Freeze für die entsprechenden Fader aufgehoben wird.
- Drücken Sie **[Assert] und [Load]** oder **[Go]** oder **[Stop/Back]** beim entsprechenden Fader, um die Aktivität fortzusetzen.

Sie können Effekte von der Kommandozeile aus pausieren und den Befehl wieder aufheben.

- **[Effect] [2] [Freeze] [Enter]** – zum Pausieren von Effekt 2. Das Pausieren eines bestimmten Effekts ist nicht das gleiche wie das Anhalten eines Effekts. Die Freeze-Funktion hält den Effekt genau dort an, wo er gerade steht.
- **[Effect] [6] [Thru] [9] [Freeze] [Enter]** – zum Pausieren eines bestimmten Bereichs von Effekten.
- Wenn sich ein Effekt im Freeze-Modus befindet, können Sie den gleichen Befehl zum Freigegeben verwenden:
- **[Effect] [2] [Freeze] [Enter]**
- **[Effect] [6] [Thru] [9] [Freeze] [Enter]**

Stop Effect

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Stop Effect]** verwendet. Benutzer von Ion Classic müssen **[Fader Control] {Stop Effekt}** verwenden. Benutzer von Element Classic müssen **{Fader Kontrolle} {Stop Effekt}** verwenden.*

[Stop Effect] wird benutzt, um alle laufenden Effekte eines oder aller Fader anzuhalten und kann in Kombination mit der Bedientastatur auch einen bestimmten Effekt anhalten.

- Zum Anhalten aller Effekte auf einem Fader drücken Sie **[Stop Effect] &[Load]** des entsprechenden Faders.
- Zum Anhalten eines bestimmten Effekts, unabhängig davon, welchem Fader er zugeordnet ist, drücken Sie **[Stop Effect] [2] [Enter]**.
- Zum Anhalten eines Effekts auf einem bestimmten Kreis drücken Sie **[5] [Stop Effect] [Enter]**.

Wenn ein Effekt angehalten wird, werden alle Auswirkungen des Effekts aufgehoben und die aktive Ausgabe sieht so aus, als ob der Effekt nie aktiviert worden wäre. Dieses Verhalten wird durch das Austrittsverhalten (Ende) des Effekts beeinflusst. Siehe *Ende (auf Seite 433)*

Übersteuern der Geschwindigkeit

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Rate]** verwendet. Benutzer von Element 2 und Element Classic müssen **{Fader Kontrolle} {Rate}** verwenden. Benutzer von Ion Classic müssen **[Fader Control] {Rate}** verwenden.*

Um die Rate (Geschwindigkeit) eines Playbacks zu aktivieren, drücken Sie **[Rate] & [Load]** für den entsprechenden Fader. Wenn **[Rate]** ohne **[Load]** gedrückt wird, wird immer die Rate des Hauptplaybacks aktiviert. Wenn Sie **[Rate]** gedrückt halten und die **[Load]**-Tasten von mehreren Fadern betätigen, können Sie Rate für mehrere Playbacks aktivieren.

Auf Element 2 und Element Classic bezieht sich die Rate-Kontrolle nur auf das Master-Faderpaar.

Wenn eine Stimmung abgeschlossen ist, wirkt sich jede angewandte Anpassung der Geschwindigkeit auf die anstehende Stimmung aus. Wird diese Stimmung anschließend gestartet, wird die eingestellte Geschwindigkeit zur direkten Zeitsteuerung verwendet. Beim zweiten Mal **[Rate]** wird die Geschwindigkeitssteuerung ausgeschaltet und auf 100 % zurückgesetzt.

Manuelle Fader-Steuerung

Es gibt vier Arten der manuellen Steuerung von Playbacks:

- Stimmungen können mit manuellen Zeiten gespeichert werden. Wenn Stimmungen manuelle Zeiten gespeichert haben, ist das Standardverhalten des Faders die Steuerung dieser manuellen Werte.
- Stimmungen können erfasst werden, um nur eine manuelle Intensitätssteuerung auszuführen. Dies ist nur möglich, wenn die zugehörige Stimmung keine Werte mit manuellen Zeiten hat.
- Stimmungen können manuell mit der Funktion **[Man Override] & [Load]** übersteuert werden, die alle Parameterüberblendungen erfasst.
  - Benutzer von Element 2, Ion Classic und Element Classic müssen **[Live] {Fader-Kontrolle} {Manual Override}** verwenden.
- Der Fader kann in den Manual-Master-Modus versetzt werden. Siehe *Master (auf Seite 377)*.

In jedem dieser Fälle wird die Folgezeit ab **[Go]** heruntergezählt. Die Hang-Zeit wird gestartet, wenn der Fader auf Voll angekommen ist oder wenn der letzte Parameter seinen Endzustand aus der Zeitsteuerung erreicht, je nachdem, was zuletzt eintritt.

Hinweis: *Das Faderband und das Format Fader-Anzeige der Playback-Anzeige sind nützliche Anzeigen bei der manuellen Fader-Steuerung. Diese Anzeigen sind für Element 2 und die Element Classic nicht verfügbar.*

Manuelle Zeiten

Für jeden Parameter oder jede Gruppe von Parametern kann eine manuelle Zeit eingestellt werden. Die Überblendung wird dann mit einem Fader gesteuert.



Beispiel:

Angenommen, die aktive Stimmung enthält die Anweisung, Rot auf 40 für Kreis 1 zu setzen.

Die anstehende Stimmung enthält die Anweisung, die Farbe für Kreis 1 auf Blau zu setzen, wobei der Farbparameter eine manuelle Zeit hat. Drücken Sie **[Go]**, um die Stimmung zu aktivieren.

Die Farbe von Kreis 1 ändert sich nicht.

Wenn Sie den Fader manuell nach oben bewegen, ändert sich die Farbe von Kreis 1 proportional von Rot nach Blau. Alle Parameter mit Stimmungszeit beginnen ihre Bewegungen mit **[Go]** und werden von der Manuellen Steuerung nicht beeinflusst.

Zur Programmierung einer manuellen Zeit für einen Kreis:

- **[1] {Color} [Time] {Manuell} [Enter]** – ordnet Kreis 1 eine manuelle Zeit für Farbparameter zu. Diese muss in Live gespeichert oder in einer Stimmung upgedatet werden.

Manuelle Zeiten können auch auf Stimmungsebene verwendet werden:

- **[Record] [Cue] [5] [Time] {Manuell} [Enter]**

Manuelle Zeiten können auch für eine Parameterkategorie einer Stimmung benutzt werden:

- **[Record] [Cue] [6] {Color} [Time] {Manuell} [Enter]**

Intensität manuell übersteuern

Eine Intensitätsüberblendung kann manuell übersteuert und die Überblendung eingefangen werden, indem der Fader nach unten geschoben wird, bis dieser den aktuellen Überblendstand der laufenden Stimmung erreicht hat (d. h. wenn die Stimmung zu 50 % abgeschlossen ist und der Fader manuell auf 50 % geschoben wird, wird die Intensitätsüberblendung erfasst und der Intensitätsanteil der Stimmung durch manuelles Bewegen des Faders zwischen 50 % und vollständig oder irgendwo dazwischen beendet). Wenn der Fader unter 50 % geschoben wird, blendet der Fader alle Intensitätswerte von ihren eingefangenen Werten proportional auf ihre vorherigen Werte aus.

Wenn eine Überblendung erfasst wird und die Fader nicht vor dem nächsten Drücken der **[Go]**-Taste auf 100 % zurückgesetzt werden, wird der Fader bei der Ausführung der Stimmung automatisch auf 100 % zurückgesetzt. Alternativ können Sie den Fader auf 0 % setzen, bevor Sie die nächste Stimmung ausführen, um die Überblendung der Intensität von Anfang an manuell zu übersteuern, sobald Sie die **[Go]** drücken (der Fader muss als proportional eingestellt sein). Die manuelle Übersteuerung der Intensität wird beendet, wenn die Stimmung als vollständig angesehen wird (wenn der Fader wieder auf 100 % gebracht wurde). Wenn der Fader als Intensity Master konfiguriert ist, bleibt die Steuerung der Intensität erhalten, auch wenn die Stimmung fertig überblendet ist.

Wenn eine anstehende Stimmung irgendwelche manuellen Zeiten hat, können Sie entweder den Fader auf Null setzen oder die Konsole setzt den Fader automatisch auf Null, wenn die Taste **[Go]** gedrückt wird.

Bei manuellen Zeiten in der Stimmung ist eine manuelle Überblendung der Intensität nicht möglich, da der Fader bereits mit diesen manuellen Zeiten belegt ist.

Manual Override

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Man Override]** verwendet. Benutzer von Ion Classic müssen **[Fader Control] {Man Override}** verwenden. Benutzer von Element Classic müssen **{Fader Control} {Man Override}** verwenden.*

Mit Manual Override kann der zugehörige Fader alle überblendenden Parameter dieses Faders steuern. Mit **[Man Override] & [Load]** wird die gesamte Aktivität auf diesem Fader eingefroren und die Motorfader bewegen sich entsprechend dem aktuellen Überblendfortschritt.

Der Fader wird verwendet, um den Übergang der Stimmung für alle Parameter manuell abzuschließen. Bei einem Faderpaar steuert der linke Fader die Intensität der Einblendung und alle Nicht-Intensitätsparameter, während der rechte Fader die Intensität der Ausblendung steuert. Der Manual Override wird automatisch beendet, sobald die Stimmung abgeschlossen ist.

Mit **[Man Override] & [Load]** können mehrere Fader gemeinsam für das manuelle Übersteuern erfasst werden (weitere Fader werden durch Drücken der zugehörigen **[Load]**-Tasten hinzugefügt).

Inhalt eines Fader freigeben

Hinweis: *In den Beispielen unten werden **[Off]** und **[Release]** verwendet. Benutzer von Element 2 und Element Classic müssen **{Fader Kontrolle} {Off}** und **{Fader Kontrolle} {Release}** verwenden. Benutzer von Ion Classic müssen **[Fader Control] {Off}** und **[Fader Control] {Release}** verwenden.*

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Inhalte eines Playback-Fader freizugeben:

- **[Off] & [Load]** – gibt die Kontrolle an den Hintergrund-Fader zurück, entweder eine Stimmung oder einen Submaster, und hält alle Effekte an, die auf diesem Fader laufen. Wenn es keinen Hintergrundwert gibt, werden die Intensitäten einfach ausgeblendet.

Hinweis: *Zugeordnete anstehende und aktuelle Stimmungen bleiben bei Benutzung von **[Off] & [Load]** erhalten.*

Hinweis: *Mit **[Go]** werden die Stimmungen in ihrer aktuellen Reihenfolge ausgeführt.*

- **[Release] & [Load]** – verhält sich wie **[Off] & [Load]** mit der Ausnahme, dass es die anstehende Stimmung auf die erste Stimmung in der Liste setzt und die aktive Stimmung entfernt. Auf Element 2 drücken Sie **{Fader Kontrolle}**, um **{Release}** zu sehen.
- **[Shift] & [Load]** – verhält sich wie **Release & [Load]** mit der Ausnahme, dass zudem der Inhalt vollständig aus dem Fader entfernt wird. Mit **[Shift] & [Load]** auf einem leeren Playback-Fader wird die Faderzuweisung aufgehoben.
- **[Escape] & [Load]** – hebt die Faderzuweisung aller Instanzen des gleichen Ziels wie des zugehörigen Faders (Sequenzliste, Submaster, Palette oder Preset) auf.

Der Befehl **[Go To Cue] [Out] [Enter]** kann verwendet werden, um alle Intensitäten auszublenden, alle Sequenzlisten wieder an den Anfang zurückzusetzen und alle Hintergrund-LTP-Faderwerte zu löschen.

Stimmungsalerts

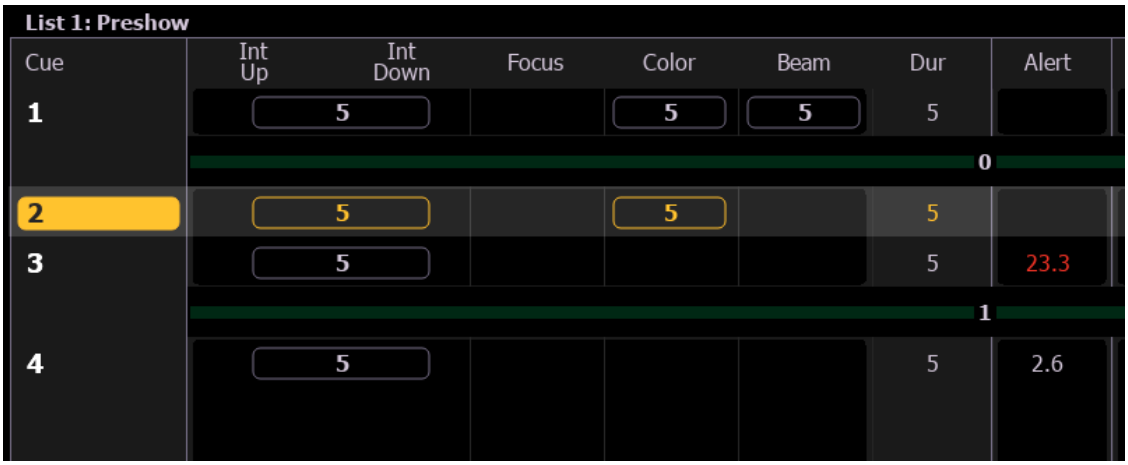
Eos kann die Zeit zwischen manuellen **[Go]**-Befehlen in derselben Sequenzliste lernen und bei künftigen Ausführungen einen Alarmtimer für Stimmung anzeigen, der die Zeit bis zum nächsten erwarteten **[Go]** herunterzählt. Der Stimmungs-Alerttimer dient nur zur Information und ist keine Folgezeit (siehe *Follow/Hang (auf Seite 351)*).

Alertzeiten lernen

Verwenden Sie in **[Learn] {Lernen Alert Zeit}**, um die Alertzeiten zu lernen. **[Learn]** blinkt und „Lernen Alert nach GO“ wird oberhalb der Kommandozeile angezeigt. Verwenden Sie **[Learn]** noch einmal, um das Lernen von Alertzeiten zu beenden.

Alerts in der Playback-Statusanzeige

Die Alertpalte kann in PSD über das Menü *Playback-Anzeige konfigurieren (auf Seite 122)* aktiviert werden.



Während Alerts gelernt werden, wird nach jedem manuellen **[Go]** ein hochzählender Timer rot in der Alertspalte angezeigt. Nach dem nächsten **[Go]** wird die Zeit gespeichert und der Vorgang wiederholt.

Nachdem die Alerts gelernt wurden, beginnt die aufgezeichnete Zeit in der Alertspalte nach einem manuellen **[Go]** herunterzuzählen.



Wenn der Countdown unter 5 Sekunden liegt, ändert sich die Zeit in Gold, und es wird der Alertton abgespielt.



Wenn der Countdown 0 erreicht, ändert sich die Zeit in Grün und wird bis zum nächsten **[Go]** angezeigt.

Alerttöne

In **Setup > Gerät > Tastenfeld >** *Klänge (auf Seite 249)* kann der Alarmton aktiviert oder deaktiviert sowie seine Lautstärke eingestellt werden.

Bearbeiten von Alerts

{Alert Zeit} wird als Softkey-Option angezeigt, wenn mindestens ein [Cue] in der Kommandozeile in Live oder Blind vorhanden ist. Zeiten können direkt eingegeben oder mit [+] und [-] eingestellt werden.

Kapitel 17

Multipart-Stimmungen

Multipart-Stimmungen 423
Multipart-Stimmung in Live speichern 423
Multipart-Stimmung in Blind erstellen 425
Parts aus Multipart-Stimmungen löschen 426

Multipart-Stimmungen

Stimmungen können in bis zu 20 Parts unterteilt werden. Jeder Part kann seine eigenen Kreise oder Parameter, Werte und Zeiten haben. Multipart-Stimmungen können in Live oder Blind unter denselben Bedingungen wie konventionelle Stimmungen gespeichert werden.

Es gibt drei verschiedene Verfahren zum Erstellen 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.

Multipart-Stimmungen können dazu dienen, Daten von intelligenten Geräten so zu organisieren, dass sie verschiedene Veränderungen in verschiedenen Zeiten ausführen (Focus bewegt sich langsam, aber Color springt nach einer kurzen Verzögerungszeit um). Multipart-Stimmungen können ebenfalls anstelle vieler einzelner Stimmungen verwendet werden, die durch Wartezeiten ausgelöst werden, um Fade-Abfolgen zu bilden.

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 der Parts gelten die Voreinstellungen für Stimmungen im **Setup** (siehe *Stimmung Setup (auf Seite 231)*). Darüber hinaus können Sie den Kreisen in jedem Part genau wie in einer Standardstimmung Einzelzeiten zuweisen.

Multipart-Stimmung in Live speichern

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 jeweils im Part haben möchten.

Hinweis: *Dabei ist zu beachten, dass es verschiedene Wege und Herangehensweisen für das Anlegen von Multipart-Stimmungen gibt. Die folgenden Beispiele zeigen nur einige der vielen Möglichkeiten.*

Erzeugen einer neuen Multipart-Stimmung in Live

Es gibt zwei verschiedene Verfahren zum Erzeugen von Multipart-Stimmungen in Live. Sie können entweder Part für Part aufgebaut werden oder durch den Aufteilen einer fertigen Stimmung in Parts.

Aufbau Part für Part

Ändern Sie die gewünschten Kreise. Wenn alle vorgenommenen Änderungen in einem Part gespeichert werden sollen, geben Sie ein:

- **[Record Only] [Cue] [2] [Part] [1] [Enter]**

Nehmen Sie weitere Änderungen vor und speichern diese in weitere Parts.

Fertige Stimmung in Parts aufteilen.

In den meisten Fällen werden Sie die Stimmung fertigstellen und diese danach in Parts unterteilen. Zu diesem Zweck können Sie wie folgt selektive Speicherbefehle nutzen:

- [Kreise/Parameter] **[Record]** (oder **[Record Only]**) [n] **[Part]** [a] **[Enter]**
- [Kreise/Parameter] **[Record]** (oder **[Record Only]**) **[Part]** [b] **[Enter]**

Hinweis: *Benutzer von Element Classic müssen zweimal die Taste **[Record]** drücken, um Record Only in die Kommandozeile zu schreiben.*

Jeder Part kann seine eigenen Stimmungszeiten und weitere Attribute enthalten. Befehle wie Follow/Hang, Link/Loop und Allfade können nur auf Stimmungsebene gesetzt werden, nicht jedoch für einen Part. Über die Kreisanwahl können Sie auch Kreis-Parameter in verschiedene Parts speichern.

Sie können auch Kreisparameter verschiedenen Parts zuordnen, indem Sie diese nach der Kreisanwahl, jedoch vor dem Befehl **[Record]** ebenfalls auswählen.

- **[1] [Thru] [1] [0] {Focus} [Record] [Part] [3] [Enter]** – verschiebt Pan- und Tiltparameter für Kreise 1 bis 10 in Part 3.

Alle nicht zugewiesenen Änderungsbefehle jeder Multipart-Stimmung gehören immer zu Part 1. Das bedeutet, dass Sie einfach die Liste der Kreise und Parameter zusammenstellen können, die Sie in den Parts 2 und höher unterbringen wollen, wenn die Basis der Stimmung (also das normale Verhalten) in Part 1 bleiben soll.

Multipart-Attribute und Flags setzen

Zu Stimmungsattributen gehören *Follow/Hang*, *Follow/Hang*, *Link/Loop*, *Link/Loop*, *Verzögerungszeit*, *Rate*, *Kennlinie*, *Stimmungsnotizen*, *Stimmungsname* und *Szenen*. Funktion und Speicherung dieser Attribute funktionieren wie bei Stimmungen ohne Parts.

Kennungen können für *Block*, *Assert*, *Allfade*, *Mark* und *Vorheizen* festgelegt werden.

Auf der Ion Classic können Kennungen für *Block*, *Assert*, *Allfade*, *Mark* und *Vorheizen* festgelegt werden.

Auf der Element Classic können Kennungen für *Block (Element Classic)*, *Vorheizen* und *Moves (Element Classic)* festgelegt werden.

Weitere Informationen sind unter *Stimmungsattribute zuordnen (auf Seite 351)* und *Kennungen (auf Seite 356)* zu finden.

Attribute von Stimmungsparts 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 Aus} [Enter]
- [Record Only] [Cue] [5] [Part] [2] [Assert] [Enter]

Update in Live für Multipart-Stimmungen

Das Updaten einer Multipart-Stimmung ist grundsätzlich derselbe Vorgang wie bei einer Standardstimmung, außer dass Sie im Updatekommando 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 Werten innerhalb einer Multipart-Stimmung durchgeführt und auf diesem Wege manuelle Werte erzeugt haben, können Sie mit **[Update] [Enter]** sowohl die Multipart-Stimmung als auch die referenzierten Werte mit den neuen Werten updaten, genau wie bei Stimmungen ohne Parts.

Sie können auch einen Part einer Multipart-Stimmung ausschließlich mit ausgewählten Parametern updaten.

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 25 % beinhaltet. Wählen Sie Kreise 1 bis 5 an und stellen Sie sie auf einen Intensitätswert von 21 % ein. Die Live-Daten zeigen die neuen Werte in Rot und zusätzlich ein „R“ an, um darauf hinzuweisen, dass die Referenz unterbrochen wurde.

Um jetzt Stimmung 1 Part 2 einschließlich der neuen Intensitätswerte upzudaten und 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 upzudaten, 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 Farbwechsler eingeben. Nur Part 4 der Multipart-Stimmung 2 mit den neuen Farbwechsler-Werten updaten:

- [1] [Thru] [5] [Scroller] [Update] [Part] [4] [Enter]

Benutzer von Element Classic müssen {Scroller} verwenden.

Multipart-Stimmung in Blind erstellen

VORSICHT: *In Blind werden Änderungen sofort wirksam, ohne dass dafür ein **[Record]**- oder **[Update]**-Befehl erforderlich ist.*

Standardstimmung in Multipart-Stimmung umwandeln

Bei der Arbeit in Blind kann es gelegentlich erforderlich sein, eine Standardstimmung in eine Multipart-Stimmung aufzuteilen.

Es ist ebenso möglich, beim Erzeugen einer neuen Stimmung in Blind dieselbe Vorgehensweise zu verwenden und dabei nicht nur Kreisparameter in Parts einzufügen, sondern diesen auch Änderungsbefehle oder Block-Kennungen zuzuweisen. Dabei sollte beachtet werden, dass getrackte Anweisungen nicht zu einem bestimmten Part einer Multipart-Stimmung gehören.

Wählen Sie die Stimmung an, die Sie aufteilen möchten, und geben den ersten zu erzeugenden Part an. Die Basis einer Stimmung ist grundsätzlich in Part 1 enthalten. Das bedeutet, wenn Sie einen anderen Part als Part 1 eingeben, werden alle Änderungsbefehle der Stimmung in Part 1 gesetzt.

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]

Ein neuerstellter Part wird jeweils angewählt. Wählen Sie die gewünschten Kreisparameter aus und verschieben Sie die entsprechenden Werte mit **[Part] [Enter]** in den angewählten Part.



Hinweis: *Zum Aufteilen einer Stimmung in eine Multipart-Stimmung in Blind wird die Taste **[Part]** benötigt. Die Kreisanwahl weist einen Kreis nicht automatisch einem Part zu. Mit der **[Part]**-Taste können Sie einem Part auch ausgewählte Kreisparameter hinzufügen. Zum Beispiel: **[5] [Thru] [9] {Color} [Part] [Enter]**.*

Umwandeln einer Multipart-Stimmung in eine Standardstimmung

Zum Ändern einer Multipart-Stimmung in eine Standardstimmung löschen Sie sämtliche Parts der Stimmung.



Beispiel:

Stimmung 4 ist eine Stimmung mit drei Parts mit den Kreisen 1 bis 20. Ändern von Stimmung 4 zurück in eine Standardstimmung:

- **[Delete] [Part] [1] [Thru] [3] [Enter]**

Erzeugen mehrerer Stimmungsparts in einem Bereich

[Thru] [Thru] kann in Blind dazu verwendet werden, um in einem Bereich mehrere Stimmungsparts zu erzeugen.

- Zum Beispiel erzeugt **[Cue] [1] [Part] [1] [Thru] [Thru] [4] [Enter]** Parts 1 bis 4.

Wenn Sie in diesem Beispiel nur **[Thru]** anstelle von **[Thru] [Thru]** verwenden, erzeugen Sie die Parts 1 und 4.

Parts aus Multipart-Stimmungen löschen

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 Stimmungspart löschen möchten, müssen Sie die Kreise anwählen und **[At] [Enter]** eingeben oder sie nullen.

- **[Delete] <Cue> [1] [Part] [1] [Enter] [Enter]**
- **[Delete] <Cue> [6] [Part] [1] [Q Only / Track] [Enter] [Enter]**
- **[Delete] [Part] [1] [+] [2] [Enter] [Enter]**
- **[Delete] [Part] [1] [Thru] [3] [Enter] [Enter]**

Kapitel 18
Effekte

Effekte 429
Die Effektliste 429
Effekt-Editor 430
Effekt-Statusanzeige 435
Effekt-Kreisanzeige 437
Lauflichteffekte 437
Absolute Effekte 440
Änderung Effekt-Hintergrundwert 443
Schläge pro Minute 443
Mehrere Intensitätseffekte (HTP) 445
Relative Effekte 445
Vorprogrammierte Regenbogen-Effekte 448
Anwendung eines bestehenden Effekts 448
Editieren von Effekten in Live 448
Effekte stoppen 449
Query und Group Effect 449
Ersetzen mit 450
Effekte löschen 450
Effekt in ein Preset speichern 450
Effekt in eine Stimmung speichern 450
Effekte auf Fadern 451
Effekte verzögern 453
Effektvariablen 453

Effekte

Effekte sind in Eos eine Methode, um dynamische und sich wiederholende Vorgänge für Kreise bereitzustellen. In diesem Kapitel werden die verschiedenen Effektarten und ihre Verwendung beschrieben.

Effekte sind manuelle Steuerungsfunktionen, die auf Kreisparameter angewendet und dann in Presets, Stimmungen oder Submaster eingefügt werden können. Stimmungen können sowohl Standard-Überblendungen für bestimmte Kreise/Parameter als auch Effekte für die gleichen oder andere Kreise/Parameter enthalten.

Bei Intensitäten können verschiedene Effekte gleichzeitig laufen, sie müssen jedoch aus unterschiedlichen Quellen stammen. Ein Intensitätseffekt kann in einer Stimmung laufen während dieselben Kreise von einem Submaster mit Intensitätseffekt beeinflusst werden. Siehe *Mehrere Intensitätseffekte (HTP) (auf Seite 445)*

Effekte haben benutzerdefinierte Eigenschaften und Attribute, die für diese Effekte angewendet werden, wenn sie in Stimmungen verwendet werden. Effekte können auch auf Stimmungsebene verändert werden. Damit können Sie einen Effekt an verschiedenen Stellen einsetzen und seine Größe, Form und/oder Rate in einzelnen Stimmungen ändern. Siehe *Effekt-Kreisanzeige (auf Seite 437)*.

Effekte werden in drei grundlegende Verhaltenstypen unterteilt:

- **Lauflichteffekte** – sind „Chaser-Effekte“ für einen oder mehrere Parameter. Intensität ist die Voreinstellung Lauflichter sind Ein-/Aus-Effekte. Der On-Wert bestimmt, was der betreffende Kreis tun soll, wenn der Schritt aktiv ist, während der Off-Wert bestimmt, was der Kreis tun soll, wenn der Schritt nicht aktiv ist. Siehe *Step Effects (on page 1)*
- **Absoluteffekte** – verhalten sich progressiv und unterscheiden sich dadurch von den Lauflichteffekten und deren On-/Off-Status. Im Vergleich zu den relativen Effekten, die auch progressiv sind, bestimmen Sie hier genau das Verhalten, das Sie für jeden Übergang im Effekt haben möchten. Siehe *Absolute Effekte (auf Seite 440)*
- **Relative Effekte** – sind berechnete Effekte, die einen kontinuierlichen Offset von einem aktuellen Parameterwert erzeugen. Es gibt drei verschiedene Arten von relativen Effekten: Focus, Linear und Color. Siehe *Relative Effekte (auf Seite 445)*

Es gibt vier verschiedene Anzeigen für Ansicht und Bearbeitung von Effekten:

- **Effektliste** – zeigt alle gespeicherten Effekte an. Siehe *Die Effektliste (unten)*
- **Effekt-Editor** – zeigt im ZIB an, wenn die Effektliste geöffnet ist. Der Editor zeigt die Attribute und Eigenschaften eines angewählten Effekts zum Bearbeiten an. Siehe *Effekt-Editor (auf der nächsten Seite)*
- **Effekt-Status** – zeigt im ZIB Informationen über aktuell laufende Effekte an. Siehe *Effekt-Statusanzeige (auf Seite 435)*
- **Effektkreise** – zeigt alle Kreise in den aktuell laufenden Effekten an, sodass Sie bestimmte Effekteigenschaften überschreiben können. Der Effekt-Status wird auch angezeigt, wenn die Effektkreis-Anzeige geöffnet wird. Siehe *Effekt-Kreisanzeige (auf Seite 437)*

Die Effektliste

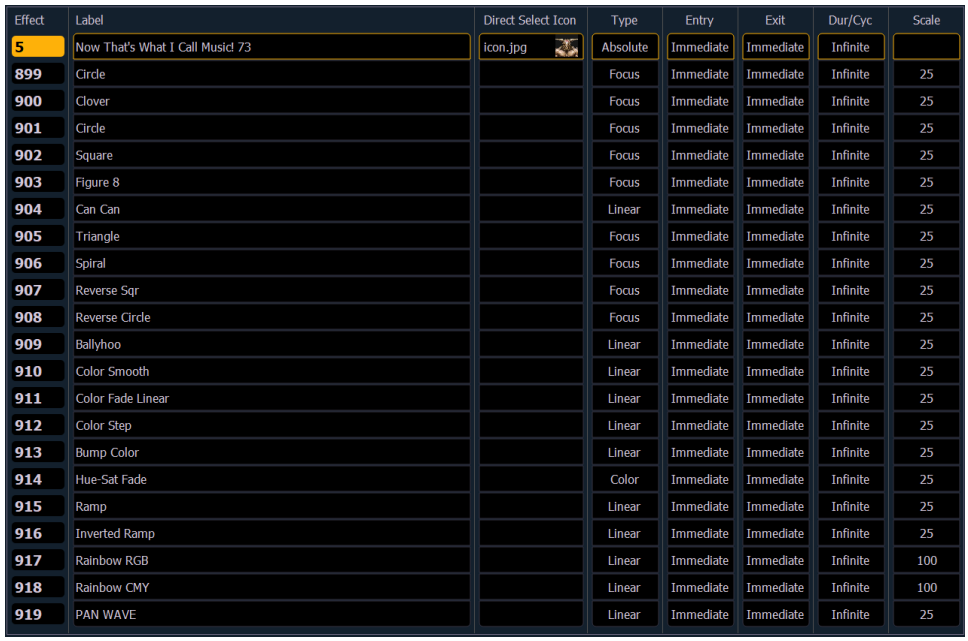
Sie können die Effektliste zu jedem beliebigen Zeitpunkt mit **[Effect] [Effect]** oder **[Tab] [1][3]** aufrufen. Hier werden alle gespeicherten Effekte aufgeführt. Die Effektliste ist eine Blind-Ansicht, in dieser Ansicht durchgeführte Änderungen werden also automatisch gespeichert, ein Speicherbefehl ist nicht erforderlich.

Sie können auch die Kommandozeilensuche verwenden, um eine Liste von Effektnamen anzuzeigen, während Sie sich in Live oder Blind befinden. Siehe *Kommandozeilensuche (auf Seite 89)*.

Beachten Sie, dass in der Effektliste bereits einige Einträge enthalten sind, bevor Sie eigene Einträge speichern. Die Effekte 901 bis 918 sind vorprogrammierte relative Effekte, die Ihnen automatisch zur Verfügung stehen (siehe *Relative Effekte (auf Seite 445)*).

Benutzen Sie die Navigationstasten, wie in *Anzeige Steuerung und Navigation (auf Seite 98)* beschrieben, um durch die Liste zu navigieren, oder wählen Sie die Nummer des Effekts aus, mit dem Sie arbeiten möchten. Beachten Sie, dass sich beim Auswählen der Effektliste der ZIB ändert und die Informationen des aktuell angewählten Effekts anzeigt.

Effekten kann ein Icon zugewiesen und so konfiguriert werden, dass es auf der Direkttaste unter Direkttasten (Tab 4) oder Custom-Direkttasten (Tab 39) erscheint. Siehe *Icons (auf Seite 131)*.



Effect	Label	Direct Select Icon	Type	Entry	Exit	Dur/Cyc	Scale
5	Now That's What I Call Music! 73	icon.jpg	Absolute	Immediate	Immediate	Infinite	
899	Circle		Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
900	Clover		Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
901	Circle		Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
902	Square		Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
903	Figure 8		Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
904	Can Can		Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25
905	Triangle		Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
906	Spiral		Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
907	Reverse Sqr		Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
908	Reverse Circle		Focus	Immediate	Immediate	Infinite	25
909	Ballyhoo		Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25
910	Color Smooth		Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25
911	Color Fade Linear		Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25
912	Color Step		Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25
913	Bump Color		Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25
914	Hue-Sat Fade		Color	Immediate	Immediate	Infinite	25
915	Ramp		Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25
916	Inverted Ramp		Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25
917	Rainbow RGB		Linear	Immediate	Immediate	Infinite	100
918	Rainbow CMY		Linear	Immediate	Immediate	Infinite	100
919	PAN WAVE		Linear	Immediate	Immediate	Infinite	25

Navigation Effektliste

Mit den Tasten **[Next]/[Last]** kann zwischen den Effekten in der Effektlistenanzeige hin- und hergewechselt werden. Um durch den Effekt-Editor zu navigieren, müssen Sie die Pfeiltasten verwenden.

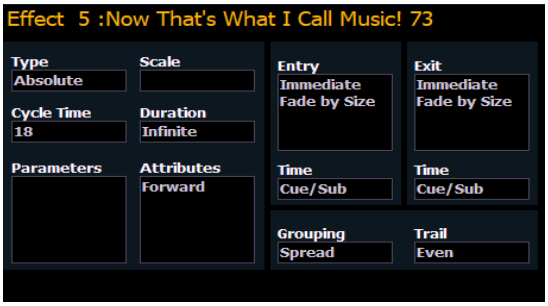
Sie können in der Effektlistenanzeige **[Page ◀]** oder **[Page ▶]** benutzen, um im Effekt-Editor mit dem Navigieren zu beginnen. Dies funktioniert nur bei Lauflicht- und Absoluteffekten. Mit **[Escape]** setzen Sie den Fokus wieder auf die Effektlistenanzeige zurück.

Effekt-Editor

Wenn die Effektliste angezeigt wird, wird der angewählte Effekt im ZIB angezeigt. Die Effekt-Eigenschaften/-Attribute werden nach Kategorien geordnet als Schaltflächen im ZIB angezeigt. Für das Ändern von Eigenschaften oder Attributen drücken Sie die entsprechende Taste und geben die erforderlichen Daten ein.

Hinweis: *Manche Effekteigenschaften wie Rate und Größe können nur in der Effekt-Statusanzeige und in der Effekt-Kreisanzeige geändert werden.*

Im Folgenden werden die Eigenschaftenanzeige des Effekt-Editors und die Definitionen der Eigenschaften dargestellt:



Typ

Definiert den Effekttyp: Lauflicht, absolut oder relativ (Linear, Focus oder Color). Zum Ändern des Effekttyps **{Typ}** und dann links die Taste für den gewünschten Effekttyp drücken.

- **<Effect> [1] {Typ} {Lauflicht} [Enter]**

Skalierung

Gilt nur für relative Effekte. Damit wird der Wert geändert, 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 Encoder „Skalierung“, falls verfügbar.

Zykluszeit

Bestimmt die Gesamtzeit des vollen einmaligen Durchlaufs eines Effekts. In relativen Effekten bestimmt die Zykluszeit die Zeitdauer, die ein einzelner Kreis für einen kompletten Durchlauf benötigt.

In absoluten Effekten und Lauflichteffekten gibt die Zykluszeit an, welche Zeit für eine volle Iteration des Effekts benötigt wird. Bei diesen Effekttypen werden bei Änderung der Zykluszeit die Zeiten innerhalb des Effekts selbst proportional geändert.

Drücken Sie zum Ändern der Zykluszeit **{Zykluszeit}** und geben dann die gewünschte Zeit (in Minuten und Sekunden) über die Tastatur ein und bestätigen mit **[Enter]**. Diese Einstellung kann auch über den Encoder erfolgen, falls verfügbar.

Dauer

Diese Taste bestimmt die Zeitdauer, während der ein Effekt ausgeführt werden soll. Drücken Sie zum Festlegen die Schaltfläche **{Dauer}** und wählen dann die gewünschte Methode über die links angezeigten Schaltflächen aus. Es gibt folgende Optionen:

- **{Endlos}** – für Lauflicht- und Absoluteffekte. Der Effekt wird so lange ausgeführt, bis der Kreis eine neue Anweisung erhält oder der Effekt gestoppt wird. Relative Effekte mit einer endlosen Dauer werden ausgeführt, bis sie gestoppt werden.
- **{Dauer}** – der Effekt läuft eine bestimmte, in Minuten und Sekunden angegebene Zeitdauer. Geben Sie die Zeit über die Tastatur ein.

- {Durchläufe} – der Effekt wird eine angegebene Anzahl von Durchläufen lang ausgeführt. Geben Sie die Anzahl über die Tastatur ein.
- {Dauer} {Durchläufe} [1] [0] [Enter]

Wird ein Effekt mit Dauer in einer Stimmung ausgeführt, wird er während seiner Ausführung hellblau und nach dem Ende seiner Ausführung dunkelblau angezeigt. Dies wird nur in der Live Übersicht angezeigt.

Parameter

Hier können Sie festlegen, welche Parameter standardmäßig am gewählten Effekt beteiligt sein sollen. Wenn Sie hier einen Wert eingeben, brauchen Sie den erforderlichen Parameter nicht anzugeben, wenn Sie den Effekt einer Kreisgruppe zuordnen.

Drücken Sie zum Hinzufügen/Entfernen von Parametern {Parameter} und wählen dann die gewünschten Parameter über die links angezeigten Tasten aus.

- {Parameter} {Iris} [Enter]

Attribute

Diese Attribute bestimmen das grundsätzliche Verhalten des Effekts. Zu den Attributen zählen Verhalten wie Vorwärts, Rückwärts, Pendel, Positiv, Negativ und Zufall Gruppe/Zufall Rate. Die Attribute sind bei Lauflichteffekten, absoluten und relativen Effekten geringfügig unterschiedlich.

- Pendel – der Effekt läuft zuerst vorwärts, dann rückwärts. Die folgenden Durchläufe wechseln ab zwischen Vorwärts und Rückwärts.
- Vorwärts – dieser Effekt läuft in der programmierten Richtung (der Pfeil im Muster-Editor zeigt „Vorwärts“ für Effekte mit Muster, während Lauflicht- und absolute Effekte in numerischer Reihenfolge ausgeführt werden).
- Rückwärts – der Effekt läuft in der „vorwärts“ entgegengesetzten Richtung beziehungsweise in umgekehrter numerischer Reihenfolge. Die Einstellungen „Vorwärts“ und „Rückwärts“ schließen sich gegenseitig aus.
- Zufall Gruppe – Kreisverteilung oder Schrittreihenfolge (je nach Effekttyp) werden kontinuierlich in zufälliger Reihenfolge angewendet. Ermöglicht *Zufallsgenerator (auf der gegenüberliegenden Seite)*.
- Zufall Rate – übersteuert die Zykluszeit des Effekts. Zufall Rate wird als Bereich angegeben (beispielsweise 5 bis 150). Ermöglicht *Zufallsgenerator (auf der gegenüberliegenden Seite)*.
- Fortlaufend – der Effekt läuft weiter, bis er durch einen Befehl gestoppt wird. {Fortlaufend} ist standardmäßig für alle Lauflicht- und Absoluteffekte deaktiviert. Es ist hingegen für alle relativen Effekte standardmäßig aktiviert. Weitere Informationen sind unter *Effekte stoppen (auf Seite 449)* zu finden.
- Neustart bei Go – der Effekt wird erst neu gestartet, wenn {Neustart bei Go} verwendet wird.
- Füllen – hält die Werte im On-Status, selbst wenn der entsprechende Schritt nicht mehr aktiv ist.
- Positiv – der Effekt führt die Schritte (On- und Off-Status) wie programmiert aus. Nur Lauflichteffekte.
- Negativ – invertiert den On- und Off-Status des Effekts. Nur Lauflichteffekte.
- Break Mode – imitiert einen Bildlauf über einen statischen Hintergrund. Alle bis auf die letzte Aktion immer nur einen Kreis über die Auswahl scrollen. Die letzte Aktion erscheint auf allen Kreisen, die nicht von den anderen Aktionen betroffen sind. Nur Absoluteffekte.
- Kreise Pendel – damit wird der Effekt für die Kreise zunächst vorwärts, dann rückwärts ausgeführt.

Probieren Sie diese einzelnen Verhaltensweisen aus, um zu sehen, wie sich Ihr Effekt verändert.

Zufallsgenerator

Der Zufallsgenerator ist ein optionaler Parameter, der zusätzliche Kontrolle über das Verhalten von Effekten bietet, auf die die Attribute Zufall Gruppe oder Zufall Rate angewendet wurden.

- Permanent zufällig – eine Option mit „echtem Zufall", die bei jeder Wiedergabe des Effekts einen anderen Zufallsgeneratorwert auswählt.
- 1 - 9999 – jeder Wert bietet ein einzigartiges Zufallsverhalten, das zwischen den Effekten erhalten bleibt. Dieser Wert kann auch in Live geändert werden, um verschiedene zufällige Verhaltensweisen vorzuspielen.

Beginn

Bestimmt, zu welcher Zeit und wie der Effekt auf den beteiligten Kreisen startet. Drücken Sie zum Ändern des Beginn-Modus {Beginn} und wählen Sie dann über die links angezeigten Schaltflächen einen Modus aus. Die Beginn-Modi hängen vom Effekttyp ab. Es gibt folgende Optionen:

- {Kaskade} – Kreise beginnen den Effekt entsprechend der Spur- und Zykluszeit Werte (wenn anwendbar).
- {Sofort} – alle Kreise beginnen den Effekt unmittelbar.
- {Fade Größe} – der Effekt erreicht mit der Einblendzeit seinen vollen Wert, der durch das Muster oder die Schritt-/Absolut-Werte festgelegt ist.
- {Fade Rate} – erhöht die Effektrate beim Beginn. Wenn ein Effekt-Submaster den Beginn-Modus {Fade Rate} aufweist, steuert der Submaster die Rate zwischen 0 und 100.
- {Fade Größe und Rate} – der Effekt erreicht mit der Einblendzeit seine volle Rate und Größe, die durch das Muster oder die Schritt-/Absolut-Werte festgelegt sind.

Ende

Bestimmt, in welcher Zeit und wie die beteiligten Kreise sich beim Effektende verhalten. Drücken Sie zum Ändern des Ende-Modus {Ende} und wählen Sie dann über die links angezeigten Schaltflächen einen Modus aus. Die Ende-Modi sind vom Effekttyp und davon abhängig, wie der Effekt gestoppt wird. Es gibt folgende Optionen:

- {Fade Größe} – wenn der Effekt beendet ist, kehren die noch laufenden Werte entsprechend der Ende-Zeit in ihren Hintergrundstatus zurück.
- {Fade Rate} – verlangsamt den Effekt am Ende.
- {Fade Größe und Rate} – wenn der Effekt beendet ist, werden die Bewegungen langsamer und kleiner, während die Kreise entsprechend der Ende-Zeit in ihren Hintergrundstatus zurückkehren.
- {Stop und Fade} – wird der Effekt beendet, hält er an und die Kreise kehren entsprechend der Ende-Zeit in ihren Hintergrundstatus zurück.
- {Stop und Halten} – wenn der Effekt beendet wird, werden die Kreise exakt dort angehalten, wo sie im Effekt zuletzt standen.

Zeit (Beginn oder Ende)

In diesen Feldern wird die Dauer festgelegt, mit der die Kreise den Effekt beginnen bzw. beenden. Sie kann in Minuten und Sekunden über die Tastatur eingegeben werden. Diese Zeitwerte gelten für die Beginn- und Ende-Modi. Als Standardwerte werden hier die Stimmungszeiten übernommen. Drücken Sie {Beginn-Zeit} [Enter] oder {Ende-Zeit} [Enter]. Für die Voreinstellungen drücken Sie [Time] [Enter].

Gruppierung

Die Gruppierung wird nur bei relativen und absoluten Effekten verwendet. Damit wird festgelegt, wie Kreise, auf denen der Effekt aktuell läuft, im Bewegungsmuster gruppiert werden. Drücken Sie zum Ändern **{Gruppierung}** und geben Sie dann die Anzahl der Kreise ein, die Sie gruppieren möchten.

Die Standardeinstellung für Gruppierung ist **{Verteilt}**. Das bedeutet, dass jeder Kreis, auf welchen der Effekt angewendet wird, als einzelnes Element den Effekt sequenziell in der Reihenfolge der Kreisanwahl und mit den Zyklus- und Spurzeiten durchläuft. Sie können jede Zahl von 1 bis 2000 eingeben. Eine Gruppierung von 2 bedeutet, dass bei Auslösen des Effekts jeder zweite Kreis in der Auswahlliste den Effekt zusammen durchläuft. Eine Gruppierung von 3 bedeutet jeder dritte Kreis usw.

Möglich sind die Zahlen 1 bis 84 oder **{Verteilt}**, wodurch jeder Kreis im Effekt gleichmäßig verteilt und als eigene Gruppe behandelt wird.

- **{Gruppierung} [2]** – jeder zweite Kreis (innerhalb eines Kreisbereichs) wird gruppiert, wenn der Effekt läuft.

Wenn ein Effekt in Live auf eine Gruppe angewandt wird, wird diese Gruppe mithilfe dieser Gruppierungsfunktion gemäß ihrer Reihenfolge gruppiert. Wird ein Effekt auf mehrere Gruppen angewandt, wird jede Gruppe für diesen Effekt als einzelnes Element behandelt.

Spur

Spur kann auf relative und absolute Effekte angewandt werden. Spur definiert, wie Kreise einander durch den Effekt folgen sollen, und wird als Prozentsatz der Zykluszeit angegeben. Spur kann alle Werte zwischen 0 bis 200 % sowie Gleich verteilt oder Solo annehmen. Die Standardeinstellung ist Gleich verteilt. Zum Beispiel:

- **{Gleich verteilt}** – Die Gruppen werden gleichmäßig über das Muster verteilt. Dazu wird die Zykluszeit des Effekts durch die Anzahl der Gruppen von Kreisen dividiert.
- **{10%}-{200%}** – Wenn die erste Gruppe den Effekt zu 10 % durchlaufen hat, startet die zweite Gruppe den Effekt usw. bis zur letzten Gruppe. Das bedeutet, dass die Gruppen einander im Verhältnis von n %, bezogen auf die Zykluszeit, folgen.
- **{Solo}** – Die erste Gruppe führt das gesamte Bewegungsmuster aus. Wenn sie fertig ist, führt die zweite Gruppe das gesamte Bewegungsmuster aus usw.

Navigation Effekt-Editor

Um durch den Effekt-Editor zu navigieren, müssen Sie die Pfeiltasten verwenden.

Sie können in der Effektlistenanzeige **[Page ◀]** oder **[Page ▶]** benutzen, um im Effekt-Editor zu navigieren. Dies funktioniert nur bei Lauflicht- und Absoluteffekten. Mit **[Escape]** setzen Sie den Fokus wieder auf die Effektlistenanzeige zurück.

Bestätigung der Effekt-Änderungen

Wenn Sie **[Page ▼]** benutzen, um eine(n) neue(n) Effektschritt/-aktion im Effekt-Editor zu erstellen, müssen Sie zuerst die neue Schritt- bzw. Aktionsnummer bestätigen, bevor Sie fortfahren. Dadurch wird verhindert, dass Sie einen neuen Schritt bzw. eine neue Aktion versehentlich erstellen.

Encoder mit dem Effekt-Editor verwenden



Hinweis: *Diese Option ist auf Element 2 nicht verfügbar.*

Sobald ein Effekt in die Kommandozeile eingegeben wurde, schaltet die Encoder-Anzeige automatisch um, um die folgenden Eigenschaften anzuzeigen:

- Zykluszeit – Die Standardeinstellung für relative Effekte beträgt fünf Sekunden.
- Skalierung
- Form (vertikal oder horizontal, wie durch die Taste **{Modus}** definiert)
- Achse

Sie können jederzeit die Encoder benutzen, um diese Eigenschaften im Effekt-Editor für den jeweiligen Effekt einzustellen.

Effekt-Statusanzeige

Um die aktuell laufenden Effekte aufzurufen, können Sie mit **[Displays] > {Effekt Status}** die Effekt-Statusanzeige im ZIB öffnen.

In dieser Anzeige werden alle aktuell laufenden Effekte aufgeführt, Sie können derzeit laufende Effekte editieren.

Wenn Ihre Konsole Encoder hat, ändern sich bei angewähltem Effekt die Encoderbelegung und Encoder-Bildschirm, damit Sie Rate, Größe, horizontale und vertikale Form sowie Achse des Effekts ändern können.

Beispiel:

Wählen Sie einen Effekt, den Sie editieren möchten, mithilfe der Kommandozeile oder direkt aus dem ZIB aus.

- **[Effect] [9] [0] [2] [Enter]**

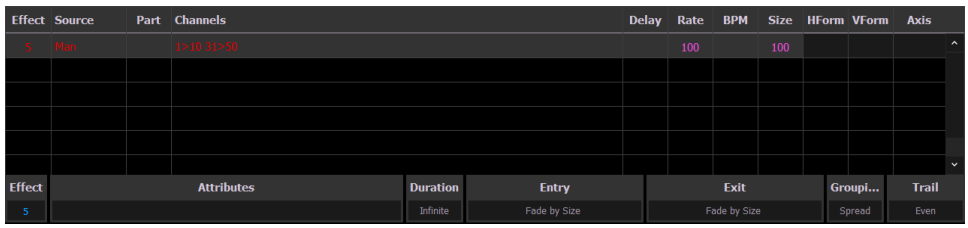
Encoder-Bildschirm und Softkeys schalten um und steuern nun die fünf Attribute in den Spalten der Effekt-Statusanzeige:

- **Rate** – ändert die Zykluszeit. Standard ist 100 %, möglich sind 0 bis 2000 %.
- **Größe** – ändert die Skalierung. Standard ist 100 %, möglich sind 0 bis 2000 %.
- **Form** (vertikal oder horizontal, wie durch die Schaltfläche **{Modus}** definiert) – Standard ist 100 %, möglich sind 0 bis 2000 %.
- **Achse** – Standard ist 0°, möglich sind +/-180°.

Mit den Encodern oder Softkeys können Sie die Effekte einstellen und gleichzeitig den Effekt auf der Bühne beobachten.

Beispiel:

Effekt 1 ist ein Lauflichteffekt mit dem On-Status von 50 und dem Off-Status von 10. Wird die Größe auf 50 gestellt wechselt der On-Status auf 50 % von 50 und der Off-Status beträgt 50 % von 10. On ist dann 25, Off 5.



Auf den Effekt selbst kann von dieser Anzeige aus mit **{Edit}** zugegriffen werden. Dann werden alle Änderungen, die direkt in der Effekt-Statusanzeige erfolgen, auf den Effekt selbst angewandt und müssen gespeichert werden. Stimmungs-Übersteuerungen müssen ebenfalls gespeichert oder in der erforderlichen Stimmung upgedatet werden, haben jedoch keine Auswirkungen auf den Basis-Effekt selbst.

Effektattribute, die in der Effekt-Statusanzeige geändert wurden, können mit den Softkeys auf ihre vorherigen Werte zurückgesetzt werden:

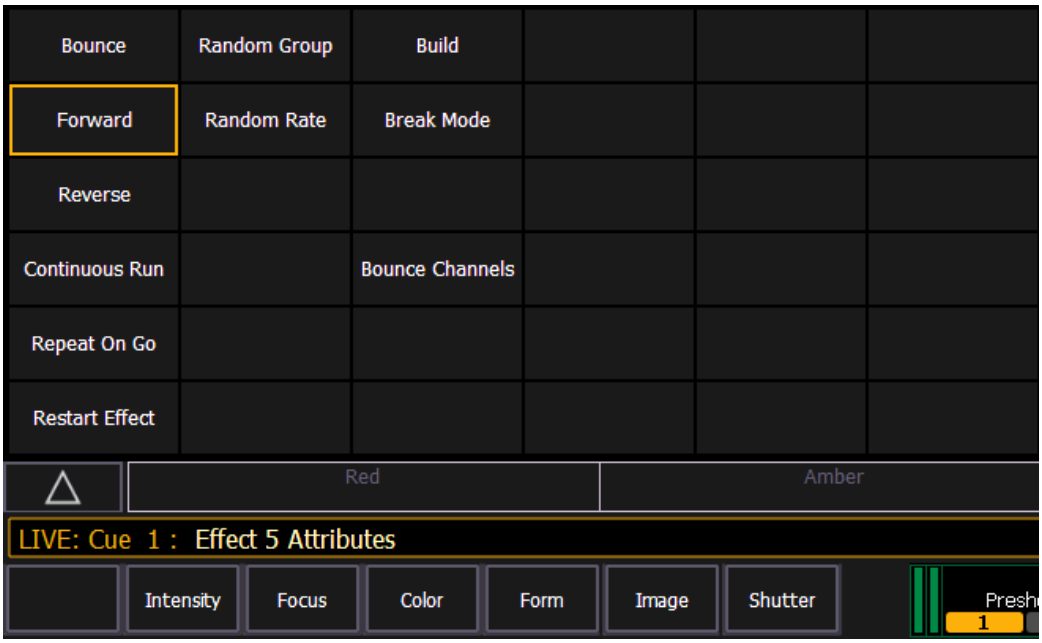
- **{Rate} [Enter]** – setzt die Rate auf den vorherigen Wert zurück.

Die Eigenschaften eines Effekts, die auf Stimmungs- oder Sub-Ebene geändert wurden, werden in der Effekt-Statusanzeige unten sowie in der *Effekt-Kreisanzeige (auf der gegenüberliegenden Seite)* (Zugriff mit **[Shift] & [Effect]**) aufgeführt. Klicken Sie auf eine Spalte, um die Änderungen aus einer Liste verfügbarer Optionen vorzunehmen.

In der Effekt-Statusanzeige werden verschiedene Farbkennungen verwendet. Diese Farben und ihre Bedeutung sind Folgende:

- Grau – Eigenschaft wurde direkt vom Effekt bezogen.
- Rot – Eigenschaft wurde manuell verändert, aber nicht gespeichert.
- Blau – überschreibt die Eigenschaft des gespeicherten Effekts.
- Magenta – Eigenschaft trackt von einer vorherigen Stimmung.

Durch Klicken auf die Attribute öffnet sich die Anzeige zum Überschreiben der Effektattribute. Über diese Anzeige haben Sie Zugriff auf die meisten Eigenschaften, die sich auch im Effekt-Editor befinden. Diese Anzeige ermöglicht Ihnen, Eigenschaften zu ändern und diese Änderungen in einer Stimmung oder einem Submaster zu speichern.

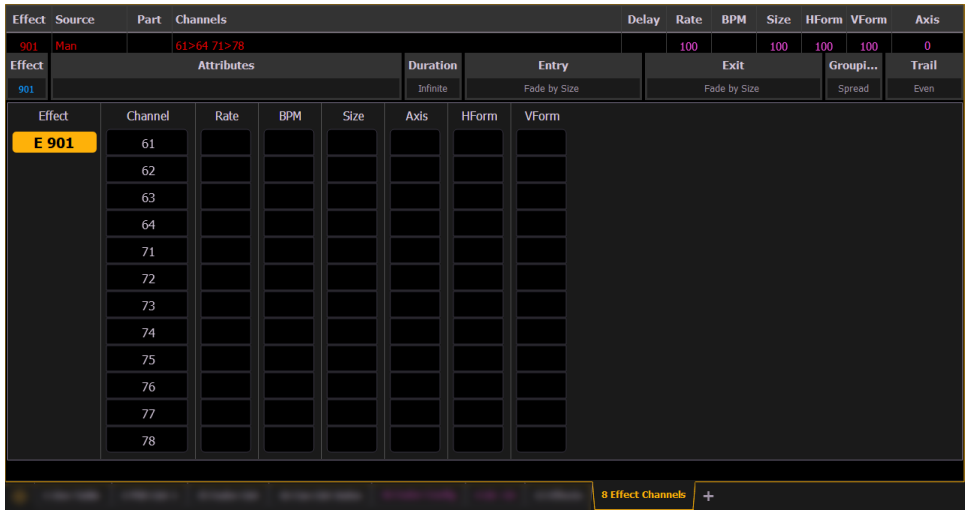


{Restart Effect} ist ein Attribut, auf das nur von dieser Anzeige aus zugegriffen werden kann. Bei Aktivierung verursacht **{Restart Effect}**, dass ein Effekt jedes Mal, wenn die Stimmung ausgelöst wird, neu gestartet wird. Dieses Attribut wird der Stimmung zugewiesen, in welcher der Effekt gespeichert ist, und nicht dem Effekt selbst.

Hinweis: *{Neustart bei Go} ist so ähnlich wie {Restart Effect}, wird aber dem Effekt selbst zugewiesen. Weitere Informationen über {Neustart bei Go} finden Sie unter Effekt-Editor (auf Seite 430).*

Effekt-Kreisanzeige

In der Effekt-Kreis-Anzeige können Sie bestimmte Effekteigenschaften je Kreis auf Stimmungsebene überschreiben. Drücken Sie **[Expand] [Effect]**, **[Tab] [8]**, um diese Anzeige zu öffnen, oder wählen Sie das Effektkreissymbol auf dem Home-Bildschirm aus.



Folgende Eigenschaften können überschrieben werden:

- Rate
- BPM
- Größe
- Achse (nur Focus-Effekte)
- H-Form (nur Focus-Effekte)
- V-Form (nur Focus-Effekte)

Hinweis: *Um eine einen Effekt auf Kreisebene zu übersteuern, müssen Sie sich in der Effekt-Kreisanzeige befinden und der Effekt muss laufen.*

[2][6]<Effekt><1>{Rate}[6][Enter] – um die Rate nur für Kreis 26 zu ändern. Wenn ein Effekt läuft, schlägt die Konsole die Nummer des laufenden Effekts vor. Gegebenenfalls müssen Sie zuerst den Effekt auswählen (**[Effect] [n] [Enter]**). Dadurch wird die Effekt-Statusanzeige geöffnet und Sie erhalten Zugriff auf die Effekt-Softkeys.

In der Effekt-Statusanzeige wird ein „+“ bei jeder Effekteigenschaft angezeigt, die auf Kreisebene übersteuert wird.

Sie können anschließend diese Übersteuerung auf Kreisebene in einer Stimmung mit **[Record]** oder **[Update]** speichern.

Lauflichteffekte

Bei Lauflichteffekten umfasst jeder Schritt einen On- und einen Off-Status. Den On-Status nehmen die Kreise im Schritt an, wenn dieser Schritt aktiv ist. Den Off-Status nehmen die Kreise im Schritt an, wenn dieser Schritt nicht aktiv ist. Lauflichteffekte sind eine schnelle Methode zum Erzeugen einfacher Lichtfolgen.

Beim Erstellen von Lauflichteffekten müssen die Kreise für jeden einzelnen Schritt definiert werden. Dadurch unterscheiden sie sich von absoluten und relativen Effekten.

Nach der Fertigstellung können Sie den Effekt auf allen beteiligten Kreisen mit **[Recall From] [Effect]** [x] **[Enter]** ablaufen lassen. Oder Sie können bestimmte Kreise für die Wiedergabe des Effekts aus der Liste der beteiligten Kreise anwählen.

Ein Lauflichteffekt wird in einer Tabelle mit folgenden Spalten angezeigt:

- **Schritt** – gibt die Schrittnummern an.
- **Kreise** – zeigt den/die beteiligten Kreis(e) im Schritt an.
- **Param** – zeigt den Parameter (sofern er kein Intensitätswert ist) an, den dieser Schritt steuert.
- **Schrittzeit** – Zeit vom Auslösen des betreffenden Schritts bis zum Auslösen des nächsten Schritts.
- **In Zeit** – die Dauer des Einblendvorgangs der Kreise bis zum „On-Status".
- **Haltezeit** – die Dauer, für die der Schritt im „On-Status" bleibt.
- **Out Zeit** – die Dauer des Ausblendvorgangs der Kreise bis zum „Off-Status".
- **On Status** – der Parameterwert (in %) oder referenzierte Werte für den On-Status.
- **Off Status** – der Parameterwert (in %) oder referenzierte Werte für den Off-Status. Wenn Sie als „Off-Status" den Hintergrundstatus des Playbacks haben möchten, wählen Sie die Spalte an und drücken Sie **[At] [Enter]**.

Alle Zeiten werden über die Tastatur in Minuten, Sekunden, Zehntel- und Hundertstelsekunden eingegeben.



Wird ein Effektschritt in der Kommandozeile eingegeben oder im blauen Text links neben der Kommandozeile angezeigt, wird durch die Eingabe einer Nummer in die Kommandozeile standardmäßig ein Schritt für den vorher angewählten Effekt ausgewählt.

Wenn kein Schritt angezeigt wird, schaltet die Kommandozeile standardmäßig auf eine Effektnummer um.

Lauflichteffekte programmieren

Beispiel:

Effektliste öffnen:

- **[Effect] [Effect]**

Nummer des Effekts festlegen:

- **<Effekt> [1] [Enter]**

Der ZIB schaltet um und zeigt leere Felder für den neuen Effekt an. Den Effekt als Lauflicht definieren:

- **<Typ> {Lauflicht}**

Der Effekt wird in der Liste angezeigt. Der ZIB schaltet um und zeigt die standardmäßigen Einträge und eine Schritttabelle für den Effekt an. Anzahl der Schritte definieren:

- **{Schritt} [1] [Thru] [6]**

Die Schritte werden in der Tabelle angezeigt und bleiben angewählt. Um gleichzeitig dieselbe Änderung an allen Schritten durchzuführen, können Sie jetzt mit den Pfeiltasten in der Tabelle navigieren. Um nur einen Schritt zu ändern, geben Sie den gewünschten Schritt in der Kommandozeile an. Die Standardwerte wurden bereits aus dem vorherigen Schritt übernommen.

Mit den Pfeiltasten zur Spalte „Kreise“ und definieren die Kreise für den Effekt definieren.

- **[1] [Thru] [1] [2] [Enter]**

Die Kreise 1 bis 12 werden auf die Schritte der Tabelle aufgeteilt. Um den Parameter anzugeben, der vom Effekt gesteuert werden soll, drücken Sie:

- **{Parameter} <Intensity>** (Intensität wird als Voreinstellung angenommen, solange Sie keinen anderen Parameter angeben.)

Jetzt sind alle Schritte auf Intensität gesetzt. Mit den Pfeiltasten in die Spalte „Schrittzeit“. Gewünschte Schrittzeit eingeben:

- **[1]**

Mit den Pfeiltasten zur Spalte Haltezeit (In-Zeit bleibt auf 0) und eine Haltezeit eingeben:

- **[1]**

Mit den Pfeiltasten zur Spalte Out-Zeit und geben Sie eine Ausblendzeit ein:

- **[.] [2] [5]**

Mit den Pfeiltasten zur Spalte On-Status und eine Prozentzahl für den On-Status eingeben:

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

Mit den Pfeiltasten zur Spalte Off-Status und eine Prozentzahl für den Off-Status eingeben:

- **[5]**

Nach Bedarf Effektdetails auf der rechten Seite des ZIB durch Drücken der entsprechenden Schaltfläche einstellen (siehe *Effekt-Editor (auf Seite 430)*).

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 die Encoder geändert wird, werden alle Zeiten des Effekts proportional dazu angepasst.*

Bereich für On-Status und Off-Status

Sie können dem On- und dem Off-Status einen Wertebereich für die Schritte zuweisen. Der Bereich kann entweder in Prozent oder durch eine Palette zugewiesen werden.

Beispiel:

Im Beispiel oben werden die Schritte 1 bis 6 angewählt.

- {Schritte} [1] [Thru] [6] [Enter]

Mit den Pfeiltasten zur Spalte On-Status und einen Bereich eingeben:

- [1][0] [Thru] [1][0][0] – ordnet den Bereich von 10 bis 100 den Schritten 1 bis 6 zu. Der Bereich zwischen 10 und 100 wird zu gleichen Teilen zwischen den verfügbaren Schritten geteilt.

– oder –

- [Intensity Palette] [1] [Thru] [5] – weist die Intensity-Paletten 1 bis 5 den Schritten 1 bis 6 zu. Die Schritte 1 bis 5 werden den Paletten 1 bis 5 zugewiesen. Schritt 6 wird Intensity Palette 1 zugewiesen. Der Bereich wird wiederholt, um alle verfügbaren Schritte zu belegen.

Einen Schritt einfügen

Wenn Sie irgendwo im Effekt einen Schritt einfügen möchten, geben Sie den Schritt an, vor dem der neue Schritt eingefügt werden soll.

- [Effect] [1] {Schritt} [4] {Einfügen} [Enter] – Damit wird der neue Schritt vor Schritt 4 eingefügt. Wenn es keinen Schritt 4 gibt, werden die nötigen Schritte erstellt, damit ein Schritt 4 existiert. Dann wird der neue Schritt davor ebenfalls eingefügt.

Eingefügte Schritte führen dazu, dass alle nachfolgenden Schritte eine Stelle nach unten verschoben werden. Im Beispiel oben bedeutet das: durch Einfügen vor Schritt 4 wird Schritt 4 zu Schritt 5, Schritt 5 wird zu Schritt 6 usw. Der eingefügte Schritt wird dann der neue Schritt 4.

Schritte löschen

Um einen Schritt aus einem Lauflichteffekt zu löschen, geben Sie den entsprechenden Effekt in die Kommandozeile ein und drücken [Delete]:

- [Effect] [1] {Schritt} [4] [Delete] [Enter] [Enter]
- [Effect] [1] {Schritt} [4] [Thru] [8] [Delete] [Enter] [Enter]

Absolute Effekte

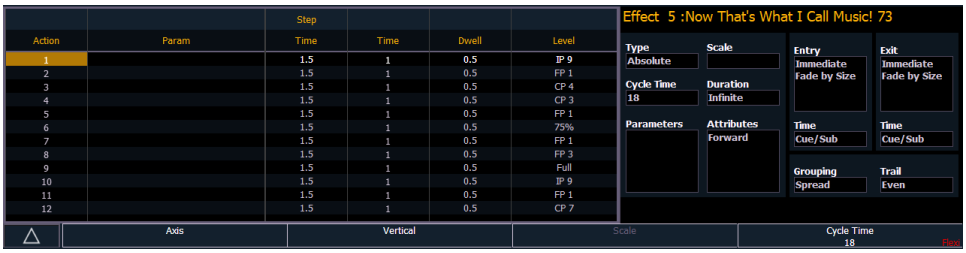
Absoluteffekte sind eine Abfolge von Aktionen, die Kreise ausführen sollen. Sie unterscheiden sich von Lauflichteffekten dadurch, dass es keinen Ein-/Aus-Status gibt, sondern dass sie ein progressives Verhalten von einer Aktion zur nächsten, dann weiter zur nächsten Aktion usw. definieren. Das beste Beispiel dafür ist, dass Paletten und Presets als Aktionen in Absoluteffekte eingebunden werden können.

Absoluteffekte unterscheiden sich von relativen Effekten (die ebenfalls progressiv sind) dadurch, dass Sie genau vorgeben, welche Aktionen die Kreise ausführen sollen, statt mathematische Offsets für den aktuellen Wert zu berechnen.

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.
- **Param** – zeigt den Parameter (falls nicht Intensität) an, der von der Aktion gesteuert wird.
- **Schrittzeit** – Zeit vom Auslösen der betreffenden Aktion bis zum Auslösen der nächsten Aktion.
- **Zeit** – die Einblendzeit für die Aktion.
- **Halten** – 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 die Kreise ausführen sollen (Palette oder Preset werden in der Kommandozeile eingegeben).



In der Abbildung oben zeigen die Aktionen 1 bis 7 in der Spalte „Wert" referenzierte Werte an (Paletten oder Presets), wobei diese Werte auch Absolutwerte sein können.

Wenn in der Kommandozeile oder im blauen Text links daneben eine Effektaktion angezeigt wird, wird durch die Eingabe einer Nummer in die Kommandozeile standardmäßig eine Aktion für den angewählten Effekt ausgewählt.

Wenn keine Aktion angezeigt wird, verwendet die Kommandozeile standardmäßig eine Effektnummer.

Die Standard-Schrittzeiten werden in Grau und in Klammern, die benutzerdefinierten Schritte in Weiß und ohne Klammern angezeigt.

Hinweis: *Die Standard-Schrittzeit ist der Zeitwert plus der Haltezeit.*

Wenn keine Schrittzeit zugewiesen wurde, beginnt die Aktion, sobald die Fade- und Haltezeit der vorherigen Aktion beendet wurde. Wenn eine Schrittzeit zugewiesen wurde, beginnt die nächste Aktion, nachdem die angegebene Zeitdauer abgelaufen ist.

Sie können auch spezifische Parameter für Absoluteffekt-Aktionen definieren. Um einer Aktion einen bestimmten Parameter zuzuweisen, klicken Sie in die Spalte Param und suchen dann den entsprechenden Parameter aus.

Beispiel:

Effektliste öffnen:

- [Effect] [Effect]

Nummer des Effekts festlegen:

- [Effect] [8] [Enter]

Der ZIB schaltet um und zeigt leere Felder für den neuen Effekt an. Als absoluten Effekt definieren:

- <Typ> {Absolut}

Der Effekt wird in der Liste angezeigt. Der ZIB schaltet um und zeigt die voreingestellten Einträge und eine Aktionstabelle für den Effekt an. Erste Aktion definieren:

- {Aktion} [1] [Enter]

Die Aktion wird in der Tabelle angezeigt und bleibt angewählt. Mit der Taste [Thru] kann auch ein ganzer Bereich von Aktionen auf einmal erzeugt werden. Mit den Pfeiltasten können Sie zu den verschiedenen Spalten navigieren.

Nachdem Sie in die Spalte Zeit navigiert sind (oder die Softkeys genutzt haben), geben Sie die Einblendzeit für die Aktionen an.

- [5] [Enter]

Mit den Pfeiltasten zur Spalte Halten und eine Haltezeit eingeben:

- [5] [Enter]

Mit den Pfeiltasten zur Spalte Wert und das gewünschte referenzierte Ziel eingeben:

- [Color Palette] [5]

Der Abwärtspfeil legt eine neue Aktion an. Alle Felder sind bereits mit Standardeinstellungen aus der vorhergehenden Aktion belegt. Mit den Pfeiltasten zur Spalte Wert und das gewünschte referenzierte Ziel eingeben:

- {Color Palette 8}

Mit dem Abwärtspfeil weiter zur nächsten Aktion in der Spalte Wert und das gewünschte referenzierte Ziel eingeben:

- [Color Palette] [2]

Mit dem Abwärtspfeil weiter zur nächsten Aktion in der Spalte Wert und das gewünschte referenzierte Ziel eingeben:

- {Color Palette 4}

Nach Bedarf Effektdetails auf der rechten Seite des ZIB durch Drücken der entsprechenden Schaltfläche einstellen (siehe *Effekt-Editor (auf Seite 430)*).

Bereiche für Wert-Spalte

Sie können den Aktionen einen Wertebereich zuweisen. Der Bereich kann entweder in Prozent oder durch eine Palette zugewiesen werden.

Beispiel:

Im Beispiel oben werden die Aktionen 1 bis 6 angewählt.

- **{Aktionen} [1] [Thru] [6] [Enter]**

Navigieren Sie zur Spalte Wert und geben Sie den Bereich ein:

- **[1][0] [Thru] [1][0][0]** – ordnet den Bereich von 10 bis 100 den Aktionen 1 bis 6 zu. Der Bereich zwischen 10 und 100 wird zu gleichen Teilen zwischen den verfügbaren Aktionen geteilt.

– oder –

- **[Color Palette] [1] [Thru] [3]** – weist den Aktionen 1 bis 6 die Color Paletten 1 bis 3 zu. Die Aktionen 1 bis 3 werden den Paletten 1 bis 3 zugewiesen. Aktion 4 wird Color Palette 1 zugewiesen. Der Bereich wird wiederholt, um verfügbare Aktionen zu belegen.

Änderung Effekt-Hintergrundwert

Bei Lauflicht- und Absoluteffekten können Sie **[+]**, **[-]** und **[/]** verwenden, um den Hintergrundwert zu verändern.

Hinweis: *Wenn Sie **[-]** verwenden, müssen Sie dem Befehl **[+]** voranstellen, wenn etwas vom aktuellen Wert abgezogen werden soll.*

Hinweis: *[/] wird verwendet, um den Wert durch einen Prozentsatz zu skalieren. Siehe das Beispiel unten.*

Beispiel:

- Effekt 1 ist ein Lauflichteffekt mit dem On-Status von 100 und dem Off-Status von -50 % für alle Schritte. Um den Off-Status des Schritts auf -50 % einzustellen, verwenden Sie die Syntax **[Effect][1] [Step] [1]**, klicken Sie auf die Spalte Off-Status im Effekt-Editor, und geben Sie anschließend **[+] [-] [/] [5] <0> [Enter]** ein. Wenn die im Effekt beteiligten Kreise einen Hintergrundwert von 50 haben, beträgt der Off-Status für jeden Schritt dann 25.
- Effekt 2 ist ein Absoluteffekt. Um für den Hintergrund einen Wert von +20 einzustellen, verwenden Sie die Syntax **[Effect][2] {Aktion} [1]**, klicken Sie auf die Spalte Wert im Effekt-Editor, und geben Sie anschließend **[+] [2]<0> [Enter]** ein. Haben die im Effekt beteiligten Kreise einen Hintergrundwert von 50, liegt der Wert 1 im Effekt bei 70.

Schläge pro Minute

Sie können für Lauflicht- und Absoluteffekte Schläge pro Minute (BPM) einstellen. Bei Lauflichteffekten wirken sich die BPM auf Schritt-, In-, Halte-, und Out-Zeit aus, bei Absoluteffekten auf Zeit/Halten. Beachten Sie, dass sich die BPM-Einstellung sofort auf Effekte auswirkt.

Es gibt zwei unterschiedliche Wege, um Effekten BPM zuzuweisen:

BPM festlegen

Wenn Sie die BPM kennen, können Sie diese direkt mit dem Softkey **{BPM}** (in der Effekt-Editoranzeige verfügbar) dem Effekt zuweisen.

- **[Effect] [1] {BPM} [1][9][0] [Enter]** – stellt die BPM von Effekt 1 auf 190 ein. Bei Lauflichteffekte werden die Schrittzeiten, bei Absoluteffekten Zeit/Halten angepasst.

Die BPM werden auf der rechten Seite des Effekt-Editors neben Effektnummer bzw. -name angezeigt. Durch das Editieren von Zykluszeit, der Schrittzeit bei Lauflichteffekten oder von Zeit/Halten bei Absoluteffekten wird die BPM entfernt.

BPM-Lernmodus

Wenn Sie den gewünschten BPM-Wert nicht kennen, können Sie die BPM aufzeichnen.

Während der Effekt im Live läuft:

- **[Effect] [1] [Learn] [Time]** – schreibt „Effect 1 Learn Sample Time BPM“ in die Kommandozeile und öffnet die Effekt-Editoranzeige.

Drücken Sie in diesem Modus **[Enter]**, um die BPM einzustellen. Die Konsole benutzt einen Mittelwert aus dem Rhythmus der letzten drei Betätigungen der Eingabetaste, um den BPM-Wert zu berechnen. Durch erneutes Drücken von **[Learn]** wird dieser Modus gestoppt.

In diesem Modus wird bei jeder Änderung des BPM-Werts ein in Live laufender Effekt entsprechend geändert, ohne ihn anzuhalten.

Lernmodus für verschiedene Schrittzeiten

Im Lernmodus für verschiedene Schrittzeiten wird jedes Mal, wenn Sie **[Enter]** drücken, die Zeit seit dem letzten **[Enter]** verwendet, um die Schrittzeit für den nächsten Schritt eines Lauflichteffekts oder die Fade- bzw. Haltezeit für den nächsten Schritt eines Absoluteffekts einzustellen.

- **[Effect] [1] [Learn] [Time] [Time]** – schreibt „Effect 1 Learn Time Discrete Steps“ in die Kommandozeile und öffnet den Effekt-Editor.

Durch erneutes Drücken von **[Learn]** wird dieser Modus gestoppt.

Statt **[Enter]** zu drücken, können Sie **[At]** drücken, während Sie in diesem Modus sind, um neue Schritte am Ende des Effekts hinzuzufügen. Mit **[Enter]** gelangen Sie wieder zum ersten Schritt des Effekts zurück.

BPM als Übersteuerung auf Stimmungsebene

BPM kann in Live und Blind nur als Übersteuerung auf Stimmungsebene auf einen Effekt oder einzelne Kreise angewendet werden. Als Übersteuerung auf Stimmungsebene werden die Schritt-/Aktionszeiten des Effekts nicht beeinflusst.

Hinweis: *Wird ein Effekt auf Stimmungsebene übersteuert, kann der Effekt-Editor nicht geöffnet werden. Die Effekt-Statusanzeige muss jedoch geöffnet sein. Sie können die Effekt-Statusanzeige vom Home-Bildschirm oder mit **[Effect]** in Live öffnen.*

Bei einem laufenden, in die aktuelle Stimmung gespeicherten Effekt ändert sich mit **[Effect] [1] {BPM} [3][0] [Enter]** der BPM-Wert für den laufenden Effekt. Diese Änderung wird sofort umgesetzt, wobei die Schritt- und Aktionszeiten sich nicht ändern. Sie können den BPM-Wert sehen, der in Rot in der Effekt-Statusanzeige angegeben wird.

Wenn die Stimmung upgedatet oder mit dem neuen BPM-Wert gespeichert wird, erscheint ein „*“ neben der Effektnummer in der Spalte „Ext Links“ der PSD und der Sequenzliste. Der BPM-Wert in der Effekt-Statusanzeige wird nun in Blau angegeben.

Mit **[1] [Effect] [1] {BPM} [3][0] [Enter]** wird nur der BPM-Wert für Kreis 1 geändert. Ein „+“ erscheint in der BPM-Spalte der Effekt-Statusanzeige und der BPM-Wert wird in Rot in der Effektkreis-Anzeige angegeben.

Sobald die Stimmung upgedatet oder gespeichert wurde, erscheint der BPM-Wert in der Effekt-Kreis-Anzeige in blau. Das „+“ wird nach wie vor in der Effekt-Statusanzeige angezeigt und ein „*“ erscheint direkt neben der Effektnummer in der Spalte „Ext Links“ der PSD und der Sequenzliste.

Mehrere Intensitätseffekte (HTP)

Mehrere Lauflicht- oder Absoluteffekte, können gleichzeitig auf HTP-Submastern oder in Sequenzlisten ausgeführt werden. Damit mehrere Intensitätseffekte gleichzeitig für die gleichen Kreise korrekt ausgeführt werden, müssen sie in verschiedenen Quellen gespeichert und von dort wiedergegeben werden.

Sie können beispielsweise drei separate Lauflichteffekte erstellen. Jeder Effekt wirkt sich auf dieselben Kreise aus. Damit die drei separaten Effekte korrekt ausgeführt werden, müssen Sie sie auf drei separaten Effekt-Submastern oder in Stimmungen in separaten Sequenzlisten speichern. Beide Methoden erlauben, alle Effekte gemeinsam entsprechend den HTP-Regeln auszuführen. Wenn Sie jedoch beispielsweise drei separate Effekte auf drei separaten Effekte-Submastern ausführen und diese in eine Stimmung speichern, wird die Stimmung nur die Effekte ausführen, die zum Zeitpunkt der Speicherung den höchsten Wert hatten.

Relative Effekte

Ein relativer Effekt ist ein Offset vom aktuellen Wert eines Kreisparameters. Es gibt drei unterschiedliche Typen von relativen Effekten: *Focus-Effekte (unten)*, *Farbeffekte (auf der nächsten Seite)* und *Lineare Effekte (auf der nächsten Seite)*. Für jeden dieser Effekttypen ist ein eigener grafischer Editor für die betreffenden Parameter vorhanden.

Relative Effekte haben viele Eigenschaften und Attribute, die denen von Lauflichteffekten und absoluten Effekten gleichen.

Konsolen der Eos-Familie sind mit relativen Effekten für die am häufigsten genutzten Bewegungsmuster 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.

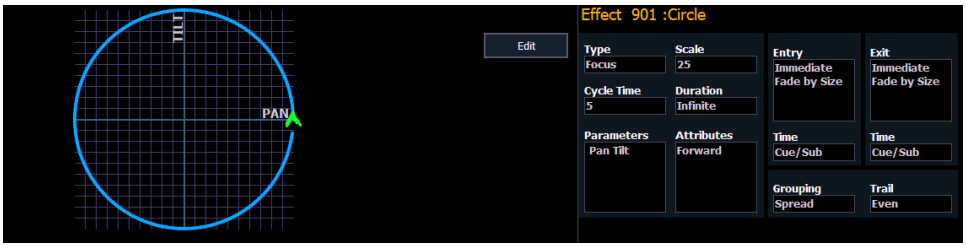


Hinweis: *Wenn Sie den Umgang mit dem Effekt-Editor anhand von relativen Effekten erlernen, wird empfohlen, zuerst mit den vorprogrammierten Effekten zu experimentieren, bis Sie mit den Grundlagen und den Möglichkeiten zum Ändern von Effekten vertraut sind.*

Focus-Effekte

Mit Focus-Effekten können Sie die Pan- und Tilt-Parameter eines Kreises verändern. Diese werden auf der horizontalen und vertikalen Achse des Koordinatensystems im Effekt-Editor angezeigt. Sie können in Live oder Blind erzeugt werden. Ihre Eigenschaften können wie bei jedem anderen Effekt auch im Effekt-Editor eingestellt werden (siehe *Effekt-Editor (auf Seite 430)*).

Neue Focus-Effekte werden standardmäßig auf einen Kreis eingestellt. Sie können den Kreis löschen und ihre eigene Form zeichnen, indem Sie **{Edit}>{Clear}** drücken und mit dem Finger oder der Maus eine Form im Koordinatensystem einzeichnen. Drücken Sie **{Zuweisen}**, wenn Sie damit fertig sind. Andere vorprogrammierte Focus-Effekte können auf die gleiche Weise geändert werden. Der grüne Pfeil zeigt die standardmäßige Bewegungsrichtung an, die bei den Attributen geändert werden kann.

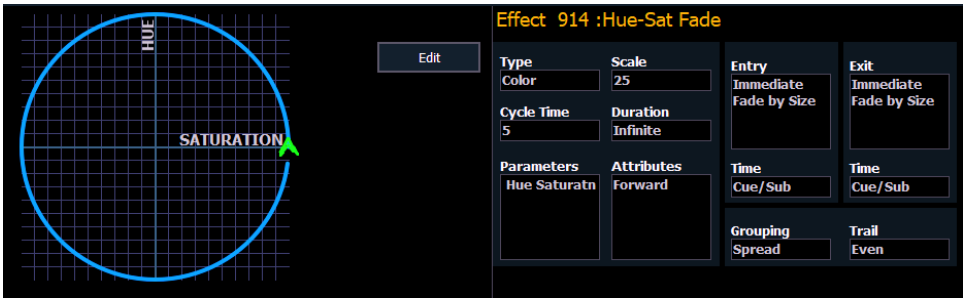


Sie können die vertikale Form eines Focus-Effekts anpassen, indem Sie die **[Shift]**-Taste gedrückt halten, während Sie den horizontalen Encoder verwenden, falls verfügbar.

Farbeffekte

Color-Effekte betreffen nur Colorparameter. Hue- und Saturation-Offsets, die auf der horizontalen und vertikalen Achse des Koordinatensystems im Effekt-Editor angezeigt werden, können verwendet werden. Die Taste **{Parameter}** in einem Color-Effekt zeigt die verschiedenen Color-Mechanismen an, die in gepatchten Kreisen verwendet werden.

Neue Color-Effekte zeigen standardmäßig einen Kreis. Sie können den Kreis löschen und ihre eigene Form zeichnen, indem Sie **{Edit}>{Clear}** drücken und mit dem Finger oder der Maus eine Form im Koordinatensystem einzeichnen. Drücken Sie **{Zuweisen}**, wenn Sie damit fertig sind. Andere vorprogrammierte Color-Effekte können auf die gleiche Weise geändert werden. Der grüne Pfeil zeigt die standardmäßige Richtung des Color-Shifts an, die bei den Attributen geändert werden kann.



Lineare Effekte

Ein linearer Effekt muss nicht parameterspezifisch sein. Stattdessen kann er einfach ein Verweis auf ein lineares Muster sein, das auf jeden Parameter angewandt werden kann. Sie können das lineare Muster für einen bestehenden linearen Effekt neu zeichnen, indem Sie **{Edit}>{Löschen}** drücken und mit dem Finger oder der Maus das Muster im Koordinatensystem zeichnen. Drücken Sie **{Zuweisen}**, wenn Sie damit fertig sind.



Ein Muster definieren

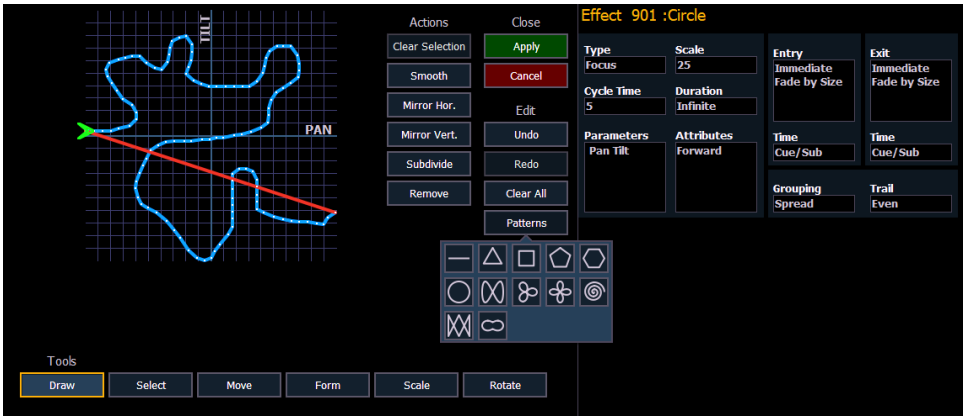
Für jeden relativen Effekt (Focus, Color oder Linear) können eigene Formen definiert werden. Sie können entweder ein Muster ganz neu zeichnen oder eines der bereits vorhandenen Muster als Ausgangspunkt verwenden.

Drücken Sie den Softkey **{Edit}** unter dem Muster-Editor, um eine Form zu definieren. Die Softkeys wechseln auf **{Zuweisen}**, **{Rücksetzen}** und **{Löschen}**.

1. Mit **{Löschen}** wird das bestehende Muster gelöscht.
2. Zeichnen Sie mit Ihrem Finger (oder der Maus) ein neues Muster oder wählen Sie ein bereits vorhandenes Muster aus. Drücken Sie **{Rücksetzen}**, bevor Sie {Zuweisen} drücken, um zum ursprünglichen Muster zurückzukehren.
3. Drücken Sie **{Zuweisen}**, wenn Sie das richtige Muster gezeichnet haben. Das Muster wird dann dem Effekt zugewiesen.

Hinweis: *Wenn Sie einen vorprogrammierten Effekt löschen (beispielsweise nachdem Sie ihn geändert haben), kehrt der Effekt auf seinen Standard-Wert zurück. Sie können Effekte auch auf eine andere Nummer kopieren und dort verändern. Dadurch bleibt der Original-Effekt unberührt.*

- *[Effect] [904] [Copy To] [8] [Enter]*



Die folgenden Werkzeuge stehen auch zur Verfügung, um die Kennlinie mit der Maus oder dem Touchscreen zu bearbeiten:

- **Zeichnen** – zeichnen Sie eine neue Linie für lineare Effekte oder fügen Sie Punkte hinzu, um Effekte zu fokussieren
- **Auswahl** – Punkte der Kennlinie auswählen (wenn keine Punkte ausgewählt sind, werden alle geändert)
- **Verschieben** – ausgewählte Punkte verschieben, kann auch die Kennlinie linearer Effekte in Schritten von 30 Grad phasenverschoben werden (nur wenn keine Teilauswahl getroffen wurde)
- **Form** – die Kennlinie freihändig horizontal und/oder vertikal skalieren
- **Skalierung** – proportionale Skalierung der Kennlinie (nur Focus-Effekte)
- **Gamma** – wendet eine Log-Funktion auf die Kennlinie an (nur lineare Effekte)
- **Größe** – Focus-Effekte auf beiden Achsen skalieren
- **Drehen** – Focus-Effekte um die Mitte der ausgewählten Punkte drehen

Die folgenden Aktionen sind beim Bearbeiten der Kennlinie verfügbar:

- **Auswahl löschen** – wählt alle Punkte auf einmal aus
- **Glätten** – glättet die ausgewählten Punkte
- **Spiegel hor. / vert.** - spiegelt die Kennlinie
- **Unterteilen** – fügt einen Punkt zu jedem ausgewählten Segment hinzu (nützlich, um diesen Punkt zu verschieben oder das Glättverhalten zu ändern)
- **Entfernen** – entfernt die ausgewählten Punkte
- **Undo** – macht den letzten Vorgang rückgängig
- **Redo** – wiederholt den letzten Vorgang

Erstellen eines neuen relativen Effekts

Im Folgenden wird erläutert, wie ein neuer relativer Effekt erstellt wird.



Beispiel:

Effektliste öffnen:

- **[Effect] [Effect]**

Nummer des Effekts festlegen:

- **[Effect] [4] {Typ} {Linear/Focus/Color} [Enter]**

Der Effekt wird in der Liste angezeigt. Der ZIB schaltet um und zeigt die Effektdetails an. Bearbeiten Sie den Effekt mit den Encodern, dem Muster im Koordinatensystem und/oder den Eigenschaftsfeldern, bis alles Ihren Wünschen entspricht (siehe *Effekt-Editor (auf Seite 430)* für weitere Angaben zu Effekteigenschaften und Encodern).

Vorprogrammierte Regenbogen-Effekte

In der Effektliste stehen zwei vorprogrammierte lineare Regenbogen-Effekte zur Verfügung. Effekt 917 ist ein Regenbogen-RGB-Effekt, Effekt 918 ein Regenbogen-CMY-Effekt. Diese Effekte sind für einen Regenbogeneffekt auf nativen Farbparametern vorgesehen, die den Farbton von 0 bis 360 mit voller Saturation überblenden, wenn die Parameter auf ihren Homewerte stehen. 0 ist der Standardwert für CMY, 100 der Standardwert für RGB.

Anwendung eines bestehenden Effekts

Nachdem ein Effekt angelegt wurde, erscheint er in der Effektliste. Bestehenden Effekt starten:

- [Kreise] **[Effect]** [x] **[Enter]**

oder die Direkttasten

- [Kreise] **{Effect** x**}**

Die angewählten Kreise beginnen sich gemäß Effekt zu verändern.



Hinweis: *Da Lauflichteffekte über eine eingebettete Kreisliste verfügen, können diese Effekte mit* ***[Recall From] [Effect]*** *[n]* ***[Enter]*** *abgerufen werden, ohne dass Kreise angewählt werden müssen.*

Editieren von Effekten in Live

Um einen Effekt zu editieren, während er läuft, drücken Sie:

- **[Displays] {Effekt Status}**

Im ZIB öffnet sich die Effekt-Statusanzeige und zeigt alle derzeit laufenden Effekte an. Durch Anwählen der Effektnummer in der Effekt-Statusanzeige wird der Effekt für das Editieren geöffnet. Um den Effekt anzuwählen, den Sie in Live editieren möchten, drücken Sie:

- **[Effect]** [x] **[Enter]**

Stellen Sie die Attribute ein, wie in *Effekt-Statusanzeige (auf Seite 435)* beschrieben. Die Einstellungen sind Stimmungsoverrides und haben keinen Einfluss auf den Effekt an sich. Änderungen, die in der Effekt-Statusanzeige an den Effekten vorgenommen werden, haben lediglich Auswirkungen auf diese Instanz des Effekts. Die Änderungen müssen danach gespeichert oder upgedatet werden.

Drücken Sie **{Edit}**, um andere Eigenschaften eines Effekts in Live zu editieren, und der Effekt-Editor öffnet sich (siehe *Effekt-Editor (auf Seite 430)*). Änderungen, die im Editor vorgenommen werden, haben Auswirkungen auf den Effekt selbst sowie auf alle Instanzen, in denen der Effekt verwendet wird.

Effekte stoppen

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Stop Effect]** verwendet. Benutzer von Element 2 und Element Classic müssen **{Fader Kontrolle} {Stop Effekt}** verwenden. Benutzer von Ion Classic müssen **[Fader Control] {Stop Effekt}** verwenden.*

Mit **[Stop Effect] [Enter]** werden alle ausgeführten Effekte gestoppt.

Um einen bestimmten Effekt zu stoppen, drücken Sie: **[Stop Effect]** [x] **[Enter]** oder **[Effect]** [x] **[At] [Enter].**

Sie können auch Effekte auf bestimmten Kreisen mit **[**Kreise**] [Effect] [Enter]** stoppen.

Sie können auch eine Effektanweisung löschen, indem Sie **[**Kreise**] [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.

Stop Effect-Befehl benutzen

Ein **[Stop Effect]**-Befehl kann einer Liste von Kreisen in einer Stimmung, ohne dass ein Effekt getrackt wird, oder einer Liste von Kreisen in einem Submaster zugewiesen werden. Siehe *Freeze-Funktion und Stop-Effekt auf Submastern (auf Seite 473)*.

- **<**Kreise**> [1] [Stop Effect] [Enter]** – erstellt eine Stopp-Effekt-Anweisung für alle angewählten Parameter, sofern kein Effekt auf einem dieser Parameter ausgeführt wird.
- **<**Kreise**> [1] [Effect] [Enter]** – stoppt nur den derzeit ausgeführten Effekt.

Stop Alles

Ein „Stop Alles"-Befehl kann verwendet werden, um Stop-Kennungen in Stimmungen und Submastern auf Kreisen/Parametern zu platzieren, auf denen derzeit keine Effekte laufen, sodass Stimmungen und Submaster die Effekte anderer Quellen stoppen können, auch wenn „Fortlaufend" aktiviert ist. Auf „Stop Alles" kann durch zweimaliges Drücken von **[Stop Effect]** zugegriffen werden.

- **<**Kreise**> [1] [Stop Effect] [Stop Effect] [Enter]** – stoppt alle Effekte, die bei der Wiedergabe dieser Stimmung laufen könnten.

Query und Group Effect

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Query]** verwendet. Benutzer von Element 2, Ion Classic und Element Classic müssen **{Query}** verwenden.*

Sie können **[Query] [Effect]** [n], **[Query] [Effect]** und **[Group] [Effect]** [n] verwenden, um Kreise mit dem laufendem Effekt anzuwählen.

Mit **[Query]** werden die Kreise in numerischer Reihenfolge angewählt. Mit **[Group]** werden die Kreise in der Reihenfolge angewählt, in der sie auch ursprünglich angewählt wurden.

Mit **[Query] [Effect]** werden alle Kreise in den aktuell laufenden Effekten angewählt.

Beispiel:

- [3][1] [+] [2][6] [+] [3][0] [+] [2][7] [+] [2][9] [+] [2][8] [Effect] [1] [Enter]

Mit **[Query] [Effect] [1]** werden die Kreise angewählt, die aktuell Effekt 1 ausführen. Mit **[Next]** werden die Kreise in numerischer Reihenfolge angewählt, beginnend mit Kreis 26.

Mit **[Group] [Effect] [1]** werden die Kreise angewählt, die aktuell Effekt 1 ausführen. Mit **[Next]** werden die Kreise in der Reihenfolge angewählt, in der sie auch ursprünglich angewählt wurden. In diesem Beispiel würde zuerst Kreis 31 und dann Kreis 26 angewählt.

Ersetzen mit

{Ersetzen mit} ermöglicht Ihnen, einen Effekt durch einen anderen zu ersetzen. Alle Übersteuerungen bleiben erhalten.

- **[Effect] [1] {Ersetzen mit} <Effect> [2]** – alle Kreise, die Effekt 1 ausgeführt haben, werden nun Effekt 2 ausführen.

Effekte löschen

Drücken Sie [**Delete] [Effect] [**n**] [Enter] [Enter]**, um einen Effekt zu löschen. Wenn Sie einen der Standard-Effekte löschen (901 bis 918), wird der Effekt auf seine Standard-Werte zurückgesetzt.

Effekt in ein Preset speichern

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Preset]** verwendet. Benutzer von Element Classic müssen **[Shift] & [Intensity Palette]** drücken oder die Taste **{Preset}** in der ML-Kontrolle verwenden.*

Effekte können in einem Preset gespeichert werden, mit welchem dann Submaster und Stimmungen erstellt werden können. Die Effektwerte werden jedoch nur in den Submaster oder die Stimmung kopiert. Sie werden nicht mehr über das Preset referenziert. Wenn der Effekt im Preset geändert wird, bleibt der in den Submaster oder Stimmungen gespeicherte Effekt unverändert.

Bestehenden Effekt starten:

- [Kreise] **[Effect]** [x] **[Enter]**

In ein Preset speichern:

- **[Record] [Preset]** [x] **{Plus FX} [Enter]**

Wenn Sie nach [Record] die Taste [Effect] drücken, wird {Plus FX} der Kommandozeile hinzugefügt.

- **[Record] [Preset]** [x] **[Effects] [Enter]**

Effekte werden auch berücksichtigt, wenn die Befehle **[Copy To]** und **[Recall From]** in Blind Preset benutzt werden.

Effekt in eine Stimmung speichern

Bestehenden Effekt starten:

- [Kreise] **[Effect]** [x] **[Enter]**

In eine Stimmung speichern:

- **[Record] [Cue] [x] [Enter]**

Zur Speicherung in einen Stimmungspart drücken Sie:

- **[Record] [Cue] [x] [Part] [x] [Enter]**

Effekte auf Fadern

Kreise, auf denen Effekte laufen, können auf einen Submaster geladen werden. Standardmäßig wird durch Drücken der Flash-Taste des Submasters der Effekt gestartet bzw. gestoppt.

Wenn der Submaster die Rate und/oder Größe des Effekts steuern soll, kann er als ein Effekt-Submaster konfiguriert werden. Um einen Effekt-Submaster zu konfigurieren, siehe *Submaster-Eigenschaften (auf Seite 465)*.



VORSICHT: ***Wenn ein Submaster als Effekt-Submaster definiert ist, werden nur die Effektinformationen gespeichert.***

Es gibt verschiedene Tasten- und Faderkonfigurationsoptionen für Submaster, die Auswirkungen darauf haben, wie die Effekte ausgeführt werden. Weitere Informationen zu diesen Optionen finden Sie unter *Submaster-Fader- und Tastenkonfiguration (auf Seite 469)*.

Konfigurieren eines Effekt-Submasters

Um einen Effekt-Submaster zu konfigurieren, drücken Sie:

- **[Sub] [x] {Eigenschaften} [Enter]**



Hinweis: *Mit **{Eigenschaften}** lässt sich die Anzeige der Submaster-Eigenschaften im ZIB öffnen. Weitere Informationen sind unter Submaster-Eigenschaften (auf Seite 465) zu finden.*

Effekte in einen Submaster speichern

Bestehenden Effekt starten:

- **[Kreise] [Effect] [x] [Enter]**

In einen Submaster speichern:

- **[Record] [Sub] [x] [Enter]**

Ein Submaster kann als Effekt-Submaster konfiguriert werden. Die Konfiguration kann gleichzeitig beim Speichern des Submasters erfolgen. Drücken Sie **{Eigenschaften}**, bevor Sie **[Enter]** drücken, um die Anzeige der Submaster-Eigenschaften im ZIB zu öffnen. Wählen Sie **Effect** als Modus aus. Weitere Informationen sind unter *Submaster-Eigenschaften (auf Seite 465)* zu finden.

Effekte von einem Submaster ausführen:

Die Art und Weise, wie Effekte von einem Submaster wiedergegeben werden, hängt von seinem Modus und der Einstellung als proportionaler Fader oder Intensity Master ab.

Im Folgenden werden vier verschiedene Submaster in verschiedenen Modi mit demselben gespeicherten Effekt beschrieben.

Effekt auf einem Additiven/Proportionalen Submaster

Der Submaster enthält neben dem Effekt Intensitäts- und Pan/Tilt-Werte. Durch Drücken der Flash-Taste wird der Effekt gestartet. Der Fader steuert die Werte, die nicht vom Effekt betroffen sind. Durch erneutes Drücken der Flash-Taste wird der Effekt gestoppt.

Effekt auf einem Additiven/Intensity Master Submaster

Durch Drücken der Flash-Taste werden die Kreise gemarkt und der Effekt gestartet. Mit dem Fader werden sämtliche im Submaster gespeicherten Intensitäten hochgeregelt. Durch erneutes Drücken der Flash-Taste wird der Effekt gestoppt.

Effekt auf einem Effect/Proportionalen Submaster

Durch Drücken der Flash-Taste wird der Effekt gestartet. Der Fader steuert die Rate und/oder Größe basierend auf dem Eintrittsverhalten (Beginn) des Effekts. Durch erneutes Drücken der Flash-Taste wird der Effekt gestoppt.

Effekt auf einem Effect/Intensity Master Submaster

Durch Drücken der Flash-Taste wird der Effekt gestartet. Der Fader steuert die Rate und/oder Größe basierend auf dem Eintrittsverhalten (Beginn) des Effekts. Durch erneutes Drücken der Flash-Taste wird der Effekt gestoppt.

Es besteht also kein Unterschied zwischen einem proportionalen Fader und einem Intensity Master, wenn der Submaster als Effect-Submaster konfiguriert wurde.

Globaler Effekt-Fader

Ein Fader kann in der *Faderkonfiguration* (**[Tab] [3][6]**) als globaler Effekt-Fader konfiguriert werden. Dieser Fadertyp wird verwendet, um alle Effekte oder spezifische Effekte anhand der derzeit für den Fader geltenden Filter als Master zu steuern.

Hinweis: *Sie können mehrere globale Effekt-Fader benutzen.*

Folgende Filter können je nach Quelle auf die ausgeführten Effekte angewendet werden:

- **Sequenzlisten** – Sie können bestimmte Sequenzlisten angeben oder **{Alle}** bzw. **{Keine}** wählen.
  - Diese Option ist bei Element 2 oder Element Classic nicht verfügbar.
- **Submaster** – Sie können bestimmte Submaster angeben oder **{Alle}** oder **{Keine}** wählen.
- **Kreise** – Sie können bestimmte Kreise angeben, die durch den globalen Effekt-Fader beeinflusst werden. Siehe *Kreis- und Parameterfilter auf Fader (auf Seite 147)*
- **Parameter** – Sie können bestimmte Parameter angeben, die vom globalen Effekt-Fader beeinflusst werden. Siehe *Kreis- und Parameterfilter auf Fader (auf Seite 147)*
- **Effekte** – Sie können bestimmte Effekte angeben oder **{Alle}** oder **{Keine}** auswählen.
- **Manuell** – ein aktivierter globaler Effekt-Fader wirkt nur auf manuell ausgeführte Effekte. Dieser Filter ist standardmäßig deaktiviert.

Hinweis: *Wenn keine Filter zugewiesen wurden, steuert der Fade alle Effekte.*

Fader-Optionen

Folgende Fader-Optionen sind für einen globalen Effekt-Fader verfügbar:

- **Effekt Rate** – die Home-Position des Faders befindet sich in der Mitte. Steuert die Rate eines laufenden Effekte (dasselbe Verhalten wie Rate in der Effekt-Statusanzeige). Als Voreinstellung liegt der Mindestwert bei 0, der Maximalwert bei 200.
- **Effekt Größe** – ähnlich wie Effekt-Rate, aber für Effekt-Größe. Als Voreinstellung liegt der Mindestwert bei 0, der Maximalwert bei 200.
- **Fader Aus** – dem Fader ist keine Aktion zugeordnet.
- **Effekt Master** – Steuert Größe, Rate oder beides, je nach Einstellung des Beginn- bzw. Ende-Modus der Effekte.

Tastenoptionen

Folgende Optionen sind für die Tasten eines globalen Effekt-Faders verfügbar:

- **Go/Flash** – Spielt den Effekt zu 100 % des gespeicherten Wertes ab. Die Funktion läuft, solange die Taste gehalten wird.
- **Freeze** – hält auf dem Fader alle Effekt-Aktivitäten an.
- **Start Stop Effekt** – startet den Effekt, die Haltezeit wird ignoriert. Laufende Effekte werden gestoppt.
- **Taste Aus** – der Taste ist keine Aktion zugeordnet.
- **Makro** – ermöglicht es einer Fadertaste ein Makro zuzuweisen.

Effekte verzögern

Mit der Syntax **[Effect]** [n] **[Delay] [n] [Enter]**kann auf einen Effekt in einer Stimmung oder einem Submaster eine Verzögerung gesetzt werden. Mit **[Effect]** [n] **[Delay] [Enter]** wird die Verzögerung entfernt.

Hinweis: *Wenn eine Effektverzögerung in Live gesetzt wird, muss die Stimmung oder der Submaster gespeichert werden, damit die Verzögerung wirksam wird.*

Die Effekt-Statusanzeige enthält eine Spalte „Delay“ (Verzögerung), um anzuzeigen, ob bei einem Effekt eine Verzögerung angewendet wurde. Wird ein Effekt verzögert, zeigt die Spalte den Countdown für die Verzögerung an.

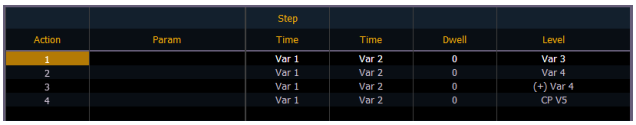
Bei einem verzögerten Effekt wird „*“ hinter der Effektnummer in der FX-Spalte der Playback-Anzeige angezeigt.

Effektvariablen

Variablen geben Ihnen weitere Möglichkeiten zum direkten Ändern der Lauflicht- und Absoluteffekte.

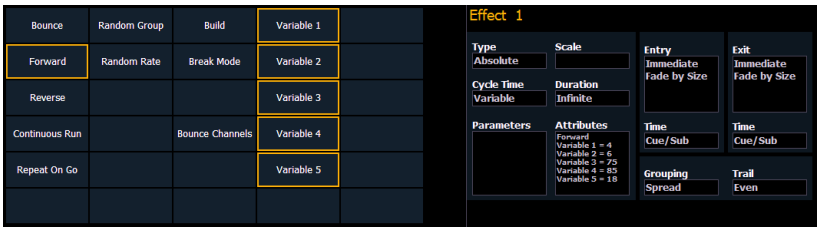
Variablen in Effekten verwenden

Fügen Sie zunächst mithilfe des Softkeys **{Variable}** mindestens eine Variable in einen Lauflicht- oder Absoluteffekt ein. Die verfügbaren Felder umfassen Zeiten, On-Status und Off-Status für Lauflichteffekte sowie Wert und Zeiten für Absoluteffekte. Es können maximal zehn Variablen verwendet werden.



Variablen können durch eine beliebige Nummer in einem Effekt ersetzt werden, einschließlich durch relative Zeiten, und können die Nummer eines Ziels festlegen, wie beispielsweise als Color-Palette. Variablen können zudem mehr als einmal im selben Effekt verwendet oder in mehreren Schritten verwendet werden.

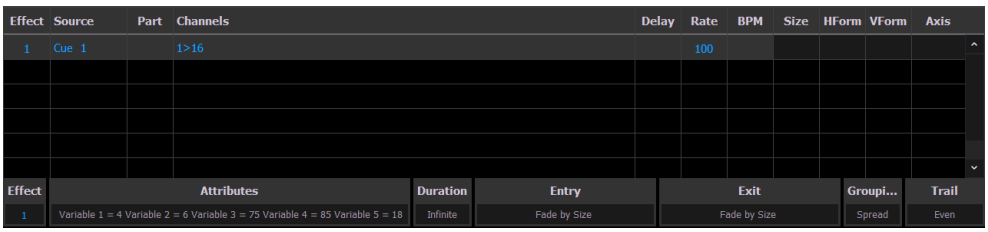
Variablen müssen vor dem Ausführen des Effekts definiert werden. Dies kann im Effekt-Editor durch Auswahl des Feldes **Attribute** erfolgen.



Definieren Sie Ihre Variablen, indem Sie diese einzeln auswählen und ihnen jeweils einen Wert zuweisen.

Laufende Effekte ändern

Variablen können auch in der Effekt-Statusanzeige (ESD) definiert werden, bevor ein Effekt ausgeführt wird, bzw. neu definiert werden, sobald ein Effekt bereits ausgeführt wird.



{Attribute} auswählen, um Variablen zu definieren oder neu zu definieren. Wenn Variablen in einem bereits laufenden Effekt neu definiert werden, zeigt das ESD den Effekt in rot mit einem Sternchen (*) neben der Effektnummer an, um anzuzeigen, das er bearbeitet wurde. Speichern Sie manuelle Änderungen wie gewohnt mit **[Record]** oder **[Update]**.

Kapitel 19

Park

Park 457
Parkliste 457
Geparkte Werte in Live 457
Skalierte Parkwerte in Live 458
Geparkte Adressen in Live 459
Werte in der Parkliste parken 459

Park

Mit Park können Sie einen Kreis oder einen Parameter auf einen bestimmten Wert setzen und ihn auf der Bühne (Live-Modus) auf dem Wert halten, und damit Verändern durch manuelles Steuern sowie durch Stimmung oder Submaster verhindern. Park kann auch verwendet werden, um eine Kreishelligkeit zu skalieren.

Hinweis: *Die Intensität eines geparkten Kreises wird nicht vom Hauptsteller oder Blackout-Taste beeinflusst.*

Geparkte Werte sind von allen Speicherzielen ausgenommen; sie können Werte für geparkte Kreise und Parameter aber manuell setzen und diese dann in Speicherzielen speichern. Beachten Sie, dass die in Live gesetzten und gespeicherten Werte nicht tatsächlich an das System ausgegeben werden, wenn der Parameter geparkt ist.

Wenn Kreise oder Parameter geparkt sind, leuchtet die LED der Taste **[Park]** auf und in der Live-Anzeige erscheint in der rechten oberen Ecke „Geparkte Kreise“ oder „Geparkte Dimmer“. Darüber hinaus werden alle geparkten Kreise oder Parameter mit einer weißen Kreisnummer und einem „P“ im Kreis gekennzeichnet. Wenn der geparkte Kreis oder Parameter entparkt wird, kehrt er auf den Wert, den die Konsole zu diesem Zeitpunkt bereitstellt, zurück oder auf seinen Homewert, wenn kein aktueller Befehl vorliegt.

Parkbefehle unterliegen nicht den Einschränkungen von Partitionen. Jeder Programmierer/Bediener darf Kreise/Parameter bei Bedarf parken und entparken. Von einer Funkfernbedienung (RFR) geparkte Parameter werden automatisch entparkt, wenn diese Fernbedienung abgeschaltet wird.

Kreise, Parameter und Adressen können aus Live und von der Parkliste aus ge- und entparkt werden.

Hinweis: *Ausgabewerte von geparkten Kreisen oder Parametern werden nicht in Augment3d (auf Seite 528) angezeigt.*

Parkliste

Drücken Sie zum Öffnen der Parkliste **[Park] [Park]** oder **[Tab] [2][0]**. Benutzer von Element Classic müssen **{Park}** verwenden.

Die Parkliste zeigt alle geparkten Kreise und Parameterwerte in der oberen Hälfte, alle geparkten Adressen (Dimmer) in der unteren Hälfte des Bildschirms an. Die im oberen Teil des Bildschirms angezeigten geparkten Kreise können wie in Live oder Blind mit **[Format]** als Übersicht und als Tabellenansicht dargestellt werden.

Wird eine Kreisintensität geparkt, erscheint der geparkte Wert in weißer Schrift. Wird ein Nicht-Intensitätsparameter eines Kreises geparkt, erscheint dieser Parameter ebenfalls in weißer Schrift. Die Anzeige enthält auch Angaben darüber, welcher Benutzer den Kreis bzw. Parameter geparkt hat (wenn mehrere Benutzer im System arbeiten).

Wenn eine Adresse geparkt wird, steht sie in der unteren Hälfte der Parkliste. Die Adresse, der geparkte Werte, der zugehörige Kreis sowie Parameter werden angezeigt.

Geparkte Werte in Live

Kreise und Parameter können aus der Live-Anzeige heraus geparkt und entparkt werden. Nachfolgend finden Sie einige Beispiele:

Hinweis: *Das Parken eines Kreises auf eine bestimmte Intensität erfolgt in der Parkliste. Öffnen der Parkliste mit* ***[Tab] [2][0]*** *oder* ***{Park}[Park][Park]****.*

Hinweis: *Geparkte Werte werden in der Parkliste und mit* ***[About] & [Park]*** *angezeigt.*

Zum Parken eines Kreises, Parameters oder einer Gruppe in 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 Einstellungen

Hinweis: *Wenn in einer Anwahl einige Kreise geparkt und einige nicht geparkt sind, werden mit* ***[Park] [Enter]*** *alle Kreise entparkt. Dazu ist eine Bestätigung erforderlich.*

- **[2] [At] [Park] [Enter]** – Wenn Kreis 2 nicht geparkt ist, parkt dieser Befehl die Intensität auf ihren aktuellen Wert. Wenn die Intensität von Kreis 2 geparkt ist, entparkt dieser Befehl die Intensität.
- **[2] [Color Palette] [8] [Park] [Enter]** – parkt die Kategorie Color von Kreis 2 auf Color-Palette 8.
- **[Group] [Cue] [6] [Park] [Enter]** – parkt alle in Cue 6 gespeicherten Kreise auf ihre aktuellen Werte.
- **[Park] [Enter]** – entparkt alle Kreise und entfernt alle skalierten Parkanweisungen (siehe *Skalierte Parkwerte in Live*). Eine Bestätigung ist erforderlich. Wenn ein Kreis entparkt wird, kehrt er auf den Wert zurück, den die Konsole aktuell bereitstellt oder auf seinen Homewert, wenn kein aktueller Befehl vorliegt. Dazu ist eine Bestätigung erforderlich.

[Recall From] [Park] wird verwendet, um einen Kreis oder Parameter auf den gleichen Wert wie den aktuellen Park-Wert zu setzen. Siehe *Recall From Park (auf Seite 396)*.

Skalierte Parkwerte in Live

Bei einem skaliert geparkten Wert kann die Intensitätsausgabe in Live (nur) proportional geändert werden. Skaliert geparkte Werte werden beim Speichern eines Speicherziels ignoriert. Die Darstellung in der Anzeige zeigt den Wert an, der gespeichert werden soll, nicht den tatsächlich skalierten Wert. Ein Beispiel zeigt, wie ein Wert in Live skaliert geparkt wird:

- **[3] [At] [/] [1] [2] [5] [Park] [Enter]** – legt einen skalierten Wert von 125 % für die Intensität von Kreis 3 fest. Anders gesagt, immer wenn Kreis 3 aktiv ist, wird seine Intensität um 25 % höher sein als sein aktueller Wert.
- **[3] [At] [/] [8] [5] [Park] [Enter]** – legt einen skalierten Wert für Kreis 3 fest. Immer wenn Kreis 3 aktiv ist, wird er um 15 % schwächer wiedergegeben als seine aktuelle Einstellung.

Entfernen des skaliert geparkten Wertes:

- **[3] [Park] [Enter]** – entparkt eine skalierte Intensität für Kreis 3.
- **[Park] [Enter]** – entparkt alle geparkten Kreise.

Ein Kreis kann sowohl einen skaliert geparkten Wert als auch einen geparkten Intensitätswert aufweisen. Beachten Sie, dass die geparkte Intensität Vorrang vor skalierten geparkten Werten hat (und diese übersteuert).

Geparkte Adressen in Live

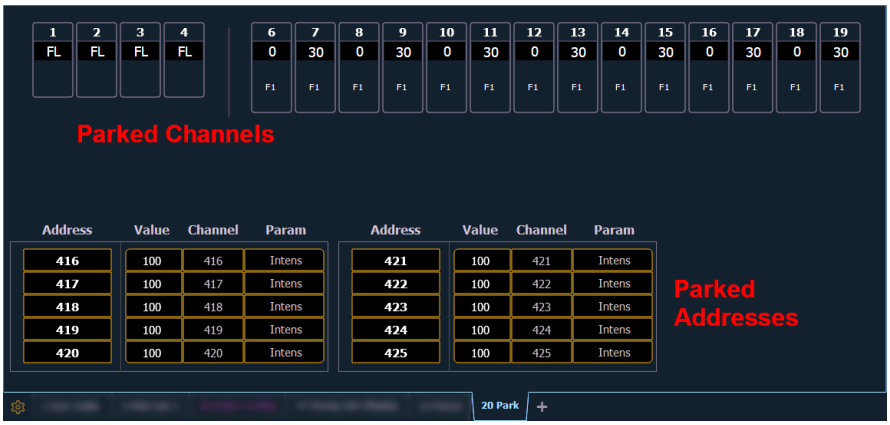
DMX-Adressen können in Live geparkt werden. Nachfolgend sind einige Beispiele für das Parken von Adressen in Live aufgeführt:

Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Address/Patch]** verwendet. Benutzer von Ion Classic müssen **{Adresse}** verwenden. Benutzer von Element Classic müssen **[Dimmer/Address]** verwenden.*

- **[Address/Patch] [5] [At] [5] [0] [Park] [Enter]** – parkt Adresse 5 auf 50 % Intensität.
- **[Address/Patch] [5] [Park] [Enter]** – entparkt Adresse 5.
- **[Address/Patch] [Park] [Enter]** – entparkt alle geparkten Adressen.

Werte in der Parkliste parken

Sie können Kreisparameter und Adressen in der Parkliste parken und entparken. Zum Öffnen der Parkliste **[Park] [Park]** oder **[Tab] [2] [0]** drücken. Wenn Sie in dieser Anzeige sind, wird davon ausgegangen, dass Sie Kreise oder Parameter parken wollen. Daher ist die Betätigung der Taste **[Park]** beim Parken nicht nötig, wird aber zum Entparken verwendet. Zum Entparken können Sie auch **[At] [Enter]** benutzen.



Hinweis: *In den Beispielen unten wird **[Color Palette]** verwendet. Benutzer von Element Classic müssen **{Color Palette}** verwenden.*

Im Folgenden finden Sie Beispiele für das Parken von Kreisparametern in der Parkliste:

- **[3] [At] [4] [5] [Enter]** – parkt Kreis 3 auf Ausgabewert 45 %.
- **[3] [Color Palette] [4] [Enter]** – parkt den Farbwert für Kreis 3 in der Color-Palette 4.

Den Softkey **{Offset}** können Sie unterstützend bei der Kreisanwahl verwenden. Eine Liste der **{Offset}**-Optionen finden Sie in *Offset (auf Seite 261)*.

Im Folgenden finden Sie Beispiele für das Entfernen geparkter Werte in der Parkliste:

- **[Select Active] [Park] [Enter]** – löscht alle geparkten Kreiswerte.
- **[Kreise] [Park] [Enter]** – entparkt diese Kreise in der Liste.
- **[Kreise] [At] [Enter]** – entparkt diese Kreise in der Liste.

Nachfolgend einige Beispiele für das Parken von Adressen in der Parkliste.

- **[Address/Patch] [5] [At] [5] [0] [Enter]** – parkt Adresse 5 auf 50 % Intensität.
- **[Address/Patch] [5] [At] [Enter]** – entparkt Adresse 5.

Hinweis: *Beim Parken eines Adressbereichs in Park mithilfe von* ***[Thru]*** *werden nur Intensitäten geparkt. Wenn Sie alle Adressen und Parameter in einem ausgewählten Bereich parken wollen, müssen Sie* ***[Thru] [Thru]*** *verwenden.*

Kapitel 20

Submaster

Submaster 463
Submaster-Seiten für Element 2 und Element Classic 463
Submaster speichern 464
Submaster-Liste 465
Submaster editieren 465
Submaster-Eigenschaften 465
Submaster-Fader- und Tastenkonfiguration 469
Submaster-Informationen 470
Submastern benennen 471
Fader laden 471
Flash-Tastenzeiten mit Submastern verwenden 471
Manuelle Steuerung von Submastern 472
Stimmungen und Trigger 472
Freeze-Funktion und Stop-Effekt auf Submastern 473
Submaster verschieben und kopieren 473
Inhalt eines Submasters freigeben 474
Submaster updaten 474
Submaster löschen 474

Submaster

Submaster können beliebige Parameterwerte für Kreise speichern. Wird in Live gespeichert können sowohl Record Only als auch Record verwendet werden, um die zu speichernden Inhalte festzulegen. Sie können auch Stimmungen, Presets oder Paletten in einen Submaster kopieren. Kreise, auf denen Effekte laufen, können auf einen Submaster geladen werden. Siehe *Effekte auf Fadern (auf Seite 451)*

Submaster können über Fader oder über die Tastatur gesteuert werden. Fader können als Submaster konfiguriert (siehe *Submaster-Eigenschaften (auf Seite 465)*) oder während des Programmierens definiert werden.

Hinweis: *Es können bis zu 1000 Submaster gespeichert werden.*

In Blind können Submaster mit der Syntax **[Thru] [Thru]** erstellt werden.

- **[Sub] [1] [Thru] [Thru] [1] [0] [Enter]** – erstellt Submaster 1 bis 10.

Die Tasten unterhalb des Fader können bei einem Submaster für verschiedene Funktionen konfiguriert werden. Siehe *Submaster-Fader- und Tastenkonfiguration (auf Seite 469)*.

Es ist möglich, Einblend-, Halte- und Ausblendzeiten in Verbindung mit den Submaster-Tasten zu programmieren. Siehe *Submaster-Eigenschaften (auf Seite 465)*.

Was bedeutet eine blinkende LED?

Wenn die Tasten-LED eines Submasters blinkt, bedeutet dies, dass der Submaster entweder aufgrund von Änderungen seines Inhalts oder seines Modus auf Home gesetzt werden muss. In beiden Fällen wird der Submaster zurückgesetzt, indem Sie ihn auf Null fahren und dann in die gewünschte Position zurückbringen. Die LED blinkt auch, wenn der Submaster aufgrund von Tasten-Zeiten auf „Halten“ steht.

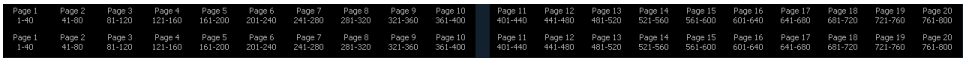
Submaster-Seiten für Element 2 und Element Classic

Element 2

Element 2 hat insgesamt 1000 Submaster. Der Drehregler für die Faderbelegung kann zwischen den Modi 1-40 oder 41-80 umschalten. Element 2 ist auf die ersten 80 Fader voreingestellt. Um durch die verfügbaren Submaster zu blättern, halten Sie den Softkey **{Sub Seiten}** in der Live-Anzeige gedrückt. Die Flash-Tasten leuchten grün und die Flash-Tasten, die den aktuell ausgewählten Seiten entsprechen, blinken. Drücken Sie die entsprechende Flash-Taste, um zu dieser Seite zu gelangen. Das Fader-Band ändert sich, um die Submaster-Seiten anzuzeigen.

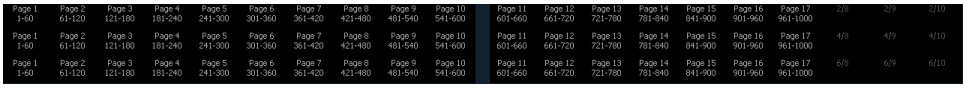
Element Classic

Element hat insgesamt 1000 Submaster. Mit dem Drehregler für Faderbelegung im Submaster-Modus zeigt eine Element 60 gleichzeitig 60 Submaster und eine Element 40 gleichzeitig 40 Submaster an. Element ist auf die ersten 40 oder 60 Submaster voreingestellt. Um durch die verfügbaren Submaster zu blättern, halten Sie den Softkey **{Sub Seiten}** in der Live-Anzeige gedrückt. Die Flash-Tasten leuchten grün und die Flash-Tasten, die den aktuell ausgewählten Seiten entsprechen, blinken. Drücken Sie die entsprechende Flash-Taste, um zu dieser Seite zu gelangen. Das Fader-Band ändert sich, um die Submaster-Seiten anzuzeigen.



Auf Element 40 stehen 20 Seiten für insgesamt 800 Submaster zur Verfügung

Hinweis: *Die Submaster 801-1000 können bei einer Element 40 nur über die Tastatur gesteuert werden.*



Auf Element 60 stehen 17 Seiten für insgesamt 1000 Submaster zur Verfügung.

Submaster speichern

Sie können aktuelle Bühneninhalte direkt in einen Submaster speichern. Dazu stellen Sie die Werte nach Bedarf in Live ein und speichern den Submaster. Siehe die folgenden Beispiele:

- **[Record] [Sub] [5] [Enter]** – speichert alle aktuellen Werte in Submaster 5.
- **[Record Only] [Sub] [5] [Enter]** – speichert die manuellen Werte der aktuellen Ausgabe in Submaster 5.
- **[Record Only] [Sub] [5] [Label]** [xxxx] **[Enter]** – wie oben, mit einem Namen.
- **[Record] [Sub] [5] {Einstellungen}** – öffnet das Fenster *Submaster-Eigenschaften*, sodass Sie während des Speicherns des Submasters Eigenschaften auswählen können.
- **[Record] [Load]** – für Geräte mit einer einzelnen Load-Taste pro Fader. Dies speichert alle aktuellen Werte auf den der Load-Taste entsprechenden Fader. Der Submaster wird mit der dem Fader entsprechenden Nummer gespeichert.
- **[Record] [beide Flashtasten]** – für Geräte mit zwei Flashtasten pro Fader. Dies speichert alle aktuellen Werte in dem den Flashtasten entsprechenden Fader. Der Submaster wird mit der dem Fader entsprechenden Nummer gespeichert.
- **[Record] [Flashtaste]** – für Geräte mit einer einzigen Flashtaste pro Fader. Dies speichert alle aktuellen Werte in dem der Flashtaste entsprechenden Fader. Der Submaster wird mit der dem Fader entsprechenden Nummer gespeichert.

Sie können auch nur angewählte Kreiswerte in Submaster speichern.

- [Kreise] **[Record] [Sub] [5] [Enter]** – speichert alle Kreiswerte in Submaster 5.
- [Kreise] **[Record Only] [Sub] [5] [Enter]** – speichert alle manuellen Kreiswerte in Submaster 5.

Submaster können auch durch selektives Speichern gespeichert werden, was Ihnen ermöglicht, die Kreise anzugeben, die Sie speichern möchten.

- **[6] [Thru] [1][0] [Record] [Sub] [3] [Enter]** – speichert nur Kreise 6 bis 10 in Submaster 3.
- **[1] [Thru] [5] {Blau} [Record] [Sub] [6] [Enter]** – speichert nur die blaue Farbe für Kreise 1 bis 5.
- **[1] [Thru] [1][0] {Offset} {Ungerade} [Record] [Sub] [4] [Enter]** – speichert Kreise 1, 3, 5, 7, 9 in Submaster 4. Für weitere Informationen zur Benutzung der Funktion **{Offset}** siehe *Offset (auf Seite 261)*

Sind in einem Submaster bereits Daten gespeichert, funktioniert das selektive Speichern als eine Merge-Funktion. Wird im obigen Beispiel mit den Kreisen 6 bis 10, die in Submaster 3 gespeichert sind, Kreis 5 ebenfalls in Submaster 3 gespeichert, würde das dem aktuellen Inhalt hinzugefügt werden, sodass da jetzt die Kreise 5 bis 10 gespeichert sind.

Wenn Sie die Daten nicht zusammenführen möchten, können Sie entweder zuerst den Submaster löschen, um den ursprünglichen Inhalt zu entfernen (siehe *Submaster löschen (auf Seite 474)*), oder Sie können selektiv speichern, indem Sie **[Rem Dim]** verwenden.

- **[5] [Record] [Sub] [3] [Rem Dim] [Enter]** – speichert Kreis 5 in Submaster 3 und entfernt alle vorherigen Daten aus dem Submaster.

Submaster-Liste

Mit **[Sub] [Sub]**, **[Tab] [1][5]** oder über den Browser (**Listenauswahl>Submaster [Select]**) können Sie auf die Submasterliste zugreifen. Jeder dieser Befehle öffnet einen neuen Tab für die Submasterliste. Ist die Liste bereits in einem Tab geöffnet, setzen diese Befehle den Fokus auf die Liste.

Die Listenansicht enthält eine Liste aller Submaster, einschließlich ihrer Namen und aller Eigenschaften. Sie können mit **[Next]** und **[Last]** innerhalb der Liste navigieren oder den gewünschten Submaster in der Kommandozeile auswählen.

Submaster editieren

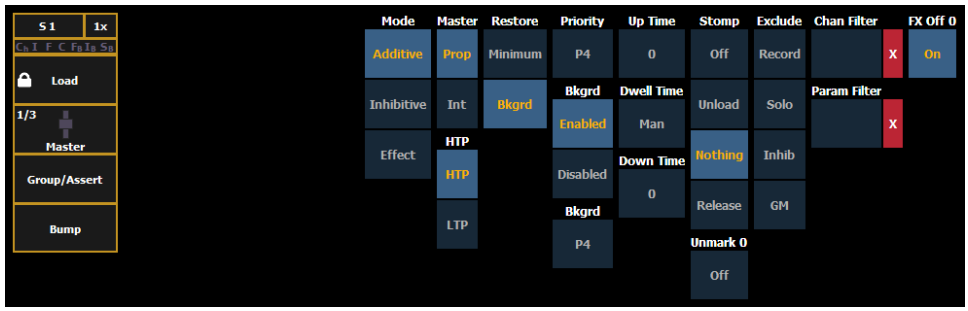
Wenn Sie in der Submasterliste den Inhalt des Submasters bearbeiten möchten, können Sie den Submaster auswählen und **{Edit}** drücken. Dadurch wird der Fokus auf den Live/Blind-Tab gesetzt und der Blind-Bearbeitungsmodus für den angegebenen Submaster geöffnet. Sie können auch **[Blind]** drücken und den gewünschten Submaster aus der Kommandozeile auswählen.

Alle in diesem Bildschirm vorgenommenen Änderungen werden automatisch gespeichert. Ein Befehl **[Record]** oder **[Update]** ist nicht erforderlich.

Submaster-Eigenschaften

Fader können einem Submaster in der Faderkonfiguration, durch Speichern oder durch Laden eines Submasters zugeordnet werden. Siehe *Faderkonfiguration (auf Seite 140)*, *Submaster speichern (auf der vorherigen Seite)* oder *Fader laden (auf Seite 471)*.

Wenn ein Fader in der Fader-Konfiguration mit Standardbelegung konfiguriert wurde, erhält der Fader seine Konfiguration von der *Submaster-Liste (oben)*. Änderungen an einem Submaster in der Submasterliste werden mit allen Fadern mit Standard-Zuordnung geteilt, wenn dort der entsprechende Submaster geladen ist. Änderungen, die an einem Fader mit Standard-Zuordnung in der Faderkonfiguration vorgenommen wurden, werden auch in der Submasterliste vorgenommen. Ist Lokale Zordnung eingestellt, wirken sich alle in der Faderkonfiguration vorgenommenen Änderungen nur auf diese eine Instanz aus.



Die folgenden Optionen sind für Submaster-Fader verfügbar:

Modus

Sie können Ihren Submaster als additiv (trägt zur Live-Ausgabe bei), inhibitiv (begrenzt die Live-Ausgabe) oder als Effekt-Submaster definieren. Eos verwendet standardmäßig additive Submaster.

Additive Submaster werden durch eine grüne LED und ein gelbes Fader-Symbol im Faderband angezeigt.

Bei inhibitiven Submastern werden diese Anzeigen in rot dargestellt. Kreise, die von einem inhibitiven Submaster gemastert werden, werden in der Kreisanzeige in Live mit einem „I“ neben dem Intensitätswert angezeigt. Inhibitive Submaster stellen der Ausgabe keine Werte zur Verfügung, sie begrenzen sie (ähnlich wie ein Hauptsteller). Es ist möglich, einem inhibitiven Submaster Nicht-Intensitätsparameter hinzuzufügen, was jedoch in Blind vorgenommen werden muss.

Für weitere Informationen über Effekt-Submaster siehe *Effekte auf Fadern (auf Seite 451)*.

Master

Ein Fader kann als Master zugeordnet werden. Wenn er ein Master ist, hängt sein Verhalten von seiner Einstellung als Proportional Master oder Intensity Master (I-Master) ab.

Proportionaler Master

Wenn ein Submaster proportional ist, kontrolliert der Steller alle Inhalte des Submasters (Intensitäts- und Nicht-Intensitätsparameter), sobald er aus der Nullposition bewegt wird. Wird ein proportionaler Submaster in die Nullposition zurück gefahren, wird der Kreis auf seinen vorherigen Wert zurückgesetzt.

Die Flash-Taste kann verwendet werden, um alle Parameter auf ihren im Submaster gespeicherten Wert zu bringen oder den Inhalt des Submasters durch Zuweisung von Zeiten ein- oder auszublenden. Eos verwendet standardmäßig proportionale Submaster.

Intensity Master

Bei der Einstellung Intensity Master regelt der Steller nur die Intensität. Mit der Flash-Taste können Nicht-Intensitätsparameter, die im Submaster gespeichert sind, gemarkt werden. Wird die Flash-Taste nicht gedrückt, bevor der Steller bewegt wird, rastet der Steller die Nicht-Intensitätsparameter auf ihre gespeicherten Werte ein. Sobald sich die Nicht-Intensitätsparameter in ihrem Endzustand befinden, steuert der Steller nur noch die Intensität. Wird der Steller gegen Null bewegt, werden die gesteuerten Intensitäten ausgeblendet.

Wenn Nicht-Intensitätsparameter auf einem Intensity Master-Submaster mit der Flash-Taste gemarkt wurden, blinkt die LED der Flash-Taste, um Ihnen zu zeigen, dass die Nicht-Intensitätsparameter gemarkt wurden.

Durch Drücken der Flash-Taste eines Intensity Master-Submasters, die bereits gedrückt wurde, wird für die Nicht-Intensitätsparameter unter Verwendung der Flash-Tasten-Zeiten ein Release durchgeführt. Die LED der Flash-Taste erlischt ebenfalls.



Hinweis: *Bei Kreisen, die im Patch auf Ohne GM gesetzt sind, wird die Intensität nicht vom Intensity Master beeinflusst. Siehe Patch > Attribute (auf Seite 197).*

HTP

Das Playback-Verhalten der Intensität kann als HTP (Highest Takes Precedence) oder LTP (Latest Takes Precedence) eingestellt werden. Nicht-Intensitätsparameter sind immer LTP. Eos stellt alle Submaster standardmäßig auf HTP ein. Für weitere Informationen zu HTP und LTP siehe *HTP im Vergleich zu LTP (auf Seite 12)*.

Rücksetzen

Submaster können in den Modus Minimum Rücksetzen oder Hintergrund Rücksetzen versetzt werden, welches der Standardeinstellung entspricht. Wenn sich ein Submaster im Modus Hintergrund Rücksetzen befindet, ist die Rücksetz-Spalte der Submasterliste leer. Im Minimum-Modus wird „Min“ in der Rücksetz-Spalte angezeigt.

Im Modus Hintergrund Rücksetzen wird, wenn der Submaster auf Null zurückgefahren wird, die Kontrolle an den Hintergrundwert übergeben, wie beispielsweise ein anderer Submaster oder eine Stimmung.

Im Modus Minimum Rücksetzen wird die Kontrolle nicht auf den Hintergrund-Status, sondern auf den Mindestwert der Parameter gefahren, wenn der Submaster ausgeblendet wird.

Priorität

Es gibt 10 Prioritätsstufen für Submaster. 1 ist die niedrigste und 10 die höchste Stufe. Die Standardpriorität beträgt 4.

Geschützt

Submaster können geschützt werden, d. h. ihr Inhalt wird automatisch exklusiv gemacht und kann von nichts anderem als diesem Submaster und Park gesteuert werden, einschließlich der manuellen Steuerung. „Geschützt" hat eine höhere Priorität als 10.

Kreise, die in geschützten Submastern gespeichert sind, werden gelb mit einem hochgestellten „s" daneben angezeigt.

Wurden Kreisparameter, die in geschützten Submastern gespeichert sind, zuvor in Stimmungen oder anderen Submastern gespeichert, werden diese Anweisungen beim Playback ignoriert.

Wenn dieselben Kreise mehr als einem geschützten Submaster zugeordnet sind, wird die Kontrolle dieser Kreise je nach Einstellung des Submasters entweder auf LTP- oder HTP-Basis geteilt.

Hintergrund

Der Hintergrund-Status von Submastern kann deaktiviert werden. Der Hintergrundstatus ist standardmäßig aktiviert. Sind sie aktiviert, dient der Inhalt des Submasters als Hintergrund oder vorheriger Status für andere Stimmungen und Submaster.

Wenn bei einem Submaster der Hintergrundstatus deaktiviert ist, wird ein „D" in der Hintergrundspalte in der Submasterliste angezeigt.



Beispiel:

Stimmung 1 hat Kreis 10 auf 25 %. Submaster 1 wird hochgefahren und hat Kreis 10 auf 50 %. Submaster 2 wird anschließend hochgefahren und hat Kreis 10 auf voll. Wenn Submaster 2 heruntergefahren wird, wird die Steuerung an Submaster 1 zurückgegeben. Wenn Submaster 1 heruntergefahren wird, wird die Steuerung an Stimmung 1 zurückgegeben.

Wird Submaster 2 heruntergefahren, wenn bei Submaster 1 der Hintergrund-Status deaktiviert wurde, ist Submaster 1 nicht als Hintergrund-Status verfügbar ist, wodurch die Kontrolle zu Stimmung 1 und nicht zu Submaster 1 zurückkehrt.

Hintergrund-Priorität

Dem Hintergrund kann eine Priorität zugeordnet werden. Hintergrund-Priorität bedeutet, dass freigegebener Inhalt an denjenigen früheren Wert zurückgegeben wird, der noch nicht ausgeschaltet oder selbst freigegeben wurde und die höchste Priorität hat.

Es gibt 10 Stufen der Hintergrund-Priorität für Submaster. 1 ist die niedrigste und 10 die höchste Stufe.

Up-Zeit

Dies ist die Zeit, in welcher der Submaster von seiner Home-Position zu seiner Zielposition (0 bis vollständig, wenn additiv, vollständig bis 0, wenn inhibitiv) übergeht. Die Standardzeit ist 0.

Haltezeit

Dies ist die Zeit, die der Submaster wartet, bevor er mit der Ausblendung beginnt. Für dieses Verhalten kann eine bestimmte Zeit festgelegt werden oder „Halten“ oder „Manuell“ gewählt werden. Mit einer Haltezeit werden die Werte des Submasters solange ausgegeben, bis die Taste ein zweites Mal gedrückt wird. Die Einstellung Manuell wendet die Werte des Submasters nur so lange an, wie die Taste gedrückt bleibt. Die Standardeinstellung ist „Manuell“.

Down-Zeit

Dies ist die Zeit, in welcher der Submaster von seiner Zielposition in seine Home-Position übergeht. Die Standardzeit ist 0.

Stomp-Modus

Stomp steuert, was passieren soll, wenn alle Inhalte eines Submasters nun durch andere Ziele gesteuert werden. Der Submaster wird aus dem Hintergrund entfernt. Wenn dies geschieht, ist er nicht mehr in der Lage, zurückzublenden. Sie können ein Verhalten zuweisen, das ausgeführt wird, wenn ein Submaster gestompt wurde.

Folgende Stomp-Modi sind verfügbar:

- Off bei Stomp – schaltet den Inhalt aus. Verhält sich wie bei [Off] & [Load].
  - Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen {Off} verwenden.
- Entladen bei Stomp – Entlädt den Fader.
- Keine Aktion bei Stomp – keine Aktion beim Submaster.
- Release bei Stomp – verhält sich wie Off bei Stomp.

Unmark bei 0 %

Wenn diese Option aktiviert ist, werden gemarkte Inhalte, die vom Submaster gesteuert werden, automatisch freigegeben, wenn der Fader 0 % erreicht. Wenn die Flash-Taste das nächste Mal gedrückt wird, wird der Submaster ausgelöst. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, müssen Sie zuerst die Flash-Taste drücken, um den Submaster zurückzusetzen, bevor Sie die Flash-Taste erneut drücken, um ihn zu starten.



Hinweis: *Diese Option ist für Submaster bestimmt, die auf Intensity Master eingestellt sind.*

Exclude

Exclude bietet folgende Möglichkeiten:

- Exclude Record – Inhalte werden in kein anderes Speicherziel gespeichert.
- Exclude GM – Inhalt kann nicht von einem Hauptsteller geregelt werden.
- Exclude Inhibitiv – Inhalt kann nicht von einem inhibitiven Submaster geregelt werden.
- Exclude Solo – Inhalt ignoriert Solo eines anderen Faders. Siehe *Submaster-Fader- und Tastenkonfiguration (auf der gegenüberliegenden Seite)* für Solo.

Kreis- und Parameterfilter

Mit Kreis- und Parameterfiltern ist es möglich, nur bestimmte Werte wiederzugeben. Dies sind Playback-Filter, die keinen Einfluss auf das Speichern von Werten haben.

Für Submaster können in den folgenden Bereichen Kreis- und Parameterfilter eingestellt werden:

- Submasterliste
- In Live mit dem Softkey **{Eigenschaften}** zu verwenden.

Zum Zuordnen von Kreisen und Gruppen **{Kreis Filter}** antippen oder anklicken. Zum Öffnen einer Liste verfügbarer Parameter, die sich filtern lassen, **{Param Filter}** antippen oder anklicken.

Hinweis: *Filter werden mit ihren zugewiesenen Submastern dorthin verschoben, wohin der Submaster gemappt wird.*

Wurde ein Filter angewendet, wird im Fader-Band eine Kennung angezeigt. Beim Kreisfilter wird C angezeigt, F beim Parameterfilter.

Zum Löschen der aufgeführten Kreis- oder Parameterfilter das rote **{X}** drücken.

FX Off 0

Startet den Effekt, sobald der Master-Fader den Wert 0 verlässt und stoppt den Effekt wieder, wenn der Fader wieder 0 erreicht. Diese Option ist als Voreinstellung aktiviert.

Submaster-Fader- und Tastenkonfiguration

Um eine Liste verfügbarer Konfigurationsoptionen zu sehen, die virtuellen Tasten oder Fader anklicken oder antippen.



Tastenoptionen

Die folgenden Optionen sind für Submaster-Tasten verfügbar:

- **Flash** – gibt den Submaster wie gespeichert wieder. Die Ausgabe erfolgt solange, bis die Taste losgelassen wird, es sei denn, dem Submaster wurde eine Zeit zugewiesen oder die Eigenschaft **{Halten}** wurde eingestellt.
- **Grp/Assert** – wählt alle dem Submaster zugeordneten Kreise an, wenn der Submaster inaktiv ist. Wenn der Submaster aktiv ist, wird der Inhalt des Submasters assertet.
- **Assert** – erlangt die Kontrolle über alle dem Submaster zugeordneten Kreise zurück.
- **Gruppe Auswahl** – wählt die im Submaster gespeicherten Kreise an. Es passiert das Gleiche wie bei **[Group] [Sub] [n]**.
- **Freeze** – hält auf dem Fader alle Effekt-Aktivitäten an.

- **Off** – löscht den Inhalt. Falls der Fader auf Master eingestellt ist, bleibt er, wo er sich gerade befindet.
- **Release** – löscht den Inhalt. Falls der Fader auf Master eingestellt ist, wird er auf 0 zurückgesetzt.
- **Start Stop Effekt** – startet den Effekt, die Haltezeit wird ignoriert. Laufende Effekte werden gestoppt.
- **Taste Aus** – der Taste ist keine Aktion zugeordnet.
- **Mark NIP** – Gehören einem Submaster keine Nicht-Intensitätsparameter (NIP), werden die Parameter von dunklen Kreisen mit der Up Zeit des Subs auf die gespeicherten Werte gefahren. Alle Nicht-Intensitätsparameter, die dem entsprechenden Submaster gehören, werden in der Down-Zeit auf den Hintergrundwert zurückgefahren. Die Haltezeit wird ignoriert.
- **Solo** – unterdrückt fremde Intensitätswerte, solange die Taste gedrückt gehalten wird. Wird die Taste losgelassen, werden die Intensitätswerte wiederhergestellt. Priorität und HTP werden ignoriert. Die Solo-Taste hat keine Einfluss auf geschützte oder geparkte Werte oder die Pixelmap-Ausgabe.
- **Back** – blendet bei einer Sequenzliste in die vorherige Stimmung über.
- **Makro** – ermöglicht es einer Fadertaste ein Makro zuzuweisen.

Fader-Optionen

Die folgenden Optionen sind für einen Submaster-Fader verfügbar:

- **Master** – der Fader ist ein Proportional Master, ein Manual Master oder ein Intensity Master.
- **Effekt Rate** – die Home-Position des Faders befindet sich in der Mitte. Steuert die Rate eines laufenden Effekte (dasselbe Verhalten wie Rate in der Effekt-Statusanzeige). Die so eingestellten Werte können nicht gespeichert werden.
- **Effekt Größe** – ähnlich wie Effekt-Rate, aber für Effekt-Größe.
- **Rate Master** – die Home-Position befindet sich in der Mitte. Passt die Rate der Stimmung an, wie bei Rate und Load.
- **Fader Aus** – dem Fader ist keine Aktion zugeordnet.
- **Nur Master** – Fader legt eine Grenze für den Inhalt fest. Mit dem Steller lassen sich Werte live anpassen, wenn der Fader über die Flash-Taste aktiviert wurde. Siehe *Nur Master (auf Seite 146)*.
- **Effekt Master** – steuert das Beginn- und Ende-Verhalten von Effekten (Größe, Rate oder beides).
- **Nur Werte** – steuert Werte, beeinflusst den Effekt jedoch nicht.

Submaster-Informationen

In der Anzeige jedes programmierten Submasters wird Folgendes angezeigt:

Auf Element 2 und Element Classic sehen Sie diese Informationen in der Fader-Statusanzeige. Siehe *Kennungen in der Fader-Statusanzeige von Element 2 und Element Classic (auf Seite 143)*

Hinweis: *Inhibitive Submaster werden in rot und additive Submaster in gelb angezeigt.*

- Submaster-Nummer
- Submaster-Name (sofern vorhanden)
- Priorität (sofern vorhanden)
- I-Masterkennung (sofern vorhanden)
- Aktueller Submaster-Wert

Submastern benennen

Submaster können mit der Taste **[Label]** benannt werden.

- **[Sub] [6] [Label]** [xxxx] **[Enter]** – benennt Submaster 6.
- **[Sub] [6] [Label] [Label] [Enter]** – entfernt den Namen.

Wenn Sie im Namen einen Zeilenumbruch verwenden möchten, verwenden Sie STRG+J oder geben Sie || ein, um einen Zeilenumbruch zwischen Wörtern zu erstellen.

Fader laden



Hinweis: *Konsolen mit einer einzigen Sequenzliste können Fadern keine Stimmungen zuordnen.*

Auf Fader können auch Stimmungen, Presets oder Paletten geladen werden. Sie können einen leeren Fader in einen Submaster umwandeln, ohne ihn in der Faderkonfiguration des Faders zu konfigurieren. Jeder Fader kann mit einem Submaster konfiguriert und geladen werden, wenn der Fader nicht konfiguriert ist, der Fader als Playback konfiguriert wurde, jedoch keine Sequenzliste geladen wurde oder der Fader als ein Submaster konfiguriert wurde, jedoch der Submaster leer ist.

Unabhängig von der Konfiguration des Faders kann der Fader mit dem in der Kommandozeile angegebenen Submaster oder Ziel geladen werden, sofern die oben genannten Bedingungen erfüllt sind.

Wenn der Fader bereits mit Daten belegt ist, muss er entladen werden, bevor ein anderes Ziel geladen werden kann. Siehe *Inhalt eines Submasters freigeben (auf Seite 474)*

- **[Sub] [5] [Load]** – lädt Submaster 5 in den Fader, welcher der Load-Taste zugeordnet ist.
- **[Int Palette] [1] [Load]** – lädt Intensity-Palette 1 auf den Fader, der zur gedrückten Load-Taste gehört.
- **[Cue] [5] [Load]** – lädt Stimmung 5 auf den Fader, der zur gedrückten Load-Taste gehört.

Flash-Tastenzeiten mit Submastern verwenden

Jede Submaster-Taste kann drei verschiedene Zeitenwerte haben: Einblend-, Halte- und Ausblendzeiten (siehe *Submaster-Eigenschaften (auf Seite 465)*). Die Standardzeiten sind so eingestellt, dass die Flash-Taste als On-Flash-Taste für additive Submaster und als Off-Flash-Taste für inhibitive Submaster dient. Die Effekte auf Submaster folgen den Zeiten des Submasters, es sei denn, dass die Zeiten im Effekt selbst hinterlegt wurden.



Hinweis: *Der Steller kann jederzeit verwendet werden, um den Fortschritt der Überblendung oder einen Submaster, der mit der Zeit ausgelöst wird, manuell zu übersteuern.*

Zum Hinzufügen der Flash-Tastenzeiten in Live:

- **[Sub] [8] [Time] [3] [Time] [4] [Time] [3] [Enter]** – fügt dem Submaster 8 eine Einblendzeit von 3 Sekunden, eine Haltezeit von 4 Sekunden sowie eine Ausblendzeit von 3 Sekunden hinzu.
- **[Sub] [2] [Time] [Time] {Manuell} [Time] [3] [Enter]** – fügt dem Submaster 2 eine manuelle Haltezeit und eine Ausblendzeit von 3 Sekunden hinzu. Wird die Taste gedrückt gehalten, bleibt der Inhalt solange aktiviert, bis die Taste wieder losgelassen wird. Daraufhin beginnt das Ausblenden.

- **[Sub] [4] [Time] [3] [Time] {Halten} [Enter]** – fügt eine Einblendzeit von 3 Sekunden ein und setzt die Haltezeit auf Halten. Das Einblenden, wenn die Taste gedrückt wird. Sobald der Zielwert erreicht ist, bleibt er dort, bis die Taste erneut gedrückt wird. Die Ausblendung geht auf Null zurück.
- **[Sub] [3] [Time] [Enter]** – setzt alle Zeiten für Submaster 3 auf die Standardeinstellungen zurück (Einblenden = 0, Halten = Manuell, Ausblenden = 0).

Manuelle Steuerung von Submastern

Es ist möglich, die Kontrolle über die Submaster zu übernehmen, auch wenn sie mit Zeiten versehen wurden. Um die Überblendung einzufangen, müssen Sie den Fader über den aktuellen Wert hinaus schieben. Sobald dies geschehen ist, wird die Kontrolle auf den Fader übertragen, um eine vollständige manuelle Steuerung zu ermöglichen.

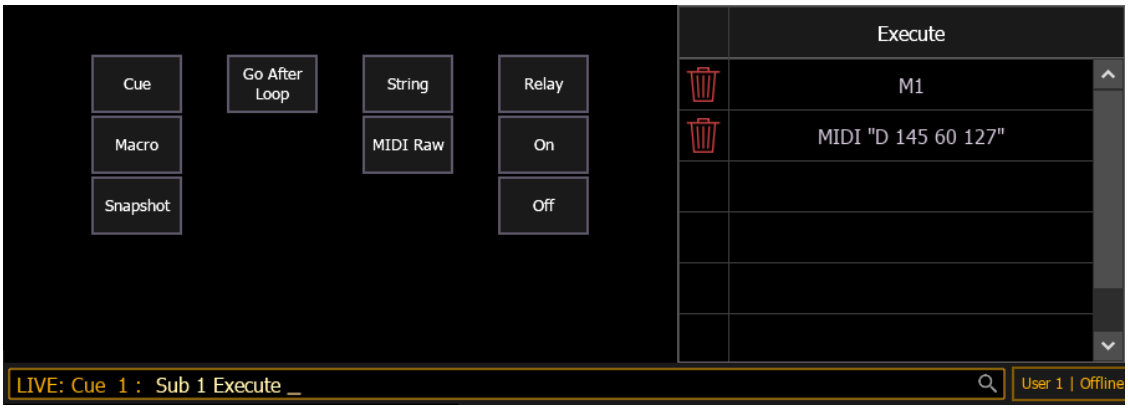
Sie können anschließend den Fader verwenden, um den Wert des Submasters je nach Bedarf zu erhöhen oder zu verringern.

Stimmungen und Trigger

Mithilfe von Triggern können Aktionen wie Makros, Show Control oder Snapshots mit einem Subplayback verbunden werden.

{Execute}

Wird **{Execute}** nach der Auswahl eines Sub in der Kommandozeile verwendet, wird eine Trigger-Anzeige im ZIB geöffnet.



Schaltflächen für häufige Ziele sind links verfügbar. Diese Optionen sind unten auch als Softkeys verfügbar.

In der Tabelle rechts sind alle Trigger aufgeführt, die mit dem ausgewählten Sub verknüpft sind, sowie deren Referenznamen. Sie können einzelne Trigger über das Entfernen-Symbol in jeder Zeile entfernen.

Syntax

Bei der Arbeit mit Triggern steht vielfältige Kommandozeilensyntax zur Verfügung:

Schaltflächen für häufige Ziele sind links verfügbar. Diese Optionen sind unten auch als Softkeys verfügbar.

Aktion	Syntax
Trigger zu Sub hinzufügen	**[Sub]** [#] **{Execute}** **[+]** {Ziel} [#] **[Enter]**
Trigger von Sub entfernen	**[Sub]** [#] **{Execute}** **[-]** {Ziel} [#]

Aktion	Syntax
	[Enter]
Alle Trigger von Sub entfernen	[Sub] [#] {Execute} [Enter]
Alle Trigger in Sub durch angegebenen ersetzen*	[Sub] [#] {Execute} {Ziel} [#] [Enter]
Alle Instanzen des angegebenen Ziels aus Sub entfernen*	[Sub] [#] {Execute} {Ziel} [Enter]
** Bestätigung erforderlich*	

Freeze-Funktion und Stop-Effekt auf Submastern

[Freeze]



Hinweis: *Benutzer von Element 2 und Element Classic müssen **[Live] {Fader Kontrolle} {Freeze}** verwenden. Benutzer von Ion Classic müssen **[Fader Control] {Freeze}** verwenden.*

[Freeze] kann verwendet werden, um sämtliche Effektaktivitäten von jedem aktiven Submaster anzuhalten. Um die Freeze-Funktion für einen bestimmten Submaster auszuführen, drücken Sie **[Freeze] & [Load]**.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Freeze zu entfernen:

- Drücken Sie erneut **[Freeze] & [Load]** der entsprechenden Fader, um Freeze aufzuheben.
- Drücken Sie **[Assert] und [Load]** oder **[Go]** oder **[Stop/Back]** beim entsprechenden Fader, um die Aktivität fortzusetzen.

[Stop Effect]



Hinweis: *Benutzer von Element 2 und Element Classic müssen **[Live] {Fader Kontrolle} {Stop Effekt}** verwenden. Benutzer von Ion Classic müssen **[Fader Control] {Stop Effekt}** verwenden.*

[Stop Effect] wird benutzt, um alle laufenden Effekte eines oder aller Fader anzuhalten und kann in Kombination mit der Bedientastatur auch einen bestimmten Effekt anhalten.

Zum Anhalten aller Effekte auf einem Fader drücken Sie **[Stop Effect] & [Load]** des entsprechenden Faders. Zum Beenden eines bestimmten Effekts, unabhängig davon, auf welchem Fader dieser Effekt läuft, drücken Sie **[Effect] [2] [StopEffect] [Enter]**.

Wenn ein Effekt beendet wird, werden alle Auswirkungen des Effekts aufgehoben und die Ausgabe auf der Bühne ist so, als ob der Effekt nie gestartet worden wäre.

Submaster verschieben und kopieren

Sie können einen Submaster mit **Move To** verschieben. Drücken Sie zweimal **[Copy To]**, um **Move To** in die Kommandozeile zu schreiben.



Beispiel:

- **[Sub] [2] Move To [Sub 9] [Enter][Enter]** – verschiebt die Inhalte, Namen und Zeiten von Submaster 2 auf Submaster 9. Submaster 2 wird entfernt.

Sie können den Inhalt eines Submasters mit der Taste **[Copy To]** kopieren.

- **[Sub] [2] [Copy To] [Sub 9] [Enter][Enter]** – kopiert die Inhalte, Namen und Zeiten von Submaster 2 auf Submaster 9.
- **[Sub] [2] [Copy To] [Sub 9] {Nur_Attr} [Enter][Enter]** – kopiert alle Eigenschaften von Submaster 2 auf Submaster 9. Werte, Effekte und Namen werden nicht kopiert, wenn der Softkey **{Nur Attr}** verwendet wird.
- **[Sub] [2] [Copy To] [Sub 9] {Nur Namen} [Enter][Enter]** – kopiert nur den Namen von Submaster 2 auf Submaster 9.

Inhalt eines Submasters freigeben



Hinweis: *In den Beispielen unten werden **[Off]** und **[Release]** verwendet. Benutzer von Element 2 und Element Classic müssen **{Fader Kontrolle} {Off}** und **{Fader Kontrolle} {Release}** verwenden. Benutzer von Ion Classic müssen **[Fader Control] {Off}** und **[Fader Control] {Release}** verwenden.*

Um Inhalte eines Submaster freizugeben, verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- **[Off] & [Load]** – hält alle laufenden Effekte an und blendet entsprechend dem **{Rücksetzen}**-Modus des Submasters aus.
- **[Release] & [Load]** – verhält sich wie **[Off]**. **[Release]** hebt die Zuordnung des Faders nicht mehr auf.
- **[Shift] & [Load]** – verhält sich wie **[Off]** und **[Release]**, hebt aber zusätzlich noch die Zuordnung des Faders auf.



Hinweis: *Wird Release oder Off auf einen Submaster auf einem motorisierten Fader angewendet, wird der Fader auf Home zurückgestellt.*

Submaster updaten

Es ist möglich, Änderungen an einem Submaster im Live-Modus vorzunehmen. **[Update]** wird verwendet, um Änderungen an einem Submaster zu speichern.

- **[Update] [Sub] [5] [Enter]** – updatet Submaster 5, um Änderungen in der Live-Ausgabe nur für Kreise aufzunehmen, die bereits in Submaster 5 vorgenommen wurden. Sie können auch die Flash-Taste für Submaster 5 drücken, um ihn auszuwählen.
- **[**Kreise**] [Update] [Sub] [5] [Enter]** – fügt nur die angegebenen Kreise zu Submaster 5 hinzu.

Submaster löschen

Sie können einen Submaster mit **[Delete]** löschen. Wird ein Submaster gelöscht, bleibt der Fader als Submaster konfiguriert, ist aber leer, es sei denn, der Softkey **{Unmap Fader}** wird benutzt.

- **[Delete] [Sub] [5] [Enter] [Enter]** – löscht die Inhalte von Submaster 5.
- **[Delete] [Sub] [5] {Unmap Fader} [Enter] [Enter]** – löscht den Inhalt von Submaster 5 und hebt die Zuordnung aller Fader auf, die aktuell dem Submaster 5 zugeordnet sind.

Kapitel 21

Mit About arbeiten

Über [About] 477

[About] 477

{Was ist neu} 478

[About] System 478

[About] Kreis 480

[About] Adresse 481

[About] Sequenzliste 484

[About] Stimmung 484

[About] Kennlinien 484

[About] Effekte 485

[About] Gruppen 485

[About] Submaster 485

[About] Makro 485

[About] IFCB-Paletten 486

[About] Presets 486

[About] Color Pfad 486

[About] Live 486

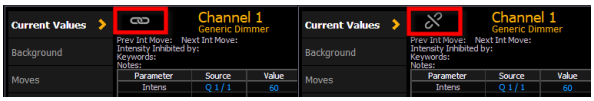
Über [About]

[About] liefert detaillierte Informationen über angewählte Elemente.

Mit **[About]** wird die Konsole in den About-Modus versetzt, in dem Sie sich durch Anwählen des gewünschten Elements sämtliche zugehörigen Informationen anzeigen lassen können. In diesem Modus erscheint About im ZIB und bleibt solange geöffnet, bis es geschlossen oder durch eine andere Aktion zwangsweise beendet wird.

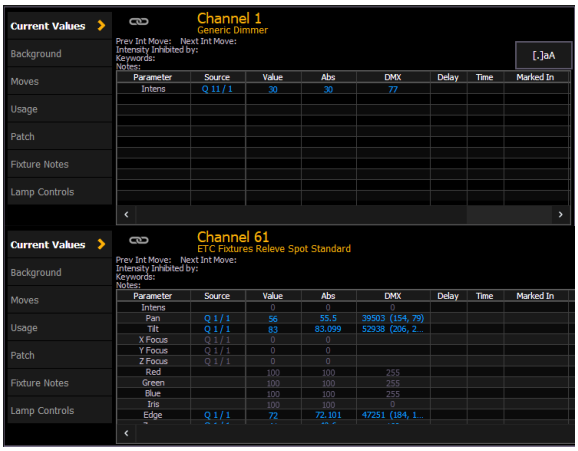
Mit **[Tab] [2][9]** können Sie About auch in einem Tab öffnen.

Drücken Sie das **Link**-Symbol, um den Link zur Kommandozeile für das aktuelle About zu unterbrechen. Wenn der Link unterbrochen ist, wird About gezwungen, die Art der Informationen, die aktuell angezeigt wird, wie Kreis, Adresse oder Presets, weiter anzuzeigen. Im verlinkten Zustand ist About mit der Kommandozeile verknüpft und wird entsprechend des angewählten Ziels aktualisiert.



Drücken Sie zum Zoomen **{.a[A]}**. Es gibt drei Zoomgrößen: klein, medium und groß. Medium ist die Standardgröße.

Im About-Modus ruft die Anwahl eines Kreises Informationen über diesen Kreis auf. Nachstehend geben wir Ihnen Beispiele für die Informationen in der Ansicht „Aktuelle Werte“ (siehe unten), die angezeigt werden, wenn konventionelle oder intelligente Kreise angewählt werden. Weitere Informationen über About Kreis finden Sie unter *[About] Kreis (auf Seite 480)*



„About“ kann auch zum Anzeigen weiterer Informationen in Live und Blind verwendet werden. Siehe *Bildschirmumschaltungen mit About (auf Seite 117)*.

[About]

Wenn **[About]** bei leerer Kommandozeile gedrückt wird, liefert der ZIB folgende Informationen:

- Systemkapazität
- Software-Version
- Gerätebibliothek-Version
- Copyright-Angaben
- Gerätename
- Zugeordnet als (Hauptanlage/Backup-Anlage/Client/Offline)

- Benutzer ID
- Priorität (ACN und Net2)
  - Auf Element Classic nicht verfügbar
- IP-Adresse(n)
- Anzahl definierter Parameter
- Anzahl gepatchter Adressen
- Anzahl nicht gepatchter definierter Parameter
- Anzahl Pixelmap-Adressen
- Anzahl gepatchter Kreise
- Anzahl Stimmungen
  - Dies beinhaltet alle Stimmungen aus allen Sequenzlisten. Multipart-Stimmungen werden nur einmal gezählt.
- Erlaubte Output-Adressen

Es gibt auch Schaltflächen für *{Was ist neu} (unten)* und *[About] System (unten)*.

Parameter und Adressen

Das Feld mit der Bezeichnung Parameter bezieht sich auf die Anzahl der Parameter, die im Patch definiert wurden. Dabei werden sowohl Parameter berücksichtigt, welche auf Adressen gepatcht wurden, also auch jene ohne Zuordnung.

Das Feld unter Parameter, gepatchte Adressen, berechnet die Anzahl der im Patch verwendeten Adressen. Auf diese bezieht sich die Anzahl der Systemadressen.

Das Feld für ungepatchte definierte Parameter ist deshalb nützlich, da selbst ungepatchte, aber definierte Parameter angezeigt und in der Fade-Engine berechnet werden müssen. Falls Sie eine aufwendige Vorstellung ausführen, ist es hilfreich, definierte, aber ungepatchte Kreise zu löschen. Dabei ist der Befehl **[Query] {Nicht gepatcht}** hilfreich.

Erlaubte Output-Adressen

Erlaubte Output-Adressen definiert einen oder mehrere Bereiche von Adressen, die zugewiesen werden können, um die Anzahl von Output-Adressen zu begrenzen. Erlaubte Output-Adressen sind eine Einstellung in der Shell. Gehen Sie zu **Setup > Netzwerk > Ausgabe-Protokolle > Erlaubte Output-Adressen** um ggf. Änderungen vorzunehmen.

Hinweis: *Wenn Sie mehrere Bereiche für die erlaubten Output-Adressen angelegt haben, werden diese ebenfalls in **[About]** angezeigt.*

{Was ist neu}

{Was ist neu} in **[About]** zeigt das Benutzerhandbuch auf dem Pult an. Die Dokumentation wird in Tab 100 geöffnet.

Hinweis: *Es kann immer nur eine Instanz der Dokumentation gleichzeitig geöffnet sein.*

[About] System

Mit **{Systeminfo}** wird im ZIB eine Liste aller Netzwerkgeräte angezeigt, die an Eos angeschlossen sind. Diese Netzwerkgeräte können Folgendes umfassen:

- Konsolen
- RPU und RPU3

- Net3 RVI und RVI3
- ETCnomad und Eos Puck
- Net3 Show Control-Gateways
- Net3 I/O-Gateways
- Ältere Unison CMEi-Prozessoren
- Unison Paradigm-Prozessoren
- CEM+, CEM3, FDX 2000/3000
- Net3-Gateways
- ETCNet2-Knoten

Zu jedem Netzwerkgerät werden folgende Informationen angezeigt:

- Gerätetyp
- Name / Komponente
- Status
- Verbunden
- IP-Adresse



Hinweis: *Geräte können in dieser Liste mehrfach angezeigt werden, wenn sie mehrere Rollen im Netzwerk haben.*



Hinweis: *Wenn im Rack Fehler oder Warnungen auftreten, wird der CEM+/CEM3 in Rot angezeigt.*

Durch Klicken auf einen CEM+ / CEM3 in der Liste **{Systeminfo}** wird die Anzeige „About Rack“ geöffnet, in der folgende Informationen über das Rack angezeigt werden:

- Rack-Name (wird als Titel angezeigt)
- Typ
- Umgebungstemperatur
- Spannungen von Phase A, B und C
- Frequenz
- Systemnummer
- IP-Adresse
- Software-Version
- Rack-Fehler



Hinweis: *Sofern CEM+/CEM3-Fehler nicht am CEM+/CEM3 gelöscht werden, werden sie durch den Löschvorgang nur kurzzeitig von Eos gelöscht. Die Fehleranzeige in Eos wird automatisch gelöscht, sobald die Fehler vom CEM+/CEM3 gelöscht werden. Einige CEM+/CEM3-Fehler können nur auf dem CEM+/CEM3 gelöscht werden.*

Durch Anklicken eines FDX-Racks in der Liste **{Systeminfo}** wird die Anzeige „About Rack“ geöffnet, in der folgende Informationen über das Rack angezeigt werden:

- Rack-Nummer
- Rack-Typ
- Spannungen von Phase A, B und C
- Frequenz
- Systemnummer
- IP-Adresse
- Software-Version

Folgende Schaltflächen sind im Bildschirm „About Rack“ verfügbar: **{Aktiv. Preset}**, **{Deaktiv. Preset}** und **{Fehler löschen}**.

[About] Kreis

Drücken Sie **[About]**, um den ZIB in den About-Modus zu schalten. Wenn ein Kreis angewählt wird, werden die nachstehenden Informationen angezeigt. Über die Schaltflächen auf der rechten Seite des ZIB können Sie die gewünschten Informationen auswählen. Diese Schaltflächen sind:

{Aktueller Wert} zeigt Informationen zu folgenden Punkten an:

- Kreisnummer
- Gerätetyp
- Letzte Intensitätsänderung (Stimmungsnummer)
- Nächste Intensitätsänderung
- Inhibit gesetzt durch (falls zutreffend)
- Stichwörter
- Notizen
- Eine Liste aller Parameter des Kreises mit dem aktuellen Wert und seiner Quelle, DMX-Wert, absolutem Wert, Verzögerungs- und Überblendzeit, Marking-Informationen und allen geparkten Werten.

{Hintergrund} zeigt ähnliche Informationen an:

- Kreisnummer
- Gerätetyp
- Stichwörter
- Notizen
- Eine Liste aller Parameter des Kreises mit dem Hintergrundwert und seiner Quelle, die zeigt, wie es sich auf die Parameter auswirkt, wenn die aktuelle Kontrollquelle entfernt wird. Die Hintergrunddaten werden durch den standardmäßigen Farbcode dargestellt.

{Moves} zeigt Informationen zu folgenden Punkten an:

- Parameter
- Vorheriger Änderungsbefehl (Move) in der Sequenzliste, die derzeit die Kontrolle hat
- Wert des vorherigen Änderungsbefehls (Preset, Palette oder Absolutdaten)
- Nächster Änderungsbefehl (Move)
- Wert des nächsten Änderungsbefehls (Preset, Palette oder Absolutdaten)

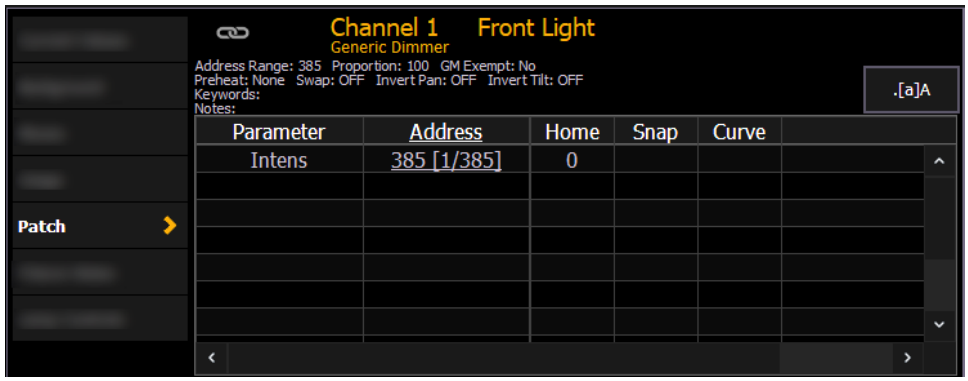
{Benutzung} zeigt Informationen über die Benutzung des Kreises an, wie beispielsweise:

- Maximale Intensität
- Sequenzliste, in der dies verwendet wird (falls verfügbar)
- Gesamtzahl aller Stimmungen, in denen er erscheint (basierend auf der Intensität)
- Gesamtzahl aller Intensitätsänderungen
- Liste der Submaster, die den Kreis enthalten
- Liste der Stimmungen, mit Änderungsbefehl für den Kreis
- Liste der Stimmungen mit Dark-Moves für den Kreis
- Liste der Stimmungen, in denen der Kreis aktiv ist
- Liste der Gruppen, die den Kreis enthalten

Hinweis: *Wenn ein neuer Kreis angewählt wird, während **{Benutzung}** in About Kreis geöffnet ist, müssen Sie die Schaltfläche **{Auto Update}** verwenden, um die Informationen für den neuen Kreis aufzurufen.*

{Patch} zeigt die folgenden Informationen an:

- Adressbereich
- Proportionaler Patch-Wert
- Kennlinie (falls vorhanden)
- Ohne GM
- Vorheizinformationen (falls vorhanden)
- Status von Tausche P/T, Pan invertieren, Tilt invertieren
- Stichwörter
- Notizen
- Liste aller Parameterwerte mit ihren Adressen, Homewerten, Snap-Parametern, DMX-Werten und geparkten Werten (falls vorhanden)



{Notizen zum Gerät} zeigt Informationen an, die sich in der Gerätebibliothek befinden, wie:

- Version Nummer
- Version Datum
- Weitere Namen
- Anmerkungen

{Lampen Kontrolle} zeigt die Steuerung für das Leuchtmittel, verfügbare RDM-Kommandos oder andere Parameter des Geräts an (bei intelligenten Geräten).

[About] Adresse

Drücken Sie **[About]**, um den ZIB in den About-Modus zu schalten. Bei Anwahl einer Adresse werden die nachstehenden Informationen angezeigt. Über die Schaltflächen auf der rechten Seite des ZIB können Sie die gewünschten Informationen auswählen. Falls RDM oder Sensor-Rückmeldung aktiviert sind, können zusätzliche Schaltflächen angezeigt werden. Diese Schaltflächen sind:

{Adresse} zeigt folgende Informationen an:

- Adressnummer (angezeigt als absolute Adresse und Port/Offset)
- Dimmer-Name (falls vorhanden)
- Zugeordnete Kreisnummer, dargestellt als Hyperlink zur **[About]**-Kreisanzeige.
- Part-Nummer (falls vorhanden)
- Notizen
- Ausgabewert (sACN, Net2, Art-Net, AVAB UDP oder DMX)
- Aktueller Ausgabewert und Quelle
- Von der Adresse gesteuerter Parameter
- Homewert
- Allgemeine Patch-Informationen
- Erweiterte Patch-Informationen (falls verfügbar)
- Wenn es sich um einen Farbwechsler oder ein Farb-/Gobo-Rad handelt, wird der zugewiesene Farbstring bzw. das zugewiesene Rad angezeigt

- Die in Text 1 bis 10 gespeicherten Informationen und das Notizfeld unter **Patch > Datenbank**

Mit **{Next Part}** und **{Last Part}** wird zum nächsten Part oder zurück zum vorherigen Part geblättert. Diese Schaltflächen werden nur bei Adressen mit Parts angezeigt.

{Go To Patch} ist eine Schnelltaste zum Bearbeiten des Patches der angewählten Adresse. Damit wird die Patch-Anzeige geöffnet.

{Notizen zum Gerät} zeigt folgende Informationen an:

- Version Nummer
- Version Datum
- Probleme-Liste (falls verfügbar)
- Anmerkungen einschließlich Switch-Einstellungen und Konfiguration (falls verfügbar)
- Alternative Gerätenamen (falls vorhanden)

{Lampen Kontrolle} zeigt die Steuerung für das Leuchtmittel oder andere Parameter des Geräts an (bei intelligenten Geräten).

{Nicht gepatcht} zeigt an, welche Adressen, die der aktuellen Adresse am nächsten liegen, derzeit nicht gepatcht sind.

{Dimmer-Rückmeldung} – wird angezeigt, wenn die aktuelle Adresse auf einen Dimmer in einem ETC Sensor-Rack mit einem CEM+ oder CEM3 gepatcht ist. Dazu muss die Sensor-Rückmeldung aktiviert sein. Siehe *Schnittstellen-Protokolle (auf Seite 625)* und *Fehler und Warnungen (auf Seite 208)*.

Hinweis: *Für die Sensor-Rückmeldung muss auf dem CEM+ die Software-Version 3.0 oder höher ausgeführt werden.*

{Dimmer-Rückmeldung} zeigt folgende Informationen an:

- Name (Dimmername)
- Modultyp
- Rack/Position
- Rack Dimmerwert (Anzeige in Prozent)
- Rack Dimmerquelle
- Aufgezeichnete Last
- Aktuelle Last

{Dimmer-Rückmeldung} zeigt folgende Informationen an, die durch Klicken auf den Wert und Eingabe eines neuen Wertes geändert werden können:

- Zünd-Modus
- Ansteuerung
- Kennlinie
- Schwelle
- Skalierung Minimum
- Skalierung Maximum
- Vorheizen ein
- Vorheizen Zeit
- Erweiterte Funktionen (AF) aktivieren

Die folgenden Softkey-Befehle werden von dieser Anzeige unterstützt:

- **{Fehler ignorieren}**
- **{Fehler löschen}**

Hinweis: *Sofern Fehler vom CEM+ oder CEM3 nicht am CEM+ oder CEM3 behoben werden, werden sie durch den Löschvorgang nur kurzzeitig gelöscht. Angezeigte Fehler werden gelöscht, sobald die Fehler vom CEM+ oder CEM3 gelöscht wurden. Einige CEM+- oder CEM3-Fehler können nur am Sensor-Schrank behoben werden.*

{Geräte-Details} – wird angezeigt, wenn die aktuelle Adresse auf ein RDM-Gerät gepatcht ist. RDM-Geräte müssen in der Shell aktiviert und über den Patch gefunden werden. Siehe *Netzwerk-RDM (auf Seite 625)* , *Patch > Patch (auf Seite 196)* und *Fehler und Warnungen (auf Seite 208)*.

{Geräte-Details} zeigt die Informationen, die vom Gerät empfangen werden, an und ermöglicht folgende Änderungen:

Hinweis: *Die Durchführung von Änderungen kann einige Sekunden dauern. Die Änderungen werden an das RDM-Gerät und dann zurück an die Konsole und deren Patch-Anzeige und About gesendet.*

- Gerätename (Anzeige oben neben der Adresse)
- DMX-Adresse (kann in dieser Anzeige mit einem Klick auf Eigenschaft oder Wert geändert werden)

Hinweis: *Durch Ändern der Adresse darf kein Part des Geräts in ein anderes Universum verschoben werden, da sonst eventuell die Kommunikation mit dem Gerät unterbrochen wird. Das Universum wird in der Portkonfiguration des Gateways festgelegt.*

Hinweis: *Welche Details angezeigt werden, hängt vom Gerät ab.*

- DMX-Name (identisch mit dem Gerätenamen. Der Name kann hier jedoch durch Klicken auf die Eigenschaft oder den Wert geändert werden)
- Typ
- Hersteller
- Geräte-ID
- Anzahl DMX-Kanäle
- Version
- Lampenstatus
- Lampenstunden
- DC Volt
- Lampe Ein/Aus
- Gel-Distanz gefahren
- Gel2-Distanz gefahren
- Lüfter U/min.
- Umgebungstemperatur
- Gel-Temperatur
- Gerätefehler (wird nur angezeigt, wenn aktuell Fehler vorliegen)
- Fehler löschen

Gerätefehler werden je nach Schweregrad in vier verschiedenen Farben angezeigt.

Hinweis: *Welchem Schweregrad (und damit welcher Farbe) ein Fehler zugeordnet wird, bestimmt der Gerätehersteller.*

- Grau – unbekannt oder kein Fehler
- Weiß – Hinweis
- Gelb – Warnung
- Rot – Fehler

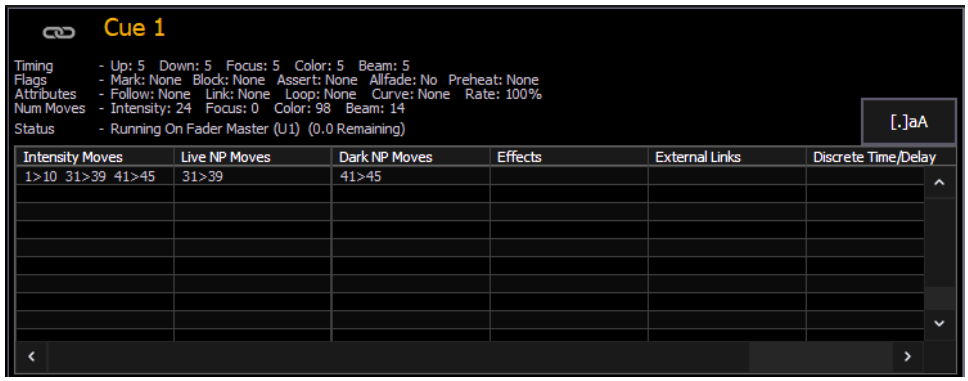
[About] Sequenzliste

Hinweis: *Auf Element Classic nicht verfügbar*

Die folgenden Informationen werden angezeigt, wenn eine Sequenzliste angewählt wird:

- Sequenzlisten-Attribute
- Aktive Stimmung
- Anzahl der Stimmungen in der Liste (Multipart-Stimmungen werden nur einmal gezählt)
- Erste Stimmung in der Liste
- Letzte Stimmung in der Liste
- Partition
- Anzahl der Playbacks und Lage des physischen Faders der Sequenzliste
- Die aktuell in Live von der Sequenzliste gesteuerten Kreise
- Kreise in der Sequenzliste mit einer Intensität größer 0
- In der Sequenzliste gespeicherte Kreise mit Parametern, aber ohne Intensität

[About] Stimmung



Die folgenden Informationen werden angezeigt, wenn eine Stimmung angewählt wird:

- Die Stimmungsnummer
- Zeiten für die Stimmung (einschließlich Einzelzeiten)
- Kennungen
- Attribute
- Anzahl der Moves pro IFCB in der Stimmung
- Aktueller Status der Stimmung
- Intensitätsänderungen
- Live NIP-Moves
- Dark NIP-Moves.
- Ausgeführte Effekte
- Externe Links
- Alle Kreise in dieser Stimmung mit Einzel- oder Verzögerungszeiten

[About] Kennlinien

Wenn eine Kennlinie angewählt wurde, werden folgende Informationen angezeigt:

- Kennliniennummer
- Kennlinienname (falls vorhanden)
- Kreise, die die Kennlinie im Patch verwenden
- Kreise, die die Kennlinie als Lüfterkurve verwenden
- Stimmungen bzw. Stimmungsparts, die die Kennlinie verwenden

[About] Effekte

Wenn ein Effekt angewählt wurde, werden folgende Informationen angezeigt:



Hinweis: *Damit About Effekt im Live-Modus angezeigt werden kann, muss der Effekt laufen.*

- Effektnummer
- Effektname (falls vorhanden)
- Liste der Submaster, die den Effekt verwenden
- Liste der Stimmungen, die den Effekt verwenden



Hinweis: *Alle Stimmungen oder Submaster, die den Effekt verändert abspielen, beispielsweise Rate, werden beim Effekt mit * angezeigt.*

[About] Gruppen

Wenn eine Gruppe angewählt wurde, werden folgende Informationen angezeigt:

- Gruppennummer
- Gruppenname (falls vorhanden)
- Kreise in der Gruppe

Mit den Softkeys **{Geordnet}** und **{Numerisch}** kann die Anzeige in About Gruppen geändert werden.

[About] Submaster

Folgende Informationen werden angezeigt, wenn ein Submaster angewählt wird:

- Submaster-Nummer
- Name (falls vorhanden)
- Aktueller Wert
- Modus (additiv, inhibitiv oder EffektSub)
- Fader (proportional oder Intensity Master)
- HTP oder LTP
- Exklusiv
- Priorität
- Zeiten
- Fader Seiten
- Kreise im Submaster
- Effekte

[About] Makro

Die Anzeige **[About]** Makro zeigt eine Liste der Stimmungen, die ein ausgewähltes Makro ausführen. Um diese Anzeige aufzurufen, müssen Sie sich in der Makroliste befinden. Drücken Sie in dieser Anzeige **[About]** und wählen Sie mit der Maus oder über den Touchscreen das Makro aus.

[About] IFCB-Paletten

Wenn eine Intensity-, Focus-, Color- oder Beam-Palette angewählt wurde, werden folgende Informationen angezeigt:

- Anzahl der Stimmungen, in denen die Palette verwendet wird
- Anzahl der Presets, in denen die Palette verwendet wird
- Anzahl der Kreise
- Erste Stimmung, in der die Palette verwendet wird
- Letzte Stimmung, in der die Palette verwendet wird
- Anzahl der Sequenzlisten, in denen die Palette verwendet wird

  {Benutzung} zeigt die folgenden Informationen über Paletten an:

  - Anzahl der Stimmungen mit Änderungsbefehl
  - Liste der Kreise, welche in einer Stimmung die Palette benutzen
  - Liste der in der Palette gespeicherten Kreise, welche nicht in einer Stimmung benutzt werden
  - Liste der Stimmungen, in denen die Palette einen Änderungsbefehl erhält
  - Liste der Effekte, welche die Palette benutzen
  - Liste der Presets, in denen die Palette gespeichert ist

[About] Presets

Wenn ein Preset angewählt wurde, werden folgende Informationen angezeigt:

- Anzahl der Kreise
- Erste Stimmung, in der das Preset verwendet wird
- Letzte Stimmung, in der das Preset verwendet wird
- Anzahl der Sequenzlisten, in denen das Preset verwendet wird

  {Benutzung} zeigt folgende Informationen über Presets an:

  - Anzahl der Stimmungen mit Änderungsbefehl
  - Liste der Kreise, welche das Preset in einer Stimmung benutzen
  - Liste der im Preset gespeicherten Kreise, welche nicht in einer Stimmung benutzt werden
  - Liste der Stimmungen, in denen das Preset einen Änderungsbefehl erhält
  - Liste der Effekte, welche das Preset benutzen

[About] Color Pfad

Folgende Informationen werden angezeigt, wenn ein Color-Pfad angewählt wird:

- Farbpfadnummer
- Name (falls vorhanden)
- Kreise, die den Color-Pfad benutzen
- Stimmungen, die Änderungsbefehle haben, die den Color-Pfad benutzen
- Anzahl der Sequenzlisten, in denen dieser Color-Pfad benutzt wird

Siehe *Color-Pfad (auf Seite 278)*.

[About] Live

Wenn Sie **[About]** gedrückt halten und gleichzeitig **[Live]** betätigen, werden die aktuell aktiven DMX-Werte anstelle eines Prozentwertes angezeigt.

Durch Doppeltippen von **[Live]** bei gedrückter **[About]**-Taste wird diese Ansicht eingerastet. Drücken Sie **[About]**, um sie wieder zu deaktivieren.

Kapitel 22

Kennlinien

Kennlinien 489
Kennlinie erstellen 490
Kennlinien bearbeiten 490
Kennlinie auf Kreis im Patch anwenden 491
Kennlinien auf Stimmungen anwenden 491
Kennlinie auf Farbwechsler-Lüfter anwenden 492
Kennlinien löschen 492

Kennlinien

Eine Kennlinie bezeichnet das Verhältnis zwischen den Zeiten einer Überblendung und dem Ausgabewert einer Stimmung, eines Stimmungsparts oder eines Dimmers zu jedem Zeitpunkt dieser Überblendung. Mithilfe einer nichtlinearen Kennlinie können Sie eine Vielzahl von Effekten erzeugen, Abweichungen und Mängel Ihrer Scheinwerfer ausgleichen, das Überblendverhalten ändern und die Geräte vor Überlastung schützen.

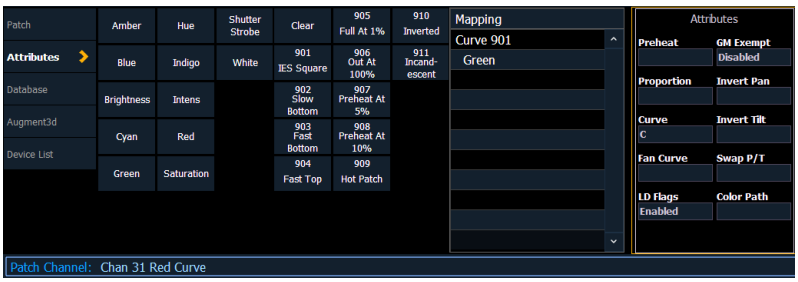
Sie können im Patch Kennlinien auf Dimmer anwenden. Kennlinien können auch auf Stimmungen, Stimmungsparts und Farbwechsler-Lüfter angewendet werden. Bei Anwendung auf eine Stimmung beeinflusst die Kennlinie nur die Intensitätsänderung dieser Stimmung. Bei Anwendung auf einen Stimmungspart beeinflusst die Kennlinie alle in diesem Stimmungspart gespeicherten Parameteränderungen.

Im Patch angewandt folgt die Helligkeit dem von der Kennlinie festgelegten Verlauf. Dieser Wert wird festgelegt, indem statt der eigentlichen Helligkeit der entsprechende Wert auf der Kennlinie verwendet wird. Bis zu 100 Punkte können auf einer Kennlinie angelegt werden, wobei jeder seinen eigenen Intensitätswert haben kann.

Wird die Kennlinie auf eine Stimmung angewandt, wird der prozentuale Fortschritt der Überblendung anhand des Ausgabewertes der Kennlinie berechnet. Bei Stimmungen ohne Parts gilt die Berechnung nur für Helligkeiten. Bei Stimmungen mit mehreren Parts jedoch gilt die Kennlinie für alle Parameter in diesem Part.

Bei Anwendung auf einen Farbwechsler-Lüfter wird die Leistung des Lüfters von der Helligkeit des Kreises gesteuert.

Kennlinien können auch auf Geräte mit Nicht-Intensitätsparametern (NIP) angewendet werden. Wenn unter **Patch > Attribute > Kennlinie** ein Kreis mit NIP angewählt wird, werden im ZIB einzelne Schaltflächen für jeden verfügbaren Parameter angezeigt. Klicken Sie auf eine oder mehrere Schaltflächen, um eine Kennlinie auf den/die gewünschten Parameter anzuwenden.

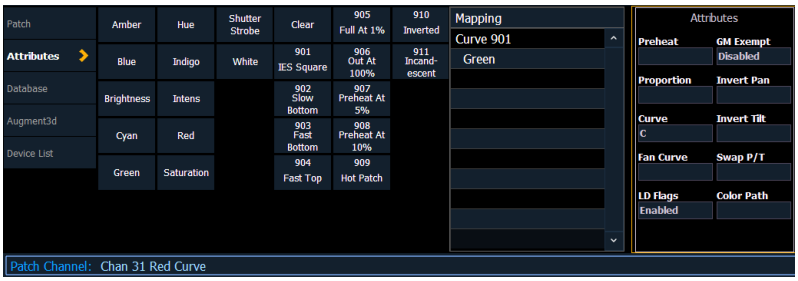


Eos bietet elf vorprogrammierte häufig verwendete Kennlinien. Sie können bearbeitet oder auf eine neue Nummer kopiert werden. Wird eine voreingestellte Kennlinie gelöscht, kehrt sie in ihren Ursprungszustand zurück.

Den Kennlinien-Editor öffnen Sie mit **[Tab] [2] [1]**, **[Displays] {Kennlinie}** oder über den Browser unter **Browser > Listenauswahl > Kennlinien**. Die Kennlinienliste wird in einem neuen Tab geöffnet. Der ZIB zeigt die erste Kennlinie in der Liste grafisch an.

Mit den Tasten **[Next]** und **[Last]** können Sie die Liste durchblättern. Oder Sie wählen eine Kennlinie in der Kommandozeile aus.

- **{Kennlinie} [9] [0] [4] [Enter]** – wählt die Kennlinie 904 aus der Liste aus und zeigt ihre Form im ZIB an.



Kennlinie erstellen

Wenn Sie die Kennlinienliste geöffnet haben (siehe *Kennlinien (auf der vorherigen Seite)*), können Sie eine Kennlinie auswählen oder eine neue Kennlinie erstellen. Drücken Sie hierfür:

- **{Kennlinie}** [x] **[Enter]**

Ist die Kennlinie bereits gespeichert, wird der Inhalt im ZIB angezeigt. Handelt es sich um eine neue Kennlinie, wird eine lineare Kennlinie erstellt.

Kennlinien bearbeiten

Mit der Tastatur

Angewählte und im ZIB dargestellte Kennlinien können über die Tastatur bearbeitet werden. Punkte werden in Fünferschritten eingegeben. Über die Tastatur können Sie weitere Punkte hinzufügen.

- **[3] [At] [1] [Enter]** – fügt den Ansteuerungspunkt „3“ hinzu und setzt seinen Kennlinienwert auf 10 %.
- **[7] [7] [At] [Full] [Enter]** – fügt den Ansteuerungspunkt „77“ hinzu und setzt seinen Kennlinienwert auf 100 %.

Sie können Punkte angeben und ihre Werte in der Kommandozeile anpassen oder die Kennlinie mit folgenden Tasten ändern:

- **[Page ▶]** – wählt den nächsten Ansteuerungspunkt aus.
- **[Page ◀]** – wählt den vorherigen Ansteuerungspunkt aus.
- **[Helligkeitsrad]** – 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.
- **[+%]** – erhöht den Ausgabewert für den angewählten Punkt um den für die Taste **[+%]** im Setup eingestellten Wert.
  - Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen **[At] [+] [+]** verwenden.
- **[-%]** – verringert den Ausgabewert für den angewählten Punkt um den für die Taste **[-%]** im Setup eingestellten Wert.
  - Benutzer von Ion Classic und Element Classic müssen **[At] [-] [-]** verwenden.

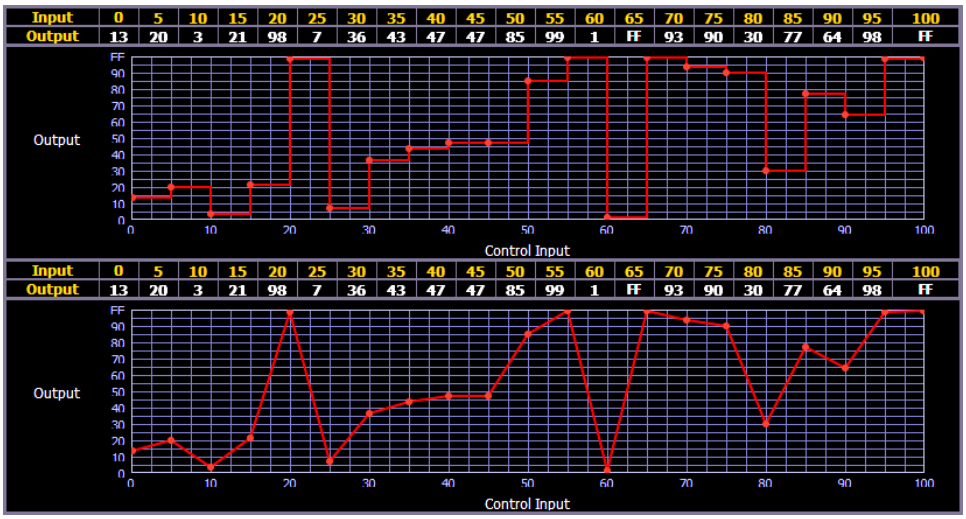
Mit dem Touchscreen

Wenn eine Kennlinie im ZIB angezeigt wird, können Sie **{Edit}** drücken, um die Kennlinie im Editor zu bearbeiten.

Im Kennlinien-Editor können Sie die gewünschte Form der Kennlinie mit der Maus oder auf einem Touchscreen mit dem Finger zeichnen. Während Sie die Kennlinie zeichnen, werden Intensitätswerte für die vorhandenen Punkte der Kennlinie hinzugefügt. Wenn Sie weitere Punkte zur Kennlinie (über die Tastatur) hinzufügen, werden diese Punkte ebenfalls angepasst.

Sie können auch zwischen einer „interpolierten“ oder „abgestuften“ Kennlinienform umschalten. Eos ist standardmäßig auf „interpoliert“ eingestellt. Um auf „abgestuft“ umzuschalten drücken Sie **{Abgestuft}**. Nach dem Drücken ändert sich dieser Softkey zu **{Interpoliert}**, sodass Sie zurückschalten können.

Nachstehend finden Sie zwei Beispiele der gleichen Kennlinie. Die erste ist abgestuft, die zweite interpoliert.



Kennlinie löschen

Im Kennlinien-Editor können Sie die Kennlinie jederzeit durch Drücken des Softkeys **{Löschen Pkte}** zurücksetzen. Dadurch kehrt die Kennlinie wieder in ihre ursprüngliche lineare Form oder, falls es sich um eine vorprogrammierte Kennlinie handelt, in ihre Standardform zurück.

Kennlinie auf Kreis im Patch anwenden

Kennlinien können auf jeden Intensitätsparameter im Patch angewendet werden. Sobald sie hinzugefügt ist, erscheint die Kennliniennummer beim entsprechenden Kreis in der Kennlinien-Spalte der Patchanzeige. Mit **{Kennlinie}** in **Patch > Attribute** wird eine Liste der verfügbaren Kennlinien angezeigt.

- **[Patch] {Attribute} [1] {Kennlinie} [9] [0] [1] [Enter]** – wendet die Kennlinie 901 auf die Intensität von Kreis 1 an.
- **[Patch] {Attribute} [2] [Thru] [8] {Kennlinie} [2] [Enter]** – wendet Kennlinie 2 auf die Intensität der Kreise 2 bis 8 an.
- **[Patch] {Attribute} [1] {Kennlinie} [At] [Enter]** – entfernt die Kennlinie aus Kreis 1.

Wenn eine Kennlinie auf einen Focus-, Color- oder Beam-Parameter angewendet wird, erscheint jeweils eine Kennung F, C bzw. B.

Kennlinien auf Stimmungen anwenden

Kennlinien können auch auf Stimmungen oder Stimmungsparts in Live/Blind angewendet werden. Wird die Kennlinie auf eine Stimmung angewandt, wird der prozentuale Fortschritt

der Überblendung anhand des Ausgabewertes der Kennlinie berechnet. Nach dem Hinzufügen zu einer Stimmung erscheint die Kennliniennummer in der Spalte Kennlinie der Playbackanzeige.

- **[Cue] [5] {Attribute} {Kennlinie} [4] [Enter]** – wendet Kennlinie 4 auf Stimmung 5 an.
- **[Cue] [4] [/] [6] [Thru] [9] {Attribute} {Kennlinie} [9] [0] [6] [Enter]** – wendet Kennlinie 906 auf Stimmungen 4/6 bis 4/9 an.
- **[Cue] [5] {Attribute} {Kennlinie} [At] [Enter]** – löscht alle Kennlinien aus Stimmung 5.
- **[Cue] [8] [Part] [3] {Attribute} {Kennlinie} [6] [Enter]** – wendet Kennlinie 6 auf Part 3 von Stimmung 8 an.

Kennlinie auf Farbwechsler-Lüfter anwenden

Kennlinien können auch auf einen Farbwechsler-Lüfter angewendet werden. Bei Anwendung auf einen Farbwechsler-Lüfter wird die Leistung des Lüfters von der Helligkeit des Kreises gesteuert. Zum Anwenden einer Kennlinie auf einen Farbwechsler-Lüfter gehen Sie zu **Patch > Attribute > {Lüfterkurve}**. Siehe *Farbwechsler-Lüfterkurven (auf Seite 193)*

Kennlinien löschen

In der Kennlinienliste können Sie eine Kennlinie folgendermaßen löschen:

- **[Delete] {Kennlinie} [3] [Enter] [Enter]** – löscht Kennlinie 3 aus der Liste.
- **[Delete] {Kennlinie} [9] [0] [1] [Enter] [Enter]** – da es sich bei der Kennlinie 901 um eine vorprogrammierte Kennlinie handelt, setzt dieser Befehl Kennlinie 901 in ihren Ursprungszustand zurück und löscht dabei alle Bearbeitungen.
- **[Delete] [Enter]** – löscht die aktuell angewählte Kennlinie.

Kapitel 23

Snapshots

Snapshots 495
Snapshots speichern 495
Snapshots aufrufen 497
Snapshots bearbeiten 497
Snapshots löschen 498

Snapshots

Snapshots sind Speicherziele, die den aktuellen Zustand der Bedienoberfläche der Konsole und der externen Monitorkonfiguration speichern. Diese können aufgerufen werden, um die Konsole und die Anzeigen in den im Snapshot gespeicherten Zustand zurückzusetzen. Sie können wählen, welche Teile des Bedienfeldes und welche Anzeigen Sie als Teil des Snapshots speichern wollen.

Beim Speichern eines Snapshots werden Aspekte der Eos-Benutzerschnittstelle je nach Benutzerpräferenz gespeichert, sodass sie später wieder aufgerufen werden können. Dadurch können Sie die Konsole schnell wieder in den gewünschten Zustand versetzen.

Snapshots können auf RPU und RVI eingesetzt werden, um die aktuelle Anzeige auf den externen Monitoren und die Art, wie Informationen angezeigt werden, zu ändern.

Der Inhalt von Snapshots ist global. Sie können gespeichert und auf jeder Benutzerschnittstelle aufgerufen werden, mit Ausnahme von Net3 RFR. Beim Speichern werden die relevanten Einstellungen des Gerätes, welches das Speichern veranlasst, festgehalten. Beim Laden werden nur die Elemente wieder geladen, die auf das Gerät, von dem aus der Snapshot aufgerufen wird, anwendbar sind.

Hinweis: *Snapshots mit der Kategorie Fader enthalten **nicht** die aktive Stimmung auf einem Fader. Sie enthalten nur anstehende Stimmungen und Fader-Attribute.*

Es können auch Snapshots eines einzelnen Monitors gespeichert werden. Siehe *Snapshots speichern (unten)*.

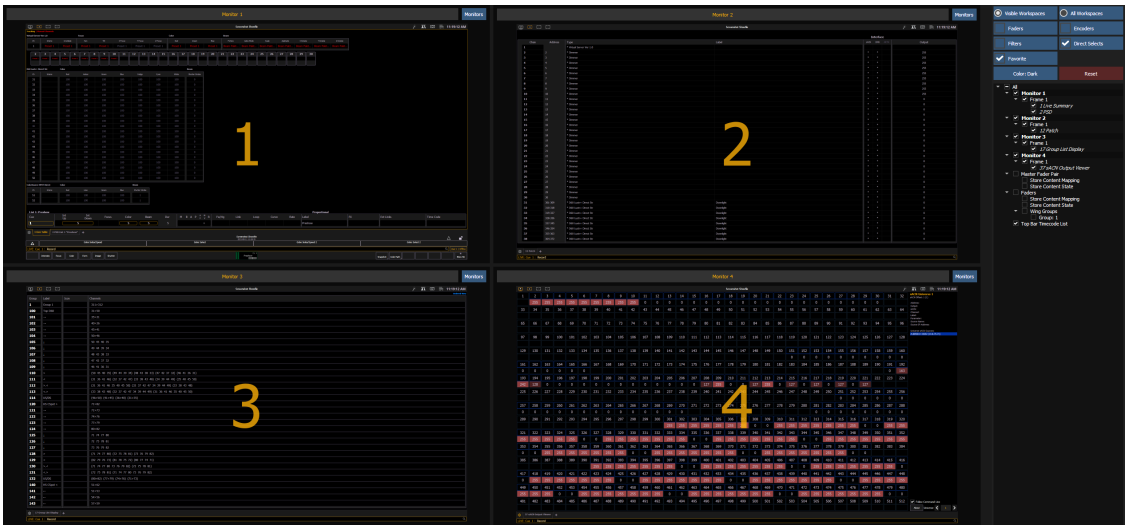
Snapshots speichern

Hinweis: *Auf Element 2 und Element Classic ist **{Snapshot}** ein Softkey.*

Zum Festhalten des aktuellen Zustands der Konsole wird ein Snapshot gespeichert.

- [Record] [Snapshot] [1]

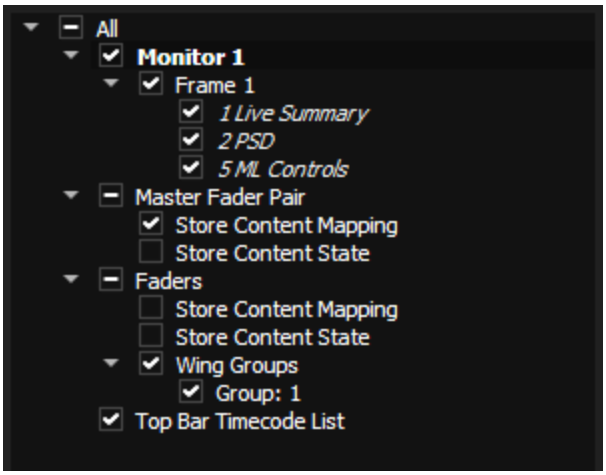
Beim Speichern eines Snapshot wird eine Vorschau aller Anzeigen gezeigt, wie sie in dem Snapshot gespeichert werden. Sie können verschiedene Komponenten, Monitore, Rahmen usw. für Ihren Snapshot aus- oder abwählen.



Im Snapshot-Menü sind folgende Optionen verfügbar:

- **Sichtbare Bereiche** – speichert nur sichtbare Arbeitsbereiche.
- **Alle Bereiche** – speichert alle Arbeitsbereiche inklusive den gerade nicht sichtbaren.
- **Fader** – speichert je nach Konfiguration den aktuellen Inhalt bzw. Zustand der Fader inklusive Faderseite, Position aller Submaster und vorbereitete Stimmungen.
- **Encoder** – speichert die aktuelle Encoderseite.
- **Filter** – speichert die aktuellen Speicherfilter.
- **Direkttasten** – falls ohne Sichtbare Bereiche benutzt, werden alle Direkttasten-Tabs und deren Einstellungen gespeichert.
- **Favorit** – Der Snapshot wird im Snapshot-Popup angezeigt. Siehe *Schnellzugriff*.
- **Color** – einem Snapshot Farben zuweisen (**{Rot}**, **{Grün}** oder **{Weiß}**) oder **{Dunkel}**. **{Dunkel}** weist dem Snapshot keine Farbe zu. Die Farben werden in Direkttasten neben dem Namen des Snapshots angezeigt sowie in den Tasten von Eos Ti, Gio, Gio @5 und RPU, falls ihnen ein Snapshot zugewiesen wurde.
- **Rücksetzen** – setzt die Kategorien des Speicherdialogs wieder auf die Voreinstellung zurück.

Hinweis: *Die Optionen **Fader** und **Encoder** sind auf der Element 2 nicht verfügbar.*



Sie können auch Folgendes an- oder abwählen, um es ein- oder auszuschließen:

- **Monitore** – alle internen oder externen Monitore Ihrer Konsole
  - **Rahmen** – alle offenen Rahmen auf diesem Monitor
    - **Tabs** – alle offenen Tabs in diesem Rahmen
- **Haupt-Faderpaar** – die beiden Haupt-Playback-Fader
  - **Zuordnung des Inhalts speichern** – die Seite und die Position des den Fadern zugewiesenen Inhalts
  - **Zustand des Inhalts speichern** – der Status oder die Ebene des Inhalts
- **Fader** – beliebige weitere interne oder externe Fader
  - **Zuordnung des Inhalts speichern**
  - **Zustand des Inhalts speichern**
  - **Wing Gruppen** – welche Seite die Wing-Gruppe gerade anzeigt
- **Angezeigte Timecode-Liste** – welche Timecode-Liste aktuell in der oberen Leiste angezeigt wird

Wenn ein oder mehrere Elemente der Unterebene ausgeschlossen sind, wird ein Minuszeichen (-) neben dem Element der obersten Ebene dargestellt, um anzuzeigen, dass nicht alle verfügbaren Optionen gespeichert werden. Ein Häkchensymbol wird angezeigt, wenn jedes Element der Unterebene gespeichert wird.

Monitore und Rahmen können auch im Vorschaubereich aus- oder abgewählt werden. Verwenden Sie **{Rahmen/Monitore}** oben rechts, um zwischen Monitoren oder Rahmennummern umzuschalten. Abgewählte Monitore und Rahmen werden ausgegraut. Abgewählte Rahmen werden außerdem mit einem durchgestrichenen roten Kreissymbol angezeigt.

Snapshots aufrufen

Hinweis: *Auf Element 2 und Element Classic ist **{Snapshot}** ein Softkey.*

Wenn Snapshots gespeichert wurden, werden sie in der Snapshotliste angezeigt. Zum Anzeigen dieser Liste:

- Drücken Sie **[Snapshot] [Snapshot]**
- Drücken Sie **[Tab] [1] [9]**
- Navigieren Sie zu **Browser > Listenauswahl > Snapshots**.
- Pop-up Snapshot-Browser aus den Menüsymbolen rechts oben auswählen

Snapshots können folgendermaßen aufgerufen werden:

- Über die Tastatur/Kommandozeile – **[Snapshot] [5] [Enter]**
- Über Stimmungen mit der Execute-Liste
- Über ein Makro
- Über die Direkttasten – **{Snapshot 4}**

Da Snapshots auf allen Geräten (außer RFR) im Eos-Netzwerk aufgerufen werden können, kann ihr Inhalt durch den Gerätetyp, von dem sie aufgerufen werden, beeinflusst werden. Wenn das aufrufende Gerät nicht denselben physikalischen Aufbau wie das speichernde Gerät hat oder Einschränkungen hat, die vom speichernden Gerät abweichen, bildet Eos den Snapshot so originalgetreu wie möglich ab.

Hinweis: *In einem System mit mehreren Benutzern empfiehlt es sich, jedem Benutzer spezifische Snapshot-Nummern zuzuweisen. Da Snapshots global sind und von den meisten Geräten gespeichert und aufgerufen werden können, kann durch das Zuweisen spezifischer Nummern für jeden Benutzer sichergestellt werden, dass deren Snapshots passend zu ihren Geräten gespeichert und bearbeitet werden.*

Snapshots bearbeiten

Hinweis: *Auf Element 2 und Element Classic ist **{Snapshot}** ein Softkey.*

Zum Bearbeiten oder zur Voransicht des Inhalts eines Snapshots öffnen Sie die Snapshotliste, indem Sie **[Snapshot] [Snapshot]** auswählen, **[Tab] [1] [9]** öffnen und zu **Browser > Listenauswahl > Snapshots** navigieren.

Sie können die Liste mit **[Next]** und **[Last]** durchgehen oder einen Snapshot in der Kommandozeile angeben.

Sobald ein Snapshot ausgewählt ist, zeigt die Liste fünf Spalten an, eine für jedes Element. Sie können die aktivierten Elemente durch Betätigen der Schaltflächen im ZIB oder der Softkeys ändern. Wird über Softkeys und Kommandozeile ein Element hinzugefügt, wird dieses aktiviert, sobald **[Enter]** gedrückt wird. Alle anderen Elemente werden deaktiviert.

Snapshots können in der Snapshotliste mit einem Namen versehen werden, indem der Snapshot ausgewählt und dann **[Label]** gedrückt oder die Name-Spalte angewählt wird.



Beispiel:

- **<Snapshot> [3] {Monitore} [Enter]**

Dieser Befehl aktiviert die Monitore für Snapshot 3 **und deaktiviert alle anderen Elemente.**

Snapshots kann ein Icon zugewiesen und so konfiguriert werden, dass es auf der Direkttaste unter Direkttasten (Tab 4) oder Custom-Direkttasten (Tab 39) erscheint. Siehe *Icons (auf Seite 131)*.

Snapshots löschen



Hinweis: *Auf Element 2 und Element Classic ist **{Snapshot}** ein Softkey.*

Mit folgender Syntax können Sie Snapshots löschen:

- **[Delete] [Snapshots] [2] [Enter] / [Delete] {Snapshots} [2] [Enter]**
- **[Delete] {Snapshot 5}** – wählt einen Snapshot aus den Direkttasten aus und löscht ihn.

Kapitel 24

Makros

Makros 501
Makros in Live speichern 501
Taste [Learn] verwenden 501
Makro-Editor 502
Makros bearbeiten 504
Makro starten 505
Makro stoppen 506
Makros löschen 506

Makros

Eos bietet Ihnen die Möglichkeit, Makros zu speichern, mit denen Sie eine Abfolge von Programmierschritten zusammenstellen und später durch Aufrufen des Makros ausführen können.

Makros setzen sich aus einer beliebigen Abfolge von Tastenbetätigungen (sowohl physischen Tasten als auch Softkeys), Bildschirmbefehlen und Events zusammen. Mit der Makro-Funktion vereinfacht Eos komplexe oder oft wiederholte Programmier- und Bedienvorgänge.

Wenn Sie eine Abfolge von Tastenbetätigungen in einem neuen Makro aufgezeichnet haben, können Sie das Makro später entweder mit einer der Makro-Direkttasten, über eine verlinkte Stimmung oder von einem angeschlossenen Show Control-System aus aufrufen, es per Fernbedienung auslösen oder von einem anderen gespeicherten Makro aufrufen lassen.

Sie können bis zu 99.999 Makros erstellen, indem Sie sie entweder in Live mit dem Makro-Lernmodus **[Learn]** eine Abfolge von Tastenbetätigungen während des laufenden Vorgangs aufzeichnen, oder indem Sie Tastenbetätigungen im Makro-Editor eingeben und bearbeiten, ohne die dazugehörigen Befehle tatsächlich auszuführen.

Der Makro-Editor enthält eine Liste aller aufgezeichneten Makros einschließlich Name und Inhalt der aufgezeichneten Makros. Die Bearbeitung von Makros erfolgt im Makro-Editor.

Makros in Live speichern

Der effektivste Weg zum Erstellen eines Makros ist der Live-Modus in Verbindung mit dem Makro-**[Learn]**-Modus. Dabei wird eine Abfolge von Tastenbetätigungen während der Ausführung aufgezeichnet. Es können alle Tastenbetätigungen auf dem Pult aufgezeichnet werden (Bedientasten und Softkeys), außer **[Macro]**, den Pfeiltasten, **[Escape]**, **[Select]** und **[Learn]**.

Taste [Learn] verwenden

Mit **[Learn]** in Live wird das Pult in den Makro-Lernmodus umgeschaltet. Die Taste **[Learn]** blinkt und der ZIB zeigt oberhalb der Kommandozeile „Lernmodus“ an. Geben Sie eine Nummer (von 1 bis 99.999) für das Makro über die Bedientastatur ein und drücken Sie **[Enter].** Im ZIB blinkt „Lernmodus Makro ####“ oberhalb der Kommandozeile. Dadurch zeigt das Pult an, dass es zum Aufzeichnen des Makros bereit ist.

Hinweis: *Es ist sinnvoll, den Inhalt des Makros bereits vor dem eigentlichen Aufzeichnen des Makros zu planen. Im Lernmodus wird jede Tastenbetätigung als Inhalt gespeichert, selbst **[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 Makros bearbeiten (auf Seite 504)*

Beginnen Sie mit dem Ausführen der Tastenbetätigungen und Events für die Makro-Aufzeichnung. Wenn Sie die Serie von Ereignissen und Tastenbetätigungen abgeschlossen haben, drücken Sie erneut **[Learn]**, um den Makro-Lernmodus zu beenden.

Beispiele für die Makro-Aufzeichnungsfunktion:

- **[Learn] [1] [Enter] [Go To Cue] [Out] [Time] [0] [Enter] [Learn]** – zeichnet Makro 1 mit dem Befehl „Go To Cue Out“ auf.
- **[Learn] [5] [Enter] [1] [Full] {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, drücken Sie **[Next]**.

- **[Learn] [4] [Enter] [-] [Sub] [Record] [Learn] –** zeichnet Makro 4 mit dem Befehl „Speichern ohne die Submaster-Werte“ auf.
- **[Learn] [2] [Enter] [-] [Group] [6] {Color} [Record] [Learn]** – zeichnet Makro 2 mit dem Befehl „Speichern ohne die Colorwerte von Gruppe 6“ auf.

Sie können auch ein Makro in Live lernen, das die Flashtasten von Submastern auf mehreren Faderseiten drückt. Dafür muss den Submastern jedoch zunächst Inhalt zugewiesen werden.

Beispiel:

Programmieren Sie Submaster 1 bis 5 und 15 bis 17 jeweils mit ihren eigenen Kreisanwahlen auf 100 %. Dann drücken Sie:

[Learn] [1] [Enter] [Flash 1] [Flash 2] [Flash 3] [Flash 4] [Flash 5]

[Fader Page]

[Flash 15] [Flash 16] [Flash 17] [Learn]

Sobald Sie das Makro in Live im **[Learn]**-Modus aufgezeichnet haben, können Sie die Sequenz im Makro-Editor bearbeiten. Siehe *Makro-Editor (unten)*.

Makro-Editor

Makros werden im Makro-Editor bearbeitet. Alternativ zum Aufzeichnen eines Makros in Live können Sie es auch in dieser Anzeige anlegen. Öffnen Sie die Makroliste mit **[Macro] [Macro]**, aus dem Browser über **Listenauswahl>Makro-Editor** oder mit**[Tab] [1] [8]**.

Die Ansicht ist horizontal aufgeteilt, wobei im oberen Teil der Inhalt des Makros im Detail angezeigt wird, während im unteren Teil alle Makros mit Namen und Inhalt aufgelistet werden.



Solange die Makroliste geöffnet ist, wird jede numerische Eingabe in der Kommandozeile als Makronummer interpretiert. Wenn die angegebene Makronummer bereits existiert und **[Enter]** gedrückt wird, blättert die Makroliste zum angewählten Makro und in der 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 angelegt.

In der Makroliste sind folgende Funktionen über Bedientastatur und Softkeys verfügbar:

- **[Label]** – wenn ein Makro angewählt wurde, erscheint mit **[Label]** die alphanumerische Tastatur im ZIB. Benennen Sie das Makro und drücken Sie **[Enter]**.
- **[1] [Label] <**Name**> [Enter]** – benennt Makro 1
- **{Icon}** – Makros kann ein Icon zugewiesen und so konfiguriert werden, dass es auf der Direkttaste unter Direkttasten (Tab 4) oder Custom-Direkttasten (Tab 39) erscheint. Siehe *Icons (auf Seite 131)*.

- {Color} – weist einem Makro die Farben ({Rot}, {Grün}, {Weiß}) oder {Dunkel} zu. {Dunkel} weist dem Makro keine Farbe zu. Die Farben werden in den Direkttasten neben dem Makro-Namen angezeigt und/oder wenn das Makro einer benutzerdefinierten Bedientaste auf Eos Ti, Gio, Gio @5 und RPU zugewiesen wurde.
- Es steht auch ein Softkey {Blinken} zur Verfügung. Standardmäßig blinkt eine konfigurierbare Bedientaste während der Ausführung eines ihr zugewiesenen Makros. Dieser Softkey schaltet das Blinken aus, falls es aktiviert ist und die Kennung „BD“ (= „Blink Disabled“, Blinken Aus) wird angezeigt.
- Auf Element Classic nicht verfügbar
- [Delete] – wird ein Makro angewählt und [Delete] [Enter] gedrückt, wird eine Bestätigung für das Löschen des angewählten Makros angefordert. Zum Bestätigen [Enter] und zum Abbrechen [Clear] drücken.
- [1] [Delete] [Enter] [Enter] – löscht Makro 1 aus der Liste.
- [Copy To] – wird ein Makro angewählt und [Copy To] gedrückt, werden Sie aufgefordert, die Nummer des Makros einzugeben, in die 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} – wird ein Makro angewählt und {Edit} gedrückt, wird in den Editiermodus für das angewählte Makro umgeschaltet. Siehe *Makros bearbeiten (auf der nächsten Seite)*. Im Makro-Editor gibt es drei wichtige Veränderungen:
- Oben in der Detailansicht wird ein blinkender Cursor dargestellt.
- Oberhalb der Kommandozeile erscheint: „Drücken Sie [Select], um zu speichern oder [Escape] , um die Änderungen zu verwerfen“.
- {Move To} – ermöglicht das Verschieben Ihrer Makros an eine andere Stelle in der Makroliste und die Neuanordnung der Makros. Sie können auf {Move To} zugreifen, indem Sie zweimal [Copy To] drücken.
- Wenn in Ihrer Liste beispielsweise Makros 1 bis 5 stehen und Sie Makro 1 nach Makro 6 verschieben bzw. umändern 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.
- {Modus} – ermöglicht die Zuweisung verschiedener Modi, in denen das Makro ausgeführt werden soll. Es gibt drei Modi: Hintergrund, Vordergrund und Standard.
- {Standard Modus}
- Wenn ein Makro im Standardmodus manuell ausgeführt wird, läuft es auf dem Gerät, das es gestartet hat, im Vordergrund (d. h. in der Kommandozeile). Wenn ein Makro im Standardmodus durch eine Stimmung oder per Show Control ausgeführt wird, läuft es auf dem Master-Gerät im Hintergrund.
- Wo das Makro ausgeführt wird, spielt nur eine Rolle, wenn das Makro die Anzeigen des Geräts ändert, auf dem es ausgeführt wird, wie Snapshot- und Flexi-Makros.
- {Hintergrund Modus}
- Wird ein Makro im Hintergrundmodus manuell ausgeführt, läuft es auf dem Gerät, von dem es ausgelöst wurde, wirkt sich jedoch nicht auf dessen Kommandozeile aus.
- Ein Makro im Hintergrundmodus, das von einer Stimmung oder per Show Control ausgeführt wird, wird auf dem Master-Gerät ausgeführt, wirkt sich aber nicht auf die Kommandozeile des Masters aus.
- Wenn ein Hintergrundmakro ausgeführt wird, das einen Link zu einem anderen Makro enthält, oder sich aktuell in der Warteschleife befindet, wird es mit [Macro] gestoppt.

- {Vordergrund Modus}
- Wird ein Makro im Vordergrundmodus manuell ausgeführt, läuft es auf dem Gerät, von dem es ausgelöst wurde. Es beeinflusst dessen Kommandozeile.
- Wird ein Makro im Vordergrundmodus per Show Control ausgelöst, läuft es auf dem Master-Gerät und beeinflusst dessen Kommandozeile.
- Wenn eine Stimmung das Makro auslöst, wird es auf dem Gerät ausgeführt, dessen Benutzer bei diesem Playback zuletzt **[Go]** gedrückt hat. Wurde ein Vordergrundmakro von einer Stimmung ausgelöst, die ihrerseits von einer anderen Sequenzliste ausgeführt wurde, wird das Makro auf demjenigen Gerät ausgeführt, mit dem für das Playback der Stimmung (aber nicht für das Playback, das die Stimmung mit Execute ausgelöst hat) zuletzt **[Go]** gedrückt wurde.
- **{Ziel Gerät}** – Einem Makro kann ein Zielgerät zugewiesen werden. Damit kann eine Stimmung ein Makro nur auf einem bestimmten Pult ausführen.
- Das Zielgerät kann ein Geräte-Name oder eine Benutzer-ID sein. Diese können einem Makro mit dem Softkey **{Ziel}** und der anschließenden Auswahl von **{Gerät}** und **{Benutzer}** zugewiesen werden. Beim Drücken von **{Ziel}** werden eine Liste der verbundenen Geräte sowie weitere Zieloptionen aufgelistet.

{SC Lernmodus} – Aktiviert oder deaktiviert die Möglichkeit, bestimmte Makros vom Erlernen als Show Control-Events auszuschließen. Siehe *Events durch Learn hinzufügen (auf Seite 644)*.

Makros bearbeiten

Nachdem ein Makro erstellt wurde, können Sie seinen Inhalt bearbeiten, indem Sie Befehle in der Editoranzeige des Makros hinzufügen oder daraus entfernen.

Wählen Sie eine vorhandene Makronummer aus und drücken Sie **[Enter]**. Der Inhalt des angewählten Makros wird im Detail angezeigt. **{Edit}** drücken, um Änderungen am Inhalt vorzunehmen.

Der Cursor im Makro-Editor kann mit den Pfeiltasten durch den vorhandenen Inhalt bewegt werden. Die Pfeiltasten werden nicht als Makroinhalt gespeichert. Um Inhalte hinzuzufügen, den Cursor in den Abschnitt bewegen, in den etwas 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 **{Löschen}** drücken.

Nach dem Editieren **[Select]** drücken. Drücken Sie **[Escape]**, um den Editor zu verlassen.

Hinweis: *Makros für Optionen mit einer Umschaltaktion zwischen Ein und Aus, wie AutoMark im Setup, können die Softkeys **{Ein}** und **{Aus}** zum Anlegen absoluter Aktionen anstelle von Umschaltern verwenden.*

Makro-Softkeys



Im Editiermodus zeigt ZIB alle für das System verfügbaren Softkeys an, die ansonsten während der Aufzeichnung des Makros schwierig zu finden wären. Sie können auch aus einer Liste der gängigsten Makrobefehle oder Befehle der Lampenkontrolle auswählen. Mit den Tasten zum Blättern können Sie durch die verfügbaren Softkeys in allen Auswahlen blättern. Tasten zum Blättern werden nicht als Makroinhalt gespeichert.

Mit der Suchtaste können Sie in einer durchsuchbaren Liste aller Makrobefehle suchen. Durch Texteingabe wird die Liste gefiltert. Mit **[Enter]** für einen Befehl wird er im Makro platziert und das Suchfeld erneut aktiviert. Mit **[Learn]** oder **{Fertig}** verlassen Sie den Modus.

Makro-spezifische Softkeys

Im Bearbeitungsmodus werden neue Softkeys für den Makro-Editor angezeigt, darunter:

- **{Loop Beginn}** – setzt einen Befehl für den Start einer Schleife mit einer definierten Anzahl von Durchläufen. Wird als Zahl der Schleifendurchläufe „0“ angegeben, entsteht eine Endlosschleife.
- **{Loop Ende}** – setzt einen Schleifenendbefehl.
- **{Warte}** – fügt eine Pause für eine bestimmte Zeit ein. Nach dieser Anweisung muss eine Anzahl von Sekunden als Ganzzahl angegeben werden.
- **{Löschen}** – entfernt Befehle aus dem Makro.
- **{Warten Enter}** – sorgt für eine Pause in der Ausführung des Makros, die andauert, bis Sie **[Enter]** drücken. **[Enter]** setzt die Ausführung des Makros fort.
- **{Warten Eingabe}** – fügt eine Pause ein, in der Sie Daten eingeben können. Die Pause endet erst dann, wenn Sie **[Macro]** erneut drücken. Dann wird der Rest des Makros ausgeführt.
- **{Fertig}** – beendet den Makro-Bearbeitungsmodus. Zum Aufrufen und Beenden des Bearbeitungsmodus kann auch die Taste **[Learn]** gedrückt werden.

Makros erstellen

Sie können Makros auch im Makro-Editor erstellen. Geben Sie eine noch nicht vorhandene Makronummer im Bereich 1 bis 99.999 ein und drücken **[Enter]**. Die neue Makronummer erscheint in der Makroliste, geordnet in numerischer Reihenfolge. Sie hat aber weder Namen noch Inhalt. Um den Makroinhalt zu speichern, das Makro anwählen und **{Edit}** drücken.



Beispiel:

- **<Macro> [3] [Enter]**
- **{Edit}**
- **[Select Active] [At] [5] [Enter]**
- **[Sneak] [Time] [1] [0] [Enter]**
- **[Macro] [5] [Enter]**
- **[Select]**

Erstellt Makro 3. Schreibt die Anweisung, alle aktiven Kreise auf 50 % zu setzen, dann im Verlauf von 10 Sekunden mit Sneak auf ihre ursprünglichen Werte zurückfahren zu lassen und zum Abschluss Makro 5 ausführen.

Makro starten

Sie können Makros von der Kommandozeile, über Direkttasten, aus einer verlinkten Stimmung oder von einem anderen Makro aus starten.

Um Makro 5 von der Kommandozeile aus zu starten, 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-Direkttasten zu starten, einfach **{Makro 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]**

Wenn mehrere Makros aus Stimmung 1 gestartet werden sollen, drücken Sie:

- **[Cue] [1] {Execute} [Macro] [6] [Enter]**
- **[Cue] [1] {Execute} [Macro] [7] [Enter]**

Jedes Makro muss einzeln eingegeben werden. Im vorstehenden Beispiel werden Makros 5 bis 7 aus Stimmung 1 gestartet.

Makro stoppen

Wenn Sie ein laufendes Makro anhalten müssen (beispielsweise während einer Endlosschleife), können Sie **[Escape]** drücken, um das Makro zu stoppen.

Makros löschen

Um ein Makro im Makro-Editor 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]**

Oder aus einer beliebigen anderen Anzeige:

- **[Delete] [Macro] [5] [Enter]**

Kapitel 25

Magic Sheets

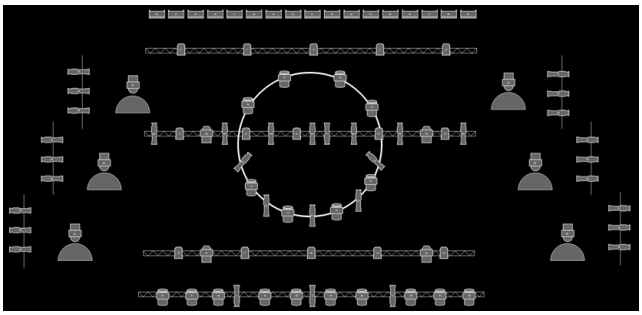
Magic Sheets 509
Magic Sheet-Browser 509
Magic Sheet-Liste 510
Anzeige-Tools 511
Im Magic Sheet navigieren 512
Magic Sheets erstellen und bearbeiten 513
Limitierter Expand-Modus 527

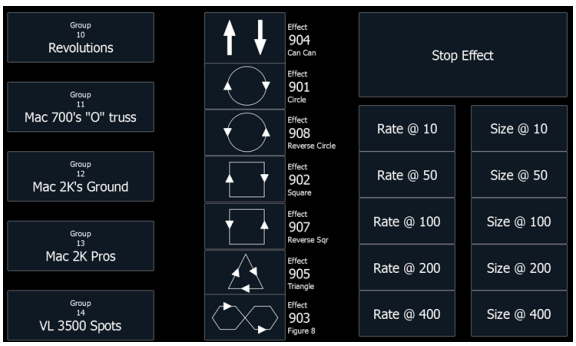
Magic Sheets

Magic Sheets sind vom Benutzer erstellte interaktive Anzeigen, die anpassbare Ansichten für die Anzeige von Daten und Programmierung bieten. Magic Sheets bestehen aus Objekten, die mit Vorstellungsdaten, z. B. Kreisen und Paletten, verknüpft sind.

Unten finden sie einige Beispiele für Magic Sheets.

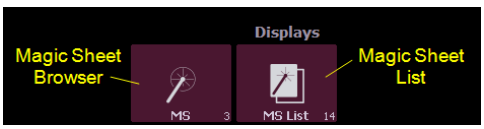




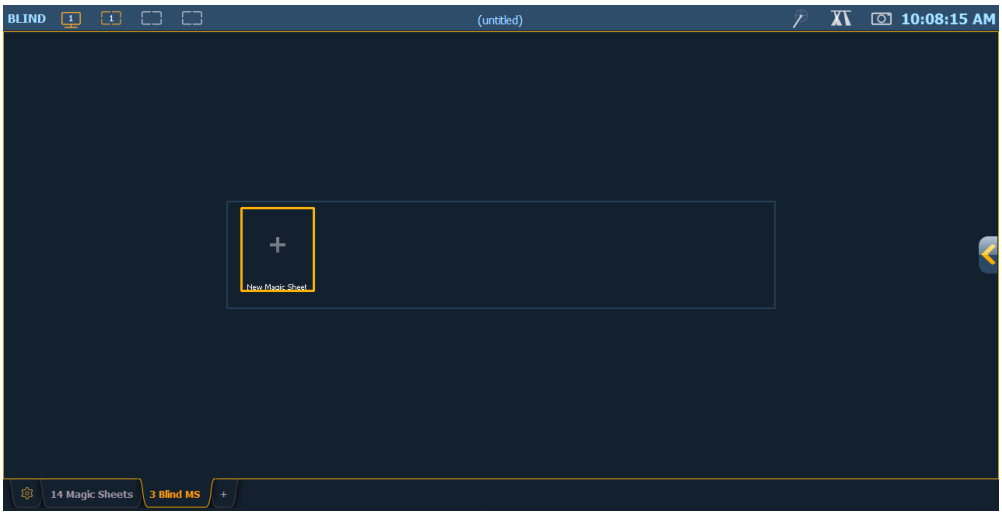


Magic Sheet-Browser

Öffnen Sie den Magic Sheet-Browser, indem Sie **[Tab] [3]** drücken oder das Symbol für den Magic Sheet-Browser auf dem Home-Bildschirm auswählen.

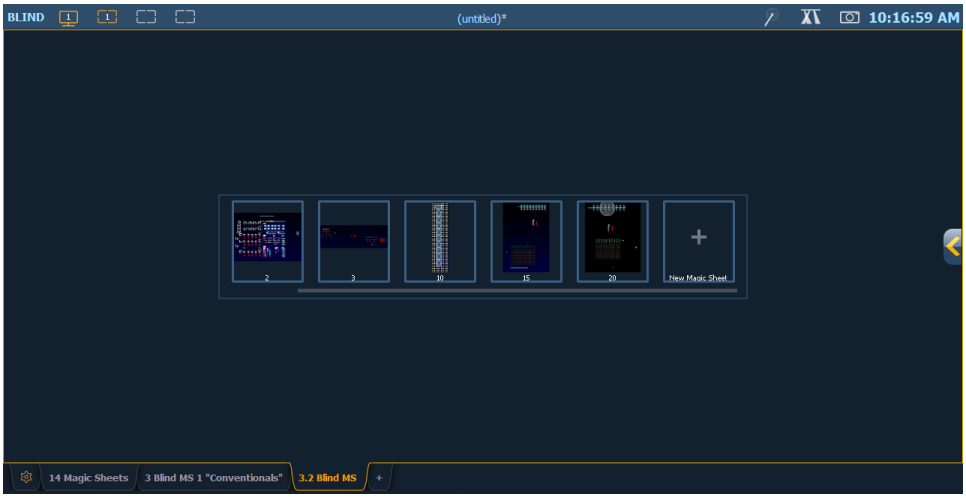


Wenn in der Vorstellungsdatei kein Magic Sheet vorhanden ist, bleibt der Magic Sheet Browser bis auf das Symbol für ein neues Magic Sheet leer. Klicken Sie zum Öffnen des Magic Sheet-Editors auf das Symbol.



Nachdem Sie ein Magic Sheet erstellt haben, können Sie es mit **[Displays] {Magic Sheet} [#] [Enter]** wieder aufrufen oder indem Sie zu **Anzeigen > Speicherziele > Magic Sheet** navigieren und zum Öffnen der Magic Sheet-Liste **[Select]** drücken (siehe *Magic Sheet-Liste (unten)*).

Alle verfügbaren Magic Sheets werden im Magic Sheet-Browser angezeigt.



Direkttasten

Auf Magic Sheets kann auch über Direkttasten zugegriffen werden. Wenn Sie eine Magic Sheet-Direkttaste anklicken, öffnet sich der Magic Sheet-Tab und zeigt das ausgewählte Magic Sheet an. Wenn Sie auf eine andere Magic Sheet-Direkttaste drücken, ändert sich das angezeigte Sheet. Siehe *Direkttasten (auf Seite 123)*

Magic Sheet-Liste

Die Magic Sheet-Liste kann durch Doppelklicken von **{Magic Sheet}**, mit **[Tab] [1] [4]**, durch Navigieren im Browser zu **Anzeigen > Speicherziele > Magic Sheet** mit anschließendem Drücken von **[Select]** oder über ALT+MM auf einer externen Tastatur geöffnet werden. Die

Magic Sheet-Liste zeigt eine Liste aller erstellen Magic Sheets, ihre Namen und welche Ansichten für jedes Magic Sheet gespeichert wurden. Informationen zu Ansichten finden Sie unter *Anzeige-Tools (unten)*.

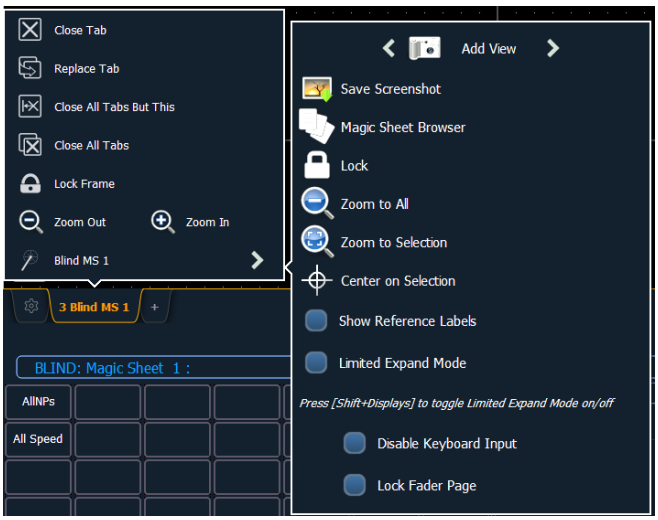
Für die Benennung eines Magic Sheets verwenden Sie die Syntax **{Magic Sheet} [#] [Label] <**Name**> [Enter]**.

Ist einem Magic Sheet bereits ein Name zugeordnet, wird der Name mit **[Label]** zum Bearbeiten in der Kommandozeile angezeigt. Wird ein zweites Mal **[Label]** gedrückt, wird der Name gelöscht, oder Sie drücken **[Clear]**, um jeweils einzelne Buchstaben des Namens zu entfernen.

Magic Sheets kann ein Icon zugewiesen und so konfiguriert werden, dass es auf der Direkttaste unter Direkttasten (Tab 4) oder Custom-Direkttasten (Tab 39) erscheint. Siehe *Icons (auf Seite 131)*.

Anzeige-Tools

Für die Anzeigewerkzeuge für Magic Sheets führen Sie entweder einen Rechtsklick mit der Maus oder einen Doppelklick auf den Reiter des Magic-Sheet-Tabs aus. Der Tab zeigt auch an, ob das Magic Sheet Live oder Blind ist.



Hinweis: *Sie können den Reiter des Magic Sheet-Tabs entweder anklicken und halten oder tippen und halten, um auf alle Objekte zu zoomen.*

Zu den Werkzeugen gehören:

- **Neue Ansicht** – verschiedene Ansichten desselben Magic Sheets können gespeichert und aufgerufen werden. Zoomen und verschieben Sie das Magic Sheet nach Wunsch und klicken Sie dann zum Speichern auf **{Neue Ansicht}**. Mit den Pfeilen in den Anzeigetools oder mit Multitouch-Gesten können Sie die Ansichten wechseln. Sie können auch **{Magic Sheet} [1] [/] [2] [Enter]** drücken, um Magic Sheet 1, Ansicht 2 anzuzeigen. Siehe *Multitouch-Gesten (auf Seite 513)*
- **Screenshot speichern** – speichert einen .png-Screenshot des Magic Sheets auf eine Festplatte oder ein angeschlossenes USB-Laufwerk.
- **Magic Sheet Browser** – öffnet den Magic Sheet-Browser, in dem Miniaturbilder und Namen der erstellten Magic Sheets angezeigt werden. Der Browser kann mit Multitouch-Gesten geöffnet werden. Siehe *Multitouch-Gesten (auf Seite 513)*

- **Sperre** – sperrt das Magic Sheet, sodass es nicht gezoomt oder verschoben werden kann. Dies ist für ein benutzerdefiniertes Direkttasten-Layout nützlich, wenn sich die Tasten immer an der gleichen Stelle befinden sollen.
- **Zoom auf alle Objekte** – zoomt, um alle Objekte anzuzeigen.
- **Zoom auf Auswahl** – zoomt, um alle ausgewählten Objekte anzuzeigen.
- **Zentrieren auf Selektion** – zentriert die Anzeige auf die ausgewählten Objekte, ohne den Zoom zu verändern.
- **Referenznamen** – wenn aktiviert, zeigen Kreisobjekte, die Speicherziele (wie Presets oder Paletten) mit Namen referenzieren, deren Namen im Magic Sheet an, anstelle von Zieltyp und Zielnummer. **[About] & [Label]** kann verwendet werden, um zeitweise zwischen den Ansichten umzuschalten.
- **Limitierter Expand Modus** – ermöglicht die Anzeige eines Magic Sheets im Vollbildmodus. Siehe *Limitierter Expand-Modus (auf Seite 527)*.

  Die folgenden Optionen sind nur im limitierten Expand-Modus verfügbar:

  - **Tastatur Eingabe aus** – deaktiviert die Eingabe über das Tastenfeld der Konsole und eine externe Tastatur. Fader- und Makrotasten funktionieren weiterhin.
  - **Fader Seite sperren** – rastet die Fader-Seite auf der aktuell angezeigte Seite ein.

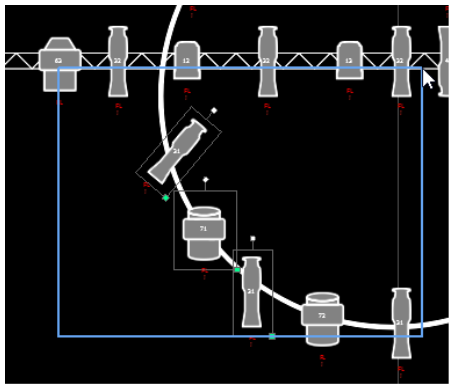
Im Magic Sheet navigieren

In Magic Sheets kann mit einer Maus, einer Tastatur, einem Touchscreen oder einem Multitouch-Touchscreen navigiert werden. Die Drag&Drop-Funktion zum Ablegen von Objekten ist eine Single-Touch-Aktion oder erfolgt per Maus.

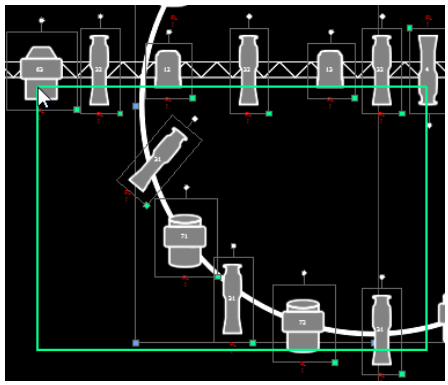
Zusätzliche Mausbefehle umfassen:

- **Linksklick** – wählt ein Objekt aus.
- **Rechtsklick** – verschiebt die Anzeige.
- **Rad** – zoomt das Magic Sheet.
- **[Shift] & Rad** – führt einen Feinzoom des Magic Sheets aus.

Wird ein Auswahlrechteck von links nach rechts aufgezogen, öffnet sich ein blaues Auswahlfeld. Dabei werden alle Objekte ausgewählt, die vollständig im Feld liegen. Dies kann mit einer Single-Touch-Aktion oder per Maus erfolgen.



Wird ein Auswahlrechteck von rechts nach links aufgezogen, öffnet sich ein grünes Auswahlfeld. Dabei werden alle Objekte angewählt, die entweder die Grenzlinie des Feldes überschneiden oder vollständig innerhalb des Feldes liegen. Dies kann mit einer Single-Touch-Aktion oder per Maus erfolgen.



Multitouch-Gesten

Die folgenden Multitouch-Gesten können bei einem externen Multitouch-Touchscreen oder den integrierten Monitoren von Eos Ti, Gio und Gio @ 5 verwendet werden. Multitouch steht bei den eingebauten Monitoren der Eos nicht zur Verfügung.

- Scroll – mit zwei Fingern berühren, um die Ansicht zu verschieben.
- Zoom kleiner – mit zwei Fingern berühren und dann die Finger aufeinander zu bewegen.
- Zoom größer – mit zwei Fingern berühren und dann die Finger voneinander weg bewegen.
- Zoom auf alle Objekte – mit zwei Fingern zweimal tippen.

Die folgenden Multitouch-Gesten können bei Monitoren verwendet werden, die mindestens drei gleichzeitige Berührungen unterstützen:

- Zur vorherigen Ansicht – mit drei Fingern nach oben oder nach rechts wischen.
- Zur nächsten Ansicht – mit drei Fingern nach unten oder nach links wischen.
- Magic Sheet Browser – mit drei Fingern tippen, um den Browser zu öffnen.

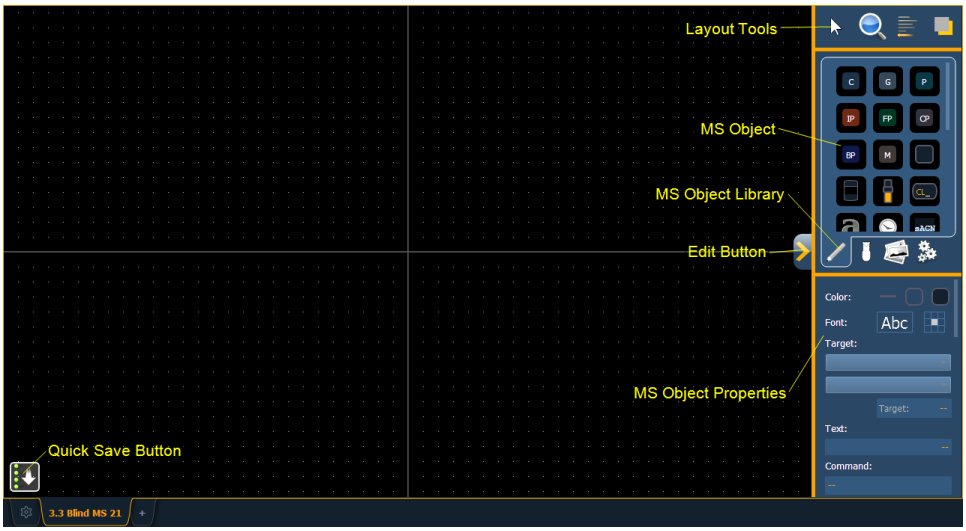
Tastenkombinationen

Bei einer angeschlossenen externen alphanumerischen Tastatur können folgende Tastenkombinationen verwendet werden:

- PFEILTASTEN – angewähltes Objekt verschieben oder navigieren, wenn nichts angewählt ist.
- SHIFT – Objekt verschieben/drehen, ohne es am Raster auszurichten.
- SHIFT + Mausrad – Feinzoomen des Magic Sheets.
- ALT + M – zweimal drücken, um die Magic Sheet-Liste zu öffnen.
- STRG + A – alles auswählen
- STRG + C – kopieren
- STRG + V – einfügen
- STRG + X – ausschneiden
- STRG + G – gruppieren
- STRG + UMSCHALT + G – Gruppierung aufheben
- ENTF – löschen
- ESC – Linien-/Polygonersteller beenden oder Tab schließen.

Magic Sheets erstellen und bearbeiten

Mit der Edit-Schaltfläche auf der rechten Seite der Magic Sheet-Anzeige öffnet sich die Werkzeugleiste.



Der Hauptbereich des Magic Sheet ist mit einem Raster als Layout-Hilfe hinterlegt. Die Werkzeugleiste wird auf der rechten Seite des Magic Sheet angezeigt. Die Werkzeugleiste ist in drei Bereiche unterteilt: Layout-Werkzeuge, die aus vier Tabs bestehende MS-Objekt-Bibliothek mit den MS-Objekten und die MS-Objekt-Eigenschaften.

Hinweis: *Die Beschreibung zu einem Werkzeug erhalten Sie, wenn Sie mit dem Cursor darüberfahren. Sein Titel wird nach einer oder zwei Sekunden angezeigt.*

Objekte können per Drag&Drop auf das Magic Sheet gezogen werden oder Sie verwenden die Layout-Tools zur Erstellung von Objektfeldern.

Hinweis: *Das Ausrichten am Raster lässt sich deaktivieren, wenn beim Ablegen eines Objektes **[Shift]** gedrückt gehalten wird.*

Schnellspeicherung



Durch Anklicken der Taste **{Schnellspeichern}** kann ein Wiederherstellungspunkt für das gerade bearbeitete Magic Sheet gespeichert werden. Nach dem Speichern ist neben der Taste **{Schnellspeichern}** vorübergehend ein grüner Haken zu sehen.

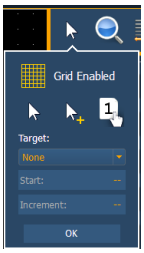
Das **{Schnellspeichern}** empfiehlt sich, bevor an dem Magic Sheet, das möglicherweise wiederhergestellt werden soll, größere Änderungen vorgenommen werden. **[Undo] [Enter]** setzt das Magic Sheet auf den letzten Wiederherstellungspunkt zurück. Ein Wiederherstellungspunkt wird auch immer beim Beenden des Editors erstellt.

Beim Schnellspeichern eines Magic Sheet werden alle Änderungen, die an dem Magic Sheet vorgenommen wurden, außerdem an alle Geräte in einem Multikonsolen-System gesendet.

Layout-Tools

Editiermodus

Wenn Sie das Pfeil-Symbol anklicken, öffnen sich die Optionen des Editiermodus, u. a.:



- **Raster Ein** – schaltet die Anzeige des Rasters ein oder aus. Bei aktiviertem Raster werden Objekte auch beim Ablegen auf dem Magic Sheet am Raster ausgerichtet.
- **Normal** – ermöglicht Drag&Drop von Objekten aus der Objektliste.
- **Quick Layout** – ermöglicht das Einfügen mehrerer Instanzen eines angewählten Objekts. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **{Fertig}** oder ändern den Layoutmodus in „Normal“.
- **Quick Ziel** – für eine schnelle Änderung des Ziels und/oder der Nummer eines Objekts. Wenn in diesem Modus ein Objekt angeklickt wird, wird das ausgewählte Ziel zugewiesen und die Nummern werden, wie im Zielabschnitt des Editiermodus angegeben, erhöht.

Ziel

Ziel dient zum Angeben von Objekt, Anfangszielnummer und Schrittweite im Quick-Ziel-Modus.

- **Objekt** – weist das Objekt aus der Liste zu.
- **Start** – weist die Anfangszielnummer zu.
- **Schrittweite** – weist die Schrittweite zu, welche die Zielnummern nach der Anfangsnummer verwenden.

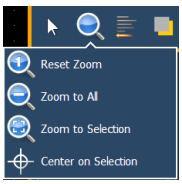
Beispiel:

Beim Hochzählen von Multizellengeräten in einem Magic Sheet können folgende Methoden verwendet werden:

- **Start:** 1.1 **Schrittweite: 1**
  - Liefert Ihnen diese Kreisnummern: 1.1, 2.1, 3.1…
- **Start:** 1.1 **Schrittweite:** 0.1
  - Liefert Ihnen diese Kreisnummern: 1.1, 1.2, 1.3…
- **Start**: 1.1 **Schrittweite**: 1.1
  - Liefert Ihnen diese Kreisnummern: 1.1, 2.2, 3.3…

Zoom

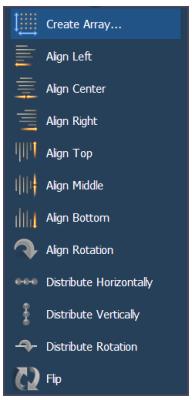
Durch Anklicken der Lupe werden folgende Optionen für den Zoom-Modus geöffnet:



- **Zoom rücksetzen** – setzt die Zoom-Stufe auf 1:1 und zentriert das Magic Sheet.
- **Zoom auf alle Objekte** – zoomt, um alle Objekte anzuzeigen.
- **Zoom auf Auswahl** – zoomt, um alle ausgewählten Objekte anzuzeigen.
- **Zentrieren auf Selektion** – zentriert die Anzeige auf die ausgewählten Objekte, ohne den Zoom zu verändern.

Ausrichtung

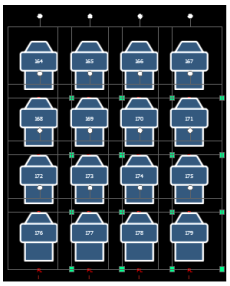
Durch Klicken auf das Ausrichtungssymbol öffnet sich das Menü der Ausrichtungsoptionen.



Objektfeld erstellen

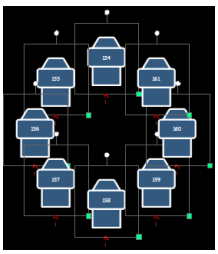
Hier können Sie Objektfelder erstellen. Nach dem Ablegen eines Objekts Ihrer Wahl klicken Sie auf **{Objektfeld erstellen}**, um ein zusätzliches Fenster zu öffnen, in dem Sie den gewünschten Objektfeldtyp auswählen können.

Rechteck



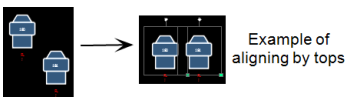
Legt ein rechteckiges Objektfeld an. Sie können die Anzahl der Zeilen, Spalten und den Abstand festlegen.

Kreis



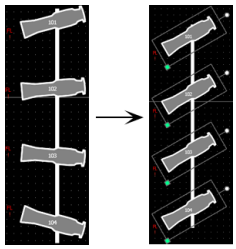
Legt ein kreisförmiges Objektfeld an. Sie können die Anzahl der Objekte und die Größe des Kreises festlegen.

Verschiedene Ausrichtungen



Ermöglicht Ihnen das Ausrichten von Objekten entweder links, mittig, rechts oder oben, in der Mitte, unten.

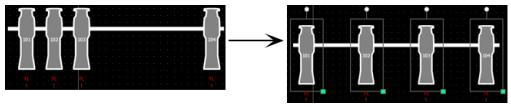
Ausrichtung Rotation



Ermöglicht Ihnen das Anwählen mehrerer Objekte und Ausrichten ihrer Drehrichtung am ersten ausgewählten Objekt.

Verteilen Horizontal

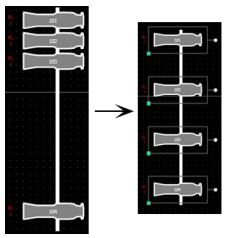
Ermöglicht Ihnen das horizontale Verteilen von Objekten mit gleichem Abstand zwischen zwei Objekten.



Legen Sie den gewünschten Abstand fest, indem Sie das erste und das letzte Objekt platzieren. Wenn Sie alle Objekte angewählt haben, die Sie verteilen möchten (einschließlich des ersten und letzten positionierten Objekts), klicken Sie auf die Schaltfläche **{Verteilen Horizontal}**.

Verteilen Vertikal

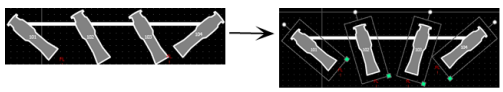
Ermöglicht Ihnen das vertikale Verteilen von Objekten mit gleichem Abstand zwischen zwei Objekten.



Legen Sie den gewünschten Abstand fest, indem Sie das erste und das letzte Objekt platzieren. Wenn Sie alle Objekte angewählt haben, die Sie verteilen möchten (einschließlich des ersten und letzten positionierten Objekts), klicken Sie auf die Schaltfläche **{Verteilen Vertikal}**.

Verteilen in Rotation

Ermöglicht Ihnen das Verteilen von Objekten mit gleicher Rotation zwischen zwei Objekten.



Den Rotationsgrad legen Sie fest, indem Sie das erste und letzte Objekt drehen. Wenn Sie alle Objekte angewählt haben, die Sie drehen möchten (einschließlich des ersten und letzten positionierten Objekts), klicken Sie **{Verteilen in Rotation}**.

Flip

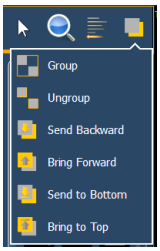


Ermöglicht Ihnen das horizontale bzw. vertikale Umdrehen von Objekten. Sie haben außerdem die Möglichkeit, die Textposition und/oder Position der Felder umzudrehen.

Reihenfolge

Die Objekte können entweder einzeln platziert oder über- bzw. untereinander angeordnet werden.

Das Reihenfolge-Symbol öffnet folgende Reihenfolge-Optionen:

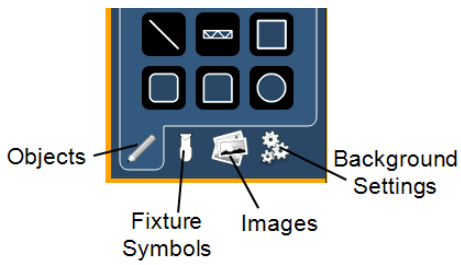


- **Gruppieren** – zum Gruppieren von Objekten, so dass sie als einzelnes Objekt verschoben und gedreht werden können.
- **Gruppierung aufheben** – hebt die Gruppierung auf.
- **Nach hinten** – verschiebt ein Objekt mach hinten.
- **Nach vorne** – verschiebt ein Objekt nach vorne.
- **Ganz nach hinten** – verschiebt ein Objekt hinter alle anderen Objekte.
- **Ganz nach vorne** – verschiebt ein Objekt vor alle anderen Objekte.

Magic Sheet-Objektbibliothek

Der Objektabschnitt für die Editierwerkzeuge verfügt über vier Tabs:

- *Magic Sheet-Objekte (unten)*
- *Gerätesymbole (auf der gegenüberliegenden Seite)*
- *Magic Sheet-Symbolbibliothek (auf Seite 520)*
- *Hintergrundeinstellungen (auf Seite 520)*



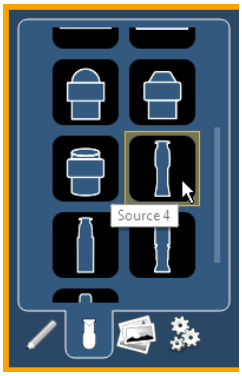
Magic Sheet-Objekte

Die folgende Tabelle enthält die verschiedenen Magic Sheet-Objekte im ersten Tab und eine kurze Beschreibung ihrer Funktion. Die Einstellungen für Objekte können im Bereich *MS-Objekt-Eigenschaften (auf Seite 523)* vorgenommen werden.

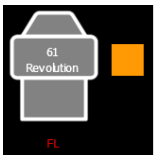
Kreis	Direkttaste Kreis.
Gruppe	Direkttaste Gruppe.
Preset	Direkttaste Preset.
Paletten	Direkttaste Palette.
Makro	Direkttaste Makro.
Taste	kann einem Ziel zugewiesen werden.

Grabstein	spiegelt die Kreiskennungen der Live/Blind-Übersichtsansicht.
Fader	weist einen virtuellen Fader zu. Wenn der virtuelle Fader einem vorhandenen zugewiesen wird, haben beide dieselben Einstellungen.
Kommandozeile	spiegelt die Kommandozeile. Kann die Kommandozeile eines beliebigen Benutzers spiegeln. Es können mehrere Kommandozeilen für verschiedene Benutzer verwendet werden.
Text	fügt Erläuterungstext ein. Der Text kann auch einem Ziel zugewiesen werden.
Uhr	fügt eine Uhr hinzu.
Response Analog IO	zeigt den Status eines angeschlossenen Response Analog IO-Gateways an.
Timecode	zeigt den Status des Timecodes einer bestimmten Ereignisliste an.
sACN Input	zeigt die sACN-Eingangswerte an.
Foundation Motor	fügt ein Foundation-Motor-Objekt hinzu, das mit einer Foundation-Steuerung synchronisiert wird.
Linie	zeichnet eine Linie. Anwendungsbeispiele sind eine Zugstange für Geräte oder ein Trennzeichen zwischen Tasten.
Traverse	fügt eine Traverse ein.
Formen	zeichnet Formen, denen ein Ziel zugewiesen sein kann oder die Teile des Bühnenbilds darstellen können.
Freihand	ermöglicht die freie Erstellung von Objekten.

Gerätesymbole



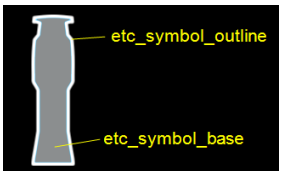
Im zweiten Tab können Gerätesymbole auf einem Magic Sheet platziert werden. Die Symbole können mit einer Kreisnummer verknüpft werden. Beim Symbol können Informationen zu diesem Kreis angezeigt werden, beispielsweise Intensität, FCB-Daten und Fehlerkennungen. Weitere Informationen über alle Anpassungsoptionen finden Sie unter *MS-Objekt-Eigenschaften (auf Seite 523)*.



An example of a fixture showing the channel number, fixture type, intensity, and a color swatch.

Gerätesymbole importieren

Zusätzliche Gerätesymbole können importiert werden. Das Symbol muss als .svg-Bilddatei gespeichert und ordnungsgemäß getagt sein. Diese Tags können mit der Farbe oder der Intensität des Kreises oder mit beidem verknüpft werden.



Der Rahmenbereich muss als etc_symbol_outline0, etc_symbol_outline bzw. etc_symbol_outline2 getaggt werden. Der Füllbereich muss als etc_symbol_base0, etc_symbol_base bzw. etc_symbol_base2 getaggt werden. Tags können mit Layern benutzt werden und werden in der unten stehenden Reihenfolge gerendert.

- **etc_symbol_base0** – verwendet die Intensität für die Füllfarbe (nicht aber die Farbe)
- **etc_symbol_base** – verwendet die Farbe und Intensität für die Füllfarbe
- **etc_symbol_base2** – verwendet die Intensität für die Füllfarbe (nicht aber die Farbe)
- **etc_symbol_outline0** – verwendet die Intensität für den Rahmen (nicht aber die Farbe)
- **etc_symbol_outline** – verwendet die Intensität und Farbe für den Rahmen
- **etc_symbol_outline2** – verwendet die Intensität für den Rahmen (nicht aber die Farbe)

Tags, die nur mit der Intensität verknüpft sind, veranlassen den Füll- oder den Rahmenbereich aufgrund der Kreisintensität zum Dimmen.

Die Tags in der .svg-Datei können in einem beliebigen Texteditorprogramm wie Notepad oder in einem .SVG-Editorprogramm wie Inkscape bearbeitet werden.

Schritte beim Importieren siehe *Magic Sheet-Symbolbibliothek (unten)*.

Magic Sheet-Symbolbibliothek

Auf dem dritten Tab können Bilder aus der Symbolbibliothek hinzugefügt und als Objekte oder Hintergrundbilder verwendet werden.

Weitere Informationen zu Symbolen und der Symbolbibliothek finden Sie unter *Icons (auf Seite 131)*.

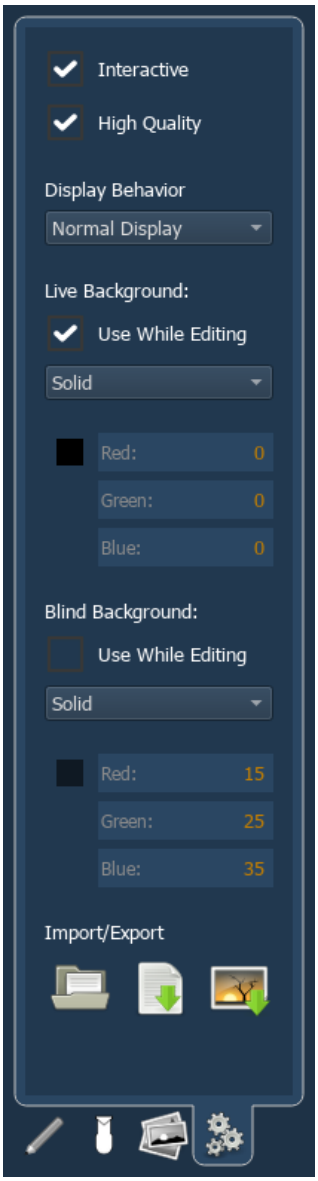
Verwendung von Symbolen mit Magic Sheets

Um ein Bild als Objekt zu verwenden, ziehen Sie es auf das Magic Sheet. Sie können es dann wie jedes andere Magic Sheet-Objekt konfigurieren. Siehe *Objekte im Magic Sheet bearbeiten (auf Seite 526)*.

Hintergrundbilder werden auf dem Tab für die Hintergrundeinstellungen festgelegt und konfiguriert. Siehe *Hintergrundeinstellungen (unten)*.

Hintergrundeinstellungen

Im vierten Tab können Sie die Einstellungen für den Magic Sheet-Hintergrund vornehmen. Hintergründe können eine einheitliche Farbe, ein zweifarbiger Farbverlauf oder ein Bild sein.



Interaktiv

Schaltet die Interaktivität für das gesamte Magic Sheet ein oder aus. Im eingeschalteten Zustand gelten für alle Objekte ihre jeweiligen objektbasierten Einstellungen für die Interaktivität. Im ausgeschalteten Zustand sind, unabhängig von ihren jeweiligen objektbasierten Einstellungen, keine Objekte interaktiv.

Hohe Qualität

Schaltet das Rendering des ausgewählten Magic Sheet in hoher Qualität ein oder aus. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden Optimierungen der Skalierung und Anzeige von Bildern im Magic Sheet vorgenommen, was die Leistung verbessern und die Verzögerung verringern kann, jedoch auf Kosten der Bildqualität. Standardmäßig aktiviert.

Anzeigemodus

Die folgenden Anzeigemodi für Magic Sheets sind verfügbar:

- **Standard-Anzeige** – Diese Anzeige verhält sich wie ein Anzeigetab.
- Ein gesperrter Tab wird nicht übersprungen.
- Ein einfacher Klick auf den Tab wählt den Tab aus.
- **Kreisanzeige** – Dieser Modus verwendet die folgenden Regeln:
  - Wird die Playback-Anzeige ausgewählt, wird eine Magic Sheet-Kreisanzeige in den Vordergrund geholt.

  Mit
  - **[Shift] & [Live]** blättern Sie durch die Magic Sheet-Kreisanzeigen sowie die Live-Kreisanzeigen.

  Mit
  - Mit [Live] oder durch das Auswählen eines Live-Tabs wird auch die zuletzt benutzte Magic Sheet-Kreisanzeige wieder nach vorne geholt.
  - Magic Sheet-Kreisanzeigen in einem gesperrten Rahmen werden nicht übersprungen, wenn mit **[Tab]** Tabs durchgeblättert werden.
- **Kontrolle** – Die Anzeige verhält sich wie ein Steuerungstab.
- Gesperrte Tabs werden übersprungen.
- Ein einfacher Klick wählt den Tab nicht aus.
- Ein Doppelklick auf den Reiter des Tabs wählt diesen Tab aus.

Live- und Blind-Hintergründe

Für Magic Sheets können Live- und Blind-Hintergründe ausgewählt werden. Diese Hintergründe können entweder eine einheitliche Farbe, einen zweifarbigen Farbverlauf oder ein Bild verwenden. Einer dieser Hintergründe wird während des Bearbeitens eines Magic Sheets verwendet. Wählen Sie mit dem Kontrollkästchen **{In Edit verwenden}** den Live- oder den Blind-Hintergrund dafür aus.

Einfarbig

Bei Einfarbig haben Sie die Möglichkeit, eine Farbe für den Magic Sheet-Hintergrund auszuwählen. Sie können entweder auf die Farbkachel im Tab drücken, wodurch sich ein Farbauswahlfenster öffnet, oder geben manuell die RGB-Werte ein.

Farbverlauf

Bei Farbverlauf haben Sie die Möglichkeit, einen zweifarbigen Farbverlauf für den Magic Sheet-Hintergrund zu wählen. Sie können entweder auf die Farbkacheln im Tab drücken, wodurch sich ein Farbauswahlfenster öffnet, oder geben manuell die RGB-Werte ein.

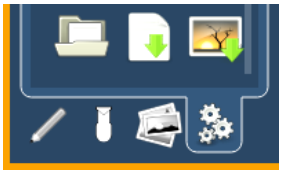
Bild

Mit Bild können Sie die Größe und Deckkraft einstellen und die Farben des gewählten Hintergrundbildes invertieren.

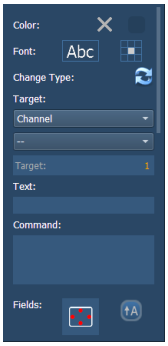
Sie können ein Bild direkt über diesen Tab anwählen oder importieren, indem Sie das Symbol für ein Hintergrundbild drücken, falls noch kein Bild gewählt wurde, oder indem Sie das Miniaturbildsymbol des angewählten Bildes wählen, um es zu ändern.

Magic Sheets exportieren und importieren

Magic Sheets können im .xml-Format exportiert und importiert werden. Die Export- und Import-Symbole befinden sich unten im Tab für die Hintergrundeinstellungen.



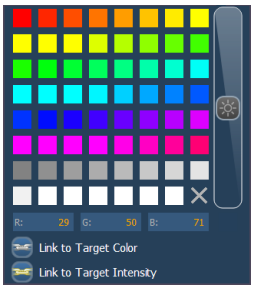
MS-Objekt-Eigenschaften



Sie können MS-Objekte und Gerätesymbole auf verschiedene Weise im Bereich MS-Objekt-Eigenschaften anpassen. Wenn Sie ein Objekt angewählt haben, können Sie seine Optionen verändern.

Farbe

Die Rahmenbreite des Objekts, seine Rahmen- und Füllfarben können hier eingestellt werden. Das Objekt kann mit der Farbe und/oder Intensität des Ziels verknüpft werden.



Hinweis: *Wenn eine Rahmenfarbe eines Objekts auf „mit Ziel-Intensität verbinden" eingestellt ist, dann ist die Helligkeit der Rahmenfarbe mit dem DMX-Wert der Adresse verknüpft. Je höher der DMX-Wert ist, umso heller ist die Rahmenfarbe.*

Font

Die Schriftart eines Textobjektes kann hier geändert und nach Bedarf angepasst werden. Sie können Schriftart, Größe, Farbe, Fett, Kursiv, Unterstrichen und Ausrichtung wählen.

Durch die Schriftgröße wird auch die Skalierung der Magic Sheet-Symbole angepasst.

Typ ändern

Ermöglicht Ihnen, den Typ eines oder mehrerer ausgewählter Objekte schnell zu ändern.

Ziel

Wählt das Objektziel aus. Für die meisten Objekte ist ein Zieltyp voreingestellt, der jedoch geändert werden kann. Folgende Ziele sind verfügbar:

- frei
- Adresse
- Beam-Palette
- Kreis
- Kreis (nach Adresse)
- Color-Palette

- Stimmung
- Stimmung - Aktiv
- Stimmung - Anstehend
- Effekt
- Fader
- Focus Palette
- Gruppe
- Intensity Palette
- Makro
- Magic Sheet
- Pixelmap
- Preset
- Response IO Relais
- Szene
- Snapshot
- Submaster
- Benutzer
- Bedientaste
- Softkey
- Kommando
- Zoom
  - Beim Anklicken wird die Ansicht so gezoomt, dass alle Objekte innerhalb dieser Objektgruppe angezeigt werden können.
- Auswahl
  - Beim Anklicken werden alle anderen Objekte innerhalb dieser Objektgruppe angewählt.



Hinweis: *Im Dropdown-Menü der Zielauswahl werden nur beim angegebenen Objekttyp zur Verfügung stehende Ziele angezeigt.*

Text

Ändert den Text für ein Textobjekt.

Kommando

Hiermit wird ein Befehl zugewiesen, der bei einer Interaktion mit dem Objekt ausgeführt wird. Der Zieltyp muss Kommandooptionen zulassen. Es können mehrere Befehle eingegeben werden.

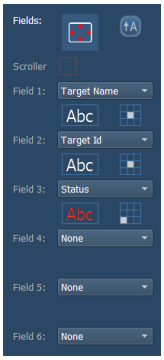
Wenn Sie den Mauszeiger auf das Befehlsfeld halten, wird eine QuickInfo für die folgenden Befehlsbeispiele angezeigt:

- Chan 1
- event: Go 0
- <U2>Chan 1
- macro:Tab_Down 2 7 Tab_Up
- udp:$Chan 1#
- /device/slider (Werte für gedrückten und nicht gedrückten Zustand werden automatisch eingefügt)
- /device/slider=1.0
- /device/slider=0/75 (nicht gedrückt)
  /device/slider=0.25 (gedrückt)

- local:/eos/wheel/coarse/pan=3.0
- udp:local:<U2>$Chan 1#

Felder

Pro Objekt können bis zu sechs verschiedene Felder mit benutzerdefinierten Informationen angezeigt werden.



Es kann ein Feld zum Anzeigen des Symbols, das mit dem Objekt (Direkttaste, Makro, Preset usw.) verknüpft ist, festgelegt werden.

Ausrichtung

Die Ausrichtung der Felder um das Objekt herum kann mit dem Feldausrichtungssymbol eingestellt werden. Sie können den Text weiterhin in aufrechter Lage halten, indem Sie das Symbol rechts neben dem Ausrichtungssymbol drücken.

Es gibt drei Optionen für die Ausrichtung:

- Außen am Feldrahmen anliegend – Die Felder befinden sich außerhalb des Objekts und halten unabhängig von der Objektdrehung ihre Position.
- Innenliegend – Die Felder befinden sich innerhalb des Objekts. Diese Ausrichtung ist bei Bedientasten sinnvoll.
- Außen am Objekt anliegend – Die Felder befinden sich außen am Objekt und folgen der Objektdrehung.

Weitere Feldeigenschaften

Die Ausrichtung der einzelnen Felder rund um das Objekt lässt sich einstellen. Wenn mehrere Felder dieselbe Ausrichtung haben, werden sie in Feldreihenfolge untereinander angeordnet. Text und Textfarbe für jedes Feld können ebenfalls eingestellt werden. Ein Scroller-Anzeigebalken kann hinzugefügt werden. Felder können die folgenden Daten anzeigen:

- Ziel-ID
- Gerätetyp
- Zielname
- Name
- Text 1 bis 10
- Text Gel
- Symbol
- Intensity
- Intensitätsbalken
- Farbmuster
- Übersicht
- Focus
- Farbe
- Beam

- Status
- Letzter Move
- Nächster Move
- Kreis
- Adresse
- Port/Offset
- DMX
- DMX-Balken

Interaktiv

Dieses Kontrollkästchen bestimmt, ob das Objekt interaktiv ist oder nicht. Interaktive Objekte können auf die gleiche Weise ausgewählt werden wie Direkttasten oder virtuelle Fader. Objekte, die nicht als interaktiv eingestellt sind, können nicht ausgewählt werden und zeigen nur Informationen an. Dieses Kontrollkästchen ist für Objekte, die von ihrem Typ her nicht interaktiv sind (wie z. B. eine Kommandozeile), nicht verfügbar.

Position

Zeigt die Position des Objekts auf dem Magic Sheet. Die Position kann hier manuell eingegeben werden.

Größe

Zeigt die Größe des Objekts. Die Größe kann hier manuell eingegeben werden.

Rotation

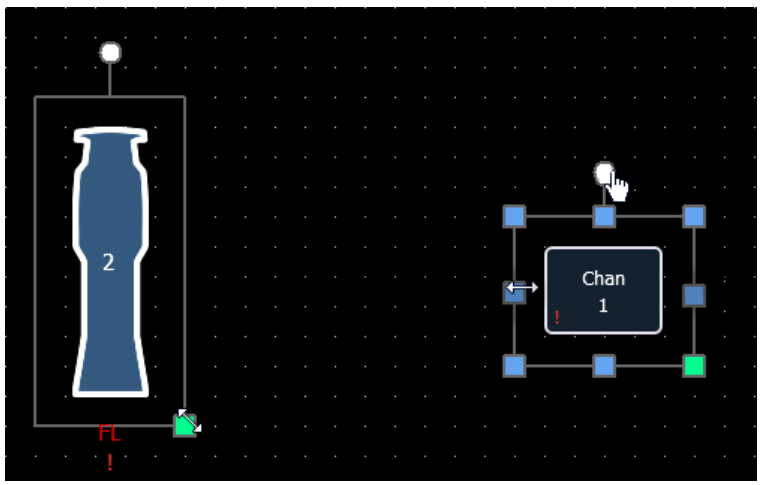
Zeigt die Rotation des Objekts. Die Rotation kann hier manuell eingegeben werden.

Elemente

Bezieht sich auf die Anzahl der zur Bearbeitung angewählten Objekte. Es können mehrere Objekte gleichzeitig bearbeitet werden.

Objekte im Magic Sheet bearbeiten

Neben den Editiertools können Objekte im Magic Sheet mit einem Touchscreen oder einer Maus bearbeitet werden. Auswahlmethoden für mehrere Objekte siehe *Im Magic Sheet navigieren (auf Seite 512)*.



- Mit den blauen Ecken wird die Objektgröße verändert, ohne das Seitenverhältnis des Objekts beizubehalten.

- Mit den grünen Ecken wird die Objektgröße unter Beibehaltung des Seitenverhältnisses des Objekts verändert.
- An den weißen Punkten wird das Objekt gedreht.

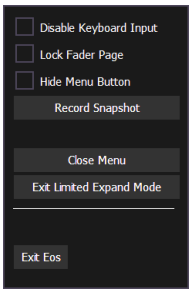
Limitierter Expand-Modus

Der limitierte Expand-Modus ermöglicht die Anzeige eines Magic Sheets im Vollbildmodus. Um in diesen Modus zu gelangen, können Sie ihn entweder aus den Anzeigewerkzeugen des Magic Sheets auswählen (*Anzeige-Tools (auf Seite 511)*) oder Sie können **[Shift] &[Displays]** verwenden. **[Shift] & [Displays]** wird auch verwendet, um diesen Modus zu verlassen.

In diesem Modus zeigt der Monitor mit dem Magic Sheet keine Tab-Nummer, Kommandozeile oder Statusleiste an. Wenn andere Tabs auf diesem Monitor geöffnet sind, werden diese geschlossen, sobald das Magic Sheet in den limitierten Expand-Modus wechselt. Wenn die Tabs 1 oder 2 geöffnet sind, wechseln diese zu einem anderen Monitor.

Menü für Limitierten Expand-Modus

Magic Sheets können in diesem Modus nicht bearbeitet werden, aber bestimmte Optionen sind über das Zahnradmenü unten links verfügbar.



Die folgenden Optionen stehen in diesem Menü zur Verfügung:

- **Tastatur Eingabe aus** – deaktiviert die Eingabe über das Tastenfeld der Konsole und eine externe Tastatur. Fader- und Makrotasten funktionieren weiterhin.
- **Fader Seite sperren** – rastet die Fader-Seite auf der aktuell angezeigte Seite ein.
- **Menütaste verbergen** – blendet das Zahnradmenü aus. Wenn das Symbol ausgeblendet ist, kann der limitierte Expand-Modus nur noch mit **[Shift] [Displays]** beendet werden.
- **Snapshot speichern**
- **Menü schließen**
- **Limitierten Expand-Modus beenden**
- **Eos beenden**

Limitierter Expand-Modus

Der Monitor zeigt in der oberen rechten Ecke einen Herzschlag in Form von drei Punkten an. Mit diesen drei blinkenden Punkten wird angezeigt, dass Ihre Konsole wie erwartet funktioniert.

Die folgenden Kennungsfarben werden für die Multi-Konsolen-Aktivität verwendet:

- **Gelb** – das System funktioniert wie erwartet.
- **Rot** – Master oder Backup ist offline.
- **Grün** – Master oder Backup ist wieder verbunden.

Kapitel 26

Augment3d

Augment3d 529
Hardware- und Softwareanforderungen 529
Augment3d ausführen 529
Augment3d Schlüsselbegriffe 530
Navigation in Augment3d 532
Augment3d-Steuermodus 533
Augment3d-Editiermodus 534
Augment3d-Werkzeugleiste 550
Geräte in Augment3d 555
Augment3d-Objekte 572
Augment3d mit Magic Sheets und Pixelmaps 580

Augment3d

Augment3d ist ein Eos-Tool zur Konfiguration und Fokussierung virtueller Darstellungen von Geräten in einer 3D-Umgebung sowie zur Programmierung und Visualisierung von Stimmungen.

Hardware- und Softwareanforderungen

Konsole

Augment3d auf Konsolen der Eos-Familie erfordert die Eos-Familie Software v3.0.0 oder höher sowie eine Konsole mit mindestens einem Display Port-Anschluss.

PC / macOS

Die aktuellsten Spezifikationen für Augment3d auf PC oder Mac finden Sie unter etcconnect.com/etcnomad/performance/.

iOS/Android

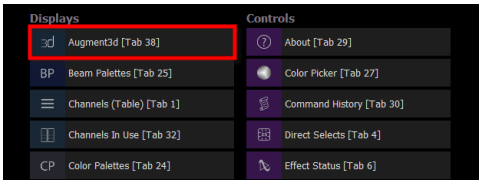
Augment3d verfügt über eine Funktion innerhalb von iRFR und aRFR von mobilen Apps. iRFR erfordert iOS 12 oder höher. aRFR erfordert Android OS 7.0 (Nougat, sdk 24) oder höher.

Hinweis: *Focus Wand erfordert außerdem ARKit/ARCore-Funktionalität. Prüfen Sie zur Gewährleistung der Kompatibilität Ihre Gerätespezifikationen, bzw. orientieren Sie sich am Feld „This device supports Augmented Reality" im About-Menü der App.*

Augment3d ausführen

Konsole/PC/Mac

Augment3d kann auf Konsolen der Eos-Familie und Computern ausgeführt werden, die die Hardware- und Softwareanforderungen erfüllen (siehe *Hardware- und Softwareanforderungen (oben)*).



Öffnen Sie entweder ein neues Tab und wählen **{Augment3d}** aus der Anzeigenliste, oder halten Sie **[Tab]** gedrückt, während Sie **[38]** eingeben.

Hinweis: *Auf Konsolen ist die Renderqualität von Augment3d auf Niedrig oder Mittel begrenzt.*

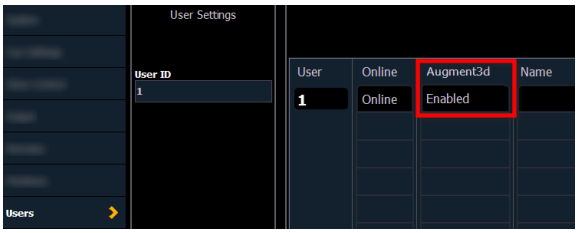
PC/Mac (Modus Augment3d-Ansicht)

Sie können Augment3d auch auf einem separaten Computer ausführen, der mithilfe des Modus Augment3d-Ansicht mit einer Konsole verbunden ist. Die Augment3d-Ansicht ist eine Erweiterung der Konsole, mit der sie verbunden ist, aber kein eigenständiger Client.

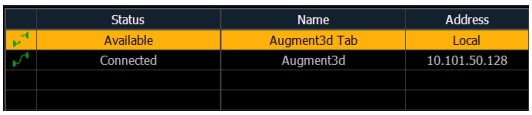
Die Einrichtung für diesen Modus ist identisch mit der eines ETCnomad-Client-Computers in einem vernetzten Konsolensystem. Ein ETCnomad-Dongle ist für den Modus Augment3d-Ansicht nicht erforderlich.

Hinweis: *Eos Puck wird als Konsole behandelt und ist den oben genannten Beschränkungen für Konsolen unterworfen.*

1. Stellen Sie sicher, dass auf dem ETCnomad-Computer die gleiche Softwareversion wie auf der verbundenen Konsole ausgeführt wird.
2. Aktivieren Sie Augment3d auf Ihrer Konsole für Ihre Benutzernummer. Navigieren Sie im ZIB zu **Setup > System > Benutzer**.



3. Schließen Sie Ihren Computer mithilfe eines Ethernet-Kabels über einen Netzwerk-Switch an. Stellen Sie sicher, dass sich die Netzwerkinformationen des Computers in einem mit der Konsole kompatiblen Bereich befinden.
4. Starten Sie ETCnomad und wählen Sie **{Augment3d Ansicht}**. Augment3d startet in einem separaten Fenster und versucht, eine Verbindung mit der Konsole aufzubauen.
5. Wählen Sie das Gerät mit der Augment3d-Ansicht auf der Konsole (siehe *Augment3d (auf Seite 252)*).



Klicken Sie zum Beenden des Modus Augment3d-Ansicht auf das **{X}** in der Ecke. Im Editiermodus wählen Sie zum Beenden **Datei > Beenden**.

Kommandozeile im Modus Augment3d-Ansicht



Auf dem Gerät mit der Augment3d-Ansicht kann eine Kommandozeile angezeigt werden, welche die Kommandozeile auf der verbundenen Konsole widerspiegelt.

Wird die Tastatur-Schaltfläche gedrückt, werden sowohl Eos- als auch Augment3d-Kommandos vom externen Computer an die Konsole gesendet. Im ausgeschalteten Zustand werden nur Augment3d-Kommandos gesendet.

Klicken Sie auf das **{X}**, um die Kommandozeile im Modus Augment3d-Ansicht komplett zu deaktivieren, oder schalten Sie diese über **Anzeige > Kommandozeile** ein oder aus.

ETCnomad als Stand-alone

Augment3d kann auf einem PC oder Mac in einem Tab in ETCnomad v3.0.0 oder höher ausgeführt und ohne angeschlossene Konsole der Eos-Familie verwendet werden. Sobald ETCnomad v3.0.0 oder höher installiert wurde, ist keine weitere Installation erforderlich.

Augment3d Schlüsselbegriffe

Im Folgenden finden Sie spezifische Begriffe und Definitionen für verschiedene Funktionen von Augment3d.

- **Klick-für-Fokus** – Klicken oder Berühren eines Punktes im Augment3d-Modell, um eine XYZ-Programmierung an diesem Punkt durchzuführen.

- **Steuermodus** – der Standardanzeigemodus von Augment3d. Ermöglicht die Visualisierung und Navigation von Modell, Geräten und Objekten.
- **Bearbeitungsmodus** – ein alternativer Augment3d-Modus. Ermöglicht das Bearbeiten und Konfiguration von Modell, Geräten und Objekten.
- **Find Me** – verwendet aRFR/iRFR, um eine XYZ-Programmierung im Hinblick auf das Mobilgerät durchzuführen.
- **Focus Wand** – verwendet aRFR/iRFR, um Klick-für-Fokus auszuführen.
- **FPE** – Fixture Position Estimation (Berechnung der Geräteposition). Schätzt die physischen Standorte von Geräten auf Basis von Geräteprofilinformationen und vom Benutzer bereitgestellten Focus-Paletten.
- **Ursprung** – ein bekannter Standort in Ihrem Raum, der als Schnittpunkt der XYZ-Achsen (0,0,0) dargestellt wird und als Bezugspunkt der Maße des restlichen Augment3d-Modells dient.
- **Pan/Tilt-Kinematik** – ein Aspekt eines Geräteprofils, der DMX-Werte in eine Richtung umwandelt, in die der Beam zeigt.
- **Modell** – der virtuelle dreidimensionale Raum in Augment3d.
- **XYZ-Programmierung** – ein Befehl an die Konsole, den Beam eines Geräts auf einen bestimmten Punkt im virtuellen Raum auszurichten.
- **Zonen** – Objekte im Augment3d-Modell, die automatisch verschiedene Verhalten von Geräten auslösen können.

Navigation in Augment3d

Tastatur

Verwenden Sie im *Augment3d-Steuermodus (auf der gegenüberliegenden Seite)* die Standard-Pfeiltasten, um die Kamera im Raum von Augment3d zu bewegen. Im *Augment3d-Editiermodus (auf Seite 534)* können sowohl die Standard-Pfeiltasten als auch die Tasten WASD verwendet werden.

- W / UP (Nach oben) – bewegt die Kamera nach oben.
- Umschalt + W / UP (Nach oben) – bewegt die Kamera vorwärts in die Richtung, in die sie gerade zeigt.
- A / LEFT (Nach links) – bewegt die Kamera nach links.
- S / DOWN (Nach unten) – bewegt die Kamera nach unten.
- Umschalt + S / DOWN (Nach unten) – bewegt die Kamera rückwärts aus der Richtung, in die sie gerade zeigt.
- D / RIGHT (Nach rechts) – bewegt die Kamera nach rechts.

Tippen Sie auf die Tasten, um die Kameraposition schrittweise zu erhöhen oder zu verringern, oder halten Sie diese gedrückt, um die Kamera sanft zu bewegen.

Maus

- Rechte Maustaste – ziehen, um die Kamera zu drehen und sich im Modell umzuschauen.
- Mittlere Maustaste – ziehen, um die Kamera im aktuellen Blickwinkel zu schwenken.
- ALT + Rechte Maustaste – für orbitale Steuerung ziehen.
- STRG + Rechte Maustaste – ziehen, um die Kamera im aktuellen Blickwinkel zu schwenken.



Hinweis: *Verwenden Sie für eine optimale Navigationssteuerung gleichzeitig die Tastatur und die Maus.*

Eos Snapshots

Die Kameraansicht und weitere Augment3d-Einstellungen können für eine schnelles Abrufen direkt in Eos Snapshots gespeichert werden.

Augment3d-Steuermodus

Der Steuermodus ist die Standardansicht von Augment3d und ermöglicht die Visualisierung und Navigation von Raum, Geräten und Objekten.



In ihrer Gesamtheit wird die virtuelle Umgebung von Augment3d als das „Modell“ bezeichnet. Alle Geräte und Objekte müssen Teil des Modells sein, um konfiguriert werden zu können.

Im Steuermodus kann auf einem verbundenen externen Computer mit der Augment3d-Ansicht eine Kommandozeile ein- und ausgeschaltet werden. Weitere Informationen sind unter *Kommandozeile im Modus Augment3d-Ansicht (auf Seite 530)* zu finden.

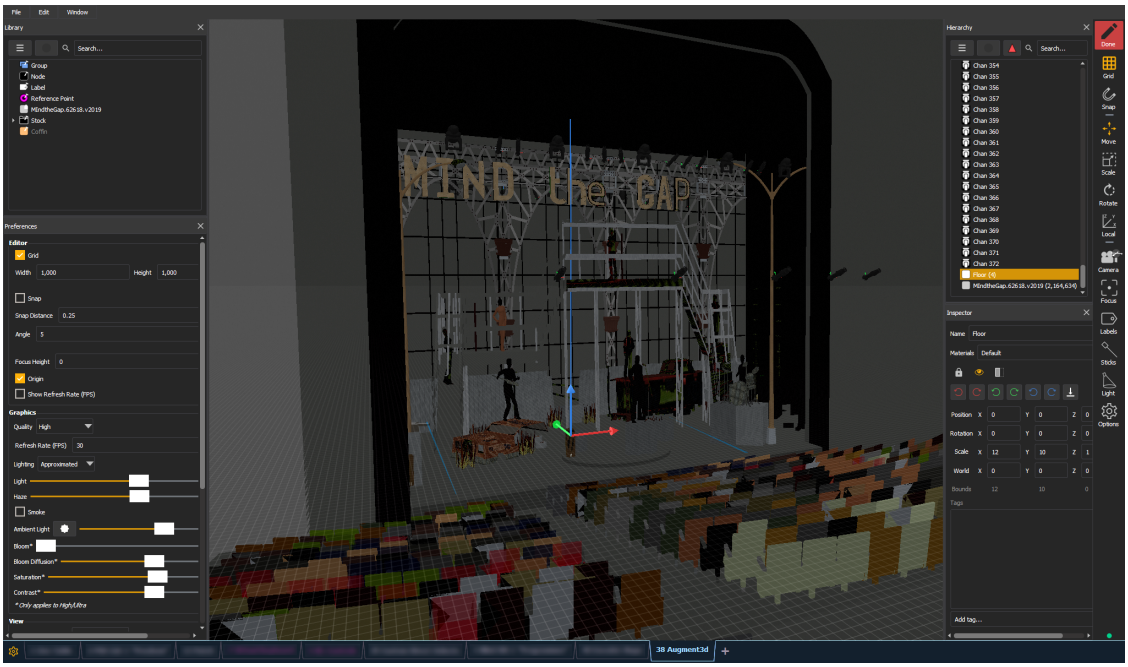
Werkzeugleiste

Im Steuermodus stehen begrenzte Optionen in der Werkzeugleiste zur Verfügung:

- *Werkzeug Kamera (auf Seite 550)*
- *Werkzeug Focus (auf Seite 551)*
- *Werkzeug Beschriftung (auf Seite 551)*
- *Werkzeug Zeiger (auf Seite 552)*
- *Werkzeug Licht (auf Seite 552)*
- *Werkzeug Optionen (auf Seite 553)*

Augment3d-Editiermodus

Der Editiermodus ist die sekundäre Ansicht von Augment3d und ermöglicht das Bearbeiten und Konfigurieren von Raum, Geräten und Objekten.

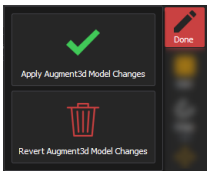


Um den zentralen Arbeitsbereich sind primäre Fenster angeordnet, die Sie bei der Handhabung von Geräten und Objekten unterstützen: Bibliothek, Materialien, Einstellungen, Hierarchie und Inspektor. Diese Fenster können beliebig verschoben, neu angeordnet, in der Größe angepasst und geschlossen werden.

Editiermodus verwenden

Um den Editiermodus aufzurufen, drücken Sie **{Edit}** in der oberen rechten Ecke.

Hinweis: *Der Editiermodus kann gleichzeitig immer nur für eine Konsole in einem Multikonsolen-System aktiv sein.*



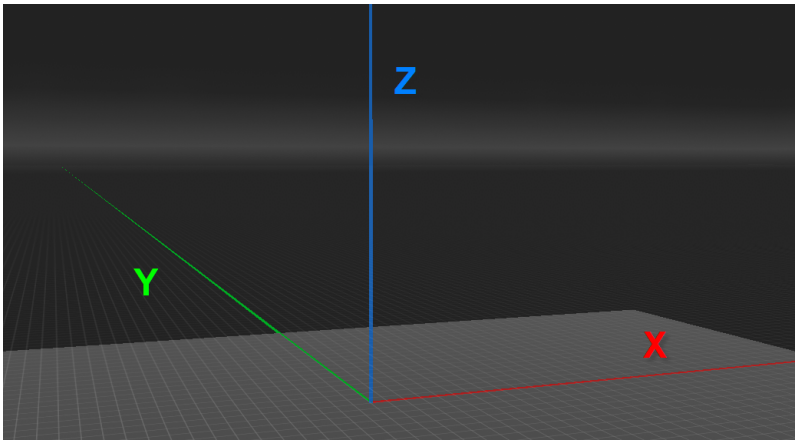
Wählen Sie **{Fertig}**, um den Editiermodus zu beenden. Wählen Sie aus, ob Sie die am Augment3d-Modell vorgenommenen Änderungen übernehmen möchten oder ob Sie diese rückgängig machen und das Menü verlassen möchten, ohne die Änderungen zu speichern.

In einem Multikonsolen-System kann gleichzeitig immer nur eine Konsole das Augment3d-Modell bearbeiten. Wenn sich eine verbundene Konsole bereits im Editiermodus befindet, wird die Option angezeigt, Änderungen zwangsweise rückgängig zu machen. Diese Option macht alle Änderungen, die mit der aktuell im Editiermodus befindlichen Konsole vorgenommen wurden, rückgängig und beendet den Editiermodus für alle Konsolen. Rückgängig gemachte Änderungen können nicht wiederhergestellt werden.

VORSICHT: *Verwenden Sie keine Eos Undo-Operationen über die Kommandozeile, während Sie ein Augment3d-Modell bearbeiten, da dies Ihre Vorstellungsdaten unerwartet verändern kann. Vollständige Undo-Optionen für Augment3d werden in einer zukünftigen Version der Eos-Software eingeführt.*

XYZ und Ursprung

Im Editiermodus werden Augment3d-Modelle an drei Achsen ausgerichtet: horizontal X (rot) und Y (grün) sowie vertikal Z (blau).

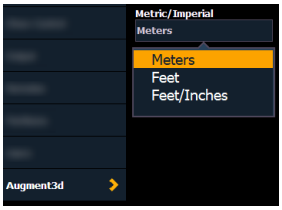


Der Schnittpunkt dieser Achsen (0,0,0) ist der Ursprung. Dieser virtuelle Punkt in Augment3d muss einem realen Punkt in Ihrem Raum, idealerweise auf dem Boden, entsprechen. Dies kann der Mittelpunkt Ihrer Bühne, eine Ecke oder ein beliebiger anderer Punkt sein.

Alle weiteren Maße in Augment3d beziehen sich auf den Ursprung. Wählen Sie zur Verbesserung der Genauigkeit Ihres Modells einen physischen Punkt, der leicht für Messungen zugänglich ist.

Maßeinheiten

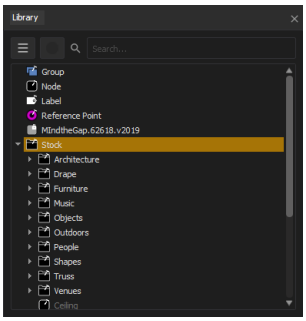
Standardmäßig misst Augment3d Abstände in Metern. Dies kann unter **Setup > System > System >** *Metrisch/Zollmaße (auf Seite 230)* geändert werden.



Verfügbare Optionen sind Meter, Fuß oder Fuß/Zoll.

Bibliothek

Die Bibliothek enthält alle Elemente in einem Augment3d-Projekt, die keine Geräte sind, und ist für Sie bereits mit einer großen Anzahl von Bestandsobjekten ausgestattet. Sie können auch Ihre eigenen Augment3d-Objekte importieren (siehe *Augment3d-Objekte importieren (auf Seite 577)*).



Ziehen Sie Objekte, um sie aus der Bibliothek zu Ihrem Modell am Ursprung hinzuzufügen. Verwenden Sie die Suchfunktion, um bestimmte Elemente schnell ausfindig zu machen. Erstellen Sie Ordner aus dem Dropdown, um Bibliothekselemente zu organisieren.

Bibliothekselemente

Objekte

Im Ordner Stock enthaltene Objekte können einem Augment3d-Modell hinzugefügt werden (siehe *Augment3d-Objekte (auf Seite 572)*).

Benutzerdefinierte Objekte, die in Eos importiert wurden, werden hier ebenfalls angezeigt (siehe *Augment3d-Objekte importieren (auf Seite 577)*).

Node

Einem Node können eines oder mehrere Augment3d-Objekte in der *Hierarchie (auf Seite 545)* zugeordnet werden. Dadurch können Objekte gemeinsam gesteuert werden, beispielsweise als gepatchte Szenenelemente (weiter Informationen finden Sie unter *Szenenelemente (auf Seite 573)*).

Szenenelemente können u. a. mit Intensitätswerten belegt, verschoben, gedreht werden. Dadurch können Sie die Sichtbarkeit und Position von Augment3d-Objekten mithilfe von Stimmungen, Submastern usw. ändern.

Gruppen

Eine Gruppe ist ein Augment3d-Objekt, das als übergeordnetes Objekt anderer Objekte vorgesehen ist, die ihre eigenen eindeutigen Koordinaten besitzen. Die relativen Koordinaten von Geräten in einer übergeordneten Gruppe werden im Patch angezeigt.

Eine Gruppe kann nicht skaliert, aber verschoben und/oder rotiert werden. Durch ein Verschieben oder Rotieren des Gruppenknotens werden auch alle seiner untergeordneten Objekte verschoben bzw. rotiert.

Zonen

Zonen sind Objekte im Augment3d-Modell, die automatisch verschiedene Verhalten von Geräten auslösen können. Siehe *Augment3d-Zonen (auf Seite 573)*.

Beschriftung

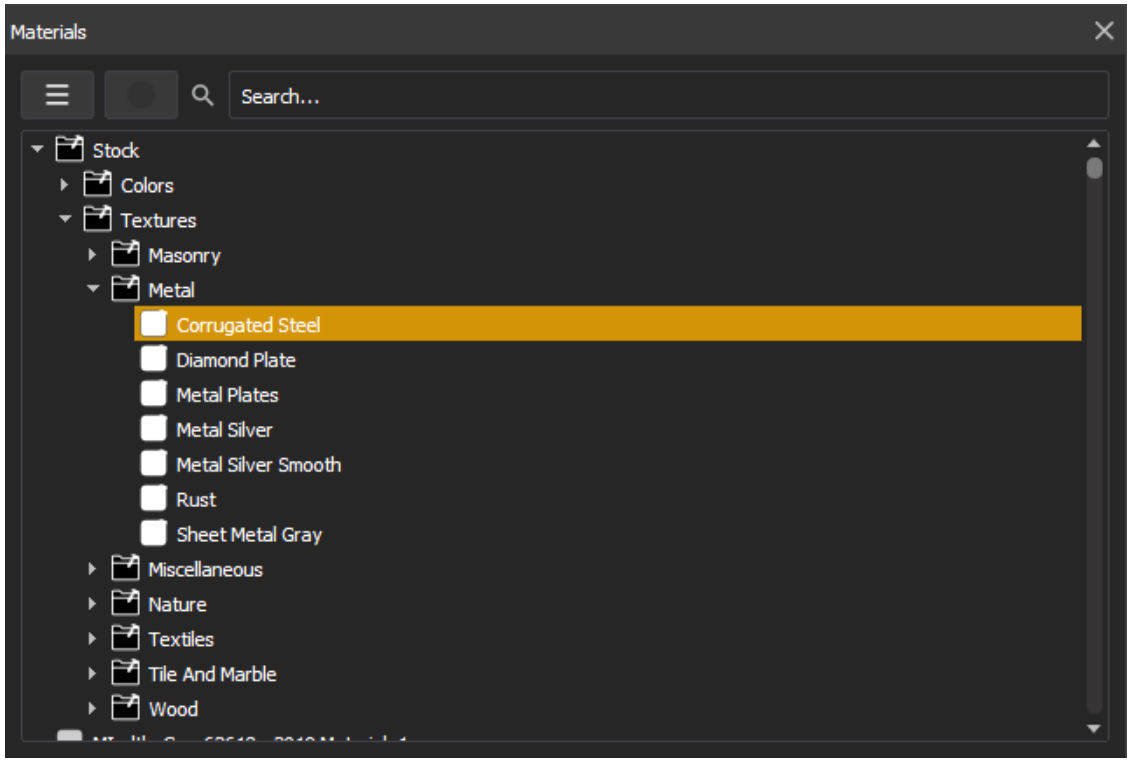
Beschriftungen sind frei positionierbare Texte, die an einer beliebigen Stelle in Ihrem Augment3d-Modell platziert werden können.

Material

Materialien in Augment3d sind Sammlungen von Assets, die auf Objekte angewendet werden können. Materialien können Aspekte des Aussehens eines Objekts wie Farbe, Textur, Reflexionsvermögen usw. beeinflussen.

VORSICHT: *Augment3d-Materialien sind referenzierte Daten, d. h. jede Materialbearbeitung wird auf alle Objekte übertragen, auf die diese Materialien angewendet werden.*

Materialbibliothek

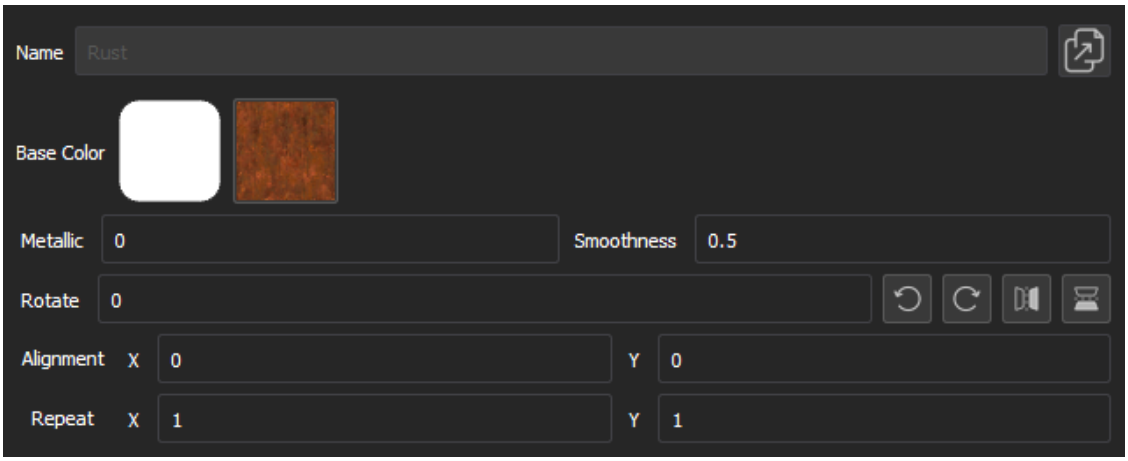


Wenn Sie zu **Anzeige > Materialien** navigieren, öffnet sich ein Fenster mit der Materialbibliothek, die alle Standardmaterialien sowie die von Ihnen erstellten oder importierten Materialien enthält.

Hinweis: *Standardmaterialien können nicht bearbeitet oder gelöscht werden. Um ein Standardmaterial zu ändern, duplizieren Sie es und nehmen die Änderungen an der Kopie vor.*

Suchen Sie über die Suchleiste nach Materialien. Über das Dropdown-Menü können Sie Ordner zur weiteren Organisation erstellen oder neue Materialien anlegen.

Materialien können aus der Materialbibliothek in die Augment3d-Szene gezogen und auf Objekte oder Objektkomponenten fallen gelassen werden, um das Material direkt anzuwenden.



Wenn Sie ein Material in der Bibliothek auswählen, werden die folgenden Optionen angezeigt:

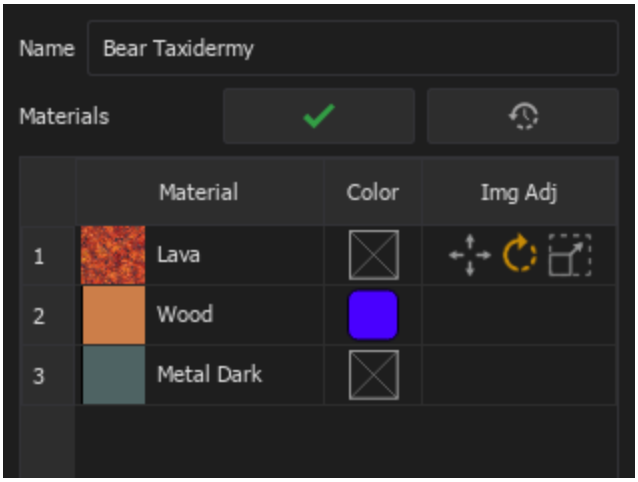
- **Name** – der Name des Materials.
- **Duplizieren** – diese Schaltfläche erstellt eine Kopie des ausgewählten Materials.
- **Grundfarbe** – die für das Material verwendete Grundfarbe.
- **Grundfarbe Bild** – die Textur für das Material. Wenn sie transparent ist, scheint die Grundfarbe durch.

Farbmaterialien enthalten nur eine Grundfarbe. Texturmaterialien haben ein zusätzliches Grundfarbenbild, für das die folgenden Eigenschaften zur Verfügung stehen:

- **Metallisch** – regelt die Reflektivität zwischen dielektrisch/absorbiert etwas Licht (0) und reinem Metall/reflektiert alles Licht (1).
- **Spiegelung** – stellt die Textur zwischen am Vollständig rau (0) und Perfekt poliert (1) ein.
- **Rotation** – dreht das Grundfarbenbild in Grad.
  - Außerdem gibt es Schaltflächen zum Drehen des Materials um 90° nach links und rechts, zum Spiegeln nach links/rechts und zum Spiegeln nach oben/unten.
- **Ausrichtung** – ändert die Ausrichtung der Textur auf dem Objekt entlang der X- und Y-Achsen der UV-Map des Objekts (0-0,9).
- **Vervielfältigen** – ändert die Größe der Textur, indem die Anzahl der Wiederholungen entlang der X- und Y-Achse zwischen den am wenigsten wiederholenden Mustern (1) und den am meisten wiederholenden Mustern (100) festgelegt wird.

Die genaue Bearbeitung der oben genannten Eigenschaften kann von der Kenntnis des UV-Mappings eines Objekts abhängen, also der 2D-Darstellung, wie Materialien auf die 3D-Oberfläche angewendet werden. Um dies zu unterstützen, duplizieren Sie die UV-Map-Textur (**Stock > Textures > Miscellaneous > UV Map**) und wenden Sie sie vorübergehend auf Ihr Objekt an, um das Standard-Mapping zu sehen. Bearbeiten Sie die obigen Eigenschaften, um zu testen, wie Ihre Änderungen auf das Objekt mit einer anderen Textur angewendet werden.

Materialien im Inspektor



Wenn Sie ein Objekt in der *Hierarchie* auswählen, werden die zugehörigen Informationen im *Inspektor* angezeigt. Wenn Sie im Feld Materialien eine Auswahl treffen, wird eine Liste aller Materialien angezeigt, die derzeit auf dieses Objekt angewendet werden.

Hinweis: *Komplexe Objekte können erweitert werden, um die Materialien für die Bestandteile des Objekts anzuzeigen und zu bearbeiten.*

Wählen Sie ein Material aus, um eine Dropdown-Version der Materialbibliothek zu öffnen. Hier können Sie neue Materialien auswählen. Neue Farben können schnell mit Hilfe des Color Pickers und der Optionen für den Materialnamen aus der Farbenspalte hinzugefügt werden. Materialien mit Bild-Assets verfügen über zusätzliche Anpassungsoptionen zum Ändern der Bildausrichtung, -drehung und -skalierung für das ausgewählte Objekt.

Um die Änderungen zu speichern und die Materialliste zu schließen, klicken Sie auf das Symbol mit dem Häkchen. Um Änderungen rückgängig zu machen, verwenden Sie das Gegen-den-Uhrzeigersinn-Symbol.

Importieren von Materialien

Sie können benutzerdefinierte Materialien in Augment3d *Mit dem Browser arbeiten (auf Seite 90)* über **Datei > Importieren > Augment3d szenische Materialien** oder über den Bearbeitungsmodus von Augment3d über **Datei > Import in Bibliothek > Import 3D Modell** importieren. Wird eine externe Augment3d-Ansicht benutzt, müssen Objekte über den Bearbeitungsmodus von Augment3d auf dem externen Computer importiert werden. Bei erfolgreichen Importen wird eine Bestätigung angezeigt.

VORSICHT: ***Benutzerdefinierte Materialien müssen auf ein Objekt angewendet werden, damit sie mit der Vorstellungsdatei gespeichert werden können. Benutzerdefinierte Materialien, die nicht benutzt werden, werden in dunklerem Text angezeigt und werden beim Herunterfahren von Augment3d gelöscht.***

Benutzerdefinierte Materialien können durch Hinzufügen von Bildern in den folgenden Formaten zu einem gezippten Ordner erstellt werden.

- JPG
- PNG
- SVG

- SVGZ
- WEBP

Die Bilder müssen den folgenden Benennungskonventionen entsprechen:

- **Grundfarbe Bild** – Dateiname_Grundfarbe.jpg/png
- **Normalen-Map-Bild (optional)** – Dateiname_normale_Map.jpg/png

Wenn kein Map-Bild enthalten ist, wird das Standard-Mapping verwendet.

Weitere Materialien sind auch auf der ETC-Website etcconnect.com verfügbar.

Augment3d-Einstellungen

Die Einstellungen umfassen alle Optionen für Ihr Augment3d-Modell.

Hinweis: *Viele dieser Optionen können auch über die Werkzeugleiste geändert werden. Weitere Informationen sind unter Augment3d-Werkzeugleiste (auf Seite 550) zu finden.*

Editor



Raster

Schaltet das Raster ein oder aus. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste > Raster**.

An Raster anheften

Schaltet das Einrasten beim Platzieren von Objekten auf dem Raster ein oder aus. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste > Snap**.

Raster Abstand

Legt die Abstandsschrittweite für die Abstände des Rasters sowie das Einrasten beim Platzieren von Objekten (in der gewählten globalen Maßeinheit) fest.

Winkel Raster

Legt die Winkelschrittweite für das Einrasten beim Platzieren von Objekten (in Grad) fest.

Positionshöhe

Legt den Offset der Fokushöhe fest. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste > Focus**.

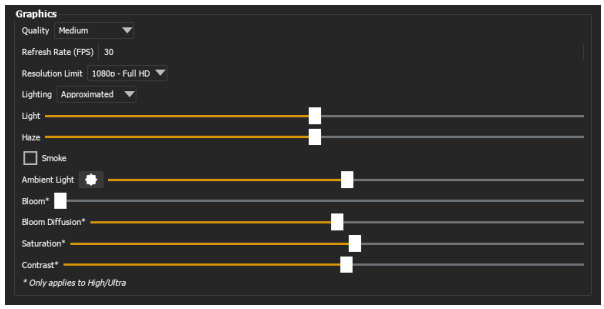
Koordinatensystem anzeigen

Schaltet die Ursprungspunktmarkierung ein oder aus.

Bildrate (FPS) anzeigen

Zeigt oder verbirgt die FpS-Anzeige.

Grafik



Qualität

Die folgenden Optionen für die Grafikqualität stehen zur Verfügung:

- **Niedrig** – keine Beleuchtung in Echtzeit, einfache Beam-Anzeige, niedrige Auflösung, keine Glättungsfunktion, keine Schatten
- **Mittel** – Beleuchtung in Echtzeit, niedrige Beam-Qualität, mittlere Auflösung, keine Glättungsfunktion, keine Schatten
- **Hoch** – Beleuchtung in Echtzeit, mittlere Beam-Qualität, hohe Auflösung, Glättungsfunktion, harte Schatten mit mittlerer Auflösung
- **Ultra** – Beleuchtung in Echtzeit, hohe Beam-Qualität, hohe Auflösung, Glättungsfunktion, weiche Schatten mit hoher Auflösung

Auf Konsolen der Eos-Familie ist die Renderqualität von Augment3d auf „Niedrig“ oder „Mittel“ begrenzt. Für „Hoch“ oder „Ultra“ ist eine externe Augment3d-Ansicht erforderlich.

Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste >** *Leistungsanzeige (auf Seite 553)*.

Wiederholrate (FpS)

Die von Augment3d angestrebte maximale Wiederholrate. Standardmäßig ist diese auf 30 Frames pro Sekunde eingestellt. Diese kann in einem Bereich von 5 - 60 FPS eingestellt werden, wird aber letztendlich durch die Grafikkarte des Geräts begrenzt, auf dem Augment3d läuft. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste >** *Leistungsanzeige (auf Seite 553)*.

Auflösungslimit

Hinweis: *Diese Option ist nur für Eos Apex-Konsolen und ETCnomad unter Windows und macOS verfügbar.*

Dies legt die Auflösung von Augment3d fest. Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

- **2160p – 4K**
- **1440p – 2K**
- **1080p – Full HD**
- **720p – HD**
- **480p**
- **360p**
- **240p**

Voreingestellt auf 1080p. Niedrigere Auflösungen führen möglicherweise zu einer verbesserten Leistung von Augment3d. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste >** *Leistungsanzeige (auf Seite 553)*.

Lichtverhalten

Dies legt den Beleuchtungsmodus fest. Die folgenden Lichtverhalten stehen zur Verfügung:

- **Durchscheinend** – Licht scheint durch Objekte hindurch. Am wenigsten ressourcenintensiv.
- **„Passt schon“** (Voreinstellung) – Licht scheint durch ein Objekt, wenn keiner der Ecken des Beams auf das Objekt trifft. Mäßig ressourcenintensiv.
- **Realistisch** – realitätsnah modelliertes Licht. Am ressourcenintensivsten.

Hinweis: *Der Konsolenausgang bleibt unabhängig von der Leistung von Augment3d stabil.*

Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste >** *Leistungsanzeige (auf Seite 553)*.

Licht

Legt die Gesamtintensität des simulierten Lichts fest. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste > Licht**.

Hinweis: *Hiervon ist nur die Helligkeit der simulierten Lichtstrahlen in Augment3d betroffen, nicht die Intensitätswerte der Geräte selbst.*

Dunst

Legt den Gesamtdunstwert fest. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste** > *Werkzeug Licht (auf Seite 552)*.

Nebel

Schaltet die Animation von Nebelpartikeln an oder aus.

Umgebungslicht

Legt die Farbe und den Wert des Umgebungslichts fest. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste** > *Werkzeug Licht (auf Seite 552)*.

Leuchten*

Steuert den Anteil des simulierten Lichts in der Szene, der auf Objekte reflektiert wird, um sie zum Leuchten zu bringen. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste > Licht**.

Streuung*

Stellt die Konzentration des Überstrahlungseffekts ein. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste** > *Werkzeug Licht (auf Seite 552)*.

Sättigung*

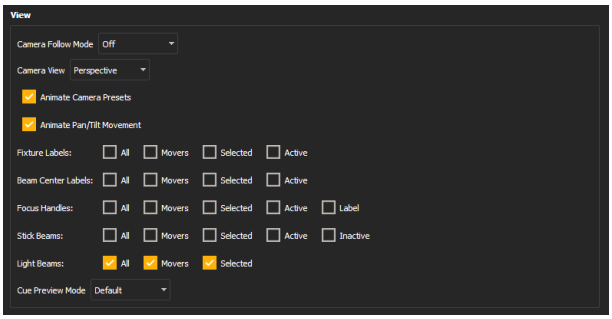
Legt die Gesamtsättigung der Farben im Augment3d-Modell fest.

Kontrast*

Legt den Gesamtkontrast des Augment3d-Modells fest.

Hinweis: *Die mit einem Sternchen (*) gekennzeichneten Einstellungen werden nur in den Qualitätseinstellungen Hoch und Ultra angewendet.*

Ansicht



Kamera Folge-Modus

Schaltet den Kamerafolgemodus zwischen Off und Gerät POV um, wodurch die Kameraansicht zum ersten angewählten Gerät wechselt. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste > Kamera**.

Kamerasicht

Schaltet zwischen perspektivischer und orthografischer Ansicht um. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste > Kamera**.

Kamera-Presets animieren

Schaltet die Animation beim Wechsel zwischen Kamera-Presets ein oder aus.

Pan/Tilt-Bewegung animieren

Schaltet die Animation von Movinglights ein oder aus. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste > Focus**.

Gerätenamen

Schaltet die Beschriftung beim Gerät für alle, Movinglights, ausgewählte und/oder aktive Geräte ein oder aus. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste > Beschriftung**.

Name in Beam-Mitte

Schaltet die Beschriftung in der Mitte des simulierten Beams für alle, Movinglights, ausgewählte und/oder aktive Geräte ein oder aus. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste > Beschriftung**.

Focus-Griffe

Schaltet die Positionierungshebel am Beam-Ende für alle, Movinglights, ausgewählte und/oder aktive Geräte sowie Textkennzeichnungen für den jeweiligen Hebel ein oder aus. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste > Beschriftung**.

Lichtkegel-Zeiger

Schaltet die Beam-Zeiger für alle, Movinglights, ausgewählte, aktive und/oder inaktive Geräte ein oder aus. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste > Beschriftung**.

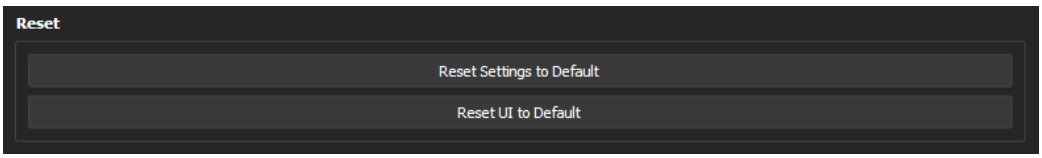
Lichtstrahlen

Schaltet Lichtkegel für alle, Movinglights oder ausgewählte Geräte ein oder aus. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste > Licht**.

Stimmungsvorschau-Modus

Schaltet die Stimmungsvorschau zwischen Standard (aus) und Nächste Stimmung um. Der Modus Nächste Stimmung ermöglicht es Augment3d, eine virtuelle Vorschau der nächsten Stimmung anzuzeigen. Auch verfügbar unter **Werkzeugleiste > Optionen**.

Rücksetzen



Rücksetzen auf Standard

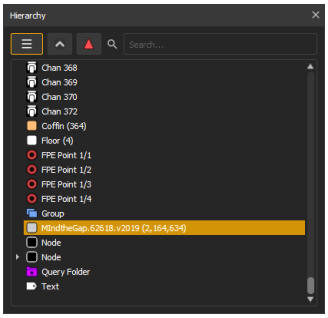
Setzt alle Einstellungen auf die Standardeinstellungen zurück.

Anzeigen auf Standard rücksetzen

Setzt die Fenstergröße und das Fenster-Layout von Augment3d auf die Standardeinstellungen zurück.

Hierarchie

Die Hierarchie listet aktuell in Ihrem Augment3d-Modell befindliche Objekte und Geräte auf. Dies umfasst alle Objekte, die manuell hinzugefügt wurden, und alle Geräte, die automatisch über den Patch hinzugefügt wurden.



Das Dropdown-Menü ermöglicht Ihnen das Hinzufügen von Abfrage-Ordnern und die Option, neue Objekte und Gruppierungen ohne Verwendung der Bibliothek zu erstellen.

Mithilfe der Suchleiste können Sie Objekte nach Namen oder Kennung suchen. Dies ist nützlich beim Bearbeiten von umfangreichen, komplizierten Modellen, die hunderte von Objekten und Geräten besitzen können.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Hierarchieobjekt klicken, können Sie dessen Farbmuster ändern.

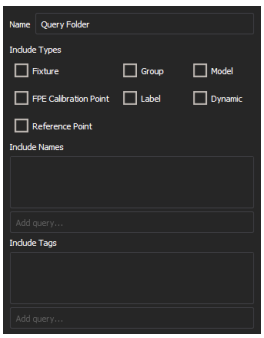
Hinweis: *Farbmuster dienen nur zur Orientierung und verändern nicht die Farbe des entsprechenden Objekts.*

Gruppen

Um eine neue Gruppe zu erstellen, verwenden Sie das Dropdown-Menü und fügen Sie einen neuen Gruppenordner hinzu. Elemente, die von einer anderen Stelle in der Hierarchie zu diesem Ordner hinzugefügt werden, werden als Teil derselben Gruppe betrachtet und können gemeinsam verschoben, skaliert und gedreht werden. Um ein Element aus der Gruppe zu entfernen, entfernen Sie es aus dem Ordner.

Abfrage Ordner

Abfrageordner sind intelligente Ordner, die ihren Inhalt automatisch aktualisieren. Sobald ein Abfrageordner in die Hierarchie erstellt wurde, zeigt der *Inspektor (auf Seite 548)* Optionen für den Ordner an.



Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

- **Typen einschließen (Gerät, Gruppierung, Modell, FPE-Kalibrierungspunkt, Name, Dynamisch, Referenzpunkt)** – Mit beliebigen Kombinationen aus diesen Optionen werden alle Objekte dieses Typs in den Ordner aufgenommen.
  - Dynamische Objekte (momentan Zugstangen, Traversen und Vorhänge) passen sich proportional der Skalierung an.
- **mit Namen** – nimmt alle Objekte mit einem bestimmten Namen in den Ordner auf.
- **mit Kennungen** – nimmt alle Objekte mit einer bestimmten Kennung in den Ordner auf.

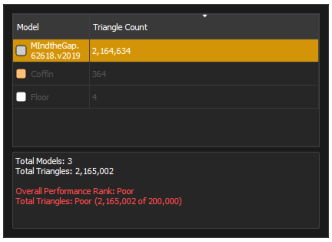
Abfrageordner verfeinern

Sie können die Optionen für Namen und Kennungen mithilfe von Platzhaltern weiter verfeinern. Ein Sternchen (*) ersetzt mehrere Zeichen, ein Fragezeichen (?) einzelne Zeichen. Beispielsweise wurden dem Modell drei Objekte für Person 1 hinzugefügt, nämlich „Alex“, „Chris“ und „Kim“. Eine Suche nach „*i*“ ergibt Chris und Kim (da beide Namen ein „i“ enthalten), wohingegen eine Suche nach „?i?“ nur Kim ergibt – die einzige Option mit drei Zeichen, in der ein „i“ enthalten ist.

Sortieren und Neuordnen

Mithilfe der Schaltfläche **Sortieren** neben dem Dropdown-Menü können Sie den Inhalt der Hierarchie in der Reihenfolge A-Z, Z-A und unsortiert organisieren. Im unsortierten Modus können Hierarchieobjekte beliebig verschoben und neu geordnet werden. Diese Reihenfolge wird vorübergehend gespeichert, kann eventuell jedoch nicht langfristig beibehalten werden.

Anzahl Dreiecke



Diese Schaltfläche bietet einen Überblick über die Objekte, die die meisten Dreiecke verwenden, zusammen mit Informationen über ihre Auswirkungen auf Augment3d. Werden in einem Modell weniger Dreiecke verwendet verbessert die Verarbeitungsleistung.

Objekte verschachteln

Durch das Verschachteln von Objekten innerhalb der Hierarchie werden mehrere untergeordnete einem übergeordneten Objekt zugeordnet, wodurch Sie Objektsätze erstellen können, die als Ganzes verschoben, angezeigt und ausgeblendet werden können. Verschachteln Sie Objekte mit einem Szenenelement oder einem verschiebbaren Szenenelement, sodass diese beim bei einer Überblendung bewegt, angezeigt und ausgeblendet werden können.

Wählen Sie zum Verschachteln von Objekten die gewünschten untergeordneten Objekte in der Hierarchie, indem Sie beim Klicken die Umschalttaste (für aufeinanderfolgende Objekte) bzw. die Strg-Taste (für vereinzelte Objekte) gedrückt halten. Ziehen Sie diese nach der Auswahl einfach über das übergeordnete Objekt in der Hierarchie und lassen Sie los, sobald das übergeordnete Objekt hervorgehoben wird, damit sie darunter verschachtelt werden. Sie können untergeordnete Objekte unter deren übergeordnetem Objekt auswählen und ziehen, um sie erneut zu trennen.

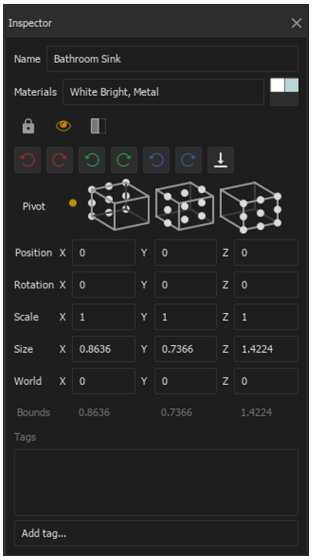
Die Position für verschachtelte Objekte wird relativ zu ihren übergeordneten Objekten und nicht zur Weltposition angegeben. Weitere Informationen sind unter *Position, Ausrichtung und Skalierung (auf Seite 549)* zu finden.

Erweitern und Zusammenfügen von Objekten

Komplexe Objekte, die der Hierarchie hinzugefügt werden, können in eine Reihe von verschachtelten Objekten erweitert werden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf diese klicken und „Expandieren“ wählen. Untergeordnete Objekte können selektiv rekombiniert werden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf ein untergeordnetes Objekt auf einer beliebigen Ebene klicken und „Zusammenfügen“ wählen.

Inspektor

Das Inspektor-Fenster enthält eine Reihe von Steuerelementen zur Modifizierung von beliebigen ausgewählten Objekten.



Name

Legt den Namen für das Objekt fest.

Material

Hier können Sie die dem Objekt zugewiesenen *Material (auf Seite 536)* bearbeiten. Eine Vorschau des zugewiesenen Materials oder eines Mosaiks aus mehreren zugewiesenen Materialien wird rechts angezeigt.

Sperren

Sperrt Objekte, um zu verhindern, dass diese im Inspektor verändert werden.

Hinweis: *Gesperrte Objekte können weiterhin verschoben, skaliert oder gedreht werden, indem Sie sie in der Hierarchie auswählen.*

Sichtbarkeit

Steuert die Sichtbarkeit von Objekten in der Augment3d-Szene.

Fokus

Legt das Verhalten des Objektfokus mit den folgenden Optionen fest:

- **Immer Positionieren** – Wenn ein Objekt angeklickt wird, wird es als der Punkt für Klick-für-Fokus verwendet.
- **Nie Positionieren** – Dieses Objekt wird bei der Verwendung von Klick-für-Fokus ignoriert.
- **Selektiver Focus** – Das Objekt wird als Punkt für Klick-für-Fokus verwendet. Wenn beim Klicken die Strg-Taste gedrückt gehalten wird, wird das Objekt ignoriert.

Rotation

Mit diesen Symbolen wird das ausgewählte Objekt gegen den Uhrzeigersinn (CCW/links) bzw. im Uhrzeigersinn (CW/rechts) um die X-, Y- und Z-Achse gedreht.

Objekt auf die Bodenfläche setzen

Richtet das ausgewählte Objekt am Boden des Augment3d-Modells aus.

Pivot

Dies ermöglicht Ihnen die Auswahl des Punkts, um den das ausgewählte Objekt gedreht wird. Wählen Sie einen der weißen Punkte als neuen Drehpunkt aus. Der alleinstehende Punkt links neben dem Objekt ist der standardmäßige Drehpunkt, der in der Regel durch die Software definiert wird, in der das Objekt erstellt wurde.

Position, Ausrichtung und Skalierung

Ermöglicht die manuelle Eingabe von Positions-, Ausrichtungs- und Skalierungsdaten für das ausgewählte Objekt. Die Werte können durch Eingabe in das entsprechende Feld oder durch Ziehen nach links oder rechts an den Feldbezeichnungen angepasst werden.

Die Position bezieht sich auf den physischen Standort, an dem das Objekt im Raum in Bezug auf den Ursprung platziert wurde, wenn das Objekt mit keinem anderen Objekt verschachtelt ist. Wenn das Objekt mit einem anderen Objekt verschachtelt ist, stellen die Positionsdaten den physischen Standort dar, an dem sich das Objekt in Bezug auf den Ursprung seines übergeordneten Objekts befindet.

Absolut

Informationen über Position und Größe des ausgewählten Objekts. Die Absolutposition ist immer der physische Ort, an dem das Objekt in der Augment3d-Szene in Bezug auf den Ursprung des Modells platziert ist. Die Werte können durch Eingabe in das entsprechende Feld oder durch Ziehen nach links oder rechts an den Feldbezeichnungen angepasst werden.

Begrenzung

Informationen über die Größe des ausgewählten Objekts.

Kennungen

In diesem Feld können Sie den Objekten Kennungen hinzufügen. Bei großen oder komplizierten Modellen ist es so einfacher, sie über die Hierarchie zu suchen.

Augment3d-Werkzeugleiste

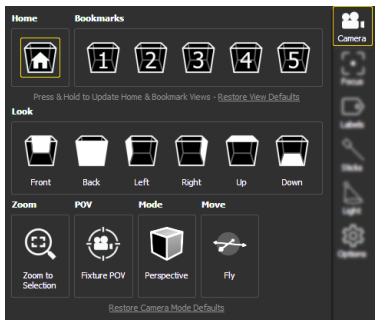
Die Werkzeugleiste enthält verschiedene Optionen, um Geräte und Objekte von Augment3d zu verändern.

Hinweis: *Manche Werkzeuge sind nur im Editiermodus verfügbar. Siehe* *Werkzeuge im Bearbeitungsmodus (auf Seite 554)*.

Werkzeug Kamera

Die Kamera bietet verschiedene Optionen zur Änderung Ihrer Ansicht und Position in Augment3d. Sie können alle Optionen durch Klicken auf **Rücksetzen Standardeinstellungen Kameramodus** wieder auf die Standardeinstellungen zurücksetzen.

Hinweis: *In einem Multikonsolen-System wird die Kameraansicht von Augment3d zwischen Geräten synchronisiert, denen dieselbe Benutzer-ID zugewiesen wurde. Alle weiteren Augment3d-Einstellungen werden je Gerät separat eingestellt und angepasst.*



Home

Damit kehren Sie zur Standard-Kameraposition zurück. Die aktuelle Position wird durch Gedrückthalten des Home-Lesezeichens gespeichert. Die Voreinstellung können Sie mit **Ansichten auf Standard rücksetzen** wiederherstellen.

Lesezeichen

Sie können bis zu fünf benutzerdefinierte Kamerapositionen als Lesezeichen speichern. Wie bei Home können diese durch Gedrückthalten aktualisiert oder mit **Ansichten auf Standard rücksetzen** wiederhergestellt werden. Aktualisierte Lesezeichen können mithilfe von Eos Snapshots, welche das Augment3d-Tab oder die externe Augment3d-Ansicht enthalten, gespeichert und aufgerufen werden (siehe *Snapshots (auf Seite 495)*).

Ansicht

Die Ansicht-Schaltflächen dienen als Shortcuts zu verschiedenen Kamerapositionen und sind um die aktuelle Kameraposition herum angeordnet.

Zoom

Zoomt die Kameraansicht auf Geräte oder Objekte, die momentan in Augment3d angewählt sind.

POV (Aus Sicht des Geräts)

Positioniert die Kamera auf die Frontlinse des ersten angewählten Geräts. Bei Beenden des POV-Modus kehrt die Kamera an ihre vorherige Position zurück. Solange der POV-Modus aktiv ist, überlagert das Symbol für POV das **Kamera**-Symbol. Auch verfügbar unter **Einstellungen**.

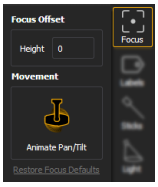
Modus

Schaltet zwischen perspektivischen und orthografischen Kameramodi um. Im perspektivischen Modus sind weiter entfernte Objekte kleiner als näherliegende Objekte. Im orthografischen Modus besitzen alle Objekte die gleiche Skalierung. Auch verfügbar unter **Einstellungen**.

Bewegung

Schaltet zwischen Fly- und Orbit-Kameramodi um. Im Fly-Modus (angezeigt durch ein das **Kamera**-Symbol überlagerndes Fly-Symbol) verändert die Mausbewegung den Kamerawinkel. Im Orbitmodus (angezeigt durch ein das **Kamera**-Symbol überlagerndes Orbit-Symbol) bewegt die Maus die Kamera um einen Mittelpunkt herum. Unabhängig vom verwendeten Modus ist eine Bewegung weiterhin mithilfe der Tastatursteuerung möglich. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, um das Verhalten vorübergehend umzukehren.

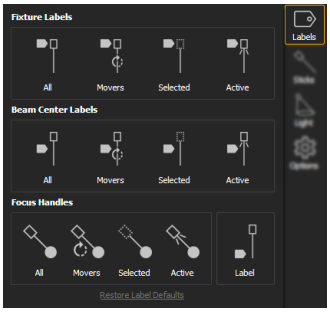
Werkzeug Focus



Stellt Optionen zum Einstellen der Positionierungshöhe und zum Ein- und Ausschalten der Animationen für Movinglights zur Verfügung. Mit MAUSTASTE LINKS + MAUSRAD kann die Höhe ebenfalls angepasst werden. Auch verfügbar unter **Einstellungen**.

Werkzeug Beschriftung

Das Werkzeug Beschriftung stellt Optionen zum Ein- und Ausschalten von verschiedenen informativen Overlays zur Verfügung. Mit **Beschriftungen auf Standard zurücksetzen** können sie alle Optionen wieder auf die Standardeinstellungen zurücksetzen. Alle Beschriftungsoptionen sind auch verfügbar unter **Einstellungen**.



Beschriftung Geräte

Schaltet Beschriftungen beim Gerät für alle, Movinglights, ausgewählte und/oder aktive Geräte ein oder aus.

Beschriftung Strahlmitte

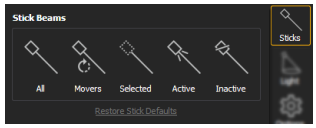
Schaltet Beschriftungen im Lichtkegel für alle, Movinglights, ausgewählte und/oder aktive Geräte ein oder aus.

Positionierungshebel

Schaltet Positionierungshebel für alle, Movinglights, ausgewählte und/oder aktive Geräte ein oder aus. Kleine Kugeln können bewegt werden, um Movinglights proportional umzufokussieren. Würfelförmige Griffe zeigen ein konventionelles Gerät an, können aber nicht zum Refokussieren verwendet werden. Beschriftungen, die Positionierungshebel überlagern, können ebenfalls ein- oder ausgeschaltet werden.

Werkzeug Zeiger

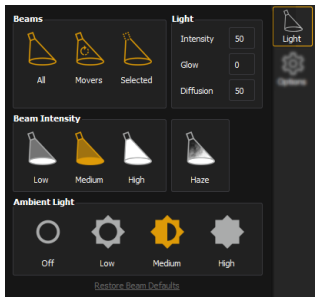
Lichtkegel-Zeiger können zugeschaltet werden um zu sehen, wohin ein Gerät ausgerichtet ist (auch wenn von diesem momentan keine Ausgabe ausgeht), oder um zwischen mehreren Geräten zu unterscheiden, die auf die gleiche Stelle fokussiert sind.



Schalten Sie zwischen Zeigern für alle, Movinglights, ausgewählte, aktive oder inaktive Geräte um. Sie können alle Optionen mit **Rücksetzen aus Standard** wieder auf die Standardeinstellungen zurücksetzen. Auch verfügbar unter **Einstellungen**.

Werkzeug Licht

Stellt Optionen zur Konfiguration des simulierten Lichts in einem Augment3d-Modell zur Verfügung. Sie können alle Optionen mit **Projektion auf Standard zurücksetzen** wieder auf die Standardeinstellungen zurücksetzen. Alle Lichtoptionen sind auch verfügbar unter *Grafik*.



Projektion

Schaltet simulierte Lichtkegel für alle, Movinglights oder ausgewählte Geräte ein oder aus.

Licht

Mit Intensität wird die Gesamtintensität des simulierten Lichts eingestellt. Diese Option ändert nicht die tatsächlichen Intensitätswerte der Geräte selbst.

Leuchten und Streuung steuern den Grad, in dem Objekte in der Szene leuchten. Diese Optionen gelten nur für die Qualitätseinstellungen Hoch und Ultra.

Lichtstrahl-Helligkeit

Schaltet zwischen Lichtkegeln mit niedriger, mittlerer und hoher Intensität um. Schaltet den Dunst ein, um die Beams realistischer erscheinen zu lassen.

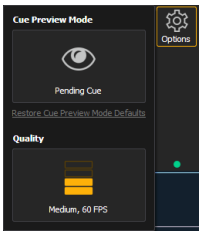
Umgebungslicht

Schaltet zwischen keinen, niedrigen, mittleren und hohen Umgebungslichtwerten im Augment3d-Modell um.

Werkzeug Optionen

Cue Vorschau Modus

Dieser Modus ermöglicht es Augment3d, eine virtuelle Vorschau der anstehenden Stimmung anzuzeigen.



Sie können die Stimmungsvorschau mit **Cue Vorschau Modus auf Standard zurücksetzen** zurücksetzen. Im Cue-Vorschau-Modus erscheint auf dem **Optionen**-Symbol ein Auge. Auch verfügbar unter **Einstellungen**.

Qualität



Ermöglicht die Anpassung der Renderqualität in Augment3d, der Bildrate und des Lichtverhaltens. Auf Eos Apex-Konsolen und ETCnomad können Sie unter Windows und macOS ein Auflösungslimit festlegen, um die Leistung zu verbessern. Auch verfügbar unter **Einstellungen**. Siehe *Grafik (auf Seite 541)*.

Hinweis: *Die Renderqualität von Augment3d auf Konsolen ist auf Niedrig oder Mittel begrenzt.*

Leistungsanzeige

Dieser farbcodierte Punkt in der Werkzeugleiste stellt das aktuelle Qualitäts- und Leistungsniveau von Augment3d dar.

- Hoch – 25 FpS und höher
- Mittel – 20 bis 24 FpS
- Niedrig – 15 bis 19 FpS
- Sehr niedrig – 10 bis 14 FpS
- Schlecht – 10 FpS und weniger

Durch die Auswahl des Punkts können Sie schnell auf die Einstellungen für Qualität, Rendering und Beleuchtung im Voreinstellungenmenü *Grafik (auf Seite 541)* zugreifen.

Werkzeuge im Bearbeitungsmodus

Die folgenden Werkzeuge sind nur im Bearbeitungsmodus verfügbar.

Werkzeug Raster



Schaltet das Raster ein oder aus. Auch verfügbar unter **Einstellungen**.

Werkzeug Snap



Schaltet das Einrasten von Objekten auf dem Raster ein oder aus. Auch verfügbar unter **Einstellungen**.

Werkzeug Move



Ermöglicht Ihnen das Verschieben von Objekten entlang der X/Y/Z-Achsen. Bedienung erfolgt mit den Pfeilen.

Werkzeug Skalieren



Ermöglicht Ihnen eine Größenanpassung von Objekten entlang der X/Y/Z-Achsen. Bedienung erfolgt mit den kleinen Würfeln. Verwenden Sie den mittleren Würfel, um alle Achsen proportional zu verändern.

Werkzeug Drehen

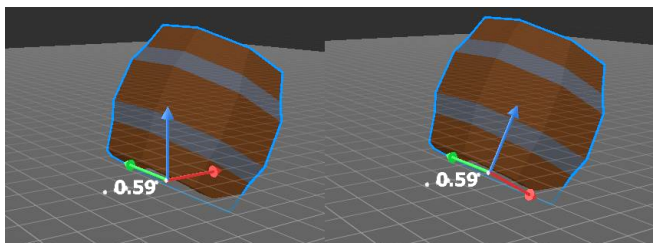


Ermöglicht Ihnen ein Rotieren von Objekten um die X/Y/Z-Achsen.

Werkzeug Lokal



Schaltet die Objektwerkzeuge Verschieben und Drehen zwischen globaler XYZ-Orientierung und Objekt-XYZ-Orientierung um. Die Skalierung erfolgt immer in Bezug auf die lokale XYZ-Orientierung des Objekts.



Beim linken Fass ist Lokal ausgeschaltet, weshalb sich das Werkzeug Move am Augment3d-Modell ausrichtet. Rechts ist Lokal eingeschaltet, weshalb sich das Werkzeug Move relativ zur Position des Fasses selbst ausrichtet.

Geräte in Augment3d

Geräte müssen in Eos gepatcht und dann einem Augment3d-Modell hinzugefügt werden, bevor sie angezeigt und gesteuert werden können. Wenn Sie die Position und Ausrichtung Ihrer Geräte bereits kennen, können Sie diese kreisweise manuell über den Eos-Patch zu Augment3d hinzufügen.

In Patch wird das „3d“-Logo von Augment3d neben bestimmten Geräten angezeigt. Dieses Symbol kennzeichnet Profile mit einem Augment3d-Modell. Bei Geräten ohne das „3d“-Logo wird ein Standardmodell verwendet, das auf dem ähnlichsten Gerätetyp basiert. Für Informationen zum Ändern des vom Gerätetyp verwendeten Modells siehe *Editor für Physikalische Daten (auf Seite 225)*.

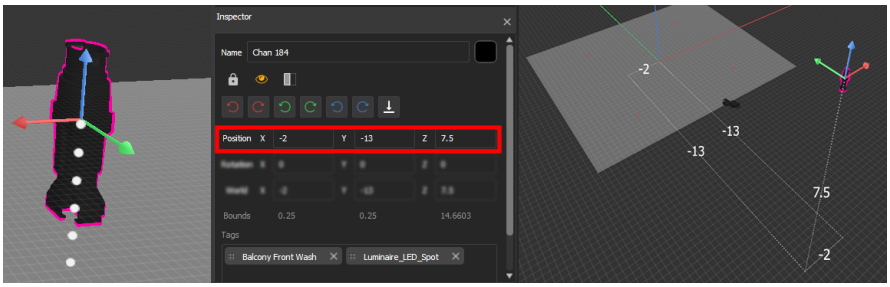
Hinweis: *Geräte, für die eine Profilaktualisierung erforderlich ist, werden mit einem Sternchen (*) angezeigt. Weitere Informationen sind unter Update Beschreibung (auf Seite 209) zu finden.*

Hinweis: *Moving Mirror-Geräte (z.B. Scanner) werden zur Zeit nicht unterstützt.*

Positions- und Ausrichtungsdaten

Position

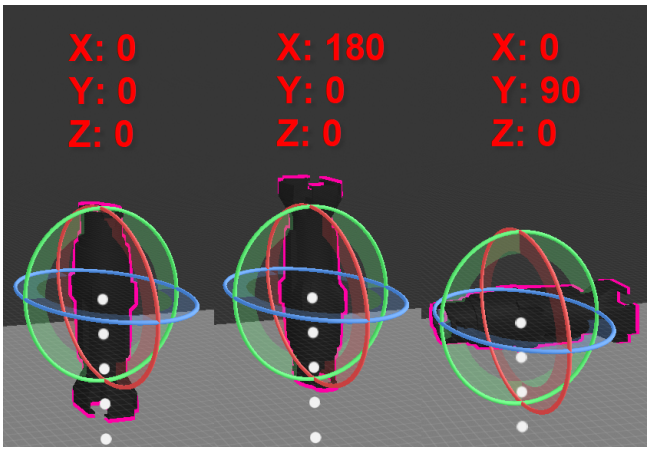
Positionsdaten sind entweder relativ oder absolut. Weitere Informationen sind unter *Inspektor (auf Seite 548)* zu finden.



Im Beispiel oben hat das auf Kreis 184 gepatchte Gerät einen Offset von -2 Metern auf der X-Achse, einen Offset von -13 Metern auf der Y-Achse und einen Offset von 7,5 Metern auf der Z-Achse.

Ausrichtung

Ausrichtungsdaten geben wieder, wie das Gerät gedreht ist. Die Werte für X, Y und Z stehen für eine Rotation in Grad um die jeweilige Achse in Bezug auf die globalen XYZ-Achsen.



Das Beispiel oben links zeigt die Standardausrichtung 0/0/0, d. h. gerade nach unten zeigend. In der Mitte ist eine Rotation von 180° um die X-Achse zu sehen, d. h. das Gerät ist gerade nach oben ausgerichtet. Das letzte Beispiel zeigt eine Rotation von 90° um die Y-Achse, d. h. das Gerät ist zur Seite ausgerichtet.

Geräte manuell hinzufügen



Im Patch-Abschnitt Augment3d haben Geräte Felder für die XYZ-Position und -Ausrichtung. Wenn das Gerät verschachtelt ist, beziehen sich diese Werte auf das übergeordnete Gerät. Absolutposition und -ausrichtung sind absolut, relativ zur Gesamtszene. Falls verschachtelt, wird neben den Feldern für Position und Ausrichtung ein Pfeil angezeigt. Weitere Informationen zur Verschachtelung finden Sie unter *Objekte verschachteln*.

Sie können auch die folgenden zusätzlichen Eigenschaften bearbeiten:

- **Abstrahlwinkel** – Einstellung des Abstrahlwinkels von 1-179 Grad
  - 0 setzt auf den Standardwert (36 Grad) zurück und löscht das Feld
- **Shutter** – siehe *Shutter-Grafik (auf Seite 272)*
- **Gobo Rotation** – Einstellung der Gobodrehung
- **Strahlschärfe** – Einstellung des Strahlenrands von 0-100 (leer/Standardwert ist 50)
- **FPE Set** – siehe *FPE-Set (auf Seite 562)*
- **Strahl verbergen** – wenn aktiviert, wird der Strahl des Geräts in Augment3d nicht angezeigt

Daten für Gerätepositionen und -ausrichtung eingeben

Wählen Sie den Kreis eines Geräts an, für das Sie über Positions- und Ausrichtungsdaten verfügen, und navigieren Sie zum Abschnitt Position und Ausrichtung des Augment3d-Bereichs im Patch. Wählen Sie eines der Positions- oder Ausrichtungsfelder, wird ein Tastenfeld zur Eingabe von Werten geöffnet.

Alternativ kann Kommandozeilensyntax verwendet werden. Verwenden Sie **[/]**, um X, Y und Z bei der Eingabe von mehreren Werten zu trennen, und **[Thru]** zur gleichzeitigen Eingabe von Informationen für mehrere Geräte.

- **[Chan] [1] [Select] [5] [/] [5] [/] [5] [Enter]** setzt die Position von Kreis 1 auf 5,5,5.
- **[Chan] [1] [Select] [/] [2] [/] [Enter]** setzt die Y-Koordinate von Kreis 1 auf 2. Die X- und Z-Koordinaten bleiben unverändert.
- **[Chan] [1] [Select] [+] [3] [/] [/] [Enter]** fügt 3 zu der aktuellen X-Koordinate von Kreis 1 hinzu. Die Y- und Z-Koordinaten bleiben unverändert.
- **[Chan] [1] [Select] [+] [/] [1] [/] [-] [5] [Enter]** fügt 1 zur aktuellen Y-Koordinate von Kreis 1 hinzu und zieht 5 von der Z-Koordinate ab. Die X-Koordinate bleibt unverändert.
- **[Chan] [1] [Thru] [5] [Select] [0] [/] [0] [/] [5] [Thru] [10] [/] [10] [/] [5] [Enter]** setzt die Position von Kreis 1 auf 0,0,5 und die Position von Kreis 5 auf 10,10,5. Die Positionen der Kreise 2, 3 und 4 werden gleichmäßig zwischen den beiden aufgeteilt.
- **[Group] [10] [Select] [5] [/] [/] [Thru] [10] [/] [/] [Enter]** verteilt die X-Koordinate aller Kreise in Gruppe 10 zwischen 5 und 10. Die Y- und Z-Koordinaten bleiben unverändert.

Alle nachgestellten Schrägstriche sind optional. **[Chan] [1] [Thru] [10] Position [5] [Thru]** wird automatisch zu **[Chan] [1] [Thru] [10] Position [5] [/] [*] [/] [*] [Thru]** vervollständigt.

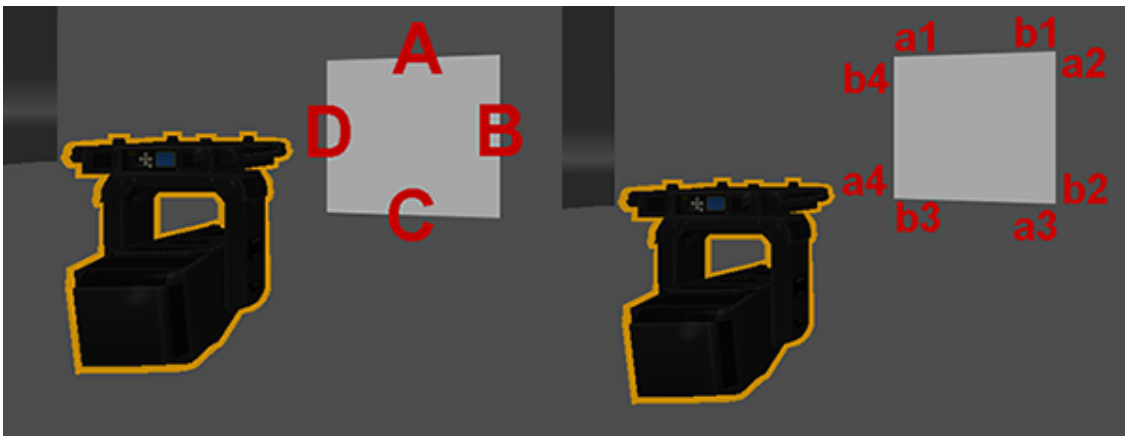
Das zugehörige Gerät wird automatisch dem Augment3d-Modell hinzugefügt. Wiederholen Sie den Vorgang für zusätzliche Kreise oder Geräte, oder bearbeiten Sie Geräteposition und -rotation mithilfe der in der Werkzeugleiste oder im Inspektor verfügbaren Werkzeuge.

Position [@] [Enter] entfernt die Pose (Position und Ausrichtung) der Auswahl. **Ausrichtung [@] [Enter]** setzt die Ausrichtung der Auswahl auf (0,0,0) zurück.

Blendenschieber

Wenn Sie ein Gerät mit einem Blendenschieber haben, muss dieser in *Geräte-Editor (auf Seite 210)* konfiguriert werden, um in Augment3d richtig angezeigt zu werden.

1. Stellen Sie zunächst sicher, dass das Gerät mit der Unterseite nach oben aufgehängt ist und das Gerät mit Pan und Tilt in die richtigen Richtungen bewegt werden kann. Korrigieren Sie dies bei Bedarf.
2. Passen Sie den Tilt auf +90° an oder bis das Gerät auf eine Wand ausgerichtet ist.
3. Stellen Sie den Winkel der Blendenschiebereinheit auf einen mittleren Bereich ein, sodass die Blendenschieber ein Quadrat formen.



Die standardmäßigen Blendenschiebersteuerungen sind nun relativ zum Quadrat normalisiert, sodass A die obere Kante steuert und B, C und D in dieser Reihenfolge entsprechend im Uhrzeigersinn die Steuerung vornehmen.

Parameter für A/B-Blendenschieber werden so normalisiert, dass der Schieber a1 der gegen den Uhrzeigersinn gesehenen Seite der oberen Kante und b1 der Seite im Uhrzeigersinn entspricht, wobei die Schieber a2, b2, a3, b3, a4 und b4 in dieser Reihenfolge im Uhrzeigersinn fortgeführt werden.

Moving Mirrors

Wenn das Gerät als Zubehör über einen beweglichen Spiegel verfügt, muss dieser als Kreis mit zwei Parts gepatcht werden, wobei P1 als Dimmer auf eine Adresse und P2 als bewegliches Spiegelzubehör gepatcht ist.



Positions- und Ausrichtungsdaten für das Gerät können nur in P1 hinzugefügt und bearbeitet werden. Wenn Sie versuchen, Positions- und Ausrichtungsdaten für den gesamten Kreis hinzuzufügen, wird ein Syntaxfehler zurückgegeben. Der bewegliche Spiegel kann über die Pan- und Tilt-Parameter für P2 gesteuert werden.

Unabhängig vom Geräte- und Spiegeltyp wird das Modell in Augment3d als Source Four mit einem allgemeinen Spiegel angezeigt.

Geräteposition und -rotation bearbeiten

Die Geräteposition und -rotation kann auch im *Augment3d-Editiermodus (auf Seite 534)* mithilfe der in der Werkzeugleiste oder im Inspektor verfügbaren Werkzeuge bearbeitet werden.

Durch Änderungen der Geräteposition in Augment3d werden die Werte im Patch automatisch aktualisiert. Analog dazu aktualisieren über Patch vorgenommene Änderungen automatisch die Geräte in Augment3d.

Konventionelle Geräte im Patch ausrichten

Die Ausrichtung für konventionelle (nicht intelligente) Geräte wird verwendet, um statische Scheinwerfer einzuleuchten.

1. Navigieren Sie zum **Patch**.
2. Wählen Sie konventionelle Geräte über die Kommandozeile oder durch Auswahl in Augment3d aus. Die Geräte leuchten auf, um anzuzeigen, dass sie ausgewählt wurden.



Hinweis: *Sie müssen Geräte nicht im Augment3d-Editiermodus aufrufen.*

3. Richten Sie die Geräte mithilfe eines langen Klicks oder per Umschalt-Linksklick auf ihr vorgesehenes Ziel aus.

Importieren von Augment3d-Geräten

Sie können Geräte manuell hinzufügen, indem Sie sie über *Mit dem Browser arbeiten (auf Seite 90)* via **Datei > Importieren > MVR/Capture Modell** in die Objektbibliothek von Augment3d importieren. Diese Option unterstützt sowohl MVR- als auch GITF-Dateiformate. Siehe *Unterstützte 3D-Dateiformate (auf Seite 580)*.

Hinweis: *MVR-Dateien können auch 3D-Modelldaten umfassen. Wenn Augment3d ausgeführt wird, können Sie mit der unten beschriebenen Option* ***Merge Augment3d-Kulisse (Anzahl)*** *diese Daten optional in Augment3d zusammenführen. Wenn Augment3d nicht oder auf einem verbundenen Gerät ausgeführt wird, werden Sie aufgefordert, Tab 38 zum Mergen der Objekte zu öffnen.*

Importoptionen und Mapping

Beim Importieren müssen Sie die Daten wahrscheinlich anpassen, bevor Sie fortfahren.



Optionen

Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

- **Merge Augment3d Kulisse (Anzahl)** – wenn dies aktiviert ist, wird alle 3D-Objekte in Augment3d gemergt. Standardmäßig deaktiviert. Die Zahl in der Klammer gibt die Gesamtzahl von 3D-Objekten in der Datei an.
- **Start/Ende Kreis** – definiert einen bestimmten Bereich zu importierender Kreise
- **Überschreiben** – überschreibt die Daten in der Vorstellungsdatei, wenn aktiviert, und mergt die Daten zusammen, wenn deaktiviert Standardmäßig deaktiviert.
- **Update Gerätetypen** – aktiviert oder deaktiviert die Aktualisierung der Gerätetypen in der Vorstellungsdatei. Standardmäßig aktiviert.
- **Nur Augment3d XYZ Positionen importieren** – ermöglicht den Import nur von Augment3d-Positionsdaten. Standardmäßig deaktiviert.
- **Import nur Text/Notizen/Label/Gel** – ermöglicht den Import nur des Textes der Patch-Datenbank. Standardmäßig deaktiviert.

Zuordnen von Feldern

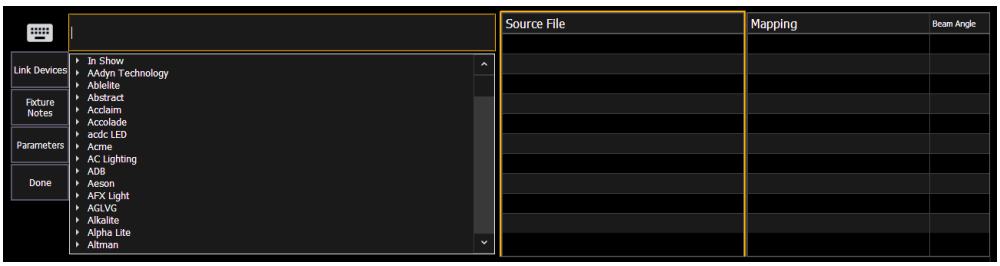
Sie können Eos-Patch-Felder den Feldern in der importierten Quelldatei zuordnen. Kreis und Adresse sind erforderlich; andere Felder können bei Bedarf ignoriert werden. Optionen lassen sich in mehreren Feldern wiederverwenden.

Adressformate

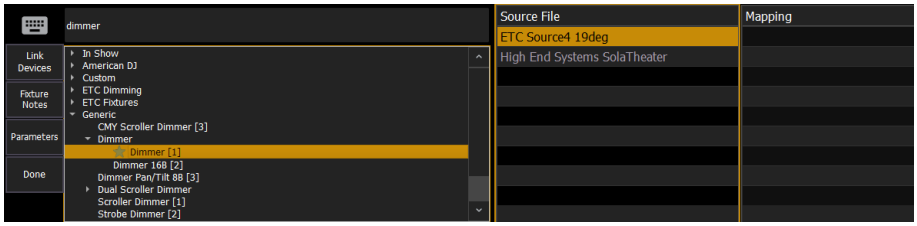
Eos kann mehrere Adressformate importieren. Beispiele für diese Formate sind **2/3**, **2.3**, **2,3**, **2-3**. Eos wandelt alle Formate in n/n um.

{Geräte zuordnen}

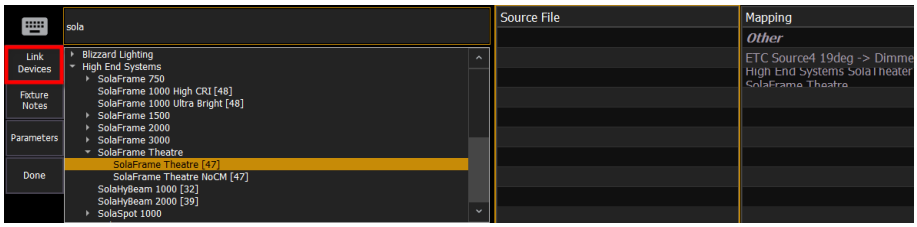
Sie können auch Geräte aus der Eos-Gerätebibliothek Geräten in der Quelldatei zuordnen



1. Wählen Sie **{Geräte zuordnen}** aus, um das Menü für die Zuordnung zu öffnen.
2. Wählen Sie ein Gerät aus der Quelldateispalte und dann dessen zugehöriges Eos-Geräteprofil aus. Es können jeweils mehrere Geräte ausgewählt werden.



3. Wählen Sie **{Geräte zuordnen}**.



4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, bis alle Geräte Geräteprofilen zugeordnet wurden. Um die Verknüpfung eines Geräts aufzuheben, wählen Sie das Gerät in der Spalte „Zuordnung“ aus und wählen dann **{Verknüpfung aufheben}**.
5. Wenn Sie fertig sind, wählen Sie **{Fertig}** und dann **{OK}** aus. Ihre Geräte und deren zugehörige Positionsinformationen erscheinen nun im Patch und Augment3d.

Chan	Address	Type	Label	Position	Orientation
1	1/1	Dimmer			
2	1/2	Dimmer			
3	1/3	Dimmer			
4	1/4	Dimmer			
11	2/1-47	SolaFrame Theatre		(-3.0504, 0.079, 6.096)	(0, 0, 0)
12	2/51-97	SolaFrame Theatre		(-1.38, -0.291, 6.096)	(0, 0, 0)
13	2/101-147	SolaFrame Theatre		(0.2903, -0.9226, 6.096)	(0, 0, 0)
14	2/151-197	SolaFrame Theatre		(1.9607, -0.291, 6.096)	(0, 0, 0)
15	2/201-247	SolaFrame Theatre		(3.631, 0.079, 6.096)	(0, 0, 0)

Gerätezuordnung und Import-Felder werden mit der Vorstellungsdatei gespeichert.

Unterstützung von Vectorworks-Importen

Eos 3.2.0 und höhere Versionen verwenden den MVR-Export von Vectorworks, um Modell- und Gerätedaten zu importieren. Dazu ist Vectorworks 2023 Service Pack 3 oder höher erforderlich. Ältere Versionen von Eos verwenden generische 3D-Exporte von Vectorworks für Modelle und ein von ETC entwickeltes Plugin für Gerätedaten.

Ältere Installationsanweisungen finden Sie unter **Anhang >** *Vectorworks Augment3d-Plugin (auf Seite 749)*.

Fixture Position Estimation (FPE)

Wenn Sie die Position und Ausrichtung der Geräte nicht kennen, kann Eos die Position und die Ausrichtung von automatisierten Geräten in Augment3d automatisch mithilfe eines Fixture Position Estimation (FPE) genannten Verfahrens abschätzen. FPE ordnet vier oder mehr Punkte in Ihrem Raum entsprechenden Focus-Paletten zu, um die Position und die Ausrichtung Ihrer Movinglights einzuschätzen.

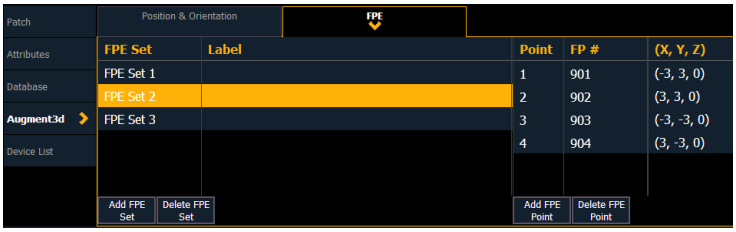
Bei der Ersteinrichtung Ihrer Geräte ist es im Allgemeinen einfacher, zunächst FPE-Punkte auszuwählen und dann für jeden Punkt Focus-Paletten zu speichern. Wenn Sie jedoch über bestehende Focus-Paletten verfügen, können diese Fokusorte möglicherweise ersatzweise für Ihre FPE-Punkte verwendet werden.

FPE-Punkte

Jeder Punkt ist ein bekannter physischer Ort in einem Raum, der im Verhältnis zum *XYZ und Ursprung (auf Seite 535)* gemessen wird. Es wird empfohlen, mindestens vier Punkte auf dem Boden auszuwählen, die den Ursprung und so viel wie möglich von Ihrem Raum umfassen.

Für optimale Ergebnisse sollten sich die vier Punkte auf derselben Ebene befinden (d. h. dieselbe Z-Koordinate haben). Falls
abweichende Z-Koordinaten verwendet werden müssen, so listen Sie die Punkte im Uhrzeigersinn aus Sicht der Geräte auf. Obwohl vier Punkte die Mindestanforderung darstellen, kann die FPE-Genauigkeit mit zusätzlichen Punkten weiter erhöht werden.

1. Bestimmen Sie die X- und Y-Koordinaten dieser Punkte, indem Sie ausgehend vom Ursprungspunkt nach außen messen.



Sobald Sie Ihre Punkte ausgewählt und vermessen haben, geben Sie deren Koordinaten ein.

2. Öffnen Sie den Patch-Bildschirm von Eos. Öffnen Sie den Abschnitt Augment3d und darin den Abschnitt FPE.
3. Geben Sie die gemessenen Koordinaten der jeweiligen Punkte ein. Augment3d erstellt an jedem Ort automatisch einen FPE-Punkt.

Das Updaten von XYZ-Koordinaten im Patch verändert den Ort des FPE-Punkts im Augment3d-Modell.

Wenn die gewählten Punkte nicht optimal sind, wird ein Fehler angezeigt. Hilfe zu diesem Thema finden Sie unter *Fehlersuche FPE (auf Seite 564)*.

Focus-Paletten

Nachdem Sie die Koordinaten Ihrer Punkte ausgewählt, gemessen und eingegeben haben, ordnen Sie jeden Punkt einer Focus-Palette zu.

1. Fokussieren Sie Ihre Geräte auf einen Ihrer FPE-Punkte und speichern eine Focus-Palette.

Hinweis: *Lichtkegel müssen auf den FPE-Punkt zentriert sein. Sie können den Beam möglicherweise besser zentrieren, wenn Sie die Geräte einzeln fokussieren, die Beam-Kante schärfer stellen und den Beam mit der Iris kleiner machen. Die Verwendung eines Gobos mit einem leicht erkennbaren Mittelpunkt (wie z. B. einem Fadenkreuz) könnte ebenfalls hilfreich sein.*

2. Geben Sie im Patch die Nummer der Focus-Palette in der Spalte „FP #“ ein, die dem Punkt entspricht, auf den Sie fokussiert haben.
3. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis alle FPE-Punkte zugeordnete Focus-Paletten haben.

Die Zuordnung von FPE-Punkten und Focus-Paletten ist von entscheidender Bedeutung für das genau Berechnen von Geräten in Augment3d.

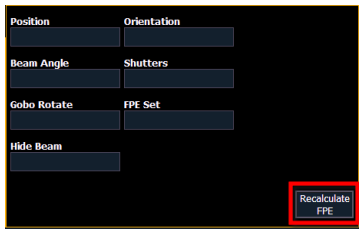
FPE-Set

Wenn mehrere Sets von FPE-Kalibrierungsdaten benötigt werden, können FPE-Punkte zu bis zu zehn Sets gruppiert werden. Jedes Set verfügt über seine eigenen FPE-Punkte, wodurch Sie in der gleichen Eos-Vorstellungsdatei FPE-Daten für mehrere Räume bereithalten können. Das jeweilige FPE-Set kann dann einem Kreis oder Bereich von Kreisen zugewiesen werden. Die auf diese Kreise gepatchten Geräte verwenden so die FPE-Punkte in diesem Set für ihre Berechnung und Fokussierung.

Mehrere FPE-Sets können für Konsolen nützlich sein, die mehr als einen Raum steuern, oder bei Tourneen an mehreren Veranstaltungsorten. Dies kann auch dann nützlich sein, wenn nicht alle Geräte in Ihrem Raum auf das gleiche Set von FPE-Punkten fokussieren können.

FPE berechnen

Sobald Sie über mindestens vier FPE-Punkte verfügen, die Focus-Paletten zugeordnet sind, sind Sie bereit für eine Berechnung von FPE.



Drücken Sie **FPE neu bestimmen** und anschließend **FPE bestätigen**, um Ihre Änderungen zu übernehmen.



Es erscheint ein Fenster mit einer Zusammenfassung etwaiger FPE-Änderungen und/oder eine Fehlertabelle.

Hinweis: *Fehler müssen behoben werden, bevor fortgefahren werden kann. Eine FPE-Berechnung kann nicht rückgängig gemacht werden.*

Drücken Sie **FPE-Änderungen übernehmen**, um fortzufahren.

Bei der erstmaligen Berechnung von FPE werden hierdurch automatisch Geräte in Ihrem Augment3d-Modell erstellt. Sie können später auf dieselbe Weise Anpassungen bzw. Neuberechnungen von FPE vornehmen.

Selektive FPE

Wird keine Auswahl in der Kommandozeile getroffen, berechnet FPE die Positionen für alle gepachten Geräte in einer Vorstellungsdatei neu. Werden bestimmte Geräte oder Bereiche von Geräten ausgewählt, findet die FPE-Berechnung nur auf diese Auswahl Anwendung.

Fehlersuche FPE

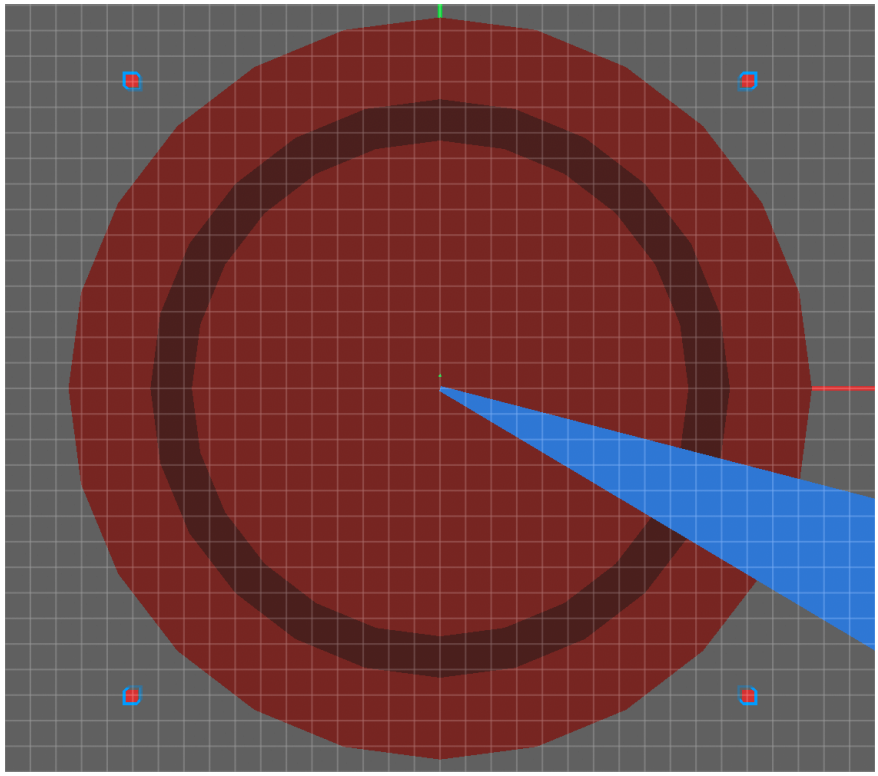
Genauigkeit

Es gibt verschiedene Möglichkeiten zur Berechnung der Positionen und Rotationen der Geräte in Ihrer Vorstellung. Faktoren, welche die Genauigkeit dieser Berechnung beeinflussen, umfassen außerdem:

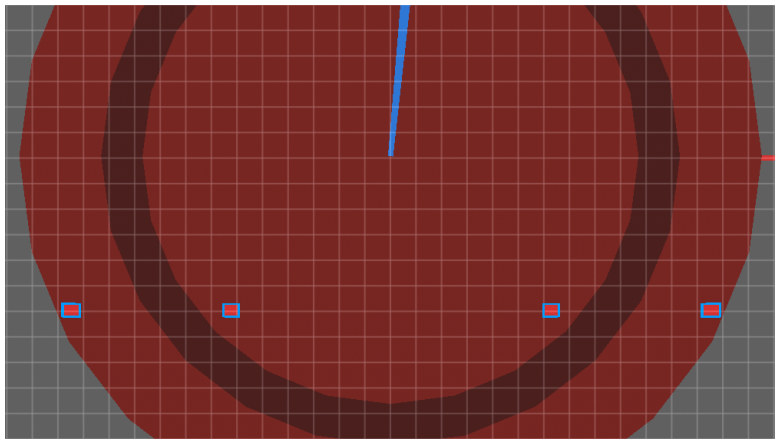
- Ungenauigkeit des Geräteprofils
- Schlechte Auswahl der FPE-Punkte
- Messfehler bei FPE-Punkten
- Durchhängen von Riemen bei Movinglights
- Asymmetrie der Tilt-Achse
- Pan/Tilt-Abweichungen zwischen Geräten

Die FPE-Genauigkeit ist abhängig von Profilinformationen und von den durch den Benutzer zur Verfügung gestellten Daten. Wenn die Daten ungenau sind, schlägt die Berechnung entweder fehl oder liefert mangelhafte Ergebnisse. Es sollte nach Möglichkeit darauf geachtet werden, dass Profile keine Fehler enthalten und die Positionen von FPE-Punkten präzise gemessen werden.

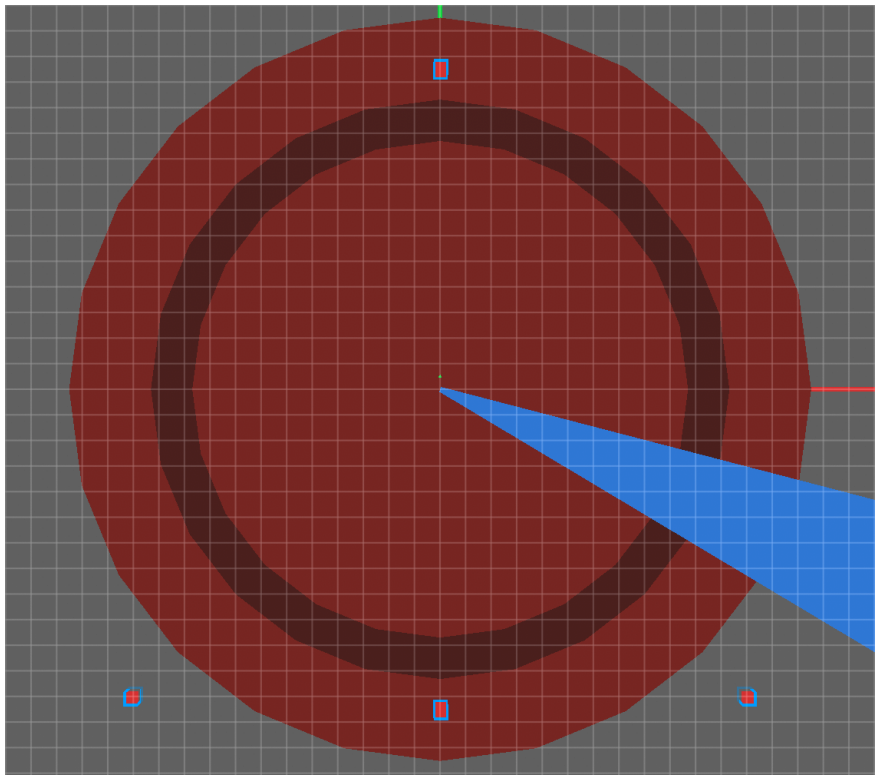
Bewährte Vorgehensweisen



Für die Auswahl der Positionen von FPE-Punkten stehen zahlreiche Möglichkeiten zur Verfügung. Die bevorzugte Methode ist eine Verwendung von mindestens vier Punkten, die in der Nähe der Grenzen Ihres Raums liegen, wie im Beispiel oben gezeigt. Durch größere Winkel zwischen Punkten wird die Gefahr von zu ähnlichen Informationen, die in der Berechnung verwendet werden, verringert. Es kann hilfreich sein, sich die Punkte als Umrandung der Grundfläche einer dreidimensionalen Form vorzustellen, die so viel wie möglich von Ihrem Raum abdecken sollte.



Oben sehen Sie ein Beispiel einer ungünstigen Konfiguration, bei der alle FPE-Punkte in einer Reihe angeordnet sind. Die beiden Mittelpunkte sind redundant, da sie Teil der Linie von den beiden Endpunkten sind. Außerdem kann der Bühnenraum nicht abgedeckt werden, wenn alle Punkte auf einer Linie angeordnet sind.

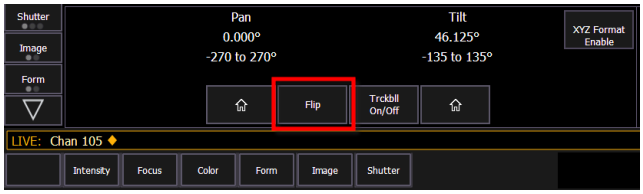


Eine bessere (aber immer noch problematische) Konfiguration ist oben dargestellt. Da einer der Punkte auf einer Linie zwischen zwei weiteren liegt, sind die Daten von diesem Punkt überflüssig und können nicht zur Berechnung der Gerätepositionen verwendet werden.

Fehlersuche

Wenn das Ansprechverhalten von Geräten ungenau ist oder Geräte nicht korrekt in Augment3d generiert werden, prüfen Sie Folgendes:

- Stellen Sie sicher, dass Ihre Geräteprofile aktuell sind, und falls nicht, aktualisieren Sie diese (siehe *Update Beschreibung (auf Seite 209)*).
  - Damit kann das Problem mit hoher Wahrscheinlichkeit behoben werden, wenn ein Gerätetyp präzise reagiert, ein anderer jedoch nicht.
- Stellen Sie sicher, dass die gemessenen Bodenpunkte in Ihrem Raum ihren Eingabewerten in Eos entsprechen und die X- und Y-Koordinaten nicht versehentlich vertauscht wurden.
- Achten Sie darauf, die korrekten Maßeinheiten zu verwenden.
- Fahren Sie die Focus-Paletten nochmal an.
  - Wurden sie korrekt gespeichert?
  - Wurden sie dem korrekten Referenzpunkt zugeordnet?
  - Gibt es Geräte, die dabei mehr als 180 Grad schwenken? Falls ja, drücken Sie **{Flip}** und speichern oder updaten die Focus-Palette.



- Fügen Sie einen zusätzlichen FPE-Referenzpunkt mit Focus-Palette hinzu. Berechnen Sie FPE erneut. Ist das Ansprechverhalten des Geräts nun genauer?

Weitere häufige Probleme

Im Folgenden finden Sie einige der Probleme, welche die FPE-Berechnung am häufigsten beeinträchtigen.

Beam-Zentrierung

Bei den Berechnungen wird erwartet, dass der optische Mittelpunkt des Beams die gemessenen Bodenpunkte trifft. Wenn dies mit dem bloßen Auge schwer zu erkennen sein sollte, kann Sie ein Fadenkreuz-Gobo (oder jedes andere Gobo mit leicht erkennbarem Mittelpunkt) dabei unterstützen, den Beam genauer über dem Bodenpunkt anzuordnen.

Geräteprofile

Einige Movinglights können Pan- und/oder Tilt-Einstellungen besitzen, die in ihren Profilen falsch kalibriert sind. Diese Profile müssen korrigiert werden, damit sie ordnungsgemäß mit FPE funktionieren. Weitere Informationen siehe *Geräteprofil korrigieren (auf der gegenüberliegenden Seite)*.

Benutzerdefinierbare Pan/Tilt-Bereiche

Manche Geräte haben benutzerdefinierbare Pan-/Tilt-Bereiche, die Ungenauigkeiten hervorrufen können. Prüfen Sie die Einstellungen Ihres Geräts und stellen Sie sicher, dass alle am Gerät eingestellten Parameterbereiche mit den im Geräteprofil eingestellten Bereichen übereinstimmen.

Geräte

Manche Movinglights weisen möglicherweise mechanische Defekte auf, die dazu führen, dass sie sich verglichen mit ihrem Profil oder anderen Geräten desselben Modells ungenau verhalten. Das Gerät funktioniert nur dann korrekt mit FPE, wenn ein benutzerdefiniertes Profil erstellt wird, das den Spezifikationen des Geräts entspricht.

Geräteprofil korrigieren

Wenn FPE geprüft einwandfrei durchgeführt wurde, können weiterhin auftretende Probleme auf Ungenauigkeiten in einem Geräteprofil oder dem physischen Gerät selbst zurückzuführen sein.

Bitte stellen Sie sicher, dass Ihre Geräteprofilbibliothek auf die aktuelle Version aktualisiert wurde, bevor Sie fortfahren (siehe *Update Beschreibung (auf Seite 209)*).

Hinweis: *Falls Sie Ungenauigkeiten in einem Geräteprofil korrigieren, so melden Sie die erforderlichen Updates bitte über das Augment3d-Forum von ETC unter community.etcconnect.com. Wenn möglich, fügen Sie bitte eine Kopie des Gerätehandbuchs bei.*

Pan/Tilt-Umkehrung

Wenn ein Gerät in Augment3d in der umgekehrten Richtung wie in der Realität geschwenkt und/oder gekippt wird, kann der jeweilige Parameter umgekehrt werden.

Hinweis: *Viele Geräte verfügen über eine Einstellung zum Invertieren und/oder Vertauschen von Pan und/oder Tilt in der Gerätefirmware. Vergewissern Sie sich, dass diese nicht aktiviert sind, bevor Sie das Invertieren wie unten beschrieben testen.*

Auf Pan/Tilt-Umkehrung prüfen

1. Stellen Sie das Gerät auf Pan 0° und Tilt +90°. Erhöhen Sie Pan schrittweise in beide Richtungen. Dreht das virtuelle Gerät in dieselbe Richtung wie das physische Gerät?
2. Stellen Sie das Gerät auf Pan und Tilt 0°. Erhöhen Sie Tilt schrittweise in beide Richtungen. Zeigt das virtuelle Gerät in dieselbe Richtung wie das physische Gerät?

Pan/Tilt-Umkehrung korrigieren

Wenn Sie feststellen, dass sich der Pan- bzw. Tilt-Wert nicht in die richtige Richtung bewegt hat, verwenden Sie die Bereichsbearbeitungswerkzeuge im *Geräte-Editor (auf Seite 210)*, um den DMX-Bereich umzudrehen oder DMX und User Min/Max gleichzeitig zu vertauschen.

Pan-Bereich

Falls die Pan-Richtung korrekt ist, aber das virtuelle Gerät in beide Richtungen weiter schwenkt als das reale Gerät, so stimmen der physische Pan-Bereich bzw. die Pan-Werte des Geräts möglicherweise nicht mit dessen Profil überein.

Pan-Bereich prüfen

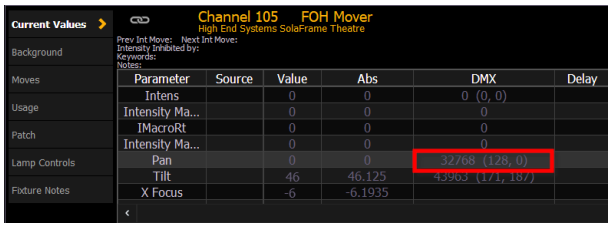
1. Richten Sie Ihr Gerät auf einen Punkt auf Ihrer Bühne aus. Drücken Sie die „Flip"-Schaltfläche. Kehrt das Gerät zum selben Punkt zurück? Falls ja, ist Pan korrekt abgebildet. Falls nicht, stellen Sie den Tilt des Geräts auf +90° bzw. soweit ein, bis das Gerät nach vorne ausgerichtet ist.



2. Führen Sie einen Test mit den Pan-Werten -90°, 0° und +90° durch. Das Gerät sollte jeweils nach links, geradeaus und rechts ausgerichtet werden. Falls ja, ist Pan korrekt abgebildet. Falls nicht, befolgen Sie die Schritte unten, um den Pan-Bereich im Geräte-Editor zu korrigieren.

Pan-Bereich korrigieren

1. Bestimmen Sie zunächst den korrekten DMX-Home-Wert für Pan.
   a. Stellen Sie Pan auf 0° und Tilt auf +90° ein.
   b. Erhöhen oder verringern Sie Pan mit dem kleinstmöglichen Wert, bis die Optik vom Display des Geräts weg zeigt.
   c. *Mit About arbeiten (auf Seite 476)*, um die DMX-Werte für Pan (einschließlich grob und fein) zu finden; notieren Sie diese.



   d. Stellen Sie diesen DMX-Wert als DMX-Home-Wert im *Geräte-Editor (auf Seite 210)* ein.
2. Berechnen Sie dann das Maximum anhand des neuen DMX-Home-Werts.
   a. Stellen Sie Ihren Pan-Wert auf das Minimum des DMX-Werts (wahrscheinlich 0) ein und wählen Sie einen Tilt-Wert, der auf einen bestimmten Punkt im Raum zeigt.
   b. Erhöhen Sie Ihren Pan-Wert um 360°, bis das Gerät wieder auf denselben Punkt zeigt, und notieren Sie diesen DMX-Wert als den festgestellten Pan-Wert.
   c. Notieren Sie sich den minimal zulässigen DMX-Wert für Pan (wahrscheinlich 0) und den maximal zulässigen DMX-Wert für Pan (wahrscheinlich 255 oder 65535).
   d. Berechnen Sie die Gradwerte für User Min und Max:
      - Pan-Wert-Minimum = (360 ÷ (Pan festgestellt - Pan-Minimum)) * (Pan-Minimum - Pan-DMX-Home-Wert)
      - Pan-Wert-Maximum = (360 ÷ (Pan festgestellt - Pan-Minimum)) * (Pan-Maximum - Pan-DMX-Home-Wert)
3. Legen Sie das Ergebnis dieser Berechnung als Ihr neues User-Minimum und -Maximum fest.
4. Berechnen Sie FPE neu (siehe *FPE berechnen (auf Seite 562)*) und prüfen Sie die Genauigkeit.

Tilt-Bereich

Falls die Tilt-Richtung korrekt ist, aber das virtuelle Gerät in beide Richtungen weiter kippt als das reale Gerät, so stimmen der physische Tilt-Bereich bzw. die Tilt-Werte des Geräts möglicherweise nicht mit dessen Profil überein.

Tilt-Bereich prüfen

1. Richten Sie Ihr Gerät auf einen Punkt auf Ihrer Bühne aus. Drücken Sie die „Flip"-Schaltfläche. Kehrt das Gerät zum selben Punkt zurück? Falls ja, so ist Tilt korrekt abgebildet. Falls nicht, stellen Sie das Gerät auf Pan und Tilt 0°.
2. Schwenken Sie das Gerät im Kreis. Bleibt der Geräte-Beam stationär und gerade nach unten ausgerichtet? Falls ja, so ist Tilt korrekt abgebildet. Falls nicht, befolgen Sie die Schritte unten, um den Tilt-Bereich im Geräte-Editor zu korrigieren.

Tilt-Bereich korrigieren

Bestimmen Sie zunächst den korrekten DMX-Home-Wert für Tilt.

1. Stellen Sie Ihren Tilt auf 0° ein. Schwenken Sie 360° im Uhrzeigersinn, dann 360° gegen den Uhrzeigersinn, und wiederholen Sie den Vorgang.

2. Erhöhen oder verringern Sie Ihren Tilt-Wert langsam, bis das Gerät während des Durchlaufs rotiert, ohne dass der Beam wackelt.
3. Stellen Sie den DMX-Wert im *Geräte-Editor (auf Seite 210)* als Ihren Tilt-DMX-Home-Wert ein.

Berechnen Sie dann das Maximum anhand des neuen DMX-Home-Werts.

1. Stellen Sie Ihren Tilt auf Ihren neuen DMX-Home-Wert ein.
2. Erhöhen Sie den Tilt, bis der Gerätekopf ungefähr senkrecht zu seiner Basis steht, und notieren Sie diesen DMX-Wert als den festgestellten Tilt-Wert.
3. Notieren Sie den minimal zulässigen DMX-Wert (wahrscheinlich 0) und den maximal zulässigen DMX-Wert (wahrscheinlich 255 oder 65535) für Tilt.
4. Berechnen Sie die Gradwerte für User Min und Max:
    a. Tilt-Wert-Minimum = (90 ÷ (Tilt festgestellt - Tilt-DMX-Home-Wert)) * (Tilt-Minimum - Tilt-DMX-Home-Wert)
    b. Tilt-Wert-Maximum = (90 ÷ (Tilt festgestellt - Tilt-DMX-Home-Wert)) * (Tilt-Maximum - Tilt-DMX-Home-Wert)
5. Legen Sie das Ergebnis dieser Berechnung als Ihr neues User-Minimum und -Maximum fest.
6. Berechnen Sie FPE neu (siehe *FPE berechnen (auf Seite 562)*) und prüfen Sie die Genauigkeit.

Gerätedefekte

Falls keiner der Fehlerbehebungs- bzw. Profilkorrekturschritte Abhilfe schafft, besteht möglicherweise ein Problem mit dem Gerät selbst.

Manche mechanischen Defekte führen dazu, dass sich ein Movinglight verglichen mit seinem Profil oder anderen Geräten desselben Modells ungenau verhält. Es funktioniert nur dann korrekt mit FPE, wenn ein benutzerdefiniertes Profil erstellt wird, das den Spezifikationen des Geräts entspricht.

Weitere Informationen sind unter *Neues Gerät anlegen (auf Seite 210)* zu finden.

Mit Geräten arbeiten

Sobald Geräte zu Ihrem Modell hinzugefügt wurden, können Sie sie mithilfe von Augment3d fokussieren und steuern. Dabei können Sie eine Vielzahl von Werkzeugen unterstützen.

Geräteauswahl und -fokus

Geräte anwählen

Um Geräte in Augment3d anzuwählen, wählen Sie diese entweder über die Kommandozeile von Eos oder mit einer Maus an. Klicken Sie auf ein Gerät, um es anzuwählen. Sie können auch mit der Maus ein Anwahl-Rechteck aufziehen oder die Umschalttaste gedrückt halten, um mehrere Geräte anzuwählen.

Für die Anwahl werden drei Farben verwendet:

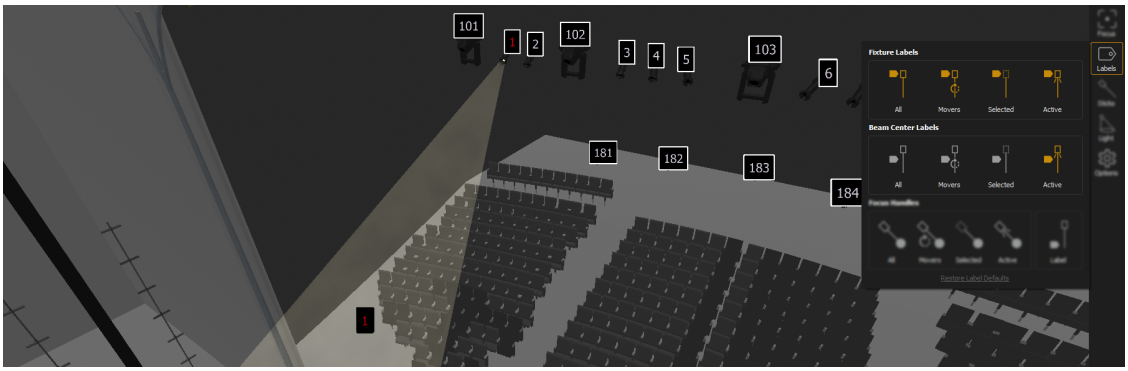
- Gold – in Eos angewählte Geräte
- Blau – im Editiermodus von Augment3d angewählte Geräte
- Pink – sowohl in Eos als auch Augment3d angewählte Geräte

Mit Klick-für-Fokus fokussieren

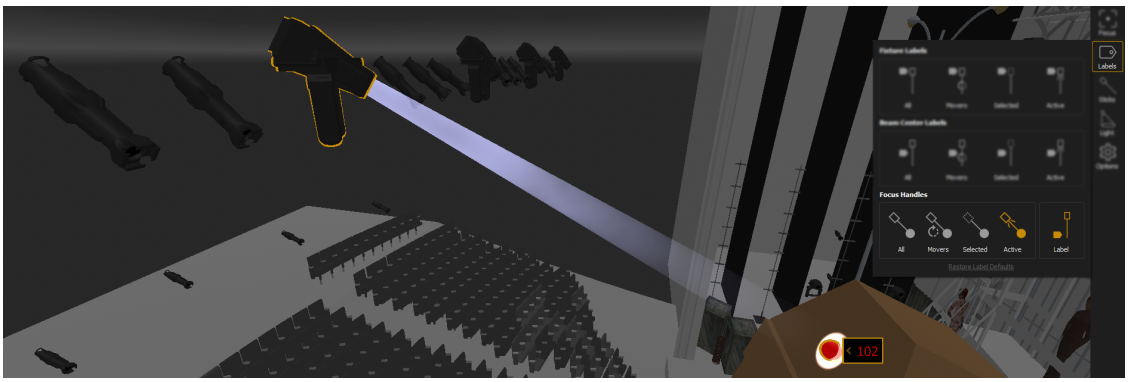
Durch Auswählen und Halten eines Objekts oder einer Ebene in Ihrem Augment3d-Modell wird das angewählte Gerät auf diese Stelle fokussiert. Umschalt-Linksklick der Maus aktiviert ebenfalls Klick-für-Fokus. Zum Bewegen der Geräte können Sie auch im Modell ziehen. Geräte ohne Pan/Tilt-Parameter müssen im Patch ausgewählt werden, damit Klick-für-Fokus funktioniert.

Weitere nützliche Werkzeuge

Werkzeug Beschriftung



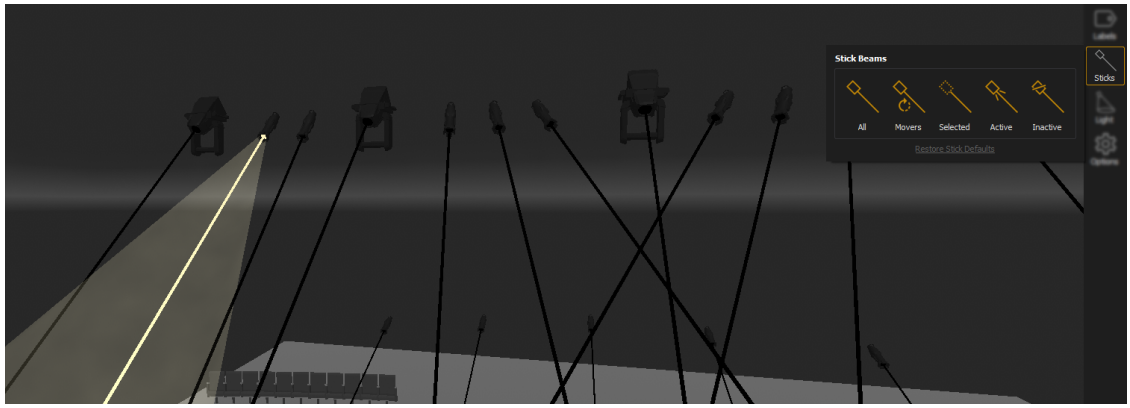
Beschriftungsfelder zeigen die Kreisnummer des Geräts an. Dies kann hilfreich sein um festzustellen, welches Gerät einen bestimmten Lichtkegel erzeugt.



Positionierungshebel erzeugen einen steuerbaren Punkt am Ende des Beams eines Movinglights, der gezogen werden kann, um ein einzelnes Gerät oder mehrere Geräte unter Beibehaltung ihrer räumlichen Beziehung zueinander gemeinsam zu fokussieren.

Weitere Informationen sind unter *Werkzeug Beschriftung (auf Seite 551)* zu finden.

Werkzeug Zeiger



Lichtkegel-Zeiger zeichnen eine Linie vom Gerät zu dem Ort, an dem der Beam auftrifft. Lichtkegel-Zeiger benötigen keine Intensität und können zum Fokussieren von Geräten verwendet werden, die momentan keine Ausgabe generieren.

Weitere Informationen sind unter *Werkzeug Zeiger (auf Seite 552)* zu finden.

Werkzeug Focus

Verwenden Sie die Funktion Positionierungsoffset, um einen vertikalen Offset vom geklickten Ort einzustellen, damit der Fokus auf den Brustkorb oder das Gesicht eines Schauspielers statt auf den Boden, auf dem dieser steht, gerichtet wird.

Weitere Informationen sind unter *Werkzeug Focus (auf Seite 551)* zu finden.

Augment3d-Objekte

Objekte sind alle Elemente Ihres Augment3d-Modells, die keine Geräte sind.

Objekte hinzufügen

Es gibt zwei Möglichkeiten, um ein Objekt zum Augment3d-Modell hinzuzufügen.

Aus der Bibliothek

Objekte können aus der *Bibliothek (auf Seite 535)* gezogen und im Modell platziert werden.

Hinweis: *Objekte werden mit einer Position (0,0,0) auf den XYZ-Achsen erstellt, wenn sie dem Modell hinzugefügt werden.*

Aus der Hierarchie

Um Objekte aus der Hierarchie hinzuzufügen, führen Sie einen Rechtsklick aus, wählen Sie **Erstellen** und anschließend das hinzuzufügende Objekt.

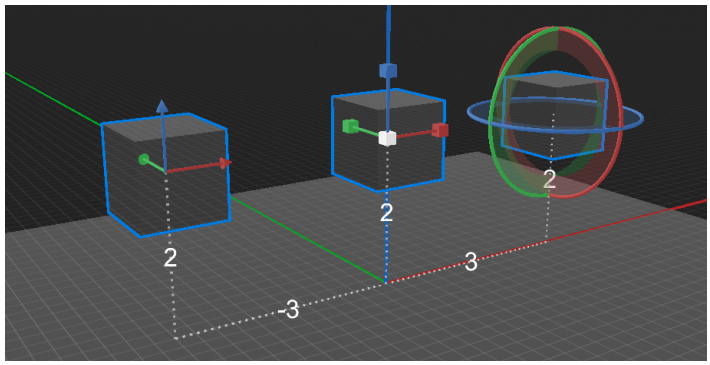
Objekte kopieren

Objekte können kopiert und eingefügt werden, indem Sie das Objekt in der *Hierarchie (auf Seite 545)* auswählen und mit STRG + C kopieren. Verwenden Sie STRG + V, um das Objekt einzufügen. Sie können ausgewählte Objekte auch mit STRG + D duplizieren. Wenn Sie unter macOS arbeiten, verwenden Sie CMD statt STRG.

Augment3d-Objekte ändern

Die Position, Skalierung und Rotation von Objekten in einem Augment3d-Modell können mithilfe eines der Werkzeuge in der Werkzeugleiste geändert werden. Siehe *Werkzeuge im Bearbeitungsmodus (auf Seite 554)*

Durch die Auswahl eines der Änderungswerkzeuge aus der Werkzeugleiste wird das/die ausgewählte(n) Objekt(e) in den entsprechenden Änderungsmodus versetzt (Verschieben, Skalierung und Rotation, wie unten von links nach rechts aufgeführt).



Diese Parameter können auch mithilfe der Schnelltasten im Inspektor geändert werden. Siehe *Rotation (auf Seite 549)*.

Position

Wählen Sie das Werkzeug Move aus. Ziehen Sie an einer der Achsen X/Y/Z, um das Objekt in die entsprechende Richtung zu verschieben. Für Objekte, die von ihrer Standardposition 0,0,0 weg bewegt wurden, wird eine Bemaßung zum Ursprung angezeigt.

Größe

Wählen Sie das Werkzeug Skalieren aus. Ziehen Sie an einer der Achsen X/Y/Z, um das Objekt in die entsprechende Richtung zu vergrößern. Ziehen Sie am weißen Kasten in der Mitte, um alle Abmessungen proportional zu skalieren.

Rotation

Wählen Sie das Werkzeug Drehen aus. Ziehen Sie an einer der Achsen X/Y/Z, um das Objekt in die entsprechende Richtung zu drehen. Der Punkt, um den die Drehung erfolgt, kann im Inspektor definiert werden. Siehe *Pivot (auf Seite 549)*.

Szenenelemente

Sie möchten unter Umständen die Sichtbarkeit und Position von Augment3d-Objekten mithilfe von Stimmungen, Submastern usw. ändern. Zu diesem Zweck stehen im Patch unter **{Typ} > {Hersteller} > {ETC Fixtures} > {Scenic Element}** zwei neue Profile zur Verfügung.

Hinweis: *Objekte, die als Szenenelemente gepatcht sind, sind von der Steuerung durch den Hauptsteller und* ***[Select Active]*** *ausgenommen.*

Scenic Element

Ein Objekt, das in einem Kreis verschachtelt ist, der als szenisches Element gepatcht ist, kann je nach Stimmung ein- oder ausgeblendet werden, indem dem Kreis ein Intensitätswert zugewiesen wird. Jeder Intensitätswert größer als 0 % zeigt das verschachtelte Objekt an.

Ein Beispiel wäre ein Objekt, das in Akt I auf der Bühne ist, für Akt II aber abgebaut wird. Anstatt das Objekt aus Augment3d zu entfernen, blenden Sie es einfach aus, indem Sie dem Kreis des Szenenelements in den Stimmungen von Akt II einen Intensitätswert von 0 zuweisen.

Verschiebbare Szenenelemente (Scenic Element Movable, SEM)

Ein Objekt, das in einem Kreis verschachtelt ist, der als solches Szenenelement gepatcht ist, kann wie oben beschrieben ein- oder ausgeblendet werden, kann jedoch auch je nach Stimmung seine Position, Ausrichtung und Rotation ändern.

Ein Beispiel wäre ein Objekt, das zwar während der gesamten Vorstellung auf der Bühne verbleibt, jedoch zwischen Akt I und II die Position wechselt. Anstatt ein separates Objekt für jeden Akt zu erstellen, können Sie dasselbe Objekte verwenden und einfach die Position und Ausrichtung seines SEM-Kreises in den Stimmungen von Akt II ändern.

SEMs bearbeiten

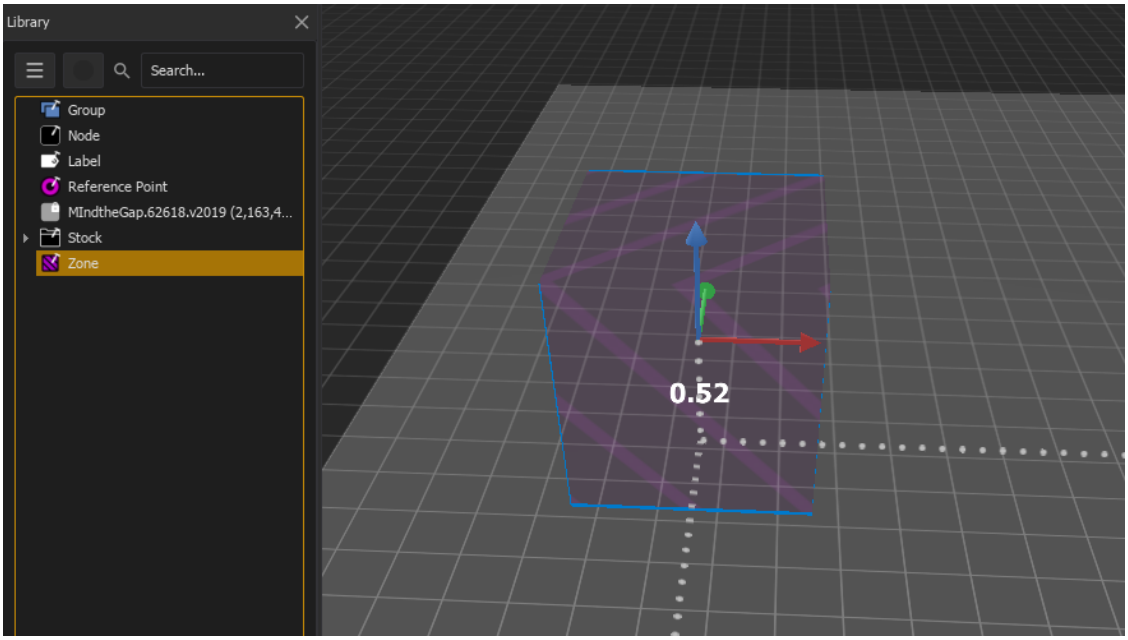
Nachdem ein Kreis als SEM gepatcht wurde, können seine Position und Ausrichtung festgelegt werden, indem Sie Werte in *Patch > Augment3d (auf Seite 201)* eingeben oder eines der entsprechenden Werkzeuge in *Augment3d-Editiermodus* verwenden.

Die Positions- und Ausrichtungsdaten legen den Ursprungspunkt des SEM fest. Wenn ein SEM im Live-, Blind- oder Staging-Modus verschoben wird, wird die neue Position in Augment3d als mit dem Ursprung verknüpft angezeigt. Änderungen an dieser neuen Position in Augment3d sind temporär und werden beim Beenden des Bearbeitungsmodus auf die Werte für den Live-, Blind- oder Staging-Modus zurückgesetzt.

Augment3d-Zonen

Zonen sind Volumen (Bereiche Ihres Raums), die in Augment3d definiert werden können und sich auf Geräte auswirken, deren Beam mit ihnen interagiert. Das Geräteverhalten kann konfiguriert werden und verwendet Overwritewerte, die vorübergehend gespeicherte oder

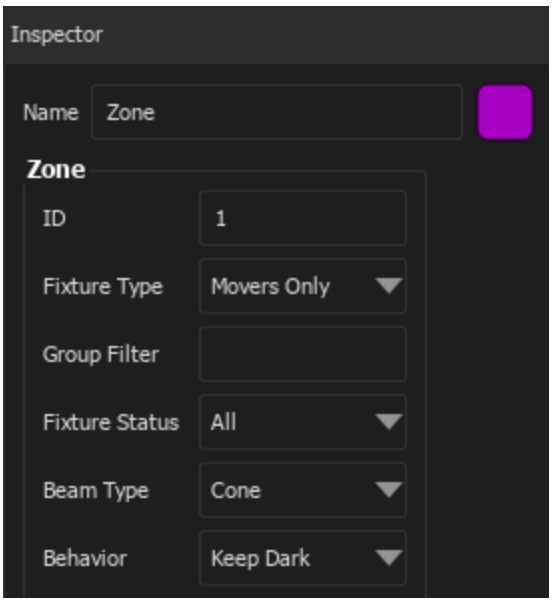
manuelle Werte außer Kraft setzen.



Zonen erscheinen in der *Bibliothek (auf Seite 535)* als eindeutige Objekttypen, die dem Augment3d-Modell hinzugefügt werden können.

Konfigurieren von Zonen

Nachdem sie zum Modell hinzugefügt wurden, können Zonen im *Inspektor (auf Seite 548)* konfiguriert werden.



Es sind Felder verfügbar, in denen Sie den Namen, die Farbe und die eindeutige ID-Nummer der Zone zusammen mit den folgenden Optionen festlegen können:

- **Gerätetyp**: Geben Sie an, welcher Gerätetyp von der Zone betroffen ist. Gruppenfilter (s. unten) werden ebenfalls berücksichtigt.
  - **Nur Moving Lights** : Nur bewegliche Geräte mit Pan/Tilt-Parametern.
  - **Alle Geräte** : Alle Gerätetypen, einschließlich konventionelle Geräte mit Einzelparametern.
- **Gruppenfilter**: Geben Sie optional eine Gruppe von Geräten an, die auf die Zone reagieren sollen, zusammen mit der Einstellung unter Gerätetyp.
- **Gerätestatus**: Gibt an, welche Geräte basierend auf ihrem aktuellen aktiven Status betroffen sind.
  - **Alle**: Alle aktiven und inaktiven Geräte.
  - **Nur aktive**: Nur Geräte mit einer Intensität größer null.
  - **Nur inaktive**: Nur Geräte mit einer Intensität von null.
- **Beam-Typ**: Wählen Sie aus, welcher Teil des Geräte-Beams sich mit der Zone schneidet.
  - **Kegel**: Die äußerste Kante des Beams.
  - **Zeiger**: Der Mittelpunkt des Beams.

Hinweis: *Bei Beam-Type „Kegel“, wird der Zonenschnittpunkt vom standardmäßigen Abstrahlwinkel des Geräts abgeleitet, einschließlich der Zonenparameter. Beam-Änderungen von Blendenschiebern, Iris und anderen Parametern werden derzeit nicht berücksichtigt.*

- **Verhalten**: Legt das Override-Verhalten fest, das ausgeführt wird, wenn die Geräte-Beams die Zonengrenze ein- oder ausgehend überschreiten, und zwar anhand der angegebenen Fade-out- und Fade-in-Zeit.
  - **Dunkel halten**: Überschreibt die Geräte-Intensität mit 0.
  - **Aufhellen**: Überschreibt die Geräte-Intensität mit 100.
  - **Palette anwenden**: Wendet eine bestimmte Intensity-, Focus-, Color- oder Beam-Palette an.
  - **Preset anwenden**: Wendet ein bestimmtes Preset an.
  - **Trigger**: Führt bis zu zwei Makros aus.

Abhängig vom ausgewählten Verhalten sind weitere Konfigurationsoptionen verfügbar:

- **Fade Out (Sek.)**: Legt die Fade-Out-Zeit der Änderung von Intensität, Palette oder Preset fest.
- **Fade In (Sek.)**: Legt die Fade-In-Zeit der Änderung von Intensität, Palette oder Preset fest.
- **Ziel**: Gibt an, welche Palette oder welches Preset angewendet werden soll.
- **Eintrittsmakro**: Gibt an, welches Makro ausgeführt werden soll, wenn Geräte-Beams die Zonengrenze eingehend überschreiten.
- **Austrittsmakro**: Gibt an, welches Makro ausgeführt werden soll, wenn Geräte-Beams die Zonengrenze ausgehend überschreiten.

Zonenbasierte Geräteanweisungen verändern gespeicherte oder manuelle Werte mit Override-Werten. Wenn ein oder mehrere Geräte-Beams die Zonengrenze eingehend überschreiten, wird Override angewendet, und die Geräte folgen der Zonenkonfiguration. Dies wird in Live durch pinkfarbenen Text angezeigt, der auf die Zonenquelle hinweist (siehe *Farbkennungen (auf Seite 112)*).



Sobald ein Gerät die Zone wieder verlässt, wird Override freigegeben und die Hintergrunddaten wiederhergestellt.

Wenn ein inaktives Gerät, das eine Zone schneidet, dann aktiv gemacht wird, passiert nichts. Das konfigurierte Verhalten tritt nur auf, wenn sich ein aktiver Lichtkegel oder Lichtkegel-Zeiger in eine Zone bewegt oder sich eine Zone in einen aktiven Lichtkegel oder Lichtkegel-Zeiger bewegt.

Zonen mit Szenenelementen

Wie andere Augment3d-Objekte können auch Zonen unter *Szenenelemente (auf Seite 573)* verschachtelt werden. Bei einem Szenenelement ermöglicht Ihnen dies, Zonen im Augment3d-Modell ein- oder auszublenden. Beim Ausblenden wird die Zonenprogrammierung auf keines der Geräte angewendet. Auf diese Weise können Sie das Geräteverhalten direkt aktivieren oder deaktivieren, indem Sie die Zone einfach ein- oder ausblenden.

Das Verschachteln einer Zone unter einem verschiebbaren Szenenelement (SEM, Scenic Element Moveable) ermöglicht Ihnen, der Zone weitere Bewegungs- und Drehungsanweisungen zu geben, zusätzlich zum Ein- und Ausblenden. Dies ermöglicht verschiedene weitere Programmiermöglichkeiten, da Zonen jetzt in oder aus dem Bewegungspfad von Lichtkegeln bewegt werden können, damit Geräte dynamisch reagieren können. Dies kann insbesondere bei Systemen mit konventionellen, nicht beweglichen Geräten nützlich sein.

Augment3d-Objekte importieren

Sie können benutzerdefinierte 3D-Objekte in Augment3d *Mit dem Browser arbeiten (auf Seite 90)* über **Datei > Importieren > Augment3d szenische Materialien** oder über den Bearbeitungsmodus von Augment3d über **Datei > In Bibliothek importieren > 3D-Modell importieren** importieren. Wenn Augment3d als externe Anzeige ausgeführt wird, müssen Objekte über den Bearbeitungsmodus von Augment3d auf den externen Computer importiert werden.

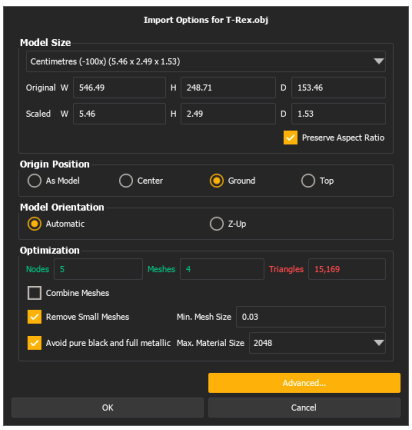
Sobald der Import abgeschlossen ist, erscheint die Datei in der Bibliothek. Ziehen Sie sie in Ihren Arbeitsbereich, um sie dem Modell hinzuzufügen.

VORSICHT: *Benutzerdefinierte Objekte müssen im Augment3d-Modell verwendet werden, damit sie mit der Vorstellungsdatei gespeichert werden. Benutzerdefinierte Materialien, die nicht hinzugefügt wurden, werden beim Herunterfahren von Augment3d gelöscht.*

Die vollständige Liste der unterstützten 3D-Dateiformate finden Sie unter *Unterstützte 3D-Dateiformate (auf Seite 580)*.

Importoptionen

Nach Auswahl einer Datei mithilfe des Dateibrowsers wird das Fenster mit den Importoptionen angezeigt.



Verwenden Sie die verfügbaren Optionen, um den Import so zu konfigurieren, dass er Ihre Datei in Augment3d korrekt widerspiegelt.

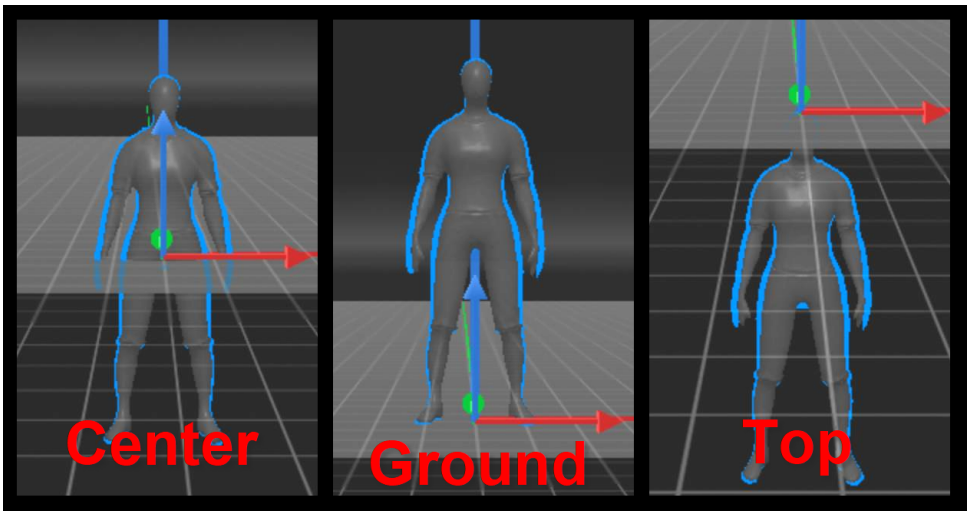
Modellgröße

Die ursprünglichen Objektabmessungen werden in der ursprünglichen Einheit angezeigt. Wählen Sie eine andere Maßeinheit aus der Dropdown-Liste aus, um das Objekt mit dieser Einheit zu importieren.

Hinweis: *Vectorworks rechnet Objekte beim Export in metrisch um, selbst wenn diese mit imperialen Maßeinheiten gezeichnet wurden. Die Auswahl von Metern beim Import ist optimal, prüfen Sie skalierte Werte jedoch auf Genauigkeit.*

Ursprungsposition

Gibt die Position des Objekts relativ zum Ursprung an, wenn es dem Modell aus der Bibliothek hinzugefügt wird. Die Standardeinstellung ist **Boden**.



- **Als Modell** – Das Objekt wird anhand des im Objektmodell definierten Ursprungspunkts platziert.
- **Mitte** – Das Objekt wird auf den Ursprung zentriert.
- **Boden** – Die Grundfläche des Objekts wird auf den Ursprung ausgerichtet.
- **Oben** – Die Oberseite des Objekts wird auf den Ursprung ausgerichtet.

Optimierung

Eine farbcodierte Anzeige für Knoten, 3D-Netze und Dreiecke im Objekt. Eine große Anzahl von diesen Eigenschaften in einem importierten Objekt kann sich auf die Leistung von Augment3d auswirken. Wenn das Objekt mehr als die empfohlene Anzahl von Eigenschaften enthält, wird die Zahl rot angezeigt.

Wählen Sie **3D-Netze kombinieren** aus, um alle Netze im Objekt zu kombinieren. Dies kann nicht rückgängig gemacht werden.

{Erweitert}

Hiermit werden die folgenden weiteren Importoptionen angezeigt:

Modellgröße

- **Seitenverhältnis beibehalten** – Wenn dies deaktiviert ist, können Sie die skalierten Abmessungen unabhängig voneinander einstellen. Standardmäßig aktiviert.

Modellausrichtung

Anders als manche 3D-Software verwendet Augment3d die Z-Ebene für eine Positionierung nach oben/unten. Standardeinstellung ist **Automatisch**.

- **Automatisch** – verwendet die Koordinatenzuordnung aus der Quellsoftware.
- **Z oben** – weist Z als nach oben/unten zu.

Hinweis: *Falls Ihr Modell auf einer Seite liegend importiert wird, importieren Sie mit Z-Oben erneut.*

Optimierung

- **Kleine 3D-Netze entfernen** – entfernt Polygonnetze unterhalb einer bestimmten Größe aus dem Objekt.
- **Min. Netzgröße** – legt die Mindestgröße für 3D-Netze fest.
- **Reines Schwarz und Vollmetall vermeiden** - vermeidet vollkommen schwarze oder

- vollständig metallische Materialien, indem sie auf fast rein angepasst werden.
- Max. Materialgröße - legt die maximale Größe des Materials fest.

Unterstützte 3D-Dateiformate

Optimale Importformate

Augment3d unterstützt das Importieren von Modell- und Geräte-Informationen in einer einzelnen Datei aus den folgenden Programmversionen (oder höher):

- Vectorworks 2023, Service Pack 3
  - MVR
- Capture 2022
  - MVR
  - Capture Model GITF
- WYSIWYG R46
  - MVR



Hinweis: *Ältere Versionen von Vectorworks erfordern ein Plugin für den Augment3d-Import. Siehe* *Vectorworks Augment3d-Plugin (auf Seite 749)*.

Diese 3D-Dateiformate haben sich für den Import in Augment3d bewährt:

- DAE
- ZAE
- FBX

DAE-Dateien, auch bekannt als Collada-Dateien, sind das optimale Exportformat für Augment3d von AutoCAD und Vectorworks.

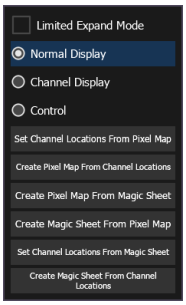
Alle kompatiblen 3D-Formate

Dies ist eine vollständige Liste aller 3D-Dateiformate, die mit Augment3d kompatibel sind:

- 3D
- 3DS
- 3MF
- AC
- AC3D
- ACC
- AMF
- ASE
- ASK
- ASSBIN
- B3D
- BLEND
- BVH
- COB
- CSM
- DAE
- DXF
- ENFF
- FBX
- GLB
- GLTF
- HMP
- IFC
- IFCZIP
- IRR
- IRRMESH
- LWO
- LWS
- LXO
- MD2
- MD3
- MD5ANIM
- MD5CAMERA
- MD5MESH
- MDC
- MDL
- MESHXML
- MESH
- MOT
- MS3D
- NDO
- NFF
- OBJ
- OFF
- OGEX
- PK3
- PLY
- PMX
- PRJ
- Q3O
- Q3S
- RAW
- SCN
- SIB
- SKP
- SMD
- STL
- TER
- UC
- VTA
- X
- X3D
- X3DB
- XGL
- XML
- ZAE
- ZGL

Augment3d mit Magic Sheets und Pixelmaps

Ein Rechtsklick auf den Reiter des Augment3d-Tabs zeigt Optionen in Verbindung mit Pixelmaps (siehe *Virtueller Medienserver (auf Seite 585)*) und Magic Sheets (siehe *Magic Sheets (auf Seite 509)*).



Das Kontextmenü verfügt außerdem über Optionen zum Einstellen des Anzeigemodus von Augment3d. Siehe **Setup** > *Benutzer > Anzeigen (auf Seite 241)* > **{Augment3d-Anzeigemodus}**.

Augment3d mit Pixelmaps

Gerätepositionen aus Pixelmap setzen

Mit dieser Option können Sie Gerätepositionen aus einer bestehenden Pixelmap in Ihre Vorstellungsdatei übertragen.

Geben Sie die Nummer der Pixelmap und etwaige X/Y/Z-Begrenzungen an. Wählen Sie **{Bestätigen}**, um die Geräte in Ihrer Vorstellung an den gleichen Koordinaten zu platzieren, an denen diese in der Pixelmap existieren.

Pixelmap aus Gerätepositionen erzeugen

Diese Option ermöglicht Ihnen die Verwendung Ihrer bestehenden Augment3d-Gerätepositionen für die Erstellung einer Pixelmap.

Geben Sie die Kamerarichtung, aus der die Gerätepositionen übernommen werden, sowie eine Pixelmap-Nummer an. Wählen Sie **{Bestätigen}**, um eine Pixelmap mit Geräten an den gleichen Positionen, an denen diese im Augment3d-Modell existieren, zu erstellen.

Hinweis: *Diese Option wird durch die Geräteauswahl beeinflusst. Wenn keine Geräte ausgewählt wurden, werden alle Geräte im Augment3d-Modell zur Pixelmap hinzugefügt.*

Pixelmap aus Magic Sheet erzeugen

Diese Option ermöglicht Ihnen das Erstellen einer Pixelmap aus einem bestehenden Magic Sheet.

Geben Sie an, welche Pixelmap erstellt und aus welchem Magic Sheet die Daten abgerufen werden sollen. Wählen Sie **{Bestätigen}**, um eine Pixelmap mit Geräten an den gleichen Positionen, an denen diese im Magic Sheet existieren, zu erstellen.

Augment3d mit Magic Sheets

Magic Sheet aus Pixelmap erzeugen

Diese Option ermöglicht Ihnen das Erstellen eines Magic Sheets aus einer bestehenden Pixelmap.

Geben Sie an, welches Magic Sheet erstellt und aus welcher Pixelmap die Daten abgerufen werden sollen. Wählen Sie **{Bestätigen}**, um ein Magic Sheet mit Geräten an den gleichen Positionen, an denen diese in der Pixelmap existieren, zu erstellen.

Gerätepositionen aus Magic Sheet setzen

Mit dieser Option können Sie Gerätepositionen aus einem bestehenden Magic Sheet in Ihre Vorstellungsdatei übertragen.

Geben Sie die Nummer des Magic Sheets und etwaige X/Y/Z-Begrenzungen an. Wählen Sie **{Bestätigen}**, um die Geräte in Ihrer Vorstellung an den gleichen Positionen zu platzieren, an denen diese im Magic Sheet existieren.

Magic Sheet aus Gerätepositionen erzeugen



Hinweis: *Diese Option wird durch die Geräteauswahl beeinflusst. Wenn keine Geräte ausgewählt wurden, werden alle Geräte im Augment3d-Modell zum Magic Sheet hinzugefügt.*

Diese Option ermöglicht Ihnen die Verwendung Ihrer bestehenden Augment3d-Gerätepositionen für die Erstellung eines Magic Sheets.

Sie können die Kamerarichtung angeben, aus der die Gerätepositionen übernommen werden, sowie eine Nummer für das zu erstellende Magic Sheet. Wählen Sie **{Bestätigen}**, um ein Magic Sheet mit Geräten an den gleichen Positionen, an denen diese im Augment3d-Modell existieren, zu erstellen.

Skalierung

Die Skalierung wird als Verhältnis von Pixeln zu 1 Meter gemessen. Die Standardeinstellung ist 80, wobei ein Magic Sheet mit 80 Pixeln für jeden Meter im Augment3d-Modell erstellt wird. Es kann eine beliebige Skalierung von 1 bis 200 eingegeben werden.

Kapitel 27

Virtueller Medienserver

Virtueller Medienserver 585
Pixelmap-Medien 585
Pixelmaps einrichten 587
Pixelmap-Eigenschaften einrichten 587
Mit dem virtuellen Medienserver arbeiten 589
Effektlayer 593
Pixelmapping in einem Multikonsolensystem 595

Virtueller Medienserver

Die Funktion des virtuellen Medienservers von Eos besteht aus zwei Bereichen: dem virtuellen Medienserver und seinen virtuellen Layern und Pixelmaps. Diese Bereiche sind vollständig voneinander abhängig.

Der virtuelle Medienserver ist eine Funktion zur Erstellung von Layouts von Geräten, sogenannten Pixelmaps, die Medieninhalte (Bilder, Filme, Texte und prozedural generierte Effekte) durch virtuelle Medienlayer auf die Pixelmap anwenden.

Eine Pixelmap ist ein Layout von Geräten auf einem Raster, das die Playback-Reihenfolge und die Art und Weise festlegt, wie die Daten interpretiert und ausgegeben werden, um das gewünschte Bild oder den gewünschten Effekt zu erzeugen. Eine Pixelmap erzeugt Beziehungen zwischen den Kreisen in einem X-Y-Raster, sodass die Kreise und ihre Parameter mit Pixeln in einem Bild verknüpft werden können.

Ein virtueller Medienlayer enthält einen Teil des Medieninhalts. Eine Pixelmap kann bis zu 12 virtuelle Medienlayer enthalten, die übereinander gestapelt oder separat genutzt werden können.

Pixelmap-Medien

Bild-, Video-, HTML- und Textdateien können auf eine Pixelmap angewendet werden. Eine Grundbibliothek mit Medien kann durch Installation des Eos Family Pixel Mapping Installer bezogen werden.

Medieninhalte importieren

Sie können zusätzliche Medieninhalte importieren. Die Dateien müssen nach der Konvention Dateinummer_Dateiname benannt werden, z. B. 002_Vulkan.mov.

Größe, Auflösung und Länge der importierten Inhalte sollten so gering wie möglich sein. Ein Standardvideo hat beispielsweise eine Größe von weniger als 10 MB, eine Auflösung von weniger als 320×180 und eine Länge von 2-20 Sekunden.

über die folgenden Methoden hinzugefügt.

Alle Pixelmap-Medien importieren

Importieren Sie Medien automatisch über **Datei > Importieren > Pixelmap-Medien > Alle Pixelmap-Medien**.

Beim Importieren stehen unter anderen diese Optionen zur Verfügung:

- **{Bibliothek (1-255)}** – wählt die Bibliothek zum Importieren von Medien aus.
- **{Datei (0-255)}** – wählt die Dateinummer aus.
- **{Bibliotheken neuordnen}** – geben Sie an, ob die Bibliothek auf dem Ursprungsgerät neu nummeriert wird oder nicht. Wenn die Bibliothek des Ursprungsgeräts nicht nummeriert ist, wird ihr die angegebene Bibliotheksnummer zugewiesen.
- **{Dateien sortieren}** – Geben Sie an, ob die Dateien auf dem Ursprungsgerät neu nummeriert werden. Wenn die Datei(en) des Ursprungsgeräts nicht nummeriert ist (sind), wird (werden) ihr die angegebene Dateinummer zugewiesen.
- **{Überschreiben}** – überschreibt die vorhandenen Mediendateien.
- **{Import starten}** – leitet den Importvorgang ein. Ein Fortschrittsbalken zeigt den Status des Importvorgangs an. Wählen Sie zum Abschluss **{Fertig}** aus.
- **{Abbrechen}** – hält das Importieren an und beendet die Anzeige.

Pixelmap-Medien dieser Show importieren

Dies importiert alle Medien, die für die aktuelle Vorstellungsdatei benötigt werden, die von Backup- und Client-Konsolen verwendet wird, über **Datei > Importieren > Pixelmap-Medien > Pixelmap-Medien** dieser Show.

Für weitere Informationen zur Synchronisierung von Medieninhalten siehe *Medienarchive synchronisieren (auf Seite 597)*.

Mit Dateiverwaltung importieren

Über **Shell >** *Setup > Verwaltung (auf Seite 627)* **> {Dateimanager}** können Sie Medien manuell importieren. Die Dateien sollten vor dem Import manuell nummeriert werden.

Unterstützte Medienformate

Bild

- .gif
- .jpg
- .png
- .svg
- .tiff

Video

Die folgenden Videoformate werden empfohlen:

- .gif
- .mov (.H264-Kodierung)
- .mp4

Eine vollständige Liste der unterstützten Videoformate finden Sie unter etcconnect.com.

HTML & Text

- .htm
- .html
- .txt

Medieninhalte exportieren

Pixelmap-Medien exportieren

Exportieren Sie automatisch alle in der aktuellen Vorstellungsdatei verwendeten Medien über **Datei > Exportieren > Pixelmap-Medien dieser Show**. Wählen Sie dabei das Gerät aus, zu dem Sie die Medieninhalte exportieren möchten. Dazu gehören alle Pixelmap-Medien, die in Stimmungen, Presets, Submastern usw. gespeichert sind.

In dieser Anzeige gibt es nur zwei Möglichkeiten:

- **{Export starten}** – leitet den Exportvorgang ein. Ein Fortschrittsbalken zeigt den Status des Importvorgangs an. Wählen Sie zum Abschluss **{Fertig}** aus.
- **{Abbrechen}** – hält das Exportieren an und schließt die Anzeige.

Mit Dateiverwaltung exportieren

Das Exportieren mit dem Dateimanager ist dem Vorgang des Importierens sehr ähnlich. Im Medien-Archiv-Ordner wählen Sie die Dateien aus, die Sie exportieren möchten. Sie können diese entweder kopieren oder auf Ihr Gerät verschieben.

Pixelmaps einrichten

Eine Pixelmap ist ein Layout von Geräten auf einem Raster, das die Playback-Reihenfolge und die Art und Weise festlegt, wie die Medieninhalte interpretiert und ausgegeben werden, um das gewünschte Bild oder den gewünschten Effekt zu erzeugen. Eine Pixelmap erzeugt Beziehungen zwischen den Geräten in einem X-Y-Raster, sodass die Kreise und ihre Parameter mit Pixeln in einem Bild verknüpft werden können.

Einschränkungen von Pixelmaps sind:

- 40 Pixelmaps pro Vorstellungsdatei
- 12 Layer pro Pixelmap
- 16.384 Pixel pro Pixelmap

Öffnen Sie die Pixelmap-Anzeige über **[Displays] > {Mehr Softkeys} > {Pixelmaps}**. Die Anzeige kann auch vom Home-Bildschirm aus oder mit **[Tab] [9]** geöffnet werden.

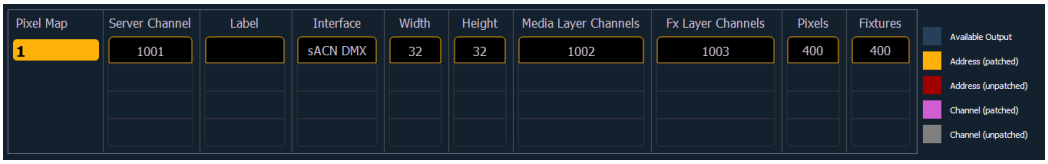
Hinweis: *Bewegen Sie den Cursor über die Pixelmap, um die Spalten- und Zeilenposition für das Pixel anzuzeigen.*

In der Anzeige der Pixelmap wird jede numerische Eingabe als Pixelmap angenommen. Jede Pixelmap muss eine eindeutige Nummer haben.

Um eine Pixelmap zu erstellen, geben Sie die Nummer ein, die Sie ihr zuweisen möchten und drücken **[Enter]**.

Layer zuordnen

Der virtuelle Medienserver und der/die virtuellen Layer müssen der Pixelmap zugeordnet werden.



Fügen Sie der Pixelmap mit den Softkeys **{Server Kreis}**, **{Media Layer Kreis}** und **{Effekt Layer Kreis}** die zu patchenden Kreise zu. Wenn diese Kreise noch ungepatcht sind, patcht Eos sie entsprechend automatisch. Wenn Kreise schon einem anderen Gerätetyp zugeordnet sind, wird ein Fehler angezeigt.

Wenn Sie es vorziehen, Pixelmap-Layer zunächst im Patch zuzuordnen, stehen Ihnen dafür Profile unter **{Typ} > {Hersteller} > {ETC Fixtures} > {Virtual}** zur Verfügung.

Hinweis: *Im Patch müssen Pixelmap-Layern keine Adressen zugeordnet werden.*

In dieser Anzeige können Sie ebenfalls die Pixelmap mit einem Namen versehen, die zu verwendenden Interfaces zuweisen und die Breite und Höhe anpassen. Spalten- und Zeilenraster können entweder in der Pixelmapliste oder in der Editieranzeige numerisch erstellt werden. Die Raster können bei der Anzeige einer Pixelmap helfen.

Pixelmap-Eigenschaften einrichten

Nachdem Layer gepatcht wurden, drücken Sie den Softkey **{Edit}**, um die Geräte auszuwählen.

In der Bearbeitungsmaske können Sie das Array und die Art der Geräte festlegen. Dazu können Sie Pixel aus der Map auswählen, indem Sie einen Touchscreen verwenden oder die linke Maustaste gedrückt halten und über die Pixel ziehen, die Sie auswählen möchten.

Nachdem die Pixel ausgewählt wurden, müssen Sie ihren Gerätetyp auswählen und anschließend die Startadresse oder den Startkreis zuweisen.

- Wenn entweder **{Start Kreis}** oder **{Startadresse}** ausgewählt wurde, werden beide Felder gelöscht.
- Adressbasierte Pixel können sich nicht mit kreisbasierten Pixeln überlappen. Dies schließt alle DMX-Adressen des Geräts ein.
- Wenn Sie **{Start Kreis}** verwenden, werden alle überlappenden kreisbasierten Pixel entfernt und alle überlappenden adressbasierten Geräte werden entpatcht.
- Wenn Sie **{Startadresse}** verwenden, werden alle überlappenden adressbasierten Pixel entfernt und alle überlappenden kreisbasierten Geräte werden entpatcht.
- Wenn die Taste **[Data]** eingerastet ist, wird die Adresse für kreisbasierte Pixel angezeigt.
- Wenn die Taste **[Format]** gedrückt wird, wechselt die Adresse zwischen Port/Offset und Adressnummer.

Standardmäßig werden die Adressen in Zeilen organisiert, die von links nach rechts und von oben nach unten verlaufen. Die Editieranzeige zeigt eine Darstellung der aktuellen Zuweisung. Die Pixel sind farbkodiert, je nachdem, ob sie gepatcht wurden oder nicht. Auf dem Bildschirm wird eine Farbkodierung angezeigt.



Hinweis: *Jedes Pixel kann in seiner Größe angepasst werden, um die aktuellen Geräte besser darstellen zu können. Dies geschieht durch Auswahl des Pixels und anschließendes Ziehen der vertikalen und/oder horizontalen Rahmenlinien.*



Hinweis: *Eine Pixelmap kann mit gedrückter rechter Maustaste innerhalb der Editieranzeige verschoben werden. Die Pixelmap kann entweder mit einem Mausrad oder mit gedrückter Taste [**Format**] und durch Bewegen des Helligkeitsrads gezoomt werden.*

Verfügbare Optionen zum Ändern der Mappingreihenfolge:

- **{Horizontal}** – die Reihenfolge von links nach rechts auf rechts nach links umschalten
- **{Vertikal}** – die Reihenfolge von oben nach unten nach unten nach oben umschalten
- **{Ausrichtung}** – den Reihenfolge von Zeilen auf Spalten umschalten
- Klicken Sie **{Zuweisen}**, um die vorgenommenen Änderungen in der Editieranzeige anzuzeigen.

In der Editieranzeige werden die Softkeys auf die folgenden Mapping-Optionen umgestellt:



Hinweis: *Um die Änderungen anzuzeigen, die Sie mithilfe der Softkey-Mapping-Optionen vorgenommen haben, brauchen Sie nicht **{Zuweisen}** zu drücken.*

- {Rotieren 90}
- {Flip V}
- {Flip H}
- {Invertieren}

Mit **{Flash}** können Sie die Adressausgabe in der Editieranzeige überprüfen. **{Flash}** funktioniert genauso wie in Live.

Wenn die Bearbeitung beendet ist, drücken Sie den Softkey **{Fertig}**, um die Editieranzeige zu verlassen.

Mit dem virtuellen Medienserver arbeiten

Bevor Sie mit der Arbeit mit dem Virtuellen Medienserver beginnen, sollten Sie die Pixelmap-Vorschau vom Home-Bildschirm aus oder mit **[Tab] [1][0]** öffnen. Pixelmaps können über Encoder, ML-Kontrolle, mit **[Tab] [5]** oder über die Popup-Tools geändert werden.

Hinweis: *Um irgendeine Ausgabe zu erhalten muss für den Server-Kreis zusammen mit den von Ihnen verwendeten Layern auf eine Helligkeit gesetzt werden.*

Hinweis: *Sie können Park sowie Adress Check für den Output des virtuellen Medienservers verwenden.*

Serverkreis steuern

Wenn Sie mit den Server-Kreisen arbeiten, stehen Ihnen die folgenden Steuerelemente zur Verfügung:

- {Intens}
- {Pan} und {Tilt} – wird verwendet, um die Layer innerhalb des Rahmens anzupassen.
- {Color} – filtert Farben für alle Layer.
- {FoView} – Sichtfeld oder Perspektive. Dies betrifft nur Medien, bei denen {X Rotate} und/oder {Y Rotate} nicht auf 0 gesetzt sind.
- {Crossfade} – wird verwendet, um die Priorität einzustellen, wenn Geräte in der Pixelmap auch als Konsolenkreise verwendet werden. -100 gibt der Pixelmap Vorrang, +100 gibt dem Konsolenkreis Vorrang. Bei 0 (Standardeinstellung) wird der Ausgang mit HTP berechnet. Der Wert des Crossfade-Parameters des virtuellen Medienservers wird klein neben der Intensität angezeigt.
- {Blend} – eine Glättungsfunktion für Überblendungen. Es handelt sich um einen linearen Parameter, der standardmäßig auf Null gesetzt ist.
- {Inactive Media Behavior} – setzt das Verhalten des Layers, wenn die Intensität auf 0 steht, auf eine der folgenden Optionen:
  - Stop / Unload Layers – hält das Medium an und entlädt es aus dem Speicher
  - Pause Layers – hält das Medium an, lässt es aber im Speicher geladen
  - Let Layers play – Medium spielt mit 0 Intensität weiter
- {Scale} – stellt die Skalierung aller Layer ein.
- {Aspect Ratio} – stellt das Seitenverhältnis aller Layer ein.
- {XYZ Rotation Controls} – Rotationssteuerung für alle Layer.

Layerkreis steuern

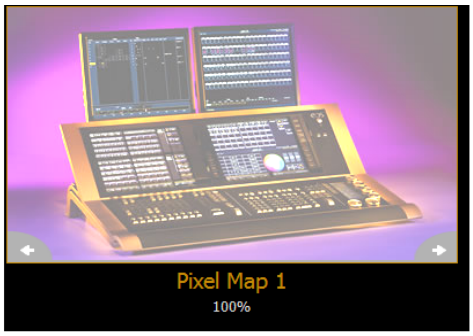
Wenn Sie mit den Layerkreisen arbeiten, stehen Ihnen die folgenden Parameter zur Verfügung:

- {Intens}
- {Pan} und {Tilt} – wird verwendet, um das Bild des einzelnen Layers innerhalb des Rahmens anzupassen.
- {Color} – filtert die Farbe des Inhalts. Wenn zum Beispiel alle Farben auf Voll gesetzt sind, wird der Inhalt alle Farben normal wiedergeben. Wenn die Farbe Blau jedoch auf 0 steht, werden nur die roten und grünen Pixel des Inhalts wiedergegeben. Mit den Farb- und Gel-Pickern kann die Farbfilterung schnell ausgewählt werden.
- {Negative Off/On} – mit „Negative On“ entspricht die Ausgabe dem Negativ des Inhalts. Wenn die Funktion ausgeschaltet ist, wird der Inhalt normal wiedergegeben.
- {Bild Helligkeit} – diese Funktion variiert je nach Intensität. Die folgenden Abbildungen zeigen die Unterschiede zwischen Brightness und Intensity der Bilder.

Hinweis: *Alle virtuellen Medienlayer arbeiten im 16-Bit-Farbmodus.*



0% Brightness, Full Intensity



50% Brightness, Full Intensity

- {Playback Mode 1}:
- {Display Centered}
- {Display In Frame}
- {Display Out Frame}
- {Play Loop Forward}
- {Play Loop Reverse}
- {Play Once Forward}
- {Play Once Reverse}
- {Stop}
- {Playback Speed}
- {In Point} – legt fest, an welcher Stelle (Frame-Nummer) Sie in den Clip einsteigen möchten.
- {Out Point} – legt fest, an welcher Stelle (Frame-Nummer) Sie den Clip verlassen möchten.
- {Mix Modes} – legt fest, wie die Layer interagieren. Die folgende Tabelle zeigt die verschiedenen verfügbaren Mischmodi. Zur Veranschaulichung der Modi wurden die folgenden Layer verwendet:



Top Layer | Bottom Layer

Modus	Beschreibung	Ergebnis
{Over} (Standard)	Oberer Layer mit unterem Layer gemischt	

Modus	Beschreibung	Ergebnis
{In}	Oberer Layer durch Opacity des unteren Layers vermindert	
{Out}	Oberer Layer durch invertierte Opacity des unteren Layers vermindert	
{Atop} (Obenauf)	Oberer Layer durch Opacity des unteren Layers vermindert und dann mit unterem Layer gemischt	
{Add}	Farbe und Opacity des oberen und unteren Layers addiert	
{Subtract}	Farbe und Opacity des oberen und unteren Layers von einander abgezogen	
{Multiply}	Farbe und Opacity des oberen und unteren Layers multipliziert	
{Screen}	Farben des oberen und unteren Layers invertiert und danach multipliziert	

Modus	Beschreibung	Ergebnis
{Overlay}	Erzeugt einen Multiplikations- oder Bildschirmeffekt auf der Grundlage der Helligkeit oder Dunkelheit des unteren Layers	
{Lighten}	Die Farbe des obersten Layers wird mit der Farbe des unteren Layers vermischt, wobei die hellere Farbe gewinnt	
{Darken}	Die Farbe des obersten Layers wird mit der Farbe des unteren Layers vermischt, wobei die dunklere Farbe gewinnt	
{Dodge}	Die Farbe des unteren Layers wird aufgehellt, um die Farbe des oberen Layers zu reflektieren	
{Burn}	Die Farbe des unteren Layers wird verdunkelt, um die Farbe des oberen Layers zu reflektieren	
{Hard Light}	Erzeugt einen Multiplikations- oder Bildschirmeffekt auf der Grundlage der Helligkeit oder Dunkelheit des oberen Layers	
{Soft Light}	Verdunkelt oder hellt Farben je nach dem oberen Layer auf	

Modus	Beschreibung	Ergebnis
{Xor}	Oberer Layer wird durch invertierte Opacity des unteren Layers vermindert und dann mit dem unteren Layer, der durch die invertierte Opacity des oberen Layers vermindert wird, vermischt.	

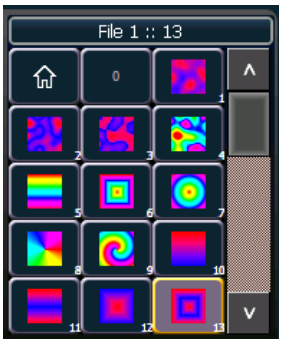
- **{Library}** – wählt die Bildbibliothek aus.
- **{File}** – wählt die Mediendatei innerhalb der ausgewählten Bibliothek aus.
- **{Mask On/Off}** – Masken nehmen einen oberen und unteren Layer, findet nicht-transparente Pixel, welche beide gemeinsam haben und zeigt dann die Pixel des oberen Layers.
- **{FoView}** – Perspektive. Dies betrifft nur Medien, bei denen **{X Rotate}** und/oder **{Y Rotate}** nicht auf 0 gesetzt sind.
- **{Loop In}** – legt den Startpunkt eines Farbverlaufs fest.
- **{Loop Out}** – legt den Endpunkt eines Farbverlaufs fest.
- **{Scale}** – ändert die Skalierung des Inhalts, sodass er entweder größer oder kleiner als der standardmäßige Inhalt des Playbacks ist.
- **{Aspect Ratio}** dehnt oder schrumpft den Inhalt nur entlang der X-Achse, sodass er breit oder gestaucht aussieht. Z Rotate kann verwendet werden, um das Seitenverhältnis entlang der Y-Achse zu ändern.
- **{XYZ Rotation Controls}** – Rotationssteuerung für alle Layer.

Effektlayer

Der virtuelle Medienserver ermöglicht die Verwendung prozedural generierter Inhalte. Dabei handelt es sich um Inhalte, die algorithmisch in Echtzeit erstellt werden, anstatt durch Rendering dateibasierter Medien.

Um prozedural generierte Inhalte nutzen zu können, müssen Sie den Pixelmap-Layer als virtuellen Effektlayer anstatt als virtuellen Medienlayer patchen. Das Einrichten der Pixelmap funktioniert gleich wie bei Verwendung virtueller Medienlayer. Es gibt zwei Versionen des Effektlayers, **{Effect Layer Ver 1.0}** und **{Effect Layer Ver 1.1}**.

Effektarten



Es gibt drei Haupteffektarten:

- **Farbverläufe** – einstellbare Farbverläufe mit Start- und Endfarben
- **Regenbogen-Farbverläufe**– fester Farbverlauf, volles Farbspektrum
- **Perlin Noise** – geeignet zum Animieren zufälliger Farbeffekte, einstellbarer Farbverläufe

Die Effekte sind in File 1 gespeichert. File 1:0 ist eine Ausgangsposition ohne Effekt. 1 bis 3 sind Perlin-Noise-Effekte, 4 ist ein Perlin-Noise-/Regenbogen-Farbverlauf, 5 bis 9 sind Regenbogen-Farbverläufe und 10 bis 19 sind Farbverläufe mit zwei Farben.

Effekte verfügen über verschiedene zusätzlichen Steuerungsoptionen.

Farbverläufen mit zwei Farben verwenden

Für die Effekte, die Farbverläufe mit zwei Farben (sowie Perlin-Noise) verwenden, gibt es mehrere Optionen zur Steuerung der Farbverläufe. Die beiden Farben werden als Start- und Endfarbe bezeichnet. Diese Optionen umfassen:

- **{Intensität}** und **{Intensität 2}** – gibt die Deckkraft der Start- bzw. Endfarben für den virtuellen Effektlayer 1.0 an. Wenn Sie einen zweifarbigen Effekt unter Verwendung dieses Layers einblenden möchten, müssen Sie sowohl **{Intensität}** als auch **{Intensität 2}** einblenden.
- **{Intensität 2}** und **{Intensität 3}** – legen die Deckkraft der Start- bzw. Endfarben fest. **{Intensität}** ist die Master-Deckkraftsteuerung für den gesamten Layer. Dies gilt für den virtuellen Effektlayer 1.1. Wenn Sie einen zweifarbigen Effekt unter Verwendung dieses Layers einblenden möchten, können Sie einfach **{Intensität}** einblenden.
- **{Red}**, **{Green}**, **{Blue}** oder **{Hue}** und **{Saturation}** – legt die Startfarbe fest. Sie können ebenfalls den Color-Picker für die Startfarbe verwenden.
- **{Red 2}**, **{Green 2}** und **{Blue 2}** – legt die Endfarbe fest. Sie können ebenfalls den Color-Picker für die Endfarbe verwenden.
- **{In Point 1}** und **{Out Point 1}** – ändert die Verteilung der beiden Farben im Farbverlauf. In Point 1 führt die Position der Startfarbe näher an die Endfarbe heran. Out Point 1 führt die Position der Endfarbe näher an die Startfarbe heran.
- **{Playback Modus 1}** – Basisanimation, vorwärts oder rückwärts.
- **{Playback Speed 1}** – Geschwindigkeit der Animation.
- **{Layer Effect}** – passt die Anzahl der Wiederholungen im Farbverlauf an. Layer Effect hat einen Bereich von -100 % bis 100 %. Beim Homewert von 0 % wird ein voller Farbverlauf angezeigt. Beim Bewegen in Richtung 0 % ist weniger vom Farbverlauf zu sehen, und in Richtung 100 % sind bis zu vier Wiederholungen des Farbverlaufs sichtbar.



Hinweis: *Die Schaltfläche **{Layer Effect 2}** ist für die Verwendung mit Perlin-Noise-Effekten vorgesehen.*

Regenbogen-Farbverläufe verwenden

Für Regenbogen-Farbverläufe können die Farben nicht angepasst werden. Die Anzahl der Wiederholungen kann jedoch mit der Taste **{Layer Effect}** eingestellt werden.
{Playback Modus 1} und **{Playback Speed 1}** funktionieren auf dieselbe Weise wie bei Farbverläufen mit zwei Farben.

Perlin-Noise verwenden

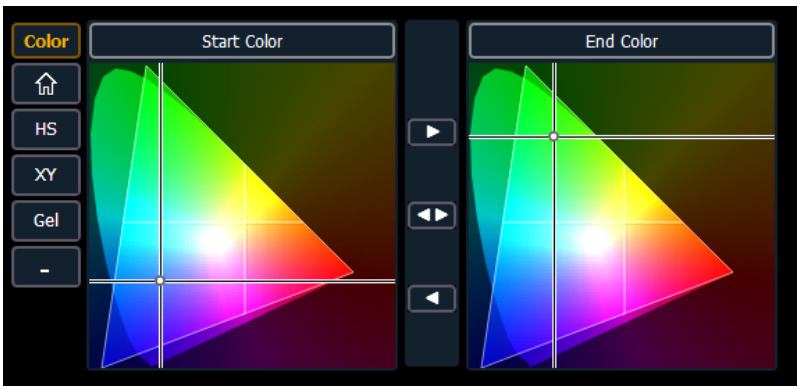
Für Perlin-Noise-Effekte gibt es zwei verschiedene Optionen zur Steuerung:

- **{Playback Modus 1}** – Noise-Basisanimation, vorwärts oder rückwärts.
- **{Playback Speed 1}** – Geschwindigkeit der Animation.
- **{Layer Effect}** – regelt das Bildrauschen. -100 % entspricht sehr wenig Rauschen, 100 % entspricht viel Rauschen.

- {Layer Effect 2} – regelt die horizontale Scroll-Geschwindigkeit. -100 % entspricht einem schnellen Links-Scrollen, 0 % entspricht keinem Scrollen und 100 % entspricht einem schnellen Rechts-Scrollen.

Color-Picker für Effektfarben

Die Effekt-Layer verfügen über zwei Color-Picker für die Auswahl der Start- und Endfarbe.



Mit den Schaltflächen zwischen den beiden Color Pickern können Sie auch die Startfarbe auf die Endfarbe kopieren, die Start- und Endfarbe vertauschen oder die Endfarbe auf die Startfarbe kopieren.

Pixelmapping in einem Multikonsolensystem

Wenn Sie dateibasierte Medien in einer Multikonsolenumgebung verwenden, sollte die Hauptkonsole als gemeinsames Medienarchiv verwendet werden.

Medien können in die Hauptkonsole importiert werden, und die Backup-Konsole und/oder andere Clients können dann ihre eigenen, lokalen Medienarchive mit der Hauptkonsole synchronisieren. Das Backup muss die Medien mit der Hauptkonsole synchronisieren, falls das Backup als Master die Kontrolle übernehmen muss. Bei Clients ist die Synchronisierung der Medien optional, aber nützlich, wenn Sie die Medien in der Pixelmap-Vorschau sehen möchten.

Schritte zur Konfiguration eines Multikonsolensystems

Nachdem der Eos-Family Pixel Mapping Installer auf allen Konsolen installiert wurde, führen Sie die folgenden Schritte aus, um Ihr Multikonsolensystem zu konfigurieren:

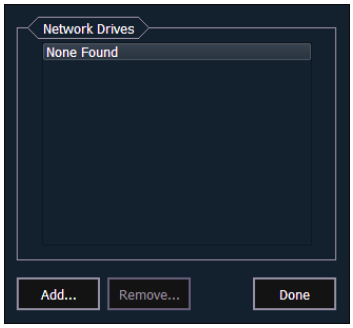
Hauptanlage einrichten

1. Beenden Sie auf der Hauptanlage die Software, um die Shell (Eos Configuration Utility – ECU) aufzurufen.
2. Drücken Sie die Schaltfläche {Setup}.
3. Drücken Sie gegebenenfalls die Schaltfläche {Allgemein}.

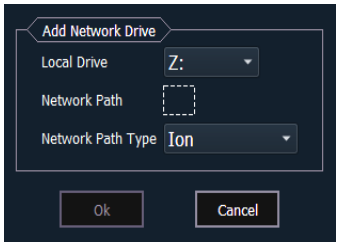
4. Stellen Sie sicher, dass das Feld **{Freigabe Medienarchiv}** angekreuzt ist. Dies ermöglicht die gemeinsame Nutzung des Medienarchivs der Hauptkonsole. Kopieren Sie den Pfadnamen. Sie benötigen diesen, um das Backup und/oder den Client einzurichten.



5. Backup und Clients einrichten
6. Beenden Sie auf dem Backup oder Client die Software, um die Shell (Eos Configuration Utility – ECU) aufzurufen.
7. Drücken Sie die Schaltfläche **{Setup}**.
8. Drücken Sie die Schaltfläche **{Verwaltung}**.
9. Drücken Sie die Schaltfläche **{Netzwerklaufwerke}**.

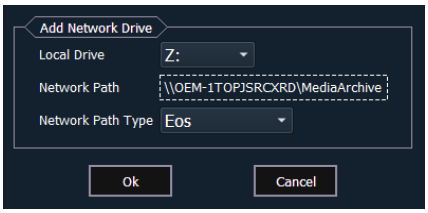


10. Klicken Sie in der Anzeige der Netzwerklaufwerke die Schaltfläche **{Hinzufügen}**.
11. Wählen Sie in der Anzeige zum Hinzufügen eines Netzlaufwerks einen Buchstaben für **{Lokales Laufwerk}**.



12. Geben Sie den **{Netzwerkpfad}** ein. Der Pfadname ist neben dem Kontrollkästchen **{Freigabe Medienarchiv}** der Hauptanlage aufgeführt.

13. Wählen Sie den entsprechenden Konsolentyp für **{Netzwerktyp}**.



14. Klicken Sie auf **{OK}**. Sie können nun vom Backup oder Client aus auf das Medienarchiv der Hauptkonsole zugreifen. Dieses neue Laufwerk erscheint im Browser wie ein USB-Laufwerk.
15. Klicken Sie auf **{Fertig}** und starten Sie die Eos-Anwendung.

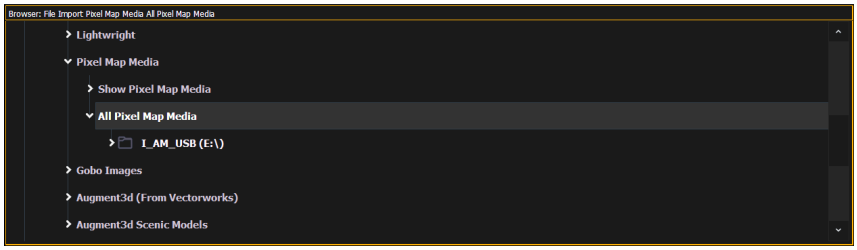
Medienarchive synchronisieren

Um das Medien-Playback in der Pixelmap-Vorschau anzuzeigen, müssen Sie zunächst die erforderlichen Medien in das lokale Medienarchiv Ihres Backups und/oder Clients importieren. Dies geschieht über den Browser. Es gibt zwei Möglichkeiten, Medien zu importieren:

- Pixelmap-Medien dieser Show Importieren – diese Funktion zum Importieren sollte von den Backups und Clients verwendet werden. Dies ist der einfachste Weg, um sicherzustellen, dass Ihre Konsole über alle Medien verfügt, die für die aktuelle Vorstellungsdatei erforderlich sind.
- Alle Pixelmap-Medien Importieren – diese Funktion zum Importieren sollte von der Hauptkonsole verwendet werden, um den Grundcontent und später, falls erforderlich, weitere benötigte Medien zu laden. Diese Funktion zum Importieren bietet komplexere Optionen, wie z. B. in welche Bibliothek und Datei die Mediendaten importiert werden sollen. Siehe *Pixelmap-Medien (auf Seite 585)*.

Schritte zur Synchronisierung von Pixelmap-Medien dieser Show

1. Navigieren Sie auf dem Backup oder Client zum Browser.
2. Gehen Sie zu **Datei > Importieren > Pixelmap-Medien > Pixelmap-Medien dieser Show importieren**.



3. Wählen Sie das entsprechenden Netzwerklaufwerk.
4. Die Anzeige zum Importieren von Vorstellungsmedien wird geöffnet. Drücken Sie **{Import starten}**.
5. Ein Fortschrittsbalken zeigt den Status des Importvorgangs an. Klicken Sie nach Abschluss des Vorgangs auf die Schaltfläche **{Fertig}**. Sie können nun die Medien in der Pixelmap-Vorschau auf dem Backup und/oder den Clients abspielen sehen.

Kapitel 28

Partitionierte Kontrolle

Partitionierte Kontrolle 599
Arbeiten mit Partitionen 599
Partitionierte Kontrolle einrichten 599
Partitionenliste 599
Neue Partitionen erstellen 599
Partitionen löschen 600
Arbeiten mit Partitionen 600
Playback mit Partitionen 600
Partitionen auf Sequenzlisten 600
Flexi bei Partitionierter Kontrolle 601

Partitionierte Kontrolle

Partitionierte Kontrolle erlaubt die individuelle Steuerung und Programmierung von Kreisen durch mehrere Programmierer.

Wenn mehrere Programmierer in einem Eos-System arbeiten, kann die Partitionierte Kontrolle dazu genutzt werden, den Zugang eines bestimmten Benutzers auf bestimmte Kreise zu beschränken. Dadurch kann eine Überschneidung beim Steuern von Kreisen durch mehrere gleichzeitig aktive Programmierer vermieden werden.

Kreise können in mehr als einer Partition enthalten sein.

Arbeiten mit Partitionen

Die primäre Verwendung der Partitionierten Kontrolle besteht darin, dass mehr als ein Programmierer gleichzeitig an einer Vorstellungsdatei arbeiten kann, ohne dass die Gefahr besteht, dass ein Benutzer Daten für partitionierte Kreise eines anderen Benutzers speichert.

Ein allgemeines Beispiel hierfür ist, wenn ein Benutzer Movinglights programmiert, während sich der andere um konventionelle Geräte kümmert. Die Partitionierte Kontrolle ermöglicht es diesen Benutzern, die Kreise unter sich aufzuteilen, sodass sie gleichzeitig arbeiten können. Wenn ein Benutzer Daten mit Record oder Record only speichert, gewährleistet die Partitionierte Kontrolle, dass nur Daten für seine partitionierten Kreise gespeichert werden. Werte für Kreise, die sich nicht in seiner Partition befinden, werden bei der Ausführung von Speicherbefehlen ignoriert.

Partitionierte Kontrolle einrichten

Die Partitionierte Kontrolle wird in **Setup > System > Partitionen** ein- oder ausgeschaltet (siehe *System (auf Seite 229)*). Die Partitionierung ist standardmäßig ausgeschaltet. Das Ein- oder Ausschalten der Partitionierten Kontrolle ist eine Systemeinstellung.

Partitionenliste

Für die Partitionenliste drücken Sie **{Partitionen}** in **Setup > System**. Diese Anzeige listet alle vorhandenen Partitionen auf. Es gibt vier vorprogrammierte Partitionen in Eos, und zwar:

- **Partition 0** – Keine Kreise und keine Fadersteuerung. Dies ist die Voreinstellung für alle Benutzer, wenn Partitionierte Kontrolle zum ersten Mal in einer Vorstellung aktiviert wird. Um die Kontrolle zu übernehmen, müssen Sie eine andere Partition anwählen.
- **Partition 901** – Alle Kreise. Der Benutzer kann auf alle Kreise zugreifen.
- **Partition 902** – Dimmerkreise. Der Benutzer kann nur auf Einzelparameter-Kreise zugreifen.
- **Partition 903** – Multiparameter-Kreise. Der Benutzer kann nur auf Multiparameter-Kreise zugreifen.

Zur Auswahl einer Partition aus der Liste geben Sie sie in die Kommandozeile ein.

- **{Partition} [9][0][2] [Enter]**

Wenn die Partitionierte Kontrolle aktiviert ist, ist dies nun Ihre zugewiesene Partition.

Neue Partitionen erstellen

Zum Erstellen einer neuen Partition:

- **{Partition} [x] [Enter]** – wobei „x“ eine Ziffer ist, die noch nicht in der Partitionenliste vorhanden ist.

Dadurch wird eine neue Partition angelegt, in der Liste hervorgehoben und (sofern Partitionieren eingeschaltet ist) dem aktuellen Benutzer als Partition zugewiesen.

Um dieser Partition Kreise zuzuweisen in die Kommandozeile tippen:

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

Sie können auch **[+]**, **[-]** und **[Group]** verwenden, um die Kreise in der Partition weiter zu ändern. Wenn Sie Kreise zu einer Partition hinzufügen oder aus ihr entfernen und dabei nicht **[+]** oder **[-]** vor die Kreisnummer setzen, ersetzen die neuen Kreise die in der Partition vorhandenen, statt sie zu ändern. Dieses Überschreiben erfordert eine Bestätigung (sofern im Setup eingeschaltet).

Partitionen löschen

Um eine Partition zu löschen tippen Sie in die Kommandozeile:

- **[Delete] {Partition} [5] [Enter] [Enter]** – löscht Partition 5 aus der Liste.

Vorprogrammierte Partitionen können nicht gelöscht werden.

Arbeiten mit Partitionen

Partitionen werden auf Benutzerebene festgelegt. Siehe *Benutzer ID (auf Seite 605)*.

Ist die Partitionierung eingeschaltet und eine Partition ausgewählt, können Sie nur Daten für enthaltene Kreise steuern und speichern. Ausgenommen sind das Parken und Entparken von Kreisparametern oder die Wiedergabe von Stimmungen. Wenn Sie versuchen, einen Kreis zu steuern, der nicht zu Ihrer Partition gehört, erhalten Sie von Eos einen Hinweis, dass sich dieser Kreis außerhalb der Partition befindet. Sie können ihn erst nach Bestätigung steuern. Sie können aber keine Informationen für diesen Kreis speichern.

Wenn Sie ein Ziel (Stimmung, Preset, Palette) speichern, werden nur die Kreise gespeichert, die zu Ihrer Partition gehören. Andere Programmierer können auch in das gleiche Speicherziel speichern, ohne Daten zu ersetzen, es sei denn, die Kreise werden gemeinsam benutzt. Bei der gemeinsamen Nutzung wird der letzte Wert der Speicher-Aktion gespeichert.

Playback mit Partitionen

In Eos werden Fader und deren Inhalt von allen Konsolen gemeinsam genutzt, mit Ausnahme des Haupt-Playbacks. Wenn der Fader ganz links auf Seite 1 dem Submaster 1 zugewiesen ist, zeigen daher alle Geräte auf diesem Fader Submaster 1 an und steuern diesen.

Wenn Inhalte von einem beliebigen Gerät wiedergegeben werden, werden sie in ihrer Gesamtheit aufgerufen. Wenn Sie die Wiedergabe von Stimmungen einschränken möchten, können Partitionen Sequenzlisten zugeordnet werden. Siehe *Partitionen auf Sequenzlisten (unten)*. Zusätzlich können Filter direkt auf den Playbacks platziert werden, um den Abruf auf diesem Fader einzuschränken. Die Filter werden systemweit eingesetzt.

Eos ermöglicht jedem Benutzer, verschiedene Sequenzlisten seinem Haupt-Faderpaar zuzuordnen. Mit dieser Funktion können Programmierer innerhalb ihrer Partition arbeiten und das Master-Faderpaar für ihre spezifische Sequenzliste verwenden, ohne die auf dem Master-Fader eines anderen Benutzers geladene Sequenzliste zu beeinflussen.



Hinweis: *Element 2- und Element Classic-Konsolen sind auf eine einzige Sequenzliste beschränkt.*

Partitionen auf Sequenzlisten

Einer Sequenzliste kann eine Partition zugeordnet werden. Falls einer Sequenzliste bereits eine Partition zugewiesen wurde, werden Kreise, die nicht in der Partition der Sequenzliste enthalten sind, beim Speichern und bei der Wiedergabe unterdrückt.

Alle Daten einer Sequenzliste, die bereits vorhanden waren, bevor die Partition zugewiesen wurde, werden beibehalten, einschließlich Daten für Kreise, die nicht in der Partition enthalten sind. Kreise außerhalb der Partition, die in der Sequenzliste bereits Werte hatten, als die Partition zugewiesen wurde, werden ohne Kreisgrafik angezeigt, deren Werte in grau dargestellt und ein kleines hochgestelltes N daneben angezeigt.

Zugewiesene Partitionen werden oben im Sequenzlistenindex und in der Playback-Anzeige angezeigt.

Einer Sequenzliste eine Partition zuweisen:

- **[Cue] [n] [/] {Partition} [n] [Enter]**

Partition von einer Sequenzliste entfernen:

- **[Cue] [n] [/] {Partition} [Enter]**

Flexi bei Partitionierter Kontrolle

Bei aktiver Partitionierung steht ein Flexi-Modus Partitioniert als Softkey zur Verfügung. Ist diese Funktion aktiviert, zeigt Flexi nur noch Kreise der aktuellen Partition. Dieser Modus kann durch Verwendung der restlichen Flexi-Einstellungen weiter geändert werden. Siehe *Mit Flexi arbeiten (auf Seite 115)* und *Flexi-Ansichten im Patch (auf Seite 178)*.

Kapitel 29

Multi-Konsole

Multi-Konsolen-Betrieb 603
Multi-Konsolen-Begriffe 603
Multi-Konsolen-Setup 604
Benutzer ID 605
Mirror-Modus (Spiegeln) 606
Synchronisiertes Backup 608

Multi-Konsolen-Betrieb

In diesem Kapitel werden die Verfahren dargestellt, die erforderlich sind, um mehrere Eos-Steuerungen gleichzeitig in einem Netzwerk einzusetzen. Es erläutert das Setup, die Konfiguration und das Verhalten in einem der Eos-Familie Multi-Konsolen-Szenario.

Hinweis: *Nur Intel-basierte Macs können als Clients angeschlossen werden.*

Die Multi-Konsolen-Funktionalität wird auch verwendet, um ein synchronisiertes Backup der Vorstellung zur Verfügung zu stellen, wenn mehrere Geräte im Netzwerk in Betrieb sind. Das Backup des Systems empfängt alle Updates von Vorstellungsdaten und aktuellen Ausgabewerten. Tritt ein Fehler in der Hauptanlage auf, kann das Backup die Kontrolle über das System übernehmen, ohne dass es zu einem Verlust von Vorstellungsdaten oder der Live-Ausgabe kommt. Gespeichert wird im gesamten Netzwerk.

Multi-Konsolen-Begriffe

Machen Sie sich mit diesen Begriffen vertraut, ehe Sie ein Multi-Konsolen-System einrichten.

- **Hauptanlage** – Wird eine Konsole der Eos-Familie als Hauptanlage konfiguriert, können andere Eos-Geräte damit verbunden oder synchronisiert werden. Wird ein Backup-Prozessor verwendet, ist die Hauptanlage die Konsole, die gesichert wird. Standardmäßig werden alle Eos-Konsolen als Hauptanlage hochgefahren. Sollte eine Hauptanlage ausfallen und ein Backup übernimmt die Kontrolle, fungiert das Backup als Hauptanlage.
- **Backup** – Die Konsole, welche die Kontrolle des Systems übernehmen kann, wenn die Hauptanlage ausfällt. Man kann Daten eingeben und die Vorstellung über das Backup laufen lassen. In einem Eos-Netzwerk kann es nur ein Backup geben und man muss angeben, welche Hauptanlage es absichert.
- **Client** – Jede Konsole, die verbunden ist und dabei keine Hauptanlage oder Backup ist, ist ein Client. Client-Daten werden über das Netzwerk gesendet und empfangen. Clients werden mit einer designierten Hauptanlage synchronisiert.
- **Offline** – Jede Konsole, die vom Eos-Netzwerk getrennt ist. Änderungen bei Vorstellungsdaten, die offline an einer Konsole vorgenommen wurden, haben keine Auswirkungen auf den Rest des Eos-Netzwerks oder auf das Beleuchtungssystem.
- **Tracking** – Jedes Gerät, das mit einer Hauptanlage synchronisiert ist, trackt. Sobald ein Backup die Kontrolle übernimmt, wird es zur Hauptanlage und trackt nicht mehr.
- **Benutzer** – Ein Benutzer ist eine Konsole, die durch eine Benutzer-ID gekennzeichnet ist. Verfügt sie über eine eigene Benutzer ID, funktioniert die Konsole unabhängig von anderen Eos-Geräten im Netzwerk, trackt aber weiterhin Vorstellungsdaten. Teilt sie eine Benutzer-ID, wird die Eos mit gleichartigen IDs synchronisiert. Siehe *Benutzer ID (auf Seite 605)*
- **System** – Eine Hauptanlage, ein Backup und (soweit vorhanden) mehrere synchronisierte Clients.
- **Mirror Mode (Spiegel-Modus)** – Ein Modus zum Spiegeln der Anzeigen eines anderen Geräts. Siehe *Mirror-Modus (Spiegeln) (auf Seite 606)*
- **Dongle** – eine interne Komponente der Konsolen der Eos-Familie, die die Ausgabe und Kommunikation mit anderen Geräten ermöglicht. Dongles werden auch als externe USB-Schlüssel zur Verwendung mit ETCnomad-Systemen angeboten.

Hinweis: *Net3 RVIs lassen sich nicht als Hauptanlage oder als Backup konfigurieren.*

Multi-Konsolen-Setup

Werden im Netzwerk mehrere Eos-Geräte verwendet, sollten zur Gewährleistung optimaler Funktionalität einige Einstellungen angepasst werden.

Zu den zusätzlichen Anforderungen für das Multi-Konsole-Setup zählen:

- Software-Versionen müssen auf allen Geräten genau übereinstimmen.
- Alle Geräte müssen die gleiche Gerätebibliothek verwenden. Siehe *Update Beschreibung (auf Seite 209)*.
- Die Spracheinstellungen in der Shell müssen übereinstimmen. Siehe *Sprache (auf Seite 615)*
- Die Tastatursprachenеinstellung in der Shell müssen übereinstimmen. Siehe *Tastatur (auf Seite 615)*



Hinweis: *Es wird empfohlen, folgende Einstellungen zu ändern,* ***bevor*** *Ihr(e) Gerät (e) mit dem Netzwerk verbunden wird/werden. Nachdem die Änderungen abgeschlossen sind, stellen Sie die Verbindung zum Netzwerk her und starten das Gerät neu.*

Hauptanlage festlegen

Standardmäßig starten alle Eos-Geräte als Hauptanlage. Werden im Netzwerk mehrere Eos-Geräte verwendet, sollte nur eines als Hauptanlage festgelegt werden. Andere Eos-Geräte sollen als Backup (nur eines je System) oder als Clients konfiguriert werden.

Um diese Einstellung zu ändern, muss die Eos-Software geschlossen werden (**Browser > Exit**) und danach die Eos-Software im Shell-Startbildschirm als Hauptanlage, Backup oder Client gestartet werden (siehe *Startbildschirm der Shell (auf Seite 613)*).

DHCP-Server

Der DHCP-Server liefert die IP-Adressen an Netzwerkteilnehmer. Damit dies wie vorgesehen funktioniert, ist nur ein Eos-Gerät im Netzwerk (typischerweise die Hauptanlage) erforderlich. Daher sollte man auf allen Eos-Geräten den DHCP-Server deaktivieren, ausgenommen bei der vorgesehenen Hauptanlage.

Um den DHCP-Server auf einem Eos-Gerät zu deaktivieren, zu **Shell > Setup > Netzwerk > DHCP Dienst** navigieren. Siehe *Gerät (auf Seite 621)*.

Gerätename ändern

Damit Ihre Eos im Netzwerk leicht erkennbar ist, ändern Sie den Gerätenamen so, dass er das Gerät klar erkennbar macht (z. B. „Stellwerk Hauptanlage“ oder „Einrichtung Backup“). Dies wird in **Shell > Setup > Allgemein** vorgenommen. Siehe *Gerätename (auf Seite 615)*.

Backup übernimmt automatisch Kontrolle

Schaltet automatisch auf das Backup um, falls die Hauptanlage offline geht. Diese Option finden Sie unter **Setup > System >** *Session (auf Seite 231)*.

Backup übernimmt mit höherer Priorität

Dies aktiviert das Backup-Gerät in einem Multi-Konsolen-System mit einer höheren Priorität als die Hauptanlage, falls die Hauptanlage offline geht. Diese Option finden Sie unter **Patch > Protokolle >** *sACN (auf Seite 201)*.

Netzwerktyp

Diese Einstellung passt die Wartezeit an, nach deren Ablauf ein Backup-Gerät die Kontrolle von der Hauptanlage übernimmt. Dies wird in **Shell > Setup > Netzwerk > Schnittstellen-Protokolle** vorgenommen. Siehe *Netzwerktyp (auf Seite 625)*.

- **Standard** – Reagiert die Hauptanlage nach fünf Sekunden nicht, geht das Backup-Gerät davon aus, dass die Verbindung zur Hauptanlage getrennt ist, und übernimmt die Steuerung.
- **Komplexes Netzwerk** – Reagiert die Hauptanlage nach 1,6 Sekunden nicht, geht das Backup-Gerät davon aus, dass die Verbindung zur Hauptanlage getrennt ist, und übernimmt die Steuerung.

IP-Adresse ändern

Jedes Eos-Gerät im Netzwerk muss eine eindeutige, unverwechselbare IP-Adresse erhalten. Sind mehrere Geräte des gleichen Typs (z. B. – zwei Konsolen oder zwei RPUs) aktiv, müssen die voreingestellten statischen IP-Adressen geändert werden, um die ordnungsgemäße Funktion zu gewährleisten. Eine Liste der Standard-IP-Adressen für Eos-Geräte findet sich unter *Netzwerk (auf Seite 242)*

Das Ändern der statischen IP-Adresse wird in der Shell vorgenommen (siehe *Setup > Netzwerk (auf Seite 621)*). Ändern Sie danach die IP-Adresse jedes Eos-Geräts, das keine Hauptanlage ist, manuell, indem Sie in das IP-Adressenfeld klicken und den neuen Wert über die Tastatur eingeben. Ist dies erfolgt, drücken Sie **[Enter]**.



Hinweis: *Es empfiehlt sich, die letzte Ziffer der statischen IP-Adresse auf jedem zusätzlichen Eos-Gerät im Netzwerk um den Wert 1 hochzuzählen. Wenn die Hauptanlage auf „101“ endet, vergeben Sie für das Backup die Endziffern „102“, für einen Client „103“ und so weiter.*

Ausgabe im Client-Modus

Konsolen, die sich im Client- oder Backup-Modus befinden, geben an ihren lokalen DMX-Ports standardmäßig nichts aus. Diese Option finden Sie unter **Setup > System > Ausgang**. Um den Ausgang zu aktivieren, klicken Sie **{Ausgabe im Client Modus}**.

Benutzer ID

Sind mehrere Benutzer im Eos-Netzwerk angemeldet, können sie als ein kombinierter Benutzer, als separate Benutzer oder in allen Abstufungen dazwischen arbeiten.

Jede Konsole der Eos-Familie kann ein eigener Benutzer oder Teil des Eos-Familiennetzwerks sein. Bestimmte Geräte funktionieren gut als unabhängige Benutzer. Bei anderen ist das Teilen einer Benutzer-ID mit einem anderen Gerät die vorgesehene Betriebsweise. Beispielsweise sind Konsolen und RPUs gute Kandidaten für das Funktionieren mit einer eigenen Benutzer-ID. RVIs und Client-PCs funktionieren gut, wenn eine ID mit einem anderen Gerät geteilt wird. Dies kann benutzt werden, um einem Programmierer von einem zweiten Standort aus zu folgen.

Die Benutzer-ID ist eine Kennung einer Konsole, die im Setup (siehe *Benutzer (auf Seite 236)*) für jedes Eos-Gerät festgelegt wird, und entweder nur von einem einzelnen oder von mehreren Geräten gleichzeitig verwendet wird. Letzteres ermöglicht die gemeinsame Nutzung von bestimmten Daten auf verschiedenen Konsolen. Die Benutzer-ID lässt sich zwischen 1 und 99 festlegen.

Die Entscheidung, eine Benutzer-ID gemeinsam zu nutzen, basiert auf dem Wunsch, eine gemeinsame Arbeitsumgebung und Kommandozeile zu nutzen. Ein Designer ist oft der gleiche Benutzer wie ein Programmierer, damit seine Anzeigen und Betriebsmodi einem

Programmierer folgen und seine Kommandozeile die eines Programmierers abbildet. Alternativ lässt sich der Mirror Modus (Spiegel-Modus) eines Benutzers aufrufen. Es ist auch möglich, den Designer als völlig separaten Benutzer festzulegen und in einem Magic Sheet ein Kommandozeilen-Objekt hinzufügen, um Einblick in Programmieraktivitäten zu haben.

Benutzer-ID zuweisen

Sie können die Benutzer-ID unter **Setup > System > Benutzer** festlegen. Siehe *Benutzer (auf Seite 236)*.

Zur schnellen Änderung der Benutzer-ID die Benutzer-ID anklicken, die über dem ZIB angezeigt wird. Ein Pop-up-Fenster mit den verfügbaren Benutzer-IDs wird geöffnet.

Arbeiten mehrere Programmierer im System, kann eine partitionierte Kontrolle verwendet werden, um den Zugriff eines spezifischen Benutzers auf bestimmte Kreise einzuschränken. Dadurch kann eine Überschneidung beim Steuern von Kreisen durch mehrere gleichzeitig aktive Programmierer vermieden werden.

Weitere Informationen zur partitionierten Kontrolle findet man unter *Arbeiten mit Partitionen (auf Seite 600)*

Gemeinsam genutzte Daten und Benutzer-ID

Daten, die zwischen Eos-Geräten mit der gleichen Benutzer-ID geteilt werden:

- Kommandozeile
- Genullte Kreise in Live
- Angewählte Kreise
- Filter
- Angewählte Stimmung
- Live-/Blind-Modus
- **Setup > Benutzer**

Spezifische Daten eines Eos-Geräts, unabhängig von der Benutzer-ID:

- Aktuelle Fader-Seite
- Aktuelle Encoder-Seite
- Fokus auf Anzeigen ohne Kommandozeile
- Anzeigekonfiguration (Layout, Format, sichtbare Parameter, Flexi)
- Blättern ohne Ändern des angewählten Ziels oder Kreises

Daten, die unabhängig von der Benutzer-ID für alle Eos-Geräte gleich sind:

- Alle Ausgabewerte und Edits auf der Bühne
- Alle Daten, die in der Vorstellungsdatei gespeichert sind
- Inhalt und Fortschritt von Playback, Fader und Hauptsteller

Die Standard-Benutzer-ID für jedes Eos-Gerät ist 1. Man kann dies nach Wunsch ändern, um die oben beschriebene Funktionalität zu ermöglichen/einzuschränken.

Hinweis: *Nachdem die oben beschriebenen Einstellungsänderungen abgeschlossen sind, schließen Sie Ihr Eos-Gerät an das Netzwerk an und starten das Gerät neu.*

Mirror-Modus (Spiegeln)

Der Mirror-Modus wird zum Spiegeln der externen Anzeigen eines anderen Geräts verwendet. Er lässt sich auf jedem Gerät des Netzwerks einsetzen, einschließlich der Hauptanlage. Jedes

gespiegelte Gerät wird als „Host“ bezeichnet. Es gibt für die gespiegelten Geräte eines Hosts zahlenmäßig keine Einschränkung. Eine Konsole, die derzeit im Mirror-Modus ist, kann jedoch nicht gespiegelt werden.

Hinweis: *Pult-Einstellungen werden nicht gespiegelt.*

Befindet sich ein Gerät im Mirror-Modus, sind von diesem Gerät nur die Aktionen Blättern über die Seiten-Tasten und Ausschalten/Einschalten erlaubt. Blättert ein Gerät im Mirror-Modus, wird auch auf dem Host geblättert. Bei einem Gerät kann auf einer alphanumerischen Tastatur mit dem Tastaturkürzel ALT + F1 ausgewählt werden, welche Benutzer-Nummer gespiegelt wird. Mit ALT + F2 kann der Mirror-Modus verlassen werden.

Hinweis: *Befindet sich ein Gerät aktuell nicht im Mirror-Modus, wird durch Betätigung der Taste M einer alphanumerischen Tastatur ein Makro in die Kommandozeile geschrieben.*

Mirror-Modus-Anzeigen

Wird ein Gerät in den Mirror-Modus versetzt, stimmen externe Monitore des spiegelnden Geräts mit dem externen Monitor des Hosts überein. Ein Client spiegelt so viele Monitore, wie ihm zur Verfügung stehen.

Alle Formate, die vom Host-Gerät verwendet werden, werden beim spiegelnden Gerät angezeigt, einschließlich Flexi-Status, Spaltenbreite, ausgewählte Parameter und Seiten.

Der ZIB wird auf Monitor 1 geöffnet. Der ZIB auf dem Gerät im Mirror-Modus kann gesperrt, geöffnet oder geschlossen werden. Bleibt er entsperrt, wird der ZIB normal erweitert und geschlossen. Nicht alle ZIB-Anzeigen werden auf dem Gerät im Mirror-Modus angezeigt. Folgende ZIB-Anzeigen werden synchronisiert:

- About
- Effekte
- Effekt-Status
- Color-Picker
- Kennlinien
- Undo

Der ZIB lässt sich im gesperrten Zustand vollständig ausblenden, indem die Taste **[Displays]** gedrückt wird. Erneutes Drücken auf **[Displays]** zeigt und entsperrt den ZIB.

Mirror-Modus konfigurieren

Die Konfiguration eines Geräts zur Verbindung im Mirror Modus wird im Browsers vorgenommen. Mit **[Displays]**, wird der Softkey **{Spiegeln}** angezeigt. Mit **{Spiegeln}** wird eine Liste potenzieller Hosts im ZIB geöffnet.

In der Mirror-Modus-Anzeige lässt sich mit den Pfeiltasten oder einer Maus navigieren. Ist der erforderliche Host hervorgehoben, auf **[Enter]** drücken oder mit der Maus doppelklicken, um die Auswahl zu bestätigen. Diese Anzeige lässt sich auch mit der Bedientastenkombination ALT + F1 öffnen.

Hinweis: *Im Mirror-Modus verfügt diese Anzeige auch über Optionen, das Gerät zu beenden und abzuschalten.*

Mirror-Modus beenden

Der Mirror-Modus wird durch Wahl von **{Stop Mirror Modus}** in der Mirror-Anzeige beendet oder über das Tastaturkürzel ALT + F2. Wird der Mirror-Modus beendet, kehrt das Gerät in seinen normalen Arbeitszustand zurück.

Hinweis: *Clients ohne Dongle können den Mirror-Modus nicht beenden.*

Im Mirror-Modus starten

Wird ein Gerät im Mirror-Modus heruntergefahren, startet es wieder im Mirror-Modus und spiegelt denselben Host wie vorher. Hat der Host die Einstellungen geändert, muss der Mirror-Modus beim Starten erneut ausgewählt werden.

Makros für Mirror-Modus

Makros lassen sich erstellen, um ein Gerät für den Mirror-Modus zu konfigurieren und um den Modus zu beenden.

Wenn die Konsole über Makrotasten verfügt, ermöglicht die Tastenkonfiguration in der Shell die Einrichtung dieser Tasten.

Hinweis: *Zum Erstellen dieses Makros ist eine alphanumerische Tastatur erforderlich.*

Erstellen eines Makros, damit ein Gerät in den Mirror-Modus versetzt wird:

1. Die Benutzer-ID aller Geräte so einstellen, dass sie mit der Hauptanlage übereinstimmt.
2. Zum Öffnen der Mirror-Modus-Anzeige ALT + F1 drücken.
3. Das zu spiegelnde Gerät hervorheben.
4. Zum Speichern des Makros **[Learn]** [x] **[Enter]** drücken.

Erstellen eines Makros, um den Mirror-Modus zu beenden:

1. Ist die Konsole im Mirror-Modus, [**Learn**] [x] **[Enter]** drücken.
2. ALT + F2 drücken.
3. Zum Beenden der Aufzeichnung des Makros, **[Learn]** drücken.

Sobald die Makros erstellt sind, sollte die Vorstellung gespeichert und alle Benutzer-IDs zurückgesetzt werden.

Verwendung des Mirror-Modus bei einem Client ohne einen Dongle

Ein Client ohne einen Dongle kann eine Verbindung zum Netzwerk herstellen. Ist dies erfolgt, kann der Client nur im Mirror-Modus arbeiten und verbindet sich immer mit der Hauptanlage. Es sind keine anderen Optionen verfügbar.

Synchronisiertes Backup

Sobald die Einstellungen geändert wurden, um ein Multi-Konsolen-System im Netzwerk zu ermöglichen, kann das synchronisierte Backup aktiviert werden, damit die Sicherheit der Vorstellungsdaten gewährleistet ist.

Das synchronisierte Backup von Eos ist so ausgelegt, dass während des Normalbetriebs die Hauptanlage die Lichtanlage steuert und jedes Gerät, das als Backup oder Client konfiguriert ist, mit der Hauptanlage synchronisiert wird. Folgenden Aktivitäten werden zwischen Konsolen synchronisiert, wenn sie in einem Backup-System arbeiten:

- Wiedergabe
- Speichervorgänge
- manuell eingestellte Werte
- Vorstellungsdatei und -daten

Synchronisiertes Backup einrichten

Bevor ein Backup möglich ist, müssen mindestens zwei Eos-Geräte (nicht RVIs) an das Netzwerk angeschlossen sein. Ein Gerät muss als Hauptanlage und das andere als Backup gestartet sein.

Der Hauptanlage ein Backup zuordnen:

1. Schließen Sie die Eos-Umgebung (**Browser > Exit Eos**) auf der Konsole, die als Backup fungieren soll. Dadurch gelangen Sie zum Shell-Startbildschirm.
2. Die Schaltfläche **{Backup}** auf dem Startbildschirm berühren oder anklicken. Die Konsole startet die Eos-Software, dieses Mal im Backup-Modus. Eos versucht, eine Verbindung zur Hauptanlage herzustellen. Der ZIB zeigt: „Wartet auf Master. Einen Augenblick bitte …".
3. Sollte das Backup nach einiger Zeit keine Verbindung erhalten, drücken Sie auf den Softkey **{Fehlersuche}** im ZIB. Damit wird das Fenster der Netzwerkkonfiguration im ZIB geöffnet.



Hinweis: *Sollte es das erste Mal sein, dass sich ein Backup mit diesem Master verbindet, muss auf **{Fehlersuche}** gedrückt und der Master gewählt werden.*

4. Aus der Liste rechts eine Hauptanlage auswählen. Sollte es auf der Liste keine Master geben, ist keine Hauptanlage mit dem Netzwerk verbunden.
5. Auf **{Master wechseln}** drücken. Die Backup-Eos synchronisiert sich mit dem Master.

Der aktuelle Status der Konsole wird über der Anzeige der Softkeys angezeigt.

Sollte aus irgendeinem Grund die Hauptanlage offline gehen, übernimmt Backup automatisch als Master, falls die Einstellung „Backup übernimmt automatisch" aktiviert ist. (Siehe **Setup > System > Session >** *Backup übernimmt automatisch Kontrolle (auf Seite 231)*.) Immer wenn die Master-Steuerung zwischen Hauptanlage und Backup umschaltet, wird ein Dialogfenster angezeigt, das der Benutzer quittieren muss.

Schaltet die Master-Steuerung zwischen der Hauptanlage und dem Backup-Gerät um, werden alle Clients im System automatisch mit dem aktuellen Master verbunden. Clients zeigen ebenfalls eine Meldung an, die aber nach kurzer Zeit geschlossen wird. Auch der Gerätestatus oberhalb der ZIB-Symbole ändert sich.



Hinweis: *Ein Backup kann bis zu fünf Sekunden benötigen, um zu erkennen, dass die Verbindung zum Master unterbrochen wurde. Diese Zeit lässt sich mit der Wahl des Netzwerktyps in der Shell einstellen. Siehe* *Netzwerktyp (auf Seite 605)*.

Wenn Sie den Bildschirm **Netzwerk > Konfiguration** öffnen, hat dieser sich verändert und zeigt nun an, dass das Backup jetzt als Master aktiv ist und das Beleuchtungssystem steuert.

Hinweis: *Ist die Hauptanlage wieder online, übernimmt sie nicht erneut die Steuerung der Lichtanlage. Die Hauptanlage wartet so lange, bis sie erneut als Master festgelegt wird und ihr das Backup erneut zugewiesen wurde. Sie können das Backup zwingen, die Kontrolle wieder für die Hauptanlage freizugeben, indem Sie zu* ***Browser > Netzwerk > Konfiguration*** *gehen und die Schaltfläche* ***{Kontrolle freigeben}*** *drücken. Sie können auch die Hauptanlage zwingen, die Kontrolle vom Backup zurückzuholen, indem Sie zu* ***Browser > Netzwerk > Konfiguration*** *gehen und die Schaltfläche* ***{Kontrolle übernehmen}*** *drücken.*

Backup-Szenarien

Zwei Konsolen

Für ein Backup können zwei Konsolen verwendet werden. Jede kann entweder als Hauptanlage oder Backup konfiguriert werden. Sollte die Hauptanlage ausfallen, übernimmt die zweite Konsole die Kontrolle mit völlig intakten Vorstellungsdaten.

Dies ist ein hilfreiches Szenario für Anwendungen mit mehreren Benutzern, z. B. auf Tour.

Konsole und RPU

Eine RPU und eine Konsole lassen sich als Backup-Option einsetzen. Bei dieser Konfiguration wird empfohlen, die RPU als Hauptanlage und die Konsole als Backup festzulegen. Würde in diesem Szenario die RPU offline gehen, bleibt die volle Funktionalität der Konsolen-Benutzerschnittstelle immer noch verfügbar.

RPU und RPU

Auch zwei RPUs können als Hauptanlage und Backup dienen. Ein Backup-System dieser Art kann viele Client-Konsolen auf einmal unterstützen, die sich nach Bedarf ein- und ausschalten lassen, ohne dass diese jedes Mal neue Master-Einstellungen vornehmen müssen.

Diese Anwendung ist für permanente Installationen, die ein synchronisiertes Backup erfordern, ideal.

Remote-Software-Installation

In einem Multi-Konsolen-System lässt sich auf allen Geräten Software über das Netzwerk installieren.

Hinweis: *Alle Geräte müssen auf die Version 1.9 aktualisiert werden, ehe die Remote-Software-Installation verfügbar ist.*

In der Shell unter **Setup > Allgemein > Automatisches Software-Update** aktivieren. Sobald aktiviert lassen sich die Geräte über Netzwerk auf die nächste Softwareversion updaten. Die Geräte erhalten das Software-Update von der Hauptanlage. Bei einer Installation auf der Hauptanlage wird die Software zuerst auf deren Festplatte kopiert.

Nachdem die Geräte mit der Hauptanlage synchronisiert sind, können Sie die neue Softwareversion auf der Hauptanlage installieren. Zu diesem Zeitpunkt werden alle Geräte von der Hauptanlage getrennt. Geht die Hauptanlage nach der Software-Installation wieder online, werden alle verbundenen Geräte gezwungen, ihre Software upzudaten, ehe sie erneut eine Verbindung zur Hauptanlage herstellen können.

Remote starten und herunterfahren

In einem Multi-Konsolensystem können Geräte ferngesteuert gestartet und heruntergefahren werden. Remote-Einschaltung und Remote-Ausschaltung müssen bei jedem Gerät aktiviert werden, bevor ein Gerät Befehle zum Ein- und Ausschalten empfangen kann. Gehen Sie in der Shell zu **Setup > Netzwerk > Remote Herunterfahren** und **Remote Starten**. Standardmäßig sind diese beiden Einstellungen **ausgeschaltet**.



Hinweis: *Die erste Generation von Eos-Konsolen lässt sich nicht ferngesteuert starten.*

Die Remote Power-Befehle werden vom Browser gesendet. Der Befehl zum Einschalten wird mit **Browser > Netzwerk > Multikonsolen-System einschalten**, der Befehl zum Ausschalten mit **Browser > Netzwerk > Multikonsolen-System ausschalten** gesendet.



Hinweis: *Nur bei Geräten, die mit der Hauptanlage synchronisiert sind, ist ferngesteuertes Starten und Herunterfahren verfügbar.*

Kapitel 30

Shell

Die Eos-Shell 613
Startbildschirm der Shell 613
Setup > Allgemein 615
Setup > Netzwerk 621
Setup > Verwaltung 627
Tasten 631
RFR 631

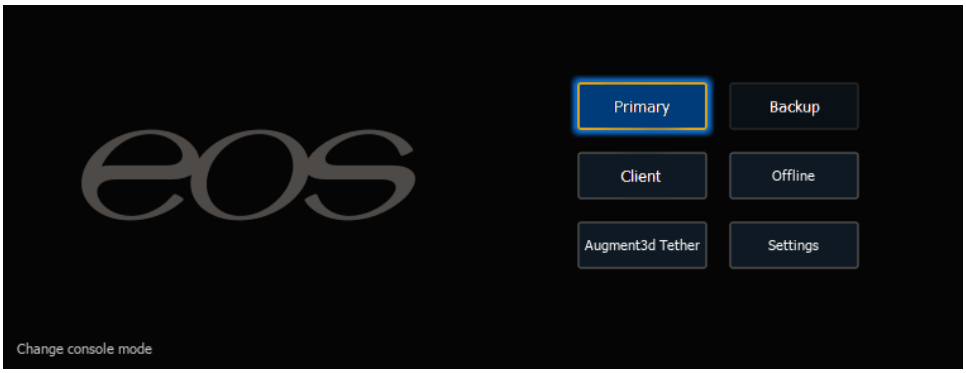
Die Eos-Shell

Dieser Abschnitt befasst sich mit der Eos-Shell und ihrer Verwendung sowohl für die Systemkonfiguration als auch zur Ausführung einfacher Testfunktionen.

Sie können die Konsole zwingen, beim Hochfahren in der Shell anzuhalten, anstatt die Hauptanwendung zu starten. Während des Hochfahrens wird ein Countdown-Timer angezeigt. Sie müssen innerhalb von fünf Sekunden auf den Timer klicken oder gleichzeitig auf der angeschlossenen alphanumerischen Tastatur „e“, „o“ und „s“ gedrückt halten. Ansonsten können Sie auf die Shell auch aus der Eos-Anwendung heraus zugreifen, indem Sie **Browser > Exit** wählen.

Konsolen können auch so eingestellt werden, dass sie immer direkt in die Shell booten. Siehe *Nur Shell starten (auf Seite 616)*.

Startbildschirm der Shell



Dies ist der Startbildschirm des Programms. Von hier aus können Sie auf Wunsch die Konsole in mehreren verschiedenen Modi starten, verschiedene Einstellungen ändern oder die Konsole ausschalten.

Hauptanlage

Startet die Konsole als Hauptanlage.

Dieser Modus betrifft die Verwendung einer einzelnen Konsole in Situation mit oder ohne Netzwerk. In einem System mit mehreren Konsolen ist die Hauptanlage die Konsole, mit der Client- und Backup-Konsolen synchronisiert werden. Dies macht sie zur Quelle aller Informationen, die eine Client- oder Backup-Konsole im Netzwerk sieht.

Backup

Weist diese Konsole einer Hauptanlage als Backup-Anlage zu. Konsolen in diesem Modus können das Beleuchtungssystem nur dann ansteuern, wenn die Hauptanlage offline geht. Für den Backup-Modus muss eine Hauptanlage für die Synchronisierung online sein. Sobald dies erfolgt ist, übernimmt eine Backup-Konsole alle Vorstellungsdaten, für den Fall, dass sie die Steuerung des Beleuchtungssystems übernehmen muss.

Der Hauptunterschied zwischen den Modi Backup und Client liegt darin, was geschieht, wenn die Hauptanlage ausfällt. Wenn die Hauptanlage ausfällt, fragt Sie eine Backup-Konsole, ob sie die Kontrolle über das System übernehmen oder eine Fehlersuche durchführen soll. Sie können das Backup-Pult so einrichten, dass es automatisch die Steuerung übernimmt. Wenn die Steuerung bei der Hauptanlage verbleibt, verhält sich das Backup-Pult wie ein Client.

Weitere Informationen über Backup-Systeme finden Sie unter *Multi-Konsolen-Betrieb (auf Seite 603)*.

Client

Weist diese Konsole einer Hauptanlage als Client-Anlage zu.

Ein Gerät im Client-Modus kann für ein System als Fernbedienung oder als abgesetzte Anzeige arbeiten. Ein Client kann selber keine Werte an die Lichtanlage senden. Dies kann nur eine Hauptanlage oder ein Backup-Pult.

Die Benutzer-ID entscheidet über einige Interaktionen zwischen Client-Konsole und anderen Geräten. Wenn Client- und Hauptanlage dieselbe Benutzer-ID haben, funktionieren sie als ein Gerät. Wenn sie unterschiedliche Benutzer-IDs haben, haben sie auch getrennte Kommandozeilen. Siehe *Benutzer ID (auf Seite 605)*

Konsolen, die sich im Client- oder Backup-Modus befinden, geben an ihren lokalen DMX-Ports standardmäßig nichts aus. Diese Option finden Sie unter **Setup > System > Ausgänge**. Um die Ausgabe zu aktivieren, klicken Sie auf **{Ausgabe im Client Modus}**.



VORSICHT: *ETC rät von der Verwendung von Funknetzwerken für vorstellungskritische Funktionen ab.*

Spiegeln

Für den Client-Modus ist ein Dongle erforderlich. Wenn kein Dongle erkannt wird, wird stattdessen eine Option verfügbar, mit der eine Verbindung im Spiegelmodus hergestellt werden kann. Siehe *Mirror-Modus (Spiegeln) (auf Seite 606)*.

Offline

Startet die Konsole im Offline-Modus. Konsolen in diesem Modus können sich nicht mit anderen Geräten im selben Netzwerk verbinden. Dieser Modus ist primär für das Offline-Bearbeiten einer Vorstellungsdatei gedacht.

Offline mit Vis.

Dieser Modus ist verfügbar, wenn die ETCnomad-Software ohne Dongle ausgeführt wird. Dieser Modus ist nur für die Verwendung mit der Visualisierungssoftware vorgesehen und gibt kein DMX aus.

Setup

Öffnet das die Shell-Einstellungen

Augment3d Ansicht

Dieser Modus ist verfügbar, wenn die ETCnomad-Software mit oder ohne Dongle ausgeführt wird, wodurch Sie Augment3d auf einem Computer ausführen können, der an eine Konsole angeschlossen ist. Siehe *Augment3d ausführen (auf Seite 529)*.

Herunterfahren

Fährt die Konsole nach einer Bestätigung herunter.

Setup > Allgemein

Gerätename

Diese Einstellung gibt den Namen an, mit dem sich das Pult im Netzwerk gegenüber anderen Geräten identifiziert. Beispiele dafür sind „Stellwerk“ oder „Regiereihe“.

24-Stunden Uhr

Die Zeit wird im 24-Stunden-Format angezeigt (HH:MM:SS). Standardmäßig deaktiviert.

Zeit

Die Uhrzeit, die die Konsole verwendet. Sie können die Uhrzeit in der Shell über *Zeit-Server (SNTP) (auf Seite 627)* einstellen. Die Zeit ist standardmäßig auf das 12-Stunden-Format eingestellt. Für das 24-Stunden-Format müssen Sie die **24-Stunden-Uhr** aktivieren.

Sie können die Uhrzeit in Eos auch manuell über die *Schnellzugriff (auf Seite 104)*-Tools einstellen.

Datum

Das Datum, das die Konsole verwendet. Dies kann manuell oder über den Zeitdienst SNTP (Simple Network Time Protocol) geändert werden. Siehe *Zeit-Server (SNTP) (auf Seite 627)*.

Das Datum wird im Format TT / MM / JJJJ angezeigt.

Zeitzone

Die Zeitzone, die die Konsole verwendet. Hierbei handelt es sich um eine Angabe relativ zur Greenwich-Zeit (GMT). Jede Einstellung in der Dropdown-Liste zeigt den Zeitversatz, die Bezeichnung der Zeitzone und eine Reihe von Städten in dieser Zeitzone an.

Sprache

Hier können Sie die Anzeigesprache von Eos auswählen. Zur Auswahl stehen u. a. Englisch, Katalanisch, Bulgarisch, Deutsch, Spanisch, Französisch, Italienisch, Slowakisch, Türkisch, Japanisch, Koreanisch, Russisch und Chinesisch (vereinfacht und traditionell).

Tastatur

Hier können Sie die Sprache der alphanumerischen Tastatur für Eos festlegen. Es werden zahlreiche Tastaturen unterstützt.

Die Tastatur kann auch in der Anwendung geändert werden, wenn die virtuelle Tastatur geöffnet ist. Klicken Sie auf das Fahnensymbol, um das Sprachen-Dropdown-Menü zu öffnen.



Drücken Sie **{Sym}**, um die Tastatur von alphanumerisch auf Symbole umzuschalten. Im Symbol-Modus drücken Sie **{Abc}**, um zur alphanumerischen Tastatur zurückzukehren.

Benutze die Shift-Taste als Eos Shift

Benutzt die Umschalttaste einer alphanumerischen Tastatur als [Shift]-Taste der Konsole. Die Z-Taste auf einer alphanumerischen Tastatur dient als [Shift]-Taste.

Nur Shell starten

Ist dies aktiviert, bootet die Konsole mit dem Startbildschirm anstatt mit der Hauptanwendung. Wenn dies nicht aktiviert ist, bootet die Konsole in dem Modus, in dem sie zuletzt verwendet wurde (d. h. Backup, Client, Hauptanlage).

Automatisches Software-Update



Hinweis: *Diese Option steht bei ETCnomad nicht zur Verfügung.*

Ist hier ein Haken gesetzt, empfängt die Konsole Software-Updates von der Hauptanlage, wenn sie in einem Multi-Konsolen-System arbeitet.

Automatischen Update von älterer Eos version (2.x) erlauben



Hinweis: *Diese Option steht auf Windows 10-Geräten oder ETCnomad nicht zur Verfügung.*

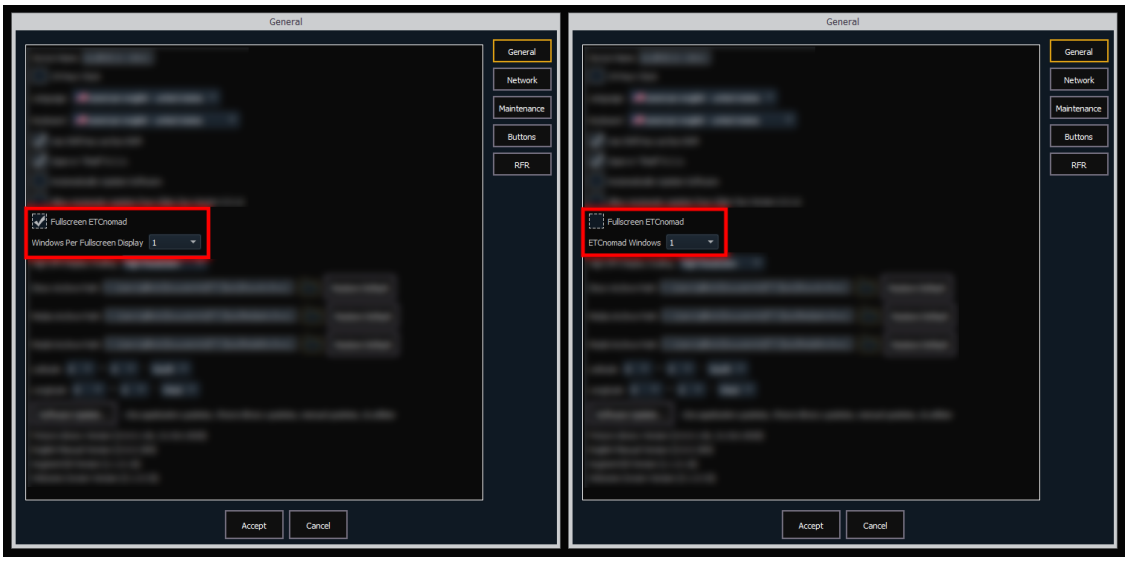
Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, können Hauptanlagen mit Software v3.0 und höher ein Update von Backup- und Client-Konsolen mit Software v2.x durchführen.

ETCnomad Vollbild



Hinweis: *Diese Option steht nur bei ETCnomad zur Verfügung.*

Wenn dies aktiviert ist, startet ETCnomad auf allen mit Ihrem Computer verbundenen Monitoren automatisch im Vollbildmodus. Wählen Sie „1“ im Dropdown „Fenster im Vollbildmodus“, um auf jedem Monitor eine einzige Vollbildanzeige von ETCnomad anzuzeigen, oder „2“, um jede Vollbildanzeige in zwei ETCnomad-Fenster zu unterteilen.



Wenn dies deaktiviert ist, wird ETCnomad als gewöhnliches Fenster gestartet. Das Dropdown „ETCnomad Fenster“ ermöglicht die Auswahl von bis zu 6 separaten Fenstern, die geöffnet werden sollen.

Vorstellung / Medien / Pfad Modell Archiv

Dies ist der standardmäßige Ort zum Speichern von Vorstellungsdateien, Mediendateien oder Augment3d-Modellen. Der vollständige Pfad muss eingegeben und in einem gültigen Windows-Format angegeben werden.

Wenn Sie diese Einstellung ändern möchten, empfehlen wir Ihnen die Beibehaltung von Laufwerk D: als Speicherort. Mit den Tasten **{Standard wiederherstellen}** wird ein geänderter Standort auf die ETC-Standardeinstellung zurückgesetzt.

Vorstellung / Medien / Pfad Modell Archiv freigeben

Hiermit können Sie die Vorstellungs-, Medien- oder Augment3d-Modell-Archive auf der Konsole über Windows File Sharing (SMB) für eine andere Konsole oder einen anderen Computer freigeben.

Vorstellungsvorlage

Wenn eine Vorstellungsdatei als Vorlage zugewiesen wird, erstellt Eos eine Kopie der Datei im Ordner **Templates**, sodass diese als Grundlage neuer Vorstellungsdateien dienen kann. Im ZIB wird unter **Datei > Neu aus Vorlage (***Name der Vorlagen-Vorstellungsdatei***)** eine neue Option zum Erstellen einer neuen Vorstellungsdatei angezeigt, die mit der Vorlage identisch ist. Sie können jederzeit über die Option **Datei > Neu** eine neue leere Vorstellungsdatei erstellen.

Sie können Vorlagen mit der Dateiverwaltung verwalten. Sie sind von Tiefentladungen nicht betroffen. Siehe *Setup > Verwaltung (auf Seite 627)*.

Geographische Breite

Hier können Sie den Breitengrad einstellen, den die Konsole verwendet.

Geographische Länge

Hier können Sie den Längengrad einstellen, den die Konsole verwendet.

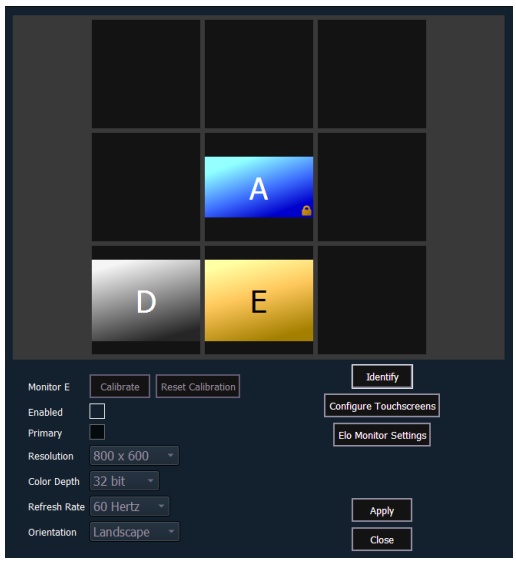
{Externen Elo-Touchmonitor kalibrieren}

Hinweis: *Bevor Sie Ihre externen Touchscreens kalibrieren, müssen Sie eventuell zunächst die Monitor-Anordnung definieren. Siehe {Monitor-Anordnung...} (unten)*

Hiermit können Sie einen Elo-Touchscreen kalibrieren. Drücken Sie bei angeschlossenem Touchscreen **{Elo-Touchscreen kalibrieren}**.

In der ersten Anzeige müssen Sie verschiedene Ziele berühren, in der zweiten Anzeige müssen Sie verschiedene Bereiche berühren, um sicherzustellen, dass der Cursor Ihrem Finger folgt. Wenn das gut funktioniert, drücken Sie das grüne Kontrollkästchen. Wenn Sie zu der vorherigen Anzeige zurückkehren müssen, drücken Sie die blaue Pfeiltaste.

{Monitor-Anordnung...}



Hinweis: *Der ausgewählte Monitor wird gelb angezeigt. Externe Monitore können auf jedes beliebige umliegende schwarze Feld gezogen werden, um das tatsächliche Monitor-Layout nachzustellen. Interne Monitore sind im Verhältnis zueinander gesperrt und können nicht geändert werden.*

Das Monitor-Anordnungswerkzeug bestimmt, wie und wo der Cursor sich von einem Monitor zum anderen bewegt. Im Normalfall sollte die logische Anordnung auf diesem Bildschirm auch der tatsächlichen Anordnung entsprechen.

Folgende Tasten stehen in der Anzeige der Monitor-Anordnung zur Verfügung:

- **{Kalibrieren}** – kalibriert den ausgewählten Touchscreen.
- **{Kalibrierung rücksetzen}** – stellt die voreingestellten Kalibrierungsdaten für die ausgewählte Anzeige wieder her.
- **{Identifizieren}** – zeigt die Video-Ports an, an die Ihre Monitore angeschlossen sind, um zu sehen, welcher Monitor wo steht.
- **{Aktiviert}** – wenn hier ein Haken gesetzt ist, ist der Monitor betriebsbereit. Die Konsole zeigt für alle erkannten Monitore das Kontrollkästchen **{Aktiviert}** an.
- **{Primäre Anzeige}** – wählt aus, welcher Monitor die Shell und den Zentralen Informationsbereich (ZIB) anzeigt. Bei Konsolen mit internen Monitoren ist der Hauptmonitor der rechte interne Touchscreen der Konsole.
- **{Auflösung}** – legt fest, wie viele Pixel der Monitor anzeigt.

- {Farbtiefe} – legt fest, wie viele Farben angezeigt werden.
- {Wiederholrate} – legt fest, wie oft pro Sekunde der Monitor aktualisiert wird.
- {Ausrichtung} – legt das Monitor-Layout fest.
- {Anwenden} – speichert und übernimmt Ihre Einstellungen. Es erscheint ein Fenster, in dem Sie zwischen {Änderungen übernehmen} oder die Standardwerte {Rückgängig machen} wählen müssen. {Rückgängig machen} wird nach 15 Sekunden ausgewählt, wenn vorher keine Auswahl erfolgt ist.
- {Schließen} – schließt die Anzeige. {Schließen} speichert keine Änderungen, wenn {Anwenden} nicht verwendet wurde.
- {Touchmonitore konfigurieren} – wird verwendet, um die Touchscreens den Anzeigen zuzuordnen.
- {Elo Monitoreinstellungen} – öffnet das Eigenschaftsfenster für den Monitor. Siehe *{Externen Elo-Touchmonitor kalibrieren} (auf der vorherigen Seite)*.
- {ETC-Monitoreinstellungen} – öffnet das Eigenschaftsfenster für den Monitor.

Hinweis: *Es werden nur unterstützte Optionen angezeigt. Die Monitor-Optionen können variieren. Es lässt sich zwar eine Auflösung zuweisen, die geringer als der Mindestwert von 1920x1080 ist, doch es wird eine Auflösung von mindestens 1920x1080 empfohlen.*

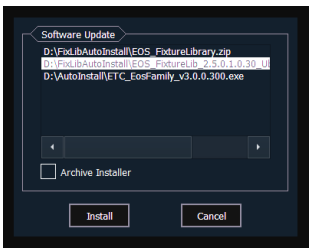
Hinweis: *Die Einstellungen der internen Monitore sind schreibgeschützt.*

{Software Update...}

Ermöglicht die Installation der Eos-Software und anderer durch ETC genehmigter Software (wie Concert, UpdaterAtor, GCE und NCE). Das Updaten der Eos-Software beeinträchtigt oder updatet nicht die Software eines anderen vernetzten Geräts wie einem Net3-Gateway.

Wenn Sie auf {Software Update...} klicken, durchsucht die Konsole das Hauptverzeichnis sämtlicher angeschlossenen USB-Speicherlaufwerke nach einer Software-Update-Datei für eine Eos-Konsole. Die Namen sämtlicher Installationsdateien auf dem Laufwerk werden angezeigt. Wählen Sie die Datei aus, die Sie installieren möchten, gefolgt von {Installieren} oder {Abbrechen}. Die Software wird zuerst auf die Festplatte gespeichert, bevor das Installationsprogramm geöffnet wird.

Sie erhalten auch eine Meldung, wenn keine Software-Update-Datei gefunden wurde.



Installationsarchiv

Dies zeigt die Installationsprogramme für verschiedene Eos-Softwareversionen an, die aktuell auf der Festplatte der Konsole vorhanden sind. Sie können mehrere Software-Versionen auf der Festplatte Ihrer Konsole speichern, für den Fall, dass Sie ein Downgrade wünschen.

Beim Installieren der Software können Sie das verwendete Installationsprogramm archivieren. Setzen Sie einen Haken für die ausgewählte Version in das Kontrollkästchen für „Installationsprogramm archivieren“. Beim Installieren der Software wird diese dann

gleichzeitig archiviert. Wenn Sie Installationsprogramme ohne Installieren der Software archivieren möchten, können Sie dies mithilfe der Dateiverwaltung in **Shell > Setup > Verwaltung** tun.

Sie können diese Versionen auch mithilfe der Dateiverwaltung aus dem Archiv holen und auf ein USB-Laufwerk speichern.

Hinweis: *Bei neuen Konsolen sind von ETC einige Versionen bereits beim Versand archiviert. Dazu gehört die Version der Software, die zu dem Zeitpunkt werksseitig installiert ist sowie alle Patches für diese Version (falls vorhanden). Für nachfolgende Releases müssen Sie die Software der Eos-Familie von der ETC-Website etcconnect.com herunterladen.*

Updates für die Gerätebibliothek und Hilfspakete

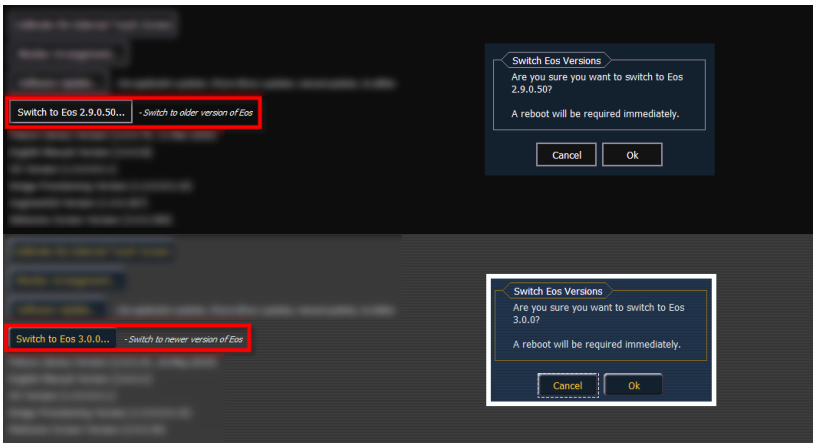
{Software Update...} erkennt auch ZIP-Dateien, die von ETC bereitgestellt werden und Dateien der Gerätebibliothek enthalten.

1. Wählen Sie die gewünschte ZIP-Datei im Software-Update-Fenster aus.
2. Sie werden aufgefordert zu bestätigen, dass Sie die ausgewählte Datei installieren wollen. Klicken Sie auf **{Ja}** zum Fortfahren oder auf **{Nein}** oder **{Abbrechen}**, um zum Software-Update-Fenster zurückzukehren.
3. Es öffnet sich ein Fenster, in dem der Fortschritt beim Extrahieren der ZIP-Datei angezeigt wird. Das Installationsprogramm startet nach dem Extrahieren der Datei.

{Auf Eos 2.9.x umschalten}

Hinweis: *Diese Option steht auf Windows 10-Geräten nicht zur Verfügung.*

Mit Eos v3.0.0 wurde die Möglichkeit eingeführt, zwischen v2.9.x und v3.0.0 oder höher zu wechseln, wenn die Konsole beide Versionen ausführen kann. Wenn v2.9.x bereits installiert ist, wird bei der Installation von v3.0.0 oder höher automatisch die Version 2.9.x der Software beibehalten.



Verwenden Sie den Softkey, um zwischen den Versionen zu wechseln. Damit alle Änderungen wirksam werden können, ist in Neustart erforderlich.

Hinweis: *Wenn ein Update der Konsole von einer Version vor v2.9.X auf v3.0.0 oder höher durchgeführt wird, können Sie von v3.0.0 oder höher zur früheren Version zurückkehren. Wenn Sie jedoch dann wieder zu v3.0.0 oder höher zurückkehren möchten, müssen Sie zuerst ein Update auf v2.9.X durchführen.*

Version Information

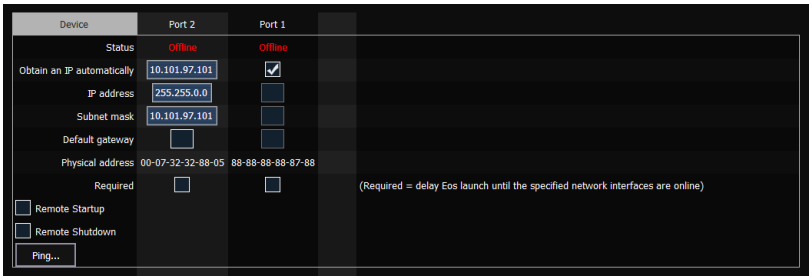
Wichtige Informationen über die installierte Software und andere Komponenten. Über **{Erweiterte Versionsinformationen...}** wird ein Fenster mit weiteren Details geöffnet.

Setup > Netzwerk

Die Netzwerkseite der Shell-Einstellungen stellt Optionen für verschiedene Kategorien von Netzwerkeinstellungen bereit.

Hinweis: *Sie können auch in der Eos-Anwendung über **Setup > Gerät >**Netzwerk (auf Seite 242) auf einige der Einstellungen zugreifen.*

Gerät



Mit diesen Einstellungen wird die Methode festgelegt, nach der eine IP-Adresse bezogen und/oder die tatsächliche IP-Adresse angezeigt wird, die Eos für die Netzwerkkommunikation verwendet.

Bei ETCnomad werden diese Einstellungen vom Windows- bzw. macOS-Betriebssystem festgelegt und können hier nicht bearbeitet werden.

Hinweis: *Bei Konsolen mit mehr als einer Netzwerkkarte (NIC) sollte vermieden werden, mehr als einen Anschluss mit demselben Netzwerk oder Subnetz zu verbinden.*

Status

Ein Port ist „Online“ (grün), wenn er konfiguriert, mit einem Netzwerk verbunden und betriebsbereit ist. Er wird als „Offline“ (rot) angezeigt, wenn eine der obigen Bedingungen nicht erfüllt ist.

IP automatisch erhalten

Hinweis: *ETC empfiehlt im Hinblick auf die Kompatibilität mit anderen ETC-Geräten die Verwendung einer statischen IP-Adresse, obwohl die Anforderungen Ihrer Installation variieren können.*

Wenn diese Option aktiviert ist, kann die Konsole die IP-Adresse beim Starten von einem DHCP-Server anfordern. Wenn einer antwortet, verwendet es die zugewiesene IP-Adresse.

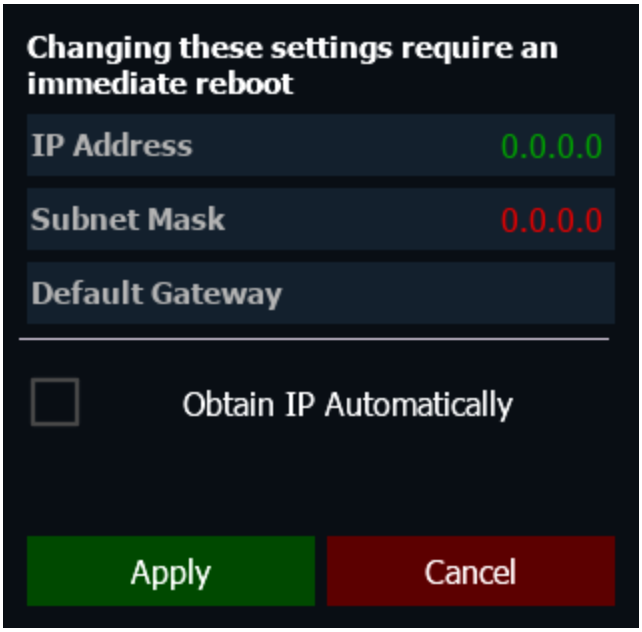
Wenn kein DHCP-Server zur Verfügung steht, verwendet das Konsole standardmäßig eine selbst erzeugte Link-Local IP-Adresse im Bereich von 169.254.X.X. Die von der Konsole in dieser Konfiguration verwendete IP-Adresse kann sich nach Bedarf dynamisch ändern. Eine Änderung sollte allerdings nur dann erfolgen, wenn es Änderungen in der Netzwerkkonfiguration gibt oder um einen IP-Adressen-Konflikt zu lösen.

Nach dem Aktivieren oder Deaktivieren dieser Einstellung muss die Konsole neu gestartet werden, damit die neue Einstellung übernommen wird.

Hinweis: *Sie können die Konsole nicht auf den Empfang einer IP-Adresse über DHCP und gleichzeitig als DHCP-Server einstellen. Es kann entweder dynamische Adressen versenden oder empfangen, aber nicht beides gleichzeitig.*

IP-Adresse

Dies ermöglicht die Zuweisung einer statischen IP-Adresse, wenn „IP automatisch erhalten" deaktiviert ist. Wählen Sie das Feld aus, um ein Popup zu öffnen, in dem Sie die Adresse eingeben können.



Nachfolgend finden Sie eine Liste mit voreingestellten IP-Adressen:

Konsole	Port 1	Port 2	Port 3	Port 4
Apex 20	10.101.190.101	192.168.190.101	172.16.190.101	10.0.190.101
Apex 10	10.101.192.101	192.168.192.101	172.16.192.101	10.0.192.101
Apex 5	10.101.191.101	192.168.191.101	172.16.191.101	10.0.191.101
Eos Ti	10.101.92.101	192.168.92.101		
Gio	10.101.91.101	192.168.91.101		
Gio @ 5	10.101.98.101	192.168.98.101		
Ion Xe	10.101.100.20	192.168.100.20		
Ion Xe 20	10.101.100.30	192.168.100.30		
Ion Xe RPU	10.101.96.201	192.168.96.201		
Element 2	10.101.99.101	192.168.99.101		
ETC Puck	10.101.185.101	192.168.185.101		

Konsole	Port 1	Port 2	Port 3	Port 4
RPU3	10.101.93.101	192.168.93.101		
RVI3	10.101.86.101	192.168.86.101		
Ion Classic	10.101.100.101			
Ion RPU	10.101.96.101			
Element Classic	10.101.97.101			
Eos Classic	10.101.90.101			
Eos Classic RPU	10.101.95.101			
RVI	10.101.85.101			

Wenn „IP automatisch erhalten“ aktiviert ist, zeigt dieses Feld die von der Konsole verwendete IP-Adresse an (egal ob dies eine über DHCP empfangene oder eine selbst erzeugte Link-Local-IP-Adresse und Subnetzmaske ist).

Subnetzmaske

Dies ermöglicht die Zuweisung einer statischen Subnetz Maske, wenn „IP automatisch erhalten“ deaktiviert ist. Die Standard-Subnetzmaske lautet 255.255.0.0.

Wenn „IP automatisch erhalten“ aktiviert ist, zeigt dieses Feld die von der Konsole verwendete Subnetzmaske an (egal ob dies eine über DHCP empfangene oder eine selbst erzeugte Link-Local-IP-Adresse und Subnetzmaske ist).

Standard-Gateway

Dies ermöglicht die Zuweisung einer statischen Gateway-IP-Adresse, wenn „IP automatisch erhalten“ deaktiviert ist.

Eos-Konsolen, die ein Net2-System steuern, sollten ihre IP-Adresse als Standard-Gateway verwenden. Alle übrigen Konsolen sollten standardmäßig auf 10.101.1.1 eingestellt sein.

Wenn „IP automatisch erhalten“ aktiviert ist, zeigt dieses Feld die von der Konsole verwendete Gateway-IP-Adresse an (egal ob dies eine über DHCP empfangene oder eine selbst erzeugte Link-Local-IP-Adresse und Subnetzmaske ist).

Physische Adresse

Die physische Adresse ist die MAC-Adresse, die eine eindeutige Gerätekennung und nicht änderbar ist.

Verzögerung für Netzwerkkarte (Erforderlich)

Hinweis: *Diese Option steht bei ETCnomad nicht zur Verfügung.*

Wenn **{Erforderlich}** aktiviert ist, wartet die Konsole, bis die Netzwerkverbindung vollständig initialisiert ist, bevor die Eos-Anwendung gestartet wird.

Wenn aktiviert, wird beim Hochfahren ein Startfenster angezeigt. Wenn keine Netzwerkverbindung zustande gekommen ist, gibt es die Optionen **{Sofort starten}**, **{Offline starten}** oder **{Abbrechen}**.

- **{Sofort starten}** – startet ohne Netzwerk-Interface. Über dem ZIB wird nur Benutzer 1 angezeigt.
- **{Offline starten}** – startet im Offline-Modus.
- **{Abbrechen}** – bleibt in der Shell, ohne die Eos-Anwendung zu starten.

{Standardeinstellungen wiederherstellen}

VORSICHT: *Mit dieser Schaltfläche werden alle Netzwerkeinstellungen für den ausgewählten Anschluss auf die ETC-Standardeinstellungen zurückgesetzt. Dazu gehören auch die werkseitig voreingestellten IP-Adressen und Einstellungen.*

Remote Starten/Herunterfahren

Einige Eos-Geräte können remote ein- und ausgeschaltet werden, wie z. B. RVIs, RPUs und Client-Konsolen. Windows- oder macOS-Geräte mit ETCnomad können nicht remote ein- und ausgeschaltet werden.

{Remote Starten} und {Remote Herunterfahren} müssen auf jedem Gerät aktiviert sein, bevor es die Einschalt- und Ausschaltbefehle empfangen kann. Standardmäßig sind beide Einstellungen deaktiviert.

Die Remote Power-Befehle werden vom Browser gesendet. Der Befehl zum Einschalten wird mit **Browser > Netzwerk > Multikonsolen-System einschalten**, der Befehl zum Ausschalten mit **Browser > Netzwerk > Multikonsolen-System ausschalten** gesendet.

Hinweis: *Nur bei Geräten, die mit der Hauptanlage synchronisiert sind, ist ferngesteuertes Starten und Herunterfahren verfügbar.*

{Ping}

Mit Ping wird die Netzwerkverbindung zwischen zwei Geräten getestet.



1. Klicken Sie in das leere Feld auf der linken Seite und geben Sie die IP-Adresse des Geräts ein, an das Sie einen Ping senden möchten.
2. Drücken Sie auf Start. Sie werden entweder Antworten von dem Gerät oder „Timeout bei Antwort“ erhalten, wobei letzteres bedeutet, dass das Gerät nicht auf den Ping antwortet.

Erlaubte Output-Adressen

Ein oder mehrere Adressbereiche, die zugewiesen werden können, um die Anzahl von Output-Adressen zu begrenzen. Voreingestellt ist ein zulässiger Adressbereich von 1 bis 32.767.488.

Schnittstellen-Protokolle

Hinweis: *Sie können auch in der Eos-Anwendung über* ***Setup > Gerät >****Netzwerk (auf Seite 242) auf einige der Einstellungen zugreifen.*

Multi-Konsolen-Betrieb

Ermöglicht die Multi-Konsolen-Kommunikation am ausgewählten Port. Standardmäßig aktiviert. Siehe *Multi-Konsolen-Setup (auf Seite 604)*.

Netzwerktyp

Diese Einstellung passt die Wartezeit an, nach deren Ablauf ein Backup-Gerät die Kontrolle von der Hauptanlage übernimmt.

- Standard-Netzwerk – Reagiert der Master nach fünf Sekunden nicht, geht das Backup-Gerät davon aus, dass die Verbindung zur Hauptanlage getrennt ist, und übernimmt die Steuerung.
- Komplexes Netzwerk – Reagiert die Hauptanlage nach 1,6 Sekunden nicht, geht das Backup-Gerät davon aus, dass die Verbindung zur Hauptanlage getrennt ist, und übernimmt die Steuerung.

Dateitransfer

Diese Einstellung passt die Übertragungsgeschwindigkeit von Vorstellungsdateien zwischen Geräten an. Die Standardeinstellung ist Schneller Dateitransfer.

Hinweis: *Sollten Sie Verbindungsprobleme zwischen Geräten feststellen, können Sie die Einstellung auf „Normaler Dateitransfer" stellen und damit die Übertragungsgeschwindigkeit senken.*

Sensor/FDX3000 Rückmeldung

Ermöglicht der Konsole, Rückmeldungen von CEM+, CEM3 oder FDX3000 über das Netzwerk zu empfangen. Standardmäßig aktiviert. Siehe *[About] Adresse (auf Seite 481)*.

Netzwerk-RDM

Aktiviert RDM-Funktonen für alle Ethernet-Anschlüsse, einschließlich Geräteerkennung. Standardmäßig aktiviert.

Hinweis: *RDM erfordert den Einsatz eines Net3- oder Response-Gateways. Es wird ein Net3-Gateway der Version 5.1 oder höher benötigt.*

DHCP-Dienst

VORSICHT: ***Das Aktivieren oder Deaktivieren von DHCP-Diensten erfordert einen Neustart der Konsole.***

Hinweis: *Wenn dieser Bereich ausgegraut ist oder Sie keine Einstellungen ändern können, müssen Sie möglicherweise Net3-Dienste auf Ihrer Konsole installieren. Net3-Dienste werden mit „Gateway Configuration Editor" (GCE) von ETC installiert, der unter etcconnect.com zum Download bereitsteht.*

Aktivieren

Aktiviert den DHCP-Adressserver (Dynamic Host Configuration Protocol) von Eos. DHCP ist ein TCP/IP-Protokoll, das einem Netzwerkgerät auf Anforderung dynamisch eine IP-Adresse zuweist.

Der DHCP-Server von Eos ist für den Einsatz in Netzwerken ohne Routing vorgesehen. Er weist keine IP-Adressen über einen Router hinweg zu.



VORSICHT: ***Obwohl in einem Netzwerk nur ein einzelner DHCP-Server aktiv sein sollte, ist es dennoch möglich, mehr als einen DHCP-Server gleichzeitig zu starten. Dies kann jedoch zu Instabilität und Problemen bei der Netzwerkkommunikation führen.***

Der DHCP-Server von Eos verwendet dann die folgenden Einstellungen, um zu ermitteln, welche IP-Adressen er ausgibt.

Erste IP-Adresse

Dies legt die erste IP-Adresse aus dem IP-Adressenbereich fest, die der DHCP-Server ausgibt.

Anzahl Adressen

Dies legt fest, wie viele IP-Adressen der DHCP-Server ausgibt. Ein Wert von 500 bedeutet, dass IP-Adressen an die ersten 500 Geräte ausgegeben werden, die eine IP-Adresse anfordern.

Subnetzmaske

Legt die logische Netzwerkgröße im Verhältnis zur Geräteadresse fest. Die ETC-Voreinstellung ist 255.255.000.000 (Klasse B). Hierbei handelt es sich um die Subnetz-Maske, die der DHCP-Server an Netzwerkteilnehmer ausgibt.

geroutet

Bei Aktivierung können Sie im Standard-Gateway-Feld unten angeben, welches Gateway von den DHCP-Geräten verwendet werden soll. Bei Nichtaktivierung gibt der DHCP-Server denselben Wert für die Geräte-IP-Adresse und für das Gateway weiter. Dies ist für nicht geroutete Netzwerke eine geeignete Konfiguration.

Standard-Gateway

Dies legt die IP-Adresse eines Routers fest, sofern dieser in Ihrem Netzwerk vorhanden ist. Dies ist die Gateway IP-Adresse, die der DHCP-Server an die Netzwerkteilnehmer weitergibt. Wenn Sie in einem Netzwerk mit flacher Topologie oder in einem nicht gerouteten Netzwerk sind, sollte die Gateway IP-Adresse mit der IP-Adresse des Gerätes übereinstimmen. Um den DHCP-Server so zu konfigurieren, dass er übereinstimmende Gateway IP-Adressen ausgibt, muss diese Gateway IP-Adresse passend zum Feld der IP-Adresse konfiguriert werden. Dann gibt der DHCP-Server eine Gateway IP-Adresse aus, die zur IP-Adresse passt.

Netzwerk-Teilnehmer ermitteln

Durch Klicken dieser Schaltfläche wird der DHCP-Dienst angewiesen, das Netzwerk auf vorhandene Geräte zu durchsuchen und sie in die Tabelle bekannter Adressen aufzunehmen. Wenn es in Ihrem Netzwerk Geräte mit statisch zugewiesenen IP-Adressen gibt, ist hierdurch sichergestellt, dass der DHCP-Dienst keine IP-Adressen ausgibt, die mit diesen Geräten in Konflikt stehen.

Zeit-Server (SNTP)

Hinweis: *Sie können auch in der Eos-Anwendung über* ***Setup > Gerät >****Netzwerk (auf Seite 242) auf einige der Einstellungen zugreifen.*

Aktiviert den SNTP-Dienst (Simple Network Time Protocol). Standardmäßig deaktiviert.

Die folgenden weiteren Einstellungen sind verfügbar:

- **Modus** – Wenn die Konsole als Client konfiguriert ist, versucht sie, ihre Zeit mit den restlichen Geräten im System zu synchronisieren, indem sie Zeitdaten abhört und die eigene Uhr anpasst. Ist sie als Server konfiguriert, gibt die Konsole die Zeit an die anderen Geräte im Netzwerk weiter.
- **ETC Net2 Zeitprotokoll** – Bei aktiviertem ETC-Net2-Zeitprotokoll sendet der Zeit-Server (als Server) bzw. empfängt er (als Client) regelmäßig die aktuelle Zeit, die von den Geräten benötigt wird, die das ETCNet2-Protokoll ausführen, beispielsweise ältere Unison-Systeme.
- **Externer Zeit-Server** – Die Option „Externer Zeit-Server" ermöglicht Ihnen die Synchronisierung Ihrer Konsole mit einem System eines anderen Herstellers an einer bestimmten IP-Adresse mithilfe der Protokolle NTP oder SNTP. Dazu kann ein bestimmter Zeitgeber zur Zeitsynchronisierung verwendet werden. Hierfür muss in Ihrem Netzwerk ein hochgenauer Zeitgeber vorhanden sein.
- **Externer Server IP** – Wenn Externer Zeit-Server aktiviert ist, müssen Sie die IP-Adresse Ihres externen NTP- oder SNTP-Zeit-Servers in diesem Feld angeben.

Bisherige Voreinstellungen

Die in diesem Abschnitt aufgeführten Einstellungen werden nur verwendet, wenn Vorstellungsdateien einer älteren Version als Eos v3.2.0 geladen werden.

Ausgabe-Protokolle

Siehe *Patch > Protokolle (auf Seite 201)*.

Setup > Verwaltung

{Tiefenentladung...}

Löscht nicht gespeicherte Konsolendaten und temporäre Dateien. Bei der Installation einer neuen Software wird automatisch eine Tiefentladung durchgeführt. Manchmal ist es sinnvoll, zwischen Updates eine Tiefentladung durchzuführen.

Der Vorteil der Tiefentladung ist, dass Sie alle Konsolendaten löschen können, ehe während des Hochfahrens wieder der aktuelle Zustand der Konsole geladen wird. Das ist praktisch, wenn Sie eine neue Konsole in ein Netzwerk einbinden wollen und verhindern möchten, dass diese plötzlich die Kontrolle über das System übernimmt, oder wenn die Vorstellungsdatei auf irgendeine Weise beschädigt wurde, was dann beim Hochfahren zu Problemen führt.

Hinweis: *Eine Tiefentladung setzt keine Shell-Einstellungen zurück.*

{Festplattenspeicher zurückgewinnen...}

Entfernt überflüssige Dateien, wie z. B. temporäre Dateien, Logdateien und Diagnosen, um Speicherplatz freizugeben.

{Logdateien sichern...}

Es erscheint ein Dialogfenster, das Sie auffordert, die Konsolen-Logdateien für Fehlersuchzwecke zu sichern.

Mit **{Erweitert}** können Sie jede einzelne der verschiedenen zu sichernden Logdateien anwählen oder abwählen.

Wenn Sie **{Next}** klicken, können Sie zusätzliche Informationen, das Datum und die Uhrzeit des Problems angeben.

Wenn Sie erneut **{Next}** klicken, erscheint ein Dropdown-Menü, aus dem Sie den Zielort für den Export auf jedem beliebigen beschreibbaren Wechselmedium, beispielsweise einem USB-Laufwerk, auswählen können.

Wenn Sie Software-Probleme mit Ihrem System haben, die wir nicht nachvollziehen können, kann es bei der Problemsuche helfen, wenn sie die Logdateien dem Technischen Kundendienst von ETC (siehe *Unterstützung durch den Technischen Kundendienst von ETC (auf Seite 5)*) senden.

{Vorstellungs-Archiv sichern...}

Ermöglicht es Ihnen, entweder die aktuelle Version jeder Vorstellungsdatei oder jede Version der einzelnen Dateien auf einem USB-Laufwerk zu sichern.

{Vorstellungs-Archiv wiederherstellen...}

Ermöglicht es Ihnen, Vorstellungsdateien von einem USB-Laufwerk wiederherzustellen.

{Backup System-Einstellungen...}

Ermöglicht es Ihnen, alle Shell-Einstellungen, einschließlich der Net3-Dienste, zu sichern. **{Backup System-Einstellungen...}** öffnet ein Fenster, in dem Sie die .ini-Datei auf ein ausgewähltes Laufwerk speichern können. Zum Speichern von Einstellungen wählen Sie ein Laufwerk aus dem Dropdown-Menü aus und drücken **{Auswählen}** zum Speichern oder **{Abbrechen}** um den Vorgang ohne Speichern abzubrechen.

{Wiederherstellen System-Einstellungen...}

Öffnet ein Fenster, in dem Sie eine gespeicherte .ini-Datei auswählen können. Wählen Sie die gewünschte Datei aus und drücken Sie zur Wiederherstellung der Einstellungen auf **{Ok}**. Drücken Sie **{Abbrechen}** zum Schließen des Fensters ohne Wiederherstellen der Einstellungen.

{Bedienelemente-Test...}

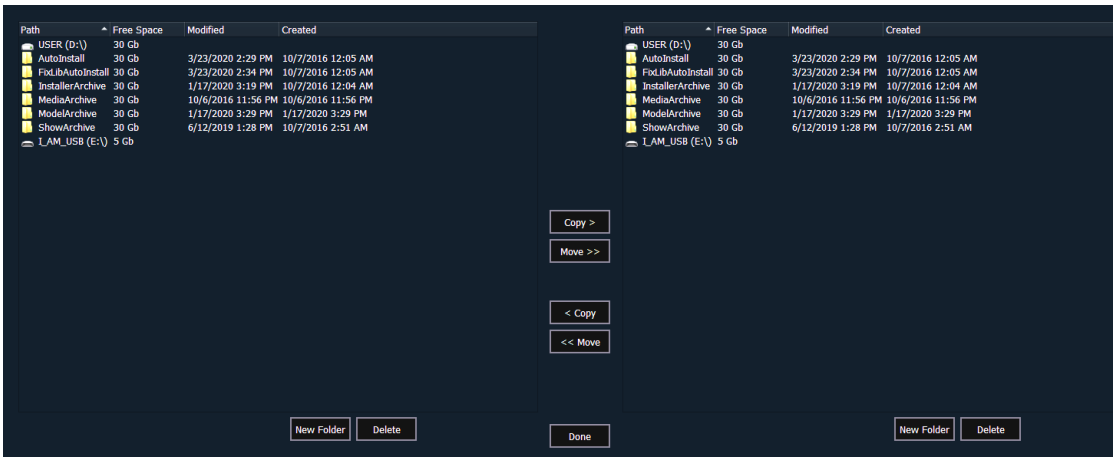
Bietet eine Möglichkeit, den Funktionsstatus aller Tasten, Encoder und Fader der Konsole zu überprüfen. Drücken bzw. bewegen Sie jede Taste, jeden Encoder und jeden Fader, um zu überprüfen, ob diese Vorgänge auf dem Diagnose-Testbildschirm registriert werden.

{Test der klassischen Bedienelemente...}

Ermöglicht es Ihnen, Peripheriegeräte wie Fader Wings zu testen.

{Dateiverwaltung...}

Bietet eine Möglichkeit zur Verwaltung von Vorstellungsdateien, Vorstellungsdaten und Software-Installationsprogrammen. Sie können neue Ordner erstellen und löschen sowie Dateien zwischen der Konsole und USB-Laufwerken verschieben und kopieren.



Der Dateimanager zeigt das Verzeichnis ShowArchive auf Ihrer Konsole sowie alle externen USB-Laufwerke an, die erkannt werden. Die Anzeige ist in zwei Fenster aufgeteilt, sodass Sie zwei verschiedene Verzeichnisse gleichzeitig sehen können. Dies erleichtert das Kopieren oder Verschieben von Daten zwischen den Verzeichnissen.

Hinweis: *Vorlagen für Vorstellungsdateien werden nicht im Verzeichnis Vorstellungsarchiv, sondern im Vorlagenarchiv gespeichert. Siehe Vorstellungsdatei-Vorlage (auf Seite 161).*

{Gateway Configuration Editor (GCE)...}

Hinweis: *Diese Option steht auf Windows 10-Geräten nicht zur Verfügung.*

Startet die GCE-Software. Dieser Softkey wird nur angezeigt, wenn die Software auf Ihrer Konsole installiert ist.

{Concert...}

Startet die Concert-Software. Dieser Softkey wird nur angezeigt, wenn die Software auf Ihrer Konsole installiert ist.

{UpdaterAtor...}

Startet die UpdaterAtor-Software. Dieser Softkey wird nur angezeigt, wenn die Software auf Ihrer Konsole installiert ist.

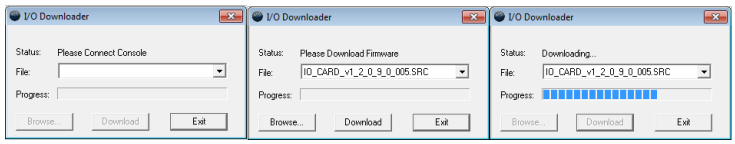
{Touchscreen Test...}

Öffnet eine Anwendung zum Testen Ihrer Touchscreens.

{Pult Upgrade...}

Dieser Softkey wird für das Upgrade der Konsolenausgabe verwendet.

{Update I/O Firmware...}

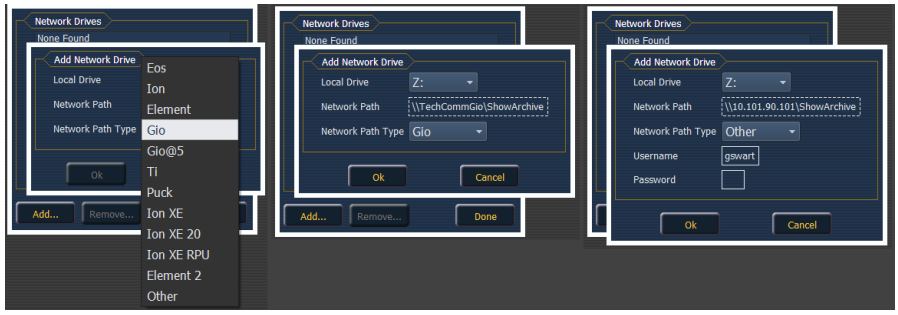


Aktualisiert die Firmware für Gadgets mit einem Port und I/O-Karten von Konsolen, die eine Schnittstelle für Telefon-Remoteverbindung haben. Alle anderen Geräte können das Fenster **Firmware-Update** unten verwenden.

Wenn Sie das I/O-Downloadprogramm zum ersten Mal öffnen, sucht es nach der angeschlossenen Konsole. Dies kann ein paar Sekunden dauern. Sobald das Downloadprogramm die Konsole gefunden hat, sucht es nach den erforderlichen Dateien. Wenn die Datei gefunden wird, wird sie aufgelistet und Sie können auf **{Download}** klicken. Wenn die Datei nicht gefunden wird, können Sie mit **{Browse}** nach der benötigten Datei suchen und sie auswählen. Sobald Sie fertig sind, klicken Sie auf **{Exit}**.

{Netzwerklaufwerke...}

Hiermit können Sie einen alternativen Speicherort für Vorstellungsdateien auf einer anderen Konsole oder einem anderen Computer auswählen. Nach Einrichtung dieses Speicherortes wird dieser als Option in den Speichern-/Öffnen-Dialogfenstern von Eos angezeigt.



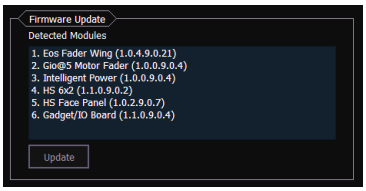
Das Dialogfenster **{Netzwerklaufwerke ...}** enthält eine Taste **{Hinzufügen}**, um ein Netzwerklaufwerk zuzuordnen. Im Dialogfenster „Netzwerklaufwerk hinzufügen“ wählen Sie den gewünschten Laufwerksbuchstaben, den Netzwerkpfad und den Pfadtyp aus. Als Netzwerkpfad kann entweder die IP-Adresse oder der Gerätename verwendet werden. (Beispiel: \\10.101.90.101\ShowArchive oder \\IhrGerätename\ShowArchive). Der Typ des Netzwerkpfads muss mit dem des Gerätes übereinstimmen. Wenn „Andere“ gewählt wird, müssen Sie zusätzliche Felder für Benutzernamen und Passwort ausfüllen.

{Ordner freigeben...}

Zeigt jedes Verzeichnis an, das momentan von der Konsole freigegeben ist. Sie können das Verzeichnis auswählen und auf **{Nicht freigeben}** klicken, wenn Sie die Freigabe aufheben wollen. Mit **{Nicht freigeben}** wird auch das Kontrollkästchen zur Freigabe des Vorstellungsverzeichnisses auf der Seite „Allgemein“ des Shell-Setups deaktiviert. Siehe *Vorstellung / Medien / Pfad Modell Archiv freigeben (auf Seite 617)*

Firmware-Update

Das Firmware-Update-Fenster zeigt alle erkannten Geräte an, die Firmware verwenden und möglicherweise ein Update benötigen. Upzudatende Geräte werden rot angezeigt.



Bei der Auswahl eines Geräts wird die Schaltfläche **{Update}** gelb angezeigt, wenn das Gerät in diesem Fenster upgedatet werden kann. Dazu gehören auch Geräte, die derzeit nicht upgedatet werden müssen. Wenn die Schaltfläche grau erscheint, kann das Gerät in diesem Fenster nicht upgedatet werden.

Hinweis: *Windows 7-Konsolen müssen nach einem Firmware-Update aus- und wieder eingeschaltet werden. Dies ist bei Konsolen mit Windows 10 nicht erforderlich.*

Tasten

RPU-Bedientasten

Dieser Bereich dient der Konfiguration von Tasten an der Vorderseite einer RPU oder RVI. Wenn Sie auf eine Taste klicken, öffnet sich ein Dialogfenster zur Auswahl des Typs (Makro, Bedientaste oder leer), den Sie der Taste zuweisen möchten.

Bei Bedientaste erscheint eine Liste mit verschiedenen Bedientasten auf Ihrem Pult, die zur Auswahl stehen. Wenn „Makro“ ausgewählt ist, kann eine Makronummer eingegeben werden. Mit None wird der ausgewählten Taste keine Aktion zugewiesen.

Mit **{Importieren}** können Sie eine RPU/RVI-Tastenkonfigurationsdatei importieren. Mit **{Exportieren}** können Sie eine RPU- bzw. RVI-Tastenkonfigurationsdatei exportieren. Mit **{Standard wiederherstellen}** werden die Werkseinstellungen für die RPU- bzw. RVI-Tasten wiederhergestellt.

Bedientasten

Dieser Bereich dient der Konfiguration der benutzerdefinierbaren Bedientasten der Tastenfelder von Eos Ti, Gio und Gio@5.

Wenn Sie auf eine Taste klicken, öffnet sich ein Dialogfenster zur Auswahl des Typs (Makro, Bedientaste oder leer), den Sie der Taste zuweisen möchten.

Bei Bedientaste erscheint eine Liste mit verschiedenen Bedientasten auf Ihrem Pult, die zur Auswahl stehen. Wenn „Makro“ ausgewählt ist, kann eine Makronummer eingegeben werden. Mit None wird der ausgewählten Taste keine Aktion zugewiesen.

Mit **{Importieren}** können Sie eine Tastenkonfigurationsdatei importieren. Mit **{Exportieren}** können Sie eine Tastenkonfigurationsdatei exportieren. Mit **{Standard wiederherstellen}** werden die Werkseinstellungen für die Tasten wiederhergestellt.

RFR

Diese Anzeige wird für die Einstellung der Net3-Funkfernbedienung (RFR) für Eos verwendet.

Hinweis: *Diese Einstellungen müssen zwischen Konsole und RFR übereinstimmen.*

HF-Kanal

Die Frequenz, welche die RFR verwendet. Es gibt die Kanäle 1-12.

Netzwerk-ID

Die Netzwerk-ID ist ein separater digitaler Kanal in einer einzelnen Hochfrequenz-(HF-)Umgebung. Es stehen 1-99 IDs zur Verfügung.

Kapitel 31

Show Control

Show Control mit Eos 635
Show Control-Anzeige 637
Timecode 641
Echtzeituhr (RTC) 646
Analogeingänge 648
sACN-Input 652
MIDI Show Control 654
String-Schnittstelle 659
MIDI Data 665
Open Sound Control (OSC) 674
Show Control-Fähigkeiten der Eos-Familie 702
Erweitertes OSC 705
Eos OSC-Tasten 722

Show Control mit Eos

Der nachstehende Text vermittelt einen Überblick über die Show Control-Typen und allgemeinen Einstellungen.

Die Eos-Familie kann folgende Show-Control-Protokolle verwenden:

- SMPTE Timecode – Ein Analogsignal zur Angabe einer Zeit (unterteilt in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames), das dazu eingesetzt wird, Events zwischen mehreren Geräten zu synchronisieren. Die Konsolen der Eos-Familie empfangen SMPTE über Response Show Control Gateways. Die Konsolen sind lediglich SMPTE-empfangsfähig, sie senden dieses Protokoll nicht.
- MIDI Time Code (MTC) – Eine digitale Version von SMPTE, die über MIDI gesendet wird. MTC kann über einen lokalen MIDI In-Port oder über Response Show Control Gateways empfangen werden. Die Konsolen sind lediglich MTC-empfangsfähig, sie senden dieses Protokoll nicht.
- Echtzeituhr (RTC) – Events lassen sich durch Datum und Uhrzeit der Konsole auslösen. Bei Vorliegen korrekter Standortangaben können dies auch astronomische Ereignisse wie Sonnenaufgang und Sonnenuntergang sein.
- Analog – 0-10-VDC-Eingänge oder Kontakteingänge über verschiedene Schnittstellen. 0-10-VDC-Signale werden über Response Analog I/O Gateways empfangen. Schaltsignale können über eingebaute Schaltkontakte auf der Konsole (soweit verfügbar) und über Gateways empfangen werden.
- Relais – Öffner- und Schließer-Kontaktausgänge (SPDT). Ein Relais ist auf Konsolen verfügbar, die über eingebaute I/O-Ports verfügen. Mehrere Relais sind auf Response Analog I/O Gateways verfügbar.
- MIDI Show Control – Eine standardisierte Untermenge der MIDI System Exclusive-Befehle (SysEx), die für Show Control verwendet wird. Geräte der Eos-Familie können diese Meldungen senden oder empfangen. MIDI lässt sich über die eingebauten MIDI-Ports (soweit verfügbar) und über Response Show Control Gateways senden.
- ASCII-String-Schnittstelle (Seriell (RS232)/Netzwerk seriell) – ASCII-Strings, auch als Nur-Text-Zeichenketten bezeichnet. Diese können auf dem Netzwerk über eine UDP-Nachricht gesendet oder empfangen werden, oder lassen sich von Response Analog I/O Gateways über RS232 senden.
- MIDI Data – Auch MIDI-Strings, MIDI-Noten oder Channelized Event Data genannt. MIDI, das ursprünglich zur Kommunikation zwischen Musikinstrumenten gedacht war, wurde für zahlreiche Einsatzmöglichkeiten zwischen Geräten angepasst. Die Konsolen der Eos-Familie können MIDI-Nachrichten über die eingebauten MIDI-Ports (soweit verfügbar) senden oder empfangen. Response Show Control Gateways unterstützen nur MIDI Timecode und MIDI System Exclusive-Nachrichten (einschließlich MSC).
- Open Sound Control (OSC) – Ein Netzwerkprotokoll, das UDP/IP oder TCP/IP über kabelgebundene oder drahtlose Netzwerke verwendet. Es wird zur Kommunikation zwischen verschiedenen Geräten der Audio-, Video- und Lichttechnik verwendet. OSC lässt sich über die Konsole senden und empfangen.
- sACN Input – Durch diese empfangenen Werte lassen sich Show Control-Aktionen auslösen. Die Konsole kombiniert für eine Adresse alle eingehenden sACN-Level und verwendet den Level der Quelle mit der höchsten Priorität. Gibt es mehrere Quellen derselben Priorität, verwendet sie den höchsten Level (HTP). Die Konsole bezieht dabei ihre eigenen sACN-Level mit ein.

Die meisten empfangenen Protokolle müssen in einer Show Control-Liste in der Show Control-Anzeige konfiguriert werden. Dazu gehören MTC, SMPTE, Analogeingänge, RTC, MIDI Notes, serielle Strings und sACN Input. Der Zugriff auf die Show Control-Liste erfolgt mit **[Displays] > {Show Control}**. Siehe *Show Control-Anzeige*.

Show Control-Einstellungen sind über **Setup >** *System > Show Control (auf Seite 232)* verfügbar.

Show Control-Anzeige

Mit der Show Control-Anzeige ist das Erstellen von Eventlisten möglich, die aus Events bestehen. Eine Eventliste definiert, wie eingehende Show Control-Events von der Konsole verarbeitet werden – jedes Protokoll, das von der Konsole empfangen werden kann, wird hier behandelt. Jeder Eventliste ist ein Typ von Show Control zugeordnet (Timecode, Analogeingänge, RTC oder Netzwerk). Spezifische Informationen, wie man Events für jeden Show Control-Typ einstellt, finden sich weiter hinten in diesem Handbuch.

Zugriff auf die Show Control-Anzeige erhält man, indem man im Home-Bildschirm **{Show Control}** auswählt.

Events

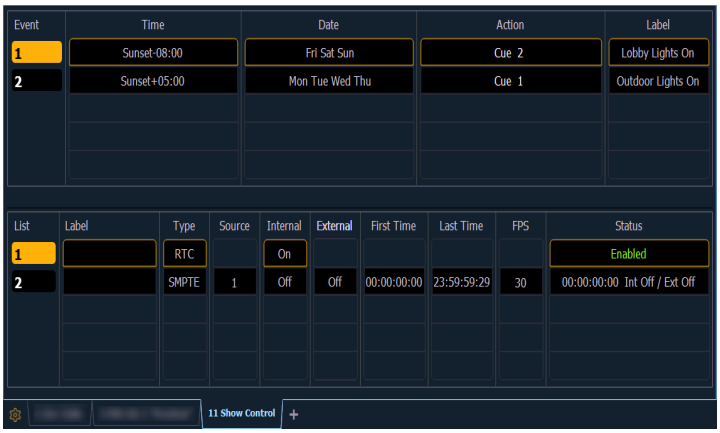
Der obere Teil der Show Control-Anzeige zeigt die in jeder Eventliste enthaltenen spezifischen Events. Ein Event besteht aus einer Eingangsbedingung, z. B. einer Zeitmarke, der Echtzeit, einer Adresse oder einem Eingabewert und einer Aktion. Ein Event wird abgespielt (oder „abgefeuert"), wenn die Eingangsbedingung erfüllt ist (z. B. der Timecode durchläuft die angegebene Zeitmarke oder ein Schaltkontakt mit der entsprechenden Adresse schließt). Mehrere Events können gleichzeitig gestartet werden. Es kann allerdings in jedem Event nur eine einzelne Aktion untergebracht werden.

Konsolen der Eos-Familie unterstützen drei Event-Aktionen:

- Es können Stimmungen ausgeführt werden.
- Submaster können Go/Flash ausführen, ein- oder ausgefadet (nur über analog) sowie ein- und ausgeschaltet werden.
- Makros werden ohne Interaktion mit der Kommandozeile ausgeführt, falls das Makro nicht mit der Eigenschaft Vordergrund Modus versehen wurde.

Hinweis: *Wird ein weiteres Makro gestartet, ehe das erste Makro fertig gelaufen ist, beendet das erste Makro seine Aktion, bevor das zweite startet.*

Hinweis: *Wird ein Makro als Aktion gewählt, wird es im festgelegten Makro-Modus ausgeführt. siehe Makro-Editor (auf Seite 502) für weitere Informationen über Makro-Modi.*



Für verschiedene Eventoptionen gibt es Softkeys:

- **Event** – ist die Event-Nummer, mittels derer in der Kommandozeile ein spezifisches Event gewählt oder erstellt werden kann. Zur Auswahl der Events bzw. für das Navigieren durch Events steht auch **[Next]/[Last]** zur Verfügung.

Hinweis: *Die Event-Nummer ist nicht fix, sie wird nur zur Wahl eines Events bereitgestellt. In der Timecode-Liste sind Events beispielsweise immer chronologisch aufgeführt. Die Event-Nummer ändert sich, damit sie mit der Chronologie übereinstimmt.*

- **Zeit/Adresse** – legt fest, wann das Event die Aktion auslösen soll. Das können Timecode, Tageszeit, sACN-Levels, MIDI-Eingang, String-Eingang, OSC-Eingang oder eine Adresse sein, die für Analogeingänge verwendet wird.

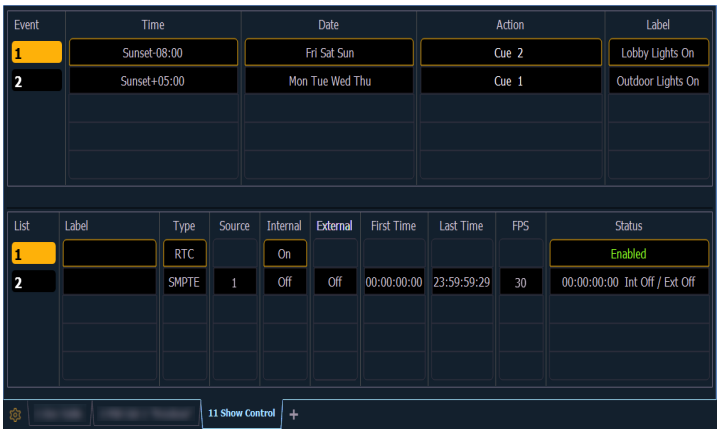
Hinweis: *Zeit lässt sich mittels eines Bereichs einer Liste von Events zuordnen.*

- *{Event}[1] [Thru] [1][0] [Time] [1] [Thru] [1] [0] [Enter]*

- **Datum** – legt fest, wann das Event eine Aktion auslösen soll. Wird nur für RTC verwendet. Siehe *Echtzeituhr (RTC)*.
- **Aktion** – ist das, was das Ereignis auslöst. Dies kann eine Stimmung, ein Submaster, Makro oder Wert nach Adresse sein, wodurch dem Parameter an der zugeordneten Adresse manuell der eingehende Wert zugewiesen wird.
  - {Event} [1] [/] [1] {Aktion} {Level/Address} [2] [/] [1] [Enter]
- **Name** – bezeichnet ein bestimmtes Event.

Eventliste

Der untere Teil der Show Control-Anzeige enthält die Eventlisten, die in der Konsole zum Einsatz kommen. Events sind in einer spezifischen Eventliste enthalten (wie Stimmungen in einer Sequenzliste). Jede Eventliste verfügt über einen von ihr genutzten spezifischen Show Control-Protokolltyp: MIDI, SMPTE, Analog oder RTC. Die ersten Schritte sind bei beim Anlegen einer Eventliste, unabhängig vom verwendeten Show Control-Protokoll, immer identisch.



Für die verschiedenen Optionen einer Eventliste gibt es Softkeys:

- **Liste** – ist die Eventlisten-Nummer.
- **<Event> [1][/][Enter]** – erstellt Eventliste 1.
- **Name** – benennt die Eventliste.
- **Typ** – legt den verwendeten Typ des Show Control-Protokolls fest: MTC, SMPTE, Analog, Netzwerk oder RTC. Es kann jeweils nur ein Protokoll pro Liste verwendet werden.

- **Quelle** – muss mit der Gruppen-ID, die im angeschlossenen Net3 Show Control Gateway, im I/O Gateway oder in den eingebauten Ports (soweit verfügbar) verwendet wird, übereinstimmen.
- **Intern** – konfiguriert die Liste für die Verwendung mit internen Quellen. Siehe *Interne und externe Zeit*.
- **Extern** – konfiguriert die Liste für die Verwendung mit externen Quellen. Siehe *Interne und externe Zeit*.
- **Startzeit** – legt den ersten Zeitpunkt fest, den die Konsole bei Einsatz von internen Zeiten verwendet.
- **Endzeit** – legt den letzten Zeitpunkt fest, den die Konsole beim Einsatz von internen Zeiten verwendet.
- **FpS-Rate** – legt fest, wie viele Frames pro Sekunde (FpS) genutzt werden: 30, 25, 24.
- **Status** – aktueller Status der Eventliste.

Interne und externe Zeit

Timecode (MIDI oder SMPTE) wird gewöhnlich von einer Eingangsquelle empfangen, z. B. einem Show Control Gateway. Dies ist ein externes Signal, da es von einer Quelle außerhalb der Konsole stammt.

Ist die Zeit der externen Quelle aus irgendeinem Grund nicht verfügbar, hat jede Timecode Eventliste in der Konsole eine interne Zeiten-Quelle, die die Kontrolle übernehmen kann. Diese interne Zeiten-Quelle benötigt drei Angaben zum Generieren ihrer Zeiten: Startzeit, Endzeit und FpS-Rate. Erreicht die interne Uhr die Endzeit, wird die Zeit zurückgesetzt und beginnt dann von vorne.



Hinweis: *Externe Zeiten-Quellen können schneller oder langsamer als die interne Uhr der Konsole laufen.*

Die Echtzeituhr verwendet nur die interne Zeit. Die Uhr kann sich aber mittels SNTP mit einem externen Zeit-Server synchronisieren. Ob nun eine interne Zeit von der Konsole oder eine externe Zeit von einem Zeit-Server verwendet wird, es ist wichtig, alle Informationen der Zeitzone und Breiten- und Längengrade ordnungsgemäß einzustellen. Für weitere Information zu diesen Einstellungen lesen Sie den Anhang Eos Konfigurationsprogramm (Shell) im Bedienhandbuch der Konsole.

Die Einstellung Extern wird von Analogeingängen und Netzwerk-Eingängen nur zum Aktivieren oder Deaktivieren der gesamten Liste verwendet.

Anlegen einer Eventliste

Die ersten Schritte sind bei beim Anlegen einer Eventliste, unabhängig vom verwendeten Show Control-Protokoll, immer identisch.

Zum Programmieren einer Eventliste muss zuerst die Show Control-Anzeige geöffnet werden.

- [Displays] <More SK> {Show Control}

Erstellen Sie eine Eventliste durch Eingabe in der Kommandozeile.

- <Event> [1] [/] [Enter]

Geben Sie an, auf was die Liste reagieren soll (MIDI, SMPTE, Analog oder RTC)

- <Event> [1] [/] {Typ} {MIDI} [Enter]

Gruppe oder Quelle definieren.

- <Event> [1] [/] {Quelle} [8] [Enter]

Aktivieren Sie Intern und/oder Extern (siehe *Interne und externe Zeit*). Dieses sind Umschaltfunktionen mit Ein-/Aus-Zustand.

- <Event> [1] [/] {Intern} {Extern} [Enter]

Beim Erstellen einer Eventliste können in der gleichen Kommandozeile mehrere Befehle eingegeben werden. Dies kann die Programmierung einer Eventliste beschleunigen. Zum Beispiel:

- <Event> [2] [/] {Typ} {MIDI} {Quelle} [5] [Enter]

Nachdem die Liste erstellt wurde, müssen die spezifischen Events erstellt werden. Diese Schritte unterscheiden sich je nach verwendetem Protokoll.

Timecode

Eos-Konsolen können interne und externe Timecodes zum Ausführen von Eventlisten empfangen.

Timecode-Listen können Zeitdaten sowohl von SMPTE- als auch von MIDI-Quellen empfangen. Die Konsolen der Eos-Familie akzeptieren bis zu 32 SMPTE-Quellen und 32 MIDI-Timecode (MTC)-Quellen (in je einer Nummerierung von 1–32). Es können bis zu 64 Quellen gleichzeitig empfangen werden.

Timecode aktivieren

Eos-Konsolen verfügen über globale Einstellungen, um den Empfang von MIDI- und SMPTE-Timecode zu aktivieren und deaktivieren. Siehe **Setup >** *System > Show Control (auf Seite 232)*.

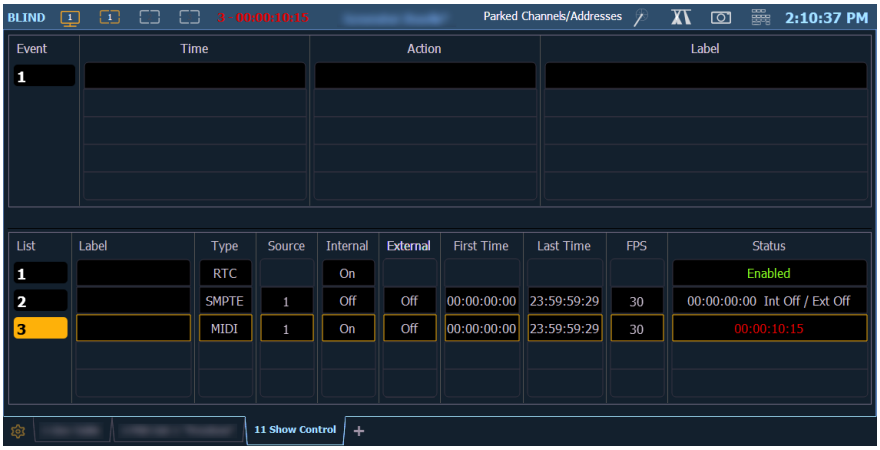
Wenn die Einstellung für MIDI-Timecode deaktiviert ist, sind alle MTC-Eventlisten ebenfalls deaktiviert. Jede Eventliste kann mit den Feldern Intern und Extern einzeln aktiviert bzw. deaktiviert werden. „Off" bedeutet Deaktivierung, unabhängig von der globalen Einstellung im Setup-Bildschirm. Gleiches gilt für SMPTE-Timecode.

Zeitdaten

Zeitdaten werden in der Form (Stunden) : (Minuten) : (Sekunden) : (Frames) angegeben. Ein Zeitwert von 06:25:15:24 steht also für 6 Stunden, 25 Minuten, 15 Sekunden, 24 Frames.

Die Anzahl der Frames pro Sekunde wird durch die Zeitquelle definiert. Die Eventliste muss beim Programmieren auf diese Anzahl Frames eingestellt werden. Die Anzahl der Frames kann 24, 25 oder 30 betragen.

Farbcodierung



Mit der Farbe der Zeit in der Statusspalte der Eventlistenanzeige wird die Quelle der Zeitdaten angegeben. Die Farben bedeuten Folgendes:

- **Grün** – gültige externe Zeiten werden empfangen.
- **Rot** – die interne Zeit ist die Datenquelle und wird ausgeführt.
- **Grau** – weder von externen noch von internen Quellen wird ein Timecode empfangen.

Timecode-Anzeige

Es wird eine Anzeige am oberen Rand der Hauptanzeige eingeblendet, wenn eine gültige interne oder externe Zeit empfangen wird.



Wählen Sie die Anzeige aus, um ein Dropdown-Menü mit allen aktiven Timecode-Quellen anzuzeigen. Das Menü zeigt die Listennummer, die Listenbezeichnung (falls vorhanden), die aktuelle Zeit (falls vorhanden), ein Symbol für MIDI/SMPTE, einen Index für die FpS-Rate und die Gruppen-ID der Liste an.

Wenn Sie **{Letzte aktive Quelle anzeigen}** wählen, wird die letzte aktive Timecode-Quelle im oberen Teil der Hauptanzeige angezeigt, nachdem die Dropdown-Liste geschlossen wurde. Die ausgewählte Liste kann in einem Snapshot gespeichert werden (siehe *Snapshots (auf Seite 495)*).

Zeiten und Zeitgeber

Interne und externe Zeit können getrennt für jede Timecode-Liste aktiviert werden. Wenn Sie nur die externe Zeit aktivieren, werden Events solange wiedergegeben, wie gültige Zeitdaten von einer externen Quelle empfangen werden. Wenn die Zeitdaten nicht mehr eintreffen, stoppen auch die Events.

Wenn Sie nur die interne Zeit aktiveren, beginnt diese sofort zu laufen und löst Events entsprechend der Zeitvorgabe aus.

Wenn sowohl interne als auch externe Zeit aktiviert sind, wird die interne Zeit erst ausgeführt, wenn die erste gültige externe Zeit empfangen wurde. Danach wird sie immer dann ausgeführt, wenn keine externe Zeitquelle vorhanden ist.

Loop-Zeiten

Der allgemeine Loop wird durch die erste und die letzte Zeit definiert. Zeiten können in dem Bereich von 00:00:00:00 bis 23:59:59:29 eingestellt werden. Wenn von Ihrer Konsole eine externe Zeit empfangen wird, werden diese Zeiten ignoriert. Sie sollten Sie dennoch so einstellen, dass sie zu den Loop-Zeiten, welche die externe Zeit verwendet, passen. Wenn eine interne Zeit verwendet wird, ist es wichtig, die erste und letzte Zeit zu setzen. Damit werden Start und Stopp oder Loop-Punkte der Sequenz gesetzt.

Interne Zeit

Sie können die interne Zeit beliebig einstellen, indem Sie die Eventliste auswählen (**<Event List> [1] [/]**), **[Time]** drücken und die Zeit eingeben.

Wählen Sie zum Rücksetzen der internen Zeit die Eventliste aus und drücken Sie **[Time] [Enter]**.

Eine Timecode-Eventliste programmieren

Öffnen Sie die Show Control-Anzeige

- [Displays] <More SK> {Show Control}

Erstellen Sie eine neue Eventliste.

- <Event> [1] [/] [Enter]

Legen Sie den Eingangstyp fest.

- <Event> [1] [/] {Typ} {MIDI} [Enter]

Legen Sie die Eingangsquelle fest (dies ist die Quellen-ID-Nummer von Gateway 1–32).

- <Event> [1] [/] {Quelle} {1} [Enter]

Bestimmen Sie, ob externe und/oder interne Zeiten aktiviert sein sollen.

- <Event> [1] [/] {Intern} {Extern} [Enter]

Legen Sie die Start- und die Endzeit für die Eventliste fest (Zeiten werden in 00:00:00:00 angegeben).

- <Event> [1] [/] {Startzeit} [2] [0] [1] [5] [Enter]
- <Event> [1] [/] {Endzeit} [2] [0] [4] [5] [1] [5] [Enter]

Geben Sie die Anzahl der Frames pro Sekunde (FpS) an, die von der Zeitquelle verwendet werden soll (24, 25 oder 30).

- <Event> [1] [/] {FpS-Rate} [2] [5] [Enter]

Um in Live die Timecode-Zeiten in der Sequenzliste anzuzeigen, müssen Sie in die Sequenzlistenanzeige wechseln.

- [Cue] [Cue]

Wählen Sie die auszulösende Sequenzliste aus.

- [Cue] [1] [/]

Verbinden Sie nun die Eventliste mit der ausgewählten Sequenzliste.

- [Cue] [1] [/] {Execute} {Timecode} {1} [Enter]

Sowohl Eventliste als auch Sequenzliste sind nun für das Hinzufügen von Events bereit. Events können mit drei verschiedenen Methoden in der Eventliste hinzugefügt werden.



Hinweis: *Beim Hinzufügen von Events in die Eventliste wird der Timecode in der Playback-Anzeige angezeigt.*



Hinweis: *Dieses Vorgehen ist für MIDI- und SMPTE-Timecodes gleich.*

Events in der Show Control-Anzeige hinzufügen

Events können direkt in der Show Control-Anzeige hinzugefügt werden. Dabei muss jedoch für jede Event-Aktion eine neue Event-Nummer festgelegt werden.

Öffnen Sie die Show Control-Anzeige

- [Displays] <More SK> {Show Control}

Wählen Sie die Eventliste aus.

- <Event> [1] [/] [Enter]

Legen Sie eine neue Event-Nummer fest.

- <Event> [1] [Enter]

Fügen Sie die Aktion hinzu, die das Event ausführen soll.

- <Event> <1> [Cue] [1] [Enter]

Legen Sie den Timecode-Ort für dieses Event fest.

- <Event> <1> [Time] [2][0][1][5] [Enter]

Es ist möglich, mehrere Befehle in dieselbe Kommandozeile einzugeben. Dadurch können Sie schneller programmieren.

- <Event> [2] [Cue] [1.5] [Time] [2][4][1][3] [Enter]

Die Event-Zeit kann auch für einen Bereichs geändert werden. Wenn zum Beispiel eine zusätzliche Zeit von fünf Frames zu mehreren Events hinzugefügt werden muss, geht dies wie folgt.

- <Event> [1] [Thru] [4] [Time] [+] [5] [Enter]

Hinweis: *Beim Hinzufügen von Events in die Eventliste wird der Timecode in der Playback-Anzeige angezeigt.*

Events in Live hinzufügen

Events können direkt aus Live hinzugefügt werden, unter Einhaltung derselben Konventionen wie in der Show Control-Anzeige. Der Vorteil dabei, dies in Live vorzunehmen, liegt darin, dass dann die Event-Nummer nicht spezifiziert werden muss, weil die Nummer automatisch von der Konsole zugewiesen wird.

Wählen Sie in der Live-Anzeige die auszuführende Stimmung aus.

- [Cue] [3]

Definieren Sie nun die Zeit im Timecode.

- [Cue] [3] {Execute} {Timecode} [3][2][1][5] [Enter]

Hinweis: *Beim Hinzufügen von Events in die Eventliste wird der Timecode in der Playback-Anzeige angezeigt.*

Events durch Learn hinzufügen

Wenn Sie eine Eventliste in der Show Control-Anzeige anwählen, können Sie **[Learn]** drücken, um den Lernmodus für diese Eventliste zu aktivieren. Im Lernmodus wird bei jedem Auslösen einer Stimmung, jedem Drücken der Submaster-Flash-Taste oder dem Ausführen eines Makros ein Event mit der aktuellen Listenzeit erstellt. Im Lernmodus leuchtet die Taste **[Learn]** dauerhaft auf, um den Lernmodus anzuzeigen. Selbst wenn die Show Control-Anzeige verlassen wird, bleibt die Konsole so lange im Lernmodus, bis dieser deaktiviert wird.

Es können sich mehrere Timecode-Listen gleichzeitig und jeweils mit ihren individuellen Zeiten im Lernmodus befinden. Es wird empfohlen, Eventliste und Sequenzliste miteinander zu verknüpfen, damit Events in die gewünschte Timecode-Liste aufgenommen/gelernt werden.

Beispiel: [Cue] [1] [/] {Execute} {Timecode} {1} [Enter]

Um den Lernmodus zu verlassen muss sich die Konsole in der Show Control-Anzeige befinden. Dort können Sie die Eventliste wählen und dann erneut **[Learn]** drücken. Wird **[Learn]** gedrückt, während die Show Control-Anzeige nicht aktiv ist, wird in allen Eventlisten, die sich im Lernmodus befinden, ein leeres Event eingefügt.

- **[Displays]<More SK>{Show Control}** – öffnet die Show Control-Anzeige
- **<Event> [1] [/]** – wählt die Eventliste aus, um den Lernmodus zu aktivieren

Drücken Sie die Taste **[Learn]**. In der Statusspalte erscheint nun „Lernmodus“ und die Taste **[Learn]** leuchtet.

In der Eventliste ist der Softkey **{Lerne Events}** verfügbar. Mit dieser Funktion, die auch mit einem Makro gestartet werden kann, können Sie den Show-Control-Lernmodus aktivieren und deaktivieren. Makros, die diesen Softkey enthalten, werden nicht in die gelernten Events einbezogen. Andere Makros können als Events in einer Eventliste gelernt werden. Benutzen Sie den Softkey **{SC Lernmodus}** im Makro-Editor, um zu verhindern, dass bestimmte Makros als Events gelernt werden können. Siehe *Makro-Editor (auf Seite 502)*

Beim Editieren ausführen

Wenn die interne oder externe Zeit läuft, werden Events ausgelöst, selbst dann, wenn Sie sich im Edit-Bildschirm befinden. Sobald ein Event erstellt wurde, wird die Eventliste neu sortiert und das neue Event ist für das Playback wählbar.

Silent-Modus

Bei einer Timecode-Liste im Silent-Modus lauft der Timecode ab, ohne die Events zu aktivieren. Dies ist beim Aufzeichnen eines Events nützlich, wenn bereits vorhandene Events nicht aktiviert werden sollen.

Echtzeituhr (RTC)

Die Konsolen der Eos-Familie können Echtzeituhr-Events (RTC) ausführen. RTC-Events dienen dazu, eine Stimmung, einen Submaster oder ein Makro zu einer bestimmten Uhrzeit an bestimmten Tagen auszuführen. Beispielsweise um 17:00 Uhr an Dienstagen, zu einem bestimmten Datum oder einer Uhrzeit beruhend auf astronomischen Ereignissen wie Sonnenaufgang und Sonnenuntergang.

Aktivieren der Echtzeituhr

Damit von astronomischen Zeitpunkten abhänge Events (Sonnenaufgang und Sonnenuntergang) richtig funktionieren, müssen Zeitzone, Breitengrad und Längengrad korrekt eingestellt sein. Diese Einstellungen finden Sie unter Allgemein in der Shell (ECU, Eos Configuration Utility).

Hinweis: *Sie können unter **Shell >Netzwerk >Time Service (SNTP)** den SNTP-Server oder -Client konfigurieren, damit die Konsole die Uhrzeit über das Netzwerk mit anderen Geräten wie z. B. Paradigm® synchronisieren kann.*

Für alle RTC-Events muss die Option Intern in der Show Control-Anzeige auf „On“ gesetzt sein. Solange die Option Intern auf „On“ gesetzt ist, werden RTC-Events ausgeführt. Die Events werden jedoch nicht ausgelöst, wenn Intern auf „Off“ steht. Der Status in der Show Control-Liste zeigt an, ob „On“ oder „Off“ eingestellt ist. Es gibt keine Möglichkeit, das Auslösen eines einzelnen Events zu deaktivieren. Man kann nur die Event-Nummer entfernen.

Echtzeituhr-Events

RTC-Events werden mit der *Show Control-Anzeige* erstellt. RTC-Events bestehen aus einem Uhrzeitfeld, einem Tages- oder Datumsfeld und einer Aktion. Die Zeit für RTC-Events kann als Ortszeit oder als Uhrzeit relativ zu den astronomischen Ereignissen Sonnenaufgang und Sonnenuntergang angegeben werden, Ortszeit wird in einem 24-Stunden-Format angezeigt. Soll z. B. ein Event um zehn vor drei nachmittags stattfinden, muss es für 14:50 Uhr eingerichtet werden.

Programmieren von Echtzeituhr-Events

Öffnen Sie die Show Control-Anzeige

- [Displays] <More SK> {Show Control}

Erstellen Sie eine neue Eventliste.

- <Event> [1] [/]

Definieren Sie die Eventliste als RTC (Echtzeituhr).

- <Event> [1] [/] {Typ} {RTC} [Enter]

Aktivieren Sie die Echtzeituhr (RTC).

- <Event> [1] [/] {Intern} [Enter]

Uhrzeit und Datum für jedes Event definieren. Es muss ein Datum eingegeben werden, damit das Event ausgeführt werden kann.

Hinweis: *Befehle lassen sich nicht auf derselben Kommandozeile kombinieren.*

- <Event> [1] [Time] [1] [5] [0] [0] [Enter] – legt die Zeit auf 15 Uhr fest.
- <Event> [1] {Tage} {Mo} {Mi} {Fr} [Enter] – fügt Montage, Mittwoche und Freitage hinzu.

Hinweis: *Die Wochentage können entweder über Ihre Softkeys oder über die Tastatur mit den üblichen Attributen (+, -, thru) eingegeben werden. Montag ist 1.*

Astronomische Zeit und Datum definieren.

- **<Event> [2] [Time] {Vor Sonnenuntergang} [3] [0] [Enter]** – stellt die Zeit auf 30 Minuten vor Sonnenuntergang ein.
- **<Event> [2] {Tage} [1] [+] [2] [+] [3] [+] [6] [Enter]** – fügt Montag, Dienstag, Mittwoch und Samstag hinzu.

Hinweis: *Um ein Event täglich auszuführen, muss jeder Wochentag zu dem Event hinzugefügt werden.*

Astronomische Zeit und Datum definieren.

- **<Event> [3] [Time] {Nach Sonnenaufgang} [6] [0] [Enter]** – stellt die Zeit auf eine Stunde nach Sonnenaufgang ein.

Hinweis: *Die Events nummerieren sich selbst in der richtigen Ausführungsreihenfolge während des Tages um. Event 3 ist jetzt als Event 1 aufgeführt. Die Kommandozeile wechselt automatisch zu Event 1.*

- **<Event> [1] {Datum} [2] [1] {Monat} [1] [0] {Jahr} [2] [0] [1] [5] [Enter]** – legt das Datum auf den 21. Oktober 2015 fest.

Aktionen werden auf die gleiche Art und Weise eingefügt wie z. B. in einer Timecode-Liste. Wählen Sie den Event aus und geben Sie entweder Stimmung, Submaster oder Makro an.

- **<Event> [1] [Cue] [1][2] [Enter]**

Analogeingänge

Konsolen der Eos-Familie können einen Analogeingang über zahlreiche Schnittstellen empfangen. 0-10-VDC-Signale werden über Response Gateways empfangen. Schaltsignale können über die eingebaute Remote-Schnittstelle auf der Konsole (soweit verfügbar) und über ein Response Gateway empfangen werden.

Sie können Response Gateways über die Concert-Software in der Shell einrichten. Zu weiteren Informationen lesen Sie bitte die Einrichtungsanleitungen für Response Gateway. Informationen zum Einrichten des lokalen Ports Ihrer Konsole, einschließlich der Pinbelegung des Anschlusses, finden Sie unter *System > Show Control (auf Seite 232)*.

Analogeingänge werden über die Show Control-Anzeige programmiert, bei der jedes Analog-Event in der Eventliste aus einer Port-Adresse und einer Aktion besteht. Jede Eventliste verweist auf eine bestimmte Gruppen-ID, die mit der ACN-Gruppen-ID des I/O-Gateways oder der Gruppen-ID der eingebauten Remote-Schnittstelle übereinstimmen muss. Den Events selbst werden für ihre einzelnen Adressen oder Eingänge im Gateway Adressen zugeordnet.

Zum Aktivieren einer Analog-Eventliste, muss die Option Extern aktiviert werden. Damit kann eine ganze Eventliste aktiviert oder deaktiviert werden. Es steht auch eine globale Aktivierung für alle Analogeingänge im Setup zur Verfügung. Siehe *System > Show Control (auf Seite 232)*.

Analogeingang-Events

Es gibt zwei Typen von Analogeingang-Events – Schaltkontakte und 0-10-VDC-Eingänge.

Schaltkontakte starten ein Event, wenn sich der Eingangsschaltkreis schließt. Auf diese Weise ausgelöste Events können eine Stimmung ausführen, einen Submaster steuern und ein Makro auslösen. Das Event wird nur ausgelöst, wenn die Schaltung schließt. Es wird beim Öffnen des Schaltkreises nicht erneut ausgelöst.

0-10-VDC-Eingänge lassen sich zum proportionalen Steuern eines Submaster-Faders nutzen. 0 VDC entsprechen dabei 0 % auf dem Fader, 10 VDC 100 %. Bei einem Schalt-Event, wie z. B. ein Sub Go/Flash, wird das Ereignis ausgelöst, sobald der Eingang 6,67 VDC durchläuft. Danach muss der Eingang erst unter 3,3 VDC fallen und dann wieder über 6,67 VDC ansteigen, damit das Event erneut ausgelöst wird. Dies stellt sicher, dass das Event nicht zu oft startet, falls an dem Eingang Rauschen anliegt, das Spannungsschwankungen verursacht.

Erstellen einer Analog-Eventliste

Öffnen Sie die Show Control-Anzeige

- **[Displays] <More SK> {Show Control}**

Erstellen Sie eine neue Eventliste.

- **<Event> [4] [/] [Enter]**

Legen Sie den Eingangstyp fest.

- **<Event> [4] [/] {Typ} {Analog} [Enter]**

Geben Sie die Eingangsquelle an.

- **<Event> [4] [/] {Quelle} {1} [Enter]** (Dies ist die Quellen-ID des Gateways.)

Aktivieren Sie die Eventliste.

- **<Event> [4] [/] {Intern} [Enter]**

Ein Analogeingang-Event erstellen, bei dem ein Wert auf Adresse 1 die Stimmung 10 auslöst.

- **<Event> [4] [/] [1] {Analog Adresse} [1] [Cue] [1] [0] [Enter]**

Aktionen

Stimmungen, Makros und Submaster lassen sich alle von Analogeingängen (Kontakteingang oder Analogspannung über 6,67 V) oder *sACN-Input* auslösen.

Stimmungen

Die Stimmung mit ihren programmierten Überblendzeiten ausführen.

Ein Event erstellen, bei dem ein Eingang auf Adresse 2 die Stimmung 11 auslöst.

Analogeingang:

- **<Event> [4] [/] [1] {Analog Adresse} [2] [Cue] [1] [1] [Enter]**

sACN-Eingang:

- **<Event> [4] [/] [1] {sACN} [2] [Cue] [1] [1] [Enter]**

Makros

Löst das Makro aus und beginnt die Ausführung unmittelbar.

Ein Event erstellen, bei dem ein Eingang auf Adresse 3 das Makro 1 auslöst.

Analogeingang:

- **<Event> [4] [/] [1] {Analog Adresse} [3] [Macro] [1] [Enter]**

sACN-Eingang:

- **<Event> [4] [/] [1] {sACN} [3] [Macro] [1] [Enter]**

Submaster

Es gibt vier Modi: On, Off, Go/Flash und Fader.

On

Der Submaster verhält sich, als wäre die Flash-Taste gedrückt und gehalten worden. Bei erneuter Aktivierung wird dieser Zustand umgeschaltet oder freigegeben.

Ein Event erstellen, bei dem ein Eingang auf Adresse 4 den Sub 1 auf „On“ setzt.

Analogeingang:

- **<Event> [4] [/] [1] {Analog Adresse} [4] [Sub] [1] {On} [Enter]**

sACN-Eingang:

- **<Event> [4] [/] [1] {sACN} [4] [Sub] [1] {On} [Enter]**

Off

Wird zur Freigabe der Flash-Taste des Submasters verwendet, wenn er durch eine Sub-On-Aktion anderweitig in einer Show Control-Aktion ausgelöst wurde.

Ein Event erstellen, bei dem ein Eingang auf Adresse 5 den Sub 1 wieder auf „Off“ setzt.

Analogeingang:

- **<Event> [4] [/] [1] {Analog Adresse} [5] [Sub] [1] {Off} [Enter]**

sACN-Eingang:

- **<Event> [4] [/] [1] {sACN} [5] [Sub] [1] {Off} [Enter]**

Go/Flash

Wirkt, als würde der Eingang die Flash-Taste direkt kontrollieren. Wurde der Submaster auf eine Haltezeit Man (manuell) eingestellt, wird er kurz aufleuchten und sich wieder ausschalten. Allgemein wird empfohlen, dem Submaster eine Haltezeit „Halten“ oder eine absolute Zeit zu geben. Der erste Auslöser schaltet den Submaster ein. Wurde der Submaster auf Halten eingestellt, wird der zweite Auslöser den Submaster ausschalten.

Ein Event erstellen, bei dem ein Eingang auf Adresse 6 bei Sub 1 „Go/Flash“ auslöst.

Analogeingang:

- <Event> [4] [/] [1] {Analog Adresse} [6] [Sub] [2] {Go/Flash} [Enter]

sACN-Eingang:

- <Event> [4] [/] [1] {sACN} [6] [Sub] [2] {Go/Flash} [Enter]

Fader

Wirkt, als würde der Eingang den Fader des Submasters direkt kontrollieren. Ein Schaltkontakt setzt den Fader sofort von 0 auf 100 %. Ein 0-10-VDC-Eingang blendet den Wert proportional ein. Dabei entspricht 0 VDC dem Fader bei 0 und 10 VDC dem Fader bei 100 %.

Ein Event erstellen, bei dem ein Eingang auf Adresse 7 den Fader für Sub 3 steuert.

Analogeingang:

- <Event> [4] [/] [1] {Analog Adresse} [7] [Sub] [3] {Fader} [Enter]

sACN-Eingang:

- <Event> [4] [/] [1] {sACN} [7] [Sub] [3] {Fader} [Enter]

Relais-Ansteuerung

Konsolen der Eos-Familie können Relais-Ansteuerung auf den Net3 I/O Gateways und auf dem eingebauten Relais-Ausgang (falls verfügbar) auslösen. Relais-Ansteuerung wird häufig auch Fernauslöser, Schaltkontakte oder Kontaktausgänge genannt. Relais-Ansteuerung werden nur durch externe Links in Stimmungen und Submastern gesteuert.



Beispiel:

- **[Live] [Cue] [1] {Execute} {Relais} [1] [/] [2] {On} [Enter]** – 1 ist die ACN-Gruppen-ID des I/O-Gateways oder des eingebauten Relais-Ausgangs und 2 ist die Relais-Output-Adresse.



Hinweis: *Relais-Informationen werden in Live- oder Blind-Anzeigen eingegeben. Dies ist keine Funktion der Show Control-Anzeige.*

sACN-Input

Konsolen der Eos-Familie können die eigenen Streaming-ACN-Werte (sACN) und die anderer Geräte des Lichtsteuerungsnetzwerks empfangen. Ähnlich den Analogeingängen können diese empfangenen sACN Input-Level in Show Control-Events zur Ausführung bestimmter Aktionen verwendet werden.

sACN unterstützt mehrere Quellen im Netzwerk. Diesen Quellen (konfiguriert am Sendegerät) wird jeweils eine Priorität zugewiesen. Der gültige Prioritätsbereich liegt zwischen 1 (niedrigste) und 200 (höchste), 100 ist der Standardwert. Bei der Ermittlung welcher Level für eine Adresse den Vorrang erhält, wird der Level mit der höchsten Priorität verwendet. Haben die Quellen die gleiche Priorität, wird der höchste Wert verwendet (auch bekannt als Highest-Takes-Precedence oder HTP).

sACN-Inputs können Events zugeordnet werden. Diese Events können eine Stimmung ausführen, einen Submaster steuern oder ein Makro auslösen. Submaster lassen sich ein-/ausschalten, Sie können die Flash-Taste auslösen oder den Fader steuern. Siehe *Aktionen*.

sACN Input verwenden

Mit Ausnahme von Submaster-Fader und Flash-Taste wird sACN-Input ein Event auslösen, sobald der Level über 50 % (DMX 127) steigt. Er wird nicht erneut auslösen, wenn der Wert unter 50 % (DMX 127) fällt. Erneutes Auslösen findet nur statt, wenn der Wert unter 50 % fällt und dann wieder über 50 % ansteigt.

Wenn der Wert über 50 % (DMX 127) steigt, funktioniert Submaster-Go/Flash, als wäre die Flash-Taste gedrückt gehalten worden. Fällt der Level unter 50 %, verhält sich die Go/Flash-Taste, als wäre sie losgelassen worden.

Eine Stimmung basierend auf sACN-Input ausführen

Öffnen Sie die Show Control-Anzeige

- [Displays] <More SK> {Show Control}

Erstellen Sie eine neue Eventliste.

- <Event> [8] [/] [Enter]

Legen Sie den Eingangstyp fest.

- <Event> [8] [/] {Typ} {Netzwerk} [Enter]

Erstellen Sie ein neues Event.

- <Event> [1] [Enter]

Weisen Sie die sACN-Adresse unter Verwendung des Universum/Adressformats zu.

- {sACN} [4] [/] [1] [Enter]

Die auszuführende Aktion hinzufügen. Aktionen können entweder eine Stimmung, ein Submaster oder ein Makro sein.

- {Aktion} {Stimmung} [1] [Enter]

Einen Submaster-Fader auf der Basis eines sACN Input steuern

Öffnen Sie die Show Control-Anzeige

- [Displays] <More SK> {Show Control}

Erstellen Sie eine neue Eventliste.

- <Event> [8] [/] [Enter]

Legen Sie den Eingangstyp fest.

- <Event> [8] [/] {Typ} {Netzwerk} [Enter]

Erstellen Sie ein neues Event.

- <Event> [2] [Enter]

Weisen Sie die sACN-Adresse unter Verwendung des Universum/Adressformats zu.

- {sACN} [4] [/] [2] [Enter]

Die auszuführende Aktion hinzufügen. Aktionen können entweder eine Stimmung, ein Submaster oder ein Makro sein.

- {Aktion} {Sub} [1] {Fader} [Enter]

MIDI Show Control

Die Konsolen der Eos-Familie können MIDI Show Control (MSC) Daten von Net3 Show Control Gateways und den eingebauten MIDI-Ports einer Konsole oder eines Programming Wings (sofern vorhanden) empfangen. Es kann bis zu 32 Quellen geben, denen Gruppen-IDs zwischen 1 und 32 zugewiesen werden können. MIDI Show Control ist einer von vielen verschiedenen MIDI-Signaltypen – MIDI-Timecode und MIDI-Noten werden unterstützt, jedoch an anderer Stelle in diesem Dokument beschrieben.

Die Konsolen der Eos-Familie können auch MIDI Show Control-Daten senden.

MIDI-Show Control-Geräte

MIDI Show Control-Daten übertragen im Datenpaket eine Geräte-ID (MIDI-Kanal). Setup > System > Show Control > *MIDI (auf Seite 232)* ermöglicht Ihnen, zwei Geräte-IDs anzugeben: eine für das Empfangen und eine für das Senden. Dies unterscheidet sich von den Tx- und Rx-IDs der ACN-Gruppe, bei denen es sich um die Show Control Gateway-Quellen-ID und die Sender-ID handelt. Das einer ACN-Gruppe Tx- und Rx-ID zugeordnete Show Control-Gateway kann zu und von verschiedenen Geräte-IDs MIDI-Meldungen senden/empfangen, alle auf derselben MIDI-Line.

Nur MSC-Daten, die hinsichtlich des Setup zum MSC-Empfangskanal passen oder eine All Call ID (127) haben, werden von Ihrer Konsole interpretiert.

Alle MSC-Ausgabedaten enthalten die im Setup angegebene spezifische Sendegeräte-ID, siehe .

Eos-Befehlsinterpretation

MIDI Show Control-Befehle enthalten ein Befehlsformat oder einen Gerätetyp, für den eine Nachricht bestimmt ist. Geräte der Eos-Familie reagieren auf Nachrichten für Lighting – General. Alle anderen Kommando-Formate werden ignoriert.

Die Konsolen der Eos-Familie können folgende MSC-Befehle empfangen:

- Go – führt eine Stimmung aus.
- Stop – hält eine Stimmung an.
- Resume – setzt eine angehaltene Stimmung fort.
- Set – steuert einen Submaster, Sequenzliste oder Hauptsteller.
- Fire – führt ein Makro aus.

Zusätzlich zum Befehl und Befehlsformat enthalten die MSC-Befehle auch Stellen, an denen die übertragenden Geräte zusätzliche Daten oder Datenfelder bereitstellen können, welche die beabsichtigte Aktion, wie z. B, eine Submaster-Nummer, näher spezifizieren. Geben die Konsolen der Eos-Familie MSC aus, können diese Felder nicht bearbeitet werden sondern stehen im Zusammenhang mit der/dem ausgeführten Stimmung, Submaster oder Makro.

Die stimmungsbezogenen Kommandos (go, stop, resume) haben drei Felder – Stimmungsnummer, Sequenzliste, und Stimmungspfad. Stimmungspfad wird von der Konsole nicht genutzt. Stimmungsnummer und Sequenzliste sind optionale Felder – werden sie nicht ausgefüllt, führt die Konsole die nächste Stimmung auf dem Master-Fader der Konsole aus. Die Felder Sequenzliste und Stimmungsnummer sollten, falls bereitgestellt, mit einer Sequenzliste und/oder Stimmungsnummer auf der Konsole übereinstimmen.

In den folgenden Kommando-/Effekttabellen wird der Name angegeben (wie z. B. „Stimmung"), falls ein Feld in den MSC-Daten vorhanden ist. Ist es nicht Bestandteil der Daten, wird „–" angegeben.

Go

Als Ergänzung zu einem MIDI-Befehl „Go“ bewirken Daten für folgende Felder folgende Aktionen:

Stimmung	Sequenzliste	Aktion
Stimmung	Sequenzliste	Führt die angegebene Stimmung in der angegebenen Sequenzliste aus
Stimmung	-	Führt die angegebene Stimmung in Sequenzliste 1 aus
-	Sequenzliste	Führt die nächste Stimmung in der angegebenen Sequenzliste aus
-	-	Führt die nächste Stimmung in Sequenzliste 1 aus

Stop

Bei einem MIDI-Befehl „Stop“ bewirken Daten für folgende Felder folgende Aktionen:

Stimmung	Sequenzliste	Aktion
Stimmung	Sequenzliste	Stoppt die genannte Stimmung und Sequenzliste (falls laufend)
Stimmung	-	Stoppt die laufende Stimmung in der Sequenzliste 1
-	Sequenzliste	Stoppt die aktuelle Stimmung in der genannten Liste
-	-	Stoppt die laufende Stimmung auf dem Master-Fader der Konsole, die das Kommando empfängt

Läuft eine Stimmung derzeit nicht (oder wurde bereits gestoppt), wird das Stopp-Kommando ein „Zurück“ auslösen und in die vorherige Stimmung zurückblenden.

Fortsetzen

Ein MIDI „Resume“-Befehl kann mit folgenden Feldern genauer definiert werden. Sollte es keine gestoppten Stimmungen geben, wird diese Aktion ignoriert.

Stimmung	Sequenzliste	Aktion
Stimmung	Sequenzliste	Fortsetzen der genannten Stimmung und Sequenzliste (falls gestoppt)
Stimmung	-	Setzt die genannte Stimmung in der Standard-Sequenzliste fort
-	Sequenzliste	Setzt die aktuelle Stimmung in der genannten Sequenzliste fort
-	-	Setzt alle gestoppten Stimmungen fort

Set

Mit dem Kommando „Set“ kann MSC spezifische Fader mit einem numerischen Steuerungswert (der die Fader-Nummer angibt) und einem Datenfeld (das den Wert von 0-100 einstellt) steuern. Die Steuerungswerte sind:

Steuerungswert	Datenfeld	Bedeutung
1-127	0-100	Submaster 1-127
128	0-100	Master-Playback ein
129	0-100	Master-Playback aus
510	0-100	Hauptsteller

Alle anderen Steuerungswerte werden ignoriert.



Hinweis: *Siehe Hexadezimal und MIDI Show Control Formatierung zu weiteren Informationen über die Formatierung von MIDI-Meldungen.*

Auslösen

Dieser Befehl löst ein Makro aus. MSC unterstützt nur die Makros 1 bis 127. Daher wird dieses Kommando durch einen numerischen Wert von 1 bis 127 ergänzt, gefolgt von einer Doppelnull (00, in Hex).

MIDI Show Control Senden

Wird MSC Senden unter **Setup > System > Show Control >** *MIDI (auf Seite 232)* aktiviert ist, sendet die Konsole MIDI Show Control-Befehle auf dem angegebenen MSC-Sendekanal (oder an die Geräte-ID), welche der aktuellen Aktion der Konsole entsprichen. Wird z. B. Stimmung 1 in Sequenzliste 2 ausgeführt, sendet die Konsole ein Kommando MSC „Go“ für Stimmung 1 Liste 2.

Die Konsole wird folgende MSC-Befehle senden:

- **Go** – führt eine Stimmung aus
- **Stop** – hält eine Stimmung an
- **Resume** – setzt eine angehaltene Stimmung fort
- **Fire** – führt ein Makro aus.

Set-Befehle (für Submaster, das Playback-Paar und Hauptsteller) werden von Geräten der Eos-Familie nicht gesendet.

Hexadezimal und MIDI Show Control Formatierung

Werden zum Senden oder Empfangen von MIDI Show Control andere Geräte konfiguriert, müssen Hexadezimal-Daten berücksichtigt werden, die als Teil eines MIDI Show Control-Befehl gesendet werden. Viele Software-Pakete übernehmen dieses Formatieren für Sie. Manchmal ist aber manuelle Eingabe erforderlich. Die folgenden Hinweise sind als Kurzreferenz für allgemeine Anwendungsfälle gedacht. Einen ausführlicheren Überblick über die Nachrichtenformatierung der MIDI Show Control finden Sie in dem Buch, auf das zu Beginn dieser Anleitung hingewiesen wurde – Show Networks & Control Systems von John Huntington.

Struktur

Ein MIDI Show Control-String kann als kurze Hexadezimal-Nachricht geschrieben werden.

Ein Beispiel-String wäre:

- F0 7F 01 02 01 01 31 00 31 F7

Diese Strings sind strukturiert – so sieht derselbe String aus, wenn die änderbaren Teile zur Kennzeichnung in Klammern gesetzt werden.

F0 7F **[device_ID]** 02 **[command format] [command] [command_data]** F7



Hinweis: *Für Produkte der Eos Familie ist das Kommandoformatfeld (command format) immer 01, für Lighting – General.*

Die folgenden Kommandos, die zuvor in diesem Dokument besprochen wurden, haben folgende Kommando-Codes (command):

- **Go** – führt eine Stimmung aus = **Kommando 01**
- **Stop** – pausiert eine Stimmung = **Kommando 02**
- **Resume** – setzt eine pausierte Stimmung fort = **Kommando 03**
- **Set** – steuert einen Submaster, ein Playback oder einen Hauptsteller = **Kommando 06**
- **Auslösen** – führt ein Makro aus = **Kommando 07**

Die anderen Teile der Zeichenkette sind standardisiert. F0 7F und die Endung F7 sind Teile des Standard MIDI System Exclusive-Nachrichtenformats. 02 gibt an, dass das Protokoll MIDI Show Control ist.

Go, Stop, Resume

Die Stimmungskommandos können für jede auf der Konsole verfügbare Stimmung gelten. Hexadezimal kann Dezimalzahlen standardmäßig nicht verarbeiten. Daher werden die Ziffern in einem anderen Format gesendet (ASCII-Textcodierung).

Für das Formatieren gibt es vier einfache Regeln.

1. Zuerst die Stimmungsnummer angeben, dann die Sequenzliste
2. Eine „3“ vor jede Ziffer der Zahl setzen
3. Für jeden Dezimalpunkt „2E“ einfügen
4. „00“ einfügen, wenn eine Stimmungsnummer von der Sequenzliste getrennt wird.

Bespiele sind:

- Eos – Stimmung 1/54
- MSC-formatiert – 35 34 00 31
- Eos – Stimmung 4/101
- MSC-formatiert – 31 30 31 00 34
- Eos – Stimmung 10/55.6
- MSC-formatiert – 35 35 2E 36 00 31 30
- Eos – Stimmung 3/ (keine Stimmungsnummer angegeben – nächste Stimmung in Sequenzliste 3 ausführen)
- MSC-formatiert – 00 33
- Eos – Stimmung 1 (keine Sequenzliste angegeben – Sequenzliste 1 wird angenommen)
- MSC-formatiert – 31 00

Würde z. B. an Geräte_ID 3 ein GO-Befehl für Stimmung 5.4 in Sequenzliste 99 gesendet, wäre das Format wie folgt:

F0 7F 03 02 01 01 35 2E 34 00 39 39 7F

Submaster, Playback-Master oder Hauptsteller steuern

Submaster von 1-127 werden als Werte 01 bis 7F angegeben

Der Master-Playback „Up“-Fader (128) wird in Form zweier Hexadezimalzahlen in einer Zeile – 00 01 – angegeben.

Der Master-Playback-„Down“-Fader (129) wird in Form zweier Hexadezimalzahlen in einer Zeile – 01 01 – angegeben.

Der Hauptsteller-Fader (510) wird in Form zweier Hexadezimalzahlen in einer Zeile – 7E 03 – angegeben.

Für das Formatieren gibt es drei einfache Regeln:

1. Levelwerte werden als 0-100 in dezimaler Form gesendet. In hexadezimaler Schreibweise entspricht dies Werten von 00-64.
2. Submaster – senden Sie die Fader-Nummer, gefolgt von 00 (in hex), dann den Levelwert und zuletzt 00 (in hex). Um Submaster 1 auf 100 % zu setzen würde also 01 00 64 00 gesendet.

3. Playback-Master und Hauptsteller – senden Sie die Fader-Nummer, gefolgt von 00 (in hex) und dann dem Level-Wert. Man muss das Kommando nicht mit 00 abschließen. Um den Hauptsteller auf 75 % einzustellen würde z. B. als 7E 03 00 4B gesendet.

Um Sub 4 mithilfe eines Set-Befehls an Gerät ID 3 auf 0 % zu setzen würde folgendes gesendet:

F0 7F 03 02 01 06 04 00 00 00 7F

Ein zweites Beispiel: Wird an Geräte-ID 10 ein Set-Befehl gesendet, um den Playback-Master-„Up"-Fader auf 100 % zu setzen, wäre das Format wie folgt:

F0 7F 0A 02 01 06 00 01 00 64 7F

Makros starten

Makros sind relativ einfach. Nur Makros 1-127 können ausgelöst werden und werden nur durch ein Hexadezimal-Byte angegeben.

- Eos – Makro 12
- MSC-formatiert – 0C

Würde ein Fire-Befehl an Gerät ID 5 für Makro 17 gesendet, wäre das Format wie folgt:

F0 7F 05 02 01 07 11 F7

String-Schnittstelle

RS232, serielle UDP-Strings, ACN-Strings und OSC-Befehle können von dieser Konsole gesendet und empfangen werden.

Sie können das Senden und Empfangen der verschiedenen unterstützten seriellen Protokollen unter **Setup > System > Show Control >** konfigurieren. Siehe *UDP-Strings (auf Seite 235)*. Die meisten String-Protokolle sind standardmäßig deaktiviert.

Serielle Eos-Befehle empfangen – RS232, UDP- und ACN-Strings

Der Text wird entgegengenommen, bis entweder ein Wagenrücklauf (hex 0D) oder ein „\r“ oder „#“ im String auftaucht, womit das Ende des Kommandos anzeigt wird.

Kommandozeile

Wenn der Text mit einem „$“ beginnt, wird der folgende Text bis zum Wagenrücklauf (hex 0D), zu einem „\r“ oder einem „#“ an die Kommandozeile von Benutzer 0 gesendet und so weiterverarbeitet, als ob dieser Benutzer dies eingegeben hätte. Befehle können zu einer spezifischen Benutzer-Kommandozeile geleitet werden, indem ein <UX> am String-Beginn eingefügt wird, wobei das X durch die gewünschte Benutzernummer ersetzt wird. Der Wagenrücklauf (hex 0D), ein „\r“ oder ein „#“ dienen auch als [Enter]-Taste für die Kommandozeile.

Beispiel:

- **$ Chan 1 Color Palette 1#** – setzt Kreis 1 in Color-Palette 1 für den Hintergrundbenutzer (Benutzer 0).
- **<U2> $ Chan 1 Thru 10 At Full /r** – setzt Kreise 1 bis 10 auf „komplett manuell“ in der Kommandozeile von Benutzer 2.

Hinweis: *Es hat sich als hilfreich erwiesen, Leerzeichen sowohl nach <UX> als auch nach dem $-Symbol zu setzen, um sicherzustellen, dass das Kommando richtig interpretiert wird.*

Hinweis: *Für den Kommandozeilentext muss dieselbe Sprache verwendet werden, wie in Ihrer Konsole. Spracheinstellungen sind unter* ***Shell>Allgemein*** *zu finden.*

Event-Handler (Nicht-Kommandozeile)

Alle anderen Texte, die nicht mit einem „$“ beginnen, werden zum Event-Handler der Konsole gesendet. Hier einige Beispiele:

- **Go 1** – löst Sequenzliste 1 aus
- **Cue 1 2** – führt Stimmung 2 aus Liste 1 auf dem entsprechenden Fader aus
- **Cue 1** – löst die anstehende Stimmung aus Liste 2 aus
- **GoCue 0 1** – beendet Sequenzliste 1 (fährt Stimmung 0)
- **Back_Cuelist 1** – führt die vorherige Stimmung aus Sequenzliste 1 aus
- **Release 1** – gibt Sequenzliste 1 frei
- **Off 1** – schaltet Sequenzliste 1 aus
- **Resume 1** – setzt Sequenzliste 1 fort
- **Assert 1** – führt Assert auf Sequenzliste 1 aus
- **Stop 1** – hält Playback 1 an
- **Stop Cue 1 2** – hält Stimmung 2 aus Liste 1 an, falls sie ausgeführt wird
- **Stop** – stoppt alles

- **Resume Cue 1 2** – setzt Stimmung 2 aus Liste 1 fort, falls sie angehalten wurde
- **Resume** – setzt alles fort
- **SubAssert 1** – führt Assert auf Submaster 1 aus
- **SubUnload 1** – entlädt Submaster 1
- **SubDown 5** – drückt die Flash-Taste von Submaster 5
- **SubUp 5** – gibt die Flash-Taste von Submaster 5 frei

Hinweis: *Auf Fader kann zugegriffen werden, indem zur Fader-Nummer 1000 hinzugefügt wird. Dies wirkt sich auch auf alle dem Fader zugewiesenen Paletten und Presets aus. Submaster dürfen hingegen ausschließlich mit ihrer Submaster-Nummer verwendet werden.*

Beispiel:

- **SubMove 1 25** – fährt Submaster 1 auf 25 %
- **SubMove 1001 50** – fährt Fader 1 auf 50 %
- **SubMove 1011 75** – fährt Fader 11 (Fader 1 auf Seite 2) auf 75 %
- **SubDown 1101** – drückt die Flash-Taste von Fader 101 (Fader 1 auf Seite 10)

- **FaderMove_CueList 1 50** – setzt den Playback-Fader von Sequenzliste 1 auf 50 %
- **Grandmaster 1 100** – setzt den Hauptsteller 1 auf 100 % (es gibt derzeit nur einen Hauptsteller)
- **Macro 1** – löst Makro 1 aus

Hinweis: *Text erfordert entweder einen Wagenrücklauf (hex 0D) oder ein „\r“ oder „#“, um die Kommandozeile abzuschließen.*

UDP-Strings empfangen

UDP-Strings müssen an die IP-Adresse der Konsole (Unicast) und den zugewiesenen Port gesendet werden, damit sie verarbeitet werden. Multicast- und Broadcast-UDP-Strings werden nicht unterstützt. Um die IP-Adresse Ihrer Konsole zu finden, löschen Sie die Kommandozeile und drücken Sie **[About]**. Weitere Informationen über die About-Taste finden Sie im Abschnitt About im Handbuch Ihrer Konsole.

UDP-Strings werden über **Setup > System > Show Control >** *UDP-Strings (auf Seite 235)* konfiguriert.

ACN-Strings empfangen

Um ACN-Strings zu empfangen, muss **{String RX}** unter **Setup > System > Show Control** aktiviert sein.

Bidirektionale ACN-Strings (senden und empfangen)

Um ACN-Strings an Geräte wie ein Net3-Gateway zu senden oder von diesen zu empfangen, müssen sowohl **{String TX}** als auch **{String RX}** aktiviert sein, und die IP-Adresse des Geräts im Feld **{String TX IP-Adresse}** eingegeben werden.

Wenn Sie mehrere Geräte haben, die Strings senden oder empfangen, müssen Sie jeden Eintrag im Feld **{String TX IP-Adresse}** mit einem Komma oder Semikolon trennen.

Hinweis: *Wenn Sie mehrere Geräte haben, die Strings senden oder empfangen, müssen Sie jeden Eintrag im Feld* ***{String TX IP-Adresse}*** *mit einem Komma trennen.*

Über das I/O-Gateway empfangen

Damit Ihre Konsole serielle Daten von einem Net3 I/O-Gateway empfangen kann, muss die serielle Port-Gruppen-ID am Gateway der String RX Quelle ID unter **Setup > System > Show Control***System > Show Control (auf Seite 232)* entsprechen und die Einstellung String RX aktiviert sein.

Serielle Kommandos empfangen, um Events auszulösen

Der Text wird entgegengenommen, bis entweder ein Wagenrücklauf (hex 0D) oder ein „\r“ oder „#“ im String auftaucht, womit das Ende des Kommandos anzeigt wird. Beim Custom-String muss die Groß- und Kleinschreibung beachtet werden.

RS232, UDP- und ACN-Strings

Das sendende Gerät muss ein „SC“ (auf Großschreibung achten) am String-Beginn einfügen, damit er korrekt weiterverarbeitet werden kann.

Beispiel:

- **SC Hallo#** – sendet den String „Hallo“ über RS232, UDP oder ACN zur Show Control-Anzeige

Event-Befehle

Wenn ein Kommando empfangen wird, das die oben aufgeführten Präfixe enthält, sucht die Konsole in der Show-Control-Liste nach einem passenden Event. Custom-String-Eingabe von jeder Quelle (RS232, UDP, ACN, OSC) kann verwendet werden, um die folgenden Aktionen auszulösen:

- **Cue** – löst eine Stimmung aus
- **Submaster** – flasht einen Submaster, schaltet einen Submaster ein oder aus oder setzt einen Submaster auf einen Fader-Prozentsatz. (Beachten Sie, dass OSC nicht verwendet werden kann, um Fader-Werte über benutzerdefinierte serielle Kommandos einzustellen).
- **Makro** – löst ein Makro aus

Serielle Events programmieren

Öffnen Sie die Show Control-Anzeige

- **[Displays] <More SK> {Show Control}** oder **[Tab] + [1][1]**

Erstellen Sie eine neue Eventliste.

- **<Event> [9] [/] [Enter]**

Spezifizieren Sie die Eventliste als Netzwerk.

- **<Event> [9] [/] {Typ} {Netzwerk} [Enter]**

Aktivieren Sie die Liste (nur extern).

- **<Event> [9] [/] {Extern} [Enter]**

Wählen Sie den Eingabe-String und geben Sie den entsprechenden UDP- oder OSC-Befehl ein

- **{Input String} Hallo [Enter]**

Beispiel: OSC

Geben Sie das Kommando ein, das die Konsole abfragen soll.

- Das sendende Gerät muss das Kommando mit /eos/sc/ beginnen, damit die Konsole darauf hört. Schreiben Sie zum Beispiel Hallo in das Input String-Feld. Lassen Sie nun Ihr OSC-Gerät /eos/sc/Hallo senden.

Beispiel: UDP

Geben Sie den String ein, den die Konsole abfragen soll.

- Das sendende Gerät muss ein „SC“ (auf Großschreibung achten) am Beginn des Strings einfügen, damit er korrekt weiterverarbeitet werden kann.
- Der String muss mit einem Wagenrücklauf (hex 0D), \r oder # abgeschlossen werden. Schreiben Sie zum Beispiel Hallo in das Input String-Feld. Lassen Sie nun Ihr UDP-Sendegerät SC Hallo# senden
- Um mit UDP die Fader-Stellung für den Submaster in Prozent einzustellen, müssen Sie eine Nummer (0–100) nach dem String einfügen. Zum Beispiel: blau 50#.

Fügen Sie dann die Aktion hinzu, die ausgeführt werden soll. Dies kann eine Stimmung, ein Submaster oder ein Makro sein.

- {Aktion} {Stimmung} [1] [Enter]

Serielle Kommandos senden – RS232, UDP-, und ACN-Strings

Eos-Konsolen haben die Möglichkeit, Strings zu senden, die verwendet werden können, um Kommandos an andere Geräte, wie Paradigm®, Crestron® und Medienserver, zu senden. Strings können über RS232-Ports (über ein Net3 I/O-Gateway), Netzwerk-UDP-Nachrichten und ACN-String gesendet und empfangen werden. Siehe Setup > *System > Show Control (auf Seite 232)*.

Hinweis: *Die Konsole kann so konfiguriert werden, dass sie entweder ACN-Strings oder UDP-Strings sendet, da sie sich das String-TX-IP-Adressenfeld teilen. Eine Kombination aus Gerätenamen für ACN und IP-Adressen für UDP wird nicht unterstützt. Kombinationen von I/O-Gateways und entweder UDP- oder ACN-Strings sind zugelassen.*

Hinweis: *Wenn Sie versuchen, Paradigm über UDP-, ACN-Strings oder RS-232 zu steuern, sollten Sie das Dokument über das serielle Zugriffsprotokoll von Paradigm für zusätzliche Informationen hinzuziehen.*

Strings senden

Ihre Konsole verfügt über drei Möglichkeiten, Strings zu senden: Durch Stimmungen, Makros oder Benutzer-Events. Bevor Strings gesendet werden können, muss String TX in Setup aktiviert werden.

Abschlusszeichen

Allen Strings werden die Steuerzeichen CR/LF angehängt, es sei denn, der String enthält ein Escape-Zeichen (in diesem Fall wird kein Steuerzeichen angehängt).

Escape-Zeichen

Nicht druckbare ASCII-Zeichen können mit den Escape-Zeichen „\x“, gefolgt vom hexadezimalen Zeichencode in den String eingefügt werden. Um einen Wagenrücklauf (CR) im String zu platzieren, geben Sie „\x0D“ ein.

Wenn ein Escape-Zeichen im String eingebettet ist (an beliebiger Stelle), wird kein Steuerzeichen angehängt.

- **[Cue] [1] {Execute} {Strings} “macro on”** – sendet „macro on“ mit dem Steuerzeichen CR/LF
- **[Cue] [1] {Execute} {Strings} “macro on\x0A”** – sendet „macro on“ mit dem Steuerzeichen für den Zeilenvorschub (LF)
- **[Cue] [1] {Execute} {Strings} “macro\x0Don”** – sendet „macro <CR> on“ mit Wagenrücklauf in der Mitte und ohne Abschlusszeichen
- **[Cue] [1] {Execute} {Strings} “\x02\x03”** – sendet ASCII-Zeichen 0x02 und 0x03 ohne Abschlusszeichen

Durch Stimmungen senden

Stimmungen können spezifische benutzerdefinierte Strings zugewiesen werden, die sie dann senden. Wenn eine Stimmung ausgeführt wird, wird der String an alle aktivierten String-Schnittstellen gesendet. Für das Zuweisen eines Strings müssen Sie die Stimmung auswählen und dann den Softkey **{Execute}** drücken. Daraufhin wird der Softkey **{String}** angezeigt. Wird **{String}** gedrückt, erscheint die alphanumerische Tastatur. Geben Sie den gewünschten String ein, drücken Sie **[Enter]** und der eingegebene Text erscheint in dem Feld für externe Links in der Playback-Anzeige.

Wenn bereits ein String mit der ausgewählten Stimmung verknüpft wurde, wird dieser angezeigt und kann editiert werden. Wenn **[Cue] [n] {Execute} {String}** in der Kommandozeile steht, kann mit [Next]/[Last] durch alle die in dieser Vorstellungsdatei verwendeten Strings hin- und hergewechselt werden. Sie können dann den angezeigten String ändern, um die Eingabe ähnlicher Strings zu vereinfachen.

Einen String an die Paradigm senden

Wählen Sie die Stimmung aus, die den String ausführen soll.

- **[Cue] [1]**

Drücken Sie den Softkey **{Execute}**.

- **[Cue] [1] {Execute}**

Es erscheinen neue Softkeys: Drücken Sie **{Strings}**.

- **[Cue] [1] {Execute} {Strings}**

Definieren Sie den seriellen String. In diesem Fall wird in Paradigm ein Macro On ausgelöst.

- **[Cue] [1] {Execute} {Strings} macro on Scheinwerfer1 [Enter]**

Durch Makros senden

Im Makro-Editor ist der Softkey **{Send String}** verfügbar. Jeder Text, der nach dem String-Befehl in das Makro eingegeben wird, wird an alle aktivierten String-Schnittstellen gesendet, wenn dieses Makro ausgelöst wird.

Durch Benutzer-Events senden

{String MSC TX} ist eine Option in **Setup >** *System > Show Control (auf Seite 232)*. Wenn **{String MSC TX}** aktiviert ist, werden MIDI-Show-Control-Nachrichten als serielle String-Nachrichten gesendet, sobald bestimmte Aktionen an der Konsole ausgeführt werden.

Diese Aktionen sind:

- Eine Stimmung wird ausgelöst.
- Stimmung 1/2 wird ausgelöst. Die Konsole sendet „Cue 1 2“.
- Eine Stimmung wird angehalten.
- Stimmung 3/1 wird angehalten. Die Konsole sendet „Stop Cue 3 1“.
- Eine Stimmung wird fortgesetzt.
- Stimmung 3/1 wird fortgesetzt. Die Konsole sendet „Resume Cue 3 1“.
- Die Flash-Taste eines Submasters wird gedrückt gehalten.
- Die Flash-Taste von Submaster 5 wird gedrückt. Die Konsole sendet „SubDown 5“.
- Die Flash-Taste eines Submasters wird losgelassen.
- Die Flash-Taste von Submaster 5 wird gedrückt. Die Konsole sendet „SubUp 5“.
- Ein Makro wird ausgelöst.
- Makro 1 wird ausgelöst. Die Konsole sendet „Macro 1“.

UDP-Strings senden

UDP-Strings werden von einer Konsole von einer flüchtigen (ständig wechselnden) Portnummer aus an den im Setup festgelegten Ziel-Port gesendet. An Multicast-IP-Adressen gesendete UDP-Strings werden nicht unterstützt.

Hinweis: *Die Konsole kann so konfiguriert werden, dass sie entweder ACN-Strings oder UDP-Strings sendet, da sie sich das String-TX-IP-Adressenfeld teilen. Eine Kombination aus Gerätenamen für ACN und IP-Adressen für UDP wird nicht unterstützt.*

ACN-Strings senden

Um ACN-Strings senden zu können, muss **{String TX}** in **Setup > System > Show Control** aktiviert sein und die IP-Adresse des Geräts im Feld **{String TX IP Adresse}** eingegeben werden.

Wenn Sie mehrere Geräte haben, die Strings senden oder empfangen, müssen Sie jeden Eintrag im Feld **{String TX IP-Adresse}** mit einem Komma oder Semikolon trennen.

Hinweis: *Die Konsole kann so konfiguriert werden, dass sie entweder ACN-Strings oder UDP-Strings sendet, da sie sich das String-TX-IP-Adressenfeld teilen. Eine Kombination aus Gerätenamen für ACN und IP-Adressen für UDP wird nicht unterstützt.*

Mit I/O-Gateways senden

Damit Ihre Konsole serielle Daten von einem Net3 I/O-Gateway senden kann, muss die serielle Port-Gruppen-ID am Gateway der String-TX-Gruppen-ID in Setup entsprechen und die Einstellung String TX muss in Setup aktiviert sein. Siehe **Setup >** *System > Show Control (auf Seite 232)*.

MIDI Data

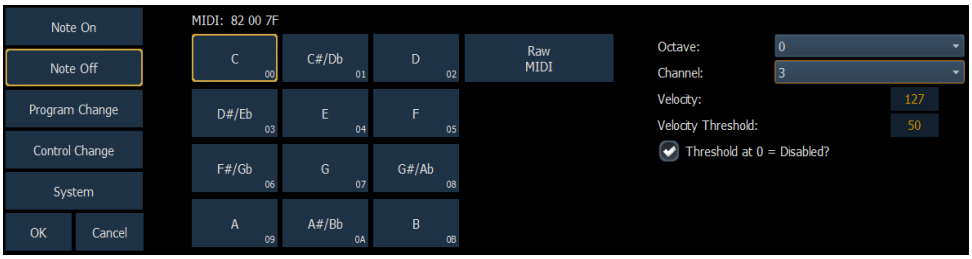
Auch als MIDI Strings, MIDI Noten oder Channelized Event Data bekannt. MIDI, das ursprünglich zur Kommunikation zwischen Musikinstrumenten gedacht war, wurde für zahlreiche Einsatzmöglichkeiten zwischen Geräten angepasst. Die Konsolen der Eos-Familie können MIDI-Nachrichten über die eingebauten MIDI-Ports (soweit verfügbar) senden oder empfangen.

Net3 Show Control-Gateways unterstützen die Funktionen MIDI Data Noten On/Off, Program Change und Control Change nicht. Diese Funktionen werden nicht über die lokalen I/O-Karten unterstützt. System exklusive (SysEx) Meldungen, einschließlich MSC, funktionieren mit einem Show Control Gateway.

MIDI empfangen

Die Konsolen der Eos-Familie lassen sich so konfigurieren, dass sie auf spezifische MIDI-Meldungen oder Meldungen, die mit einem spezifischen Muster übereinstimmen, reagieren. Diese werden in einer Eventliste in der Show Control-Anzeige konfiguriert.

Strings werden in der MIDI String-Konfigurationsanzeige konfiguriert, siehe unten:



MIDI-Nachrichtentypen

Folgende MIDI-Nachrichten können empfangen werden:

- *MIDI Note Events (Note On/Note Off)*
- *Program Change Events*
- *Control Change Events*
- *System Events (MIDI Show Control)*

MIDI Note Events (Note On/Note Off)



Die Kommandos Note On und Note Off simulieren das Aktivieren (on/ein) und das Deaktivieren (off/aus) einer Musiknote. Die MIDI-Daten, die empfangen werden sollen, werden oben im Notenauswahlbereich gezeigt. „N“ zeigt, wo beliebige gültige Nummern als Übereinstimmung gewertet werden. Diese Anzeige ändert sich, wenn Konfigurationsoptionen gewählt werden. Nach Abschluss der Konfiguration eines Note On- oder Note Off-Events zum Speichern des Events auf **{OK}** drücken. Andernfalls **{Abbrechen}** drücken, um die Änderungen rückgängig zu machen.

Kommandostruktur

Note On hat die Struktur 9A CC DD. 9 steht für Note On, A steht für die Kanalnummer, CC stellt den Notenwert dar und DD die Velocity.

Note Off hat die Struktur 8A CC DD. 8 steht für Note Off, A steht für die Kanalnummer, CC stellt den Notenwert dar und DD die Velocity.

Optionen

Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

{Notiz}

Sie können einen beliebigen Namen einer Musiknote (C-B, chromatisch) wählen oder mit Raw MIDI einen Wert manuell eingeben.

{Oktave}

Sie können für die Note eine spezifische Oktave (Oktave 0-10). Wird Beliebig gewählt, reagiert die Konsole, wenn diese Note in irgendeiner Oktave empfangen wurde.

{Kanal}

Dies muss mit dem MIDI-Kanal für das Kommando Note (1-16 oder 0-F) übereinstimmen. Ist Beliebig eingestellt, reagiert die Konsole, sobald auf einem beliebigen MIDI-Kanal ein Note-Befehl gesendet wird.

{Velocity} und {Velocity Schwelle}

Bei MIDI stellt Velocity die relative Lautstärke oder Intensität der Note dar. Dabei bedeutet 1 (01) sehr leise oder ppp und 127 (7F) ist sehr laut oder fff. (Eine MIDI Note On mit einer Velocity von 0 ist ein Sonderfall und wird als Note Off-Befehl behandelt).

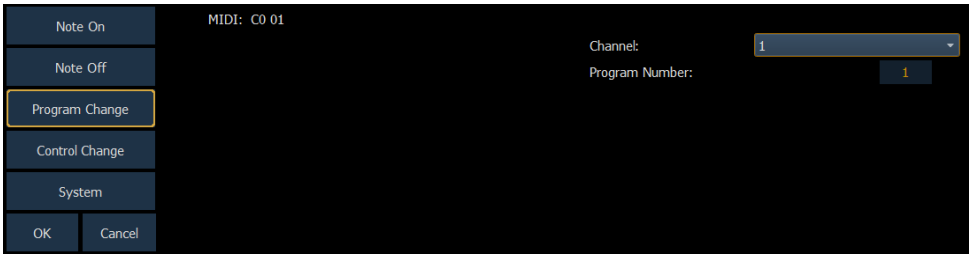
Die Velocity-Einstellung gibt die genaue Velocity in der MIDI Note-Nachricht an, die zur Ausführung der Aktion empfangen werden muss. Immer wenn die genaue Velocity empfangen wird, unabhängig von der Schwelle, wird das Event ausgelöst.

Die Schwelle ist eine optionale Möglichkeit zur Angabe der Mindest-Velocity und muss zur Ausführung der Aktion empfangen werden. Mit anderen Worten, die MIDI Note-Velocity muss größer oder gleich dem Schwellenwert sein. Ist der Schwellenwert 0, wird dieser Parameter ignoriert, es sei denn, das Kontrollkästchen „Threshold at 0 = Disabled?“ ist nicht deaktiviert.

Beispiel:

- Velocity 127, Schwelle 0, Kontrollkästchen aktiviert – Die Konsole sucht eine eingehende MIDI-Note mit einer Velocity von 127 (F7). Die Schwelle wird ignoriert.
- Velocity 127, Schwelle 0, Kontrollkästchen deaktiviert – Die Konsole sucht eine eingehende MIDI-Note mit einer Velocity größer oder gleich 0. Die Velocity ist redundant, da 127 größer als 0 ist.
- Velocity 127, Schwelle 50, Kontrollkästchen aktiviert – Die Konsole sucht eine eingehende MIDI-Note mit einer Velocity größer oder gleich 50.
- Velocity 127, Schwelle 50, Kontrollkästchen aktiviert – Die Konsole sucht eine eingehende MIDI-Note mit einer Velocity größer oder gleich 50 (hex 32).
- Velocity 1, Schwelle 50, Kontrollkästchen aktiviert – Die Konsole sucht eine eingehende MIDI-Note mit einer Velocity größer oder gleich 50 (hex 32). Wird die Note mit einer Velocity von 1 empfangen, wird das Event, sofern es mit dem Velocity-Parameter übereinstimmt, ebenfalls ausgelöst.
- Velocity 0, Schwelle 50, Kontrollkästchen aktiviert – Die Konsole sucht eine eingehende MIDI-Note mit einer Velocity größer oder gleich 50 (hex 32). Wird die Note mit einer Velocity von 0 empfangen, wird das Event, sofern es mit dem Velocity-Parameter übereinstimmt, ebenfalls ausgelöst.
- Velocity 0, Schwelle 0, Kontrollkästchen aktiviert – Die Konsole sucht eine eingehende MIDI-Note mit einer Velocity von 0. Die Schwelle wird ignoriert.

Program Change Events



Program Change-Kommandos stellen typischerweise eine Änderung der MIDI-Voice oder des Instrumententyps dar, die für einen bestimmten MIDI-Kanal eingesetzt werden sollen. Ähnlich den MIDI Noten-Befehlen werden die MIDI-Daten, die empfangen werden sollen, im ZIB angezeigt und ändern sich bei der Auswahl von Event-Parametern. Nach Beendigung der Konfiguration des Control Change-Events, zum Speichern des Events auf **{OK}** drücken. Andernfalls **{Abbrechen}** drücken, um die Änderungen rückgängig zu machen.

Kommandostruktur

Program Change-Befehle haben die Struktur CN XX. Dabei stellt N die MIDI-Kanalnummer dar und XX die Programmnummer.

Optionen

Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

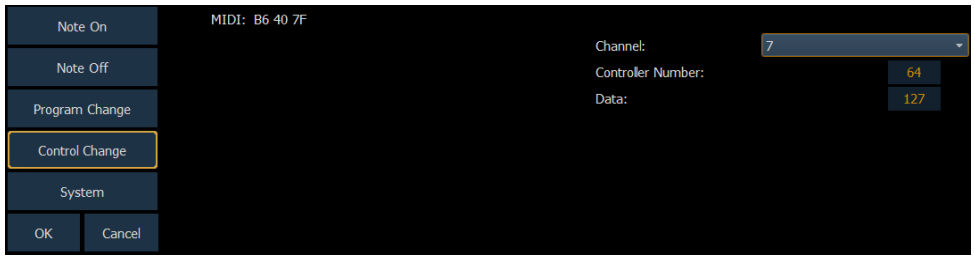
{Kanal}

Dieser muss dem MIDI-Kanal für den Note-Befehl (1-16, 0-F) entsprechen. Ist Beliebig eingestellt, reagiert die Konsole, sobald auf einem beliebigen MIDI-Kanal ein Note-Befehl gesendet wird.

{Program Nummer}

Die Programmnummer kann ein beliebiger Wert zwischen 0-127 (0-7F) sein. Viele Geräte zeigen dies als 1-128 an – ist dies bei Ihrem anderen Gerät der Fall, subtrahieren Sie Eins (1) von der gewünschten Programmnummer.

Control Change Events



Control Change-Befehle wurden zum Darstellen spezifischer Aktionen auf MIDI-Geräten entwickelt, wie z. B. Pedalbetätigungen und Effekte. So wird beispielsweise das Dämpfungspedal bei einem Keyboard oft durch die Controller-Nummer 64 (hex 40) repräsentiert. Ähnlich den MIDI Noten-Befehlen werden die MIDI-Daten, die empfangen werden sollen, im ZIB angezeigt und ändern sich bei der Auswahl von Event-Parametern. Nach Beendigung der Konfiguration des Control Change-Events zum Speichern des Events auf **{OK}** drücken. Andernfalls **{Abbrechen}** drücken, um die Änderungen rückgängig zu machen.

Kommandostruktur

Program Change-Befehle haben die Struktur BN XX YYY, dabei stellt N die MIDI-Kanalnummer dar, XX die Controller-Nummer und YY das Datenbyte.

Optionen

Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

{Kanal}

Dieser muss dem MIDI-Kanal für den Note-Befehl (1-16, 0-F) entsprechen. Ist Beliebig eingestellt, reagiert die Konsole, sobald auf einem beliebigen MIDI-Kanal ein Note-Befehl gesendet wird.

{Controller Nummer}

Die Controller-Nummer kann einen beliebigen Wert zwischen 0-127 (00-7F) annehmen. Viele Geräte zeigen dies als 1-128 an. Ist dies bei Ihrem anderen Gerät der Fall, subtrahieren Sie 1 von der gewünschten Controller-Nummer.

{Daten}

Der Datenparameter kann einen beliebigen Wert zwischen 0-127 (00-7F) annehmen. Viele Geräte zeigen dies als 1-128 an. Wenn dies bei Ihrem anderen Gerät der Fall ist, subtrahieren Sie Eins von dem gewünschten Datenbyte.

System Events (MIDI Show Control)



Mit Systemkommandos kann man spezifische MIDI Show Control-Nachrichten angeben, welche die Konsole empfangen und interpretieren kann. Während jeder MIDI Show Control-Befehl, der mit der konfigurierten Geräte-ID übereinstimmt, normal ausgeführt wird, kann mit diesem Event-Setup auf an verschiedene Geräte-IDs gesendete Nachrichten reagiert werden oder es können zusätzliche Aktionen anhand eines Show Control-Befehl erfolgen.

Die MIDI-Daten, die empfangen werden sollen, werden im ZIB angezeigt und ändern sich bei der Wahl von Event-Parametern. Nach Beendigung der Konfiguration des System-Events drücken Sie zum Speichern des Events auf **{OK}**. Andernfalls **{Abbrechen}** drücken, um die Änderungen rückgängig zu machen.

Kommandostruktur

Informationen über die Struktur von Show Control-Meldungen finden Sie unter *Hexadezimal und MIDI Show Control Formatierung*.

Optionen

Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

{Kommandos}

- **Go, Stop, Fortsetzen** – startet oder stoppt eine Stimmung bzw. setzt diese fort. Folgende Felder stehen zur Verfügung:
- **Geräte-ID** – die ID des MIDI Show Control-Geräts, das auf die Meldung reagieren soll
- **Liste ID** – die Sequenzliste
- **ID** – die Stimmungsnummer
- **Set** – steuert einen Fader. Folgende Fader-Ziele sind verfügbar:
- **Submaster**
- **Hauptsteller**
- **Master Fader Up** – der Wert des Up-Faders (Einblenden) auf dem Master-Playback-Paar
- **Master Fader Down** – der Wert des Down-Faders (Ausblenden) auf dem Master-Playback-Paar

---

Beispiel: Folgende Felder sind für die Fader-Ziele verfügbar:

- **Geräte-ID** – die ID des MIDI Show Control-Geräts, das auf die Meldung reagieren soll
- **ID** (nur Submaster) – die Nummer des Submaster-Faders
- **Wert** – der spezifische Wert des Faders von 0-100 % (0-127 dezimal, 00-7F hex)

- **Auslösen** – führt ein Makro aus. Folgende Felder stehen zur Verfügung:
- **Geräte-ID** – die ID des MIDI Show Control-Geräts, das auf die Meldung reagieren soll
- **ID** – die auszulösende Makro-Nummer

MIDI-Eventliste und Event erstellen

Öffnen Sie die Show Control-Anzeige

- [Displays] <More SK> {Show Control}

Eine neue Eventliste erstellen und den Typ Netzwerk wählen

- <Event> [6] [/] {Typ} {Netzwerk} [Enter]

{Extern} auswählen, damit die Liste auf externe Quellen reagiert

- <Event> [6] [/] {Extern} [Enter]

Note-On-Event erstellen

Ein neues Event erstellen und die MIDI String-Konfigurationsmaske öffnen

- <Event> [1] <More SK> {MIDI String}

Den Typ {Note On} wählen

- {Note On}

Den MIDI Note-Wert wählen, z. B. Bb (B)

- {A#/Bb}

Die MIDI Noten-Oktave wählen oder auf Beliebig belassen. In diesem Beispiel wird Beliebig gewählt.

- <Oktave> {Beliebig}

Den MIDI-Kanal wählen

- <Kanal> {1}

Die Velocity wählen

- <Velocity> {127}

Optional können Sie die Velocity-Schwelle wählen, damit das Event ausgelöst wird, sollte die Nachricht oberhalb dieses Levels sein. Zum Deaktivieren die Velocity-Schwelle auf Null belassen.

- <Velocity Schwelle> {0}

Zum Speichern des Events {OK} drücken

- {OK}

Die Aktion für das Event angeben

- <Event> [1] [Makro] [1] [Enter]

Note-Off-Event erstellen

Ein neues Event erstellen und die MIDI String-Konfigurationsmaske öffnen

- <Event> [2] <More SK> {MIDI String}

Den Typ {Note Off} wählen

- {Note Off}

Den MIDI Note-Wert wählen, z. B. Bb (B)

- {A#/Bb}

Die MIDI Noten-Oktave wählen oder auf Beliebig belassen. In diesem Beispiel wird Beliebig gewählt.

- <Oktave> {Beliebig}

Den MIDI-Kanal wählen

- <Kanal> {1}

Die Velocity wählen

- <Velocity> {0}

Optional können Sie die Velocity-Schwelle wählen, damit das Event ausgelöst wird, sollte die Nachricht oberhalb dieses Levels sein. Zum Deaktivieren die Velocity-Schwelle auf Null belassen.

- <Velocity Schwelle> {1}

Zum Speichern des Events {OK} drücken

- {OK}

Die Aktion für das Event angeben

- <Event> [2] [Makro] [2] [Enter]

Program-Change-Event erstellen

Ein neues Event erstellen und die MIDI String-Konfigurationsmaske öffnen

- <Event> [3] <More SK> {MIDI String}

Den Typ {Program Change} wählen

- {Program Change}

Den MIDI-Kanal wählen

- <Kanal> {7}

Die Programmnummer wählen

- <Programmnummer> {3}{2}

Zum Speichern des Events {OK} drücken

- {OK}

Die Aktion für das Event angeben

- <Event> [3] [Cue] [1][0] [Enter]

Control-Change-Events erstellen

Ein neues Event erstellen und die MIDI String-Konfigurationsmaske öffnen

- <Event> [4] <More SK> {MIDI String}

Den Typ {Control Change} wählen

- {Control Change}

Den MIDI-Kanal wählen

- <Kanal> {7}

Die Controller-Nummer wählen

- <Controller-Nummer> {6}{4}

Den Datenwert angeben

- <Daten> {1}{2}{7}

Zum Speichern des Events {OK} drücken

- {OK}

Die Aktion für das Event angeben

- <Event> [4] [Sub] [1] {On} [Enter]

MIDI senden

MIDI-Nachrichten können von Stimmungen und Submastern (mittels {Execute}) oder von einem Makro gesendet werden.

Stimmungen und Submaster

Nach der Wahl einer Stimmung {Execute} drücken, danach ist der Softkey {MIDI Data} verfügbar. Noten lassen sich je nach verbundenem Gerät entweder mit Hexadezimalwerten (00 bis FF) oder mit Dezimalwerten (0 bis 255) eingeben. Die Konsole nimmt das Hexadezimal-Format als Standard. Zum Verwenden des Dezimalformats den MIDI String mit „D" (D gefolgt von einem Leerzeichen) einleiten.

Der String wird immer gesendet, wenn die Stimmung ausgeführt oder die Go/Flash-Taste des Submaster gedrückt wird.

Einen MIDI Data-String von einer Stimmung oder einem Submaster senden

Hexadezimal-Format

Eine Stimmung oder einen Submaster auswählen.

- [Cue] [1]

Drücken Sie den Softkey {Execute}.

- [Cue] [1] {Execute}

Es erscheinen neue Softkeys. Drücken Sie den Softkey {MIDI Data}.

- [Cue] [1] {Execute} {MIDI Data}

Den MIDI-String definieren. In diesem Falle wird Hexadezimal verwendet, um ein Note-On-Kommando für Note C3 auf Kanal 2 mit einer Velocity von 127 zu senden.

- [Cue] [1] {Execute} {MIDI Data} 91 3C 7F [Enter]

Dezimal-Format

Eine Stimmung oder einen Submaster auswählen.

- [Sub] [1]

Drücken Sie den Softkey {Execute}.

- [Sub] [1] {Execute}

Es erscheinen neue Softkeys. Drücken Sie den Softkey {MIDI Data}.

- [Sub] [1] {Execute} {MIDI Data}

Definieren Sie den MIDI String. In diesem Fall verwenden wir Dezimal, um den gleichen Befehl wie zuvor zu senden – einen Note On-Befehl für Note C3 an Kanal 1 mit einer Velocity von 127.

- [Sub] [1] {Execute} {MIDI Data} D 145 60 127 [Enter]

Makros

Ein {MIDI Data}-Softkey ist im Makro-Editor verfügbar. Jeder Text, der nach dem String-Befehl im Makro eingefügt wird, wird beim Auslösen des Makros an alle String-Schnittstellen gesendet. In Makros gilt dieselbe Syntax wie in Stimmungen – es können entweder hexadezimale oder dezimale Werte eingegeben werden.

Open Sound Control (OSC)

Open Sound Control (OSC) ist ein Protokoll, das die Netzwerkkommunikation (verkabelt oder drahtlos) verwendet, um zwischen verschiedenen Geräten der Audio-, Video- und Lichttechnik zu kommunizieren.

Mit OSC arbeiten

Ein OSC-Befehl besteht aus einer Methode und einer optionalen Liste von Argumenten. Ein Gerät, das einen OSC-String empfängt, verarbeitet dieses Kommando so, als ob der aktuelle Benutzer dieses Geräts das Kommando eingegeben hätte.

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare	Aktion
/eos/chan	Ganzzahlige Angabe der Kreisnummer	/eos/chan=1	[Chan] [1]
/eos/chan/1/full		/eos/chan/1/full	[Chan] [1] [At] [FL]
/eos/chan/1/at	Ganzzahlige Angabe des gewünschten Werts	/eos/chan/1/at=50	[Chan] [1] [At] [50]
/eos/user/5/chan	Ganzzahlige Angabe der Kreisnummer	/eos/user/5/chan=1	[Chan] [1] (als Benutzer 5)

Hinweis: *Wenn die Eos-Benutzer-ID über einen OSC-Befehl festgelegt wird, bleibt diese Benutzer-ID so lange erhalten, bis sie erneut geändert wird.*

Methode

Die OSC-Methode legt die Aktion fest, die der Befehl ausführen soll.

Alle OSC-Befehle, die an eine Eos-Konsole gesendet werden, müssen mit **/eos/** beginnen. Um einen einzelnen OSC-String an einen bestimmten Benutzer zu senden, muss der Befehl mit **/eos/user/**<Nummer>/ beginnen.

Argumente

OSC-Argumente sind zusätzliche Daten für einen Befehl, die nach der Methode an den String angehängt werden können.

Eos verwendet das Zeichen = in OSC-Strings, um die Methode von allen nachfolgenden Argumenten zu trennen. OSC-Software von Drittanbietern erfordert oft ein anderes Zeichen und ist unter Umständen nicht in der Lage, eingehende Strings zu interpretieren, die = verwenden. Schlagen Sie in der Dokumentation zu Ihrer OSC-Software nach, um das geeignete Zeichen zum Anhängen von Argumenten zu ermitteln.

OSC-Strings

Bei OSC-Befehlen, die von der Show Control-Anzeige verarbeitet werden sollen, muss das sendende Gerät den String mit /eos/sc/ beginnen, damit er von der Konsole korrekt verarbeitet wird.

Beispiel:

- **/eos/sc/Hallo** – sendet den String „Hallo“ über OSC zur Show Control-Anzeige

OSC konfigurieren

UDP und TCP

Eos unterstützt das Senden und Empfangen von OSC über eine TCP- oder UDP-Verbindung. Welcher Typ verwendet wird, hängt vom anderen OSC-Gerät oder der Software ab, die Sie mit Eos einsetzen möchten. Sie müssen in dieser Dokumentation die unterstützten Verbindungstypen nachschlagen.

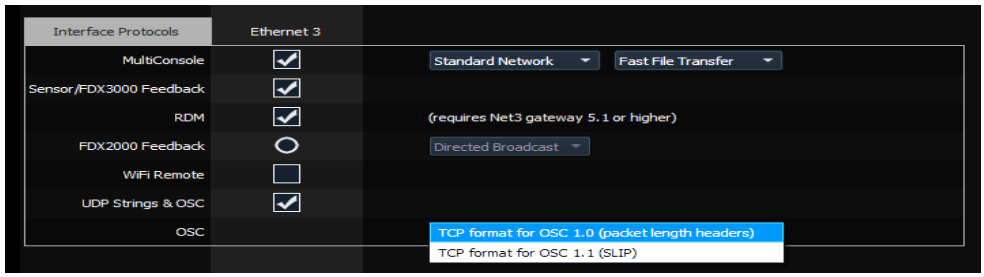
Die Konsole kann so eingestellt werden, dass sie OSC-Nachrichten empfängt und/oder sendet. Dies wird in **Setup > System > Show Control > OSC** mit den Softkeys **{OSC RX}** und **{OSC TX}** konfiguriert.

Zusätzlich dazu müssen Sie in **Shell > Setup > Netzwerk > Schnittstellen-Protokolle** die Option **{UDP Strings und OSC}** für die Netzwerkkarte aktivieren, die Sie verwenden möchten.

TCP

Die bevorzugte Methode für das Senden und Empfangen von OSC-Paketen ist über eine TCP-Verbindung. Eos empfängt eingehende TCP-Verbindungen auf Port 3032. Für die TCP-Kommunikation ist es trotzdem erforderlich, dass **{OSC RX}** und **{OSC TX}** im Abschnitt Show Control des Setups aktiviert werden.

Unter **Shell > Setup > Netzwerk > Schnittstellen-Protokolle** gibt es die Option, den OSC-TCP-Modus zu ändern. Standardmäßig ist OSC 1.0 gewählt. Es sind zwei TCP-Modi verfügbar – OSC 1.0 (Paketlänge) und OSC 1.1 (SLIP). Schauen Sie in der Dokumentation für das OSC-Gerät, das sie über eine TCP-Verbindung verwenden möchten, nach, welchen Modus es unterstützt.



UDP

UDP-Verbindungen können verwendet werden, sind aber nicht die beste Wahl, da Nachrichten verloren gehen oder in der falschen Reihenfolge ausgeliefert werden können. Beim Arbeiten mit UDP müssen passende IP-Adressen und Ports im Abschnitt Show Control des Setups konfiguriert werden. Bei Systemen ohne spezifische Netzwerkanforderungen empfiehlt ETC Portbelegungen im Bereich von 4703 bis 4727 oder 8000 und 8001.

Die UDP-Porteinstellungen werden unter **Setup > System > Show Control** konfiguriert. Zusätzlich zu den OSC TX und RX Ports können Sie die OSC-TX-IP-Adresse auf das OSC-Gerät, das Sie mit Ihrem Eos-System verwenden, abstimmen, damit es OSC-Nachrichten von der Konsole empfangen kann. Es können mehrere TCP-Ports hinzugefügt werden, wobei diese mit + oder , getrennt werden.

OSC Local

OSC-Befehle, die in die Konsole (über das Magic-Sheet-Kommandoobjekt) eingegeben werden und die mit **local:** beginnen, werden wieder in die Konsole zurückgeführt.

Beispiel:

- local:/eos/chan/1=50

Bei der Ausführung sendet die Konsole sich selbst den OSC-Befehl, um Kreis 1 auf 50 % zu setzen.

OSC Ping

Eine bestehende OSC-Verbindung können Sie testen, indem Sie einen Ping an Eos senden, die diesen über den eingestellten Port beantwortet. Siehe *Impliziter OSC-Output (auf Seite 699)*.

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
Befehl Ping senden		
/eos/ping	Nicht erforderlich, es kann eine beliebige Anzahl von Argumenten gesendet werden	/eos/ping /eos/ping="abcde" /eos/ping="abcde",4
Ping-Antwort – siehe *Impliziter OSC-Output (auf Seite 699)*		
/eos/out/ping	Gleiche Anzahl von Argumenten, die gesendet wurden	/eos/out/ping /eos/out/ping="abcde" /eos/out/ping/="abcde",4

Unterstützter OSC-Input

Alle OSC-Befehle müssen mit "/eos/..." oder "/eos/user/<Nummer>/..." beginnen.

Hinweis: *Alle angegebenen Kommandobeispiele können auch die Variante „/eos/user/<Nummer>/..." verwenden.*

OSC Kreis

Mit dem Kreiskommando können Sie Eos-Kreise anwählen. Sie können die Kreiswertinformationen direkt im selben Befehl ändern oder als Anwahl-Tool für andere Steuerungen verwenden.

Hinweis: *Die OSC-Kreisanwahl verhält sich genauso wie die Kreisanwahl über die Grabstein-Symbole oder Direkttasten, wobei die Kommandozeile nicht beendet wird.*

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
Einen Kreis anwählen		
/eos/chan	Nummer für anzuwählenden Kreis	/eos/chan=1
/eos/chan/<Nummer>	Zahl für den Kreiswert	/eos/chan/1=75 (nützlich für die Zuordnung zu einem OSC-Steller)
Helligkeit für Kreis setzen		
/eos/chan/<Nummer>/out	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/chan/1/out
/eos/chan/<Nummer>/home	Wert für die Tasten-Stellung	/eos/chan/1/home

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
	1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	
/eos/chan/<Nummer>/remdim	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/chan/1/remdim
/eos/chan/<Wert>/level	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/chan/1/level
/eos/chan/<Nummer>/full	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/chan/1/full
/eos/chan/<Nummer>/min	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/chan/1/min
/eos/chan/<Nummer>/max	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/chan/1/max
/eos/chan/<Nummer>/+%	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/chan/1/+%
/eos/chan/<Nummer>/-%	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/chan/1/-%
Parameter oder DMX-Informationen eingeben		
/eos/chan/<Nummer>/dmx	Zahl für den DMX-Wert des Kreises	/eos/chan/1/dmx=255
/eos/chan/<Nummer>/param/<parameter>	Zahl für Parameterwert	/eos/chan/1/param/pan=90 (für die Zuordnung zu einem OSC-Steller nützlich)
/eos/chan/<Nummer>/param/<Parameter 1>/<Parameter 2>/…	Zahl für alle Parameterwerte mehrere Zahlen für jeden Parameterwert	/eos/chan/1/param/pan/ tilt=90 (setzt Pan & Tilt für Kreis 1 auf 90) /eos/chan/1/param/pan/tilt=45,90 (setzt Pan für Kreis 1 auf 45 & Tilt auf 90)
/eos/chan/<Nummer>/param/<Parameter>/dmx	Zahl für Parameter-DMX-Wert	/eos/chan/1/param/pan/dmx=255
/eos/chan/<Nummer>/param/<Parameter 1>/<Parameter 2>/…/ dmx	Zahl(en) für Parameter-DMX-Wert(e)	/eos/chan/1/param/pan/tilt/dmx=255
Kreisausgabe-Informationen – weitere Informationen unter *Impliziter OSC-Output (auf Seite 699)*		
/eos/out/active/chan	String mit aktiven Kreisen (angewählt) und aktuellem Wert vom ersten Kreis	/eos/out/active/chan=”1-2 [100]”

OSC Absolutwerte

Kommandos mit Absolutwerten werden verwendet, wenn in der Kommandozeile des OSC-Benutzers bereits ein Ziel ausgewählt ist.

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
Werte eingeben		
/eos/at	Zahl für den Wert (0–100)	/eos/at= 75 (für die Zuordnung zu einem OSC-Fader nützlich)
/eos/at/out	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/at/out
/eos/at/home	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/at/home
/eos/at/remdim	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/at/remdim
/eos/at/level	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/at/level
/eos/at/full	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/at/full
/eos/at/min	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/at/min
/eos/at/max	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/at/max
/eos/at/+%	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/at/+%
/eos/at/-%	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/at/-%
Parameter oder DMX-Informationen eingeben		
/eos/at/dmx	Zahl für den DMX-Wert	/eos/at/dmx/128 (für die Zuordnung zu einem OSC-Steller)
/eos/param/<Parameter>	Zahl für den Wert	/eos/param/pan=270 (für die Zuordnung zu einem OSC-Steller nützlich)
/eos/param/<Parameter>/out	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/param/pan/out
/eos/param/<Parameter>/home	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/param/pan/home
/eos/param/<Parameter>/level	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/param/pan/level
/eos/param/<Parameter>/full	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/param/pan/full

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/param/<Parameter>/min	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/param/pan/min
/eos/param/<Parameter>/max	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/param/pan/max
/eos/param/<Parameter>/+%	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/param/pan/+%
/eos/param/<Parameter>/-%	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/param/pan/-%
/eos/param/<Parameter 1>/ <parameter 2>	Zahl für alle Parameterwerte mehrere Zahlen für jeden Parameterwert	/eos/param/pan/tilt=45 (setzt Pan & Tilt auf 45) /eos/param/pan/tilt=45,90 (setzt Pan auf 45 & Tilt auf 90)

OSC Farbe

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/color/hs	Argument 1: Hue (Farbton) (0.0–360.0) Argument 2: Saturation (Sättigung) (0.0-100.0)	/eos/color/hs=330.0, 75.0 (die Farbe Pink mit 75 % Sättigung)
/eos/color/hsxy	Argument 1: X (0.0-1.0) Argument 2: Y (0.0-1.0)	Zum Simulieren des Hue/Sat-Farbkreises in einer 2D-XY-Grafik mit (0.0, 0.0) als Ecke unten links und (1.0, 1.0) als Ecke oben rechts. /eos/color.hsxy=0.82, 0.31 (Pink mit 75 % Saturation)
/eos/color/rgb	Argument 1: Rot (0.0-1.0) Argument 2: Grün (0.0-1.0) Argument 3: Blau (0.0-1.0)	/eos/color/rgb=1.0, 0.25, 0.63 (Pink mit 75 % Sättigung)
/eos/color/xy	Argument 1: x (0.0-1.0) Argument 2: y (0.0-1.0)	Zum Einstellen (x, y) des Farbpunkts im CIE 1931 xyY-Farbraum /eos/color/xy=0.464, 0.254 (Pink mit 75 % Sättigung)
/eos/color/xyz	Argument 1: X Argument 2: Y Argument 3: Z	Zum Einstellen (X, Y, Z) des Farbpunkts im XYZ-Farbraum /eos/color/xyz=0.851, 0.466, 0.516 (Pink mit 75 % Sättigung)

OSC Encoder

Mit einem Wheel bzw. Encoder können Kreiswerte und Parameter eingestellt werden.

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/pantilt/xy	Argument 1: X (0.0-1.0) Argument 2: Y (0.0-1.0)	Für eine 2D-Pan/Tilt-Grafik mit (0.0, 0.0) als linke untere Ecke und (1.0, 1.0) als rechte obere Ecke
Helligkeitsrad		
/eos/wheel/level	Wert für Encoder-Schritte für den	/eos/wheel/level=1.0 (Wert erhöhen)

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
	angegebenen Encodermodus (positiv oder negativ)	/eos/wheel/level=-1.0 (Wert senken) /eos/wheel/level=4.0 (Wert schnell erhöhen) (Standardeinstellung ist der Grob-Modus, aber der Encodermodus kann mit dem Kommando /eos/wheel (s. unten) geändert werden)
/eos/wheel	Wert für Encodermodus: 0=grob, 1=fein	/eos/wheel=1.0
Encoder-Ausgabe - weitere Informationen unter *Impliziter OSC-Output (auf Seite 699)*		
/eos/out/wheel	Wert für den aktuellen Encodermodus: 0=grob, 1=fein	/eos/out/wheel=1.0
/eos/out/active/wheel/#		/eos/out/active/wheel=4
/eos/out/pantilt		Aktuelle Pan/Tilt-Werte des ausgewählten Kreises
Indizierte Räder – weitere Informationen unter *OSC Aktive Parameter (auf Seite 682)*		
/eos/wheel/<Index>/level	Wert für Encoder-Schritte für den angegebenen Encodermodus (positiv oder negativ)	/eos/wheel/2/level=1.0 (Wert erhöhen) /eos/wheel/2/level=-1.0 (Wert senken) /eos/wheel/2/level=4.0 (Wert schnell erhöhen) (Standardeinstellung ist der Grob-Modus, aber der Encodermodus kann mit dem Kommando /eos/wheel (s. unten) geändert werden)
/eos/wheel/<Index>	Wert für Encodermodus: 0=grob, 1=fein	/eos/wheel=1.0
Encoder für Parameter		
/eos/wheel/<Parameter>	Nummer für Encoder-Schritte (positiv oder negativ)	/eos/wheel/pan=1.0

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/wheel/<parameter 1>/ <parameter 2>/...	Nummer für Encoder-Schritte (positiv oder negativ)	/eos/wheel/pan/tilt=1.0
/eos/wheel/fine/<Parameter>	Nummer für Encoder-Schritte im Feinmodus (positiv oder negativ)	/eos/wheel/fine/pan=1.0
/eos/wheel/fine/<Parameter 1>/ <parameter 2>/...	Nummer für Encoder-Schritte im Feinmodus (positiv oder negativ)	/eos/wheel/fine/pan/tilt=1.0
/eos/wheel/course/<Parameter>	Nummer für Encoder-Schritte im Grobmodus (positiv oder negativ)	/eos/wheel/coarse/pan=1.0
/eos/wheel/course/<Parameter 1>/ <parameter 2>/...	Nummer für Grob-Encoder-Ticks (positiv oder negativ)	/eos/wheel/coarse/pan/ tilt=1.0

OSC Taster

Hinweis: *Der Taster-Modus ist eine Variante des Encoder-Modus mit der zusätzlichen Funktion einer kontinuierlichen Wiederholung der Encoder-Schritte, bis diese durch ein nachfolgendes OSC-Kommando auf null gesetzt werden. Diese Funktion kann zum Beispiel verwendet werden, um einen Encoder kontinuierlich zu drehen, während eine Taste gedrückt gehalten wird. Der erwartete Wertebereich für die Argumente liegt zwischen -1.0 und 1.0. Dadurch wird die Dreh-Rate entsprechend beeinflusst. Der Bereich kann aber auch kleiner oder größer sein für entsprechend sanftere oder schnellere Bewegungen.*

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
Tasterwert		
/eos/switch/level	Taster-Modus mit dem Helligkeitsrad	
/eos/switch	OSC-Encodermodus einstellen	0 = Grob, 1 = Fein
Taster-Modus-Ausgabe – weitere Informationen unter *Impliziter OSC-Output (auf Seite 699)*		
/eos/out/switch	Aktueller OSC-Encodermodus	/eos/out/switch=1.0
Taster- und Encoderwerte		
/eos/switch/<Parameter>	Kontinuierliche Encoderdrehung für festgelegte Parameter (Bsp.: Pan)	
/eos/switch/<parameter 1>/ <parameter 2>/...	Kontinuierliche Encoderdrehung für festgelegte Parameter (Bsp.: rot, grün, blau)	
/eos/switch/fine/<Parameter>	Kontinuierliche Encoderdrehung in Feinmodus für festgelegte Parameter (Bsp.: Pan)	
/eos/switch/fine/<parameter 1>/ <parameter 2>/...	Kontinuierliche Encoderdrehung im Feinmodus für festgelegte Parameter (Bsp.: rot, grün, blau)	
/eos/switch/course/<Parameter>	Kontinuierliche Encoderdrehung im Grobmodus für festgelegte	

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
	Parameter (Bsp.: Pan)	
/eos/switch/course/<Parameter 1>/<parameter 2>/...	Kontinuierliche Encoderdrehung im Grobmodus für festgelegte Parameter (Bsp.: rot, grün, blau)	

OSC Aktive Parameter



Hinweis: *Der Parameter <Index> ist ein 1-basierter Index, der die Liste der aktuellen Parameter für den/die angewählte(n) Kreis(e) referenziert. Die Eos sendet Parameternamen und den aktuellen Wert für jeden aktiven Parameter, sodass die Encoder auf Ihrem OSC-Gerät entsprechend benannt werden.*

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
Encoder		
/eos/active/wheel/<Index>	Anzahl der Encoder-Schritte für den spezifischen Radmodus (positiv oder negativ)	/eos/active/wheel/1=1.0 (erhöht den Wert) /eos/active/wheel/1=-1.0 (mindert den Wert) /eos/active/wheel/1=4.0 (erhöht den Wert schnell) (Standardeinstellung ist der Grob-Modus, aber der Encodermodus kann mit dem Kommando /eos/wheel geändert werden)
/eos/active/wheel/fine/<Index>	Anzahl der Encoder-Schritte im Feinmodus (positiv oder negativ)	/eos/active/wheel/fine/1=1.0
/eos/active/wheel/course/<Index>	Anzahl der Encoder-Schritte im Feinmodus (positiv oder negativ)	/eos/active/wheel/coarse/1=1.0
Taster		
/eos/active/switch/<Index>	Anzahl der Encoder-Schritte für den gewählten Taster-Modus (positiv oder negativ)	/eos/active/switch/1=1.0 (erhöht den Wert) /eos/active/switch/1=-1.0 (mindert den Wert) /eos/active/switch/1=4.0 (erhöht den Wert schnell) /eos/active/switch/1=0.25 (erhöht den Wert langsam)

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
		(Standardeinstellung ist der Grob-Modus, aber der Encodermodus kann mit dem Kommando /eos/switch geändert werden)
/eos/active/switch/fine/<Index>	Anzahl der Encoder-Schritte im Feinmodus (positiv oder negativ)	/eos/active/switch/fine/1=1.0
/eos/active/switch/coarse/<Index>	Anzahl der Encoder-Schritte im Feinmodus (positiv oder negativ)	/eos/active/switch/coarse/1=1.0
Von Eos gesendete aktive Encoder-Werte – weitere Informationen unter *Impliziter OSC-Output (auf Seite 699)*		
/eos/out/active/wheel<Nummer>	2 Argumente: String mit Parameternamen und aktuellem Wert vom ersten Kreis	/eos/out/active/wheel/1= „Intensity“, 100

OSC-Parameter gezielt abonnieren

Sobald die Abonnierung erfolgt ist, antwortet Eos mit einem OSC-Paket pro Parameter, wenn diese sich ändern.

Zum Beispiel:

- /eos/out/param/pan

Siehe *Impliziter OSC-Output (auf Seite 699)*.

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/subscribe/param/<Parameter>	1 = abonnieren, 0 = nicht mehr abonnieren	/eos/subscribe/param/red=1
/eos/subscribe/param/<Parameter 1>/<Parameter 2>/…	1 = abonnieren, 0 = nicht mehr abonnieren	/eos/subscribe/param/pan/tilt=1

OSC Direkttasten

Die OSC-Direkttasten sind virtuelle Tasten, die im Vergleich zu den auf der Konsole sichtbaren Direkttasten separat zugeordnet werden. Um diese Direkttasten nutzen zu können, müssen Sie zunächst ein Erstellungskommando für eine der Direkttasten senden. Direkttasten werden mit einem einzelnen Zieltyp zugeordnet.

Hinweis: *Eos sendet eine Beschreibung und Tastennamen für alle OSC-Direkttasten. Siehe Impliziter OSC-Output.*

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
Erstellung von Direkttasten		
/eos/ds/<Index>/<Zieltyp>/<Tastenanzahl>		/eos/ds/1/chan/10 (erstellt OSC-Direkttastenbank #1

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
		mit 10 Kreis tasten) /eos/ds/2/group/25 (erstellt OSC-Direkttasten- Bank #2 mit 25 Gruppentasten)
/eos/ds/<Index>/<Zieltyp>/flexi/<Tastenanzahl>		/eos/ds/1/chan/flexi/10 (erstellt OSC-Direkttastenbank #1 mit 10 Kreistasten im Flexi-Modus)
/eos/ds/<Index>/<Zieltyp>/ <Seitennummer>/<Tastenanzahl>		/eos/ds/1/chan/3/10 (erstellt OSC-Direkttastenbank #1 mit 10 Kreistasten auf Seite 3) Kann auch verwendet werden, um schnell auf eine spezifische Seite zu springen
/eos/ds/<Index>/<Zieltyp>/flexi/<Seitennummer>/<Tastenanzahl>		/eos/ds/1/chan/flexi/3/10 (erstellt OSC-Direkttastenbank #1 mit 10 Kreistasten auf Seite 3 im Flexi-Modus) Kann auch verwendet werden, um schnell auf eine spezifische Seite zu springen
Blättern mit Direkttasten		
/eos/ds/<Index>/page/<Unterschied>	Zahl für Unterschied zur jetzigen Seitennummer	/eos/ds/1/page/1 (eine Seite nach unten blättern) /eos/ds/1/page/-1 (um eine Seite nach oben blättern) /eos/ds/1/page/10 (zehn Seiten nach unten blättern)
Mit Direkttasten arbeiten		

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/ds/<Index>/<Tastenindex>	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/ds/1/1=1.0 (die erste Taste der OSC-Direkttastenbank #1 drücken) /eos/ds/1/1=0.0 (die erste Taste der OSC-Direkttastenbank #1 drücken)
Von Eos gesendete Direkttasteninformationen – weitere Informationen unter *Impliziter OSC-Output (auf Seite 699)*		
/eos/out/ds/<Index>	String-Argument mit Infos zur Direkttaste unter <Index>: Zielname, Seitennummer, Modus	/eos/out/ds/1/1= „Kreise [1]“ /eos/ds/1/1= „Gruppen [1 – Flexi]“
/eos/out/ds/<Index>/<Tastenindex>	String-Argument mit Zielbeschreibung (Name/Nummer)	/eos/out/ds/1/1= „Cyc [1]“

Hinweis: *<Index> ist ein 1-basierter Index einer beliebigen Anzahl von OSC-Direkttastenbänken, die Sie einrichten möchten. <Zieltyp> kann eine der folgenden Optionen sein:*

- *Chan*
- *Group*
- *Macro*
- *Sub*
- *Preset*
- *IP (Intensity-Palette)*
- *FP (Focus-Palette)*
- *CP (Color-Palette)*
- *BP (Beam-Palette)*
- *MS (Magic Sheet)*
- *Curve (Kennlinie)*
- *Snap (Snapshot)*
- *FX (Effekte)*
- *Pixmap*
- *Scene*

OSC Fader-Bänke

Fader-Bänke teilen sich die Fader-Zuordnung mit der Eos. Da aber eine OSC-Fader-Bank eine beliebige Anzahl von Fadern pro Seite haben kann, funktioniert das Wechseln der Fader-Seite unterschiedlich. Wie bei den Direkttasten müssen Sie auch hier zunächst ein Erstellungskommando für eine der OSC-Fader-Bänke senden, bevor die Fader-Seiten funktionieren. Die Faderbelegung folgt der Belegung von Eos.

Beispiel:

- Erstellen einer OSC-Fader-Bank mit zehn Fadern pro Seite mit /eos/fader/1/config/10
- OSC-Fader 1/1 entspricht Konsolen-Fader 1/1.
- OSC-Fader 2/1 (Fader 11) entspricht Konsolen-Fader 2/1.

Weiteres Beispiel:

- Erstellen einer OSC-Fader-Bank mit fünf Fadern pro Seite mit /eos/fader/1/config/5
- OSC-Fader 2/1 (Fader 6) entspricht Konsolen-Fader 1/6 (Fader 6)
- OSC-Fader 3/1 (Fader 11) entspricht Konsolen-Fader 2/1 (Fader 11)

Hinweis: *<Index> ist ein 1-basierter Index einer beliebigen Anzahl unabhängiger OSC-Fader-Bänke, die Sie einrichten möchten. Eos sendet die Beschreibung und Fader-Namen für alle OSC-Fader-Bänke. Siehe* *Impliziter OSC-Output (auf Seite 699)**.*

Hinweis: *Verwenden Sie einen <Index> von null, um auf den Master-Fader zu verweisen.*

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
Erstellung einer Fader-Anzeige		
/eos/fader/<Index>/config/<Fader-Anzahl>	Kein	/eos/fader/1/config/10 (OSC-Fader-Bank #1 mit zehn Fadern erstellen)
/eos/fader/<Index>/config/<Seitennummer>/<Fader-Anzahl>	Kein	/eos/fader/1/config/2/10 (OSC-Fader-Bank #1 mit zehn Fadern auf Seite 2 erstellen) Kann auch verwendet werden, um schnell auf eine spezifische Seite zu springen
Fader-Steuerung		
/eos/fader/<Index>/config/<Seitennummer>/<Fader-Anzahl>	Kein	/eos/fader/1/config/2/10 Auf eine spezifische Fader-Seite springen (OSC-Fader-Zuordnung 1, Seite 2 von zehn Fadern)
/eos/fader/<Index>/page/<Unterschied>	Kein	/eos/fader/1/page/1 (eine Seite nach unten blättern) /eos/fader/1/page/-1 (eine Seite nach oben

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
		blättern) /eos/fader/1/page/10 (zehn Seiten nach unten blättern)
/eos/fader/<Index>/<Fader-Index>	Gleitkommazahl, um Fader-Stellung eines Subs in Prozent anzugeben	/eos/fader/1/2=0.75 zu setzen (den zweiten Fader in der OSC-Fader-Bank #1 auf 75 % setzen)
/eos/fader/<Index>/<Fader-Index>/load	Kein	/eos/fader/1/2/load
/eos/fader/<Index>/<Fader-Index>/unload	Kein	/eos/fader/1/2/unload
/eos/fader/<Index>/<Fader-Index>/stop	Kein	/eos/fader/1/2/stop
/eos/fader/<Index>/<Fader-Index>/fire	Kein	/eos/fader/1/2/fire
/eos/fader/<Index>/<Fader-Index>/out	Kein	/eos/fader/1/2/out
/eos/fader/<Index>/<Fader-Index>/home	Kein	/eos/fader/1/2/home
/eos/fader/<Index>/<Fader-Index>/min	Kein	/eos/fader/1/2/min
/eos/fader/<Index>/<Fader-Index>/max	Kein	/eos/fader/1/2/max
/eos/fader/<Index>/<Fader-Index>/full	Kein	/eos/fader/1/2/full
/eos/fader/<Index>/<Fader-Index>/level	Kein	/eos/fader/1/2/level
/eos/fader/<Index>/<Fader-Index>/+%	Kein	/eos/fader/1/2/+%
/eos/fader/<Index>/<Fader-Index>/-%	Kein	/eos/fader/1/2/-%
Fader-Statusinformationen – weitere Informationen unter *Impliziter OSC-Output (auf Seite 699)*		
/eos/out/fader/<Index>/<Fader>/name	String-Argument mit Fader-Namen für OSC-Fader	/eos/out/fader/1/1=„S 1 Label“ Submaster 1 mit Name „Label“ /eos/out/fader/1/2=„IP 1 Label“ IP 1-Fader mit Name „Label“
/eos/out/fader/<Index>/<Fader>/name	Gleitkomma-Argument für Fader-Stellung in Prozent (0.0–1.0)	/eos/out/fader/1/1=0.75 /eos/out/fader/1/2=0.0
/eos/out/fader/<Index>	String-Argument mit Infos zur OSC-Fader-Bank bei <Index>	/eos/fader/1="1"
Weiteres		
/eos/fader/<Index>/reset		Setzt die angegebene Fader-Bank zurück

OSC Taste

Hinweis: *Unter Eos OSC-Tasten finden Sie eine Liste der unterstützten Tasten.*

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/key/<Name>	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/key/select active=1.0 (Taste [Select Active] drücken) /eos/key/select active=0.0 (Taste [Select Active] loslassen) /eos/key/go 0 (Taste [Go] drücken und loslassen)

Hinweis: *Für die Schrägstrich-Taste einen umgekehrten Schrägstrich /eos/key/\ verwenden*

OSC Adresse

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
Auswahl		
/eos/addr	Wert für auszuwählende Adressen	/eos/addr=513
Werte eingeben (parkt Adressen solange sie in der OSC-Kommandozeile stehen)		
/eos/addr/<Adresse>	Zahl für den Wert der Adresse (0–100)	/eos/addr/513=100 (für die Zuordnung zu einem OSC-Steller nützlich)
/eos/addr/<Adresse>/dmx	Zahl für den DMX-Wert der Adresse (0–255)	/eos/addr/513/dmx=255 (für die Zuordnung zu einem OSC-Steller nützlich)

OSC Magic Sheet

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/ms	Nummer des zu öffnenden Magic Sheets	/eos/ms=1
/eos/ms/<MS-Nummer>	Nummer der zu öffnenden Magic-Sheet-Ansicht (optional)	/eos/ms/1=2

OSC Gruppe

Wählt Kreise in Gruppen an und steuert sie.

Hinweis: *Entspricht Kreis in Syntax und Verhalten.*

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/group	Nummer für auszuwählende Gruppe	/eos/group=1

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/group/<Nummer>	Zahl für den Kreiswert	/eos/group/1=75
/eos/group/<Nummer>/out	Zahl für Tastenflanke:1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/group/1/out
/eos/group/<Nummer>/home	Zahl für Tastenflanke:1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/group/1/home
/eos/group/<Nummer>/level	Zahl für Tastenflanke:1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/group/1/level
/eos/group/<Nummer>/full	Zahl für Tastenflanke:1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/group/1/full
/eos/group/<Nummer>/min	Zahl für Tastenflanke:1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/group/1/min
/eos/group/<Nummer>/max	Zahl für Tastenflanke:1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/group/1/max
/eos/group/<number>/+%	Zahl für Tastenflanke:1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/group/1/+%
/eos/group/<Nummer>/-%	Zahl für Tastenflanke:1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/group/1/-%
/eos/group/<Nummer>/dmx	Zahl für den DMX-Wert:1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/group/1/dmx=127
/eos/group/<Nummer>/param/<parameter>	Zahl für Parameterwert	/eos/group/1/param/pan=90
/eos/group/<Nummer>/param/<Parameter 1>/<Parameter	Zahl(en) für Parameterwerte	/eos/group/1/param/pan/tilt=90,75

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
2>/…		
/eos/group/<Nummer>/param/<Parameter>/dmx	Zahl für Parameter-DMX-Wert	/eos/group/1/param/pan=255
/eos/group/<Nummer>/param/<Parameter 1>/<Parameter 2>/…/ dmx	Zahl(en) für DMX-Parameterwerte	/eos/group/1/param/pan/tilt/dmx=255

OSC Makro

Wählt Makros aus und löst bzw. führt diese aus.

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/macro	Nummer des auszuwählenden Makros	/eos/macro=1
/eos/macro/fire	Nummer für das Makro, das ausgeführt werden soll	/eos/macro/fire=1
/eos/macro/<Nummer>/fire	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/macro/1/fire=1.0

OSC Submaster

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
Submaster auswählen		
/eos/sub	Nummer für auszuwählenden Submaster	/eos/sub=1
Submaster-Steuerung		
/eos/sub/<Nummer>	Gleitkommazahl, um Fader-Stellung eines Subs in Prozent anzugeben	/eos/sub/1=0.75 zu setzen (nützlich für die Zuordnung zu einem OSC-Steller)
/eos/sub/<Nummer>/out	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/sub/1/out
/eos/sub/<Nummer>/home	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/sub/home
/eos/sub/<Nummer>/level	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/sub/1/level
/eos/sub/<Nummer>/full	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/sub/1/full
/eos/sub/<Nummer>/min	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/sub/1/min
/eos/sub/<Nummer>/max	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/sub/max
/eos/sub/fire	Nummer für zu flashenden Sub	/eos/sub/fire=1
/eos/sub/<Nummer>/fire	Wert für die Tasten-Stellung	/eos/sub/1/fire=1.0

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
	1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	(Go/Flash Sub 1 ein) /eos/sub/1/fire=0.0 (Go/Flash Sub 1 aus)

OSC Preset

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
Preset auswählen		
/eos/preset	Nummer des auszuwählenden Presets	/eos/preset=1
Preset abrufen		
/eos/preset/fire	Nummer des abzurufenden Presets	/eos/preset/fire=1
/eos/preset/<Nummer>/fire	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/preset/1/fire

OSC Intensity-Palette

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
Intensity-Palette auswählen		
/eos/ip	Nummer der auszuwählenden Intensity-Palette	/eos/ip=1
Intensity-Palette abrufen		
/eos/ip/fire	Nummer der abzurufenden Intensity-Palette	/eos/ip/fire=1
/eos/ip/<Nummer>/fire	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/ip/1/fire

OSC Focus-Palette

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
Focus-Palette auswählen		
/eos/fp	Nummer der auszuwählenden Focus-Palette	/eos/fp=1
Focus-Palette abrufen		
/eos/fp/fire	Nummer der aufzurufenden Focus-Palette	/eos/fp/fire=1
/eos/fp/<Nummer>/fire	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/fp/1/fire

OSC Color-Palette

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
Color-Palette auswählen		
/eos/cp	Nummer der auszuwählenden Color-Palette	/eos/cp=1
Color-Palette abrufen		
/eos/cp/fire	Nummer der aufzurufenden Color-Palette	/eos/cp/fire=1
/eos/cp/<Nummer>/fire	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/cp/1/fire

OSC Beam-Palette

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
Beam-Palette auswählen		
/eos/bp	Nummer der auszuwählenden Beam-Palette	/eos/bp=1
Beam-Palette abrufen		
/eos/bp/fire	Nummer der abzurufenden Beam-Palette	/eos/bp/fire=1
/eos/bp/<Nummer>/fire	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/bp/1/fire

OSC Stimmung

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
Stimmung oder Stimmungsparts wählen		
/eos/cue	Nummer der auszuwählenden Stimmung	/eos/cue=1.5
/eos/cue/<Sequenzlistennummer>	Nummer der auszuwählenden Stimmung (in der spezifischen Sequenzliste)	/eos/cue/1=1.5
/eos/cue/<Sequenzlistennummer>/<Stimmungsnummer>	Nummer des auszuwählenden Stimmungsparts (in der angegebenen Sequenzliste und Stimmungsnummer)	/eos/cue/1/1.5=2
Stimmungen ausführen		
/eos/cue/fire	Nummer der auszuführenden Stimmung	/eos/cue/fire=1
/eos/cue/<Stimmungsnummer>/fire	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/cue/1.5/fire
/eos/cue/<Sequenzlistennummer>/<Stimmungsnummer>/fire	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/cue/1/1.5/fire
/eos/cue/<Sequenzlistennummer>/<Stimmungsnummer>/<Part-Nummer>/fire	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt	/eos/cue/1/1.5/2/fire

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
	(optional)	
/eos/key/Stop_Back_Main_CueList		
Von Eos gesendete Stimmungsinformationen – weitere Informationen unter *Impliziter OSC-Output (auf Seite 699)*		
/eos/out/active/cue/<Sequenzliste>/<Stimmung>	Gleitkomma-Argument mit prozentualem Fortschritt. 0.0= gestartet, 1.0= vollständig	/eos/out/active/cue/5/1 =0.75 Einmal pro Sekunde upgedatet
/eos/out/active/cue	Gleitkomma-Argument mit prozentualem Fortschritt. 0.0= gestartet, 1.0= vollständig	/eos/out/active/cue=0. 75 Einmal pro Sekunde upgedatet
/eos/out/active/cue/text	String-Argument mit Infos zur aktiven Stimmung	/eos/out/active/cue/tex t= “1/1 Label 5.00 100%”
/eos/out/pending/cue/<Sequenzliste>/<Stimmun g>	Keine	/eos/out/pending/cue/ 5/1.5
/eos/out/pending/cue/<Sequenzliste>/<Stimmung >/text	String-Argument mit Infos zur aktiven Stimmung	/eos/out/pending/cue/t ext= “1/1.5 Label 5.00”
/eos/get/setup	Ruft Standardzeiten für Stimmungen ab	

OSC Sequenzlistenbänke

Hinweis: *<Index> ist ein 1-basierter Index einer beliebigen Anzahl von OSC-Sequenzlistenbänken, die Sie einrichten möchten. Eos sendet den Sequenzlistennamen und Stimmungsinformationen für alle OSC-Sequenzlistenbänke. Siehe Expliziter OSC-Output.*

OSC-Methode	Argu-mente	Beispiele/Kommentare
/eos/cuelist/<Index>/config/<Sequenzlistennummer>/<Anzahl vorheriger Stimmungen>/<Anzahl anstehender Stimmungen>		/eos/cuelist/1/config/2/3/6 (erstellt OSC-Sequenzlistenbank #1 für Sequenzliste 2, zeigt 3 vorherige Stimmungen, die aktuelle Stimmung und 6 anstehende Stimmungen) HINWEIS: <Sequenzlistennummer> auf Null setzen, um der aktuellen Sequenzliste zu folgen.
/eos/cuelist/<Index>/config/<Sequenzlistennummer>/<Anzahl vorheriger Stimmungen>/<Anzahl anstehender Stimmungen>/<Offset>		/eos/cuelist/1/config/2/3/6/10 (erstellt OSC-Sequenzlistenbank #1 für Sequenzliste 2, zeigt 3 vorherige Stimmungen, die aktuelle Stimmung und 6 anstehende Stimmungen, beginnend bei Offset 10 in der Sequenzliste). Offset ist ein 0-basierter Index über die gesamte Sequenzliste, bei dem jede Stimmung als ein Objekt und jeder Stimmungspart als ein Objekt zählt HINWEIS: <Sequenzlistennummer> auf Null setzen, um der aktuellen Sequenzliste zu folgen.
/eos/cuelist/<Index>/page/<Unterschied>		/eos/cuelist/1/page/1 (OSC-Sequenzlistenbank nach unten blättern, 1 Zeile) /eos/cuelist/1/page/-1 (OSC-Sequenzlistenbank nach oben blättern, 1 Zeile)

OSC-Methode	Argu-mente	Beispiele/Kommentare
		/eos/cuelist/1/page/0 (springt zurück auf die aktuelle Stimmung und folgt dieser)
/eos/cuelist/<Index>/select/<Stimmungsnummer>		/eos/cuelist/1/select/100.4 (springt zu Stimmung 100.4)
/eos/cuelist/<Index>/reset		Setzt die angegebene Sequenzlistenbank zurück

OSC Softkey

Hinweis: *<Index> ist ein 1-basierter Index der Softkey-Liste. Es gibt sechs Softkeys und zwei Seiten, daraus ergeben sich die gültigen <Index>-Nummern von 1–12.*

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/softkey/<Index>	Wert für die Tasten-Stellung 1.0 = gedrückt, 0.0 = nicht gedrückt (optional)	/eos/softkey/1=1.0 (ersten Softkey drücken) /eos/softkey/1=0.0 (ersten Softkey loslassen)

OSC XYZ-Koordinaten

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/xyz	XYZ-Koordinaten	XYZ-Position des angewählten Kreises festlegen
/eos/chan/#/xyz	XYZ-Koordinaten	XYZ-Position eines bestimmten Kreises festlegen
/eos/out/xyz		Aktuelle Position des angewählten Kreises
/eos/cmd	Kreisnummer, XYZ_Format Enable#, XYZ_Format Disable#	/eos/cmd=Chan 1 XYZ_Format Enable# /eos/cmd=Chan 1 XYZ Format Disable# Aktiviert oder deaktiviert XYZ-Format für Kreis 1

Hinweis: *Für OSC werden XYZ-Koordinaten dezimal in Metern gemessen, unabhängig von der in **Setup > System > Augment3d** gewählten Einheit.*

OSC Staging-Modus

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/key/staging_mode		Einmal senden, um den Staging-Modus zu aktivieren. Erneut senden, um den Staging-Modus zu deaktivieren.

OSC Andere Ziele – Auswahl

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/curve	Nummer der auszuwählenden Kennlinie	/eos/curve=1

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/fx	Nummer des auszuwählenden Effekts	/eos/fx=1
/eos/snap	Nummer des abzurufenden Snapshots	/eos/snap=1
/eos/pixmap	Nummer der auszuwählenden Pixelmap	/eos/pixmap=1

OSC Benutzer

Benutzen Sie diesen Befehl, um die OSC-Benutzer-ID einzustellen. Benutzer 0 steht für den Hintergrundbenutzer (für Hintergrundmakros und anderweitige Verwendungen). Benutzer -1 steht für den aktuellen Benutzer der Konsole, welche die OSC-Befehle empfängt.

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/user	Wert für die OSC-Benutzer-ID	/eos/user=1 (OSC-Benutzer-ID auf 1 setzen) /eos/user=-1 (OSC-Benutzereinstellung an Konsole anpassen) /eos/user=0 (OSC-Benutzer als Hintergrundbenutzer setzen)
Aktuelle Benutzer-ID-Ausgabe – weitere Informationen unter *Impliziter OSC-Output (auf Seite 699)*		
/eos/out/user	Nummer für aktuelle OSC-Benutzer-ID	/eos/out/user=1

OSC Kommandozeile

Kommandozeilen-Anweisungen können direkt gesendet werden. String-Substitution mit Argumenten ist ebenfalls zulässig. Für eine Substitution fügen Sie %1 (oder %2, %3 usw.) dort ein, wo der tatsächliche Wert des Arguments stehen soll.

Beispiel:

- **"Chan %1 At FL", 101** – Eos ersetzt %1 durch 101. Das Kommando wird also als „Chan 101 At FL" interpretiert.
- **"Chan %1 At %2", 75, 50** – Eos ersetzt %1 durch 75 (da es das erste Argument ist) und %2 durch 50. Das Kommando wird als Chan 75 At 50 interpretiert.

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
Direkte Kommandozeileneingabe		
/eos/cmd	String mit Kommandozeilentext	/eos/cmd="Chan 1 At 75" (nicht abgeschlossenes Kommando) /eos/cmd="Chan 1 At 75#" (abgeschlossenes

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
		Kommando) /eos/cmd="Chan 1 At 75 Enter" (abgeschlossenes Kommando)
/eos/cmd	Inline-Kommandozeilen-	/eos/cmd="Chan 1 At
	Argumente	%1#", 75
		(wird als folgende Kommandozeile ausgewertet:
		"Chan 1 At 75#"
		/eos/cmd="Chan %1 At
		%2#", 1, 75
/eos/cmd/<Text>/<Text>/<Text>/…	Inline-Kommandozeilen-Argumente (optional)	/eos/cmd/Chan/1/At/75 /eos/cmd/Chan/%1/At/ %2#=1, 75
Kommandozeile immer löschen		
/eos/newcmd	Entspricht dem Verhalten von /eos/cmd, setzt aber zuerst die Kommandozeile zurück	
Direkte Event-Eingabe		
/eos/event	Entspricht dem Verhalten von /eos/cmd, wird aber als Konsolen-Event behandelt	
/eos/newevent	Entspricht dem Verhalten von /eos/cmd, setzt aber zuerst die Kommandozeile zurück	
Kommandozeilenausgabe – weitere Informationen unter *Impliziter OSC-Output (auf Seite 699)*		
/eos/out/user/<Nummer>/cmd	String mit aktuellem Kommandozeilentext für aktuellen Konsolenbenutzer	
/eos/out/cmd	String mit aktuellem Kommandozeilentext	

OSC Override

OSC kann Override-Daten festlegen und freigeben. Override-Werte werden in Pink angezeigt, sie haben Vorrang vor anderen Datentypen und werden nicht gespeichert.

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
Direkte Kommandozeileneingabe		
/eos/chan/1/param/intens/override	Override-Werte für Helligkeit	/eos/chan/1/param/intens/override=50 (Override setzt Wert für Helligkeit auf 50 und wird pink angezeigt)
/eos/chan/1/param/intens/dmx/override	Override für DMX-Werte	/eos/chan/1/param/intens/dmx/overrid

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
		e=252 (Override setzt DMX-Wert auf 252 und wird pink angezeigt)
Override-Werte freigeben		
/eos/release		
/eos/at/release		
/eos/param/x/release	Parameternummer	
/eos/chan/x/release	Kreisnummer	
/eos/chan/x/param/y/release	Kreisnummer, Parameternummer	
/eos/group/x/release	Gruppennummer	
/eos/group/x/param/y/release	Gruppennummer, Parameternummer	

OSC Andere

OSC-Methode	Argumente	Beispiele/Kommentare
/eos/reset		Deaktiviert alle aktiven Taster, setzt alle permanenten OSC-Einstellungen (wie OSC-Benutzer-ID und Encoder-Modi) zurück Sendet ALLE impliziten OSC-Outputs
/eos/newcmd=sACN Universe x Unicast_ Destinations y		Dies legt die unicast sACN-Ziele fest. Geben Sie ein beliebiges sACN Universe oder einen Bereich von Universes für x an und das gewünschte Unicast-Ziel für y. Mehrere Ziele können mit + hinzugefügt werden. Beispiel: /eos/newcmd=sACN Universe 1 Thru 10 Unicast_Destinations 10.1.1.1+10.1.1.2

Expliziter OSC-Output

OSC-Output gleicht seriellem String-Output. Allerdings muss der String mit einer OSC-Adresse beginnen (z. B.: "/device/fader").

Sie können optional Argumente hinzufügen, indem Sie „=" an den String anhängen, gefolgt von einer kommagetrennten Argumentenliste.

Wenn Sie z. B. der Befehl zum Auslösen eines Playbacks an eine ColorSource AV-Konsole senden möchten, gilt:

/cs/playback/1/fire=1 sendet "/cs/playback/1/fire" als Kommando und 1 als das erste (und einzige) ganzzahlige Argument

Numerische Argumente mit einer Dezimalstelle werden als 32-Bit-Gleitkommazahlen behandelt. Numerische Argumente ohne Dezimalstelle werden als 32-Bit-Ganzzahlen behandelt. Nicht numerische Argumente werden als Strings (Zeichenketten) behandelt.

Beispiele:

- "/device/command" Keine Argumente
- "/device/command=1" Ein ganzzahliges Argument
- "/device/command=1.5" Ein Gleitkomma-Argument

- “/device/command=1.5,3.0” Zwei Gleitkomma-Argumente
- “/device/command=1.5,3.0,text” Zwei Gleitkomma-Argumente, ein String-Argument

Impliziter OSC-Output

Wenn UDP-Senden aktiviert ist, werden bestimmte OSC-Befehle verschickt, sofern anwendbar. Diese Events werden typischerweise generiert, wenn sich das Ziel ändert oder als Reaktion auf Benutzereingaben.

OSC-Kommandozeilen

OSC-Methode	Argumente/Kommentare
/eos/out/user/<Nummer>/cmd	String-Argument mit aktuellem Kommandozeilentext für den aktuellen Konsolenbenutzer
/eos/out/cmd	String-Argument mit aktuellem Kommandozeilentext

OSC-Setup

OSC-Methode	Argumente/Kommentare
/eos/out/user	Ganzzahl-Argument mit aktueller OSC-Benutzer-ID
/eos/out/wheel	Gleitkomma-Argument mit aktuellem OSC-Encodermodus: 0,0=grob, 1,0=fein
/eos/out/switch	Gleitkomma-Argument mit aktuellem OSC-Encodermodus: 0,0=grob, 1,0=fein

OSC Aktive Kreise und Parameter

OSC-Methode	Argumente/Kommentare
/eos/out/active/chan	String-Argument mit aktiven Kreisen und aktuellem Wert des ersten Kreises
/eos/out/active/wheel/<Nummer>	String-Argument mit Parametername und aktuellem Wert des ersten Kreises: 0=Null/Unbelegt, 1=Intensity, 2=Focus, 3=Color, 4=Image, 5=Form, 6=Shutter

Hinweis: *Damit können Sie über OSC eine Bedienanzeige wie ML-Kontrolle einrichten. Beispielsweise sollen auf dem OSC-Gerät zehn Encoder (/eos/active/wheel/<1–10>) mit passenden Benennungen eingerichtet werden. Wenn dies in Verbindung mit “/eos/active/switch/<Nummer>” verwendet wird, können Sie dennoch “/eos/out/active/wheel/<Nummer>” verwenden, um die Rückmeldung für diesen Schalter anzuzeigen.*

OSC Stimmungen

Hinweis: *Einmal pro Sekunde upgedatet.*

OSC-Methode	Argumente/Kommentare
Aktive Stimmungen	
/eos/out/active/cue/<Sequenzlistennummer>/<Stimmungsnummer>	Gleitkomma-Argument mit Fortschritt in Prozent (0,0-1,0)
eos/out/active/cue	Gleitkomma-Argument mit Fortschritt in Prozent (0,0-1,0)
/eos/out/active/cue/text	String-Argument mit Infos zur aktiven Stimmung, z. B.: „1/2.3 Label 0:05 75%“

OSC-Methode	Argumente/Kommentare
/eos/out/pending/cue/<Sequenzlistennummer>/<Stimmungsnummer>	
/eos/out/pending/cue/text	String-Argument mit Infos zur anstehenden Stimmung, z. B.: „1/2.4 Label 0:30“
QLab-kompatible Stimmungen	
/cue/%1/start	%1 - Stimmungsnummer %2 - Sequenzlistennummer %3 - Stimmung nur ganze Zahl (d. h. wenn Stimmung 17,5, dann nur 17 senden) %4 - Stimmung nur Nachkommastellen (d. h. wenn Stimmung 17,5, dann nur 5 senden) %5 - Stimmungsname

OSC-Direkttastenbänke

OSC-Methode	Argumente/Kommentare
/eos/out/ds/<Index>	String-Argument mit beschreibendem Text für die OSC-Direkttastenseite bei <Index>: Zielname, Seitennummer und Modus
/eos/out/ds/<Index>/<Tastenindex>	String-Argument mit Tastenname für OSC-Direkttaste bei <Index> für Taste <Tastenindex>

OSC-Fader-Bänke

OSC-Methode	Argumente/Kommentare
/eos/out/fader/<Index>	String-Argument mit Infos zur OSC-Fader-Bank unter <Index>
/eos/out/fader/<Index>/<Fader-Index>/name	String-Argument mit beschreibendem Text für die OSC-Fader-Bank bei <Index> für den Fader <Fader-Index>
/eos/fader/<Index>/<Fader-Index>	Gleitkommazahl für Fader-Stellung in Prozent: 0,0-1,0

Hinweis: *Die Eos sendet Fader-Werte für Fader, die über OSC-Befehle geändert wurden, mit einer Verzögerung von drei Sekunden. Wenn Sie einen Fader über eine OSC-Fernsteuerung geändert haben, sendet die Eos den tatsächlichen Fader-Wert drei Sekunden später.*

OSC-Show-Control-Events

Show-Control-Events werden ausgelöst, indem die Konsole die entsprechende Aktion ausführt, ähnlich wie bei MIDI-Show-Control-Events.

OSC-Methode	Argumente/Kommentare
/eos/out/event/cue/<Sequenzlistennummer>/<Stimmungsnummer>/fire	
/eos/out/event/cue/<Sequenzlistennummer>/<Stimmungsnummer>/stop	
/eos/out/event/sub/<Submaster-Nummer>	Ganzzahl-Argument,

OSC-Methode	Argumente/Kommentare
	0 = Flash Aus, 1 = Flash Ein
/eos/out/event/macro/<Makro-Nummer>	
/eos/out/event/relay/<Relais-Nummer>/<Gruppennummer>	Ganzzahl-Argument, 0 = Ein, 1 = Aus
/eos/out/event	Zum Timecode-Lernen

OSC Informationen zur Vorstellungsdatei

OSC-Methode	Argumente/Kommentare
/eos/out/show/name	String-Argument mit Vorstellungstitel
/eos/out/event/show/saved	String-Argument mit Dateipfad
/eos/out/event/show/loaded	String-Argument mit Dateipfad
/eos/out/event/show/cleared	

OSC Sonstige Konsolen-Ereignisse

OSC-Methode	Argumente/Kommentare
/eos/out/event/state	Ganzzahliges Argument: 0=Blind, 1=Live



Hinweis: *Wenn Eos das Kommando "/eos/ping" empfängt, antwortet sie mit "/eos/out/ping". Sie können optional beliebig viele Argumente anfügen und Eos antwortet mit denselben Argumenten. Dies kann beim Testen der Latenz nützlich sein.*

Show Control-Fähigkeiten der Eos-Familie

Hinweis: *„Net3 Show Control Gateway“ ist für die Tabelle als SC GW abgekürzt.*

Gerät	Hardware MIDI-Anschlüsse	MIDI Show Control (MSC)	MIDI Timecode (MTC)	MIDI Noten	SMPTE
Eos Titanium (Ti)	Ja, Ein/Aus	Lokal Ein/Aus Auch über SC GW	Lokal Nur Ein, auch über SC GW	Lokal Nur Aus, auch über SC GW	Über SC GW nur Ein
Eos Konsole	Nein	Über SC GW	Über SC GW nur Ein	Über SC GW nur Aus	Über SC GW nur Ein
Eos RPU	Nein	Über SC GW	Über SC GW nur Ein	Über SC GW nur Aus	Über SC GW nur Ein
Gio	Ja, Ein/Aus	Lokal Ein/Aus Auch über SC GW	Lokal Nur Ein, auch über SC GW	Lokal Nur Aus, auch über SC GW	Über SC GW nur Ein
Gio @5	Nein	Über SC GW	Über SC GW nur Ein	Über SC GW nur Aus	Über SC GW nur Ein
Ion	Ja, Ein/Aus	Lokal Ein/Aus Auch über SC GW	Lokal Nur Ein, auch über SC GW	Lokal Nur Aus, auch über SC GW	Über SC GW nur Ein
Ion RPU & Eos-Familie RPU3	Ja, Ein/Aus	Lokal Ein/Aus Auch über SC GW Oder Programming Wing (nur Win7)	Lokal Nur Ein, auch über SC GW Oder Programming Wing (nur Win7)	Lokal Nur Aus, auch über SC GW oder Programming Wing (nur Win7)	Über SC GW nur Ein
Element	Ja, Ein/Aus	Lokal Ein/Aus Auch über SC GW	Lokal Nur Ein, auch über SC GW	Lokal Nur Aus, auch über SC GW	Über SC GW nur Ein
ETCnomad (PC/Mac) und	Nein	Über SC GW	Über SC GW	Über SC GW	Über SC GW nur

Gerät	Hardware MIDI-Anschlüsse	MIDI Show Control (MSC)	MIDI Timecode (MTC)	MIDI Noten	SMPTE
Eos Puck		Oder Programming Wing	Nur Ein Oder Programming Wing	Nur Aus Oder Programming Wing	Ein
Eos Programming Wing	Ja, Ein/Aus	Lokal Ein/Aus Auch über SC GW	Lokal Nur Ein, auch über SC GW	Lokal Nur Aus, auch über SC GW	Über SC GW nur Ein
Net3 Show Control GW	Ja Ein/Aus/Thru	Ja Ein/Aus	Ja nur Ein	Ja nur Aus	Ja nur Ein
Net3 I/O GW	n/a	n/a	n/a		n/a

Gerät	Analog	Schaltkontakt	Relais Ausgang	RS-232	UDP Strings
Eos Titanium (Ti)	Über I/O GW	4 Schaltkontakte, weitere über I/O	1 lokaler Relais-Ausgang, weitere über I/O	Über I/O GW	Rx und Tx
Eos Konsole	Über I/O GW	Über I/O GW	Über I/O GW	Über I/O GW	Rx und Tx
Eos RPU	Über I/O GW	Über I/O GW	Über I/O GW	Über I/O GW	Rx und Tx
Gio	Über I/O GW	4 Schaltkontakte, weitere über I/O	1 lokaler Relais-Ausgang, weitere über I/O	Über I/O GW	Rx und Tx
Gio @ 5	Über I/O GW	4 Schaltkontakte, weitere über I/O	1 lokaler Relais-Ausgang, weitere über I/O	Über I/O GW	Rx und Tx
Ion	Über I/O GW	4 Schaltkontakte, weitere über I/O	1 lokaler Relais-Ausgang, weitere über I/O	Über I/O GW*	Rx und Tx
Ion RPU & Eos-Familie RPU3	Über I/O GW	4 Schaltkontakte, weitere über I/O	1 lokaler Relais-Ausgang, weitere über I/O	Über I/O GW*	Rx und Tx
ETCnomad (PC/Mac) und Eos Puck	Über I/O GW	Über I/O GW	Über I/O GW	Über I/O GW	Rx und Tx
Eos Programming Wing	Über I/O GW	4 Schaltkontakte, weitere über I/O	1 lokaler Relais-Ausgang, weitere über I/O	Über I/O GW	n/a
Element	Über I/O GW	4 Schaltkontakte, weitere über I/O	1 lokaler Relais-Ausgang, weitere über I/O	Über I/O GW	Rx und Tx
Net3 Show Control GW	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a

Gerät	Analog	Schaltkontakt	Relais Ausgang	RS-232	UDP Strings
Net3 I/O GW	Ja 24 gemeinsam genutzte Schaltkreise – analog oder digital		Ja 16 Relais-Ausgänge	Ja	n/a

*Ion-Konsolen, die einen DVI-Splitter haben und alle Ion RPUs haben einem nicht aktivierten lokalen RS-232 Port. Sollten Sie Fragen haben, wenden Sie sich bitte an den Technischen Kundendienst von ETC. Die nächstgelegene Geschäftsstelle finden Sie unter *Unterstützung durch den Technischen Kundendienst von ETC (auf Seite 5)*.

Erweitertes OSC

OSC Listenkonvention

Die OSC-Listenkonvention wird zum Senden von OSC-Befehlen eingesetzt, die länger 512 Datenbytes sind.

Zum Hinzufügen einer OSC-Elementeliste zu einem OSC-Befehl erweitern Sie den OSC-Befehlspfad mit **/list/<index>/<count>**, wobei **<index>** der null-basierte Index-Offset in der Gesamtliste und **<total>** die Gesamtzahl der Elemente in der Gesamtliste ist.

Beispiel:

- OSC-Liste, die in ein einzelnes Paket passt

/eos/out/get/curve/901/list/0/3 = <uint32: 0> <string: 0DF9082C-4A39-40FC-9532-6C3AC01BC6B5> <string: IES Square>

- OSC-Liste, die sich über zwei Pakete erstreckt

/eos/out/get/curve/901/list/0/3 = <uint32: 0> <string: 0DF9082C-4A39-40FC-9532-6C3AC01BC6B5> /eos/out/get/curve/901/list/2/3 = <string: IES Square>

OSC UID

UIDs identifizieren jedes Vorstellungsdatenziel eindeutig und werden in der Vorstellungsdatei gespeichert. Dadurch kann man eine Vorstellungsdatei einmal und dann zu einem späteren Zeitpunkt erneut synchronisieren, selbst wenn zwischenzeitlich Änderungen vorgenommen wurden.

UIDs werden im folgenden Format als Strings angegeben:

XXXXXXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXXXXXXXX

Beispiel:

- B0BAE0A0-3BBE-4004-888B-F61CA125D0B0

OSC Number und Number Range

OSC-Argumente, die Nummern oder Nummerbereiche enthalten, werden folgendermaßen gesendet:

Nummern von Eos-Speicherzielen werden möglichst als 32-Bit-Integer gesendet. Falls sie nicht ganzzahlig sind (Bsp.: Stimmung 1.23), werden sie als Strings gesendet.

Beispiel:

- 10
- „1.23“

Enthält ein Zahlenbereich 2 oder mehr fortlaufende Integer-Zahlen, werden sie als Strings in folgendem Format dargestellt:

X-Y

Beispiel:

- „1-100“

OSC Gel

Gels werden im folgenden Format als Strings (Zeichenketten) dargestellt:

<Gel-Herstellerabkürzung><Gel-Nummer>

Beispiel:

“AP1150” (Apollo 1150)
“L2” (Lee 2)
“T12” (TokyoBS Poly Color 12)

Eine App mit Eos integrieren

Es gibt vier Schritte für die Integration einer OSC-App mit Eos.

Diese Schritte werden in den folgenden Abschnitten erläutert:

- *Integrieren Ihrer App in Eos: Schritt 1 – Anfordern der Eos-Software-Version (unten)*
- *Integrieren Ihrer App in Eos: Schritt 2 – Synchronisieren (unten)*
- *Integrieren Ihrer App in Eos: Schritt 3 – Synchronisiert bleiben (auf Seite 709)*
- *Integrieren Ihrer App in Eos: Schritt 4 – Ändern der Eos-Vorstellungsdaten (auf Seite 711)*

Integrieren Ihrer App in Eos: Schritt 1 – Anfordern der Eos-Software-Version

Die Eos-Versionsnummer anfordern, indem folgendes Kommando gesendet wird: **/eos/get/version**.

Eos antwortet mit:

/eos/out/get/version = <String: X.X.X.X>

Beispiel:

- <String: 2.3.0.111>

Hinweis: *Dies ist hilfreich, wenn sich in zukünftigen Versionen der Eos-Software die Art, wie OSC-Integrationsbefehle behandelt werden, ändert.*

Integrieren Ihrer App in Eos: Schritt 2 – Synchronisieren

Die Nummer von Elementen eines bestimmten Datentyps, an dem Sie interessiert sind, können Sie mit folgenden Kommandos anfordern:

- **/eos/get/patch/count**
- **/eos/get/cuelist/count**
- **/eos/get/cue/<cue list number>/count**
- **/eos/get/group/count**
- **/eos/get/group/displayed/count**
- **/eos/get/macro/count**
- **/eos/get/sub/count**

- **/eos/get/preset/count**
- **/eos/get/ip/count** (ip = Intensity-Palette)
- **/eos/get/fp/count** (fp = Focus-Palette)
- **/eos/get/cp/count** (cp = Color-Palette)
- **/eos/get/bp/count** (bp = Beam-Palette)
- **/eos/get/curve/count**
- **/eos/get/fx/count** (fx = Effekt)
- **/eos/get/snap/count** (snap = Snapshot)
- **/eos/get/pixmap/count**
- **/eos/get/ms/count** (ms = Magic Sheet)
- **/eos/get/3dserver/count**
- **/eos/get/patch/<channel number>/<part number>/augment3d/position** (gibt Index, UUID, Position x, Position y, Position z, Ausrichtung x, Ausrichtung y, Ausrichtung z, FPE-Set-Nummer zurück)
- **/eos/get/patch/<channel number>/<part number>/augment3d/beam** (gibt Index, UUID, Strahlwinkel, Gel-Farbe, Anzahl der Blendenschieber, {Thrust des Blendenschiebers, Winkel des Blendenschiebers} x N Blendenschieber, Gobo (UUID), Gobo-Beschreibung (aus Patch), Gobo-Rotation, Beam-Status ausblenden zurück)
- **/eos/get/fpe/count** (gibt einen ganzzahligen Wert mit der Anzahl der FPE-Sets zurück)
- **/eos/get/fpe/<set number>** (gibt den Namen des Sets und die Anzahl der Punkte im Set zurück)
- **/eos/get/fpe/<set number>/count** (gibt einen ganzzahligen Wert mit der Anzahl der Punkte im Set zurück)
- **/eos/get/fpe/<set number>/<point number>** (gibt den Namen des Sets, die Nummer der Focus-Palette, Position x, Position y, Position z zurück)

Eos antwortet mit dem passenden Kommando:

- **/eos/out/get/patch/count** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/cuelist/count** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/cue/<cue list number>/count** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/group/count** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/group/displayed/count** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/macro/count** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/sub/count** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/preset /count** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/ip/count** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/fp/count** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/cp/count** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/bp/count** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/curve/count** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/fx/count** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/snap/count** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/pixmap/count** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/ms/count** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/3dserver/count** = <uint32: Anzahl>
- **/eos/out/get/patch/<channel number>/<part number>/augment3d/position** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/patch/<channel number>/<part number>/augment3d/beam** = <uint32: count>
- **/eos/out/get/fpe/count** = <uint32: Anzahl>
- **/eos/out/get/fpe/<set number>** = <uint32: Anzahl>

- /eos/out/get/fpe/<set number>/count = <uint32: Anzahl>
- /eos/out/get/fpe/<set number>/<point number> = <uint32: Anzahl>

Jetzt können Sie wie folgt detaillierte Informationen für jedes Element von Index 0 anfordern:

- /eos/get/patch/index/<index number>
- /eos/get/cuelist/index/<index number>
- /eos/get/cue/<cue list number>/index/<index number>
- /eos/get/group/index/<index number>
- /eos/get/group/displayed/index/<index number>
- /eos/get/macro/index/<index number>
- /eos/get/sub/index/<index number>
- /eos/get/preset/index/<index number>
- /eos/get/ip/index/<index number>
- /eos/get/fp/index/<index number>
- /eos/get/cp/index/<index number>
- /eos/get/bp/index/<index number>
- /eos/get/curve/index/<index number>
- /eos/get/fx/index/<index number>
- /eos/get/snap/index/<index number>
- /eos/get/pixmap/index/<index number>
- /eos/get/ms/index/<index number>
- /eos/get/3dserver/index/<index number>
- /eos/get/patch/<channel number>/<part number>/augment3d/position/index/<index number>
- /eos/get/patch/<channel number>/<part number>/augment3d/beam/index/<index number>
- /eos/get/fpe/index/<index number>
- /eos/get/fpe/<set number>/index/<index number>
- /eos/get/fpe/<set number>/index/<index number>
- /eos/get/fpe/<set number>/<point number>/index/<index number>

Eos antwortet mit dem übereinstimmenden Kommando: (Detaillierte OSC-Argumente sind für jeden Datentyp nachstehend aufgeführt)

- /eos/out/get/patch/<channel number>/<part number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> …
- /eos/out /get/cuelist/<cue list number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> …
- /eos/out /get/cue/<cue list number>/<cue number>/<cue part number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> …
- /eos/out/get/group/<group number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> …
- /eos/out/get/group/displayed/<group number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> …
- /eos/out/get/macro/<macro number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> …
- /eos/out/get/sub/<sub number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> …
- /eos/out/get/preset/<preset number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> …
- /eos/out/get/ip/<ip number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> …
- /eos/out/get/fp/<fp number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: list index> <string: UID> …

- **/eos/out/get/cp/<cp number>/list/<list index>/<list count>** = <uint32: list index> <string: UID> …
- **/eos/out/get/bp/<bp number>/list/<list index>/<list count>** = <uint32: list index> <string: UID> …
- **/eos/out/get/curve/<curve number>/list/<list index>/<list count>** = <uint32: list index> <string: UID> …
- **/eos/out/get/fx/<fx number>/list/<list index>/<list count>** = <uint32: list index> <string: UID> …
- **/eos/out/get/snap/<snap number>/list/<list index>/<list count>** = <uint32: list index> <string: UID> …
- **/eos/out/get/pixmap/<pixmap number>/list/<list index>/<list count>** = <uint32: list index> <string: UID> …
- **/eos/out/get/ms/<ms number>/list/<list index>/<list count>** = <uint32: list index> <string: UID> …
- **/eos/out/get/3dserver/<3dserver number>/list/<list index>/<list count>** = <uint32: list index> <string: UID> …
- **/eos/out/get/patch/<channel number>/<part number>/augment3d/position** = <uint32: list index> <String: UID> …
- **/eos/out/get/patch/<channel number>/<part number>/augment3d/beam** = <uint32: list index> <string: UID> …
- **/eos/out/get/fpe/<fpe number>/list/<list index>/<list count>** = <uint32: list index> <string: UID> …
- **/eos/out/get/fpe/<set number>/list/<list index>/<list count>** = <uint32: list index> <string: UID> …
- **/eos/out/get/fpe/<set number>/list/<list index>/<list count>** = <uint32: list index> <string: UID> …
- **/eos/out/get/fpe/<set number>/<point number>/list/<list index>/<list count>** = <uint32: list index> <string: UID> …

Integrieren Ihrer App in Eos: Schritt 3 – Synchronisiert bleiben

Ihre App kann jetzt alle Vorstellungsdaten von Eos anfordern. Falls aber ein Benutzer Vorstellungsdaten bearbeitet, ist Ihre App nicht mehr synchron. Die Lösung hierfür besteht darin, Änderungsinformationen zu Eos-Vorstellungsdaten über folgendes Kommando zu abonnieren: **/eos/subscribe** = <uint32: X> (wobei gilt: 0 = nicht mehr abonnieren, 1 = abonnieren)

Nach dem Abonnieren sendet Eos folgende Kommandos, wenn sich Eos-Vorstellungsdaten ändern:

Das erste Argument in der Antwort ist eine Sequenznummer, gefolgt von einer Liste der Ziele, die sich geändert haben. Die Ziele sind als OSC-Zahlen (OSC Number) und/oder OSC-Zahlenbereiche (OSC Number Range) angegeben

- **/eos/out/notify/patch/list/<list index>/<list count>** = <uint32: sequence number>, …
- **/eos/out/notify/cuelist/list/<list index>/<list count>** = <uint32: sequence number>, …
- **/eos/out/notify/cue/<cue list number>/list/<list index>/<list count>** = <uint32: sequence number>, …
- **/eos/out/notify/group/list/<list index>/<list count>** = <uint32: sequence number>, …
- **/eos/out/notify/macro/list/<list index>/<list count>** = <uint32: sequence number>, …
- **/eos/out/notify/sub/list/<list index>/<list count>** = <uint32: sequence number>, …
- **/eos/out/notify/preset/list/<list index>/<list count>** = <uint32: sequence number>, …
- **/eos/out/notify/ip/list/<list index>/<list count>** = <uint32: sequence number>, …
- **/eos/out/notify/fp/list/<list index>/<list count>** = <uint32: sequence number>, …
- **/eos/out/notify/cp/list/<list index>/<list count>** = <uint32: sequence number>, …

- **/eos/out/notify/bp/list/<list index>/<list count>** = <uint32: sequence number>, …
- **/eos/out/notify/curve/list/<list index>/<list count>** = <uint32: sequence number>, …
- **/eos/out/notify/fx/list/<list index>/<list count>** = <uint32: sequence number>, …
- **/eos/out/notify/snap/list/<list index>/<list count>** = <uint32: sequence number>, …
- **/eos/out/notify/pixmap/list/<list index>/<list count>** = <uint32: sequence number>, …
- **/eos/out/notify/ms/list/<list index>/<list count>** = <uint32: sequence number>, …

Erhält Ihre App eine Benachrichtigung, dass sich Eos-Vorstellungsdaten geändert haben, sollten Sie detaillierte Informationen über die geänderten Vorstellungsdaten anfordern. Man kann detaillierte Vorstellungsdaten über die Zielnummer oder UID anfordern. (Man sollte ab der ersten Synchronisierung in der Lage sein, ein Mapping von jedem Vorstellungsdatentyp zu erstellen, um Zielnummer mit der UID in Beziehung zu setzen.)

Fordern Sie detaillierte Vorstellungsdaten über die Zielnummer an:

- **/eos/get/patch/<channel number>** (Eos sendet ALLE Parts zurück)
- **/eos/get/patch/<channel number>/<part number>** (bestimmter Kreis-Part)
- **/eos/get/cuelist/<cue list number>**
- **/eos/get/cue/<cue list number>/<cue number>** (Eos gibt Basis-Stimmung und ALLE Parts zurück)
- **/eos/get/cue/<cue list number>/<cue number>/0** (Basis-Stimmung)
- **/eos/get/cue/<cue list number>/<cue number>/<cue part number>** (spezifischer Stimmungspart)
- **/eos/get/group/<group number>**
- **/eos/get/macro/<macro number>**
- **/eos/get/sub/<sub number>**
- **/eos/get/preset/<preset number>**
- **/eos/get/ip/<ip number>**
- **/eos/get/fp/<fp number>**
- **/eos/get/cp/<cp number>**
- **/eos/get/bp/<bp number>**
- **/eos/get/curve/<curve number>**
- **/eos/get/fx/<fx number>**
- **/eos/get/snap/<snap number>**
- **/eos/get/pixmap/<pixmap number>**
- **/eos/get/ms/<ms number>**

Detaillierte Vorstellungsdaten über UID anfordern:

- **/eos/get/patch/uid/<UID>**
- **/eos/get/cuelist/uid/<UID>**
- **/eos/get/cue/uid/<UID>**
- **/eos/get/group/uid/<UID>**
- **/eos/get/group/displayed/uid/<UID>**
- **/eos/get/macro/uid/<UID>**
- **/eos/get/sub/uid/<UID>**
- **/eos/get/preset/uid/<UID>**
- **/eos/get/ip/uid/<UID>**
- **/eos/get/fp/uid/<UID>**
- **/eos/get/cp/uid/<UID>**
- **/eos/get/bp/uid/<UID>**
- **/eos/get/curve/uid/<UID>**
- **/eos/get/fx/uid/<UID>**
- **/eos/get/snap/uid/<UID>**

- **/eos/get/pixmap/uid/<UID>**
- **/eos/get/ms/uid/<UID>**

Eos antwortet mit dem gleichen Befehl, wie wenn die Detailinformationen über Index angefordert worden wären, wie in *Integrieren Ihrer App in Eos: Schritt 2 – Synchronisieren (auf Seite 706)* dargestellt.

Integrieren Ihrer App in Eos: Schritt 4 – Ändern der Eos-Vorstellungsdaten

Sie können die Eos-Vorstellungsdaten ändern. Normalerweise sollten Sie Eos-Kommandozeilen zusammenstellen und sie mit dem Befehl **/eos/cmd** oder **/eos/newcmd** senden.

Sie können jedoch folgende Kommandos zum Bearbeiten der gebräuchlichsten Vorstellungsdaten-Attribute verwenden:

- **/eos/set/patch/<channel number>/label** = <string: text> (bei Bedarf einschließlich Part-Nummer im Pfad)
- **/eos/set/patch/<channel number>/text1** = <string: text>
- **/eos/set/patch/<channel number>/text2** = <string: text>
- **/eos/set/patch/<channel number>/text3** = <string: text>
- **/eos/set/patch/<channel number>/text4** = <string: text>
- **/eos/set/patch/<channel number>/text5** = <string: text>
- **/eos/set/patch/<channel number>/text6** = <string: text>
- **/eos/set/patch/<channel number>/text7** = <string: text>
- **/eos/set/patch/<channel number>/text8** = <string: text>
- **/eos/set/patch/<channel number>/text9** = <string: text>
- **/eos/set/patch/<channel number>/text10** = <string: text>
- **/eos/set/patch/<channel number>/notes** = <string: text>
- **/eos/set/patch/<channel number>/gel** = <string: text>
- **/eos/set/patch/<channel number>/augment3d/position** = <string: text> (pos_x,pos_y,pos_z,orientation_x,orientation_y,orientation_z)
- **/eos/set/patch/<channel number>/<part number>/augment3d/position** = <string: text>
- **/eos/set/cuelist/<cue list number>/label** = <string: text>
- **/eos/set/cue/<cue list number>/<cue number>/label** = <string: text> (für Stimmung ohne Parts)
- **/eos/set/cue/<cue list number>/<cue number>/<cue part number>/label** = <string: text> (Part-Daten)
- **/eos/set/group/<group number>/label** = <string: text>
- **/eos/set/macro/<macro number>/label** = <string: text>
- **/eos/set/sub/<sub number>/label** = <string: text>
- **/eos/set/preset/<preset number>/label** = <string: text>
- **/eos/set/ip/<ip number>/label** = <string: text>
- **/eos/set/fp/<fp number>/label** = <string: text>
- **/eos/set/cp/<cp number>/label** = <string: text>
- **/eos/set/bp/<bp number>/label** = <string: text>
- **/eos/set/curve/<curve number>/label** = <string: text>
- **/eos/set/fx/<fx number>/label** = <string: text>
- **/eos/set/snap/<snap number>/label** = <string: text>
- **/eos/set/pixmap/<pixmap number>/label** = <string: text>
- **/eos/set/ms/<ms number>/label** = <string: text>

Hinweis: *<index> ist nur gültig, wenn detaillierte Informationen über /Index angefordert werden (aus Performance-Gründen).*

PATCH (1 von 2):

/eos/out/get/patch/<channel number>/<part number>/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<string: Name>

<string: Gerätehersteller>

<string: Gerätetyp>

<uint32: Adresse>

<uint32: Adresse des Intensitätsparameters> (zum Überwachen von Streaming-Output, um Live-Werte zu sehen)

<uint32: aktueller Wert>

<string: OSC Gel>

<string: Text 1>

<string: Text 2>

<string: Text 3>

<string: Text 4>

<string: Text 5>

<string: Text 6>

<string: Text 7>

<string: Text 8>

<string: Text 9>

<string: Text 10>

<uint32: Anzahl Parts>

Beispiel:

/eos/out/get/patch/1/1/list/0/20 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "Name", "ETC_Fixtures", "S4_LED_S2_Lustr_Direct", 1, 1, 0, "AP1800", "Text_Eins", "Text_Zwei", "Text_Drei", "Text_Vier", "Text_Fünf", "Text_Sechs", "Text_Sieben", "Text_Acht", "Text_Neun", "Text_Zehn", 1

PATCH (2 von 2):

/eos/out/get/patch/<channel number>/<part number>/notes =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<string: Notizen>



Beispiel:

/eos/out/get/patch/1/1/notes = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”, “Meine Notizen”

SEQUENZLISTE (1 von 2):

/eos/out /get/cuelist/<cue list number>/list/<list index>/<list count> = <uint32: index>

<string: OSC UID>

<string: Name>

<string: Playback-Modus>

<string: Fader-Modus> <Bool: unabhängig>

<bool: HTP>

<bool: assert>

<bool: block>

<bool: Hintergrund>

<bool: Solomodus>

<uint32: Timecode-Liste>

<bool: OOS Sync>



Beispiel:

/eos/out/get/cuelist/1/list/0/13 = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”, “Name meiner Sequenzliste Eins”, “Master”, “Proportional”, True, False, True, False, False, False, 1, False

SEQUENZLISTE (2 von 2):

/eos/out /get/cuelist/<cue list number>/links/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<OSC Number Range: Liste der verknüpften Sequenzlisten>



Beispiel:

/eos/out/get/cuelist/1/links/list/0/3 = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”, 2

STIMMUNG (1 von 4):

/eos/out /get/cue/<cue list number>/<cue number>/<cue part number>/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<string: Name>

<uint32: Einblendzeit Dauer (ms)>

<uint32: Einblendzeit Delay (ms)>

<uint32: Ausblendzeit Dauer (ms)>

<uint32: Ausblendzeit Delay (ms)>

<uint32: Focus-Zeit Dauer (ms)>

<uint32: Focus-Zeit Delay (ms)>

<uint32: Color-Zeit Dauer (ms)>

<uint32: Color-Zeit Delay (ms)>

<uint32: Beam-Zeit Dauer (ms)>

<uint32: Beam-Zeit Delay (ms)>

<bool: Vorheizen>

<OSC Number: Kennlinie>

<uint32: Rate>

<string: Mark>

<string: Block>

<string: Assert>

<OSC Number: Link> oder <string: Link> (String, wenn Verbindung zu einer anderen Sequenzliste)

<uint32: Folgezeit (ms)>

<uint32: Verzögerungszeit (ms)>

<bool: All fade>

<uint32: Loop>

<bool: Solo>

<string: Timecode>

<uint32: Anzahl Parts> (ohne Basis-Stimmung, daher Null für Cues ohne Parts)

<Notizen>

<Szene (Text)>

<bool: Szenenende>

<cue part index> (-1, wenn nicht Teil einer Stimmung, ansonsten der Index)



Beispiel:

/eos/out/get/cue/1/1/0/list/0/27 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "Name meiner Sequenzliste Eins", 0, 0, 0, 0, 0, 0, 6000, 0, 0, 0, True, 901, 90, "", "B", "A", 3, 0, 0, True, 1, False, "00:00:00:02", 0

STIMMUNG (2 von 4):

/eos/out /get/cue/<cue list number>/<cue number>/<cue part number>/fx/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<OSC Number Range: Effektliste>



Beispiel:

/eos/out/get/cue/1/1/0/fx/list/0/3 = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”, “1-3”

STIMMUNG (3 von 4):

/eos/out /get/cue/<cue list number>/<cue number>/<cue part number>/links/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<OSC Number Range: Liste der verknüpften Sequenzlisten>



Beispiel:

/eos/out/get/cue/1/1/0/links/list/0/3 = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”, 2

STIMMUNG (4 von 4):

/eos/out /get/cue/<cue list number>/<cue number>/<cue part number>/actions/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<string: Externe Links>



Beispiel:

/eos/out/get/cue/1/1/0/actions/list/0/3 = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”, “Kreis 90 At Full”

GRUPPE (1 von 2):

/eos/get/group/<group number>/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<string: Name>



Beispiel:

/eos/out/get/group/1.2/list/0/3 = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”, “Name meiner Gruppe eins Punkt zwei”

GRUPPE (2 von 2):

/eos/get/group/gruppennummer<>/channels/list/<list index>/<list count> = <uint32: index>

<string: OSC UID>

<string: Name>

Beispiel:

/eos/out/get/group/1.2/channels/list/0/5 = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”, “1-100”, 200, 300

MAKRO (1 von 2):

/eos/get/macro/<macro number>/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<string: Name>

<string: Modus>

Beispiel:

/eos/out/get/macro/1/list/0/4 = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”, “Name meines Makro Eins”, “”

MAKRO (2 von 2):

/eos/get/macro/<macro number>/text/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<string: Befehlstext> (ggf. über OSC-Listenkonvention in mehrere Pakete aufteilen)

Beispiel:

/eos/out/get/macro/1/text/list/0/3 = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”, “Go_To_Cue Out Time 0”

SUB (1 von 2):

/eos/get/sub/<sub number>/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<string: Name>

<string: Modus>

<string: Fader-Modus>

<bool: HTP>

<bool: Exklusiv>

<bool: Hintergrund>

<bool: Rücksetzen>

<string: Priorität>

<string: Einblendzeit>

<string: Haltezeit>

<string: Ausblendzeit>

Beispiel:

/eos/out/get/sub/3/list/0/13 = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”, “Name meines Sub drei”, “Additiv”, “Proportional”, True, False, True, False, “”, “0”, “Man”, “0”

SUB (2 von 2):

/eos/get/sub/<sub number>/fx/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<OSC Number Range: Effektliste>

Beispiel:

/eos/out/get/sub/3/fx/list/0/3 = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”, 10

PRESET (1 von 4):

/eos/get/preset/<preset number>/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<string: Name>

<bool: absolut>

<bool: gesperrt>

Beispiel:

/eos/out/get/preset/10/list/0/5 = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”, “Name meines Presets zehn”, True, True

PRESET (2 von 4):

/eos/get/preset/<preset number>/channels/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<OSC Number Range: Kreisliste>

Beispiel:

/eos/out/get/preset/10/channels/list/0/3 = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”, “1-5”

PRESET (3 von 4):

/eos/get/preset/<preset number>/byType/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<OSC Number Range: Liste der Typ-Kreise>

Beispiel:

/eos/out/get/preset/10/byType/list/0/2 = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”

PRESET (4 von 4):

/eos/get/preset/<preset number>/fx/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<OSC Number Range: Effektliste>

Beispiel:

/eos/out/get/preset/10/fx/list/0/0 = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”

PALETTE (1 von 3):

/eos/get/<palette type>/<palette number>/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<string: Name>

<bool: absolut>

<bool: gesperrt>

Beispiel:

/eos/out/get/ip/1/list/0/5 = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”, “Name meiner IP Eins”, False, False

PALETTE (2 von 3):

/eos/get/<palette type>/<palette number>/channels/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<OSC Number Range: Kreisliste>

Beispiel:

/eos/out/get/ip/1/channels/list/0/3 = 0, “00000000-0000-0000-0000-000000000000”, 1-5(s)

PALETTE (3 von 3):

/eos/get/<palette type>/<palette number>/byType/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<OSC Number Range: Liste der Typ-Kreise>



Beispiel:

/eos/out/get/ip/1/byType/list/0/2 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000"

KENNLINIE (1 von 1):

/eos/get/curve/<curve number>/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<string: Name>



Beispiel:

/eos/out/get/curve/901/list/0/2 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "IES Quadratisch"

EFFEKT (1 von 1)

/eos/get/fx/<fx number>/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<string: Name>

<string: Effekttyp>

<string: Beginn>

<string: Ende>

<string: Dauer>

<uint32: Skala>



Beispiel:

/eos/out/get/fx/901/list/0/8 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "Kreis", "Focus", "Sofort", "Sofort", "Endlos", 25

SNAPSHOT (1 von 1):

/eos/get/snap/<snap number>/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<string: Name>



Beispiel:

/eos/out/get/snap/1/list/0/2 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "Name meines Snapshots eins"

PIXELMAP (1 von 2):

/eos/get/pixmap/<pixmap number>/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<string: Name>

<uint32: Server-Kreis>

<string: Schnittstelle>

<uint32: Breite>

<uint32: Höhe>

<uint32: Pixelanzahl>

<uint32: Geräteanzahl>



Beispiel:

/eos/out/get/pixmap/1/list/0/9 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "Name meines Pixelmaps eins", 100, "sACN", 32, 32, 1024, 1024

PIXELMAP (2 von 2):

/eos/get/pixmap/<pixmap number>/channels/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<OSC Number Range: Layer-Kreisliste>



Beispiel:

/eos/out/get/pixmap/1/channels/list/0/3 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "101-105"

MAGIC SHEET (1 von 1):

/eos/get/ms/<ms number>/list/<list index>/<list count> =

<uint32: index>

<string: OSC UID>

<string: Name>



Beispiel:

/eos/out/get/ms/1/list/0/2 = 0, "00000000-0000-0000-0000-000000000000", "Name mein MagicSheets Eins"

OSC-Fehlersuche

In Eos das Diagnose-Tab öffnen (**[Tab]** gedrückt halten und **[9][9]** eintippen). Klicken Sie auf **{OSC Empfang}**, um die Protokollierung eingehender OSC-Befehle zu aktivieren, und auf **{OSC Ausgabe}**, um die Protokollierung abgehender OSC-Befehle zu aktivieren.

Um zu bestätigen, dass die grundlegende OSC-Kommunikation funktioniert, kann das Kommando **/eos/ping** gesendet werden, auf das Eos mit **/eos/out/ping** antwortet. Man kann auch eine beliebige Anzahl Argumente an das Kommando anhängen, z. B. falls Sie Latenz messen wollen.

Eos OSC-Tasten

Nachstehend sehen Sie eine Liste mit den unterstützten Tastenbezeichnungen für die Verwendung mit OSC:

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
(	CHAN_SUBGROUP_BEGIN
)	CHAN_SUBGROUP_END
+	PLUS
-	MINUS
.	POINT
\	SLASH
:	COLON
@	AT
+%	PLUS10
-%	MINUS10
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
100_channel_Anzeige	100_CHANNEL_DISPLAY
_last	SLOTLAST
_next	SLOTNEXT
a	DIMMER_A
about	ABOUT
absolute	ABSOLUTE_EFFECT
acn_device_disconnect	ACN_DEVICE_DISCONNECT
action	ACTION
add_favorite	PATCH_ADD_FAVORITE
addfiltercat	ADD_FILTER_CAT
addfilterparam	ADD_FILTER_PARAM
additive	ADDITIVE
address	ADDRESS
after_sunrise	RTC_AFTER_SUNRISE
after_sunset	RTC_AFTER_SUNSET
all	UPDATE_ALL
all_speed	ALL_SPEED_PARAMS
all_workspaces	ALL_WORKSPACES
allfade	ALLFADE
allnps	ALL_NIPS
alternate	ALTERNATE

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
always_absolute	ABSOLUTE_PALETTE
analog	ANALOG
analog_input	ANALOG_INPUT
and	AND
apply	EFFECT_PATTERN_APPLY
arrow_down	ARROW_DOWN
arrow_left	ARROW_LEFT
arrow_right	ARROW_RIGHT
arrow_up	ARROW_UP
artnet	ARTNET_INTERFACE
ascii_case	ASCII_CASE
ascii_delims	ASCII_DELIMS
ascii_levels	ASCII_LEVELS
ascii_manuf	ASCII_MANUF
assert	ASSERT
Assert Zeit	ASSERT_TIME
at	AT_TEXT
attach	ATTACH_DEVICE
attribute_mode	CIAPATCH_ATTRIB_MODE
attributes	EFFECT_ATTRIBUTES
attributewheel	ATTRIBUTE_WHEEL
auto_dim	COLOR_FADE_AUTO_BRIGHTNESS
autoblock_clean	AUTOBLOCK_CLEANUP
automark	AUTO_MARK
automark_off	AUTOMARK_OFF
autoplayback	AUTOPLAYBACK
autosave	AUTOSAVE
autosavetime	AUTOSAVE_TIME
avab/udp	AVAB_INTERFACE
axis	AXIS
b	DIMMER_B
back	BACK
background	BACKGROUND_FADER
background_mode	MACRO_BACKGROUND
backspace	BACKSPACE
backtime	BACK_TIME
beam	BEAM_CAT
beam_palette	BEAM_PALETTE
before_sunrise	RTC_BEFORE_SUNRISE
before_sunset	RTC_BEFORE_SUNSET
blackout	BLACKOUT_BUTTON
blackout_enable	BLACKOUT_ENABLE
blind	PREVIEW
block	BLOCK
bounce	BOUNCE

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
bpm	BPM
break_nested	BREAK_NESTED
break_nested_off	BREAK_NESTED_OFF
build	BUILD
bump	SC_BUMP
bump_1	BUMP01
bump_10	BUMP10
bump_2	BUMP02
bump_3	BUMP03
bump_4	BUMP04
bump_5	BUMP05
bump_6	BUMP06
bump_7	BUMP07
bump_8	BUMP08
bump_9	BUMP09
by_type	BY_TYPE_PALETTE
calibrate	CALIBRATE
can't_be	CANT_BE
can_be	CAN_BE
cancel_command	CANCEL
capture	CAPTURE
cascade_entry	CASCADE_ENTRY
cascade_exit	CASCADE_EXIT
center	FAN_CENTER
chan	CHAN
chan_per_group	FAN_CHANNELS_PER_GROUP
channel_filter	CHANNEL_FILTER
channelfader	CHANNEL_FADER
channelparam	CHANNEL_PARAM
check	CHANNEL_CHECK
cia_softkey1	CIA_SOFTKEY1
cia_softkey2	CIA_SOFTKEY2
cia_softkey3	CIA_SOFTKEY3
cia_softkey4	CIA_SOFTKEY4
cia_softkey5	CIA_SOFTKEY5
cia_softkey6	CIA_SOFTKEY6
cie_xyy	COLOR_FADE_CIE_XYY
cleanup	CLEANUP_PALETTE
clear	CLEAR_DATA
clear_all	CLEAR_ALL
clear_all_tabs	CLEAR_ALL_TABS
clear_all_visible_tabs	CLEAR_ALL_VISIBLE_TABS
clear_all_workspace_tabs	CLEAR_ALL_WORKSPACE_TABS
clear_calibration	CLEAR_CALIBRATION
clear_cmd	CLEAR

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
clear_cmdline	RESET_COMMAND_LINE
clear_effect	EFFECT_PATTERN_CLEAR
clear_errors	DIMRACK_CLR_ERRS
clear_filters	CLEAR_FILTER_COMMAND
clear_hold_color_point_origin	CLEAR_HOLD_COLOR_POINT_ORIGIN
clear_midi	CLEAR_MIDI
clear_module	SS_CLEAR
clear_patch	CLEAR_PATCH
clear_rig_check	DIMRACK_CLR_RIG_CHK
clear_show	CLEAR_SHOW
clear_smpte	CLEAR_SMPTE
clear_subs_1to1_	CLEAR_SUBS_1TO1
clear_targets	CLEAR_TARGETS
clear_text	CLEAR_TEXT
close	OFFSET_CIA_CLOSE
close_fader_controls	CLOSE_FADER_CONTROLS
cluster	FAN_CLUSTER
cmy	COLOR_FADE_CMY
color	COLOR_CAT
color_effect	COLOR_EFFECT
color_fade_times	COLOR_FADE_TIMES
color_fade_type	COLOR_FADE_TYPE
color_gel	COLOR_GEL
color_gel_match_hybrid	COLOR_GEL_MATCH_HYBRID
color_gel_match_spectrum	COLOR_GEL_MATCH_SPECTRUM
color_palette	COLOR_PALETTE
color_pfad	COLOR_PATH
color_scrub	COLOR_SCRUB
color_scrub_replay	COLOR_SCRUB_REPLAY
column_move_left	COLUMN_MOVE_LEFT
column_move_right	COLUMN_MOVE_RIGHT
columns_resize_larger	COLUMN_RESIZE_LARGER
column_resize_smaller	COLUMN_RESIZE_SMALLER
command_history	OPENCMDHISTORY
commandline_on_psd	CMDLNONPSD
complete	GOTO_CUE_COMPLETE
confirm_command	CONFIRMED
continuous_run	CONTINUOUS_RUN
control	CONTROL_CAT
control_cat	CONTROL_FILTER
copy_to	COPY_TO
create_type	NEW_EFFECT_TYPE
create_virtual_hsb	CREATE_VIRTUAL_HSB
cue	CUE
cue_beam_time	SETUP_CUE_BEAM_TIME

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
cue_color_time	SETUP_CUE_COLOR_TIME
cue_down_time	SETUP_CUE_DOWN_TIME
cue_focus_time	SETUP_CUE_FOCUS_TIME
cue_list	SFF_CUELIST
cue_sheet	CUE_SHEET
cue_up_time	SETUP_CUE_UP_TIME
cueonly	Q_ONLY
cueonlytrack	CUE_ONLY_TRACK
cues	SFF_CUES
curve	CURVE
curve_edit	EDIT_CONTROL
curves	SFF_CURVES
cycles	NUM_CYCLES
cycletime	CYCLE_TIME
data	DATA
data_mode_latch	DATA_MODE_LATCH
database_mode	CIAPATCH_DB_MODE
date	RTC_DATE
days	RTC_DAYS
decaytime	EFFECT_STEP_OUT_TIME
default	DEFAULT_INTERFACE
default_mode	MACRO_DEFAULT_MODE
degrees_per_rev	ENCODER_DEGREES_PER_REVOLUTION
delay	DELAY
delete	DELETE
delete_device	DELETE_DEVICE
delete_effect	DELETE_EFFECT
deleteconfirm	DELETE_CONFIRM
console_settings	DESK_SETTINGS
detach	DETACH_DEVICE
device_clear_errors	DEVICE_CLEAR_ERRORS
device_dimmers	CIAPATCH_DEVICE_DIMMERS
device_disconnected	DEV_DISCONNECT
device_discovered	DEV_DISCOVERED
device_discovery	RDM_DISCOVERY_ENABLED
device_errors	DEVICE_ERRORS
device_ignore_errors	DEVICE_IGNORE_ERRORS
device_lamp_controls	DEVICE_LAMP_CONTROLS
device_mode	CIAPATCH_DEVICE_MODE
device_properties	DEVICE_PROPERTIES
device_rdm	CIAPATCH_DEVICE_RDM
device_sensors	DEVICE_SENSORS
device_system	CIAPATCH_DEVICE_SYSTEM
dimmer_double_offset	DIM_DOUBLE_OFFSET
direct_selectdc_recall_from	DIRECTSELECTDCRECALLFROM

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
direct_selects	SNAPSHOT_DIRECT_SELECTS
disable	DISABLE
disconnect_macro	DISCONNECT_MACRO
discrete	DISCRETE_PALETTE
display_beam_palettes	SS_DISPLAY_GX_PALETTES
display_channels	SS_DISPLAY_CHANNELS
display_color_palettes	SS_DISPLAY_COL_PALETTES
display_color_path	DISPLAY_COLOR_PATH_MODE
display_color_path_mode_latch	DISPLAY_COLOR_PATH_MODE_LATCH
display_effects	SS_DISPLAY_RCES
display_focus_palettes	SS_DISPLAY_POS_PALETTES
display_groups	SS_DISPLAY_GROUPS
display_intensity_palettes	SS_DISPLAY_INT_PALETTES
display_macros	SS_DISPLAY_MACROS
display_magic_sheets	SS_DISPLAY_MAGICSHEETS
display_palettes	SS_DISPLAY_PALETTES
display_presets	SS_DISPLAY_PRESETS
display_snapshots	SS_DISPLAY_SNAPSHOTS
display_time_mode_latch	DISPLAY_TIME_MODE_LATCH
display_timing	DISPLAY_TIME_MODE
displays	DISPLAYS
dmx	DMX_LEVEL
dmx_	DMX_INTERFACE
dmx_patch	SFF_DMXPATCH
done	DONE
douse	DOUSE
down	DOWN
duration	EFFECT_DURATION
duration	DURATION_NUM_CYCLES
dwell	DWELL
earliest	EARLIEST
earliest_m	EARLIEST_MARK_CUE
edit	EDIT
edit_frame	EDIT_FRAME
edit_mode	EDIT_MODE
edit_target	TARGET_EDIT_EVENT
edmx	EDMX
effect	EFFECT
effect_axis_wheel	EFFECT_AXIS_WHEEL
effect_edit	EFFECT_PATTERN_EDIT
effect_form_horizontal_wheel	EFFECT_FORM_HORIZONTAL_WHEEL
effect_form_vertical_wheel	EFFECT_FORM_VERTICAL_WHEEL
effect_rate_wheel	EFFECT_RATE_WHEEL
effect_rotate_wheel	EFFECT_ROTATE_WHEEL
effect_scale_wheel	EFFECT_SCALE_WHEEL

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
effect_shape_horizontal_wheel	EFFECT_SHAPE_HORIZONTAL_WHEEL
effect_shape_vertical_wheel	EFFECT_SHAPE_VERTICAL_WHEEL
effect_size_wheel	EFFECT_SIZE_WHEEL
effect_time_wheel	EFFECT_TIME_WHEEL
effects	SFF_EFFECTS
effectsub	EFFECT_SUB
element_bump_1	ELEMENT_BUMP_1
element_bump_10	ELEMENT_BUMP_10
element_bump_11	ELEMENT_BUMP_11
element_bump_12	ELEMENT_BUMP_12
element_bump_13	ELEMENT_BUMP_13
element_bump_14	ELEMENT_BUMP_14
element_bump_15	ELEMENT_BUMP_15
element_bump_16	ELEMENT_BUMP_16
element_bump_17	ELEMENT_BUMP_17
element_bump_18	ELEMENT_BUMP_18
element_bump_19	ELEMENT_BUMP_19
element_bump_2	ELEMENT_BUMP_2
element_bump_20	ELEMENT_BUMP_20
element_bump_21	ELEMENT_BUMP_21
element_bump_22	ELEMENT_BUMP_22
element_bump_23	ELEMENT_BUMP_23
element_bump_24	ELEMENT_BUMP_24
element_bump_25	ELEMENT_BUMP_25
element_bump_26	ELEMENT_BUMP_26
element_bump_27	ELEMENT_BUMP_27
element_bump_28	ELEMENT_BUMP_28
element_bump_29	ELEMENT_BUMP_29
element_bump_3	ELEMENT_BUMP_3
element_bump_30	ELEMENT_BUMP_30
element_bump_31	ELEMENT_BUMP_31
element_bump_32	ELEMENT_BUMP_32
element_bump_33	ELEMENT_BUMP_33
element_bump_34	ELEMENT_BUMP_34
element_bump_35	ELEMENT_BUMP_35
element_bump_36	ELEMENT_BUMP_36
element_bump_37	ELEMENT_BUMP_37
element_bump_38	ELEMENT_BUMP_38
element_bump_39	ELEMENT_BUMP_39
element_bump_4	ELEMENT_BUMP_4
element_bump_40	ELEMENT_BUMP_40
element_bump_41	ELEMENT_BUMP_41
element_bump_42	ELEMENT_BUMP_42
element_bump_43	ELEMENT_BUMP_43
element_bump_44	ELEMENT_BUMP_44

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
element_bump_45	ELEMENT_BUMP_45
element_bump_46	ELEMENT_BUMP_46
element_bump_47	ELEMENT_BUMP_47
element_bump_48	ELEMENT_BUMP_48
element_bump_49	ELEMENT_BUMP_49
element_bump_5	ELEMENT_BUMP_5
element_bump_50	ELEMENT_BUMP_50
element_bump_51	ELEMENT_BUMP_51
element_bump_52	ELEMENT_BUMP_52
element_bump_53	ELEMENT_BUMP_53
element_bump_54	ELEMENT_BUMP_54
element_bump_55	ELEMENT_BUMP_55
element_bump_56	ELEMENT_BUMP_56
element_bump_57	ELEMENT_BUMP_57
element_bump_58	ELEMENT_BUMP_58
element_bump_59	ELEMENT_BUMP_59
element_bump_6	ELEMENT_BUMP_6
element_bump_60	ELEMENT_BUMP_60
element_bump_7	ELEMENT_BUMP_7
element_bump_8	ELEMENT_BUMP_8
element_bump_9	ELEMENT_BUMP_9
element_pos_1	ELEMENT_POS_1
element_pos_2	ELEMENT_POS_2
element_pos_3	ELEMENT_POS_3
element_pps_4	ELEMENT_POS_4
enable	ENABLE
encoder_1	ENCODER1
encoder_2	ENCODER2
encoder_3	ENCODER3
encoder_4	ENCODER4
encoder_5	ENCODER5
encoder_6	ENCODER6
encoder_category_color	ENCODER_CAT_COLOR
encoder_category_custom	ENCODER_CAT_CUSTOM
encoder_custom	ENCODER_CUSTOM
encoder_category_focus	ENCODER_CAT_SPARE
encoder_category_form	ENCODER_CAT_BEAM
encoder_category_image	ENCODER_CAT_GRAPHIC
encoder_category_intensity	ENCODER_CAT_OTHER
encoder_category_shutter	ENCODER_CAT_SHUTTER
encoder_ext_1	ENCODER_EXT_1
encoder_ext_2	ENCODER_EXT_2
encoder_ext_3	ENCODER_EXT_3
encoder_ext_4	ENCODER_EXT_4
encoder_ext_5	ENCODER_EXT_5

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
encoder_ext_6	ENCODER_EXT_6
encoder_flexi	ENCODER_FLEXI
encoder_lockout	ENCODER_LOCKOUT
encoder_mode_1	ENCODER_MODE_1
encoder_mode_2	ENCODER_MODE_2
encoder_mode_3	ENCODER_MODE_3
encoder_mode_4	ENCODER_MODE_4
encoder_mode_5	ENCODER_MODE_5
encoder_wheel_move	ENCODER_WHEEL_MOVE
encoders	SNAPSHOT_ENCODERS
end_query	QUERY_COMPLETE
enter	ENTER
entry	ENTRY_MODE
entrytime	ENTRY_TIME
escape	ESCAPE
even	EVEN
even_effect	EFFECT_EVEN
event	SC_EVENT
eventlist	SC_EVENT_LIST
exclusive	EXCLUSIVE
execute	EXECUTE
exit	EXIT_MODE
exittime	EXIT_TIME
expand	EXPAND
expand_collapse_left	EXPAND_COLAPSE_LEFT
expand_collapse_up	EXPAND_COLAPSE_UP
expand_down	EXPAND_DOWN
expand_right	EXPAND_RIGHT
export_file	EXPORTFILE
export_folder	EXPORTFOLDER
export_media	EXPORTMEDIA
external	EXTERNAL
external_relationship	EXTERNAL_RELATIONSHIP
fade_by_rate	FADE_BY_RATE
fade_by_size	FADE_BY_SIZE
fade_by_size_and_rate	FADE_BY_SIZE_AND_RATE
fader	SC_SUB_FADER
fader_1	FADER01
fader_10	FADER10
fader_2	FADER02
fader_3	FADER03
fader_4	FADER04
fader_5	FADER05
fader_6	FADER06
fader_7	FADER07

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
fader_8	FADER08
fader_9	FADER09
fader_ab	FADER_AB
fader_assert	SLIDER_ASSERT
fader_control	FADER_CONTROLS
fader_display	FADER_DISPLAY
fader_mode	FADER_MODE
fader_off	FADER_OFF
fader_page_back	FADER_PAGE_BACK
fader_pages	FADER_PAGES
fader_rate	FADER_RATE
fadermodule_1_connected	SLIDER_MODULE1_CONNECTED
fadermodule_2_connected	SLIDER_MODULE2_CONNECTED
fadermodule_3_connected	SLIDER_MODULE3_CONNECTED
faderpagepress	FADER_PAGE_DOWN
faderpagerelease	FADER_PAGE_UP
faders	SNAPSHOT_SLIDERS
faderwing_page	FADER_PAGE_WING
fan_	FAN
fan_curve	FAN_CURVE
feedback_errors	SFF_ERRORS
filter	FILTER
filter_mode	FILTER_MODE
Filter	SNAPSHOT_FILTERS
fine	FINE
finewheel	FINE_WHEEL
finewheelandencoderbutton	FINE_WHEEL_AND_ENCODER_BUTTON
first_time	START_TIME
fixtures	SFF_FIXTURELIST
flash	DIMMER_FLASH
flash_off	FLASH_OFF
flash_on	FLASH_ON
flexi_all	FLEXI_ALL
flexi_channel_partition_toggle	FLEXI_PARTITION_TOGGLE
flexi_in_use	FLEXI_ACTIVE
flexi_manual	FLEXI_MANUAL
flexi_moved	FLEXI_MOVED
flexi_patch	FLEXI_PATCH
flexi_selected	FLEXI_SEL
flexi_show	FLEXI_SHOW
flexi_time	FLEXI_TIME
flexichannel_mode	FLEXI_MODE
flip	FLIP
flip_h	PIXELMAP_FLIP_HORIZONTAL
flip_v	PIXELMAP_FLIP_VERTICAL

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
focus	FOCUS_CAT
focus_effect	FOCUS_EFFECT
focus_palette	FOCUS_PALETTE
follow	FOLLOW
force_grandmaster_move	FORCE_GRANDMASTER_MOVE
foreground_mode	MACRO_USER
form	FORM_CAT
format	FORMAT
forward	FORWARD
frame_rate	FRAME_RATE
freeze	PLAYBACK_FREEZE
friday	RTC_FRIDAY
full	FULL
gel	DB_GEL
gel_	COLOR_FADE_GEL_SIM
gel_match_setting_brightest	GEL_MATCH_BRIGHTEST_SETTING
gel_match_setting_hybrid	GEL_MATCH_HYBRID_SETTING
gel_match_setting_spectrum	GEL_MATCH_SPECTRUM_SETTING
gio_encoder_display	GIO_ENCODER_DISPLAY
global	GLOBAL_PALETTE
gm_exempt	GM_EXEMPT
go	PLAYBACK_GO (Master Fader)
go_0	GO (Master Fader)
go_to_cue	GO_TO_CUE
go_to_cue_0	FADER_GO_TO_CUE_0
gocue0	PLAYBACK_CUE_ZERO
gotocue	PLAYBACK_GOTOCUE
gotocuetime	GOTO_CUE_TIME
grandmaster	GRANDMASTER_MOVE
greater_than	GREATER_THAN
group	GROUP
group_channels_by_5	GROUP_CHANNELS_BY_5
grouping	GROUPING
groups	SFF_GROUPS
hang	HANG
haptic_encoder_wheel_move	HAPTIC_ENCODER_WHEEL_MOVE
haptic_level_wheel_move	HAPTIC_LEVEL_WHEEL_MOVE
haptic_rate_wheel_move	HAPTIC_RATE_WHEEL_MOVE
hard_poweroff	HARD_POWEROFF
height	PIXEL_HEIGHT
help	HELP
hform	HORIZ_FORM
hide_cia	CIA_HIDE
hide_mouse	HIDE_MOUSE
high_contrast_displays	HIGH_CONTRAST_DISPLAYS

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
highlight	HIGHLIGHT
highlight_append	HIGHLIGHT_APPEND
highlight_preset	HIGHLIGHT_PRESET
highlight_remdim	HIGHLIGHT_REM_DIM
hold	HOLD
home	HOME
home_preset	HOME_PRESET
hs	COLOR_FADE_HS
htp	HTP
htp_	ONLY_HTP
image	IMAGE_CAT
import_all_media	IMPORTALLMEDIA
import_ascii_file	IMPORTASCIIFILE
import_asciifile_custom	IMPORTASCIIFILE_CUSTOM
import_file	IMPORTFILE
import_gobo	IMPORTGOBO
import_path	IMPORT_PATH
import_show_media	IMPORTSHOWMEDIA
in_time	TIME_EFFECT
include_color_fade	INCLUDE_COLOR_FADE
independent	INDEPENDENT
infinite	EFFECT_INFINITE
inhibitive	INHIBITIVE
input_string	SC_INPUT_STRING
insert	INSERT
insert_after	INSERT_AFTER
insert_before	INSERT_BEFORE
insert_channel	INSERT_CHANNEL
int	INT
intensity	INTENSITY_CAT
intensity_block	INTENSITY_BLOCK
intensity_master	INTENSITY_MASTER
intensity_palette	INTENSITY_PALETTE
intensitydown	INTENSITY_DOWN
intensityup	INTENSITY_UP
interface	INTERFACE
interleave	FAN_INTERLEAVE
internal	INTERNAL
interpolate	INTERPOLATE
intime	EFFECT_STEP_IN_TIME
intime_effect	INTIME_EFFECT
invert	PIXELMAP_SELECT_INVERT
invert_pan	INVERT_PAN
invert_tilt	INVERT_TILT
ion_encoder_1	ION_ENCODER_1

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
ion_encoder_2	ION_ENCODER_2
ion_encoder_3	ION_ENCODER_3
ion_encoder_4	ION_ENCODER_4
is_in	IS_IN
isn't_in	ISNT_IN
jump	FAN_JUMP
keyboard_shortcuts	KEYBOARD_SHORTCUTS
keywords	KEYWORDS
label	LABEL
lamp_control	LAMP_CONTROLS
lamp_controls_edit	CIAPATCH_LAMPCMDS
lamp_ctrls	LAMP_CONTROL_KEYS
lamp_on	LAMP_ON
landscape	LANDSCAPE
last	LAST
last_ref	LAST_REF
last_ref_off	LAST_REF_OFF
last_time	END_TIME
layer_chan	LAYER_CHAN
ld_flags	PATCH_LD_FLAGS
learn	LEARN
learn_time_discrete_steps	LEARN_DISCRETE_TIME
learn_time_sample_bpm	LEARN_TIME
left_side_sk_1	LEFT_SIDE_SK_1
left_side_sk_2	LEFT_SIDE_SK_2
left_side_sk_3	LEFT_SIDE_SK_3
left_side_sk_4	LEFT_SIDE_SK_4
left_side_sk_5	LEFT_SIDE_SK_5
left_side_sk_6	LEFT_SIDE_SK_6
left_side_sk_7	LEFT_SIDE_SK_7
less_than	LESS_THAN
level	LEVEL
level_	VALUE
level_wheel_move	LEVEL_WHEEL_MOVE
lightwright	LW_FIELDS
linear	LINEAR_EFFECT
link	LINK
list_partition	CUE_PARTITION
listview	LIST_VIEW
live	LIVE
live_	FROM_LIVE
live_remdim_level	REM_DIM_LEVEL
load	LOAD_PLAYBACK
loadcue	LOAD
loadforgo	LOAD_AS_ENTER

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
lock	LOCKED_PALETTE
loop	LOOP
lowlight_preset	LOWLIGHT_PRESET
ltp	LTP
luminaire	LUMINAIRE
macro	MACRO
macro_1	MACRO1
macro_2	MACRO2
macro_3	MACRO3
macro_4	MACRO4
macro_5	MACRO5
macro_6	MACRO6
macro_7	MACRO7
macro_8	MACRO8
macro_801	MACRO_801
macro_802	MACRO_802
macro_803	MACRO_803
macro_804	MACRO_804
macro_805	MACRO_805
macro_806	MACRO_806
macro_807	MACRO_807
macro_808	MACRO_808
macro_809	MACRO_809
macro_810	MACRO_810
macro_811	MACRO_811
macro_812	MACRO_812
macro_813	MACRO_813
macro_814	MACRO_814
macro_815	MACRO_815
macro_816	MACRO_816
macro_817	MACRO_817
macro_818	MACRO_818
macro_819	MACRO_819
macro_820	MACRO_820
macro_button	MACRO_STAR
macro_entry_delete	MACRO_ENTRY_DELETE
macro_loop_begin	MACRO_LOOP_BEGIN
macro_loop_end	MACRO_LOOP_END
macro_loop_num	MACRO_LOOP_NUM_BEGIN
macro_mode	MACRO_MODE
macro_wait	MACRO_WAIT
macros	SFF_MACROS
magic_sheet	MAGIC_SHEET
magic_sheet_apply	MAGICSHEET_APPLY
magic_sheet_edit	MAGICSHEET_EDIT

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
magic_sheet_recall	MAGICSHEET_RECALL
magic_sheets	SFF_MAGICSHEETS
make_absolute	MAKE_ABSOLUTE
make_manual	MAKE_MANUAL
make_null	MAKE_NULL
manual	MANUAL
manual_master	MANUAL_MASTER
manual_override	MANUAL_OVERRIDE
mark	MARK
mark_cue_designation	MARK_CUE_DESIGNATION
mark_time	MARK_TIME
marks	DELAY_MARKS
media	SFF_RESOURCELIST
midi	MIDI
midi_cue_list	MIDI_CUELIST
midi_raw	MIDI_STRING
miditimecode	MIDI_TC
min	MIN
minimum	RESTORE_MINIMUM
minus_links	MINUS_LINKS
mirror_in	FAN_MIRROR_IN
mirror_mode	MIRROR
mirror_out	FAN_MIRROR_OUT
module_1_connected	MODULE1_CONNECTED
module_1_disconnected	MODULE1_DISCONNECTED
module_2_connected	MODULE2_CONNECTED
module_2_disconnected	MODULE2_DISCONNECTED
module_3_connected	MODULE3_CONNECTED
module_3_disconnected	MODULE3_DISCONNECTED
monday	RTC_MONDAY
month	RTC_MONTH
more_softkeys	MORE_SOFTKEYS
move_to	MOVE_TO
movefade	MOVEFADE
moves_only	MOVES_ONLY
msc_acn_rx_ids	MSC_ACN_RECEIVE
msc_acn_tx_id	MSC_ACN_TRANSMIT
msc_receive	MSC_RECEIVE
msc_transmit	MSC_TRANSMIT
multi_param	MULTI_PARAM
multiconsole_power_off	MULTICONSOLE_POWEROFF
multiconsole_power_on	MULTICONSOLE_POWERON
native	COLOR_FADE_NATIVE
negative	NEGATIVE
new_keyword	NEW_KEYWORD

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
new_show	NEW_SHOW
next	NEXT
next_blind_display	NEXT_BLIND_DISPLAY
next_live_display	NEXT_LIVE_DISPLAY
no_priority	NO_PRIORITY
notes	NOTES
num_groups	FAN_NUM_GROUPS
numofchannels	NUM_OF_CHANS
odd	ODD
off	BUMP_OFF
offline	OFFLINE
offset	OFFSET
offstate	OFF_STATE
on	BUMP_ON
only_active	ONLY_ACTIVE
only_labels	ONLY_LABELS
only_levels	ONLY_LEVELS
only_show	ONLY_SHOWDATA
only_text	ONLY_TEXT
onstate	ON_STATE
oos_sync	OOS_SYNC
open_bp_blind	OPEN_BEAM_PALETTE_PREVIEW
open_browser	OPENBROWSER
open_chan_effect_display	OPEN_CHAN_EFFECT_DISPLAY
open_color_path_blind	OPEN_COLOR_PATH_PREVIEW
open_color_picker	OPENCOLORPICKER
open_cp_blind	OPEN_COLOR_PALETTE_PREVIEW
open_cue_blind	OPEN_CUE_LIST_INDEX
open_curve_preview	OPEN_CURVE_PREVIEW
open_dmx_patch	OPEN_DMX_PATCH
open_effect_blind	OPEN_EFFECT_PREVIEW
open_effect_status	OPENEFFECTSTATUS
open_fader_config	OPENSLIDERCONFIGURATION
open_file	OPENFILE
open_fp_blind	OPEN_FOCUS_PALETTE_PREVIEW
open_group_blind	OPEN_GROUP_PREVIEW
open_ip_blind	OPEN_INTENSITY_PALETTE_PREVIEW
open_macro_preview	OPEN_MACRO_PREVIEW
open_magic_sheet_blind	OPEN_MAGIC_SHEET_PREVIEW
open_mirror_dialog	OPEN_MIRROR_DIALOG
open_ml_controls	OPEN_ML_CONTROLS
open_park_blind	OPEN_PARK_PREVIEW
open_partition_preview	OPEN_PARTITION_PREVIEW
open_pattern_effects	OPEN_PATTERN_EFFECTS
open_preset_blind	OPEN_PRESET_PREVIEW

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
open_setup	OPEN_SETUP
open_sub_blind	OPEN_SUBMASTER_PREVIEW
or	OR
ordered_view	ORDERED_VIEW
osc	OSC_ENABLED
osc_rx_port_number	OSC_RX_PORT_NUMBER
osc_tx_ip_address	OSC_TX_IP_ADDRESS
osc_tx_port_number	OSC_TX_PORT_NUMBER
out	OUT
page_column_1	PAGE_COLUMN_1
page_column_2	PAGE_COLUMN_2
page_column_3	PAGE_COLUMN_3
page_column_4	PAGE_COLUMN_4
page_column_5	PAGE_COLUMN_5
page_column_6	PAGE_COLUMN_6
page_column_7	PAGE_COLUMN_7
page_down	PAGE_DOWN
page_encoders_down	PAGE_ENCODERS_DOWN
page_encoders_up	PAGE_ENCODERS_UP
page_mode	SCROLL_MODE
page_up	PAGE_UP
palettes	SFF_PALETTES
paper_size_a2	PAPER_SIZE_A2
paper_size_a3	PAPER_SIZE_A3
paper_size_a4	PAPER_SIZE_A4
paper_size_legal	PAPER_SIZE_LEGAL
paper_size_letter	PAPER_SIZE_LETTER
paramcategory	PARAM_CAT_PRE_v1_9_8
parameter_view	PARAM_VIEW
parameters	PARAMETERS
park	PARK
part	PART
partition	PARTITION
partitionedcontrol	PARTITIONED_CONTROL
patch	PATCH
patch_1_to_1	RESET_PATCH
patch_done	CIAPATCH_DONE
patch_manu_tab	PATCH_MANU_TAB
patch_mode	CIAPATCH_PATCH_MODE
patch_show_tab	PATCH_SHOW_TAB
patch_user_tab	PATCH_USER_TAB
path	COLOR_PATH
pattern	PATTERN
pdv_point	PDV_POINT
pdv_time	PDV_TIME

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
percent_per_rev	ENCODER_PERCENT_PER_REVOLUTION
pixel_map_apply_check	PIXELMAP_APPLY_CHECK
pixel_map_column_guides	PIXELMAP_COLUMN_GUIDES
pixel_map_delete	PIXELMAP_DELETE
pixel_map_direction	PIXELMAP_DIRECTION
pixel_map_done	PIXELMAP_APPLY
pixel_map_edit	PIXELMAP_EDIT
pixel_map_file	PIXELMAP_FILE
pixel_map_flash	PIXELMAP_FLASH
pixel_map_horizontal_order	PIXELMAP_HORIZONTAL_ORDER
pixel_map_last	PIXELMAP_LAST
pixel_map_library	PIXELMAP_LIBRARY
pixel_map_mask	PIXELMAP_MASK
pixel_map_next	PIXELMAP_NEXT
pixel_map_overlay	PIXELMAP_OVERLAY
pixel_map_overwrite	PIXELMAP_OVERWRITE
pixel_map_reorder_files	PIXELMAP_REORDER_FILES
pixel_map_reorder_libraries	PIXELMAP_REORDER_LIBRARIES
pixel_map_row_guides	PIXELMAP_ROW_GUIDES
pixel_map_snapshot	PIXELMAP_SNAPSHOT
pixel_map_start_address	PIXELMAP_START_ADDRESS
pixel_map_vertical_order	PIXELMAP_VERTICAL_ORDER
pixel_maps	SFF_PIXELMAPS
pixelmap	PIXELMAP
playback_clear_cues	PLAYBACK_CLEAR_CUES
playbackassert	PLAYBACK_ASSERT
playbackmanual	PLAYBACK_MANUAL_OVERRIDE
playbackmove	PLAYBACK_MOVE
playbackoff	PLAYBACK_OFF
playbackrate	PLAYBACK_RATE
playbackrelease	PLAYBACK_RELEASE
plus_patch	PLUS_PATCH
plus_show	ENTIRE_SHOW
popup_virtual_keyboard	POPUP_VIRTUAL_KEYBOARD
port_offset	PORT_OFFSET
portrait	PORTRAIT
positive	POSITIVE
post_select_softkeys	POST_SELECT_SOFTKEYS
power_off	POWEROFF
preheat	PREHEAT
preheat_off	PREHEAT_OFF
preheat_time	PREHEAT_TIME
preserve_blind_cue	PRESERVE_BLIND_CUE
preserve_native_on_patch_change	PRESERVE_NATIVE_ON_PATCH_CHANGE
preset	PRESET

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
presets	SFF_PRESETS
prev_channels	RESTORE_CHANNEL_LIST
previous	RESTORE_PREVIOUS
print_color_printout	PRINT_COLOR_PRINTOUT
print_feedback_errors	PRINT_FEEDBACK_ERRORS
print_file	PRINTFILE
print_folder	PRINTFOLDER
print_summary_view	PRINT_SUMMARY_VIEW
print_tracked_levels	PRINT_TRACKED_LEVELS
priority	SOURCE_PRIORITY
properties	PROPERTIES
proportion	PROPORTION
proportional_master	PROPORTIONAL_MASTER
psd_time_countdown	DISPLAY_FADING_CUE_TIME
query	QUERY
quit	QUIT
random	RANDOM
random_groups	RANDOM_GROUPS
random_rate	RANDOM_RATE
rate	RATE
rate_wheel_move	RATE_WHEEL_MOVE
ratewheel	RATE_WHEEL
rce_channels	EFFECT_CHANNELS
rce_insert	EFFECT_INSERT
rce_on_off	EFFECT_ON_OFF
recall_from	RECALL_FROM
receivechan	MSC_RECEIVE_CHAN
record	RECORD
record_only	RECORD_ONLY
record_rig_check	DIMRACK_REC_RIG_CHK
recordconfirm	RECORD_CONFIRM
redo	REDO
ref_only	REFERENCES_ONLY
relay	RELAY
relay_output	RELAY_OUTPUT
release	RELEASE_FADER
rem_dim	REM_DIM
remfiltercat	REM_FILTER_CAT
remfilterparam	REM_FILTER_PARAM
remove_favorite	PATCH_REMOVE_FAVORITE
reorder	REORDER
repeat	FAN_REPEAT
repeat_last_command	REPEAT_LAST_COMMAND
repeat_on_go	EFFECT_REPEAT
replace	REPLACE_ADDRESS

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
replace_with	REPLACE_WITH
request_file	REQUESTFILE
reset_all_tabs	RESET_ALL_TABS
reset_columns	RESET_COLUMNS
reset_console_settings	RESET_DESK_SETTINGS
reset_show_settings	RESET_SHOW_SETTINGS
reset_system	RESET_SYSTEM
reset_update	UPDATE_CLEAR
restart_effect	REFIRE_EFFECT
restore	RESTORE_MODE
resume	RESUME
resyncframes	RESYNC_FRAMES
reverse	REVERSE
reverse_steps	REVERSE_STEPS
rfr	RFR_ENABLE
rgb	COLOR_FADE_RGB
rotate_90	PIXELMAP_ROTATE_90
rpu_1	RPU_1
rpu_10	RPU_10
rpu_11	RPU_11
rpu_12	RPU_12
rpu_13	RPU_13
rpu_14	RPU_14
rpu_15	RPU_15
rpu_16	RPU_16
rpu_17	RPU_17
rpu_18	RPU_18
rpu_19	RPU_19
rpu_2	RPU_2
rpu_20	RPU_20
rpu_21	RPU_21
rpu_3	RPU_3
rpu_4	RPU_4
rpu_5	RPU_5
rpu_6	RPU_6
rpu_7	RPU_7
rpu_8	RPU_8
rpu_9	RPU_9
rtc	RTC
rtc_time	RTC_TIME
run_cue	RUN_CUE
run_rig_check	DIMRACK_RUN_RIG_CHK
rvi_settings	RVI_SETTINGS
sacn	ACN
sat_adjust	COLOR_FADE_SAT

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
saturday	RTC_SATURDAY
save	SAVE
save_file	SAVEFILE
save_folder	SAVEFOLDER
save_show	SAVE_SHOW
scale	SCALE
scroller_frame	SCROLLER_FRAME
second_action	SECOND_ACTION
security_settings	SECURITY_SETTINGS
select	SELECT
select_active	SELECT_ACTIVE
select_all	SELECT_ALL
select_last	SELECT_LAST
select_last_params	SELECT_LAST_PARAMS
select_live_cue_blind	SELECT_LIVE_CUE_BLIND
select_live_cue_live	SELECT_LIVE_CUE_LIVE
select_manual	SELECT_MANUAL
select_nonsub_active	SELECT_NONSUB_ACTIVE
send_midi_raw	SEND_MIDI_STRING
send_string	SEND_SERIAL_STRING
server_chan	MAIN_LAYER_CHAN
set_chan_level	SET_CHAN_LEVEL
setup	SETUP
shield	SHIELDED_SUB
shift	SHIFT
show_channels	SFF_SHOWCHANNELS
show_control	SFF_SHOWCONTROL
show_control_action	SC_ACTION
show_park_buffer	SHOW_PARK_BUFFER
show_ref_labels	SHOW_REF_LABELS
show_reference_labels	SHOW_REFERENCE_LABELS
show_settings	SHOW_SETTINGS
show_source_data	SHOW_SOURCE_DATA
show_stored_data	SHOW_STORED_DATA
shutdown_fixture	SHUTDOWN_LAMP
shutdown_macro	SHUTDOWN_MACRO
shutter	SHUTTER_CAT
single_param	SINGLE_PARAM
size	SIZE
slider_move	SLIDER_MOVE
smpte	SMPTE
smptetimecode	SMPTE_TC
snap	CIAPATCH_SNAP
snapshot	SNAPSHOT
snapshot_recall	SNAPSHOTRECALL

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
snapshots	SFF_SNAPSHOTS
sneak	SNEAK
softkey_1	SOFTKEY1
softkey_2	SOFTKEY2
softkey_3	SOFTKEY3
softkey_4	SOFTKEY4
softkey_5	SOFTKEY5
softkey_6	SOFTKEY6
softkey_7	SOFTKEY7
softkey_8	SOFTKEY8
solo	EFFECT_SOLO
solo_mode	SOLO_MODE
solo_status	SOLO_STATUS
source	SOURCE
spacebar_go	SPACEBAR_DISABLE
split_cue_time	SPLIT_CUE_TIME
spread	EFFECT_SPREAD
spreadsheet	SPREADSHEET
startup_macro	STARTUP_MACRO
status	EFFECT_STATUS
step	STEP
stepbased	STEPBASED_EFFECT
steptime	STEP_TIME
stop	STOP
stop_1	STOP01
stop_10	STOP10
stop_2	STOP02
stop_3	STOP03
stop_4	STOP04
stop_5	STOP05
stop_6	STOP06
stop_7	STOP07
stop_8	STOP08
stop_9	STOP09
stop_all	STOP_ALL_EFFECT
stop_and_fade	STOP_AND_FADE
stop_and_hold	STOP_AND_HOLD
stop_effect	STOP_EFFECT
stop_effect_button	STOP_EFFECT_BUTTON
stopback	PLAYBACK_STOP_BACK
stopeffect	STOP_EFFECT
string	SERIAL_STRING
string_and_osc_rx	SERIAL_RX_ENABLE
string_and_osc_tx	SERIAL_TX_ENABLE
string_midi_tx	SERIAL_MIDI_TX

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
string_rx_group_ids	SERIAL_RX_GROUP_IDS
string_rx_port	SERIAL_RX_PORT_NUMBER
string_tx_group_ids	SERIAL_TX_GROUP_IDS
string_tx_ip_address	SERIAL_TX_IP_ADDRESS
string_tx_port	SERIAL_TX_PORT_NUMBER
sub	SUBMASTER
subassert	SUB_ASSERT
subdown	SUB_BUMP_DOWN
subfreeze	SUB_FREEZE
submasters	SFF_SUBMASTERS
submove	SUB_MOVE
suboff	SUB_OFF
subrelease	SUB_RELEASE
subtype	SUB_TYPE
subup	SUB_BUMP_UP
sunday	RTC_SUNDAY
sw_go_1	SW_GO_1
sw_go_10	SW_GO_10
sw_go_11	SW_GO_11
sw_go_12	SW_GO_12
sw_go_13	SW_GO_13
sw_go_14	SW_GO_14
sw_go_15	SW_GO_15
sw_go_16	SW_GO_16
sw_go_17	SW_GO_17
sw_go_18	SW_GO_18
sw_go_19	SW_GO_19
sw_go_2	SW_GO_2
sw_go_20	SW_GO_20
sw_go_21	SW_GO_21
sw_go_22	SW_GO_22
sw_go_23	SW_GO_23
sw_go_24	SW_GO_24
sw_go_25	SW_GO_25
sw_go_26	SW_GO_26
sw_go_27	SW_GO_27
sw_go_28	SW_GO_28
sw_go_29	SW_GO_29
sw_go_3	SW_GO_3
sw_go_30	SW_GO_30
sw_go_31	SW_GO_31
sw_go_32	SW_GO_32
sw_go_33	SW_GO_33
sw_go_34	SW_GO_34
sw_go_35	SW_GO_35

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
sw_go_36	SW_GO_36
sw_go_37	SW_GO_37
sw_go_38	SW_GO_38
sw_go_39	SW_GO_39
sw_go_4	SW_GO_4
sw_go_40	SW_GO_40
sw_go_5	SW_GO_5
sw_go_6	SW_GO_6
sw_go_7	SW_GO_7
sw_go_8	SW_GO_8
sw_go_9	SW_GO_9
sw_stop_1	SW_STOP_1
sw_stop_10	SW_STOP_10
sw_stop_11	SW_STOP_11
sw_stop_12	SW_STOP_12
sw_stop_13	SW_STOP_13
sw_stop_14	SW_STOP_14
sw_stop_15	SW_STOP_15
sw_stop_16	SW_STOP_16
sw_stop_17	SW_STOP_17
sw_stop_18	SW_STOP_18
sw_stop_19	SW_STOP_19
sw_stop_2	SW_STOP_2
sw_stop_20	SW_STOP_20
sw_stop_21	SW_STOP_21
sw_stop_22	SW_STOP_22
sw_stop_23	SW_STOP_23
sw_stop_24	SW_STOP_24
sw_stop_25	SW_STOP_25
sw_stop_26	SW_STOP_26
sw_stop_27	SW_STOP_27
sw_stop_28	SW_STOP_28
sw_stop_29	SW_STOP_29
sw_stop_3	SW_STOP_3
sw_stop_30	SW_STOP_30
sw_stop_31	SW_STOP_31
sw_stop_32	SW_STOP_32
sw_stop_33	SW_STOP_33
sw_stop_34	SW_STOP_34
sw_stop_35	SW_STOP_35
sw_stop_36	SW_STOP_36
sw_stop_37	SW_STOP_37
sw_stop_38	SW_STOP_38
sw_stop_39	SW_STOP_39
sw_stop_4	SW_STOP_4

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
sw_stop_40	SW_STOP_40
sw_stop_5	SW_STOP_5
sw_stop_6	SW_STOP_6
sw_stop_7	SW_STOP_7
sw_stop_8	SW_STOP_8
sw_stop_9	SW_STOP_9
swap	SWAP
swap_address	SWAP_ADDRESS
swap_pan/tilt	SWAP_FIXTURE
system_settings	SFF_SYSTEMSETTINGS
tab	SHEET
tab_down	TAB_DOWN
tab_up	TAB_UP
tb_pan_swap	TB_PAN_SWAP
tb_tilt_swap	TB_TILT_SWAP
tb_xy_swap	TB_XY_SWAP
test_fixture	TEST_LAMP
text1	TEXT1
text10	TEXT10
text2	TEXT2
text3	TEXT3
text4	TEXT4
text5	TEXT5
text6	TEXT6
text7	TEXT7
text8	TEXT8
text9	TEXT9
thru	THRU
thursday	RTC_THURSDAY
time	TIME
time_code	CUE_TIME_CODE
time_template	TIME_TEMPLATE
timing_disable	TIMING_DISABLE
timing_disable_back	TIMING_DISABLE_BACK
timing_disable_go	TIMING_DISABLE_GO
timing_disable_time	TIMING_DISABLE_TIME
timingdisable	PLAYBACK_TIMING_DISABLE
toggle_accel	ENCODER_TOGGLE_ACCELERATION
toggle_effect_shape_mode_for_encoder	EFFECT_ENCODER_SHAPE_MODE_TOGGLE
toggle_effects	TOGGLE_EFFECTS
trace	TRACE
track	TRACK
tracking	TRACKING_MODE
trail	TRAIL
transmitchan	MSC_TRANSMIT_CHAN

/eos/key/	Interner Eos-Befehl
trckbll_on/off	TRACKBALL_PAN_TILT_TOGGLE
tuesday	RTC_TUESDAY
type	TYPE
undo	UNDO
undouble	DIMMER_UNDOUBLE
unown	UNOWN
unpatch	UNPATCH
unpatched	UNPATCHED_QUERY
up	UP_TIME
update	UPDATE
update_lin	UPDATE_LIB
update_mode	UPDATE_MODE
user_id	USER_ID
utilization_reports	SFF_UTILREPORTS
vform	VERT_FORM
view	MAGICSHEET_VIEW
view_channels	FLEXI_VIEW_CHANNELS
visible_workspaces	SNAPSHOT_MONITORS
vplaybackmove	VPLAYBACK_MOVE
vsubmove	VIRT_SUB_MOVE
wait_for_enter	MACRO_PAUSE_FOR_ENTER
wait_for_input	MACRO_PAUSE_FOR_INPUT
wednesday	RTC_WEDNESDAY
wheel	WHEEL
wheel0	WHEEL0
wheel1	WHEEL1
wheel2	WHEEL2
wheel3	WHEEL3
wheel4	WHEEL4
wheel5	WHEEL5
wheel6	WHEEL6
wheel7	WHEEL7
wheel8	WHEEL8
wheel9	WHEEL9
wheelandencoderbutton	WHEEL_AND_ENCODER_BUTTON
white_point	PATCH_WHITE_POINT
white_point_xyz	PATCH_WHITE_POINT_XYZ
width	PIXEL_WIDTH
year	RTC_YEAR

Kapitel 32
Anhang

Vectorworks Augment3d-Plugin 749
Urheberrecht und Regulatorisches 753

Vectorworks Augment3d-Plugin

Eos 3.2.0 und höhere Versionen verwenden den MVR-Export von Vectorworks, um Modell- und Gerätedaten zu importieren. Dazu ist Vectorworks 2023 Service Pack 3 oder höher erforderlich. Ältere Versionen von Eos verwenden generische 3D-Exporte von Vectorworks für Modelle und ein von ETC entwickeltes Plugin für Gerätedaten.

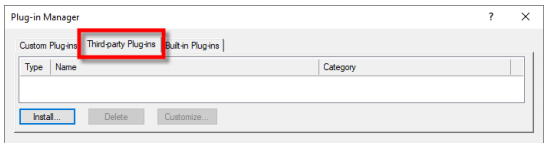
Ältere Installationsanweisungen für das Plugin sind weiter unten verfügbar.

Systemvoraussetzungen für Vectorworks

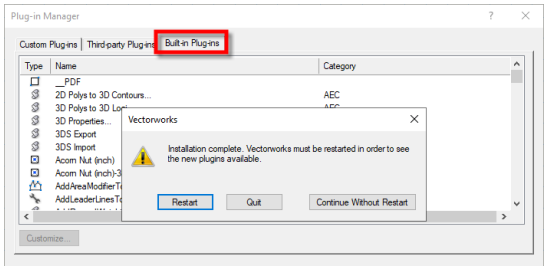
Siehe vectorworks.net/sysreq.

Vectorworks Augment3d-Plugin installieren

1. Laden Sie das entsprechende Plugin für Ihr Betriebssystem (Windows oder macOS) von etcconnect.com herunter und extrahieren Sie es. Der Ordner enthält eine Kopie dieser Anleitung und das Vectorworks Augment3d-Plugin als VWLIBRARY-Datei.
2. Öffnen Sie Vectorworks und navigieren Sie zu **Werkzeuge > Plugins > Plugin-Manager > Plugins von Drittherstellern.**

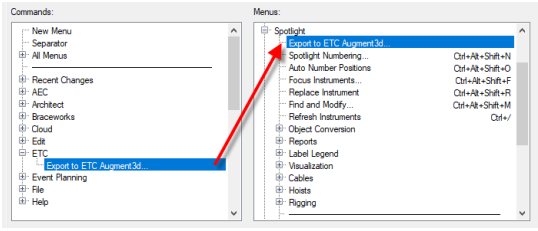


3. Wählen Sie **{Installieren}** und anschließend die in Schritt 1 heruntergeladene Plugin-Datei .vwlibrary aus.
4. Starten Sie Vectorworks neu, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Nach dem Neustart erscheint das installierte Plugin in der Registerkarte Vectorworks Plug-ins.

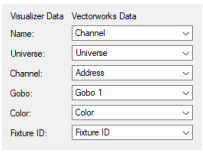


Vectorworks für die Verwendung des Augment3d-Plugins konfigurieren

1. Starten Sie Vectorworks.
2. Konfigurieren Sie Ihre Vectorworks-Arbeitsumgebung.
   a. Öffnen Sie den Editor für die Arbeitsumgebung. Navigieren Sie zu **Extras > Arbeitsumgebung > Arbeitsumgebung anpassen...**.
   b. Erweitern Sie den ETC-Knoten im Bereich Befehle:



   c. Ziehen Sie „Export Augment3d“ auf den Spotlight-Knoten.
   d. Wählen Sie **{OK}**, um den Editor für die Arbeitsumgebung zu schließen.
3. In **Vectorworks 2019** müssen Sie die Informationen zuordnen, die Sie nach Augment3d exportieren möchten. (Ab **Vectorworks 2020** ist diese Option nicht mehr verfügbar, weshalb Sie mit Schritt 4 fortfahren können.) Wenn Sie zum ersten Mal einen Export durchführen oder die Export-Voreinstellungen ändern möchten, navigieren Sie zu **Datei > Dokument Einstellungen > Spotlight...**.
   a. Wählen Sie **Daten-Mapping des Visualisierers bearbeiten** aus. Empfohlenes Mapping:



   b. Wählen Sie **{OK}**, um das Daten-Mapping-Fenster zu schließen.
4. Navigieren Sie zu **Spotlight > Export Augment3d** und befolgen Sie die Aufforderungen.

Vectorworks exportiert eine .a3d-Datei mit Ihren Informationen für den Import in Augment3d.

VORSICHT: *Layer, die Lampen enthalten, müssen in der Vectorworks-Datei sichtbar sein, um nach Augment3d exportiert werden zu können. Wenn keine Lampen zu sehen sind, werden Sie in einem Pop-up-Fenster darauf hingewiesen, dass die Datei leer ist und nicht exportiert werden kann.*

In Augment3d importieren

Augment3d-Dateien von Vectorworks können über *Mit dem Browser arbeiten (auf Seite 90)* **Datei > Importieren > Augment3d (von Vectorworks)** in Augment3d importiert werden.

Beim Importieren müssen Sie die Daten wahrscheinlich anpassen, bevor Sie fortfahren.



Optionen

Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

- **Start/Ende Kreis** – definiert einen bestimmten Bereich zu importierender Kreise
- **Überschreiben** – überschreibt die Daten in der Vorstellungsdatei, wenn aktiviert, und mergt die Daten zusammen, wenn deaktiviert Standardmäßig deaktiviert.
- **Update Gerätetypen** – aktiviert oder deaktiviert die Aktualisierung der Gerätetypen in der Vorstellungsdatei. Standardmäßig aktiviert.
- **Nur Augment3d XYZ Positionen importieren** – ermöglicht den Import nur von Augment3d-Positionsdaten. Standardmäßig deaktiviert.
- **Import nur Text/Notizen/Label/Gel** – ermöglicht den Import nur des Textes der Patch-Datenbank. Standardmäßig deaktiviert.

Zuordnen von Feldern

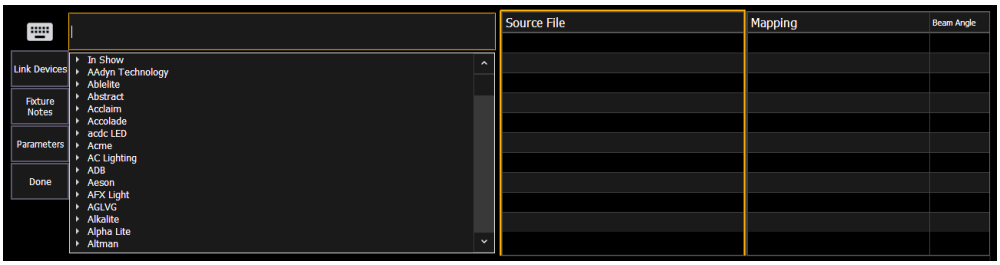
Sie können Eos-Patch-Felder den Feldern in der importierten Quelldatei zuordnen. Kreis und Adresse sind erforderlich; andere Felder können bei Bedarf ignoriert werden. Optionen lassen sich in mehreren Feldern wiederverwenden.

Adressformate

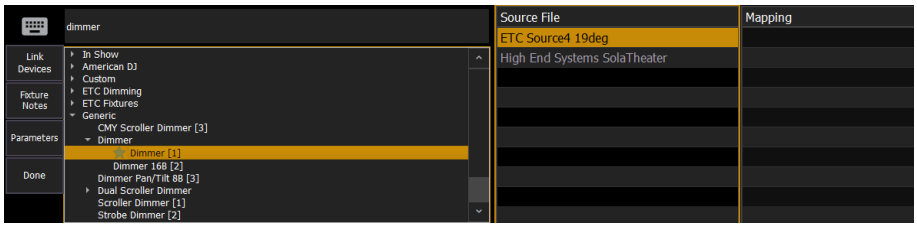
Eos kann mehrere Adressformate importieren. Beispiele für diese Formate sind **2/3**, **2.3**, **2,3**, **2-3**. Eos wandelt alle Formate in n/n um.

{Geräte zuordnen}

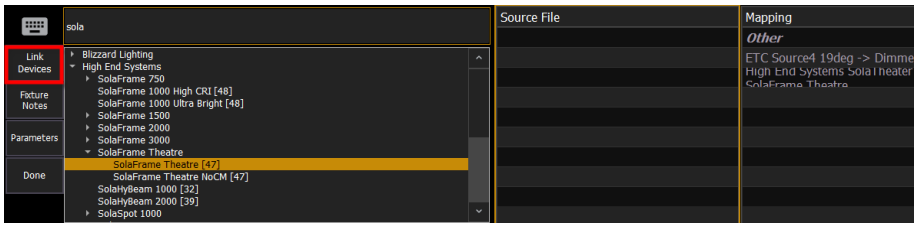
Sie können auch Geräte aus der Eos-Gerätebibliothek Geräten in der Quelldatei zuordnen



1. Wählen Sie **{Geräte zuordnen}** aus, um das Menü für die Zuordnung zu öffnen.
2. Wählen Sie ein Gerät aus der Quelldateispalte und dann dessen zugehöriges Eos-Geräteprofil aus. Es können jeweils mehrere Geräte ausgewählt werden.



3. Wählen Sie **{Geräte zuordnen}**.



4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, bis alle Geräte Geräteprofilen zugeordnet wurden. Um die Verknüpfung eines Geräts aufzuheben, wählen Sie das Gerät in der Spalte „Zuordnung“ aus und wählen dann **{Verknüpfung aufheben}**.
5. Wenn Sie fertig sind, wählen Sie **{Fertig}** und dann **{OK}** aus. Ihre Geräte und deren zugehörige Positionsinformationen erscheinen nun im Patch und Augment3d.

Chan	Address	Type	Label	Position	Orientation
1	1/1	Dimmer			
2	1/2	Dimmer			
3	1/3	Dimmer			
4	1/4	Dimmer			
11	2/1-47	SolaFrame Theatre		(-3.0504, 0.079, 6.096)	(0, 0, 0)
12	2/51-97	SolaFrame Theatre		(-1.38, -0.291, 6.096)	(0, 0, 0)
13	2/101-147	SolaFrame Theatre		(0.2903, -0.9226, 6.096)	(0, 0, 0)
14	2/151-197	SolaFrame Theatre		(1.9607, -0.291, 6.096)	(0, 0, 0)
15	2/201-247	SolaFrame Theatre		(3.631, 0.079, 6.096)	(0, 0, 0)

Gerätezuordnung und Import-Felder werden mit der Vorstellungsdatei gespeichert.

Szenerie exportieren

Das Vectorworks Augment3d-Plugin unterstützt nur den Export von Geräten.

Befolgen Sie die unten beschriebenen Schritte, wenn Sie in Ihrer Vectorworks-Datei Szenerie haben, die Sie ebenfalls exportieren möchten.

1. Blenden Sie alle Geräte im Vectorworks-Arbeitsbereich aus.
2. Zeigen Sie nur Szenerie an, die Sie exportieren möchten, und exportieren Sie diese anschließend als Collada-Datei, indem Sie **Datei > Exportieren > COLLADA exportieren (nur 3D)** auswählen.
3. Importieren Sie die Collada-Datei in Augment3d. Weitere Informationen zum Importieren von Augment3d-Objekten finden Sie im Kapitel über Augment3d in der Bedienungsanleitung der Eos-Familie.

Urheberrecht und Regulatorisches

Art-Net™ Designed by und Copyright Artistic Licence

Apex 5, 10 und 20, Apex Remote Processor, Eos Remote Interface und Windows 10-basierte Ion Xe, Ion Xe20, Ion Xe RPU, Gio@5 und Element 2

Dieses Gerät erfüllt Teil 15 der FCC-Vorschriften. Der Betrieb ist den folgenden zwei Bedingungen unterworfen: 1. Dieses Gerät darf keine schädlichen Interferenzen verursachen, und 2. Dieses Gerät muss empfangene Interferenzen aufnehmen, auch Interferenzen, die einen unerwünschten Betrieb verursachen könnten.

HINWEIS: Dieses Gerät wurde entsprechend getestet und liegt gemäß Teil 15 der FCC-Vorgaben innerhalb der Grenzwerte für ein digitales Gerät der Klasse B. Diese Grenzwerte sind so ausgelegt, dass sie einen angemessenen Schutz vor schädlichen Störungen bei Installation in Wohngebieten bieten. Dieses Gerät erzeugt und nutzt Hochfrequenzenergie und kann diese ausstrahlen. Wird das Gerät nicht in Übereinstimmung mit den Anweisungen installiert und verwendet, kann dies zu Störungen des Funkverkehrs führen. Es kann jedoch nicht garantiert werden, dass bei einer bestimmten Installation keine Störungen auftreten. Wenn dieses Gerät Störungen des Radio- oder Fernsehempfangs verursacht, was durch Aus- und Einschalten des Geräts festgestellt werden kann, wird dem Benutzer empfohlen, die Störung durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben:

- Ändern Sie die Ausrichtung oder Position der Empfangsantenne.
- Erhöhen Sie den Abstand zwischen dem Gerät und dem Empfänger.
- Schließen Sie das Gerät an eine Steckdose in einem anderen Stromkreis an, in dem der Empfänger nicht angeschlossen ist.
- Wenden Sie sich für Unterstützung an den Händler oder einen erfahrenen Radio-/Fernsehtechniker.

Enthält Modell: 9260NGW

Enthält FCC TX ID: PD99260NG

Kanada IC:1000M-9260NG

Japan

RF:003-170125

TEL:D170079003

Südkorea

MSIP-CRM-INT-9260NGW



WARNUNG: Dieses Gerät enthält eine Lithium-Batterie. Die Batterie kann bei unsachgemäßem Umgang explodieren. Die Batterie darf nicht wieder aufgeladen, auseinander genommen oder verbrannt werden.



VORSICHT: ***Das Netzkabel muss an eine geerdete Steckdose angeschlossen werden.***

Zum zusätzlichen Schutz ist eine Sicherung eingebaut. Die Nennwerte der Sicherung finden Sie auf der Rückseite Ihrer Konsole.



VORSICHT: *Um weiterhin gegen Brandrisiko geschützt zu sein, ersetzen Sie die Sicherung nur mit einer Sicherung gleichen Typs und den gleichen Nennwerten.*

VORSICHT: *Um weiterhin gegen Brandrisiko geschützt zu sein, ersetzen Sie die Sicherung nur mit einer Sicherung gleichen Typs und den gleichen Nennwerten.*

ATTENTION: *Pour ne pas compromettre la protection contre les risques d'incendie, remplacer par un fusible de même type et de mêmes caractéristiques nominales.*

ETCnomad Puck

Dieses Gerät erfüllt Teil 15 der FCC-Vorschriften. Der Betrieb ist den folgenden zwei Bedingungen unterworfen: 1. Dieses Gerät darf keine schädlichen Interferenzen verursachen, und 2. Dieses Gerät muss empfangene Interferenzen aufnehmen, auch Interferenzen, die einen unerwünschten Betrieb verursachen könnten.

HINWEIS: Dieses Gerät wurde entsprechend getestet und liegt gemäß Teil 15 der FCC-Vorgaben innerhalb der Grenzwerte für ein digitales Gerät der Klasse B. Diese Grenzwerte sind so ausgelegt, dass sie einen angemessenen Schutz vor schädlichen Störungen bei Installation in Wohngebieten bieten. Dieses Gerät erzeugt und nutzt Hochfrequenzenergie und kann diese ausstrahlen. Wird das Gerät nicht in Übereinstimmung mit den Anweisungen installiert und verwendet, kann dies zu Störungen des Funkverkehrs führen. Es kann jedoch nicht garantiert werden, dass bei einer bestimmten Installation keine Störungen auftreten. Wenn dieses Gerät Störungen des Radio- oder Fernsehempfangs verursacht, was durch Aus- und Einschalten des Geräts festgestellt werden kann, wird dem Benutzer empfohlen, die Störung durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben:

- Ändern Sie die Ausrichtung oder Position der Empfangsantenne.
- Erhöhen Sie den Abstand zwischen dem Gerät und dem Empfänger.
- Schließen Sie das Gerät an eine Steckdose in einem anderen Stromkreis an, in dem der Empfänger nicht angeschlossen ist.
- Wenden Sie sich für Unterstützung an den Händler oder einen erfahrenen Radio-/Fernsehtechniker.

Enthält Modell: AX200NGW

Enthält FCC TX ID: PD9AX200NG

Kanada IC:1000M- AX200NG

Japan

RF:003-190022

TEL:D190021003

Südkorea

R-C-INT-AX200NGW

Konzernzentrale ■ Middleton, WI, USA | +1 608 831 4116
Weltweite Standorte ■ London, Großbritannien | Rom, Italien | Holzkirchen, Deutschland | Paris, Frankreich | Hongkong | Dubai, VAE | Singapur
New York, NY | Orlando, FL | Los Angeles, CA | Austin, TX
Web etcconnect.com | **Support** support.etcconnect.com | **Kontakt** etcconnect.com/contactETC
© 2024 Electronic Theatre Controls, Inc. | Angaben zu Marken und Patenten: etcconnect.com/ip
Änderungen von Produktinformationen und Spezifikationen vorbehalten. ETC beabsichtigt, dieses Dokument in
4250M1210-3.2.1 Rev. A Freigegeben 2024-11