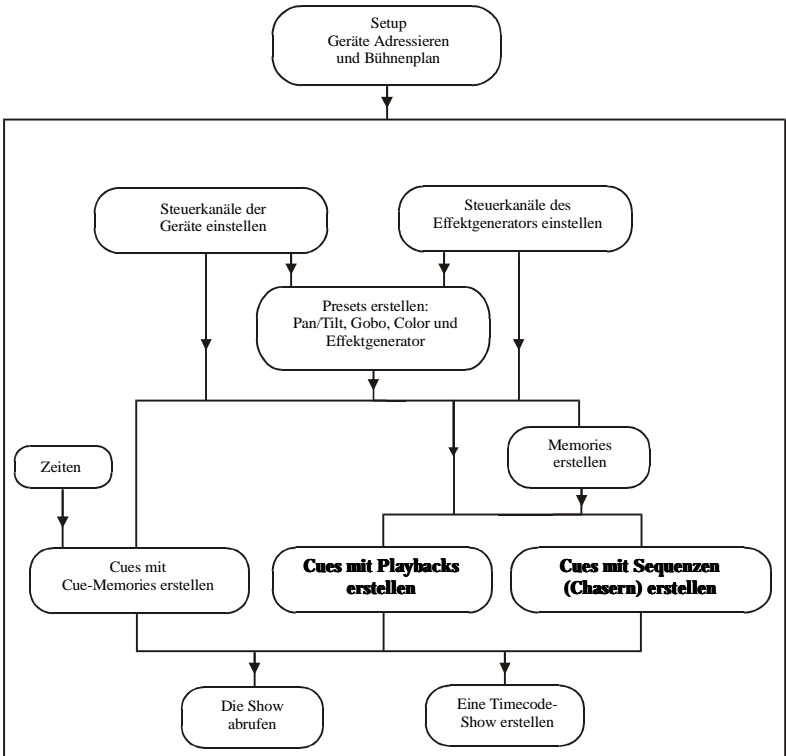
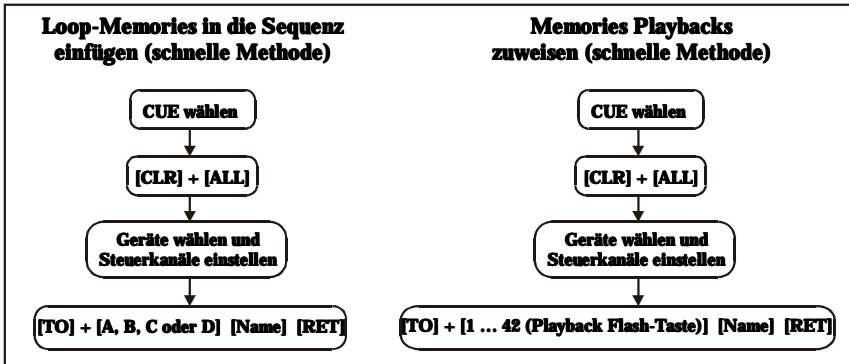
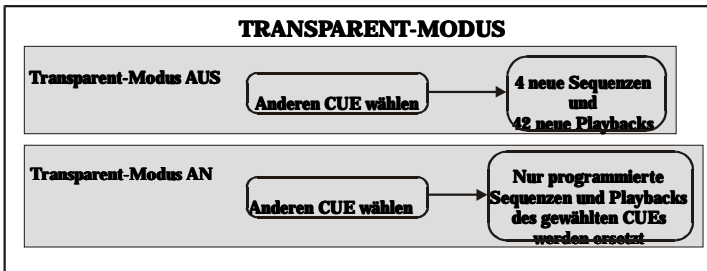
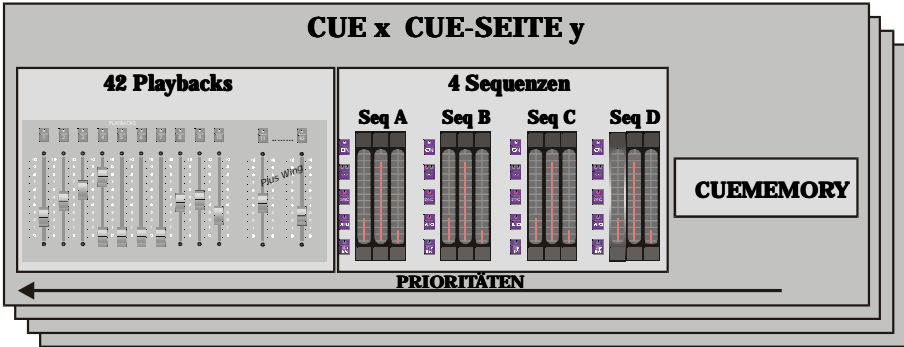


SEQUENZEN / PLAYBACKS





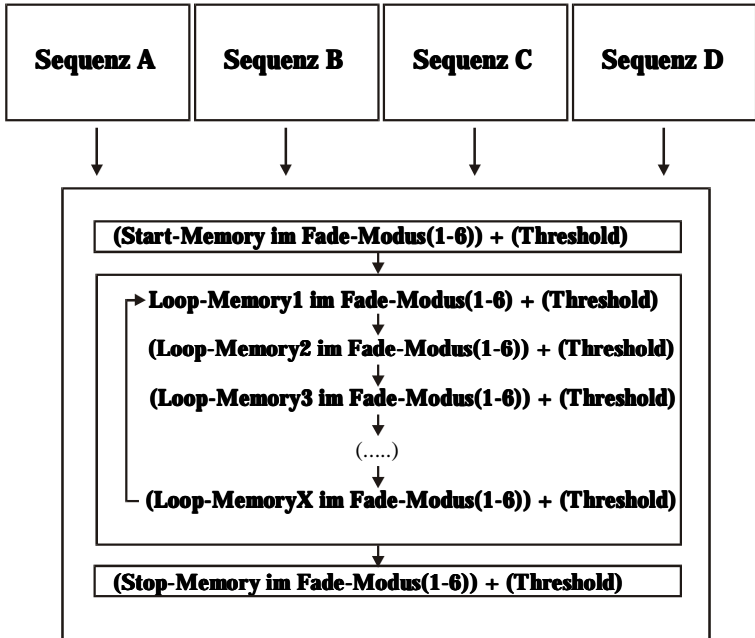
12.1. EINFÜHRUNG SEQUENZEN

Sequenzen sind nichts anderes als Chaser. Jeder Cue kann aus einem Cuememory, 4 Sequenzen und 42 Playbacks bestehen. Die Sequenzen sind mit A, B, C und D nummeriert. Da der Controller 16 Seiten zu 70 Cues und ihren Untercues verwalten kann, können 44800 Sequenzen programmiert werden.

Ein Sequenz kann aus

- Einem Start-Memory (optional)
- Loop-Memories (max. 100)
- Einem Stop-Memory

bestehen.



Sequenzen können mit anderen Cues verknüpft werden. Jede Sequenz hat ihre eigenen Überblend (Fade)- und Warte (Wait)- Zeiten.

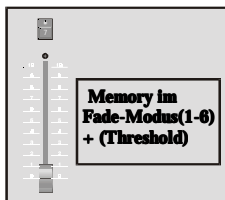
Jede Sequenz kann einzeln gestartet / angehalten werden. Die Loop-Memories können vorwärts, rückwärts, hin und her (vorwärts und rückwärts) oder zufällig ablaufen.

Sequenzen können miteinander synchronisiert werden.

Sequenzen können automatisch, manuell oder halbautomatisch getriggert werden.

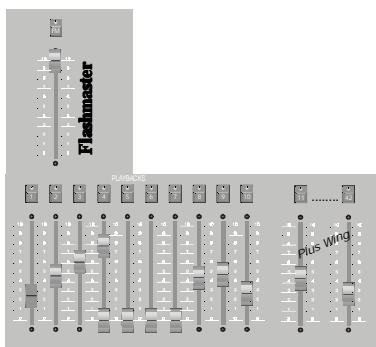
12.2. EINFÜHRUNG PLAYBACKS

Ein Playback besteht aus einem Memory. Der Memory kann mit einem Analog-Fader manuell ein- und ausgeblendet oder mit der Playback Flash-Taste schlagartig ein- und ausgeschaltet werden. Da der Controller 16 Seiten zu 70 Cues und ihren Untercues mit jeweils 42 Playbacks verwalten kann, können Sie maximal 470000 Playbacks programmieren.



Ein Playback enthält eine Szene, die mit dem Analog-Fader von 0% bis 100% eingeblendet werden kann. Dem Memory können ein Treshold und 6 verschiedene Fade-Modi zugewiesen werden.

Jeder Playback hat eine Flash-Taste, die zum Einblenden oder schlagartigen Einschalten der Szene dient. Der maximale Flash-Wert hängt von der Stellung des Flash-Masters ab.



Es gibt 3 verschiedene Flash-Modi:

- Flash:** Beim Drücken der Flash-Taste wird die Playback-Szene eingeblendet. Beim Loslassen der Taste wird sie wieder ausgeblendet.
- Toggle:** Durch Drücken der Flash-Taste wird die Playback-Szene eingeblendet. Um die Szene auszublenden, muss die Flash-Taste erneut gedrückt werden.
- Kill:** Wenn sich 2 Playbacks des selben Cues im Kill-Modus befinden, bewirkt die Aktivierung der einen Flash-Taste die Deaktivierung bzw. das Ausblenden des anderen Playbacks. Beide Playbacks müssen in einem Cue programmiert sein.

Den Flash-Tasten können Ein- und Ausblendzeiten zugewiesen werden.

12.3. PRIORITÄTEN

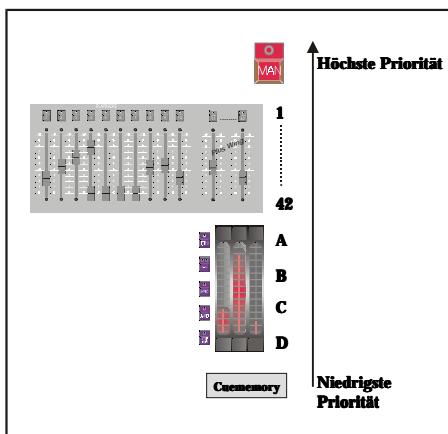
SEHR WICHTIG: Wenn ein Steuerkanal in einem aktiven Cuememory, einer aktiven Sequenz, einem aktiven Playback und im Manual-Modus verwendet wird und der Steuerkanal kein Dimmerkanal ist, tritt die Prioritätsregel in Kraft. Das Cuememory hat die niedrigste Priorität, dann folgen die Sequenzen D, C, B und A, schließlich die Playbacks 42, 41, ... 1. Der Manual-Modus hat die höchste Priorität.

BEISPIEL

Angenommen, die Pan/Tilt-Kanäle des ersten MAC 600 werden in einem Cuememory und den Sequenzen D, C, B und A verwendet. Das Cue-Fading ist aktiv und alle Sequenzen sind gestartet. In diesem Fall beziehen die Pan/Tilt-Kanäle ihre Werte von Sequenz A, weil Sequenz A die höchste aktive Priorität hat.

Die Prioritätsregeln gelten nur, wenn:

- Der selbe Steuerkanal verwendet wird.
- Der Kanal kein Dimmerkanal ist und
- Der Steuerkanal von mehreren Funktionen (Cuememory, Sequenzen, Playbacks, Manual) angesprochen wird.



Ein Dimmerkanal folgt dem HTP-Prinzip, d.h. wenn der Steuerkanal ein Dimmerkanal ist, wird der Wert der Funktion gesendet, die den höchsten Wert enthält. Wenn, z.B. ein Cuememory den Dimmerkanal auf den Wert 80% setzt und Playback 1 den selben Kanal auf 40% setzt, wird der Wert 80% gesendet. Die Prioritätsregel für Dimmerkanäle kann in den Modi 5 oder 6 umgangen werden,

12.4. SEQUENZEN MEMORIES HINZUFÜGEN (SCHNELLE METHODE)

Wenn Sie zum ersten Mal mit dem Case arbeiten zeigen wir Ihnen hier eine schnelle Methode, Memories zu erstellen und gleichzeitig in eine Sequenz einzufügen:

[Cue auswählen][In den Gerätemodus wechseln][Steuerkanäle einstellen und nicht benötigte Kanalwerte löschen][TO]+[A oder B oder C oder D][Memoryname eingeben][RET]

Schritt 1 : Wählen Sie als Erstes den Cue aus, in dem die Sequenz erstellt werden soll.

Schritt 2: Wechseln Sie in den Gerätemodus. Hier kann es sinnvoll sein, das Fenster „Digital Memory Values“ zu öffnen.

Schritt 3: Wie bei Cuememories sollten Sie alle Kanalwerte löschen (Doppelklick [CLEAR]) und dann erst die Steuerkanäle einstellen.

Schritt 4: Drücken Sie [TO] zusammen mit einer der Sequenz-Tasten [A], [B], [C] oder [D]

Schritt 5: Wenn Sie in den Startoptionen (siehe SETUP) die Option „AUTOMATIC MEMORYNAME“ aktiviert haben, werden Sie automatisch nach einer Bezeichnung für die Szene gefragt.

Schritt 6: Speichern Sie die Szene mit [RET].

Die Szenen werden ab der Speichernummer gespeichert, die Sie in den Startoptionen (Option „AUTOMATIC SEQUENCE-MEMORIES FROM ...“) angegeben haben.

Hinweis: Memories, die auf diese schnelle Weise Sequenzen zugeordnet werden, sind immer Loop-Memories. Sie werden immer angefügt und niemals eingefügt. Die Szenen befinden sich immer im Fade-Modus 1. Wenn Sie Start- oder Stop-Memories, Thresholds oder Fade-Modi erstellen oder zuweisen möchten, muss die Sequenz geändert werden (siehe „Sequenzen ändern“).

12.5. PLAYBACKS MEMORIES HINZUFÜGEN (SCHNELLE METHODE)

Wenn Sie zum ersten Mal mit dem Case arbeiten zeigen wir Ihnen hier eine schnelle Methode, Memories zu erstellen und gleichzeitig einem Playback zuzuordnen:

[Cue auswählen][In den Gerätemodus wechseln][Steuerkanäle einstellen und nicht benötigte Kanalwerte löschen][TO]+[Playback-Taste 1...42][Memoryname eingeben][RET]

Die Vorgehensweise ist die selbe wie bei Sequenzen mit dem Unterschied, dass ein Playback nur eine Szenen enthalten kann.

Die Szenen werden ab der Speichernummer gespeichert, die Sie in den Startoptionen (Option „AUTOMATIC PLAYBACK-MEMORIES FROM ...“) angegeben haben.

Hinweis: Memories, die auf diese schnelle Weise Playbacks zugeordnet werden, befinden sich immer im Fade-Modus 1. Wenn Sie andere Thresholds oder Fade-Modi zuweisen möchten, muss der Playback geändert werden (siehe „Playbacks ändern“).

12.6. {PROFI} SEQUENZEN ÄNDERN



[Cue auswählen][EDIT]+[A oder B oder C oder D]

Um Sequenzen Memories zuzuweisen, muss zuerst ein Cue gewählt werden. Um eine der Sequenzen des ausgewählten Cues zu öffnen, Drücken Sie [EDIT] zusammen mit einer Sequenz-Taste [A], [B], [C] oder [D].

Dadurch wird folgendes Fenster geöffnet:

| SEQ-D PG 1-CUE 41.0 SEQ EXAMPLE 1 | | | | |
|-----------------------------------|--------------|---------------|-------------|--------------|
| MEMORIES | PROG. | MEMORIES | THRESHOLDS | MODE |
| 3000 | | | | |
| 3001 | PRO918 | PT1 | | |
| 3002 | PRO918 | PT | | |
| 3003 | PRO918 | PT | | |
| 3004 | PRO918 | PT | | |
| 3005 | PRO918 | PT | | |
| L O O P | 1 | 3001 | PRO918 PT 1 | 0 DISABLED 1 |
| | 2 | 3002 | PRO918 PT | 0 DISABLED 1 |
| | 3 | 3003 | PRO918 PT | 0 DISABLED 1 |
| | 4 | 3004 | PRO918 PT | 0 DISABLED 1 |
| 3006 | | | | |
| 3007 | | | | |
| 3008 | | | | |
| 3009 | | | | |
| 3010 | | | | |
| 3011 | | | | |
| 3012 | | | | |
| 3013 | | | | |
| 3014 | | | | |
| 3015 | | | | |
| | STOP | 3005 | PRO918 PT | 0 DISABLED 1 |
| | LINK | NO CUE LINKED | | |
| | LOOP-COUNTER | DELAY-LIBRARY | | |
| | INFINITE | 0 DISABLED | | |

Die Sequenznummer, Cue-Seite und Cue-Nummer werden in der oberen Zeile des Fensters angezeigt (hier: Sequenz D der Cue 1 auf Cue-Seite 1). In der linken Spalte sind die Szenen mit ihren Bezeichnungen aufgelistet (Szenen, denen keine Bezeichnung gegeben wurde, sind mit einem * markiert).

Rechts ist der Inhalt der Sequenz dargestellt:

- START:** Das Start-Memory. Sie müssen der Sequenz kein Start-Memory zuweisen. Das Start-Memory wird nur einmal beim Aufruf der Sequenz ausgeführt.
- LOOP:** Eine Sequenz kann aus maximal 100 Loop-Memories bestehen. Jede Szene kann über eigene Thresholds und einen der 6 Fade-Modi verfügen.
- STOP:** Wenn die Sequenz mit einem anderen Cue verknüpft ist, kann ein Stop-Memory ausgeführt werden. Ein Stop-Memory wird nur einmal beim Stoppen der Sequenz ausgeführt und ist optional.
- LINK:** Die Sequenz kann nach einer gewissen Schleifenanzahl einen anderen Cue aufrufen. Achtung, Sie müssen eine endliche Schleifenanzahl angeben, da der Cue sonst niemals aufgerufen wird.
- LOOP COUNTER:** Die Anzahl der Schleifen, die ausgeführt werden. Als Voreinstellung ist der Wert auf unendlich gesetzt, die Sequenz wird also ausgeführt, bis sie angehalten oder ein anderer Cue aufgerufen wird. Wenn Sie einen endlichen Wert angeben, ruft die Sequenz das Stop-Memory auf, wenn die entsprechende Schleifenanzahl ausgeführt wurde. Nach dem Stop-Memory wird „Memory 0“ aufgerufen, wenn die Sequenz nicht mit einem Cue verknüpft wurde. Memory 0 ist eine leere Szene, die nichts ändert.

[2] oder [8]

Mit diesen Tasten markieren Sie die Positionen Start-Memory, Loop-Memories und Stop-Memory rechts im Fenster.

[GET][Nummer auf dem Keypad][RET] oder [LAST] oder [NEXT]

Ruft programmierte Szenen auf. Die aktive Szene wird markiert.

[ADD] oder [INS]

Fügt die markierte Szene an oder ein. Abhängig von der markierten Position rechts wird die Szene als Start-, Loop- oder Stop-Memory eingefügt.

[CLR]

Entfernt die markierte Szene aus der Sequenz (rechte Fensterseite). Die Szene selbst wird nicht gelöscht.

[TRESH. LIB.] + [1...70]

Weist der Szene, die rechts im Fenster markiert ist, einen von 70 Thresholds zu (siehe „Szenenspeicher“).

Hinweis: Es gibt noch eine andere Methode, um Sequenzen Loop-Memories zuzuweisen:

[Szene aufrufen [GET] [Nummer auf Keypad]][EDIT][[A, B, C oder D][A, B, C oder D] (Doppelklick)]

{PROFI} Fade-Modi

Im Kapitel Cuetimings haben wir bereits die Fade-Modi erwähnt:

- Mode 1: Only fade permission: Die Grundeinstellung. Kanäle, die überblenden dürfen, blenden über, alle anderen Kanäle schalten schnell auf den neuen Wert um.
- Mode 2: Fade all channels: Alle Kanäle können überblenden. Die Einstellungen der Bibliothek werden ignoriert.
- Mode 3: No fading: Alle Kanäle schalten.
- Mode 4: wie Modus 3, wenn dieser Modus in Sequenzen verwendet wird (siehe Playbacks und Sequenzen) unterscheidet sich Modus 4 von Modus 3.
- Mode 5: LTP-dimmers fade. Normalerweise folgt ein Dimmer dem HTP-Prinzip (Highest Takes Precedence, der höhere Wert gewinnt) (siehe Einführung in die Programmierung). In Modus 5 verhalten sich Dimmerkanäle wie alle anderen Kanäle.
- Mode 6: LTP-dimmers fade but bump mode for all other channels. Modus 6 ist eine Kombination aus Modus 5 und Modus 3. Achtung, THRESHOLDS verhalten sich in diesem Modus unterschiedlich (siehe Fade-Modi bei Playbacks). Alle Nicht-Dimmerkanäle springen sofort auf ihre Endwerte, während Dimmerkanäle überblenden.

[MODE]

Die Taste ***[MODE]*** ändert den Fade-Modus des rechts markierten Memories.

{PROFI} Cues verknüpfen

Wenn eine Sequenz eine endliche Schleifenzahl hat, kann sie eine andere Sequenz aufrufen.

[LINK] [1...16] [1...70] [RET]

um die Sequenz mit einem anderen Cue zu verknüpfen. Die Sequenz wird mit einer anderen Sequenz verknüpft, da sich die verknüpfte Sequenz aber in einem anderen Cue befindet, wird der andere Cue aktiviert.

Die verknüpfte Sequenz wird nur aufgerufen, wenn die aufrufende Sequenz eine endliche Schleifenzahl hat.

[LOOP]+[2] oder [8]

um die Anzahl der Schleifen einzustellen. Drücken Sie ***[LOOP]*** zusammen mit einer der Pfeiltasten. Die Schleifenzahl kann zwischen 1 und 1000 oder unendlich liegen.

{PROFI} Speichern einer geänderten Sequenz

[A] oder [B] oder [C] oder [D]

Nachdem alle Einstellungen der Sequenz vorgenommen wurden, drücken Sie die Sequenztaaste, mit der Sie die Sequenz geöffnet haben (A, B, C oder D) nochmal.

Sequenzfunktionen

Sequenzen haben ihre eigenen Überblend- und Wartezeiten. Sie können gestartet und angehalten werden. Die können miteinander synchronisiert werden und bieten verschiedene Triggermöglichkeiten (automatisch, manuell und halbautomatisch).

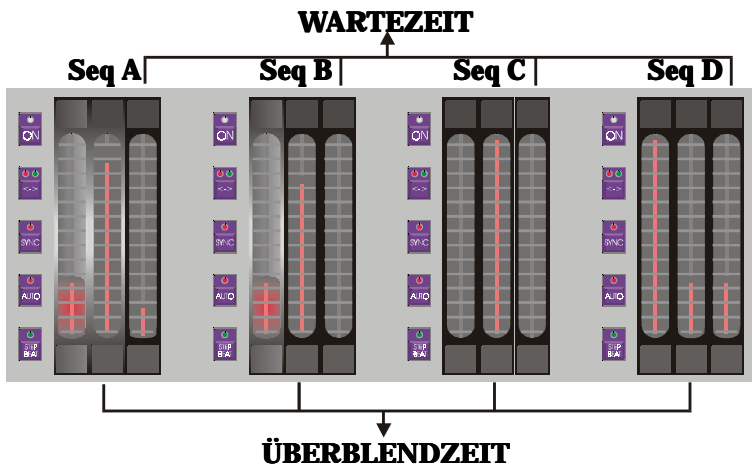
[Sequenz A, B, C oder D auswählen] [FADE FIG] [Mit Trackerball einstellen]

Die Überblendzeit ist für alle Memories der Sequenz gültig.

[Sequenz A, B, C oder D] [WAIT DELAY] [Mit Trackerball einstellen]

Die Wartezeit ist für alle Memories der Sequenz gültig. Sie ist die Wartezeit zwischen zwei Überblendungen von Loop-Memories.

Pro 2 oder Pro 2+ Controller ermöglichen den direkten Zugriff auf die Überblend- und Wartezeiten der 4 Sequenzen. Mit den Faderbelts können die Wartezeiten sofort ohne vorherige Auswahl der Sequenz eingestellt werden.



[Sequenz A, B, C oder D auswählen] [ON]

Nur für Pro 2 oder Pro 2+ **[ON]**

[ON] startet oder stoppt die Sequenz. Pro 2 und Pro 2+ Controller ermöglichen direkten Zugriff.

[Sequenz A, B, C oder D] [«]

Nur für Pro 2 oder Pro 2+ **[«]**

Die Loop-Memories können

- Vorwärts (grüne LED)
- Rückwärts (rote LED)
- Hin und Her (beide LEDs an)
- Zufällig (beide LEDs aus)

ablaufen.

[Sequenz A, B, C oder D] [SYNC]

Nur für Pro 2 oder Pro 2+ **[SYNC]**

Zwei oder mehr Sequenzen können miteinander synchronisiert werden. Die Synchronisierung wird mit **[SYNC]** für alle Sequenzen, die synchron laufen sollen, aktiviert. Synchronisierte Sequenzen warten aufeinander.

[Sequenz A, B, C oder D] [AUTO]

Nur für Pro 2 oder Pro 2+ **[AUTO]**

Sequenzen können individuell getriggert werden:

- Automatisch (LED an), die Memories werden mit der gespeicherten Überblend- und Wartezeit aufgerufen.
- Manuell (LED aus), wenn ein Loop-Memory eingeblendet wurde, wartet die Sequenz auf einen Triggerimpuls, der mit **[STEP BEAT]** gegeben wird. Das nächste Loop-Memory wird aufgerufen.
- Halbautomatisch (LED blinkt). Dies ist ein besonderer Modus. Der Controller „lernt“ den Takt. Drücken Sie **[STEP BEAT]** dreimal zum Takt der Musik, um dem Controller die gewünschte Geschwindigkeit zu lernen. Die Sequenz läuft jetzt automatisch mit dieser Zeit.

Hinweis: Wenn sich mehrere Sequenzen im manuellen Modus befinden und gleichzeitig getriggert werden sollen, verwenden Sie **[RET]** als Triggertaste.

[Cue auswählen] [Sequenz(en) einstellen] [STORE]

Die Überblend- und Wartezeiten sowie die Sequenzfunktionen (ein/aus, Richtung, sync und Trigger) können pro Cue gespeichert werden. Wählen Sie den Cue, stellen Sie die Sequenzen ein und drücken Sie **[STORE]**.

12.7. {PROFI} PLAYBACKS ÄNDERN

Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Szene einem Playback zuzuweisen:

[Cue auswählen] [Memory aufrufen] [EDIT] + [[Playback Flash-Taste] [Playback Flash-Taste] (Doppelklick)]

Bei Verwendung dieser Methode wird die Szene jedoch nicht automatisch gespeichert. Da ein Playback Bestandteil eines Cues ist, muss der Cue ausgewählt werden. Eine Szene muss aufgerufen und dem Playback zugeordnet werden.

[Cue auswählen] [EDIT] + [Playback Flash-Taste]

Andererseits muss der Playback geändert werden, wenn die Playback-Szene einen Treshold oder einen anderen Fade-Modus benötigt. Es wird ein Fenster ähnlich dem Sequenzfenster geöffnet:

| MEMORIES | | PROG. | MEMORIES | THRESHOLDS | MODE | | |
|----------|------------|-------|----------|---------------|-------|----------|---|
| 3 | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | |
| 10 | DIMMERS 60 | DATA | 10 | DIMMERS 60 | 0 | DISABLED | 1 |
| 11 | DIMMERS 91 | | | | | | |
| 12 | DIMMERS 30 | | | | | | |
| 13 | DIMMERS 25 | | | FADE-IN TIME | 0 min | 2.0 sec. | |
| 14 | | | | | | | |
| 15 | | | | FADE-OUT TIME | 0 min | 4.0 sec. | |
| 16 | | | | | | | |
| 17 | | | | FLASH-MODE | KILL | | |
| 18 | | | | | | | |

Mit **[GET] [Memory-Nummer] [RET]** oder mit **[LAST]** und **[NEXT]** wird ein Memory aufgerufen und mit **[ADD]** oder **[INS]** dem Playback (rechte Seite) zugewiesen. Die Tasten **[ADD]** und **[INS]** bewirken das selbe, da einem Playback nur eine Szene zugewiesen werden kann.

[2] oder [8]

um eine Position in der rechten Spalte zu markieren.

[EDIT] [[0-9] [@] (Keypad)] [RET]

Wir haben bereits die Playback Flash-Tasten erwähnt. Bei Aufruf eines Playbacks mit seiner Flash-Taste können Sie eine Ein- und Ausblendzeit angeben. Zusätzlich kann der Flash-Modus (Flash, Toggle, Kill) gewählt werden. Markieren Sie die Timer-Positionen mit den Pfeiltasten und geben Sie die gewünschte Zeit über das Keypad ein. Markieren Sie den Flash-Modus und stellen Sie ihn mit **[EDIT]** wie gewünscht ein.

Pro1+, Pro2+ Controller oder ein zusätzliches Playback Wing, bieten eine einfachere Möglichkeit die Zeiten oder den Flash-Modus zu ändern:



[FLASH] oder [TOGGLE] oder [KILL] + [Playback Flash-Taste(n)]

ändert den Flash-Modus der Playbacks sofort.

[FLASH] oder [TOGGLE] oder [KILL] + [ALL (+ Wing)]

Versetzt alle Playbacks des aktiven (!!!) Cues in den gewählten Modus.

Playback-Fenster und Anzeigemodi

[STAGE]

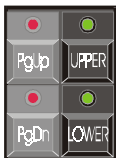
Erinnerung: **[STAGE]** wechselt die Ansicht zwischen Bühnenlayout und Playback-Übersicht. Es gibt jetzt drei verschiedene Anzeigemodi (auf dem Bildschirm und den Displays des Playback Wings):

- Memory-Nummer + Cue-Nummern der Playback-Szene
- Memory-Bezeichnung der Playback-Szene
- Flash-Modus der Playback-Szene

Bei geöffneter Playback-Übersicht wechselt **[PgUp]** oder **[PgDn]** zwischen den verschiedenen Anzeigemodi.

Hinweise: In älteren Software-Versionen wurde die Playback-Übersicht mit [VALUES] geöffnet.

Die 4 Displays des Playback Wings zeigen den Inhalt der Playbacks immer an.



[PgUp] oder **[PgDn]**

um die Ansichten zu wechseln.

[UPPER] oder **[LOWER]**

Um den Inhalt der oberen oder unteren 16 Playbacks anzuzeigen.

Memories in Playbacks

Wir haben bereits mehrfach bemerkt, dass in Memories nicht alle Steuerkanäle gespeichert werden müssen. Wenn ein Memory z.B. nur Dimmerwerte enthält, kann dieser Memory in einem Playback als zusätzlicher Submaster verwendet werden. Wenn der Effektgenerator in einem Memory gespeichert wurde, ist es z.B. möglich, nur die Geschwindigkeitsparameter des Pan/Tilt-Generators oder die X- und Y-Auslenkung zu speichern. Wenn Sie solche Memories in Playbacks verwenden, können die Geschwindigkeiten und Auslenkungen sofort angepasst werden. In diesem Fall müssen Sie ein Cuememory erstellen, das die entsprechenden Werte des Effektgenerators auf „0“ stellt. Da ein Playback höhere Priorität hat, werden dessen Werte gesendet.

Cue-Memory mit Werten für den Effektgenerator Pan/Tilt aber Pan/Tilt-Geschwindigkeit 0

Playback mit einem Memory, das nur einen Wert für den Effektgenerator enthält: Pan/Tilt-Geschwindigkeit X

Der Playback steuert die Geschwindigkeit zwischen 0 und X weil der Playback eine höhere Priorität als das Cuememory hat.

Wenn Sie einem Playback eine vollständig programmierte Szene zuweisen, können Sie komplette Lichtstimmungen einziehen. Beachten Sie jedoch die Prioritäten.

{PROFI} Fade-Modi der Playbacks

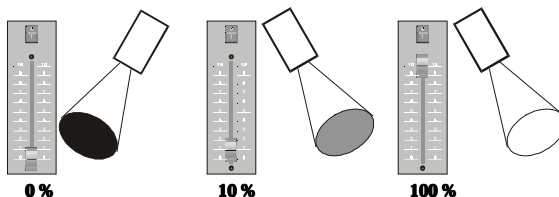
Wie bei Sequenzen und Cuememories können auch Playbacks 6 verschiedene Fade-Modi zugewiesen werden (beachten Sie hier besonders Modus 6!):

- Mode 1: Only fade permission: Die Grundeinstellung. Kanäle, die überblenden dürfen, blenden über, alle anderen Kanäle schalten schnell auf den neuen Wert um.
- Mode 2: Fade all channels: Alle Kanäle können überblenden. Die Einstellungen der Bibliothek werden ignoriert.
- Mode 3: No fading: Alle Kanäle schalten.
- Mode 4: wie Modus 3, wenn dieser Modus in Sequenzen verwendet wird (siehe Playbacks und Sequenzen) unterscheidet sich Modus 4 von Modus 3.
- Mode 5: LTP-dimmers fade. Normalerweise folgt ein Dimmer dem HTP-Prinzip (Highest Takes Precedence, der höhere Wert gewinnt) (siehe Einführung in die Programmierung). In Modus 5 verhalten sich Dimmerkanäle wie alle anderen Kanäle.
- Mode 6: LTP-dimmers fade but bump mode for all other channels. Modus 6 ist eine Kombination aus Modus 5 und Modus 3. In diesem Modus schalten Nicht-Dimmerkanäle sofort auf ihre Endwerte, sobald die Überblendung beginnt. Dimmerkanäle blenden normal ein / aus. Wenn dem Memory ein Threshold zugewiesen wurde, reagiert der Threshold invertiert für Nicht-Dimmerkanäle. Die Dimmerkanäle beginnen mit der Überblendung wie im Threshold angegeben, aber Nicht-Dimmerkanäle überblenden, bis der entsprechende Threshold-Wert erreicht wird. Dieser Modus arbeitet nur dann wie beschrieben, wenn die Dimmerkanäle der entsprechenden Geräte in allen anderen Playbacks, aktiven Sequenzen oder dem Cuememory geschlossen sind. Andernfalls wird der Modus auf Modi 1 + 5 gesplittet.

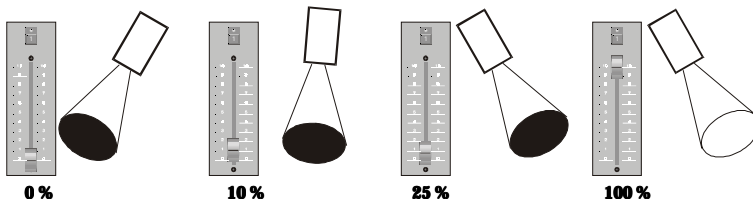
BEISPIEL

Um eine (komplette) Szene einzublenden, wird ein vollständig programmiertes Memory mit den Maximal-Dimmerwerten verwendet. Wenn in Modus 6 kein Treshold für dieses Memory verwendet wird, springen alle Kanalwerte (auch Pan/Tilt) mit Ausnahme der Dimmerkanäle sofort auf ihre Endwerte, sobald der Playback auch nur minimal geöffnet wird. Wenn dem Memory jedoch ein Treshold mit 25% auf allen Kanälen zugeordnet wird, überblenden alle Kanäle, bis der Playback zu 25% geöffnet ist. Jetzt beginnen die Dimmer einzublenden (Achtung, die Dimmer dürfen in anderen Funktionen wie Playbacks, Sequenzen, Cuememories oder dem Manual-Modus nicht geöffnet sein).

Modus 6 ohne Treshold



Modus 6 mit dem Thresholdwert 25% auf allen Kanälen



12.8. {PROFI} TRANSPARENT-MODUS

Wenn Cues programmiert wurden, können wir in 2 unterschiedlichen Modi arbeiten:

- Transparent-Modus an
- Transparent-Modus aus

{PROFI} Transparent-Modus an

Bei aktiviertem Transparent-Modus überschreiben nur die tatsächlich programmierten Sequenzen und Playbacks des neu aktivierten Cues die Sequenzen und Playbacks des aktuellen Cues.

BEISPIEL

- In Cue 1 sind die Sequenzen A, B, C und D programmiert.
- In Cue 2 ist nur die Sequenz C programmiert.
- Wenn Cue 1 der aktuelle Cue ist und wir Cue 2 aktivieren, wird nur die Sequenz C ersetzt - die anderen Sequenzen von Cue 1 bleiben aktuell.

Wir programmieren:

| | | | | |
|-------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Cue 1 | Cue 1 Seq A | Cue 1 Seq B | Cue 1 Seq C | Cue 1 Seq D |
| Cue 2 | Seq A leer | Seq B leer | Cue 2 Seq C | Seq D leer |

Wenn wir erst Cue 1 und dann Cue 2 aufrufen, erhalten wir folgendes Ergebnis:

| | | | | |
|----------------------------|-------------|-------------|--------------------|-------------|
| Wechsel von Cue 1 zu Cue 2 | Cue 1 Seq A | Cue 1 Seq B | Cue 2 Seq C | Cue 1 Seq D |
|----------------------------|-------------|-------------|--------------------|-------------|

Playbacks werden genauso behandelt.

Hinweis: Dieser Modus ermöglicht, nur in Cue 1 Playbacks zu programmieren, die auch nach Aufruf anderer Cues noch zur Verfügung stehen.

{PROFI} Transparent-Modus aus

Bei deaktiviertem Transparent-Modus überschreiben Sequenzen und Playbacks des neu aktivierten Cues die Sequenzen und Playbacks des aktuellen Cues, egal ob sie programmiert sind oder nicht.

BEISPIEL

- In Cue 1 sind die Sequenzen A, B, C und D programmiert.
- In Cue 2 ist nur die Sequenz C programmiert.
- Wenn Cue 1 der aktuelle Cue ist und wir Cue 2 aktivieren, wird die Sequenz C ersetzt - die anderen Sequenzen von Cue 1 werden gelöscht, weil sie im Cue 2 nicht programmiert sind.

Wir programmieren:

| | | | | |
|-------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Cue 1 | Cue 1 Seq A | Cue 1 Seq B | Cue 1 Seq C | Cue 1 Seq D |
| Cue 2 | Seq A leer | Seq B leer | Cue 2 Seq C | Seq D leer |

Wenn wir erst Cue 1 und dann Cue 2 aufrufen, erhalten wir folgendes Ergebnis:

| | | | | |
|----------------------------|------------|------------|--------------------|------------|
| Wechsel von Cue 1 zu Cue 2 | Seq A leer | Seq B leer | Cue 2 Seq C | Seq D leer |
|----------------------------|------------|------------|--------------------|------------|

Playbacks werden genauso behandelt.

{PROFI} Die Entscheidung: Transparent-Modus ein oder aus?

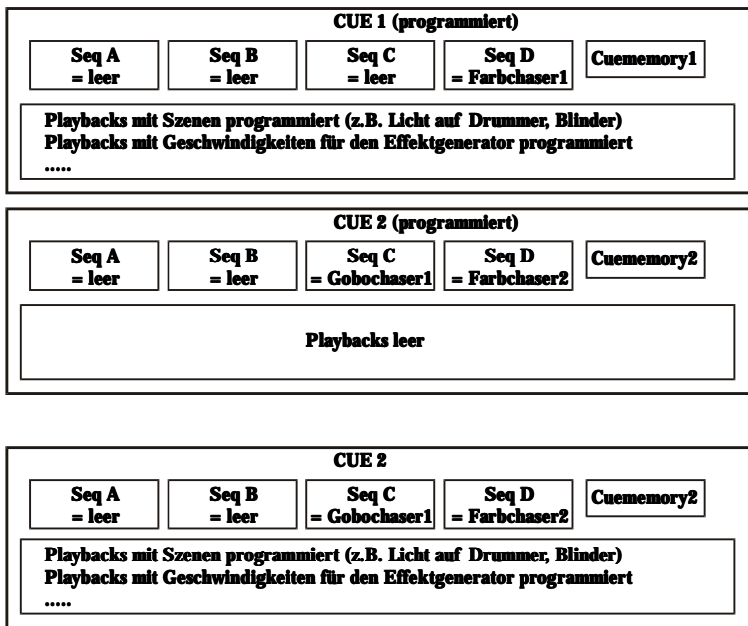
In älteren Software-Versionen konnte der Transparent-Modus nur für die gesamte Show eingestellt werden (und wurde „Replace-Mode“ genannt). Ab Version 7.01 kann der Modus für jeden Cue einzeln und innerhalb eines Cues für Sequenzen und Playbacks unterschiedlich sein.

Angenommen, die 42 Playbacks, die in Cue 1 programmiert wurden, sollen nie geändert werden. Der Transparent-Modus in Cue 1 für Playbacks muss also aktiviert werden.

Wenn jedoch jeder Cue eine vollständig neue Lichtstimmung enthält, in denen die Playbacks und Sequenzen neu belegt werden, sollte der Transparent-Modus für die gesamte Show ausgeschaltet werden.

VORPROGRAMMIERTE SHOWABLÄUFE:

Vorprogrammierte Showabläufe zeichnen sich dadurch aus, dass die Cues in der Reihenfolge ihres Aufrufs programmiert werden. Die Cues enthalten jeweils eine komplette Lichtstimmung. Der Transparent-Modus für Sequenzen sollte für solche Shows deaktiviert werden. Wenn die Playbacks immer gleich belegt bleiben sollen (z.B. Submaster, Nebelmaschinen etc.) müssen Sie den Transparent-Modus für Playbacks einschalten und alle Playbacks im ersten Cue programmieren.



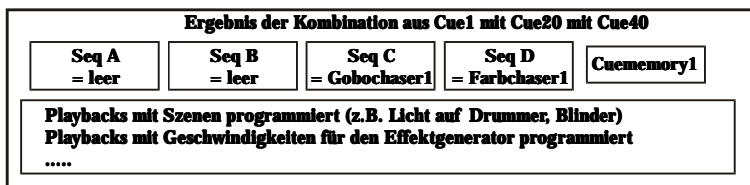
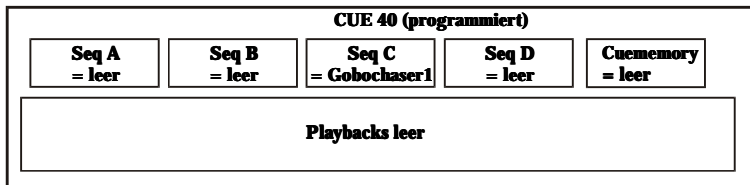
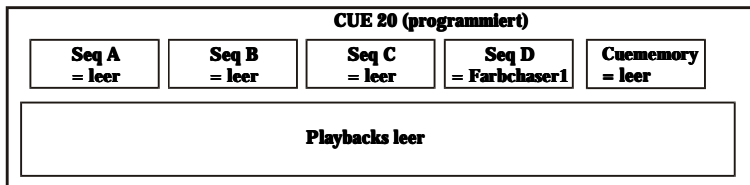
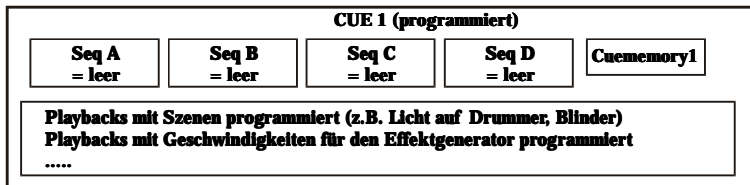
Wenn wir zwei Cues wie im obigen Beispiel programmieren und der Transparent-Modus für Sequenzen ist deaktiviert, während der Transparent-Modus für Playbacks aktiviert ist, ist das Ergebnis beim Wechsel von Cue 1 zu Cue 2 folgendes:

DISKOTHEKEN UND IMPROVISIERTE SHOWS:

Wenn der Showablauf nicht klar definiert ist, wie z.B. in Diskotheken, muss die Kombination verschiedener Effekte möglich sein.

BEISPIEL

- Pan/Tilt-Bewegungen sind in den Cuememories der Cues 1 bis 19 programmiert.
- Für Farbchaser wird die Sequenz D der Cues 20 bis 39 verwendet (die anderen Sequenzen bleiben leer).
- Gobochaser werden in Sequenz C der Cues 40 bis 59 abgelegt (die anderen Sequenzen bleiben leer).
- Der Transparent-Modus für Sequenzen und Playbacks ist aktiv.



Jetzt können Pan/Tilt-Bewegungen (Cues 1 bis 19) mit Farbchasern (Cues 20 bis 39) und Gobochasern (Cues 40 bis 59) kombiniert werden, da wir für Pan/Tilt Cuememories, Farbchaser Sequenz D und Gobochaser Sequenz C verwenden. Da der Transparent-Modus aktiv ist, können wir die Cuememories, Sequenz D und C verschiedener Cues kombinieren.

{PROFI} Einstellen des Transparent-Modus

[Cue auswählen] [SHIFT] + [CUE]

Die Kombination *[SHIFT]* und *[CUE]* öffnet das nächste Fenster:

Die Position SHOW DEFAULT ist die Grundeinstellung für die gesamte Show (Optionen: ON oder OFF). Um die Einstellung zu ändern, muss sie mit *[2]* oder *[8]* markiert und *[EDIT]* geändert werden.

Jedem Cue können verschiedene Einstellungen für Sequenzen und Playbacks zugewiesen werden. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

- ON: Transparent-Modus aktiv
- OFF: Transparent-Modus aus
- DEFAULT: Transparent-Modi von SHOW DEFAULT wird übernommen

In unserem Beispiel sind in Cue 51 auf Seite 1 der Transparent-Modus für Playbacks deaktiviert und die Sequenzen übernehmen die Grundeinstellung, in der der Transparent-Modus deaktiviert ist.

Das Playback Wing ermöglicht schnelleren Zugriff:



[Cue auswählen] [SEQ] und/oder [PLAYBACK] [STORE]

Zuerst wählen Sie einen Cue aus. Dann wird der Transparent-Modus für Sequenzen und Playbacks gewählt. Die Einstellung wird mit *[STORE]* gespeichert.

Die LEDs der Tasten *[SEQ]* und *[PLAYBACK]* des Playback Wings signalisieren die Einstellung:

- LED AN: Transparent-Modus aktiv
- LED AUS: Transparent-Modus aus
- LED blinkt: Transparent-Modus = Grundeinstellung (show default)

12.9. DIE BEISPIELSHOW

PLAYBACKS

Der Cue 1 auf Seite 1 der Beispielshow enthält 9 programmierte Playbacks. Die Playbacks enthalten folgende Memories und Funktionen:

| Playback | Memory-nummer | Threshold | Fade-Modus | Fade-in-Zeit | Fade-out-Zeit | Playback-Modus |
|----------|---------------|-----------|------------|--------------|---------------|----------------|
| 1 | 2008 | 1 | 1 | 0 | 0 | Flash |
| 2 | 10 | nein | 1 | 2 s | 4 s | Kill |
| 3 | 12 | nein | 1 | 2 s | 4 s | Kill |
| 4 | 13 | nein | 1 | 2 s | 4 s | Kill |
| 5 | 11 | nein | 1 | 2 s | 4 s | Kill |
| 7 | 23 | nein | 1 | 0 | 0 | Flash |
| 8 | 22 | nein | 1 | 0 | 0 | Flash |
| 9 | 21 | nein | 1 | 0 | 0 | Flash |
| 10 | 20 | nein | 1 | 0 | 0 | Flash |

Der Inhalt der Memories:

| Memory-Nummer | Inhalt |
|---------------|---|
| 2008 | Strobe-Werte, Dimmer offen und Farbpreset 1 für alle Geräte |
| 10 | Dimmer offen alle MAC 600 |
| 12 | Dimmer offen alle MAC 300 |
| 13 | Dimmer offen alle MAC 250 |
| 11 | Dimmer offen alle Pro 918 |
| 23 | Dimmer-Wave über Gerätetyp für alle Geräte außer Pro 918 |
| 22 | Dimmer-Wave über 4 Geräte für alle Geräte außer Pro 918 |
| 21 | Dimmgeschwindigkeit für die Dimmer aller Geräte außer Pro 918 |
| 20 | Öffnende Dimmer-Schwingung für alle Geräte außer Pro 918 |

SEQUENZEN

In Cue 41 sind 4 Sequenzen programmiert:

| Sequenz | Memory-Nummern |
|---------|--|
| D | Loop-Memories: 3001 bis 3004 Stop-Memory: 3005 |
| C | Loop-Memories: 2002 bis 2007 Stop-Memory: 2001 |
| B | Loop-Memories: 2010 bis 2011 Stop-Memory: - |
| A | Loop-Memories: 2020 bis 2022 Stop-Memory: - |

Die Memories 3001 bis 3005 enthalten nur Pan/Tilt-Presets für Pro 918

Memories 2002 bis 2007: Der Farbpreset 2 wird den sechs MAC 600 einzeln zugewiesen.

Memories 2010 und 2011: Wechsel zwischen Farbpresets Orange / Peacock für 2 Gruppen MAC 300.

Memories 2020 bis 2022: Dimmerchase für die MAC 250

Wählen Sie Cue 1 und anschließend Cue 41. Die Playbacks des Cue 1 bleiben unverändert, während die Sequenzen aller ersetzt werden. Dies ist möglich, da der Transparent-Modus der Sequenzen ausgeschaltet und der Playbacks aktiviert wurde (der Transparent-Modus übernimmt die Grundeinstellung).

CUE 41 VERWENDEN

Cue 41 enthält auch einen Cuememory, der die Dimmer aller Geräte schliesst.

Aktivieren Sie alle 4 Sequenzen und ziehen Sie alle Playbacks zu.

Bei angeschlossenem MSD (Martin ShowDesigner) und geladener Show (im MSD) sehen wir folgendes:

Einen Dimmerchaser der MAC 250 von Sequenz A. **Öffnen Sie Playback 4.** Da Playback 4 die Dimmer der MAC 250 voll öffnet, blendet der Dimmerchaser aus, weil für Dimmerkanäle das HTP-Prinzip gilt.

Öffnen Sie Playback 3. Der Orange/Peacock-Chase der MAC 300 wird sichtbar. Sequenz B enthält nur den Farbwechsel und der Playback öffnet die Dimmer der MAC 300.

Öffnen Sie Playback 2. Der Farbwechsel der MAC 600 wird sichtbar. Der Wechsel läuft in Sequenz C und der Playback öffnet die Dimmer.

Öffnen Sie Playback 5. Die Pan/Tilt-Bewegung der Pro 918, die in Sequenz D gespeichert ist, wird sichtbar. Der Playback öffnet die Dimmer.

Öffnen Sie Playback 1. Alle Geräte beginnen zu blitzen. Da der Playback 1 eine höhere Priorität als alle anderen Playbacks und der Cuememory hat, werden der Strobe-Effekt und die Farbeinstellungen (von Memory 2008) gesendet. Der Dimmer in Memory 2008 folgt immer noch dem HTP-Prinzip. Alle anderen Kanäle, die nicht in diesem Playback programmiert wurden, werden von den niedrigeren Playbacks (2-42), den Sequenzen (A, B, C, D) und dem Cuememory in dieser Reihenfolge übernommen.

Drücken Sie abwechselnd die Playback Flash-Tasten 2 bis 5. Da die Playbacks 2 bis 5 im Kill-Modus sind und zum selben Cue gehören, deaktiviert oder blendet die Flash-Taste die anderen Playbacks aus. Wenn die zuletzt gedrückte Flash-Taste nochmal gedrückt wird, blendet der Playback aus.

Öffnen Sie die Playbacks 9 und 10. Bei allen Geräten außer den Pro 918 wird ein Dimmereffekt sichtbar. Mit Playback 9 wird die Geschwindigkeit des Effekts eingestellt; Playback 10 stellt die Schwingungsweite des Effekts ein. Der Dimmereffekt selbst ist im Cuememory des Cue 41 gespeichert. Im Cuememory ist die Geschwindigkeit und Schwingung des Effekts auf „0“ programmiert, also steuern die Playbacks den Effekt, weil sie eine höhere Priorität haben.

Öffnen Sie die Playbacks 9 und 10 halb und spielen Sie unabhängig mit den Playbacks 7 und 8. Der Verzögerungseffekt kommt von den Playbacks 7 und 8, weil sie eine höhere Priorität als der Cuememory besitzen.

SPEZIALFUNKTIONEN

Dieses Kapitel beschreibt einige Spezialfunktionen des Controllers.

14.1. LADEN EINER SHOW

[LOAD (2 s halten)] [[1] oder [2]]

Um eine bereits vorhandene oder eine neue Show zu laden.

Wählen Sie:

- 1, um eine Show von der internen Festplatte zu laden
- 2, um eine Show von einer Floppy Disk zu laden



Optionen

Beim Laden einer Show können Sie angeben, was geladen werden soll:

[2] oder [8]

Um eine vorhandene Show zu markieren. Drücken [RET], um die Show auszuwählen.

[6] oder [4]

Um zwischen Showliste und Showdaten-Fenster zu wechseln.

Im Showdaten-Fenster wählen Sie mit **[RET]** die Showdaten, die geladen werden sollen. Wenn die Option gelb markiert ist, ist sie ausgewählt und wird geladen.

Programmieren einer neuen Show

Wenn Sie eine neue Show von Grund auf programmieren wollen, wählen Sie die Show „EMPTY“. Alle Einstellungen (Setup, Presets, Cuememories und Memories, Thresholds, Cues, Gruppen, Submaster und Timecode-Listen) werden gelöscht.

Wenn Sie das Bühnenlayout und die Presets übernehmen wollen, müssen Sie die Optionen „SETUP“ und „PRESETS“ im Showdaten-Fenster beim Laden der Show „EMPTY“ deaktivieren.

Wichtiger Hinweis: Wenn versehentlich eine neue Show geladen wurde, obwohl die vorhandene Show noch nicht gespeichert wurde, kann die vorhandene Show durch Laden der Show „BACKUP“ wieder hergestellt werden. Immer, wenn eine neue Show geladen wird, wird von der vorhandenen Show eine Sicherungskopie erstellt. Die Kopie wird jedoch nur einmal erstellt - wenn Sie zweimal hintereinander eine falsche Show laden, ist die ursprüngliche Show unwiderruflich verloren.

Bemerkung 1: Im Timecode-Modus (siehe „Timecode und Midi“) wird nur die Timecode-Show und nicht die komplette Show gesichert. Um alles zu speichern, müssen Sie den Timecode-Modus verlassen.

Bemerkung 2: Ein Netzausfall führt nicht zum Verlust der Show, außer während des Netzausfalls wurden gerade Daten (Show, Memories, Presets,...) gesichert. Die entsprechenden Dateien könnten dann beschädigt sein.

Show löschen

[Show markieren] [DEL] [Mit [RET] bestätigen]

Shows können von der Festplatte oder einer Floppy gelöscht werden. Die Shows „EMPTY“ und „BACKUP“ können nicht gelöscht werden.

14.2. SHOW SPEICHERN

[SAVE (2 s halten)] [[1] oder [2]]

Um eine Show zu speichern. Wählen Sie:

- 1, um die Show auf der internen Festplatte zu speichern
- 2, um die Show auf einer Floppy Disk zu speichern

Wie beim Laden einer Show können Sie auch beim Speichern angeben, was gespeichert werden soll. Als Grundeinstellung werden alle Showdaten gespeichert.

Die Shows „EMPTY“ und „BACKUP“ können nicht gespeichert werden.

14.3. **{PROFI} RGB**

Einige Geräte wie z.B. MAC 600, MAC 300, PAL... verfügen über eine CMY (RGB) Farbmischung. Diese Geräte verfügen über je einen Steuerkanal für die Farben Cyan (Rot), Magenta (Grün) und Gelb (Blau).

Oft ist es erforderlich, die Farben bekannter Filterhersteller wie LEE, Rosco oder Gam zu erzeugen. Zunächst müssen Sie im Setup-Fenster die gewünschte Filterbibliothek wählen (siehe „Setup“). Die gewählte Bibliothek gilt für die gesamte Show.

Wenn Sie Geräte mit Farbmischung einrichten, kann die gewünschte Farbe über die Filternummer direkt aufgerufen werden:

[Wähle RGB (CMY) Gerät an] [RGB]

Hinweis zur Positionierung der RGB-Taste: Bei älteren Controllern befindet sich diese Taste im Tastenblock „Control Channels“. Sie muss mit der Taste CTRL CHAN oder TIMING vertauscht werden. Die RGB-Taste muss zwischen den Tasten GET und TXT EDIT sein.

Das Fenster der Filterbibliothek öffnet sich:

Die Nummer rechts ist die Filternummer zur links angegebenen Bezeichnung.

| COLORLIBRARY (LEE-FILTERS) | |
|----------------------------|--------------|
| COLOR-NAME | COLOR-NUMBER |
| LAVENDER-TINT | 3 |
| LILAC-TINT | 169 |
| PALE-LAVENDER | 136 |
| LIGHT-LAVENDER | 52 |
| DEEP-LAVENDER | 170 |
| FUCHSIA-PINK | 345 |
| ROSE-PURPLE | 48 |
| MAUVE | 126 |
| SPECIAL-MEDIUM-LAVENDER | 343 |
| DARK-LAVENDER | 180 |
| LAVENDER | 58 |
| SURPRISE-PINK | 184 |
| VIOLET | 344 |

[2] oder [8]

Um durch die Farben zu blättern.

[GET] [Nummer auf dem Keypad] [RET]

Um die Farbe direkt aufzurufen.

[CMY-Kanäle einstellen] [TO] [Nummer auf dem Keypad] [RET]

Um eine Farbe anzugleichen. Die geänderte Farbe kann gespeichert werden.

Hinweis: Beachten Sie, dass viele CMY-Geräte neben der Farbmischung über ein Farbrad verfügen. Wenn Sie beim Einstellen einer Farbe das Farbrad verwenden, wird die Farbe falsch gespeichert, da die Bibliothek das Farbrad nicht berücksichtigt.

14.4. {PROFI} BLIND

[BLIND (2 s halten)]

Im BLIND-Modus können Cues programmiert, Memories erstellt oder Geräte eingerichtet werden, ohne dass diese Aktionen auf der Bühne sichtbar sind. Playbacks usw. laufen weiter.

Hinweis: Im BLIND-Modus werden Cue-Verknüpfungen angehalten.

14.5. {PROFI} FREEZE

Im Kapitel „Cuetimings“ wurde erklärt, dass die Taste *[FREEZE]* die Zähler für das Cuefading anhält. Sequenzen, Playbacks und Geräte können ebenfalls eingefroren werden.

[FREEZE] + [CUE]

Hält die Zähler für das Cuefading an.

[FREEZE] + [A, B, C oder D (bis die Sequenz-LED grün leuchtet)]

Friert die Sequenzen A, B, C oder D ein - sie werden nicht angehalten. Beim Aufruf eines neuen Cues werden entsprechende Sequenzen nicht ausgetauscht.

[FREEZE] + [A, B, C oder D (bis die Sequenz-LED rot leuchtet)]

Friert die Sequenz-Timer ein (Wartezeit und Überblendzeit). Was auch immer in den entsprechenden Cues gespeichert wird, die Zähler bleiben stehen.

[FREEZE] + [Playback Flash-Taste]

Friert den Inhalt der Playbacks ein. Beim Aufruf eines neuen Cues werden entsprechende Sequenzen nicht ausgetauscht.

[FREEZE] + [Gerät(e) [1...70]]

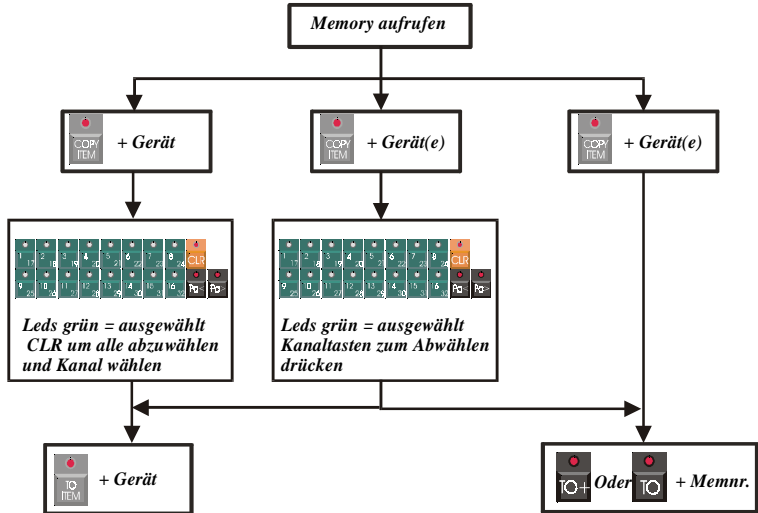
Friert ein Gerät in seiner momentanen Position ein. Angenommen, ein Gerät verhält sich seltsam - richten Sie es so ein, dass es die Show nicht stört und frieren Sie es ein. Alle Befehle für dieses Gerät werden ignoriert. Achtung, der MANUAL-Modus hat immer noch die höchste Priorität.

14.6. {PROFI} COPY ITEM UND TO ITEM

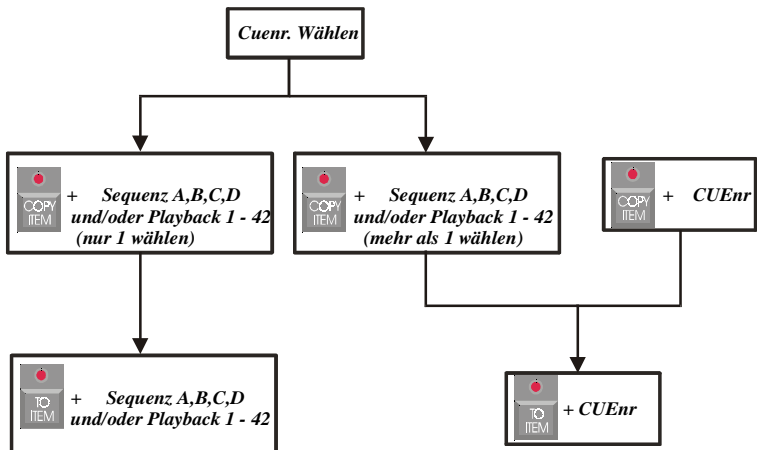
Die Funktionen COPY ITEM und TO ITEM dienen zum Kopieren von Cues, Sequenzen, Playbacks und Gerätekanälen.

{PROFI} Gerätedaten vollständig / teilweise kopieren

Um Steuerkanäle von einem Gerät auf ein anderes Gerät oder in ein Memory zu kopieren.

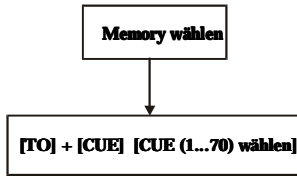


{PROFI} Cues, Sequenzen und Playbacks kopieren



{PROFI} Ein Memory in ein Cuememory kopieren

Es gibt eine einfache Methode, um ein Memory in ein Cuememory zu kopieren. Rufen Sie das Memory einfach auf und speichern Sie es als Cuememory wieder ab.



14.7. MEMORIES, CUEMEMORIES, CUES, SEQUENZEN ODER PLAYBACKS LÖSCHEN

Memories und Cuememories löschen

[ALL] [CLR (Control Channels)(Doppelklick)] [TO] [Nummer des Memories, das gelöscht werden soll] [RET] [RET (löschen bestätigen)]

Um ein Memory zu löschen, wird es mit einem leeren Memory überschrieben. Wenn das Memory eine Bezeichnung hatte, verschwindet diese.

[ALL] [CLR (Control Channels)(Doppelklick)] [TO] + [CUE] [Cue (Memory) wählen, das gelöscht werden soll] [RET] [RET (löschen bestätigen)]

Ein Cuememory wird gelöscht, indem es mit einem leeren Cuememory überschrieben wird. Es wird nur das Cuememory gelöscht, Sequenzen und Playbacks des Cues bleiben erhalten.

Ganze Cues löschen

[CLR (CUE)] + [Zu löschenden Cue auswählen]

Diese Funktion löscht den gesamten Cue, d.h. Cuememory, alle Sequenzen und alle Playbacks des Cues.

Sequenzen und Playbacks löschen

[CLR] + [A, B, C oder D]

Löscht den Inhalt der Sequenz. Die Memories, aus denen die Sequenz bestand, werden nicht gelöscht.

[CLR] + [Playback Flash-Taste]

Löscht den Inhalt des Playbacks. Das Memory, das dem Playback zugewiesen war, wird nicht gelöscht.

14.8. READ OUTPUT

Angenommen, Sie programmieren eine Show und haben eine wunderschöne Lichtstimmung erstellt. Die Lichtstimmung kann eine Mischung aus laufenden Sequenzen, Cuememories, Playbacks sein. Sie möchten diese Stimmung gerne speichern, um sie später in der Show zu verwenden. Sie können die Kanalwerte dieser Stimmung aufrufen:

[READ OUTP.] + [Gerät(e) wählen (1...70) oder [ALL]]

Liest die Kanalwerte aller oder der gewählten Geräte, die gerade gesendet werden. Die Lichtstimmung kann jetzt in einem Memory oder Cuememory gespeichert werden.

ACHTUNG: Die Funktion „READ OUTPUT“ liest alle Werte und sucht auch nach Effektgenerator-Werten. Zusätzlich werden die Werte mit gespeicherten Presets verglichen und bei Übereinstimmung durch diese ersetzt. Da alle Werte gespeichert werden, kann dies die Geschwindigkeit des Controllers erheblich verringern, wenn die Szene in einem Cuememory gespeichert wird.

[Gerät(e) wählen] [READ OUTP.] + [[1/16...17/32] oder [Preset-Funktion]]

Diese Kombination liest nur die gewählten Kanäle oder die gewählte Presetgruppe der gewählten Geräte. Presets bedeutet nicht, dass die Presets gelesen werden, die entsprechenden Kanäle der Presetgruppe werden gelesen.

[Gerät(e) wählen] [SHIFT] + [READ OUTP.]

{PROFI} Wenn 2 Controller über DMX verbunden sind, können Memories zwischen beiden Controllern kopiert werden, auch wenn die Memories von einem anderen Controller als einem CASE stammen. Die Kombination liest den DMX-Eingang des Controllers.

Folgende Bedingungen müssen erfüllt sein:

- Beide Controller müssen das selbe Setup haben, d.h. es müssen die gleichen Geräte im selben Modus auf gleichen DMX-Adressen eingerichtet sein.
- Der DMX-Eingang des Martin Case Controllers muss aktiv sein (Voreinstellung, siehe „Setup“).
- Das Case MUSS auf allen Kanälen den Wert „0“ senden, da der DMX-Eingang mit dem DMX-Ausgang nach dem HTP-Prinzip verknüpft wird. Wenn Sie also Daten von einem anderen Controller einlesen wollen, sollten Sie ein Memory erstellen, dass nur Nullwerte sendet und es aktivieren.

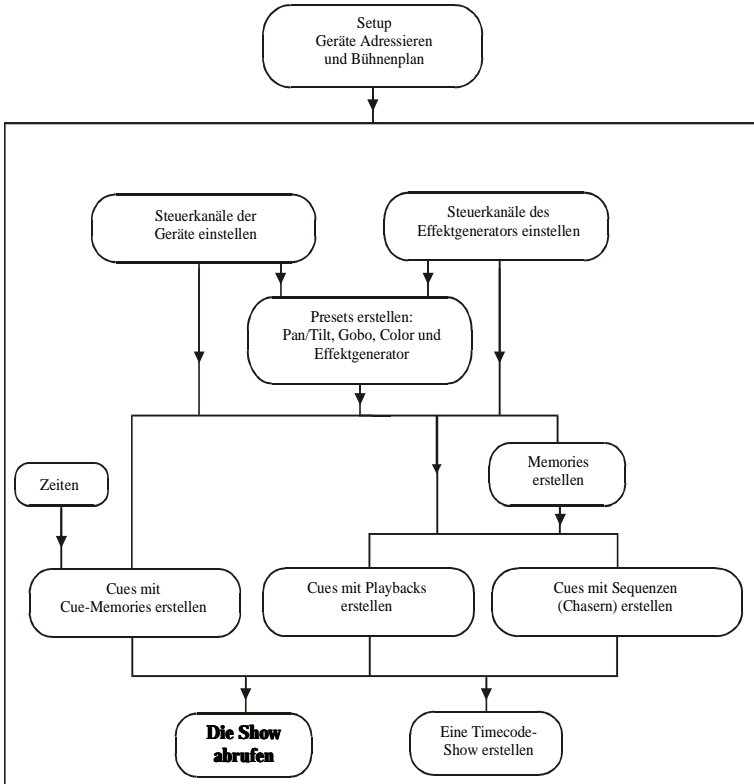
Die gelesenen Werte können jetzt in einem Memory oder einem Cuememory gespeichert werden.

Die Funktion MEM-FREE

Das Feld „MEM FREE“ links auf dem Bildschirm zeigt an, wieviel Prozent des internen Speichers noch für die Programmierung zur Verfügung stehen. Wenn das Feld Werte kleiner oder gleich 10% anzeigt, sollte der Speicher des Controllers erweitert werden.

Das Löschen von Memories, Cuememories, Cues... beeinflusst die Anzeige nicht. Sie müssen das Programm verlassen und neu starten.

DIE BEISPIELSHOW



15.1. VORBEREITUNGEN

Wenn Sie das Lichtsteuerpult einschalten, ist es sofort bereit, eine Show für eine Show vorbereitet. Beim manuellen Fahren einer Show müssen Sie die Option „AUTOLOAD Cuememory“ in den Startoptionen (*[SETUP] [2]*) des Controllers auf OFF stellen.

Für die Beispielshow haben wir eine MSD-Szene vorbereitet. Laden Sie die Szenendatei zusammen mit diesem Handbuch herunter und schließen Sie den Controller an die erste DMX Eingangslinie des MSD an.

15.2. ERKLÄRUNG DER BEISPIELSHOW

Der Case Controller ermöglicht verschiedenen Wege, eine Show zu programmieren. Wie bereits mehrfach erklärt, gibt es zwei grundsätzliche Wege, eine Show zu programmieren:

ERSTE PROGRAMMIERMETHODE:

Shows für Konzerte, Theater, TV und Timecode werden in der Reihenfolge ihres Ablaufs programmiert, d.h. die Cues werden so programmiert, dass sie nacheinander mit der Taste *[NEXT]* aufgerufen werden.

Beispiele für eine sequentielle Programmierung finden Sie auf Cue-Seite 1.

ZWEITE PROGRAMMIERMETHODE:

Die Cues werden so programmiert, dass sie in beliebiger Reihenfolge und Kombination verwendet werden können, wie es z.B. für Festivals, Diskotheken usw. verlangt wird. Besonders nützlich für solche Shows ist die Möglichkeit, mehrere Cues gleichzeitig aufzurufen (Multiselect: *[CUE](Doppelklick)*). Die vorgewählten Cues werden durch Drücken von *[RET]* gleichzeitig aufgerufen.

Beispiele für die zweite Programmiermethode finden Sie auf den Cue-Seiten 2 bis 5.

Am flexibelsten können Sie reagieren, wenn Sie beide Programmiermethoden gleichzeitig verwenden und für jede Methode bestimmte Cue-Seiten reservieren.

Es ist sinnvoll, bei Verwendung der ersten Methode für die entsprechenden Cue-Seiten die Funktion „Autotrace“ zu aktivieren, in Theateranwendungen zusätzlich die Funktion „Autoprepere“. Diese Funktionen können für jede Cue-Seite gesondert eingestellt werden.

Übersicht Cue-Seite 1

Die ersten drei Reihen beinhalten im Prinzip die selben Cues, jedoch mit kleinen Unterschieden.

Die Cues 11-17 sind Kopien der Cues 1-7, die Cues 21-27 sind Kopien der Cues 11-17. Der Unterschied ist, dass die Cues 11-17 gesplittete Timings für bestimmte Kanäle aufweisen und die Cues 21-27 in einer kontinuierlichen Schleife miteinander verknüpft sind.

Die Cues 41-45 dienen zur Erläuterung verschiedener Playback-Funktionen im Zusammenhang mit Cuememories.

CUE 1: BLACKOUT

Die erste Cue enthält ein vollständig programmiertes Cuememory. Alle Dimmer sind geschlossen.

Das Blackout-Memory setzt die Geräte zum Beginn einer Show auf definierte Werte für jeden Steuerkanal, inklusive Effektgenerator-Kanäle. Es verhindert, dass z.B. einzelne Geräte die Farben, Gobos... wechseln wenn die Dimmer in den nächsten Cues geöffnet werden.

Der schnellste Weg ein derartiges Memory zu erstellen ist, alle Geräte auszuwählen und [default] doppelklicken, um die Vorgabewerte zu laden. Ändern Sie, wenn gewünscht, einzelne Steuerkanalwerte, schließen Sie die Dimmer und speichern Sie das Ganze in einen Cuememory.

Es empfiehlt sich, für jede größere Änderung der Lichtstimmung (neues Lied, neuer Akt) ein vollständiges Cuememory zu erstellen. Auf diese Weise können Sie schnell und einfach ein neues Lied... vorbereiten.

BEISPIEL

Alle Cues zwischen den vollständigen Cuememories enthalten nur die Änderungen zum vorigen Cue.

Bei aktivierter Autotrace-Funktion verhalten sie sich wie vollständige Szenen (in Echtzeit durch den Controller gesteuert).

- **Cue 2:** Die Dimmer der MAC 300 sind vollständig geöffnet
- **Cue 3:** Die Dimmer der MAC 250 werden geöffnet + Pan/Tilt-Bewegung
- **Cue 4:** MAC 300 + MAC 250 ändern sich
- **Cue 5:** Die MAC 250 werden in Pink auf die Bühne gerichtet
- **Cue 6:** Die MAC 600 leuchten nach unten + MAC 250 bewegen sich
- **Cue 7:** Dimmerchase MAC 250

- **Cue 11:** identisch zu Cue 1, aber alle Kanäle außer den Dimmerkanälen wurde eine Einblendverzögerung zugewiesen.
- **Cue 12:** identisch zu Cue 2, aber die MAC 300 im Zentrum haben eine Einblendverzögerung von 4,5 s, bevor sie einblenden.
- **Cue 13:** identisch zu Cue 3, aber die Dimmerkanäle und Pan/Tilt-Kanäle der MAC 250 haben verschiedene Einblendverzögerungen.
- **Cue 14:** identisch zu Cue 4, aber die Einblendzeit der CMY-Farbmischung der MAC 300 ist 0 s.
- **Cue 15:** identisch zu Cue 5, aber die Farb- und Gobokanäle der MAC 250 haben ein Einblendverzögerung von 5 s. dies bewirkt, dass die Farben und Gobos erst gewechselt werden, wenn die Bewegung beendet ist.
- **Cue 16:** identisch zu Cue 6, aber die Einblendverzögerung der CMY-Farbmischung der MAC 600 wurde auf 2,9 s geändert. Die Pan/Tilt-Verzögerung wurde auf 8 s geändert.
- **Cue 17:** identisch zu Cue 7, aber die Einblendzeit der Dimmer der MAC 250 beträgt 0 s. Die Einblendverzögerung der Dimmer der MAC 600 beträgt 4 s.
- **Cue 21-27:** Kopien der Cuememories 11-17, die miteinander in einer Schleife verknüpft sind.

Sie sehen, dass durch die Verwendung von gesplitteten Timings in Cuememories jede Menge Arbeit gespart werden kann, da viele Änderungen in einem Cue ohne die Notwendigkeit von Zwischenschritten vorgenommen werden können. Die Cue 11-17 sehen wesentlich sauberer aus, da bestimmte Kanäle in ihrem Zeitverhalten exakter behandelt werden.

Durch einfaches Hinzufügen / Ändern von Zeitparametern der einzelnen Kanäle können Sie Effekte Hinzufügen / Ändern ohne dafür einen neuen Cuememory erstellen zu müssen.

Tip 1: Damit Sie sofort beim Aufruf eines Cues sehen, was im Cuememory enthalten ist, sollten Sie die Option „autolad cuememory“ aktivieren und die Bildschirmansicht auf „memory values“ umschalten.

Tip 2: Wenn Sie die Cuememories ohne Überblendzeiten sehen wollen, schalten Sie das Cue-Fading mit [CUE] + [ON] aus. Wenn die Option „autoload cuememories“ aktiviert ist, wird der Inhalt der Cuememories bei Auswahl eines neuen Cues ohne Überblendzeiten gesendet.

Tip 3: Sie können neue Cues auswählen, bevor der zuletzt aufgerufene Cue die Überblendung beendet hat. Wenn die Kanalwerte des neuen Cues von denen des vorigen Cues abweichen, starten die Timer, ohne die anderen Cues zu beeinflussen. Deswegen können Sie z.B. einen Cue aufrufen, der einen Farbwechsel des Horizonts in 10 min bewirkt. Alle anderen Cues, die Sie jetzt auswählen und die keine Steuerkanäle der Horizontleuchten enthalten beeinflussen den Farbwechsel nicht. Sie können soviel verschiedene Cues aktivieren wie Steuerkanäle vorhanden sind!

Sie können die Show auch mit den Tasten **[LAST]** und **[NEXT]** fahren anstatt die Cues manuell auszuwählen (das Pult muss sich im **[CUE]**-Modus befinden).

Bei aktivierter Autotrace-Funktion verhalten sich die Cues als wären alle Steuerkanäle komplett programmiert, da die einzelnen Kanäle zurückverfolgt werden. Dieses Verhalten ist erwünscht, wenn Sie während einer Show z.B. einen früheren Cue aufrufen müssen, weil der aktive Cue z.B. zu früh aufgerufen wurde oder weil eine Zugabe stattfindet. Die Autotrace-Funktion vermeidet, dass wieder beim letzten komplett programmierten Memory gestartet werden muss.

Bei deaktivierter Autotrace-Funktion ändert das Pult nur die Werte der Kanäle, die auch tatsächlich im aufgerufenen Cue programmiert sind.

Ändern Sie in den Startoptionen die Funktion Autotrace, um das unterschiedliche Verhalten zu beobachten.

Bei aktivierter Funktion „Autoprepere“ durchsucht das Pult in Echtzeit die folgenden Cues nach den neuen Einstellungen eines Geräts, wenn dessen Dimmer geschlossen wird.

Verwenden Sie diese Funktion z.B. in Theatern. Immer, wenn der Dimmer eines Scheinwerfers geschlossen wird, bereitet das Pult den Scheinwerfer auf die Einstellungen vor, die gültig sind, wenn der Dimmer wieder geöffnet wird. Die Notwendigkeit der Programmierung von Zwischenschritten entfällt.

In unserem Beispiel passiert bei aktiviertem Autoprepere z.B. folgendes: Wenn Sie von Cue 2 auf Cue 3 wechseln, sind die MAC 250 bereits vorbereitet und öffnen nur noch den Dimmer, ohne sich zu bewegen.

Tip: Wenn die sichtbare Bewegung ein gewünschter Effekt ist, programmieren Sie in der vorigen Cue den Swing-Wert des Dimmereffekts auf den Wert „1“ statt den Wert „0“. Der Wert „12 ist nicht sichtbar, aber die Vorbereitung der Geräte durch das Pult wird unterlassen, weil der Wert des Dimmerkanals nicht „0“ ist.

- **Cue 41-45:** vollständig programmierte Cuememories.
- **Cue 41:** zeigt die Funktionen, die mit Sequenzen und Playbacks möglich sind.

DIE PLAYBACKS UND SEQUENZEN

Wenn die Beispielshow geladen wird, wird Cue 1 beim Starten des Programms automatisch geladen. Da in Cue 1 auch die ersten 10 Playbacks (außer Playback 6) programmiert sind, werden sie mit den entsprechenden Memories geladen.

Der Transparent-Modus der Playbacks ist als Voreinstellung angeschaltet. Die Playbacks bleiben beim Aufruf neuer Cues unverändert, bis sie in einem Cue neu programmiert werden.

Die Playbacks in Cue 1 sind wie folgt programmiert:

- Pl 1: Strobe / Weiß für alle Geräte. Jedem Gerätetyp ist ein Treshold-Wert zugeordnet.
- Pl 2: Dimmer MAC 600
- Pl 3: Dimmer MAC 300
- Pl 4: Dimmer MAC 250
- Pl 5: Dimmer Pro 918
- Pl 6: in Cue 1 nicht programmiert
- Pl 7: Dimmer-Wave pro Gruppe
- Pl 8: Dimmer-Wave für jeweils 4 Geräte
- Pl 9: Geschwindigkeit Dimmerchaser
- Pl 10: Amplitude Dimmerchaser

Die Transparenz der Sequenzen ist ausgeschaltet, d.h. beim Aufruf eines neuen Cues werden alle 4 Sequenzen immer ausgetauscht, ob sie programmiert sind oder nicht.

In Cue 41 sind alle vier Sequenzen A, B, C und D programmiert. Sie greifen auf unterschiedliche Kanäle zu, um sich nicht gegenseitig zu beeinflussen:

- Seq A: Dimmer MAC 250.
- Seq B: Orange/Grün-Chaser MAC 300
- Seq C: Gelb/Rot-Chaser MAC 600
- Seq D: Pan & Tilt-Sequenz Pro 918

Wir verwenden jetzt die Sequenzen und Playbacks des Cues 41 (stellen Sie sicher, dass Cue 41 aktiv ist).

- Öffnen Sie Playback 1 langsam

Sie sehen, dass die Pro 918 mit dem Strobe-Effekt beginnen, dann die MAC 600 gefolgt von den MAC 300 und am Ende die MAC 250. Wenn der Playback voll geöffnet ist, ist die Lichtfarbe aller Geräte weiß.

Durch die Verwendung des Tresholds beginnen die Geräte nacheinander zu blitzen. Dadurch ist es nicht nötig, verschiedene Playbacks zu programmieren, um das selbe Ergebnis zu erzielen, der Effekt wird über einen Playback erzielt!

- Die Playbacks 2-5 enthalten die Dimmer, nach Gerätegruppen geordnet.
Schließen Sie die Playbacks 1-5, wenn Sie die erzielten Effekte betrachtet haben.
- Öffnen Sie jetzt Playback 10.
Der Effektgenerator erzeugt einen Welleneffekt, der von links nach rechts läuft, für alle Dimmer.
- Mit Playback 9 stellen Sie die Geschwindigkeit des Effekts ein.
- Die Playbacks 8 und 7 ändern den Welleneffekt für die Gerätegruppen oder jeweils 4 Geräte (in Vierergruppen).
Wenn Sie die Playbacks 1-5 in Kombination mit den Playbacks 7-10 verwenden, sehen Sie, wie das HTP-Prinzip für Dimmerkanäle wirkt.
- Ziehen Sie alle Playbacks mit Ausnahme des Playbacks 5 zu, um die Pro 918 zu sehen.
- Starten Sie Sequenz D, die Spiegel der Pro 918 beginnen sich zu bewegen.
- Öffnen Sie Playback 2, um die MAC 600 zu sehen.
- Starten Sie Sequenz D. Der Gelb/Rot-Chaser beginnt zu laufen.
- Öffnen Sie Playback 3, um die MAC 300 zu sehen.
- Starten Die Sequenz A. Der Orange/Grün-Chaser beginnt zu laufen.
- Starten Sie Sequenz A. Der Dimmerchaser für die MAC 250 beginnt zu laufen.
Wenn Sie Playback 4 öffnen, sehen Sie, dass sich die Dimmer der MAC 250 öffnen und mit dem Dimmerchaser überlagern.
- Kombinieren Sie die Playbacks und Sequenzen um die Effekte zu sehen.
- **Cue 42:** ein vollständig programmiertes Cuememory wie in Cue 41, aber ohne Sequenzen. Die Playbacks bleiben unverändert.
- **Cue 43:** ein vollständig programmiertes Memory mit Effektgenerator-Kanälen.
- **Cue 44, 45:** zwei vollständige Cuememories, die Pan/Tilt-Effekte, die mit dem Effektgenerator erstellt wurden, enthalten.

ÜBERSICHT ÜBER DIE CUE-SEITEN 2 BIS 5

Die Cue-Seiten 2 bis 5 sind für improvisierte LIVE-Shows programmiert:

Sehr viele Anwender programmieren das Case nach dieser Methode um in der Lage zu sein, das Licht unmittelbar mit all seinen Effekten im Griff zu haben. Für jeden Gerätetyp sind verschiedenen Cues programmiert.

Programmieren Sie gleiche Funktionen auf eine Cue-Seite: Dann finden Sie sich während der Show leichter zurecht.

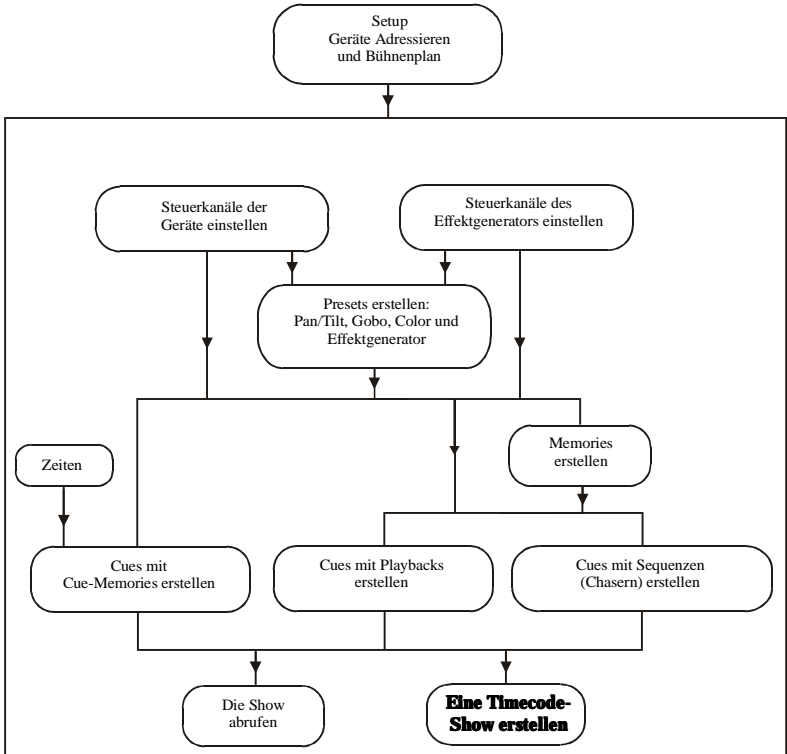
Im Beispiel enthält die Cue-Seite 2 Cues für den MAC 600, Cue-Seite 3 Cues für den Pro 918, Cue-Seite 4 Cues für den MAC 300 und Cue-Seite 5 Cues für den MAC 250.

Wählen Sie verschiedene Cues bei aktiviertem Cue-Fading und Sie werden sehen, dass Sie mit dieser Programmier-Methode sehr viele Effekte sofort aufrufen können.

Tip: Wenn Sie mehrere Cues von verschiedenen Cue-Seiten gleichzeitig starten wollen:

- Doppelklicken Sie [CUE]. Die Cue-Taste beginnt zu blinken.
- Wählen Sie verschiedene Cues.
- Mit [RET] aktivieren Sie alle gewählten Cues gleichzeitig.

TIMECODE UND MIDI



Dieses Kapitel ist nur für erfahrene Anwender.

Cues mit Cuememories, Sequenzen und Playbacks können zum Aufzeichnen einer Show, die über Timecode oder manuell aufgerufen wird, in einer Liste zusammengefasst werden.

Cue, Playbacks und Sequenzen können auch über MIDI-Codes aufgerufen werden.

16.1. TIMECODE

Timecode-Quellen

[MODE (CUELIST)]

Ändert die Timecode-Quelle. Eine Cueliste kann mit sechs verschiedenen Quellen aufgenommen und abgespielt werden:

- **PC-TIMER:** Verwendet die interne Uhr des Controllers.
- **MIDI:** MIDI-Timecode.
- **SMPTE:** Wenn Sie am SMPTE-Eingang (Option) des Controllers ein SMPTE-Signal einspeisen, kann die Cueliste mit diesem Signal synchronisiert werden.
- **INTERNAL:** In diesem Modus generiert der Controller ein SMPTE-Signal und kann als SMPTE Master verwendet werden. Die Cueliste wird mit den SMPTE-Zeiten aufgenommen oder abgespielt.
- **CD-ROM:** Wenn der Controller mit einem CD-ROM Laufwerk ausgerüstet ist, kann der Timecode einer CD (75 frames/s) als Synchronsignal verwendet werden. Gleichzeitig wird der CD-Timecode in den SMPTE-Timecode (24 frames/s) gewandelt. Der SMPTE-Code liegt am SMPTE-Ausgang an und kann zur Synchronisation weiterer Geräte dienen. Das Musiksinal liegt am analogen oder digitalen Audio-Ausgang an.
- **MANUAL:** Wenn die Cues nicht in der gewünschten Reihenfolge abgelegt sind, können sie in einer Cueliste in der gewünschten Reihenfolge zusammengestellt werden. Die Cues der Cueliste werden mit [LAST] und [NEXT] aufgerufen.

In allen Modi (außer CD-ROM und MANUAL) können Sie die Frame-Rate setzen:

- **24 Frames/s:** Filmindustrie
- **25 Frames/s:** Europäischer Rundfunk
- **30 Frames/s:** Alte amerikanische Norm
- **30-drop Frames/s:** Neue amerikanische Norm für das Farbfernsehen. Pro Minute werden 2 Frames unterdrückt.

Der CD-ROM Timecode verwendet 75 Frames/s.

Wenn sich der Controller im SMPTE-Modus befindet, erkennt er die Frame-Rate des ankommenden SMPTE-Signals automatisch.

Die Timecode-Zeiten werden bei Änderung der Quelle automatisch auf die neue Quelle umgerechnet.

Aufnahmen einer Cueliste

PC-TIMER, SMPTE, INTERNAL

[REC] [Zeit eingeben] [REC]

In einer Cueliste können aufgenommen werden:

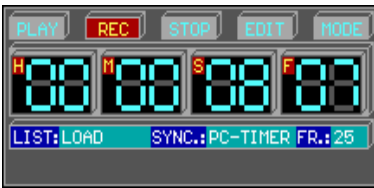
- Alle CUE-Auswahlen
- Alle Playback Flash-Tasten
- Alle Sequenzfunktionen wie Start / Stop, Sequenz-Modus, Sync und Triggerung Auto / Man.

Zu Beginn der Aufnahme werden folgende Informationen automatisch aufgezeichnet:

- Der aktive Cue
- Der Status aller Sequenzfunktionen

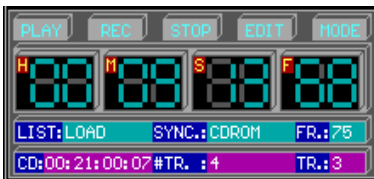
Start der Aufnahme:

Drücken Sie **[REC]** und geben Sie die Startzeit mit dem Keypad ein. Drücken Sie **[REC]** um die Aufnahme mit der gewählten Startzeit zu beginnen.



CD-ROM

Wenn Sie als Quelle eine CD-ROM gewählt haben öffnet sich folgendes Fenster:



Die Anzeigen bedeuten:

- Gesamtzeit der CD: CD: xx:xx:xx:xx
- Die Anzahl der Tracks: #TR. :x
- Der aktuelle Track: TR. : x

[+] oder [-] (kurz drücken)

Wählt den nächsten oder den vorigen Track.

[+] oder [-] (lang drücken)

„Spult“ die CD vor oder zurück.

[REC] [REC]

Startet die Aufnahme ab dem gewählten Track.

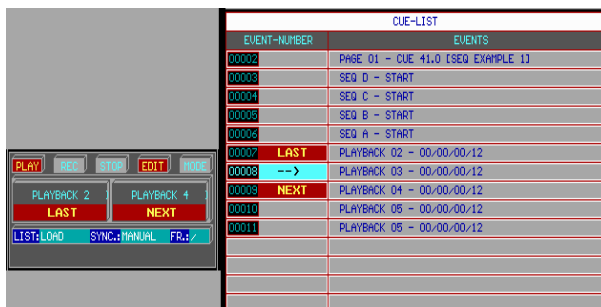
Im CD-Modus wählen Sie zunächst den Track, mit dem die Liste synchronisiert werden soll und drücken dann **[REC] [REC]**.

MANUAL

Um im Manual-Modus Aktivitäten an- oder einzufügen müssen Sie erst das Cuelisten-Fenster öffnen:

[CUE LIST]

Öffnet die Cueliste.



[[INS] oder [ADD]] [Aktion(en) ausführen] [ESC]

Um Aktionen wie eine Cue-Auswahl, Sequenz oder Playbacks der Liste ein- oder anzufügen, drücken Sie die Taste **[ADD]** oder **[INS]**. Anschließend können Sie so viele Aktionen wie gewünscht an- oder einfügen. Drücken Sie **[ESC]**, um den Vorgang zu beenden.

Hinweis (für alle Modi): Sie können die Cueliste beliebig oft aufnehmen. Neue Aktionen werden bei jeder Aufnahme gemäß ihrer Zeit in die Liste eingefügt. Auf diese Weise können Sie eine Show in mehreren Schritten aufnehmen. Als erstes könnten Sie z.B. den Grundtakt, dann präzisere Aktionen und zum Ende den Feinschliff aufnehmen.

WICHTIGER HINWEIS (für alle Modi): Die Cueliste wird erst gespeichert, wenn die Aufnahme beendet wurde (Taste [STOP]). Wenn z.B. während der Aufnahme der Strom ausfällt, werden die Aktionen des aktuellen Durchlaufs nicht gespeichert. Wenn Sie eine Cueliste bei geöffnetem Timecode-Fenster mit [SAVE] speichern, wird nur die Cueliste gespeichert. Um die gesamte Show inklusive Setup, Presets, Memories usw. speichern wollen, müssen Sie erst den Timecode-Modus verlassen.

Eine Cueliste wiedergeben

PC-TIMER, SMPTE, INTERNAL

[PLAY] [Zeit mit Keypad eingeben] [PLAY]

Wie bei der Aufnahme muss die Startzeit eingegeben werden.

[CUE LIST]

Wenn das Fenster der Cueliste während der Wiedergabe geöffnet ist, kann der Aufruf der Aktionen verfolgt werden.

CD-ROM

Wie bei der Aufnahme, wählen Sie zunächst mit **[+]** oder **[-]**, welcher Track gespielt werden soll. Wenn Sie **[PLAY] [PLAY]** ohne Angabe einer Zeit drücken, startet die Wiedergabe am Beginn des gewählten Tracks. Auch hier können Sie während der Wiedergabe das **[CUE LIST]**-Fenster öffnen.

Während der Wiedergabe oder Aufnahme im CD-ROM-Modus können Sie immer vor- und zurückspulen.

MANUAL

[PLAY] [PLAY]

Springt zum Anfang der Cueliste.

[LAST] oder [NEXT]

Ruft die vorige oder nächste Aktion auf.

Die vorige oder nächste Aktion wird im Timecode-Fenster angezeigt.



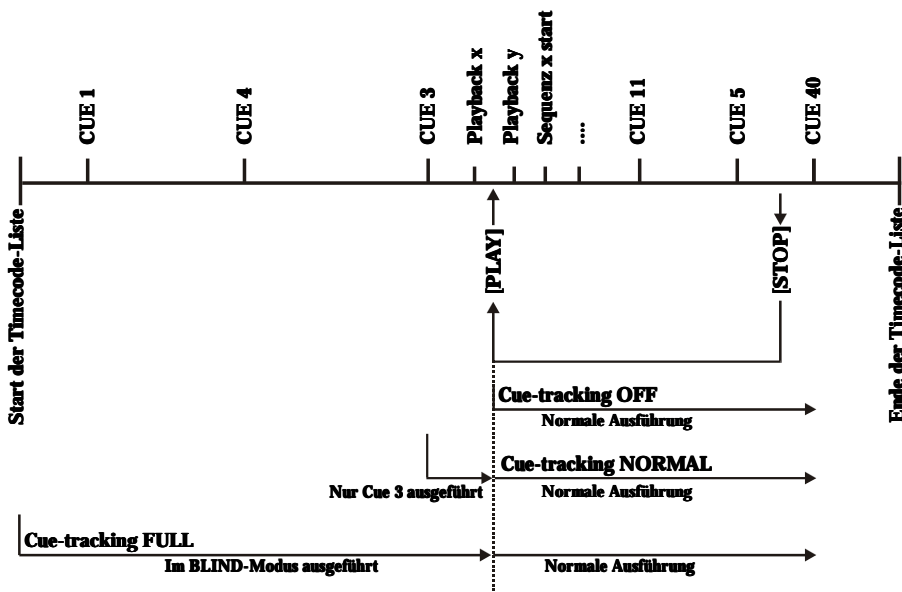
HINWEIS: Es ist möglich, eine Timecode-Show jeden Tag zur selben Zeit zu spielen. Die Liste sollte im Modus PC-Timer aufgerufen werden. Als Startzeit geben Sie die Zeit an, zu der die Show starten soll (die Startoptionen müssen so eingestellt werden, dass der Controller beim Hochfahren automatisch in den Timecode-Modus wechselt).

In der Konfiguration (MENU - CONFIG - CONFIGURATION LIGHTCONSOLE) muss der Punkt „Timecode set dos-time“ auf DOSTIME gesetzt werden.

Timecode Cue-Tracking

Beim Aufnehmen oder Abspielen einer Show stehen drei Möglichkeiten zur Verfügung:

- **Timecode Cue-Tracking deaktiviert:** Die Option wird verwendet, wenn die Show an der selben Stelle wieder gestartet wird, an der sie angehalten wurde. Die Show läuft normal weiter.
- **Timecode Cue-Tracking normal:** Angenommen, zwischen dem Aufruf zweier Cues finden einige Playback-Aufrufe statt. Wenn die Show angehalten und auf einen Zeitpunkt zwischen beiden Cues zurückgesetzt wird, hängt der Inhalt der Playbacks bei deaktiviertem Cue-Tracking vom letzten aktuellen Cue (der Playbacks enthält) ab. Wenn das Cue-Tracking auf „normal“ gesetzt wurde, ruft der Controller den zeitlich letzten Cue vor dem Startzeitpunkt auf.
- **Timecode Cue-Tracking full:** In diesem Fall wird die gesamte Show sehr schnell im Blind-Modus vom Beginn der Liste bis zum Startzeitpunkt abgespielt.



Die Timecode Show wird zwischen Cue 5 und Cue 40 gestoppt und Cue 3 und Cue 11 wieder gestartet

Das Timecode Cue-Tracking wird in den SETUP Startoptionen des Controllers eingestellt (siehe SETUP).

Ändern einer Cueliste

Eine Cueliste kann jederzeit geändert werden:

- Aktionen löschen
- Zeiten einstellen
- Aktionen verschieben oder kopieren
- Manuell Aktionen einfügen

ÖFFNEN DER CUELISTE

[CUE LIST]

Öffnet das Cuelisten-Fenster:

| TIMECODE-TABLE | | |
|--------------------|------------------------------------|--|
| TIME (hh/mm/ss/ff) | EVENTS | |
| 00001 00/00/00/00 | PAGE 01 - CUE 01 [BLACKOUT] | |
| 00002 00/00/00/00 | SEQ A - STOP | |
| 00003 00/00/00/00 | SEQ B - STOP | |
| 00004 00/00/00/00 | SEQ C - STOP | |
| 00005 00/00/00/00 | SEQ D - STOP | |
| 00006 00/00/06/62 | PAGE 01 - CUE 01.0 [BLACKOUT] | |
| 00007 00/00/08/13 | PAGE 01 - CUE 41.0 [SEQ EXAMPLE 1] | |
| 00008 00/00/10/42 | PLAYBACK 02 - 00/00/00/10 | |
| 00009 00/00/13/66 | PLAYBACK 03 - 00/00/00/12 | |
| 00010 00/00/18/27 | PLAYBACK 04 - 00/00/00/13 | |
| 00011 00/00/22/73 | PLAYBACK 05 - 00/00/00/09 | |
| 00012 00/00/28/16 | PLAYBACK 05 - 00/00/00/11 | |
| 00013 00/00/33/15 | END | |
| | | |

IN DER CUELISTE BEWEGEN

Es ist ein Unterschied, ob sich die Markierung in der linken oder rechten Hälfte des Fensters befindet:

- **Links:** Die Aktionen werden beim Bewegen durch die Liste nicht ausgeführt.
- **Rechts:** Die Aktionen werden beim Bewegen durch die Liste ausgeführt.

[4] oder [6]

Um die Markierung links oder rechts zu platzieren.

[2] oder [8]

Um durch die Liste zu wandern.

AKTIONEN LÖSCHEN, EINFÜGEN UND ANFÜGEN

[CLR]

Löscht die markierte Aktion aus der Liste.

[INS] [Aktion ausführen]

Fügt die Aktion vor der Markierung ein. Der Aktion wird die selbe Zeit wie der markierten Zeile zugewiesen. Die Zeit kann anschließend geändert werden.

[ADD] [Aktion ausführen]

Fügt eine Aktion am Ende der Liste an. Der Aktion wird die selbe Zeit zugewiesen wie der Aktion vor der END-Markierung. Sie kann anschließend geändert werden.

EINEN BLOCK AUSWÄHLEN

[.] + [2] oder [.] + [8]

Wählt einen Aktionsblock aus:

| | | |
|-------|-------------|------------------------------------|
| 00006 | 00/00/06/62 | PAGE 01 - CUE 01.0 [BLACKOUT] |
| 00007 | 00/00/08/13 | PAGE 01 - CUE 41.0 [SEQ EXAMPLE 1] |
| 00008 | 00/00/10/42 | PLAYBACK 02 - 00/00/00/10 |
| 00009 | 00/00/13/66 | PLAYBACK 03 - 00/00/00/12 |
| 00010 | 00/00/18/27 | PLAYBACK 04 - 00/00/00/13 |
| 00011 | 00/00/22/73 | PLAYBACK 05 - 00/00/00/09 |
| 00012 | 00/00/28/18 | PLAYBACK 05 - 00/00/00/11 |
| 00013 | 00/00/33/15 | END |

Der ausgewählte Block wird rot markiert.

Um den Block abzuwählen (nicht zu löschen) drücken Sie **[DEL]**.

DIE ZEIT EINES BLOCKS / EINER AKTION ÄNDERN

Bewegen Sie die Markierung mit **[2]** oder **[8]** auf die gewünschte Aktion oder die erste Aktion eines Blocks und drücken Sie **[RET]**. Ändern Sie die Zeit mit **[4]**, **[6]** und **[2]**, **[8]**.

| | | |
|-------|-------------|------------------------------------|
| 00007 | 00/00/08/13 | PAGE 01 - CUE 41.0 [SEQ EXAMPLE 1] |
| 00008 | 00 00 18 55 | PLAYBACK 02 - 00/00/00/10 |
| 00009 | 00/00/13/66 | PLAYBACK 03 - 00/00/00/12 |

BLOCK / AKTION KOPIEREN

[Block oder Aktion auswählen] [COPY ITEM] [Zeit mit Keypad eingeben] [RET]

Der gewählte Block oder die gewählte Aktion wird an der gewünschten Zeit eingefügt.

SCHLEIFE ERSTELLEN

Auf Messen kann es praktisch sein, eine Endlos-Schleife zu programmieren.

[ADD] [TO] [ESC]

Fügt am Ende der Liste die Zeile „goto time 00.00.00.00“ ein.

ÄNDERN DER DAUER EINER AKTION

Wenn Sie in Ihrer Show Playback Flash-Tasten oder die Aktion „goto time 00.00.00.00“ verwenden, können Sie die Dauer des Tastendrucks und die goto-Zeit ändern:

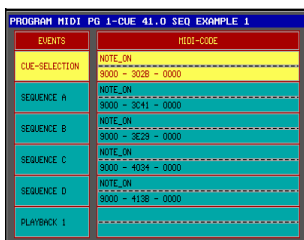
[Markierung rechts positionieren] [RET] [Zeit mit Keypad ändern]

16.2. MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) wird verwendet, um den Martin Case Controller mit einem Musikinstrument oder einem MIDI Showcontroller zu verbinden. Die Verbindung findet mit einer 5-poligen MIDI-Datenleitung, die an den MIDI-Eingang A oder B (Option) des Case Controllers angeschlossen wird, statt.

Über MIDI können Sie Cues aufrufen und Sequenzen sowie Playback Flash-Tasten triggern.

[Cue wählen] [EDIT] + [MIDI]



| EVENTS | MIDI-CODE |
|---------------|-------------------------------|
| CUE-SELECTION | NOTE_ON 9000 - 9029 - 0000 |
| SEQUENCE A | NOTE_ON 9000 - 9041 - 0000 |
| SEQUENCE B | NOTE_ON 9000 - 9029 - 0000 |
| SEQUENCE C | NOTE_ON 9000 - 9094 - 0000 |
| SEQUENCE D | NOTE_ON 9000 - 9138 - 0000 |
| PLAYBACK 1 | |

Öffnet das MIDI-Fenster des gewählten Cues:

Mit MIDI können Sie:

- CUES aufrufen
- Sequenzen im manuellen Modus triggern
- Playbacks (1-42) triggern

Wählen Sie mit *[2]* oder *[8]* die gewünschte Funktion. Senden Sie mit dem Instrument oder dem Controller ein MIDI-Signal zum Case (z.B. Taste drücken oder Note-On-Befehl senden). Wiederholen Sie dies für alle anderen Funktionen (Sequenzen, Playbacks...) oder andere Cues. Speichern Sie die Einstellung mit *[MIDI]*.

In Kürze:

[CUE wählen] [EDIT] + [MIDI] [Funktion mit [2] oder [8] wählen] [MIDI-Code senden] ([Andere Funktion wählen] [MIDI-Code senden]) [MIDI]

Achtung: Im obigen Beispiel wurden die Sequenzen des Cue 41 der Show MANUAL72 im Auto-Trigger Modus gespeichert. Um sie mit MIDI verwenden zu können, müssen sie in den manuellen Trigger-Modus versetzt werden (*[AUTO] [STORE]*) (siehe Playbacks und Sequenzen).

In diesem Beispiel könnten wir auch die Playbacks triggern, ABER, da sich der Controller im Transparent-Modus für Playbacks befindet sind beim Aufruf von Cue 41 immer noch die Playbacks von Cue 1 aktiv. Die MIDI-Codes müssen also in Cue 1 zugewiesen werden.

Hinweis 1: Wenn Sie kein Playback Wing haben, aber die Playbacks 11 bis 42 verwenden wollen, können Sie dies per MIDI erreichen. Programmiert werden diese Playbacks wie folgt:

[EDIT] + [Playback-Nummer auf Keypad] [RET]

Das Fenster „Playback Edit“ öffnet sich. Zur Programmierung eines Playbacks verweisen wir auf das Kapitel „Playbacks und Sequenzen“. Die Playbacks 11 bis 42 können nur über MIDI-Codes getriggert werden, der Fader kann nicht simuliert werden.

Hinweis 2: Die aufgenommenen MIDI-Codes werden bei Wiedergabe der Show zu den MIDI-Ausgängen des Controllers gesendet.

PRO 1 MODUL

MASTERS

GM FM S1 S2

FIXTURES / CUES / PRESETS

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 |
| 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 |
| 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 |

GROUPS / CUEPAGES

| | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|-------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | AB |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | SCORE |

LOAD SETUP SAVE B.LND

CONTROL CHANNELS

| | | | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|-----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | CLR | TRNG | EFF |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 |
| 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 |
| 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 |
| 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 |
| 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 |
| 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 |
| 97 | 98 | 99 | 100 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 |
| 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 |
| 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 |
| 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 |
| 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 |
| 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 |
| 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 |
| 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 |
| 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 |
| 196 | 197 | 198 | 199 | 200 | 201 | 202 | 203 | 204 | 205 | 206 |
| 207 | 208 | 209 | 210 | 211 | 212 | 213 | 214 | 215 | 216 | 217 |
| 218 | 219 | 220 | 221 | 222 | 223 | 224 | 225 | 226 | 227 | 228 |
| 229 | 230 | 231 | 232 | 233 | 234 | 235 | 236 | 237 | 238 | 239 |
| 240 | 241 | 242 | 243 | 244 | 245 | 246 | 247 | 248 | 249 | 250 |

PRESETS

PRT COO OO OO EFF CLR MOD SCORE

VIEW

SPACE TEXT ALES DIRECT Access

PLAYBACKS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CUELIST

PLAY REC STOP CLR MODE LIST

CUE

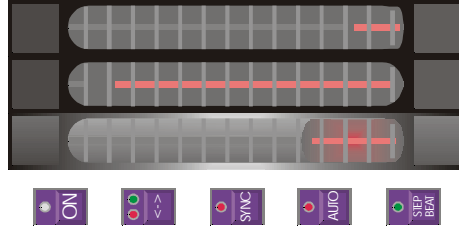
ON A B C D EDIT MODE FREEZE CLR SNC MIDI TRIG DEL INS AUTO LOOP MODE LINK ADD SLIP FADE WAIT SHIFT BAR FINI FC ESAI

KEYPAD

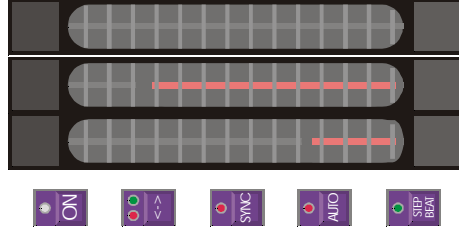
ESC 9 8 7 4 5 6 3 2 1 0 BS @ LAST NEXT GET RGB READ LINK TRHU CLR CHAI DEL COPY ITEM DEL DEL RET

PRO 2 MODUL

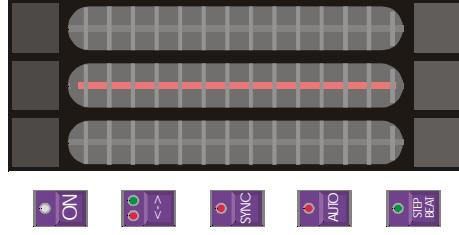
SEQUENCE A



SEQUENCE B



SEQUENCE C



SEQUENCE D

