

Lichtsteuerung

- [Wichtige Grundkonzepte](#)
 - [Einführung und Konventionen](#)
 - [Kreise und Adressen](#)
 - [Parameter und IFCB](#)
 - [HTP und LTP](#)
 - [Tracking vs. Cue Only](#)
- [Die Konsole in der Übersicht](#)
 - [Hardware-Layout der Element 2](#)
 - [Das Tastenfeld \(Facepanel\)](#)
 - [Zentraler Informationsbereich \(CIA/ZIB\)](#)
- [Dateiverwaltung](#)
 - [Show-Files verwalten](#)
 - [Export und Druck](#)
- [System-Grundlagen & Anzeigen](#)
 - [Arbeiten mit Tabs und Rahmen](#)
 - [Live- und Blind-Modus](#)
 - [Flexichannel](#)
- [Patch \(Die Lichtanlage einrichten\)](#)
 - [Patch-Grundlagen](#)
 - [Geräte-Typen \(Profiles\)](#)
 - [Patch-Datenbank](#)
- [Manuelle Steuerung](#)
 - [Kreisanwahl und Intensität](#)
 - [Nicht-Intensitätsparameter \(NIPs\)](#)
 - [Hilfswerkzeuge](#)
 - [Fan-Funktion](#)
- [Stimmungen \(Cues\) & Playback](#)

- [Cues erstellen und speichern](#)
- [Playback Status Display \(PSD\)](#)
- [Wiedergabe und Go To Cue](#)
- [Gruppen, Paletten und Presets](#)
 - [Gruppen](#)
 - [Paletten \(IFCB\)](#)
 - [Presets](#)
- [Submaster](#)
 - [Submaster konfigurieren](#)
 - [Submaster-Seiten](#)
 - [Fader-Kontrolle \(Release\)](#)
- [Erweiterte Funktionen](#)
 - [Magic Sheets](#)
 - [Snapshots](#)
 - [Makros](#)

Wichtige Grundkonzepte

Einführung und Konventionen

- Verwendung des Handbuchs.
- Textkonventionen (z. B. Tasten in eckigen Klammern `[Enter]`, Softkeys in `{geschweiften Klammern}`).
- Das integrierte Hilfe-System der Konsole.

Diese Seite dient als Orientierungshilfe für die Arbeit mit dem System und dem Handbuch. Um Befehle und Anzeigen eindeutig zu identifizieren, nutzt die Eos-Familie spezifische Textkonventionen ■ ■.

Textkonventionen

- **[Eckige Klammern]**: Kennzeichnen physische Tasten auf dem Bedienfeld (Facepanel), wie zum Beispiel **[Live]** oder **[Enter]**.
- **{Geschweifte Klammern}**: Beziehen sich auf virtuelle Tasten am Bildschirm, wie **Softkeys** oder **Direkttasten** (z. B. **{Patch}**).
- **<Spitze Klammern>**: Markieren optionale Tasten, die für den Befehl nicht zwingend gedrückt werden müssen (z. B. **<Cue>** oder **<0>**) ■.
- **GROSSBUCHSTABEN**: Bezeichnen Tasten auf einer angeschlossenen alphanumerischen Tastatur (z. B. **STRG** oder **ALT**).
- **Kaufmännisches Und (&)**: Zeigt an, dass zwei Tasten gleichzeitig gedrückt werden müssen (z. B. **[About] & [Label]**).

Hinweissymbole

- **Hinweis**: Ergänzende, nützliche Informationen zum Text ■.
- **Vorsicht**: Warnt vor Aktionen, die zu Datenverlust oder Geräteproblemen führen könnten ■.
- **Warnung**: Weist auf Situationen hin, in denen Schäden oder Verletzungen auftreten können ■.

Das integrierte Hilfe-System Die Konsole verfügt über eine kontextsensitive Hilfe. Wenn Sie die Taste **[Help]** gedrückt halten und eine beliebige andere Taste betätigen, zeigt das System Informationen zu deren Funktion, die korrekte Syntax und Links zu relevanten Themen im Handbuch an. ■

Wichtige Grundkonzepte

Kreise und Adressen

Unterscheidung zwischen logischer Steuernummer (Kreis/Channel) und physischem Ausgang (Adresse).

Wichtige Grundkonzepte

Parameter und IFCB

Die Kategorisierung von Gerätefunktionen in Intensity, Focus, Color und Beam.

Wichtige Grundkonzepte

HTP und LTP

Regeln für die Wertermittlung bei mehreren Quellen (Highest-Takes-Precedence und Latest-Takes-Precedence).

Wichtige Grundkonzepte

Tracking vs. Cue Only

Das grundlegende Prinzip des Datenflusses innerhalb einer Sequenzliste.

Die Konsole in der Übersicht

Die Konsole in der Übersicht

Hardware-Layout der Element 2

- Bedienelemente, USB-Anschlüsse und Rückseite.
- Einschalten und Herunterfahren.

Die Konsole in der Übersicht

Das Tastenfeld (Facepanel)

- Zahlenblock, Befehlstasten und die dedizierten Zielwahltasten.

Die Konsole in der Übersicht

Zentraler Informationsbereich (CIA/ZIB)

- Der Browser, die Parameterkacheln und die Statusanzeigen.

Dateiverwaltung

Show-Files verwalten

- Speichern, Laden und Mergen von Vorstellungsdateien.

Export und Druck

- Erstellen von PDF-Reports und CSV-Exporten.

System-Grundlagen & Anzeigen

Arbeiten mit Tabs und Rahmen

- Öffnen, Schließen und Verschieben von Anzeigen.
- Navigation mit der `[Tab]`-Taste.

Live- und Blind-Modus

- Unterschied zwischen aktiver Bühnenausgabe (Live) und dem Editor (Blind)
 - Werte in Blind wird nicht ausgegeben -> überarbeiten
- Farbcodes der Werte
 - Blau: Intensität ist gestiegen oder ein Parameter hat einen neuen Änderungsbefehl.
 - Grün: Intensität ist gesunken oder der Kreis wurde für eine spätere Stimmung vorbereitet (Mark).
 - Magenta: Wert ist unverändert aus der vorherigen Stimmung übernommen (Tracking).
 - Weiß: Der Wert ist geblockt (Tracking-Stopp). Unterstrichenes Weiß bedeutet Autoblock.
 - Gelb: Der Wert wird aktuell von einem Submaster gesteuert.
 - Rot (hell): Manueller Wert, der noch nicht gespeichert wurde.
 - Rot (dunkel): Manueller Wert eines anderen Benutzers im Netzwerk.
 - Grau: Standardwert (Homewert) oder freie Daten ohne aktive Steuerung.
 - Orange: Werte, die sich im Staging-Modus (Vorschau) befinden.
 - Pink: Werte, die durch eine Augment3d-Zone überschrieben werden.

Flexichannel

- Anpassen der Kreisansicht
 - Komplettes Universum
 - Gepatcht
 - Geänderte Werte
 - in Vorstellung (alle in Cues oder Submaster gespeicherten Werte)
 - Aktive (was geht live raus)
 - Benutzte (Submaster + aktueller und nächster Cue)
 - Angewählte (nur angewählte, sonst alles - evtl. buggy)
- Im Live-Betrieb meist benutzt
 - Aktive (programmieren)
 - in Vorstellung (im Live-Betrieb)

Patch (Die Lichtanlage einrichten)

Patch (Die Lichtanlage einrichten)

Patch-Grundlagen

- Der automatische 1-zu-1-Patch bei neuen Shows.
 - meist unsinnig, lieber mit Fixture Definitions
- Zuweisen von DMX-Adressen zu Kreisen
 - Fixtures auswählen: über Typ
 - [at] - dann Adresse eingeben

Patch (Die Lichtanlage einrichten)

Geräte-Typen (Profiles)

- Auswählen von Lampentypen aus der Bibliothek.
- Umgang mit Multizellengeräten
 - Modes über Unterauswahl

Patch (Die Lichtanlage einrichten)

Patch-Datenbank

- Hinzufügen von Notizen, Stichworten und Textfeldern für die Suche.
 - Nutzen fragwürdig

Manuelle Steuerung

Kreisanwahl und Intensität

- Einzelanwahl, Bereiche () und Abwählen ().
- Einstellen der Helligkeit über das Tastenfeld oder das Helligkeitsrad.

Nicht-Intensitätsparameter (NIPs)

- Steuerung von Farbe, Position und Beam über die Parameterkacheln im ZIB.
- Die Funktion der Taste .

Hilfswerkzeuge

- [Sneak] : Weiches Zurücksetzen von Werten.
- [Rem Dim] : Isolieren von Kreisen durch Dunkelschalten der restlichen Bühne.
- Highlight und Lowlight zur Identifikation von Scheinwerfern.

Fan-Funktion

- Auffächern von Werten über mehrere Kreise.

Stimmungen (Cues) & Playback

Cues erstellen und speichern

- Verwendung von `[Record]` und `[Record Only]`.
 - Record: kompletter Dump
 - Record Only: nur die letzten Veränderungen
- Arbeiten mit einer einzelnen Sequenzliste (Element 2 Standard).

Playback Status Display (PSD)

- Lesen der Cueliste und Bedeutung der Flags (M, B, A, P, R).
- Fade-Zeiten ändern
 - **[CUE], [TIME], Wert**
- Fade-Zeiten ändern
 - **[CUE], [TIME] [ENTER]**
- **zusätzliche Fade-Zeit für Kreis**
 - **Nummer des Kreises, [TIME], Wert, dann in Cue speichern [RECORD] [ENTER] [ENTER] -**
> Markierung kleines t oder +
 - **Löschen: Nummer des Kreises, [TIME], [ENTER]**

Wiedergabe und Go To Cue

- Bedienung des Haupt-Faderpaars ([Go], [Stop/Back])
 - Belegung über Tab "Fader-Konfig"
 - Int (i-Master) aktivieren
 - Master-Fader besser gar nicht belegen, Fehlerquelle
- Direktes Anfahren von Cues mit [Go To Cue] Nummer
- Aus allen Cues raus [Go To Cue] [Out]

Gruppen, Paletten und Presets

Gruppen

- Speichern und Aufrufen von Kreisauswahlen.

Paletten (IFCB)

- Erstellen von Referenzwerten für Focus, Color und Beam.

Presets

- Kombinierte Speicherziele für alle Parameterkategorien.

Submaster

Submaster konfigurieren

- Speichern von Inhalten auf Fader
 - Kreis auswählen, Record, Button am Fader
- Unterschiede Modus additiven und inhibitiven Submastern
 - Additiv
 - zusätzlich zum aktiven Wert
 - Inhibitiv (kaum gebraucht)
 - Effect (kaum gebraucht)

Submaster-Seiten

- Umschalten der Fader-Belegung über den Softkey `{Sub Seiten}`.

Fader-Kontrolle (Release)

- Verwenden des Menüs `{Fader Kontrolle}`, um Fader zu leeren oder Effekte zu stoppen.

Erweiterte Funktionen

Magic Sheets

- Einrichten grafischer Steuerbeflächen.

Snapshots

- Speichern und Aufrufen von Monitor-Layouts.

Makros

- Aufzeichnen und Automatisieren von Tastenabfolgen.